كلية رياض الاطفال
إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)
=======

فاعلية برنامج تدريبى لمعلمات رياض الأطفال فى تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة

إعـــداد

د/ منال محمود عبد الحميد موسى

مدرس بقسم العلوم التربوية

بكلية رياض الأطفال -جامعة أسيوط

{العدد السابع- أكتوبر ٢٠١٨م}

مستخلص البحث

هدف البحث إلي تحديد المهارات الأساسية اللازم توافرها لدى معلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة، وتحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية التى يتم فى ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة،وتصميم برنامج تدريبى لمعلمات رياض الأطفال لتنمية مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة، والتعرف على فاعلية البرنامج التدريبى المقترح، وأجري البحث على مجموعة من معلمات رياض الاطفال وبلغ عددهن (٣٢) معلمة، وتوصلت نتائج البحث إلى فاعلية البرنامج المقترح فى تنمية مهارات معلمات رياض الأطفال فى تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة، كما توصلت نتائج البحث الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات فى التطبيق القبلي للاختبار المعرفى ومتوسطات درجاتهن فى التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات (عينة البحث) فى التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسطات درجاتهن فى التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.

الكلمات المفتاحية: القصص الإلكترونية – تدريب معلمات رياض الأطفال – مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية – طفل الروضة.

Effectiveness of A Training Program for The Kindergarten Teachers in The Development of Some Design and Production Skills Educational Electronic Stories Provided to Kindergarten Children

Abstract

This research aimed at identify the basic skills required by kindergarten teachers to design and produce educational e-stories for the preschool child, and to determine the educational, technical and technical standards in the light of which to design and produce educational e-stories for kindergarten children and to design a training program for kindergarten teachers to develop design skills And the production of electronic educational stories provided to kindergarten children, and to identify the effectiveness of the proposed training program, and conducted a research on a group of kindergarten teachers and the number of 32 teachers, and the results of the research to the effectiveness of the program The results of the study showed that there were statistically significant differences between the mean scores of the teachers in the tribal application of the cognitive test and their mean scores in the remote application for the benefit of the remote application, and the existence of significant differences Statistics between the average scores of the parameters (the research sample) in the pre application of the note card, the skills of designing and producing the electronic stories and their average degrees in the remote application in favor of the remote application.

Keywords: Digital stories - training of kindergarten teachers - skills of designing and producing Digital stories- kindergarten Child.

مقدمة:

يشهد العصر الحالي تقدماً ملموساً في تكنولوجيا المعلومات،وقد أنعكس ذلك على العملية التعليمية بشكل كبير، 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.

كما فرضت التطورات العلمية والتكنولوجية واقعًا جديدًا لم تألفه الساحة التربوية من قبل وأخذت تكنولوجيا التعليم باستخدام الحاسوب دوراً محوريًا في قضايا التعليم بمراحله المختلفة وخاصة في مرحلة رياض الأطفال, وتؤكد الاتجاهات التربوية المعاصرة على ضرورة مواكبة النظم التعليمية لمتطلبات عصر التكنولوجيا, الأمر الذي حث التربويين على السعي إلى تطوير أساليب التعلم التي تستخدمها المعلمات وتدريبهن لمواجهة الانفجار المعرفي والتكنولوجي الذي يتزايد بمعدلات كبيرة.(عبد الناصر راضى،٢٠١٢،٢)

ويعد تدريب معلمات رياض الأطفال ذو أهمية بالغة باعتباره السبيل الوحيد للنمو المهني والحصول على مزيد من الخبرات التكنولوجية، وهناك الكثير من الدارسات والبحوث التي أشارت إلى الحاجة المستمرة لمعلمة الروضة إلى التطوير وفقاً للمستجدات التربوية والتحديات التكنولوجية المعاصرة في مجال تربية الطفل، وأكدت على ضرورة الاهتمام بتدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام وتصميم وتنفيذ بعض الأنشطة التكنولوجية المناسبة لطفل الروضة, وذلك بعقد دورات تدريبية وورش مكثفة لإطلاعهم على أهم المستجدات على الساحة التعليمية في مجال التطورات التكنولوجية ومن هذه الدراسات دراسة **محمد عباس** (٢٠٠٧)،ودراسة **سعد الدايل** (٢٠٠٨) دراسة **حنان فوزي** (٢٠٠٩)، ودراسة **أمل سويدان**(٢٠١١)، ودراسة **سماح مرزوق** (٢٠١٥).

وأصبح الأمر في ظل التطورات التكنولوجية يتطلب الاهتمام بإعداد وتدريب معلمات رياض الأطفال وتطوير أساليب التدريس التي تستخدمها بإدخال المفاهيم التكنولوجية والتعلم الإلكتروني ضمن مناهج رياض الأطفال وتنظيم دورات وبرامج تأهيلية وتطويرية وتكنولوجية تهدف لتأهيل معلمات رياض الأطفال تكنولوجيًا والتوجه نحو

استراتيجيات وآفاق تربوية وتعليمية وتكنولوجية تتلاءم مع تطورات العصر, وتحدياته المستقبلية، والتغلب على مشكلات التعليم التقليدي مع ظهور وسائل التكنولوجيا والتقنيات التعليمية الحديثة في التعليم ومنها التعلم الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية، والنمذجة الإلكترونية، والمحاكاة الإلكترونية والقصص الإلكترونية.

وتعد القصص الإلكترونية أحد تطبيقات التعلم الإلكتروني التي تدمج ما بين فن القصص وتكنولوجيا الوسائط المتعددة الغنية بالمثيرات مثل الصور الثابتة والمتحركة والنصوص والفيديوهات والموسيقى وذلك لتقديم معلومات حول مفهوم محدد. (نيفين أحمد، ٢٠١٦، ٢٧٧)

كما تعد القصص 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 التقليدية في التعليم خاصة مع الأطفال إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل الفهم والإبداع، وتقدم للأطفال المعلومة من خلال برامج متكاملة، هذا 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 ورسوم وأفلام متحركة. (أحمد نوبي، ٢٠١٣، ٧)

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 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. (عمر الأسعد، ٢٠٠٠، ٩١)

مما سبق يتضح أهمية تدريب معلمات رياض الأطفال على التعامل مع المستحدثات التكنولوجية, والإطلاع على كل ما هو جديد في مجال تكنولوجيا التعليم لتفعيل وتطوير بعض جوانب العملية التعليمية برياض الأطفال، وأهمية تدريبهن على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال وذلك وفقاً لاهتماماتهم وحاجاتهم وخصائص نموهم،كما 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 تصميمها 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، باعتبارها من أهم وأفضل الطرق والأساليب غير المباشرة التي عن طريقها نقدم للطفل كل ما نريد تقديمه.

مشكلة البحث :

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

١- **الزيارات الميدانية** :التي قامت بها الباحثة لعدد كبير من الروضات وحضور الباحثة البرنامج اليومي بالروضة مع المعلمات، وقد أتاحت هذه الزيارات للباحثة فرصة كبيرة لمشاهدة المعلمات وهن يقمن بعرض الأنشطة بصفة عامة والأنشطة القصصية لأطفال الروضة بصفة خاصة **وقد لاحظت الباحثة الآتي :**

- إتباع المعلمات الطرق التقليدية فى عرض وتقديم الأنشطة القصصية للأطفال والتى تتمثل فى السرد الشفوى للقصة أو تقديم أحداثها عن طريق بعض الصور والبطاقات.
- عدم قدرة المعلمات على مسايرة التطور التكنولوجي واستخدام القصص الإلكترونية التعليمية في تقديم المفاهيم والمهارات المطلوب إكسابها لطفل الروضة في هذه المرحلة.

- عدم معرفة المعلمات بالبرامج والمواقع المتخصصة والمستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- عدم معرفة المعلمات بمراحل وخطوات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية مما ترتب عليه عدم قدرة المعلمات على تصميم القصص الإلكترونية التعليمية المناسبة لطفل الروضة واستخدامها في إكساب الأطفال مجموعة من المفاهيم المناسبة لهم في هذه المرحلة واللجوء في بعض الأحيان إلى القصص الإلكترونية المطروحة بالأسواق على شكل أسطوانات مدمجة أو موجودة على شبكة الإنترنت وذلك على الرغم من عدم مناسبتها لطفل الروضة شكلاً وموضوعاً لأن الهدف الأساسي منها تجارى وتسويقي وليس تعليمي، فهي تفتقر إلى وجود معايير لجودة محتواها وأسس إعدادها وتصميمها.
- عدم معرفة المعلمات بمتطلبات تقديم القصص الإلكترونية لطفل الروضة وكيفه التخطيط لعرضها.
- إغفال معلمات رياض الأطفال دور الوسائط التكنولوجية في عرض القصص على الأطفال لإضفاء جو من المتعة والترفية بل ما زال الإصرار على استخدام الطرق التقليدية العادية في سرد القصة.
- الغالبية العظمى من المعلمات لا يوجد لديهن دافع لتوظيف التكنولوجيا في تقديم الأنشطة بصفة عامة والأنشطة القصصية بصفة خاصة **وذلك لعدة أسباب منها:**
- قصور في إعداد المعلمات قبل الخدمة،حيث لم يسبق للمعلمات دراسة مقررات تمثل الخلفية المعرفية لهن في مجال تصميم وتنفيذ بعض الأنشطة التكنولوجية المناسبة لطفل الروضة بصفة عامة وتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية بصفة خاصة.
- عدم توافر برامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على تفعيل التعليم الإلكتروني واستخدام المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية برياض الأطفال وتوظيفها في الأنشطة المقدمة لطفل الروضة.

- استخدام التكنولوجيا في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية يتطلب كفاءة عالية والغالبية العظمى من المعلمات لا يمتلكن كفاءة استخدام التكنولوجيا وتوظيفها.
- نظرة كثير من المعلمات للتكنولوجيا على إنها أداة للتسلية والترفية وليست للتعليم مما يجعلهن يعرضن عن استخدامها.

٢- **الدراسة الاستطلاعية:** لتدعيم صدق إحساس الباحثة بالمشكلة قامت بإجراء دراسة استطلاعية تمثلت في إجراء استطلاع رأى لعدد من معلمات رياض الأطفال ببعض الروضات الحكومية التابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط **ملحق (١)** وعددهن (٨٠) معلمة وذلك للتعرف على واقع معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة والتعرف على إذا كان قد تم حصولهن على دورات تدريبية في مجال تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، ومعرفة ما إذا ما كان يرغبن في التدريب على هذه المهارات **وقد جاءت أراء المعلمات على النحو التالي:**

- أجمع **١٠٠%** من المعلمات على عدم معرفتهن بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التي يجب أن تستخدمها معلمات رياض الأطفال عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة .
- أجمع **٩٥%** من المعلمات على عدم قدرتهن على توظيف هذه المهارات في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة وذلك نتيجة لوجود قصور في برامج إعدادهن بالكلية.
- أجمع **١٠٠ %** من المعلمات على عدم حصولهن على دورات تدريبية في مجال تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.
- أجمع **١٠٠ %** من المعلمات على عدم قدرتهن على تصميم وإنتاج قصص إلكترونية تعليمية لطفل الروضة.

- أجمع **٨٥%** من المعلمات على رغبتهن في التدريب على هذه المهارات وأكدوا على ضرورة تضمين مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة في برامج تدريب معلمات رياض الأطفال.

٣- **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 التي تناسب طفل الروضة، كما أوصت بضرورة نشر ثقافة القصة الإلكترونية ما بين الأوساط التعليمية،وأكدت على ضرورة تخصيص وقت مناسب للقصة في البرنامج اليومي لطفل الروضة تقدم خلاله القصص الإلكترونية التعليمية المناسبة لهم، ومن هذه الدراسات دراسة **وفاء سلامة ومحمد موسى** (٢٠٠٤) ودراسة **إيمان سمير** (٢٠٠٩) ودراسة **محمود هلال** (٢٠١٣) ودراسة **منايرالكندرى** (٢٠١٤)، ودراسة **هديل العرينان** (٢٠١٥) ودراسة **هدير إبراهيم** (٢٠١٦)، كما أكدت الدراسات والبحوث على ضرورة الاهتمام بتدريب معلمات رياض الأطفال على تصميم وتنفيذ بعض الأنشطة التكنولوجية المناسبة لطفل الروضة، واطلاعهم على أهم المستجدات على الساحة التعليمية في مجال التطورات التكنولوجية في العملية التعليمية، وأوصت بضرورة عقد دورات تدريبية وندوات وورش عمل مستمرة لتدريب المعلمات على كل ما يستجد من تقنيات التعليم والاهتمام بتدريب المعلمات على تصميم القصص الإلكترونية لتنمية قدراتهم المهنية ومسايرة التطورات والمستحدثات التكنولوجية التعليمية التي تؤدى إلى جودة العملية التعليمة برياض الأطفال، ومن هذه الدراسات دراسة **سماح مرزوق (٢٠١٥)**، كما أوصت دراسة **نيفين خليل** (٢٠١٦) بضرورة تدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام القصص الإلكترونية في الممارسات التعليمية وتصميم القصص الإلكترونية التعليمية لاستخدامها في التدريس لأطفال الروضة، وضرورة تشجيع معلمات رياض الأطفال على استخدام التعلم الإلكتروني في العملية التعليمية برياض الأطفال.

٤-**توصيات العديد من المؤتمرات:** التي تناولت إعداد وتدريب معلمات رياض الأطفال وأوصت بأهمية التدريب والتعليم الإلكتروني لمعلمات رياض الأطفال وبضرورة تدريب المعلمات على مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة ومن هذه المؤتمرات المؤتمر العلمي الثاني عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بعنوان "تكنولوجيا التعليم بين تحديات الحاضر وأفاق المستقبل" والذي عقد بكلية البنات جامعة عين شمس (٢٠٠٩)، والمؤتمر الدولي الثالث للتعليم الإلكتروني عن بعد والذي عقد بالمملكة العربية السعودية (٢٠١٣)، والمؤتمر الدولي الأول "نحو أفاق جديدة في تربية الأطفال " والذي عقد بكلية رياض الأطفال جامعة المنيا (٢٠١٤)،المؤتمر الدولي الأول "التربية أفاق مستقبلية" والذي عقد بكلية التربية بجامعة الباحة بالمملكة العربية السعودية (٢٠١٥).

في ضوء ما سبق أمكن تحديد مشكلة البحث في عدم معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة نتيجة وجود قصور في برنامج إعدادهن مما أدى إلى عدم اكتساب المعلمات لتلك المهارات بالإضافة إلى عدم وجود برامج تدريبية لتدريب المعلمات على هذه المهارات.

لذا هدف البحث الحالي إلى تقديم برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ورفع كفاءتهن وأدائهن المهني والوظيفي وتقديم هذه المهارات بشكل يساعدهن على التمكن من تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية بكفاءة عالية وأداء متميز.

أسئلة البحث:

تثير مشكلة البحث الأسئلة التالية :

١- ما المهارات الأساسية اللازم توافرها لدى معلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

٢- ما واقع معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

٣- ما المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

٤- ما التصور المقترح لبرنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

٥- ما فاعلية البرنامج التدريبي في إكتساب معلمات رياض الأطفال للجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

٦- ما فاعلية البرنامج التدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة؟

٧- ما فاعلية البرنامج التدريبي في تحقيق المعايير التربوية والفنية والتقنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة ؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١- تحديد المهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٢- التعرف علي واقع معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٣- تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٤- إعداد برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٥- التعرف على فاعلية البرنامج التدريبي في إكساب المعلمات للجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٦- التعرف على فاعلية البرنامج التدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٧- التعرف على فاعلية البرنامج التدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تحقيق المعايير التربوية والفنية والتقنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

أهمية البحث:

تمثلت أهمية البحث الحالي فيما يلي:

أولاً الأهمية النظرية:

١- يقدم البحث معلومات نظرية عن القصص الإلكترونية، وكذلك الجوانب المعرفية لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، كما يضع مجموعة من الأسس والمعايير التي تستند عليها معلمات رياض الأطفال عند تصميم القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٢- يقدم البحث قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية والتي تساعد معلمات رياض الأطفال في التعرف علي المهارات الأساسية لتصميم وإنتاج القصص الالكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

٣- يقدم البحث قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية بحيث تكون هذه المعايير بمثابة أسس يرجع إليها عند اختيار أو تصميم أو تقويم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

٤- قد يفتح البحث الحالي المجال أمام دراسات وبحوث أخرى في مجال تدريب معلمات رياض الأطفال علي العديد من مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المناسبة لطفل الروضة.

٥- التوصل إلى مجموعة من النتائج يمكن الإفادة منها في تدريس مقرر طرق رواية القصة لطالبات الفرقة الثالثة بأقسام رياض الأطفال بكليات التربية، وكليات رياض الأطفال.

ثانياً الأهمية التطبيقية:

١- يفيد البحث المهتمين وجميع القائمين على تدريب معلمات رياض الأطفال حيث يعد البرنامج التدريبي بمثابة محور رئيس يمكن تضمينه للبرامج التدريبية المقدمة للمعلمات لإكسابهن مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة.

٢- يقدم البحث لمعلمات رياض الأطفال نماذج من القصص الإلكترونية التعليمية التي تم تصميمها في ضوء فلسفة مرحلة رياض الأطفال وأهدافها وفي ضوء معايير تربوية وفنية وتقنية لكي تتناسب مع أطفال الروضة.

