القصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة

* د/ يوسف محمد كمال يوسف.*

تم إرسال البحث ٢٠٢١/١٢/٤ تم الموافقة على النشر ٢٠٢١/١٢/٢٩

ملخص البحث :

يهدف البحث الحالي إلى التوصل للقصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وذلك من خلال: التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بعناصر البناء الفني في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بالشكل والإخراج في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بالمضمون في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات. وتكون مجتمع البحث من المحكمين والخبراء ويبلغ عددهم (٢٧) في مجالات متنوعة تخدم موضوع البحث الحالي، وعدد (٧٠) معلمةً من رياض الأطفال لعدد (٧) روضات خاصة، و(٤) روضات تابعة للمدارس الابتدائية بمركز طوخ، وتابعة لوزارة التربية والتعليم بمحافظة القليوبية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي لمناسبته لموضوع البحث، وقام الباحث بإعداد استبانة وتحكيمها، وتوصل الباحث لقائمة من المعايير الجيدة والمناسبة لقصص الأطفال الإلكترونية، وتكونت القائمة من (١٠٤) معيارًا في ضوء الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.

* مدرس أدب الطفل بقسم العلوم الأساسية-كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة بني سويف.

The Good electronic stories Based on the standards of story literature for kindergarten children

Dr/ Youssef Mohamed Kamal Youssef. *

Abstract:

The current research aims to reach good electronic stories in light of the standards of fiction literature for kindergarten children (5-6) years old، through: identifying good electronic stories related to the elements of artistic construction in the light of the standards of fiction literature for kindergarten children (5-6) years old, identifying good electronic stories of form and output in light of the standards of fiction literature for kindergarten children (5-6) years old, identifying good electronic stories related to the content in light of the standards of fiction literature for kindergarten children (5-6) years old. The research community consists of arbitrators and experts, and their number is (27) in various fields serving the topic of the current research, and the number of (70) kindergarten teachers for (7) private kindergartens, and (4) kindergartens affiliated to primary schools in Toukh Center, affiliated to the Ministry of Education in the governorate Qalyubia, The researcher used the descriptive approach for its relevance to the subject of the research, and the researcher prepared and arbitrated a questionnaire, and the researcher reached a list of good and appropriate criteria for children's electronic stories, and the list consisted of (104) criteria in the light of

*** Lecturer of Child Literature, Department of Basic Sciences, Faculty of Education Early Childhood - University of Beni Suef.**

fiction literature for kindergarten children from (5-6) years.

الكلمات المفتاحية Keywords:

- القصص الإلكترونية. Electronic stories
- الأدب القصصي. Kindergarten children
- أطفال الروضة. Story literature

مقدمة:

تعتبر القصص الإلكترونية ذات فاعلية كبيرة لترسيخ المعلومات في عقول الأطفال، وذلك من خلال استخدامها لأكثر من وسيطٍ تعليميٍ، واعتمادها على مخاطبة حواس الأطفال، كما يتم استخدام إمكانيات الكمبيوتر الكبيرة في انتاجها وعرضها.(Hlubinka, 2003,17)

كما تكسب القصص الإلكترونية الأطفال الخبرات والمعارف والمعلومات، ويساعد على ذلك احتوائها على عناصر التشويق والجذب مما يسهل على الأطفال معرفة وفهم المحتوى المعروض عليهم، ولذلك فهي تمكنهم من اكتساب المفاهيم المختلفة (Robin, 2011, 134) .

ومما يؤكد على ما سبق ذكره لقد أوضحت بعض البحوث التربوية التي تبحث في مجال التعليم والتعلم الفعال في مرحلة رياض الأطفال على أهمية استخدام القصص الإلكترونية مع أطفال الروضة في تعليمهم وإكسابهم المعارف والخبرات والمهارات (Engle, 2012, 2).

ولذلك تعد القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال من أفضل طرائق التعلم إلكترونيًا، ومما يساعد على ذلك فعاليتها في تقديم المحتوى بصورةٍ تجذب اهتمامات وانتباه الأطفال من خلال تقديم الأفكار الجديدة، وجعل عملية

التعلم أكثر تشويقًا، وبذلك تصبح القصص الإلكترونية همزة الوصل بين المادة الجديدة والمعارف في عملية التعلم (Ormrod, 2004, 67) .

ونتيجةً لما سبق يسعى الباحث في البحث الحالي إلى التوصل للقصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات للاستفادة منها عند توظيفها واستخدامها مع الأطفال بهدف تدريبهم وتعليمهم؛ وذلك لما تتميز به من إمكانيات وخصائص ومواكبة التقدم التكنولوجي وعناصر الجذب والتشويق، وتوصلت نتائج البحث الحالي إلي (١٠٤) معيارًا في ثلاثة جوانب وهي: (عناصر البناء الفني لقصص أطفال الروضة، الشكل والإخراج، المضمون) .

مشكلة البحث:

تم التوصل لمشكلة البحث من خلال الآتي:

- البحث والاطلاع على بعض الدراسات العربية والأجنبية في موضوع البحث الحالي.
- القيام بدراسة استطلاعية حول متغيرات البحث الحالي، وذلك للتعرف علي القصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة، وتضمنت: إجراء مقابلات ومناقشات مع خبراء في تخصصات مختلفة في مجال الطفولة، ومعلمات الروضة لمتغيرات البحث الحالي، والأطفال أنفسهم للتعرف على اهتماماتهم واستعداداتهم وقدراتهم عن القصص الإلكترونية الجيدة والمناسبة لهم، وذلك لعدد (١١) روضة، منها (٧) روضات خاصة، (٤) روضات تتبع وزارة التربية والتعليم، بمحافظة القليوبية. وتوصل البحث الحالي إلى:
- أهمية القصص الإلكترونية لأطفال الروضة.

– افتقار معظم القصص الإلكترونية للمعايير الجيدة والمناسبة لأطفال الروضة.

– أهمية استخدام القصص الإلكترونية في تعليم أطفال الروضة.

– ضرورة وجود قصص إلكترونية جيدة في ضوء معايير الأدب القصصي تناسب أطفال الروضة.

وتم تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي :

ما القصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟

ويتفرع منه الأسئلة التالية:

يحاول الباحث الإجابة على الأسئلة التالية للتحقق مما سبق:

١- ما القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟

٢- ما القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث الشكل والإخراج- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟

٣- ما القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث المضمون- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟

أهمية البحث:

– اهتمام البحث بالقصص الإلكترونية الجيدة وأطفال الروضة ؛ وما تمثله من أهمية بالغة لهذه المرحلة.

– مساعدة الباحثين، المعلمات، الآباء، والعاملين في مجال رياض الأطفال في اختيار واستخدام القصص الإلكترونية الجيدة في تعليم الأطفال.

– إلقاء الضوء على القصص الإلكترونية الجيدة والمناسبة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة.
– يعتبر البحث تدعيمًا للأبحاث والدراسات التي تناولت القصص الإلكترونية في مرحلة الروضة، كما يعتبر إضافةً إلى مكتبة أدب الأطفال.

أهداف البحث:

التوصل للقصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وذلك من خلال:

– التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بعناصر البناء الفني في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.
– التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بالشكل والإخراج في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.
– التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة الخاصة بالمضمون في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.

حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** القصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة.
- **الحدود البشرية:** يقتصر هذا البحث على أطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.
- **الحدود المكانية:** يقتصر هذا البحث على عدد (٧) روضات خاصة، و(٤) روضات بمحافظة القليوبية، تابعة لوزارة التربية والتعليم، مركز طوخ.
- **الحدود الزمانية:** تم البدء في البحث ابتداءًا من شهر يونيو ٢٠٢١ حتى منتصف شهر أكتوبر ٢٠٢١ في الترم الأول من العام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢.

مصطلحات البحث:

يعرف الباحث المصطلحات الآتية إجرائيًا بأنها:

١- القصص الإلكترونية الجيدة:

هي قصص يتم عرضها في شكلٍ إلكترونيٍ؛ وذلك من خلال توظيف الوسائط الحديثة للتكنولوجيا في إنتاجها، بالاعتماد على الصوت والموسيقي والحركة والألوان والصورة بأسلوبٍ مشوقٍ وممتعٍ، في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات التي تم التوصل إليها في البحث الحالي، لاستخدامها مع الأطفال في تعليمهم وتثقيفهم.

