تحويل القصص الورقية المصورة إلى قصص إلكترونية لطفل الروضة

Converting Storyboards into Digital Stories for Kindergarten Children

إعداد:
أ/ أميرة بدر محمد محمود[١]
إشراف:
أ.د/ حسن محمود الهجان[٢]
أ.د/ سهير عبد الحميد عثمان[٣]

أهداف ورقة العمل:

١- تعريف القصة.
٢- أهمية قصص الأطفال.
٣- القصص الإلكترونية.
٤- تعريف القصص الإلكترونية.
٥- مميزات استخدام القصص الإلكترونية فى العملية التعليمية.
٦- مواصفات قصص الأطفال الإلكترونية.
٧- أنواع القصص الإلكترونية.
٨- مراحل إنتاج القصة الإلكترونية.
٩- معايير تقييم القصص الإلكترونية الفعالة.
١٠- تحديات تطبيق القصص الإلكترونية.

تعريف القصة:

تحتل القصة المرتبة الأولى فى أدب الأطفال، كما أنها أقرب الوسائط الأدبية إلى نفس الطفل، وذلك باعتبارها أكثر الفنون الأدبية ملاءمة لميوله، فالأطفال شغفون دائما بالقصة، مولعون بها، يتوحدون مع أبطالها، ويعايشون أحداثها، ويتأثرون بمضامينها، كما أنها أداة فعالة فى تحقيق أهداف التربية والإسهام فى إشباع حاجات الأطفال الفكرية والنفسية والمعرفية.

فالقصة بطبيعتها عنصر تربوي يمكن الاعتماد عليها فى إنجاح المواقف التعليمية إذا أجيد استخدامها بحيث تحمل فى ثناياها المعلومات والمفاهيم والقيم التى يحتاج إليها المتعلمون، كما أنها تعمل على توسيع خيالهم، وتساعدهم على الإبداع، وتساعدهم على التكيف مع المجتمع الذى يعيشون فيه. (الديب،٢٠١٤، ١٠٢)

[١] مدرس مساعد بمرحلة الدكتوراه بقسم العلوم الأساسية كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة المنيا
[٢] أستاذ التربية الفنية للطفل ورئيس قسم العلوم الأساسية كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة المنيا
[٣] أستاذ أدب الطفل كلية التربية للطفولة المبكرة ورئيس قسم العلوم الأساسية السابق – جامعة المنيا

لقد تعددت تعريفات القصة وتنوعت ومن أبرز هذه التعريفات:

القصة فى اللغة: هي الجملة من الكلام أو الخبر أو الحكاية الطويلة المستمدة من الواقع أو الخيال أو منهما معا والتى تبنى على قواعد معينة من الفن الأدبي. (عبد العال،٢٠١٠، ٤٢)

وترى (محفوظ،٢٠١٠، ٧٣) أن القصة هي شكل من أشكال الأدب التى تحبه نفوس الأطفال لأن فيه متعة وتسلية وفائدة لهم، فهو يسرد مجموعة من الحقائق عن الإنسان بطريقة مشوقة، أو يعرض بعض المواقف والأحداث والموضوعات، ذات العلاقة بشخصيات متعددة، ولهذا الفن عناصر أساسية هي: الموضوع والبناء والحبكة والشخصيات والأسلوب والبيئة الزمانية والمكانية.

وتذكر(عبد العال،٢٠١٠، ٩٢) أن القصة هي فن أدبى لغوى يصور الحكاية ويعبر عن فكرة محددة عبر أحداث فى زمان أو أزمنة معينة، تعمل على نقل الخبرة من الحياة ومن الواقع من أجل تحقيق هدف وجداني، تربوي، إجتماعى وهذه الحكاية يرويها الكاتب بأسلوب فنى خاص.

ويشير(قنديل، محمد، عثمان،٢٠١٧، ١٢٥) إلى أن القصة هي سرد واقعى أو خيالي لأحداث مكتوبة نثرا تجرى على مجموعة من الشخصيات وتهدف إلى الإمتاع والتثقيف.

