القصة الإلكترونية مدخل لتنمية بعض مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة

إعـــــداد

أ / نيهال علي عبد العزيز أبو سلام
باحثة ماجستير

إشراف

أ.د/ إيناس سعيد الشتيحي
أستاذ أصول تربية الطفل ووكيل الكلية
لشئون التعليم للطلاب
كلية التربية للطفولة المبكرة
جامعة المنوفية

أ.د/ علا عبد المنعم الزيات
أستـاذ علـم الاجتمـاع
ورئيس قسم علم الاجتماع
كلية الآداب – جامعة المنوفية

المستخلص:

هدفت الدراسة إلي التعرف علي فاعلية برنامج أنشطة يعتمد علي القصص الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة، ولتحقيق هذا الهدف قدمت الدراسة إطاراً نظرياً وتحليلياً وتطبيقياً. وقد إعتمدت الدراسة على عدد من الأدوات وهي:

قائمة مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة ، مقياس مهارات التنمية البشرية المصور، برنامج القصص الإلكترونية.

وقد تم تطبيق الجزء التجريبي للدراسة بروضة مدرسة المنطقة الصناعية الإبتدائية بإدارة شبين الكوم التعليمية محافظة المنوفية ، والتابعة لوزارة التربية والتعليم، علي عينة قوامها (٢٠) طفلاً تتراوح أعمارهم من (٥ – ٦) سنوات ، وقد تم إستخدام المنهج شبه التجريبي ذات القياس القبلي والبعدي وقد توصلت الدراسة إلي:

- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لإختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية) لصالح المجموعة التجريبية.
- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية) لصالح التطبيق البعدي.
- لا يوجد فرق ذا دلالة احصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية (الذكور – الإناث) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية).

الكلمات المفتاحية :

- القصة الإلكترونية
- مهارات التنمية البشرية
- طفل الروضة

Abstract:
The study aimed to identify the effectiveness of an activity program based on electronic stories in developing some human development skills for kindergarten children. To achieve this goal, the study presented a theoretical, analytical and applied framework. The study relied on a number of tools, namely:
List of human development skills for kindergarten children, illustrated human development skills scale, electronic stories program.
(All these tools were prepared by the researcher), and the experimental part of the study was applied in the Kindergarten of the Industrial Zone Primary School in the Shebeen El-Koum Educational Administration, Menoufia Governorate, which is affiliated to the Ministry of Education, on a sample of (20) children whose ages ranged from (5-6) years. The semi-experimental method with pre and post measurement was used The study found:
• There are statistically significant differences between the mean scores of the children of the experimental and control groups in the post application of the human development skills test (with its sub-skills) in favor of the experimental group.
• There are statistically significant differences between the mean scores of the children of the experimental group in the pre and post application of the human development skills test (with its sub-skills) in favor of the post application.
• There is no statistically significant difference between the mean scores of the children of the experimental group (males - females) in the post application of the human development skills test (with its sub-skills).
key words :
- E-Story
- Human Development skills
- Kindergarten children

مقدمة الدراسة:

تمثل مرحلة الطفولة المبكرة أهم المراحل في حياة الإنسان نظرا لما يتميز به الأطفال فيها من مرونة وقابلية للتعلم ونمو للمهارات والقدرات المختلفة، وبالتالي فمرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يمكن من خلالها تنمية وعي الطفل بالمهارات الحياتية الهامة التي تؤثر علي عاداته وسلوكياته مستقبلاً والتي تساهم في تنميتة بشرياً.

تعد القصة بصفة عامة والقصة الإلكترونية بصفة خاصة عاملاً مساعداً في تقوية اللغة وتقويمها، وتكوين الشخصية لاحتواء القصة الإلكترونية على المغزى والخيال والأسلوب والتراكيب اللغوية المتنوّعة وتعد من أحب ألوان الأدب إلى الأطفال فهي تزوّدهم بالكثير من القيم والمعلومات والحقائق والاتجاهات وآداب السلوك وخصائص الأشياء وقوانين الطبيعة والحيل والمهارات المختلفة في المواقف المختلفة، وكذلك تتيح لهم الفرصة من خلالها للتعرف على الكثير من الأمور الغامضة التي تجري حولهم، بل وتوسّع نطاق ثقافتهم فتطلعهم على ثقافات عصور أو شعوب أخرى.

تتميز القصة الإلكترونية عن القصة التقليدية بوجود عنصر التفاعل بها، حيث مشاركة الطفل فيها بشكل من الأشكال، وتتميز القصة الإلكترونية . أيضاً . عن التقليدية باحتوائها علي الوسائط المتعددة من صوت، وموسيقي، ونص فائق، وحركة، وصور ثابتة وأخري متحركة، ورسوم متحركة؛ فتكون أكثر جذباً، وتشويقاً، وإثارة للمتعلم.

مشكلة الدراسة:

بدأ الإحساس بمشكلة البحث أثناء ممارسة الباحثة عملها في رياض الأطفال وتعاملها مع طفل هذه المرحلة ومعايشتها للواقع الميداني فقد وجدت أنه بحاجة الي اكتسابعض مهارات التنمية البشرية و أن أفضل طريقة لإكتسابه بعض مهارات التنمية البشرية من خلال القصة الإلكترونية وبالرجوع الي الدراسات التربوية المتخصصة في مجال تربية الطفل وجدت الباحثة أن القصة الإلكترونية مدخل مناسب لتقديم المفاهيم والقيم للأطفال وعلي هذا فقد تمثلت مشكلة البحث في الأسئلة التالي:

١- ما مهارات التنمية البشرية المراد اكسابها للطفل كما يراها خبراء تربية الطفل؟

٢- ما دور القصة الإلكترونية في اكساب طفل الروضة بعض مهارات التنمية البشرية؟

أهداف الدراسة:

١- تحديد مهارات التنمية البشرية المراد اكسابها للطفل كما يراها خبراء تربية الطفل.

٢- دور القصة الإلكترونية في اكساب طفل الروضة بعض مهارات التنمية البشرية.

أهمية الدراسة:

ويمكن تناول أهمية الدراسة من جانبين:

١- الأهمية النظرية:

- تنبثق أهمية هذه الدراسة من أهمية مرحلة رياض الأطفال التي تتكون خلالها المهارات الأساسية للأطفال ويتم فيها تكوين معالم شخصية الطفل حيث يشعر فيها بفرديته وذاته شعوراً واضحاً ويدرك من الصفات والسمات التي يتصف بها وتميزه عن الآخرين.
- يمكن أن تسهم الدراسة الحالية في إلقاء الضوء علي القصص الإلكترونية كجزء هام من أدب الأطفال، والإهتمام بمرحلة الطفولة المبكرة، وغرس مهارات التنمية البشرية لديهم.

٢- الأهمية التطبيقية:

- توجيه أنظار التربويين إلي إمكانية إستخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية في إكساب طفل الروضة العديد من المهارات المختلفة بطريقة مشوقة ومحببة إلي أنفسهم.
- يمكن أن تسهم الدراسة في إلقاء الضوء علي القصة الإلكترونية ودورها في اكساب طفل الروضة بعض مهارات التنمية البشرية، كما يساعد البحث في توجيه أنظار القائمين علي تعليم طفل الروضة إلي أحد المداخل التى تسهم في تنمية الطفل بشرياً.

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية علي المنهج شبه التجريبي في التعرف علي مدي فاعلية القصة الإلكترونية لإكتساب بعض مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة.

حدود الدراسة:

تم اختيار أطفال المجموعة التجريبية (٢٠) طفلاً من أطفال المستوي الثاني (٥ – ٦) سنوات برياض الأطفال بمدرسة المنطقة الصناعية الإبتدائية بإدارة شبين الكوم التعليمية محافظة المنوفية

والتابعة لوزارة التربية والتعليم، كما تم اختيار المجموعة الضابطة (٢٠) طفلاً من أطفال المستوي الثاني (٥ – ٦) سنوات برياض الأطفال بمدرسة سيدي خميس الإبتدائية بشبين الكوم والتابعة لوزارة التربية والتعليم.

الحدود الزمنية للدراسة:

تم تطبيق برنامج الدراسة الحالية في مدة (٤) أسابيع بواقع (٥) جلسات أسبوعياً، بواقع جلسة واحدة يومياً، في الفترة من (٢٠٢٣/٢/١٩حتي ٢٠٢٣/٣/١٩).

مصطلحات الدراسة:

تمثلت مصطحات الدراسة فيما يلي:

- **القصة الإلكترونية E-Story**

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها " سرد لأحداث واقعية أو خيالية ذات هدف محدد متمثل في تنمية بعض مهارات التنمية البشرية، تم إعدادها باستخدام الحاسب، يتزامن فيها عرض الصورة مع الصوت، للتعبير عن مضمون القصة، ويصاحبها الموسيقي والمؤثرات الصوتية، للتعبير عن الحالة الإنفعالية العامة للقصة، ويضاف إليها أحياناً مقاطع الفيديو والنص المتطابق مع الصوت أو أغنية تدعم هدف القصة.

- **التنمية البشرية Human Development**

استخدمت الباحثة هذا التعريف الإجرائي للتنمية البشرية بأنها "محاولة استمرار تنمية طفل الروضة وذلك من خلال اشباع بعض الحاجات والمهارات الأساسية لتحقيق طموح نحو مستقبل أفضل يجعله متوافقًا مع المجتمع ".

الإطار النظري للدراسة

أولاً: القصة الإلكترونية:

تتميز القصة الإلكترونية عن القصة التقليدية بوجود عنصر التفاعل بها، حيث مشاركة الطفل فيها بشكل من الأشكال، وتتميز القصة الإلكترونية . أيضاً . عن التقليدية باحتوائها علي الوسائط المتعددة من صوت، وموسيقي، ونص فائق، وحركة، وصور ثابتة وأخري متحركة، ورسوم متحركة؛ فتكون أكثر جذباً، وتشويقاً، وإثارة للمتعلم.

