

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

---

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

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

اعداد

خالد أحمد محمد عوض الرازقى

قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.

أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل

أستاذ تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة المنصورة

د/ اكرام فاروق وهبه

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الالى، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

د/ منى عبد المنعم فرهود

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الالى، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

٢٠١٩

**DIO:10.21608/pssrj.2019.59571**

---

مجلة التربية النوعية - العدد العاشر - يناير - ٢٠١٩



فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

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

اعداد

خالد أحمد محمد عوض الرازقى

قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.

أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل

أستاذ تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة المنصورة

د/ اكرام فاروق وهبه

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الالى، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

د/ منى عبد المنعم فرهود

مدرس بقسم تكنولوجيا التعليم ومعلم الحاسب الالى، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد

مستخلص:

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

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

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

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

---

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

By

**Khaled Ahmed Mohamed Awad Razky**

Educational Technology Computer Teacher Dep., Faculty of Specific Education,  
Port Said University.

**Prof. Gharib Zaher Ismail**

Professor of Educational Technology, Faculty of Education, Mansoura University

**Dr. Ekram Farouk Wahba**

Lecturer, Educational Technology and Computer Teacher Dep., Faculty of Specific  
Education, Port Said University

**Dr. Mona Abdel Moneim Farhood**

Lecturer, Educational Technology and Computer Teacher Dep., Faculty of Specific  
Education, Port Said University

### Abstract:

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

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

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

## المقدمة:

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

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

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

وقد سعت وزارة التربية والتعليم(٢٠٠٥) الى تعليم الأطفال وتأهيلهم، كما هدفت الى تدريبهم على اكتساب المهارات المناسبة وفق إمكانياتهم وقدراتهم لإعدادهم للحياة العامة وتعليمهم مبادئ المهارات الحياتية. وحيث عرفت أمانى الدسوقي(٢٠١٤) المهارات الحياتية بأنها " الأداء الفعال فى معالجة أحداث الحياة ومشكلاتها المتنوعة والتعامل بثقة مع المواقف الحياتية المختلفة ، بحيث يصل الطفل الى المستوى الذى يساعده على التكيف مع المجتمع من حوله ويمكنه من تحمل المسؤولية ومنها مهارات رعاية الذات ومهارات التفاعل الاجتماعى مع الآخرين "

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

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

مشكلة البحث وتساؤلاته :

تحديد المشكلة :

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

نبع الإحساس بمشكلة البحث وتحديد أبعادها من خلال :

• أولاً : الملاحظة الشخصية:

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

• ثانياً: المقابلة الشخصية الغير مقننة:

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

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

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

أ- تأهيل الاطفال وإكسابهم مهارات حياتية:

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

ب- تنمية المهارات باستخدام برامج تدريبية او مواقف تعليمية:

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

فقد اهتمت العديد من الدراسات بتنمية بعض هذه المهارات عند الأطفال وذلك لمدى أهميتها لهم مثل  
دراسة حسام الدين الفلال(٢٠١٤)، دراسة أحمد السيد (٢٠١٤)، ودراسة منصور سعيد (٢٠١٣)، ودراسة  
(٢٠١٤)، ودراسة صفاء زكى (٢٠١٣)، ودراسة ولاء جمعة(٢٠١١)، ودراسة وفاء عبد السلام (٢٠١٠)،  
وذلك باستخدام برامج تدريبية أو استراتيجيات تدريس أو مواقف تعليم وتعلم أو مصادر تعلم مجتمعية فى إثراء  
بعض المهارات الحياتية اللازمة والمناسبة للأطفال .

#### ت- فاعلية القصة فى تنمية المهارات الحياتية

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

وبناء على ما سبق فمن خلال الملاحظة الشخصية للباحث والمقابلات غير المقننة التى قام بإجرائها  
والاطلاع على الدراسات السابقة يمكن تمثيل المشكلة فى العبارة التقريرية التالية :  
"وجود قصور فى تنمية المهارات الحياتية اليومية المرجوة لرياض الاطفال، مع إمكانية تنميتها من  
خلال تصميم قصة تفاعلية الكترونية وإنتاجها بأسلوب يتناسب مع خصائصهم"

#### أسئلة البحث

تتضمن مشكلة البحث السؤال الرئيسى التالى :-

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

ويتفرع من السؤال الرئيسى التساؤلات التالية :

- ١- ما المهارات الحياتية التى يجب ان يكتسبها لاطفال الروضة؟
- ٢- ما مدى توافر المهارات لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المعلمين فى هذه المرحلة؟
- ٣- ما تصور القصة الالكترونية التفاعلية التى تقدم هذه المهارات ؟
- ٤- ما مدى تمكن القصة الالكترونية التفاعلية من تنمية تلك المهارات لاطفال الروضة؟

#### فروض البحث:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعة التجريبية  
فى القياس القبلي والبعدي ترجع لأثر تطبيق الاختبار التحصيلي.