أهمية قصص الأطفال:

يتفق كل من (السلامى، ٢٠١١، ١١٠)، (فاخورى،٢٠١٦، ٥٨)، (الديب،٢٠١٤، ١٠٧) على أهمية القصة فى حياة الطفل وهى:

١- للقصة أهمية كبيرة فى بناء الشخصية وتنشئة الصغار وتربيتهم.
٢- تقريب المفاهيم المجردة والقيم التى تهتم بها التربية فتبرزها فى صورة حية مجسدة.
٣- تنمية قدرة الطفل على التذكر والإنتباه.
٤- وسيلة للإحتفاظ بتراث الشعوب وعاداتهم وتقاليدهم.
٥- تغرس فى نفوسهم القيم والمبادئ المختلفة كما إنها تعتبر باعثا لسعادة وسرور الطفل.
٦- تزويد الطفل بالكثير من القيم والمعايير وأنماط السلوك.
٧- تساعد القصة على التكيف مع المواقف المختلفة.
٨- تنمية قدرة الطفل على حل المشكلات.
٩- تعرف الطفل بالبيئة التى يعيش فيها من كافة الجوانب.
١٠- تنمية حب القراءة لدى الطفل.
١١- تنمية الثروة اللغوية للطفل.
١٢- تنمية خيال الطفل وتنمية الإبداع لديه.
١٣- تقديم المعلومات والحقائق المختلفة عن الناس والحياة والمجتمع فى بيئة الطفل والبيئات الأخرى.
١٤- تنمية قدرة الطفل على النقد والتقويم.
١٥- مساعدة الطفل على تكوين الضمير وتنمية ثقته بنفسه.

١٦- تعريف الطفل بالشخصيات الأدبية والتاريخية والدينية والسياسية من خلال قصص البطولات والقصص التاريخية.

وقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية قصص الأطفال مثل دراسة موسى (٢٠١٤) التى أكدت على فاعلية القصص فى تنمية بعض القيم الخلقية لطفل الروضة، ودراسة الرشيدي (٢٠١٥) والتى أكدت على فاعلية قصص الأطفال (الدينية والإجتماعية) فى تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة فى منطقة القصيم، ودراسة محمد (٢٠١٧) التى أكدت على فاعلية برنامج تدريس قائم على استخدام قصص الأطفال المصورة فى تنمية المفاهيم اللغوية للأطفال المتخلفين عقليا القابلين للتعلم، ودراسة عبد النبي (٢٠١٥) التى أكدت على فاعلية برنامج قائم على القصص المصورة لتنمية الوعى البيئي للأطفال.

القصص الإلكترونية:

تتعدد مصادر المعرفة التى يأخذ الطفل منها ثقافته وخبراته، ولكن تبقى القصة أهم وأقدم تلك المصادر، فهي تفيده في بناء شخصيته وتوجيه سلوكه وتنمية خياله وإدخال المتعة والسرور على نفسه، وتنمية قدراته العقلية وذوقه الأدبي، وتوسيع مداركه، وتزويده بالمفاهيم والقيم والإتجاهات التى يقبلها المجتمع.

وقد أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور نوع جديد من القصص وهى القصص الإلكترونية فهي برنامج وسائط متعددة يجمع بين الصوت والصورة والنص والحركة والتفاعل، معروض بشكل قصصي بغرض دعم عمليتي التعليم والتعلم، واكتساب العديد من القيم والمبادئ والمفاهيم المختلفة وهى مناسبة للمتعلمين في جميع الفئات العمرية، كما أنها تجذب انتباههم، وتعلمهم كيفية التعامل مع أنماط حياتهم المختلفة. (Yadollahi & Rahimi, 2017,23)

تعريف القصص الإلكترونية:

إن مفهوم القصة الإلكترونية يؤكد على تحويل القصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط إلكتروني يتم تعزيزه بتكنولوجيا التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة، مع ضرورة الإستفادة من تكنولوجيا التعلم الإلكتروني واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من نصوص وصور ومؤثرات صوتية وسرد مسجل. (المهدى، ٢٠١٨، ٥٥)

ويقصد بالقصة الإلكترونية تحويل أو إخراج أو إعداد قصص مؤلفة من قبل تاليفا ورقيا، من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصورة والصوت و الرسوم المتحركة والموسيقى، مع الاستفادة من خصائص الفيديو فى التقدم والتثبيت والإرجاع. (شبلول،٢٠١٥، ٩٦)

ويذكر (عامر، ٢٠١٥، ٤٤)أن القصة الإلكترونية هي رواية يشترك في كتابتها وإعدادها أكثر من مختص، تتميز بتنوع وسطها، وتقدم كسرد إلكتروني بوصفها وسطا تفاعليا يسمح للقارئ بان يكون شخصية متفاعلة معها ويعيش فيها.