وقد ساعد في ظهور القصص الإلكترونية العديد من العوامل منها الثورة المعلوماتية، انتشار شبكات التواصل الإجتماعي، ظهور تقنيات2 web، انتشار الألعاب الإلكترونية.

وترجع أهمية القصة الإلكترونية في مراعاتها الفروق الفردية بين المتعلمين، فهي تتيح أن يتعلم أو يستكمل كل متعلم قصته حسب قدراته وإمكاناته، وتعطي صورة من الواقع الذي تحدث فيه أحداث القصة، كما تمكن الطفل من الحصول علي خبرات يصعب الحصول عليها.

تعددت تعريفات القصص الإلكترونية، فيمكن تعريفها بأنها "عبارة عن الجمع بين السرد التقليدي والمحتوي الرقمي، بما يتضمنه هذا المحتوي من الصور والصوت والفيديو لإنشاء قصة قصيرة. (kieler,2010,49)

وتعرف القصة الإلكترونية " بأنها تحويل أو إخراج أو إعداد قصة من قبل تأليفاً بشرياً، وليس إلكترونياً، وتعمل القصة المؤلفة علي وسيط إلكتروني وهو أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أو C. D ROM من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والذوق والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية أخري مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتثبيت أو فيما يعرف Multimdia أي الوسائط المتعددة. (محمد محمود، وفاء محمد، ٢٠٠٤، ٤٨٤)

كما يعرفها حسين محمد بأنها "عملية الجمع بين فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية مثل: الصور، والصوت، والفيديو، كما يقوم هذا النوع من القصص علي إيجاد خليط من بعض الرسومات الرقمية، والنصوص، والسرد المسجل، والصوت، والفيديو، والموسيقي لتقديم موضوعات حول موضوع محدد" (حسين محمد،١٤،٢٠١٦)

والدراسة الحالية تعرف القصص الإلكترونية إجرائياً بأنها " سرد لأحداث واقعية أو خيالية ذات هدف محدد متمثل في تنمية بعض مهارات التنمية البشرية، تم إعدادها باستخدام الحاسب، يتزامن فيها عرض الصورة مع الصوت، للتعبير عن مضمون القصة، ويصاحبها الموسيقي والمؤثرات الصوتية، للتعبير عن الحالة الإنفعالية العامة للقصة، ويضاف إليها أحياناً مقاطع الفيديو والنص المتطابق مع الصوت أو أغنية تدعم هدف القصة.

عوامل ظهور القصة الإلكترونية:

بدأت القصة الإلكترونية في الظهور في ثمانينات القرن الماضي، ولم تجد رواجاً إلا مع بدايات الألفية الجديدة، وبحلول عام ٢٠١٠ أصبحت القصص الإلكترونية من الموضوعات الأكثر اهتماماً وبروزاً (Crawford, 2013, 12).

وقد تعددت العوامل التي ساعدت علي ظهور القصة الإلكترونية ويمكن إجمالها فيما يلي:

- الثورة المعلوماتية: لقد تأثر الأدب بالثورة الإلكترونية في العصر الحالي، فأصبحت النصوص تستخدم فيها الإمكانيات الهائلة لتقنيات العصر من صور فوتوغرافية، ورسوم متحركة، ووسائل سمع بصرية، وروابط تشعبية. . . إلخ، وظهور ما يسمي بالقصة الإلكترونية التي أصبحت الكلمة فيها جزء من الكل، بعد أن كانت القصة لا تعرف سوي التعبير عن الأفكار بالكلمة المكتوبة، والمخيلة النشطة. (Miller,2004,3-5)
- انتشار شبكات التواصل الإجتماعي: مثل Facebook,Twitter التي أحدثت بدورها ثورة في ميدان الإعلام وفي الميدان الإجتماعي بصفة عامة. وكذلك مواقع بث مقاطع الفيديو، وهي مواقع تتيح للأفراد العاديين نشر المقاطع المصورة، وتبادل القصص، ومن أمثلة هذه المواقع YouTube,Myvideo. (إبراهيم بعزيز، ٢٠١٢، ٤٠)
- ظهور تقنيات Web 2: أن تقنيات web2 تتميز بالتفاعلية والمرونة التي من شأنها أن تنتقل بالتعليم إلي التعليم، وتجعل التلميذ مرسل، ومتفاعل، ومشارك لامجرد مستقبل ومتلقي سلبي. فهي تعتبر وسائط جديدة لتقديم خدمات الجيل الثاني من الإنترنت، تعتمد علي دعم الإتصال بين مستخدمي الإنترنت، وتعظيم دور المستخدم في إثراء المحتوي الرقمي علي الإنترنت، والتعاون بين مختلف مستخدمي الإنترنت في بناء مجتمعات

إلكترونية، وتنعكس تلك الوسائط في عدد من التطبيقات التي تحقق سمات وخصائص web2 أبرزها المدونات Blogs، التأليف الحر Wiki، وصف المحتوي Content Tagging، الشبكات الإجتماعية Online Social Network، الملخص الوافي للموقع RSS. (Alexander,2006)

- انتشار الألعاب الإلكترونية: في البدايات لم تكن الألعاب الإلكترونية تعتمد علي رؤية قصة، فأهمية القصة في اللعبة تعتمد علي نوع هذه اللعبة. مثلاً، في اللعبة المعتمدة علي إطلاق الرصاص علي مخلوقات شريرة فقط، فإن القصة لا تضيف للعبة قيمة، بينما هناك ألعاب أخري تستخدم فيها القصص. ففي اللعبة "الخيالية والأسطورة" مثلا، تشكل تعقيدات القصة جوهر اللعبة، وما يجعل القصة أكثر أهمية، وجود الشخصيات المثيرة فيها، وكلما أمعنت القصة في رسم الشخصيات بملامحها الشخصية وحوافزها وقصتها إلخ. . . ، تصبح اللعبة أكثر إثارة للاهتمام. (Juul,2011,13)

مزايا القصة الإلكترونية:

اتفق كل من (ماريان عزيز، ٢٩، ٢٠١٦) (وفاء عبد السلام، ٢٠١١، ٢٦)؛ (Muller et al, 2010, 224) ؛ (Kieler, 2010, 49 ؛ Gils, 2005)علي أن ازدهار القصص الإلكترونية في المجال التعليمي كان نتيجة للعديد من المميزات التي تتمتع بها ومنها:

- توفير المزيد من التباين عن الأساليب التقليدية في التعليم.
- تجعل خبرة التعلم شخصية.
- التمرين علي الموضوعات المهمة وجعلها أكثر اقناعاً.
- إيجاد مواقف الحياة الحقيقية بطريقة سهلة ورخيصة.
- تُحسن مشاركة التلاميذ في عملية التعلم.
- تساعد المعلمين علي استخدام أساليب لعب أدوار في الفصول الدراسية.
- تعزيز مهارات الحوار.
- تمكن التلاميذ من تطوير واختبار الحوارات التي تصحح تلقائياً النطق.

- يستطيع التلاميذ فهم واستيعاب العلاقة بين الأسباب والنتائج من خلال استخدام الوسائط الممكنة من صوت وصور متحركة ومؤثرات صوتية. . . وغيرها، وم ثم تعلم التلميذ ترتيب الأفكار.
- تنمية القدرة علي النقد والتحليل والإستنتاج والتنبؤ والتفسير من خلال مشاهدة القصص والإستماع إليها وفهم مضمونها واستيعابه.
- يمكن استخدام العديد من أنواع القصص في القصة الإلكترونية الواحدة.
- يستخدم العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل السرد والحوار والخلفيات والصوت والموسيقي والغناء والحركة والرسوم والصور والمؤثرات الصوتية.
- سهولة التخزين والإستخدام.

خصائص القصة الإلكترونية:

تتحدد خصائص القصة الإلكترونية فيما يلي:

- أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
- أن تكون القصة سهلة الأسلوب، حتي يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها.
- أن تكون القصة الإلكترونية قصيرة، بحيث لا يمل الطفل من الاستماع إليها ومشاهدتها حتي النهاية. (فهيم مصطفي، ٢٠٠٤، ٩٩)
- أن تتضمن القصة المبرمجة موقفاً وفكرة معينة تشد انتباه الطفل.
- يجب أن تتضمن القصة المواقف المزعجة والمخيفة؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطفل العقلي والوجداني تأثيراً سيئاً؛ لذا يجب اختيار القصص التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والتسامح والابتهاج. (فهيم مصطفي، ٢٠٠٨، ٨٥)
- المشاركة النشطة للمتعلم وأحياناً يلعب المتعلم دور شخصية ما في القصة ومن الممكن للمتعلم أن يكون ملاحظاً ومراقباً للقصة.
- تأثير قرارات وأفعال المتعلم علي ترتيب القصة تبعاً لما يأخذه المتعلم من قرارات حيث أن ترتيب مشاهد القصة قد يتغير باتخاذ قرارات معينة.