٣- تزويد أخصائي تكنولوجيا التعليم ومعلمات رياض الأطفال وجميع القائمين على اختيار وتصميم وإنتاج وتقويم القصص الإلكترونية بقائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

٤- يقدم البحث برنامجاً تدريبياً يسهم في تنمية ورفع كفاءة معلمات رياض الأطفال وتطوير مهارتهن المعرفية والأدائية في مجال تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة.

حدود البحث:

تحدد مجال البحث الحالي بالحدود التالية:

١- **الحدود البشرية:**أجري البحث على مجموعة من معلمات رياض الأطفال ببعض الروضات الحكومية التابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط وبلغ عددهن (٣٢) معلمة.

٢- **الحدود المكانية:** تم تطبيق أدوات البحث والبرنامج التدريبي بروضة مدرسة الزهراء الابتدائية، وهي تابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط.

٣- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق البرنامج على مدى (٢٤) جلسة بمعدل ثلاث جلسات أسبوعياً، واستغرقت الجلسة الواحدة ساعتين، وتم التطبيق بعد نهاية الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي (٢٠١٦-٢٠١٧م).

٤- **الحدود الموضوعية** : اقتصرت الحدود الموضوعية للبحث علي تدريب معلمات رياض الأطفال على بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة وذلك من خلال:

- **دراسة الجوانب النظرية والمعرفية:** لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وذلك من خلال الإطار النظري والذي تضمن القصص الإلكترونية ومفهومها وأهميتها في العملية التعليمية برياض الأطفال ومواصفاتها ومعايير جودتها،وأنواعها وعناصرها،وخطوات كتابتها، ومراحل إنتاجها، والبرمجيات والمواقع المستخدمة في تصميمها.
- **دراسة الجوانب التطبيقية والعملية:** لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة وذلك من خلال جلسات البرنامج التدريبي ومحتواه والأساليب المستخدمة في تدريسه.
- **اقتصر البحث الحالي على تدريب** المعلمات على المهارات التالية: (مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية)، (مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية)، (مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية).
- **كما اقتصر البحث الحالي على** استخدام موقع الباوتون **powtoon** لتدريب معلمات رياض الأطفال على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

منهج البحث:

استخدمت الباحثة **المنهج الوصفي التحليلي** لرصد واقع معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية وفي كتابة الإطار النظري وتحليل مجموعة الدراسة والبحوث السابقة التي أجريت في هذا المجال،وكذلك وفى إعداد أدوات البحث وعند تحليل وتفسير النتائج، كما استخدمت الباحثة **المنهج شبه التجريبي** وذلك لمناسبته لطبيعة البحث عن طريق استخدام تصميم المجموعة الواحدةOne Group ذات القياسين القبلي والبعدي علي نفس المجموعة باعتباره أفضل تصميم تجريبي يناسب هذا البحث حيث لا يكون هناك متغير تجريبي أو مؤثر سوى البرنامج وذلك للتعرف على فعالية البرنامج التدريبي (كمتغير مستقل) في إكساب معلمات رياض الأطفال بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية كمتغير (تابع).

أدوات ومواد البحث:

قامت الباحثة بإعداد الأدوات التالية :

١- قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٢- قائمة بالمعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٣- اختبار لقياس الجانب المعرفي لدى معلمات رياض الأطفال في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٤- بطاقة ملاحظة أداء معلمات رياض الأطفال لقياس الجانب الأدائي والمهاري لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٥- بطاقة تقييم منتج القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

٦- برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

المصطلحات الإجرائية للبحث :

١- **الفاعلية:Effectiveness** : ويقصد بها مدى تأثير المتغير المستقل(البرنامج التدريبي) على المتغير التابع (إكساب معلمات رياض الأطفال بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة).

٢- **البرنامج التدريبي :training program** تعرف الباحثة البرنامج التدريبي إجرائيا على إنه خطة زمنية منظمة ومحددة الأهداف والمحتوى واستراتيجيات التدريس وأساليب التدريب والوسائل التعليمية والأنشطة والمصادر التكنولوجية المستخدمة وأساليب التقويم لتدريب معلمات رياض الأطفال على بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المناسبة لطفل الروضة، وذلك بهدف إكسابهم إطاراً معرفياً يمكن قياسه وجانباً أدائياً يمكن ملاحظته لكل مهارة من المهارات المحددة بالبرنامج.

٣- **معلمات رياض الأطفال: kindergarten Teacher وتعرف** إجرائيا على إنهما المعلمات القائمات على تربية الأطفال بالروضات الحكومية واللاتى تخرجن من كليات رياض الأطفال أو كليات التربية (أقسام تربية الطفل) ويمارسن العمل بالروضات بمدينة أسيوط لتحقيق التنمية الشاملة والمتكاملة للأطفال فى هذه المرحلة.

٤- **مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية: Skills of designing and producing Digital stories** تعرفها الباحثة إجرائياً على إنها الأداءات والممارسات التي ينبغي أن تتبعها وتقوم بها معلمات رياض الأطفال قبل وأثناء وبعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والقدرة على توظيف كافة المستحدثات

التكنولوجية الحديثة بكفاءة عالية من أجل تصميم قصص إلكترونية تعليمية مناسبة لطفل الروضة.

٥- **القصص الإلكترونية:Digital stories** تعرف 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 بعض الجوانب الإيجابية للطفل وتحقيق أهداف مرحلة رياض الأطفال وتقدم بشكل إلكتروني فيه إثارة ومتعة وتشويق.

الإطار النظري للبحث ودراساته السابقة ويتناول المحاور التالية:

المحورالأول: تدريب معلمات رياض الأطفال:

مفهوم تدريب معلمات رياض الأطفال.

توجد تعريفات عديدة لتدريب معلمات رياض الأطفال وفيما يلي تستعرض الباحثة بعض هذه التعريفات

يعرف **عاطف عدلي**(٢٠٠٧, ١٢٨٢) تدريب معلمات رياض الأطفال على إنه عملية منظمة مستمرة محورها معلمة الروضة , حيث تقدم لها مجموعة من البرامج التي تهدف إلى تطوير أدائها المهني بما يتفق مع التطورات العالمية المعاصرة في مجال تربية الطفل واحتياجاتها التدريبية.

وتعرف **مها إبراهيم** (٢٠٠٨، ١١٨) تدريب معلمات رياض الأطفال أثناء الخدمة على إنه كل برنامج منظم ومخطط يمكن المعلمات من النمو في المهنة , وذلك بالحصول على مزيد من الخبرات الثقافية والسلوكية وكل ما من شأنه أن يرفع مستوى عملية التعليم والتعلم.

وتعرف **علياء محمد** (٢٠١٦، ٢٩) تدريب معلمات رياض الأطفال على إنه مجموعة العمليات التربوية المخططة والمنظمة التي تستكمل التطور المهني للمعلمة وتهدف

إلى إثراء معارفهن وزيادة خبراتهن ورفع مستوى أدائهن والإطلاع على كل ما هو جديد في مجال التعليم للقيام بالأدوار التربوية المطلوبة منهن على أكمل وجه.

مما سبق يتضح أن تدريب معلمات رياض الأطفال عبارة عن برنامج منظم ومخطط يهدف إلي التحسن المستمر في مستوى أداء المعلمات ويزودهن بالخبرات والمعلومات اللازمة للعمل مع الأطفال وإكسابهن المهارات والاتجاهات الإيجابية والمعارف والمعلومات التي تساعدهن علي القيام بأعباء وظيفتهن وتسهم في رفع مستوى أدائهن في الوقت الحاضر والمستقبل وتزودهن بالاتجاهات والتطورات الحديثة في مجال تربية الطفل.

أهمية تدريب معلمات رياض الأطفال :

التدريب سمة من سمات العصر وضرورة لازمة لمقابلة احتياجات الفرد في النمو المهني ,ولتدريب معلمات رياض الأطفال أهمية خاصة، لأنه يعد مكملاً لإعدادهم قبل الخدمة، ويأتي التدريب بعد أن تكون المعلمة قد مارست المهنة لمواجهة المشكلات التعليمية التي تتعرض لها، ومن أجل تزويدها بالخبرات والمهارات التعليمية التي تمكنها من القيام بدورها التعليمي المتجدد.

ويعد تدريب معلمات رياض الأطفال أحد وسائل تحسين أداء المعلمات وذلك لاستيعاب كل ما هو جديد ومستحدث في المعرفة المهنية والأداء المهني، حيث إن اكتفاء معلمات رياض الأطفال بما اكتسبوه خلال سنوات إعدادهن من معرفة ومعلومات ومهارات لا يكفى لتجويد أدائهن في جوانبه التخصصية والمهنية والثقافية.

(مها إبراهيم، ٢٠٠٨، ١١٧)

وتواجه معلمة رياض الأطفال في القرن الحادي والعشرين تحديات تكنولوجية قد تعوقها عن نموها المهني، كما أن برامج التدريب التقليدية لا يمكن لها في عصر يحفل بالتطورات والتغيرات العلمية والتكنولوجية المستمرة أن تزود المعلمة بحلول للمشكلات العديدة التي تعترض عملها في رياض الأطفال، ولمواجهة هذه التحديات كان لابد من تدريب المعلمات بما يمكنهن من مواجهة تحديات تكنولوجيا المعلومات.**(حسام سمير،٢٠١٥، ١٣)**

مما سبق يتضح أهمية تدريب معلمات رياض الأطفال،فهو عملية ضرورية وحتمية وأساسية في تنمية المعلمات مهنياً وعلمياً وثقافياً، واطلاعهن على الاتجاهات والأساليب المستحدثة في مجال تربية الطفل سواء فيما يتعلق بالمعارف العلمية أو بتطوير طرق التدريس والارتقاء بأداء المعلمة نحو الأفضل.

المحور الثاني: القصص الإلكترونية ومفهومها وأهميتها، وأنواعها وعناصرها، ومواصفاتها ومعايير جودتها ومميزات استخدامها، وخطوات كتابتها، ومراحل إنتاجها، والبرمجيات المستخدمة في تصميمها.

تعريف القصص الإلكترونية:

يعرف 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) أومن خلال أسطوانات الليزر أو الأسطوانات المدمجة.

ويعرف أحمد 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.

كما تعرف هديل 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 سليم** (٢٠١٦، ٧) 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 أحداثها، فتحرك مشاعره وتثير انفعالاته وتساعده على أن يتقمص شخصياتها.

كما ذكرت العديد من الدراسات والبحوث الأجنبية تعريفات متعددة للقصص الإلكترونية ومن هذه الدراسات دراسة (2005) **Kajder** ودراسة (2006)**Roland** ودراسة (2011) **Robin** ودراسة **Frazel (2011)** ودراسة **(2011)Norman** ودراسة (2011)**Angle** ودراسة (2013)**Spicer**، ودراسة (2012) **Clark& Adam** ودراسة(2013) **Kordaki**،ودراسة (2015)**Bratitsis& ziannas** وقد أجمعت الدراسات والبحوث على أن:

- القصص الإلكترونية قصص قائمة على الوسائط المتعددة قد تكون صور ثابتة أو متحركة، بها لقطات فيديو وموسيقى، ونصوص، تأثيرات صوتية، وتكون مصحوبة بسرد صوتي للقصة.
- القصص الإلكترونية تعد دمج بين الفن القديم لحكاية القصص مع الاستفادة من مميزات التكنولوجيا الإلكترونية الحديثة التي يسهل تعلمها واستخدامها.
- يمكن تشاركها عبر أدوات التواصل المختلفة.
- يمكن حفظها على جهاز الحاسب الألى أو أقراص مدمجة.
- تشبه القصص التقليدية في التركيز على موضوع محدد ووجهة نظر معينة.

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

وتعرف الباحثة القصص الإلكترونية التعليمية 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 بعض الجوانب الإيجابية للطفل وتحقيق أهداف مرحلة رياض الأطفال وتقدم بشكل إلكتروني فيه إثارة ومتعة وتشويق.

الأهمية التربوية للقصص الإلكترونية التعليمية :

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، وترجع أهمية القصة إلى أنها تعد من أكثر الأجناس الأدبية انتشاراً وشيوعاً بين الأطفال، وأشدها جاذبية لهم، فالأطفال يحبون سماع القصص بطبعهم، ومشاهدتها ورؤيتها؛ فيعشون أحداثها، وينفعلون بها فرحاً وحزناً، غضباً أو رضاً، أمناً أو خوفاً.(**سمير عبد الوهاب، ٢١٧.٢٠٠٦**).

ولقد أكدت العديد من الدراسات والبحوث العربية والأجنبية على أهمية استخدام القصص الإلكترونية كبديل للطرق التقليدية في التعليم، لما لها من أهمية كبيرة في التدريس وتعليم طفل الروضة، فهي وسيلة للتحليل الثقافي وتعزيز الهوية الاجتماعية والثقافية للأطفال، كما أنها من أفضل الطرق المستخدمة لإكسابهم قيماً دينية وأخلاقية ومفاهيم علمية وتاريخية وجغرافية 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 أشارت مجموعة أخرى من الدراسات والبحوث وأكدت على أهمية القصص الإلكترونية وفاعليتها في إكساب طفل الروضة بعض المفاهيم العلمية والتاريخية والجغرافية والاجتماعية،وبعض المهارات اللغوية والحركية ومهارات حب الاستطلاع والمهارات الحياتية، وبعض القيم الدينية والأخلاقية، وتنمية الوعي الصحي والثقافة البصرية والذكاء المكاني والتفكير الابتكارى ومن هذه الدراسات دراسة **ميسون عادل** (٢٠٠٨)،دراسة **إيمان سمير**(٢٠٠٩)، دراسة **رانيا وجيه** (٢٠١١)،دراسة **أسعد رضوان** (٢٠١١)،دراسة **بثينه قربان** (٢٠١٢)،دراسة **أحمد نوبي** (٢٠١٣)، دراسة **منايـر الكندري** (٢٠١٤)،دراسة **إبراهيم الدوينى** (٢٠١٤)، دراسة **إسلام عبد الغفار** (٢٠١٤)،دراسة **سعيد عبد المعز** (٢٠١٥)،دراسة **هديل العرنيان** (٢٠١٥)، دراسة **نيفين خليل** (٢٠١٦)، دراسة **مضاوى عبد الرحمن**(٢٠١٦)،دراسة **سارة أحمد** (٢٠١٦)،دراسة **هدير إبراهيم** (٢٠١٦)،دراسة **رقية النزاوى** (٢٠١٧).

وأكدت دراسة **Engle** (2011) ودراسة **Candreva** (2011) على أن للقصص الإلكترونية التعليمية أهمية كبيرة في التدريس وتعليم طفل الروضة يمكن توضيحها فيما يلي:

- تنمى خيال الطفل،وتغذى قدراته،وتنتقل به إلى عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال وتجعله يتسلق الجبال ويصعد الفضاء ويقتحم الأحراش ويسامر الوحوش.
- تعمل على إثراء المواقف التعليمية بالمنبهات والمثيرات السمعية والبصرية فينعكس ذلك إيجابياً على المستوى التحصيلى للطفل.
- مواكبه روح العصر والتطور التكنولوجي في العملية التعليمية.
- تساعد على تنمية اتجاهات الأطفال نحو التعلم باستخدام التكنولوجيا.
- تشجع على الإبداع والابتكار.
- تعمل على دعم التفكير الناقد لدى الأطفال.
- تعمل على دعم التعلم مدى الحياة.

- تساعد على جعل التدريس فعالاً، حيث تعمل على دمج الأطفال وتدعيم مشاركتهم ومن ثم يصبح الأطفال مشاركين إيجابيين في العملية التعليمية.
- التدريس باستخدام القصص الإلكترونية يساعد على تنمية قدرة الطفل على تفسير ما وراء الأحداث والخبرات.
- التدريس باستخدام القصص الإلكترونية يساعد على جذب الانتباه وتشويق عملية التعلم وزيادة المتعة والإثارة والدافعية لدى الأطفال ومن ثم تنمية اتجاهاتهم نحو التعلم.
- التدريس باستخدام القصص الإلكترونية يساعد على خلق مناخ إيجابي للعملية 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 ولها مردود تربوي وتعليمي وتثقيفي في تحسين العملية التعليمية برياض الأطفال.

مميزات القصص الإلكترونية: Advantages of using Digital Stories

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 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 إيضاحاً 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، ٢٠١١، ٢٢) وتتميز 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 التعليمية عدة مزايا منها:

- 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.(وفاء عبد السلام، ٢٠١١، ٢٦)

كما تستمد القصص الإلكترونية التعليمية 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.

- يمكن سماعها مرات متعددة, وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل.
- سهولة التشغيل والاستخدام. (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 الإلكترونية دون الحاجة إلى أجهزة خاصة أو غالية الثمن.

مواصفات قصص الأطفال الإلكترونية التعليمية ومعايير جودتها:

للقصص الإلكترونية مواصفات ومعايير لابد أن تتميز بها وهى كما ذكرها (Lambert , 2010)

- أن يتم برمجتها في إطار المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
- أن تتضمن القصة الإلكترونية المبرمجة مواقف وأفكاراً تشد انتباه الطفل.
- أن تكون القصة الإلكترونية سهلة الأسلوب في كلماتها وعبارتها حتى يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها.
- أن تكون القصة الإلكترونية قصيرة بحيث لا يمل الطفل من الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.
- يجب ألا تتضمن القصة الإلكترونية 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.
- أن تشتمل على عدد مناسب من الصور والأصوات ولقطات الفيديو والنصوص والرسوم المتحركة وينبغي أن تتكامل هذه الوسائط مع بعضها البعض وبشكل مناسب يسهم في تحقيق أهداف القصة.