٢- معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة:

هي مجموعة المواصفات والشروط التي توصل إليها البحث الحالي من خلال الدراسات والبحوث السابقة، وآراء المختصين والخبراء والتربويين، والأدب التربوي، والتي يجب أن تتوفر في جوانب (عناصر البناء الفني لقصة الطفل، الشكل والإخراج، المضمون) للقصص الإلكترونية التي يتم تقديمها لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.

الإطار النظري :

مفهوم القصص الإلكترونية:

- هي قصص يتم عرضها في شكلٍ إلكترونيٍ من خلال وسائط مختلفة من غير الاعتماد على النص فقط(Couldry, 2008, 2) .
- وهي التي تقدم في شكلٍ إلكترونيٍ من خلال وسائط متنوعة مثل: الحكي الصوتي، أو الرسوم المتحركة، أو الصور الثابتة(Robin, 2011,12).
- وتعرف بأنها قصص يتم فيها مزج حكاية القصص كفن قديم مع توظيف مميزات التكنولوجيا الحديثة بأسلوب يسهل استخدامها وتعلمها. (Engle, 2011,1)

– كما تعرف أيضًا بأنها شكل من أشكال التعبير الحديث للفن القديم الخاص بحكاية القصص، ويتم استخدامها لإكساب القيم ونقل المعارف من خلال أشكال كثيرة أحدثها الحاسب الآلي.(Matthews, 2008, 2).

أهمية القصص الإلكترونية لأطفال الروضة:

– تجعل المحتوى التعليمي أكثر تشويقًا.
– مراعاة الفروق الفردية في التعلم.
– تنمي مهارات التحدث والاستماع للأطفال.
– تساعد على التشويق وجذب انتباه المتعلم.
– تحبب الأطفال في التعلم باستخدام التكنولوجيا داخل قاعة التدريس.
– تنمي مهارات الأطفال الحركية والسمعية والبصرية.
– تشجع على تعلم الكتابة، كما تزيد من القاموس اللغوي للأطفال.
– تساعد على النمو الاجتماعي والمعرفي للأطفال عن طريق أسلوب المشاركة.
– تنمي اتجاه الأطفال ودافعيتهم نحو التعلم.
(Gils,2005,17:18; Porter, 2004, 14:16)

أهداف القصص الإلكترونية لأطفال الروضة:

– تنمية علاقات الأطفال بالآخرين المحيطين بهم.
– تعمل على زيادة انبهار وتشويق الأطفال.
– تنمي الفهم والمعرفة للأطفال.
– تنمي الانتباه للأطفال.
– تكسب الأطفال التجارب والخبرات.
– تساعد الأطفال على التوافق النفسي والروحي.
– تبني الآراء والقيم والمعتقدات للأطفال.
– إثارة التفكير والذكاء لدى الأطفال (دياب، ٢٠٠٤، ١٠٨).

أنوع القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة:

- القصص الواقعية:

هي قصص يستمد مؤلفها موضوعاتها وأفكارها من الواقع بتصوير الأحداث الواقعية، مع إمكانية إضافة المؤلف لبعض الأحداث التي تحتاجها القصة عند معالجتها فنيًا، ومن ضمن هذه القصص الواقعية القصص التي تحكي وتصور بعض البيئات من خلال عادات سكانها أو الطبيعة الخاصة بها، وغيرها (أحمد، ٢٠٠٩، ٦٣).

- القصص الدينية:

هي أحد أنواع القصص المقدمة للأطفال تأثيرًا في وجدانهم والتي ينبغي الاهتمام بها، وتغرس في الأطفال بطريق غير مباشرة موضوعات دينية مثل: الأخلاق، العبادات، البطولات، الخير، العقائد، القدوة الصالحة، غيرها.. ، وتساعد في تنشئة الأطفال تنشئةً دينيةً سليمةً بصورةٍ مشوقةٍ(القديري، ١٩٩٩، ٤٥).

- القصص الخيالية:

وهي قصص تعود إلى عصورٍ سابقةٍ، وتحتوي على شخصيات خارقة تقوم بأفعال ليس لها وجود في الواقع، وكثيرًا يقوم أبطالها بالمعجزات، وهي تزود الأطفال بمادة الثقافة والوعي بالعالم المحيط بهم حيث تكسبهم أسماء الكائنات الحية والمعرفة بالكون (الحديدي،١٩٩٦، ٢٧٩).

- قصص الخيال العلمي:

وهي قصص مشوقة تجمع بين العلم والخيال ويتناول مضمونها اختراعًا علميًا، وهي توجه الأطفال نحو المعرفة العلمية، كما تنمي الخيال لديهم، وتكثر هذه القصص في الدول المتقدمة صناعيًا(اللبدي، ٢٠٠١، ٥٥).

- **القصص الفكاهية:**

وهي تعتبر من أحب أنواع القصص للأطفال؛ وذلك لحب وميل الأطفال إلي البهجة والمرح، فيقبل عليها الأطفال بشغفٍ، وكثيرًا يطالبون بإعادة عرضها، وهي تخلص الأطفال من الضغوط التي يواجهونها في الحياة (إسماعيل، ٢٠٠٩، ١٥٥: ١٥٦).

- **قصص المغامرات:**

وهي مهمة لنمو الأطفال اجتماعيًا ونفسيًا؛ وذلك لاحتياج الأطفال في هذه المرحلة للقدوة التي يتأثر بها، وتعد من أقرب القصص إلى نفوس الأطفال وتنمي لدى الأطفال الاكتشاف والاطلاع، وتكسب الأطفال القيم السليمة مثل: حب الوطن، العدالة، السلام، ويجب اختيار الشخصية بعناية من ناحية: تصرفاتها، طريقتها في حل المشكلات، أبعادها (إسماعيل، ٢٠٠٤، ١٤٦).

- **القصص التعليمية:**

وهي تستخدم خصائص الأسلوب الأدبي في تعليم الأطفال بعض مظاهر الطبيعة مثل: السحاب، البراكين، المياه،... وغيرها من خلال إضفاء جو عاطفي وتوظيف الكلمات والجمل بشكل جرس جيد ، كما تساعد أيضًا على اكتساب العلم والمعرفة في شتى المجالات مثل: المجال البيئي، الثقافي، العلوم، الصحي، التكنولوجي، الرياضيات، وغيرها (عبد الله، ٢٠٠١، ٧٢).

- **القصص الوصفية:**

وهي التي تقدم للأطفال المشكلات والظواهر والقضايا من خلال وصفها مثل: مكوناتها، مراحلها الإجرائية، زمانها، مكانها.(حمزة، ٢٠١٤، ٣٣٨).

- **القصص التاريخية:**

وهي قصص مضمونها قائمًا على شخصيات وأحداث عبر التاريخ بدون التعرض للجزئيات والتفاصيل بأسلوبٍ واضحٍ وبسيطٍ، وتقدم القدوة للأطفال، كما تساعدهم على معرفة الأحداث السابقة والمعاصرة (عيسى، ٢٠٠٧، ٣٢٠).

- **قصص الحيوان:**

يحب الأطفال قصص الحيوان ويقبلون عليها؛ وذلك لارتباطهم بها وجدانيًا، كما أنهم يتأثرون بشخصياتها، وتفاعل الأطفال مع الآخرين ينحصر في المحيطين منهم مثل الأسرة، وأصدقاء الروضة، وأطفال الجيران، وتكون هذه القصص خيالية أو حقيقية، وتنمي مهارة الاستماع للأطفال من خلال مشاهدتها ومتابعتها(يوسف، ١٩٩٢، ٨٩).

- **قصص الأساطير:**

الأسطورة في بدايتها تحكي لحقيقة وواقع بالفعل، وتتناقلها الأجيال، ومؤلفها غير معروف، وهي ليست من تأليف شخص بعينه، كما تعبر عن ثقافات الشعوب، ويعترف بها المجتمع ككل (أبو معال، ٢٠٠١، ٤٨:٤٩).

