المعايير التربوية والفنية والتقنية لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال

* د / منال محمود عبد الحميد موسى

ملخص البحث

هدف البحث الحالى إلي تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية والمعايير الخاصة بعناصر البناء الفنى اللازمة لتصميم وانتاج القصص الالكترونية المقدمة لاطفال الروضة فى ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتصميم نماذج من القصص الالكترونية المناسبة لطفل الروضة وأخذ رأى عينة عينة من السادة أعضاء التدريس فى التصور المقترح لتصميم القصص الالكترونية المقدمة لأطفال الروضة فى ضوء المعايير القومية لرياض الاطفال وذلك عن طريق بطاقة تقييم انتاج وتصميم للقصة الالكترونية واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وذلك باعتباره المنهج البحثى الملائم لطبيعة البحث وأهدافه ومتطلباته حيث يستخدم المنهج الوصفى التحليلى فى عرض الاطار النظرى للبحث وتحليل ما تشير اليه البحوث والدراسات والادبيات ذات الصلة بموضوع البحث لتحديد المعايير اللازمة لتصميم القصص الالكترونية والتى يمكن من خلالها تصميم قصص الكترونية مناسبة لطفل الروضة وفى إعداد أدوات البحث وكذلك عند تحليل وتفسير نتائج البحث ، وأعدت الباحثة مجموعة من الادوات منها استبانة لتحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وانتاج القصص الالكترونية المقدمة لطفل الروضة فى ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وقائمة معايير تصميم القصص الالكترونية وتصميم مجموعة من القصص الكترونية لطفل الروضة فى ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وبطاقة تقييم تصميم وانتاج القصص الالكترونية وتوصلت الباحثة الى قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وانتاج القصص الالكترونية فى ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ومجموعة من القصص الالكترونية التى تم تصميمها فى ضوء قائمة المعايير .

---

* مدرس بقسم العلوم التربوية بكلية رياض الأطفال – جامعة أسيوط

Abstract

The objective of the present research is to determine the educational, technical, technical and standards criteria for the technical building elements needed to design and produce electronic stories for kindergartens in light of the national standards of kindergartens and to design models of electronic stories suitable for kindergarten children. Presented to kindergarten children in light of the national standards of kindergartens through a card to evaluate the production and design of the electronic story and used the researcher descriptive analytical approach as a research methodology appropriate to nature The descriptive descriptive approach is used to present the theoretical framework for research and to analyze the research, studies and literature related to the research subject to determine the necessary standards for the design of electronic stories, through which it is possible to design appropriate electronic stories for the kindergarten child and in preparing Research tools, as well as analysis and interpretation of the results of the research, the researcher prepared a set of tools, including a questionnaire to determine the educational, technical and technical criteria for the design and production of electronic stories provided to the kindergarten child in light of the national standards of Ria The list of educational and technical standards for designing and producing electronic stories in light of the national standards of kindergartens and a series of electronic stories that have been developed. Designed in light of the list of standards.

مقدمة:

يعد الاهتمام بالطفولة في الوقت الحاضر مؤشراً مهماً لتقدم الشعوب؛ لذا فقد نال مجال الطفولة وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة اهتماماً غير مسبوق على كافة المستويات العربية والعالمية؛ لأن تنمية الطفولة هي الركيزة الأساسية لمستقبل الأمة العربية في مطلع الألفية الثالثة، فالطفل ثروة الحاضر وعماد المستقبل الذي تعتمد عليه الأمم في تشيد حاضرها وبناء مجدها.

ويشهد العصر الحالي تقدماً ملموساً في تكنولوجيا المعلومات، وقد انعكس ذلك بشكل كبير على العملية التعليمية، فمع التقدم العلمي والتغير التكنولوجي السريع أصبحت المجتمعات الإنسانية بحاجة إلى تطوير التعليم وإعادة النظر بشكل متكامل في منظومته؛ كونه الهدف الأول لتحقيق التقدم الذي تطمح إليه هذه المجتمعات.(حمدان سعيد الغامدي، ٢٠١٣، ١)

وفي ظل التكنولوجيا السريعة في هذا العصر وظهور وسائل التكنولوجيا والتقنيات التعليمية الحديثة واستجابة للتقدم التكنولوجي في كافة مجالات تعليم الطفل وتثقيفه؛ ظهرت في الآونة الأخيرة أشكال ومضامين جديدة من الممكن أن تضاف إلى ثقافة الأطفال وأدبهم الحالي.(أحمد فضل، ٢٠٠٠، ٧١)، كما ظهرت طرق جديدة وحديثة في عرض القصص وذلك باستخدام الأقراص المدمجة بواسطة الكمبيوتر والتي شاع استخدامها وهى القصص المبرمجة إلكترونياً ويمكن الحصول عليها خلال شبكة الإنترنت.

(حسام مازن، ٢٠٠٤، ٢٣٥)

فالقصص الإلكترونية إحدى التقنيات الحديثة التي تصمم وتنتج وتعرض من خلال الحاسوب ويمكن للمعلم استخدامها داخل حجرات الدراسة، فهي تعد تغيراً نموذجياً في مجال التعليم حيث تنقل الطريقة التعليمية في التعليم خاصة مع الأطفال إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل الفهم والإبداع، حيث تقدم للأطفال المعلومة من خلال برامج متكاملة وهذا بالإضافة إلى الألوان والحركات والمثيرات الصوتية، وبذلك فهي تعد نموذجاً من نماذج التعلم الإلكتروني إذا ما وضع في الاعتبار مجموع ما تكونه القصة من نموذج متكامل يعتمد على تقديم الأفكار والمعلومات للمتعلم بحيث تكون مدعومة بالوسائط المتعددة التي تكون على هيئة صور أو أفلام متحركة.(أحمد محمد نوبي، ٢٠١٣، ٧)

والقصص الإلكترونية أحد أساليب عرض القصص على الأطفال في مراحل عمرية مختلفة، وهذا الأسلوب يعد مواكبة للتطور التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي في جميع المجالات، وخاصة العملية التعليمية؛ حيث تسعى العديد من الأبحاث إلى الحد من الملل والرتابة السائدة في التدريس التقليدي، فظهر التعلم الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية، والنمذجة الإلكترونية، والمحاكاة الإلكترونية والقصص الإلكترونية.(محمود هلال، ٢٠١٣، ٢٢)

كما تعد القصص الإلكترونية أسلوباً جذاباً ومثيراً يمكن أن يستخدم في العملية التعليمية، وهى قصص على شكل برمجيات إلكترونية محوسبة، تعد وتقدم بالحاسوب، ويمكن الحصول عليها من خلال شبكة الإنترنت.(حسام مازن، ٢٠٠٤، ١٤١)

كما أن القصص الإلكترونية التي تمت برمجتها على الأسطوانات المدمجة تمثل إغراء كبيراً للأطفال في ظل التطور التكنولوجي في أدب الأطفال فهي أحدث وسائل عرض القصص على الأطفال وخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة، حتى أن المناهج في بعض الدول العربية تركز على دور القصة المبرمجة إلكترونياً في تحقيق أهدافها.(فهيم مصطفى، ٢٠٠٨، ٩٨)

وعلى الرغم من قدم القصة كفن أدبي إلا أن التكنولوجيا أضافت له شكلاً جديداً مختلف يتسم بالحداثة وذلك من خلال القصة الإلكترونية التعليمية والتي تعد وسيلة فعالة لاستخدام التكنولوجيا في التعليم وتعمل على تعزيز مشاركة المتعلمين في التعلم بجدية مما يؤدى إلى التعمق في المضمون والابتكار في أسلوب العرض(Riedl,2012,2)

ولقد أشار كل من هول ونيلسون (Hull& Nelson,2005) أن القصص الإلكترونية واحدة من التطبيقات الجديدة والمثيرة في تكنولوجيا التعليم التي أصبحت متاحة للاستخدام بسهولة في الحجرات الدراسية، وذلك إذا ما أحسن تصميمها وتطويرها وعرضها، كما تعد بمثابة المخرج النهائي للوسائط المتعددة التي تتألف من الصور الثابتة والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو والتعليق الصوتي والخلفيات الموسيقية.

والقصص الإلكترونية قصص واسعة الانتشار بأشكالها المختلفة حيث إنها تتميز بسهولة الاستخدام وتطويعها في مجالات عديدة أدبية وثقافية وتعليمية

وترفيهية، وتكمن أهميتها في قدرتها على تحميل مميزات إلكترونية مختلفة كالصور ثلاثية الأبعاد والصوت والحركة حيث تعد شكلاً أدبياً يحمل خصائص إلكترونية، وهى تخضع لمعايير وشروط القصة الإلكترونية بشكلها التقليدي في الكتابة الأدبية والنص المقدم واللغة المستخدمة (وفاء عبدالله، ٢٠١٦، ٥٢)، وتعد من الوسائل الفعالة في تكوين شخصية الطفل وتربية ذوقه وخياله وتهذيب خلقه وهى طريقة لتربيته وتعليمه حيث يكتسب عن طريقها المعارف والمعلومات والاتجاهات السلوكية وقيم مجتمعه بما يناسب مستوى نموه وقدراته؛ لذلك فالنشاط القصصي يعد من الأنشطة الأساسية في رياض الأطفال نظراً لتأثيره العميق في شخصية الطفل.(عمر الأسعد، ٢٠٠٠، ٩١)

والقصص الموجهة للأطفال ينبغي أن تخضع لمجموعة من المعايير المحددة والمناسبة لهم في هذه المرحلة والتي تتمثل في: جودة المحتوى وحداثة الفكرة واستخدام اللغة المناسبة وملائمة القصة للأطفال ومستوى نضجهم ونموهم (محسن محمود، ٢٠٠١، ١٠٠)، وذلك بالإضافة إلى إتباع من مجموعة الشروط الواجب توافرها في قصص الأطفال الجيدة ومنها الفكرة وما تحمله من معاني وقيم وتسلسل أحداثها وترابطها وتجسيدها للشخصيات وجودة الحبكة وجمال الأسلوب وذلك فضلاً عن الشروط والمعايير الأدبية والتربوية والفنية الأخرى.
(محمد حلاوة، ٢٠١١، ١٣١)

وتعد المعايير والمؤشرات هي لغة العصر فلا شيء بدون معايير، فهي الأساس في التصميم التكنولوجي فعلى أساس المعايير يتم تصميم وتطوير المنتج التكنولوجي وعلى أساسها يتم تقويمه.(محمد خميس، ٢٠٠٧، ١٠٠) وتصميم القصص الإلكترونية لطفل الروضة يحتاج إلى مجموعة من المعايير والمواصفات التربوية والفنية والتكنولوجية والتقنية حتى تتماشى مع المعايير القومية للتعليم في مصر كمحددات لمستويات الجودة المراد تحقيقها في مرحلة رياض الأطفال.

ومما سبق يتضح أهمية القصص الإلكترونية، فهي يمكن أن تحقق دورها وأهميتها والأهداف المرجوة منها وتسهم إسهاماً قوياً وفعالاً في السنوات الأولى من حياة الطفل ويكون لها تأثير عميق على أساليب نموه وذلك إذا تم اختيارها على أسس تربوية سليمة، وتم انتقاء عناصرها الفكرية واللغوية، وإذا ما أجيد

إخراجها الفني بحيث يتم استخدامها كمدخل تدريسي لإكساب أطفال الروضة بعض المفاهيم المناسبة لهم، وذلك من خلال إعداد القصص الإلكترونية للأطفال وفقاً لاهتماماتهم وحاجاتهم وخصائص نموهم، مما يؤهلهم إلى فن التعامل مع الآخرين وذلك وفقا لقيم وعادات وتقاليد المجتمع الذي ينتمون إليه، وكذلك توجيه معلمات الروضة وموجهي رياض الأطفال وجميع القائمين على تربية طفل ما قبل المدرسة بالمعايير والشروط الجيدة الواجب توافرها في القصة الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة باعتبارها من أهم وأفضل الوسائل والطرق والأساليب غير المباشرة التي عن طريقها نقدم للطفل كل ما نريد تقديمه وذلك إذا ما تم اختيارها على أسس تربوية سليمة وتم توظيف ما فيها من مفاهيم وقيم وسلوكيات بطريقة صحيحة تتناسب مع خصائص نمو الطفل في هذه المرحلة.

مشكلة البحث:

نبع أحساس الباحثة بمشكلة البحث من خلال عدة مصادر أساسية أهمها:

١) اطلاع الباحثة على العديد من القصص الإلكترونية المطروحة بالأسواق على شكل أسطوانات مدمجة أو موجودة على شبكة الإنترنت، ووجدت الباحثة ظهور كم كبير وهائل من القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال بعضها يفتقر لوجود معايير لجودة محتواها وأسس إعدادها حيث إن معظم القصص الإلكترونية المطروحة قصص تعتمد على التراث في تقديم مادتها العلمية، وتم تحويلها من الصيغة الورقية إلى الإلكترونية على الأقراص المدمجة، كما أن معظم هذه القصص لا يتناسب مع طفل الروضة شكلاً وموضوعاً فبعض القصص أهدافها لا تتناسب مع خصائص نمو الطفل في هذه المرحلة أو قاصرة على إشباع احتياجاتهم أو غير قادرة على اقتحام عالمهم أو غير مناسبة لمراحل نموهم أو تقدم مضامين غاية في التجريد أو الغموض أو الرمزية أو لا تتناسب مع الأهداف التربوية التي يجب تحقيقها للأطفال وبذلك تكون القصة غير محققة لأهم أهدافها في هذه المرحلة ويرجع ذلك عدم وجود معايير محددة ومتفق عليها لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

٢) وجود العديد من الجهات المؤسسات والشركات المتعددة والأفراد الذين يقومون بإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية وعدم التزام أو معرفة

المؤسسات المنتجة للقصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال بالمعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المناسبة للطفل في هذه المرحلة واعتمدت على المؤثرات البصرية والصوتية والصافرات لجذب انتباه الأطفال ووضع أزرار لتشغيل الموسيقى وعناصر مجسمة ثلاثية الأبعاد في القصص كعوامل جذب إلا أنه على الرغم من ذلك فالمنتج النهائي للقصة يبدو تقليديًا، هذا بالإضافة إلى أن جميع مصممي ومنتجي القصص الإلكترونية ينظرون إلى إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية كمشروع تجارى يقاس بموازين المكسب والخسارة دون النظر إلى اعتبارات تربوية لتصميم القصص الإلكترونية المنتجة للأطفال في هذه المرحلة.

٣) ظهور كم كبير من القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال والإقبال الشديد من الأطفال عليها واتجاه عدد كبير منهم نحو استخدام الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية في مشاهد القصص الإلكترونية وذلك نظراً لما تحتويه هذه القصص من عوامل جذب وإثارة وتشويق تتمثل في الصوت والحركة والرسوم المتحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية والسيناريو والحوار ففيها يلتقي الطفل بشخصيات عديدة تتحرك وتمتلئ بالحيوية والنشاط تتحدث وترقص وتغنى كما يسهل على الطفل الانتقال إلى أي جزء محبب لديه بسهولة ويسر والدخول والخروج من صفحات القصة والعودة إلى الشاشة الرئيسة هذا بالإضافة إلى إمكانية سماعها عدة مرات متعددة مما يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل بالإضافة إلى سهولة التشغيل والاستخدام وغيرها من المميزات ولكن على الرغم من ذلك قد تكون القصص غير ملائمة للأطفال لأن الهدف الأساسي منها تجارى تسويقي تفتقر للمعايير الأساسية التي يجب أن تصمم في ضوئها القصص الإلكترونية للطفل وهذا ما أكدته العديد من الدراسات والبحوث ومنها دراسة (Chuler,2012) ودراسة وفاء عبد الله المنجومى (٢٠١٦)

٤) عدم وجود معايير ثابتة ومحددة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة وهذا ما أكدت عليه مجموعة من الدراسات والبحوث التي تناولت القصص الإلكترونية وجدت الباحثة بعد الاطلاع على هذه الدراسات والبحوث أنه لا توجد معايير ثابتة ومحددة لتصميم وإنتاج القصص

الإلكترونية فكل دراسة تشير إلى مجموعة من المعايير التي تصاغ بطريقة مختلفة، إلا أنه على الرغم من ذلك توجد عناصر مشتركة وأساسية فى صياغة المعايير، ومن ثم يمكن القول إنه يمكن الجمع بين هذه العناصر ليكمل كل منها الآخر لإعداد قائمة معايير شاملة ومتكاملة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة، ومن هذه الدراسات دراسة هيلرى (2006)Hilary ودراسة بوفالا (2009)Buvala ودراسة إنجل (2010)Engle ودراسة لامبريت (2010) Lambert ودراسة شيلي وجابل Shelley&Gable(2011).

٥) توصيات العديد من الدراسات والبحوث السابقة التي أوصت باستخدام القصص الإلكترونية في بناء مناهج رياض الأطفال، مما يثري العملية التعليمية وتضمين برامج إعداد معلمات رياض الأطفال التدريب على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، كما أوصت بضرورة نشر ثقافة القصة الإلكترونية ما بين الأوساط التعليمية وتدريب معلمات رياض الأطفال على معايير اختيار وتصميم وتقييم القصص الإلكترونية التي تناسب خصائص الطفل وتشبع حاجته وأكدت على ضرورة تخصيص وقت مناسب لقصص الأطفال في البرنامج اليومي لطفل الروضة تقدم خلاله القصة الإلكترونية المناسبة لهم ومن هذه الدراسات دراسة وفاء سلامة ومحمد موسى (٢٠٠٤) ودراسة إيمان سمير (٢٠٠٩) ودراسة محمود هلال (٢٠١٣) ودراسة مناير الكندرى (٢٠١٤)، ودراسة هديل محمد عبد الله (٢٠١٥) ودراسة هدير إبراهيم (٢٠١٦)

٦) إجراء الباحثين للعديد من الدراسات والبحوث التربوية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال والتي تهدف في صورتها الإجمالية إلى تحقيق مستويات الجودة العلمية والتربوية داخل مؤسسات رياض الأطفال ومساعدة الروضة على أن تحقق رسالتها وأهدافها في ضوء ثقافة المجتمع المصري وطموحاته المستقبلية والمحافظة على اتزان وتكامل البناء المؤسسي لرياض الأطفال وذلك باعتبارها معايير محددة لمستويات الجودة المنشودة في منظومة التعليم برياض الأطفال ومن هذه الدراسات دراسة ميرفت مدني (٢٠١٠) ودراسة على عثمان، سماح مرزوق (٢٠١٠) ودراسة سارة حمد (٢٠١١) ودراسة إيمان زناتي (٢٠١٢) ودراسة منى عبد الله (٢٠١٣)

ودراسة نورا عبد الحميد (٢٠١٣) ودراسة وفاء مصطفى (٢٠١٣) ودراسة رجاء حسين (٢٠١٣) ودراسة ياسين الصايغ (٢٠١٤) ودراسة منى ناجى (٢٠١٤) ودراسة منى صلاح (٢٠١٦) مما دفع الباحثة إلى إجراء هذا البحث في ضوء وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال ووضع قائمة معايير لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة تستند بشكل أساسي على المعايير القومية برياض الأطفال بمصر والتي تهدف إلى تحقيق الجودة الشاملة في تربية الطفل وتهيئته للتعليم في المراحل التالية، اتساقاً مع المعايير القومية للتعليم في مصر كمحددات لمستويات الجودة المراد تحقيقها في مرحلة رياض الأطفال.