- أن يتوافر بها قدر من التوافق وإحساس المشاهد بالانسجام بين المكونات السمعية والبصرية، وأن تبتعد القصة عن النغمات الصوتية السريعة والعرض الخاطف للصور.
- يتم فيها اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة، واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف وتؤكد وجهة نظر المشاهد.
- أن تكون الخلفيات الموسيقية مناسبة، وتثير مشاعر وعواطف المشاهد نحو موضوع القصة.
- تتضمن تعليقاً صوتياً لصاحب القصة،لأن ذلك يضيف مزيد من المصداقية والموضوعية، ويتم عمل بروفات قبل التسجيل النهائي للتعليق الصوتي، ويمكن عمل مونتاج له باستخدام أحد برامج تعديل الصوت مثل برنامج **Gold Wave** والذي يتيح إمكانية إجراء تعديلات على التعليق الصوتي والموسيقى.

أنواع القصص الإلكترونية : Types of Digital Storis

توجد عدة أنواع للقصص الإلكترونية ويمكن توضيحها فيما يلي :

- **القصص التعليمية Instructional Stories:** وهى قصص تصمم لتعليم وإكساب الأطفال مفاهيم محددة، أو تدريبهم على ممارسة سلوكيات معينة، ومن ثم فإن القصص التعليمية تهدف إلى إكساب الأطفال المعرفة في مجالات مختلفة مثل العلوم واللغة والرياضيات والتربية الصحية والبيئية وغيرها.
- **القصص الشخصية Personal Stories:** وهى قصص تحكى عن حكايات شخصية يمر بها أفراد، وهذا النوع من القصص له مميزات منها إنه يكسب الأطفال الخبرات التي يمر بها الآخرين ،ومن ثم فأن القصص الشخصية تحتوى على سرد لأحداث مهمة في حياة الشخص، وأن عرضها يمكن أن يسهم في التأثير على حياة أشخاص آخرين.

- **القصص التاريخية Historical Stories:** وهى القصص التي تحكى عن أحداث تاريخية ومثيرة وتساعد الأطفال على فهم أحداث الماضى.
- **القصص الوصفية Descriptive Stories:** وهى قصص تعرض وصفاً للظواهر والقضايا والمشكلات من حيث الزمان والمكان والمكونات والمراحل الإجرائية التي تمر بها. (Lanir, 2012)، (Robin ,2008)
- **القصص الموجهة Directive Stories:** وهى قصص صممت لتوجيه سلوكيات ومسارات الآخرين نحو اتجاهات معينة أو نماذج سلوكية مرغوبة أو قيم مطلوبة.

عناصر القصة الإلكترونية :Elements of Digital Stories

اتفقت العديد من الدراسات والبحوث ومنها دراسة **(Robin,2008)**،ودراسة **(Miller,E.,2009)**، ودراسة **(Lambert ,J.,2010)**، ودراسة **(Engle,2011)**، ودراسة **إيمان الشريف (٢٠١٤)**، ودراسة **إيهاب حمزة (٢٠١٥)** على أن هناك عناصر أساسية لبناء قصص إلكترونية شيقة وجذابة وفعالة قائمة على الوسائط المتعددة وينبغي مراعاتها عند تصميم القصص الإلكترونية وهى:

- **الفكرة أو وجهة النظر(الاندماج الكلى للقصة) point of view:** يتم حكاية القصة من أجل بناء وجهة نظر معينة حيث لا يتم حكاية القصة كمجرد حقائق بسيطة ويتم تحديد مختلف جوانب القصة بحيث يمكنها أن تخدم وجهة النظر هذه، مع وضع الجمهور والمشاهدين في الاعتبار وتوجيه وجهة النظر مباشرة لهم.
- **السؤال الدرامي أوالصراع Dramatic Question** ويتم طرح هذا السؤال في بداية القصة، وذلك لجذب انتباه الطفل منذ البداية، ودعم هذا الانتباه أثناء المشاهدة أو الاستماع لإحداث القصة حتى النهاية، بحيث يتم الإجابة على هذا السؤال في نهاية القصة.
- **المحتوى الوجداني أوالإنفعالى Emotional Centent** :القصة الجيدة هي التي تخلق انفعالاً يشد الطفل حول أحداث الموقف منذ بداية القصة وحتى نهايتها،

فالقصص التي تتعامل مع مواقف وجدانية مثل الشعور بالحزن أو الفرح أو الشعور بالرضا أو الغضب أوالإحساس بالخسارة أو الوحدة أو الثقة أو القبول أو الرفض كلها مواقف تزيد من إمكانية جذب انتباه المتلقي، لذا عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لابد من التفكير في كيفية مخاطبة وجدان المتلقي، هذا بالإضافة إلى استخدام المؤثرات الصوتية والموسيقى ونبرات الصوت وكلها عناصر تؤثر في وجدان الطفل بشرط أن تتفق مع الحدث.

- **موهبة صوت الراوي The Gift of Voce:** الصوت موهبة عظيمة والبعض محظوظ في التحدث بطلاقة وبحرية تعبير عالية،ويجب تشجيع معد ومصمم القصص الإلكترونية على التعليق الصوتي على القصة بصوته، وأسهل طريقة لتحسين تسجيل الصوت بالقصص تسجيل الصوت عدة مرات متتالية واختيار أفضل المقاطع الصوتية المناسبة للقصة.

- **الموسيقى والمؤثرات الصوتية Sound Track:** يختار البعض الموسيقى التصويرية للقصص الإلكترونية وفقاً لحدسهم وذوقهم الفني،والمؤثرات الصوتية والموسيقى المناسبة يمكنها أن تدعم الجانب الوجداني فيمكن تشغيل موسيقى كخلفية للصورة أو لانفعالات محددة يتطلبها الموقف في القصة، كما يجب عدم دعم استخدام مقطوعات موسيقية معروفة، وتقوم الموسيقى أيا كان نوعها بدور فعال، والجانب الأخر لاستخدام الصوت هو المؤثرات الصوتية وهى تضيف بعداً أعمق للقصة، كما تضفى عناصر انفعالية مثل الفرح والمرح والمفاجأة وعند استخدام المقطوعات الموسيقية في القصص يمكن الاستعانة بمتخصصى الموسيقى، وهناك بعض المكتبات الموسيقية الرقمية المتاحة والمجانية على شبكة الإنترنيت والتي يمكن الاستعانة بها.

- **التلخيص:** القصة الالكترونية الجيدة تكون قصيرة قدر الإمكان وتوضح وجهة نظر محددة، وذلك من خلال استخدام أقل عدد ممكن من الكلمات أثناء التنقل بين الصور إضافة إلى السرد الصوتي لتوضيح وجهة النظر، وتتسم القصص الإلكترونية عن غيرها من القصص التقليدية بأنها يمكن توصيل المعلومات معرفياً

ووجدانياً ليس فقط بقوة الكلمات ولكن بوسائط أخرى متعددة مثل الصوت والصورة والفيديو والنصوص.

- **الاحترافية** :القصة الإلكترونية الجيدة تتضمن استخدام التكنولوجيا بشكل فني واحترافي يسمح للوسائط المتعددة والمؤثرات الصوتية بتوضيح الأحداث التي تدور حولها القصة.
- **الخطو pace**: السمة المميزة للقصة هو خطوها وإيقاعها وهو سر نجاحها، فإيقاع القصة هو الذي يحدد مدى استمرار اهتمام المتلقي، وتغيير الإيقاع في القصة أمر ضروري فالإيقاع الواحد أمر يتسبب في الفتور والملل.
- **الاقتصاد Economy** :القصص الإلكترونية الجيدة والمؤثرة هي التي تستخدم المعلومات والصور والرسوم والأصوات اللازمة فقط لمحتوى القصة دون تحميل مشاهد القصة بمعلومات غير مطلوبة.

خطوات كتابة القصة الإلكترونية التعليمية:

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

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

٢- **تجزئة القصة إلى خطوط عريضة:** من حيث الأحداث التي تمكن من تذكر عناصر القصة.

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

٤- **ارسم قصتك في ستورى بورد Story board** مثل الرسوم الفكاهية المرسومة باليد.

٥- **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.

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

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

٨- **حكي القصة على زميل:** وذلك من خلال البحث عن صديق ثم حكي القصة عليه مع عدم استخدام النوتة.

٩- **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 تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية: phases of Designing & Stories producing Digital

بعد الإطلاع على العديد من الدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية للتعرف على مراحل تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية التعليمية ومن هذه الدراسات دراسة (**Sadik,2008**) ودراسة (**Shung,2008**) ودراسة (**Lambert,2010**) ودراسة (**Compobell,2012**) ودراسة **إيمان الشريف** (٢٠١٤) ودراسة **حنان صلاح الدين** (٢٠١٥) ودراسة (**Jakes&Brennan,2015**) ودراسة (**Rahimi,2017 & Yadollahi**) اتفقت جميع الدراسات والبحوث على إن تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية يمر بثلاث مراحل أساسية وهى مراحل ما قبل الإنتاج، ومراحل الإنتاج الفعلي، ومراحل ما بعد الإنتاج، هذه المراحل الأساسية يتفرع منها مجموعة من المراحل الفرعية وفيما يلي عرض تفصيلي لتلك المراحل:

أولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج Pre- Production Phase وتنقسم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل فرعية وهى التخطيط، والتصميم، والإعداد وفيما يلى عرض لهذه المراحل :

١- **مرحلة التخطيط:** وفيها يتم تحديد الفئة المستهدفة التي ستقدم لها القصة الإلكترونية التعليمية ومن ثم تحديد خصائصها من حيث الخلفية المعرفية والخبرات ومستوى النضج، يليها تحديد مصادر اختيار الفكرة، وكذلك مصادر عناصر القصة الإلكترونية المختلفة هل هي صور فوتوغرافية موجودة أم يمكن تجميعها من على الشبكة أو إنتاجها بشكل رقمي، كذلك مقاطع الفيديو والموسيقى والتسجيلات الصوتية.

٢- **مرحلة التصميم:** ويتم فيها تحديد الهدف العام من القصة وكتابة الأهداف الإجرائية القابلة للقياس، ويلي ذلك تجميع محتوى القصة.

٣- **الإعداد:** ويتم في هذه المرحلة إعداد لوحة القصة **Preparing a storyboard** وهى عبارة عن سيناريو مصور لجميع التفاصيل الخاصة بكل مشهد، توضح الترتيب الذي ستظهر به الشاشات فهي تحتوى على سلسلة من الرسوم توضح (الصور الثابتة، ومقاطع الفيديو، والموثرات الصوتية) وتعد لوحة القصة بمثابة مرشد للمخرج وباقي أفراد العمل حيث توفر كثير من الوقت والجهد والتكلفة عند الإنتاج الفعلي للقصة.

ثانياً: مرحلة الإنتاج الفعلي Production Phase وهى المرحلة التي يتم فيها ترجمة السيناريو الصوتي والمصور إلى قصة إلكترونية وتمر مرحلة الإنتاج الفعلي بالمراحل الآتية :

١- **مرحلة التحديد، والتجميع،والتقرير:** وفى هذه المرحلة يتم إنشاء مجلد على سطح المكتب والبحث عن مصادر الصور للقصة مع مراعاة حقوق الملكية الفكرية لهذه المصادر، ومنها الصور والرسوم والفيديوهات والمصادر السمعية والمؤثرات الصوتية وما إلى ذلك وحفظها في المجلد.

٢- **مرحلة الاختيار،والاستيراد، والإنشاء:** وفيها يتم اختيار وتحديد البرنامج المستخدم فى تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية ومن أشهر هذه البرامج وأبسطها برامج **moviemaker**، كذلك إنتاج العناصر الصوتية، وعمل مونتاج لمقاطع الفيديو

باستخدام أحد البرامج، ثم استيراد العناصر التي تم إنتاجها إلى برامج إنتاج القصة، وإنشاء ملف القصة الإلكترونية.

ثالثاً: مرحلة ما بعد الإنتاج pots Production Phase

بعد الإنتهاء من تجهيز القصة الإلكترونية لابد من المرور بالخطوتين الآتيتين وهما :

١- **التقويم:** حيث يتم عرض القصة على خبراء متخصصين لتحديد نقاط القوة والضعف ومعرفة مدى مناسبتها من حيث (عناصرها،وأهدافها....) وإجراء التعديلات المطلوبة.

٢- **النشر أو التوزيع:** بعد الانتهاء من إجراء التعديلات على القصة المنتجة تنشر على أقراص مدمجة أو شريط فيديو أو تنشر على مواقع الإنترنت.

وقد قامت الباحثة بإتباع تلك المراحل عند تدريب معلمات رياض الأطفال (عينة البحث) على مهارات تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية التعليمية حيث قامت المعلمات بتحديد محتوى القصص المقدمة لطفل الروضة وتحديد الهدف المرجو تحقيقه من كل قصة إلكترونية، كما تم تصميم القصص في ضوء المعايير التربوية الفنية والتقنية لإنتاج القصص الإلكترونية ومراعاة المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص وإعداد سيناريو القصص المصور وتحديد الصور والمؤثرات الصوتية المستخدمة في القصة، وتم الحصول على الوسائط المتعددة من الصور والصوت، والمرحلة الأخيرة إنتاج القصة الإلكترونية باستخدام **برنامج باوتون poowton. البرمجيات والمواقع المتخصصة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية:**

هناك العديد من البرمجيات والمواقع المجانية المتخصصة في تصميم وإنتاج 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 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 تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية،

وتستخدم هذه البرمجيات وفق أجهزة الكمبيوتر وإمكاناتها ووفق المكونات والمصادر الرقمية المتاحة لدى القائم على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، وفيما يلي أهم هذه البرمجيات ووصف لكيفية الحصول عليها، والمتطلبات والمكونات اللازمة لاستخدامها في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وتطويرها.

***برنامج phot story 3:** هو برنامج يتم 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:** وهو يعد برنامجاً مثالياً لجميع المراحل الدراسية لتصميم القصص الإلكترونية وإعداد الصور الثابتة واللقطات وتطويرها، غير أنه لا يتيح التعليق أو إضافة التعليق الصوتي المصاحب للقصة من داخل البرنامج، ولا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، كما أن مؤثرات الحركة أقل من إمكانيات برنامج **photo story 3**.

***برنامج Apple IMovie:** هو برنامج يتم الحصول عليه مجاناً وهو يعد برنامجاً مثالياً لتصميم القصص الإلكترونية وتطويرها.

***برنامج Adobe premiere:** يتطلب استخدامه مهارات في مستوى المحترفين، الأمر الذي قد يصعب استخدامه مع المتعلمين في المراحل الدراسية المختلفة.

***برنامج Power Point:** يتيح تصميم القصص الإلكترونية من الصور والرسوم الثابتة واللقطات المتحركة وتطويرها، غير إنه 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 مسبقاً.

* **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) يوماً 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.

***موقع باوتون powtoon** :هو برنامج يقدم خدمة إنشاء عروض قصصية احترافية، وسوف تعرض الباحثة البرنامج بالتفصيل وذلك لأنه البرنامج المستخدم في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية بالبحث الحالي وتم اختياره بعد الاطلاع على كم كبير من البرامج لاختيار البرنامج المناسب ووقع اختبار الباحثة على برنامج الباوتون **powtoon** 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 إنه يتيح تصدير فيديو القصة إلى جميع وسائل التواصل الاجتماعي.

التعريف ببرنامج powtoon :هو 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 يمكن تصدير الفيديو إلى اليوتيوب أو يمكن مشاركته في شبكات التواصل الاجتماعية.

مميزات استخدام برنامج الباوتون powtoon في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

- إمكانية تقديم عرض مصور واحترافي في نفس الوقت.

- إمكانية التسجيل بالموقع مجاناً.
- إمكانية عرض القصة بطريقة العرض التقديمي أو بطريقة فيديو.
- إمكانية تسجيل صوت وعرض كل شريحة بصوت ورسوم متحركة.
- إمكانية استخدام القوالب الجاهزة وهي متعددة أو دمج أكثر من قالب أو تصميم القالب باختيارك.
- إمكانية إدراج صور وفيديوهات من جهازالكمبيوتر أو من الإنترنت.
- يدعم البرنامج اللغة العربية في العروض التقديمية.
- برنامج ممتع ومشوق لعرض المادة التعليمية بعيداً عن الطرق التقليدية.

عيوب استخدام برنامج الباوتون powtoon في إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية :

- ضرورة الاتصال بالإنترنت.
- في الحساب المجانيّ يجب ألا يتعدى الفيديو خمس دقائق.
- القوالب الجاهزة لا تدعم اللغة العربية.
- يشغل المتدربين عن الشرح بسبب انشغالهن بالصور والرسومات المعروضة.

فروض البحث:

من خلال الإطار النظري والدراسات السابقة، فإن البحث الحالي يختبر صحة الفروض التالية :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات معلمات رياض الأطفال (عينة البحث) في التطبيق القبلي للاختبار المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.

٤- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.

٥- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) طبقاً لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية التعليمية والقيمة المختبرة (درجة الإتقان التي تساوى ٨٠% من الدرجة الكلية لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية) لصالح التطبيق البعدى.