مواصفات القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة:

- الابتعاد عن المواقف المخيفة والمزعجة للأطفال.
- أسلوبها سهل في الجمل والكلمات كي يستطيع الأطفال فهمها.
- احتواءها علي الحركة والموسيقى والصور والألوان في جوٍ من التشويق والمتعة.
- توظيف فكرة القصة بطريقةٍ مناسبةٍ للأطفال من خلال عناصر التكنولوجيا.

– وقت عرضها قصير حتى لا يمل الأطفال من متابعتها.
– تتميز بالمرونة عند عرضها على الأطفال (مصطفى، ٢٠٠٨، ٨٥:٨٦).

البناء الفني للقصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة:

– **الفكرة:**

يجب اختيار الأفكار الجيدة التي تكون شبيهًا بخبرات الأطفال وحياتهم وتقع ضمن دائرة اهتمامهم؛ وأن تكون ذات قيمة وهدف واضح وتقدم الإجابات بما يتناسب مع قدراتهم(اللوباني، ٢٠٠٤، ٣٠).

ويجب اختيار الفكرة المناسبة لسمات وخصائص نمو الأطفال، ومن أحسن الأفكار الجديرة بالاختيار في قصص الأطفال: هي التي تبني أحداثها ومضمونها من حقائق تلهم الشعور والعاطفة الداخلية للأطفال (المشرفي، ٢٠٠٥، ٥٢).

– **الشخصيات :**

تساعد الشخصيات على توضيح فكرة القصة والهدف من تأليفها، وينبغي توظيفها بالشكل المناسب ليتعرف الأطفال على أدوارها، والتعاطف معها، ويجب حدوث اتفاق بين سلوك الشخصيات وطبيعتها كما في الحقيقة مثل: حب القرد للتقليد، وصفة الثعلب بالمكر، والجمل بالصبر، والأسد بالكبرياء،ويمكن للمؤلف جعل الشخصيات تكشف عن نفسها بطريق غير مباشر من خلال أفعالها وأقوالها (محفوظ، ٢٠٠٤، ٨١).

– **الحبكة:**

الحبكة الجيدة هي التي تجعل الطفل منتبهًا ومتشوقًا لمعرفة نهاية أحداث القصة، وذلك من خلال قيام المؤلف ببناء مواقف جزئية متسلسلة ومرتبطة

مع بعضها بشكل مرتب ومنظم لتكوين القصة، وأبسط بناء لقصص الأطفال تتكون من المقدمة وهي تمهيد لبداية القصة، العقدة وهي الصراع بين الاحداث حتي وصولها إلي أكثر المواقف تعقيدا، الحل ويأتي في نهاية القصة من خلال انكشاف الأمور وحل العقدة (نجيب، ٢٠٠٠، ٧٥:٧٦).

- **الحوار:**

وهو الكلام الذي يدور بين شخصيات القصة وأحداثها، ويعتبر من أهم عناصر ومكونات بناء قصص الأطفال، ويساعد الحوار الجيد على نجاح القصص، كما يساعد أيضًا في التقارب الوجداني بين الأطفال والقاص، وينبغي أن يعتمد الحوار على سرد أحداث القصة ومواقفها من الصورة الواقعية إلى الصورة اللغوية، كما يجب وصف الحوار للمواقف بشكلٍ واضحٍ ومتخيل أمام الأطفال كأنهم يشاهدونها أمام أعينهم(دياب، ٢٠٠٤، ١١٦).

- **الأسلوب:**

يستمتع الأطفال ويحبون القصص التي يعتمد أسلوبها على الحركة دون الوصف، ويجب على المؤلف كتابة القصة بأسلوبٍ بسيطٍ، واختيار الكلمات المناسبة للقاموس اللغوي للأطفال، وكتابة جمل قصيرة سهلة، تخاطب حواسهم، واستخدم الكلمات ذات الجرس الصوتي، والبعد عن الأسلوب الخاص باللغة المجازية، ويجب أن يتناسب أسلوب القصة مع فكرتها والشخصيات والحبكة والمواقف والأحداث (خفاجي، ٢٠٠٦، ١١٢:١١٣).

- **البيئة الزمانية والمكانية:**

من المهم أن يحدد مؤلف القصة المكان والزمان الذي تدور فيه أحداث القصة التي قد تكون في الحاضر أو الماضي أو المستقبل، وقد تكون محليًا أو عالميًا، ويؤثر عنصري المكان والزمان في موضوع القصة وأحداثها وشخصياتها؛ وذلك لارتباط الأحداث بالمباديء والظروف والعادات الخاصة

بالمكان والزمان، ويجب أن تكون القصة حقيقيةً وصادقةً في مكانها وزمانها لإعطاء جو الاحساس بها (أبو معال، ٢٠٠١، ٣٩).

الدراسات السابقة:

قامت بعض الدراسات العربية والأجنبية في التعرض للقصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة بالدراسة، ومن ضمن هذه الدراسات:

- **دراسة (Zarra,1999):** بهدف التعرف على فاعلية ثلاث إستراتيجيات مختلفة في رواية القصص لأطفال الروضة، وتم تطبيق الدراسة على أطفال في سن (٤ – ٦) سنوات، وتم رواية القصص لعينة الدراسة شفهيًا من خلال الكتب الكبيرة والعرائس، وفي نهاية الجلسة يطلب من الأطفال بإعادة حكاية القصص من خلال:(اللعب أو العرائس أو الوسائل البصرية أو شفهيًا)، وكان من نتائج الدراسة قدرة الأطفال على حكاية القصص بطرقٍ مختلفةٍ نتيجة لاختلاف الوسيلة.

- **كما نجد دراسة (موسي؛ سلامة، ٢٠٠٤):** التي هدفت لتقويم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتم التطبيق على أطفال في مرحلة الروضة من (٤-٦) سنوات وعددهم (٢٣٠) طفلاً وطفلةً، لعدد (١٠) قاعات من خمس روضات بمدينة العين بدولة الإمارات، كما اعتمدت الدراسة على المقابلة وبطاقة الملاحظة، وكان من نتائج الدراسة كثرة القصص الخيالية المقدمة لأطفال الروضة من بين الأنواع الأخرى، كما أن القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة لم تتح لهم الفرص لمعرفة المشكلات الاجتماعية وطرق حلها وذلك من وجهة نظر المعلمات.

- **ودراسة (Fig ,2010):** بهدف معرفة فاعلية رواية القصص الإلكترونية على زيادة التحصيل الدراسي للأطفال، وكذلك تطوير أداء

المعلمين على استخدام القصص الإلكترونية مع الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من كثير من المشاركين مثل: الأطفال، الباحثين، بعض معلمي التدريب الميداني، المدربين. وكان من أهم النتائج فاعلية القصص الإلكترونية مع الأطفال في تطوير وتعليم الكتابة، وكذلك تطوير التحصيل الدراسي وتنمية المشاركة والعلاقات الاجتماعية مع الآخرين.

- **وقام (Garrard ,2011):** بدراسة بهدف تقويم القصص الإلكترونية كوسيلة للكتابة، واعتمدت هذه الدراسة على دراسة الحالة لأطفال في مرحلة التعليم الأساسي، وكان من أدوات الدراسة بطاقة الملاحظة، وكان من أهم النتائج أن القصص الإلكترونية لها تأثير كبير وفعال مع الأطفال.

- **ودراسة (قربان، ٢٠١٢):** بهدف معرفة كفاءة قصص الرسوم المتحركة في إكساب الأطفال للقيم الاجتماعية والمفاهيم العلمية، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي ذي المجموعتين، وكان من أدوات الدراسة مقياس مصور تحصيلي للأطفال من إعداد الباحثة، وكانت عينة الدراسة مكونة من (٥٠) طفلاً وطفلةً مقسمةً إلى مجموعة تجريبية وقوامها (٢٥) ومجموعة ضابطة وقوامها (٢٥). وكان من أهم النتائج فاعلية استخدام قصص الرسوم المتحركة مع أطفال الروضة في تنمية القيم الاجتماعية والمفاهيم العلمية لديهم.

