# فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة

# The Effectiveness Of Using The Electronic Interactive Story To Developing The Daily Life Skills Of Kindergarten Children

**إعداد**

**أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى**

**باحث ماجستير بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد**

**أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل**

**أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية – جامعة المنصورة**

**د/ إكرام فاروق وهبه**

**مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد**

**د/ منى عبد المنعم فرهود**

**مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد**

# فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات اليومية لاطفال الروضة

**إعداد**

**خالد أحمد محمد عوض الرازقى**

باحث ماجستير بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

**أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل**

أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية – جامعة المنصورة

**د/ إكرام فاروق وهبه**

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

**د/ منى عبد المنعم فرهود**

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

**المستخلص:**

**إن البرامج التعليمية المعدة والمقدمة لرياض الاطفال تعانى من العديد من المشكلات، منها انها لا تتضمن التعليم التفاعلى، كما انه لا يوجد اهتمام أو توجه إلى تنمية مهاراتهم الحياتية اليومية مما ادى الى عدم اهتمامهم بنظافتهم الشخصية، واهمالهم فى استخدام ادواتهم، وهو ما يتجلى فى النقص الواضح لديهم فى مهاراتهم الحياتية اليومية.**

**كما أن اساليب التعليم للاطفال فى هذه المرحلة تعتمد فقط على الحفظ والتلقين والحرص على النجاح فى الامتحان والجوانب العلمية فقط وعدم الاهتمام بتوصيل المهارات لدي الاطفال بطريقة شيقة محببة لديهم، الامر الذى يدعونا لمراجعة سريعة لتلك الاوضاع، والتى تعمل على تخريج طلاب فاقدين المهارات الحياتية اليومية على الرغم من اهميتها.**

**وبناء على ما سبق يمكن استخدام اساليب التكنولوجيا الحديثة فى علاج هذا القصور الواضح، وفى هذه الدراسة تم وضع قصة الكترونية تفاعلية لتنمية المهارات الحياتية اليومية لدى اطفال الروضة للتوصل لأساليب لعلاج المشكلات الحالية التي تواجه اطفالنا والوصول لتوصيات للإرتقاء بمهاراتهم الحياتية اليومية وتطوير القيم والسلوك بمنهج قصصى يخلق الابداع والثقة بالنفس لديهم ومن ثم يؤدى الى ترسيخ المهارات الحياتية اليومية لديهم ويسساهم فى اعداد جيل على قدر عالى من الوعى.**

**الكلمات المفتاحية:**

**القصة الالكترونية التفاعلية، المهارات الحياتية اليومية، أطفال الروضة.**

# The Effectiveness Of Using The Electronic Interactive Story To Developing The Daily Life Skills Of Kindergarten Children

**By**

**Mr./Khaled Ahmed Mohammed Awad Al-Razky**
Master Researcher, Department of Educational Technology, Faculty of Specific Education, Port Said University

**Prof. / Gharib Zaher Ismail**
Professor and Head of the Department of Educational Technology - College of Education - Mansoura University

**Dr./ Ekram Farouk Wahba**
Lecturer, Department of Educational Technology - Faculty of Specific Education - Port Said University

**Dr. / Mona Abdel Moneim Farhood**
Lecturer, Department of Educational Technology - Faculty of Specific Education - Port Said University

## Abstract:

**The educational programs prepared and presented to kindergartens suffer from many problems, including that they do not include interactive education, and there is no interest or orientation to develop their daily life skills, which led to their lack of interest in their personal cleanliness and neglect in the use of their tools, they are clear in their daily life skills.**

**The methods of education for children in this stage depends only on conservation and indoctrination and keen to pass the exam and the scientific aspects only and not to pay attention to the delivery of skills in children in a way that is interesting to them, which calls for a quick review of those situations, which work to graduate students who lose daily life skills on Despite their importance.**

**In this study, an interactive electronic story was developed to develop the daily life skills of kindergartens to find ways of treating the current problems facing our children and to arrive at recommendations to meet their daily life skills and to develop values and behavior in a creative and creative way. Creativity and self-confidence and thus lead to the consolidation of their daily life skills and contribute to the generation of a generation of high awareness.**

## Key Word:

**Electronic Interactive Story, Daily Life Skills, Kindergarten Children.**

**المقدمة:**

أن العقل البشرى معالج فعّال للقصص الحقيقية والخيالية فكان للقصص التعليمية دور كبير وفعال في التربية والتعليم حيث تقلل مقاومة التغيير ويستفاد منها في التحفيز أو بناء الثقة وخلق الابداع، اما دورها في تطوير القيم والسلوك فهو واضح من إستخدام القرآن الكريم للقصص في سُوَرُه والذي سرد المواعظ والمثل العليا في التعامل الإنسانى من خلال قصص الأنبياء.

وأثبتت دراسة ايمان فتحى (٢٠٠٨) أن إستخدام القصة فى إستبدال أساليب الثواب والعقاب لإجبار الطفل على تطبيق السلوك الجيد والتصرفات الحسنة بالأسلوب القصصى وينصح أن يبدأ بتهيئة البيئة لإلقاء القصة وثم يتأكد من الترتيب المنطقي للأحداث وبعدها يقدم أبطال وشخصيات القصة في صورة واضحة مع وضع نهاية مناسبة للقصة ،ويوصى عند إستخدام هذا الأسلوب بأن يبدأ في إدخال القيم ثم يقدم الشخصية والرسالة ويضع التوقعات المطلوبة ومن ثم يسترجع المهارات لترسيخها.

وحيث يتميز العالم اليوم بثورة تكنولوجية ومعلوماتية هائلة أثرت فى مختلف ميادين الحياة واكسبها التطور السريع والمستمر بشكل عام وتكنولوجيا التعليم بشكل خاص، فكان التوجه نحو توفير هذه التكنولوجيا وتوظيفها بما يفيد العملية التعليمية وذلك من أجل إعداد وتنمية جيل على قدر عال من الكفاءة والوعى وكفيل بالرقى بالمجتمع.

وقد سعت وزارة التربية والتعليم(٢٠٠٥) الى تعليم الأطفال وتأهيلهم، كما هدفت الى تدريبهم على اكتساب المهارات المناسبة وفق إمكاناتهم وقدراتهم لإعدادهم للحياة العامة وتعليمهم مبادئ المهارات الحياتية.