وفى ضوء ما سبق أمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في عدم وجود معايير محددة متفق عليها لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة ، لذا اهتم البحث الحالي بوضع تصور مقترح لمعايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

أسئلة البحث:

تثير مشكلة البحث الأسئلة التالية:

١) ما المعايير التربوية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٢) ما المعايير الفنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٣) ما المعايير التقنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٤) ما المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٥) ما التصور المقترح الذي يمكن من خلاله تصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٦) ما رأى عينة من السادة أعضاء هيئة التدريس في التصور المقترح لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

أهداف البحث

يهدف البحث الحالي إلى:

١) تحديد المعايير التربوية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٢) تحديد المعايير الفنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة
٣) تحديد المعايير التقنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة
٤) تحديد المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٥) تصميم نماذج من القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٦) تقييم القصص الإلكترونية من خلال عرضها على عينة من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين للتعرف على مدى توافر المعايير التربوية والفنية والتقنية السابق إعدادها في القصص الإلكترونية التي تم تصميمها.

أهمية البحث:

تمثلت أهمية البحث الحالي فيما يلي:

أولاً : الأهمية النظرية:

١) يقدم البحث قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية لأطفال الروضة بحيث تكون هذه المعايير بمثابة أطر وأسس ومحكات يرجع إليها عند اختيار أو تصميم وإنتاج أو تقويم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.
٢) تعريف القائمين على إعداد هذه النوع من القصص بالأسس والمعايير التي ينبغي التركيز عليها عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٣) قد يفتح هذا البحث الميدان نحو بحوث ودراسات جديدة في مجال القصص الإلكترونية لطفل الروضة.
٤) يقدم البحث الجوانب النظرية للقصص الإلكترونية وطرق إنتاجها وتصميمها واستخدامها كأحد طرق دمج التكنولوجيا في التعليم برياض الأطفال، كما

تضع مجموعة من الأسس والمعايير الخاصة التي تستند عليها معلمات رياض الأطفال عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

٥) توجيه نظر المعلمات وجميع القائمين على العملية التعليمية بأهمية دمج التكنولوجيا في برامج رياض الأطفال.

ثانياً الأهمية التطبيقية:

١) يقدم هذا البحث قائمة معايير تربوية وفنية وتقنية تساعد معلمات رياض الأطفال في اختيار القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

٢) قد يفيد هذا البحث المهتمون بتدريب معلمات رياض الأطفال على توظيف التكنولوجيا برياض الأطفال حيث يعد المعيار المقترح بمثابة محور رئيس يمكن تضمينه للكتب والبرامج التدريبية لمعلمات رياض الأطفال ليساعدهم في اختيار وتصميم القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

٣) يساعد البحث الحالي واضعي مناهج رياض الأطفال في اختيار القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

٤) تقديم نماذج من القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

٥) تزويد أخصائي تكنولوجيا التعليم القائمين على تصميم القصص الإلكترونية بقائمة المعايير التربوية والفنية التي تؤهلهم لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

حدود البحث:

تحددت نتائج البحث الحالي بالحدود التالية:

حدود بشرية: تمثلت الحدود البشرية للبحث في عينة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المختلفة وعددهم (٢٠) عضو هيئة تدريس من تخصصات مختلفة في مجال الطفولة والمتخصصين بأدب الأطفال وتكنولوجيا التعليم.

حدود زمنية: اجري هذا البحث خلال الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي ٢٠١٧/٢٠١٨م.

حدود موضوعية: اقتصرت الحدود الموضوعية للبحث على تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وذلك من خلال:

أ) **دراسة الجوانب النظرية والمعرفية للقصص الإلكترونية** وذلك من خلال الإطار النظري للدراسة والذى تضمن القصة الإلكترونية وتعريفها وأهميتها ومميزاتها ومواصفاتها ومعايير جودتها وعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية وخطوات كتابتها ومراحل إنتاجها وتصميمها ومتطلبات عرضها والبرمجيات المستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

ب) **دراسة الجوانب التطبيقية والعملية للقصص الإلكترونية:** وذلك من خلال تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

ج) **تقتصر قائمة المعايير المقترحة لتصميم** وإنتاج القصة الإلكترونية وكذلك القصص الإلكترونية التي تقوم الباحثة بتصميمها على مرحلة عمرية محددة وهى مرحلة رياض الأطفال من سن (٤-٦) سنوات.

منهج البحث:

يستخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي وذلك باعتباره المنهج البحثي الملائم لطبيعة البحث وأهدافه ومتطلباته حيث يستخدم المنهج الوصفي التحليلي في عرض الإطار النظري للبحث وتحليل ما تشير إليه البحوث والدراسات ذات الصلة بموضوع البحث لتحديد المعايير اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية والتي يمكن من خلالها تصميم قصص إلكترونية مناسبة لطفل الروضة وفى إعداد الأدوات وعند تحليل وتفسير نتائج البحث ، ثم الدراسة الميدانية وذلك في عرض استباتة المعايير التي تم التوصل إليها على عينة من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين

أدوات البحث:

قامت الباحثة بإعداد الأدوات التالية :

١) استبانة تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.(إعداد الباحثة)

٢) قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال. (إعداد الباحثة)

٣) القصص إلكترونية التي يتم تصميمها وإنتاجها في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

٤) بطاقة تقييم إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

مصطلحات البحث:

فيما يلي التعريفات الإجرائية لمصطلحات البحث:

تعرف الباحثة **المعيار** بأنه مجموعة الشروط اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة والتي صيغت في عبارات محددة وواضحة وتم ضبطها من خلال الدراسة والبحث العلمي وهى تعد بمثابة أطر وأسس يرجع إليها عند إنتاج وتصميم أو اختيار القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

وتعرف الباحثة **القصص الإلكترونية** بأنها مجموعة من الحكايات والقصص التعليمية يتم تصميمها وإنتاجها وفق معايير محددة وتقدم من خلال وسيط إلكتروني، وتتوافر بها كل شروط القصة وعناصرها من حبكة وأحداث وزمان ومكان وشخصيات وحوار وسرد، مع إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصور ومقاطع الفيديو والنصوص تهدف إلى تنمية جوانب إيجابية وتحقيق أهداف محددة لمرحلة رياض الأطفال وذلك في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتقدم بشكل تكنولوجي فيه إثارة ومتعة وتشويق.

الإطار النظري للبحث ويتناول المحاور التالية:

المحور الأول : ويتناول هذا المحور القصص الإلكترونية ومفهومها وأهميتها في العملية التعليمية برياض الأطفال ومميزاتها ومواصفاتها ومعايير جودتها وعناصر البناء الفني لها ومميزات استخدامها وخطوات كتابتها ومراحل إنتاجها

ومتطلبات عرضها والبرمجيات المستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

تعد القصص الإلكترونية أحد أساليب عرض القصص على الأطفال في مراحل عمرية مختلفة، وهى نمط جديد من أنماط تقديم القصص للأطفال في مراحل عمرية مختلفة يستمتع بها الأطفال، وتعمل على جذب انتباههم، وإثارتهم وتشويقهم، وتجعلهم في حالة تركيز طوال الوقت، حيث إنها تخاطب السمع والبصر، ويرون الأحداث والشخصيات ويستمعون إلى أصوات مختلفة، كل شخصية لها صوتها وحركاتها الخاصة، بها الموسيقي وعوامل كثيرة لجذب الانتباه. (محمود هلال، ٢٠١٣، ٢٣)

ماهية القصص الإلكترونية:

يعرف محمد مرسى، وفاء سلامة (٢٠٠٤، ٤٦٧) القصص الإلكترونية بأنها مجموعة من الحكايات المؤلفة تعمل على وسيط إلكتروني وهو أسطوانة الليزر أو الأسطوانه المدمجة "CD-ROM' من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة واللون والرسوم الكرتونية والأشخاص والخط الدرامى والعقدة ولها مكان وزمان تهدف إلى التعليم والإمتاع والتسلية.

ويعرف فهيم مصطفى (٢٠٠٨، ٢٥٤) القصص الإلكترونية بأنها قصص على شكل برمجيات إلكترونية تعد وتقدم بالحاسوب أو يمكن الحصول عليها من خلال شبكة الإنترنت.

وتعرف إيمان مهران (٢٠٠٩، ٢٧) القصص الإلكترونية بأنها قصص تحمل شروط ومواصفات قصص الأطفال وإن كانت تعمل على وسيط إلكتروني سواء أكان ذلك الوسيط أسطوانة الليزر أو "CD-ROM' لعرضها من خلال الكمبيوتر أو شريط سينمائي من خلال السنيما أو شريط فيديو لعرضها من خلال الفيديو أو شريط تليفزيوني لعرضها من خلال البث التليفزيوني.

وعرف نورمان (Norman,2011,1) القصص الإلكترونية بأنها قصص تدمج بين السرد اللفظي للقصة وعدد من المرئيات والموسيقى التصويرية والتقنيات الحديثة.

كما عرف فرزل (Frazel,2011,9) القصص الإلكترونية بأنها تلك العملية التي تدمج الوسائط التعليمية المتنوعة لإثراء النصوص المكتوبة

والمنطوقة بالمؤثرات الموسيقية والصور المتحركة مستهدفة في ذلك غاية تربوية ذات ملامح تشويق وإثارة تناسب مهارات القرن الحادي والعشرين المتطورة.

ويعرف محمود هلال (٢٠١٣، ٢٢) القصص الإلكترونية بأنها مجموعة من القصص الهادفة المتوفر فيها عناصر القصة من أحداث وشخصيات وعقدة وزمان ومكان وسرد وحوار وتقدم من خلال وسيط إلكتروني (الكمبيوتر) أو من خلال أسطوانات الليزر أو الأسطوانات المدمجة.

كما يعرف أحمد محمد نوبي وآخرون (٢٠١٣، ٧) القصص الإلكترونية بأنها مجموعة من المواقف التعليمية التقليدية التي يتم تحويلها باستخدام برامج الحاسب الألى لتحاكى الواقع بالصوت والصورة وتصمم الصور بها بالأبعاد الثنائية والثلاثية.

وتعرف هديل محمد العرينان (٢٠١٥، ٩) القصص الإلكترونية بأنها القصص التي تمت برمجتها على أقراص مدمجة من خلال استخدام بعض التقنيات الحديثة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة، بحيث تلاءم الطفل في مرحلة رياض الأطفال وتناسب ميوله واتجاهاته وتساعد على تنمية مهاراته اللغوية.

ويعرف محمد على سليم (٢٠١٦): القصص الإلكترونية بأنها مجموعة من القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية المتحركة، لإنتاج قصص إلكترونية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية.

وتعرف مضاوى عبد الرحمن (٢٠١٦، ٢٥٤) القصص الإلكترونية بأنها قصص على شكل برمجيات إلكترونية تعمل على وسيط إلكتروني وهو الأسطوانات المدمجة وتتضمن موضوعات تجذب انتباه الطفل وتشد اهتماماته فتجعله يتفاعل مع أحداث القصة فتحرك مشاعره وتثير انفعالاته وتساعد على أن يتقمص إحدى شخصياتها.

من خلال التعريفات السابقة ترى الباحثة أن القصص الإلكترونية هي القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت والصورة والنصوص لإنتاج قصص إلكترونية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية لتنمية مهارات ومفاهيم مختلفة لدى طفل الروضة.

وتعرف الباحثة القصص الإلكترونية بأنها مجموعة من الحكايات والقصص التعليمية يتم تصميمها وإنتاجها وفق معايير محددة وتقدم من خلال وسيط إلكتروني، وتتوافر بها كل شروط القصة وعناصرها من حبكة وأحداث وزمان ومكان وشخصيات وحوار وسرد، مع إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصور ومقاطع الفيديو والنصوص وتهدف إلى تنمية جوانب إيجابية وتحقيق أهداف محددة لمرحلة رياض الأطفال وذلك في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتقدم بشكل تكنولوجي فيه متعة إثارة ومتعة وتشويق.

الأهمية التربوية للقصص الإلكترونية:

تمتاز القصة الإلكترونية بالعديد من المميزات ولها أهمية كبيرة في العديد من المجالات، وتشمل أهمية القصة الإلكترونية فوائد القصة عامة، بالإضافة إلى فوائد القصة الإلكترونية خاصة، ومن مميزات القصة عامة والتي تحملها القصة الإلكترونية أن القصة أكثر الأجناس الأدبية انتشاراً وشيوعاً بين الأطفال، وأشدها جاذبية لهم، والأطفال يحبون سماع القصص بطبعهم، ومشاهدتها ورؤيتها؛ فيعشون أحداثها، وينفعلون بها فرحاً وحزناً، غضباً أو رضاً، أمنا أو خوفاً.(سمير عبد الوهاب، ٢٠٠٦.٢١٧).

وتؤدي القصة دوراً كبيراً في تربية الأبناء؛ فهي تعمل على تصوير جوانب الحياة، وتعبر عن العواطف الإنسانية، وتساعد على الوصول للمثل العليا، وتساعد على تكوين اتجاهات إيجابية وواضحة لدى الأطفال. (صابر حجازي، ٢٠٠٦.٧٠).

ولقد أكدت العديد من الدراسات والبحوث على أهمية استخدام القصص الإلكترونية كبديل للطرق التقليدية في التعليم فهي وسيلة للتحليل الثقافي وتعزيز الهوية الاجتماعية والثقافية للأطفال، كما أنها من أفضل الطرق المستخدمة لإكسابهم قيما دينية أو أخلاقية أو مفاهيم علمية أو تاريخية أو جغرافية أو توجيهات سلوكية أو اجتماعية، كما أنها أداة تكنولوجية قوية في القاعات الدراسية في القرن الواحد والعشرين فهي تسهم في اكتساب مهارات هذا القرن والتي تعد مزيجاً من مجموع ثقافات رقمية، وتكنولوجية ، ومعلوماتية ، وعالمية وبصرية ومن هذه الدراسات دراسة Coventry(2006) ودراسة Robin(2008) ودراسة Benmayor(2008) ودراسة Burkholder &Cross (2009) ودراسة

هدى شريف (٢٠٠٨) ودراسة Burch(2010)، كما أكد حسن شحاتة (١٧٤: ٢٠٠١) أن الأسلوب القصصي من أفضل الوسائل التي نقدم عن طريقه ما تقدمه للأطفال ويذكر سمير عبد الوهاب (٢١٨: ٢٠٠٦) أن للقصة دوراً في اكتساب اللغة وزيادة المحصول اللغوي للطفل، وتنمية مهاراته اللغوية؛ فالإكثار من الحكايات والقصص ويزيد من نمو المحصول اللغوي للطفل، ويزداد بالتالي فهمه وتعبيره.

أما عن الأهمية الخاصة للقصة الإلكترونية ذكرها محمود هلال (٢٠١٣، ٢٥) فيما يلى:

- تقضي على الملل السائد في الجو التقليدي وتزيد من الدافعية للتعلم .
- جذب الانتباه والإثارة والتشويق لدي المستمع.
- تخاطب حاستي السمع والبصر في آن واحد.
- تشمل كل عناصر القصة التقليدية وأهدافها.
- توفر الوقت والجهد المطلوبين لقراءة القصة.
- تمكن الطفل من إعادة سماع القصة أكثر من مرة.
- تجسد شخصيات القصة؛ فيراها الطفل وكأنها واقع.
- تجعل الطفل يعيش مع أحداثها في أثناء مشاهدته وسماعة لها.
- تنمي حواس الطفل المختلفة كالبصر والسمع.
- تجعل المستمع نشطاً ويقظاً طوال الوقت.
- قلة تكلفتها حيث تعمل من خلال أسطوانة مدمجة على جهاز كمبيوتر.
- تساير روح العصر والتطور التكنولوجي في العملية التعليمية.

وترى الباحثة أنه مما سبق يمكن إجمال الأهمية التربوية للقصص الإلكترونية في أنها أحد وأهم الوسائط الإلكترونية المتاحة للأطفال في مختلف الأعمار وتتضمن رسوماً متحركة ومؤثرات صوتية تجذب انتباه الطفل لها ويكتسب من خلالها العديد من المفاهيم والمهارات فهي تخاطب حاستي السمع والبصر وتجسد شخصيات القصة فيراها الطفل كأنها واقع فتزيد من دافعيتهم للتعلم.

مميزات القصص الإلكترونية:

تعد القصص الإلكترونية أداة قوية وجيدة وفعالة في توصيل المفاهيم المختلفة للأطفال فهي تعتمد على الوسائل التكنولوجية المختلفة، كما أنها وسيلة ذات إمكانات كبيرة تعمل على إثراء المواقف التعليمية بالمنبهات والمثيرات

السمعية والبصرية فينعكس ذلك إيجابياً على ذخيرة الطفل، حيث يتم خلق حالة من الرضا والاقتناع نتيجة عناصر التشويق والإبهار والوضوح فهي تساعد على اكتساب المفاهيم بطريقة مبسطة وميسرة يحبها الأطفال لما تتميز به القصص الإلكترونية من أسلوب شيق وممتع يثير خيال الطفل وينميه .

(Valencia,2012 ,12)

كما تعد القصص الإلكترونية إحدى الوسائل السمعية والبصرية وتتمتع بنفس مزاياها حيث تعد من أكثر الوسائل إيضاحا وقدرة على التفسير والتوضيح وتخاطب حاسة البصر أهم وأكثر حواس الطفل استخداماً في اكتساب المعلومات ويضاف عليها الصوت المقترن بصورها المرئية مزيداً من الواقعية ليدل على عمق المشاعر والأحاسيس بل وتعطى صورتها الحية إحساساً بالألفة وتزيد من المشاركة والاهتمام بها.(محمد معوض، ٢٠٠٤، ٢٢) كما تتميز بإمكانية إعادة سماعها عدة مرات متعددة وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل وأيضا سهولة تشغيلها واستخدامها بالإضافة إلى اعتمادها على أكثر من وسيلة فنية وأدبية مثل السرد والحوار والأغاني والموسيقى والمؤثرات الصوتية المختلفة. (محمد مرسى، وفاء سلامة، ٢٠٠٤، ٤٨٨)

وللقصة الإلكترونية عدة مزايا منها:

- أنها تقدم معلومات للطفل ومفاهيم حديثة ومطورة ومبسطة ودقيقة متضمنة في محتوى القصة وتعتمد على الصوت والصورة والحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية.
- تتسم بوجود حياه قد لا يكون عاشها الطفل أو من الصعب أن يعيشها.
- تشوق الطفل وتجذبه من خلال الصور المتحركة والرسوم.
- استخدام العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل السرد والحوار والصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية.(وفاء عبد السلام، ٢٠١١، ٢٦)

كما تستمد القصص الإلكترونية مميزاتها من مميزات الأقراص المدمجة بصفة عامة وهى:

- سعة التخزين عالية حيث يمكن أن يخزن بالقرص "CD-ROM' أكثر من (٦٥٠) ميجا بايت من المعلومات على هيئة نصوص ورسومات وصور وصوت.
- صغر حجمها وخفة وزنها وقدرتها المثالية لنقل المعلومات بالإضافة إلى متانتها وسهولة حفظها في غلاف لحمايتها من البصمات والخدش فلا تتأثر عند قراءتها بأشعة الليزر.