- **كما قام (Papadimitriou, 2013):** بدراسة هدفت إلى التعرف على أهمية القصص الإلكترونية في إكساب المهارات للأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (١٩) طفلاً وطفلةً من أطفال الحضانة والروضة، واعتمدت الدراسة على ملاحظة الأطفال والبحث النوعي. وكان من أهم النتائج إكساب المهارات للأطفال مثل: التعبير عما يدور بداخلهم بأحسن صورة تأليف القصص، تسمية أنواع القصص، وإعادة سرد القصص، كما أدى توظيف القصص.

- **ثم جاءت دراسة (العرينان، ٢٠١٥):** بهدف معرفة كفاءة القصص الإلكترونية في إكساب بعض المهارات اللغوية للأطفال وهي مهارة التحدث ومهارة الاستماع، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي ذي المجموعتين، وتكونت عينة الدراسة من (٤٤) طفلاً وطفلةً من مرحلة رياض الأطفال مقسمة إلى مجموعة تجريبية وقوامها (٢٢) ومجموعة ضابطة وقوامها (٢٢)، وكان من أدوات الدراسة: استمارة لتقييم مهارة التحدث ومهارة الاستماع، مجموعة من القصص الإلكترونية، ودليل مقدم للمعلمة لطريقة استخدام القصص الإلكترونية، وكان من أهم النتائج كفاءة استخدام القصص الإلكترونية مع الأطفال لتنمية مهارة التحدث والاستماع لديهم.
- **ودراسة (موسى،٢٠١٥):** هدفت لمعرفة استخدام القصص الإلكترونية التفاعلية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية وحب الاستطلاع لأطفال الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٩٠) طفلاً وطفلةً، لثلاث مجموعات تجريبية حيث تم عرض القصص على المجموعة الأولى من خلال القصة الورقية ذاتها، والمجموعة الثانية عن طريق الحاسب الآلي من غير تفاعل، والمجموعة الثالثة من خلال التفاعلية، وتكونت أدوات الدراسة من: مقياس حب الاستطلاع المصور، بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية، واستبانة تقدير حب الاستطلاع، كان من أهم النتائج كفاءة القصص الإلكترونية التفاعلية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية وحب الاستطلاع لأطفال الروضة.
- **وهدفت دراسة (بدوي، ٢٠١٥):** للتعرف على فعالية القصص الإلكترونية في إكساب القيم الأخلاقية لطفل ما قبل المدرسة، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي ذي المجموعتين: المجموعة التجريبية وقوامها (٢٨) طفلاً وطفلةً، والمجموعة الضابطة وقوامها (٢٨) طفلاً وطفلةً في عمر (٤-٦) سنوات، وكان من ضمن أدوات الدراسة (اختبار

البدائل السلوكية). وكان من نتائج الدراسة كفاءة وفاعلية استخدام القصص الإلكترونية مع الأطفال لتنمية القيم الأخلاقية.

- **كما هدفت دراسة (علي، ٢٠١٦):** إعداد وحدة مقترحة باستخدام القصص الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم العلمية لأطفال مرحلة الروضة، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذي المجموعتين، وكان من أدوات الدراسة مقياس مصور لقياس بعض المفاهيم العلمية للأطفال، دليل تطبيق وحدة القصص الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٦) طفلاً وطفلةً من أطفال الروضة مقسمة إلى (٣٣) للمجموعة التجريبية، (٣٣) للمجموعة الضابطة في عمر (٥- ٦) سنوات. وكان من أهم النتائج فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لأطفال الروضة.

- **وفي نفس العام نجد دراسة (Şeker, 2016):** التي هدفت لتقويم القصص الرقمية لمحتوى التربية الاجتماعية المقدمة لأطفال مرحلة التعليم الأساسي لعدد (٣٥) طفلاً وطفلةً،واعتمدت الدراسة على المقابلات والتحليل النوعي ودراسة الحالة وتحليل القصص الإلكترونية. وكان من أهم النتائج معرفة نقاط الضعف في القصص الإلكترونية مثل: انقطاع الصوت عند انتقال الصور، موسيقى غير ملائمة، ضعف الصوت، نصوص غير ملائمة، وصعوبة تشغيل القصص، عدم مناسبة الصور للنصوص.

- **ونجد دراسة (شعبان؛ يوسف، ٢٠١٨):** وتهدف لمعرفة كفاءة القصص الحسية والإلكترونية في تنمية الثقافة الغذائية لطفل الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي المعتمد على مجموعة واحدة لقياس قبلي وبعدي، وتم التطبيق على (٣١) طفلاً وطفلةً في عمر (٥-٦) سنوات، وكان من ضمن أدوات الدراسة: القصص الحسية والإلكترونية، ومقياس خاص بالثقافة الغذائية. وكان من نتائج الدراسة فاعلية استخدام القصص

الحسية والإلكترونية في تنمية الثقافة الغذائية لطفل الروضة في عمر (٥ – ٦) سنوات.

– **كما نجد دراسة (حاتم؛ وآخرون، ٢٠٢٠):** تهدف إلى التعرف على شكل قصص الأطفال الإلكترونية عبر النشر الإلكتروني، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من بعض القصص الإلكترونية العربية والعالمية، وكان من أهم النتائج أنه ينبغي على مصمم القصص الإلكترونية إيجاد حلول مبتكرة تخدم فكرة القصة في المضمون والشكل.

- **التعقيب على الدراسات السابقة، ومدى الاستفادة منها :**

– تباينت أهداف الأبحاث والدراسات السابقة الخاصة بالقصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة من حيث (التحليل، والتقويم، والشروط، والمواصفات، والأهمية والفاعلية داخل الروضة في إكساب القيم والمهارات والمعارف والخبرات) في شتى المجالات.

– بينت الأبحاث والدراسات السابقة أهمية توفر المعايير للقصص الإلكترونية، ودورها الحيوي لأطفال الروضة.

– تم الاستفادة من الدراسات والبحوث السابقة في مساعدة الباحث على تحديد المشكلة وأهميتها للبحث الحالي.

– وجاءت نتائج بعض الأبحاث والدراسات السابقة لتصف وتحلل الأهمية الكبيرة للقصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة، وذلك بتنوع الموضوعات. وفي البحث الحالي يسعى الباحث للتوصل لقائمة بالمعايير الجيدة والمناسبة لقصص الأطفال الإلكترونية.

– هدفت دراسة (Şeker, 2016)، ودراسة (Garrard ,2011)، ودراسة (موسي؛ سلامة، ٢٠٠٤) لتقويم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال

الروضة ومرحلة التعليم الأساسي، وتوصلت النتائج لمعرفة جوانب القوة والضعف في القصص الإلكترونية وخصائصها ومواصفاتها.

– ويمكن الاستفادة من الدراسات والبحوث السابقة في التعرف على الأساليب والطرق للتوصل للمعايير الخاصة بالقصص الإلكترونية التي يجب أن تقدم لأطفال الروضة.

– اعتمدت دراسة (حاتم؛وآخرون، ٢٠٢٠) على التعرض لقصص الأطفال الإلكترونية العربية والعالمية، وتوصلت في نتائجها إلى أنه عند إعداد القصص الإلكترونية للأطفال ينبغي إيجاد حلول جديدة ومبتكرة تخدم فكرة القصة في الشكل والمضمون.

إجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج الوصفي في البحث الحالي وذلك لمناسبته للموضوع.

ثانيًا: مجتمع وعينة البحث:

تكون مجتمع البحث من المحكمين والخبراء ويبلغ عددهم (٢٧) في مجالات متنوعة تخدم موضوع البحث الحالي وهي: أدب الأطفال، علم النفس، تكنولوجيا التعليم، رياض الأطفال، ومناهج وطرق التدريس، الإعلام وثقافة الأطفال بكليات: الدراسات العليا للطفولة، التربية للطفولة المبكرة، والتربية النوعية، والآداب، التربية، وعدد (٧٠) معلمةً من رياض الأطفال لعدد (٧) روضات خاصة، و(٤) روضات تابعة للمدارس الابتدائية بمركز طوخ، وتابعة لوزارة التربية والتعليم بمحافظة القليوبية.