- أن تكون جيدة التصميم حتي يمكن للمتعلم أن يصدق شخصية البطل في القصة هو شخصية حقيقية.
- تماسك القصة أي أن الأحداث في القصة لها مغزي وصلة ومرتبطة ببعضها. (حنان صلاح الدين، ٢٠١٥، ٢٢)

أهداف استخدام القصص الإلكترونية:

تضمنت القصة الإلكترونية نفس أهمية القصة التقليدية وأهدافها كما ذكرها (دخيل الله محمد، ٢٠٠١ ،٤٢)، (مجدولين عبد العظيم، ٢٠٠٤، ٥٦)، (مرضي غرم الله، ٢٠٠٨ ،٧٤)، (إيمان سمير، ٢٠٠٩، ٦٢) كالآتي:

- إثارة انتباه الأطفال والترفيه عنهم واسعادهم، وهذا الانبهار يؤدي دون شك إلي إثارة ذكاء الطفل وتذوقه للجمال الذي يزكي فيه حب الاستطلاع والكشف عن التوافق الروحي والنفسي.
- تعتبر القصة وسيلة مهمة لتدعيم الثقة المتبادلة بين الراوي والأطفال.
- تمد الأطفال بخبرات وتجارب من الحاضر، وتعدهم لخبرات المستقبل وتعمل علي مساعدتهم في تنمية المعرفة والفهم، وتكوين القيم والمعتقدات والآراء الفردية لكل طفل منهم، ويمكن أن تمنحهم معرفتهم بأنفسهم، وتساعدهم علي إنماء علاقتهم وفهمهم لغيرهم من الناس الذين يعيشون معهم في بيئتهم.
- تقدم المفاهيم الحياتية المجردة بصورة مرئية ومسموعة مما يقرب فهمها للأطفال من خلال مواقف وأحداث القصة، وبالتالي تساعد علي اكتساب المهارات والخبرات والمفاهيم لدي الطفل.
- تنمي القصة بصفة عامة الانتباه لدي الأطفال.
- تكون خير معين للمعلم في توصيل المعلومات والتعاريف الهامة.
- تقوم بتنمية المهارات الفكرية وحل المشكلات لدي الأطفال.
- تسهم في خلق جيل مبدع ومفكر وله القدرة علي التخيل.
- يمكن استخدامها داخل وخارج الفصل الدراسي.

متطلبات عرض القصة الإلكترونية لطفل الروضة:

يتطلب عرض القصة الإلكترونية من المعلمة إتباع الآتي:

- عرض ملخص سريع لمضمون القصة قبل عرضها إلكترونياً علي الأطفال بهدف التعرف علي أحداث القصة وتفاصيلها ودراسة شخصياتها.
- قد تكون القصة الإلكترونية مصورة فقط، وقد تكون أحداثها مصحوبة بالحركة والصوت، وفي الحالة الثانية ينبغي علي المعلمة أن تقوم بمحاكاة الحركات التي تتضمنها القصة الإلكترونية قبل أو بعد عرضها.
- ينبغي أن يكون صوت المعلمة قبل عرض القصة إلكترونياً واضحاً ومتزناً ومعبراً، مع استخدام إيماءات وحركات يدوية لتدعيم معاني القصة وتقريبها إلي ذهن الأطفال.
- لا داعي أن تتقيد المعلمة بما ورد في القصة من أسلوب ولغة، وإنما يمكن عرض ملخص القصة بأسلوب أسهل وتعبير أقرب يشعر به الأطفال ويناسب مستواهم العمري والعقلي.
- توجيه النظر باستمرار إلي الأطفال لكي يشعر كل طفل بأهمية مشاهدة القصة عند عرضها إلكترونياً وما تتضمنه من حوار وأفكار وأحداث. ويفضل عرض القصة التي تتضمن الانفعالات المختلفة للشخصيات من فرح أو غضب لجذب انتباه الطفل.
- إذا كانت القصة تتناول حيوانات وأشياء يألفها الأطفال فمن الأفضل أن تقوم المعلمة بعرض نماذج أو صور أو رسومات لها قبل عملية العرض الإلكتروني.
- التوقف للحظات أثناء عرض القصة إلكترونياً لإثارة الأطفال وتشويقهم إلي استكمال مشاهدة وسماع أحداث القصة. وإذا لاحظت المعلمة كثرة حركة الأطفال اثناء عرض القصة فيجب أن تدرك هذه الحركة عادة ما تكون تعبيراً عن ملل الأطفال بسبب طول المدة التي استغرقها عرض القصة عرضاً إلكترونياً، وفي هذه الحالة يجب أن تتوقف المعلمة عن العرض، ثم تعطي وعداً للأطفال بتكملة القصة في وقت لاحق حتي لاتفقد سيطرتها علي الأطفال.
- بعد الانتهاء من القصة تسترجع المعلمة أحداث القصة مع الأطفال.
- تكرار المفردات الجديدة أو الصعبة مع الأطفال.

- طرح مجموعة من الأسئلة بحيث تكون مرتبة بحيث ترتيب الأحداث في القصة. (هديل محمد، ٤٤، ٢٠١٥)

ثانياً: التنمية البشرية:

التنمية البشرية كما تعرفها بثينة حسين عمارة بأنها عملية ديناميكية مستمرة تحدث داخل الإنسان، ويتناول محاورها سياسات التعليم والصحة والثقافة والبحث العلمي والتكنولوجي والتدريب والشئون الدينية ومختلف الرعاية الإجتماعية والنفسية والتربوية، وهي تتضمن زيادة قدرات ومهارات الإنسان في جميع المجالات، مع ضرورة مشاركة الإنسان في الحياة العامة. (بثينة حسنين، ٢٠٠١، ١٤)

كما يقال أن التنمية البشرية هي عملية توسيع نطاق الخيارات المتاحة أمام المرء، وأهم هذه الخيارات المتشعبة هي أن يحيا الناس حياة طويلة وخالية من العلل، وأن يتعلموا، وأن يكون بوسعهم الحصول علي الموارد التي تكفل لهم مستوي معيشة كريمة. (السيد محمد، ٢٠٠١، ١١)

التنمية البشرية هي عملية توسيع الخيارات المتاحة أمام الناس. وهذه الخيارات من حيث المبدأ لانهائية وتتغير بمرور الوقت، ولكن أهم هذه الخيارات هي تحقيق حياة طويلة خالية من العلل، واكتساب المعرفة، والحصول علي الموارد اللازمة لتحقيق مستوي حياة كريمة. وما لم تكن هذه الخيارات الأساسية مكفولة فإن الكثير من الفرص الأخرى سيظل بعيد المنال. علي أن هناك خيارات أخري من بينها الحرية السياسية وضمان حقوق الإنسان واحترام الإنسان والمشاركة في الحياة السياسية. (مني لطفي، ٢٠١٠، ١٨)

فالتنمية البشرية ذات رؤية شاملة، وتطرح إستراتيجية تبدأ وتنتهي بالناس، فهي التنمية الشاملة التي لاتركز علي جانب دون آخر من جوانب حياة الناس، أو علي عنصر دون آخر من عناصر تقدم مجتمعاتهم، إنها التنمية التي تعني بكل جوانب الحياة الإنسانية، وبكل عناصر التقدم المجتمعي. (السيد محمد، ٢٠٠١، ١٢)

استخدمت الباحثة هذا التعريف الإجرائي للتنمية البشرية بأنها "محاولة استمرار تنمية طفل الروضة وذلك من خلال اشباع بعض الحاجات والمهارات الأساسية لتحقيق طموحه نحو مستقبل أفضل يجعله متوافقاً مع المجتمع".

وتستخلص الباحثة مما سبق أن مفهوم التنمية البشرية يركز علي جعل الناس هم مركز التنمية ومحورها، إذ أن عملية التنمية البشرية تنصرف إلي تنمية الناس بالتركيز علي تكوين وبناء القدرات البشرية، كما أنها تنمية من أجل الناس من حيث مايؤكده هذا المفهوم من ضرورة استخدام هذه القدرات في أنشطة انتاجية تضمن استمرار التنمية مع عدالة توزيع ثمارها، وهي أيضا تنمية بواسطة الناس لأنها تعتمد علي توسيع اختياراتهم وتعميم مشاركتهم في اتخاذ القرارات.

خصائص التنمية البشرية:

يصف فؤاد أبو حطب التنمية البشرية بعبارته القائلة "التنمية البشرية أعلي مراتب التنمية" ويتمثل ذلك في الخصائص التالية:

١. أن التنمية البشرية المستدامة تهدف إلي زيادة الخيارات المتاحة أمام البشر وخاصة العيش حياة أطول عمراً خالية من المرض، واكتساب المعرفة، والحصول علي الموارد اللازمة لتحقيق مستوي حياة أفضل.
٢. للتنمية البشرية جانبان: أولهما تشكيل القدرات البشرية لأن الإنسان هو صانع التنمية، ويشمل ذلك تحسين صحته ومعرفته. وثانيها انتفاع الإنسان بقدراته المكتسبة باعتباره هدف التنمية.
٣. أن التنمية البشرية تعتبر النمو الإقتصادي من الشروط الضرورية للتنمية ولكنه ليس هدفاً أو شرطاً كافياً في حد ذاته.
٤. يحدد مفهوم التنمية البشرية أوجه التباين بينه وبين نظريات تكوين رأس المال البشري، وتنمية الموارد البشرية من حيث أنها تركز علي تشكيل القدرات البشرية أي علي اعتبار أن الإنسان وسيلة للتنمية، بينما يضيف مفهوم لتنمية البشرية إلي ذلك أن الإنسان غاية التنمية وهدفها من خلال انتفاع الإنسان بقدراته المكتسبة.
٥. يحدد مفهوم التنمية البشرية أيضاً أوجه التباين بينه وبين مفهوم توفير الحاجات الأساسية، لأن الخيارات البشرية تضيق وتفقد عملية التنمية ديناميتها.

