# فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري


إعداد

أ/ أحمد إبراهيم عبد الرحيم أحمد

باحث دكتوراه تخصص المناهج وطرق التدريس

بكلية التربية جامعة الأزهـــر بالقاهرة

أ.د/ السيد محمد مرعي

أستاذ المناهج وطرق التدريس

بكلية التربية جامعة الأزهـــر بالقاهرة

د/ عبد العليم أحمد الغرباوي

مدرس تكنولوجيا التعليم والمعلومات بكلية التربية جامعة الأزهـــر بالقاهرة

# فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري

**أحمد إبراهيم عبد الرحيم أحمد[1]، السيد محمد مرعي، عبد العليم أحمد الغرباوي**

**قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الأزهر.**

[1]**البريد الإلكتروني للباحث الرئيس: aimail1988@azhar.edu.eg**

**ملخص:**

هدف البحث الحالي إلى تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري من خلال برنامج إلكتروني قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية التحصيل المعرفي والمهارات الحياتية المرتبطة بمهارات الحاسب الآلي لدى عينة من تلاميذ الصف الرابع بالمرحلة الابتدائية في الأزهر الشريف، وتمثلت مادة المعالجة التجريبية في برنامج إلكتروني قائم على القصة الإلكترونية المتحركة، وتكونت عينة البحث الأساسية من (36) تلميذًا من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الازهري بمعهد مجمع مدينة نصر الابتدائي النموذجي، وقد تمثلت أدوات البحث في: (اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي - بطاقة ملاحظة الأداء العملي)، واستخدم البحث المنهج شبه التجريبي لقياس أثر المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة، ومن أهم النتائج التي توصل إليها البحث وجود أثر دال إحصائيًا في الجانب المعرفي وجانب الأداء العملي لصالح القياس البعدي، وأوصى البحث بأهمية الاستفادة من قائمة المهارات التي تم إعدادها في البحث والاستفادة من القصة الإلكترونية المتحركة في تعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية مختلف المقررات الدراسية.

**الكلمات المفتاحية:** الرسوم المتحركة - القصة الإلكترونية المتحركة - المهارات الحياتية - الحاسب الآلي.

# The Effectiveness of a Proposed Electronic Program Based on the Use of the Animated Electronic Story in Developing Life Skills Related to the Computer among Al-Azhar Fourth Grade Primary Pupils

Ahmed Ibrahim Abdel Rahim Ahmed[1], Es-Sayed Mohamed Marei, Abdel Alim Ahmed Al-Gharabawi

Curriculum and Instruction Department, Faculty of Education, Al-Azhar University in Cairo, Al-Azhar University

[1]**Corresponding author E-mail:** **aimail1988@azhar.edu.eg**

## ABSTRACT:

The aim of the current research is to develop computer-related life skills for fourth-grade students of Al-Azhar primary through an electronic program based on the use of the moving electronic story in developing cognitive achievement and life skills related to computer skills among a sample of fourth-grade students in the primary stage in Al-Azhar Al-Sharif. The experimental treatment was an electronic program based on the moving electronic story, and the basic research sample consisted of (36) pupils of the fourth grade of primary Al-Azhar at the Nasr City Primary School Model Institute. The research used the quasi-experimental approach to assess the impact of independent variables on the dependent variables, and one of the most important findings of the research is the presence of a statistically significant effect on the cognitive side and the practical performance side in favor of post measurement. The research recommended benefiting from the list of skills that were prepared in the research and making use of the moving electronic story in teaching primary school students' various courses.

*Keywords:* Animation, E-story, Life skills, Computer.

**مقدمة:**

مع التغيرات الحادثة في المجتمع على مدى السنوات الماضية تواجه العملية التعليمية صعوبات وتحديات لسد الفجوة بين ما يتعلمه التلاميذ وما يحتاجونه في الحياة لمواكبة التقدم والتطور التكنولوجي، فلا تستطيع المؤسسات التعليمية تحقيق النتائج المرجوة من التعليم دون دمج التكنولوجيا في كل جانب من جوانب ممارساتها الذي من شأنه أن يعزز تعليم التلاميذ، ومشاركتهم، ونجاحهم في الحياة.[1]

وتسعى جميع المؤسسات التربوية لإعداد التلاميذ وفق متطلبات العصر، والمرحلة الابتدائية تعد من أهم المراحل التعليمية؛ لدورها البارز في تشكيل شخصية الطفل، ووضعه على طريق التعلم الصحيح، فالطفولة هي الخطوة الحاسمة لصنع المستقبل.

وبرزت أهمية التعليم الإلكتروني حاليًا لما تميز به من خصائص جعلته البديل الأكثر ملائمة لتلافي عواقب جائحة كورونا على العملية التعليمية. (محمود عبد الحميد، 2021، 79)

وتتميز برامج التعليم الإلكتروني بعدة مميزات منها: تقديمها للمعلومات بأسلوب لا يمكن تحقيقه في الكتاب المدرسي؛ كتوفير الوسائل التعليمية كالرسوم المتحركة والصور والصوت إلى جانب النص، وتوفر للمتعلم إمكانية التفاعل والاستجابة وتكرار الدرس أكثر من مرة. (سلوى الحداد، 2021، 317- 318)

ولذلك فإن هناك ضرورة ملحة للاهتمام بتصميم وإنتاج برامج تعليمية، والتوصل إلى أفضل الطرق لتوظيف عناصر الوسائط المتعددة داخل البرامج التعليمية.

وتحتل الصورة مكانة متميزة في نمو الطفل، وفي تكوين أفكاره، وثقافته، ويلعب النمو المعرفي الذي تشكله الصورة دورًا مهمًا في النمو الحسي والأدائي للطفل. (محمد عبدالله، 2017، 10)

وتظهر أهمية توظيف الرسوم المتحركة في العملية التعليمية، وتأثيرها الملحوظ على الأطفال عند ملاحظة بعض الأطفال أثناء مشاهدتهم لأفلام الرسوم المتحركة تكون لديهم الرغبة في محاولة تقليد حركات ومهارات الشخصيات الموجودة بهذه الأفلام، مما يستوجب على الباحثين والمؤسسات التعليمية إيجاد أفضل الطرق لتوظيف تلك التقنية المهمة في التعليم.

وفي هذا الصدد أوضح "هُفلر" Hoffler (2007) أن الرسوم المتحركة تؤثر بنسبة 95% في إنقاص الوقت المخصص لعملية التعلم، والبرامج القائمة على الرسوم المتحركة تسهم إلى حد كبير في رفع المهارات وتعزيزها، وتؤثر في النمو المعرفي للمتعلمين.

وتأسيسًا على ما سبق يتضح الأثر العظيم لتوظيف الرسوم المتحركة في تعليم التلاميذ مهارات مختلفة، ويرى الباحث الآثار الإيجابية الكبيرة على تعلم تلامذ المرحلة الابتدائية من توظيف الرسوم المتحركة في برنامج إلكتروني، ويحاول الباحث في هذا البحث اختبار فاعلية القصة الإلكترونية المتحركة في إكساب تلاميذ المرحلة الابتدائية المهارات الحياتية .

[1]) اتبع الباحث في توثيق المراجع نظام (APA) الإصدار السابع، وسوف يستخدم الباحث في الأسماء العربية (الاسم الأول والأخير، السنة، الصفحة أو الصفحات).

وتُعرف القصة الإلكترونية المتحركة بأنها أسلوب سرد قصصي تدور حول شخص أو حدث ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية، يتم فيها دمج النصوص والرسوم المتحركة والأصوات باستخدام الحاسب الآلي، والتي يتم إنتاجها لإكساب التلاميذ مهارات ومعارف وخبرات حياتية.

ويُعد أسلوب سرد القصص من طرق التعلم التي تساعد على جذب انتباه التلاميذ وتعمق تعلمهم وفهمهم بسهولة ويسر، فالقصة تُعد من أهم الحوافز التي تشجع تلاميذ المرحلة الابتدائية على بناء نماذج التعلم خاصة بهم وإدراك قيمة المعرفة.

وتُعد المهارات الحياتية إحدى المهارات الهامة للطفل لما لها من دور في عملية النمو السليم، والتوافق الاجتماعي، وتساعد على الثقة بالنفس، وتقدير الذات، وأساس لكل المكتسبات المادية والمعنوية. (عبدالرحمن سليمان، 2010، 105)

وتُشير الأدلة إلى أن المهارات الحياتية تُمكن التلاميذ من تحقيق الأهداف المدرسية، وكسب خبرات العمل، والنماء الشخصي، وتمكينهم من أن يصبحوا مواطنين متمكنين ذاتيًا، ويمكن تعلم المهارات الحياتية في المنزل مع الآباء والأمهات والأشقاء، وفي الفصل الدراسي مع المعلمين والأقران، وهناك ضرورة لإعادة التفكير في أنظمة التعليم وتطويرها لرفد جميع التلاميذ بالمهارات الحياتية اللازمة للازدهار في عالمنا اليوم المليء بالتحديات والصعوبات، ويتطلب ذلك ضمان تطوير المناهج الدراسية اللازمة والتقييم والاعتماد والمصادقة على المهارات الحياتية. (يونيسف، 2020، 9)

وتُعد المرحلة الابتدائية اللبنة الأساسية في كل بناء اجتماعي، ففيها يتم إعداد التلاميذ في جميع الجوانب العقلية والمهارية والوجدانية، وهي المرحلة المثالية لغرس حب التعلم عند التلاميذ.

من العرض السابق يتضح أهمية تعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي المناسبة لأعمارهم؛ لتطوير مداركهم، وتهيئتهم للعملية التعليمية، وتنمية قدراتهم؛ لمواكبة التعامل مع لغة العصر. وتتضح الحاجة إلى البحث عن أفضل طرق لتعليمهم التعامل مع الحاسب الآلي وتوظيف تلك المهارات في حياتهم اليومية.

## الشعور بالمشكلة:

تتضح مشكلة البحث الحالي في ضعف المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري، مع تأكيد الدراسات السابقة على أهمية المهارات الحياتية في المقررات الدراسية المختلفة، ونبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال المصادر التالية:

- مراجعة الباحث لمبادرة اليونيسف (2017) لتعليم المهارات الحياتية والمواطنة في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا.

- كما نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال الاطلاع على التوجهات الحديثة لتطوير التعليم في مصر (رؤية 2030)، ويعتبر تطوير مرحلة التعليم الأساسي جزء رئيس في رؤية مصر 2030 للتطوير، ويشتمل برنامج تطوير مرحلة التعليم الأساسي على عدد من العناصر الرئيسة؛ ومن أهمها:

- تطوير المناهج بجميع عناصرها، بحيث تكون المناهج متكاملة وتُسهم في بناء شخصية التلاميذ.

- إدخال المهارات الحياتية في المناهج الدراسية في مختلف المراحل الدراسية.
- التوصل إلى الصيغ التكنولوجية الأكثر فعالية في عرض المعرفة، مع وجود تحدي يتمثل في ارتفاع تكلفة تكنولوجيا التعليم، وانتشار الأمية الرقمية. (وزارة التخطيط والمتابعة والإصلاح الإداري، 2016، 140)

- كما نبع الإحساس بمشكلة البحث الحالي من خلال اطلاع الباحث علي العديد من الدراسات: دراسة حمدان الأغا (2012)، ودراسة فاطمة أحمد (2016)، ودراسة دراسة إيهاب محمد (2017) الذين أكدوا على أهمية إكساب تلاميذ المرحلة الابتدائية المهارات الحياتية، وضرورة تضمين المقررات الدراسية للمهارات الحياتية، وأشارت دراسة نادر معرفي (2014) إلى تفوق تلاميذ المرحلة الابتدائية في استخدام التقنيات الحديثة.

## مشكلة البحث:

تتمثل مشكلة البحث الحالي في ضعف المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري، وعليه فإن البحث الحالي يسعى إلى الاستفادة من القصة الإلكترونية المتحركة ومزاياها في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري.

## أسئلة البحث:

1- ما المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي اللازم توافرها لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية من وجهة نظر الخبراء والمتخصصين؟

2- ما أهداف برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري من وجهة نظر الخبراء والمحكمين؟

3- ما فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية :

أ- التحصيل المعرفي المرتبط بالمهارات الحياتية لاستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية؟

ب- الجانب الأدائي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية؟

## حدود البحث:

تقتصر حدود البحث على:

- الحدود الموضوعية: بعض المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي اللازم إكسابها لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

- الحدود المكانية: معهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي التابع لمنطقة القاهرة الأزهرية.

- الحدود الزمانية: تم تنفيذ تجربة البحث خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2021/ 2022م، في الفترة من يوم الثلاثاء الموافق 2021/10/12م، واستمرت حتى يوم الثلاثاء الموافق 2021/11/2م، واستغرق تنفيذ تجربة البحث أربعة أسابيع .

- الحدود البشرية: تكونت عينة البحث من (36) تلميذًا من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمعهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي،

**ومن مبررات اختيارتلك العينة:**

تم تحديد معهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي من قبل منطقة القاهرة الأزهرية؛ لما يتمتع به المعهد من بنية تحتية جيدة تمكن الباحث من تطبيق بحثه.

## أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلي :

1- بناء قائمة بأهداف البرنامج الإلكتروني المقترح لتنمية المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

2- بناء قائمة بالمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي اللازم إكسابها لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

3- الكشف عن فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة وأثره في تنمية التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية لاستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

4- الكشف عن فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة وأثره في تنمية الجانب الأدائي للمهارات الحياتية لاستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

## أهمية البحث:

يتوقع أن يفيد هذا البحث فيما يلى:

1-الإسهام في تطوير منهج الحاسب الآلي في المرحلة الابتدائية من خلال ربطه بحياة التلاميذ.

2- تزويد المسؤولين بقطاع المعاهد الأزهرية بأنسب أسلوب لتعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

3- تطوير العملية التعليمية القائمة على توظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم.

4- مسايرة الاتجاهات الحديثة لتطوير طرق التدريس وزيادة فعاليتها.