وحيث عرفت أمانى الدسوقى(٢٠١٤) المهارات الحياتية بأنها " الأداء الفعال فى معالجة أحداث الحياة ومشكلاتها المتنوعة والتعامل بثقة مع المواقف الحياتية المختلفة ، بحيث يصل الطفل الى المستوى الذى يساعده على التكيف مع المجتمع من حوله ويمكنه من تحمل المسئولية ومنها مهارات رعاية الذات ومهارات التفاعل الاجتماعى مع الاخرين "

وقد توصل الباحث – بعد إجراء مقابلات شخصية غير مقننة مع بعض خبراء تعليم الأطفال وإنتاج البرمجيات التعليمية – إلى ضعف البرامج التعليمية المعدة والمقدمة لرياض الاطفال، ولا يوجد اهتمام أو توجه إلى تنمية مهاراتهم الحياتية اليومية.

مما جعل الباحث حاول طرح إمكانية علاج مشكلة قصور اكسابهم مهاراتهم الحياتية الاساسية لدىرياض الاطفال من خلال تصميم وإنتاج قصة الكترونية تفاعلية، وذلك بعد إطلاع الباحث على العديد من الدراسات السابقة والأدبيات التى أكدت أهمية القصة فى التدريس.

## مشكلة البحث وتساؤلاته:

**تحديد المشكلة:**

هناك قصور واضح فى المهارات الحياتية اليومية لدى رياض الاطفال بمدرسة ابو بكر الصديق التجريبية ، وذلك بعد زيارة الباحث المدرسة عدة مرات و أتضح من خلالها هذه المشكلة عدم اهتمامهم بنظافتهم الشخصية، اهمالهم فى استخدام ادواتهم، ونقص وعيهم بالمهارات الحياتية اليومية فكان للباحث أن يحدد أبعاد للمشكلة حتى يتمكن من تحديد النقاط بشكل واضح.

نبع الإحساس بمشكلة البحث وتحديد أبعادها من خلال :

- أولاً : الملاحظة الشخصية:

عند زيارة الباحث لرياض الاطفال بمدرسة ابو بكر الصديق ببورسعيد عدة مرات وتواجده داخل فناء المدرسة وبجانب التلاميذ لفترات طويلة وأيام متفاوتة، تلاحظ بعض التصرفات الغير سوية من التلاميذ، فكان على الباحث أن يدرس الظاهرة ليجد الحلول المناسبة ومساعدتهم على تنميتها.

- ثانياً: المقابلة الشخصية الغير مقننة:

أثناء تواجد الباحث فى المدرسة تم مقابلة مدير المدرسة و الأخصائى الاجتماعى و الأخصائى النفسى وبعض المدرسين وبعض أولياء الأمور، وأكدوا أن هناك قصور لدى التلاميذ فى المهارات الحياتية ، وكان للباحث أن يتفهم بعض المهارات اللازم تنميتها لدى التلاميذ فى المدرسة

- ثالثاً: من خلال الأبحاث والدراسات السابقة التي تمت في المجال تبين له:

وبناءاً على الملاحظة الشخصية للباحث والمقابلات الغير مقننة اتجه الباحث الى الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة وتوصل الى تناول الدراسات السابقة أربعة محاور رئيسية وهى :

أ- تأهيل الاطفال وإكسابهم مهارات حياتية

وتتمثل الدراسات السابقة التى أسهمت بدور فعال فى تأهيل الاطفال وإعدادهم للحياة فى المجتمع وإكسابه بعض هذه المهارات الحياتية، فقد أظهرت دراسة إيناس حسنى(٢٠١٤) أن برنامج لعب الأدوار التى قامت بإعداده قد أثرَّ بصورة فعَّالة على الأطفال و تعليمهم المهارات الحياتية، وتحسنت لديهم الجوانب النفسية والاجتماعية، وايضاً اتفقت دراسة عمر يوسف (٢٠١٤)، ودراسة نسرين احمد(٢٠١٤)،ودراسة صبرى تهته(٢٠١٣) على فاعلية البرامج التأهيلية على إكساب الأطفال بعض المهارات الحياتية الحركية والنفسية .

ب- تنمية المهارات باستخدام برامج تدريبية او مواقف تعليمية

فقد اهتمت العديد من الدراسات بتنمية بعض هذه المهارات عند الأطفال وذلك لمدى أهميتها لهم مثل دراسة حسام الدين الفلال(٢٠١٤)، دراسة أحمد السيد (٢٠١٤)، ودراسة منصور سعيد (٢٠١٣)، ودراسة (٢٠١٤)، ودراسة صفاء زكى (٢٠١٣)، ودراسة ولاء جمعة(٢٠١١)، ودراسة وفاء عبد السلام (٢٠١٠)،

وذلك باستخدام برامج تدريبية أو استراتيجيات تدريس أو مواقف تعليم وتعلم أو مصادر تعلم مجتمعية فى إثراء بعض المهارات الحياتية اللازمة والمناسبة للأطفال .

ت- فاعلية القصة فى تنمية المهارات الحياتية

وقد أثبتت العديد من الدراسات السابقة كدراسة سوسن ابو النصر(٢٠١٤)، دينا شوقى(٢٠١٣)، ودراسة شيماء عبد الحميد(٢٠١٣)، ودراسة جونج JUNG WON HUR (٢٠١٢)، ودراسة سمر سامح(٢٠١٢)، ودراسة أسعد رضوان(٢٠١١)، ودراسة رانيا وجيه(٢٠١١)، ودراسة وفاء مجاهد(٢٠١١)، ودراسة رجاء جاسم(٢٠١٠)، ودراسة أحمد محمد(٢٠٠٩)، ودراسة ميسون عادل(٢٠٠٨) مدى فاعلية إستخدام القصة بأنواعها في تنمية المهارات الحياتية لدى الأطفال .