٦. يحدد مفهوم التنمية البشرية أيضاً أوجه التباين وبينه وبين مفهوم الرفاهية البشرية الذي يركز علي الإنتفاع بالقدرات البشرية المكتسبة وتعطل الجوانب الخاصة باكتساب القدرات وعمليات الاستثمار في الإنسان. (فؤاد أبو حطب، ١٨٠، ١٩٩٨)

وتستخلص الباحثة مما سبق ضرورة الإنتباه إلي أن التنمية البشرية المقصودة هي التنمية التي تتصف بالخصائص التالية:

- **تنمية شاملة:** بحيث تشمل كل مناحي الحياة في المجتمع سواء السياسية منها والاقتصادية والاجتماعية والثقافية، وتشمل جميع المؤسسات الحكومية والخاصة والأهلية الموجودة في هذا المجتمع، وتشمل كذلك جميع السكان مهما اختلف جنسهم أو لونهم أو معتقدهم، وتشمل أيضا كل فرد بذاته جسدياً ونفسياً وروحياً. فهي لا تترك أي ناحية في هذا المجتمع إلا وتعمل علي تطويرها وتحسينها.
- **تنمية متكاملة:** تهتم بجميع الأفراد والجماعات والتجمعات والمجالات المختلفة والمؤسسات الحكومية والأهلية من ناحية تفاعلها مع بعضها، بحيث تكون غير متنافرة ولا متناقضة، ولا يمنع نمو أحدها نمو الأخر أو يعرقله.
- **تنمية مستدامة:** تسعي دائماً للأفضل وتكون قابله للاستمرار من وجهة نظر اقتصادية واجتماعية وسياسية وبيئية وثقافية. ومفهوم التنمية البشرية المستدامة يعتبر الانسان فاعل أساسي في عملية التنمية وليس مجرد مستفيد من منتجات التنمية دون مشاركة نشيطة فاعلة.

مما سبق يتضح لنا ما لعملية التنمية البشرية من أهمية كبري تتطلب من المجتمعات جعل التنمية البشرية هي الأساس والمنهج والطريقة والأسلوب والوسيلة لكل عمليات التنمية المجتمعية الأخرى في مختلف جوانبها الاقتصادية والسياسية والثقافية والاجتماعية، إذ أن العنصر البشري ـ المتعلم والواعي والفعال ـ هو الثروة الحقيقية لأي أمة.

أهداف التنمية البشرية:

توجه الدولة نسبة عالية من ثرواتها لتوفير عدة خدمات أهمها:

١. خدمات تعالج التوازن بين الانتاج والزيادة السكانية من خلال (تنظيم الأسرة، التدريب المهني، الأسرة المنتجة) وخاصة تعليم المواطنين.
٢. خدمات تعالج تخلف الأفراد عن متطلبات الحياة المعاصرة (جمعيات تنمية المجتمع، الرائدات الريفيات، الأندية النسائية، مكتبات الأطفال).
٣. خدمات تعالج معوقات فردية مثل المعوقات البدنية، أوالعقلية، أو الأجتماعية (كخدمات التأهيل الإجتماعي لرعاية السجونين، محاربة الإدمان، رعاية الأحداث المنحرفين، مساعدات الضمان الإجتماعي). (عواطف إبراهيم وآخرون، ٢٠١٢، ١١)

أهمية التنمية البشرية:

أصبحت برامج التنمية البشرية تركز علي فهم الفرد لذاته وتعلم كيفية كشفه عن قدراته وامكاناته الإبداعية الخلاقة ومحاولة إثبات ذاته في عالم لايعترف إلا بالقدرات والإمكانات والإبداعات والمهارات بل لابد من تجهيز القناعات الكافية بأهمية طلب العلم والدفع إليه بملء الإرادة الحرة والرغبة الحقيقية في التعليم والتشوق إلي الثقافة والمعرفة والتهيؤ والاستعداد لاكتساب المهارات وتنمية القدرات ؛ كما تحاول برامج التنمية البشرية تقديم العون ومساعدة الأفراد علي وضع أهدافهم وتدريبهم علي تقنيات يمكن تحقيقها بما ييسر لهم التوظيف والنمو المهني والشخصي والانساني. (سيد مرسي، ٢٠١٠، ١٨)

دور مؤسسات تربية الطفل في تحقيق مفاهيم التنمية البشرية:

تم تحديد دورمؤسسات تربية الطفل في تحقيق مفاهيم التنمية البشرية فيما يلي:

١. إثارة وعي الطفل بذاته وبامكانياته الفطرية.
٢. إثارة وعي الطفل بقواعد اختيار الغذاء الصحي في الوجبة المتكاملة.
٣. إثارة وعي الطفل بتنظيم الأسرة وادراك دوره فيها.
٤. إثارة وعي الطفل بقدرة الله خالق الكون.
٥. إثارة وعي الطفل بممارسة القواعد الصحية في حياته اليومية.

٦. ممارسة الطفل لقواعد الأمن والسلامة في حياته.
٧. ممارسة الطفل لقواعد النظام والنظافة في حياته اليومية.
٨. تدريب الطفل علي اعادة تدوير خامات البيئة المتاحة.
٩. إتاحة فرص التجريب للطفل كمدخل للتعلم.
١٠. إثارة وعي الطفل بدوره في المجتمع الذي يعيش فيه.
١١. تنمية شعور الطفل بالانتماء للروضة، للأسرة، والمجتمع الذي يعيش فيه.
١٢. إتاحة الفرص لإسهام الطفل في مشروعات للتنمية تنظمها الروضة حسب دوره وعمره الزمني.
١٣. تنمية وعي الطفل بالعلاقة بين السبب والنتيجة.
١٤. تعويد الطفل علي ترشيد استهلاكه.
١٥. إثارة وعي الطفل بخدمات الأشخاص الذي يحتاج إليهم.
١٦. إثارة وعي الطفل بالتكنولوجيا الحديثة في اداء الخدمات وتطويرها.
١٧. تنمية وعي الطفل بمبدأ الأخذ والعطاء كأساس للحياة الإجتماعية.
١٨. تنمية قدرة الطفل علي التعبير الحر عن رأيه، والمشاركة في صنع القرار بالقدر الذي يسمح به سنه.
١٩. تنمية وعي الطفل بالانضباط الخلقي في حياته اليومية.
٢٠. تدريب الطفل علي احترام الوقت وعدم إهداره.
٢١. تدريب الطفل علي ممارسة عملية البيع والشراء لتحمل المسئولية.
٢٢. إثارة وعي الطفل بالخدمات التي تدعمها الدولة صحياً، واجتماعياً، وثقافياً، لتنمية شعوره بالانتماء.
٢٣. إثارة وعي الطفل بأهمية العمل وتشجيعه علي زيادة الإنتاج.
٢٤. تدريب الطفل علي ممارسة الإدخار والإستثمار الجيد لثروته.
٢٥. إثارة وعي الطفل بما تسنُه الدولة من قوانين تتضمن حماية الطفل وسلامته من الأخطار.
٢٦. إثارة وعي الطفل بأهمية التعليم ومحاربة الأمية. (عواطف إبراهيم وآخرون، ١٧، ٢٠١٢)

ومن هذا المنطلق تري الباحثة أن الروضة مؤسسة تربوية أنشأها المجتمع لتحقيق أيديولوجيته.

فالتنمية البشرية في الروضة تهدف إلي:

١. إثارة وعي الطفل بمكانته في الأسرة، وفي المجتمع، مع تدعيم دوره الإيجابي في خفض الإستهلاك وزيادة الإنتاج.
٢. إثارة انتباه الطفل إلي حتمية اشتراكه في حياة الجماعة لأنها السبيل الوحيد ف تحسين ظروف بيئته.
٣. اشتراك الطفل في تنظيم جماعي في الروضة للقضاء علي التلوث البيئي بأنواعه بالقدر الذي يسمح به سنه.

دور المعلمة في التنمية البشرية لطفل الروضة:

ضرورة إيجاد جو من الألفة والحب بين المعلمة والطفل:

١. بمتابعة حالة الطفل الصحية مع متابعة قياس وزنه وطوله.
٢. بمراعاة نضج الطفل الفسيولوجي عند تقييم أدائه.
٣. بالموازنة بين إحساس الطفل بالاعتمادية والاستقلالية.
٤. بمساعدته علي التعايش مع الأخرين والمشاركة معهم في اللعب والعمل.
٥. بتدريبة علي الإشتراك في اتخاذ القرارات التي تناسب سنه.
٦. بمتابعة أخطائه اللغوية لعمل قوائم لعلاجها.
٧. بتطبيق القيم الإجتماعية وأداب التعامل مع الأخرين.
٨. تنظيم ندوات شهرية لأهالي الأطفالالمقيدين بالروضة.
٩. إثارة وعي الطفل للتعبير عن ذاته في المواقف المختلفة.
١٠. استخدام أساليب تربوية تدعم السلوك المرغوب وتُحبط السلوك غير المرغوب.
١١. المشاركة في تخطيط العمل الجماعي والتناوب في أدائه.
١٢. استخدام المحادثة والمناقشة بين الأطفال ومعلمتهم لتوفير فرص الحوار والاتصال والتواصل بين الأطفال.

١٣. بسرد قصص هادفة يناقش مضمونها الأطفال مع معلمتهم لتقديم نماذج حية يهتدي الطفل بها في سلوكه.

١٤. تنظيم رحلات جماعية لإثارة انتباه الطفل بالخدمات التي يؤديها مجتمعه له.