إجراءات البحث:

أولاً عينة البحث: أجري البحث على مجموعة من معلمات رياض الأطفال بروضات (مدرسة الرعاية المتكاملة، وروضة مدرسة الزاهراء، وروضة مدرسة طارق بن زياد وهى روضات حكومية تابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط، وبلغ عدد المعلمات بالروضات الثلاثة (٣٩) معلمة وتكونت عينة البحث من (٣٢) معلمة وذلك بعد استبعاد المعلمات غير الراغبات في المشاركة بالبرنامج التدريبي نظراً لظروف خاصة لديهن، واستبعاد المعلمات غير الملتزمات بحضور جلسات البرنامج،وتم تطبيق البرنامج التدريبي على المعلمات بروضة مدرسة الزهراء الابتدائية وذلك بالاتفاق مع معلمات الروضات الثلاثة،وذلك نظراً لوجود معمل حاسب ألي مجهز به المتطلبات اللازمة لتنفيذ البرنامج التدريبي من أجهزة كمبيوتر متصلة بالإنترنيت وداتا شو، وقسمت الباحثة عينة البحث إلى (٨) مجموعات كل مجموعة (٤) معلمات واختارت كل مجموعة أسماً لها، كما تم توجيه كل

مجموعة لاختيار قائد لها ليقوم بتوزيع العمل بين أعضائها، وقد تم التقسيم إلى مجموعات حسب رغبة المعلمات أنفسهن وذلك لخلق فرصة للتألف فيما بينهن أثناء جلسات البرنامج التدريبي وورش العمل التي تقوم بها المعلمات لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية .

ثانياً أدوات ومواد البحث:

١- قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

وفيما يلي الخطوات التي اتبعت في إعداد قائمة المهارات:

الهدف من القائمة :هدفت القائمة إلى تحديد المهارات الأساسية اللازم توافرها لدى معلمة رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

مصادر إعداد القائمة :

استخلصت الباحثة المهارات الأساسية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة من مصادر متعددة ومتنوعة ويمكن تحديد تلك المصادر التي استندت عليها الباحثة في النقاط التالية:

- الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت مهارات تصميم القصص بصفه عامة والقصص الإلكترونية بصفة خاصة ويعد هذا المصدر من المصادر الرئيسة لقائمة المهارات،ومن هذه الدراسات دراسة **(Sadik,2008)** ودراسة **(Shung,2008)** ودراسة **(Lambert,2010)** ودراسة**(Compobell,2012 ودراسة داليا شوقي** (٢٠١٢) ودراسة **(Andrade,2013)** ودراسة **إيمان الشريف** (٢٠١٤) و**دراسة منايرالكندري** (٢٠١٤) ودراسة **محمد شعبان** (٢٠١٥) ودراسة **هديل العرينان** (٢٠١٥) ودراسة **حنان صلاح الدين (٢٠١٥)، ودراسة أفنان الحربي (٢٠١٦)، ودراسة محمد سليم (٢٠١٦)، ودراسة (Jakes&Brennan,2015)**.

- المقابلات الشخصية التي أجرتها الباحثة مع المتخصصين في تكنولوجيا التعليم والقائمين على تصميم وإنتاج القصص وذلك للتعرف على المهارات الأساسية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- **الإطلاع على قوائم المهارات التي أعدت لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.**

- آراء الخبراء والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم وتعد هذه الآراء من المصادر التي لا يجب إهمالها عند بناء قائمة المهارات نظراً لخبراتهم وتجاربهم العملية في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- الاستعانة بالإطار النظري في تحديد مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية والمؤشرات الأدائية للمهارات.
- نتائج استطلاع الرأي الذي أجرته الباحثة على معلمات رياض الأطفال **ملحق (١)** وقد بلغ عددهن (٨٠) معلمة يعملن بالروضات الحكومية التابعة لإدارة أسيوط التعليمية، وذلك لاستطلاع آرائهن حول المهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة وذلك من خلال استبيان مفتوح، تضمن مجموعة من الأسئلة التي يتم من خلالها التعرف على واقع معرفة معلمات رياض الأطفال بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية،كما تضمن استطلاع الرأي سؤالاً يتطلب الإجابة عليه لتحديد تلك المهارات , وبعد تفريغ الإجابات تم استبعاد المهارات غير المناسبة للمعلمات عند تصميم وإنتاج القصص الالكترونية.

ومن خلال النقاط السابقة تم التوصل إلى قائمة مبدئية بالمهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

مكونات قائمة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية:

من خلال المصادر السابقة تم وضع صورة مبدئية لقائمة المهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة وقد تكونت القائمة من المهارات التالية:

***مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية واشتملت على المهارات الفرعية التالية :**

١- مهارة التخطيط ٢- مهارة التصميم ٣- مهارة الإعداد

***مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية واشتملت على المهارات الفرعية التالية :**

١- مهارة تجميع وتجهيز العناصر الخاصة بتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية.

٢- مهارة اختيار واستيراد وإنشاء العناصر المستخدمة في تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية.

٣- مهارة الإنتاج الفعلي للقصة باستخدام البرنامج المناسب.

***مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية واشتملت على المهارات الفرعية التالية :**

١- مهارة التقويم ٢- مهارة النشر والتطوير

كما تضمنت قائمة المهارات مقدمة توضح للسادة المحكمين، الهدف من إعداد القائمة، وتحديد المطلوب منهم إبداء الرأي فيه وكيفية تدوين الاستجابات التي تتناسب مع ارائهم.

تحكيم القائمة: بعد التوصل إلى قائمة المهارات في صورتها الأولية تم عرضها على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتربية الطفل وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال **ملحق (٢)** وذلك لإبداء الرأي في أهمية تلك المهارات لمعلمات رياض الأطفال في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وإجراء التعديلات اللازمة وفق ما يرونه من حيث ما يلي:

- ما ورد بالقائمة من مهارات أساسية وأخرى فرعية.
- مدى أهمية تلك المهارات لمعلمات رياض الأطفال في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

- مدى ارتباط كل مهارة فرعية بالمهارة الرئيسية التي تنتمي إليها ٠
- التأكد من الدقة العلمية والصياغة اللغوية للمهارات الواردة في القائمة٠
- إعادة صياغة أية عبارات ترون إعادة صياغتها أو تعديل تركيبها اللغوى٠
- إضافة أو حذف أو استبدال ما يرون إضافته أو حذفه أو استبداله من قائمة المهارات.

تعديل القائمة وفقا لنتائج التحكيم:

أولاً: بالنسبة للمهارات الأساسية: لم يتم حذف أي مهارة منها حيث أجمع المحكمون على أن هذه المهارات مهمة جداً وكافية كما إنها مهارات ضرورية وأساسية للمعلمات في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

ثانياً: بالنسبة للمهارات الفرعية: والتي تتدرج تحت المهارات الأساسية تم تعديل بعض المهارات غير الواضحة وحذف المكرر منها ودمج بعض المهارات الفرعية أو حذف بعضها لتكرارها مع مهارات أخرى ،كما أجمع المحكمون على الدقة العلمية وسلامة الصياغة اللغوية للمهارات الواردة في القائمة، كما أجمعوا على أهمية المهارات الأساسية والفرعية لمعلمات رياض الأطفال في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

صياغة القائمة في صورتها النهائية :

بعد إجراء التعديلات التي أتفق عليها المحكمين أصبحت قائمة المهارات في صورتها النهائية **ملحق(٣)** تمثل المهارات الأساسية والفرعية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

ومن خلال هذا العرض لإجراءات تحديد المهارات الأساسية اللازم توافرها لدى معلمة رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة **تمت الإجابة عن السؤال الأول والثاني من أسئلة البحث.**

٢-قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

وفيما يلي الخطوات التي اتبعت في إعداد قائمة المعايير:

الهدف من قائمة المعايير:

هدفت القائمة إلى تحديد المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم القصص الإلكترونية ومؤشرات قياسها وترجمتها إلى محتوى علمي يستفاد منه في تصميم وإنتاج القصص وتكون هذه المعايير بمثابة أطر وأسس يرجع إليها عند اختيار أو تصميم أو تقويم القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

مصادر اشتقاق المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية:

استخلصت الباحثة المعايير التربوية والفنية والتقنية اللازمة لتصميم القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة من مصادر متعددة ومتنوعة ويمكن تحديد تلك المصادر التي استندت عليها الباحثة في الأتي:

- أهداف مرحلة رياض الأطفال وخصائص النمو واحتياجات ومتطلبات هذه المرحلة.
- الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية التي تناولت المعايير المستخدمة في اختيار وتصميم القصص القصص الإلكترونية ويعد هذا المصدر من المصادر الرئيسة لقائمة المعايير ومن هذه الدراسات دراسة **داليا شوقي (٢٠١٢)** ودراسة **منايرالكندري (٢٠١٤)** ودراسة **محمد شعبان** (٢٠١٥) ودراسة **هديل العرينان** (٢٠١٥) و**دراسة أفنان الحربي (٢٠١٦)** ودراسة **محمد سليم** (٢٠١٦).
- المقابلات الشخصية التي أجرتها الباحثة مع المتخصصين في تربية الطفل وأدب الأطفال وتكنولوجيا التعليم وذلك للتعرف على المعايير التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة.

***الإطلاع على قوائم المعايير التي أعدت لاختيار أو تقييم أو تصميم وإنتاج القصص بصفة عامة والقصص الإلكترونية بصفة خاصة.**

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 لقائمة المعايير أن تعرضها على السادة المحكمين من الخبراء والمتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتربية الطفل وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال لإبداء الرأي حول المعايير المتضمنة بالقائمة وكان لآراء الخبراء والمتخصصين أهمية في تعديل صياغة بعض المعايير وحذف بعضها وإضافة البعض الأخر.

الصورة الأولية لقائمة المعايير:

من خلال المصادر السابقة تم التوصل لصورة مبدئية لقائمة المعايير والتي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة، وقد التزمت الباحثة في صياغة المعايير ببعض الشروط والضوابط التي ينبغي مراعاتها منها : كتابة المعايير بلغة واضحة وخالية من الغموض بسيطة، ليسهل فهمها مختصرة وخالية من الآراء والاعتبارات الذاتية، وتكون قابلة للتنفيذ والتطبيق، كما روعي أن تعبر المعايير عن المجال الذي تنتمي إليه وتعبر المؤشرات عن المعايير التي تقع أسفلها، وقد تم التوصل إلى(٢٢) معيار تم صياغتها وتصنيفها إلى أربعة محاور رئيسة كما يلي:

- **المحور الأول المعايير التربوية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية:** وتضمن هذا المحور المعايير الخاصة بمحتوى ومضمون القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

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

-**المحور الثالث 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 الرابع المعايير التقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية: وتشمل المعايير الخاصة ب** (استخدام وتشغيل القصة الإلكترونية — معايير خاصة بتصميم شاشات القصة الإلكترونية– ومعايير خاصة بتحكم الطفل في القصة الإلكترونية)

كما اشتمل كل معيار على عدد من المؤشرات في شكل عبارات واضحة ودقيقة تصف بطريقة إجرائية الأداء المطلوب، كما تضمنت قائمة المعايير مقدمة توضح الهدف منها وتوضح التعليمات للسادة المحكمين وتحديد المطلوب منهم إبداء الرأي فيه وكيفية تدوين الاستجابات التي تتناسب مع أرائهم.

تحكيم قائمة المعايير:

في ضوء ما سبق تم التوصل إلى الصورة المبدئية لقائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة وتم عرضها على عدد من المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتربية الطفل وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال **ملحق (٤)** وذلك لإبداء أرائهم حول:

- مدى وضوح المعايير
- مدى ارتباط كل مؤشر بالمعيار الفرعي الذي ينتمي إليه.
- مدى أهمية تلك المعايير والمؤشرات لمعلمات رياض الأطفال فى تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- التأكد من السلامة العلمية والصياغة اللغوية للمعايير والموشرات الواردة بقائمة المعايير.
- إضافة أو حذف أو استبدال ما يرونه مناسباً من قائمة المعايير.

نتائج تحكيم قائمة المعايير: أجمع المحكمون على صلاحية القائمة بوجه عام وعلى أهمية ما جاء فيها من محاور ومعايير ومؤشرات وقد اتضح من تحليل استجابات المحكمين وجود درجة عالية من الاتفاق بينهم حيث وافق المحكمون على المحاور الأربعة لقائمة المعايير بالإضافة إلى المعايير والمؤشرات الخاصة بكل محور وقد أجرت الباحثة التعديلات المطلوبة لتصبح قائمة المعايير في صورتها النهائية.

تصحيح قائمة المعايير:

بعد عرض القائمة على مجموعة من المحكمين تم تفريغ استجابتهم وذلك بحساب نسبة اتفاقهم على أهمية كل معيار والمؤشرات التابعة له وتم حساب الأوزان النسبية لكل من المعايير الرئيسة، والمؤشرات، وذلك بناء على نسبة اتفاق المُحَكَّمين، 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.

خلال النقاط السابقة تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة **ملحق (٥)، كما تم الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث.**

٣-اختبار لقياس الجانب المعرفي لدى معلمات رياض الأطفال في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

وفيما يلي الخطوات التي اتبعت في إعداد الاختبار :

الهدف من الاختبار:

هدف الاختبار إلى قياس مدى اكتساب معلمات رياض الأطفال (عينة البحث) للجانب المعرفي لمحتوى البرنامج التدريبي، كذلك التحقق من فاعلية البرنامج في تزويدهن بالمعارف والمعلومات النظرية عن القصص الإلكترونية ومراحل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

محتوى الاختبار:

تم إعداد الاختبار في ضوء الإطار النظري، تم تحديد نوع أسئلة الاختبار من نوع الأسئلة الموضوعية حتى لا تتأثر بالعوامل الذاتية عند التصحيح، وذلك لتحقيق أكبر قدر من الموضوعية والثبات، ولسهولة التصحيح وقد راعت الباحثة عند صياغة أسئلة الاختبار الوضوح في الصياغة وعدم اللجوء للعبارات المبهمة أو الغامضة وارتباط الأسئلة بأهداف البرنامج، والتدرج في مستويات الأسئلة حتى تناسب الفروق الفردية للمعلمات،أن تكون الأسئلة محددة وواضحة،تخلو من أي مؤشرات تدل على الإجابة،واستخدام مفردات لغوية مألوفة في صياغة الأسئلة، والتدرج من السهل إلى الصعب، ودقة ووضوح تعليمات الاختبار.

وتم صياغة أسئلة الاختبار بحيث تغطى موضوعات البرنامج وأهدافه وقد اختارت الباحثة من الأسئلة الموضوعية **أسئلة الصواب والخطأ** وعددها (٢٠) سؤال، وأسئلة **الاختيار من متعدد** وعددها (٢٠) سؤال، **أسئلة التكملة** وعددها (٢٠) سؤال وقد راعت الباحثة الاعتبارات الفنية الخاصة وتعليمات وشروط صياغة كل من أسئلة الصواب والخطأ، والاختيار من متعدد، وأسئلة التكملة، وبذلك يكون تم التوصل إلى الصورة المبدئية للاختبار.

تقدير درجات الاختبار وطريقة تصحيحه:

بالنسبة لجميع أسئلة الاختبار تعطى المعلمة (درجة واحدة) لكل سؤال إذا كانت إجابتها صحيحة وتعطى (صفر) إذا كانت الإجابة خاطئة وذلك طبقاً لمفتاح التصحيح الخاص بالاختبار **ملحق (٦)** وبذلك يكون مجموع درجات الاختبار (٦٠) درجة وهي الدرجة الكلية للاختبار.

تعليمات الاختبار :تعد التعليمات من الجوانب المهمة في بناء الاختبار،وقد تضمن الاختبار مجموعة من التعليمات المهمة التي يجب على المعلمة اتباعها أثناء الإجابة عن الاختبار هي كالتالي :

- الإجابة عن الأسئلة في ورقة الإجابة المنفصلة المعطاة لهن (النموذج المعد للإجابة).

- عدم كتابة أي شئ في كراسة الإجابة المعطاة لهن.
- عدم البدء في الإجابة قبل الوقت المحدد لبدء الاختبار.
- الإجابة عن كل سؤال في المكان المحدد له في ورقة الإجابة المعطاة لهن.
- يكون بدء الإجابة موحداً بعد قراءة التعليمات جيداً.
- ضرورة الإجابة عن جميع أسئلة الاختبار.
- عدم وضع أكثر من علامة أمام السؤال الواحد في أسئلة الصواب والخطأ وأسئلة الاختيار من متعدد.
- ملء المكان الخالي عند الإجابة على أسئلة التكملة بكلمة واحدة فقط.

عرض الصورة الأولية الاختبار على المحكمين : بعد إعداد الصورة المبدئية للاختبار تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال **ملحق**(٧) وذلك لمعرفة أرائهم في الاختبار وصياغة الأسئلة من الناحية العلمية ومناسبة الاختبار للهدف الذي وضع من أجله وحذف وإضافة ما يرونه مناسباً وقد أكد السادة المحكمون ارتباط أسئلة الاختبار بالأهداف ووضوح الأسئلة، وقد تم إجراء التعديلات المقترحة وأصبح الاختبار في صورته النهائية يتكون من (٦٠) سؤال موزعة على **أربعة أبعاد وهى كالتالي** :

البعد الأول: التعرف على القصص الإلكترونية ومفهومها وأهميتها وأنواعها وعناصرها، ومواصفاتها ومعايير جودتها ومميزات استخدامها وخطوات كتابتها، وعدد أسئلة البعد الأول (١٦) سؤال.