ثالثًا: أداة البحث:

لتحقيق هدف البحث، تم القيام بعدد من الخطوات للتوصل إلى إعداد استبانة خاصة بالمعايير المناسبة والجيدة للقصص الإلكترونية لأطفال

الروضة، واستفاد الباحث من الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية المرتبطة بموضوع البحث الحالي، وكذلك الاستفادة من الاستبيانات التي صممت في مجال القصص الإلكترونية للأطفال، كما تم إعداد الاستبانة في ضوء البناء الفني لقصص الأطفال الإلكترونية، وخصائص النمو لمرحلة أطفال الروضة، وخصائص القصص الإلكترونية. وتكونت الاستبانة من (١٠٤) معيارًا في صورتها النهائية، وذلك من خلال آراء المتخصصين والخبراء في المجالات المحددة سابقًا، وكذلك معلمات رياض الأطفال.

ولقد تم إعداد الاستبانة في ضوء الخطوات التالية :

هدف الاستبانة:

– التعرف على القصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من(٥– ٦) سنوات.

الخطوات الأولى في إعداد الاستبانة:

– قام الباحث بإجراء دراسة مسحية للتراث السيكولوجي والاطلاع على ما توافر من الآراء والكتابات النظرية الخاصة بالقصص الإلكترونية والأدب القصصي لأطفال الروضة ، وذلك من المصادر العربية والأجنبية للوصول إلى مفاهيمٍ دقيقةٍ وواضحةٍ عن القصص الإلكترونية الجيدة، وكذلك معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة.

– الاطلاع على البحوث والدراسات الأجنبية والعربية التي تناولت أطفال الروضة.

– الاطلاع على المقاييس والاستبيانات والاختبارات الخاصة بالقصص الإلكترونية، والأدب القصصي لأطفال الروضة.

– تحديد جوانب الاستبانة من خلال الإطار النظري للبحث الحالي، والتوصل إلى التعريفات الإجرائية.

– تحديد عدد معايير الاستبانة.

الدراسة الاستطلاعية:

-تم عرض الاستبانة في صورتها الأولية على مجموعة استطلاعية من معلمات رياض الأطفال لعدد (٣١) معلمةً.

- كما تم عرضها أيضًا على المحكمين والخبراء.

- قام الباحث بعرض الاستبانة على عدد من المحكمين والخبراء والمتخصصين في مجالاتٍ مختلفةٍ تخدم موضوع البحث الحالي للتعرف على مدى ملائمة ووضوح معايير الاستبانة، وتسجيل الآراء والاقتراحات حولها.

- ثم قام الباحث بحذف بعض المعايير وتعديل بعضها وإضافة معايير أخرى للاستبانة، بناءًا على رأي المحكمين والخبراء، والدراسة الاستطلاعية على المعلمات؛ وذلك بهدف سلامة الشكل النهائي للاستبانة، وكذلك القيام بحساب الثبات والصدق.

الاستبانة في صورتها النهائية:

تتكون الاستبانة من (١٠٤) معيارًا مقسمةً لثلاثة جوانب تعني بالقصص الإلكترونية الجيدة في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وهي كالآتي: **الجانب الأول** وهو خاص بعناصر البناء الفني لقصص الأطفال ويتكون من خمسة معايير رئيسية وهي:

أ- معيار الموضوع أو الفكرة الرئيسية ويتكون من (١٢) معيارًا فرعيًا.

ب- معيار الشخصيات ويتكون من (١١) معيارًا فرعيًا.

ج- معيار البناء والحبكة ويتكون من (٩) معايير فرعية.

د- معيار الزمان والمكان ويتكون من (١٣) معيارًا فرعيًا.

هـ- معيار اللغة والأسلوب ويتكون من (١٧) معيارًا.

الجانب الثاني: وهو خاص بالشكل والاخراج وتتكون من (١٦) معيارًا، **الجانب الثالث** خاص بالمضمون ويتكون من (٢٦) معيارًا. ويوجد أمام كل

معيار ثلاثة اختيارات:(مناسب بدرجةٍ كبيرةٍ، مناسب بدرجةٍ متوسطةٍ، غير مناسب)، وذلك لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.

صدق الاستبانة:

تم التحقق من صدق الاستبانة ومدى تحقيقها ومناسبتها للأهداف التي أعدت من أجلها، وذلك من خلال: (الصدق الظاهري، نسبة الاتفاق، صدق المحكمين).

قام الباحث بعرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين والخبراء في تخصصات مختلفة تخدم موضوع البحث الحالي، وعددهم (٢٧)، كما تم عرضها على عدد (٧٠) معلمةً من رياض الأطفال؛ وذلك لإبداء الرأي والمقترحات حول جوانب الاستبانة بشكلٍ عامٍ وكل معيار بالحذف أو الإضافة، وتكونت الاستبانة في صورتها المبدئية من (١٢١) معيارًا. وتم اقتراح معايير، ودمج البعض، وحذف البعض الآخر حيث قام الباحث بتصحيح معايير الاستبانة، وإجراء التعديلات التي تم الاتفاق عليها بنسبة (٩٠) % فأكثر من المحكمين والخبراء والمعلمات، وكانت تشير نسبة الاتفاق إلى أكثر من (٩٤) % لتصبح في صورتها النهائية (١٠٤) معيارًا.

ثبات الاستبانة :

قام الباحث بحساب ثبات الاستبانة عن طريق إعادة التطبيق، حيث تم عرضها على عينةٍ من معلمات رياض الأطفال وعددهم (٤١) معلمةً، ثم إعادة التطبيق عليهم مرةً أخرى بفارق زمني (١٥) يومًا، ثم حساب معامل الارتباط بين التطبيقين: الأول والثاني، وكانت معاملات الاستبانة تشير إلى:

١- الجانب الخاص بعناصر البناء الفني لقصص الأطفال كان معامل الارتباط (٠٠,٩٢).

٢- الجانب الخاص بالشكل والإخراج كان معامل الارتباط (٠٠,٨٨).

٣- الجانب الخاص بالمضمون كان معامل الارتباط (٠٠,٩٣).

وهذه المعاملات مرتفعة، كما أنها دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١) عند جميع جوانب الاستبانة، ويدل ذلك على ثبات الاستبانة بمستوى كبير. وهذه النتائج المرتفعة تؤكد لنا ثبات ومصداقية الاستبانة.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها:

١- توصل الباحث إلى نتائج إجابة السؤال الأول والذي ينص على: **ما القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟**

تم حساب النسب المئوية لدرجة الخبراء والمتخصصين والمعلمات لهذا الجانب، وتم التوصل إلى (٥) معايير رئيسية ويندرج تحت كل معيار رئيسي معايير فرعية، وهي كما يلي:

أ- المعايير الخاصة بالموضوع أو الفكرة الرئيسية، وتوصل الباحث إلى (١٢) معيارًا كما في الجدول التالي:

جدول (١)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
أ-	**الموضوع أو الفكرة الرئيسية**	
١-	تنمي الاعتزاز بالأسرة والوطن.	%٩٨
٢-	تقع ضمن دائرة حاجات واهتمامات الأطفال، و مستمدة من عالمهم.	%٩٧
٣-	تلبي خصائص مرحلة رياض الأطفال: النفسية، العقلية، العاطفية،...	%٩٥
٤-	تسعى لتحقيق أهداف تربوية.	%٩٣
٥-	يجب أن تسير أحداث القصة في إطارها.	%٩٥
٦-	تراعي المستوى اللغوي والثقافي والاجتماعي والوجداني.	%٩٧
٧-	مرتبطة بالمفيد من التقدم التكنولوجي والعلمي.	%٩٢
٨-	لا تكون ساذجة أو باعثة على رعب أو خوف.	%٩٣
٩-	تكون اتجاهات إيجابية عن الروضة.	%٩٤
١٠-	الموضوع جدير وقيم بأن يقدم للأطفال.	%٩٢
١١-	مناسبة لمستوى نضج الأطفال.	%٩٤
١٢-	تقدم تصورًا صحيحًا وواقعيًا عن الحياة	%٩١

توصلت دراسة (حاتم وآخرون، ٢٠٢٠) إلى أنه ينبغي على مصمم القصص الإلكترونية إيجاد حلول مبتكرة تخدم فكرة القصة في المضمون والشكل.

