أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الالكترونية واستراتيجية التعلم (لعب الدور - المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال

إعداد

د/ إبراهيم يوسف محمد محمود

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

كلية التربية بالدقهلية – جامعة الأزهر

د/ حمادة محمد مسعود إبراهيم

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

كلية التربية بالقاهرة – جامعة الأزهر

أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم (لعب الدور - المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال

ملخص:

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، وكذلك معرفة أثر استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) المستخدمة مع القصة الإلكترونية، ومعرفة أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي، واستراتيجية التعلم، وذلك على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال، وقد تكونت عينة الدراسة من (٩٠) طفلا وطفلة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، تم توزيعهم وفقا للتصميم التجريبي للدراسة على ست مجموعات بواقع (١٥) طفلا وطفلة في كل مجموعة، وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج أهمها: فاعلية القصة الإلكترونية بصرف النظر عن نمط عرض سلوك شخصياتها وعن استراتيجية التعلم في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى الأطفال، ووجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين تلقون نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية لصالح المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي والسلبي) ثم المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، ووجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية لصالح المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور مع القصة، وعدم وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة).

الكلمات المفتاحية: القصة الإلكترونية – نمط عرض السلوك – شخصيات القصة– استراتيجية التعلم– لعب الدور – المناقشة– القيم الأخلاقية

مقدمة:

فكرة الدراسة والحاجة إليها:

أدت التطورات المتلاحقة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصال إلى العديد من التغيرات المرتبطة بالأفراد والجماعات بمستوياتها المختلفة المحلية والإقليمية والعالمية، ويمكن النظر إلى تلك التغيرات في جانبين الأول منهما يرتبط بأهمية توظيف الأدوات التكنولوجية التي أفرزتها تلك التغيرات للاستفادة منها في مختلف المجالات، والجانب الثاني يرتبط بتحقيق تلك الاستفادة عن طريق امتلاك الأفراد لمهارات وأخلاقيات استخدامها؛ حيث إن امتلاك المهارات والأخلاقيات ينتج عنه استخدام إيجابي، وامتلاك المهارات فقط دون الأخلاق ينتج عنه استخدام سلبي، وبالتأكيد يسعى كل مجتمع إلى تعزيز الاستخدام الايجابي لدى أفرده من خلال إكسابهم مهارات وأخلاقيات الاستخدام.

ويقصد بأخلاقيات الاستخدام التي تحكم تصرفات الأفراد وسلوكياتهم بأنها مجموعة من القواعد والقوانين يلتزم بها الأفراد وتبنى عليها قراراتهم وأفعالهم، وقد تكون هذه الأخلاقيات بين الفرد المستخدم ونفسه، أو بينه وبين الآخرين، هذا بالإضافة إلى أخلاقيات بين المستخدم والمكونات المادية للتكنولوجيا، والتي تشمل الحرص على سلامة الأجهزة ومحتوياتها من التكسير والإتلاف (سلامة، ٢٠١١).

وترتبط أخلاقيات الاستخدام بجوانب متعددة منها على سبيل المثال الحفاظ على خصوصية المعلومات، ودقتها، ومصداقيتها، واحترام حقوق الملكية الفكرية، وآداب التحاور مع الآخرين، وغيرها، ونظرا لما توفره الأدوات التكنولوجية من إمكانيات متعددة يمكن استخدامها بشكل إيجابي أو سلبي، والاستخدام السلبي يواجه صعوبة السيطرة عليه من خلال تطبيق السلطات للقوانين لأسباب متنوعة، فإن هذا يستلزم أن يكون لدى الفرد وازع داخلي يوجه سلوكه نحو الاستخدام الأفضل (مراقبة داخلية)؛ ويرتبط ذلك بالقيم الأخلاقية، والتي تعتبر الركائز الأساسية التي توجه سلوك الفرد؛ حيث أن امتلاكها يوجه السلوك توجيها إيجابيا، وعدم امتلاكها أو امتلاك مضادها يوجه السلوك توجيها سلبيا، وهذا يعنى أن سلوك الفرد مرتبط بالعديد من القيم الأخلاقية مثل: الصدق، والأمانة، والتعاون، واحترام الآخرين، والتسامح، وغيرها، وبناء على ما سبق فإن الدراسة الحالية تهتم بتنمية بعض القيم الأخلاقية لكونها تمثل مراقب داخلي وموجه لجميع أنواع السلوك بما فيها سلوك استخدام التكنولوجيا لدى عينة من رياض الأطفال، وقد تم اختيار مرحلة الطفولة لأنها تعد من المراحل الأساسية التي لها أثر كبير في تكوين شخصية الفرد، وهي الفترة التي تنمو فيها قدراته ومواهبه وتتحدد فيها اتجاهاته وقيمه ومبادئه التي تؤثر مستقبليا إيجابا أو سلبا على ذاته من جانب، وعلى المجتمع الذي يعيش فيه من جانب آخر.

ويمثل بناء النسق القيمي للأطفال في مرحلة رياض الأطفال أهمية خاصة وحيوية للتغلب على التحديات الهامة في حياتهم، ويتمثل في إكسابهم القيم الأخلاقية، وغرسها في نفوسهم لتكون مرشدا وموجها لسلوكهم، وإطارا مرجعيا يحتكموا إليه في تقييم سلوك الآخرين، وبذلك ينشئون أعضاء نافعين لمجتمعهم قادرين على تنميته وتقدمه، وينعكس ذلك على أمن المجتمع واستقراره (إبراهيم، ٢٠٠٧، ص. ١٥).

ويشمل الجانب الخلقي القيم والمثل والعادات والمعايير السلوكية، وهو يساعد الفرد على الوصول إلى التوافق الاجتماعي، ويوجد لدى الطفل في سنوات حياته الأولى بعض الأفكار عن ماهية الصواب والخطأ، ولكن لا يستطيع فهم المعايير الأخلاقية المختلفة، ويزداد هذا الفهم وضوحا بتقدم الطفل في العمر (محمد، ٢٠٠٨، ص. ٦٠).

والقيم الأخلاقية هي معايير وأحكام عقلية يصدرها الفرد أو المجتمع على الأشخاص ومن خلالها تستند إلى المبادئ والعادات والدين، ويمكن إدراكها من خلال السلوك، وتنقسم القيم الأخلاقية من حيث السلوك إلى نوعين رئيسيين هما: السلوك الأخلاقي الإيجابي مثل الأمانة والصدق والوفاء والعدل، والإخلاص والحلم والاعتدال والمساواة والرحمة والصبر، والسلوك الأخلاقي السلبي مثل الكذب والغش والخيانة والظلم والأنانية والسلبية والمحسوبية والوساطة والرشوة واللامبالاة والفساد والنفاق والعنف (أحمد، ٢٠٠٩، ص ص. ٨٣-٨٤).

وتهدف المجتمعات إلى تنمية السلوك الأخلاقي الإيجابي لدى أفرادها في الفئات العمرية المختلفة من خلال المؤسسات المتنوعة (الأسرة، المدارس والجامعات، دور العبادة، النوادي، وسائل الإعلام، مراكز المعلومات) بما يساعد على استقرار تلك المجتمعات و تنميتها وتطورها، إلا أن بعضها يصعب عليه تحقيق ذلك نتيجة للعديد من العوامل المختلفة مما يؤدي إلى حدوث خلل في النسق القيمي (أزمة أخلاقية)، وأحد أهم مظاهرها انتشار السلوكيات الأخلاقية السلبية وسيادتها لدى أفرادها، مما يؤدي إلى تدهور تلك المجتمعات وتأخرها في التنمية.

ونظرا لأهمية القيم ركز البحث العلمي هذا الاهتمام في ثلاث جوانب أساسية تمثلت في: الاهتمام بدراسة الفروق الفردية في القيم، وذلك في ضوء علاقتها بعدد من المتغيرات كالجنس، وسمات الشخصية، والديانة، والاهتمام الأكاديمي والمهني والتوافق النفسي، والجانب الثاني دراسة القيم في علاقتها بالقدرات المعرفية للفرد، وذلك باعتبار أن القيم عملية تتأثر بإدراك الفرد، والجانب الثالث مجال اكتساب القيم وارتقائها عبر العمر، والعوامل المؤثرة أو المرتبطة بذلك باعتباره من المجالات المهمة التي تقدم لنا خريطة لمعالم هذه القيم وأبعادها ومكوناتها (خليفة، ١٩٩٢، ص. ١٥).

وبناء على ما سبق يمكن القول أن بحوث تكنولوجيا التعليم يمكن أن تساهم بفاعلية في تنمية القيم وإكسابها من خلال عدة جوانب من أهمها ما يرتبط بمحاولة البحث عن حلول لمقابلة الفروق الفردية بين الأفراد من خلال تطوير البيئات التعليمية التي تقدم معالجات متنوعة للمحتوى الواحد؛ بحيث تناسب كل معالجة مجموعة من الأفراد المتكافئين في قدراتهم واستعداداتهم، ومثل ما يرتبط بتحديد معايير استخدام الأدوات التكنولوجية لدى الفئات المختلفة، وما يرتبط بدراسة العوامل المؤثرة في إدراك الفرد للقيم بما يساعده على اكتسابها وتوظيفها، والاحتفاظ بها، وذلك من خلال الاستفادة من النظريات ونتائج الدراسات والبحوث المرتبطة بمجال تكنولوجيا التعليم.

وتجدر الإشارة إلى اهتمام الدراسات والبحوث بإكساب القيم و تنميتها لدى الأطفال، مستخدمة العديد من المتغيرات في تنميتها مثل دراسة هيرست Hirst, v, (2003) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية برامج الأطفال بالتلفزيون في إكساب الأطفال بمرحلة رياض الأطفال بعض القيم الاجتماعية، ودراسة مراد، وحسو(٢٠٠٨) والتي أثبتت نتائجها فاعلية برنامج القصص الحركية في تنمية بعض القيم الخلقية لدى عينة من الأطفال، ودراسة عبد الوهاب، وعيسى (٢٠٠٨) والتي أثبتت نتائجها فاعلية برنامج تدريبي في إكساب الأطفال بعض القيم، ودراسة فرماوي؛ وطه (٢٠٠٨) والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية القصة في تنمية الحكم الخلقي، ودراسة ونج وبرناس وابرهارد Wang, X, & Bernas, R, & Eberhard, P. (2012) والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية استخدام الأمثلة الإيجابية والسلبية لإظهار عواقب الصدق والكذب، ودراسة لي وآخرون Lee. K. &et all, (2014) والتي أثبتت نتائجها أن القصة التي تقدم نتائج إيجابية للصدق أفضل من القصة التي تقدم نتائج سلبية للكذب، وأشارت أن ذلك قد ينطبق أو لا ينطبق على القيم الأخلاقية الأخرى، وأوصت بإجراء دراسات للتحقق من ذلك الأمر.

ويلاحظ من نتائج الدراسات والبحوث أن للقصة أثر إيجابي في تنمية القيم لدى الأطفال، ويرجع ذلك الأثر كما يرى حمزة (٢٠١٤، ص ص. ٣٢٢-٣٢٣) إلى حب الأطفال للقصص، وهو أمر شائع ومعروف، حيث تتمشى مع خصائصهم، وترضي دوافعهم، وتشبع حاجاتهم، وتخفف من توتراتهم، وتعود بهم إلى حالة التوازن النفسي وتساعدهم على التعرف على الحياة بأسلوب شيق، ولهذا اعتبرت القصة من الوسائل ذات الفاعلية في تكوين شخصية الطفل بما تهيئه من فرص للنمو في مختلف الجوانب العقلية، والنفسحركية، والوجدانية، والقصة بما تحتويه من مضمون خلقي أو اجتماعي توجه الأطفال توجيها غير مباشر تقبله النفس ولا تمله الأمر الذي ينظم تفكيرهم ويزودهم بالمعلومات والقيم الاجتماعية والأخلاقية، ويصلهم بركب الثقافة والحضارة في إطار مشوق ممتع، وأسلوب سهل يقرب المفاهيم المجردة التي تهتم بها التربية.

وقد ساهمت المستحدثات التكنولوجية في تطوير القصة نظرا لأهميتها، من خلال إيجاد العديد من الخصائص التي لم تكن متوفرة بها مسبقا مثل: التفاعلية، والإتاحة، والتنوع، والتكامل، وهذا بدوره أدى إلى ارتباط الاسم بتلك الخصائص، وأصبح (القصة الإلكترونية)، كما أدى إلى زيادة فاعليتها، وذلك طبقا لنتائج الدراسات والبحوث، والتي أشارت إلى فاعليتها في العديد من المتغيرات مثل: دراسة الزهراني (٢٠٠٨) في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، ودراسة عرفان (٢٠٠٨) في تنمية المفاهيم الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، ودراسة منصور (٢٠٠٨) في تنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، ودراسة النفيسي (٢٠١١) في نمو الذكاء المكاني ورضا أولياء الأمور، ودراسة مجاهد (٢٠١١) في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، ودراسة أبو مغنم (٢٠١٣) في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ الصف الثاني في المرحلة الإعدادية، ودراسة الشريف (٢٠١٤) في تنمية التفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، ومهارات إنتاج القصة الإلكترونية، والاتجاه نحوها لدى طالبات كلية التربية، ودراسة العرينان (٢٠١٥) في تنمية المهارات اللغوية (الاستماع، والتحدث) لدى طفل الروضة، ودراسة Aktas, E. & Yurt, U. (2017)، والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية القصة الإلكترونية في زيادة الدافعية والتحصيل والاحتفاظ به.

واهتمت طائفة أخرى من الدراسات والبحوث بمحاولة زيادة فاعلية القصة الإلكترونية عن طريق تجريب العديد من المتغيرات التي يمكن أن يكون لها أثر إيجابي مثل دراسة زيف وجوسان Ziv, N. & Goshen, M. (2006) والتي توصلت نتائجها أن الخلفية الموسيقية السعيدة أدت إلى تفسيرات إيجابية للقصة، والخلفية الموسيقية الحزينة أدت إلى تفسيرات سلبية للقصة، ودراسة ارتم Ertem, S, (2009) والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية القصص الإلكترونية المتحركة مقارنة بالقصص الإلكترونية الثابتة، والمطبوعة، ودراسة النفيسي (٢٠١١) والتي أشارت نتائجها إلى تفوق القصة ذات الصور ثلاثية الأبعاد على القصة ذات الصور ثنائية الأبعاد، ودراسة إسماعيل (٢٠١٣) والتي أوصت الدراسة بأهمية دراسة العلاقة بين اختلاف أنماط تصميم القصص الإلكترونية والأساليب المختلفة للمتعلمين في تنمية نواتج التعلم، ودراسة كوكمان Kocaman, K. (2016) والتي أكدت نتائجها أثر سلوك الشخصية في القصة الإلكترونية على تنبؤ الأطفال بالسلوكيات المستقبلية لنفس الشخصية سواء كانت إيجابية أو سلبية، ودراسة حمزة (٢٠١٤) والتي أثبتت نتائجها تفوق المجموعة التي درست باستخدام القصص التفريعية على المجموعة التي استخدمت القصص الخطية، ودراسة إبراهيم (٢٠١٦) والتي توصلت نتائجها إلى تحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال، وفي ضوئها وضعت نموذجا مقترحا للقصة

الإلكترونية، ودراسة إيمانويل Emmanuel, F. (2016) والتي أكدت نتائجها أن النمذجة السلوكية للقصص عززت السلوكيات الإيجابية لدى التلاميذ مما ساعدهم على التكيف في البيئة المدرسية.