البعد الثاني: خطوات ومراحل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ويتضمن (مراحل ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية،مراحل التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية،مراحل ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية) وعدد أسئلة البعد الثاني (١٤) سؤال.

البعد الثالث: البرمجيات والمواقع المتخصصة في تصميم وإنتاج القصص ويتضمن التعريف بالمواقع والبرمجيات وإيجابيات كل موقع وسلبياته في تصميم القصص الإلكترونية، وعدد أسئلة البعد الثالث (١٠) أسئلة.

البعد الرابع: برنامج الباوتون وهو البرنامج المستخدم في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية في هذا البحث وتضمن التعريف بالبرنامج وخطوات استخدامه ومميزاته وعيوبه، وعدد أسئلة البعد الرابع (٢٠) سؤال.

الخصائص السيكومترية للاختبار:

بعد تصميم الاختبار فى صورتة النهائية، تم تطبيقه على عينة استطلاعية من المعلمات بلغ عددها (٢٠) معلمة يعملن بالروضات التابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط من غير(عينة البحث الأساسية) وذلك لحساب كل من :

١- **الصدق Validity:** وقد استخدمت الباحثة الطرق التالية لحساب صدق الاختبار وهى:

- **الصدق المنطقي (صدق المحكمين) Logical Validity** بعرض الاختبار على مجموعة من المحكمين كما سبق ذكر ذلك وأكدوا على أن الاختبار على درجة عالية من الصدق وأن الاختبار يقيس ما وضع لقياسه.
- **الصدق التمييزى:** تم حساب الصدق التمييزى للاختبار عن طريق حساب دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لدرجات المعلمات في الاختبار (أعلى ٢٥% وأقل ٢٥%) باستخدام اختبار "مان وتينى "**Mann-Whitney** لدلالة الفروق بين العينات اللابارامترية المستقلة ويوضح الجدول التالي ذلك.

جدول (١):متوسط ومجموع الرتب وقيمة (Z) ومستوى الدلالة للفرق بين الأرباعى الأعلى والأدنى لدرجات المعلمات في الاختبار المعرفي

الأرباعيات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الأرباعى الأدنى	٥	٣.٦	١٨	٢.٩٥ –	٠.٠١
الأرباعى الأعلى	٥	١٢.٥	٦٢.٥		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (Z=–٢.٩٥) دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يؤكد ارتفاع الصدق التمييزى للاختبار المعرفي.

٢- **الثبات Reliability** : وقد تم حساب ثبات الاختبار بطريقتين وهما :

- **طريقة ألفا كرونباك Alpha Cronbach Method** :

استخدمت الباحثة معادلة ألفا كرونباك وهى معادلة تستخدم لإيضاح المنطق العام لثبات الاختبارات والمقاييس، وبلغت قيمة معامل ثبات الاختبار ٠.٨٣٢ وهى قيمة مرتفعة تدل على ثبات الاختبار ويوضح الجدول التالي معاملات ألفا كرونباك لأبعاد الاختبار.

جدول (٢):معاملات ألفا كرونباك لأبعاد الاختبار المعرفي

أبعاد الاختبار المعرفي	معامل الثبات (ألفا كرونباك)
مفهوم القصص الإلكترونية وأهميتها وأنواعها وعناصرها	٠.٨٢٢
مراحل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٠.٨٤١
البرمجيات والمواقع المتخصصة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٨٢٠
برنامج الباوتون **powtoon**	٠.٨٤٥
الاختبار ككل	٠.٨٣٢

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباك تراوحت بين (٠.٨٢٠، ٠.٨٤٥) وهي قيم مقبولة مما يدل على ثبات الاختبار المعرفي.

***التجزئة النصفية لأسئلة الاختبار:**

للتأكد من ثبات الاختبار تم تجزئه فقراته إلى أسئلة فردية وأخرى زوجية وتم حساب معامل ارتباط بيرسون وتصحيح ذلك من خلال معاملي سبيرمان وجيتمان للتجزئة النصفية ويوضح الجدول التالي معاملات الارتباط

جدول (٣):معاملات التجزئة النصفية للاختبار المعرفي

الخواص الإحصائية	معامل سبيرمان	معامل جتمان	الدلالة
الاختبار المعرفي	٠.٨٥٥	٠.٨٧٩	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يدل على ثبات الاختبار وصلاحيته للاستخدام.

٣- معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار.

تم حساب معاملات السهولة والصعوبة للاختبار وتراوحت ما بين (٠.٢٢٢، ٠.٨٤١) ويوضح **ملحق (٨)** معاملات السهولة والصعوبة لأسئلة الاختبار المعرفي.

٤- زمن تطبيق الاختبار:

تم حساب زمن الاختبار الذي انتهى عنده ٨٥% من المعلمات من الإجابة عن جميع أسئلة الاختبار ووجد إن الزمن الذي استغرقه تطبيق الاختبار (٤٥) دقيقة.

***الصورة النهائية للاختبار:**

في ضوء الخطوات السابقة وبعد تعديل الاختبار وفقاً لآراء المحكمين وحساب صدقه وثباته أصبح الاختبار في صورته النهائية **ملحق (٩)** صالحاً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

٤- بطاقة ملاحظة أداء معلمات رياض الأطفال لقياس الجانب الأدائي والمهاري لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

وفيما يلي عرض للخطوات التي اتبعت أثناء إعداد بطاقة الملاحظة:

الهدف من إعداد بطاقة الملاحظة :

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس أداء معلمات رياض الأطفال في الجانب المهاري لبعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة قبل وبعد تنفيذ البرنامج التدريبي وذلك للتعرف على فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية هذه المهارات لدى المعلمات،والتحقق من صحة الفروض الواردة بالبحث.

مصادر تصميم بطاقة الملاحظة:

من خلال معطيات الإطار النظري والدراسات والبحوث السابقة العربية والأجنبية التي اهتمت بالقصص الإلكترونية تم تحديد المهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة، وقد تم الرجوع أثناء تصميم بطاقة الملاحظة إلى المصادر التالية:

- الدراسات والبحوث التي تناولت مهارات تصميم القصص بصفه عامة والقصص الإلكترونية بصفة خاصة.
- الدراسات والبحوث المتخصصة في مجال تدريب معلمات رياض الأطفال والتي اهتمت ببناء بطاقة ملاحظة خاصة بمعلمات رياض الأطفال.

محتوي بطاقة الملاحظة:

جاءت الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة بنفس مكونات قائمة المهارات في صورتها النهائية مع اختلاف في التصميم فوضع أمام كل مهارة أدائية خانات تحدد مستوى أداء المعلمة (مرتفع – متوسط– ضعيف)على أن تكون الدرجات كالتالي (٣-٢-١) وفقاً لأداء المعلمة وذلك بالإضافة إلى خانة الملاحظات، وهي متروكة للسادة المحكمين لإبداء آرائهم وملاحظاتهم في بطاقة الملاحظة التي أمامهم.

وقد راعت الباحثة عند صياغة بنود بطاقة الملاحظة ما يلي :

- أن تكون العبارات قصيرة وواضحة وسهلة وبسيطة التركيب بحيث لا تستغرق وقتاً أثناء ملاحظتها.

- أن تكون الصياغة في شكل عبارات إجرائية، حيث تصف الأداء الفعلي المراد ملاحظته عند المعلمة.
- لا تخضع للتقييم أوالتفسير الذاتي من جانب أكثر من ملاحظ أو فاحص.
- كل عبارة تتضمن أداء واحد فقط.
- أن تعبر كل عبارة عن إحدى المؤشرات التي يتم ممارستها وتكون تابعه للمجال الذي تنتمي إليه.

التقدير الكمي لأداء المعلمات في بطاقة الملاحظة :

تحسب درجة المعلمة في البطاقة بحساب مجموع درجات الأداءات التي قامت بتنفيذها ومقارنتها بالدرجة الكلية للبطاقة، وتدل الدرجة المرتفعة فى كل مهارة على ممارسة المعلمة للمهارة ممارسة فعالة، كما تدل الدرجة المنخفضة فى كل مهارة على عدم ممارسة المعلمة للمهارة ممارسة فعالة، وقد تم توزيع الدرجات حسب مستويات أداء المعلمات لكل مهارة كالتالي : قامت بالأداء بمستوى مرتفع ثلاث درجات، قامت بالأداء بمستوى متوسط درجتين، قامت بالأداء بمستوى ضعيف درجة واحدة.

عرض بطاقة الملاحظة على المحكمين: بعد إعداد الصورة المبدئية لبطاقة الملاحظة تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال **ملحق (١٠)** وذلك للتأكد من سلامة المحتوى العلمى لمفرداتها ومدى تحقيقها للهدف المرجو منها وقد اتفق المحكمين على صلاحية البطاقة للتطبيق وإنها تقيس ما وضعت لقياسه،وبذلك تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة.

التجربة الاستطلاعية لبطاقة الملاحظة:

بعد التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة تم تطبيقها على عينة استطلاعية من المعلمات بلغ عددها (٢٠) معلمة يعملن بالروضات التابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط من غير(عينة البحث الأساسية) وذلك لحسب كل من:

(١) **الصدق Validity**: وقد استخدمت الباحثة الطرق التالية لحساب الصدق وهى:

***الصدق المنطقى (صدق المحكمين) Logical Validity**

لكي تتحقق الباحثة من صدق البطاقة الملاحظة قامت بعرضها على مجموعة من المحكمين كما سبق ذكره وقد اتفقوا على صلاحية البطاقة للتطبيق وإنها تقيس ما وضعت لقياسه.

***الصدق التمييزى:**

تم حساب الصدق التمييزى عن طريق حساب دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لدرجات المعلمات فى بطاقة الملاحظة وتم حساب دلالة الفروق باستخدام اختبار "مان وتينى "**Mann–Whitney** لدلالة الفروق بين لدلالة الفروق بين العينات اللابارامترية كما هو موضح بالجدول التالي

جدول (٤) :متوسط ومجموع الرتب وقيمة (Z) ومستوى الدلالة للفرق بين الأرباعى الأعلى والأدنى لدرجات المعلمات في بطاقة ملاحظة أداء معلمات رياض الأطفال لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية (ن=٢٠)

الأرباعيات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الأرباعى الأدنى	٥	٣.٤	١٦	– ٢.٨٦	٠.٠١
الأرباعى الأعلى	٥	٦.٨	٣٤		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (Z=–٢.٨٦) دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يؤكد ارتفاع الصدق التمييزى لبطاقة الملاحظة.

(٢) الثبات Reliability : وقد تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة بطريقتين وهما :

***طريقة ألفا كرونباك Alpha Cronbach Method :**

استخدمت الباحثة معادلة ألفا كرونباك وهى معادلة تستخدم لإيضاح المنطق العام لثبات الاختبارات والمقاييس، وبلغت قيمة معامل ثبات بطاقة الملاحظة ٠.٧٩ وهى قيمة مرتفعة تدل على ثبات البطاقة ويوضح الجدول التالي معاملات ألفا كرونباك لأبعاد بطاقة الملاحظة.

جدول (٥):قيم معاملات ثبات بطاقة الملاحظة بطريقة ألفا كرونباك

أبعاد بطاقة الملاحظة	معامل الثبات (ألفا كرونباك)
مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٧٤
مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية	٠.٨١
مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٨٤
البطاقة ككل	٠.٧٩

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباك تراوحت ما بين (٠.٧٤-٠.٨٤) وهي قيم مقبولة؛ مما يدل على ثبات بطاقة الملاحظة وصلاحيتها للتطبيق .

***التجزئة النصفية لفقرات البطاقة :**

للتأكد من ثبات القائمة تم تجزئه فقراتها إلى أسئلة فردية وأخرى زوجية وتم حساب معامل ارتباط بيرسون وتصحيح ذلك من خلال معاملي سبيرمان وجتمان للتجزئة النصفية ويوضح الجدول التالى معاملات الارتباط.

جدول (٦) :قيم معاملات التجزئة النصفية لبطاقة ملاحظة أداء معلمات رياض الأطفال لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية (ن=٢٠)

الخواص الإحصائية	معامل سبيرمان	معامل جتمان	الدلالة
بطاقة الملاحظة	٠.٨٦٣	٠.٨٧٧	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يدل على ثبات بطاقة الملاحظة وصلاحيتها للتطبيق.

فى ضوء الخطوات السابقة تم التوصل إلى الصورة **النهائية لبطاقة الملاحظة ملحق (١١)** وأصبحت جاهزة للتطبيق على المعلمات عينة البحث الأساسية.

٥- بطاقة تقييم القصص الإلكترونية التي تم تصميمها في ضوء المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.(إعداد الباحثة)

وفيما يلي عرض للخطوات التي اتبعت أثناء إعداد بطاقة تقييم القصص الإلكترونية.

الهدف من إعداد بطاقة تقييم القصص الإلكترونية : *تهدف البطاقة تقييم القصص الإلكترونية التعليمية التي قامت المعلمات بتصميمها وإنتاجها بعد عرض البرنامج التدريبي على المعلمات .*

***مصادر إعداد بطاقة التقييم :**

- الاطلاع على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التي تناولت تقييم القصص الإلكترونية وذلك للاستفادة منها في إعداد بطاقة التقييم ومن هذه الدراسات **دراسة Ohler (2008)، ودراسة Miller (2009) ودراسة إيمان ذكى (٢٠١٤)**، ودراسة **أميرة عبد الفتاح** (٢٠١٦)، ودراسة **أماني عيسى (٢٠١٧).**
- **تحديد محاور بطاقة التقييم** بعد تحديد الهدف من بطاقة التقييم والإطلاع على مصادر إعدادها، حددت الباحثة محاور بطاقة التقييم ويشمل **المحور الأول:** المعايير التربوية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، **والمحور الثاني:** المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية، **والمحور الثالث:** المعايير الفنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، **المحور الرابع:** المعايير التقنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وبلغ عدد البنود الكلية لبطاقة التقييم (١٧٨) بنداً،وجاءت الصورة الأولية لبطاقة التقييم بنفس مكونات قائمة المعايير في صورتها النهائية مع اختلاف في التصميم فوضع أمام كل مؤشر أدائي خانات تحدد مدى توافر المعايير في القصص الإلكترونية التي قامت المعلمات بتصميمها (متوافر – متوافر بدرجة متوسطة – غير متوافر) على أن تكون الدرجات كالتالي (٣-٢-١) كما تضمنت بطاقة التقييم مقدمة توضح للسادة المحكمين الهدف منها والمطلوب منهم إبداء الرأي فيه.

- **عرض بطاقة تقييم القصص الإلكترونية على المحكمين:** بعد إعداد الصورة المبدئية لبطاقة التقييم تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وتكنولوجيا التعليم وأدب الأطفال **ملحق (١٢)** وقد أجمع المحكمون على صلاحية بنود بطاقة تقييم القصص الإلكترونية وبذلك تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

التجربة الاستطلاعية لبطاقة التقييم:

بعد التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم القصص تم تطبيقهاعلى عينة استطلاعية من المعلمات بلغ عددها (٢٠) معلمة يعملن بالروضات التابعة لإدارة أسيوط التعليمية بمدينة أسيوط من غير(عينة البحث الأساسية) وذلك لحساب كل من:

(١) **الصدق Validity** :وقد استخدمت الباحثة الطرق التالية لحساب الصدق وهى :

- **الصدق المنطقى (صدق المحكمين) Logical Validity**

لكي تتحقق الباحثة من صدق بطاقة التقييم كما سبق ذكره قامت بعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين وقد اتفق المحكمين على صلاحية البطاقة للتطبيق وإنها تقيس ما وضعت لقياسه، وبذلك تحققت الباحثة من صدق بطاقة التقييم.

- **الصدق التمييزى** : تم حساب الصدق التمييزى عن طريق حساب دلالة الفروق بين الأرباعى الأعلى والأرباعى الأدنى لدرجات المعلمات فى بطاقة التقييم (أعلى ٢٥% وأقل ٢٥%) وتم حساب دلالة الفروق باستخدام اختبار "مان وتينى "**Mann–Whitney** لدلالة الفروق بين لدلالة الفروق بين العينات اللابارامترية كما هو موضح بالجدول التالى

جدول (٧):متوسط ومجموع الرتب وقيمة (Z) ومستوى الدلالة للفرق بين الأرباعى الأعلى والأدنى لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية

الأرباعيات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة Z	مستوى الدلالة
الأرباعى الأدنى	٥	٣.٠٠	١٥	-٢.٦٥	٠.٠١
الأرباعى الأعلى	٥	٨.٠٠	٤٠		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (Z=-٢.٦٥) دالة عند مستوى ٠.٠١ مما يؤكد ارتفاع الصدق التمييزى لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية.

(٢) الثبات Reliability: وقد تم بحساب ثبات بطاقة التقييم من خلال :

***طريقة ألفا كرونباك Alpha Cronbach Method :**

استخدمت الباحثة معادلة ألفا كرونباك، وبلغت قيمة معامل ثبات بطاقة التقييم ككل٠.٨٩ وهى قيمة مرتفعة تدل على ثبات البطاقة ويوضح الجدول التالي معاملات ألفا كرونباك لأبعاد بطاقة التقييم.