## متغيرات البحث:

ويتضمن البحث الحالي المتغيرات التالية:

(1) المتغير المستقل: البرنامج الإلكتروني المقترح القائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة.

(2) المتغير التابع: وأشتمل البحث الحالي على متغيرين تابعين وهما:

- المتغير الأول : التحصيل المعرفي المرتبط بالمهارات الحياتية لاستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

- المتغير الثاني : الجانب الأدائي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

## أدوات البحث:

وتتمثل أدوات الدراسة فيما يلي :

1- قائمة بأهداف البرنامج الإلكتروني المقترح لتنمية المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية. (من إعداد الباحث)

2- قائمة بالمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية. (من إعداد الباحث)

3- اختبار التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري. (من إعداد الباحث)

4- بطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري. (من إعداد الباحث)

## فروض البحث:

1- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في القياسين القبلي والبعدي لاختبار التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.

2- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في القياسين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.

## إجراءات البحث

1. مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث وذلك بهدف إعداد الإطار النظري للبحث.

2. إعداد قائمة المهارات الخاصة بالبرنامج وعرضها على مجموعة من المحكمين ثم تعديلها وإقرارها في صورتها النهائية.

3. إعداد أدوات البحث لقياس المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي وعرضها على مجموعة من المحكمين ثم تعديلها وإقرارها في صورتها النهائية.

4. ضبط أدوات البحث (لحساب صدقها، وثباتها).

5. إعداد سيناريو البرنامج الإلكتروني القائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة.

6. تصميم وإنتاج البرنامج الإلكتروني القائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة.

7. عرض البرنامج على مجموعة من المحكمين ثم تعديله وإقراره في صورته النهائية.

8. إجراء التجربة الإستطلاعية للبحث على عدد من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري - خارج عينة البحث الأساسية- للتأكد من ثبات أدوات البحث وتحديد الزمن اللازم لتطبيقها، ومعرفة الصعوبات التي قد تواجه الباحث أثناء تطبيق التجربة الأساسية للبحث ومحاولة التغلب عليها.

9. تحديد عينة البحث من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي،.

10. تطبيق أدوات البحث تطبيقًا قبليًا على أفراد العينة (الاختبار التحصيلي - بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية - ملف الإنجاز).

11. تطبيق البرنامج الإلكتروني على عينة البحث.

12. تطبيق أدوات البحث تطبيقًا بعديًا على أفراد العينة.

13. رصد النتائج ومعالجتها إحصائيًا، وتفسيرها.

14. تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج التي أسفر عنها البحث

## مصطلحات البحث:

**البرنامج الإلكتروني:**

هو طريقة للتعليم باستخدام آليات الاتصال الحديثة من حاسب وشبكاته ووسائطه المتعددة وآليات بحث وشبكات إلكترونية ومحركات بحث، وهو يهدف إلى إعداد الأفراد وتدريبهم في مجال معين وتطوير معارفهم ومهاراتهم واتجاهاتهم بما يتفق مع الخبرات التعليمية للمتعلمين والإمكانات والتجهيزات الكمبيوترية المتاحة. (أمل أحمد، 2019، 430)

ويعرفه الباحث إجرائيًا أنه مجموعة من عناصر الوسائط المتعددة (اللغة المنطوقة، الرسوم والصور الثابتة، الرسوم المتحركة، لقطات الفيديو، المؤثرات الصوتية، وغيرها.....) التي يتم إعدادها وبرمجتها بواسطة الحاسب الآلي، والتي تقدم لإيصال المعلومات لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي بطريقة جذابة، ويتفاعل معها المتعلم.

**القصة الإلكترونية المتحركة:**

يعرفها الباحث إجرائيًا أنها مجموعة من الرسوم الثابتة المتسلسلة التي تعرض متتابعة وبسرعة 24/1 ث معينة للإيحاء بالحركة، لإيصال المعلومات لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي بطريقة قصصية.

**المهارات الحياتية:**

تعرفها رجا سعيد (2017، 26) هي مجموعة السلوكيات التي يكتسبها التلميذ بصورة مقصودة بعد مروره بمواقف تعليمية تمكنه من التعامل مع مواقف الحياة المختلفة.

ويعرفها الباحث إجرائيًا أنها مجموعة المهارات المرتبطة بالحاسب الآلي، ويتعلمها تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بصورة مقصودة من خلال برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف الرسوم المتحركة بطريقة تعين تلاميذ المرحلة الابتدائية على مواجهة مواقف الحياة وتحدياتها.

## الإطار النظري:

## المحور الأول: القصة الإلكترونية المتحركة:

هناك ميل فطري إلى حكي قصص عن المواقف والخبرات التي مروا بها خلال حياتهم اليومية. والقصة الإلكترونية هي إحدى التقنيات الحديثة في مجال القراءة والكتابة، ويمكن تعريفها بأنها: هي القصص التي يتم إنشاؤها من خلال التقنيات الرقمية والتي يتم فيها توظيف مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة مثل الصور ومقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية والموسيقى والنصوص المكتوبة وغيرها. (Von, 2017, 6)

ويعرفها وائل محمد (2015، 263) بأنها هي قصة أنتجت باستخدام الوسائط الرقمية، وتدور حول حدث أو شخص ويتم فيها توظيف النصوص والصوت والمؤثرات الصوتية والصور والخلفيات والفيديو من أجل تصميم قصة تعليمية.

ويشير "فو" (Fu, 2018, 17-18) أن القصة الإلكترونية هي عملية مزج بين المحتوى الإلكتروني الذي يشمل النص المكتوب والصور والأصوات ومقاطع الفيديو لرواية قصة وإيصال معلومة بشكل ملائم لخصائص المتعلمين.

ويعرف عبد الرحمن السلمي (2019، 7) بأن القصة الإلكترونية هي القصة التي تقوم على إتاحة التفاعل بين المتعلم وعناصر الوسائط المتعددة والفائقة وتتيح حرية التنقل والاختيار.

من العرض السابق لمفهوم القصة الإلكترونية يمكن استخلاص أن القصة الإلكترونية:

"عبارة عن مزج مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة مثل الرسوم المتحركة والرسوم والصور والصوت والمؤثرات الصوتية من أجل تصميم قصة تعليمية لإيصال المعلومات للمتعلمين بطريقة جذابة ومشوقة".

## معايير تصميم القصة الإلكترونية المتحركة لتلاميذ المرحلة الابتدائية:

حددت دراسة محمد عبد الحميد وآخرون (2016، 246)، و دراسة نجوى عبد الله (2018، 91) معايير تصميم القصة الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الابتدائية:

1-مراعاة تحديد الأهداف التعليمية بدقة.

2-يكون العنوان واضحًا ومعبرًا عن محتوى القصة.

3-ملائمة شخصيات القصة لخصائص التلاميذ.

4-بساطة الفكرة ومناسبتها لخصائص التلاميذ.

5-مناسبة المحتوى التعليمي للقصة الإلكترونية مع خصائص التلاميذ.

6-سهولة أسلوب القصة الإلكترونية سهل يفهمه التلاميذ بدون مشقة.

7-عرض أحداث القصة بصورة منطقية ومترابطة.

8-مساهمة القصة في تنمية الميول والمهارات الحياتية لدى التلاميذ.

9-ملائمة القصة مع منظومة القيم التي تسعى إلى ترسيخها لدى التلاميذ.

10-ارتباط الأنشطة التعليمية بالمحتوى المُقدم من خلال القصة.

11-مناسبة التغذية الراجعة مع خصائص التلاميذ.

12-سهولة استخدام واجهة التفاعل في القصة.

13-مناسبة إطارات التفاعل لخصائص التلاميذ.

## أنواع القصة الإلكترونية المتحركة:

هناك عدد من الأدبيات التي تناولت أنواع القصة الإلكترونية ومنها دراسة أسماء محمد (2017، 29)، ودراسة نجوى عبد الله (2018، 87)، ويمكن تصنيف القصة الإلكترونية المتحركة إلى أربعة أنواع وهي:

1- القصة الشخصية: عادة تدور هذه القصة حول الأحداث المهمة في الحياة والتي تكون ذات مغزى للمؤلف والقارئ.

2- القصة التاريخية: وذلك النوع من القصص هو الذي يعيد سرد الأحداث التاريخية.

3- القصة الوصفية: وهي التي تعرض وصفًا للظواهر والقضايا من حيث الزمان والمكونات والمراحل الإجرائية التي تمر بها.

4- القصة الموجهة: وهي القصص التي صممت لإكساب التلاميذ مفاهيم معينة، أو تدريبهم لممارسة سلوكيات معينة.

## خصائص القصة الإلكترونية المتحركة:

يمكن تحديد أهم خصائص القصة الإلكترونية المتحركة كما حددتها دراسة أسماء محمد (2017، 31 - 32)، ودراسة عبد الله عبد الموجود (2015، 26-27) فيما يلي:

1-الحداثة والمرونة: يمكن التعديل على القصة الإلكترونية بإدخال صور أو صوت عليها.

2-اللاخطية: فإنتاج القصة الإلكترونية يتم في وحدات منفصلة فيكون للراوي الخيار في اختيار إحدى وحداتها والسير في هذا المسار.

3-المشاركة المتعددة: تسمح بعض أنواع القصص الإلكترونية بمشاركة أكثر من مستخدم.

4-التفاعلية: من أهم خصائص القصة الإلكترونية التفاعلية حيث تعتمد عليها في جعل المتعلم للمهارات الحياتية إيجابيًا ونشطًا.

5-الارتباط: ارتباط عناصر القصة الإلكترونية من الوسائط المتعددة لإيصال الفكرة المرتبطة بالقصة.

6-التتابع: وهي ربط مجموعة من اللقطات معًا لإيصال مضمون القصة.

7-التحكم في سرعة العرض: فيمكن إبطاء المشاهد أو تسريعها على الشاشة أمام التلاميذ.

## معوقات استخدام القصة الإلكترونية المتحركة في التعليم:

من خلال مراجعة عدد من الأدبيات والدراسات التربوية ذات الصلة نجد أن هناك العديد من معوقات استخدام القصة الإلكترونية المتحركة في التعليم؛ ويمكن تلخيص أهمها كما ذكرها تيغيرا إبراهيم (2018، 26)، و"بوقس" (Bugis, 2018, 30) فيما يلي:-

1-التكلفة: فإنتاج القصة الإلكترونية يحتاج إلى كثير من الأشياء القائمة على التكنولوجيا منها برامج معالجة وإنتاج الصور والصوت التي قيمتها أحيانا وثمنها غير رخيصة.

2-تستغرق وقتًا طويلا لتصميمها وإنتاجها.

3-لا يمكن استخدام القصة الإلكترونية المتحركة في تعليم كافة المواد المقررة على التلاميذ.

4-يجد بعض المعلمون صعوبة في استخدامها وإعطاء التوجيهات لتلاميذهم.

## مميزات استخدام القصة الإلكترونية المتحركة في التعليم:

من خلال مراجعة العديد من الأدبيات والدراسات التربوية ذات الصلة نجد أن هناك العديد من الفوائد للقصة الإلكترونية؛ ويمكن تلخيص أهمها كما ذكرها "بوقس" (Bugis, 2018, 28) وحسن محمود (2015، 312) فيما يلي:-

1-إيصال المعلومة للتلاميذ بطريقة ممتعة وشيقة.

2-يمكن إعادة مشاهدتها مرات عدة، وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن المتعلم.

3-الاعتماد على أكثر من وسيلة فنية وأدبية مثل: السرد والحوار والأغنية والمؤثرات الصوتية.

4-تنمي ثروة التلاميذ اللغوية، وذلك بما تتضمنه من الحديث باللغة العربية التي تساعد التلاميذ على إكسابه خبرات لغوية.

5-تساعد على تنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ.

6-تضمين القصة بعض القيم الدينية والمفاهيمة الاجتماعية التي نرغب في إيصالها للتلاميذ.

7-تنمي احترام وعادات وتقاليد وقيم المجتمع عند التلاميذ وعدم الخروج عنها وإطلاعه على الجوانب الإيجابية من القيم والتقاليد والعادات للمجتمعات الإنسانية الأخرى .

8-تنمي خيال الأطفال وتتيح لهم تصور الأشياء والأحداث بطريقة تناسب أعمارهم مع كسر الحدود المكانية والزمانية.

9-تشجيع التلاميذ على مواجهة المواقف المختلفة في الحياة الطبيعية من خلال تقديم نموذج لتلك المواقف.

مما سبق يمكن القول إن اختيار القصة الإلكترونية المناسبة للتلاميذ من حيث للعمر العقلي والعمري الزمني للتلاميذ ومستوى اللغة ومضمون وهدف كل قصة؛ يؤدي إلي تحقيق الأهداف المرغوب تحقيقها، سواء كانت أهدافًا تربويًا أو تثقيفيًا، وتظهر الدراسات السابقة أن نمط القصة الإلكترونية القائمة على توظيف الرسوم المتحركة أكثر فاعلية من القصة الإلكترونية القائمة على الصور الثابتة.

## المحور الثاني:

## المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي:

تظهر أهمية المهارات الحياتية في كونها تعطي الإنسان القدرة على التكيف مع نفسه والبيئة المحيطة به ومواكبة متغيرات العصر الذي يعيشه؛ فهي تكسبه الخبرات اللازمة للتفاعل والتواصل الجيد مع الآخرين . وهو الهدف الرئيس من التعليم وهو إعداد فرد نافع لمجتمعه. فالمهارات الحياتية تجسد واقعية التعليم.

### مفهوم المهارات الحياتية Life Skills:

اكتسب مصطلح "المهارات الحياتية" رواج في ميادين عدة ومنها التعليم، لكنه يظل بدون تعريف كامل ومقبول على نطاق واسع، ومصطلح المهارات الحياتية يشمل مجموعة واسعة من المهارات الشخصية والاجتماعية المرتبطة بواقع الحياة اليومية.