وبناء على ما سبق فمن خلال الملاحظة الشخصية للباحث والمقابلات غير المقننة التى قام بإجرائها والاطلاع على الدراسات السابقة يمكن تمثيل المشكلة فى العبارة التقريرية التالية :

"" وجود قصور فى تنمية المهارات الحياتية اليومية المرجوة لرياض الاطفال، مع إمكانية تنميتها من خلال تصميم قصة تفاعلية الكترونية وإنتاجها بأسلوب يتناسب مع خصائصهم ""

## أسئلة البحث

تتضمن مشكلة البحث السؤال الرئيسى التالى:

ما فاعلية استخدام القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة؟

ويتفرع من السؤال الرئيسى التساؤلات التالية:

١- ما المهارات الحياتية التى يجب ان يكتسبها لاطفال الروضة؟

٢- ما مدى توافر المهارات لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المعلمين فى هذه المرحلة؟

٣- ما تصور القصة الالكترونية التفاعلية التى تقدم هذه المهارات؟

٤- ما مدى تمكن القصة الالكترونية التفاعلية من تنمية تلك المهارات لاطفال الروضة؟

## فروض البحث:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي ترجع لأثر تطبيق الاختبار التحصيلي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي ترجع لأثر تطبيق بطاقة الملاحظة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي في الاختبار التحصيلي بعد تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي في بطاقة الملاحظة بعد تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية.

**الأهداف:**

تتحدد الأهداف الرئيسية لهذا البحث فيما يلى:

١- التعرف على المهارات الحياتية اليومية الواجب تنميتها لدى الطفل فى مرحلة الروضة.

٢- إعداد قصة الكترونية تفاعلية لتنمية المهارات الحياتية اليومية لطفل مرحلة الروضة.

٣- قياس فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية فى تنميةالمهارات الحياتيةاليوميةلطفل مرحلة الروضة.

٤- التعرف على مدى أهمية تنميه المهارات الحياتية اليومية فى هذه المرحلة.

## أهمية البحث

ترجع الأهمية النظرية لهذا البحث إلى انه:

١- يعرض الاتجاهات الحديثة فى تطوير القصص التفاعلية الالكترونية فى ضوء تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة.

٢- يتناول توظيف القصة الالكترونية التفاعلية تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة.

٣- يربط بين مجال تكنولوجيا التعليم وفئة من المهارات الحياتية ورياض الاطفال، وهو ما سيعود بالنفع فى تطوير المناهج وكافة تطبيقات تكنولوجيا التعليم .

٤- يفتح باباً جديداً لتطوير المناهج الدراسية من خلال القصص الالكترونية التفاعلية لرياض الاطفال.

ترجع الأهمية التطبيقية لهذا البحث إلى انه:

١- يفيد مُصممى القصص الالكترونية التفاعلية كونه تصوراً مقترحاً مبتكراً

٢- يفيد مُعلمى رياض الاطفال لأنه يقدم المقترح فى شكل برمجة تعليمية جديدة.

٣- يفيد الموجهين الفنيين تخصص رياض الاطفال فى كونه يلبى رغباتهم فى تطبيق الاتجاهات الحديثة لتطوير المناهج.

٤- يفيد الباحثين فى كونه يقدم بحثاً متعمقاً عن تنمية المهارات الحياتية اليومية بصفة خاصة لرياض الاطفال.

٥- يقدم برمجة تعليمية جديدة يمكن التأسيس عليها وتطويرها وتطبيقها على باقى المناهج الدراسية، وذلك ما تسعى إليه وزارة التربية والتعليم فى الوقت الراهن.

## المنهج المستخدم:

يستخدم هذا البحث أساليب بحثية شاملة وصفية تحليلية لدراسة الأوضاع الحالية لأية ظاهرة وتحليلها، وكذلك استخدام أساليب شبة تجريبية للتأكد من صحة الحلول المقترحة.

وتم استخدام الأسلوب الوصفى فى دراسة خصائص وحاجات تلاميذ ذوى الإعاقة السمعية وذلك لجمع البيانات اللازمة وتصنيفها لتحقيق أهداف البحث، واعتمد على الأسلوب الشبه تجريبى لدراسة اثر المتغير المستقل (القصة التفاعلية الالكترونية وفيلم 3D) على المتغير التابع (تنمية المهارات اليومية والتحصيل المعرفى).

## عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بشكل عشوائي من اطفال الروضة برياض اطفال ابو بكر الصديق التابعة لإدارة شمال بورسعيد التعليمية بمحافظة بورسعيد، وكان عددهن ٦٠ طفل، تم تنفيذ التجربة الاستطلاعية للبحث علي ١٠ اطفال منهم، ثم تم استبعادهم من الاشتراك في التجربة الأساسية للبحث، التي تم تنفيذها علي عدد ٥٠ طفل، تم تقسيمهم لمجموعتان عدد كلً منهما ٢٥ طفل، هما (االتجريبية و الضابطة)

## أدوات القياس:

- اختبار تحصيلى لقياس نواتج التعلم المعرفية قبل وبعد تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية على المجموعة التجريبية .
- بطاقة ملاحظة لقياس نواتج التعلم الأدائية قبل وبعد تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية على المجموعة الضابطة .

## النتائج ومناقشتها:

للإجابة علي هذا الجزء قام الباحث باختبار صحة الفروض التي قام بافتراضها في بداية البحث، وذلك في ضوء نتائج القياس القبلي والبعدي لتجربة البحث، كما يلي:

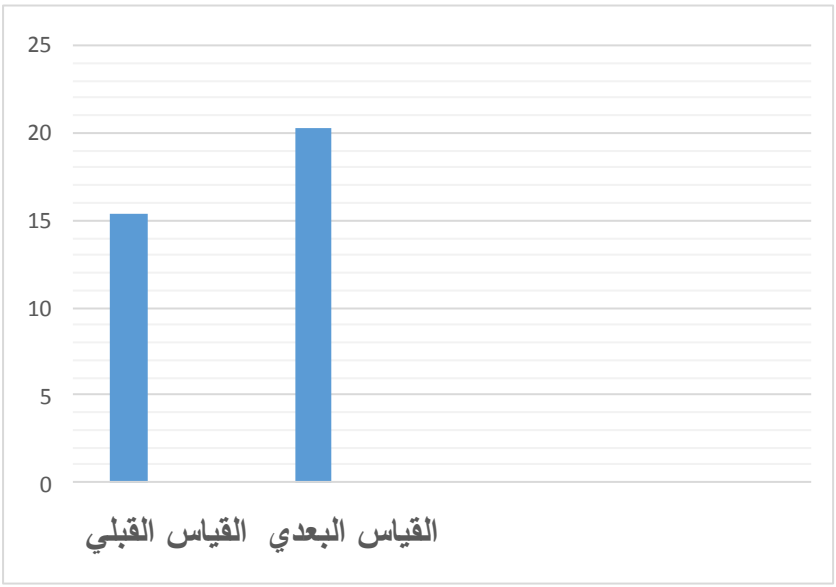
- اختبار صحة الفرض الأول:

لاختبار صحة الفرض الأول والذي ينص علي أنه "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي ترجع لأثر تطبيق الاختبار التحصيلي" استخدم الباحث اختبار ت T-Test للمجموعات المرتبطة كما يوضح الجدول التالي:

نتائج إختبار ت T-Test القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي

| المجموعة | المجموعة التجريبية | | | | | | قيمة "ت" | مستوي الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | القياس القبلي | | | القياس البعدي | | | | |
| المتغير | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | | |
| الاختبار التحصيلي | ٢٥ | ١٥.٣٦ | ٤.٥٢ | ٢٥ | ٢٠.٢٨ | ٢.٥٩ | ٣.٨٦ | دالة عند ٠.٠٥ |

رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي




ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي، أن قيمة "ت" ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٤ مما يشير إلي عكس ما أفترضه الباحث، حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح الاختبار البعدي.

مناقشة وتفسير الفرض الأول:

دلت نتائج الاختبار الإحصائي إلي عدم صحة الفرض الأول، حيث أنه يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي الدلالة المذكور في الجدول السابق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح الاختبار البعدي، حيث إن متوسط القياس القبلي كان ١٥.٣٦ والقياس البعدي يساوي ٢٠.٢٨، مما يشير إلي خطأ الفرض الذي افترضه الباحث في بداية دراسته، وبالتالي يجب قبول الفرض البديل الذي يشير إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية غير راجعة إلي الصدفة أو أخطاء في القياس وإنما ترجع إلي القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث باستخدامها وتطبيقها علي المجموعة

التجريبية، حيث سمحت بزيادة معارف الاطفال نتيجة تشجعيها للتفاعل بطريقة مثيرة، وتوفيرها لتغذية راجعة فورية، وتعليم ذاتى.

ويُرجع الباحث هذه النتيجة إلي نظرية التعلم المبرمج لفردريك بورس سكنر، والتي تنص علي أن استجابات المتعلم الصحيحة يتم تعزيزها فورياً من خلال القصة الالكترونية التفاعلية، وبالتالي يحصل علي تغذية راجعة فورية تفيده في الاستمرار، بينما الإستجابات الخاطئة يتم تعديلها فوراً من خلال إظهار الإجابة الصحيحة للمتعلم خلال البرمجية، تنتمي نظرية التعلم المبرمج لمجموعة نظريات التعلم السلوكية.

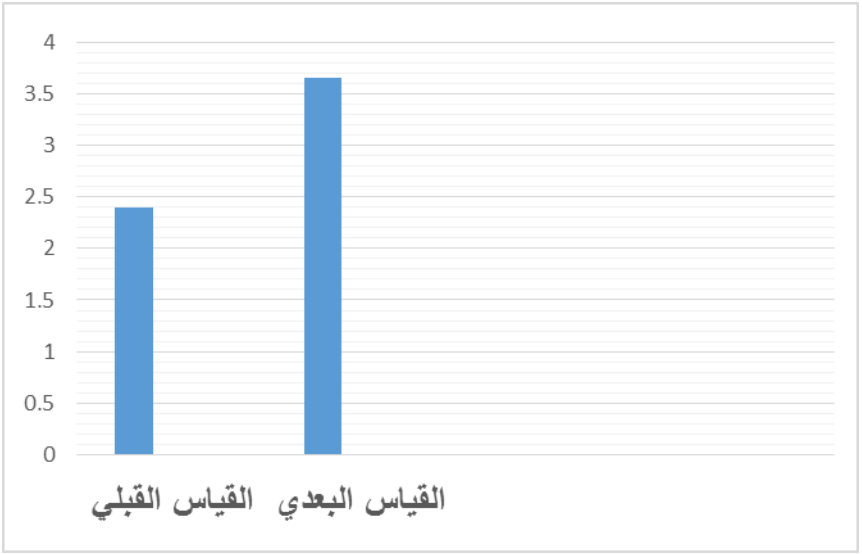
اختبار صحة الفرض الثاني:

لاختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص علي أنه "لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي لأثر تطبيق بطاقة الملاحظة" استخدم الباحث اختبار ت T-Test للمجموعات المرتبطة كما يوضح الجدول التالي:

نتائج إختبار ت T-Test القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة

| المجموعة | المجموعة التجريبية | | | | | | قيمة "ت" | مستوي الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | القياس القبلي | | | القياس البعدي | | | | |
| المتغير | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | | |
| بطاقة الملاحظة | ٢٥ | ٢.٤ | ١.٣٥ | ٢٥ | ٣.٦٤ | ١.٠٧ | ٣.٣٨ | دالة عند ٠.٠٥ |

رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة



ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي، أن قيمة "ت" ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٤ مما يشير إلي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح الاختبار البعدي.

مناقشة وتفسير الفرض الثاني:

دلت نتائج الاختبار الإحصائي إلي عدم صحة الفرض الثاني، حيث أنه يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي الدلالة المذكور في الجدول السابق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لصالح الاختبار البعدي حيث إن متوسط القياس القبلي كان ٢.٤ والقياس البعدي يساوي ٣.٦٤، مما يشير إلي خطأ الفرض الذي افترضه الباحث في بداية دراسته، وبالتالي يجب قبول الفرض البديل الذي يشير إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية غير راجعة إلي الصدفة أو أخطاء في القياس، وإنما ترجع إلي القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث باستخدامها وتطبيقها علي المجموعة التجريبية، حيث سمحت بتنمية المهارات الحياتية اليومية للاطفال.

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلي ما أثبتته نظرية الذكاءات المتعددة لإدوارد جاردنرز من تعديد أنواع القدرات التي يجب تنميتها لدي الاطفال.