ويتضح من العرض السابق أهمية تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، كما يتضح أن للقصة الإلكترونية تأثير إيجابي على نواتج التعلم، وأن درجة تأثير القصة يرتبط بالعديد من المتغيرات طبقا لنتائج الدراسات والبحوث مثل نوع الخلفية الموسيقية للقصة، ونمط العرض المتحرك مقابل الثابت، الصور ثلاثية الأبعاد مقابل ثنائية الأبعاد، والقصص التفريعية مقابل الخطية، والنمذجة السلوكية للقصص، وسلوك الشخصية في القصة إيجابي مقابل سلبي، وتأتي الدراسة الحالية استكمالا للدراسات والبحوث المهتمة بزيادة فاعلية القصة الإلكترونية؛ حيث تتناول أحد متغيراتها نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، وذلك للإجابة على السؤال المرتبط بتنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال وهو هل من الأفضل تقديم السلوك الأخلاقي الإيجابي للشخصية بالقصة الإلكترونية بشكل يوضح فوائد امتلاكه مثل القصص التي يكافأ فيها الصادق، أم تقديم السلوك الأخلاقي السلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية بشكل يوضح عيوبه وعواقبه الوخيمة مثل القصص التي يعاقب فيها الكاذب، أم تقديم نوعي السلوك الإيجابي والسلبي، كما تتناول الدراسة متغيرا آخر لزيادة فاعلية القصة الإلكترونية يتمثل في استراتيجية التعلم المستخدمة معها (لعب الدور، المناقشة)، وذلك للإجابة على السؤال المرتبط بها، وهو هل من الأفضل استخدام استراتيجية لعب الدور مع القصة، أم استخدام استراتيجية المناقشة مع القصة، وذلك للوصول إلى أفضل المعالجات فاعلية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال، وبناء عليه تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال.

مشكلة الدراسة:

يمكن تحديد مشكلة الدراسة، وأهميتها من خلال النقاط التالية:

- الاهتمام بتنمية القيم الأخلاقية في مرحلة الطفولة هدف تسعى إليه المجتمعات نظرا لما له من أثر إيجابي في مستقبل الفرد والمجتمع، وتعد دولة جمهورية مصر العربية أحد تلك المجتمعات.
- زيادة انتشار السلوك الأخلاقي السلبي لدى الأفراد في السنوات الأخيرة طبقا لما أشارت إليه الإحصائيات المرتبطة بزيادة معدل الجريمة بشكل عام، وفي مصر بشكل

خاص؛ حيث أشارت الإحصائيات بأرقام تعبر عن حالة لكل (١٠٠,٠٠٠) فرد في الفترة من عام (٢٠٠٨م) إلى عام (٢٠١١م)، فازداد معدل جريمة السرقة من (١,٠) إلى (٣,٢)، وجريمة الاختطاف من (٠,١) إلى (٠,٣)، وجريمة الاعتداء من (٠,٢) إلى (٠,٤)، وجريمة القتل من (١,٢) إلى (٣,٢)، وجريمة السطو من (١,٠) إلى (٣,٢)، وجريمة التعدي بالضرب من (٠,٢) إلى (٠,٤)، وجريمة سرقة السيارات من (٤,١) إلى (١٧,٠) (Knoema, 2017).

- عدم تفعيل القانون المرتبط بجرائم المعلومات مع ازدياد أعداد المستخدمين للانترنت في مصر؛ حيث بلغ عدد المستخدمين للانترنت عن طريق المحمول حتى عام ٢٠١٧م (٣٧,٠٧) مليون مستخدم، وعن طريق USB Modem بلغ (٣,٢٨) مليون مستخدم، وذلك طبقا لتقرير وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات، مما يدعم الاهتمام بتنمية القيم الأخلاقية.

- تأكيد نتائج الدراسات والبحوث على فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، ومحاولة زيادة فاعليتها من خلال تجريب بعض المتغيرات المرتبطة بها، وهو هدف تسعى إليه الدراسة الحالية، خاصة وأنه تم ملاحظة محتوى القصص بأشكالها المختلفة: المطبوعة، والسمعية، والمرئية، والإلكترونية أنه يقدم القيمة بنمطين من السلوك الأخلاقي وهما: السلوك الأخلاقي الإيجابي، والذي يوضح أهمية وفوائد امتلاك القيمة، وفي نهاية القصة تكافأ الشخصية نتيجة امتلاكها للقيمة، والسلوك الأخلاقي السلبي، والذي يوضح أهمية القيمة من خلال إظهار سلوك الشخصية السلبي (المضاد للقيمة)، وفي نهاية القصة تعاقب الشخصية وتتعرض لعواقب وخيمة نتيجة امتلاكها للسلوك السلبي، وبمطالعة نتائج الدراسات والبحوث وجد أن نتائج بعضها أشارت إلى أهمية استخدام القصص الإيجابية في تنمية قيمة الصدق، وأشارت أن ذلك قد ينطبق أو لا ينطبق على القيم الأخلاقية الأخرى، وأوصت بإجراء دراسات للتحقق من ذلك الأمر، ولم يتضح من نتائجها أثر تلك القصص على الاحتفاظ بالسلوك الأخلاقي لدى الأطفال، وأشارت بعض النتائج الأخرى إلى أهمية استخدام الأمثلة الموجبة والسالبة للقيمة مما يدل على عدم وجود اتفاق كامل يساعد في تحديد القصص الأكثر فاعلية في تنمية القيم الأخلاقية مما يدعم إجراء الدراسة الحالية.

- على الرغم من الاتفاق على أهمية توظيف القصص الإلكترونية في تنمية نواتج التعلم لدى الأطفال، وكذلك أهمية نوع سلوك الشخصية بالقصة، إلا أن استخدام معلمات رياض الأطفال ما زال بعيدا عن ذلك، وقد اتضح ذلك الأمر من خلال قيام الباحثين بإجراء مقابلات مع بعض معلمات رياض الأطفال في عدد من المدارس المختلفة، والتي توجد بها مرحلة رياض الأطفال بمحافظة القاهرة؛ وبلغ عددهن

(٢٠) معلمة، وقد هدفت المقابلة إلى التعرف على أساليب القصص التي توظفها المعلمة في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال إيجابية أم سلبية أم الاثنان معا، وعن نوع القصص المستخدمة: تقليدية (ترويها المعلمة) بدون استخدام أدوات أو أجهزة، أو باستخدام أدوات وأجهزة (مصورة، عرائس، مرئية متحركة، إلكترونية)، وعن الاستراتيجية التي تستخدمها مع القصة لتوضيح محتواها، وأسفرت نتائج المقابلة أن نسبة (٩٠%) بواقع (١٨) معلمة من المعلمات التي تمت المقابلة معهن يستخدمن القصص الإيجابية والسلبية دون التفكير في ذلك، كما اتضح أن نسبة (٧٥%) بواقع (١٥) معلمة من المعلمات يقمن برواية القصص بأنفسهن دون استخدام أدوات أو أجهزة، و(٤٠%) بواقع (٨) معلمات يستخدمن أدوات وأجهزة مثل الصور، والفيديو، والكمبيوتر في عرض القصص، واتضح من نتائج المقابلة أيضا فيما يرتبط بالاستراتيجة المستخدمة مع القصة أنه لا توجد استراتيجات محددة، ويعتمد التوضيح على خبرات المعلمة، ومن خلال ما سبق ذكره يتضح أنه لا يساعد بالدرجة الكافية على تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال.

وعليه فإن الدراسة الحالية تهدف إلى اختبار متغير نمط السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، ومتغير استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) المستخدمة مع القصة، والتأكد من فاعليتهما، وأثر تفاعلهما على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، وذلك كمحاولة لزيادة فاعلية القصة الإلكترونية، وللوصول إلى أكثر المعالجات التي تناسب الأطفال انطلاقا من تطبيق النظريات واستراتيجيات التعلم، ونتائج الدراسات والبحوث.

وبصورة إجرائية فإنه يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي:

ما أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم (لعب الدور – المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال؟

ويتفرع من هذا التساؤل الأسئلة التالية:

١- ما القيم الأخلاقية التي يجب تنميتها لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر الخبراء والمتخصصين؟

٢- ما أثر استخدام القصة الإلكترونية بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية، واستراتيجية التعلم على:

أ- القيم الأخلاقية.

ب- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية.

٣- ما أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة بالإلكترونية بصرف النظر عن استراتيجة التعلم على:

أ- القيم الأخلاقية.

ب- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية.

٤- ما أثر استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية على:

أ- القيم الأخلاقية.

ب- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية.

٥- ما أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) على:

أ- القيم الأخلاقية.

ب- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية.

فروض الدراسة:

١- بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال العينة ككل في التطبيق القبلي، والتطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية لصالح التطبيق البعدي.

٢- لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين تلقون نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية على القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية.

٣- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية.

٤- لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة).

٥- لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية على القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية.

٦- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية.

٧- لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة).

متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل الأول: نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية وهم ثلاث أنماط:

أ- الإيجابي.

ب- السلبي.

ج- الإيجابي والسلبي

المتغير المستقل الثاني: استراتيجية التعلم وهما استراتيجيتان:

أ- لعب الدور.

ب- المناقشة.

المتغيرات التابعة:

أ- القيم الأخلاقية.

ب- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية التوصل إلى:

- تحديد القيم الأخلاقية التي يجب تنميتها لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال.
- الكشف عن أثر القصة الإلكترونية بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية وعن استراتيجية التعلم، وذلك على تنمية القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال عينة الدراسة.
- الكشف عن أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية بصرف النظر عن استراتيجية التعلم، وذلك على تنمية القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال عينة الدراسة.
- الكشف عن أثر استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية، وذلك على تنمية القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال عينة الدراسة.
- الكشف عن أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم، وذلك على تنمية القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال عينة الدراسة.

أهمية الدراسة:

١- تدعيم الدراسات في مجال القصة الإلكترونية بمتغيرات جديدة (نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة، واستراتيجية التعلم)؛ حيث لم يتم تناول هذا المتغيرات على نطاق واسع؛ مما قد يسهم في زيادة كفاءة وفاعلية القصة الإلكترونية في تنمية العديد من المتغيرات التابعة.

٢- قد تفيد نتائج الدراسة الحالية في تحديد أنواع القصص والاستراتيجيات المناسبة للأطفال في مرحلة رياض الأطفال والتي تساعد في تنمية القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها.

٣- إمكانية الاستفادة من بطاقة تقييم القصة الإلكترونية، وهي أحد أدوات الدراسة الحالية، والتي تستخدم في الحكم على جودة القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال.

حدود الدراسة:

اشتملت الدراسة على الحدود التالية:

- **الحدود البشرية والمكانية: أجريت تجربة الدراسة على عينة عشوائية من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال بلغ عددها (٩٠) طفلا بمدرستي: مودرن سكول، وبراعم مودرن سكول، التابعة لإدارة عين شمس التعليمية بمحافظة القاهرة، وذلك لاعتبارات عملية خاصة بتطبيق وضبط التجربة.**
- **الحدود المتعلقة بمتغيرات الدراسة: اقتصرت الدراسة على قياس أثر ثلاث أنماط عرض للسلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجيتان تعلم (لعب الدور، المناقشة)، وكذلك قياس أثر تفاعلهما على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال.**
- **الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على ست قيم لكل قيمة منهم قطبين (سلبي، إيجابي)، وهي: (الصدق مقابل الكذب، الأمانة مقابل الخيانة، التعاون مقابل التفرق، الطاعة مقابل العصيان، التواضع مقابل الغرور، التسامح مقابل التعصب).**

أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات الدراسة فيما يلي:

- **استبانة تحديد القيم الأخلاقية التي يحب تنميتها لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال (إعداد الباحثان).**
- **بطاقة تقييم القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال (إعداد الباحثان).**
- **مقياس القيم الأخلاقية (إعداد الباحثان).**

منهج الدراسة والتصميم التجريبي:

اشتملت الدراسة على متغيرين مستقلين وهما: الأول نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، والثاني استراتيجة التعلم (لعب الدور – المناقشة)، ولما كان هدف الدراسة قياس أثر كل متغير منهم على حده، وقياس أثر التفاعل بينهما على المتغيرين التابعين وهما: القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبي، وفي ضوء أن للمتغير الأول ثلاث أنماط، والمتغير الثاني إستراتيجيتان فقد وقع الاختيار على التصميم التجريبي المعروف باسم التصميم العاملي (2x3) ويوضح شكل (١) التصميم التجريبي للدراسة:

		استراتيجية التعلم: لعب الدور	استراتيجية التعلم: المناقشة
نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية	إيجابي	(١)	(٢)
	سلبي	(٣)	(٤)
	إيجابي وسلبي	(٥)	(٦)

شكل رقم (١) التصميم التجريبي للدراسة

مجموعات الدراسة:

- مجموعة (١) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية لعب الدور.
- مجموعة (٢) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية المناقشة.
- مجموعة (٣) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية لعب الدور.
- مجموعة (٤) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية المناقشة.
- مجموعة (٥) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية لعب الدور.
- مجموعة (٦) تتلقى نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية وتستخدم استراتيجية المناقشة.

مصطلحات الدراسة:

- **القصة الإلكترونية:** يمكن تعريفها إجرائيا بأنها محتوى مقدم في شكل حكاية خلال الكمبيوتر ويراعي فيه التكامل بين الصور والرسوم (الثابتة–المتحركة) والصوت (اللغة المنطوقة، الموسيقى، المؤثرات الصوتية) والنصوص، ويوفر للمتعلم التفاعل معه، ويقدم في فيلم رقمي قصير، أو في شكل وسائط متعددة، ويركز على فكرة أو موضوع محدد، ويمكن استخدامه بشكل فردي أو جماعي، وتكون متاحة على شبكة الانترنت، وغير متاحة مخزنة على الكمبيوتر أو عبر وحدات التخزين المتنوعة.

- **السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة:** يمكن تعريفه إجرائيا بأنه السلوك الذي تقوم بأدائه الشخصية بالقصة الإلكترونية في ضوء امتلاكها للقيمة الأخلاقية أو امتلاك مضادها؛ حيث يكون السلوك الأخلاقي إيجابيا حالة امتلاك الشخصية بالقصة للقيمة الأخلاقية مثل: الصدق، الأمانة، الطاعة، ويكون السلوك الأخلاقي سلبيا حالة عدم امتلاك الشخصية بالقصة للقيمة الأخلاقية وامتلاك مضادها مثل: الكذب، الخيانة، العصيان، ويتم التعرف على ذلك السلوك سواء كان إيجابيا أو سلبيا من أحداث القصة التي تعرض على الأطفال وإستراتجية التعلم التي تستخدم معها، وذلك للتمييز بين ما هو صحيح وما هو خطأ من خلال تعرف الطفل على إيجابيات امتلاك القيمة الأخلاقية وعواقب امتلاك مضادها.

- **استراتيجية لعب الدور: يمكن** تعريفها إجرائيا بأنها نشاط يتقمص فيه الطفل دور شخصية من شخصيات القصة التي شاهدها، ويسلك سلوكها (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي) بشكل يتفاعل فيه مع الأطفال الآخرين المشاركين له في تقمص أدوار الشخصيات، وذلك تحت إشراف وتوجيه المعلمة وفق الخطوات والإجراءات الموضحة بدليل المعلم، بما يساعد على توضيح السلوك الأخلاقي الصحيح وإيجابياته، والسلوك الأخلاقي غير الصحيح وعواقبه، وذلك من أجل تنمية بعض القيم الأخلاقية المرغوب فيها لدى الأطفال.

- **استراتيجية المناقشة:** يمكن تعريفها إجرائيا بأنها نشاط يشجع الطفل على المشاركة الإيجابية أثناء الموقف التعليمي المرتبط بقيمة أخلاقية يتم عرضها بالقصة الإلكترونية، من خلال التفاعل اللفظي بين الأطفال أنفسهم، أو بين المعلمة وأحد الأطفال، أو بين المعلمة وجميع الأطفال، وذلك تحت إشراف وتوجيه المعلمة وفق الخطوات والإجراءات الموضحة بدليل المعلم، بما يساعد على توضيح السلوك

الأخلاقي الصحيح وإيجابياته، والسلوك الأخلاقي غير الصحيح وعواقبه، وذلك من أجل تنمية بعض القيم الأخلاقية المرغوب فيها لدى الأطفال عينة الدراسة.