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

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

#### أهداف البحث:

تحدد الأهداف الرئيسية لهذا البحث فيما يلى :-

- ١- التعرف على المهارات الحياتية اليومية الواجب تنميتها لدى الطفل فى مرحلة الروضة.
- ٢- إعداد قصة الكترونية تفاعلية لتنمية المهارات الحياتية اليومية لطفل مرحلة الروضة
- ٣- قياس فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لطفل مرحلة الروضة.
- ٤- التعرف على مدى أهمية تنميه المهارات الحياتية اليومية فى هذه المرحلة .

#### أهمية البحث

ترجع الأهمية النظرية لهذا البحث الى انه:

- ١- يعرض الاتجاهات الحديثة فى تطوير القصص التفاعلية الالكترونية فى ضوء تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة.
- ٢- يتناول توظيف القصة الالكترونية التفاعلية تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة.
- ٣- يربط بين مجال تكنولوجيا التعليم وفئة من المهارات الحياتية ورياض الاطفال، وهو ما سيعود بالنفع فى تطوير المناهج وكافة تطبيقات تكنولوجيا التعليم .
- ٤- يفتح باباً جديداً لتطوير المناهج الدراسية من خلال القصص الالكترونية التفاعلية لرياض الاطفال.

الأهمية التطبيقية:

ترجع الأهمية التطبيقية لهذا البحث الى انه :

- ١- يفيد مُصممي القصص الالكترونية التفاعلية كونه تصوراً مقترحاً مبتكراً.

- ٢- يفيد معلمى رياض الاطفال لأنه يقدم المقترح فى شكل برمجة تعليمية جديدة.
- ٣- يفيد الموجهين الفنيين تخصص رياض الاطفال فى كونه يلبي رغباتهم فى تطبيق الاتجاهات الحديثة لتطوير المناهج.
- ٤- يفيد الباحثين فى كونه يقدم بحثاً متعمقاً عن تنمية المهارات الحياتية اليومية بصفة خاصة لرياض الاطفال.
- ٥- يقدم برمجة تعليمية جديدة يمكن التأسيس عليها وتطويرها وتطبيقها على باقى المناهج الدراسية، وذلك ما تسعى إليه وزارة التربية والتعليم فى الوقت الراهن.

#### منهج البحث:

يستخدم هذا البحث أساليب بحثية شاملة وصفية تحليلية لدراسة الأوضاع الحالية لأية ظاهرة وتحليلها، وكذلك استخدام أساليب شبة تجريبية للتأكد من صحة الحلول المقترحة. وتم استخدام الأسلوب الوصفي فى دراسة خصائص وحاجات تلاميذ ذوى الإعاقة السمعية وذلك لجمع البيانات اللازمة وتصنيفها لتحقيق أهداف البحث، واعتمد على الأسلوب الشبه تجريبى لدراسة اثر المتغير المستقل (القصة التفاعلية الالكترونية و فيلم 3D) على المتغير التابع (تنمية المهارات اليومية والتحصيل المعرفى).

#### عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بشكل عشوائى من اطفال الروضة برياض اطفال ابو بكر الصديق التابعة لإدارة شمال بورسعيد التعليمية بمحافظة بورسعيد، وكان عددهن ٦٠ طفل، تم تنفيذ التجربة الاستطلاعية للبحث على ١٠ اطفال منهم، ثم تم استبعادهم من الاشتراك فى التجربة الأساسية للبحث، التي تم تنفيذها على عدد ٥٠ طفل، تم تقسيمهم لمجموعتان عدد كل منهما ٢٥ طفل، هما (التجريبية و الضابطة)  
أدوات القياس:

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



فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي

النتائج ومناقشتها:

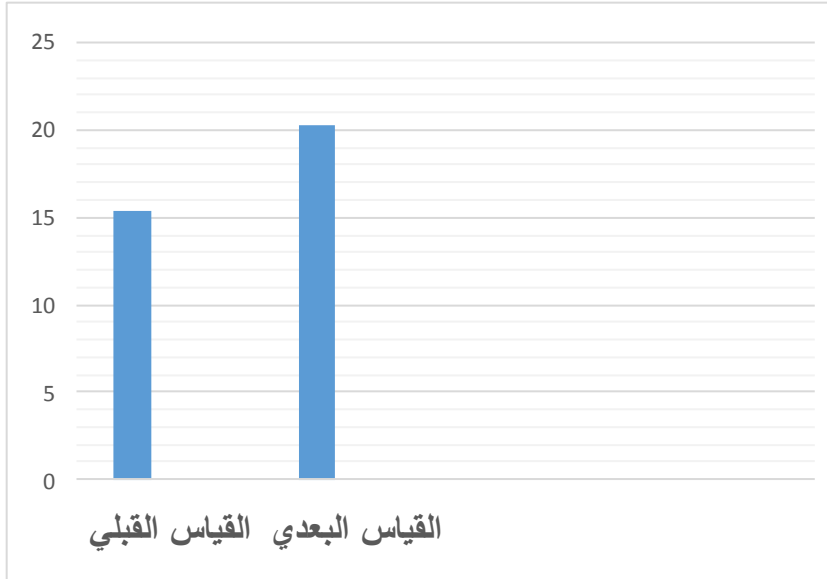
للإجابة علي هذا الجزء قام الباحث باختبار صحة الفروض التي قام بافتراضها في بداية البحث، وذلك في ضوء نتائج القياس القبلي والبعدى لتجربة البحث، كما يلي:

- اختبار صحة الفرض الأول:

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

جدول (١) نتائج إختبار ت T-Test القياس القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية في الإختبار التحصيلي

مستوي الدلالة	قيمة "ت"	المجموعة التجريبية					
		القياس البعدى			القياس القبلي		
		الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد
دالة عند ٠,٠٥	٣,٨٦	٢,٥٩	٢٠,٢٨	٢٥	٤,٥٢	١٥,٣٦	٢٥



شكل (١) رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي، أن قيمة "ت" ذات دلالة إحصائية عند مستوى

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي

٠.٠٥ درجات حرية ٢٤ مما يشير إلى عكس ما أفترضه الباحث، حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح الاختبار البعدي.

مناقشة وتفسير الفرض الأول:

دلّت نتائج الاختبار الإحصائي إلى عدم صحة الفرض الأول، حيث أنه يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى الدلالة المذكور في الجدول السابق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لصالح الاختبار البعدي، حيث إن متوسط القياس القبلي كان ١٥.٣٦ والقياس البعدي يساوي ٢٠.٢٨، مما يشير إلى خطأ الفرض الذي افترضه الباحث في بداية دراسته، وبالتالي يجب قبول الفرض البديل الذي يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية غير راجعة إلى الصدفة أو أخطاء في القياس وإنما ترجع إلى القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث باستخدامها وتطبيقها على المجموعة التجريبية، حيث سمحت بزيادة معارف الاطفال نتيجة تشجيعها للتفاعل بطريقة مثيرة، وتوفيرها لتغذية راجعة فورية، وتعليم ذاتي.

ويُرجع الباحث هذه النتيجة إلى نظرية التعلم المبرمج لفردريك بارس سكرنر، والتي تنص على أن استجابات المتعلم الصحيحة يتم تعزيزها فوراً من خلال القصة الالكترونية التفاعلية، وبالتالي يحصل على تغذية راجعة فورية تفيد في الاستمرار، بينما الإستجابات الخاطئة يتم تعديلها فوراً من خلال إظهار الإجابة الصحيحة للمتعم خلال البرمجية، تنتمي نظرية التعلم المبرمج لمجموعة نظريات التعلم السلوكية.