ويعرف كل من (عبد الحليم والدرويش، ٢٠١٧، ١٥٢) بأنها حكاية نثرية واقعية أو خيالية تقوم على المزج المنظم للصور والخرائط والنصوص والخلفيات والرسوم المتحركة بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف التي تدعم تحقيق هدف أو أكثر.

ويشير (نذير، ٢٠١٠،٥٣) بأنها تحويل أو إعداد أو إخراج قصة مؤلفة تاليفا بشريا، وليس إلكترونيا وتعمل القصة المؤلفة علي وسيط إلكتروني من خلال إضافة بعض التقنيات المتعلقة بالصورة والرسوم المتحركة والصوت والموسيقى.

كما يشير (Shelton et al, 2017, 60) بأنها السرد القصصي مع التواصل المرئي الذى يتضمن صورا حية مع أصوات.

هناك اختلاف بين القصص الإلكترونية والقصص الورقية حيث أن القصص الإلكترونية تحتوى على خليط من الوسائط المعلوماتية مثل الصور والنصوص والتسجيلات الصوتية والفيديو والموسيقى، وتعتمد على التفاعل بأشكال متعددة مثل التحكم فى مسارات القصة والتحرك داخل المشاهد، وأيضا تراعى الفروق الفردية بين الأطفال فكل طفل يستطيع أن يتعامل مع الفيديو حسب قدراته. (مبارز، إسماعيل، ٢٠١٠، ٥٤)

بينما تذكر (الشافعي، على،٢٠١٩،٢٥) الفرق بين القصص الإلكترونية والقصص الورقية:

القصص الورقية	القصص الإلكترونية
تقوم المعلمة بسرد القصة على الأطفال.	**يمكن للطفل مشاهدة القصة إلكترونيا بدون المعلمة.**
لا يستطيع الطفل قراءة القصة لعدم امتلاكه لجميع مفردات القصة فى اغلب الأحيان.	**يمكن للطفل مشاهدة القصة والإستماع إليها فى أى وقت.**
يرتبط إستماع الطفل للقصة بوجود المعلمة.	**لا يحتاج الطفل إلى المعلمة عند مشاهدة القصة والاستماع إليها.**
استخدام القصص الورقية أكثر من مرة ممكن يعرضها للتلف.	**القصص الإلكترونية يسهل حفظها واستخدامها مرات متعددة بدون تلف.**
تعتمد القصص الورقية على الصور فى عرض أحداثها.	**توفر القصص الإلكترونية الصوت والصورة والحركة والموسيقى فتكون أكثر جذبا للأطفال.**
تعرض القصة الورقية بشكل فردى للطفل أو لمجموعة صغيرة من الأطفال.	**تعرض القصص الإلكترونية بشكل فردى أو فى مجموعات صغيرة أو مجموعات كبيرة من الأطفال من خلال شاشات العرض.**

ومن خلال العرض السابق لتعريفات العلماء والتربويين حول مفهوم القصص الإلكترونية ترى الباحثة أن القصص الإلكترونية هي امتداد للقصص الورقية، وان القصص الورقية بها العديد من القيم والمبادئ التي تمد الأطفال بها، والتى لا غنى عن تعريفها للأطفال ولكن لم تعد القصص الورقية تتماشى مع متطلبات العصر، عصر التكنولوجيا الحديثة التى اتجهت إلى القصص الإلكترونية التى تكون أكثر جذبا للأطفال من القصص الورقية بما تحتويه من صور ورسوم و صوت وموسيقى وحركة، كما إنها تتماشى مع قدرات الأطفال فهي تراعى الفروق الفردية بين الأطفال، حيث يقوم الطفل بالتقدم او التثبيت او الإرجاع بما يتناسب مع متطلباته، وأن القصة

الإلكترونية قبل ان يتم إخراجها على وضعها النهائي يجب ان تكون مؤلفة ومكتوبة بالطريقة العادية أولا ثم يتم تحويلها من الصورة العادية إلى الصورة الإلكترونية، لذا سوف تقوم الباحثة بتحويل القصص الورقية المصورة المليئة بالقيم والمعلومات إلى قصص إلكترونية تكون اكثر جذبا للأطفال وتواكب المستحدثات التكنولوجية.