- عدم تأثرها بالمجالات المغناطيسية العادية أو أشعة أكس (X-Ray)
- انخفاض ثمنها مقارنة بالوسائل التقليدية لتخزين وعرض المعلومات.
- تقليل زمن الوصول للمعلومات وعرضها.
- يمكن سماعها مرات متعددة، وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل.
- سهولة التشغيل والاستخدام.
- الاعتماد على أكثر من وسيلة فنية وأدبية، مثل السرد والحوار والمؤثرات الصوتية المختلفة.(محمد مرسى، وفاء سلامة، ٢٠٠٤، ٤٤٨)

وترى الباحثة أنه من مميزات القصص الإلكترونية إنه يمكن للطفل أن يستخدمها في أي وقت وفى أي مكان وإمكانية طبع عدة نسخ إضافية من القصص دون الحاجة إلى أجهزة خاصة أو غالية الثمن.

مواصفات قصص الأطفال الإلكترونية ومعايير جودتها:

للقصص الإلكترونية مواصفات لابد أن تتميز بها وهى كما ذكرها فهيم مصطفى (٢٠٠٤ ، ٩٨)

- أن يتم برمجتها في إطار المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
- أن تتضمن القصة المبرمجة مواقف وأفكاراً تشد انتباه الطفل.
- أن تكون القصة سهلة الأسلوب في كلماتها وعبارتها حتى يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها المصورة.
- أن تكون القصة قصيرة بحيث لا يمل الطفل الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.
- يجب ألا تتضمن القصة المواقف المزعجة والمخيفة والمثيرة للانفعالات الحادة كالتعذيب المؤلم، أو الظلم القاسي؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطفل العقلي والوجداني تأثيراً سلبياً؛ لذا يجب اختيار القصص التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والابتهاج والتفاؤل.

كما تشير الباحثة إلى أن هناك عدة اعتبارات يجب مراعاتها عند اختيار القصة الإلكترونية هي أن تتناسب القصة مع عمر الطفل ومستواه العقلي، وأن تكون لغة القصة بسيطة وسهلة الفهم، أن يكون محتوى القصة ملائماً للمرحلة

العمرية، وأن تكون شخصيات القصص الإلكترونية من بيئة الطفل، وأن تكون خالية من العنف وأن تتضمن سلوكيات إيجابية، وأن تكون الصور والحركة والألوان ملائمة للطفل وتزود الأطفال بالخبرات والمعارف الجديدة وأن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.

عناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية:

القصص الإلكترونية لها بناء فني وعناصر لابد أن تتوافر فيها حتى تكون قصة ناجحة وهى:

الفكرة الرئيسة : وهى الفكرة التي تجرى أحداث القصة في إطارها ويعد حسن اختيارها الخطوة الأولى في طريق وضع قصة ناجحة.(أحمد نجيب، ٢٠٠٠، ٧٥)

البناء والحبكة : أن البناء هو مجموعة من الوقائع الجزئية والتي ترتبط ببعضها البعض في نظام خاص حتى تكون في مجموعها الإطار القصصي، أما الحبكة فهي تمثل النقطة التي تتشابك عندها أحداث القصة والتي تجعل المستمع في شوق لمعرفة الحل. (وفاء السبيل، ٢٠٠٦، ٢٩)

كما يشير (دياب مفتاح، ٢٠٠٤، ١١٢) إلى أن مراحل بناء القصة وحبكتها هي المقدمة وهى تمهيد بسيط وقصير لفكرة القصة والعقدة هي مرحلة الصراع وتعقد الأحداث والحل فيها تكشف الأمور وتتضح ويصل فيها إلى حل العقدة ونهاية القصة ويجب مراعاة البساطة في حبكة القصة المقدمة للأطفال ويجب ألا تحتوى على أحداث متشابكة.

الشخصيات : وهى عنصر مهم في البناء الفني للقصة فتعمل على إبراز الفكرة التي وضعت القصة من أجلها حتى يتعرف الطفل على الشخصيات بدقة ويتعرف أدوارها ويتعاطف معها وقد تكون الشخصيات رئيسة أو ثانوية.(سمير عبد الوهاب، ٢٠٠٦، ٢٩)

العقدة : وهى التي تتأزم عندها الأحداث، وتثير الانتباه، وتدعو للتفكير، وتشعر المستمع والمشاهد بوجود مشكلة تحتاج إلى حل.

السرد والحوار والوصف : السرد هو نقل الأحداث والمواقف في صورتها الواقعية إلى صورة لغوية، بينما الحوار هو الأحاديث المختلفة التي تتبادلها شخصيات القصة وهو عامل مهم في نجاح القصة فهو عنصر أساسي من عناصر البناء

الفني للقصة، فهو يساعد في تحقيق المشاركة الوجدانية، أما الوصف فهو الذي يزيد الأحداث وضوحا ويوضح للطفل الصورة كأنه يراها رأى العين. (مفتاح دياب، ٢٠٠٤، ١١٦)

البيئة الزمانية والمكانية : يعد عنصرا الزمان والمكان من مقومات العمل القصصي فزمن وبيئة القصة تؤثر في شخصياتها وأحداثها فمن الضروري تحديد الزمن والمكان التي تدور فيه أحداث القصة. (وفاء السبيل، ٢٠٠٦، ٣٠)

اللغة والأسلوب : يشير (محمد حلاوة، ٢٠١١، ١١٥) إلى أن اللغة تشير إلى الألفاظ التي تستخدم في القصة المقدمة للطفل، ففهم اللغة مرتبط بالنمو الإدراكي للطفل فيجب عند عرض القصة على الطفل أن يستخدم محصول لغوى سليم ملائم للأطفال ومستواهم، بينما الأسلوب هو طريقة كتابة وعرض القصة والتي من خلالها ينقل الكاتب فكرة القصة وحبكتها إلى صورة لغوية سليمة والكاتب الجيد هو الذي يكون أسلوبه في الكتابة الأسلوب المناسب للحبكة والموافق للموضوع والشخصيات ومناسباً للمرحلة العمرية.

الجو النفسي : وهو الحالة الانفعالية التي تسود في القصة كالحزن والفرح والأمل والتفاؤل والسعادة... الخ

النهاية : وفيها تنتهي أحداث القصة، وقد تكون نهاية مفتوحة (لا يقدم فيها حل بل يترك للمستمع والمشاهد) أو نهاية مغلقة. (وفاء السبيل، ٢٠٠٦، ٣٥)

خطوات كتابة القصة الإلكترونية:

حدد بوفالا (Buvala,2009) عدة خطوات لكتابة القصة الإلكترونية وهى:

اتخاذ قرار بإنتاج القصة الإلكترونية : وذلك من حيث فكرتها، وموضوعها، وعنوانها.

تجزئة القصة إلى خطوط عريضة : من حيث الأحداث التي تمكن من تذكر عناصر وأحداث القصة.

كتابة القصة في نوتة : باستخدام الورقة والقلم الرصاص والبدء في كتابة ملخص لأحداث القصة.

أرسم قصتك في ستورى بورد Story board مثل الرسوم الفكاهية المرسومة باليد

الحكى التجريبي للقصة : من خلال البدء في حكي القصة لنفسك بصوت عال وبكلماتك ومن خلال نوته القصة، مع تكرار ذلك ثلاث مرات في توقيتات مختلفة.

التفكير العميق في القصة : من حيث هل توجد أجزاء يجب حذفها أو إضافتها، ثم تنفذ التعديل اللازم على ستورى بورد Story board

وضع الملاحظات على لوحة القصة المصورة : ثم أحك القصة لنفسك بصوت عال وبكلماتك وإيماءتك.

حكي القصة على زميل : وذلك من خلال البحث عن صديق ثم حكي القصة عليه مع عدم استخدام النوتة أو ستورى بورد Story board في ذلك.

إضافة المشاعر على القصة : وتأتى هذه المرحلة عندما تصل الثقة في القصة إلى الوضع المقبول، ثم أبدأ التفكير في المشاعر المطلوب إظهارها في صوتك ثم استخدم هذه المشاعر في سرد القصة.

مراحل إنتاج وتصميم القصة الإلكترونية:

بعد الاطلاع على العديد من الدراسات والبحوث السابقة للتعرف على مراحل إنتاج وتصميم القصة الإلكترونية ومنها دراسة (Sadik,2008) ودراسة (Shung,2008) ودراسة (Jakes&Brennan,2015) فإنه يمكن استخلاص مراحل إنتاج القصة الإلكترونية في الخطوات الآتية:

المرحلة الأولى : تحديد مجال القصة حيث إنه بصفة مبدئية لابد من تحديد مجال القصة سواء مجالاً ثقافياً، دينياً، علمياً أو غيره من المجالات.

المرحلة الثانية : كتابة نص القصة في هذه الخطوة تحدد الفكرة الرئيسة للقصة، ويسمح لكاتب القصة إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى تصل إلى الصيغة النهائية.

المرحلة الثالثة : إعداد السيناريو حيث يسهم في تحديد الشكل الأساسي للقصة وعناصر الوسائط المتعددة التي سوف تستخدم في عرضها لتصبح القصة أكثر إثارة للأطفال.

المرحلة الرابعة : إعداد السناريو المصور في هذه الخطوة يحدد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة وبتفاصيل دقيقة تسهم في تسهيل تنفيذ الخطوة التالية.

المرحلة الخامسة : الحصول على المصادر وفى هذه المرحلة يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، وكاميرا تصوير رقمية وغيرها.

المرحلة السادسة : الإنتاج في هذه الخطوة يتم إنتاج القصة الإلكترونية وذلك باستخدام البرامج المناسبة لذلك، مثل برنامج Movie Maker وبرنامج Photo Story وغيرها من البرامج.

المرحلة السابعة : التشارك يتم تشارك القصة من خلال إتاحتها للجمهور على شبكة الإنترنت أو على شبكة داخلية في مؤسسة ما أو على أسطوانات مدمجة Cd.

وقد اتبعت الباحثة نفس الخطوات عند إنتاج وتصميم القصة الإلكترونية حيث قامت الباحثة بتحديد محتوى القصص المقدمة في طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتحديد الهدف المرجو تحقيقه من كل قصة إلكترونية، كما تم تصميم القصص الإلكترونية في ضوء المعايير الفنية والتقنية لإنتاج القصص الإلكترونية ومراعاة المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص وإعداد سيناريو القصص وكتابته بالتفصيل وتحديد الصور والمؤثرات الصوتية المستخدمة في الأماكن المحددة في القصة، وتم الحصول على الوسائط المتعددة من الصور والصوت من خلال الاستعانة بأجهزة مساعدة، والمرحلة الأخيرة إنتاج القصة الإلكترونية باستخدام برنامج **باوتون poowton.**

متطلبات عرض القصص الإلكترونية:

يختلف دور معلمة رياض الأطفال في القصة الإلكترونية ومع الأطفال الذين يستخدمون القصة الإلكترونية، فنجد أن دور المعلمة في القصة التقليدية أساسي فهي التي تقوم برواية القصة وسرد أحداثها، كما أنها في بعض الأحيان تقوم بتمثيل القصة واخذ دورها، وهنا يمكن أن يختلف أسلوب وشكل عرض القصة وذلك حسب إمكانيات وقدرات المعلمة، فدور المعلمة في القصة أساسي بينما دورها في القصة الإلكترونية مساعد فهي تقوم بالمساعدة والتوجيه والمتابعة.(وفاء عبد السلام، ٢٠٠١١، ٢٦)

يتطلب عرض القصص الإلكترونية من المعلمة اتباع الأتي كما أوردها مصطفي (٢٠٠٤، ١٠٢) فيما يلي:

- عرض ملخص سريع لمضمون القصة قبل عرضها إلكترونياً علي الأطفال بهدف التعرف علي أحداث القصة وتفاصيلها ودراسة شخصياتها .
- توجيه النظر باستمرار إلي الأطفال لكي يشعر كل طفل بأهمية مشاهدة القصة عند عرضها إلكترونياً وما تتضمنه من حوار وأفكار وأحداث ويفضل عرض القصة التي تتضمن الانفعالات المختلفة للشخصيات من فرح أو غضب لجذب انتباه الطفل.

- إذا كانت القصة تتناول حيوانات وأشياء لا يألفها الأطفال فمن الأفضل أن تقوم المعلمة بعرض نماذج أو صور أو رسومات لها قبل عملية العرض الالكتروني .

وترى الباحثة أن عرض القصة إلكترونية يتطلب من المعلمة إتباع الأتي:

- تقوم المعلمة بتجهيز غرفة المصادر لعرض القصص الإلكترونية للأطفال وتجهيز الكمبيوتر الداتا شو.
- التمهيد للقصة بمثيرات معبرة عن أحداثها تحفز الأطفال على الإصغاء وتشد انتباههم وتهيئهم نفسياً وذهنياً للاستماع إلى القصة أو من خلال سؤال حول الفكرة التي تدور حولها القصة أو عن الشخصية الرئيسة التي تلعب دوراً هامًا في القصة.
- إزالة عوامل التشتت الشعورية واللاشعورية مثل الضوضاء واللعب التي تتسبب في تشتيت الأطفال.
- جلوس الأطفال الجلسة المناسبة لعرض القصة الإلكترونية.
- ينبغي أن يكون صوت المعلمة أثناء التمهيد لعرض القصة إلكترونيًا واضحاً ومتزناً ومعبراً، مع استخدام إيماءات وحركات يدوية لتعليم معاني القصة وتقريبها إلى ذهن الأطفال.
- التوقف عن عرض القصة الإلكترونية إذا لاحظت المعلمة كثرة حركة الأطفال في أثناء العرض فيجب أن تدرك إن هذه الحركة عادة ما تكون تعبيراً عن ملل الأطفال بسبب طول المدة التي استغرقتها عرض القصة الإلكترونيةً، وفى هذه الحالة يجب أن تتوقف المعلمة عن العرض، ثم تعطى وعداً للأطفال بتكملة القصة في وقت لاحق.
- طرح الأسئلة على الأطفال بعد عرض القصة الإلكترونية.

البرمجيات المستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية:

هناك عدد من البرمجيات المتخصصة في تصميم القصص الإلكترونية وتطويرها، وهى من أفضل البرامج المتاحة على شبكة الإنترنت والتي يمكن من خلالها إنشاء رسوم كاريكاتورية أو كرتونية أو قصص مصورة خاصة بالأطفال، ولقد أشار حسين محمد عبد الباسط (٢٠١٦) أن التكنولوجيا الحديثة

أنتجت العديد من البرامج المتخصصة في تصميم القصص الإلكترونية ووصف لكيفية استخدام هذه البرمجيات وكيفية الحصول عليها والمتطلبات اللازمة لاستخدامها في إنتاج القصص الإلكترونية وتستخدم هذه البرمجيات وفق أجهزة الكمبيوتر المتاحة وإمكاناتها وفيما يلي أهم هذه البرمجيات ووصف لكيفية الحصول عليها، والمتطلبات والمكونات اللازمة لاستخدامها في تصميم القصص الإلكترونية وتطويرها في التعليم والتعلم .

- برنامج photo story 3: ويستخدم تحت بيئة الويندوز فقط ويتم الحصول عليه مجاناً من موقع الشركة على الإنترنت هو يعد برنامج للمتعلمين في جميع المراحل الدراسة لتصميم القصص الإلكترونية من الصور والرسوم وتطويرها ويتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات صوتية وخلفيات موسيقية جاهزة أو إنشائها من داخل البرنامج نفسه، كما يتميز بإمكانية إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة مع إمكانية خفض الصوت ورفعه.
- برنامج Windows Movie Maker: يستخدم تحت بيئة الوندز فقط، ويتم الحصول عليه مجاناً من موقع شركة ميكروسوفت على الإنترنت، وهو يعد برنامجا مثاليا لجميع المراحل الدراسية لتصميم القصص الإلكترونية وإعداد الصور الثابتة واللقطات وتطويرها، غير أنه لا يتيح التعليق إضافة التعليق الصوتي المصاحب للقصة من داخل البرنامج، ولا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، كما أن مؤثرات الحركة أقل من إمكانيات photo story 3.
- برنامج Apple IMovie: ويستخدم تحت بيئة نظام التشغيل أبل ما كنتوش فقط، ويتم الحصول عليه مجانا وهو أيضا يعد برنامجاً مثالياً لأطفال المرحلة الابتدائية والمراحل الدراسية الأخرى لتصميم القصص الإلكترونية وتطويرها.
- برنامج Adobe premiere: يستخدم تحت بيئة نظام التشغيل ويندوز وبيئة نظام التشغيل أبل ماكنتوش، غير ان استخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين، الأمر الذي قد يصعب استخدامه مع المتعلمين في المراحل الدراسية المختلفة.
- برنامج Power Point: ويستخدم تحت بيئة ويندوز وبيئة أبل ماكنتوش ويتيح تصميم القصص الإلكترونية من الصور والرسوم الثابتة واللقطات المتحركة

وتطويرها، غير أنه لا يتيح إمكانية نشر القصص المنتجة في صيغة ملفات الفيديو أو غيرها وتبقى على حالها في صيغة ملفات عروض تقديمية.

- Witty Comics أداة تسمح بإنشاء قصص مصورة باستخدام شخصيات جاهزة وخلفيات مرسومة مسبقا
- Comic Creator:خدمه يقدمها موقع the popular Read Write Think الشهير وفى هذا البرنامج ما على المعلم إلا إنجاز المدخلات لكي يقوم هو بإنشاء الرسوم الكرتونية عبر مكتبة غنية بالخلفيات والشخصيات مع إمكانية طبع القصة عند الانتهاء من إعدادها.
- برنامج Pixton: وهو أداة رائعة يمكن استخدامها لإنشاء القصص المصورة والإلكترونية والكرتونية المرسومة بالتعاون مع المعلم في وقت متزامن ويمنح الموقع (٣٠) يوما للتجريب المجاني.
- برنامج: Make Belief Comics يوفر هذا البرنامج شخصيات وأدوات مختلفة وخلفيات جاهزة تمكن مستخدميه من إبداع القصة الإلكترونية ومشاركتها مع الآخرين.
- موقع Chogger يمكن من خلاله رسم كاريكاتيرات خاصة باستخدام الصور الخاصة والموجودة على جهاز الكمبيوتر مع إمكانية الرسم بالأدوات المتاحة على الموقع.
- برنامج powtoon باوتون وهو برنامج يقدم خدمة إنشاء عروض قصصية احترافية وذلك عن طريق دمج النصوص والصور والتأثيرات والعناصر المتحركة والكثير من الأيقونات الجاهزة مع إمكانية دمج ملفات الصوت والتحكم فيها جميعاً من خلال الشريط الزمني بسهولة بالغة، وبعد الانتهاء يمكنك تصدير الفيديو إلى اليوتيوب أو يمكنك مشاركته في شبكات التواصل الاجتماعية.