- **القيم الأخلاقية:** يمكن تعريفها إجرائيا بأنها الدرجة التي يحصل عليها الطفل من خلال استجاباته على العبارات والمواقف المرتبطة ببعض القيم الأخلاقية بما يعكس درجة امتلاكه لها، والمتضمنة بمقياس القيم الأخلاقية أحد أدوات الدراسة الحالية.
- الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية: يعرف إجرائيا بأنه الأثر المتبقي للخبرات والمعارف والمعلومات التي اكتسبها الطفل بعد الانتهاء من دراسة المحتوى المرتبط ببعض القيم الأخلاقية بمدة زمنية معينة، ويتم قياسه عن طريق الدرجة التي يحصل عليها الطفل في التطبيق التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية، والذي يعاد تطبيقه بعد التطبيق البعدي بمدة أسبوعين في الدراسة الحالية.

الإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة:

لما كانت الدراسة الحالية تهدف إلى تنمية القيم الأخلاقية لدى عينة من رياض الأطفال، مع الاعتماد على أنماط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية للتعرف على أثرهم في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، ولما كان هناك إمكانية للتعرف على أثر تفاعل أحد المتغيرات المرتبطة بعرض القصص الإلكترونية، وهو استراتيجة التعلم (لعب الدور، المناقشة)، فإن الإطار النظري يتناول المحاور التالية:

أولا: القصة الإلكترونية:

١- مفهوم القصة الإلكترونية:

تزخر الأدبيات بالعديد من التعريفات للقصة بصفة عامة، ومفهوم القصة الإلكترونية بصفة خاصة، وفيما يلي عرضا موجزا للتعريفات التي تناولت مفهوم القصة، والقصة الإلكترونية على أن يتم استخلاص التعريف المرتبط بالقصة الإلكترونية بعد عرض تلك التعريفات.

يرى طعيمة (٢٠٠١) أن القصة كل ما يكتب للأطفال نثريا بقصد الإمتاع أو التثقيف، ويروي أحداثا وقعت لشخصيات معينة سواء كانت هذه الشخصيات واقعية أو خيالية، وسواء كانت تنتمي لعالم الكائنات الحية أو الجان، وتشتمل القصة عادة على مجموعة من العناصر تتلخص في الفكرة، والحبكة، والشخصيات، والبيئة والشكل العام الذي تخرج به.

والفكرة تتناول موضوعا يثير انتباه الطفل لضخامته أو لغرابته أو للذته أو لاستهوائه النفسي أو لتعلقه بعالم الطفل وبيئته أو خياله، والحبكة وهي ما تعرف بالحدث أو البناء وهي مجموعة الوقائع المتتابعة المترابطة التي تعمل على إيصال الفكرة أو الموضوع، والشخصيات هي العنصر الذي يعمل على إبراز الفكرة وتوضحيها، وهي متنوعة مثل شخصيات البشر والحيوان والجماد، ويجب أن تكون واقعية وغير مثالية، وأسلوب العرض وهو نقل الأحداث والوقائع إلى صورة لغوية، أو حوارية عن طريق الأحاديث التي تتبادلها الشخصيات، ويجب أن تكون مناسبة لخصائص الطفل واختيار الألفاظ ذات الدلالات الحسية والبعد عن المجردة، والبيئة الزمانية والمكانية هما مرتبطان بالزمن والمكان اللذان يقع فيهما الحدث؛ حيث يمكن أن يقع في المنزل أو الشارع أو الحديقة، وفي زمن الصباح أو الربيع أويوم من الأيام (عيسوي، ٢٠٠٤، ص ص. ٨-١٠؛ دياب، ٢٠٠٤ص. ١١٦).

والقصة الإلكترونية تعرف بأنها مجموعة من الحكايات المؤلفة تعمل على وسيط إلكتروني من خلال إضافة الصوت والصورة واللون والرسوم الكارتونية المتحركة والمؤثرات الموسيقية، وهذه الحكايات تعتمد على الوقائع والأحداث، والحبكة القصصية، والأشخاص، والخط الدرامي، والعقدة ولها زمان ومكان وتهدف إلى التعليم والتثقيف، والإمتاع والتسلية (موسى، سلامة، ٢٠٠٤، ص. ٤٧٦).

وترى ذكي (٢٠٠٨، ص. ١١٨) أن القصة الإلكترونية تعتمد على مشاركة الطفل الإيجابية في أحداثها، من خلال إتاحة الحرية في اختيار مسار معين من عدة مسارات، وتستخدم في بناء وتنمية معارف الطفل، وتنمية اتجاهاته وقدراته الذهنية، وتنمية السلوكيات الإيجابية لديه.

وتعد القصص الإلكترونية أحد الأشكال الحديثة لمعالجة القصص وأكثرها انتشارا، وذلك باستخدام الأدوات والوسائط التي يوفرها الكمبيوتر في رواية القصة، وتحتوى على خليط من الصور الرقمية والنصوص والصوت ولقطات الفيديو والموسيقى، وتقوم على تفاعل المتعلم مع محتوى القصة، بالإضافة لكونها منهج للمتعة التفاعلية وتتيح للمتعلم فرصة اتخاذ القرارات التي تؤثر تأثيرا مباشرا على اتجاه القصة ومخرجاتها (حمزة، ٢٠١٤، ص.٣٢٣).

ويفرق سالم (٢٠١١، ٤٣٢) بين القصص المصورة الإلكترونية وهي عبارة عن مجموعة من الصور تروي أحداثا متتالية مترافقة مع نص حوار للشخصيات المصورة، ويتم تداولها عبر وسيط إلكتروني كالكمبيوتر والهاتف المحمول، وقصص الرسوم المتحركة التفاعلية وهي مجموعة متسلسلة من الصور ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، من أجل خلق حركة وهمية، وتتضمن حوار مكتوب أو مسموع، ويمكن للمتعلم التحكم فيها بتشغيلها واختيار مقاطع معينة فيها، وقصص الرواية المرئية التفاعلية وهي قصص

رسومية متأثرة بفن الرسوم المتحركة، وتمكن اللاعب التحرك واختيار الشخصيات، وعند اختيار شخصية تظهر كبيرة في وسط الشاشة ويظهر مربع الحديث في الأسفل ويستطيع سماعه.

ويمكن من خلال ما سبق عرضه وضع تصور لتعريف القصة الإلكترونية بأنها محتوى مقدم في شكل حكاية تقدم عبر وسيط إلكتروني، ويراعي فيه التكامل بين الصور والرسوم (الثابتة–المتحركة) والصوت (اللغة المنطوقة، الموسيقى، المؤثرات الصوتية) والنصوص، ويوفر للمتعلم التفاعل والمشاركة الإيجابية، ويقدم في فيلم رقمي قصير، أو في شكل وسائط متعددة، ويركز على فكرة أو موضوع محدد، ويمكن استخدامه بشكل فردي أو جماعي، وتكون متاحة على شبكة الانترنت، وغير متاحة مخزنة على الوسيط الإلكتروني أو عبر وحدات التخزين المتنوعة.

وقد أثبتت نتائج الدراسات والبحوث فاعلية القصة الإلكترونية في العديد من الجوانب لدى عينات مختلفة، ومن تلك الدراسات دراسة منصور (٢٠٠٨) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، ودراسة الزهراني (٢٠٠٨) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، ودراسة عرفان (٢٠٠٨) والتي أثبتت نتائجها فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، ودراسة مجاهد (٢٠١١) والتي أكدت نتائجها فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، ودراسة الشريف (٢٠١٤) والتي أشارت نتائجها إلى فاعلية القصة الإلكترونية في التفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، وإنتاج القصة الإلكترونية، والاتجاه نحوها لدى طالبات الفرقة الثالثة شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي بكلية التربية النوعية جامعة المنيا، وأوصت الدراسة بأهمية دراسة قياس أثر القصة الإلكترونية على بعض المتغيرات مثل الذكاء المكاني، والتفكير التحليلي، ومهارات حل المشكلات، ودراسة العرينان (٢٠١٥) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، ودراسة كوكمان **Kocaman, K. (2016)** والتي استهدفت التعرف على فاعلية القصة الإلكترونية من خلال مقارنتها بالقصة التقليدية، وتكونت عينة الدراسة من (١٤٩) طفلا في مرحلة التعليم قبل المدرسي، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية المفاهيم المرتبطة بمحتوى الدورة، ودراسة ايمانويل **Emmanuel, F. (2016)** والتي استهدفت التغلب على المشكلات التي يواجهها تلاميذ الصف الأول الابتدائي عن طريق القصص الإلكترونية بما يساعد على التكيف مع البيئة المدرسية، وقامت الدراسة عن طريق الملاحظات والمقابلات بجمع البيانات المرتبطة

بمشاكل التكيف، ثم قدمت مجموعة من القصص الإلكترونية تهدف إلى توعية التلاميذ بعمل المدرسة، وعرض السلوكيات المقبولة وغير المقبولة في البيئة المدرسة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن النمذجة السلوكية عززت السلوكيات الإيجابية لدى التلاميذ مما ساعدهم على التكيف، كما أشارت نتائج دراسة Preradovic, N. & all. (2016) إلى فاعلية القصص الإلكترونية في تحسين مهارات الأطفال الحسابية.

واهتمت طائفة أخرى من الدراسات والبحوث بمتغيرات تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لزيادة فاعليتها مثل دراسة موسى، وسلامة (٢٠٠٤) والتي استهدفت تقويم الواقع الفعلي لقصص الأطفال الإلكترونية في مرحلة ما قبل المدرسة، واستخدمت الدراسة بطاقة ملاحظة ومقابلة تم تطبيقها في عشر فصول داخل خمس روضات بلغ عدد الأطفال (٢٣٠) طفلا من البنين والبنات، وتم توزيع الملاحظة على طالبات كلية التربية بجامعة الإمارات تخصص طفولة مبكرة، وتم التقويم في ضوء معايير متعددة مثل (الوقت المخصص للقصة في البرنامج اليومي، أنواع القصص المقدمة، أهداف اختيار القصص المختارة، مضمون القصة، لغة القصة، البناء الفني، عرض القصة، سهولة الاستخدام) وأوصت الدراسة بضرورة تخصيص وقت مناسب لقصص الأطفال الإلكترونية في البرنامج اليومي، والتقليل من القصص الخيالية، وأهمية تضافر خبراء التربية وعلم النفس وتكنولوجيا التعليم ومؤلفي القصص في تأليف وتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المناسبة للأطفال، ودراسة زيف وجوشين Ziv, N. & Goshen, M. (2006) والتي اهتمت بالتعرف على العلاقة بين نوع الخلفية الموسيقية (سعيد، حزين) في ثلاث قصص إلكترونية حول القواعد اللغوية والتفسير للقصة، وشملت عينة الدراسة الأطفال من عمر (٥-٦) سنوات، وأشارت نتائج الدراسة أن الخلفية الموسيقية سعيد أدت إلى تفسيرات إيجابية للقصة، والخلفية الموسيقية حزين أدت إلى تفسيرات سلبية للقصة، ودراسة ارتمان Ertem, S, (2009) والتي اهتمت بقياس أثر ثلاثة أنواع للقصص تمثلت في القصص (الإلكترونية المتحركة، الإلكترونية غير المتحركة، المطبوعة التقليدية) على الفهم، وتوصلت نتائج الدراسة إلى تفوق المجموعة التي استخدمت القصص الإلكترونية المتحركة، وأرجعت تلك النتيجة إلى تحكم الطالب في عرض الحركة، والتفاعل التي وفرته، ودراسة النفيسي (٢٠١١) والتي استهدفت التعرف على أثر تنوع أبعاد الصورة (ثنائية، ثلاثية) الأبعاد على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي، ورضاء أولياء أمورهن في مقرر اللغة العربية، وتكونت عينة الدراسة من (٧٥) تم تقسيمهم على ثلاثة مجموعات، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصة الإلكترونية في نمو الذكاء المكاني ورضا أولياء الأمور، وتفوق القصة ذات الصور ثلاثية الأبعاد، ودراسة إسماعيل (٢٠١٣) والتي اهتمت بالتعرف على أثر اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي (فردية، جماعية) في القصص الإلكترونية التعليمية عبر الويب في تنمية التفكير التأملي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم واتجاهاتهم نحوها. وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طالبا من

طلاب الفرقة الرابعة تكنولوجيا التعليم تم تقسيمهم على مجموعتين تجريبيتين بواقع (١٥) طالبا في كل مجموعة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي المجموعتين في التفكير التأملي والاتجاه نحو القصص الإلكترونية لصالح مجموعة التفاعلات الجماعية، وأوصت الدراسة بأهمية دراسة العلاقة بين اختلاف أنماط تصميم القصص الإلكترونية والأساليب المختلفة للمتعلمين في تنمية نواتج التعلم، ودراسة حمزة (٢٠١٤) والتي استهدفت التعرف على أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، واعتمدت الدراسة على نمطين من مداخل التفاعل للقصة الإلكترونية (تفاعل تفريعي، تفاعل قائم على المسارات المتوازية)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصة الرقمية، وتفوق المجموعة التي درست باستخدام القصص التفريعية، ودراسة ديزي وآخرون Daisy. H. & et all. (2014)، والتي استهدفت التعرف على فاعلية القصص الإلكترونية في اكتساب المفردات اللغوية لدى الأطفال ذوي الإعاقة اللغوية الشديدة، واستخدمت الدراسة قصتين مدعمتين بعناصر ثابتة وبدون موسيقى أو أصوات، وقصتين مدعمة بعناصر ثابتة مدعمتين الموسيقى وأصوات، وقصتين مدعمتين بعناصر متحركة وبدون موسيقى أو أصوات، وقصتين مدعمتين بعناصر متحركة وموسيقى وأصوات، كما استخدمت اثنين من القصص غير الإلكترونية. وأثبتت نتائج الدراسة فاعلية القصص بشكل عام، وتفوق القصص المدعمة بالرسوم والصور الثابتة في زيادة عدد المفردات اللغوية لدى الأطفال، ودراسة إبراهيم (٢٠١٦) والتي توصلت نتائجها إلى تحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال وتضمنت مجالات أهمها التصميم التربوي الذي شمل (الأهداف، العنوان، المحتوى، البناء والحبكة، الشخصيات، الأسلوب)، وتصميم واجهة التفاعل، وتصميم الوسائط المتعددة، والصور والرسوم، والألوان، والصوت، وتناسب القصة مع طبيعة طفل الروضة، واللغة المستخدمة، والعناصر الأدبية للقصة، ثم قامت الدراسة بتقييم مجموعة من القصص الإلكترونية المقدمة لمرحلة رياض الأطفال في ضوء تلك المعايير، ثم وضعت نموذجا مقترحا للقصة الإلكترونية.

وبتحليل نتائج الدراسات السابقة يتضح أنها جميعا قد أثبتت نتائجها فاعلية القصة الإلكترونية في تحقيق العديد من الجوانب مثل: القيم الأخلاقية، والمفاهيم الاجتماعية، والوعي السياسي، والتفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، والأداء العملي، والاتجاه نحو القصة الإلكترونية، والمهارات اللغوية، والتكيف مع البيئة المدرسية، والذكاء المكاني ورضا أولياء الأمور، والتنبؤات السلوكية للشخصية بالقصة، وأرجعت تلك الفاعلية لما تمتلكه القصة الإلكترونية من خصائص تميزها عن غيرها من القصص، كما يتضح من نتائج الدراسات والبحوث التي استهدفت زيادة فاعلية القصة الإلكترونية ضرورة مراعاة معايير التصميم والإنتاج والاستخدام للقصة الإلكترونية، وأهمية تضافر خبراء

التربية وعلم النفس وتكنولوجيا التعليم ومؤلفي القصص في تأليف وتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المناسبة للأطفال، وأن هناك متغيرات تؤثر في فاعلية القصة الإلكترونية مثل العلاقة بين نوع الخلفية الموسيقية (سعيد، حزين) وتفسير للقصة، ومقارنة القصص الإلكترونية المتحركة بالقصص الإلكترونية غير المتحركة، وتنوع أبعاد الصورة (ثنائية، ثلاثية) الأبعاد في القصة، ومستويات التفاعل الاجتماعي (فردية، جماعية)، ومداخل التفاعل للقصة الإلكترونية (تفريعي، قائم على المسارات المتوازية)، ويتفق هدف الدراسة الحالية مع تلك الدراسات من حيث توظيف القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية، كما يتفق في زيادة فاعلية القصة الإلكترونية، إلا أن الدراسة الحالية تختلف عن تلك الدراسات والبحوث في اعتماد متغير نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية وهو ما لم تتناوله الدراسات السابق عرضها، إضافة إلى أن الدراسة الحالية تهدف إلى زيادة فاعلية القصة الإلكترونية من خلال دراسة أثر تفاعل نمط عرض السلوك الأخلاقي مع استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، مما يؤكد الحاجة إلى إجراء الدراسة الحالية.