جدول (٨):قيم معاملات ثبات بطاقة تقييم القصص الإلكترونية بطريقة ألفا كرونباك

أبعاد بطاقة تقييم القصص الإلكترونية	معامل الثبات (ألفا كرونباك)
المعايير التربوية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٨٩
المعايير الخاصة بعناصر البناء الفني للقصص الإلكترونية	٠.٩٤
المعايير الفنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٨٥
المعايير التقنية الخاصة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	٠.٩١
البطاقة ككل	٠.٨٩

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباك تراوحت ما بين (٠.٨٥-٠.٩٤) وهي قيم مرتفعة؛ مما يدل على ثبات بطاقة تقييم القصص الإلكترونية وصلاحيتها للتطبيق.

وبذلك تم التوصل إلى الصورة **النهائية لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية ملحق(١٣)** وأصبحت جاهزة للتطبيق.

٦- برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية بعض مهارات لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة. (إعداد الباحثة)

تم إعداد البرنامج التدريبي في ضوء ما ورد بالإطار النظري والإطلاع على البرامج التدريبية لمعلمات رياض الأطفال **وفيما يلي عرض للخطوات المتبعة في إعداد البرنامج التدريبي على النحو التالي:**

أهداف البرنامج التدريبي:

الهدف العام للبرنامج التدريبى:

يهدف البرنامج التدريبى إلى تنمية معارف ومهارات واتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

الأهداف الاجرائية للبرنامج التدريبى:

بنهاية البرنامج التدريبى تكون المعلمة قادرة على أن :

- تتعرف على مفهوم القصص الإلكترونية.
- تتعرف على الفرق بين القصة التقليدية والقصة الإلكترونية.
- تتعرف على المهارات الأساسية اللازمة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- تميز بين الأنواع المختلفة للقصص الإلكترونية.
- تعدد مميزات وخصائص استخدام القصص الإلكترونية.
- تدمج الوسائط المتعددة في القصة الإلكترونية.
- تنتج قصة إلكترونية بالتعاون مع المعلمات المشاركات في المجموعة
- تبدع وتبتكر في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- تدمج القصص الإلكترونية في العملية التعليمة برياض الأطفال.
- تقارن بين البرامج المختلفة المستخدمة في تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية.

- تصمم خلفيات وصور ورسوم وفيديوهات للقصة الإلكترونية .
- تحدد العناصر الأساسية اللازم توافرها لتصميم القصص الإلكترونية.
- تصمم قصة إلكترونية في ضوء قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- تتعرف على إيجابيات برنامج الباوتون وسلبياته في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- تقدر قيمة التعاون مع زميلاتها في تصميم وإنتاج قصة إلكترونية.

محتوى البرنامج التدريبي وجلساته:

في ضوء الأهداف التي يسعى البرنامج لتحقيقها، تم تحديد الموضوعات والمهارات الأساسية اللازمة لبناء البرنامج من خلال الإطلاع على الدراسات والبحوث ذات الصلة بموضوع البحث، وتم تجميع المادة العلمية والعمل على تبسيطها، بالإضافة إلى الإطلاع على بعض البرامج التي تهتم بتنمية مهارات المعلمات، وإعداد بعض الفيديوهات التي توضح وتشرح خطوات إنتاج قصة إلكترونية باستخدام برنامج الباتون **powtoon**

وتم إعداد محتوى البرنامج التدريبي بحيث يشتمل على الجانبين التاليين :

الجانب الأول: جانب نظري (معرفي) ليكون بمثابة خلفية نظرية عن مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية ، كما يشمل المعلومات والمعارف المرتبطة بكل مهارة من المهارات المحددة بالبرنامج.

الجانب الثاني: جانب عملي (مهارى) يتم فيه تدريب المعلمات من خلال جلسات تدريبية عملية وورش عمل إلكترونية على مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.

كما تم تدريب المعلمات على إنتاج القصص الإلكترونية باستخدام برنامج الباوتون **powtoon** وهو برنامج يقدم خدمة إنشاء عروض احترافية، وقد وقع اختيار الباحثة على

البرنامج لاستخدامه في تدريب المعلمات عينة البحث على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وذلك بعد الإطلاع على العديد من البرامج ويرجع ذلك إلى :

- مناسبة البرنامج للفئة المستهدفة من التدريب (معلمات رياض الأطفال).
- موقع الباوتون موقع مجاني ومتاح التسجيل فيه للجميع.
- يوفر خلفيات وشخصيات جاهزة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- باستخدامه يمكن تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية بسهوله وبأسرع وقت ممكن.

وقد تم تنظيم محتوى البرنامج فى صورة مجموعة من الجلسات تحتوى على مجموعة من المعلومات والمعارف عن مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة وكيفية إكساب المعلمات لهذه المهارات وقد روعى فى تنظيم محتوى البرنامج أن تكون المادة العلمية فى مستوى المعلمات وذات أهمية لهن ومراعاة الفروق الفردية والخبرات المتوافرة لدى المعلمات،ومراعاة الإمكانات المتاحة.

كما تنظيم جلسات البرنامج التدريبي كالتالي :موضوع الجلسة – الهدف العام للجلسة – الأهداف الإجرائية – محتوى الجلسة – الأنشطة التعليمية – الأدوات والوسائل المستخدمة – أساليب التدريب – أساليب التقييم) ويوضح الجدول التالي موضوعات البرنامج التدريبي وجلساته وأساليب التدريب المستخدمة في كل جلسه.

جدول (٩):جدول يوضح محتوى البرنامج التدريبى لمعلمات رياض الأطفال وجلساته وأساليب التدريب المستخدمة فى كل جلسة

الجلسات	المحتوى	أساليب التدريب المستخدمة فى الجلسة
الجلسة الأولى	تهيئة وتعريف بالبرنامج التدريبي تطبيق أدوات البحث قبلياً (الاختبار المعرفى وبطاقة الملاحظة)	الحوار والمناقشات الجماعية _____
الجلسة الثانية	القصص الإلكترونية ومفهومها وأهميتها وأنواعها وعناصرها، ومواصفاتها ومعايير جودتها وعناصر البناء الفني لها ومميزات استخدامها وخطوات كتابتها ومراحل إنتاجها ومتطلبات عرضها.	المحاضرة الحوار والمناقشات الجماعية ورش العمل – العصف الذهنى

الجلسات	المحتوى	أساليب التدريب المستخدمة فى الجلسة
الجلسة الثالثة	المعايير التربوية والفنية والتقنية التى يتم فى ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المقدمة لطفل الروضة.	المحاضرة –الحوار والمناقشات الجماعية ورش العمل– العصف الذهنى
الجلسات من (٤-٦) مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية	المحاضرة – الحوار والمناقشات الجماعية –ورش العمل – العصف الذهنى
	مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية.	المحاضرة – الحوار والمناقشات الجماعية –ورش العمل
	مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.	المحاضرة – الحوار والمناقشات الجماعية – ورش العمل
الجلسة السابعة	البرمجيات والمواقع المستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.	المحاضرة – الحوار والمناقشات الجماعية –ورش العمل إلكترونية
الجلسة الثامنة	برنامج الباوتون المستخدم فى تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية (التعريف بالبرنامج – مكوناته – مميزاته – عيوبه)	المحاضرة – الحوار والمناقشات الجماعية –ورش عمل إلكترونية
الجلسه التاسعة	التسجيل ببرنامج الباوتون وشرح واجهة البرنامج.	التطبيق العملى – ورش عمل إلكترونية
الجلسات من(١٠-١٤)	شرح خطوات تصميم وإنتاج القصص الالكترونية باستخدام برنامج الباوتون powtoon .	المحاضرة– ورش عمل إلكترونية – البيان العملى
الجلسة الخامسة عشر	اختيار القصص التعليمية التى ستقوم المعلمات المتدربات بتصميمها وإنتاجها إلكترونياً.	الحوار والمناقشات ورش عمل
الجلسات من (١٦-٢١) التطبيق العملى والتصميم والانتاج الفعلى للقصص	التطبيق العملى لتصميم وإنتاج القصص الالكترونية باستخدام برنامج الباوتون powtoon.	التطبيق العملى – ورش عمل إلكترونية
الجلسة الثانية والعشرون	عرض القصص الإلكترونية التى قامت المعلمات بتصميمها على المجموعات.	ورش عمل إلكترونية
الجلسة الثالثة والعشرون	تقييم القصص الإلكترونية التى تم تصميمها وإنتاجها.	ورش عمل إلكترونية
الجلسة الرابعة والعشرين	نشر القصص الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعى (اليوتيوب – الفيس بوك). التطبيق البعدى لأدوات البحث (الاختبار المعرفى وبطاقة الملاحظة وبطاقة تقييم القصص الإلكترونية).	ورش عمل إلكترونية ----------

أساليب التدريب المستخدمة في البرنامج التدريبي:استخدمت الباحثة بعض الأساليب المتنوعة للتدريب على البرنامج ومنها :

أولاُ: أساليب التدريب الخاصة بالجانب النظري من البرنامج وتمثلت فى :

* المحاضرات النظرية * المناقشة والحوار *العصف الذهني * التعلم الذاتي

كما أعدت الباحثة مادة تعليمة مطبوعة لمحتوى كل جلسة تدريبية وتسليمها للمعلمات المتدربات ، كما زودت الباحثة المعلمات المتدربات بنسخة من الفيديوهات التي توضح وتشرح بالخطوات كيفية إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية باستخدام برنامج الباوتون **powtoon**.

ثانياً أساليب التدريب الخاصة بالجانب العملي من البرنامج وتمثلت فى:

* البيان العملي والتطبيق العملى لكل مهارة * ورش عمل إلكترونية.

الأدوات والوسائل التعليمية المستخدمة في البرنامج :

استخدمت الباحثة في البرنامج التدريبي العديد من الوسائل التعليمية منها: أجهزة كمبيوتر متصلة بالإنترنيت، وداتا شوا، وبعض العروض التقديمية من إعداد الباحثة، وبعض الفيديوهات التي توضح وتشرح بالخطوات كيفية تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية باستخدام برنامج الباوتون **powtoon**، واسطوانات ليزر مدمجة CD محمل عليها البرنامج التدريبي، بعض المراجع والكتب التي يمكن الرجوع إليها في هذا الصدد، ونماذج من القصص الإلكترونية المناسبة لطفل الروضة.

أساليب تقويم البرنامج التدريبي :

التقويم القبلي: تم استخدام هذا النوع من التقويم قبل بدء عرض البرنامج على المتدربات بهدف تحديد المستوى المبدئي لهن وذلك من خلال التطبيق القبلي للاختبار على المعلمات لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة وبطاقة ملاحظة لقياس أدائهن في هذه المهارات وذلك قبل البدء في عرض وتدريس البرنامج التدريبي للمعلمات.

التقويم البنائي (التكويني): وهو التقويم المصاحب لكل جلسة من جلسات البرنامج بما يضمن سير البرنامج في تحقيق أهدافه من جلسة إلى أخرى، وقد تم استخدام بعض أساليب التقويم منها الأسئلة الشفوية، والمقالية ،الموضوعية،ملاحظة ومتابعة أداء المعلمات أثناء التدريب، واستمارة التقويم اليومي في نهاية كل يوم تدريبي.

التقويم النهائي: تم استخدم هذا النوع من التقويم بعد الانتهاء من البرنامج التدريبى بهدف تعرف المستوى الذي وصلت إليه المعلمات بعد التدريب وذلك بتطبيق كل من الاختبار المعرفى وبطاقة الملاحظة ومقارنة نتائج التطبيق البعدي بنتائج التطبيق القبلي, ومن ثم التعرف على فعالية البرنامج، كما تم تقييم القصص الإلكترونية التى قامت المعلمات بإنتاجها وتصميمها عن طريق بطاقة تقييم تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.

المدى الزمنى لتطبيق البرنامج التدريبى:

تم التطبيق البرنامج التدريبي على معلمات رياض الأطفال (عينة البحث) بعد انتهاء الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي (٢٠١٦-٢٠١٧ م) ابتداء من ٢٠١٧/٦/١٠م حتى ٢٠١٧/٨/١٠ م

ضبط البرنامج التدريبى :

بعد الانتهاء من إعداد البرنامج تم عرضه في صورته المبدئية على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس ورياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم **ملحق (١٤)** وذلك للتحقق من عدة أمور منها ملائمة محتوى البرنامج وأنشطته لتحقيق الأهداف الموضوعة ومدى صلاحية البرنامج للتطبيق، وقد أشار المحكمون إلى أن البرنامج يحقق الأهداف التي وضع من أجلها وتم تعديل الملاحظات التي اتفق عليها معظم المحكمين من حذف وإضافة وإعادة صياغة لبعض موضوعات البرنامج ليصبح في صورته النهائية **ملحق (١٥)** ومن خلال هذا العرض لإجراءات إعداد البرنامج تمت الإجابة **عن السؤال الرابع** من أسئلة البحث.

خطوات البحث وإجراءاته التجريبية:

بعد الإنتهاء من إعداد أدوات البحث وضبطها والتأكد من مدى صلاحيتها تتناول الباحثة الخطوات والإجراءات التجريبية للبحث وتتمثل فيما يلي :

- **التطبيق القبلى لأدوات البحث والمتمثلة فى الاختبار المعرفى وبطاقة الملاحظة** تطبيقاً قبلياً على المعلمات عينة البحث وذلك **باستثناء بطاقة تقييم القصص الإلكترونية** نظراً لعدم معرفة المعلمات عينة البحث بمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية مسبقاً، حيث لم يتم التعرض لها فى أى مقرر تم دراسته من قبل، بالإضافة إلى إنها بطاقة تقييم لمنتج تم تصميمه وإنتاجه.
- ***إعداد وتنفيذ وتطبيق البرنامج التدريبي** :وقد مر إعداد وتنفيذ البرنامج التدريبي بعدة خطوات منها تحديد الهدف العام من البرنامج التدريبي، وتحديد الأهداف الإجرائية، وتجميع المادة العلمية للبرنامج، وتجميع الصور والرسوم ومقاطع الفيديو من على شبكة الإنترنيت،وتصميم العروض التقديمية وإعداد الفيديوهات التي تشرح وتوضح خطوات ومراحل إنتاج القصص الإلكترونية باستخدام الباوتون،عرض محتوى البرنامج على المعلمات من خلال مجموعة من الجلسات، كما وزعت الباحثة على المعلمات المتدربات اسطوانات ليزر CD محمل عليها البرنامج التدريبي الذي يوضح مفهوم القصص الإلكترونية ومراحل وخطوات تصميمها وكيفية اختيار القصة وكتابة السيناريو وإعداد لوحات الإخراج وخرائط القصة، كما عرضت الباحثة نماذج من القصص الإلكترونية التعليمية المنشورة على شبكة الإنترنيت وذلك لمشاهدتها والتعليق عيها والتعرف نقاط الضعف والقوة في القصص،وعرضت الفيديوهات التي توضح خطوات تصميم القصص باستخدام برنامج **powtoon** وعرضت قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة،وتوزيعها على المعلمات لتكون بمثابة مرشد لهن عند إنتاج القصص، وأعلمت الباحثة المعلمات المتدربات أنه سوف يتم عرض قصصهن الإلكترونية أمام الباحثة وباقي

المجموعات مرتين مرة بعد أربعة أسابيع من البدء في تصميم القصص والثانية بعد أسبوع من عمل التعديلات المناسبة على القصص في ضوء التغذية الراجعة ثم تجميع القصص للتقييم النهائي، ثم تلي ذلك تقسم المعلمات إلى مجموعات وعمل حساب لكل معلمة على **Facebook** وتسجيل المعلمات بموقع **powtoon** والبدء في تصميم وإنتاج القصص من خلال (تحديد فكرة القصة، وصياغة الأهداف،وكتابة خريطة القصة،ولوحات الإخراج، والسيناريو الخاص بالقصة،تجميع الصور والرسوم والفيديوهات والموسيقى والمؤثرات الصوتية اللازمة لإنتاج القصة)، تلي ذلك الإنتاج الفعلي للقصص، وقامت كل مجموعة بتصميم وإنتاج قصة إلكترونية وبلغ عدد القصص التي قامت المعلمات بتصميمها (٨) قصص إلكترونية وكانت كالتالي :القصة الأولى بعنوان **(هند والشجرة)**، القصة الثانية **(خالد والألوان)**،القصة الثالثة **(يوميات أمل)**، القصة الرابعة **(الجارة الكريمة)**، القصة الخامسة **(أصلنا واحد)**،القصة السادسة **(الحواس الخمسة)**، القصة السابعة **(لم أسمع كلام أمي)**، القصة الثامنة **(لاتسرف في الماء)** وذلك في صورتها النهائية **ملحق (١٦)**، وتم نشر القصص الإلكترونية بعد الإنتهاء من تصميمها وتقيمها على مواقع التواصل الاجتماعي على الشبكة الدولية للإنترنيت من خلال موقع اليوتيوب **htt//www.youtyube.com**

- **التطبيق البعدى للاختبار المعرفي وبطاقة الملاحظة** وذلك بعد الإنتهاء من تصميم القصص الإلكترونية.
- **تقييم القصص الإلكترونية** التي قامت المعلمات بتصميمها من خلال بطاقة تقييم القصص الإلكترونية.
- **رصد النتائج** التي تم التوصل إليها ومعالجتهاً باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية المعروفة ب SPSS.
- **تفسير النتائج** التي تم التوصل إليها وتقديم التوصيات والمقترحات فى ضوئها.