والمهارات الحياتية هي المهارات التي تمكن الفرد من إدارة حياته بطريقة ناجحة في مواجهة العديد من المسئوليات، كما تمكن الفرد من التفاعل الجيد مع أفراد مجتمعه، وكل ذلك يعكس فكرة الفرد عن ذاته، وتعد المهارات الحياتية ضمن المتطلبات الضرورية والهامة لتكيف الفرد شخصيا واجتماعيًا ومسايرته للتغيرات، والإنسان في حاجة ماسة إلى مجموعة مهارات تمكنه من التعايش مع الحياة. (أحمد أبو الخير، 2013، 19)

يمكن تعريف المهارات الحياتية بأنها المهارات التي يجب أن يمتلكها الفرد لكي يستطيع أن يعيش كفرد منتج في حياته في حياة منتجة. (Shannon, 2014, 10)

ويعرفها محمد الحياصات (2017، 273) هي أنشطة حياتية عملية تخلق فرصًا طبيعية من خلال الممارسات والعادات اليومية، والتي تكسب المهارات التي تساعد تلاميذ المرحلة الابتدائية على التكيف مع المجتمع والبيئة التي يعيشون فيها، وذلك نتيجة مرورهم بخبرات تعليمية ذات صلة بهذه الممارسات.

وتعد المهارات الحياتية مهارات أساسية لا غنى عنها للمتعلم لإستمرار التقدم وتطوير أساليب معايشة الحياة في المجتمع وذلك لتحقيق احتياجاته واحتياجات المجتمع في ضوء العلاقة المتبادلة بين المتعلم والمجتمع، وتعتبر عملية إكتساب المهارات الحياتية من النواتج المهمة للمناهج الحديثة في أي مرحلة دراسية، ولا تقتصر على مادة دراسية بعينها ولكنها مسئولية مشتركة لا يمكن أن يعفى منها أي تخصص. (هالة عطية، 2017، 193)

## خصائص المهارات الحياتية:

يمكن تحديد أهم خصائص المهارات الحياتية كما حددتها دراسة داليا عبد المنعم (2016، 50-51)، ودراسة علي الأحمري (2018، 28) فيما يلي:

1-التنوع والشمولية: المهارات الحياتية تشمل جوانب مادية وجوانب غير مادية مرتبطة بإشباع احتياجات التلميذ ومتطلبات التفاعل مع الحياة.

2-الاختلاف: تختلف المهارات الحياتية من مجتمع لآخر تبعًا لطبيعة كل مجتمع ودرجة تقدمه.

3-التبادلية: المهارات الحياتية تعتمد على الطبيعة التبادلية بين الفرد والمجتمع وتأثير كل منهما على الآخر.

أهداف تعليم المهارات الحياتية في المرحلة الابتدائية:

تناولت العديد من الدراسات أهداف المهارات الحياتية في المرحلة الابتدائية ومنها دراسة علي الأحمري (2018، 27)، ودراسة داليا عبد المنعم (2016، 47-48)، ودراسة سلوي حمادة (2012، 187-189)، ويمكن تحديد أهم أهداف تعليم المهارات الحياتية في المرحلة الابتدائية فيما يلي:

1. بناء الشخصية المتوازنة والمتكاملة لدى التلميذ، وتحقيق النمو النفسي المتكامل واستثمار قدراته.
2. تنمية الاتجاه العلمي لدى التلميذ من خلال استخدامه للوسائط التكنولوجية المعاصرة، والارتقاء بالمستوى العلمي والثقافي لديه.
3. دعم وتطوير مناهج التربية الحياتية طويلة المدى بالمدارس.
4. تنمية الاستقلالية الذاتية والإحساس بالمسئولية لدى الأشخاص والمجتمعات.
5. تنمية قدرة التلميذ على حل المشكلات التي تتمثل في العمليات العقلية والحركية.
6. تدريب التلميذ على اكتساب مفاهيم مبسطة وصحيحة عن الظواهر الطبيعية والاجتماعية.
7. تهيئة المواقف التعليمية التي تنمي لدى التلميذ القدرة على التفكير المنطقي السليم، وتنمية الفرص أمامه لاكتساب خبرات جديدة وإكسابه منظومة من المهارات والخبرات تهيئة للمراحل التعليمية اللاحقة.
8. تحسين مستوى فهم التلميذ واستيعابه للحقائق والمعلومات المرتبطة بالمناهج الدراسية أو المرتبطة بالتحقيق الذاتي.
9. التحفيز المعنوي والمادي للطفل وتفعيل استعداداته في الأداء والإنجاز والإبداع والابتكار.

10. مساعدة التلميذ على الإدراك الكمي للأشياء، وتنمية قدرته على التصنيف وإكمال السلسلة والعد، والتعرف على بعض المفاهيم الرياضية التي تناسب قد راته ومستوى إدراكه. وكذلك تنمية المهارات اللغوية لديه.

11. مساعدة التلميذ على الاندماج والتكيف الإيجابي مع المجتمع، وغرس قيم احترام العمل وروح التعاون عن طريق ممارسة الأنشطة المتنوعة وتنمية مهارات التلميذ اليدوية.

12. تدريب حواس التلميذ من أجل التعرف على الكائنات من حوله وتهيئة المناخ المناسب من أجل التعرف على البيئة المحيطة به، واكتساب الخبرات المناسبة له من البيئة المحيطة به، واكتساب الخبرات المناسبة له من البيئة التي يعيشها.

13. تدريب التلميذ علي الاعتماد النفس في أمور الحياتية، وبخاصة الأمور التي تتعلق بالنظافة وممارسة السلوك الذي يحقق له النمو السليم.

14. تنمية مهارات المواطنة لدى التلميذ التي تتضمن في ثناياها العديد من المضامين والقيم والمهارات المهمة مثل الولاء للقومية والانتماء للوطن والإيمان بالقيم الأصيلة للمجتمع، والديمقراطية، والعدل، والحقوق والواجبات، والوعي بالقانون والأعراف السائدة، وتقبل الآخر واحترامه عن طريق ممارسة الأنشطة المتنوعة المناسبة للطفل في تلك المرحلة العمرية.

15. تدريب التلميذ على الثقة بالنفس والمبادرة الذاتية، وتنمية قدرته على التعبير عن ذاته بحرية وتنشئته على الاستقلال الذاتي في إطار من التوجيه الهادف.

16. تنمية القيم الأخلاقية والروحية واعتماد القدوة الحسنة لإكساب التلميذ الأنماط السلوكية السليمة، وتهيئته للحياة في مجتمع يؤمن بالعمل الجماعي المنتج.

## تصنيف المهارات الحياتية:

أشارت يونيسف إلى أنه لا توجد قائمة محددة للمهارات الحياة، وقامت بتحديد قائمة تشتمل على المهارات النفسية الاجتماعية ومهارات العلاقات بين الأشخاص التي تعتبر مهمة بشكل عام. وسوف يتباين اختيار المهارات المختلفة، والتركيز عليها، وفقًا للموضوع وللظروف المحلية، مع التأكيد على أن التفاعل بين المهارات هو الذي يُنتج المُخرجات السلوكية القوية، ولا سيما عندما يكون هذا النهج مدعومًا باستراتيجيات أُخرى مثل وسائل الإعلام، والسياسات والخدمات الصحية.

وقد أطلقت يونيسيف (2017) بالتعاون مع المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم "الألكسو" مبادرة المهارات الحياتية والتعليم للمواطنة في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا، وقد اعتمد الباحث في إعداد قائمة المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي على هذه المبادرة بما يتوافق مع تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري، ويمكن توضيح محاور المبادرة فيما يلي:

**المحور الأول: التعلم:**

**1- الإبداع Creativity:**

الإبداع يعني أن يمتلك التلميذ القدرة على توليد أفكار أو تقنيات أو رؤى مبتكرة أو بلورتها أو تطبيقها، ويتميز التلميذ ذو التفكير الإبداعي بالمرونة، والقدرة على الربط بين المعلومات المختلفة،

والاستفادة منها ومن الأفكار، بالإضافة إلى القدرة التعامل مع المعلومات غير المتوقعة، وتطبيقها في مواقف جديدة، فالتفكير الإبداعي يمثل القدرة على التفكير الحر الذي يمكن الفرد من اكتشاف المشكلات والمواقف الغامضة.

**2- التفكير النقدي Critical Thinking:**

مهارة فوقية يقوم التلميذ من خلالها بتعلم تقييم الحالات والفرضيات، وطرح الأسئلة وتطوير طرائق تفكير مختلفة، فالتلميذ يتعلم من خلالها التفكير بالتفكير ويطور عمليات تفكير هادفة، كأن يكون قادرًا مثلًا على تمييز منطقية الحجة من عدمها.

ويذهب البعض إلى أن المستويات الأعلى (التحليل، والتركيب، والتقييم) في تصنيف بلوم للأهداف التعليمية غالبًا ما يتم ربطها بالتفكير النقدي. (الصادق رابح، 2017، 105)

**3- حل المشكلات Problem Solving:**

التفكير عبر سلسلة من المراحل تنقل من حالة راهنة ما إلى الهدف المرغوب، كونه أحد الجوانب الأساسية للتفكير الهادف.

ويعرف يسري علي (2018، 285) حل المشكلات بأنه: نشاط عقلي يساعد التلميذ على استرجاع وانتقاء المعارف والمهارات المرتبطة بالمشكلة وتنظيمها والاستفادة من المعلومات المتاحة ووضع خطة للوصول إلى أو اكتشاف شيء جديد بالنسبة للتلميذ.

**المحور الثاني: التوظيف:**

**1- التعاون Cooperation:**

هو فعل أو عملية العمل بين مجموعة من الأفراد لإنجاز شيء ما أو الوصول إلى غاية مشتركة تكون المنفعة منها تبادلية، سواء في حال كان الفرد متعاونًا أو يعمل بشكل تعاوني.

**2- التفاوض Negotiation:**

عملية تواصل بين طرفين على الأقل تهدف إلى الوصول إلى اتفاقيات حول المصالح المفترض أنها متباينة.

**3- صنع القرارات Decision Making:**

هي واحدة من العمليات المعرفية القاعدية للسلوك البشري التي يتم فيها انتقاء خيار مفضل أو مسار عمل بين مجموعة البدائل استنادًا إلى بعض المعايير.

**المحور الثالث: تمكين الذات:**

**1- إدارة الذات Self-Management:**

قدرة التلميذ على تنظيم سلوكياته وعواطفه ومشاعره ودوافعه ومراقبتها، بالإضافة إلى الموقف الإيجابي والموثوقية وتقديم النفس.

**2- الصمود Resilience:**

القدرة الشخصية البناءة على تجاوز الظروف المتغيرة بنجاح. ويطلق على الصمود في بعض الدراسات والمراجع اسم "الصلابة النفسية".

**3- التواصل Communication:**

هي قدرة التلميذ على التواصل، وتشارك المعنى من خلال تبادل المعلومات والفهم المشترك.

**المحور الرابع: المواطنة الفعالة:**

**1- احترام التنوع Respect for Diversity:**

فهم التلميذ أن كل فرد متميز وفريد والاعتراف بالاختلافات الفردية للآخرين.

**2- التعاطف Empathy:**

يمكن تعريف التعاطف بأنه القدرة على فهم مشاعر الآخرين ومعايشتها بنفسه.

**3- المشاركة Participation:**

المساهمة بدور ما في العمليات والقرارات والنشاطات والتأثير فيها.

ما يميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة:

- على الرغم من وجود دراسات متنوعة في توظيف القصة الرقمية المتحركة إلا أنه لا يوجد دراسات تناولت فاعلية برنامج إلكتروني قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في إكساب تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
- اهتم البحث الحالي بتحديد المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي اللازمة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري.

## الطريقة والإجراءات:

### أولًا: منهج البحث:

تم اتباع المناهج التالية:

1- المنهج الوصفي: لتحديد أهداف البرنامج الإلكتروني المقترح والمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي اللازمة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري.

2- المنهج شبه التجريبي: للتعرف على فاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية.

## ثانيًا: تصميم وبناء أدوات البحث ومادة المعالجة التجريبية وفقًا لنموذج التصميم التعليمي:

بعد إطلاع الباحث على الأدبيات التربوي في مجال التعليم الإلكتروني والدراسات السابقة التي عنيت بتصميم وإنتاج البرامج التعليمية والمقترحة لتعليم وتنمية المهارات، يرى الباحث أن نماذج التصميم التعليمي متقاربة إلى حد كبير وتستند إلى مراحل خمس أساسية منبثقة من نموذج التصميم التعليمي العام (ADDIE)، وعليه استعان الباحث في تصميم وإنتاج البرنامج التعليمي بنموذج التصميم التعليمي العام (ADDIE) لتنمية للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري نظرا لبساطته وسهولته؛ حيث يتكون النموذج من أربع مراحل أساسية؛ هي التحليل والتصميم والتطوير والتقويم، مع التعديل في بعض خطوات النموذج بما يتناسب مع طبيعة البحث الحالي، وفيما يلي مراحل النموذج وفقاً لطبعة البحث الحالي:

- **مرحلة التحليل:**

قبل أن تبدأ في تطوير أي محتوى تعليمي، يجب علينا أولاً تحليل الوضع الحالي من حيث الاحتياجات والفجوات المعرفية وما إلى ذلك، فهذه المرحلة هي نقطة البداية قبل عملية تصميم وإنتاج البرنامج التعليمي .

واشتملت علي الخطوات التالية:

**1- تحليل خصائص المتعلمين:**

تم في هذه الخطوة تحديد خصائص المتعلمين، وهم أفراد عينة البحث كما يلي:

- عينة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الازهري بمعهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي بمنطقة القاهرة الأزهرية+ في العام الدراسي 2022/2021م.
- بلغ عدد التلاميذ (36) تلميذًا؛ وهم تلاميذ من الفصل 1/4 بنين والفصل 4/4 بنات بالمعهد، بخلاف تلاميذ العينة الاستطلاعية التي تتكون من (10) تلاميذ بمعهد الهدى الابتدائي بمنطقة القاهرة الأزهرية.
- لديهم القليل من المعرفة المسبقة عن المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي واتضح ذلك من خلال التطبيق القبلي لأدوات البحث.