٢- أهداف القصة الإلكترونية وأنواعها:

تعد القصة من الوسائل الفعالة في تكوين شخصية الطفل وتربية ذوقه وخياله وتهذيب خلقه، وتعد طريقة لتربيته وتعليمه، فيكتسب من خلالها المعارف والاتجاهات السلوكية، وقيم مجتمعه بما يتناسب مع نموه وقدراته، ولذلك تعتبر القصة من الأنشطة التربوية الأساسية في رياض الأطفال نظرا لتأثيرها العميق في شخصية الطفل (الأسعد، ٢٠٠٠، ص.٩١).

وتسعى القصة الإلكترونية إلى تحقيق العديد من الأهداف المتنوعة والمختلفة، والتي يمكن إجمالها في النقاط التالية كما أشار كل من: (الشيخ، ١٩٩٧، ص ١١٤)، (عبد الرحيم، ٢٠٠١)، (دياب، ٢٠٠٤، ص ١٠٨):

- جذب انتباه الطفل من خلال ما توفره من صوت وصور ورسوم ثابتة ومتحركة وألوان.
- زيادة تفاعلية الطفل من خلال ما توفره من أدوات تفاعل.
- التعرف على الأشياء والأشخاص الذين عاشوا في أماكن وأزمنة مختلفة.
- تقريب المفاهيم المجردة في صور حسية يمكن إدراكها.
- تنمية مهارات اللغة (السماع، التحدث، القراءة، الكتابة) لدى الأطفال.
- تزويد الأطفال بالحقائق والقوانين العلمية، والتطورات العلمية المختلفة.

- تنمية القيم والفضائل واحترام العادات والتقاليد والأعراف التي تسود المجتمع.
- تدعيم العقيدة الدينية، وحب الوطن، والسلوك الإيجابي.
- تدريب الأطفال على التذكر، والانتباه، والتخيل، والابتكار، وحل المشكلات، والحكم على الأمور، والاستنتاج وغيرها من القدرات العقلية.
- تنمية ثقة الطفل بنفسه.
- تنمية وتطوير مهارات الاتصال اللفظية وغير اللفظية.
- تنمية التذوق الأدبي والجمالي.
- تمكين الأطفال من شغل أوقات فراغهم فيما هو مفيد، وغرس العادات الصحية السليمة.
- إتاحة الفرصة للطفل للتعبير عن نفسه من خلال سرد قصة، أو تقمص أدوار شخصياتها (لعب الدور)، أو التحدث عن صورها وأفكارها بطلاقة وجرأة (المناقشة).
- معالجة مشكلات الطفل الاجتماعية والنفسية والسلوكية من خلال أحداث القصة والمشكلات التي تطرحها.

وبناء على ما سبق يتضح أن القصة من الوسائل المؤثرة في تكوين شخصية الطفل؛ حيث يكتسب من خلالها المعارف والقيم بما يتناسب مع نموه وقدراته، وذلك يتفق مع الهدف العام للدراسة الحالية، والمتمثل في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى عينة من الأطفال، كما يتفق مع متغيراتها من خلال نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، إضافة إلى إتاحة الفرصة للطفل للتعبير عن نفسه من خلال تقمص أدوار شخصياتها (لعب الدور)، أو التحدث عن صورها وأفكارها بطلاقة وجرأة (المناقشة).

وحتى تحقق القصة الهدف منها بفاعلية أشارت الأدبيات والدراسات مثل (عبد الرحيم، ٢٠٠١، ص. ٣٠، و Jonge, M. & Bus, A. 2004، ومصطفي، ٢٠٠٨، ص. ٨٥، وإبراهيم، ٢٠١٦، ص. ٣٤٨) إلى مجموعة من الأسس والمواصفات التي ينبغي مراعاتها في القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال وهي:

- وجود عنوان للقصة يعبر عن مضمونها وفكرتها.
- وجود هدف تسعي القصة الإلكترونية إلى تحقيقه لدى الأطفال.
- ملائمة محتوى القصة وتسلسله المنطقي لخصائص المرحلة العمرية للأطفال.

- جاذبة للانتباه ومشوقة من خلال توظيف الصوت، والصور الثابتة والمتحركة، والألوان.
- بساطة ووضوح اللغة المستخدمة اللفظية (الكلمات والعبارات)، وغير اللفظية (العناصر البصرية الثابتة والمتحركة) حتى يتمكن الأطفال من فهمها.
- أن تكون القصة الإلكترونية قصيرة حتى لا تؤدي إلى ملل الطفل.
- مناسبة الشخصيات لخصائص الطفل، وأن تكون مألوفة لديه، وعددها قليل، وأن يكون لكل شخصية بعد واحد.
- أن تكون القصة سهلة الاستخدام من قبل الطفل.
- توفر للطفل التفاعلية من خلال حرية الاختيار والتحكم.
- توظيف الألوان تربويا وفنيا، وتكون من بيئة الطفل حتى يتعرف عليها بسهولة.
- أن يتناسب زمن القصة مع خصائص الأطفال.
- أن تكون بيئة القصة الإلكترونية قريبة ومتشابهة من بيئة الطفل.
- إمكانية نشر القصة الإلكترونية على شبكة الانترنت حتى تكون متاحة في أي وقت ومن أي مكان.

وقد استفادت الدراسة الحالية من الأسس المذكورة سابقا في تصميم وبناء مادة المعالجة التجريبية للدراسة، سواء في وضوح الهدف الذي تسعي القصة إلى تحقيقه، والمتمثل في تنمية بعض القيم الأخلاقية، ووجود عنوان للقصة يعبر عن مضمونها وفكرتها، وملائمة محتواها للفئة العمرية، والتشويق والجاذبية، وبساطة ووضوح اللغة المستخدمة اللفظية وغير اللفظية، وقصر زمن القصة، ومناسبة الشخصيات لخصائص الطفل، وسهولة الاستخدام، وتوفر للطفل التفاعلية، وتوظيف الألوان، ونشر القصة الإلكترونية على شبكة الانترنت حتى تكون متاحة للطفل في أي وقت ومن أي مكان، كما استفادت الدراسة من تلك الأسس في بناء بطاقة تقييم القصة الإلكترونية المقدمة للأطفال، وهي أحد أدوات الدراسة الحالية.

ويتطلب استخدام القصة الإلكترونية من المعلم أو المعلمة تنفيذ عدد من المهام مثل: اختيار القصة المناسبة للطفل، وعرض ملخص سريع لمضمون القصة قبل عرضها بأسلوب سهل ومبسط، وأن يكون الصوت واضحا، والتأكيد على أهمية متابعة القصة أثناء العرض، والتوقف للحظات أثناء عرض القصة إلكترونيا لإثارة الأطفال وتشوقهم إلى استكمال القصة، وإذا لوحظ كثرة الحركة للأطفال ومللهم يبحث في الأسباب مثل طول المدة الزمنية، وإعادة تقديم ملخص بعد العرض، وطرح الأسئلة على الأطفال المرتبطة

باسم شخصيات القصة، والأحداث، والمكان، وإعطاء فرصة لتقمص أدوار الشخصيات (مصطفى، ٢٠٠٤، ص. ١٠٢).

وفيما يرتبط بأنواع القصة الإلكترونية تمت مطالعة العديد من الأدبيات والدراسات ومنها خلف (٢٠٠٦، ١٥)، وفرماوي؛ وطه (٢٠٠٨)، وهوندال Hudnall, J. (2016)، وأمكن التوصل إلى العديد من الاعتبارات التي يمكن من خلالها تنوع القصة بصفة عامة، والقصة الإلكترونية بصفة خاصة وهذه الاعتبارات هي:

- **محتوى القصة:** وتتنوع وفقا لذلك لتشمل القصص (الاجتماعية، الدينية، التاريخية، العلمية، الشعبية، الخيالية).
- **الاستخدام:** ويشمل ثلاث أنواع وهي: استخدام بشكل جزئي داخل القاعات الدراسية لتوضيح المحتوى والتأكيد على بعض النقاط المهمة، واستخدام بشكل كامل في تقديم المحتوى الدراسي ويعرف بالبناء السردي للمحتوى، والاستخدام في تقديم السير الذاتية.
- **المستخدم:** وتتنوع وفقا لهذا إلى مستخدمة من قبل المعلم، وهي التي يستخدمها المعلم في العرض أمام المتعلمين في المواقف التعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية المحددة، ومستخدمة من قبل المتعلم، وهي التي يقوم فيها المتعلمين باستخدام القصة بشكل ذاتي، وتكون مرتبط بالأهداف التعليمية المحددة.
- **الفئة العمرية:** وتشمل وفقا لذلك قصص (الأطفال، الكبار).
- **نطاق المعالجة الجغرافي:** وتشمل ثلاث أنواع للقصص وهي (محلية، إقليمية، عالمية).
- **إتاحة القصة:** ويشمل القصة غير المتاحة، وهي التي تعتمد على الكمبيوتر دون الاتصال بالشبكة، والقصة المتاحة، وهي التي تعتمد على آليات الاتصال بالشبكات الإلكترونية.
- **شكل شخصيات القصة:** وتتنوع وفقا لذلك إلى: (الإنسان، الحيوان، النبات، الجماد، الخيال، المختلط).
- **سلوك الشخصية بالقصة:** ويشمل سلوك الشخصية (الإيجابي، السلبي).

- **طريقة عرض القصة: وتتنوع وفقا لطريقة العرض إلى قصص: (مكتوبة، مصورة ثابتة، مصورة متحركة، مرسومة ثابتة، مرسومة متحركة، مسموعة، العرائس، ممثلة، الظل، إلكترونية، مختلطة).**

- **مستويات القيم: وتتنوع وفقا لذلك إلى: القصص الإيجابية وهي التي تقدم الأمثلة الايجابية للقيم مثل الصدق والعدل وتدعو إلى التمسك بها، والقصص السلبية الخطرة وهي التي تقدم القيم في شكل سلبي مبرر مثل الكذب الأبيض والمرضي واللامبالاة، والقصص السلبية وهي التي تقدم القيم قي شكل سلبي مثل الظلم والكذب، والقصص المدمرة وهي التي تعزز القيم السلبية فتدعو إلى الكراهية والقتل.**

وبتحليل الاعتبارات السابقة لأنواع القصص يمكن ملاحظة أنها ليست حدودا فاصلة بينها، بل يمكن لقصة واحدة أن تجمع عدة خصائص ومميزات لعدة أنواع، ومن جانب آخر يمكن النظر إلى تلك الاعتبارات على أنها متغيرات يمكن أن تؤثر إيجابا أو سلبا على سلوك المتلقي مثل نوع محتوى القصة، وطريقة عرضها، ونطاق المعالجة الجغرافي، أما فيما يتعلق بشخصيات القصة، فالدراسة الحالية تعتمد على ثلاث أنماط لسلوك الشخصية (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) بالقصة الإلكترونية، وسيتم تناول هذا الاعتبار بشيء من التفصيل كونه متغيرا أساسيا للدراسة الحالية.

تمثل الشخصية في القصة بعدا هاما للطفل، يجذب انتباهه وتركيزه، بجانب ما تحققه من متعة وإفادة، وما توفره من دهشة وفرح، وقد أثبتت الدراسات أن الأطفال يتعاطفون مع الشخصيات تعاطفا شديدا، وهذا بدوره يؤدي إلى إقامة علاقة أو تفاعل إيجابي، وقد تأخذ الشخصية شكل إنسان، أو شكل حيوان، أو نبات، أو جماد، أو شخصيات خيالية، وقد شاع استخدام أنسنة الشخصيات في قصص الأطفال، وهو مصطلح يطلق على عملية خلع الصفات الإنسانية على الحيوانات والجمادات، فيتحدث الحيوان ويفرح ويتألم ويفكر، ويقيم مع بني جنسه علاقات لا تختلف عن علاقات الإنسان بالإنسان، ويرجع شيوع القصص التي تجرى على ألسنة الحيوانات إلى عدة أسباب مثل السهولة التي يجدها الأطفال في تقمص أدوار الحيوانات، وسعادتهم في تكوين صداقات مع بعض الحيوانات، وعلاقة الطفل الوجدانية مع الحيوانات تكون أيسر في الفهم من علاقته بالإنسان ربما يرجع ذلك إلى صغر الحيوانات في الحجم من الراشدين، وقربها إلى نفس الطفل، وظهورها في أحلامهم وخوفهم(شحاتة، ١٩٩٢، ص ص. ٤٧-٤٩).

وتوجد الشخصيات في القصة على ثلاث درجات وهي: شخصيات هامة وهى التي تلعب دورا خاصا تعرف به وتمتاز في القصة، وشخصية عادية وهي التي تقوم بدور عادي هو جزء من وظيفتها في الحياة بدون لون أو صفة، وشخصية نكرة وهي التي توجد لملىء الفراغ فقط، وتكون عادة في الجماهير والجماعات التي لا يظهر فيها للفرد دور خاص (الخوري، ٢٠١٤، ١٨٧).

ويجب أن تكون الشخصيات في القصة طبيعية ومقنعة وقابلة للتصديق، وقريبة من الواقع قدر الإمكان في نموها وتصرفاتها وحديثها بطريقة تتناسب مع عمرها وجنسها وثقافتها وأصلها وتربيتها، والشخصيات في القصة نوعين شخصية نامية ومتطورة، وهي التي تنمو وتتطور مع أحداث القصة فتبدو حقيقية تعيش الحياة، وشخصية ثابتة، فهي التي لا تتغير في تكوينها في كل مراحل القصة، ومن الصعب اختيار الشخصية النامية المتطورة للأطفال الصغار، وذلك بسبب أن القصة القصيرة لا تحتمل عملية التغيير والنمو الذي ينتج مجموعة من الحوادث والعناصر التي تحتاج إلى وقت طويل (حسين، ١٩٩٨، ص. ٢٤٨).

ونظرا لقوة تأثير الشخصيات بالقصص على الأطفال تشير الأدبيات (نجيب، ١٩٩١، ص. ٩١؛ البقالي، ١٩٩٢، ص. ١٣٧؛ حسين، ١٩٩٨، ص. ٢٤٨) إلى مجموعة من المعايير المرتبطة بأبعاد الشخصية يجب أن تراعى في القصة المقدمة للطفل ومن أهمها ما يلي:

- أن تكون مألوفة للطفل مثل الأسرة، والأقران، والحيوانات، والزهور، والطيور، والأشجار، وأن تتفاعل في عالم شبه إنساني.
- أن يكون عدد الشخصيات بالقصة قليل حتى يستطيع الطفل التركيز.
- أن تكون الشخصيات بسيطة وواضحة في سلوكها.
- أن تكون الشخصية طبيعية مقنعة بعيدة عن المثالية المطلقة، وأن تكون واقعية تخطئ وتسعى إلى الصواب؛ فإذا كانت الشخصية إيجابية فقط قد يشعر ذلك الطفل عن طريق المقارنة أنه سيء ولا يكون راضيا عن نفسه.
- أن تكون الشخصية ثابتة لا تتغير في تكوينها في كل القصة؛ حيث من الصعب اختيار شخصية نامية متطورة للأطفال.