مميزات استخدام القصص الإلكترونية في العملية التعليمية:

يتفق كل من (الحيلة، ٢٠١٧، ٣٢)، (المهدى، ٢٠١٨، ٥٩)، (العدوى، ٢٠١٥، ١٠) على أن مميزات استخدام القصص الإلكترونية فى العملية التعليمية هي:

١- قدرتها على تحسين استيعاب الأطفال.
٢- تبعد الملل عن الأطفال.
٣- توظف جميع الحواس لدى الأطفال.
٤- تجعل عملية انتقال المعلومات تتم بشكل سهل وميسر.
٥- تضيف المتعة والتسلية إلى عملية التعليم والتعلم.
٦- تكسب الأطفال مهارات النقد والحوار والتحليل.
٧- تعمل على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي وبالأخص مهارة الطلاقة والمرونة.
٨- تعمل على تنمية مهارات التفكير الناقد.
٩- تعمل على تنمية الثروة اللغوية للطفل.
١٠- تعزز مفهوم التعلم الذاتي.
١١- تحسن من استيعاب الأطفال.
١٢- تعد نموذجا تربويا قويا لدمج تكنولوجيا التعليم الإلكتروني فى العملية التعليمية.
١٣- تعد أداة قوية للاستحواذ على اهتمامات الأطفال وزيادة اهتمامهم نحو استكشاف حلول جديدة للمشكلات.
١٤- تمكن من زيادة الإلمام بجوانب التعلم التكنولوجي.
١٥- تقدم المادة العلمية بشكل ممتع ومشوق.
١٦- تنمية مهارات النقد والتحليل، وذلك من خلال استنباط المعاني من القصة.
١٧- تتميز القصة الإلكترونية بسهولة تخزينها فى أجهزة الحاسوب ونشرها عبر الأنترنت وبالتالي سهولة الوصول إليها ووصولها إلى أكبر عدد من الجمهور دون الحاجة إلى مساحات تخزينية واسعة.
١٨- تساعد فى فهم المواد الصعبة والاحتفاظ بالمفاهيم الجديدة حيث يسترجع المتعلمين ما يتعلمونه من خلال سياق القصة أكثر من غيره.
١٩- توفر نموذج للتعلم المتنقل حيث يمكن مشاهدتها داخل وخارج الفصل الدراسى.
٢٠- تعمل علي تطوير وتنمية مهارات الاتصال والتواصل سواء كانت سمعية أو بصرية أو كتابية.

٢١- تزود الأطفال بمعلومات ثقافية منتقاة، وتكسبهم معارف متقدمة فى مرحلة مبكرة.
٢٢- تعتبر أداة تمكن من إكساب الأطفال مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال نقد وتحليل وتوليف الأفكار.

وقد أسفرت نتائج بعض الدراسات عن مميزات استخدام القصص الإلكترونية في العملية التعليمية مثل دراسة Kocaman (2015) التى أكدت على أن القصص الإلكترونية تساعد على تنمية قدرة أطفال ما قبل المدرسة على الفهم والاستيعاب، ودراسة محمد (٢٠١٧) التى اكدت على فاعلية القصة الإلكترونية فى تنمية مهارات الفهم الاستماعى لدى أطفال الروضة، وقد أكدت دراسة البنداوى (٢٠١٧) على أهمية إستخدام القصة الإلكترونية فى تنمية التفكير الابتكارى لدى اطفال ما قبل المدرسة.

مواصفات قصص الأطفال الإلكترونية:

يذكر كل من (عبد الحليم، الدرويش،٢٠١٧، ١٥٧)، (الزنبقى، ٢٠١١، ٤٣) أن مواصفات قصص الأطفال الإلكترونية هي:

١- أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والألوان والحوار والإخراج الجيد.
٢- أن تتناسب القصة مع عمر الطفل ومستواه العقلى.
٣- أن تكون سهلة الأسلوب فى كلماتها وعباراتها حتى يتمكن الطفل من فهمها وتتبع احداثها.
٤- يجب ألا تتضمن القصة المواقف المزعجة والمخيفة والمثيرة للأنفعالات الحادة كالتعذيب المؤلم، أو الظلم القاسى، لان مثل هذة المواقف تؤثر فى التكوين العقلى والوجدانى تاثيرا سيئا، لذا يجب اختيار القصص التى تتميز بأنفعالات الحب والعطف والمرح والتفاؤل.
٥- أن تزود الطفل بالخبرات والمعارف الجديدة.
٦- أن تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.
٧- يجب أن تنتهى نهاية سعيدة ومبهجة.
٨- ان تكون القصة قصيرة لاتتجاوز٢-٥ دقائق بحيث لايمل الطفل من الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.