١٥. تنظيم أعمال درامية اجتماعية لإثارة محاكاة الطفل الإدارية، وتقمصه لأدوار أبطال القصص التي انبهر بها، فهم يمثلون له القدوة الحسنة، وبذلك يدرك الصغير قيم مجتمعه الذي ينتمي إليه. (عواطف إبراهيم وآخرون، ٢٠، ٢٠١٢)

مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة:

تهتم الدراسة الحالية بالتنمية البشرية بصفة عامة وبمهارات التنمية البشرية بصفة خاصة حيث أن موضوع التنمية البشرية واسعاً جداً ومتشعباً، ويتصل بمجالات عديدة متشابكة يصعب الفصل بينهم لذلك فإن هذه الدراسة ستكتفي بدراسة بعض المهارات الخاصة بالتنمية البشرية وهي:

١) مهارة حل المشكلات Problem Solving skill

٢) مهارة اتخاذ القرار Decision making skill

٣) مهارة القيادة leadership skill

٤) مهارة إدارة الوقت Time management skill

٥) مهارة التفاوض Negotiation Skill

٦) سادساِ مهارة التسامح Tolerance skill

٧) مهارة التواصل الفعال Effective communication skill

نتائج الدراسة وتفسيرها

- **الأساليب الإحصائية المستخدمة.**

١. للتحليل الاحصائي لبيانات الدراسة استخدمت الباحثة الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية المعروفة باسم SPSS: Statistical Package for the Social Sciences v.25
٢. استخدمت الباحثة معاملات الارتباط لدراسة الصدق والثبات للأدوات
٣. استخدمت الباحثة اختبار مان ويتني لدلالة الفرق بين درجات مجموعتين مستقلتين (لا تتوافر بهم شروط المقياس البارامتري)
٤. استخدمت الباحثة اختبار ولكوكسون لدلالة الفرق بين درجات مجموعتين مترابطتين (لا تتوافر بهم شروط المقياس البارامتري)
٥. استخدمت الباحثة التحليل التالي لحساب الفاعلية والأثر للبرنامج.

اختبار صحة الفروض:

- **اختبار صحة الفرض الأول:**

يوجد فرق ذا دلالة إحصائية (عند مستوي <= ٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية لصالح المجموعة التجريبية.

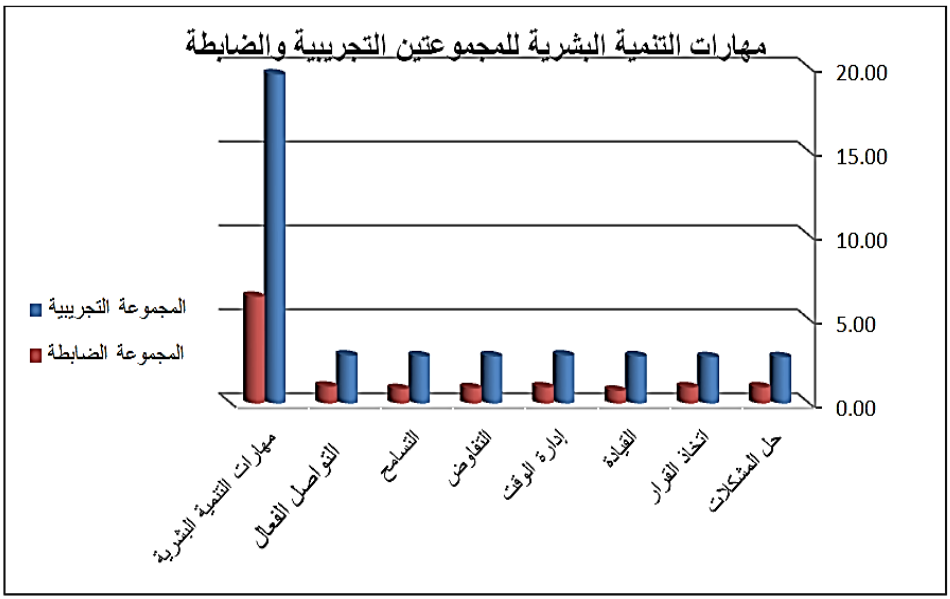
ولاختبار صحة هذا الفرض تم وصف وتلخيص البيانات بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وأكبر درجة وأقل درجة لدرجات مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية، كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١) الاحصاءات الوصفية لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	أصغر درجة	أكبر درجة	الفرق بين المتوسطين	الدرجة الكلية
حل المشكلات	تجريبية	٢٠	٢,٧٥	٠,٤٤	٢	٣	١,٨	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٩٥	٠,٦٩	٠	٢		
اتخاذ القرار	تجريبية	٢٠	٢,٧٥	٠,٤٤	٢	٣	١,٨	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٩٥	٠,٦٩	٠	٢		
القيادة	تجريبية	٢٠	٢,٨٠	٠,٤١	٢	٣	٢,٠٥	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٧٥	٠,٨٥	٠	٢		
إدارة الوقت	تجريبية	٢٠	٢,٨٥	٠,٣٧	٢	٣	١,٩	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٩٥	٠,٧٦	٠	٢		
التفاوض	تجريبية	٢٠	٢,٨٠	٠,٤١	٢	٣	١,٩	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٩٠	٠,٦٤	٠	٢		
التسامح	تجريبية	٢٠	٢,٨٠	٠,٤١	٢	٣	١,٩٥	٣
	ضابطة	٢٠	٠,٨٥	٠,٧٥	٠	٢		
التواصل الفعال	تجريبية	٢٠	٢,٨٥	٠,٣٧	٢	٣	١,٨٥	٣
	ضابطة	٢٠	١,٠٠	٠,٧٣	٠	٢		
مهارات التنمية البشرية	تجريبية	٢٠	١٩,٦٠	٠,٥٠	١٩	٢٠	١٣,٢٥	٢١
	ضابطة	٢٠	٦,٣٥	٣,٦٥	١	١١		

ويتضح من الجدول السابق أن قيمة المتوسط الحسابي لدرجات المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارات التنمية البشرية ككل بلغ (١٩,٦) وهو أعلي من المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة الذي بلغ (٦,٣٥) مما يبين ارتفاع درجات المجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة وذلك نتيجة المعالجة التجريبية المتمثلة في استخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية الذي تعرضت له المجموعة التجريبية.

وبتمثيل درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي باستخدام شكل الأعمدة البيانية لمتوسطات درجات المجموعتين اتضح ما يلي:



شكل (١) الأعمدة البيانية لمتوسطات درجات المجموعتين في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

والتمثيل البياني السابق يعكس وجود فروق واضحة بيانيا بين درجات مجموعتي البحث ويوضح ارتفاع درجات المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة، مما يعكس تأثرهم الايجابي بعد تعرضهم للمعالجة التجريبية (استخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية).

وللتحقق من وجود فرق بين مجموعتي الدراسة تم استخدام اختبار مان ويتني(z) للمجموعتين المستقلتين (حيث تم استخدام أساليب الاحصاء الاستدلالي اللابارامتري وذلك لعدم تحقق شروط تطبيق اختبار (ت) نتيجة صغر حجم العينة) وكانت النتائج كما يلي:

جدول(٢)

نتائج اختبار(z: مان ويتني) لدرجات المجموعتين في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

المهارة	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	مستوي الدلالة الاحصائية	حجم الأثر d	مستوي الفعالية
حل المشكلات	تجريبية	٢٠	٣٠	٦٠٠	١٠	٢٢٠	٥,٣٧٧	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٥	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١١	٢٢٠						
اتخاذ القرار	تجريبية	٢٠	٣٠	٦٠٠	١٠	٢٢٠	٥,٣٧٧	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٥	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١١	٢٢٠						
القيادة	تجريبية	٢٠	٣٠	٦٠٠	١٠	٢٢٠	٥,٣٩٥	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٥	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١١	٢٢٠						
إدارة الوقت	تجريبية	٢٠	٣٠,١٣	٦٠٢,٥	٧,٥	٢١٧,٥	٥,٤٨٦	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١٠,٨٨	٢١٧,٥						
التفاوض	تجريبية	٢٠	٣٠,٢	٦٠٤	٦	٢١٦	٥,٥٢٥	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١٠,٨	٢١٦						
التسامح	تجريبية	٢٠	٣٠,١	٦٠٢	٨	٢١٨	٥,٤٣٩	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٦	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١٠,٩	٢١٨						
التواصل الفعال	تجريبية	٢٠	٣٠,١٣	٦٠٢,٥	٧,٥	٢١٧,٥	٥,٤٩٤	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١٠,٨٨	٢١٧,٥						
مهارات التنمية البشرية	تجريبية	٢٠	٣٠,٥	٦١٠	٠	٢١٠	٥,٥١٣	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
	ضابطة	٢٠	١٠,٥	٢١٠						

يتضح من جدول (٢) أن متوسط الرتب للمجموعة التجريبية أعلي منها للمجموعة الضابطة وأن الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين دال عند مستوي ٠,٠١ للمقياس ككل وللمهارات الفرعية وأن هذا التحسن والفرق دال لصالح المجموعة التجريبية.

أي أنه يتم قبول الفرض الذي ينص علي " **وجود فرق ذا دلالة إحصائية (عند مستوي ٠,٠١) بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية لصالح المجموعة التجريبية.**

يتضح مما سبق وجود فروق ونتائج ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية، ولكن تسليمًا بأن وجود الشيء قد لا يعني بالضرورة أهميته، فالدلالة

الإحصائية في ذاتها لا تقدم للباحث سوي دليلاً علي وجود فرق بين متغيرين بصرف النظر عن ماهية هذا الفرق وأهميته، ومن هنا فالدلالة الإحصائية وحدها غير كافية لاختبار فروض البحث فهي شرط ضروري ولكنه غير كافي، فالضرورة تتحقق بوجود الدلالة الإحصائية والكفاية تتحقق بحساب حجم الأثر وأهمية النتيجة التي ثبت وجودها إحصائياً، ولذلك وجب أن تتبع اختبارات الدلالة الإحصائية ببعض الإجراءات لفهم معنوية النتائج الدالة إحصائياً وتحديد أهمية النتائج التي تم التوصل إليها، ومن هذه الأساليب المناسبة للبحث الحالي اختبار حجم الأثر (d).