نتائج البحث وتفسيرها:

من خلال ما سبق تمت الإجابة عن **السؤال الأول والثاني والثالث والرابع** من أسئلة البحث وفيما يلي سوف يتم الإجابة عن السؤال **الخامس والسادس والسابع** والتحقق من صحة الفروض, وفيما يلي عرض تفصيلي لذلك :

نتائج اختبار صحة الفرض الأول للبحث:

للتحقق من صحة الفرض الأول للبحث ونصه "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي للاختبار المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى** " تم تطبيق الاختبار على المعلمات تطبيق قبلي وبعدى ورصد الدرجات في التطبيقين القبلي والبعدى،وللتعرف على دلالة الفروق بين مجموعة البحث في التطبيقين تم حساب قيمة (ت) للفروق بين متوسطات درجات المعلمات في الاختبار في التطبيقين القبلي والبعدى ويوضح الجدول التالي نتائج اختبار (ت)

جدول (١٠): نتائج اختبار "ت" للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات درجات مجموعة البحث (ن=٣٢) في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار المعرفي

البيانات الإحصائية (التطبيق)	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (d)
القبلي	٣٢	٣٤.٦٣	٥.٣٤	٣٢.٨٧	٠.٠١	١٠.٦٢
البعدى	٣٢	٧٠.٩٠	٦.٣٨			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار حيث بلغت قيمة "ت" (٣٢.٨٧) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠١، مما يدل على وجود فروق جوهرية بين القياسين القبلي والبعدى لصالح القياس البعدى، وهذا يشير إلى اكتساب المعلمات المعلومات والمعارف المقدمة لهن من خلال البرنامج، كما تم حساب حجم الأثر باستخدام معادلة "مربع إيتا " وبلغت قيمته (١٠.٦٢) وهي قيمة كبيرة تشير إلى فاعلية البرنامج

التدريبى فى إكساب المعلمات الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة ومن النتائج السابقة تم التحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث، **كما تمت** الإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث.

تفسير نتائج الفرض الأول:

يتضح من نتائج اختبار صحة الفرض الأول أن دراسة المعلمات للبرنامج التدريبى كان له أثر فعال فى إكتسابهن للجانب المعرفى لمهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المقدمة لطفل الروضة **ويرجع ذلك إلى:**

- صياغة الأهداف السلوكية فى كل جلسة من جلسات البرنامج صياغة واضحة ساعدت المعلمات على إدراك أهداف دراستهن للبرنامج مما أسهم بصورة كبيرة فى تحصيلهن للمعلومات والمفاهيم المتضمنة بالبرنامج.
- أساليب التدريس التى استخدمت فى تقديم الجانب المعرفى للبرنامج والمتمثلة فى الحوار والمناقشة والعصف الذهنى وحلقات المناقشة بين الباحثة والمعلمات وبين المعلمات وبعضهن البعض أتاحت للمعلمات التعبير عن وجهات نظرهن في جو من الحرية، كما أنها أتاحت الفرصة لكل معلمة للاشتراك في مناقشة متبادلة؛ مما أكسبهن الثقة بالنفس، وحقق لهن تصوراً أوضح وأشمل للموضوعات المطروحة واستيعابهن لقدر كبير من المعارف والمعلومات المقدمة لهن من خلال البرنامج التدريبى.
- استخدام وسائل تعليمية متعددة ومتنوعة وعروض تقديمية وفيديوهات مما أدى إلى اكتساب المعلمات للجانب المعرفى للمفاهيم والحقائق والمعلومات المتضمنة بالبرنامج بكفاءة عالية.
- محاولة المعلمات الإستفادة لأقصي درجة ممكنة من البرنامج التدريبى، ومن ثم تطبيق ما تم التدريب عليه فى تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية مما كان له الأثر الإيجابي فى استيعابهن للجانب المعرفي المقدم لهم من خلال وحدات البرنامج وبالتالي الإجابة عن أسئلة الاختبار بكفاءة.

- حرص الباحثة دائما فى بداية كل جلسة من جلسات البرنامج التدريبى على إثارة انتباه المعلمات من خلال إلقاء اسئلة ذات مغزى يعقب ذلك تعريف المعلمات بموضوعات التعلم بالبرنامج ومحتواها.
- التقويم بعد كل لقاء وذلك من خلال وضع أسئلة تشمل المحتوى المعرفي وتطلب من المعلمة ضرورة الإجابة عن هذه الأسئلة؛ مما جعل المعلمات يحرصن على التركيز أثناء الجلسات حتي يتمكن من الإجابة عن الأسئلة.
- التعزيز الفورى الذى تتلقاه المعلمات من الباحثة فى كل خطوات ومراحل البرنامج التدريبى.
- تقديم المادة التدريبية للبرنامج على اسطوانات مدمجة CD للمعلمات في بداية البرنامج التدريبي تشمل المحتوى التعليمي للبرنامج والعروض التقديمية والفيديوهات التي توضح وتشرح بالخطوات كيفية تصميم وإنتاج القصص الالكترونية باستخدام برنامج الباوتون **powtoon** أدى ذلك إلى رجوع المعلمات إليها في أي وقت لاستعراض المحتوى ومشاهدة الفيديوهات أكثر من مرة، مما أدى إلى تمكن المعلمات من المحتوى التعليمي، وهذا انعكس بصورة إيجابية على أداء المعلمات في الاختبار المعرفي.

نتائج اختبار صحة الفرض الثاني للبحث :

للتحقق من صحة الفرض الثاني ونصه "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينةالبحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات ماقبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسطات درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى**" قامت الباحثة بحساب متوسطات درجات المعلمات في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات **ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية** وحساب الانحرافات المعيارية وقيمة (ت) للتعرف على دلالة الفروق بين مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة ويوضح الجدول التالي نتائج اختبار "ت"

جدول (١١) :نتائج اختبار "ت" للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي درجات مجموعة البحث (ن=٣٢)في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية

البيانات الإحصائية (التطبيق)	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (d)
القبلي	٣٢	٦٣.٧١	٥.٩٨	٣١.١٩	٠.٠١	١٠.٦٩
البعدى	٣٢	١٣٣.٥٧	١١.٥٠			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المعلمات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية حيث بلغت قيم "ت" **(٣١.١٩)** وهي قيمة دالة إحصائياً عند عند مستوي ٠.٠١، كما تم حساب حجم الأثر باستخدام معادلة "مربع إيتا " وبلغت قيمته (١٠.٦٩) وهي قيمة كبيرة تشير إلى تحسن واضح في هذه المهارات لدي المعلمات ويؤكد على أن البرنامج كان له فاعلية كبيرة في تنمية مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لدي المعلمات مجموعة البحث، ومن النتائج السابقة تم التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض البحث.

تفسير نتائج الفرض الثاني:

يتضح من نتائج اختبار صحة الفرض الثاني للبحث أن البرنامج التدريبي كان له أثر فعال في تنمية مهارات **ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية** للمعلمات مجموعة البحث **ويرجع ذلك إلى :**

- وضوح كل مهارة أساسية من مهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وما يتبعها من مهارات فرعية في البرنامج مما ساعد المعلمات على أداء تلك المهارات بدقة.

- أداء المعلمات وتعاونهن في ورش العمل الخاصة بتصميم القصص الإلكترونية، واثر ذلك في خلق قدر ملحوظ من المشاركة الفعالة التي تسهم في تطوير مهارات المعلمات الأدائية.
- ورش العمل الإلكترونية التي أجرتها الباحثة لتدريب المعلمات عملياً مما كان لها أثر كبير في إتقانهن لتلك المهارات.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة حسن عبد الباسط (٢٠١٠)، ودراسة داليا شوقي (٢٠١٢)، ودراسة نشوى رفعت (٢٠١٤) ودراسة إيمان ذكى (٢٠١٤)،ودراسة أماني عيسى (٢٠١٧).

نتائج اختبار صحة الفرض الثالث للبحث :

للتحقق من صحة الفرض الثالث ونصه "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى**".

قامت الباحثة بحساب متوسط درجات المعلمات في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة **مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية** وحساب الانحرافات المعيارية وقيمة (ت) للتعرف على دلالة الفروق بين مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة وفيما يلي يوضح الجدول التالي نتائج اختبار "ت". للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي درجات مجموعة البحث (ن=٣٢) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص، ويوضح الجدول التالي نتائج اختبار "ت".

جدول (١٢): نتائج اختبار "ت" للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي درجات مجموعة البحث (ن=٣٢) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية

البيانات الإحصائية (التطبيق)	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (d)
القبلي	٣٢	٦٦.١١	٧.٥٥	٣٠.٨١	٠.٠١	١٠.٥٦
البعدى	٣٢	١٣١.٢٠	٩.٦٥			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دالة إحصائية عند مستوي ٠.٠١ بين متوسطي درجات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارات ما قبل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية حيث بلغت قيم "ت (٣٠.٨١) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوي ٠.٠١، كما تم حساب حجم الأثر باستخدام معادلة "مربع إيتا " وبلغت قيمته (١٠.٥٦) وهي قيمة كبيرة تشير إلى تحسن واضح في هذه المهارات لدي المعلمات، مما يدل على أن البرنامج كان له فاعلية كبيرة في تنمية مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية لدي المعلمات مجموعة البحث، ومن النتائج السابقة تتحقق صحة الفرض الثالث من فروض البحث.

تفسير نتائج الفرض الثالث:

يتضح من نتائج اختبار صحة الفرض الثالث أن البرنامج التدريبي كان له أثر فعال في تنمية مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية لدي المعلمات مجموعة البحث **<u>ويرجع ذلك إلى:</u>**

- وضوح كل مهارة أساسية من مهارات التصميم والإنتاج الفعلي للقصص الإلكترونية وما يتبعها من مهارات فرعية في البرنامج مما ساعد المعلمات على أداء تلك المهارات بدقة.
- انبهار المعلمات بالقصص الإلكترونية ودورها الفاعل في العملية التعليمية برياض الأطفال مما كان له أثر كبير في إتقان المعلمات لتلك المهارات.

- رغبة المعلمات في المشاركة الإيجابية في إنتاج القصص الإلكترونية ومن مظاهر إيجابية المعلمات طرح الأسئلة، الاستفسار، التحدث والمناقشة والرغبة في إبداء الرأي والمشاركة الفعالة في ورش العمل الإلكترونية.
- حرص المعلمات على التنافس الشديد داخل مجموعات العمل وصولاً لأفضل قصة إلكترونية.
- تحسين أداء المعلمات نتيجة استخدام الباحثة أساليب التعزيز المختلفة (مادية ومعنوية).
- وتتفق هذه النتائج مع دراسة **حسن عبد الباسط** (٢٠١٠)، ودراسة **داليا شوقي** (٢٠١٢)، ودراسة **نشوى رفعت** (٢٠١٤) ودراسة **إيمان ذكى** (٢٠١٤) ودراسة **أماني عيسى** (٢٠١٧).

نتائج اختبار صحة الفرض الرابع للبحث :

للتحقق من صحة الفرض الرابع ونصه " **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدى لصالح التطبيق البعدى.**

قامت الباحثة بحساب متوسط درجات المعلمات في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات **ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية** وحساب الانحرافات المعيارية وقيمة (ت) للتعرف على دلالة الفروق بين مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي ويوضح الجدول التالي نتائج اختبار "ت".

جدول (١٣): نتائج اختبار "ت" للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي درجات مجموعة البحث (ن=٣٢) في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية

البيانات الإحصائية (التطبيق)	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (d)
القبلي	٣٢	٦٩.٨٠	٤.٦٦	٣١.٧٤	٠.٠١	١٠.٨٧
البعدى	٣٢	١٣٨.٤٠	١٢.٩			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات درجات المعلمات مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي في مهارات **ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية** حيث بلغت قيم "ت (٣١.٧٤)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوي ٠.٠١، كما تم حساب حجم الأثر باستخدام معادلة "مربع إيتا" وبلغت قيمته (١٠.٨٧) وهي قيمة كبيرة مما يدل على تحسن واضح في هذه المهارات لدي المعلمات، ويؤكد أن البرنامج كان له فاعلية كبيرة في تنمية مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لدي المعلمات مجموعة البحث، ومن النتائج السابقة تتحقق صحة الفرض الرابع من فروض البحث، **كما تمت** الإجابة عن السؤال السادس من أسئلة البحث.

تفسير نتائج الفرض الرابع:

يتضح من نتائج اختبار صحة الفرض الرابع أن البرنامج التدريبي كان له أثر فعال في تنمية مهارات ما بعد تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المعلمات مجموعة البحث **ويرجع ذلك إلى :**

- زيارة المعلمات لبعض المواقع الإلكترونية ومشاهدة قصص إلكترونية على اليوتيوب **htt//www.youtyube.com** من خلال ورش عمل البرنامج مما أثار دافعيتهن ورغبتهن الشديدة لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- رغبة المعلمات في التميز وإنتاج قصص إلكترونية تعليمية جيدة مما أدى إلى زيادة التنافس فيما بينهن. *تشارك المعلمات لقصصهم الإلكترونية عبر أدوات التشارك

الإلكتروني المتاحة لهم بالموقع أدى إلى زيادة دافعيتهن لإنتاج قصص إلكترونية متميزة.

- روح المودة والاحترام والتعاون التي سادت بين المعلمات عملت على تنمية ثقتهن بأنفسهن وتشجيعهن على تبادل الآراء والخبرات والأفكار والمعلومات مما أدى إلى تحسن الأداء المهارى لهن في إنتاج القصة الإلكترونية.
- إنجاز المهام المطلوبة من المعلمات أثناء ورش العمل الإلكترونية مما أدى إلى ارتفاع مستوى أداء المعلمات واتقاهن للمهارات.
- مساعدة الباحثة للمعلمات في حالة طلب العون والمساعدة أو الاستفسار عن أي معلومة تساعدهن في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- استخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في تقديم محتوى البرنامج التدريبي من خلال مشاهدة أدق التفاصيل في أداء المهارة من خلال مقاطع فيديو رقمية.
- تبادل الخبرات والمعلومات بين المعلمات مما أدى إلى تحسن الأداء المهارى لهن في إنتاج القصة الإلكترونية.
- رؤية كل مجموعة لقصص المجموعات الأخرى ونشرها عبر مواقع التواصل الاجتماعي أدت إلى الرغبة في التنافس وتحسن الأداء المهارى للمعلمات في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- متابعة الباحثة للمعلمات في كل مراحل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وإعطاءهن الإرشادات والتوجيهات وحثهن على الإتقان وتجويد الأداء.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة **حسن عبد الباسط** (٢٠١٠)، ودراسة **داليا شوقي** (٢٠١٢)، ودراسة **نشوى رفعت** (٢٠١٤) ودراسة **إيمان ذكى** (٢٠١٤)، دراسة **أماني عيسى** (٢٠١٧).

نتائج اختبار صحة الفرض الخامس للبحث :

للتحقق من صحة الفرض الخامس ونصه "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات (عينة البحث) طبقا لبطاقة تقييم القصة الإلكترونية التعليمية والقيمة المختبرة (درجة الإتقان التي تساوى ٨٠% من الدرجة الكلية للبطاقة) لصالح التطبيق البعدى** "استخدمت الباحثة اختبار" ت " لمقارنة متوسطي مجموعتين مرتبطيين وهما متوسط درجات المعلمات في القياس البعدى لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية بالقيمة المختبرة والتي تم حساب قيمتها من خلال المعادلة التالية :

القيمة المختبرة = المجموع الكلى لدرجة بطاقة الملاحظة x ٨٠

١٠٠

وفيما يلي يوضح الجدول التالي نتائج اختبار "ت".

جدول (١٤): قيمة "ت" لأفراد عينة البحث في التطبيق البعدى لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية ودرجة الإتقان التي تساوى ٨٠% من الدرجة الكلية للبطاقة

التطبيق	الدرجة العظمى للبطاقة	التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعيارى	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الاحصائية	حجم التأثير (d)
الدرجة الكلية للبطاقة	١٧٨	بعدى	١٥٦.٨٨	٥.٦٤	١٢.٣٢	٠.٠١	٠.٩٠
		درجة الإتقان	١٤٢.٤				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠١ بين متوسطي درجات مجموعة البحث في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم القصص الإلكترونية والقيمة المختبرة لصالح القياس البعدى حيث بلغت قيمة "ت" **(١٢.٣٢)** مما يعنى وصول المعلمات مجموعة البحث درجة الإتقان في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية وقد كانت القيمة المختبرة **(١٤٢.٤)** ومن النتائج السابقة تتحقق صحة الفرض الخامس من فروض البحث، **كما تمت** الإجابة عن السؤال السابع من أسئلة البحث.