وقد اهتمت الباحثة بتحقيق الكثيرمن هذه المواصفات عند إنتاجها للقصص الإلكترونية فاستخدمت عنصر الصورة، والصوت، والحركة، والموسيقى واعتمدت على أن تكون القصة قصيرة وسهلة الأسلوب وجذابة للأطفال وتحتوى على العديد من القيم وتزيد من الثروة اللغوية للأطفال.

أنواع القصص الإلكترونية:

يذكر (عامر،٢٠١٥، ٢٤١) بأنه يتم تصنيف القصص الإلكترونية وفقا لطريقة إعدادها إلى:

١- القصص المصورةPhoto Stories :وهى عبارة عن مجموعة من الصور الثابتة والنصوص وفى هذا النوع من القصص تكفى معرفة كيفية الحصول على الصور مع كيفية عمل شرائح من برنامج البوربوينت وذلك لوضع الصور بداخلها لإعداد القصة.

٢- كلمات الفيديو: Video Wordsوهى عبارة عن مجموعة من الصور أو العبارات لإنتاج قصة بسيطة وقصيرة.

٣- العروض التقديمية: Presentation وهى عبارة عن مجموعة من الصور والنصوص المدعومة بالحركة مع إضافة المؤثرات الصوتية يعتبر هذا النوع من أكثر أنواع القصص الإلكترونية شيوعا.

٤- التمثيل المسرحى Staging :وفى هذا النوع يتم التركيز على المشاعر والأحداث بالإضافة إلى عرض الحقائق.

٥- مقطوعات الفيديو: Video Clips وفى هذا النوع يتم دمج الصور والنصوص والمحادثات لعمل قصة تدور حول موضوع معين ولها هدف محدد من وجهة نظر الراوى.

كما يصنف (Penttilä et al, 2016,25) القصص الإلكترونية حسب الغرض الذى صممت لأجله وهى:

١- القصص الشخصية :وهى التي تحتوى على أحداث وقضايا مهمة فى حياة الشخص وعرضها بشكل رقمي لكي يؤثر فى حياة الآخرين.

٢- القصص التعليمية:وهى التي صممت لتوجيه وضبط وإكساب الآخرين سلوكيات وقيم ومفاهيم محددة.

٣-القصص التاريخية :وهى التى تعرض الأحداث فى الماضي وذلك لفهم الحاضر.

٤-القصص الوصفية :وهى التي تصف الظواهر والقضايا من حيث المكان والزمان التى مرت بها.

مراحل إنتاج القصة الإلكترونية:

يشير كل من (الحيلة،٢٠١٧، ٤٢)، (البلقاسى،٢٠١٥، ٧٥) إلى أن مراحل إنتاج القصة الإلكترونية وتصميمها وتطويرها يمر بمجموعة من المراحل هي:

- مرحلة تحديد مجال القصة أو اتجاهها العام :(Story Field)

وفى هذه المرحلة يتم تحديد مجال القصة سواء كان هذا المجال ثقافيًا،رياضيا، دينيا، خياليًا، تاريخيًا، جغرافيا.

- مرحلة كتابة نص القصة (Story Text) :

في هذه الخطوة يتم تحديد الفكرة الرئيسية للقصة، وفى هذه المرحلة يمكن أن يعيد كاتب القصة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

- مرحلة إعداد السيناريو (Story Scenario) :

يساهم السيناريو في تحديد الشكل الأساسي لرواية القصة، و تحديد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة، سعياً لتصبح القصة أكثر إثارة للجمهور.

- مرحلة الحصول على المصادر (Story Resources) :

هنا يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج رواية القصة، سواء من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال الأنترنت، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل :الماسح الضوئي، كاميرا تصوير رقمي، وغيرها.