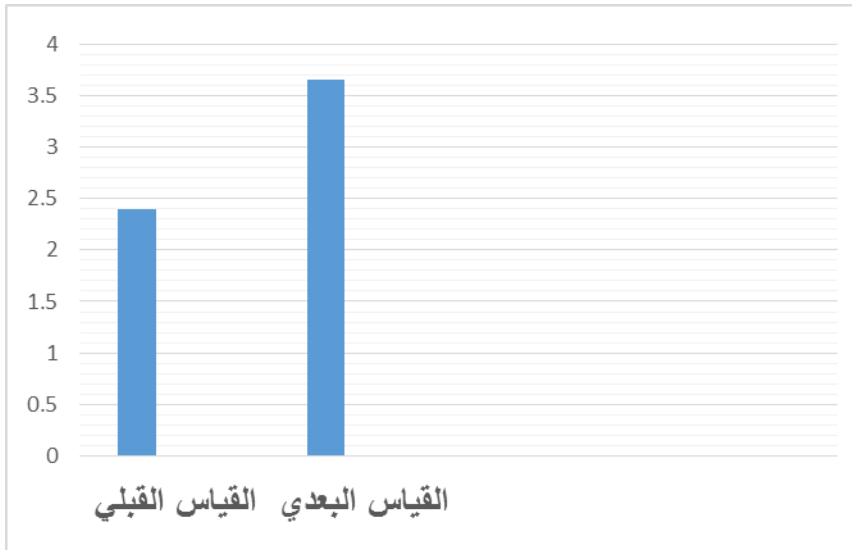
• اختبار صحة الفرض الثاني:

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

جدول (٢) نتائج اختبار ت T-Test القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة

مستوي الدلالة	قيمة "ت"	المجموعة التجريبية					
		القياس البعدي			القياس القبلي		
		الانحراف المعياري	المتوسط	العدد	الانحراف المعياري	المتوسط	العدد
دالة عند ٠.٠٥	٣.٣٨	١.٠٧	٣.٦٤	٢٥	١.٣٥	٢.٤	٢٥

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي



شكل (٢) رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة

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

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

ويرجع الباحث هذه النتيجة إلى ما أثبتته نظرية الذكاءات المتعددة لإدوارد جاردنرز من تعدد أنواع القدرات التي يجب تنميتها لدى الاطفال.

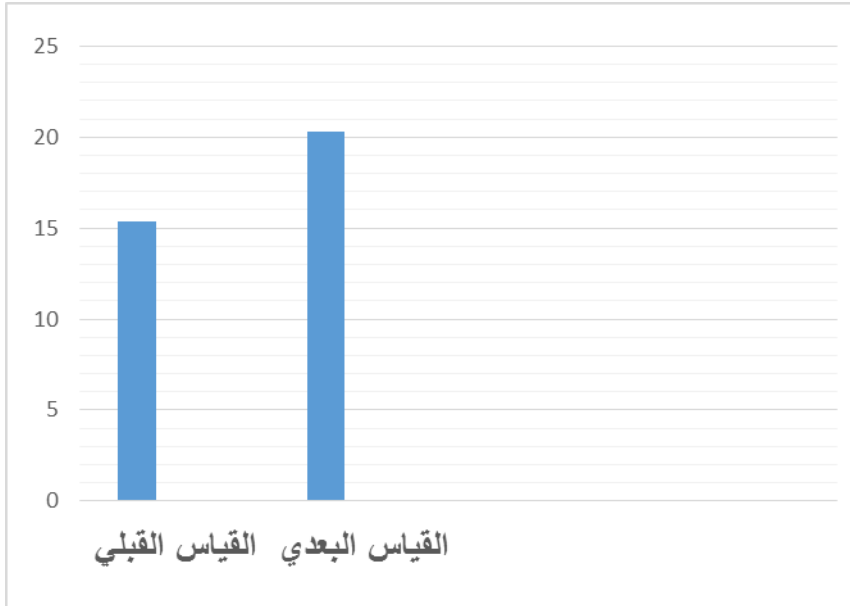
فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي

• اختبار صحة الفرض الثالث:

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

جدول (٣) نتائج اختبار ت T-Test القياس البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي

مستوي الدلالة	قيمة "ت"	المجموعة التجريبية			المجموعة الضابطة			المتغير
		القياس البعدي	المتوسط	الانحراف المعياري	القياس البعدي	المتوسط	الانحراف المعياري	
دالة عند 0.05	5.94	2.59	٢٠.٢٨	25	3.02	١٥.٥٦	25	



شكل (٣) رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي ويتضح من قياس المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" ومستوي دلالتها للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، أن قيمة "ت" دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية ٢٤ مما يشير إلي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة ودرجات المجموعة التجريبية للتطبيق البعدي للاختبار التحصيلي.