وفي البحث الحالي توصل الباحث إلى (١٢) معيارا للمعايير الجيدة في الموضوع أو الفكرة الرئيسية التابع لمعايير القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، ويتضح من الجدول السابق النسب المئوية لهذا المعيار حيث تراوحت النسب من (٩١%) إلى (٩٨%) حيث أن نسبة معيار (تقدم تصورًا صحيحًا وواقعيًا عن الحياة) بلغت (٩١%) في حين أن نسبة معيار (تنمي الاعتزاز بالأسرة والوطن) بلغت (٩٨%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

ب- المعايير الخاصة بالشخصيات، وتوصل الباحث إلى (١١) معيارًا كما في الجدول التالي:

جدول (٢)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
ب-	**الشخصيات**	
١-	أن تكون طبيعية ومقنعة ومناسبة لثقافات الأطفال.	٩٤%
٢-	من الممكن تقديم بعضها على ألسنة الحيوانات والطيور.	٩٦%
٣-	اتفاق سلوكها مع طبيعتها مثل: مكر الثعلب، كبرياء الأسد،...	٩٣%
٤-	توضح أهمية أصحاب المهن المختلفة.	٩٤%
٥-	يتم رسمها بشكل غير مباشر بمعنى أن تكشف أفعالها وأقوالها عن نفسها.	٩٣%
٦-	لا يكون عددها كبيرًا، وتكون من (٢-٣) شخصيات حتى لا يتشتت الأطفال.	٩٦%
٧-	تتصف بالذكاء والطموح والمرح.	٩٣%
٨-	أن تكون قريبة من نفوس الأطفال ومألوفة لديهم.	٩٤%
٩-	غير مبالغ في إمكاناتها وقدراتها، وبعيدة عن المثالية المطلقة.	٩٢%
١٠	تدل على قيم أخلاقية واضحة، ومشبعة بالقيم الإنسانية العليا.	٩٦%
١١	تتصف بالإيثار وحب الخير والإقدام والشجاعة.	٩٧%

يتضح من الجدول السابق النسب المئوية الخاصة بمعيار الشخصيات التابع لمعايير القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وتراوحت النسب من (٩٢%) إلى (٩٧%) حيث أن نسبة معيار (غير مبالغ في إمكاناتها وقدراتها، وبعيدة عن المثالية المطلقة) بلغت (٩٢%) في حين أن نسبة معيار (تتصف بالإيثار وحب الخير والإقدام والشجاعة) بلغت (٩٧%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

ج- المعايير الخاصة البناء والحبكة، توصل الباحث إلى (٩) معايير كما في الجدول التالي:

جدول (٣)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
ج-	**البناء والحبكة**	
١-	ينبغي أن تكون متماسكة سليمة.	٩٥%
٢-	أن تتكون من ثلاث مراحل رئيسية وهي: المقدمة، العقدة، الحل.	٩٦%
٣-	الابتعاد عن التعقيد وتشابك الأحداث.	٩٣%
٤-	أن تكون بسيطة ومحكمة وواضحة.	٩٥%
٥-	أن تقوم على مواقف وأحداث مترابطة.	٩٥%
٦-	يتم بناؤها على شخصيات غير مفتعلة.	٩٣%
٧-	تكون في تسلسل منطقي وطبيعي.	٩٥%
٨-	تحريك الشخصيات بشكل غير منظور مؤلفة خيطا يمسك ببناء ونسيج القصة، لجعل الأطفال للاستماع إليها ومتابعتها.	٩٠%
٩-	جعل الحبكة تستلزم من الأطفال التذكر والتفكير والتخيل.	٩٢%

يتضح من الجدول السابق النسب المئوية الخاصة بمعيار البناء والحبكة التابع لمعايير القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وتراوحت النسب من (٩٠%) إلى (٩٦%). حيث أن نسبة معيار (تحريك الشخصيات بشكلٍ غير منظورٍ مؤلِّفة خيطاً يمسك ببناء ونسيج القصة،

لجعل الأطفال للاستماع إليها ومتابعتها) بلغت (٩٠%) في حين أن نسبة معيار (أن تتكون من ثلاث مراحل رئيسية وهي: المقدمة، العقدة، الحل) بلغت (٩٦%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

د- المعايير الخاصة بالزمان والمكان، توصل الباحث إلى (١٣) معيارًا كما في الجدول التالي:

جدول (٤)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
د-	**الزمان والمكان**	
١-	اتساع حيز الزمان والمكان في القصص، فالواقع قابل دائمًا للتشكيل والأرض بلا حدود.	%٩٣
٢-	إعطاء جو البيئة المكانية والإحساس بها.	%٩٢
٣-	اعتبار المكان مساحة بين الواقع الخيال.	%٩٠
٤-	مراعاة الظروف الزمانية والمكانية في القصة، من الممكن أن تكون خيالية مثل خيال علمي مستقبلي، أو أصلية مثل السير والتراجم.	%٩٣
٥-	مراعاة خصائص البيئة المكانية وما فيها من تقاليد الناس السليمة وأساليبهم وعاداتهم في التعامل.	%٩٢
٦-	يجب أن يكون الجو العام وخلفية القصة سليمين وصحيحين مكانًا وزمانًا.	%٩٤
٧-	ارتباط العادات والظروف والمباديء بالأحداث الخاصة بالمكان والزمان اللذين وقعت فيهما.	%٩٣
٨-	اتصال عنصري الزمان والمكان ببناء القصة وتركيبها.	%٩٥
٩-	عدم الالتزام بالتفاصيل المحلية الضيقة.	%٩٠
١٠-	إضفاء المكان للطابع الواقعي الملموس.	%٩١
١١-	إكساب المكان للمصداقية في عقل الأطفال.	%٩٢
١٢-	تحريك عنصر الزمان لملكة التخيل.	%٩٦
١٣-	تغيير المكان في أثناء سير الأحداث.	%٩١

يتضح من الجدول السابق النسب المئوية الخاصة بمعيار الزمان والمكان التابع لمعايير القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وتراوحت النسب من (٩١%) إلى (٩٦%) حيث أن نسبة معيار (تغيير المكان في أثناء سير الأحداث)، وكذلك معيار (إضفاء المكان للطابع الواقعي الملموس) قد بلغت (٩١%) في حين أن نسبة معيار (تحريك عنصر الزمان لملكة التخيل) بلغت (٩٦%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

هـ- المعايير الخاصة باللغة والأسلوب، توصل الباحث إلى (١٧) معيارًا كما في الجدول التالي:

جدول (٥)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
هـ-	**اللغة والأسلوب**	
١-	أن يكون الأسلوب خاليًا من الغموض والتعقيد، بعيدًا عن التكلف والسطحية والسذاجة.	٩٥%
٢-	استخدام اللغة المناسبة والبسيطة لمستوى النمو العقلي واللغوي.	٩٤%
٣-	وضوح الأسلوب وسهولته في التعبير الدقيق عن المعاني، وملائمته للتراكيب والألفاظ المناسبة للأطفال.	٩٣%
٤-	استخدام العبارات البسيطة، والجمل القصيرة، التراكيب السلسلة.	٩٥%
٥-	تكوين الصور الذهنية والحسية المناسبة.	٩٠%
٦-	استخدام عنصري: الرمزية الشفافة لإثارة الخيال، المفاجأة لإثارة الأطفال.	٩١%
٧-	إيقاظ حواس الأطفال وجذبهم واثارتهم.	٩٥%
٨-	اعتماد الأسلوب على الحركة والتمثيل والحوار.	٩٢%
٩-	تسلسل الأفكار والمعاني.	٩٣%
١٠-	تدل الكلمات على المحسوسات لكي تتناسب مع عقول الأطفال.	٩٥%
١١-	يعبر عن الفكرة والشخصيات والأحداث بكل جمال وسلاسة.	٩٣%
١٢-	فصاحة اللغة المقدمة بما يتناسب مع الأطفال.	٩٧%