وقد قامت الباحثة بالاطلاع على تلك البرامج لاختيار البرنامج المناسب لتصميم القصص الإلكترونية بنفسها واختارت الباحثة برنامج باوتون powtoon لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية الخاصة بالبحث الحالي وذلك نظراً لسهولة استخدام البرنامج وهو يعد برنامجاً مثالياً لجميع المراحل الدراسية لتصميم القصص الإلكترونية وإعداد الصور الثابتة واللقطات وتطويرها، غير أنه يتيح

إضافة التعليق الصوتي المصاحب للقصة من داخل البرنامج، ويتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، هذا بالإضافة إلى أنه يتيح تصدير فيديو القصة إلى اليوتيوب .

المحور الثاني : معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ويتناول هذا المحور المعايير وأهميتها وخصائصها ومعايير إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر.

مفهوم المعيار:

عرفت الهيئة القومية لضمان الجودة والاعتماد المعايير على أنها "موجهات أو خطوات مرشدة مصاغة في عبارات متفق عليها من قبل مجموعة من الخبراء والمتخصصين تعبر عن المستوى النوعي الذي يجب أن تكون علية جميع مكونات العملية التعليمية من مبادئ وتوكيد جودة ومشاركة مجتمعية وطلاب ومعلمين ومناهج وموارد.

كما عرفت المؤشر بأنه "عبارات إجرائية أكثر تحديداً تصف الأداء المطلوب من المؤسسة لتحقيق المعيار"

ويعرف مصطفى جودت (١٩٩٩، ٢٠) بأنه "إجراءات نموذجية للأداء، ومقاييس للتقويم وإرشادات باعثه ومحركة للتطوير والتحسين، فضلاً عن كونها أداة مساعدة على اتخاذ القرار".

ويعرف أحمد اللقاني وعلي الجمل (٢٠٠٣، ٢٧٩) المعايير بأنها آراء محصلة لكثير من الأبعاد السيكولوجية والاجتماعية للموضوع المراد تقويمه، أو الوصول إلى أحكام على الشيء الذي نقومه، ونوعية ما يعرفه التلاميذ وأن يكونوا قادرين على عمله أو أدائه".

كما يعرف محمد خميس (٢٠٠٧، ١٠١) المعيارStandard بأنه "عبارة عامة واسعة تصف ما ينبغي أن يكون عليه الشيء"، ويعرف المواصفاتSpecification بأنها "توصيف يشرح المعيار ومكوناته وعناصره"، ويعرف المؤشر Indicator أيضاً بأنه "عبارة محددة بشكل دقيق، لتدل على إلى أي مدى يتوفر المعيار في هذا الشيء.

ويعرف مجدي سعيد (٢٠١٤، ٢٧٤) المعايير بأنه أعلى مستويات الأداء التي يمكن في ضوئها تطبيق مجموعة من المواصفات الإجرائية، المتفق عليها من النواحي التربوية والنفسية والتكنولوجية والفنية عند تصميم عناصر التعلم.

وتعرف الباحثة معايير تصميم القصص الإلكترونية بأنها مجموعة المعايير والمؤشرات التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة والتي صيغت في عبارات محدده وواضحة وتم ضبطها من خلال الدراسة والبحث العلمي وهى تعد بمثابة أطر وأسس يرجع إليها عند إنتاج وتصميم أو اختيار وتقويم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

أهمية المعايير:

يؤكد محمد خميس (٢٠٠٧، ١٠٠) إن المعايير هي الأساس في التصميم التكنولوجي، فعلى أساس المعايير يتم تصميم وتطوير المنتجات التكنولوجية، وعلى أساسها يتم تقويمها والحكم عليها وقد كشفت الدراسات والبحوث عن أخطاء وعيوب عديدة في نظم الوسائط المتعددة ترجع في أساسها إلى عدم وجود معايير لإنتاج هذه البرامج، والتي تحدث فجوة بين نتائج البحوث وتطبيقاتها عند التصميم.

ولقد حدد مصطفى جودت (١٩٩٩، ٢٠) أهمية المعايير في الآتي:

- تستبعد الاختلاف وتدعم التوافقية.
- تحقق مستوى عالياً من الجودة يقبله المستفيد.
- سهولة الرقابة والتقويم والتدريب.
- تحقق الموضوعية في الحكم على جودة الأشياء.

كما تشير ماجدة العيسوي(٢٠٠٩، ٦٤) إلى أهمية هذه المعايير بالنسبة للوسائط المتعددة لدى المتعلمين في أنها تؤدي إلى إنتاج برامج:

- عالية الجودة.
- خالية من الأخطاء التصميمية.
- تحقق تطوير وتحسين في العملية التعليمية.
- مناسبة لتحقيق الأهداف التعليمية.
- مناسبة لطبيعة المهمات التعليمية.
- مناسبة لطبيعة المحتوى التعليمي.
- مناسبة لخصائص المتعلمين.

وترى الباحثة أن القيمة الحقيقة للمعايير تكمن في أنها تستبعد الاختلاف وتدعم التوافقية، وتصل بالموضوع إلى درجة عالية من الجودة، كما أنها سهلة

الرقابة والتقويم والتدريب وتؤدي إلى إنتاج برامج تعليمية عالية الجودة، ومناسبة لطبيعة المتعلمين وخصائصهم وخالية من الأخطاء التصميمية، تحقق وتطور وتحسن العملية التعليمية.

خصائص المعايير:

تتمثل خصائص المعايير فيما يلى:

الشمولية : بمعنى أن تشمل المعايير كل الشروط والمواصفات التربوية والتكنولوجية الخاصة بتصميم البرامج وتطويرها.

الدقة : بمعنى أن تصاغ بشكل دقيق ومحدد ليسهل قياس تحقيقها.

المرونة : بمعنى أن تكون قابلة للتكيف مع متطلبات البرامج المستمرة ويمكن تطبيقها في مجالات مختلفة.

الموضوعية : بمعنى أن تصاغ المعايير بشكل موضوعي.

الاستمرارية والحداثة : ويقصد بها أن تكون مسايرة للاتجاهات العالمية الحديثة في جميع المجالات ويمكن تطبيقها لفترات زمنية محددة وتحدث كل فترة زمنية أو أداء بحيث يمكن قياسه.

القابلية للقياس : بمعنى أن تشتمل على محكات محددة لكل معيار أو أداء بحيث يمكن قياسه.

الوضوح : بمعنى أن تصاغ بأسلوب واضح ومفهوم غير قابل للتفسير بأكثر من معنى.

البساطة : ويقصد بها أن يشتمل كل معيار على أداء واحد ومحدد.(وزارة التربية والتعليم، ٢٠١٠، ١٢)

مصادر اشتقاق معايير إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية:

تعددت مصادر اشتقاق معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة ومنها:

- **المصدر الأول** الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية ومعايير ومهارات تصميمها ومن هذه الدراسات دراسة محمد مرسى ووفاء سلامة (٢٠٠٤) ودراسة فهيم مصطفى (٢٠٠٤) ودراسة وفاء عبد السلام (٢٠١١)، ودراسة حسين عبد الباسط (٢٠١٦) ودراسة

(2011) Lampert ودراسة خالد النفيسي (٢٠١٢)، ودراسة داليا شوقي(٢٠١٢)، ودراسة إيمان ذكى موسى (٢٠١٤) ودراسة Compobell(2014)، ودراسة هديل محمد (٢٠١٥)، دراسة حنان صلاح الدين (٢٠١٥) ودراسة هدير إبراهيم (٢٠١٦).

- **المصدر الثاني** مرحلة رياض الأطفال: تعد مرحلة رياض الأطفال هي المصدر الثاني الذي استعانت به الباحثة في بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية حيث اعتمدت الباحثة على خصائص نمو الأطفال وحاجاتهم للقصص في هذه المرحلة لما لها من تأثير إيجابي على لطفل في هذه المرحلة.
- **المصدر الثالث** وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر: تهدف المعايير القومية لرياض الأطفال إلى تحقيق الجودة الشاملة في تربية الطفل وتهيئته للتعليم في المراحل التالية، اتساقاً مع المعايير القومية للتعليم في مصر كمحددات لمستويات الجودة المراد تحقيقها في مرحلة رياض الأطفال وتنطلق وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر من الأسس الفكرية التالية:
- الطفولة المبكرة هي الأساس في البناء الإنساني، ولبنات هذا الأساس ينبغي أن تكون متميزة من حيث القوة والمتانة عن باقي مراحل البناء الإنساني.
- التربية في مرحلة الطفولة المبكرة ضرورة حضارية وإنسانية باعتبارها فترة ذهبية لتنمية قدرات الطفل واستثمارها لتضمن للمجتمع أقصى استفادة من الطاقات الإنسانية والإبداعية لأبنائه.
- مرحلة الطفولة المبكرة تمثل بالنسبة لنمو الطفل مرحلة نمو اجتماعي ووجداني علاوة على النمو الجسمي والحسي الحركي والعقلي والمعرفي.
- طبيعة الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة تتطلب تقديم خبرات تربوية تعتمد على اللعب التربوي والحرية الموجهة وحب الاكتشاف عبر طرق وأساليب تعتمد على الأنشطة التربوية داخل وخارج حجرات مؤسسات الطفولة المبكرة.
- اتساق برامج التربية في مرحلة رياض الأطفال مع المواثيق الدولية والقومية الخاصة بحقوق الإنسان عامة والطفل خاصة.

- تفرد شخصية كل طفل يستوجب مراعاة البرامج التربوية للتدرج والتنوع طبقاً لخصائص الطفل وقدراته.
- تعاون الأسرة مع الروضة يعد من أهم العوامل المؤثرة في تكوين شخصية الطفل.(وزارة التربية والتعليم، ٢٠١٠، ١٢)

الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بالبحث:

فيما يلي عرض لمجموعة من الدراسات والبحوث التي اهتمت بالقصص الإلكترونية لطفل الروضة:

دراسة ميسون عادل (**٢٠٠٨**):

هدفت الدراسة إلى إعداد وتصميم وتجريب برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية في تنمية القيم الأخلاقية لأطفال الروضة والتعرف على فعاليه البرنامج وتوصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار القيم الأخلاقية لصالح المجموعة التجريبية مما يؤكد فعالية البرنامج في تنمية القيم الأخلاقية لدى أطفال الروضة .

دراسة إيمان سمير عرفان (**٢٠٠٩**):

هدفت الدراسة إلى معرفة فعالية برنامج مقترح باستخدام القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة والكشف عن وجود اختلافات بين المفاهيم الاجتماعية لدى الأطفال من حيث درجة تأثرها باستخدام القصص الإلكترونية من خلال البرنامج المقترح وأسفرت الدراسة عن فعالية استخدام القصص الإلكترونية في تعليم أطفال ما قبل المدرسة بصفة عامة وفى تنمية المفاهيم الاجتماعية لديهم بصفة خاصة.

دراسة رانيا وجيه حلمي حنا (**٢٠١١**):

هدفت الدراسة إلى إعداد برنامج قصصي إلكتروني لتنمية الوعي الصحي لطفل الروضة وتحديد أهم أبعاده الذي يجب أن يشتمل عليه برنامج الوعي الصحي المناسب لطفل الروضة وتحديد مستوى الوعى والمفاهيم والسلوكيات الصحية وتوصلت الدراسة إلى فعالية القصص الإلكترونية في تنمية الوعي الصحي للأطفال الروضة.

دراسة أسعد رضوان (**٢٠١١**):

هدفت الدراسة إلى إنتاج مجموعة من القصص التفاعلية لإكساب أطفال الروضة بعض المهارات الحياتية وتحديد فاعلية القصص التفاعلية المصممة على الكمبيوتر لإكساب الأطفال المهارات الحياتية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية من خلال القصة التقليدية التي يقوم المعلم بسردها وبين متوسطات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية باستخدام القصة المعروضة بالكمبيوتر .

دراسة بثينة محمد سعيد قربان (**٢٠١٢**):

هدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية استخدام القصص الإلكترونية بما تحتويه من رسوم متحركة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة وتكونت عينة الدراسة من (٥٠) طفل وطفلة وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين القياسين القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية في تنمية القيم الاجتماعية والمفاهيم العلمية وكذلك في الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي وذلك لصالح القياس البعدي مما يدل على فاعلية برنامج القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لطفل الروضة.

دراسة أحمد محمد نوبي وآخرون (**٢٠١٣**):

هدفت الدراسة إلى تصميم الصور في القصة الإلكترونية بالأبعاد الثنائية والثلاثية والتحقق من أثرها على تنمية الذكاء المكاني لدى الأطفال وتكونت عينة الدراسة من (٧٠) طفل وطفلة وتم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات متكافئة ومتساوية في العدد واستخدم الباحثون مجموعة من الأدوات منها اختبار رافن للمصفوفات ومقياس رضا أولياء الأمور، وتوصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائياً في نمو الذكاء المكاني لصالح المجموعتين التجريبيتين عن المجموعة الضابطة مما يدل على فاعلية الصور ذات الأبعاد الثنائية والثلاثية في تنمية الذكاء المكاني للأطفال.

دراسة منايز الكندري (**٢٠١٤**):

هدفت الدراسة إلى تصميم القصص الإلكترونية لأطفال الروضة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي وقياس أثرها على تنمية مهارات حب

الاستطلاع وتنمية الجانب المعرفي والعقلي لدى الأطفال وأكدت الدراسة على أن القصة الإلكترونية التي تم تصميمها توظف التكنولوجيا لتحاكى البيئة المحيطة بعناصر القصة الحقيقية، كالحركة والتأثيرات الصوتية والخلفيات اللونية والموسيقية مما أدى إلى تنمية مهارات حب الاستطلاع وتنمية الجانب المعرفي لدى المجموعة التجريبية التي تلقت التدريس من خلال القصة الإلكترونية وذلك بمقارنه بالأداء القبلي والبعدي.

دراسة إبراهيم أبو زيد الدوينى (٢٠١٤):

هدفت الدراسة إلى تصمم وحدات تعليمية في التربية الحركية قائمة على الصور والقصص الرقمية الحركية لأطفال مرحلة رياض الأطفال والتعرف على فعالية البرنامج المقترح في إكساب المفاهيم المعرفية المرتبطة ببعض المهارات الحركية الأساسية وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج منها زيادة كفاءة الأطفال في تأدية المهارات الحركية الأساسية للمجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة ويرجع ذلك إلى استخدام القصص الرقمية.

دراسة إسلام عبد الغفار على خليل (٢٠١٤)

هدفت الدراسة إلى قياس مستويات التفاعل في القصة الإلكترونية المصورة لتنمية الثقافة البصرية لمرحلة رياض الأطفال وتحديد الأسس الفنية والتربوية للقصة الإلكترونية المصورة لتنمية الثقافة البصرية وتحديد التصور المقترح للقصة باستخدام ثلاث مستويات من التفاعل (بسيط –متوسط –عال) داخل القصة الإلكترونية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعات التجريبية الثلاثة في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار الثقافة البصرية مما يؤكد فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية الثقافة البصرية لأطفال الروضة.

دراسة برسكال واخرون (Priscilla,et al.,2014)

هدفت الدراسة إلى توظيف واستخدام القصص الإلكترونية في الفصول الدراسية، وذلك عن طريق تحويل أحد المقررات الدراسية إلى قصة إلكترونية تعليمية وتم استخدام ipad ليكون وسيلة تعلم يتم من خلالها تقديم القصص وقد أكدت نتائج الدراسة على فاعلية القصص الرقمية التعليمية لدى المتعلمين من خلال الأنشطة التشاركية التي أتاحتها القصص وسمحت من خلالها للمتعلمين بتبادل الوسائط وبنائها بشكل تشاركي.

دراسة محمد شعبان سعيد (٢٠١٥):

هدفت الدراسة إلى التوصل إلى قائمة المواصفات الفنية والتربوية لتصميم المحتوى التعليمي المقدم للأطفال المعاقين عقلياً من خلال القصة الإلكترونية والتعرف على النواحي العقلية للأطفال المعاقين وخصائصهم وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من الأسس العامة لتصميم القصة الإلكترونية التفاعلية للأطفال المعاقين عقلياً.

دراسة سعيد على عبد المعز (٢٠١٥):

هدفت الدراسة إلى قياس فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع وبعض المهارات الاجتماعية، وتكونت عينة الدراسة من (٩٠) طفل وطفلة وتم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات تجريبية كل مجموعة عددها (٣٠) طفل وتم تعليمها للمجموعة التجريبية الأولى بالطريقة التقليدية (ورقياً) وتعليمها للمجموعة التجريبية الثانية من خلال الحاسوب وتعليمها للمجموعة التجريبية الثالثة من خلال القصص الإلكترونية التفاعلية وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لطفل الروضة لصالح المجموعة التجريبية الثالثة مما يشير إلى فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية.

دراسة هديل محمد عبدالله العرنيان (٢٠١٥):

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية (الاستماع والتحدث) لدى طفل الروضة وتكونت عينة الدراسة من (٤٠) طفل وطفلة وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية مهارات الاستماع والتحدث لطفل الروضة.

دراسة أفنان مطر الحربي (٢٠١٦)

هدفت الدراسة إلى تقديم نموذج تصميم تعليمي مقترح وفق معايير محددة تساعد على تصميم القصص التعليمية الاجتماعية الإلكترونية للأطفال ذوى اضطراب التوحد وتقديم معايير مفصلة من خلال الاعتماد على نموذج ADDLE وتوصلت الدراسة إلى تقديم نموذج مقترح اعتمد على مجالي تحليل نماذج التصميم التعليمي مرتبط بخصائص الأطفال ذوى اضطراب التوحيد وبالأطر النظرية المتعلقة بهذه الفئة من الأطفال، كما قدمت الدراسة معايير

محددة لتصميم القصص التعليمية الإلكترونية والتي تساعد المصمم التعليمي عند تصميم القصص الاجتماعية والتي تتماشى بشكل محدد لفئة اضطراب التوحد.

دراسة نيفين أحمد خليل (٢٠١٦):

هدفت الدراسة إلى قياس اثر وحدة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة واستخدمت الباحثة مجموعة من الأدوات منها اختبار المفاهيم العلمية المصور لأطفال الروضة والوحدة المقترحة لتنمية المفاهيم العلمية ودليل تنفيذ الوحدة القائمة على القصص الإلكترونية وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم العلمية المصور مما يدل على فعالية القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة.