- مرحلة الإنتاج (Story Production) :

فى هذه الخطوة يتم إنتاج القصة الإلكترونية وذلك باستخدام البرا مج المناسبة لذلك مثل برنامج photo story ، وبرنامجMovie Maker، وبرنامجstory photo ،وبرنامج Adobe Photoshop، وغيرها من البرامج.

- مرحلة التشارك(Sharing) :

ويتم ذلك من خلال النشر عبر الإنترنت أو تطويرها على أسطوانات مدمجة ونشرها على إحدى تقنيات الويب، YouTube.

وتذكر(شكر، ٢٠١٥، ٢٤١) بأن هناك خطوات لتقديم محتوى القصة الإلكترونية وهى أن تكون بداية عرض القصة مع موقف يشوق الأطفال، وهذا الموقف يعرض مشكلة ما، وبعد ذلك عرض مفصل لهذة المشكلة، واذا وضحت هذه المشكلة وحس بها الأطفال يتم عرض حلها، عن طريق الأفكار والمفاهيم والقيم والمعلومات التى نريد توصيلها للأطفال، وفى نهاية القصة يتم تأكيد ما تم سرده وعرضه.

معايير تقييم القصص الإلكترونية الفعالة:

يفضل فى القصص الإلكترونية الفعالة أن:

١- تشتمل على عدد مناسب من الصور، والأصوات، ولقطات الفيديو، والنصوص، والرسوم المتحركة، وينبغي أن تتكامل هذه الوسائط مع بعضها وبشكل مناسب فى تحقيق الهدف من القصة.

٢- يتوافر بها قدر من التوافق وإحساس المشاهد بالانسجام بين المكونات السمعية والبصرية، وقيادة المشاهد إلى التأمل والتفكير.

٣- البعد عن تزامن التعليق الصوتي مع الخلفيات الموسيقية الغنائية.

٤- يتم فيها اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة، واختيار الصور التى يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف وتأكيد وجهة النظر للمشاهد.

٥- يكون هناك تناغم بين التعليق الصوتي والصور والخلفية الموسيقية.

٦- تناسب مفردات القصص الإلكترونية مع مستوى المعرفة اللغوية عند الأطفال. (عبد الحليم، الدرويش، ٢٠١٧، ٥٦)

وأكدت دراسة Perradovic,et al (2016) على ضرورة إدخال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات من خلال القصص الإلكترونية فى التعليم قبل المدرسي كأساس للحياة فى العصر الرقمي ومعرفة أثر استخدام القصص الإلكترونية على الأطفال فى الإنجاز فى منهاج الرياضيات ومهارات القراءة والكتابة على الحاسوب لأطفال ما قبل المدرسة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وأظهرت نتائج الدراسة أن أسلوب القصص الإلكترونية يسهم فى تطوير كل من مهارات الرياضيات والقراءة والكتابة على الحاسوب، وهدفت دراسة أحمد (٢٠١٧) إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لطفل الروضة فى مصر، وقامت الباحثة بإعداد اختبار لقياس ذكاء الأطفال وبرنامج لتصميم القصص الإلكترونية ومقياس مصور إلكتروني لقيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات القياس البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية بعد تطبيق برنامج القصص الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية، وهدفت دراسة الشناوي (٢٠١٨) إلى معرفة أثر توظيف القصص الرقمية فى تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى أطفال الروضة، وأتبعت الباحثة المنهج شبة التجريبي، وأظهرت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية فى القياس البعدي لإختبار المفاهيم الصحية المصور لصالح المجموعة التجريبية.

تحديات تطبيق القصص الإلكترونية:

يشير كل من (Hung, 2019,30)، (seckin,2020,151) إلى أن هناك بعض الصعوبات فى تطبيق استراتيجية القصة الإلكترونية والتى تتمثل فى:

١- التكلفة المادية المرتفعة لأدوات إنتاج الفيديو من أجهزة تسجيل وميكروفونات بمواصفات عالية بالإضافة إلى برامج لمعالجة الصور.