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
هـ-	**اللغة والأسلوب**	
١٣-	الابتعاد عن أسلوب الوعظ والخطابة.	٩٦%
١٤-	سهولة مخارج الحروف عند النطق بها.	٩٥%
١٥-	ارتباط النتائج بالأسباب.	٩٤%
١٦-	ارتباط اللغة بالقاموس اللغوي للأطفال.	٩٧%
١٧-	بساطة وسهولة الجمل.	٩٦%

يتضح من الجدول السابق النسب المئوية الخاصة بمعيار اللغة والأسلوب التابع لمعايير القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث عناصر البناء الفني – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات، وتراوحت النسب من (٩٠%) إلى (٩٧%) حيث أن نسبة معيار (تكوين الصور الذهنية والحسية المناسبة) قد بلغت (٩٠%) في حين أن نسبة معيار (فصاحة اللغة المقدمة بما يتناسب مع الأطفال)، وكذلك معيار(ارتباط اللغة بالقاموس اللغوي للأطفال) قد بلغت (٩٧%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

٢- توصل الباحث لنتائج إجابة السؤال الثاني والذي ينص على: **ما القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث الشكل والإخراج- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات ؟**

تم حساب النسب المئوية لدرجة الخبراء والمتخصصين والمعلمات لهذا الجانب، وتم التوصل إلى (١٦) معيارًا، وهي كما يلي:

جدول (٦)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث الشكل والإخراج – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
١-	طريقة العرض ممتعة وجذابة، وتشجع على استمرار المشاهدة	%٩٥
٢-	وضوح الصوت لجذب الأطفال للاستماع للقصة والتنويع في نبرات الصوتز	%٩٦
٣-	تتميز بجودة الإنتاج من ألوان جذابة، صوت، موسيقى، صور،...	%٩٧
٤-	الاعتماد على الصورة والصوت والحركة.	%٩٥
٥-	تطابق الموسيقي بشكل كبير مع الأحداث، وإثارتها لعواطف الأطفال.	%٩٣
٦-	يتم الانتقال في الأحداث التصويرية والمقاطع بتناسق وسهولة.	%٩٤
٧-	أن تكون الموسيقى عذبة الصوت ومفهومة للأطفال.	%٩٧
٨-	تناغم الحركة والصوت في الايقاع والسرعة مع الأحداث.	%٩٦
٩-	الاستغلال الأمثل لإمكانيات وخصائص التكنولوجيا الحديثة.	%٩٥
١٠-	أن تضيف الموسيقى أجواء للأحداث ولا تشتت الانتباه وتكون كافية.	%٩٣
١١-	تلخيص الخاتمة لما تم عرضه بشكل جيد.	%٩٤
١٢-	أن تكون المقدمة جذابة ومشوقة.	%٩٧
١٣-	اتساق الصوت مع الصور في القصة.	%٩٥
١٤-	استخدام الموسيقى السهلة والشيقة.	%٩٥
١٥-	يتراوح زمن العرض من (٥-١٠) دقائق.	%٩٦
١٦-	استخدام الحيل الفنية لجذب الانتباه إلى ما يجب ملاحظته.	%٩٤

لقد توصلت دراسة (Şeker, 2016) إلى معرفة نقاط الضعف في القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال مثل: انقطاع الصوت عند انتقال الصور، موسيقى غير ملائمة، ضعف الصوت، نصوص غير ملائمة، وصعوبة تشغيل القصص، عدم مناسبة الصور للنصوص وهي بمجموع (٦) نقاط ضعف.

وفي البحث الحالي توصل الباحث إلى المعايير الجيدة لمعيار الشكل والإخراج وهي (١٦) معيارًا، وذلك عند اختيار القصص الإلكترونية لأطفال الروضة.

ويتضح من الجدول السابق النسب المئوية الآتية: حيث تراوحت النسب من (٩٣%) إلى (٩٧%) حيث أن نسبة معيار (تطابق الموسيقى بشكلٍ كبيرٍ مع الأحداث، وإثارتها لعواطف الأطفال)، ومعيار (أن تضيف الموسيقى أجواء للأحداث ولا تشتت الانتباه وتكون كافية) قد بلغت (٩٣%) في حين أن نسبة معيار (أن تكون المقدمة جذابةً ومشوقةً)، ومعيار (تتميز بجودة الإنتاج من ألوان جذابة، صوت، موسيقى، صور،..)، ومعيار (أن تكون الموسيقى عذبة الصوت ومفهومة للأطفال) قد بلغت (٩٧%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

٣- توصل الباحث لنتائج إجابة السؤال الثالث والذي ينص على: **ما القصص الإلكترونية الجيدة - من حيث المضمون- في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات؟**

تم حساب النسب المئوية لدرجة الخبراء والمتخصصين والمعلمات لهذا الجانب، وتم التوصل إلى (٢٦) معيارًا، وهي كما يلي:

جدول (٧)

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث المضمون – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
١-	يحتوي على القيم السليمة.	%٩٦
٢-	لا يعرض أشياءًا مخيفةً للأطفال.	%٩٥
٣-	يرتبط ببيئة الأطفال.	%٩٨
٤-	يعرض سير الأبطال.	%٩٤
٥-	يوضح أهمية أصحاب المهن المختلفة.	%٩٨
٦-	يعبر عن اهتمامات وحاجات الأطفال.	%٩٣

م	القصص الإلكترونية الجيدة – من حيث المضمون – في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات	النسبة المئوية لدرجة المناسبة للأطفال
٧-	يرتبط بالمفيد من التقدم التكنولوجي والعلمي.	%٩٢
٨-	يسعي لتحقيق أهداف تربوية.	%٩٤
٩-	يكون اتجاهات إيجابية عن الروضة للأطفال.	%٩٦
١٠-	ينفر الأطفال من السلوكيات الخاطئة.	%٩٤
١١-	ينمي الإبداع والابتكار للأطفال.	%٩٨
١٢-	يساعد الأطفال في حل المشكلات.	%٩٧
١٣-	يقدم الفكاهة والتفاؤل للأطفال.	%٩٢
١٤-	ينمي السلوكيات الصحيحة.	%٩٥
١٥-	يتناول لموضوعات مثل القيم: الوطنية، الدينية، الإنسانية، الاجتماعية، الترفيهية.	%٩٤
١٦-	ينمي الاعتزاز للأطفال بأسرتهم ووطنهم.	%٩٦
١٧-	يتفق مع تقاليد وعادات الأطفال.	%٩٧
١٨-	يقدم على ألسنة الحيوانات والطيور.	%٩٤
١٩-	يعرض لمظاهر التقدم والنهضة المصرية المعاصرة.	%٩٤
٢٠-	ينمي التفكير لدى الأطفال.	%٩٦
٢١-	يعبر عن الحاجات النفسية للأطفال.	%٩٣
٢٢-	يتناول لعلاقات الأطفال مع الآخرين.	%٩٤
٢٣-	مناسب لخصائص وثقافة الأطفال.	%٩٤
٢٤-	يصف جمال الطبيعة المحيطة بالأطفال.	%٩٤
٢٥-	يحبب الأطفال في أمور الدين والعبادات.	%٩٦
٢٦-	ينمي الخيال لدى الأطفال.	%٩٤

يتضح من الجدول السابق النسب المئوية الخاصة بمعيار المضمون، وتراوحت النسب من (٩٢%) إلى (٩٨%) حيث أن نسبة معيار (يقدم الفكاهة والتفاؤل للأطفال)، ومعيار (يرتبط بالمفيد من التقدم التكنولوجي والعلمي) قد بلغت (٩٢%) في حين أن نسبة معيار (يرتبط ببيئة الأطفال)، ومعيار (ينمي الإبداع والابتكار للأطفال)، ومعيار (يوضح أهمية أصحاب المهن المختلفة) قد بلغت (٩٨%)، وجميع المعايير الخاصة بهذا المعيار الرئيسي تشير إلى نسب مئوية مرتفعة.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث الحالي، وما تم التوصل إليه، فإن الباحث يوصي بالآتي:

١- ضرورة التأكيد على أهمية القصص الإلكترونية الجيدة واستخدامها في مرحلة رياض الأطفال.