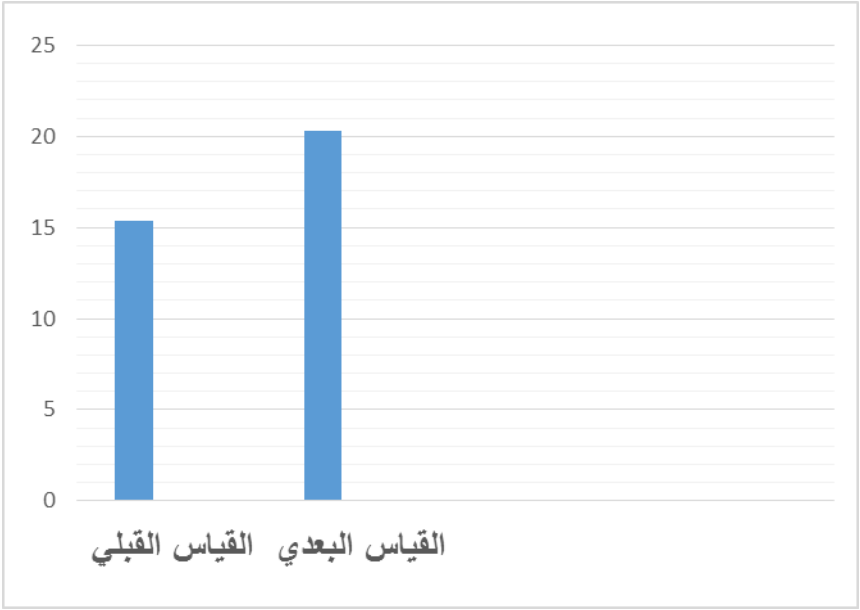
اختبار صحة الفرض الثالث:

لاختبار صحة الفرض الخامس والذي ينص علي أنه "لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي" استخدام الباحث اختبار ت T–Test للمجموعات المستقلة المتساوية كما يوضح الجدول التالي:

نتائج إختبار ت T–Test القياس البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي

| المجموعة | المجموعة الضابطة | | | المجموعة التجريبية | | | قيمة "ت" | مستوي الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | القياس البعدي | | | القياس البعدي | | | | |
| المتغير | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | | |
| الاختبار التحصيلي | 25 | ١٥.٥٦ | 3.02 | 25 | ٢٠.٢٨ | 2.59 | 5.94 | دالة عند 0.05 |

رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي




ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، أن قيمة "ت" دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٤ مما يشير إلي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة ودرجات المجموعة التجريبية للتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي.

مناقشة وتفسير الفرض الثالث:

دلت نتائج اختبار مدي صحة الفرض الخامس إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية غير راجعة للصدفة أو أخطاء القياس عند مستوي الدلالة المذكور في الجدول السابق بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي التحصيلي حيث إن متوسط القياس البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة التجريبية ٢٠.٢٨ ومتوسط القياس البعدي للاختبار التحصيلي للمجموعة الضابطة ١٥.٥٦، مما يشير إلي خطأ الفرض الصفري السابق، وبالتالي فأن الباحث يقبل الفرض البديل الذي ينص علي وجود فروق غير راجعة للصدفة أو أخطاء القياس، وذلك لأن الاطفال الذي درسوا بواسطة القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث بتصميمها حققت درجات أعلي في الاختبار التحصيلي من نظرائهم.

وترجع تلك النتيجة إلي كلاً من نظرية التعليم المبرمج عند سكنر، ومبدأ التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية، وكذلك مبدأ التعزيز في نظرية البناء المعرفي لدي برونر، حيث تتفق كل تلك المحددات في إعتبار أن التعزيز أو الدعم الفوري الذي تقدمه القصة الالكترونية التفاعلية، عامل مهم، كما

أن المتعلم يتطلب دعماً فعالاً ومناسباً، وفي الوقت المناسب، لكي يتعرف المتعلم علي نتيجة أداءه ويحسنه أو يعرف من خلاله أنسب الطرق للتعلم.

كما تتفق تلك النتيجة أيضاً مع نتائج نظرية التعلم البنائية، التي تنص علي أن بيئة التعلم المثيرة التي توفر مثيرات متعددة لإيصال المادة التعليمية من خلالها، أفضل من البيئة الفقيرة التي تركز علي وسيلة تعليمية واحدة فقط، وبيئة البرمجية توفر أكثر من وسيلة تعليمية في شكل جذاب مثل الفيديو والصور التعليمية والأصوات، وكذلك فأن السير خلال البرمجية يكون وفقاً لرغبة المتعلم.

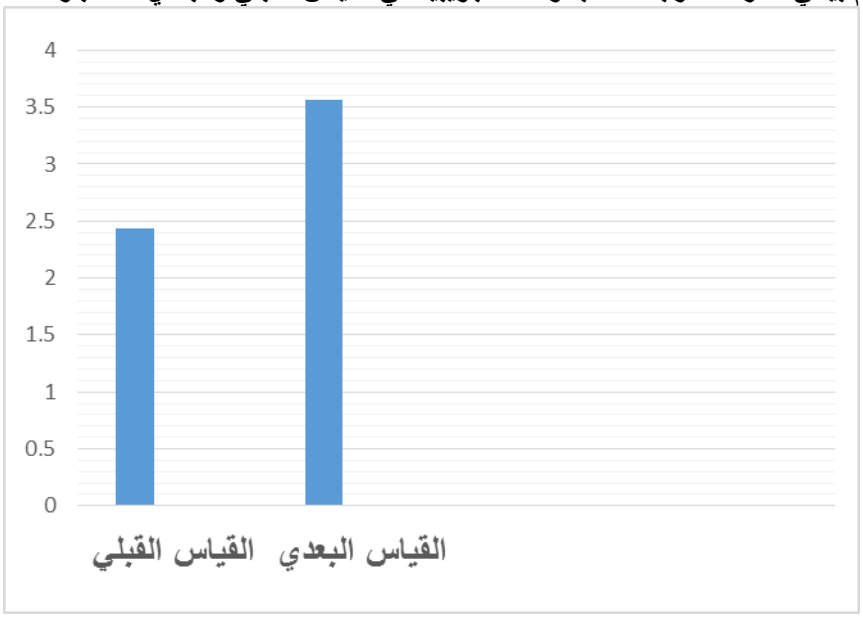
اختبار صحة الفرض الرابع:

لاختبار صحة الفرض السادس والذي ينص علي أنه "لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة" استخدام الباحث اختبار ت T-Test للمجموعات المستقلة المتساوية كما يوضح الجدول التالي:

نتائج إختبار ت T-Test القياس البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في بطاقة الملاحظة

| المجموعة | المجموعة الضابطة | | | المجموعة التجريبية | | | قيمة "ت" | مستوي الدلالة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| المتغير | القياس البعدي | | | القياس البعدي | | | | |
| | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | العدد | المتوسط | الإنحراف المعياري | | |
| بطاقة الملاحظة | ٢٥ | ٢.٤٤ | ١.٣٦ | ٢٥ | ٣.٥٦ | ١.٠٨ | ٣.٤٧ | دالة عند ٠.٠٥ |

رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي



ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة، أن قيمة "ت" دالة إحصائياً عند مستوي ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٤ مما يشير إلي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة ودرجات المجموعة التجريبية للتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة.