ويتضح من العرض السابق أن الشخصيات هي العناصر التي تبني القصة، وهي التي تؤثر في أحداثها من خلال تفاعلاتها، والشخصية تعبر عن مجموع الصفات والخصائص، كما يتضح أن العوامل المرتبطة بشخصيات القصة كمتغيرات قد يكون لها أثر على العديد من المتغيرات التابعة، لذلك اهتمت الدراسات والبحوث بمحاولة التعرف على ذلك الأثر مثل دراسة ليون، وسايويتز (Lyon, T., & Saywitz, K. (1999، والتي هدفت إلى استخدام القصة في التعرف على مفهوم الصدق والكذب لدى الأطفال من خلال شخصيات القصة التي تتحدث عن الصدق (إيجابي) والأخرى التي تتحدث عن الكذب (سلبي)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال في سن الأربع سنوات لا يميزون بين الصدق والكذب، والأطفال في سن الخمس سنوات استطاعوا التمييز بين الصدق

والكذب في شخصيات القصة، ودراسة عبد الحكيم (٢٠٠٠) والتي استهدفت تحديد أثر الشخصيات القصصية علي تنمية القيم الأخلاقية، وتكونت عينة الدراسة من (٩٠) طفلا تم تقسيمهم على ثلاث مجموعات، تعرضت المجموعة الأولى لبرنامج مستمد من قصص ذات شخصيات حيوانية، والمجموعة الثانية تعرضت لبرنامج مستمد من قصص ذات شخصيات بشرية، ومجموعة ضابطة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى تأثير موجب للبرنامج القصصي المستخدم سواء بالشخصيات البشرية أو الحيوانية، ودراسة عبد المحسن (٢٠٠٦) والتي أوصت بأهمية دراسة العوامل المرتبطة بشخصيات القصة في تنمية الذكاء الاجتماعي وبعض المتغيرات الأخرى، ودراسة كوكامان **Kocaman, K. (2016)** والتي استهدفت التعرف على أثر مصدر المعلومات المتمثل في سلوك الشخصية بالقصة الإيجابي أو السلبي على التنبؤات السلوكية للشخصية نفسها، وشملت عينة الدراسة (١٢٨) طفلا من عمر (٣-٦) سنوات، وتوصلت نتائجها إلى أن الأطفال الذين شاهدوا الشخصية تتصرف بشكل إيجابي من مرة واحدة إلى أربع مرات عن قصد أو بالمصادفة، كانت تنبؤات الأطفال إيجابية لتلك الشخصية، وكانت نفس النتائج بالنسبة للمجموعة التي شاهدت الشخصية بسلوك سلبي بصرف النظر عن النية والقصد.

وبتحليل العرض السابق يتضح أن شخصيات القصة تؤثر إيجابا أو سلبا على العديد من المتغيرات التابعة وفقا لنتائج الدراسات والبحوث، مما يستدعي دراسة العوامل المرتبطة بشخصيات القصة وهي متعددة مثل: الشخصيات النامية المتطورة مقابل الثابتة، وذات البعد الواحد مقابل متعددة الأبعاد، وثنائية الأبعاد مقابل ثلاثية الأبعاد، والشخصيات الواقعية مقابل الخيالية، وشخصيات الإنسان مقابل الحيوانات والطيور والجماد، والشخصيات التاريخية مقابل الوهمية، والشخصيات المتحدثة مقابل المروي عنها، والمتحدثة بالفصحى مقابل العامية، والشخصيات الثابتة مقابل المتحركة، أما فيما يرتبط بسلوك شخصيات القصة (الإيجابي، السلبي) فالدراسة الحالية تحاول معرفة أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصيات بالقصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها، ومن جانب آخر دراسة أثر تفاعله مع استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، مما يؤكد الحاجة إلى إجراء الدراسة الحالية.

ثانيا: استراتيجيات التعلم النشط:

يعد التعلم النشط فلسفة تربوية تعتمد على إيجابية المتعلم أثناء الموقف التعليمي؛ حيث يحدث التعلم نتيجة نشاط المتعلم المبني على قدراته واستعداداته، والمعتمد على العمل والبحث والتجريب والمشاركة في بناء الخبرة، ومن خلاله يكتسب العديد من الخبرات والتي من أهمها القيم الأخلاقية، وهناك العديد من إستراتجيات التعلم النشط مثل

التعلم التعاوني، وحل المشكلات، والاكتشاف، والعصف الذهني، والتدريس التبادلي، التفكير بالقبعات الست، وتعلم الأقران، ولعب الدور، والمناقشة، وترتبط متغيرات الدراسة الحالية باستراتجيتي لعب الدور والمناقشة لذا سيتم تناولهما بشيء من التفصيل فيما يلي:

١- إستراتجية لعب الدور:

يعد اللعب الجزء الأساسي من نشاط الطفل، ويتصف اللعب بالدافع الداخلي، ويعتمد على عملية اللعب نفسها وليس نتائجها ويقوم على كل من قوانين وضعية ومرنة والاشتراك النشط من جانب الطفل، ونظرية التحليل النفسي تؤكد على التفوق وتحقيق الرغبة في وظيفة اللعب، والنظرية السلوكية تؤكد على اكتساب القدرات الاجتماعية عن طريق الملاحظة والتقليد، والنظرية المعرفية تؤكد على أن تطور التسلسل في اللعب يوازي بصفة عامة مراحل النمو العقلي الأساسية (الشيباني، ٢٠٠٣، ص٠ ١٧٢).

ولعب الدور يعد أحد إستراتيجيات التعلم التي تعتمد على نشاط الطفل؛ حيث يشارك في بناء الخبرة، ويتخلي عن دوره التقليدي في استقبال المعلومات، وفيها يتقمص الطفل دور أحد الشخصيات المتواجدة في الواقع، أو في القصص التي يسمعها ويشاهدها، ومن خلالها يكتسب العديد من الخبرات، والتي من أهمها القيم الأخلاقية.

ويعرف لعب أدوار القصة بأنه النشاط الذي يتقمص فيه كل طفل شخصية من شخصيات القصة، ويسلك سلوكها كما يدركه هو ويتفاعل مع الأطفال الآخرين المشاركين معه في تنفيذ القصة حسب عدد الأدوار، وبالتالي يتم التعاون والمشاركة فيما بينهم من أجل تنفيذ محتوى ومضمون القصة (محمد، ٢٠٠٨، ص. ٥٥).

ويعد لعب الدور أحد التطبيقات التربوية المهمة لنظرية برونر **Bruner** في النمو المعرفي والتعلم بالاكتشاف؛ حيث يمكن تعليم أي موضوع للطفل، وهذا يتوقف على مدى ملائمة أسلوب العرض لخصائص الطفل، ويشير بأن تمثيل الأطفال يتيح لهم المناقشة، واكتشاف المعاني التي تم ترسيخها لفظيا أو صوريا في بنائهم المعرفي (أبو مغلي؛ وهيلات، ٢٠٠).

وتستند استراتيجية لعب الدور إلى عدة مباديء أهمها التعلم عن طريق اللعب، واستخدام الحواس المتنوعة، وتدريب المتعلمين على روح المبادأة واتخاذ القرارات الفورية في المواقف التربوية والاجتماعية والحياتية، ويتطلب ذلك فهم المعلم لأبعاد تلك الاستراتيجية والمردود التربوي المتوقع منها، والعمل على تطوير المناخ المساند والمشجع للمتعلمين أثناء استخدامها (الطيب، ٢٠١٠، ص. ١٠١).

ومن خلال ما سبق عرضه يمكن تعريف لعب الدور المرتبط بالقصة محل الدراسة بأنه نشاط يتقمص فيه الطفل دور شخصية من شخصيات القصة التي شاهدها، ويسلك سلوكها (إيجابي، سلبي) بشكل يتفاعل فيه مع الأطفال الآخرين المشاركين له في تقمص أدوار الشخصيات، وذلك تحت إشراف وتوجيه المعلمة وفق الخطوات والإجراءات الموضحة بدليل المعلم، بما يساعد على توضيح السلوك الأخلاقي الصحيح وإيجابياته، والسلوك الأخلاقي غير الصحيح وعواقبه، وذلك من أجل تنمية بعض القيم الأخلاقية المرغوب فيها لدى الأطفال.

وقد اهتمت الدراسات والبحوث باختبار أثر استراتيجية لعب الدور مع الأطفال في العديد من المتغيرات مثل دراسة محمد (٢٠٠٤) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية استخدام لعب أدوار القصص في خفض حدة المخاوف لدى أطفال الروضة، ودراسة القضاة (٢٠٠٨) والتي اهتمت بمقارنة أثر استراتيجتي القصة ولعب الدور في تنمية الاستعداد القرائي للقراءة لدى أطفال ما قبل المدرسة، وتكونت عينة الدراسة من (٦٦) طفلا تراوحت أعما ما بين (٥-٦) سنوات، تم توزيعهم على ثلاث مجموعات الأولى استخدمت استراتيجية لعب الدور، والثانية استخدمت استراتيجية القصة، والثالثة ضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة أن المجموعة التي استخدمت لعب الدور كانت أكثر المجموعات تأثيرا في الاستعداد القرائي الكلي، ثم مجموعة القصة مقارنة بالمجموعة الضابطة، ودراسة المصري (٢٠١٠) والتي توصلت نتائجها فاعلية لعب الدور في اكتساب القيم الاجتماعية المتضمنة في محتوى كتاب لغتنا الجميلة لطلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة غزة، ودراسة الخطيب (٢٠١١) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية لعب الدور وتمثيل شخصيات القصة في تنمية المهارات اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، ودراسة القضاة (٢٠١٣) والتي أثبتت نتائجها فاعلية استراتيجية لعب الدور في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدي عينة من رياض الأطفال، ودراسة عباس (٢٠١٣) والتي أكدت نتائجها فاعلية استراتيجية لعب الدور في تحسين أداء أطفال مرحلة رياض الأطفال في الأنشطة الموسيقية المدرسية، ودراسة غبيش (٢٠١٣) والتي أكدت نتائجها فاعلية اللعب التمثيلي ببرنامج مقترح في تنمية بعض مفاهيم وسلوكيات التربية المدنية لدى أطفال الروضة.

ويتضح من العرض السابق فاعلية استراتيجية لعب الدور في العديد من المتغيرات التابعة لدى الأطفال، فتفوقت على القصة في الاستعداد القرائي كما في دراسة القضاة (٢٠٠٨)، وفي تنمية القيم الاجتماعية في دراسة المصري (٢٠١٠)، وحب الاستطلاع في دراسة القضاة (٢٠١٣)، والمهارات اللغوية في دراسة الخطيب (٢٠١١)، وتحسين الأداء الموسيقي في دراسة عباس (٢٠١٣) ومفاهيم وسلوكيات التربية المدنية في دراسة غبيش (٢٠١٣)، وتتفق أهداف الدراسة الحالية مع أهداف الدراسات السابقة في اختبار إستراتجية لعب الدور، ولكنها تختلف عنها في اختبار أثرها مع القصة

الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، ومن جانب آخر في تفاعلها مع نمط السلوك الأخلاقي للشخصية (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) بالقصة الإلكترونية وهو ما لم تتناوله الدراسات السابقة التي تم عرضها أو لم تعرض على حد علم الباحثان.

وبناء على ما سبق يتضح أهمية توظيف استراتيجية لعب الدور مع القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال في الدراسة الحالية، وذلك لعدة مبررات يمكن إجمالها فيما يلي:

- مشاركة الطفل في بناء الخبرة (القيم الأخلاقية) بنفسه من خلال قيامه بتمثيل الدور.
- تأثير الدور الذي يقوم به بالطفل على سلوكه بالواقع الذي يعيش فيه.
- زيادة دافعية التعلم لدى الطفل من خلال ملاحظته للقيم الأخلاقية المجسدة في سلوك شخصيات القصة، وممارسته لذلك السلوك في استراتيجية لعب الدور.
- إمكانية بقاء أثر تعلم من خلال احتفاظه لفترات طويلة بالسلوك القيمي المكتسب نظرا لمرور الطفل بخبرات متنوعة تتمثل في الملاحظة والممثلة.
- زيادة الحصيلة اللغوية لدى الطفل.
- توظيف النشاط الحركي الذي يتطلبه الدور.
- زيادة ثقة الطفل بنفسه بما يساعد على تطوير شخصيته بشكل مستمر.
- تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للطفل من خلال تفاعله مع أفراد فريقه في الأدوار التي يقومون بها.
- توفير فرصة للطفل يبتكر فيها أحداثا مرتبطة بموضوع القصة وتمثيلها.
- إمكانية تعرف المعلم على نقاط القوة والضعف لكل طفل والعمل على معالجة نقاط الضعف.

٢- استراتيجية المناقشة:

يعرف جال وآخرون Gall, & et all. (2008) استراتيجية المناقشة بأنها عبارة عن موقف تعليمي يكون فيه المعلم والمتعلمين في موقف إيجابي؛ حيث يطرح موضوع للنقاش، ويتم بعده تبادل الآراء المختلفة لدى المتعلمين، ثم يعقب المعلم على ذلك بما هو صحيح أو غير صحيح، ويبلور ذلك في نقاط حول الموضوع محل النقاش.

وتسمح المناقشة للمعلم أن يشترك مع تلاميذه في فهم موضوع، أو فكرة، أو مشكلة ما، وتحليلها، وتفسيرها، وتقويمها، وبيان مواطن الاختلاف والاتفاق حولها(الخليفة، ٢٠٠٣، ص. ١٧٣).

ويرى زيتون (٢٠٠٦، ٢٤٠) أنه يوجد نموذجين لاستخدام المناقشة في الفصل: الأول يكون فيه المعلم هو المحرك الأساسي للنشاط والأسئلة الصفية والتفاعل يتم بين كل متعلم والمعلم على حدة، والثاني يكون فيه التفاعل والأسئلة والمناقشات تتم بين كافة الأطراف سواء من المعلم إلي المتعلمين أو المتعلمين إلى بعضهم.

ومن خلال ما سبق عرضه يمكن تعريف المناقشة المرتبطة بالقصة الإلكترونية محل الدراسة بأنها نشاط يشجع الطفل على المشاركة الإيجابية أثناء الموقف التعليمي المرتبط بقيمة أخلاقية تم عرضها بالقصة الإلكترونية، من خلال التفاعل اللفظي بين الأطفال أنفسهم، أو بين المعلم وأحد الأطفال، أو بين المعلم وجميع الأطفال، وذلك تحت إشراف وتوجيه المعلمة وفق الخطوات والإجراءات الموضحة بدليل المعلم، بما يساعد على توضيح السلوك الأخلاقي الصحيح وإيجابياته، والسلوك الأخلاقي غير الصحيح وعواقبه، وذلك من أجل تنمية بعض القيم الأخلاقية المرغوب فيها لدى الأطفال.

وترجع أهمية توظيف استراتيجية المناقشة مع الأطفال نتيجة العديد من الايجابيات والتي من أهمها كما أشار خلف الله (١٩٩٨، ص. ٧٧)، والخليفة، وهاشم (٢٠٠٥، ص. ٨٢)، تتمثل في التالي:

- تساعد المعلم على إثارة ميول الأطفال نحو موضوع الدراسة.
- بسيطة وليس فيها تكلف.
- تنمي مفهوم الذات، وتزيد من إيجابية الطفل ومشاركته الفعالة.
- تنمي العادات والقيم والاتجاهات لدى الطفل من خلال مشاركته وإبداء رأيه.
- تنمي المحصول اللغوي، وروح الديمقراطية، ومهارات المبادأة والقيادة.
- تزيد من الصلة بين المعلم والطفل بما يساعد في تحقيق الأهداف التعليمية.
- تدرب الطفل على التفكير العلمي والمنطق السليم.
- تدرب الطفل على احترام الآراء المختلفة.
- تشجع الأطفال على البحث والتقصي العلمي من أجل فهم جوانب الموضوع.