دراسة مضاوى عبد الرحمن الراشد (٢٠١٦):

هدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية برنامج مقترح باستخدام القصة الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية والدينية لدى طفل الروضة واستخدمت الباحثة مقياس القيم الأخلاقية والدينية ومجموعة من القصص الإلكترونية والأناشيد الإلكترونية وتوصلت الدراسة إلى فعالية البرنامج المقترح باستخدام القصص الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية والدينية لطفل الروضة.

دراسة سارة احمد السيد عبد المولى (٢٠١٦):

هدفت الدراسة إلى إنتاج وتصميم برنامج مقترح باستخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة والتعرف على فاعلية البرنامج المقترح وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال عينة الدراسة في القياس القبلي والبعدي على مقياس المفاهيم الجغرافية لصالح القياس البعدي.

دراسة هدير إبراهيم (٢٠١٦):

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية القصص الإلكترونية في إكساب أطفال ما قبل المدرسة بعض المفاهيم التاريخية وصممت الباحثة قائمة بالمفاهيم التاريخية لبعض العصور وتوصلت نتائج الدراسة إلى ان القصص الرقمية حققت فاعلية كبيرة وأثبتت نتائج البحث فاعلية القصص الرقمية في إكساب

أطفال ما قبل المدرسة بعض المفاهيم التاريخية وأوصت الدراسة باستخدام القصص الإلكترونية في مناهج رياض الأطفال مما يثرى العملية التعليمية برياض الأطفال.

دراسة رقية أحمد محمد النزاوى (٢٠١٧)

هدفت الدراسة إلى التعرف على فعالية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية التفكير الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية وشملت العينة (٦٠) طفل وطفلة وتوصلت الدراسة إلى فعاليه استخدام القصص الإلكترونية في تنمية التفكير الابتكاري.

تعقيب على الدراسات السابقة

في ضوء استعراض الدراسات السابقة يمكن التعقيب عليها من حيث الهدف والمنهج والعينة والأدوات والنتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة.

من حيث الهدف : تعددت الأهداف وتنوعت في الدراسات السابقة حيث جاءت حسب طبيعة الدراسة وما تسعى إليه ولكن مع تعدد الأهداف إلا أن معظم الدراسات والبحوث استخدمت القصص الإلكترونية في إكساب طفل الروضة مجموعة من المفاهيم والمهارات الاجتماعية وتنمية التفكير الابتكاري الوعى الصحي لدى طفل الروضة وتنمية المفاهيم اللغوية والعلمية وتنمية المهارات الاجتماعية ومن هذه الدراسات دراسة رانيا وجيه (٢٠١١)، ودراسة سعيد عبد المعز (٢٠١٥) ودراسة محمد شعبان (٢٠١٥) ودراسة نيفين خليل (٢٠١٦) ودراسة رقية أحمد (٢٠١٧).

كما هدفت بعض الدراسات السابقة إلى التوصل إلى معايير تصميم القصص الإلكترونية في ضوء بعض المعايير الخاصة التي تحقق هدف الدراسة ومن هذه الدراسات دراسة داليا شوقي (٢٠١٢) والتي هدفت إلى تحديد مجموعة من المعايير التربوية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية التفاعلية ودراسة منايز الكندري (٢٠١٤) والتي هدفت إلى تصميم القصص الإلكترونية لأطفال الروضة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي ودراسة محمد شعبان (٢٠١٥) والتي هدفت إلى التوصل إلى قائمة المواصفات الفنية والتربوية لتصميم القصص الإلكترونية المقدم للأطفال المعاقين عقليا ودراسة أفنان مطر الحربى (٢٠١٦) والتي هدفت إلى تقديم نموذج تصميم تعليمي مقترح وفق معايير محددة تساعد

على تصميم القصص التعليمية الاجتماعية الإلكترونية للأطفال ذوى اضطراب التوحد.

ومن الملاحظ في أهداف الدراسات السابقة إنه لا يوجد دراسة واحدة هدفت إلى وضع قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ولهذا يختلف هدف الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في وضع قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

من حيث العينة : أن العينات التي طبقت عليها إجراءات تلك الدراسات كانت من أطفال الروضة، وهذا يختلف مع العينة المستخدمة في هذا البحث حيث كانت العينة مجموعة من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال الطفولة من أساتذة تربية الطفل والمتخصصين بأدب الأطفال وأخصائي تكنولوجيا التعليم بالجامعات المختلفة.

من حيث المنهج المستخدم : استخدمت الدراسات والبحوث السابقة المنهج التجريبي في حين تستخدم الدراسة الحالية المنهج الوصفي في تحليل الدراسات والبحوث السابقة للتوصل إلى قائمة المعايير التربوية والفنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

في ضوء ما سبق يمكن استنتاج عدم وجود دراسات سابقة على حد علم الباحثة اهتمت بتحديد معايير تربوية وفنية وتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في تحديد صياغة مشكلة البحث، وأهميته، وأهدافه، ومصطلحاته، وحدوده ومنهجه، وعينته، وإعداد الأدوات واستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة ومناقشة النتائج التي تم التوصل إليها وتفسيرها.

- الوصول إلى صياغة المشكلة واختيار المنهج والأساليب الإحصائية المناسبة للبحث.

- الاسترشاد بالدراسات السابقة والبحوث في تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

إجراءات البحث:

أولاً عينة البحث :

تكونت عينة البحث من مجموعة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من تخصصات مختلفة في مجال أدب الأطفال والمتخصصين بقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم وتصميم برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط وعددهم (٢٠) عضو هيئة تدريس.

ثانياً أدوات البحث:

قامت الباحثة بإعداد أدوات البحث التالية:

١) **استبانه تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.**

هدف البحث الحالي إلى تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بإعداد استبانة لتحديد المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومؤشرات قياسها وفيما يلي توضيح للخطوات والإجراءات التي اتبعت في إعداد الاستبانة:

تحديد الهدف من الاستبانة:

هدفت الاستبانة إلى تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ومؤشرات قياسها وترجمتها إلى محتوى علمي يستفاد منه في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتكون هذه المعايير بمثابة أطر وأسس يرجع إليها عند اختيار أو إعداد أو تقويم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

مصادر اشتقاق المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة:

استخلصت الباحثة المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض

الأطفال من مصادر متعددة ومتنوعة ويمكن تحديد تلك المصادر التي استندت عليها الباحثة وتتمثل في الأتي:

- أهداف مرحلة رياض الأطفال وخصائص النمو واحتياجات ومتطلبات هذه المرحلة.
- الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت المقومات الأساسية لقصص الأطفال كعمل أدبي.
- الاطلاع على الكتب والمرجع الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت المعايير المستخدمة في تقديم القصص بصفه عامة والقصص الإلكترونية بصفة خاصة ويعد هذا المصدر من المصادر الرئيسة للمعايير وقد تم الرجوع إلى بعض الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت معايير تصميم القصص الإلكترونية ومن هذه الدراسات دراسة داليا شوقي (٢٠١٢) ودراسة منار الكندري (٢٠١٤) ودراسة محمد شعبان سعيد (٢٠١٥) ودراسة هديل محمد العرينان (٢٠١٥) ودراسة أفنان مطر الحربي (٢٠١٦) ودراسة محمد على سليم (٢٠١٦).
- المقابلات الشخصية التي أجرتها الباحثة مع المتخصصين في تربية الطفل وأدب الأطفال وذلك للتعرف على معايير تصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
- الإطلاع على قوائم المعايير التي أعدت لاختيار أو تحليل القصص بصفة عامة وقصص أطفال الروضة بصفة خاصة .
- المعايير القومية لرياض الأطفال والقائم عليها المنهج الجديد لرياض الأطفال "حقي ألعب وأتعلم وابتكر " والتي قامت وزارة التربية والتعليم بصياغتها عام (٢٠٠٨) وتعد هي المصدر الرئيس لقائمة المعايير التي سيتم التوصل إليها في هذا البحث.
- آراء الخبراء والمتخصصين وتعد هذه الآراء من المصادر التي لا يجب إهمالها عند بناء قائمة المعايير نظراً لخبراتهم وتجاربهم العلمية؛ ولذا حرصت الباحثة عند تصميم الصورة الأولية للاستبانة أن تعرضها على السادة المحكمين من الخبراء والمتخصصين لإبداء الرأي حول المعايير المتضمنة بالاستبانة وكان لآراء الخبراء والمتخصصين أهمية في تعديل صياغة بعض المعايير وحذف بعضها وإضافة البعض الأخر.

الصورة الأولية لاستبانة المعايير:

من خلال المصادر السابقة تم وضع صورة مبدئية لاستبانة المعايير والتي يتم في ضوئها إعداد وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض وقد التزمت الباحثة في صياغة المعايير ببعض الشروط والضوابط التي ينبغي مراعاتها ومنها كتابة المعايير بلغة واضحة وخالية من الغموض وتكون بسيطة ليسهل فهمها وتكون مختصرة وخالية من الآراء والاعتبارات الذاتية وتكون قابلة للتنفيذ والتطبيق ثم قامت الباحثة بتصنيفها وذلك وفقا لتحديد المحاور الرئيسة التي ينبغي أن يشملها الاستبانة، كما روعي أن تعبر المعايير عن المجال الذي تنتمي إليه وتعبر المؤشرات عن المعايير التي تقع أسفلها وتم تحديد ذلك في المحاور الرئيسة للاستبانة وتصنيفها إلى أربعة محاور رئيسة كما يلي:

المحور الأول المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصة الإلكترونية: وتشمل المعايير الخاصة ب (فكرة القصة – البناء والحبكة – الأحداث – الحوار – الشخصيات –الصراع –العقدة –البيئة الرمانية والمكانية –الأسلوب – اللغة)

المحور الثاني المعايير الفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية: ويشمل المعايير الفنية الخاصة بتصميم (الصور والرسوم الثابتة –المعايير الخاصة بتصميم الرسوم المتحركة –المعايير الفنية للقطات الفيديو- المعايير الفنية الخاصة بألوان القصة –المعايير الفنية الخاصة بالصوت وبالموسيقى والمؤثرات الصوتية والمعايير الفنية الخاصة بالنصوص المكتوبة بالقصة)

المحور الثالث المعايير التقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية: وتشمل المعايير الخاصة ب (استخدام البرمجية – معايير خاصة بتشغيل القصة الإلكترونية – معايير خاصة بتصميم الشاشات ومعايير خاصة بتحكم الطفل في البرمجية)

المحور الرابع المعايير التربوية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية: وتضمن هذا المحور المعايير الخاصة بمحتوى ومضمون القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة وتم تحديد محتوى ومضمون القصص في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتتكون وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال من :

أولاً : مجالات ومعايير نواتج التعلم: وتشمل المجالات التالية (مجال النمو الجسمي الحركي ومجال النمو الاجتماعي الوجداني ومجال اللغة والتواصل

ومجال الوعي والمعرفة العامة) ويندرج تحت كل مجال من المجالات مجموعة من المعايير ويندرج تحت المعايير مجموعة من المؤشرات.

ثانياً : مجالات ومعايير المحتوى: ويشمل المجالات التالية (مجالات ومعايير فنون اللغة – مجالات ومعايير المفاهيم الاجتماعية - مجالات ومعايير الرياضيات - مجالات ومعايير العلوم -مجالات ومعايير القيم الدينية والأخلاقية - مجالات ومعايير التربية البدنية والصحة - مجالات ومعايير فنون الأداء) ويندرج تحت كل مجال من المجالات مجموعة من المعايير ويندرج تحت المعايير مجموعة من المؤشرات.

كما اشتمل كل معيار على عدد من المؤشرات في شكل عبارات واضحة ودقيقة تصف بطريقة إجرائية الأداء المرغوب فيه وقد بدأت الاستبانة بمقدمة توضح الهدف منها وتوضح تعليماتهما للسادة المحكمين ثم بعد ذلك عرض مكوناتها وأعدت الباحثة غلاف للاستبانة يوضح عنوانها وتعليماتها وبيانات المحكم والهدف من الاستبانة وكيفية الإجابة عن بنود الاستبانة.

في ضوء ما سبق تم التوصل إلى الصورة المبدئية لاستبانة تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وقد تم التوصل إلى (٣٤) معيار تم صياغتها وتصنيفها إلى أربعة محاور رئيسة المحور الأول المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصة الإلكترونية وتضمن المحور (١٠) معايير، والمحور الثاني المعايير الفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتضمن المحور (٨) معايير والمحور الثالث المعايير التقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتضمن المحور (٤) معايير والمحور الرابع المعايير التربوية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتضمن المحور (١٢) معيار، كما اشتمل كل معيار على عدد من المؤشرات في شكل عبارات واضحة دقيقة تصف بطريقة إجرائية الأداء المطلوب وأمام كل عبارة مقياس متدرج يتراوح بين ثلاث استجابات (أوافق – أوافق إلى حد ما – لا أوافق)

ضبط الاستبانة: هدفت هذه الخطوة التوصل إلى الصورة النهائية للاستبانة والتحقق من صدق وثبات الاستبانة على النحو التالي:

صدق الاستبانة: اعتمدت الباحثة في حساب صدق الاستبانة على صدق المحكمين وتم عرض الصورة الأولية للاستبانة على عدد من المتخصصين في المناهج

وطرق التدريس وتربية الطفل وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال وبلغ عددهم (٥) محكمين ملحق (١) وذلك للتأكد من سلامة المعايير من حيث الصياغة وكذلك لإبداء رأيهم حول

- مدى وضوح المعايير
- مدى ارتباطها بالمجالات
- مدى ارتباط المؤشرات بالمعايير ومناسبتها لتصميم القصص الإلكترونية
- مدى ارتباطها مضمونها ومحتواها بالمعايير القومية لرياض الأطفال
- إضافة ما يرونه ضرورياً وحذف ما يرونه غير ضروري من القائمة.
- تعديل ما يرونه يحتاج إلى تعديل.

نتائج تحكيم الاستبانة: أجمع المحكمون على صلاحية الاستبانة بوجه عام وعلى أهمية ما جاء فيها من محاور ومعايير ومؤشرات ومضامين وقد اتضح من تحليل استجابات المحكمين وجود درجة عالية من الاتفاق بينهم حول صلاحية الاستبانة لقياس ما وضعت لقياسه، حيث وافق المحكمون على المحاور الأربعة للإستبانة بالإضافة إلى المعايير الخاصة بكل محور وإن كان هناك بعض الملاحظات والتعديلات التي أبداها المحكمون وكانت كالأتي:

- تم إعادة ترتيب محاور الاستبانة ليصبح الجانب التربوي لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية هو المحور الأول من محاور الاستبانة يليها المحور الثاني وهو الخاص بالمعايير الفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، ثم المحور الثالث المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وأخيراً المعايير التقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- حذف كلمات غير مناسبة وإضافة كلمات توضيحية للعبارات وحذف عبارات بأكملها نظراً لتضمنها في عبارات أخرى أو تكرارها ودمج بعض العبارات وإضافة عبارات أخرى جديدة وقد أجرت الباحثة التعديلات المطلوبة لتصبح استبانة المعايير في صورتها النهائية .

ثبات الاستبانة: يقصد بثبات الاستبانة أن تعطى نفس النتائج إذا أعيد تطبيقها تحت نفس الشروط وعلى نفس الأشخاص وقد تم إيجاد معامل ثبات الاستبانة بطريقة إلفا كرونباك حيث بلغت معاملات ثبات المعايير التربوية (٠.٩٢)

ومعـاملات ثبـات المعـايير الفنيـة (٠.٨٤) ومعـاملات ثبـات المعـايير التقنيـة (٠.٧١) ومعـاملات ثبـات المعـايير الخاصـة بعناصـر البنـاء الفنـي للقصـص الإلكترونية (٠.٨٥) وهى معاملات ثبات مرتفعة مما يدل ان استبانة المعايير تتمتع بدرجة ثبات عالية.

من خلال الخطوات السابقة أصبحت استبانة المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال في صورتها النهائية ملحق رقم (٢) جاهزة للتطبيق على عينة الدراسة.

٢) **قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال والتي يتم في ضوئها تصميم القصص الإلكترونية**. **(إعداد الباحثة)**

الهدف من قائمة المعايير هو إعداد قائمة بالمعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال والتي يتم في ضوئها تصميم القصص الإلكترونية ولإعداد قائمة المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية اتبعت الباحثة الخطوات التالية:

- تم تحديد الجوانب الأساسية لقائمة المعايير بمحاورها المختلفة وما تتضمنه المحاور من معايير، وقد تم صياغة قائمة المعايير في ضوء مفردات الاستبانة التي تم إعدادها مسبقاً وتكونت قائمة المعايير في صورتها المبدئية من أربع محاور رئيسة المحور الأول المعايير التربوية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والمحور الثاني المحور الثاني المعايير الفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والمحور الثالث المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصة الإلكترونية والمحور الرابع المعايير التقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- في ضوء ما سبق تم التوصل إلى الصورة الأولية لقائمة المعايير وعرضها على المحكمين من السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات المصرية ذوى تخصصات مختلفة (تكنولوجيا التعليم، أدب الطفل) ملحق رقم (٣) وذلك لمعرفة آرائهم في قائمة المعايير ومدى ارتباط ومناسبة كل عبارة للمحور الذي تنتمي إليه والقائمة ككل ومناسبة صياغة كل عبارة مع أتاحه الفرصة لهم في إضافة ما يرونه مناسباً وتعديل أو حذف ما يرونه غير مناسب.

- تم حساب الأوزان النسبية لكل من المعايير الرئيسة، والمؤشرات، وذلك بناء على نسبة اتفاق المُحَكَّمين من خلال استخدام معادلة (كوبرCooper) وقد تراوحت نسب الاتفاق ما بين(٨٠، ١٠٠%) من إجمالي عدد المحكمين، وبالنسبة للمؤشرات الفرعية التي تندرج تحت المعايير الرئيسة، تم تعديل صياغة بعض المؤشرات غير الواضحة، وكذلك إضافة مؤشرات فرعية أخرى، وحذف مؤشرات رأى المحكمون أنها مكررة أو غير ضرورية ومن خلال النقاط السابقة تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال ملحق رقم (٤).

٣) القصص إلكترونية التي يتم تصميمها وإنتاجها في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والإنتاجية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

قامت الباحثة بتصميم خمس قصص إلكترونية في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وقد اتبعت الباحثة الخطوات التالية في إعداد وتصمم القصص الإلكترونية:

- الاطلاع على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التي هدفت إلى تصميم القصص الإلكترونية وذلك بهدف التعرف على المهارات المستخدمة في إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية ومن هذه الدراسات دراسة أسعد رضوان (٢٠١١) ودراسة داليا أحمد شوقي (٢٠١٢) ودراسة إمامه محمد (٢٠١٧) ودراسة أماني محمد عيسى (٢٠١٧).
- الاطلاع على العديد من البرامج المتخصصة في تصميم القصص الإلكترونية وإنتاجها واختيار البرامج المناسبة وفق إمكانات أجهزة الكمبيوتر المتاحة والمكونات الإلكترونية المناسبة ووفق خبرة الباحثة ومعرفتها بتلك البرامج ومن هذه البرامج برنامج movie maker وبرنامج photo story3 وبرنامج powtoon وقد اختارت الباحثة برنامج الباوتون powtoon وهو برنامج تصميم رسوم كرتونية ، واختارت الباحثة هذا البرنامج لأنه برنامج يقدم خدمة إنشاء قصص إلكترونية عن طرق دمج الصور والرسومات والتأثيرات والكثير من العناصر المتحركة، يمكن إدراج صور وفيديوهات من الإنترنت

أو من جهاز الحاسب، كما إنه برنامج يدعم اللغة العربية في إنشاء العروض التقديمية.