٢- يستغرق إنتاج القصص الإلكترونية وقتًا طويلاً عندما تقوم المعلمة بإنتاج قصة إلكترونية فإنها لابد ان تكون ذات معنى وتحقق الرسالة منها، فهذا يعنى أنها تحتاج إلى وقت لأنها تحتاج إلى كتابة سيناريو وجمع الصور والأصوات، ودمجها، وكذلك التعرف على البرمجية التي سوف يتم إنتاج القصة الإلكترونية بها، وسيحتاج المعلمين الوقت للتدرب على تلك البرمجيات.

٣- المجهود المبذول فى مواءمة الصوت مع الخلفية وكل ذلك يحتاج إلى خبرة فنية.

٤- إيجاد المحتوى الهادف وصياغته وتحريره عدة مرات حتى الوصول للمحتوى ذو الصياغة الجيدة والقابل للنشر.

٥- ضعف الحوافز المشجعة للمعلمين على إستخدام القصة الإلكترونية داخل الغرف الصفية وفى المنهج الدراسي.

٦- ضعف مهارات المعلمين وعدم خبرتهم في نقل المحتوى من المحتوى التقليدي إلى محتوى رقمي بإستخدام القصة الإلكترونية وعدم معرفتهم الجيدة بالإستراتيجيات التى يمكن إستخدامها من خلال الإنترنت.

وقد أكدت دراسة Aktas & Yurt, (2017) أن أهم التحديات التى تواجه القصة الإلكترونية هي عدم توفر الدعم التقني والفنى وعدم توفر البنية التحتية من أجهزة وتقنيات حديثة فى مؤسساتهم التعليمية، وكذلك عدم توفير أجهزة حاسب فى الكليات و المدارس والروضات وأجهزة تقنية فى القاعات تعوق دون تطور إستخدامها، ومن الأسباب أيضاً ضعف وقلة البرامج التدريبية لدى الطلاب و المعلمين فى إستخدام التقنيات الجديدة للقصة الإلكترونية، و عدم إيمان المعلمات بمدى كفاءة القصة الإلكترونية وإعتقادهم بأنها تتطلب منهم جهداً إضافياً.

وترى الباحثة انه يمكن التغلب على بعض هذه الصعوبات فمثلا يمكن عقد الدورات وورش العمل لتدريب المعلمات من أجل رفع كفاءاتهم فى إنتاج القصص الإلكترونية، وكيفية تنفيذها، وإعطاء الطالبة المعلمة مقرر دراسي يتم فيه التعرف على القصص الإلكترونية وأهميتها فى العملية التعليمية وكيفية إنتاج القصص الإلكترونية.

المراجع:

أولا: المراجع العربية:

أحمد، هبة عبد المجيد (٢٠١٧). فاعلية برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لطفل الروضة، **رسالة دكتوراه**، جامعة القاهرة.

البلقاسى، منال (٢٠١٥). **الوسائط المتعددة والسوشيال ميديا (النصوص- الصور- الفيديو- الرسوم- فيس بوك- تويتر- يوتيوب)**، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية.

البنداوى، رقية أحمد (٢٠١٧). استخدام القصص الإلكترونية لتنمية التفكير الإبتكاري لدى طفل ما قبل المدرسة، **رسالة ماجستير**، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة.

الحيلة، محمد محمود (٢٠١٧). **تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق**. دار المسيرة.

الديب، راندا مصطفى (٢٠١٤). **أدب الأطفال**، دار النابغة للنشر والتوزيع.

الرشيدى، فاطمة (٢٠١٥). أثر قصص الأطفال الدينية والإجتماعية على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة، **رسالة ماجستير**، عمان، جامعة الأردن.

الزنبقى، حنان سليمان (٢٠١١). **التدريب الإلكتروني**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

السلامى، جاسم محمد (٢٠١١). **طرائق معاصرة لتدريس أدب الأطفال**، دار أسامة للنشر.

الشافعى، رباب عبده، على، هبة فاروق (٢٠١٩). فاعلية استخدام القصص الرقمية فى تنمية مهارات أدارة الميزانية لدى أطفال الروضة، **المجلة التربوية**، كلية التربية، الجزء الثاني، ص ١: ٥١.

شبلول، أحمد فضل (٢٠١٥). **أدب الأطفال بحوث ودراسات**، العبيكان للنشر والتوزيع، الرياض السعودية.

شكر، إيمان جمعة فهمى (٢٠١٥). استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. **مجلة كلية التربية جامعة بنها مصر**، مج ٢٦، ع١٠٤، ٢٢٩-٢٨٠.