**2- تحديد الهدف العام للبرنامج التعليمي:**

تم تحديد الهدف العام من البرنامج التعليمي وهو: "التعرف على فاعلية برنامج إلكتروني قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري".

**3- تحليل المهمات التعليمية والأنشطة:**

يقصد بتحليل المهمات التعليمية تحديد ما يجب أن يفعله المتعلم من سلوك وما يؤديه من مهارات، وتمثلت المهمات التعليمية في الجوانب المعرفية والأدائية للبرنامج التعليمي لتنمية المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي المحدد لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي

الازهري. وقد اشتملت الجوانب الأدائية على (30) مهارة، وتم تقسيم البرنامج التعليمي إلى أربعة دروس حسب قائمة المهارات التي تم إعدادها ولكل درس نشاط تعليمي لتثبيت المعلومة لدى التلاميذ، والدروس هي:

- الدرس الأول (مهارات تمكين الذات): ويشمل معلومات ومهارات عن (إدارة الذات -الصمود - التواصل)
- الدرس الثاني (مهارات التوظيف): ويشمل معلومات ومهارات عن (التعاون - التفاوض - صنع القرار)
- الدرس الثالث (مهارات التعلم): ويشمل معلومات ومهارات عن (حل المشكلات - التفكير النقدي - الإبداع)
- الدرس الرابع (مهارات المواطنة الفعالة): ويشمل معلومات ومهارات عن (احترام التنوع - التعاطف - المشاركة)

وتم تحديد المهمات التعليمية وتقديرها بتنمية بعض المهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي اللازم إكسابها لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية بمراجعة الأدبيات التربوية والدراسات السابقة ومنها: التوجهات الحديثة لتطوير التعليم في مصر (رؤية 2030)، ومبادرة يونيسف تعلم المهارات الحياتية والمواطنة في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا (LSCE)، ومراجعة منهج الحاسب الآلي المقرر على الصف الرابع الابتدائي الازهري، وتم عرض القائمة المبدئية لقائمة الأهداف على السادة المحكمين من الأساتذة المتخصصين في المجال.

**4- اختيار الحلول المناسبة:**

بعد تحليل المشكلة وتحديدها تم اختيار الحلول المناسبة القائمة على الحاسب الآلي واختيار الحلول التعليمية المناسبة للمهام التعليمية، فبعد استقراء النتائج السابقة تم تحديد الحاجة إلى برنامج تعليمي يتخطى حدود البيئة التعليمية والوقت ويراعي الفروق الفردية بين التلاميذ، فلذلك تم اختيار برنامج تعليم خاص قائم على الويب.

**5- تحليل الموارد والقيود المتاحة: تهدف هذه المرحلة إلى رصد وتحليل الموارد التي تسهل عملية التطوير، والقيود التي قد تحد منها، وتشمل:**

- الموارد والقيود التعليمية: لقى الباحث تعاوناً كبير من قبل الإدارة المركزية لمنطقة القاهرة الأزهرية وإدارة معهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي بتوفير الحصص الكافية وفي أوقات متقاربة.
- الموارد والقيود المادية: وتشمل الأماكن والأجهزة التي تساعد في عملية تطبيق البحث، وتم توفير المكان الخاص بالتطبيق وهو: حجرة الدراسة وغرفة الوسائط ومعمل الحاسب الآلي بمعهد مجمع مدينة نصر النموذجي الابتدائي خلال الفترة من 2021/10/12 إلى2021/11/2.
- تحليل التكلفة: قام الباحث بتصميم وتطوير البرنامج التعليمي ولم يتكلف البرنامج التعليمي سوى شراء مساحة على الانترنت، وتم حجز نطاق (www.azharedu.org).

➢ **مرحلة التصميم:-**

تهتم هذه المرحلة بوضع التصميمات والمخططات الأولية لتطوير عملية التعليم والبرنامج التعليمي، وفي هذه المرحلة يتم وصف الأساليب والإجراءات والتي تتعلق بكيفية تنفيذ عمليتي التعليم والتعلم، واشتملت هذه المرحلة عدد من الإجراءات هي:

**1- تصميم الأهداف التعليمية:**

- تم صياغة الأهداف تبعاً لنموذج "أبجد ABCD" حيث (A) الطالب، (B) السلوك المطلوب، (C) الشروط أو الظروف، (D) الدرجة أو المعيار.

حيث قام الباحث بصياغة الأهداف التعليمية للبرنامج التعليمي، وذلك وفقاً لقائمة المهارات التي تم إعدادها مسبقاً، حيث تم تحديد الهدف العام من البرنامج التعليمي وهو "التعرف علي أثر اختلاف توظيف الرسوم المتحركة (القصة الإلكترونية - الإنفوجرافيك المتحرك) ببرنامج إلكتروني في تنمية التحصيل المعرفي والمهارات الحياتية المرتبطة بمهارات الحاسب الآلي لدى عينة من تلاميذ الصف الرابع بالمرحلة الابتدائية في الأزهر الشريف" وقد تفرع عن هذا الهدف (30) هدف فرعي، وقام الباحث بصياغتها معتمداً علي الحاجات التعليمية التي تم تحديدها في مرحلة الدراسة والتحليل، وقام الباحث بتقسيم البرنامج التعليمي إلي أربع دروس تعليمية، بحيث يسهم كل درس في تحقيق الأهداف التعليمية؛ وحيث إن نماذج التصميم التعليمي تتطلب صياغة الأهداف التعليمية في شكل عبارات سلوكية محددة حسب نموذج (ABCD)، ومن خلال الاطلاع علي قائمة المهارات، والمحتوي التعليمي الخاص بالبرنامج تم التوصل إلي مجموعة من الأهداف وصلت إلي (30) هدف رئيس لما يجب أن يكون عليه التلاميذ بعد الانتهاء من دراسة الدروس التعليمية المرتبطة بالبرنامج مصاغة بشكل سلوكي (ABCD).

**- إعداد قائمة الأهداف التعليمية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي:**

تعتبر خطوة تحديد الأهداف التعليمية وصياغتها من أهم خطوات عملية التصميم التعليمي السليم وفقًا لجميع النماذج التعليمية. وقد مرت هذه الخطوات بالمراحل التالية:

**1-1 تحديد الأهداف التعليمية:**

تعد عملية تحديد الأهداف خطوة أساسية ولازمة في أي برنامج سواء كان تعليمي أو غير تعليمي، إذ أن تحديد الأهداف قبل البدء في البرنامج يضمن سيره وفقًا لأساس علمي سليم، حيث إن تحديد الأهداف يضمن لمخطط البرنامج أو واضعه أن يحدد جميع الوسائل والطرق والأساليب والخطوات والإجراءات التي سيتبعها أو يستخدمها منفذ البرنامج، كذلك يضمن بيان المشاكل المتوقعة أثناء تنفيذ البرنامج لتلافيها قبل البدء في وضع خطة البرنامج ومن ثم عدم الوقوع فيها أثناء التنفيذ وبالتالي يتم السعي نحو تحقيق الأهداف المرجوة من البرنامج الموضوع بكفاءة، وعليه فقد قام الباحث بتحديد الأهداف التعليمية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.

ويتم في هذه المرحلة تحليل الأهداف ويقصد بهذه العملية تحديد الهدف العام من الوحدة التعليمية وتحليله إلى أهداف نهائية وممكنة، والهدف من ذلك تحديد التتابع المناسب حسب مستوياتها. والأهداف النهائية الممكنة هي أهداف تشتق من تحليل الهدف العام وتصاغ في عبارات سلوكية تصف أداء التلاميذ بعد الانتهاء من دراسة الوحدة التعليمية.

**2-1 صياغة الأهداف التعليمية وبناء القائمة المبدئية:**

في هذه الخطوة قام الباحث بصياغة الأهداف التعليمية وإعداد القائمة المبدئية لها، حيث تم إعداد وصياغة قائمة بالأهداف التعليمية وفق اتباع الخطوات التالية:

- الاطلاع على الأدبيات والدراسات التي تناولت إكساب المهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الابتدائية مثل: مبادرة يونيسف تعلم المهارات الحياتية والمواطنة في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا (2017)، والمشروع التجريبي المشترك بين وزارة التربية ووزارة الصحة ووزارة الشئون الاجتماعية التونسية ومكتب اليونيسف بتونس (2019) لإكساب الأطفال والشباب المهارات الحياتية.
- الاطلاع على العديد من الفيديوهات باللغات العربية والإنجليزية التي تناولت المهارات الحياتية ومهارات القرن الواحد والعشرين وكيفية إكسابها لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وكذلك الفيديوهات التي يتم بها شرح البرامج التي تستخدم في إنتاج القصة الإلكترونية والإنفوجرافيك المتحرك.
- تحديد الهدف العام من البرنامج وهو "تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي".
- تفرع عن الهدف العام للبرنامج (30) هدف، حيث الباحث بصياغتها معتمدًا على الحاجات التعليمية التي تم تحديدها في مرحلة الدراسة والتحليل.
- في ضوء ما سبق تم صياغة الأهداف التعليمية وإعداد القائمة المبدئية لها.
- عرض القائمة المبدئية لقائمة الأهداف على السادة المحكمين من الأساتذة المتخصصين في المجال، وقام الباحث باستطلاع آرائهم من حيث:
  1- الصياغة السليمة للهدف.
  2- مدى أهمية الهدف.
  3- مدى مناسبة كل هدف مع المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
  4- مدى إمكانية تحقق هذه الهدف.
  5- وجود تعديل (بالحذف أو بالإضافة أو بتعديل الصياغة).

**3-1 التحقق من صدق قائمة الأهداف التعليمية:**

وفي هذه الخطوة قام الباحث بعرض قائمة الأهداف التعليمية في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين، وقد اتفقت آراء السادة المحكمين على مجموعة من التعديلات المهمة وهي:

- حذف بعض الأهداف التي رأى المحكمون أنها لا تستحق أن تكون هدفًا بذاتها وإنما خطوة أو مهارة فقط.
- إعادة صياغة بعض الأهداف التعليمية التي كانت مصاغة بطريقة خطأ.

وعقب عرض قائمة الأهداف على المحكمين تمت المعالجة الإحصائية لاستجابات السادة المحكمين بحساب النسبة المئوية لعبارات الاستبيان، وتقرر اعتبار العبارة الذي يجمع عليها المحكمين من حيث عناصر التحكيم، وتحقق أعلى من 80% مقبولة، والتي تحقق نسبة أقل من 80% غير مقبولة.

ويتبين من إجراء التحليل الإحصائي لآراء المحكمين أن المحكمين اتفقوا على مناسبة القائمة لعينة الدراسة وعلى صلاحيتها للتطبيق، وقد اتضح أن هناك موافقة كبيرة من المحكمين على الأهداف التي تضمنتها القائمة حيث تراوحت نسب الموافقة بين (80%) و(100%)، ومن ثم الوصول إلى الصورة النهائية لقائمة الأهداف.

**4-1 الصورة النهائية لقائمة الأهداف التعليمية:**

بعد تعديل القائمة بناء على آراء السادة المحكمين تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة الأهداف التعليمية، وأصبحت القائمة مكونة من (30) هدفًا، لتصبح صالحة للتطبيق على عينة البحث الحالي.

2- بناء مواد وأدوات البحث:

الإجراءات التي تم إتباعها في بناء مواد وأدوات البحث الخاصة بالبرنامج التعليمي لتنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري، وتضمن البحث مجموعة من الأدوات، شملت الآتي:

- قائمة المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
- الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمهارات الحياتية المرتبط الحاسب الآلي.
- بطاقة ملاحظة لتحديد وقياس الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
- ملف الإنجاز الخاص بالتلاميذ لقياس المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.

**2-1- إعداد قائمة المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي:**

تم إعداد قائمة المهارات الحياتية في صورة استبانة هدفت التعرف على أهم المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي وذلك في ضوء قائمة الأهداف التعليمية التي تم إعدادها، وفيما يلي استعراض لإجراءات إعداد قائمة المهارات:

**2-1-1- تحديد الهدف من القائمة:**

هدفت القائمة إلى حصر المهارات الحياتية اللازمة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري للاستعانة بها في بناء الاختبار التحصيلي والمقياس المتدرج.

**2-1-2- تحديد محتوى القائمة:**

لتحديد المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي التي تم تضمينها في القائمة، تم ما يلي:

المرحلة الأولى: الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.

المرحلة الثانية: نظرًا لعدم وجود دراسات سابقة تناولت المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي اللازمة لتلاميذ المرحلة الابتدائية حتى العام الدراسي 2020 - 2021م، فقد قام الباحث بتحديد مكونات البرنامج من الإطارات النظرية للدراسات السابقة والأدبيات ثم تحديد المهارات اللازمة لكل

مكون من تلك المكونات لإنتاج تلك البرامج، وقد تم من خلال هذه المرحلة تحديد المهارات في صورتها الأولية.

المرحلة الثالثة:

تم عرض هذه القائمة على السادة المحكمين من الأساتذة المتخصصين والخبراء، وقام الباحث باستطلاع آرائهم من حيث:

- أهمية المهارة.
- إمكانية تحقق هذه المهارة.
- مناسبة كل مهارة من المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
- السلامة اللغوية لبنود قائمة المهارات.
- إضافة أي مهارة تم إغفالها.
- حذف أي مهارة غير مناسبة من وجهة نظرهم.

ويتبين من إجراء التحليل الإحصائي لآراء المحكمين أن المحكمين اتفقوا على مناسبة القائمة لعينة الدراسة وعلى صلاحيتها للتطبيق، وقد اتضح أن هناك موافقة كبيرة من المحكمين على الأهداف التي تضمنتها القائمة حيث تراوحت نسب الموافقة بين (80%) و(100%)، ومن ثم الوصول إلى الصورة النهائية لقائمة الأهداف.