مناقشة وتفسير الفرض الرابع:

دلت نتائج اختبار مدي صحة الفرض السادس إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية غير راجعة للصدفة أو أخطاء القياس عند مستوي الدلالة المذكور في الجدول السابق بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية للاختبار البعدي لبطاقة الملاحظة حيث إن متوسط القياس البعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة التجريبية ٣.٥٦ ومتوسط القياس البعدي لبطاقة الملاحظة للمجموعة الضابطة ٢.٤٤، مما يشير إلي خطأ الفرض الصفري السابق، وبالتالي فأن الباحث يقبل الفرض البديل الذي ينص علي وجود فروق غير راجعة للصدفة أو أخطاء القياس، وهذا يدل علي أن الاطفال الذين درسوا بواسطة القصة الالكترونية التفاعلية التي قام بتصميمها الباحث قد وصلوا إلي مستوي أعلي في تعلم المهارات أفضل من نظرائهم.

وترجع تلك النتيجة إلي كلاً من نظرية التعليم المبرمج عند سكنر، ومبدأ التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية، وكذلك مبدأ التعزيز في نظرية البناء المعرفي لدي برونر، حيث تتفق كل تلك المحددات في إعتبار أن التعزيز أو الدعم الفوري الذي تقدمه القصة الالكترونية التفاعلية، عامل مهم، كما أن المتعلم يتطلب دعماً فعالاً ومناسباً، وفي الوقت المناسب، لكي يتعرف المتعلم علي نتيجة أداءه ويحسنه أو يعرف من خلاله أنسب الطرق للتعلم.

كما تتفق تلك النتيجة أيضاً مع نتائج نظرية التعلم البنائية، التي تنص علي أن بيئة التعلم المثيرة التي توفر مثيرات متعددة لإيصال المادة التعليمية من خلالها، أفضل من البيئة الفقيرة التي تركز علي وسيلة تعليمية واحدة فقط، وبيئة البرمجية توفر أكتر من وسيلة تعليمية في شكل جذاب مثل الفيديو والصور التعليمية والأصوات، وكذلك فأن السير خلال البرمجية يكون وفقاً لرغبة المتعلم.

جدول رقم (١٧)

نتائج المعادلات المستخدمة لحساب كفاءة القصة الالكترونية التفاعلية علي المجموعة

| المجموعة | المجموعة التجريبية | المجموعة الضابطة |
|---|---|---|
| نسبة الكسب المعدل | ١.٧٦ | ٠.٩٠ |
| حساب الفاعلية لماك جوجيان | ٠.٧٨ | ٠.٣٤ |

ولقد أثبتت المعادلتان السابقتان فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث بتصميمها في تنمية نواتج التعلم المعرفية والأدائية لدي الطفلات عينة البحث، حيث إن الحد الفاصل الذي يمكن معه اعتبار

البرمجية فعالة طبقاً لمعادلة نسبة الكسب المعدل لبلاك هو ١.٢، أما معادلة حساب الفاعلية لماك جوجيان فأن البرمجية تعتبر فعالة لأنها أعلي من الحد الأدني وهو ٠.٦.

تعليق الباحث علي نتائج البحث:

أشارت نتائج البحث الحالية إلي ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح المجموعة التجريبية.

**ويفسر الباحث هذه النتائج بالآتي:**

- فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث بتصميمها باستخدام برنامج **Unity** في تنمية المهارات الحياتية اليومية لدي عينة من رياض الاطفال.
- فاعلية التصور المقترح الذي قام الباحث بإعداده لتنمية المهارات الحياتية اليومية لرياض الاطفال مرتكزاً علي القصة الالكترونية التفاعلية، مما يؤكد فاعلية استخدام القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات.
- قصور الوسائل التعليمية التقليدية وإهمال الجوانب العملية .

وتتفق هذه الدراسة مع دراسات كلاً من (اسعد رضوان،٢٠١١) (سمر سامح،٢٠١٢) (سوسن يوسف،٢٠١٤) (نجوى بدوى،٢٠١٤) (سعيد عبد المعز،٢٠١٥) (ابراهيم حسين، ٢٠١٥) (مختار عطية،٢٠١٦) (هويدا سيد،٢٠١٦) وغيرها من الدراسات الحديثة التى أكدت أيضا على فاعلية استخدام القصة التفاعلية الالكترونية فى تطوير المهارات عامة والحياتية خاصة لدى رياض الاطفال اوغيرهم.

ويرجع الباحث النتيجة الأولي إلي طريقة الجذب التي توفرها القصة الالكترونية التفاعلية والتي تعتمد بشكل أساسي على تقديم المادة العلمية في شكل مادة بصرية محفزة، وتسهيل التعليم الذاتي للمتعلم، ومساعدتها الاطفال علي الاحتفاظ بالمعلومات، وتوفيرها فرصة للمتعلم لكي يتعرف علي مستواه الحقيقي من خلال التقويم الذاتي الذي توفره، وكذلك تشجيعها علي مراعاة الفروق الفردية بين الاطفال.

أما النتيجة الثانية فهي استمرار لسلسلة النتائج الطويلة التي قدمتها العديد من الدراسات السابقة، والتي انتقدت بوضوح أساليب التدريس التقليدية، وإهمال الجوانب العملية للدراسة، مما يشير إلي الحقيقة الواضحة والتي ينبغي العمل علي تغيرها.