الشناوى، مروة محمود (٢٠١٨). توظيف القصة الرقمية فى تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**، المجلد ٢٦، العدد٣، ص ٣٢٦:٢٩٦.

عامر، طارق عبد الرؤوف (٢٠١٥). **التعليم الإلكتروني والتعليم الإفتراضي اتجاهات عالمية ومعاصرة**، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة.

عبد الحليم، أحمد بن عبد الله، الدرويش، رجاء على (٢٠١٧). **المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي**، القاهرة، دار الفكر العربي.

عبد العال، سيدة حامد (٢٠١٠). **أدب الأطفال وبناء الإنسان**، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة.

عبد العال، سيدة حامد (٢٠١٠). **أدب الأطفال وبناء الإنسان**، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة.

عبد النبى، نهلة صيام (٢٠١٥). فاعلية برنامج قائم على القصص المصورة لتنمية الوعى البيئي للأطفال المتأخرين عقليا بمدارس التربية الفكرية، **رسالة ماجستير**، معهد الدراسات والبحوث البيئية، جامعة عين شمس.

العدوى، داليا حسنى محمد (٢٠١٥). قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الإدراك البصرى للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم. **مجلة بحوث فى التربية الفنية والفنون**، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ع ٤٦، ص ١ - ٤٠.

فاخورى، حنين فريد (٢٠١٦). **سيكولوجيا أدب وتربية الأطفال**، الطبعة العربية، عمان، الأردن.

قنديل، محمد متولى، محمد، داليا عبد الواحد، عثمان، نسرين على (٢٠١٧): **أدب الأطفال**، الدمام، مكتبة المتنبي.

مبارز، منال عبد العال، إسماعيل، سامح سعيد (٢٠١٠). **تطبيقات تكنولوجيا الوسائط المتعددة**، عمان، دار الفكر ناشرون وموزعون.

محفوظ، سهير أحمد (٢٠١٠). **أدب الأطفال بين الهوية والعالمية**، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة.

محمد، محمود حسن (٢٠١٧). فاعلية برنامج تدريبي قائم على استخدام قصص الأطفال المصورة فى تنمية المفاهيم اللغوية للأطفال المتخلفين عقليا القابلين للتعلم، **رسالة ماجستير**، جامعة بنى سويف.

محمد، هدى أحمد (٢٠١٧). فاعلية استخدام القصة الإلكترونية التفاعلية فى تنمية بعض مهارات الفهم الإستماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة، **رسالة ماجستير**، كلية التربية جامعة عين شمس.

المهدى، حسن ريحى (٢٠١٨). **التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي**، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

موسى، سعيد عبد المعز (٢٠١٤). فعالية برنامج مقترح على القصص لتنمية بعض القيم الخلقية لطفل الروضة، **رسالة دكتوراه**، جامعة حلوان، كلية التربية.

نذير، عادل (٢٠١٠). **عصر الوسيط أبجدية الأيقونة في الأدب التفاعلي الرقمي**، دار كتاب ناشرون، بيروت، لبنان.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

Hung, S. T. A (2019). Creating digital stories. **Journal of Educational Technology,** Society, 22 (2), 26-37.

Kocaman-Karoglu and ASlihan (2015). Telling stories digitally: An experiment with preschool children. **Educational media, International.** 52(4) pp 340-352

Penttilä, J., Kallunki, V., Niemi, H. M., & Multisilta, J. (2016). A Structured Inquiry into a Digital Story: Students Report the Making of a Superball. **International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)**, 8(3), 19-34.

Preradovic, Nives Mikelic & Lesin, Gordana &Boras, Damir (2016). Introductian of Digital storytelling in Preschool Education: a case study from Groatia, **Digital Education Review**.N30

Seckin K. (2020). The Digital Story of Science: Experiences of Pre-Service Science Teachers. **Journal of Education in Science, Environment and Health,** 2(6). 148-168.

Shelton, C. C. ; Archambult, L. M. and Hale, A. E. (2017) Brining digital storytelling to the Elementary classroom: video production for preservice teachers. **Journal of Digital learning in teacher Education**, 33 (2) pp. 58-68 .

Yadollahi, S. and Rahimi, M. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners literacy skills cogent education. **Cogent Education**. 4(1), pp. 128:139 .