**2-1-3- الصورة النهائية لقائمة المهارات:**

بعد تعديل القائمة بناء على آراء السادة المحكمين تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة المهارات التعليمية، وأصبحت القائمة مكونة من (30) هدفًا، لتصبح صالحة للتطبيق على عينة البحث الحالي.

وقد أسفرت آراء السادة المحكمين على ما يلي:

- إعادة تسمية بعض المهارات.
- اختزال بعض المهارات ودمجها معًا.
- تعديل بعض الصياغات اللفظية.

2-2-الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمهارات الحياتية المرتبط الحاسب الآلي:

تم اتباع الخطوات التالية في إعداد الاختبار التحصيلي:

**2-2-1- بناء الاختبار التحصيلي:**

في ضوء قائمة الأهداف التعليمية، وقائمة المهارات، وبالاطلاع على العديد من الأدبيات الخاصة بكيفية بناء وإعداد الاختبارات، وبناءً عليه تم تحديد عدد الأسئلة ونوعها، ومن ثم تصميمها وإنتاجها. لاختبار المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.

**2-2-2- تحديد الهدف من الاختبار:**

الهدف من الاختبار هو قياس المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري.

2-2-3- صياغة مفردات الاختبار:

تم صياغة مفردات الاختبار كما يلي:

- أسئلة (الاختبار من متعدد) وعددهم (20) سؤال.
- أسئلة (صح أم خطأ) وعددهم (20) سؤال.

**2-2-4- صياغة تعليمات الاختبار:**

تُعد تعليمات الاختبار من العوامل الهامة لنجاح تطبيق الاختبار على أفراد العينة، فإذا كانت واضحة ومباشرة فإنها تؤدي إلى فهم صحيح لهدف الاختبار والإجابة على مفرداته، وإن كانت غامضة ومبهمة فإنها تؤدي إلى صعوبة في فهم هدف الاختبار وبالتالي صعوبة في الإجابة عن بنود الاختبار، وبناءً على ذلك تم وضع التعليمات واضحة ومباشرة بحيث تمكن عينة البحث من فهم المطلوب من الاختبار وكيفية الإجابة على بنوده ومفرداته.

واشتملت تعليمات الاختبار على توضيح الهدف من الاختبار للتلاميذ، كما تم صياغة تعليمات الاختبار بدقة على النحو التالي:

- ابدأ الاختبار بعد انهائك البرنامج التعليمي.
- ارجع لمعلمك قبل بدأ الاختبار.
- اكتب اسمك ثلاثيًا في شاشة بيانات التلميذ.
- اقرأ السؤال قبل البدء في الإجابة.
- التزم بوقت الاختبار.
- يمكن أداء الاختبار من التليفون المحمول أو جهاز الحاسب.
- أجب على الأسئلة بنفسك، واستشعر الرقابة الذاتية.

**2-2-5- ضبط الاختبار:**

وفيها تم التأكد من صدق الاختبار والذي يعني مدى نجاح الاختبار في قياس ما وضع لقياس، وقد تم تحديد صدق الاختبار بطريقتين هما:

**- حساب الصدق الظاهري للاختبار (صدق المحكمين):**

تم عرض الاختبار في صورته الأولية على بعض المحكمين المتخصصين بهدف الاسترشاد بآرائهم فيما يلي:

- ارتباط مفردات الاختبار بالأهداف التعليمية.
- مناسبة مفردات الاختبار لعينة البحث.
- مدى دقة الصياغة اللفظية لعبارات الاختبار.
- وجود تعديل (بالحذف أو بالإضافة أو تعديل صياغة).

وفي ضوء آراء السادة المحكمين تم إجراء عدد من التعديلات كان من أهمها:

- تصويب بعض الأخطاء اللغوية.
- تغيير بدائل بعض البنود ببدائل أكثر مناسبة لها.
- الحد من البدائل التي تنص على (لا شيء مما سبق - جميع ما سبق).
- ضرورة تقارب طول بدائل الاختيار من متعدد.

**- صدق محتوى الاختبار:**

ويعني مدى ارتباط الاختبار بالأهداف المراد قياسها، وتم تحديد الصدق الداخلي للاختبار عن طريق التطابق بين الهدف والبند الاختباري، وذلك لمعرفة مدى تطابق السلوك والمحتوى في كل من الهدف والبند الاختباري الذي يقيس الهدف في الاختبار التحصيلي، لذا تم إعداد جدول مواصفات للاختبار التحصيلي بهدف التحقق من عدد الأسئلة لكل هدف؛ وتم الربط بين الأهداف المراد تحقيقها، وعدد الأسئلة التي تشملها.

وتم إعداد جدول مواصفات للاختبار التحصيلي، بهدف التحقق من عدد الأسئلة لكل هدف؛ حيث تم الربط بين الأهداف المراد تحقيقها، وعدد الأسئلة التي تغطيها:

تم وضع درجة واحدة فقط لكل بند من بنود أسئلة الاختبار وصفر على الإجابة الخاطئة، وبالتالي كان مجموع درجات الاختبار هو (40) درجة يحصل عليها كل متدرب إذا كانت إجابته صحيحة على جميع بنود الأسئلة.

**2-2-7- برمجة الاختبار إلكترونيًا:**

بعد الانتهاء من صياغة مفردات الاختبار وفقًا لجدول المواصفات تم انتاج الاختبار الكترونيًا بواسطة برنامج (Articulate storyline 3).

2-2-8- التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي:

تم تطبيق الاختبار التحصيلي على عينة استطلاعية عدد من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي (غير مجموعة البحث) بمعهد الهدى الأزهري بمنطقة القاهرة الأزهرية للعام الدراسي 2020-2021، يوم الثلاثاء الموافق 2021/4/6، وذلك بهدف ضبط وتقنين المقياس والتحقق من صلاحيته للتطبيق من خلال قياس صدق الاختبار، وحساب معدل الثبات ومعامل السهولة والصعوبة والتمييز وحساب زمن الإجابة عنه:

- حساب زمن الإجابة على الاختبار:

تم وضع زمن يقدر بـ (35) دقيقة لحل أسئلة الاختبار التحصيلي، وقد تم مراعاة عدم حدوث آية مشكلات أثناء التطبيق الذي يؤدي إلى ضياع الوقت، وقد تم تحديد زمن الإجابة عن الاختبار بتطبيق المعادلة التالية:

زمن الاختبار (41+35) /2= 38 دقيقة.

حيث أن (35) دقيقة هو أقصر زمن قطاه تلميذ للإجابة على الاختبار، و(41) أقصى زمن قضاه تلميذ للإجابة على الاختبار.

- **حساب ثبات الاختبار:**

المقصود بثبات الاختبار: هو دقة هذا الاختبار في القياس والملاحظة، أو أن الاختبار يعطي نفس النتائج إذا طبق أكثر من مرة تحت نفس الظروف، وتم استخدام طريقة التجزئة النصفية لاعتبارات هي:

- صعوبة ضبط الظروف التي قد تنشأ في الفترة بين تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه.
- قد يتعذر وجو نفس الأفراد لإعادة تطبيق الاختبار عليهم مرة ثانية.
- صعوبة توافر الصيغ المتكافئة للاختبار.

وبذلك يمكن حساب ثبات الاختبار، بمعادلة سبيرمان للتجزئة النصفية، ومعادلة جوتمان العامة للتجزئة النصفية، وقد تم استخدام برنامج التحليل الإحصائي للبيانات SPSS V.25. ويوضح الجدول التالي معاملات الثبات للاختبار :

جدول (1)

*معامل الاتفاق بين الملاحظين في حالات التلاميذ الثلاثة*

| الأداة | عدد المفردات | معاملات الثبات | |
|---|---|---|---|
| | | **معامل سبيرمان** | **معامل جوتمان** |
| الاختبار التحصيلي | 40 | 0.87 | 0.86 |

ونسب المعاملات الواردة بالجدول السابق تدل على صلاحية استخدام الاختبار كأداة للقياس بالبحث الحالي.

- **حساب معامل السهولة والصعوبة لكل بند من بنود الاختبار:**

تراوحت معاملات السهولة بين (0.38- 0.59)، بينما تراوحت معاملات الصعوبة بين (0.41- 0.63) وهي تعد معاملات سهولة وصعوبة مقبولة، وتراوحت معاملات التمييز لأسئلة الاختبار بين (0.36- 0.63)، وهي تعد معاملات تمييز مقبولة.

- **حساب الاتساق الداخلي للاختبار:**

لتحديد الاتساق الداخلي تم حساب معاملات الارتباط بين كل سؤال والدرجة الكلية للاختبار.

وقد أظهرت الأسئلة معاملات ارتباط لها دلالة إحصائية عند مستوى (0.01- 0.05)، وبذلك أصبح الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

**2-2-9- الصورة النهائية للاختبار:**

بعد التأكد من صدق، وثبات الاختبار، أصبح الاختبار مكونًا من (40 بند)، وقد أعطيت لكل بند درجة واحدة، وأصبحت النهاية العظمى للاختبار (40) درجة، وأصبح جاهزاً للتطبيق علي عينة البحث.

**2-3- إعداد بطاقة الملاحظة الأولية لتحديد وقياس الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي:**

مرت عملية إعداد بطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي بعدد من الإجراءات، يمكن توضيحها فيما يلي:

**2-3-1- تحديد الهدف من إعداد بطاقة الملاحظة:**

تم إعداد بطاقة الملاحظة الأولية لتحديد وقياس الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي اللازم تنميتها لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

**2-3-2- مصادر بناء بطاقة الملاحظة:**

اعتمد الباحث في بناء بطاقة الملاحظة على قائمة الأهداف وقائمة المهارات سابقة الإعداد، والاطلاع على الأدبيات المرتبطة بالمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.، وتم تنظيم بنود البطاقة بحيث يمكن ملاحظتها باستخدام الملاحظة المباشرة، وقد اشتملت البطاقة على (30) مهارة.

وروعي عند صياغة فقرات البطاقة ما يلي:

- صياغة المهارات في عبارات سلوكية قصيرة محددة وواضحة.
- يصاغ الأداء في شكل عبارات إجرائية واضحة محددة يسهل ملاحظتها.
- سلامة العبارات من الأخطاء اللغوية.
- تجنب استخدام النفي في صياغة مفردات البطاقة.
- يكون الفعل في حالة المفرد وفي زمن المضارع.

**2- 3-3- وضع تعليمات بطاقة الملاحظة:**

راعى الباحث عند وضع تعليمات البطاقة أن تكون واضحة، ومحددة، وشاملة حتى يسهل استخدامها سواء من قبل الباحث، أو أي ملاحظ آخر يمكن أن يقوم بعملية الملاحظة، وتم وضع التعليمات في بداية بطاقة الملاحظة، واشتملت التعليمات على توجيه الملاحظ لقراءة محتويات البطاقة والتعرف على مستويات الأداء والتقدير الكمي لكل مستوى.

**2-3 -4- نظام تقدير مستوى الأداء:**

تم اعتماد أسلوب التقدير الثلاثي لبطاقة الملاحظة؛ بحيث يحصل التلميذ في كل عبارة على:

- المستوى الأول: أداء التلميذ للمهارة يفوق التوقعات = 3 درجات.
- المستوى الثاني: أداء التلميذ للمهارة يلبي المطلوب= 2 درجات.

- المستوى الثالث: أداء التلميذ للمهارة أقل من المتوقع = درجة واحدة.

وبذلك تكون النهاية العظمى لبطاقة الملاحظة (90) درجة، والنهاية الصغرى (30) درجة، وتحسب الدرجات لكل عبارة على حدة، وبتجميع هذه الدرجات يتم الحصول على الدرجة الكلية للتلميذ والتي من خلالها يتم الحكم على أدائه فيما يتعلق بالمهارات المدونة بالبطاقة، ويقوم الملاحظ بوضع علامة (✓) في خانة مستوى الأداء أمام كل عبارة يؤديها.

**2- 3-5- صدق بطاقة ملاحظة الأداء:**

بعد الانتهاء من تصميم وإعداد بطاقة الملاحظة، قام الباحث بعرض الصورة الأولية للبطاقة على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المجال، وذلك لإبداء الرأي فيما يلي:

- مدى أهمية ما تضمنته من مهارات ومؤشرات سلوكية.
- مدى ارتباط مؤشراتها السلوكية مع المهارات.
- مدى مناسبة أسلوب تصميمها لتحقيق أهدافها.
- مدى تغطيتها وشموليتها لكل المهارات اللازمة لمحتوى البرنامج.
- وجود تعديل (بالحذف أو بالإضافة أو بتعديل الصياغة).

ويبين الجدول السابق أنه تم تعديل بعض العبارات لبطاقة الملاحظة والوصول إلى الصورة النهائية لبطاقة ملاحظة المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي، ولم يقم الباحث بحذف أو إضافة أي عبارة بناءً على رأي السادة المحكمين.

واتفق معظم المحكمين على صلاحية بطاقة الملاحظة للتطبيق على أفراد العينة، وبالتالي أصبحت صالحة للتطبيق.

**2- 3-6- ثبات بطاقة الملاحظة:**

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة بأسلوب تعدد الملاحظين على أداء التلميذ الواحد حيث يقوم اثنان أو أكثر من الملاحظين كل منهم مستقل عن الآخر بملاحظة التلميذ أثناء أدائه للمهارات، بحيث يبدأ الملاحظون معًا وينتهون معًا، ثم يحسب عدد مرات الاتفاق بينهم وعدد مرات الاختلاف، وتم الاستعانة باثنين من معلمي الحاسب الآلي بالأزهر الشريف[2]، وبعد عرض بطاقة الملاحظة عليهم وتعليمات استخدامها والمناقشة معهم، تم تطبيق البطاقة، وذلك بملاحظة أداء ثلاثة من التلاميذ، وحساب معامل الاتفاق لكل تلميذ على حدة باستخدام معادلة كوبر لحساب نسبة الاتفاق.

ويوضح الجدول التالي معامل الاتفاق بين الملاحظين في حالات التلاميذ الثلاثة:

[2] ) تم الاستعانة بالأستاذ/ مصطفى فتحي معلم الحاسب الآلي بمعهد الهدى الإعدادي بنين، والأستاذ/ عماد السيد معلم الحاسب الآلي بمعهد الهدى الابتدائي.