وتتفق كافة النتائج السابقة مع مباديء تصميم القصة الالكترونية التفاعلية، حسب نظرية التعلم السلوكية، وتحديداً مبدأ التعزيز، أي الثواب والعقاب، والتغذية الراجعة والتعزيز المناسبة فور قيام المتعلم بالاستجابة وبشكل متزامن، وكذلك لمساعدته وتوجيهه نحو تحسين الأداء عند طلبه لتلك المساعدة، كل ذلك يحقق نتائج أفضل في التعليم، كما أن استخدام أنماط مختلفة في تقديم التغذية الراجعة لفظية وغير لفظية، مرئية ومسموعة.

كما أن مبدأ التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية من أهم المحددات، فالمتعلم الذي يتعلم وبجوار زملاءه أو معلميه يجد التوجيه المستمر منهم وبشكل فوري، يساعد ذلك في تعلمه، وهذا الشكل الإجتماعي يتوفر بالقصة الالكترونية التفاعلية، حيث إن مبدأ التعزيز الفوري يساعد في دعم الاستجابات الإجرائية والإيجابية عند المتعلم كلما وقع التعلم بسرعة أكبر، فالتعزيز الفوري للمتلعم هنا يثبت السلوك الإيجابي ويدعمه ويحدث التغير المطلوب في سلوك المتعلم.

وللنظرية السلوكية خصائص تميزها عن غيرها في تفسيرها التعلم ومن أبرز تلك الخصائص:

يحدث التعلم عند الاستجابة الصحيحة التي تتبع مثير معين.

- يمكن التحقق من حدوث التعلم بالملاحظة الحسية للمتعلم علي فترات زمنية مناسبة.
- يركز التعلم علي العلاقة بين متغيرات بيئة التعلم.
- التعليم يعتمد علي استخدام التعزيز الفوري والمتابعة لسلوك.

ويتفق كلاً من نظرية التعزيز عند سكنر، ومحدد التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية، وكذلك مبدأ التعزيز في نظرية البناء المعرفي عند برونر، حيث تتفق كل تلك المحددات في اعتبار التعزيز أو الدعم الفوري الذي تقوم به القصة الالكترونية التفاعلية عامل مهم، كما أن المتعلم يتطلب دعماً فعالاً ومناسباً، وفي الوقت المناسب لكي يعرف نتيجة أداءه ويحسنه، أو يعرف من خلاله أنسب الطرق للتعلم، وأفضل وقت له.

تتفق أيضاً نتائج البحث مع نظرية الذكاءات المتعددة لجاردنرز، حيث إن البرمجية تعمل علي تنمية ودمج كافة القدرات العقلية للتلاميذ، وليس التركيز علي نوع واحد منها فقط.

إن هذا البحث يقدم نظرة وتصور جديد في تطوير المناهج الدراسية كافة ومناهج وان هذا البحث يقدم نظرة وتصور جديد فى تطوير المهارات الحياتية البيئية عن طريق القصص الالكترونية التفاعلية، حيث أن هذا النوع من التفاعل يخلق نوع من التشويق والجذب وسرعة الاستعاب والاستجابة، وهذا النوع خاصاً من

التفاعل يختلف عما سبقه لزيادة حرية تحرك التلميذ داخل البيئية، وذلك ما يجب تطبيقه فى جميع المواد والمناهج الدراسية.

## الاستنتاجات:

**توصيات البحث:**

**في ضوء نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها يوصي الباحث بما يلي:**

- **ضرورة تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية على كافة رياض الاطفال على مستوى الجمهورية.**
- **زيادة عدد المؤسسات التى تهتم بالمهارات الحياتية واثرائها ببرامج ارشادية (برامج الدعم النفسى، لقاءات توعية، وش عمل، فعاليات) تعنى الجميع من اجل المساهمة فى رفع مستوى المهارات الحياتية والقيام باقتراح برامج ثقافية من اجل زيادة الوعى والمعرفة.**
- **إقامة حفلات توعية لأسر رياض الاطفال وتصميم برامج ارشادية سواء الدعم النفسى وورش العمل ذلك للمساهمة الفعالة لتشجيع أبنائهم للتفاعل الاجتماعى وتوثيق الروابط الاجتماعية.**
- **تفعيل استخدام نماذج التصميم التعليمى فى تطوير المناهج الدراسي وعدم الاقتصار على اساليب الدمج والحذف والتعديل والاضافة.**
- **يمكن تعويض النقص الحادث فى الامكانيات المادية الحلية وعدم توافر معامل الكمبيوتر بالشكل الكافى داخل المدارس، باستخدام البرمجيات التعليمية،حيث يمكن للتلاميذ استخدامها وتجربتها فى منازلهم عن طريق الكمبيوتر او عن طريق طبيقات المحمول.**
- **ضرورة زيادة الدراسة فى المجال بوجود عينة اكبر لدراسات مستقبلية.**

**مقترحات البحث:**

**في ضوء نتائج البحث الحالي، ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، يقترح الباحث الموضوعات البحثية التالية:**

- **إجراء المزيد من الدراسات حول هذا الموضوع وذلك عبر مختلف الولايات او أن يقوم كل باحث باجراء دراسته فى ولايه معينة وذلك حتى نتمكن من ايجادرؤية موحدة ووضع برنامج شامل لكيفية المواجهة والعلاج للاعاقة السمعية.**
- **ضرورة وجود خبراء تتطبق فى المجال التربوى والتعليمى والمساهمة فى العملية التربوية بالنسبة لرياض الاطفال.**
- **تطوير الوسائل التعليمية المقدمة لرياض الاطفال بحيث تراعي خصائصهم وتكون مصممه خصيصه لهم وتواكب التكنولوجيا الحديثة.**

- ضرورة دمج بنك المعرفة المصرى فى مناهج الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لرياض الاطفال لتشجيع مفاهيم التعلم الذاتى والتعاونى لدى التلاميذ.
- اشراك الاطفال بالانشطة المحلية والعالمية..
- اجراء دراسة عن انماط الادارة فى رياض الاطفال وعلاقاتها بالكفاية الداخلية لتلك المدارس.
- تصميم قصة افتراضية لرياض الاطفال بحيث تتناول جميع عناصر البيئية الافتراضية والوسائل التى يستخدمها المتعلم فى الدخول للبيئية الافتراضية مثل المجسات الحسية.

**المراجع:**

أحمد أحمد الربعاني( ٢٠١١). تجارب عالمية وعربية في تعليم المهارات الحياتية، مجلة التطوير التربوي، ع٦٣.