٢- حث المتخصصين على إعداد القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة بضرورة توفر المعايير التي تم التوصل إليها في البحث الحالي الخاصة بالقصص الإلكترونية الجيدة من حيث: عناصر البناء الفني لقصص الأطفال، الشكل والاخراج، المضمون في ضوء معايير الأدب القصصي لأطفال الروضة من (٥-٦) سنوات.

٣- ضرورة الاستفادة من التطورات التكنولوجية الحديثة في إعداد وتقديم القصص الإلكترونية الجيدة لأطفال الروضة.

البحوث المقترحة:

- تدريب معلمات رياض الأطفال على تصميم وإعداد القصص الإلكترونية لأطفال الروضة.
- فعالية القصص الإلكترونية في تنمية القيم لأطفال الروضة.
- توظيف القصص الإلكترونية داخل رياض الأطفال.

المراجع

أولاً : المراجع العربية :

- أبو معال، عبدالفتاح (٢٠٠١) . *أدب الأطفال دراسة وتطبيق* . ط٢. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع .
- أحمد، سمير عبد الوهاب (٢٠٠٩). *أدب الأطفال قراءات نظرية ونماذج تطبيقية*. عمان: دار المسيرة.

– إسماعيل، محمود حسن (٢٠٠٤). *المرجع فى أدب الأطفال*. ط.١، القاهرة: دار الفكر العربي.
– إسماعيل، محمود حسن (٢٠٠٩). *المرجع في أدب الأطفال*. القاهرة: دار الفكر العربي.
– الحديدي، علي (١٩٩٦). *في أدب الأطفال*، ط٧، القاهرة: الأنجلو المصرية، ١٩٩٦).
– العرينان، هديل محمد عبد الله (٢٠١٥). *فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة*. رسالة ماجستير. جامعة أم القرى: كلية التربية.
– القديري، ممدوح (١٩٩٩). *أدب الطفل العربى بين الواقع والمستقبل* ، ط١، القاهرة: مركز الحضارة العربية.
– اللوباني، سلوي (٢٠٠٤). الطفل والقصة. المجلس العربي للطفولة والتنمية: *مجلة خطوة*. العدد السادس والعشرين.
– المشرفي، انشراح إبراهيم (٢٠٠٥). *أدب الأطفال مدخل للتربية الإبداعية*، ط١. الإسكندرية: مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع.
– المشرفي، انشراح إبراهيم (٢٠٠٥). *أدب الأطفال مدخل للتربية الإبداعية*. ط١. الإسكندرية: مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع.
– بدوي، منال شوقي (٢٠١٥). تصميم قصص إلكترونية لتنمية القيم الأخلاقية لدي أطفال ما قبل المدرسة. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*. جامعة المنيا: كلية التربية النوعية. ع٢، ١٠٩–١٥٣.
– حاتم، دعاء خالد؛ الشرقاوي، داليا أحمد فؤاد السيد؛ عبد الله، دانة صبري عبد العال (٢٠٢٠). أثر النشر الإلكتروني على تطور شكل تطبيقات القصص المصورة المقدمة للطفل. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*: الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، ٥ (٢٠)، ص ٢٢٣– ٢٤٣.

– حمزة، إيهاب (٢٠١٤). أثر الاختلاف في نمطي تقويم القصص الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس*. السعودية، ع (٥٤)، ٣٢١ – ٣٦٨.

– خفاجي، طلعت فهمي (٢٠٠٦). *أدب الأطفال في مواجهة الغزو الثقافي*. ط١. دار ومكتبة الإسراء.

– دياب، مفتاح محمد (٢٠٠٤). *دراسات في ثقافة الأطفال وأدبهم*. دمشق: دار قتيبة.

– شعبان، فاطمة عاشور توفيق؛ يوسف، فايزة أحمد علي (٢٠١٨). فاعلية استخدام الأنشطة القصصية الحسية والإلكترونية في إكساب الثقافة الغذائية لطفل الروضة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. المركز القومي للبحوث: غزة. ٢ (١٠)، ٤٩-٦٩.

– عبد الله، محمد حسن (٢٠٠١). *قصص الأطفال ومسرحهم*. القاهرة: دار قباء للطباعة والنشر.

– علي، نيفين أحمد خليل (٢٠١٦). وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، *مجلة كلية التربية*، جامعة بورسعيد: كلية التربية، ع١٩، ٢٧٣– ٣١٤.

– عيسى، فوزي (٢٠٠٧). *أدب الأطفال*. ط١، الإسكندرية: دار الوفاء.

– قربان، بثينة محمد سعيد (٢٠١٢). *فاعلية استخدام قصص الرسوم المتحركة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مكة المكرمة*. رسالة دكتوراه. جامعة أم القرى: كلية التربية.

– محفوظ، سهير أحمد (٢٠٠٤). *كتب الأطفال في مصر*. القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.

– مصطفى، فهيم (٢٠٠٨). *الطفل والخدمات الثقافية*. رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي. ط١. القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.

– موسى، سعيد عبد المعز علي (٢٠١٥). فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة. *مجلة الطفولة والتربية: كلية التربية للطفولة المبكرة*. جامعة الاسكندرية. ٧ (٢١)، ١١٩– ٢١٠.

– موسى، محمد محمود محمد؛ سلامة، وفاء محمد (٢٠٠٤). القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة. *المؤتمر الإقليمي الأول*. الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة. مركز البحوث والدراسات المتكاملة. جامعة عين شمس: كلية البنات.

– نجيب، أحمد (٢٠٠٠). *أدب الأطفال علم وفن*. ط٣، القاهرة: دار الفكر العربي.

– اللبدي، نزار وصفي (٢٠٠١). *أدب الطفولة: واقع وتطلعات*، ط١، العين: دار الكتاب الجامعي .

– يوسف، عبد التواب (١٩٩٢). *الطفل العربي والأدب الشعبي*. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

ثانياً : المراجع الأجنبية :

- Couldry, N. (2008). *Digital storytelling, media research and democracy: conceptual choices and alternative futures*, USA: Peter Lang Publishing, Inc.

- Engle, A. (2011). *Digital Storytelling*, USA: Mc-Graw Publishing.

- Engle, A. (2011). *Digital Storytelling*, USA: Mc-Graw Publishing.

- Fig, C & Maccartney, R (2010). Impacting academic achievement with student's learners teaching digital storytelling to others: The ATTTCSE digital video

project. *Contemporary Issues in technology and teacher education*, 10 (1),38-79.
- Garrard (2011). *A case study to evaluate the effectiveness of digital story telling as a narrative writing tool,* unpublished master theses of arts university of Limerick.
- Gils, F. (2005). "Potential applications of digital storytelling in education" *3rd Twente Student Conference on IT*, University of Twente: Faculty of Electrical Engineering:17-18.
- Hlubinka, M.I. (2003). *BEHIND THE SCREENS: Digital Storytelling as a Tool for Reflective Practice*, Cambridge: Harvard University.
- Matthews-DeNatale,G.(2008). *Digital Storytelling: Tips and Resources*, Boston: Simmons College.
- Ormrod, J. E. (2004). *Human learning*, 4th ed., Upper Saddle River, NJ: Pearson Educational, Inc.
- Papadimitriou, E., Kapaniarhs, A., Zisiadis, D., Kalogirou, E. (2013). Digital storytelling in kindergarten: An alternative tool in children's way of expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences* .4(11):389-396
- Porter, B. (2004). "The Art of Digital Storytelling- Part I: Becoming 21st-Century Story keepers", *The Creative Educator*: 14-16.
- Robin, B (2011). *Digital storytelling Hands-ons Lab: The Educational Uses of digital storytelling*, Austin.
- Robin, B.(2011). *Digital Storytelling Hands-ons Lab: The Educational Uses of Digital Storytelling*, Austin, TX.

- Şeker, B. (2016). An evaluation of digital stories created for social studies teaching. *Journal of Education and Practice*, 7 (29), 18- 29.
- Zarra, June (1999).*Using manipulatives to retell a story within a preschool Disabilitese*, (Kean university. U.S.A. New Jersey).