وقد اهتمت الدراسات والبحوث باختبار فاعلية استراتجية المناقشة في العديد من المتغيرات مثل: دراسة المساعيد (٢٠٠٣) والتي اهتمت بمقارنة فاعلية إستراتيجيتي لعب

الدور والمناقشة في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الأساسي واتجاهاتهم نحوها، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الاستراتيجيتين وعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين فاعليتهما في التحصيل والاتجاه، ودراسة الحربات (٢٠٠٤) والتي أثبتت نتائجها فاعلية استراتجيجية المناقشة في إكساب المفاهيم البيئية لدى عينة من الأطفال تراوحت أعمارهم بين (٥-٦) سنوات، وبلغ عددهم (٢٥١) طفلا وطفلة تم توزيعهم على مجموعتين التجريبية بواقع (١٢٦) والضابطة بواقع (١٢٥)، وأشارت نتائج الدراسة بعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث، وبين أطفال الريف والمدن في اكتساب المفاهيم البيئية، و دراسة محمد (٢٠١٢) والتي استهدفت التعرف على فاعلية المناقشة مع التمثيل، وتوصلت نتائجها إلى فاعلية برنامج تدريبي قائم على استخدام التمثيل والمناقشة في إكساب أطفال الروضة بعض القيم الأخلاقية والمشاركة الاجتماعية، كما توصلت نتائجها إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث، ودراسة عطا (٢٠١٧) والتي أثبتت نتائجها فاعلية برنامج تعليمي قائم على استراتيجية المناقشة في تنمية مفاهيم الأمن الفكري لدى عينة من طالبات الصف العاشر.

ويتضح من العرض السابق فاعلية استراتيجية المناقشة في العديد من المتغيرات التابعة مثل: التحصيل والاتجاهات، والمفاهيم البيئية، والأمن الفكري، والقيم الأخلاقية، والمشاركة الاجتماعية، وتتفق أهداف الدراسة الحالية مع أهداف الدراسات والبحوث السابقة في اختبار إستراتجية المناقشة، ولكنها تختلف عنها في اختبارها لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال؛ حيث أنها لم تستخدم على نطاق واسع مع تلك العينة، إضافة إلى اختبار أثرها مع القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال، ومن جانب آخر في تفاعلها مع نمط السلوك الأخلاقي للشخصية (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) بالقصة الإلكترونية وهو ما لم تتناوله الدراسات السابقة التي تم عرضها أو لم تعرض على حد علم الباحثين.

وبناء على ما سبق يتضح أهمية توظيف استراتيجية المناقشة مع القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى عينة من رياض الأطفال في الدراسة الحالية، وذلك لعدة مبررات يمكن إجمالها فيما يلي:

- مشاركة الطفل في بناء الخبرة (القيم الأخلاقية) بنفسه من خلال مشاركته في مناقشة أحداث القصة الإلكترونية.
- انعكاس نتيجة المناقشة على سلوك الطفل الأخلاقي إيجابيا.
- زيادة دافعية التعلم لدى الطفل من خلال ملاحظته للقيم الأخلاقية المجسدة في سلوك شخصيات القصة، ومناقشة ذلك السلوك.

- إمكانية بقاء أثر تعلم من خلال احتفاظه لفترات طويلة بالسلوك القيمي المكتسب نظرا لمرور الطفل بخبرات متنوعة تتمثل في الملاحظة والمناقشة.
- زيادة الحصيلة اللغوية لدى الطفل الناتجة عن التفاعل اللفظي بينه وبين المعلم وزملائه.
- زيادة ثقة الطفل بذاته بما يساعد على تطوير شخصيته بشكل مستمر.
- تنمية مهارات التواصل مثل التحدث والاستماع واحترام آراء الآخرين.
- إمكانية تعرف المعلم على نقاط القوة والضعف لكل طفل، والعمل على معالجة نقاط الضعف.

ويمكن توظيف استراتيجية المناقشة حتى يتفاعل الطفل مع أحداث القصة الإلكترونية بنمط سلوك شخصياتها (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى الأطفال من خلال الخطوات التالية:

- مناقشة أحداث القصة، وشخصياتها، وزمانها ومكانها، والعقدة والحل، وكل ما يتصل بالأحداث.
- مناقشة وتحليل سلوك الشخصيات الواردة بالقصة خاصة الشخصية الرئيسية سواء كان سلوكا إيجابيا أو سلبيا للوصول إلى السلوك المراد تنميته.
- مناقشة المفاهيم الرئيسية والفرعية الواردة في القصة.
- بناء القيم المراد تنميتها لدى الأطفال مثل الصدق، والأمانة، والتعاون، من خلال طرح عدد من الأمثلة والمواقف الإيجابية والسلبية متصلة بالقيمة، وإعطاء فرصة لكل طفل للتعليق برأيه، وتقديم التغذية الراجعة من المعلمة.

ثالثا: القيم الأخلاقية للطفل:

١- مفهوم القيم الأخلاقية:

تعد القيم الأخلاقية حجر الأساس لبناء المجتمعات، لذا تسعي تلك المجتمعات من خلال أدواتها المتعددة والتي من أهمها التنشئة الأسرية والمؤسسات التربوية إلى تنمية تلك القيم لدى الأطفال من خلال غرسها في نفوسهم مثل ما يرتبط بقيم الصدق، والأمانة، والتعاون وغيرها من القيم حتى يؤثر ذلك مستقبليا تأثيرا إيجابيا على تقدم تلك المجتمعات، ويعد مفهوم القيم من المفاهيم متعددة التعريفات لارتباطها بأبعاد متنوعة، وفيما يلي يمكن عرض عدة تعريفات للقيم الأخلاقية.

يرى أبو مغنم (٢٠١٣، ص. ١٢٦) أن القيم مجموعة من المعايير والأحكام العامة التي تتسم نسبيا بالثبات والاستقرار، وتتفق والتوجهات الدينية والأخلاقية، والتي يسعى المربون إلى غرسها في وجدان المتعلمين من خلال محتوى الكتب المدرسية وكافة وسائط المعلوماتية، وهي بذلك تمثل النموذج الذي يجب أن يلتزم به الناشئة، تحقيقا للأهداف التعليمية المرجوة.

وللقيم مجموعة من الخصائص المرتبطة بها كما أشار كل من: دياب (١٩٩٠، ٢٤)، وملحم (٢٠٠١، ١٦٨)، والعاجز (٢٠٠٣، ١٤-١٥)، وإبراهيم (٢٠٠٧، ص. ٢٠)، وموريس (Morris, B.(2004, p. 13، والجلاد (٢٠١٠، ص ص. ٣٥-٣٨)، ومن أهمها الخصائص التالية:

- إنسانية: بمعنى أن الإنسان فقط هو الذي يكتسب القيم ويحولها إلى واقع تطبيقي ملموس.
- ذاتية وشخصية: حيث أن القيم ترتبط بشخصية الفرد وذاته، وتظهر لديه في صور مختلفة من التفضيلات والاختيارات والحاجات والاتجاهات والأحكام، مما يجعلها ذاتية وشخصية وتختلف باختلاف الأفراد.
- نسبية: حيث إن القيم تختلف باختلاف الزمان والمكان والثقافة، وهي مثار جدل وخلاف بين الأشخاص والثقافات والأجيال، فما يراه جيل قيمة إيجابية قد يراه جيل آخر بأنه قيمة سلبية.
- تجريدية: حيث إن للقيم معان مجردة لا تتضح إلا من خلال السلوك الذي تمثله والواقع الذي تعيش فيه.
- معيارية: بمعنى أن هي أحكام يصدرها الفرد على أنماط السلوك المختلفة للأفراد الآخرين.
- متدرجة: حيث إن القيم تنتظم في سلم قيمي متغير ومتفاعل وليس جامدا، وترتب ترتيبا هرميا يأتي في قمته القيم الأساسية التي لها درجة كبيرة من الأهمية ثم الأقل أهمية.
- مكتسبة: حيث إن للبيئة أثر في إكسابها وتنميتها لدى الفرد من خلال تنشئته داخل الجماعة بطريقة مقصودة أو غير مقصودة.
- موجهة: حيث إن القيم تقوم بعملية توجيه الفرد وسلوكه في الحياة.

وللقيم أنواع متعددة؛ حيث يمكن تصنيفها وفق عدة أسس؛ فتصنف في ضوء المحتوى إلى قيم (نظرية، واقتصادية، وجمالية، واجتماعية، وسياسية، ودينية، وأخلاقية،

وبيئية)، وفي ضوء الهدف أو الغرض إلى قيم (وسائلية، وغائية)، وفي ضوء الشدة إلى قيم (إلزامية، وتفضيلية، ومثالية)، وفي ضوء العمومية إلى قيم (عامة، وخاصة)، وفي ضوء الاستمرارية إلى قيم (دائمة مستمرة، وغير مستمرة عابرة)، وفي ضوء الوضوح إلى قيم (واضحة صريحة، وضمنية)، وفي ضوء التاريخ إلى قيم (أصيلة، وعصرية). وفي ضوء الفائدة لمن يتبناها إلى قيم (مادية وجسمية مثل الصحة والراحة، واقتصادية مثل الإنتاجية، واجتماعية كاحترام لآخرين والعطف، وأخلاقية مثل الأمانة والعدالة، وسياسية مثل الحرية، وجمالية مثل الجمال والتناسق، ودينية مثل نقاء الضمير، وفكرية مثل الذكاء، ومهنية مثل النجاح المهني، ووجدانية مثل الحب والتقبل. (خليفة، ١٩٩٢، ص ص. ١١٨-١١٩؛ والزيود، ٢٠٠٦؛ وموسى؛ والخوالدة، ٢٠٠٧؛ والجلاد، ٢٠١٠، ص ص. ٤٧-٥١؛ والسعيد، ٢٠١٠، ص. ٢٤)

ويرى الباحثان أن التصنيفات السابقة في ضوء الأسس المذكورة ليست حدودا فاصلة بين القيم؛ بمعنى أن يكون للفرد عدد محدد من القيم، ولكن أن تكون جميع هذه القيم في كل فرد، غير أنها تختلف في قوتها وضعفها من فرد لآخر، وفي توقيتها داخل الفرد الواحد من وقت لآخر، وتهتم الدراسة الحالية بتنمية بعض القيم الأخلاقية لدى عينة من رياض الأطفال؛ لذا سيتم تناولها بشيء من التفصيل فيما يلي:

يفرق الأشول، (١٩٨٧، ص. ٦١٢)؛ وشاذلي (١٩٩٩، ص. ٣١٣)؛ وتقي (٢٠٠٣، ص. ١٣٢) بين القيمة والخلق؛ حيث أن القيمة هي نظام من الاستعدادات النفسية التي تمكن الفرد من التصرف بصورة ثابتة نسبيا حيال المواقف الأخلاقية والدينية والاجتماعية برغم العقبات وضروب الإغراء، بينما يقصد بالخلق وصف للسلوك الجيد والصحيح الذي يطابق مقاييس ومعايير المجتمع، وبناء عليه القيمة لا يظهر أثرها في واقع الحياة إلا أن يسلك الفرد بها، وتنضبط حركته في الحياة بناء عليها، وهو ما يمكن ترجمته بالخلق لدى الفرد والذي يعتبر من أهم مكونات شخصيته، وبالتالي هناك علاقة بين القيم والأخلاق علاقة الأصل بالنتائج؛ حيث أن الأصل هو القيم التي يؤمن بها الفرد، والنتائج هي الأخلاق التي تظهر في السلوك، ولذلك الاختلاف بينهما في الدرجة وليس في اختلاف النوع.

ويعرف مرزوق (٢٠٠٤، ص. ١١) القيم الأخلاقية **Moral Values** بأنها مجموعة من المبادئ تعمل على احترام الإنسان لنفسه وللآخرين، كقيمة يتميز بها، وتكون الوازع النفسي الذي يمنعه من الانحراف عن الصلاح، وذلك لصياغة سلوكه وتصرفاته في إطار محدد يتفق وينسجم مع المبادئ والقواعد التي يؤمن بها أفراد مجتمعه.

ويرى أحمد (٢٠٠٩، ص ص. ٨٣-٨٤) أن القيم الأخلاقية هي معايير وأحكام عقلية يصدرها الفرد أو المجتمع على الأشخاص ومن خلالها تستند إلى المبادئ والعادات

والدين، ويمكن إدراكها من خلال السلوك الذي يمكن تقسيمه إلى نوعين رئيسيين هما: السلوك الأخلاقي الإيجابي مثل الأمانة والصدق والوفاء والعدل، والإخلاص والحلم والاعتدال والمساواة والرحمة والصبر، والسلوك الأخلاقي السلبي مثل الكذب والغش والخيانة والظلم والأنانية والسلبية والمحسوبية والوساطة والرشوة واللامبالاة والفساد والنفاق والعنف.

ويؤكد بطرس (١٩٩٨، ص. ١٩٠) بأن القيم الأخلاقية ذات أهمية كبرى؛ لعنايتها بدراسة جانب مهم من جوانب شخصية الفرد وهو الجانب الخلقي، وقد أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة؛ حيث أن خلو الحياة منها تصنع القوة الحق، بدلا من أن يصنع الحق القوة، والاهتمام بها يعني الاهتمام بتنشئة الفرد تنشئة سليمة.

ويرى الشربيني، وصادق (٢٠٠١، ص.٤٣) أن الأخلاق ليست كما يقرر المجتمع حتى لو كان خطأ فحسب، بل إن الأخلاق ما يعتبره الفرد عدلا، وشفقة، وإيثارا، وغير ذلك، إنه مفهوم دينامي يتغير من جيل إلى جيل ومن مجتمع إلى مجتمع، وينمو ويتطور، أو يتعدل فيتحسن أو يسوء.. ومصطلح الخلق يعني السلوك الخلقي **Moral Behaviour**، ويقصد به درجة التنظيم الخلقي الفعال لكل قوى الفرد، والاستعداد المستمر الذي يقمع البواعث تبعا لمبدأ تنظيمي محدد، أو تكامل العادات والاتجاهات والعواطف والمثل العليا بصورة تميل إلى الاستقرار والثبات.

وتتكون القيم من ثلاث مستويات رئيسية وتتمثل في: المكون المعرفي: ومعياره انتقاء القيمة وجمع المعلومات المرتبطة بها من المصادر المختلفة، وذلك من خلال البحث عن القيمة وتقدير أبعادها واختيارها، والمكون الوجداني: ومعياره تقدير القيمة والاعتزاز بها كشعور إيجابي ناتج عن الاقتناع بها ثم التمسك بها، والمكون السلوكي: ومعياره الممارسة والعمل، ويشمل جانب تطبيق القيمة أثناء التعامل مع الآخرين على نحو يتسق مع القيمة من خلال ترجمتها إلى ممارسة ونمط سلوك (طعيمة، ٢٠٠٨، ص ص. ١٨٥-١٨٦).

وتقاس القيم بعدة طرق من أهمها: الملاحظة المنظمة، وهى تطلعنا على عينة من السلوك دون إمكانية لتزييفه خاصة إذا أجريت على غفلة من الفرد أو الأفراد موضع الدراسة، واستخدمت هذه الطريقة لدراسة السلوك الأخلاقي في أعمال جان بياجيه وكولبرج، والمقابلة الشخصية ويقصد بها مجموعة من الأسئلة يوجهها طرف إلى طرف آخر في موقف مواجهة، حسب خطة معينة للحصول على معلومات عن سلوك الفرد أو سماته الشخصية أو للتأثير في هذا السلوك، وتحليل المضمون، وهو أسلوب يستخدم لوصف المحتوى الظاهر للاتصال وصفا موضوعيا، ومنظما وكليا، واستخدم في مجال الكشف عن القيم من خلال تحليل لمضمون رسالة سواء كانت مسموعة أو مقروءة أو

مرئية، والاستخبارات (المقاييس)، وهي أكثر الطرق المستخدمة في مجال قياس القيم وتضم فئتين الأولى وهي المقاييس التي تشتمل على أسئلة الاختيار من بدائل، والفئة الثانية وهي المقاييس التي تقيس القيم من خلال ترتيب الفرد لعدد من البنود أو البدائل المقدمة إليه حسب أهميتها بالنسبة له (خليفة، ١٩٩٢، ص ص. ٥٧-٦٩).