جدول (2)

*معامل الاتفاق بين الملاحظين في حالات التلاميذ الثلاثة*

| التلميذ الأول | التلميذ الثاني | التلميذ الثالث | متوسط الاتفاق بين الملاحظين في حالات التلاميذ الثلاثة |
|---|---|---|---|
| %97 | %94 | %96 | %95.6 |

وباستقرار بيانات الجدول يتضح أن متوسط معامل اتفاق الملاحظين في حالات التلاميذ الثلاثة يساوي (95.6%)، ما يعني أن بطاقة الملاحظة حصلت على درجة عالية من الثبات، مما يجعلها صالحة للاستخدام كأداة للقياس.

**2- 3-7- الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:**

بعد التأكد من صدق بطاقة الملاحظة وثبات درجاتها، أصبحت البطاقة في صورتها النهائية صالحة لقياس أداء المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي، وأصبحت البطاقة في صورتها النهائية تتكون من (30) مهارة.

**3- 4- إعداد نموذج ملف الإنجاز:**

مرت عملية إعداد نموذج ملف الإنجاز بعدد من الإجراءات، يمكن توضيحها فيما يلي:

**3- 4- 1 تحديد الهدف من بناء ملف الإنجاز:**

الهدف من بناء ملف الإنجاز هو تنمية قدرة التلميذ على توثيق أعماله والذي يعكس مدى جهده، وتقدمه وتحصيله وإنجازاته في المهام المطلوبة من التلميذ بشكل تراكمي وعلى فترة زمنية محددة.

**3- 4-2 مصادر بناء ملف الإنجاز:**

اعتمد الباحث في بناء ملف الإنجاز على قائمة الأهداف وقائمة المهارات سابقة الإعداد، والاطلاع على الأدبيات المرتبطة بإعداد ملف الإنجاز لتلاميذ المرحلة الابتدائية، مثل: دراسة جميلة الرئيس (2019، 687) التي أشارت إلى فاعلية استخدام ملف الإنجاز مع تلاميذ المرحلة الابتدائية.

**3-4-3 صدق ملف الإنجاز:**

بعد الانتهاء من تصميم وإعداد ملف الإنجاز، قام الباحث بعرض الصورة الأولية للملف على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المجال، وذلك لإبداء الرأي فيما يلي:

- مدى أهمية ملف الإنجاز.
- مدى مناسبة أسلوب تصميمه لتحقيق أهدافه.
- مدى تغطيته وشموله.
- مدى مناسبته لعينة البحث.

واتفق معظم المحكمين على صلاحية ملف الإنجاز للتطبيق على أفراد العينة، وبالتالي أصبحت صالحة للتطبيق.

**4- تصميم المحتوي: وأشتمل علي تحديد:**

- عناصر المحتوي: في ضوء تحليل المهام التعليمية والأهداف التعليمية، تم تحديد عناصر المحتوي التعليمي بما يغطي الأهداف التعليمية ويعمل على تحقيقها.
- تحديد المدخل التعليمي المناسب: تم استخدام مدخل الوصول الحر حيث يكون التلميذ حراً في التجول بين المعلومات والوصول إليها وبناء تعلمه بنفسه.
- تحديد الصيغة المناسبة لتتابع عرض المحتوي: في ضوء المدخل التعليمي تم اختيار التنظيم التالي:
التنظيم الشبكي للبرنامج التعليمي، والذي يسمح للتلميذ بالتنقل داخل الموقع التعليمي.
- تقسيم الموضوع إلي وحدات رئيسية : في ضوء ذلك تم تقسيم البرنامج التعليمي إلى خمسة دروس تضمن المحتوي التعليمي، ويتضمن البرنامج التعليمي اختبارين تحصيليين قبلي وبعدي وأنشطة لتعزيز عملية التعلم.

**4- تصميم استراتيجية وأساليب التعليم والتعلم:**

تم السير في الوحدات التعليمية باستخدام استراتيجية التعلم في مجموعات صغيرة.

**5- تصميم استراتيجية التفاعل والتحكم التعليمي:**

التفاعلية هي حوار تواصلي ايجابي نشط وتأثير متبادل بين المتعلم والبرنامج التعليمي، وتوجد ثلاثة أبعاد للتفاعلية هي التحكم التعليمي، والمشاركة النشطة في التعلم، والتكيف والمواءمة.

- التحكم التعليمي: واعتمد البحث الحالي علي مجموعة من استراتيجية التحكم تختلف مع التأكيد علي الخطو الذاتي للتلميذ أثناء تعلمه وهي كما يلي:
  - استراتيجيات التحكم في أسلوب الإبحار الشبكي في تقديم المحتوي، وتضمن البرنامج التعليمية قائمة أزرار التفاعل للانتقال إلي الامام والخلف والخروج من الموقع التعليمي والاطلاع علي التعليمات بالإضافة إلي أزرار للانتقال إلي وحدات ودروس الموقع التعليمي.

**6- المساعدة والتوجيه:**

بيئات التعليم القائم علي الويب هي في الأصل بيئات للتعلم الذاتي والفردي، لذا ينبغي أن تشتمل علي آليات لتقديم المساعدة والتوجيه للمتعلم كي تساعده في توجيهه نحو إنجاز المهمات التعليمية وتحقيق الأهداف بكفاءة وفاعلية، وقد اشتمل البرنامج التعليمي على مجموعة من المساعدات مرتبطة بالاستخدام حيث تم تزويد المتعلم بمعلومات حول البرنامج التعليمي وشمل: اسم البرنامج، وأهدافه، ومعلومات حول استخدام الإيقونات والروابط.

7- تصميم استراتيجيات التعليم العامة:

هي خطة عامة ومنظمة، تتكون من مجموعة من الأنشطة والإجراءات التعليمية المحددة والمرتبة لتحقيق أهداف تعليمية معينة، وتمر هذه المرحلة بمجموعة من الخطوات التي يجب مراعاتها عند تصميم استراتيجية التعليم العامة وهي كما يلي : (جذب الانتباه، عرض الأهداف التعليمية، مراجعة التعلم السابق، تقديم التعليم الجديد، تنشيط المشاركة، تقديم التدريبات الانتقالية الموزعة، تقديم المساعدة والتوجيه المناسب، تقديم التعزيز والرجع المناسب، تطبيق الاختبار، ممارسة التعلم وتطبيقه في مواقف جديدة وتقديم أنشطة وتدريبات، تطبيق الاختبار النهائي)، وقد راعي الباحث توافر تلك الخطوات في البرنامج التعليمي بنمطيه.

**8- اختيار الوسائط المتعددة وتحديد مواصفاتها ومعايير تصميمها:**

تم اختيار الوسائط المتعددة في المعالجات التجريبية بحيث تكون مناسبة لخصائص المتعلمين وطبيعة المهام التعليمية ونمط التعلم وأسلوبه، واشتملت الوسائط على النصوص المكتوبة، الصور، والرسوم المتحركة، وروعي الربط فيما بينها بشكل متكامل ومتفاعل في منظومة كلية واحدة واستخدامها بشكل وظيفي، لتحقيق المهام التعليمية بكفاءة وفعالية.

**9- تصميم الشاشات وكتابة السيناريو:**

يقصد بتصميم الشاشات ترتيب تقديم العناصر التي تظهر داخل إطارها، وشملت العناوين، والنصوص والصور والرسوم المتحركة وأدوات الإبحار، وتنظيمها بالشكل الذي يحقق الجاذبية والفاعلية، واعتمد البحث الحالي علي السيناريو متعدد الأعمدة في تصميم السيناريو التعليمي مع تصميم يوضح تنظيم الوسائط المتعددة داخل الشاشات، وتم إعداد سيناريو تنفيذي للبرنامج التعليمي (القصة الرقمية المتحركة)

وتم عرضه على متخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق التدريس لتحكيمه من حيث المحتوي وأسلوب عرضها وأنماط الإبحار في واجهة التفاعل. وتم إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمين، ، واعتبر هذا السيناريو نسخة عمل يتم علي أساسها انتاج البرنامج التعليمي بنمطيه.

- **مرحلة التطوير:-**

التطوير تشير إلي العملية الكاملة لإنتاج البرنامج التعليمي وتقويمه بنائياً وتنقيحه وصدقه، وتمر مرحلة التطوير بالخطوات التالية:-

**1- إنتاج مكونات البرنامج التعليمي:**

وفي هذه المرحلة يتم إجراء المعالجات اللازمة للوسائط المتعددة المتاحة، وإنتاج الوسائط المتعددة الجديدة المطلوب إنتاجها، واشتملت علي ما يلي:-

**- كتابة النصوص:**

تم كتابة نصوص المحتوي التعليمي قبل إضافته إلي الموقع بواسطة برنامج Microsoft Word، وذلك لم يوفره البرنامج من إمكانيات وسهولة التعديل والإضافة علي النص.

**- إنتاج الجرافيك:**

اعتمد الباحث في إنتاج عناصر الإنفوجرافيك وشخصيات القصة الرقمية والخلفيات على برنامج معالجة الصور Adobe Photoshop، وبرنامج Adobe Illustrator، ولتحريك عناصر الإنفوجرافيك تم استخدام برنامج Adobe Aftereffects ولتحريك شخصيات القصة الرقمية والخلفية تم استخدام برنامج Cartoon Animator 4، وذلك وفقاً للمهارات التي سيتم تعليمها للتلاميذ.

**- إنتاج الفيديو:**

لاشك أن الفيديو وسيلة فعالة للتعليم والتعلم، فمن غير المناسب إنتاج برنامج تعليمي بدون فيديو، ولكن يجب أن يستخدم الفيديو عندما يكون ضرورياً فقط.

وقد اعتمد الباحث في إعداد فيديوهات البرنامج التعليمي على برنامج Adobe Premiere لتوظيفها في البرنامج التعليمي.

**- تسجيل الصوت:**

للصوت في البرامج التعليمية مزايا وإمكانيات عديدة، فهو يجذب الانتباه، ويوحد بين المثيرات البصرية، وإذا استخدم بمصاحبة الرسوم المتحركة يعطي انطباعاً بمشاهدة الفيديو. كما يستخدم مع النصوص المكتوبة بفعالية في التمييز بين المعلومات اللفظية.

وقد اعتمد الباحث في تسجيل ومعالجة الأصوات والمثيرات الصوتية الخاصة بالمهارات علي برنامج Adobe Audition.

**- تطوير البرنامج التعليمي:**

وهي عملية البرمجة وكتابة الأوامر الخاصة بكل جزء من الموقع، واعتمد البحث الحالي في تطوير البرنامج التعليمي وإنتاج الاختبار علي برنامج Articulate Storyline 3

**2- تجميع المكونات، وإخراج النسخة الأولية للبرنامج التعليمي:**

بعد الانتهاء من إعداد النصوص والوسائط المتعددة وكتابة الأكواد الخاصة بالموقع التعليمي، تم إعداد النسخة الأولية للبرنامج التعليمي كما يلي:

- تجميع النصوص والوسائط المتعددة وإدراجها في البرنامج التعليمي.
- إضافة بعض المؤثرات الصوتية للموقع.
- إضافة أساليب تفاعلية للموقع طبقا لما يتوافق مع المرحلة العمرية.
- تم إضافة بعض التشطيبات واللمسات النهائية، مثل الألوان والخلفيات المناسبة للعرض.

**- حجز وقع الويب ويشمل:-**

- حجز مساحة علي الخادم Server كافية لرفع البرنامج التعليمي .
- اختيار اسم للموقع مناسب للمحتوي التعليمي, وهو www.azharedu.org.
- رفع البرنامج التعليمي بنمطيه على مساحة الخادم التي تم حجزها.

**3- التقويم البنائي للنسخة الأولية:**

استهدفت هذه الخطوة ضبط وتجريب البرنامج التعليمي بنمطيه بغرض تحديد نقاط الضعف وذلك بغرض الوصول بالبرنامج التعليمي إلي أفضل صورة ممكنة للاستخدام، وتم ذلك من خلال:

**- عرض النسخة الأولية علي عينة صغيرة من الفئة المستهدفة:**

في هذه المرحلة قام الباحث بتجريب البرنامج التعليمي بنمطيه علي أفراد العينة الاستطلاعية، وذلك بهدف التأكد من:

- وضوح المادة العلمية المتضمنة بالبرنامج التعليمي بالنسبة لعينة البحث.
- مناسبة محتوي البرنامج التعليمي بالنسبة لعينة البحث.
- إمكانية استخدام أفراد العينة للموقع والتعرف على الصعوبات التي تواجههم أثناء استخدامه لتلافيها أثناء التطبيق النهائي.
- وضوح التعليمات الواردة بالموقع التعليمي وكفايتها.
- جودة عملية الإخراج الفني للبرنامج التعليمي بنمطيه، من حيث لون الخلفيات، وحجم الخط ونوعه ولونه، وجودة الصور والرسوم الثابتة والمتحركة، ومناسبة موقع كل عنصر من عناصر الوسائط ووضوحه، والتعرف علي المشكلات التي قد تنشأ عند الاستخدام الفعلي للموقع ومعالجتها.
- حساب الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار التحصيلي (القبلي، البعدي)، وذلك بحساب متوسط الأزمنة التي قضاها التلاميذ في الإجابة عن كل اختبار.

وقد أسفرت نتائج التجربة الاستطلاعية عن تقبل وحماس التلاميذ لأسلوب العرض المتبع في الموقع التعليمي بما يتضمنه من مؤثرات بصرية وصوتية، كما أوضحت نتائج الدراسة الاستطلاعية ما يلي:

- وضوح المادة التعليمية ومناسبتها للتلاميذ.
- تمكن التلاميذ من التعامل مع البرنامج التعليمي بسهولة.
- وضوح التعليمات الواردة بالبرنامج التعليمي وكفايتها.
- ظهور مشكلات تتعلق بوجود صدى في الصوت، وأخطاء في الروابط والايقونات داخل البرنامج التعليمية، وتم التغلب على تلك المشكلات وتصحيح أخطاء البرنامج التعليمي.