- تحديد مضمون ومحتوى القصص الإلكترونية: وفى هذه الخطوة تم اختيار محتوى ومضمون القصص الإلكترونية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وتم اختيار بعض المعايير وذلك نظراً لكثرة المجالات والمعايير والمؤشرات بوثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال.

كما تم تصميم القصص الإلكترونية في ضوء المعايير الفنية والتقنية والمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية وقد راعت الباحثة أن يكون لكل قصة هدف رئيس تسعى إلى تحقيقه، هذا بالإضافة إلى مراعاة أن يكون محتوى القصص والذي تم اختياره في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال شيقا وجذاباً ومسلياً وممتعاً للطفل، وأن يكون هناك تسلسل منطقي في عرض المحتوى، وأن تكون صور القصة بسيطة وواضحة والألوان جذابة، كما راعت الباحثة أثناء تصميم القصص الإلكترونية المدة الزمنية بحيث تتناسب مع فترة انتباه الطفل في هذه المرحلة فلا تصيبه بالممل لطولها.

- كتابة نص القصة: في هذه الخطوة تم تحدد الفكرة الرئيسة للقصة وتحديد الشخصيات وكتابة الأحداث.
- الحصول على المصادر المستخدمة في إنتاج القصة: وفى هذه المرحلة تم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، وكاميرا تصوير رقمية وغيرها.
- إعداد السيناريو المصور للقصة: في هذه الخطوة يتم تحديد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها بالقصة وبتفاصيل دقيقة تسهم في تسهيل تنفيذ الخطوة التالية وجمع الصور اللازمة للقصة وتشمل: الصور، أو الرسوم، وجمع مصادر سمعية مثل الموسيقى، والأغاني، والمؤثرات الصوتية، وجمع محتوى المعلومات من شبكة الإنترنت، وملفات ميكروسوفت ورد، والعروض التقديمية، ثم تضاف هذه المكونات حسب مراحل القصة وترتيب أحداثها.
- اختيار الأصوات التي نُرغَب في استخدامها في القصة الإلكترونية، واختيار المعلومات النصية التي يُرغَب في كتابتها في القصة وتجميع الصور والمواد السمعية داخل برنامج الباوتون powtoon لإنتاج القصة الإلكترونية، ثم

ترتيب الصور، والرسوم، والتسجيلات الصوتية، حسب تسلسل أحداث القصة.

- في ضوء الخطوات السابقة تم إعداد خمس قصص إلكترونية في صورتها الأولية وذلك في ضوء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وكانت القصص كالتالي:

القصة الأولى بعنوان (منى وفرشاة الأسنان) ، والقصة الثانية بعنوان (القلم والممحاة) ، والقصة الثالثة بعنوان
(القط الكذاب) والقصة الرابعة بعنوان (أصلنا واحد) والقصة الخامسة بعنوان (الأصدقاء الأربعة)

- عرض مجموعة القصص الإلكترونية التي تم تصميمها وعددها (خمس قصص الإلكترونية)على السادة أعضاء هيئة التدريس والمتخصصين في أدب الأطفال وقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم ملحق رقم (٥) وذلك بهدف معرفة مدى مناسبة القصص الإلكترونية لأطفال الروضة من حيث المضمون والصور والرسوم وكذلك طريقة إخراجها ومدى ارتباطها وتحقيقها للمعايير القومية برياض الأطفال.
- فى ضوء آراء الساد المحكمين قامت الباحثة باجراء بعض التعديلات على القصص الإلكترونية وأصبحت فى صورتها النهائية ملحق رقم (٦).

٤) بطاقة تقييم إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

لإعداد بطاقة تقييم إنتاج وتصميم للقصة الإلكترونية في ضوء قائمة المعايير اتبعت الباحثة الخطوات التالية:

- **تحديد الهدف من البطاقة**: الهدف من بطاقة تقييم القصص الإلكترونية التي قامت الباحثة بتصميمها معرفة آراء السادة المحكمين في القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة من حيث مضمون القصص ومحتواها والمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص والمعايير الفنية والتقنية للقصص والمعايير القومية لرياض الأطفال.
- **تحديد محاور البطاقة** وقد تم وضع مجموعة من البنود التي تتعلق بالمعايير التربوية وعددها (٥) ومجموعة من المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني

للقصص وعددها (١٠) ومجموعة من المعايير الفنية للقصص الإلكترونية وعددها (١١) ومجموعة من البنود الخاصة بالمعايير التقنية لتصميم القصص الإلكترونية وعددها (٤) وبلغ عدد البنود الكلية للبطاقة (٣٠) بنداً.

- **عرض البطاقة** على مجموعة من المحكمين والمتخصصين في أدب الطفل وتكنولوجيا التعليم ملحق رقم (٧) وقد أجمع المحكمون على صلاحية بنود بطاقة تقييم وإنتاج القصص الإلكترونية دون تعديل مما جعلها صالحة لعرضها على السادة المحكمين لمعرفة آرائهم في القصص الموجودة بالبرمجية والتكرم بإضافة التعديلات المناسبة التي يرونها، كما تم إيجاد معامل ثبات البطاقة بطريقة ألفا كرونباك وبلغ (٠.٧٩) وهو معامل ثبات مرتفع مما ثبات البطاقة وبذلك تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية ملحق رقم (٨)

خطوات البحث وإجراءاته:

اتبع البحث الحالي الإجراءات التالية:

- الاطلاع على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة المرتبطة بموضوع البحث وإعداد الإطار النظري للبحث
- تحليل الدراسات والبحوث السابقة بهدف استخلاص قائمة مبدئية بالمعايير
- تجميع المعايير المستخلصة وتصنيفها منطقياً في محاور
- إعداد استبانة تحديد المعايير الفنية والتقنية والفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال
- عرض الصورة الأولية للاستبانة على مجموعة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من تخصصات مختلفة في مجال الطفولة وتربية الطفل والمتخصصين بقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم للتأكد من كفايتها .
- إجراء التعديلات اللازمة على الاستبانة فى ضوء آراء المحكمين وملاحظاتهم مقترحاتهم.
- التوصل إلى الصورة النهائية لاستبانة المعايير ومؤشرات قياسها.
- تطبيق استبانة المعايير ورصد النتائج التي تم التوصل إليها ومعالجتها إحصائياً بأستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.
- إعداد قائمة المعايير التربوية والفنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية فى ضوء الاستبانة السابق إعدادها والتى يتم فى ضؤئها تصميم وإنتاج القصص

الإلكترونية وعرضها على مجموعة من المحكمين والخبراء والمتخصصين فى مجال (تربية الطفل – مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم – أدب الأطفال) للتاكد من صلاحيتها.

- تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية فى ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
- تقييم القصص الإلكترونية التى تم تصميمها فى ضوء المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة من خلال بطاقة تقييم إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية.
- رصد النتائج التي تم التوصل إليها ومعالجتها إحصائياً بأستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.
- تفسير النتائج التي يتم التوصل إليها وتقديم التوصيات والمقترحات فى ضوئها.

نتائج البحث وتفسيرها:

أولاً : للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث ونصه "ما المعايير التربوية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، والسؤال الثاني ونصه "ما المعايير الفنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة، والسؤال الثالث ونصه "ما المعايير التقنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة، "والسؤال الرابع ونصه "ما المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.

تم إعداد استبانة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، وتم تطبيق هذه الاستبانة على عدد (٢٠) من أعضاء هيئة المتخصصين في أدب الأطفال وقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم وقد تم أخذ رأيهم في القائمة وإجراء التعديلات المناسبة وفيما يلي وصف تفصيلي لاستبانة المعايير وتتكون من مجموعة من المحاور نعرضها فيما يلي:

المحور الأول: المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية وتتكون من (١٠) معايير ويندرج تحت كل معيار مجموعة من المؤشرات

المحور الثاني: المعايير الفنية لبناء وتصميم القصص الإلكترونية وتتكون من (٨) معايير ويندرج تحت كل معيار مجموعة من المؤشرات

المحور الثالث: المعايير التقنية لبناء وتصميم القصص الإلكترونية وتتكون من (٤) معايير ويندرج تحت كل معيار مجموعة من المؤشرات

المحور الرابع: المعايير التربوية لبناء وتصميم القصص الإلكترونية وهى المعايير المرتبطة بمضمون ومحتوى القصص الإلكترونية وتتكون من جزئيين:

الجزء الأول: مجالات ومعايير نواتج التعلم وتحتوى على خمسة أقسام: ويندرج تحت كل مجال عدة معايير ومؤشرات ومضامين يتم استعراضها بصورة مبسطة فيما يلى:

١-النمو الجسمي الحركي: ويهتم بمقومات النمو الجسمي السليم وكيفية التناسق الحركي للطفل ويطبق ذلك في كيفية ممارسة عادات غذائية سليمة وكيفية الحفاظ على صحته والتمتع بلياقة بدنية سليمة.

٢-النمو الاجتماعي الوجداني: ويهتم بكيفية سيطرة الطفل على انفعالاته وذلك بأن يظهر مشاعر إيجابية ويضبط انفعالاته في المواقف المختلفة، ويساعد الطفل على بناء علاقات اجتماعية سليمة مع الآخرين ويعيد تنظيم ذاته في مواجهة المواقف المختلفة.

٣-أساليب التعليم: ويهتم بتعليم طرق الوصول إلى المعرفة من خلال التساؤلات وجمع المعلومات وقدرة الطفل على التفكير الناقد وحل المشكلات البسيطة.

٤-مجال اللغة والتواصل: ويساعد الطفل على تعلم فنون اللغة (الاستماع – التحدث -القراءة – الكتابة)من خلال التواصل اللغوي والاهتمام بالمواد المطبوعة.

٥- مجال الوعي والمعرفة التامة: يساعد الطفل في التعرف على البيئة المعرفية الأساسية التي تتصل بشتى المجالات واكتساب الطفل مهارات التعامل مع التكنولوجيا الحديثة.

الجزء الثاني: مجالات ومعايير المحتوى وتحتوى على سبعة مجالات ويندرج تحت كل مجال عدة معايير تحت كل معيار مجموعة من المؤشرات يتم استعراضها بصورة مبسطة فيما يلى:

١) **مجالات ومعايير فنون اللغة العربية**: ويحتوي على ثلاثة مجالات (مجال الفهم، مجال التواصل الشفهي، مجال الاستعداد للقراءة (مهارة ما قبل

القراءة)، مجال الاستعداد للكتابة (مهارة ما قبل الكتابة) وتتضمن هذه المجالات كيفية فهم الطفل والاستجابة وكيفية التواصل من خلال اللغة المنطوقة والتعبير عن الأفكار والمشاعر والتعرف على الكتابة واستخدام بعض الأدوات والصور.

٢) **مجالات ومعايير المفاهيم الاجتماعية**: وتحتوى هذه المجالات على أربعة مجالات وهى مجال المواطنة، مجال المفاهيم التاريخية، مجال المفاهيم الجغرافية، مجال المفاهيم الاقتصادية وهذه المجالات تساعد الطفل على حب الوطن وإظهار مشاعر إيجابية تجاه وطنه واحترام القوانين والقواعد.

٣) **مجالات ومعايير الرياضيات**: ويندرج تحته عدة مجالات تشمل مجال الإعداد ومجال العلاقات العددية، ومجال الهندسة والتقدير والحساب، مجال القياس، مجال الهندسة والحس المكاني، مجال العلاقات الجيرية والبيانات وتساعد هذه المجالات الطفل على معرفة الأعداد وبعض الإشكال الهندسية والتمييز بين الأشكال.

٤) **مجالات ومعايير القيم الدينية والأخلاقية**: ويندرج تحته مجال الإيمان ومجال المعاملات الدينية ويحتوى هذا المجال على كيفية ترسيخ أسس الأديان من خلال التعرف على وجود الله واحترام الكتب السماوية والتعرف على الأنبياء والرسل ويساعد الطفل في كيفية التعامل بشكل جيد بالمعاملات الدينية السليمة والحفاظ على دور العبادة واحترام الوالدين والرفق بالحيوان.

٥) **مجالات ومعايير العلوم وتشمل**: ويندرج تحته مجال المعرفة الفيزيقية، مجال علوم الحياة، مجال البيئية وعلوم الأرض، مجال التطبيقات التكنولوجية وتساعد هذه المجالات على الاهتمام بالعلوم وتنمية معرفة الطفل ببعض الأشياء الفيزيقية والتعرف على الكائنات الحية والتعرف على البيئات المختلفة.

٦) **مجالات ومعايير التربية البيئة والصحة**: يندرج تحتها مجال المفاهيم الصحية والأمان والتربية البدنية ومجال التربية البيئية ومفاهيم الصحة والأمان وتساعد الطفل معرفة النشاط الحركي وممارسة أشكاله وتنمية العادات الصحية ومعرفة مفاهيم الأمن والسلامة والتعرف على مصادر الخطر.

٧) **مجالات ومعايير فنون الأداء وتشمل**: مجال فنون الموسيقى والإيقاع الحركي ومجال الفنون البصرية ومجال الفنون المسرحية ويتناول مجال فنون الموسيقى والإيقاع الحركي وكيفية ممارسة الطفل للغناء والمشاركة مع الأقران وتعرف الطفل على مختلف الآلات الإيقاعية وأصواتها ويتناول مجال الفنون البصرية تنمية قدرة الطفل على إدراك الفنون البصرية، كما يتناول مجال الفنون المسرحية مساعدة الطفل على محاكاة الحيوانات وكيف يقوم بتمثيل بعض أصوات الحيوانات من خلال مسرحية بسيطة يقوم بها الأطفال.

تطبيق الاستبانة ورصد النتائج:

قامت الباحثة بتوزيع الاستبانة على مجموعة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من تخصصات مختلفة في مجال أدب الأطفال والمتخصصين بقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم وتصميم برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط وعددهم (٢٠) عضو هيئة تدريس و ذلك للتأكد من سلامة المعايير وجودتها من حيث الصياغة وضرورتها لتصميم القصص الإلكترونية لطفل الروضة، وقد أبدى المحكمون آراءهم ومقترحاتهم حول استبانة المعايير، ومن خلال تعليقاتهم وآرائهم تم تعديل صياغة بعض العبارات غير الواضحة ودمج البنود المرتبطة، وحذف العبارات المكررة وتم تصنيف المعايير الواردة بالاستبانة إلى معايير تربوية، معايير فنية، معايير تقنية، معايير خاصة بعناصر البناء الفني للقصة.

وتم رصد الدرجات بوضع تقدير نسبى درجتين لكل إجابة "موافق" ودرجة واحدة لكل إجابة "أوافق إلى حد ما" وصفر لكل إجابة غير "موافق " ثم تم حساب التكرارات والنسب المئوية وقيمة كا٢ لكل معيار باستخدام حزمة البرامج الإحصائية (SPSS) وتوضح الجداول التالية درجات تكرارات المعايير والنسب المئوية وقيمة كا٢ لكل معيار ومدى دلالتها عند مستوى (٠.٠٥)

جدول (١)

درجات تكرار المعايير التربوية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والنسب المئوية وقيمة كا٢ ودلالتها عند مستوى (٠.٥)

م	المعايير	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		كا٢	الدلالة
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%		دالة
المعايير التربوية لتصميم وبناء القصص الإلكترونية									
أولا مجالات نواتج التعلم									
١	معايير مجال النمو الجسمي والحركي	٢٠	%١٠٠	٠	%٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٢	معايير مجال النمو الاجتماعي والوجداني	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٣	معايير مجال أساليب التعليم والتعلم	١٧	%٨٥	٣	%١٥	٠	٠	٩.٨٠	دالة
٤	معايير مجال اللغة والتواصل	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٥	معايير مجال الوعي والمعرفة العامة	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
ثانيا مجالات ومعايير المحتوى									
١	مجالات ومعايير فنون اللغة العربية	١٩	%٩٥	١	%٥	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٢	مجالات ومعايير المفاهيم الاجتماعية	٢٠	%١٠٠	٠	%٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٣	مجالات ومعايير القيم الدينية والأخلاقية	٢٠	١٠٠	٠	%٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٤	مجالات ومعايير معايير الرياضيات	١٩	%٩٥	١	%٥	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٥	مجالات ومعايير معايير العلوم	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٦	مجالات ومعايير التربية البدنية والصحية	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٧	مجالات ومعايير الفنون الأداء	١٧	%٨٥	٣	%١٥	٠	٠	٩.٨٠	دالة

يتضح من الجدول (١) أن قيمة (كا٢) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح الدرجة الأعلى وهى موافق في كل المعايير التربوية لتصميم القصص الإلكترونية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وهى المعايير المرتبطة بمضمون القصص وتتكون من معايير مجالات نواتج التعلم ومجالات ومعايير

المحتوى حيث اتفق (١٠٠%) من المحكمين على أهمية وضرورة معايير مجال النمو الجسمي والحركي ومعايير مجال المفاهيم الاجتماعية ومعايير مجال القيم الدينية والأخلاقية، كما اتفق (٩٥%) من المحكمين على أهمية وضرورة معايير مجال فنون اللغة ومعايير مجال الرياضيات، كما اتفق (٩٠%) من المحكمين على أهمية وضرورة معايير مجال النمو الاجتماعي والوجداني ومعايير مجال اللغة والتواصل ومعايير مجال الوعي والمعرفة العامة ومعايير العلوم والتربية البدنية والصحية، واتفق (٨٥%) من المحكمين على ضرورة مراعاة معايير مجال أساليب التعليم والتعلم ومعايير مجال الفنون، مما يؤكد على أهمية المعايير التربوية وهى المعايير الخاصة بمضمون ومحتوى القصص فلا يمكن تصميم وإنتاج قصص إلكترونية بدون الاستعانة بالمعايير القومية لرياض الأطفال وذلك لتحقيق الأهداف المطلوبة تحقيقها في هذه المرحلة.