تفسير نتائج الفرض الخامس:

يمكن تفسير نتائج الفرض الخامس ووصول المعلمات عينة البحث لمستوى الإتقان (٨٠%) بالأتى:

- وعى المعلمات بعناصر القصة الإلكترونية ومراحل تصميمها وإنتاجها، والمعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة.
- عرض نماذج من القصص الإلكترونية التعليمية ومناقشتها مع المعلمات وتحديد نقاط القوة والضعف فيها بشكل تفصيلي.
- المناقشات الناقدة التي أجرتها الباحثة مع المعلمات أثناء عرض القصص الإلكترونية الخاصة بكل مجموعة.
- عرض القصة الإلكترونية لكل مجموعة أمام المجموعات الأخرى مما أدى إلى زيادة التنافس فيما بينهن والثقة بالنفس.
- إعتماد المعلمات على أنفسهن في تجميع واختيار وإنتاج القصص الإلكترونية مما أدى إلى زيادة إحساسهن بالمسئولية أثناء تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية.
- عرض قائمة المعايير التربوية والفنية والتقنية التي يتم في ضوئها تصميم القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة،وتوزيعها على المعلمات فكانت بمثابة مرشد لهن عند تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية، الأمر الذي مكن المعلمات من إدراك أهمية المعايير والحرص على تحقيق كل منها في القصص التي قاموا بتصميمها.
- الاستعداد الكبير والرغبة الشديدة لدى المعلمات لإنتاج قصص الكترونية تعليمية ذات هدف محدد واستمتاعهن بمراحل إنتاجها وقدرتهن على جمع المعلومات والوسائط المتعددة (صوت وصورة ومقاطع فيديو وموسيقى ومؤثرات صوتية) التي يستخدمونها في تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية وربط الخبرات الجديدة بالخبرات السابقة

- تنوع وسائل الاتصال بين الباحثة والمعلمات والإجابة عن استفساراتهن وتوضيح النقاط الصعبة مما ساعد على تبادل الخبرات فيما بينهن واستعدادهن لإنتاج القصص الإلكترونية وتشاركها.
- تواصل وتعاون الباحثة مع المعلمات أثناء تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية أدى إلى خلق بيئة تعليمية متكاملة لتبادل الخبرات والمعلومات والمعارف مما أدى إلى إنتاج قصص إلكترونية متميزة.
- تقسيم المعلمات في معظم أوقات التدريب وأثناء ورش العمل وممارسة الأنشطة في مجموعات صغيرة متعاونة مما أعطى فرصة لكل معلمة متدربة من المشاركة الفعلية في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية.
- تشجيع المعلمات وبث الثقة في نفوسهم من خلال تكليفهم ببعض المهام والأعمال وإتاحة الفرصة لهن للتعبير عن آرائهن وأفكارهن.
- استخدام أساليب التعزيز طوال فترة التدريب مما أدى إلى وجود روح المنافسة بين المعلمات وبعضهن البعض.
- شعور المعلمات بقيمة القصة الإلكترونية واستمتاعهن في كل مراحل تصميم وإنتاج القصص،والإثارة والتشويق الذي شعرت به المعلمات عند تعرضهن للمنافسة مع قصص المجموعات الأخرى.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **نشوى رفعت** (٢٠١٤) ودراسة **إيمان الشريف** (٢٠١٤) ودراسة **أماني عيسى** (٢٠١٧)، دراسة **Normann**(2011) ودراسة **Hutchison**(2012) والتي أكدت على أن تصميم القصة الإلكترونية يسهم في تنمية المهارات التكنولوجية التي من شأنها تحسين كل الجوانب التعليمية للمتعلم.

توصيات البحث:

في ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج يمكن تقديم التوصيات التالية :

- تبنى معلمات رياض الأطفال وأعضاء هيئة التدريس بكليات رياض الأطفال وبأقسام تربية الطفل بكليات التربية مداخل تعليمية جديدة تلائم عصر الثقافة الإلكترونية والرقمية ومنها مدخل القصص الإلكترونية.

- استخدام القصص الإلكترونية كأحد صور المشروعات التي يمكن تقديمها في مختلف المقررات الدراسية كمشروع التخرج فى مرحلة البكالوريوس بكليات رياض الأطفال وأقسام تربية الطفل.

- ضرورة تحديث برامج إعداد معلمة رياض الأطفال بأقسام وشعب تربية الطفل بكليات التربية وكليات رياض الأطفال في ضوء الاتجاهات العالمية الحديثة وتضمينها التدريب العملي على استخدام التعليم الإلكتروني في عمليتي التعليم والتعلم في رياض الأطفال.

- ضرورة إعادة النظر في محتوى البرامج التدريبية المقدمة لمعلمات رياض الأطفال أثناء الخدمة والتي تنظمها وزارة التربية والتعليم لتلبى حاجة المعلمات في مسايرة التطور التكنولوجي برياض الأطفال وتفعيل تقنياته.

- توجيه جميع القائمين على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية بالاستعانة بقائمة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التي تم التوصل إليها في إنتاج القصص الإلكترونية التعليمية لطفل الروضة.

- عقد دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال أثناء الخدمة عن القصص الإلكترونية ومهارات تصميمها وإنتاجها من خلال ورش العمل وتوظيفها في تنمية جوانب النمو المختلفة لطفل الروضة.

- وضع خطة تربوية متكاملة تستهدف استخدام القصص الإلكترونية التعليمية في تنمية المفاهيم والقيم المناسبة لمرحلة رياض الأطفال وجميع المراحل التعليمية.

- العمل على تفعيل المعلمات للقصص الإلكترونية بالروضات وتقديمها بالشكل المناسب للأطفال في هذه المرحلة.

- تحويل القصص الورقية المناسبة لطفل الروضة إلى قصص إلكترونية.
- إعداد دليل لمعلمات رياض الأطفال لتعريفهن بالقصص الإلكترونية ومفهومها أهميتها وأنواعها ومهارات تصميمها وإنتاجها.

البحوث المقترحة:

- فاعلية برنامج مقترح في تنمية مهارات تصميم القصص التعليمية الإلكترونية للطالبة معلمة رياض الأطفال.
- تدريب معلمات رياض الأطفال على تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية باستخدام برامج متعددة.
- دراسة تقويم أداء معلمات الروضة واتجاهاتهن نحو تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة.
- دراسة مسحية للتعرف على أنواع البرامج المستخدمة في تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

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. **أحمد سميرعبد الوهاب(٢٠٠٦):**أدب الأطفال، قراءات نظرية ونماذج تطبيقية، عمان، الأردن، دار المسيرة.

٣. **أمل عبد الفتاح سويدان (٢٠١١):** تصميم برنامج قائم على الأنشطة الإلكترونية باستخدام السبورة الذكية لتنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية التفاعلية لمعلمات رياض الأطفال, وأثر ذلك في تنمية مهارات التفكير المنطقي للطفل , مجلة تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث،ج١.

٤. **أحمد محمد نوبي، 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.

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

٦. **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.

٧. **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.

٨. **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.

٩. **أميرة عبد الفتاح على (٢٠١٦):** نموذج مقترح للقصة الإلكترونية فى ضوء جودة المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال، مجلة كلية التربية بنها،مجلد ٢٧، عدد ١٠٧، ج١.

١٠. **إيمان ذكى الشريف(٢٠١٤):**القصة الرقمية مدخل تكنولوجى لتنمية التفكير الناقد، والتحصيل المعرفى، ومهارات الإنتاج،والإتجاه نحوها لدى الطلاب،مجلة دراسات تربوية واجتماعية،مج ٢٠، ع٢، ٣٧٧-٤٦٢، متاح على الرابط **http://search.mandumah.com/Record/740898**

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

١٢. **إيهاب محمد حمزة (٢٠١٥): أثر** الإختلاف فى نمطى تقديم القصة الرقمية التعليمية على التحصيل الفورى والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة دراسات عربية فى التربية وعلم النفس، عدد (٤٥)،متاح على الرابط http://search.mandumah.com /Record/700037

١٣. **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.

١٤. **حسين محمد أحمد عبد الباسط (٢٠١٦):** مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد ١٣، متاح على الرابط

htt:// emag mans.edu.eg/index.php? pape=news&task=show&id-4312016/4.

١٥.**حنان صلاح الدين صالح حسنين (٢٠١٥)**: أثر التفاعل بين الشخصية الدرامية ولغة الحوار داخل القصة الإلكترونية التفاعلية التعليمية على إكسابهم مهارات الثقافة البصرية لدى تلاميذ الحلقة الإبتدائية، رسالة دكتوراة، كلية التربية، جامعة القاهرة.

١٦.**حسام سمير عمر (٢٠١٥)**:متطلبات توظيف التعليم الإلكترونى فى تدريب معلمات رياض الأطفال لمواجهة تحديات تكنولوجيا المعلومات، المؤتمر الدولى الأول: "التربية افاق مستقبلية، كلية التربية، جامعة الباحة،المملكة العربية السعودية، متاح على الرابط

https://portal.bu.edu.sa/conferences/-/journal_content/56_INSTANCE.../43852363

١٧.**حنان محمد فوزى (٢٠٠٩)**: التعليم الإلكترونى فى رياض الأطفال معوقات استخدامه دراسة ميدانية بمحافظة المنوفية، الموتمر العلمى الثانى عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بين تحديات الحاضر وافاق المستقبل، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، كلية البنات، جامعة عين شمس.

١٨.**داليا أحمد شوقي (٢٠١٢)**: القصص التفاعلية القائمة على الكمبيوتر، مجلة أدب الأطفال، دراسات وبحوث، العدد الرابع، القاهرة، دار الكتب والوثائق القومية.

١٩.**رانيا وجيه حلمي حنا (٢٠١١)**: فاعلية برنامج قصصي في تنمية الوعي الصحي لدى طفل الروضة في ضوء معايير الجودة في رياض الأطفال، رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة..

٢٠.**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.

٢١.**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.

٢٢.**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.

٢٣.**سماح عبد الفتاح محمد مرزوق (٢٠١٥):** برنامج إلكترونى لتنمية بعض المهارات التكنولوجية للطالبة المعلمة برياض الأطفال عبر الويب، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، سلطنة عمان، مج٩، ع١.

٢٤.**سعد عبد الرحمن الدايل (٢٠٠٨):** معوقات مستحدثات تكنولوجيا التعليم في رياض الأطفال بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية, مؤتمر تكنولوجيا التعليم وتعليم الطفل العربي, جامعة القاهرة, معهد الدراسات والبحوث التربوية.

٢٥.**عاطف عدلي فهمي (٢٠٠٧) :** تطوير برامج تدريب معلمات الروضة فى ضوء معايير الجودة المهنية والاحتياجات التدريبية، المؤتمر العلمي التاسع عشر، مناهج التعليم فى ضوء معايير الجودة من ٢٥-٢٦ يوليو المجلد الثالث.

٢٦.**عبد الناصر راضى محمد (٢٠١٢):** تطوير الأنشطة التكنولوجية برياض الأطفال فى ضوء التحديات التكنولوجية المعاصرة، مجلة العلوم التربوية، كلية التربية،جامعة قنا، عدد (١٥).

٢٧.**عمر الأسعد (٢٠٠٠):** أدب الأطفال، عمان، مطبعة أروى.

٢٨.**علياء محمد فاطمة (٢٠١٦):**فاعلية برنامج مقترح لتدريب معلمات رياض الأطفال على الاستراتيجيات القائمة على الذكاءات المتعددة فى تنمية المفاهيم العلمية والرياضية لدى الأطفال، رسالة ماجستير،كلية التربية، جامعة دمشق.

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

٣٠.**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.

٣١.**محمد معوض (٢٠١١):** دراسات فى أعلام الطفل، القاهرة، دار الكتاب الحديث.

٣٢.**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.

٣٣.**محمد محمود موسى، وفاء سلامة (٢٠٠٤):** القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال ما قبل المدرسة (دراسة تقويمية)، المؤتمر الإقليمي الأول، يناير(الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة) ص ٤٦٢-٥١٤.

٣٤.**محمد مجدي عباس(٢٠٠٧):** إدخال بذور التعليم الفني والتقني والتكنولوجي في مرحلة رياض الأطفال لتزويد الطفل بمهارات تناسب التحديات الإقليمية , والعالمية , المؤتمر العلمي الخامس , المركز القومي للبحوث والتنمية , تربية طفل ما قبل المدرسة الواقع والطموحات, القاهرة.

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

٣٦.**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).

٣٧.**منايز 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.

٣٨.**المؤتمر الدولى الأول بكلية رياض الأطفال (٢٠١٤):** أفاق جديدة فى تربية الطفل، كلية رياض الأطفال، جامعة المنيا.متاح على الرابط

https://www.minia.edu.eg/kind/axes2.aspx

٣٩.**الموتمر العلمى الثانى عشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم** بين تحديات الحاضر وافاق المستقبل (٢٠٠٩): الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، كلية البنات، جامعة عين شمس.متاح على الرابط

https://search.mandumah.com/Record/114985

٤٠.**المؤتمر الدولى الأول (٢٠١٥):** "**التربية افاق مستقبلية،** كلية التربية، جامعة الباحة،المملكة العربية السعودية، متاح على الرابط

https://portal.bu.edu.sa/conferences/-/journal_content/56_INSTANCE.../43852363

٤١.**المؤتمر الدولى الثالث للتعليم الإلكترونى والتعليم عن بعد (٢٠١٣):**الرياض، المملكة العربية السعودية.متاح على الرابط

https://eli.edu.sa/2013/sities/default/files/ abstract/ rp252.pdf

٤٢.**مها إبراهيم البسيونى (٢٠٠٨) :** كيف تكونين معلمة متميزة، القاهرة، عالم الكتب.

٤٣.**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.

٤٤.**نشوى رفعت محمد شحاته(٢٠١٤):** تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب فى ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها، مجلة تكنولوجيا التعليم،مج٢٤،ع٢.

٤٥.**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.

٤٦.**هدى شريف فريد ذكى (٢٠٠٨):** تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية من خلال استخدام الأقراص المضغوطة، رسالة ماجستير، قسم الإعلان،كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

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

٤٨. **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.

٤٩. **وفاء عبد السلام فرحات مجاهد** (٢٠١١): فعالية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

٥٠. **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.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

51. **Baratitsis ,T.Zianns. p(2015):**From Early Childhood to Special Education :Interactive Digital storytelling as a cooching Appriach for Fastering Social Empathy,procedia Computer Science, Volum(67),pages 231-240,ISSN,1877-050 Available at: Htt:/dx.doi.org/101016/j procs.2015,09,267.

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

53. **Burch,M.,(2010):** types of digital stories, university of Richmond writing centr, Availabl

Http: // writing2 .richmond. edu/writing/ wweb/ digitalstory/ digstorytypes .html.

54. **Burkholder,P.,and Cross ,A.(2009):** Video Klleld the Teqrm paper Star ?Tow Views, Academic Commons, Available at

http: //www.academiccommons.org/2009/01/video-killed-the -term -paper -star-two-views/

55. **Buvala,S**.(2009): How To Tell Astory Retrieved from: http://eziнearticles.com/?How -to-Tell-a-Story&id=2133817.

56. **Candreva,C,(2011):** Digital storytelling in Kindergarten: Merging Literacy,Technology,and Multimodality ,http//:udini.proquest.com/view/digital-storytelling-in pqid:2407413281/Retrieved in May 2013.

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

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

59. **Campbell,A.(2012):**Digital Storytelling in an Elementary Classroom Going Beyond Entertainment , procedia – Social and Behavioral Sciences **,**69,385-393.doi Available:

htt:// dx.doi.org/10.1016/j,bspro.2012.11.432.

60. **Clarke,R.& Adam,A(2012):** Digital storytelling in Australia Academic Prespectives and reflection , SAGE Arts and humanities in higer education Available

http://journals.sagepub.com /doi/full/10,1177/147022210374223.

61. **Engle, A,.**(2011): Everyone has Astiry to Tell: Digital storytelling. Retrieve From

http//tech2leam wikispaces.com/file/view/digital storytelling work _manual.pdf

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

63. **Hutchison , D(2012):** The Student Filmmaker Enhancing Literacy :Skills through Digital Video production Research monograph (39) Available at

Htt//ww,edu.gov.on.ca/eng/literacynumeracy/inspire/research/ww_studentllmak rs.pdf

64. **Jakces,D.,& Brennan,J(2015):** Digital storytelling, Visual Literacy and 21 st century skills, the Learning Retrieved,from:

Http: // archive.techlearning.cim /techforum/Vaul Article Jakesbrennan.pdf.p6.

65. **Kajder,S.et.al.(2005): D** Digital storytelling **and d**igital video Learning& leading with Technology ,(32) 5,40-43.

66. **Kordaki ,M.(2013):** on the design of edycational digital stories : the Ed.w model in proceedings of th world conference on Educational Sciences ,05-8 February 2013.Sapienza University if Rome,Italy proceedia –Social and Behavioral Science ,Volum (116) ,Pages 1631-1635.

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

68. **Lanir**.L.(2012):what is Digital storytelling ?High Tech Education Aids from http://www.Decodedscince.com/ outh or /leslev- lanir.

69. **Miller,E.,(2009) :** Digital Storytelling ,A Graduate Review, University of northern iowa, http: //www. Uni.edu/icss /researchhelps/miller.pdf.

70. **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**.**

71. **Ohler.J(2008)**: Digital Storytelling in Classroom :New Media Pathways to Literacy Learning.and Creativity.Thousand Oaks CA : Cowin Press.

72. **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.

73. **Robin,B. (2011)**:.Digital storytelling : Hnds-ons Lab:The Educational Uses if Digital, storytelling,Austin,TX.

74. **Roland,C**(2006): Digital Stories in the Classroom "school Art,Vol,7 Issue

75. **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.

76. **Rahimi, M., & Yadollahi**, S. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education*, *4*(1), 1285531.

77. **Spicer ,S.(2013) :** The Relationship Between Digital Storytelling Creation and Self –Efficacy Beliefs on Media Production Skill sets in First Year College Student.minnesota,published by proquest LLC.Available at

http://conservancy ,umu.edu/handle/11299/162873.

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