وبتحليل العرض السابق يمكن تعريف القيم الأخلاقية إجرائيا بأنها مجموعة من المعايير والأحكام الثابتة نسبيا يصدرها الفرد في شكل سلوك يمكن ملاحظته وقياسه والحكم عليه، وهذا السلوك قد يكون إيجابيا حالة تطابقه مع مقاييس ومعايير المجتمع مثل الصدق والأمانة والتعاون، وقد يكون سلبيا حالة عدم تطابقه مع مقاييس ومعايير المجتمع مثل الكذب والخيانة والعنف.

٢- مراحل النمو الأخلاقي:

يرى بياجيه أن النمو الأخلاقي يمر بمرحلتين وهما: مرحلة الأخلاق الواقعية أو التبعية، وفيها يحكم الطفل على الأفعال ما هو صحيح وما هو خطأ في ضوء ما يترتب على هذه الأفعال من أضرار مادية وليس على أساس نية الفاعل، فالطفل يطيع خوفا من عقاب الوالدين، وألا يقوم بالأفعال الممنوعة أو المرفوضة من جانب الآخرين، ومرحلة الأخلاق الاستقلالية، وتسمى أحيانا المسئولية الذاتية، وفيها يحكم الطفل على السلوك أو الفعل في ضوء نية ومقصد الفاعل وليس في ضوء الأضرار أو المخاطر المترتبة عليه، ويشير إلى أن المرحلة الأولى تتسم الأحكام الأخلاقية فيها بالجمود والعيانية، أما المرحلة الثانية فيحدث التحول من الاهتمام بالنتائج العيانية للاهتمام بنوايا الفاعل، والتميز بين ما هو جسمي وعقلي (خليفة، ١٩٩٢، ص. ١٢٤-١٢٥).

ويعتقد بياجيه أن الأطفال يمرون بهذه المراحل على الترتيب، ولكن كل بمعدله الخاص، ففي الفترة من سن الميلاد وحتى سنتين يكون الأطفال في مرحلة الحس حركية دون التقيد بأي قواعد ويطلق عليها مرحلة ما قبل الأخلاق، وعندما يتقدم الأطفال قليلا في العمر يستخدمون قواعدهم الخاصة ويغيرونها من تلقاء نفسهم، ومن عمر ثلاث إلى سبع سنوات يعتقد الأطفال أن القواعد تعتبر مقدسة، ولا تقبل التغيير، وينظرون إلى الكبار على أنهم السلطة المطلقة، وهم من يقومون بسن القواعد والألعاب (Lamme, L, & Krogh, S. & Yachmetz, A, 1992).

وحدد كولبرج Kohlberg ثلاثة مستويات رئيسية للنمو الأخلاقي يمكن تلخيصها فيما يلي:

- **المستوى الأول:** أخلاقية ما قبل العرف: وترتبط فيه أحكام الفرد الأخلاقية بالالتزام بالقواعد الاجتماعية المحددة لما هو مقبول أو مرفوض، ويشمل هذا المستوى مرحلتين وهما: الأولى أخلاقية العقاب والطاعة ويقع غالبية الأطفال تحت سن عشر

سنوات في هذه المرحلة لتمركزهم الشديد حول ذواتهم، فالصحيح هو ما تثيب عليه السلطة والخطأ ما تعاقب عليه السلطة، ولذلك يعتبر الفرد طاعة السلطة قيمة أخلاقية في حد ذاتها، والمرحلة الثانية أخلاقية الفردية والغائية النفعية وتبادل المصالح، وفيها ينظر الفرد إلى العلاقات الإنسانية من وجهة نظر نفعية وعلى أساس تبادل المنافع،

- **المستوى الثاني أخلاقية العرف والقانون**، ويقع نسبة كثيرة من المراهقين ونسبة كبيرة من الراشدين في هذه المرحلة وترتبط أحكام الفرد بالمحافظة على السلوك المتوقع منه، إذ يقوم تفكيره على أساس فكر الجماعة، ويشمل هذا المستوى مرحلتين وهما: الأولي أخلاقية التوقعات المتبادلة العلاقات والمسايرة والفعل الأخلاقي هو إسعاد ومساعدة الآخرين، ويكون مقبولا منهم، والثانية أخلاقية النظام الاجتماعي والضمير وترتبط الأحكام الأخلاقية فيها بالنظرة القانونية للمقبول والمرفوض، وإطاعته إطاعة مطلقة للحفاظ على النظام الاجتماعي من الانهيار،
- **المستوى الثالث ما بعد العرف والقانون**، وقلة من الأفراد يمكن أن يحقق هذا المستوى، وفيه تظهر محاولة واضحة لتحديد واتباع القيم والمبادئ الأخلاقية الإنسانية بصرف النظر عن مدى ارتباطها بالقانون والعرف الاجتماع، ويشمل هذا المستوى مرحلتين وهما: الأولى أخلاقية العقد الاجتماعي والحقوق الفردية وفيها يتمكن الفرد من إدراك نسبية القيم والحاجات الفردية، مما يعني تطور نظرته للقانون لا كقواعد جامدة للحفاظ على النظام الاجتماعي فقط، ولكن كقواعد متفق عليها بين الأفراد لحماية الجميع، مع إمكانية تغييرها عند فشلها في تحقيق العدالة للجميع، والثانية أخلاقية المبادئ العالمية (الإنسانية)، وندرة من الأفراد يمكن له تحقيق هذه المرحلة مما دفع بكولبرج اعتبارها مرحلة افتراضية، وفيها ترتبط أحكام الفرد الأخلاقية بمبادئ أخلاقية مجردة ذاتية الاختيار، مما يعني النظر للعدالة والمساواة والتبادلية كمبادئ إنسانية عامة دون اعتبار لأي مؤثرات أخرى (الغامدي، ٢٠١٦).

ويرى الشربيني، وصادق (٢٠٠١، ص. ٤٤) أنه يمكن تصنيف الأفراد في ضوء الأنماط الخلقية إلى: نمط نفعي: وذلك حين يسلك الفرد طريقة لتحقيق أغراضه الذاتية، ونمط امتثالي: وذلك حينما يسلك الفرد ما يسلكه غيره، أو ما يقولون أنه ينبغي أن يعمل، ونمط عقلي أو نمط الضمير الحي: وذلك حينما يسلك الفرد تبعا لمعاييره الخاصة التي تنقسم إلى: نمط إيثاري وهو أعلى مستويات الأخلاق وصاحبه له قواعد خلقية ثابتة ومستقرة، ونمط عقلاني واقعي يتبع صاحبه حرفية القانون الخلقي ولا يضطر إلى التفسيرات والتأويلات لأنه يحترم القاعدة الخلقية المحددة، ونمط نسبي يأخذ في الحسبان النوايا والدوافع والإصرار والتعمد والنتائج العملية لعمله.

وبتحليل ما سبق عرضه نجد أن عينة الدراسة الحالية وهم أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال في تصنيف بياجيه وكولبرج يعتقدون أن القواعد مقدسة، ولا تقبل التغيير، وأنهم يلتزمون بتلك القواعد طبقا لما هو مقبول أو مرفوض، وأخلاقية العقاب والطاعة، فالصحيح هو ما تثيب عليه السلطة والخطأ ما تعاقب عليه السلطة، ويقع أطفال العينة وفقا لتصنيف بياجيه وكولبرج إلى النمط الامتثالي؛ حيث يسلك الطفل ما يسلكه غيره، أو ما يقولون أنه ينبغي أن يعمل، ويمكن الاستفادة من أفكار تلك النظريات في الدراسة الحالية بعدة محاور مثل ما يرتبط بمحتوى القصص، والذي يعبر عن سلوك أخلاقي للشخصية بالقصة إيجابي أو سلبي؛ حيث يكون سلوكا إيجابيا عند امتلاك الشخصية للقيمة وفي نهاية القصة يكافأ ويثاب نتيجة امتلاكه للقيمة وطاعته، ويكون سلوكا سلبيا عند عدم امتلاك الشخصية للقيمة وامتلاك مضادها وفي نهاية القصة يعاقب نتيجة لعدم عدم طاعته، كما يمكن الاستفادة من أفكار النظريات عند توظيف استراتيجية لعب الدور مع القصة الإلكترونية؛ حيث يمكن عند قيام الطفل بتقمص دور الشخصية الإيجابية التوحد معها، وأن يسلك سلوكها في الواقع، وعند تقمصه للشخصية السلبية يعايش العواقب الوخيمة التي تعرضت لها الشخصية بما يساعده على البعد عن ذلك نتيجة مروره بالخبرة السلبية، وعند تقمص الأطفال للشخصيات الايجابية والسلبية معا تمكنهم من المقارنة بين الشخصية الإيجابية التي تكافأ، والشخصية السلبية التي تعاقب، وكذلك يمكن الاستفادة من أفكار تلك النظريات عند توظيف إستراتجية المناقشة مع القصة الإلكترونية؛ حيث يمكن مناقشة وتحليل أحداث القصة وسلوك شخصياتها سواء كان إيجابيا أو سلبيا والتأكيد على أن امتلاك القيمة هو السلوك الصحيح، وأن من يمتلك القيمة يكافئ ويكسب محبة الأفراد في المنزل والمدرسة والمجتمع، وعدم امتلاك الشخص القيمة وامتلاك مضادها هو السلوك غير الصحيح، ويكرهه الأفراد في المنزل والمدرسة والمجتمع.

٣- أهمية تنمية القيم الأخلاقية في مرحلة رياض الأطفال:

تعتبر مرحلة رياض الأطفال من المراحل التكوينية المهمة في حياة الفرد؛ حيث تترسخ فيها أساس شخصيته التي ستتضح ملامحها بما سيكون عليه في مستقبل حياته، وما يكتسبه الطفل من قيم في هذه المرحلة يصعب تغييره في المراحل التالية (Grad, A. 2002, 15) (Patreson, K. 2005, 94).

وتهدف مرحلة رياض الأطفال كما أشار كل من: الشربيني، وصادق (٢٠٠١، ص . ١١٠)، ووزارة التربية والتعليم (٤٣، ٢٠٠٥، ص ص. ٢٧٨-٢٤٩)، وإبراهيم، والزياني (٢٠٠٧، ص. ٧٣) إلى عدة أهداف يمكن إجمالها فيما يلي:

- التنمية الشاملة المتكاملة للأطفال من جميع الجوانب مع مراعاة الفروق الفردية بينهم في القدرات والاستعدادات والمستويات النمائية.

- إمتاع الطفل في جو من الحرية والحركة.
- إكساب الطفل المعلومات المتنوعة من خلال اللعب والمرح.
- تنمية القيم والآداب والسلوك المرغوب فيه لدى الطفل بما يتوافق مع قيم المجتمع ومبادئه وأهدافه.
- تنمية مهارات الطفل اللغوية، والعددية، والفنية، والحركية، من خلال الأنشطة الفردية والجماعية، والاستفادة بالكمبيوتر قدر المستطاع لسرعة إنماء هذه القدرات.
- تنمية ثقة الطفل بنفسه، وتدريبه على الاعتماد على نفسه والاستقلال تدريجيا.
- تحفيز الدافعية للتعلم لدى الطفل.
- تنمية المهارات المتنوعة والقدرة على الابتكار.
- تنمية روح التعاون والعمل الجماعي، والتسامح واحترام الآخرين وتقديرهم، والمشاركة في اللعب والنشاط.
- اكتشاف المشكلات التي يعاني منها الطفل وحلها مثل الخجل والعدوان.
- توطيد العلاقة بين الطفل والمدرسة من خلال تفاعل المعلمة معه.
- غرس حب وتنمية الوطن في نفس الطفل والتضحية في سبيله.

وتساعد رياض الأطفال على اكتساب بعض أنماط السلوك التفاعلي القائم على المناقشة من خلال سرد بعض القصص، وإتاحة الفرصة للأطفال لتقمص بعض الشخصيات التي تريد نمذجة سلوكها على بعض الأطفال، وتقديم نماذج للأداء الخطأ بالإضافة إلى تقديم نماذج للأداء الصحيح مع توضيح ذلك، فيستفيد الطفل الذي يكون أداؤه غير صحيح من مقارنة أدائه بالأداء الصحيح ويعدل من أدائه (إبراهيم، والزياني، ٢٠٠٧، ص. ٥٢).

وأشار السعيد (٢٠١٠، ص. ٢١) إلى أن الخبرات التي تقدم للأطفال في مراحل عمرهم المبكرة لها تأثير كبير في تعلمهم وتحديد نوعية سلوكهم المستقبلي، وأرجع ذلك التأثير للأسباب التالية:

- سرعة نمو الطفل وتكوين سماته في مرحلة الطفولة المبكرة.
- توافر البيئة التربوية في السنوات الأولى للطفل يساعد في تكامل واستمرار نمو الطفل، وتنمية جوانب الطفل يكون لها تأثير كبير في تحديد جوانب شخصيته في المستقبل.

- الخبرات المقدمة للطفل في مراحل نموه المختلفة يكون تأثيرها أكبر إذا بنيت على خبرات سابقة منظمة وثرية وذات تأثير إيجابي على نموه في مرحلة الطفولة المبكرة.
- تنمية الجوانب الوجدانية للطفل من قيم واتجاهات وعادات وأوجه تقدير يجب أن تبدأ في مراحل نموه الأولى؛ حيث يكون من السهل تنميتها، وتصبح بمثابة موجهات لسلوكه في مراحل عمره التالية.
- ما يتعلمه الطفل في مراحل عمره المبكرة يثبت بذاكرته بدرجة كبيرة أكثر مما يتعلمه في مراحل عمره التالية.

ويتميز الطفل في مرحلة رياض الأطفال بمجموعة من الخصائص يمكن توظيفها كما أشار البجة (٢٠٠٢)، وعيسوى (٢٠٠٤، ص ص. ٣-٤)، وهذه الخصائص هي:

- الرغبة في التحدث، وعليه يمكن استثمار ذلك عن طريق تخصيص أوقات يتاح له فيها التعبير عن مشاعرهم أمام زملائهم، وأن تكون المعلمة مستمعة جيدة طول الوقت.
- ظهور القدرات التخيلية والابتكارية من خلال أدائهم للأنشطة المتنوعة خاصة ما يرتبط بالأنشطة الفنية، وممارسة اللعب أثناء سماعهم القصص، ومعاودة روايتها وتمثيلها لإثراء ثقة الطفل بنفسه وإنماء عقله.
- الميل نحو الاكتشاف، حيث يحتاج الطفل إلى بيئة تربوية منفتحة يشعر فيها بالراحة والأمان والثقة بالنفس والتقدير من قبل الآخرين حتى يعبر عن أفكاره بحرية وطلاقة لغوية.
- التمركز حول الذات والحدس والتخمين: حيث يرى بياجيه أن الطفل في هذه المرحلة يسيطر على تفكيره التخمين والحدس ولا يصلون إلى مرحلة التفكير المنظم لذا هم بحاجة إلى نماذج لغوية، وقصص، وإعطائهم الوقت الكافي للعب الإيهامي والتمثيل مما يساعد على إنمائهم.
- يستخدم حواسه ليتعرف على الأشياء، وعليه يحتاج تغذية حواسه بالصورة والصوت والألوان.
- الميل للتكرار، ويمكن استغلال ذلك في تكرار بعض الأحداث أو العبارات والكلمات.
- الخيال الحاد والمحدود ببيئته، وعليه يمكن تنمية خياله عن طريق تشخيص الحيوانات والجمادات، والابتعاد عن قصص الجان والسحرة.
- الميل للعب والتقليد؛ حيث يجب تشجيع الطفل على التفاعل مع أحداث القصة من خلال تمثيلها.