جدول (٢)

درجات تكرار المعايير الفنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والنسب المئوية وقيمة كا٢ ودلالتها عند مستوى (٠.٥)

م	المعايير	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		كا٢	الدلالة
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%		
المعايير الفنية لتصميم وبناء القصص الإلكترونية									
١	المعايير الفنية للصور والرسوم الثابتة بالقصة	٢٠	١٠٠%	٠	٠%	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٢	المعايير الفنية للرسوم المتحركة بالقصة	١٩	٩٥%	١	٥%	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٣	المعايير الفنية للقطات الفيديو بالقصة	١٨	٩٠%	٢	١٠%	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٤	المعايير الفنية الخاصة بألوان القصة	٢٠	١٠٠%	٠	٠%	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٥	المعايير الفنية الخاصة بالنصوص المكتوبة بالقصة	١٩	٩٥%	١	٥%	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٦	المعايير الفنية الخاصة بالصوت	١٩	٩٥%	١	٥%	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٧	المعايير الفنية الخاصة بالموسيقى	١٨	٩٠%	٢	١٠%	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٨	المعايير الفنية الخاصة بالمؤثرات الصوتية	١٧	٨٥%	٣	١٥%	٠	٠	٩.٨٠	دالة

يتضح من الجدول (٢) أن قيمة (كا٢) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح الدرجة الأعلى وهى موافق في كل المعايير حيث اتفق (١٠٠%) من المحكمين على أهمية وضرورة المعايير الفنية للصور والرسوم الثابتة بالقصة، والمعايير الفنية الخاصة بألوان القصة، كما اتفق (٩٥%) على أهمية وضرورة المعايير الفنية للرسوم المتحركة بالقصة والمعايير الفنية الخاصة بالنصوص المكتوبة بالقصة، المعايير الفنية الخاصة بالصوت، كما اتفق (٩٠%) من المحكمين على أهمية وضرورة المعايير الفنية للقطات الفيديو بالقصة، المعايير الفنية الخاصة بالموسيقى، واتفق (٨٥%) من المحكمين على ضرورة مراعاة المعايير الفنية الخاصة بالمؤثرات الصوتية، مما يؤكد أهمية وضرورة تصميم القصص الإلكترونية في ضوء المعايير الفنية وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة محمد شعبان عبد القوى (٢٠١٥) ودراسة أفنان مطر (٢٠١٦)

جدول (٣)

درجات تكرار المعايير التقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والنسب المئوية وقيمة كا٢ ودلالتها عند مستوى (٠.٥)

م	المعايير	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		كا٢	الدلالة
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%		
المعايير التقنية لتصميم وبناء القصص الإلكترونية									
١	المعايير الخاصة باستخدام البرمجية	١٧	٨٥%	٣	١٥%	٠	٠	٩.٨٠	دالة
٢	المعايير الخاصة بتشغيل القصة الإلكترونية	١٦	٨٠%	٤	٢٠%	٠	٠	٧.٢٠	دالة
٣	المعايير الخاصة بتصميم الشاشات بالقصة	١٧	٨٥%	٣	١٥%	٠	٠	٩.٨٠	دالة
٤	المعايير الخاصة بتحكم الطفل في البرمجية	١٨	٩٠%	٢	١٠%	٠	٠	١٢.٨٠	دالة

يتضح من جدول (٣) أن قيمة (كا٢) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح الدرجة الأعلى وهى موافق في كل المعايير حيث اتفق (٩٠%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة بتحكم الطفل في البرمجية، واتفق (٨٥%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة باستخدام البرمجية، والمعايير الخاصة بتصميم الشاشات بالقصة واتفق (٨٠%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة بتشغيل القصة الإلكترونية مما يؤكد أهمية وضرورة تصميم القصص

الإلكترونية في ضوء المعايير التقنية وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة محمد شعبان عبد القوى (٢٠١٥) ودراسة أفنان مطر (٢٠١٦)

جدول (٤)

درجات تكرار المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والنسب المئوية وقيمة كا٢ ودلالتها عند مستوى (٠.٥)

م	المعايير	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		كا٢	الدلالة
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%		
المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية									
١	فكرة القصة	٢٠	%١٠٠	٠	٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٢	أحداث القصة	٢٠	%١٠٠	٠	٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٣	حوار القصة	١٩	%٩٥	١	%٥	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٤	الصراع بالقصة	٢٠	%١٠٠	٠	٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٥	العقدة	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
٦	الشخصيات	٢٠	%١٠٠	٠	٠	٠	٠	١٩.٢٠	دالة
٧	البيئة الزمانية والمكانية	١٩	%٩٥	١	%٥	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٨	عنوان القصة	١٩	%٩٥	١	%٥	٠	٠	١٦.٢٠	دالة
٩	أسلوب القصة	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة
١٠	لغة القصة	١٨	%٩٠	٢	%١٠	٠	٠	١٢.٨٠	دالة

يتضح من الجدول (٤) أن قيمة (كا٢) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح الدرجة الأعلى وهى موافق في كل المعايير حيث اتفق (١٠٠%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة باختيار فكرة القصة والأحداث والصراع بالقصة والشخصيات، واتفق (٩٥%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة بحوار القصة والبيئة الرمانية والمكانية للقصة وعنوان القصة، كما اتفق (٩٠%) من المحكمين على أهمية المعايير الخاصة باختيار العقدة في القصة وأسلوب ولغة القصة مما يؤكد على أهمية هذه المعايير وضرورة تصميم القصص الإلكترونية في ضوء عناصر البناء الفني لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة محمد شعبان عبد القوى (٢٠١٥) ودراسة أفنان مطر (٢٠١٦)

يتضح من النتائج السابقة صلاحية جميع المعايير التربوية والفنية والتقنية والمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني اللازمة لتصميم وبناء القصص

الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال الموجودة بالاستبانة وقد يرجع ذلك إلى أغلب هذه المعايير مستخلصة من الدراسات والبحوث السابقة كما أن المعايير التربوية لتصميم القصص الإلكترونية وهى المعايير الخاصة بمحتوى القصص تم إعدادها في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وقد قامت الباحثة بتجميعها معا بشكل متكامل بوضعها في قائمة تتضمن هذه المعايير وتكون هذه القائمة بمثابة أطر وأسس ومحكات يرجع إليها عند اختيار أو تصميم وإنتاج أو تقويم القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

ومن خلال ما سبق تم الإجابة عن السؤال الأول والثاني والثالث والرابع من أسئلة البحث.

ثانيًا : للإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث ونصه "ما التصور المقترح الذي يمكن من خلاله تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال" قامت الباحثة بتصميم (خمس) قصص إلكترونية في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال راعت الباحثة كل المعايير الواردة بالقائمة والمتعلقة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية والمعايير الفنية والمعايير التقنية لتصميم القصص الإلكترونية أما المعايير التربوية والمتعلقة بمحتوى ومضمون القصص الإلكترونية وتم اختيار محتوى ومضمون القصص الإلكترونية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال وقامت الباحثة باختيار بعض المعايير وذلك نظراً لكثرة المعايير الواردة بوثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال وقامت الباحثة بتصميم خمس قصص إلكترونية كالتالي:

- القصة الأولى بعنوان (منى وفرشاة الأسنان)
- القصة الثانية بعنوان (القلم والممحاة)
- القصة الثالثة بعنوان (القط الكذاب)
- القصة الرابعة بعنوان (أصلنا واحد)
- القصة الخامسة بعنوان (الأصدقاء الأربعة)

وتم حفظ القصص الإلكترونية على أسطوانة مدمجة وذلك تمهيداً لعرضها على السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين لتقييم القصص ولإبداء آرائهم في القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء قائمة المعايير السابق إعدادها.

ويوضح الجدول التالي أسماء القصص الإلكترونية والمجالات الرئيسة والفرعية والمعايير ومؤشرات وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال والتي تم في ضوئها إعداد محتوى القصص الإلكترونية.

جدول (٥)

أسماء القصص الإلكترونية والمجالات الرئيسة والفرعية والمعايير ومؤشرات المعايير القومية لرياض الأطفال التي تم في ضوئها إعداد محتوى القصص الإلكترونية.

م	المجال الرئيس	المجال الفرعي	المعيار	المؤشر	عنوان القصة الإلكترونية
١	مجالات ومعايير التربية البدنية والصحية	مفاهيم الصحة والأمان	تنمية العادات الصحية السليمة	يحافظ على النظافة الشخصية مثل (غسل اليدين –غسل الأسنان – نظافة الملبس)	منى وفرشاة الأسنان
٢	مجالات ومعايير فنون اللغة	مجال الاستعداد للكتابة (مهارات ما قبل الكتابة)	امتلاك الطفل المتطلبات القبلية للكتابة	يتعرف الطفل على استخدامات أدوات الكتابة	القلم والممحاة
٣	مجالات ومعايير القيم الدينية والأخلاقية	مجال الإيمان	ترسيخ أسس الإيمان عند الطفل	يمارس أدأب السلوك القويم مثل الصدق – الأمانة – مساعدة العاجز –إتقان العمل –الاستئذان السلام ورد التحية.	القط الكذاب
٤	مجالات ومعايير المفاهيم الاجتماعية	مجال المواطنة	اكتساب الطفل قيم المواطنة	يلتزم بالقيم الاجتماعية الداعمة للتقدم والسلام الاجتماعي مثل الإخاء – المساواة – المبادأة – تحمل المسئولية – التسامح)	أصلنا واحد
٥	مجالات ومعايير الرياضيات	مجال الهندسة والحس المكاني	فهم الخواص الأساسية للمفاهيم الهندسية وتوظيفها	يتعرف على أسماء بعض الأشكال الهندسية . يميز بين الأشكال المتشابهة والمختلفة .	الأصدقاء الأربعة

ومن خلال ما سبق تم تمت الإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث.

ثالثاً : للإجابة عن السؤال السادس من أسئلة البحث ونصه "ما رأي عينة من السادة أعضاء هيئة التدريس في التصور المقترح لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال"

لمعرفة رأي عينة من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال أدب الطفل وقصص الأطفال وتكنولوجيا التعليم في التصور المقترح

لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال قامت الباحثة بعرض القصص وعددهم (٥) قصص إلكترونية على مجموعة من السادة أعضاء هيئة التدريس المتخصصين لإبداء آرائهم في القصص الإلكترونية التي تم تصميمها ملحق رقم (٧) وذلك من خلال بطاقة تقييم القصص الإلكترونية التي تم إعدادها وذلك بهدف التأكد من جودة القصص الإلكترونية وتصميمها ومعرفة مدى توافر المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة في القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء قائمة المعايير السابق إعدادها، وتم تحليل نتائج بطاقة التقويم والتعامل مع البيانات التي جمعت باستخدام النسب المئوية والمتوسط الوزني لاتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس على توافر المعايير بالقصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء قائمة المعايير السابق إعدادها وفيما يلي عرض لتلك النتائج.

أولاً: النتائج الخاصة بالمعايير التربوية للقصص الإلكترونية: يوضح الجدول التالي المتوسط الوزني والنسب المئوية للمعايير التربوية للقصص الإلكترونية الخمسة.

جدول (٦)
المتوسطات الوزنية والنسب المئوية للمعايير التربوية بالقصص الإلكترونية

م	المعايير	المتوسط الوزني	النسبة المئوية	التقييم	الترتيب
١	ارتباط محتوى القصة الإلكترونية بالمعايير القومية لرياض الأطفال.	٣.٠٠	%١٠٠.٠٠	متوافرة	١
٢	محتوى القصة مناسب للمرحلة العمرية للأطفال.	٢.٩٤	%٩٨.٠٠	متوافرة	٢
٣	محتوى القصة يحقق بعض معايير ومؤشرات وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال.	٣.٠٠	%١٠٠.٠٠	متوافرة	١ مكرر
٤	محتوى القصة يحقق المتعة والتسلية للأطفال.	٢.٨٨	%٩٦.٠٠	متوافرة	٤
٥	محتوى القصة مستمدة من بيئة الطفل المحيطة به وتتناسب مع الواقع الذي يعيشه.	٢.٩٢	%٩٧.٣٣	متوافرة	٣
	المعايير التربوية للقصص الإلكترونية ككل	٢.٩٥	%٩٨.٢٧	متوافرة	

يتضح من الجدول السابق أن جميع المعايير التربوية كانت متوافرة في القصص الإلكترونية، حيث تراوحت قيم المتوسط الوزني بين (٢.٨٨ إلى ٣.٠٠) وتراوحت النسب المئوية بين (٩٦.٠٠% إلى ١٠٠.٠٠%) مما يؤكد

جودة القصص وتوافر المعايير التربوية بالقصص الإلكترونية الخمسة التي تم تصميمها.

ثانياً : النتائج الخاصة بالمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصة الإلكترونية: يوضح الجدول التالي المتوسط الوزني والنسب المئوية للمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية.

جدول (٧)

المتوسطات الوزنية والنسب المئوية للمعايير الخاصة بعناصر البناء الفني بالقصص الإلكترونية

م	المعايير	المتوسط الوزني	النسبة المئوية	التقييم	الترتيب
٦	فكرة القصة بسيطة وواضحة لا غموض فيها حتى يمكن للأطفال استخلاصها.	٢.٩٩	%٩٩.٦٧	متوافرة	١
٧	بدايات ونهايات القصة مشوقة وجذابة	٢.٧٩	%٩٣.٠٠	متوافرة	٨
٨	تسلسل أحداث القصة ومنطقيتها	٢.٩١	%٩٧.٠٠	متوافرة	٤
٩	الشخصيات مألوفة لعالم الطفل وواضحة المعالم والطباع	٢.٩٥	%٩٨.٣٣	متوافرة	٢
١٠	الصياغة اللغوية للقصة مناسبة	٢.٧٧	%٩٢.٣٣	متوافرة	٩
١١	وضوح المكان والزمان الذى تدور بها أحداث القصة	٢.٨٣	%٩٤.٣٣	متوافرة	٦
١٢	نهايات القصة نهايات منطقية وسعيدة	٢.٩٢	%٩٧.٣٣	متوافرة	٣
١٣	عنوان القصة واضح ومناسب لأحداثها	٢.٩٥	%٩٨.٣٣	متوافرة	٢ مكرر
١٤	مناسبة العقدة والحل لخصائص نمو الطفل	٢.٨٢	%٩٤.٠٠	متوافرة	٧
١٥	أسلوب القصة يتفق مع مستوى قدرات الأطفال وخصائص نموهم وخبراتهم السابقة.	٢.٨٤	%٩٤.٦٧	متوافرة	٥
المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية ككل		٢.٨٨	%٩٥.٩٠	متوافرة	

ويتضح من الجدول السابق أن جميع المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصة الإلكترونية كانت متوافرة في القصص الإلكترونية، حيث تراوحت قيم المتوسط الوزني بين (٢.٧٧ إلى ٢.٩٩) وتراوحت النسب المئوية بين (٩٢.٣٣% إلى ٩٩.٦٧%) مما يؤكد جودة القصص وتوافر المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني بالقصص الإلكترونية الخمسة التي تم تصميمها.

ثالثاً : النتائج الخاصة بالمعايير الفنية للقصص الإلكترونية: يوضح الجدول التالي المتوسط الوزني والنسب المئوية للمعايير الفنية للقصص الإلكترونية:

جدول (٨)

المتوسطات الوزنية والنسب المئوية للمعايير الفنية للقصص الإلكترونية

م	المعايير	المتوسط الوزني	النسبة المئوية	التقييم	الترتيب
١٦	وضوح الصوت والصورة بالقصة	٢.٨٩	%٩٦.٣٣	متوافرة	٥
١٧	وضوح الألوان والخلفيات وظهورها بشكل جذاب	٢.٨٧	%٩٥.٦٧	متوافرة	٧
١٨	الصور والرسوم في القصة مناسبة	٢.٩٩	%٩٩.٦٧	متوافرة	١
١٩	جودة الصوت في التعليق الصوتي لأحداث القصة واضح وقوي	٢.٨٨	%٩٦.٠٠	متوافرة	٦
٢٠	مراعاة دقة الألوان في عرض ملفات الفيديو	٢.٩٠	%٩٦.٦٧	متوافرة	٤
٢١	تغير الأداء الصوتي للشخصية الواحدة بتغيير البيئة النفسية للحدث في القصة.	٢.٩١	%٩٧.٠٠	متوافرة	٣
٢٢	استخدام مؤثرات صوتية بالقصة واضحة ومألوفة للأطفال	٢.٧٦	%٩٢.٠٠	متوافرة	٨
٢٣	الصوت القائم بالتعليق خالي من عيوب النطق وسلامة مخارج الألفاظ والحروف.	٢.٩٦	%٩٨.٦٧	متوافرة	٢
٢٤	تتناسق الألوان بالصور لتنمية الإحساس بالجمال لدى الأطفال.	٢.٨٧	%٩٥.٦٧	متوافرة	٧ مكرر
٢٥	مراعاة التباين اللوني بين الألوان المستخدمة للخلفية والإشكال الأمامية.	٢.٨٩	%٩٦.٣٣	متوافرة	٥ مكرر
٢٦	تجسد صوت بعض الانفعالات مثل: (الضحك، البكاء، الفرح، التضجر، السخرية، الدهشة، الخوف، الألم) بالقصة	٢.٩٩	%٩٩.٦٧	متوافرة	١ مكرر
	المعايير الفنية للقصص الإلكترونية ككل	٢.٨٩	%٩٦.٤٠	متوافرة	

ويتضح من الجدول السابق أن جميع المعايير الفنية للقصص الإلكترونية كانت متوافرة في القصص الإلكترونية، حيث تراوحت قيم المتوسط الوزني بين (٢.٧٦ إلى ٢.٩٩) وتراوحت النسب المئوية بين (٩٢.٠٠% إلى ٩٩.٦٧%) مما يؤكد جودة القصص وتوافر المعايير الفنية بالقصص الإلكترونية الخمسة التي تم تصميمها.

رابعاً: النتائج الخاصة بالمعايير التقنية للقصص الإلكترونية: يوضح الجدول التالي المتوسط الوزني والنسب المئوية للمعايير التقنية للقصص الإلكترونية.

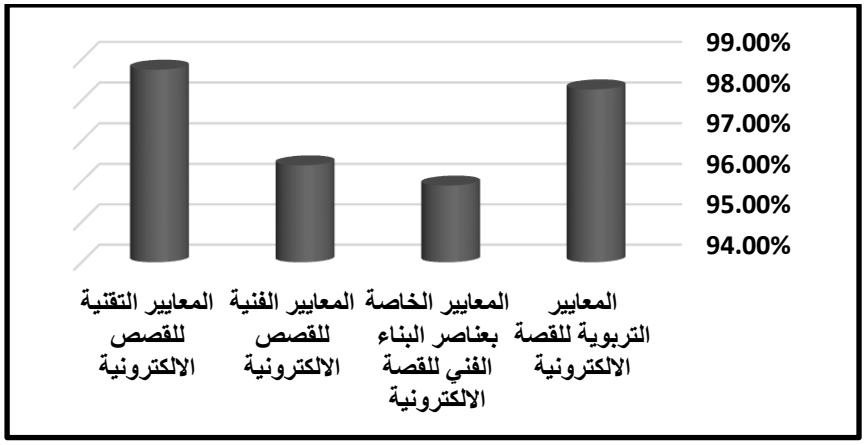
جدول (٩)

المتوسطات الوزنية والنسب المئوية للمعايير التقنية للقصص الإلكترونية

م	المعايير	المتوسط الوزني	النسبة المئوية	التقييم	الترتيب
٢٧	سهولة تشغيل القصص بدون الحاجة إلى مساعدة	٣.٠٠	%١٠٠.٠٠	متوافرة	١
٢٨	سهولة التنقل بين الشاشات	٢.٩٩	%٩٩.٦٧	متوافرة	٢
٢٩	سهولة التحكم في استرجاع الصور والإحداث بالقصة	٢.٩٠	%٩٦.٦٧	متوافرة	٤
٣٠	الاتزان في توزيع الصور والرسوم على الشاشة.	٢.٩٦	%٩٨.٦٧	متوافرة	٣
	المعايير التقنية للقصص الإلكترونية ككل	٢.٩٦	%٩٨.٧٥	متوافرة	

ويتضح من الجدول السابق إن جميع المعايير التقنية للقصص الإلكترونية كانت متوافرة في القصص الإلكترونية، حيث تراوحت قيم المتوسط الوزني بين (٢.٩٠ إلى ٣.٠٠) وتراوحت النسب المئوية بين (٩٦.٦٧% إلى ١٠٠%) مما يؤكد جودة القصص وتوافر المعايير التقنية بالقصص الإلكترونية الخمسة التي تم تصميمها.