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي

مناقشة وتفسير الفرض الثالث:

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

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

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

• اختبار صحة الفرض الرابع:

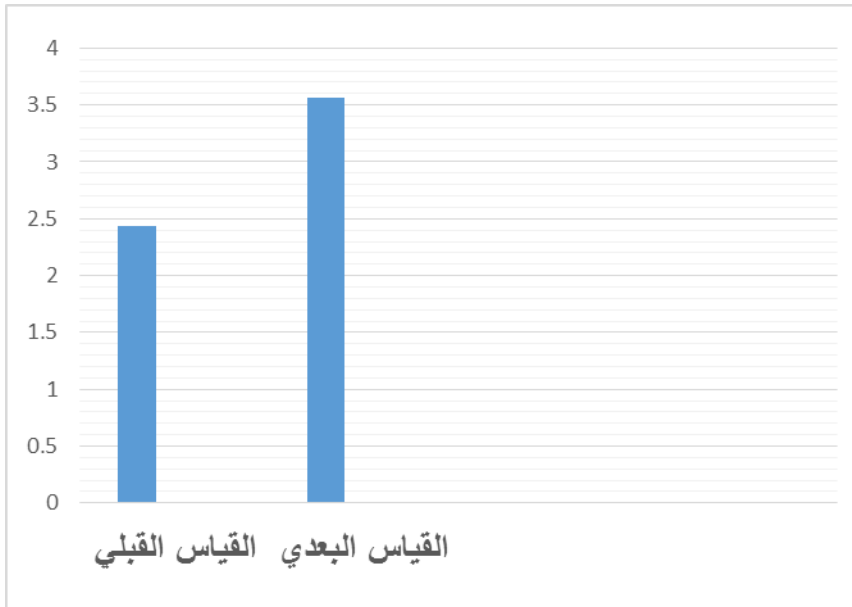
لاختبار صحة الفرض السادس والذي ينص علي أنه "لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة

الملاحظة" استخدام الباحث اختبار ت T-Test للمجموعات المستقلة المتساوية كما يوضح الجدول التالي:

جدول (٤) نتائج اختبار ت T-Test القياس البعدي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في بطاقة الملاحظة

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

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى



شكل (٤) رسم بياني لمتوسط درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي

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

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

وترجع تلك النتيجة إلي كلاً من نظرية التعليم المبرمج عند سكنر، ومبدأ التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية، وكذلك مبدأ التعزيز في نظرية البناء المعرفي لدي برونر، حيث تتفق كل تلك

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقي

المحددات في إعتبار أن التعزيز أو الدعم الفوري الذي تقدمه القصة الالكترونية التفاعلية، عامل مهم، كما أن المتعلم يتطلب دعماً فعالاً ومناسباً، وفي الوقت المناسب، لكي يتعرف المتعلم علي نتيجة أداءه ويحسنه أو يعرف من خلاله أنسب الطرق للتعلم.

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

جدول رقم (٥) نتائج المعادلات المستخدمة لحساب كفاءة القصة الالكترونية التفاعلية علي المجموعة

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

ولقد أثبتت المعادلتان السابقتان فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث بتصميمها في تنمية نواتج التعلم المعرفية والأدائية لدي الطفلات عينة البحث، حيث إن الحد الفاصل الذي يمكن معه اعتبار البرمجية فعالة طبقاً لمعادلة نسبة الكسب المعدل لبلاك هو ١.٢، أما معادلة حساب الفاعلية لماك جوجيان فإن البرمجية تعتبر فعالة لأنها أعلى من الحد الأدنى وهو ٠.٦.

تعليق الباحث علي نتائج البحث:

أشارت نتائج البحث الحالية إلي ما يلي:

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

ويفسر الباحث هذه النتائج بالآتي:

- فاعلية القصة الالكترونية التفاعلية التي قام الباحث بتصميمها باستخدام برنامج Unity في تنمية المهارات الحياتية اليومية لدي عينة من رياض الاطفال.
  - فاعلية التصور المقترح الذي قام الباحث بإعداده لتنمية المهارات الحياتية اليومية لرياض الاطفال مرتكزاً علي القصة الالكترونية التفاعلية، مما يؤكد فاعلية استخدام القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات.
  - قصور الوسائل التعليمية التقليدية وإهمال الجوانب العملية .
- وتتفق هذه الدراسة مع دراسات كلاً من (اسعد رضوان، ٢٠١١) (سمر سامح، ٢٠١٢) (سوسن يوسف، ٢٠١٤) (نجوى بدوى، ٢٠١٤) (سعيد عبد المعز، ٢٠١٥) (ابراهيم حسين، ٢٠١٥) (مختار عطية، ٢٠١٦) (هويدا سيد، ٢٠١٦) وغيرها من الدراسات الحديثة التي أكدت أيضا على فاعلية استخدام القصة التفاعلية الالكترونية فى تطوير المهارات عامة والحياتية خاصة لدى رياض الاطفال اوغيرهم.
- ويرجع الباحث النتيجة الأولى إلى طريقة الجذب التي توفرها القصة الالكترونية التفاعلية والتي تعتمد بشكل أساسي على تقديم المادة العلمية في شكل مادة بصرية محفزة، وتسهيل التعليم الذاتي للمتعلم، ومساعدتها الاطفال علي الاحتفاظ بالمعلومات، وتوفيرها فرصة للمتعلم لكي يتعرف علي مستواه الحقيقي من خلال التقويم الذاتي الذي توفره، وكذلك تشجيعها علي مراعاة الفروق الفردية بين الاطفال.
- أما النتيجة الثانية فهي استمرار لسلسلة النتائج الطويلة التي قدمتها العديد من الدراسات السابقة، والتي انتقدت بوضوح أساليب التدريس التقليدية، وإهمال الجوانب العملية للدراسة، مما يشير إلى الحقيقة الواضحة والتي ينبغي العمل علي تغييرها.
- وتتفق كافة النتائج السابقة مع مبادئ تصميم القصة الالكترونية التفاعلية، حسب نظرية التعلم السلوكية، وتحديدأ مبدأ التعزيز، أي الثواب والعقاب، والتغذية الراجعة والتعزيز المناسبة فور قيام المتعلم بالاستجابة وبشكل متزامن، وكذلك لمساعدته وتوجيهه نحو تحسين الأداء عند طلبه لتلك المساعدة، كل ذلك يحقق نتائج أفضل في التعليم، كما أن استخدام أنماط مختلفة في تقديم التغذية الراجعة لفظية وغير لفظية، مرئية ومسموعة.

كما أن مبدأ التعزيز الفوري للمتعلم بنظرية التعلم السلوكية من أهم المحددات، فالمتعلم الذي يتعلم ويجوار زملاءه أو معلميه يجد التوجيه المستمر منهم وبشكل فوري، يساعد ذلك في تعلمه، وهذا الشكل الإجتماعي يتوفر بالقصة الالكترونية التفاعلية، حيث إن مبدأ التعزيز الفوري يساعد في دعم الاستجابات



الإجرائية والإيجابية عند المتعلم كلما وقع التعلم بسرعة أكبر، فالتعزيز الفوري للمتلم هنا يثبت السلوك الإيجابي ويدعمه ويحدث التغير المطلوب فى سلوك المتعلم.

وللنظرية السلوكية خصائص تميزها عن غيرها فى تفسيرها التعلم ومن أبرز تلك الخصائص:  
يحدث التعلم عند الاستجابة الصحيحة التى تتبع مثير معين.

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

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

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

إن هذا البحث يقدم نظرة وتصور جديد فى تطوير المناهج الدراسية كافة ومناهج وان هذا البحث يقدم نظرة وتصور جديد فى تطوير المهارات الحياتية البيئية عن طريق القصص الالكترونية التفاعلية، حيث أن هذا النوع من التفاعل يخلق نوع من التشويق والجذب وسرعة الاستعاب والاستجابة، وهذا النوع خاصاً من التفاعل يختلف عما سبقه لزيادة حرية تحرك التلميذ داخل البيئية، وذلك ما يجب تطبيقه فى جميع المواد والمناهج الدراسية.

الاستنتاجات:

توصيات البحث:

فى ضوء نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها يوصى الباحث بما يلي:

- ضرورة تطبيق القصة الالكترونية التفاعلية على كافة رياض الاطفال على مستوى الجمهورية.
- زيادة عدد المؤسسات التى تهتم بالمهارات الحياتية واثرائها ببرامج ارشادية (برامج الدعم النفسى، لقاءات توعية، وش عمل، فعاليات) تعنى الجميع من اجل المساهمة فى رفع مستوى المهارات الحياتية والقيام باقتراح برامج ثقافية من اجل زيادة الوعى والمعرفة.