تم دراسة الدلالة العملية والأهمية التربوية للنتيجة التي ثبت وجودها إحصائيًا بحساب حجم التأثير (d) المناسب لاختبار مان ويتني اللابارامتري.

$$d = \frac{Z}{Sprt\ (n1 + N2)}$$

وتكون قيمة d (أقل من ٠,٣ ضعيفة) (أكبر من ٠,٣ حتي ٠,٥ متوسط) (أكبر من ٠,٥ حتي ٠,٧ قوي) (أكبر من ٠,٧ قوي جدا).

ويوضح الجدول السابق أن قيمة حجم التأثير = ٠,٨٧ أي أن لاستخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية تأثير قوي وأن هناك فعالية مرتفعة في تنمية مهارات التنمية البشرية لدي طفل الروضة.

- **اختبار صحة الفرض الثاني:**

يوجد فرق ذا دلالة إحصائية (عند مستوي <= ٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية لصالح التطبيق البعدي.

ولاختبار صحة هذا الفرض تم وصف وتلخيص بيانات البحث بحساب (المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، أكبر درجة، أصغر درجة) لدرجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التنمية البشرية، وكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

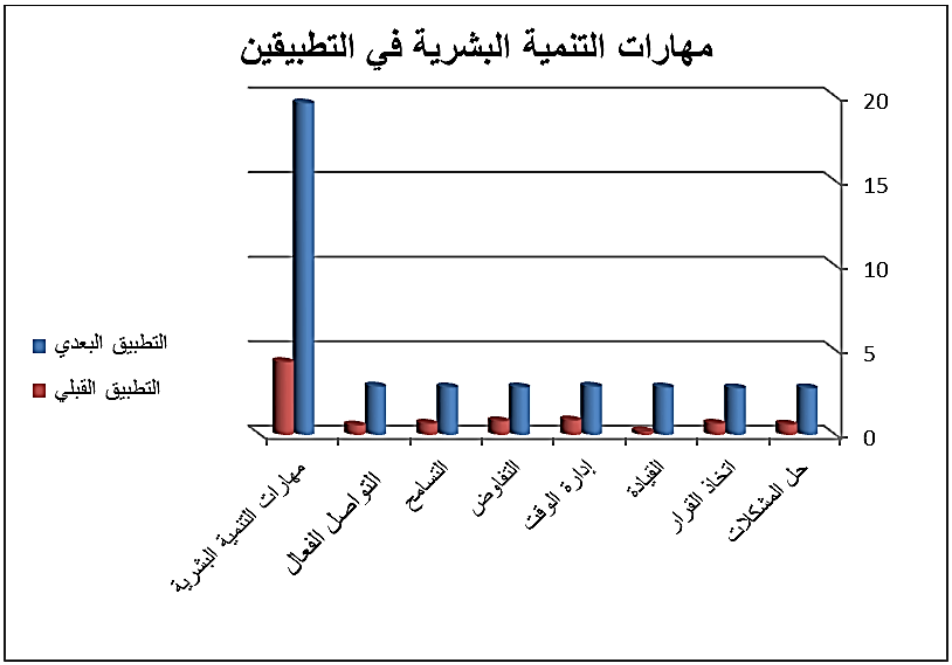
جدول(٣)

الإحصاءات الوصفية لدرجات التطبيقين القبلي البعدي

المهارة	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	أصغر درجة	أكبر درجة	الدرجة الكلية
حل المشكلات	البعدي	٢٠	٢,٧٥	٠,٤٤	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٦	٠,٦٠	٠	٢	
اتخاذ القرار	البعدي	٢٠	٢,٧٥	٠,٤٤	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٦٥	٠,٦٧	٠	٢	
القيادة	البعدي	٢٠	٢,٨	٠,٤١	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٢	٠,٥٢	٠	٢	
إدارة الوقت	البعدي	٢٠	٢,٨٥	٠,٣٧	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٨٥	٠,٦٧	٠	٢	
التفاوض	البعدي	٢٠	٢,٨	٠,٤١	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٨	٠,٧٠	٠	٢	
التسامح	البعدي	٢٠	٢,٨	٠,٤١	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٦٥	٠,٧٥	٠	٢	
التواصل الفعال	البعدي	٢٠	٢,٨٥	٠,٣٧	٢	٣	٣
	القبلي	٢٠	٠,٥٥	٠,٦٠	٠	٢	
مهارات التنمية البشرية	البعدي	٢٠	١٩,٦	٠,٥٠	١٩	٢٠	٢١
	القبلي	٢٠	٤,٣	٢,١٥	١	٩	

يتضح من الجدول أعلاه أن متوسط درجات التطبيق البعدي لاختبار مهارات التنمية البشرية أعلي من درجات التطبيق القبلي ويتضح أن الفروق بين التطبيقين جميعها دالة لصالح التطبيق البعدي حيث قيم Z جميعها دالة احصائيا عند مستوي ٠,٠١ مما يدل علي وجود فرق بين متوسطى درجات التطبيقين لصالح التطبيق البعدي نتيجة تعرضهم للمعالجة التجريبية (برنامج قائم علي القصة الالكترونية).

وبتمثيل درجات التطبيقين باستخدام شكل الأعمدة البيانية اتضح ما يلي:



شكل (٢) التمثيل البياني بالأعمدة لمتوسطات درجات التطبيقين في التنمية البشرية

ويتضح من التمثيل البياني وجود فروق واضحة بيانيا بين درجات التطبيقين لصالح التطبيق البعدي بالنسبة للاختبار ككل وللمهارات الفرعية.

وللتحقق من وجود فرق بين التطبيقين في المهارات الرئيسة تم استخدام اختبار ولكوكسون (z) للمجموعتين المترابطتين (حيث تم استخدام أساليب الاحصاء الاستدلالي اللابارامتري وذلك لعدم تحقق شروط تطبيق اختبار (ت) نتيجة صغر حجم العينة) وكانت النتائج كما يلي:

جدول(٤)

نتائج اختبار(z: ولكوكسون) لدرجات التطبيقين لاختبار مهارات التنمية البشرية

المهارة	فرق الرتب بين	الاشارة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة (z)	مستوي الدلالة الاحصائية	حجم الأثر D	مستوي الفعالية
حل المشكلات	بعدي – قبلي	السالبة	٢٠	١٠,٥	٢١٠	٤,٠١١	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٩٠	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
اتخاذ القرار	بعدي – قبلي	السالبة	١٩	١٠	١٩٠	٣,٩٢٦	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٨	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
القيادة	بعدي – قبلي	السالبة	٢٠	١٠,٥	٢١٠	٤,٠٦٤	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٩١	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
إدارة الوقت	بعدي – قبلي	السالبة	٢٠	١٠,٥	٢١٠	٣,٩٩٢	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٩	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
التفاوض	بعدي – قبلي	السالبة	١٩	١٠	١٩٠	٣,٨٧٥	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
التسامح	بعدي – قبلي	السالبة	١٨	٩,٥	١٧١	٣,٨٠٤	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٥	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
التواصل الفعال	بعدي – قبلي	السالبة	١٩	١٠	١٩٠	٣,٩١٢	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٧	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				
مهارات التنمية البشرية	بعدي – قبلي	السالبة	٢٠	١٠,٥	٢١٠	٣,٩٣٦	دالة عند مستوي ٠,٠١	٠,٨٨	فعالية مرتفعة
		الموجبة	٠	٠	٠				

بالنسبة لمهارات التنمية البشرية ككل : جاءت قيمة (z)=٣,٩٣٦ وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى ٠,٠١ لصالح التطبيق البعدي حيث أن متوسط الرتب السالبة الاشارة (١٠,٥) ومتوسط الرتب الموجبة (٠) مما يشير لوجود فرق بين المتوسطين لصالح التطبيق البعدي مما يدل على فاعلية البرنامج المقترح القائم علي القصة الالكترونية في تنمية مهارات التنمية البشرية ككل لدى طفل الروضة. وكذلك الحال بالنسبة للمهارات الفرعية للتنمية البشرية.

أي أنه يتم قبول الفرض الذي ينص علي " **وجود فرق ذا دلالة إحصائية (عند مستوي ٠,٠١) بين متوسطات رتب درجات التطبيقين لمقياس مهارات التنمية البشرية لصالح التطبيق البعدي.**

يتضح مما سبق وجود فروق ونتائج ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التطبيقينلمقياس مهارات التنمية البشرية لصالح التطبيق البعدي، ولكن تسليمًا بأن وجود الشيء قد لا يعني بالضرورة أهميته، فالدلالة الإحصائية في ذاتها لا تقدم للباحث سوي دليلاً علي وجود فرق بين متغيرين بصرف النظر عن ماهية هذا الفرق وأهميته، ومن هنا فالدلالة الإحصائية وحدها غير كافية لاختبار فروض البحث فهي شرط ضروري ولكنه غير كافي، فالضرورة تتحقق بوجود الدلالة الإحصائية والكفاية تتحقق بحساب حجم الأثر وأهمية النتيجة التي ثبت وجودها إحصائياً، ولذلك وجب أن تتبع اختبارات الدلالة الإحصائية ببعض الإجراءات لفهم معنوية النتائج الدالة إحصائياً وتحديد أهمية النتائج التي تم التوصل إليها، ومن هذه الأساليب المناسبة للبحث الحالي اختبار حجم الأثر (d).

تم دراسة الدلالة العملية والأهمية التربوية للنتيجة التي ثبت وجودها إحصائيًا بحساب حجم التأثير (d) المناسب لاختبار مان ويتني اللابارامتري.

$$d = \frac{Z}{Sprt\ (N)}$$

وتكون قيمة d (أقل من ٠,٣ ضعيفة) (أكبر من ٠,٣ حتي ٠,٥ متوسط) (أكبر من ٠,٥ حتي ٠,٧ قوي) (أكبر من ٠,٧ قوي جدا).