- تحديد الزمن اللازم للإجابة عن الاختبار التحصيلي وهو (38 دقيقة).

**- عرض البرنامج التعليمي علي المحكمين:**

وفي هذه المرحلة قام الباحث بعرض النسخة الأولية للبرنامج التعليمي على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم، وتسجيل ردود أفعالهم حول الموقع التعليمي للتأكد من مناسبته لعينة البحث، وتم تحليل هذه الآراء وأخذها بعين الاعتبار، وإجراء التعديلات اللازمة.

وبذلك تأكد الباحث من صلاحية الموقع التعليمي للتطبيق، وأصبح في صورته النهائية.

➢ **مرحلة التطبيق:-**

في هذه المرحلة تم تطبيق البرنامج على عينة كبيرة من المتعلمين المستهدفين في مواقف التعليم الحقيقية، وتتضمن الخطوات التالية:

**1- الإعداد للتجربة وتحضير أدوات التقويم المناسبة:**

تم الإعداد لتجربة البحث الأساسية باتباع الإجراءات التالية:

أ- الحصول على موافقة الجهات المختصة: تم أخذ موافقة السادة المشرفين على التطبيق، ومخاطبة الجهة المسئولة في الأزهر الشريف، وقد تفضلوا بالموافقة للقيام بتجربة البحث على مجتمع الدراسة تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2021- 2022م.

ب - إعداد مكان تنفيذ تجربة البحث الأساسية: تم إعداد مكان تنفيذ تجربة البحث الأساسية معهد مجمع مدينة نصر الابتدائي النموذجي بمنطقة القاهرة الأزهرية، حيث تم التأكد من توافر أجهزة كمبيوتر ذات مواصفات جيدة تصلح للتطبيق، وكذلك توافر إنترنت في المعمل.

ب- اختيار عينة البحث:

تم اختيار العينة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وتكونت العينة من (36) تلميذًا، واجتمع الباحث مع التلاميذ عينة التجربة الأساسية في بداية التطبيق، وشرح لهم الهدف من التجربة، وكذلك الهدف من البرنامج التعليمي المقترح بالبحث الحالي، كما شرح لهم كيفية التعامل معه، واستخدامه، وكذلك كيفية التفاعل مع الواجهة الرئيسة للبيئة، والمحتوى الإلكتروني، والأنشطة، كما قام الباحث بعرض الخطة الزمنية اللازمة لدراسة محتوى المقرر، وتحديد مواعيد اللقاء مع التلاميذ عينة البحث.

ج- تطبيق أداتي القياس قبليًا:

تم تطبيق أدوات القياس قبليًا على مجموعات البحث يوم (الثلاثاء) الموافق (12/ 10/ 2021م) كالتالي:

- التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي؛ وهو عبارة عن أسئلة تحديد الصواب والخطأ، والاختيار من متعدد، وهو يقيس الجانب المعرفي المرتبط بالمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.

- التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي.
- تحليل نتائج التطبيق لتحديد مستوى مجموعات البحث، في المداخل التجريبية التي تم التعرض لها في التطبيق، وسيتم ذكر نتائج التطبيق القبلي لمجموعتي البحث في الفصل الرابع والخاص بنتائج البحث وتفسيرها.

**2- تنفيذ التجربة الأساسية:**

- بعد الانتهاء من تطبيق أداتي القياس قبليًا، والتأكد من تكافؤ المجموعات الفرعية في المجموعة التجريبية الأولى في الاختبار التحصيلي المعرفي وبطاقة الملاحظة للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي، تم تنفيذ التجربة الأساسية الخاصة بالبحث في الفترة من يوم (الثلاثاء) الموافق (12/ 10/2021م) إلى يوم (الثلاثاء) الموافق (2/11/2021م).

- تم متابعة عملية دخول التلاميذ للبرنامج التعليمي الإلكتروني بنمط القصة الإلكترونية المتحركة بشكل يومي، ومستمر خلال فترة التطبيق.

- تم متابعة التلاميذ عينة البحث، والرد على مشاركاتهم، وتصحيحها، وتوجيههم، وكذلك متابعة الحوار والمحادثات، والرد على الرسائل الإلكترونية.

- تم متابعة إجابات التلاميذ على الأنشطة التعليمية، وتوجيههم للإجابات الصحيحة، وتقديم الدعم لهم.

**3- تطبيق أداتي القياس بعديًا:**

تم تطبيق أدوات القياس بعديًا على مجموعات البحث يوم (الثلاثاء) الموافق (2/ 11/2021م) كالتالي:

- التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي.
- التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي.

➢ **مرحلة التقويم:**

في هذه المرحلة تم قياس مدى كفاءة وفاعلية البرنامج التعليمي، والحقيقة أن التقويم يتم خلال جميع مراحل عملية تصميم وإنتاج البرنامج التعليمي، لذا ينقسم التقويم إلى نوعين:

- تقويم بنائي أو تكويني: وهو ما يتم خلال وبين كل المراحل وهدفه التطوير والتحسين المستمر قبل إخراج البرنامج التعليمي بصورته النهائية.
- تقويم ختامي او نهائي: ويكون بعد اخراج البرنامج التعليمي في صورته النهائية وهدفه التأكد من فعالية البرنامج التعليمي.

**- ملاحظات الباحث علي التجربة:**

- تفاعل التلاميذ الجيد مع البرنامج التعليمي.
- الانطباع الجيد الذي أبداه التلاميذ وأولياء الأمور تجاه البرنامج التعليمي
- كانت للتجربة أثر ايجابي على التلاميذ الذين لم يشاركوا في البحث وأولياء أمورهم حيث أبدوا رغبتهم في الاشتراك بالبرنامج التعليمي.

## المعالجات الإحصائية المستخدمة:

بعد إتمام إجراءات التجربة الأساسية للبحث، تمت المعالجة الإحصائية للبيانات التي حصل عليها الباحث باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة البرنامج الإحصائي Statistical (SPSS) Package for Social Sciences الإصدار الخامس والعشرون لعام 2017م، وبرنامج الإكسيل Microsoft Excel.

## ثالثا: الأساليب والمعالجات الإحصائية:

تم استخدم بعض الأساليب الإحصائية الوصفية والاستدلالية لتحليل استجابات عينة الدراسة على الاستبانة والتي تضمنت ما يلي:

1- اختبار التاء للعينات المرتبطة Paired sample t-test: للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في كل من القياس القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي والأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ كل مجموعة.
2- حجم الأثر Effect Size: تم حساب حجم الأثر باستخدام قيمة d كوهين (Cohen's d) للتعرف على حجم أثر البرنامج التدريبي في تنمية التحصيل المعرفي والأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة بمهارات الحاسب الآلي لدى عينة من تلاميذ الصف الرابع بالمرحلة الابتدائية في الأزهر الشريف.
3- نسبة الكسب لماكجوجيان McGugian Gain Ratio: لتحدد نسبة الكسب التي حققها البرنامج المقترح في تحسين مستوى كل من التحصيل المعرفي والأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدي تلاميذ كل مجموعة.
4- تم تحليل نتائج الدراسة باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) Statistical Package for Social Sciences الإصدار الخامس والعشرون لعام 2017م، وبرنامج الإكسيل Microsoft Excel.

## رابعًا: عرض ومناقشة نتائج اختبار فروض الدراسة

تم اختبار فاعلية البرنامج التدريبي من خلال اختبار فروض الدراسة والتي جاءت نتائجها على النحو الآتي:

**1- نتائج اختبار الفرض الأول "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف**

**القصة الإلكترونية المتحركة في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي":**

لدراسة معنوية الفروق بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي تم استخدام اختبار التاء للعينات المرتبطة Paired sample t-test، وقد جاءت النتائج كما هو موضح بالجدول (3).

جدول (3)

*الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي تدرس برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية*

| المتغير | القياس | العدد | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية | حجم الأثر (d كوهين) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي | القبلي | 36 | 59.91- | 35 | 0.00 | 10.14 |
| | البعدي | 36 | | | | |

يتضح من الجدول (3) أن قيمة التاء قد بلغت (59.91) بدلالة إحصائية قدرها (0.00) وهو ما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي تدرس برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ المجموعة في القياس القبلي (5.00)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ المجموعة في القياس البعدي (38.61)، وفي ضوء هذه النتائج يمكن قبول الفرض الأول.

وقد أوضح حساب حجم الأثر وجود أثر كبير للبرنامج القائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية لدى تلاميذ المجموعة حيث بلغت قيمة d كوهين (10.14)، وتتفق هذه النتيجة إجمالاً مع نتيجة دراسة خالد الرازقي وآخرون (2019)، والتي أكدت على فاعلية القصة الإلكترونية في تحسين التحصيل المعرفي للمهارات الحياتية.

**2- نتائج اختبار الفرض الثاني "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي":**

لدراسة معنوية الفروق بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية

المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي تم استخدام اختبار التاء للعينات المرتبطة Paired sample t-test، وقد جاءت النتائج كما هو موضح بالجدول (4).

جدول (4)

*الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي تدرس برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية*

| المتغير | القياس | العدد | قيمة "ت" | درجات الحرية | الدلالة الإحصائية | حجم الأثر (d كوهين) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي | القبلي | 36 | -75.14 | 35 | 0.00 | 15.00 |
| | البعدي | 36 | | | | |

يتضح من الجدول (4) أن قيمة التاء قد بلغت (75.14) بدلالة إحصائية قدرها (0.00) وهو ما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي تدرس برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ المجموعة في القياس القبلي (34.61)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ المجموعة في القياس البعدي (86.39)، وفي ضوء هذه النتائج يمكن قبول الفرض الثاني.

وقد أوضح حساب حجم الأثر وجود أثر كبير للبرنامج القائم على توظيف القصة الإلكترونية في تنمية الأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لدى تلاميذ المجموعة حيث بلغت قيمة d كوهين (15.00)، وتتفق هذه النتيجة إجمالاً مع نتائج دراسة عادل البنا وآخرون (2021)، ودراسة ناريمان سعد (2019)، ودراسة خالد الرازقي وآخرون (2019)، والتي أكدت جميعها على فاعلية القصة الإلكترونية تحسين الأداء العملي المرتبط بالمهارات الحياتية.

## خامسًا: ملخص نتائج اختبار صحة فروض البحث:

توصل البحث إلى النتائج التالية:

**1- عرض النتائج الخاصة بقائمة المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي اللازمة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي الازهري.**

تم التوصل إلى عدد (30) مهارة من المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي، ضرورية يحتاج إليها تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الازهري.

2- عرض النتائج الخاصة بقائمة أهداف البرنامج الإلكتروني المقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري من وجهة نظر الخبراء والمحكمين

تم التوصل إلى (30) هدف رئيس لما يجب أن يكون عليه التلاميذ بعد الانتهاء من دراسة الدروس التعليمية

**2- عرض النتائج الخاصة بفاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.**

تم التوصل إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للتحصيل المعرفي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.

**3- عرض النتائج الخاصة بفاعلية برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.**

تم التوصل إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات التلاميذ الذين يدرسون برنامج إلكتروني مقترح قائم على توظيف القصة الإلكترونية في القياسين القبلي والبعدي للأداء العملي للمهارات الحياتية المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي لصالح القياس البعدي.

## سادسًا: توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي أسفر عنها البحث الحالي يمكن تقديم عدد من التوصيات وهي:

1. الاستفادة من نتائج البحث الحالي، خاصة إذا ما دعمت بحوث مستقبلية هذه النتائج.
2. الاستفادة من قائمة المهارات التي تم إعدادها في البحث للاسترشاد بها في بحوث أخرى تجرى لتنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي.
3. الاستفادة من الأدوات التي أعدها الباحث وهي: (اختبار تحصيلي في الجوانب المعرفية للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي، وبطاقة ملاحظة الأداء المهاري للمهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي).
4. الاهتمام بتطوير مقرر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في كافة مراحل التعليم المختلفة؛ بحيث تتضمن توظيف المهارات الحياتية.
5. الاهتمام بتطوير مقرر تكنولوجيا المعلومات المقرر في الصف الرابع الابتدائي، لا سيما الاهتمام أكثر بالجانب المهاري للمهارات المرتبطة باستخدام الحاسب الآلي المناسب لأعمار التلاميذ؛ لضعف التركيز على الجانب المهاري لمهارات الحاسب الآلي طبقًا لتحليل مقرر تكنولوجيا المعلومات 2021- 2022م.
6. توظيف القصة الإلكترونية المتحركة في تعليم التلاميذ المرحلة الابتدائية مختلف المقررات الدراسية.

## سابعًا: مقترحات ببحوث ودراسات مستقبلية:

في ضوء نتائج البحث وتوصياته يُقترح إجراء البحوث والدراسات المستقبلية التالية:

1. دراسة مماثلة للدراسة لجميع الصفوف الدراسية بالمرحلة الابتدائية ولكل المواد الدراسية.
2. قياس أثر القصة الإلكترونية المتحركة على نواتج تعلم مختلفة.
3. بيان أثر استخدام القصة الإلكترونية المتحركة في تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالمقررات الدراسية المختلفة بالمرحلة الابتدائية الأزهرية.
4. إجراء دراسات شبيهة بالبحث الحالي تستهدف تنمية المهارات الحياتية المرتبطة بالحاسب الآلي موضع البحث لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية والثانوية.
5. قياس فاعلية برنامج إلكتروني قائم القصة الإلكترونية المتحركة في إكساب تلاميذ الصف الخامس الابتدائي الأزهري مهارات القرن الحادي والعشرين.
6. فباس فاعلية برنامج إلكتروني قائم القصة الإلكترونية المتحركة في إكساب تلاميذ الصف السادس الابتدائي الأزهري مهارات القرن الحادي والعشرين.
7. قياس فاعلية برنامج إلكتروني قائم القصة الإلكترونية المتحركة في إكساب تلاميذ مرحلة رياض الأطفال الأزهرية مهارات القرن الحادي والعشرين.