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

- إقامة حفلات توعية لأسر رياض الاطفال وتصميم برامج ارشادية سواء الدعم النفسى وورش العمل ذلك للمساهمة الفعالة لتشجيع أبنائهم للتفاعل الاجتماعى وتوثيق الروابط الاجتماعية.
  - تفعيل استخدام نماذج التصميم التعليمى فى تطوير المناهج الدراسي وعدم الاقتصار على اساليب الدمج والحذف والتعديل والاضافة.
  - يمكن تعويض النقص الحادث فى الامكانيات المادية الحلية وعدم توافر معامل الكمبيوتر بالشكل الكافى داخل المدارس، باستخدام البرمجيات التعليمية، حيث يمكن للتلاميذ استخدامها وتجربتها فى منازلهم عن طريق الكمبيوتر او عن طريق تطبيقات المحمول.
  - ضرورة زيادة الدراسة فى المجال بوجود عينة اكبر لدراسات مستقبلية.
- مقترحات البحث:

فى ضوء نتائج البحث الحالى، ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، يقترح الباحث الموضوعات البحثية التالية:

- إجراء المزيد من الدراسات حول هذا الموضوع وذلك عبر مختلف الولايات او أن يقوم كل باحث باجراء دراسته فى ولايه معينة وذلك حتى تتمكن من ايجاد رؤية موحدة ووضع برنامج شامل لكيفية المواجهة والعلاج للاعاقة السمعية.
- ضرورة وجود خبراء تتطبق فى المجال التربوى والتعليمى والمساهمة فى العملية التربوية بالنسبة لرياض الاطفال.
- تطوير الوسائل التعليمية المقدمة لرياض الاطفال بحيث تراعى خصائصهم وتكون مصممه خصيصه لهم وتواكب التكنولوجيا الحديثة.
- ضرورة دمج بنك المعرفة المصرى فى مناهج الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لرياض الاطفال لتشجيع مفاهيم التعلم الذاتى والتعاونى لدى التلاميذ.
- اشراك الاطفال بالانشطة المحلية والعالمية..
- إجراء دراسة عن انماط الادارة فى رياض الاطفال وعلاقتها بالكفاية الداخلية لتلك المدارس.
- تصميم قصة افتراضية لرياض الاطفال بحيث تتناول جميع عناصر البيئية الافتراضية والوسائل التى يستخدمها المتعلم فى الدخول للبيئية الافتراضية مثل المجسات الحسية.

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

المراجع:

- أحمد أحمد الربيعاني ( ٢٠١١ ) تجارب عالمية وعربية فى تعليم المهارات الحياتية، مجلة التطوير التربوي، ع٦٣
- أحمد حسان طلبه حسان الروبى (٢٠١٣) فاعلية برنامج مقترح قائم على جداول الانشطة المورة والالعب التعليمية فى تدريس العلوم لتلاميذ المدارس الفكرية ذوى الاعاقة العقلية القابلين للتعلم فى تنمية بعض المفاهيم العملية والمهارات الحياتية، رسالة دكتوراة ، مناهج وطرق تدريس ، كلية التربية ، جامعة الفيوم.
- أحمد قشظة (٢٠٠٨) ، أثر توظيف إستراتيجيات ما وراء المعرفة فى تنمية المفاهيم و المهارات الحياتية بالعلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسى بغزة .رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- ايات فوزى احمد غزالة (٢٠١٠) فاعلية برنامج محاكاة كمبيوترى لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المتأخرين عقليا القابلين للتعلم، رسالة ماجستير، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة المنوفية.
- ايناس احمد عزت حسنى ( ٢٠١٤ ) فاعلية برنامج لعب الادوار فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى الاطفال ضعاف السمع :رسالة دكتوراة، جامعة القاهرة ، كلية رياض اطفال.
- حسام الدين فرج السيد الفلال ( ٢٠١٤ ) فاعلية إنتاج الدراما التليفزيونية التعليمية الموجهة لطفل ما قبل المدرسة وفق معايير الإنتاج لتنمية بعض المهارات الحياتية :رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.
- سمر سامح محمد محمد على (٢٠١٢) فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائى. رسالة ماجستير . كلية التربية . جامعة حلوان .
- عبد السلام الناجي(٢٠١٠)، المهارات الحياتية فى المجال التربوى، مجلة المعرفة العدد ١٧٠ ، ص٤٢-٦٥، الرياض
- عطا درويش و فايز أبو حجر(٢٠١١) درجة توافر المهارات الحياتية فى محتوى كتب العلوم بمرحلة رياض الأطفال بغزة ، مجلة الطفولة العدد ٨ ص ٢٨٣-٣٠٠
- فؤاد اسماعيل سلمان عياد و هدى بسام سعد الدين (٢٠١٠): فاعلية تصور مقترح لتضمين بعض المهارات الحياتية فى مقرر التكنولوجيا للصف العاشر الاساسى بفلسطين ،