ويوضح الجدول السابق أن قيمة حجم التأثير = ٠,٨٨ أي أن لاستخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية تأثير قوي وأن هناك فعالية مرتفعة في تنمية مهارات التنمية البشرية لدي طفل الروضة.

- **اختبار صحة الفرض الثالث:**

لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية (عند مستوي <= ٠,٠٥) بين متوسطى رتب درجات الذكور والاناث في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية.

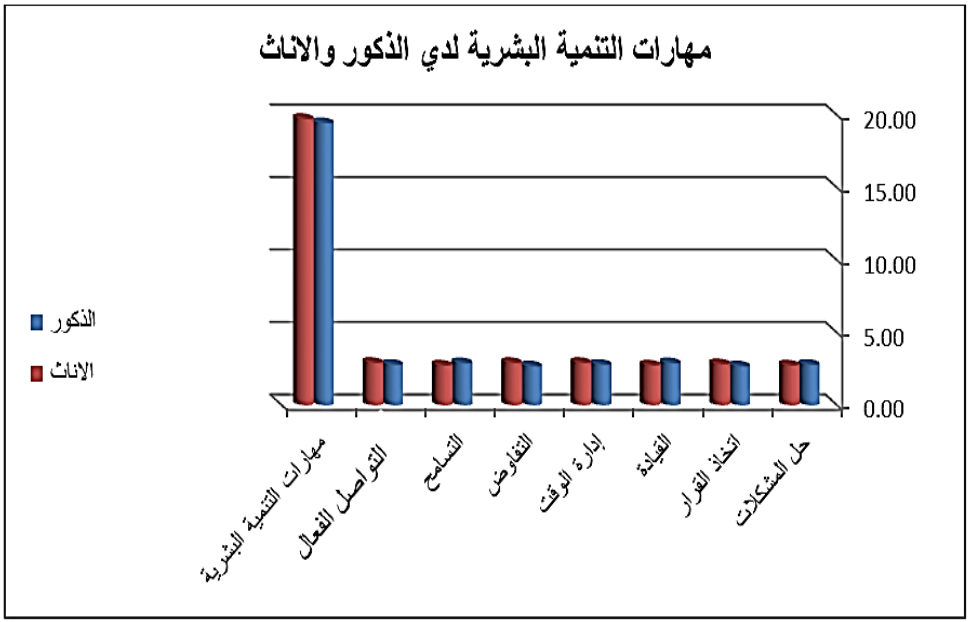
ولاختبار صحة هذا الفرض تم وصف وتلخيص البيانات بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وأكبر درجة وأقل درجة لدرجات مجموعتي البحث الذكور والاناث في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية، كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٥)

الاحصاءات الوصفية لدرجات المجموعتين الذكور والاناث في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة الكلية
حل المشكلات	الذكور	٩	٢,٧٨	٠,٤٤	٣
	الاناث	١١	٢,٧٣	٠,٤٧	
اتخاذ القرار	الذكور	٩	٢,٦٧	٠,٥٠	٣
	الاناث	١١	٢,٨٢	٠,٤٠	
القيادة	الذكور	٩	٢,٨٩	٠,٣٣	٣
	الاناث	١١	٢,٧٣	٠,٤٧	
إدارة الوقت	الذكور	٩	٢,٧٨	٠,٤٤	٣
	الاناث	١١	٢,٩١	٠,٣٠	
التفاوض	الذكور	٩	٢,٦٧	٠,٥٠	٣
	الاناث	١١	٢,٩١	٠,٣٠	
التسامح	الذكور	٩	٢,٨٩	٠,٣٣	٣
	الاناث	١١	٢,٧٣	٠,٤٧	
التواصل الفعال	الذكور	٩	٢,٧٨	٠,٤٤	٣
	الاناث	١١	٢,٩١	٠,٣٠	
مهارات التنمية البشرية	الذكور	٩	١٩,٤٤	٠,٥٣	٢١
	الاناث	١١	١٩,٧٣	٠,٤٧	

ويتضح من الجدول السابق أن قيم المتوسطات الحسابية لدرجات الذكور والاناث في مقياس مهارات التنمية البشرية جميعها متقاربة والفروق بينها هامشية، وبتمثيل درجات المجموعتين الذكور والاناث في التطبيق البعدي باستخدام شكل الأعمدة البيانية لمتوسطات درجات المجموعتين اتضح ما يلي:



شكل (٣) الأعمدة البيانية لمتوسطات درجات الذكور والاناث في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

والتمثيل البياني السابق يعكس هامشية الفروق بين درجات مجموعتي الذكور والاناث مما يعكس التأثر الايجابي للذكور والاناث بعد تعرضهم للمعالجة التجريبية (استخدام برنامج قائم علي القصة الإلكترونية).

وللتحقق من وجود فرق بين مجموعتي الدراسة تم استخدام اختبار مان ويتني(z) للمجموعتين المستقلتين (حيث تم استخدام أساليب الاحصاء الاستدلالي اللابارامتري وذلك لعدم تحقق شروط تطبيق اختبار (ت) نتيجة صغر حجم العينة) وكانت النتائج كما يلي:

جدول(٥)

نتائج اختبار (z: مان ويتني) لدرجات المجموعتين في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية

المهارة	النوع	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	مستوي الدلالة الاحصائية
حل المشكلات	ذكر	٩	١٠,٧٨	٩٧	٤٧	١١٣	٠,٢٥٣	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١٠,٢٧	١١٣				
اتخاذ القرار	ذكر	٩	٩,٦٧	٨٧	٤٢	٨٧	٠,٧٥٩	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١١,١٨	١٢٣				
القيادة	ذكر	٩	١١,٣٩	١٠٢,٥	٤١,٥	١٠٧,٥	٠,٨٧٦	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	٩,٧٧	١٠٧,٥				
إدارة الوقت	ذكر	٩	٩,٧٨	٨٨	٤٣	٨٨	٠,٧٩٧	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١١,٠٩	١٢٢				
التفاوض	ذكر	٩	٩,١٧	٨٢,٥	٣٧,٥	٨٢,٥	١,٣١٤	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١١,٥٩	١٢٧,٥				
التسامح	ذكر	٩	١١,٣٩	١٠٢,٥	٤١,٥	١٠٧,٥	٠,٨٧٦	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	٩,٧٧	١٠٧,٥				
التواصل الفعال	ذكر	٩	٩,٧٨	٨٨	٤٣	٨٨	٠,٧٩٧	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١١,٠٩	١٢٢				
مهارات التنمية البشرية	ذكر	٩	٨,٩٤	٨٠,٥	٣٥,٥	٨٠,٥	١,٢٥٢	غير دالة احصائيا
	أنثي	١١	١١,٧٧	١٢٩,٥				

يتضح من جدول (٥) أن متوسط الرتب للمجموعتين متقاربة وأن الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين غير دالة احصائيا عند مستوي ٠,٠٥ للمقياس ككل وللمهارات الفرعية.

أي أنه يتم قبول الفرض الصفري الذي ينص علي عدم **وجود فرق ذا دلالة إحصائية(عند مستوي ٠,٠٥) بين متوسطات رتب درجات المجموعتين الذكور والاناث في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التنمية البشرية.**

وعليه يتضح من العرض السابق للنتائج مايلي:

أسفرت نتائج الدراسة الحالية علي تأكيد الدور الفعال لبرنامج القصص الإلكترونية في إكتساب بعض مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة وقد أثبتت الدراسة الحالية صحة الفروض

حيث كان معدل التقدم الملحوظ لأطفال المجموعة التجريبية في القياس البعدي أعلي من تقدمهم في القياس القبلي ما يدل علي نجاح برنامج الدراسة وقد يرجع ذلك إلي:

- مدي تناسق إعداد أنشطة البرنامج وتكاملها في سبيل تدريب الأطفال وإكسابهم بعض مهارات التنمية البشرية موضوع الدراسة.
- شغف الأطفال وتعلقهم بالقصة الإلكترونية وهو ما أكدت عليه العديد من الدراسات.
- القصة الإلكترونية تتمتع بتأثيرها الكبير في تشكيل وتكوين ميول الطفل ومهاراته الإجتماعية.
- كان من إجراءات عرض الباحثة للقصة الإلكترونية إثارتهم وتشويقهم لما سيقدم لهم، مما كان له دور فعال في ارتفاع آدائهم.
- مدة عرض القصة الإلكترونية علي الطفل كانت قصيرة وهذا يتناسب مع مدي انتباه الطفل.
- إستمرارية عملية التقويم، حيث كان يتم التقويم عقب ممارسة كل نشاط للتعرف علي مدي إكتساب مهارات التنمية البشرية التي يسعي البحث إلي تنميتها لدي طفل الروضة.
- كما جاءت نتائج الدراسة بإجابات واقعية علي تساؤلات الدراسة التي خلصت الباحثة إلي فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التنمية البشرية لطفل الروضة، حيث تتفق نتائج الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة التي توصلت إلي معرفة تأثير فاعلية استخدام القصة الإلكترونية في تعليم الأطفال وإكسابهم المهارات المختلفة وأهمية استخدامها كوسيلة هامة في عرض وتوضيح وشرح المهارات لما تمتاز به من جاذبية وتأثير بصري وسمعي وتفاعل الأطفال معها ومقارنتها بتأثير الطريقة التقليدية في تعليم الأطفال.
- حيث اتفقت معظم الدراسات علي أن استخدام القصة الإلكترونية يؤثر تأثيراً إيجابياً في اكتساب وتنمية المهارات المتعددة لدي طفل الروضة وأن طريقة استخدام القصة الإلكترونية كوسيلة هامة أثبتت فعاليتها في اكساب المهارات المختلفة لطفل الروضة، كما أنها وسيلة

مناسبة وملائمة لطبيعة هذه المرحلة العمرية، فلذلك أوصت الكثير من الدراسات بأهمية القصة الإلكترونية وتوظيفها في اكساب وتنمية مهارات الأطفال المختلفة.