والشكل التالي يوضح النسب المئوية للمعايير الأربعة (المعايير التربوية للقصص الإلكترونية، المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية، المعايير الفنية للقصص الإلكترونية، المعايير التقنية للقصص الإلكترونية



شكل (١)

النسب المئوية للمعايير في القصص الإلكترونية

وبذلك تكون القصص الإلكترونية التي تم إعدادها في ضوء قائمة المعايير السابق إعدادها يتوافر بها المعايير التربوية والتقنية والفنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة وذلك طبقا لآراء السادة أعضاء هيئة التدريس ومن خلال ما سبق تم الإجابة عن السؤال السادس من أسئلة البحث.

تعقيب على نتائج البحث

من خلال الدراسة النظرية التي تم عرضها والدراسة التطبيقية لاستبانة المعايير أمكن الإجابة عن أسئلة البحث والتوصل للنتائج النهائية والتي تتمثل فيما يلي:

١) تحديد المعايير التربوية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة وذلك في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٢) تحديد المعايير الفنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٣) تحديد المعايير التقنية اللازمة لإنتاج وتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٤) تحديد المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال الروضة.
٥) التوصل إلى قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٦) تصميم بعض القصص إلكترونية لطفل الروضة في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث توصلت الباحثة للتوصيات التالية:

١) توجيه جميع القائمين بتصميم إنتاج القصص الإلكترونية بالاستعانة بقائمة المعايير التي تم التوصل إليها في إعداد القصص الإلكترونية لطفل الروضة.
٢) عقد دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال أثناء الخدمة عن القصص الإلكترونية ومعايير تصميمها ومهارات إعدادها من خلال ورش العمل وتوظيفها في تنمية جوانب النمو لطفل الروضة.

٣) توجيه انتباه المسئولين عن إعداد وتصميم القصص الإلكترونية إلى أهميتها في إكساب طفل الروضة مجموعة من المفاهيم والمهارات المطلوب إكسابها لهم في هذه المرحلة.
٤) زيادة الاهتمام بإنتاج القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة والتي يتم تصميمها في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال.
٥) وضع خطة تربوية متكاملة تستهدف استخدام القصص الإلكترونية في غرس وتنمية المفاهيم المناسبة لطفل الروضة.
٦) تدريب الطالبات بكليات رياض الأطفال على اختيار وتقديم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.
٧) تدريب الطالبات بكليات رياض الأطفال على إنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.
٨) التأكيد على ضرورة توفير القصص الإلكترونية للطفل بالروضات والمكتبات.
٩) العمل على زيادة تفعيل الروضات للقصص الإلكترونية وتقديمها بالشكل المناسب للأطفال في هذه المرحلة
١٠) تحويل القصص الورقية المناسبة لطفل الروضة إلى قصص إلكترونية.

البحوث المقترحة:

في ضوء النتائج والتوصيات يقترح إجراء مجموعة من البحوث مثل:

١) فاعلية برنامج مقترح في تنمية المهارات الأساسية لإنتاج وتصميم القصص التعليمية الإلكترونية لمعلمة رياض الأطفال أثناء الخدمة.
٢) دراسة مقارنة لمعرفة أثر استخدام القصص الإلكترونية في مقابل استخدام القصص المصورة لتنمية بعض المفاهيم لطفل الروضة.
٣) فاعلية برنامج تدريبي للطالبات المعلمات بكلية رياض الأطفال على مهارات تصميم القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

قائمة المراجع

أولاً : المراجع العربية

١ إبراهيم أبو اليزيد الدرينى (٢٠١٤): فاعلية وحدات دراسية باستخدام القصص الرقمية في تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لمرحلة رياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية التربية الرياضية، جامعة الإسكندرية

٢ احمد حسين اللقاني، على أحمد الجمل (١٩٩٩) معجم المصطلحات التربوية، القاهرة، عالم الكتب، ط٢

٣ أحمد سمير عبد الوهاب (٢٠٠٦): أدب الأطفال: قراءات نظرية ونماذج تطبيقية، عمان، الأردن، دار المسيرة

٤ أحمد فضل شبلول (٢٠٠٠): تكنولوجيا أدب الأطفال، الأسكندرية، دار الوفاء للطباعة

٥ أحمد فضل شبلول (٢٠٠١): عالم الإنترنت وعلاقته بطفل الألفية الثالثة، المهرجان الثاني لفنون طفل الصعيد _الندوة العلمية (من٨-١٣سبتمر) الهيئة العامة لقصور الثقافة إقليم وسط الصعيد، فرع ثقافة المنيا

٦ أحمد محمد نوبى، خالد عبد المنعم النفيسي، أيمن محمد عامر (٢٠١٣): أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن، المؤتمر الدولي الثالث للتعليم الإلكتروني عن بعد، الرياض

٧ أحمد نجيب (٢٠٠٠): أدب الطفولة علم وفن، القاهرة دار الفكر العربي، ط٣

٨ أسعد على السيد رضوان (٢٠١١): إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان

٩ إسلام عبد الغفار على خليل (٢٠١٤): أثر مستويات التفاعل في القصة الإلكترونية المصورة في تنمية الثقافة البصرية لمرحلة رياض الأطفال، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان

١٠ أفنان مطر مرشد الحربي (٢٠١٦): اقتراح نموذج تصميم تعليمي يتناسب مع خصائص المتعلمين ذوى اضطراب التوحد على نموذج ADDLE لتحديد معايير تصميم القصص التعليمية الاجتماعية الإلكترونية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الملك سعود

١١ إمامة محمد أحمد فال (٢٠١٧): اثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن، مجلة العلوم التربوية، جامعة الإمام بن سعود، ع١١، ص١٧-١٤٣

١٢ أماني محمد عيسى محمود (٢٠١٧): مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات والاتجاه نحو تشاركها إلكترونيا لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا

١٣ إيمان سعد السيد زناتي (٢٠١٤): فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، مجلة الطفولة، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، ع١١

١٤ إيمان سمير مهران عرفان (٢٠٠٩): أثر استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا

١٥ بثينة محمد سعيد قربان (٢٠١٢): فاعلية استخدام قصص الرسوم المتحركة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير، جامعة أم القرى

١٦ حسام مازن (٢٠٠٤): الحاجة إلى برامج الثقافة العلمية الإلكترونية لنشر الوعى العلمى نحو التكنولوجيا للطفل العربي "رؤية مستقبلية " المؤتمر العلمى الثامن لكلية التربية (الابعاد الغائبة فى مناهج العلوم بالوطن العربي)، جامعة عين شمس الجمعية المصرية للتربية العلمية، عدد١، ص١٣٣-١٥٣

١٧ حسن شحاتة (٢٠٠١): قراءات الأطفال، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية

١٨ حمدان سعيد الغامدى (٢٠١٣): فاعلية برنامج تعليمى قائم على القصص الإلكترونية فى تنمية مهارات الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الباحة

١٩ داليا أحمد شوقي (٢٠١٢): القصص التفاعلية القائمة على الكمبيوتر، مجلة أدب الأطفال، دراسات وبحوث، العدد الرابع

٢٠ رانيا وجيه حلمي حنا (٢٠٠١١): فاعلية برنامج قصصي في تنمية الوعي الصحي لدى طفل الروضة في ضوء معايير الجودة في رياض الأطفال، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة

٢١ رجاء حسين حسن مصطفى (٢٠١٣): فعالية برنامج كمبيوتري مقترح لتنمية بعض القيم الأخلاقية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد

٢٢ رقية أحمد محمد النزارى (٢٠١٧):استخدام القصص الإلكترونية لتنمية التفكير

الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية، رسالة ماجستير، جامعة القاهرة، كلية التربية للطفولة المبكرة

٢٣ سارة أحمد السيد عبد المولى (٢٠١٦): فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية

٢٤ سارة عبد الحميد أحمد (٢٠١١): تصور مقترح لتوظيف أغاني وأناشيد الطفل لتحقيق بعض المؤشرات وثيقة المعايير القومية لرياض الأطفال، مجلة الطفولة، كلية رياض، جامعة القاهرة، ع٧، ص ٢٨٥ – ٣٧٠

٢٥ سعيد على عبد المعز (٢٠١٥): فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة، مجلة الطفولة والتربية، العدد الحادي والعشرين، السنة السابعة

٢٦ سمير عبد الوهاب (٢٠٠٦): قصص وحكايات الأطفال وتطبيقاتها، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع

٢٧ صابر حجازي عبد المولى (٢٠٠٦): نحو بيئة سوية لنمو الأطفال، المؤتمر العلمي للتربية (الطفل والطفولة في مطلع الألفية الثالثة، من (٢٥-٢٦) أبريل، كلية التربية، جامعة المنيا

٢٨ حسين محمد أحمد عبد الباسط (٢٠١٦): مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد ١٣

٢٩ على عثمان، سماح مرزوق (٢٠١٠): استخدام اللغة الأجنبية في رياض الأطفال على التوافق الاجتماعي لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، المؤتمر الدولي الثاني، كلية رياض الأطفال، ص٢٦٦-٣٠٠

٣٠ عمر الأسعد (٢٠٠٠): أدب الأطفال، عمان، مطبعة أروى

٣١ فهيم مصطفى (٢٠٠٤): مهارات القراءة الإلكترونية، القاهرة، دار الفكر العربى

٣٢ فهيم مصطفى(٢٠٠٨): مهارات القراءة الإلكترونية وعلاقتها بتطوير أساليب التفكير، القاهرة، دار الفكر العربي

٣٣ ماجدة مسعد السيد العيسوي (٢٠٠٩): اثر التفاعل بين أنواع الرسومات البيانية واستراتيجيات التعليم في برامج الوسائط المتعددة على التحصيل وتنمية مهارات التفكير في الإحصاء لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير

غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة

٣٤ مجدى سعيد (٢٠١٤): معايير تصميم عناصر التعلم بمستودعات التعلم الإلكتروني، مجلة الأبحاث والدراسات، جامعة فلسطين، عدد٦

٣٥ محسن محمود (٢٠٠١): قصص الأطفال وتنمية المهارات اللغوية، المنيا، دار الصفا للطباعة

٣٦ محمد السيد حلاوة (٢٠١١): الأدب القصصي للطفل: مضمون اجتماعي نفسي، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية

٣٧ محمد شعبان سعيد (٢٠١٥): المعايير التصميمية التربوية والفنية لتطوير القصة الإلكترونية التفاعلية للتلاميذ المعاقين عقليا، مجلة كلية رياض الأطفال، جامعة الفيوم، مج٢، عدد٢، ص٢٥٥-٣٧١

٣٨ محمد عطية خميس (٢٠٠٧): الكمبيوتر التعليمي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة. ط١، القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع

٣٩ محمد على سليم التتري (٢٠١٦): أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة

٤٠ محمد محمود موسى، وفاء سلامة (٢٠٠٤): القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال ما قبل المدرسة (دراسة تقويمية)، المؤتمر الإقليمي الأول (٢٤-٢٥) يناير (الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة) ص ٤٦-٥١٣

٤١ محمود هلال عبد الباسط (٢٠١٣): برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائية، مجلة دراسات عربية في التعليم وعلم النفس، العدد ١٤، ج٢

٤٢ ميرفت سيد مدني (٢٠١٠): فاعلية برنامج لتنمية بعض مفاهيم التربية الدينية الإسلامية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر، رياض الأطفال في ضوء ثقافة الجودة، المؤتمر الدولي الثاني (المستوى السابع) ٤-٦ مايو ٢٠١٠، ص ٢٢٩-٢٦٥

٤٣ مصطفى جودت صالح (١٩٩٩): تحديد المعايير التربوية والمتطلبات الفنية لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية في المدرسة الثانوية، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان

٤٤ مضاوى عبد الرحمن الراشد(٢٠١٦): برنامج مقترح باستخدام القصص الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية لطفل الروضة، المجلة الدولية التربوية المتخصصة، كلية التربية، جامعة الأميرة نورة، مجلد (٥)، عدد(١٢)

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

٤٦ منـاير محمد الكندري (٢٠١٤): تصميم القصة الإلكترونية لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي وأثرها على تنمية مهارات حب الاستطلاع، رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي بالإمارات

٤٧ منى صلاح محمد عبد الباقي (٢٠١٦): برنامج إلكتروني لتنمية الوعي الغذائي لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة القاهرة

٤٨ منى محمد عبد الله (٢٠١٣): فاعلية برنامج لتنمية بعض المفاهيم الاقتصادية وعلاقتها بالمهارات الحياتية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة

٤٩ منى ناجى على مصطفى (٢٠١٤): برنامج لتنمية التسامح لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة ماجستير كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة

٥٠ ميسون عادل صالح (٢٠٠٨): برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة

٥١ نورا رمضان عبد الحميد (٢٠١٣): برنامج أنشطة متكاملة لتنمية مفاهيم الصحة والأمان لدى طفل القرية في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة

٥٢ نيفين أحمد خليل (٢٠١٦): وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، عدد١٩، الجزء الأول، ص٢٧٣-٣١٣.

٥٣ هدير إبراهيم أحمد محمد (٢٠١٦): فاعلية القصص الرقمية فى إكساب أطفال ما قبل المدرسة بعض المفاهيم التاريخية، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة المنيا

٥٤ هديل محمد عبد الله العرينان (٢٠١٥): فعالية استخدام القصص الإلكترونية في

تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى

٥٥ وزارة التربية والتعليم (٢٠١٠): المعايير القومية لرياض الأطفال "منهج حقي العب وأتعلم وابتكر

٥٦ وفاء إبراهيم السبيل (٢٠٠٩): معجم مصطلحات أدب الأطفال، جدة، السعودية، كادى ومادى للنشر والتوزيع

٥٧ وفاء حسين حسن مصطفى (٢٠١٣): فعالية برنامج كمبيوتري مقترح لتنمية بعض القيم الأخلاقية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد

٥٨ وفاء عبد السلام فرحات مجاهد (٢٠٠١): فعالية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة

٥٩ وفاء عبد الله محسن (٢٠١٦): تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية، مجلد ١٧، العدد ٦٨.

٦٠ وفاء عبد الله محسن المنجومى (٢٠١٦): تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، مجلة الطفولة العربية بالكويت، العدد الثامن والستون

٦١ ياسين فتحي إبراهيم الصائغ (٢٠١٤): فاعلية برنامج قائم على مصادر تعليمية متنوعة في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لطفل الروضة في ضوء معايير الجودة، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة

ثانياً : المراجع الأجنبية :

62 Benmayor,R.(2008): Digital Storytelling as signature pedagogy for the new Humanities in Higher Education ,7-188

63 Burch,M.,(2010): types of digital stories, university of Richmond writing centr,
Http: //writing2.richmond.edu/writing/wweb/digitalstory/digstorytypes.html.

64 Burkholder,P.,and Cross ,A.(2009): Video Klleld the Term paper Star ?Tow Views, Academic Commons,,
http://www.academiccommons.org/2009/01/video-killed-the -

term -paper -star-two-views/

65 Buvala,S.(2009): How To Tell Astory Rctrieved February 11,2015 From

66 Coventry, M.(2006): Moving Beyond the Essay: Evaluatig Historical Analysis and Argument in Multimedia Presentations."journal of American History

67 Chung ,S.(2008): Digital Storytelling in Integrated Arts Education.the International Journal of Arts Education ,V.(4),N.(1), 33-50

68 Engle, A,.(2010): Everyone has Astiry to Tell: Digital storytelling. Retrieve February 14. ,2015 From

69 Frazel.M.(2011): Digital Storytelling Guide For Educators. International Society for Technology in Education Washingtin.DC: Eugene. Oregon

70 Hull.A.,&Nelson ,E(2005): Locating the semiotic power of multimodality written communication. Research in the teaching of English(22) ,224-261

71 Hilary,Mc.(2006): Digital storytelling in Higher Education journal of computing in Higher Education ,v.(19).N.(1).65-79

72 Jakces,D.,& Brennan,J(2015): Digital storytelling, Visual Literacy and 21 st century skills, the Learning Retrieved January 24,2015,from:
Http: // archive.techlearning.cim/techforum/Vaul Article Jakesbrennan.pdf.p6

73 Lambert.J.(2010): Digital storytelling, cookbook the Center for Digital Storytelling ,a non-profil arts and education organization: Digital Diner Press.9-19.

74 Marko.Riedl(2010): Interactive narrative system approaches: Acomaprison of interactive Narrative system Approaches using Human improvisational Actors,Nonterey

75 Norman.A(2011): Digital Storytelling In Second Language

Learning.Master.s Thesis In Didactics Fir English and Foreign Languages. Norwegian University for Science and Technology: Norway

76 Robin,B.R.(2008): The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool.In Flood ,j.,Heath ,S.B.,&Lapp,D.(Eds),Hand book of research on teaching Literacy tgrough communicative visual arts (pp429-440).new York: Lawrence. Erlbaum

77 Shuler,C.(2012): ILearn II: An analysis of the education category of the iTunes AppYork: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved 20May,Available at: http: //www Joanganzcooney center org/wp-content /uploads/

78 Smed,N.et al.(2014): the effectiveness of digital storytelling in the classroom: a comprehensive study smart Learning Environments ,Available at https//: slejournal. springeropen.com /articles /.

79 Sadik Alaa.(2008): Digital Storytelling: Meaningful Technology Integrated Approach for Engaged Student Learning Association for Educational Communications and Technology , vol,56 , pp.506-489 ,Retrieved from:
Http: //classroom web20.pbwirks.com/f/digital storytelling.pdf.

80 Shelley,A.(2011): Digital; storytelling in e-learninr why and how.RIskander (Trans.)E-Learning journal, (10) Retrieved.
Http: //emag.mans..edu.eg/index.php?-news&show&id-333.

81 Valencia,Spain(2012): The Educational Uses if Digital Storytelling The International Conference on Digital Storytelling.The University of Houston.