فاعلية توظيف القصة الالكترونية التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية اليومية لاطفال الروضة  
إعداد / أ.د/ الغريب زاهر إسماعيل، د/ اكرام فاروق وهبه، د/ منى عبد المنعم فرهود،  
أ/ خالد أحمد محمد عوض الرازقى

مجلة جامعة الاقصى (سلسلة العلوم الانسانية) المجلد الرابع عشر ، العدد الاول ، ص  
١٧٤- ٢١٨ ، يناير ٢٠١٠ ، فلسطين

- كرامي بدوي. (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل و تنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية .الثقافة والتنمية - مصر، س ١٤، ع ٧٥، ٩٣-١٨٠
- مركز القطان للبحث والتطوير التربوي (٢٠٠٥) توظيف المهارات الحياتية في التعليم والتعلم: غزة : وكالة الغوث الدولية -دائرة التربية والتعليم .
- مصطفى فهيم (٢٠٠٥):الطفل والمهارات الحياتية فى رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية : القاهرة، دار الفكر العربي.
- محمد عبد العاطى احمد ( ٢٠١٣ ) :أثر الأنشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية على اكتساب المفاهيم العلمية : رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
- ميسون عادل منصور محمود (٢٠٠٨): برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة رسالة ماجستير، غير منشورة، تكنولوجيا تعليم ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .
- نادية أبو سكينة ورشا علوان (٢٠٠٩) انعكاسات تطبيق برنامج تدريبي لتنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة على تحسين بعض السمات الشخصية ، مجلة دراسات الطفولة، عدد ٤٣، مجموعة ١٢، ابريل-يونيو، معهد دراسات الطفولة ، جامعة عين شمس نجوى يحيى عبد الله بدوى (٢٠١٤) :تأثير المداخل التفاعلية فى القصة الكمبيوترية التعليمية فى التحصيل المعرفى وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية: جامعة حلوان : كلية التربية ، مصر
- نبيل جاد عزمى (٢٠١٤) : بيئات التعلم التفاعلية ، القاهرة ، دار الفكر العربى
- يسرية يوسف وهيام سالم (٢٠١١) تصميم مقرر إلكتروني وأثره على تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طلاب الاقتصاد المنزلي واتجاهاتهم نحو المقررات الإلكترونية. المؤتمر السنوي بكلية التربية النوعية بالمنصورة :تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة، ١٤ أبريل (ص٤٩٦-٥٣٥)

المراجع الاجنبية:

- Antoniazzi, Anna (2013): **Storytelling and Videogames. An interdisciplinary approach to interactive multimedia models for children** ,Studi Sulla Formazione., Vol. 16 Issue 1, p67-76. 10p
- AsaMoum (2004):Once Upon A Time Interactive Storytelling in a context – Dependent Mobile Game , Department of Numerical Analysis,Sweden.
- CSIR Icomtek, Scientia (2001) : Interactive Storytelling with Virtual Identities ,M. Greeff Computer Science Department ,Universty of Pretoria ,S outh Africa
- Falloon, Garry(2010): **Using avatars and virtual environments in learning: What do they have to offer?:**British Journal of Educational Technology, Vol. 41 Issue 1, p108-122. 15p. 2 Color Photographs, 1 Chart .
- Fortson, Kim (2012) : **6 Creative Storytelling Tools That Will Make You Wish You Were a Student Again** , T H E Journal , Vol.
- Hamdona , Y. (2007) :Life Skills Latent in the Content of English for Palestine Grade Six Textbook, Faculty of Education, The Islamic
- J. Porteous , M. Cavazza and F. Charles (2010): **Applying planning to interactive storytelling: Narrative control using state constraints**
- Long, Gigi ( 2013 ) : **Wanderful Interactive Storybooks** , Library Media Connection , Vol. 31 Issue 5, p58-58. 1/6p
- Porter, Bernajean (2010) :**Digital Storytelling in Second Life** , Learning & Leading with Technology, Vol. 37 Issue 7, p26-27. 2p. 1 Color Photograph, 1 Illustration.
- Programme on Mental Health.(1997). Life Skills Education in Schools. Geneva: World Health Organization.
- Rifà-Valls, Montserrat (2011) :**Experimenting with Visual Storytelling in Students' Portfolios: Narratives of Visual Pedagogy for Pre-Service Teacher Education** , International Journal of Art & Design Education, Vol. 30 Issue 2, p293-306. 14p.
- Sims, R. C. H. (1997). Interactive learning as an 'emerging' technology:Areassessment of interactive and instructional design strategies. Australian Journal of educational technology