# المراجع

## أولًا : المراجع العربية

أحمد عبد النبي عبد الملك نظير (2013). *فاعلية برنامج تدريبي قائم على المستحدثات التكنولوجية في تنمية المهارات الحياتية لذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعليم* (رسالة ماجستير). كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس. القاهرة.

أحمد محمد أبو الخير أحمد (2013). *أثر برنامج قائم على مهارات التنظيم الذاتي في تنمية المهارات الحياتية وعادات الاستذكار لدى طلاب المدرسة الثانوية*. مجلة العلوم التربوية كلية الدراسات العليا للتربية جامعة القاهرة. 2.

أسماء مسعود محمد أحمد البليطي (2017). *التنبؤ بالصمود النفسي من خلال المساندة الاجتماعية وجودة الحياة لدى المعاقين حركيا*. مجلة كلية التربية جامعة الأزهر. الجزءالثاني (175). 220- 260.

الصادق رابح (2017). *دور التفكير النقدي في عقلنة التعامل مع الإشاعات على شبكات التواصل ا لاجتماعي*. المجلة العربية للإعلام والاتصال. (17). 99- 124.

أمل شعبان أحمد (2019). *تطوير برنامج إلكتروني لتدريب معلمي المرحلة الإعدادية على تصميم صفحات الويب التعليمية وفقاً لمبادئ التعلم النشط وأثره على تنمية أسلوب التعلم العميق والاستراتيجي ودافعية الإنجاز لديهم*. مجلة كلية التربية جامعة الأزهر. المجلد 38 (181). 419 - 460.

إيهاب أحمد محمد مختار (2017). *فعالية استخدام استراتيجية Seven E's البنائية في تنمية المهارات الحياتية وعادات العقل في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. 85. 101-154.

تيغيرا إبراهيم (2018). *فاعلية استخدام برنامج مصمم القصص الرقمية في علاج الأخطاء الإملائية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى* (رسالة ماجستير). معهد تعليم اللغة العربية لغير الناطق بها، الجامعة الإسلامية. المدينة المنورة.

حسن فاروق محمود حسن (2015). *أثر اختلاف مستوى التفاعل في القصة الإلكترونية وموقعها في برامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية المفاهيم الإسلامية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي*. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر. المجلد 4 (163). 296- 363.

حمدان يوسف الأغا (2012). *فاعلية توظيف إستراتيجية Seven E's البنائية في تنمية المهارات الحياتية في مبحث العلوم العامة الفلسطيني لدى طلاب الصف الخامس الأساسي* (رسالة ماجستير). كلية التربية، جامعة الأزهر. غزة.

داليا محسن عبد المنعم سويفي (2016). *محتوى إلكتروني مقترح قائم على التعلم التشاركي لتنمية المعارف والمهارات الحياتية في مادة الحاسب الآلي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية* (رسالة ماجستير). كلية التربية النوعية، جامعة المنيا. المنيا.

رجا بن عوضه سعيد ال حيدان (2017). *أثر برنامج تعليمي قائم على التعلم النشط في تنمية المفاهيم الفقهية والمهارات الحياتية في مقرر الفقه لدى طلاب الصف الثالث المتوسط* (رسالة دكتوراه). كلية التربية، جامعة الملك خالد. أبها.

سلوي علي حمادة (2012). برامج لتنمية المهارات الحياتية. مجلة القراءة والمعرفة. (132). 182-200.

سلوى يحيى محمد الحداد (2021). فاعلية برمجية إلكترونية قائمة على برنامج Auto play لتدريس الرياضيات في تنمية التحصيل والقوة الرياضية لدى طلبة معلمي رياضيات التعليم الأساسي بكلية التربية جامعة إب. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس. (129). 309 - 336.

عبد الرحمن دخيل الله السلمي (2019). اختلاف نمط الإبحار في القصة الرقمية وأثره على التحصيل العلمي لدى طلاب المرحلة الابتدائية. مجلة القراءة والمعرفة كلية التربية جامعة عين شمس. (212). 31-80.

عبد الرحمن سيد سليمان (2010). سيكولوجية ذوي الحاجات الخاصة: الخصائص والسمات. القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.

عبد الله موسى عبد الموجود موسى (2015). *فاعلية اختلاف نمط عرض القصة الإلكترونية في تنمية التحصيل في مادة التربية الدينية الإسلامية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي* (رسالة ماجستير). كلية التربية، جامعة الأزهر. القاهرة.

علي بن أحمد علي الأحمري (2018). *دور المرحلة الابتدائية في تنمية المهارات الحياتية للطلاب* (رسالة ماجستير). كلية التربية، جامعة الملك سعود. الرياض.

فاطمة عبد الفتاح أحمد إبراهيم (2016). *أثر استخدام نظرية تريز في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية على تنمية المهارات الحياتية والتفكير التخيلي لدى تلاميذ الصف الثاني الاعدادي*. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية. (83). 50-80.

محمد عبد الحميد أحمد، ووليد يوسف محمد، وأسماء فتحي محمد محمد (2016). *معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية*. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية. (29). 231 - 251.

محمد عبد الرزاق محمد الحياصات (2017). *برنامج مقترح في العلوم قائم على مدخل التعلم بالمشروع ونظرية الذكاءات المتعددة وأثره في تنمية بعض قدرات الذكاء العلمي والمهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الأساسية بالأردن*. مجلة العلوم التربية. المجلد 25 (3). 264- 310.

محمد قاسم عبد الله (2017). ثقافة الصورة والثقافة المرئية لدى الأطفال (قضايا تربوية- نفسية حديثة). مجلة الطفولة العربية. 71. 9-36.

محمود أحمد عبد الحميد مبروك (2021). *التعليم الإلكتروني طوق النجاة في عصر كوفيد-19*. مجلة كلية التربية جامعة مطروح. 1 (1). 78- 90.

نادر معرفي (2014). *الطفل العربي وتكنولوجيا المعلومات: ملامح من تجربة المركز الإقليمي لتطوير البرمجيات التعليمية*. مجلة الطفولة والتنمية. المجلد 21(6). 209- 213.

نجوى يحي عبد الله بدوي (2018). *أثر التفاعل بين نمط التعلم التشاركي ومستوى الدافعية للإنجاز في بيئة شبكات الويب الاجتماعية في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لطلاب كلية التربية* (رسالة دكتوراه). كلية التربية، جامعة حلوان. القاهرة.

هالة الشحات عطية يوسف (2017). *فاعلية إستراتيجية (فكر - زاوج - شارك) في تدريس الدراسات الإجتماعية على تنمية بعض المهارات الحياتية والميل نحو المادة لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية*. مجلة كلية التربية بأسيوط. المجلد 33 (9). 190 - 262.

وائل سماح محمد إبراهيم (2015). *تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوى طموح معلمي المرحلة الابتدائية*. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية جامعة المنيا. (2). 232-309.

وزارة التخطيط والمتابعة والإصلاح الإداري (2016). *رؤية مصر 2030*. استرجعت في 16 فبراير 2018. متاح على:

http://sdsegypt2030.com/wpcontent/uploads/2016/05/التعليم-والتدريب.pdf

يسري أحمد علي محمد (2018).*برنامج قائم على التعلم المستند إلى الدماغ في تدريس الرياضيات لتنمية حل المشكلات واتخاذ القرار لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*. مجلة القراءة والمعرفة. (201). 275 - 297.

يونيسف (2017). *مبادرة تعلم المهارات الحياتية والمواطنة في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا (LSCE)*. استرجعت في 14 مايو 2019. متاح على:

http://lsce.quo-staging.com/ar

يونيسف (2020). ***قياس المهارات الحياتية في سياق تعليم المهارات الحياتية والمواطنة في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا***. استرجعت في 29 أغسطس 2021. متاح على:

https://www.unicef.org/mena/ar/تقارير/الحياتية-المهارات-قياس

المراجع العربية مترجمة :

Abdel Nabi, A (2013) .The effectiveness of a training program based on technological innovations in developing the teachable mental life skills (Master thesis). Faculty of Education, Ain Shams University. Cairo.

Abu Al-Khair, A (2013) .The effect of the Eam program on self-regulation skills in developing life skills and recall habits of secondary school students. . 2.

Muhammad, A (2017) .Psychological prediction. Journal of the Faculty of Education, Al-Azhar University. Part Two (175). 220-260.

Rabeh, S (2017). The role of reasoning connected in the quantification of the magazine for the communication media. (17). 99-124.

Ahmed, A (2019). Developing an electronic program to train middle school teachers on designing educational web pages according to the principles of active learning and its impact on developing the cooperative and strategic learning style and achievement motivation. Journal of the Faculty of Education, Al-Azhar University. Volume 38 (181). 419 - 460.

Mukhtar, M (2017). The effectiveness of using the Seven E strategy in developing life skills and habits of anxiety in the subject of primary school pupils. Studies in Education and Psychology. 85. 101-154.

Ibrahim, T (2018). The effectiveness of using the digital story designer program in treating spelling errors in the post-print stage. . Madina El Monawara.

Farouk, H (2015). The effect of the interaction difference in the electronic story signed in educational computer programs in developing Islamic concepts for sixth grade students. Journal of the College of Education, Al-Azhar University. Volume 4 (163). 296-363.

Al-Agha, H (2012). The effectiveness of employing the seven-strategy in developing life skills for Palestinian general science research among primary school students (Master's thesis). College of Education, Al-Azhar University. Gaza.

Sweifi, D (2016). Electronic content content, Faculty of Foundation Education, Minia University. Minya.

Saeed, R (2017). educational impact on active learning in developing jurisprudence concepts and life skills in the jurisprudence course for third-grade intermediate students (PhD thesis). College of Education, King Khalid University. Abha.

Hamadeh, S (2012). To develop life skills. Journal of reading and knowledge. (132). 182-200.

Al-Haddad, S (2021). The effectiveness of an electronic software based on the Auto play program for teaching mathematics in developing mathematical achievement and strength among students of mathematics teachers of basic education at the College of Education, Ibb University. Journal of Arab Studies in Education and Psychology. (129). 309 - 336.

Al-Sulami, A (2019). The different style of navigation in the digital story and its impact on the educational attainment of the Foundation for Primary Students. . (212). 31-80.

Suleiman, A (2010). Psychology of people with special needs: characteristics and traits. Cairo: Zahraa Al Sharq Library.

Abd Al Mawjoud, A (2015). The effectiveness of the different style of electronic story presentation in the development of Islamic education material for the sixth primary grade (Master's thesis). College of Education, Al-Azhar University. Cairo.

Al-Ahmari, A (2018) .in Life Skills Development, College of Education, King Saud University. Riyadh.

Ibrahim, F (2016). The effect of using TRIZ theory in teaching social studies on developing life skills and imaginative thinking for second graders. Journal of the Society for Social Studies. (83). 50-80.

Abdel Hamid, M., Youssef, W and Mohamed, A (2016) .Productive health categorized. Information Technology Association. (29). 231 - 251.

Al-Hiyasat, M (2017). A proposal program in science based on the project learning approach and the theory of multiple intelligences and its impact on developing some intellectual abilities and life skills for primary school students in Jordan. Journal of Education Sciences. Volume 25 (3). 264-310.

Abdullah, M (2017) . Image culture and visual culture among children (modern educational-psychological issues). Arab Childhood Magazine. 71. 9-36.

Mabrouk, M (2021) .E-learning is a lifeline in the era of Covid-19. Journal of the Faculty of Education, Matrouh University. Eleven). 78-90.

Marafie, N (2014). The Arab Child and Information Technology: The Experience of the Regional Center for Educational Software. Childhood and Development Journal. Volume 21 (6). 209-213.

Badawi, N (2018). The effect of the interaction between the participatory learning learning style and the level of motivation for achievement in the environment of social networks in the development of educational productivity skills in the School of Education (PhD thesis). Faculty of Education, Helwan University. Cairo.

El-Shahat, H and Youssef, A (2017). The effectiveness of a strategy (think - pair - share) in teaching social studies on developing life skills and tending towards the subject of primary school students. Journal of the College of Education in Assiut. Volume 33 (9). 190 - 262.

Ibrahim, S (2015). The skills of developing the new written and digital story design with bacteria at the level of ambition of primary school teachers. . (2). 232-309.

Ministry of Planning and Economic Development .(2016) .Egypt 2030. Retrieved on February 16, 2018. Available at:

http://sdsegypt2030.com/wpcontent/uploads/2016/05/ Education and Training. Pdf

Mohamed, Y (2018). A program based on primary school students. Journal of reading and knowledge. (201). 275

UNICEF (2017). The Life Skills and Citizenship Learning Initiative in the Middle East and North Africa (LSCE). Retrieved 14 May 2019. Available at:

http://lsce.quo-staging.com/ar

UNICEF (2020). Measuring life skills in the context of life skills education and citizenship in the Middle East and North Africa region. Retrieved August 29, 2021. Available at:

https://www.unicef.org/mena/ar/تقارير/الحياتية-المهارات-قياس

## ثالثا : المراجع الأجنبية

Bugis, Y (2018*). Creating Digital Stories with Saudi Arabian Pre-service Teachers: Using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) Model to Promote Lesson Plan Development* (Doctor of Philosophy). College of Education and Behavioral Sciences. University of Northern Colorado. Colorado State. United States.

Fu, N (2018). *Digital Storytelling for Non-Background Learners of Chinese: A Case Study of a Primary School in Australia* (Master of Philosophy). Western Sydney University. Sydney. Australia.

Hoffler, T. N (2007). Instructional Animation versus Static Pictures: A Meta- Analysis. Learning and Instruction.17. 722-738.

Shannon, B (2014). *Youth Life Skill Development For 21 st Century Workforce Preparedness* (Doctor of Education).North Carolina State University. North Carolina. United States.

Von, S (2017). *Young children, computer coding, and story creation: An examination of first- and second-grade children's multimodal stories and literacy practices when engaged with a multimedia coding application* (Doctor of philosophy). Iowa State University. Iowa State. United States.