- كدراسة (وفاء عبد السلام،٢٠١١) التي تهدف الى التحقق من فعالية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي وتزويد المهتمين بتربية الأطفال ببرنامج قصصي إلكتروني تفاعلى متعدد الوسائط من الممكن ان يسهم في تنمية الوعى السياسى لدى الأطفال من سن (٦-٩) سنوات. وتكونت عينة البحث منمجموعة واحدةذات القياس القبلى والبعدى وقوامها ١٠٥ طفلا، وتوصلت نتائج البحث إلي فاعلية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدي أطفال الحلقة الأولي من التعليم الأساسي.
- دراسة (منال شوقي، ٢٠١٥) التي هدفت إلي التعرف علي فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، التي استخدمت المنهج شبه التجريبي، وأسفرت النتائج علي فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدي أطفال ما قبل المدرسة.
- دراسة (ماريان عزيز،٢٠١٦) التيهدفت إلى اعداد برنامج قصصى إلكترونى لتنمية قيم المواطنة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائى، و توصلت نتائج البحث الأثر الإيجابى للبرنامج القصصى الإلكترونى فى تنمية قيم المواطنة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائى.
- دراسة (ريهام السعيد، ٢٠١٧) هدفتإلى تعّرُف أثر اختلاف البعد الواقعي والافتراضي بالقصة الإلكترونية على تنمية مهارات التفكير العلمي وبقاء أثر التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية في مادة العلوم، من خلال تصميم قصة إلكترونية ذات بعد واقعي وقصة إلكترونية ذات بعد افتراضي، وأسفرت النتائج عن أثر الاختلاف بين البعد الافتراضي والبعد الواقعي بالقصةالإلكترونية في تنمية مهارات التفكير العلمي وبقاء أثر التعلم لدى تلاميذ الحلقة الابتدائية لصالح القصة الإلكترونيةذات البعد الافتراضي.
- دراسة (فاطمة عاشور، ٢٠١٨) هدفت إلي التعرف علي فاعلية استخدام الأنشطة القصصية الحسية والإلكترونية في إكساب الثقافة الغذائية لدي طفل الروضة، والتي استخدمت المنهج

شبه التجريبي، وأسفرت أهم النتائج عن أثر القصص الحسية والإلكترونية في تنمية الثقافة الغنائية لدي طفل الروضة.

وبهذا يتضح قبول فروض الدراسة:

١. يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لإختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية) لصالح المجموعة التجريبية.
٢. يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لإختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية) لصالح التطبيق البعدي.
٣. لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية (الذكور – الإناث) في التطبيق البعدي لإختبار مهارات التنمية البشرية (بمهاراته الفرعية).

توصيات الدراسة

في ضوء ماسبق توصي الدراسة الحالية بالآتي:

- إدراج القصص الإلكترونية ضمن خطة مدروسة من قبل الجهات المعنية في المدارس والإعلام لإكساب الأطفال القيم والمهارات المختلفة.
- ضرورة توفير الأنشطة المتنوعة للأطفال التي تساعدهم علي تنمية مهارات التنمية البشرية المختلفة.
- توفير البيئة التعليمية التي تساعد علي تنمية مهارات التنمية البشرية (حل المشكلات – اتخاذ القرار – القيادة – إدارة الوقت – التفاوض – التسامح –التواصل الفعال).
- عقد دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهم علي بعض مهارات التنمية البشرية وكيفية تنميتها لدي طفل الروضة.

مقترحات الدراسة

في ضوء نتائج الدراسة والتي أوضحت الفاعلية والتأثير الإيجابي لبرنامج القصص الإلكترونية وفي ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة تقترح الباحثة بحوث أخري مثل:

١. دور القصص الإلكترونية في إكساب بعض القيم الدينية والبيئية لطفل الروضة.
٢. القيام بدراسة تتبعية لنمو بعض مهارات التنمية البشرية في مراحل عمرية مختلفة.
٣. برنامج لتدريب المعلمات علي إستخدام بعض مهارات التنمية البشرية في أنشطة تعليم أطفال ما قبل المدرسة.
٤. إعداد برنامج لتنمية بعض مهارات التنمية البشرية لدي الأمهات والأباء.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

إبراهيم بعزيز: الصحافة الإلكترونية والتطبيقات الإعلامية الحديثة، دار الكتاب الحديث، القاهرة، ٢٠١٢.

السيد محمد السيد علي خاطر: التنمية البشرية في مصر "القياس ومشاكله"، رسالة دكتوراه غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث الإحصائية، القاهرة، ٢٠٠١.

إيمان سمير عرفان: أثر استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الإجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنيا، ٢٠٠٩.

بثينة حسنين عمارة: التنمية البشرية وأساليب تدعيمها، القاهرة، دار الأمين للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠١.

حنان صلاح الدين صالح حسنين: أثر التفاعل بين الشخصية الدرامية ولغة الحوار داخل القصة الإلكترونية التفاعلية التعليمية علي إكسابهم مهارات الثقافة البصرية لدي تلاميذ الحلقة الإبتدائية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، ٢٠١٥.

دخيل الله محمد الدهماني: واقع إجراء حكاية القصة في رياض الأطفال بمكة المكرمة، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد الثاني والسبعون، كلية التربية، جامعة عين شمس، ٢٠٠١.

سيد مرسي أحمد مرسي: فاعلية برنامج تنمية بشرية للمعلمين وأثره في تحسين مهارات القيادة والتفكير الناقد لدي تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة، ٢٠١٠.

عواطف إبراهيم وآخرون: تعلم الموسيقي في الروضة مدخل المجتمع للتنمية البشرية، القاهرة، دار الكتاب الحديث، ٢٠١٢.

فهيم مصطفي محمد: مهارات القراءة الإلكترونية رؤية مستقبلية لتطوير أساليب التفكير في مراحل التعليم العام، رياض أطفال – الإبتدائي (المتوسط) – الثانوي، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠٠٤.

فهيم مصطفي محمد: الطفل والخدمات الثقافية، رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي، مكتبة الدار العربية للكتاب، القاهرة، ٢٠٠٨.

فؤاد أبو حطب: الإرشاد النفسي والتنمية البشرية، المؤتمر الدولي الخامس لمركز الإرشاد النفسي التنمية البشرية: منظور نفسي، جامعة عين شمس، ١٩٩٨.

ماريان عزيز وليم اسكندر: برنامج قصصي إلكتروني لتنمية قيم المواطنة لدي تلاميذ الحلقة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، ٢٠١٦.

مجدولين عبد العظيم خلف: فاعلية برنامج يقوم علي استخدام القصة في تنمية مهارتي القراءة الجهرية والتعبير الكتابي لدي طالبات الصف الرابع الأساسي، رسالة دكتوراه منشورة، كلية الدراسات التربوية، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، ٢٠٠٤.

محمد محمود موسي، وفاء محمد سلامة: القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ماقبل المدرسة، بحث مقدم في المؤتمر الإقليمي الأول "الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة"، عالم الكتب، القاهرة، ٢٤–٢٥ يناير، ٢٠٠٤.

مرضي غرم الله الزهراني: فاعلية القصص المسجلة علي الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدي تلاميذ الصف السادس الإبتدائي، مجلة دراسات في المناهج وطرق

التدريس، العدد ١٤، الجزء ١، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، جامعة عين شمس، ٢٠٠٨.

مني لطفي محمد عبد القادر: دراسة في مفهوم التنمية البشرية (تقارير التنمية البشرية الصادرة عن برنامج الأمم المتحدة الإنمائي ١٩٩٠-٢٠٠٩، كلية الإقتصاد والعلوم السياسية، جامعة القاهرة، رسالة ماجستير غير منشورة، ٢٠١٠.

هديل محمد عبد الله العرينان: فاعلية استخدام القصة الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدي طفل الروضة، رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القري، ٢٠١٥.

ثانياً: المراجع الأجنبية

Alexander, Bryan. Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?.*EDUCAUSE Review*, vol. 41, no. 2 (March/April 2006): 32–44. Retrieved from: https://er.educause.edu/articles/2006/1/web-20-a-new-wave-of-innovation-for-teaching-and-learning ,access at: 24/3/2020

Crawford, Chris.(2013).Chris Crawford on interactive storytelling. 2nd ED. Retrieved from:http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321864970/samplepages/0321864972.pdf.access at: 24/3/2020

Gils, Frank. (2005). Potential Applications of Digital Storytelling in Education.In 3rd Twente Student Conference on IT. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematies and Computer Science, Enschede, February 17-18

Juul, Jesper. (2011). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, The MIT Press.

Kieler, Lynda. (2010). A Reflection: Trials in Using Digital Storytelling Effectively with the Gifted. Gifted Child Today, v33 n3 p48-52, ERIC,(EJ893806).

Miller,Carolyn. H.(2004). Digital Storytelling a Creator's Guide to Interactive Entertainment. Burlington: Focal Press.

Müller, Wolfgang. , Iurgel, Ido. , Otero, Nuno. , Massler, Ute. (2010). Teaching English as a Second Language Utilizing Authoring Tools for Interactive Digital Storytelling.ICIDS 2010. LNCS6432.PP. 222-227. Springer- Verlag Berlin Heidelberg.