أحمد حسان طلبه حسان الروبى (٢٠١٣). فاعلية برنامج مقترح قائم على جداول الانشطة المورة والالعاب التعليمية فى تدريس العلوم لتلاميذ المدارس الفكرية ذوى الاعاقة العقلية القابلين للتعلم فى تنمية بعض المفاهيم العملية والمهارات الحياتية، رسالة دكتوراة، مناهج وطرق تدريس، كلية التربية، جامعة الفيوم.

أحمد قشطة (٢٠٠٨). أثر توظيف إستراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية المفاهيم و المهارات الحياتية بالعلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي بغزة .رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

ايات فوزى احمد غزالة (٢٠١٠). فاعلية برنامج محاكاة كمبيوترى لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المتاخرين عقليا القابلين للتعلم، رسالة ماجستير، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة المنوفية.

إيناس احمد عزت حسنى (٢٠١٤). فاعلية برنامج لعب الادوار في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الاطفال ضعاف السمع :رسالة دكتوراة، جامعة القاهرة ، كلية رياض اطفال.

حسام الدين فرج السيد الفلال (٢٠١٤). فاعلية إنتاج الدراما التليفزيونية التعليمية الموجهة لطفل ما قبل المدرسة وفق معايير الإنتاج لتنمية بعض المهارات الحياتية :رسالة ماحستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

سمر سامح محمد محمد على (٢٠١٢). فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائى. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة حلوان.

عبد السلام الناجي(٢٠١٠). المهارات الحياتية فى المجال التربوى، مجلة المعرفة العدد ١٧٠، ص٤٢ــــ٦٥، الرياض.

عطا درويش، فايز أبو حجر(٢٠١١). درجة توافر المهارات الحياتية في محتوى كتب العلوم بمرحلة رياض الأطفال بغزة، مجلة الطفولة العدد٨ ص ٢٨٣-٣٠٠.

فؤاد اسماعيل سلمان عياد وهدى بسام سعد الدين (٢٠١٠). فاعلية تصور مقترح لتضمين بعض المهارات الحياتية فى مقرر التكنولوجيا للصف العاشر الاساسى بفلسطين، مجلة جامعة الاقصى (سلسلة العلوم الانسانية) المجلد الرابع عشر، العدد الاول، ص ١٧٤ -٢١٨ ، يناير ٢٠١٠، فلسطين.

كرامي بدوي. (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية. الثقافة والتنمية –مصر، س ١٤، ع ٧٥، ٩٣-١٨٠.

مركز القطان للبحث والتطوير التربوي (٢٠٠٥) توظيف المهارات الحياتية في التعليم والتعلم: غزة : وكالة الغوث الدولية –دائرة التربية والتعليم.

مصطفى فهيم (٢٠٠٥):الطفل والمهارات الحياتية فى رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية: القاهرة، دار الفكر العربي.

محمد عبد العاطى احمد (٢٠١٣). أثر الأنشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية على اكتساب المفاهيم العلمية : رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

ميسون عادل منصور محمود (٢٠٠٨). برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة رسالة ماجستير، غير منشورة، تكنولوجيا تعليم ، كلية التربية ، جامعة المنصورة.

نادية أبو سكينة ورشا علوان (٢٠٠٩). انعكاسات تطبيق برنامج تدريبي لتنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة على تحسين بعض السمات الشخصية، مجلة دراسات الطفولة، عدد٤٣، مجموعة١٢، ابريل–يونيو، معهد دراسات الطفولة، جامعة عين شمس.

نجوى يحيي عبد الله بدوى (٢٠١٤) :تأثير المداخل التفاعلية فى القصة الكمبيوترية التعليمية فى التحصيل المعرفى وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، جامعة حلوان: كلية التربية، مصر.

نبيل جاد عزمى (٢٠١٤) : بيئات التعلم التفاعلية ، القاهرة ، دار الفكر العربى.

يسرية يوسف وهيام سالم (٢٠١١) تصميم مقرر إلكتروني وأثره على تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طلاب الاقتصاد المنزلي واتجاهاتهم نحو المقررات الإلكترونية. المؤتمر السنوي بكلية التربية النوعية بالمنصورة :تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة، ١٤ أبريل (ص٤٩٦-٥٣٥).

المراجع الاجنبية:

Antoniazzi, Anna (2013**): Storytelling and Videogames. An interdisciplinary approach to interactive multimedia models for children** ,Studi Sulla Formazione., Vol. 16 Issue 1, p67-76. 10p.

AsaMoum (2004):Once Upon A Time Interactive Storytelling in a context – Dependent Mobile Game , Department of Numerical Analysis, Sweden.

CSIR Icomtek, Scientia (2001) : Interactive Storytelling with Virtual Identities ,M. Greeff Computer Science Department ,University of Pretoria ,South Africa

Falloon, Garry (2010)**: Using avatars and virtual environments in learning: What do they have to offer?:**British Journal of Educational Technology, Vol. 41 Issue 1, p108-122. 15p. 2 Color Photographs, 1 Chart .

Fortson, Kim (2012) : **6 Creative Storytelling Tools That Will Make You Wish You Were a Student Again** , T H E Journal , Vol.

Hamdona , Y. (2007): Life Skills Latent in the Content of English for Palestine Grade Six Textbook, Faculty of Education, The Islamic

J. Porteous , M. Cavazza and F. Charles (2010): **Applying planning to interactive storytelling: Narrative control using state constraints**

Long, Gigi ( 2013 ): **Wanderful Interactive Storybooks** , Library Media Connection , Vol. 31 Issue 5, p58-58. 1/6p

Porter, Bernajean (2010): **Digital Storytelling in Second Life**, Learning & Leading with Technology, Vol. 37 Issue 7, p26-27. 2p. 1 Color Photograph, 1 Illustration.

Programme on Mental Health.(1997). Life Skills Education is Schools. Geneva: World Health Organization.

Rifà-Valls, Montserrat (2011): **Experimenting with Visual Storytelling in Students' Portfolios: Narratives of Visual Pedagogy for Pre-Service Teacher Education** , International Journal of Art & Design Education, Vol. 30 Issue 2, p293-306. 14p.

Sims, R. C. H. (1997). Interactive learning as an 'emerging' technology: Areassessment of interactive and instructional design strategies. Australian Journal of educational technology