- عدم التركيز لفترة طويلة، وعليه يكون طول القصة محدودا، وأحداثها سريعة بدون تفاصيل.
- بدء تطور القدرات اللغوية، وعليه تكون لغة القصة في مستوى لغة الطفل ويمكن إضافة مفردات جديدة ولكن بعدد محدد.
- الشعور الجيد ببيئته؛ حيث يمكن أن يفهم القصص التي تدور حول العلاقات بين الناس والأدوار الاجتماعية.

ويتضح مما سبق عرضه أن مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل في حياة الفرد؛ حيث تتشكل فيها شخصيته من خلال اكتسابه لأنماط متنوعة من السلوك نتيجة مروره للعديد من الخبرات التي يظهر تأثيرها في المستقبل، بما يساعده على التفاعل مع أفراد مجتمعه، ولعل أهم أنواع السلوك ما يرتبط بالقيم الأخلاقية (موضوع الدراسة الحالية)، وامتلاك الطفل تلك القيم له فائدتان: الأولى للطفل نفسه؛ حيث يمنحه شعور بأنه مقبول في المجتمع الذي يعيش فيه لأنه يلتزم بمعاييره وأحكامه مما يزيد ثقته بنفسه، ويكون على قادرا التنبؤ بالسلوك الأخلاقي للأفراد، والفائدة الثانية للمجتمع؛ لأن امتلاك الأفراد للقيم الأخلاقية في المجتمع الواحد يساعد على تنميته وتقدمه.

٤- استراتيجيات تنمية القيم الأخلاقية وعلاقتها بالنظريات:

تهدف المجتمعات إلى إكساب القيم الأخلاقية لدى أفرادها في مختلف المراحل العمرية نظرا لأهميتها في تنمية وتقدم تلك المجتمعات، وتحاول توظيف العديد من الاستراتيجيات لتحقيق ذلك الهدف، وقد حددت دراسة عقل (٢٠٠١) عشرة استراتيجيات تستخدم في تعليم القيم وغرسها في نفوس الأطفال، وأطلق عليها استراتيجيات تعلم القيم وهي:

- طريقة المشروع. – التحكيم العقلي (العصف الذهني).
- المناقشة والحوار. – المحاكاة القدوة والنموذج.
- لعب الأدوار (التمثيل). – القصة.
- الرحلات التعليمية، والمناسبات. – النصوص.
- المحاضرة والوعظ والإرشاد. – الترهيب والترغيب (الثواب والعقاب).

وقد اهتمت الدراسات والبحوث باختبار فاعلية تلك الاستراتيجيات في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، ويتفق هدف الدراسة الحالية مع أهداف تلك الدراسات في توظيف هذه الاسترتيجيات في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، ولكن تختلف الدراسة الحالية

عن هذه الدراسات في محاولة دمج أكثر من إستراتجية لتحقيق ذلك الهدف، ومن جانب آخر في محاولتها عن اختبار أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الايجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من الأطفال تأسيسا على نتائج الدراسات والبحوث والنظريات.

وتنمية القيم الأخلاقية وإكسابها لدى الأطفال يرتبط بالعديد من النظريات مثل ارتباطاها بنظرية التحليل النفسي، والذي ركز أصحابها في دراستهم للنمو الأخلاقي على تنمية الضمير والشعور بالذنب، ورأوا أن النمو الخلقي عبارة عن تغيرات تحدث داخل الفرد، وأن النمو الأخلاقي لديه في الطفولة المبكرة يساهم في تكوين الأنا الأعلى أو الضمير لديه، ويعمل كضابط داخلي، فيشعر الطفل بالسعادة إذا اتبع القواعد، ويشعر بالذنب إذا لم يتبعها، وبهذا ينظم الطفل سلوكه بما يتوافق مع الواقع الذي يعيش فيه (شرف، ٢٠٠٨، ص. ٥٦).

كما ترتبط القيم الأخلاقية بالنظرية السلوكية والتي تنظر إلى القيم كسلوك يمكن اكتسابه نتيجة تفاعل الفرد مع المثيرات المحيطة به، وتعزيز استجابته لها، وعليه يمكن إكساب الفرد السلوك المرغوب فيه اعتمادا على مبادئ التعلم القائمة على تدعيم الاستجابات وتعزيزها، والسلوك الأخلاقي يتم تعلمه واكتسابه بنفس الطريقة لأنه سلوك، وذلك عن طريق التعلم الاشتراطي عن طريق التغذية الراجعة الإيجابية والسلبية (أبو جادو، ٢٠١٠، ص. ٢١٢).

كما ترتبط القيم بالنظرية البنائية، حيث تنظر المدرسة المعرفية التطورية إلى اكتساب القيم على أنها عملية إصدار أحكام ترتبط بنمو التفكير لدى الطفل، واكتساب القيم ليس محاكاة لنموذج اجتماعي أو تكيف السلوك الأخلاقي بسبب المثيرات البيئية، أو إتباع القواعد المحددة له، وإنما تبنى الأخلاق بمحاولة الفرد تحقيق التوازن في علاقاته الاجتماعية، وقدراته العقلية (أبو جادو، ٢٠١٠، ص. ٢١٣).

وترتبط القيم أيضا بنظرية التعلم الاجتماعي لباندورا؛ حيث ترى إبراهيم، والزياني (٢٠٠٧، ص ص. ٥١-٥٢) أن التعلم الاجتماعي هو عملية اكتساب الفرد مجموعة من الأنماط السلوكية التي يتوقعها المجتمع ويرضى عنها وتتوقف تلك الأنماط على ثقافة المجتمع... وهناك أربع عمليات أساسية تدخل في عملية التعلم الاجتماعي وهي: الانتباه والملاحظة الدقيقة للنموذج، والدافعية لدى الطفل لتقليد النموذج، والاحتفاظ من خلال تحويل السلوك الملاحظ إلى صورة تخزن في الذاكرة، وقدرة الطفل على تقليد النموذج حركيا.

وترى نظرية التعلم الاجتماعي أن الأطفال يتعلمون السلوك السلبي عن طريق ملاحظة النماذج السلبية، ومن ثم يقومون بتقليدها، وتزيد احتمالية ممارستهم لها إذا توفرت لهم الفرص لذلك، وإذا عوقب الطفل على السلوك المقلد فإنه لا يميل إلى تقليده في المرات اللاحقة، أما إذا كوفئ فسوف يزداد عدد مرات تقليده لهذا السلوك (الصبحيين، والقضاة، ٢٠١٣، ص.٥٠).

ويمكن الاستفادة من النظريات السابق عرضها في الدراسة الحالية؛ حيث يمكن أن تستفيد من نظرية التحليل النفسي في محاولتها تكوين الأنا الأعلى أو الضمير لدى عينة الأطفال محل الدراسة ليعمل كضابط داخلي من خلال سلوك الشخصية بالقصة الإلكترونية سواء السلوك الأخلاقي الايجابي الذي يشعر بالسعادة لاتباعه القواعد، أو السلوك الأخلاقي السلبي فيشعر بالذنب ويتحمل وذلك حتى ينظم الطفل سلوكه بما يتوافق مع المجتمع الذي يعيش فيه، وتستفيد من النظرية السلوكية في محاولتها تقديم سلوك الشخصية بالقصة ليعمل كمثير يدعم باستجابة مشروطة؛ فيثاب حالة امتلاكه للسلوك الإيجابي ويعاقب حالة امتلاكه للسلوك السلبي، ومن النظرية البنائية في محاولتها تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى الأطفال اعتمادا على تفكيرهم وبنائهم للخبرة (القيم الأخلاقية) من خلال استراتجية التعلم المستخدمة مع القصة (لعب الدور، المناقشة)؛ حيث يتيح لعب الدور للطفل المشاركة الايجابية النشطة المساعدة في بناء الخبرة عن طريق تقمص سلوك الشخصية، كما تتيح المناقشة استثارة تفكيرهم عن طريق الحوار والأسئلة المرتبطة بالسلوك الأخلاقي الإيجابي أو السلبي، ويمكن الاستفادة من نظرية التعلم الاجتماعي عن طريق تقديم نموذج الأداء الصحيح (السلوك الأخلاقي الايجابي محل الدراسة)؛ حيث يمكن أن يساعد الطفل في رؤية وملاحظة النموذج الصحيح بما يدفعه إلى تقليده، والاحتفاظ به في الذاكرة، ثم تقليده حركيا (لعب الدور) وممارسته في الواقع، ويمكن أن يساعد الطفل أيضا في عقد مقارنة مع سلوكه؛ فيكون هناك احتمالان: الأول تطابق سلوكه مع سلوك الشخصية بالقصة، وبالتالي يدعم سلوكه لحدوث الاستجابة الشرطية وهي الإثابة المتمثلة في المكافئة ورضا وحب المجتمع مثل ما حدث مع الشخصية، والثاني عدم تطابق سلوكه مع سلوك الشخصية بالقصة وبالتالي سيحرم من الاستجابة الشرطية وهي الإثابة المتمثلة في المكافأة ورضا وحب المجتمع مثل ما حدث مع الشخصية، ومن جانب آخر يمكن تقديم نموذج الأداء غير الصحيح (السلوك الأخلاقي السلبي محل الدراسة) فيساعد الطفل في عقد مقارنة مع سلوكه وأن هناك احتمالان: الأول تطابق سلوكه مع سلوك الشخصية بالقصة، وبالتالي سيتعرض لنفس العواقب الوخيمة التي تعرضت لها الشخصية، والثاني عدم تطابق سلوكه مع سلوك الشخصية بالقصة وبالتالي لن يتعرض للعواقب الوخيمة التي تعرضت لها الشخصية، وكذلك يمكن تقديم النموذجين معا (السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي) فيساعد الطفل في التعرف على الإثابة والمكافأة للسلوك الإيجابي

والعواقب الوخيمة للسلوك السلبي، وهذا ما يدعم ويبرر اختيار الدراسة الحالية لمتغير نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية القصة الإلكترونية؛ حيث تحاول الدراسة الإجابة على السؤال الذي يمكن طرحه عند تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال من خلال القصة هل من الأفضل تقديم شخصية إيجابية تمتلك القيمة، ويظهر من خلالها فوائد القيمة، أم شخصية سلبية تمتلك مضاد القيمة، ويظهر عيوبها وعواقبها الوخيمة، أم تقديم الشخصيتين **الإيجابية والسلبية**.

وقد اهتمت الدراسات والبحوث بتنمية القيم لدى الأطفال، وحاولت التعرف على أكثر المتغيرات فاعلية في تنميتها مثل دراسة عبيدات (١٩٨٩) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية القصة والاستقصاء في تنمية عدد من القيم تمثلت في (الصدق، الأمانة، التعاون، التسامح، تقدير العمل) وتكونت عين الدراسة من (٢٠٠) طالبا وطالبة من طلاب الصف السادس الابتدائي بمدينة الزرقاء بالأردن تم توزيعهم على أربع مجموعات، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها: وجود أثر إيجابي دال إحصائيا في تعليم القيم لصالح الذكور عن الإناث، وأن أكثر الطرق فاعلية في تعليم القيم للذكور القصة مع المناقشة ثم القصة بدون مناقشة ثم الاستقصاء، وأوصت الدراسة بأهمية إجراء دراسات تتناول مراحل سنية ودراسية مختلفة مع الأخذ بعين الاعتبار خصائص النمو المتعددة، وإجراءا دراسات تستهدف معرفة أثر المتغيرات المختلفة في تنمية القيم، و دراسة هيرست (Hirst, v, (2003 والتي هدفت إلى التعرف على أثر برامج الأطفال بالتلفزيون في إكساب الأطفال في مرحلة رياض الأطفال بعض القيم الاجتماعية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث لصالح الإناث في قيمتي الكرم، والمسئولية الاجتماعية، ولصالح الذكور في قيمتي الصداقة والعمل، ودراسة فريج (٢٠٠٥) بالتعرف على أثر مشاهدة أفلام الكرتون في تطور منظومة عند تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة، واختارت الدراسة ست قيم منهم ثلاث إيجابية تمثلت في (التضحية، التعاون، الوفاء)، وثلاث قيم سلبية تمثلت في (الكذب، القسوة، عدم التسامح)، واختيار خمس مشاهد من أفلام الكرتون، بحيث يحتوى كل مشهد على القيمة موضوع الدراسة (موقف، سلوك ونتيجة)، وتوصلت نتائج البحث إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا في القيم المقدمة إلا في قيمة إيجابية واحدة وهي (الوفاء)، كما أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث، حيث تفوقت الإناث في قيمة التعاون، بينما تفوق الذكور في قيمتي القسوة وعدم التسامح، ودراسة مراد، وحسو(٢٠٠٨) والتي أثبتت نتائجها فاعلية برنامج القصص الحركية في تنمية الجانب الخلقي لدى الأطفال رياض الأطفال من عمر ٥-٦ سنوات بمحافظة نينوي بالعراق، وتمثلت القيم الخلقية في (الصدق، الأمانة، النظافة، المساعدة والتعاون، الالتزام بالنظام، المحافظة على الممتلكات العامة والخاصة)، ودراسة عبد الوهاب؛ وعيسى (٢٠٠٨) والتي استهدفت قياس فاعلية برنامج تدريبي في إكساب الأطفال بعض القيم تمثلت في (التعاون، المشاركة، الاحترام،

الصدق، مساعدة الآخرين، الصداقة، تحمل المسئولية)، كما استهدفت التعرف على ترتيبها لدى أطفال الصف الخامس الابتدائي، وتكونت العينة من (١٠٠) تلميذا وتلميذة، وكان عدد الذكور (٤٤)، وعدد الإناث (٥٦)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية القيم لدى أفراد العينة، ووجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم، وكذلك في ترتيب القيم، ودراسة فرماوي، وطه (٢٠٠٨) والتي هدفت إلى التعرف على أثر نوع القصة (ديني، تاريخي، خيالي)، وأسلوب روايتها (لفظي، عرائس)، والتفاعل بينهما على تنمية الحكم الخلقي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (٢٤٤) طفلا تم توزيعهم على ست مجموعات في ضوء المتغيرات المستقلة، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة فاعلية القصة في تنمية الحكم الخلقي بغض النظر عن نوعها، ووجود فرق دال إحصائيا بين متوسطات المجموعات يرجع إلى نوع القصة (ديني)، وأسلوب الرواية (استخدام العرائس)، ووجود تفاعل بينهما دال إحصائيا على تنمية الحكم الخلقي، ودراسة بارتلز وبيزارو **Bartels, M. & Pizarro, A. (2011)** والتي استهدفت تحديد العلاقة بين الإطار المناسب الذي يستخدم في تقييم الأحكام الأخلاقية من خلال اختيار الحلول أو السلوكيات غير النفعية، والحلول أو السلوكيات النفعية، والابتعاد عن الأمراض العقلية، وتوصلت نتائج الدراسة أن أكثر المشاركين قاموا بتأييد الحلول النفعية، وهم أيضا الأكثر بعدا عن الأمراض العقلية، وأن هؤلاء الأفراد هم الأقل عرضة للأخطاء الأخلاقية، ودراسة ونج وبرناس وابرهارد**Wang, X, & Bernas, R, & Eberhard, P. (2012)** والتي اهتمت بالتعرف على ممارسات الأمهات في تربية الأطفال في الصين نظرا لملاحظة الصدق في ممارسات الأطفال على نطاق واسع، وقد لاحظت الدراسة عدد (٤٠) طفلا بين عمر (٤-١٠) سنوات، وأمهاتهم من أسر الطبقة العاملة، وأشارت نتائج الدراسة أن الأمهات يعلمن أطفالهن قيمة الصدق من خلال التفاعلات اليومية المستمرة، وقضاء أوقات طويلة في ذلك، والاستجابة لتجاوزات أطفالهن على الفور، واستخدام الأمثلة الإيجابية والسلبية لإظهار عواقب الصدق والكذب، ودراسة لي وآخرون **Lee. K. &et all, (2014)** والتي اهتمت بالتعرف على فاعلية بعض القصص الأدبية الكلاسيكية حول عواقب الكذب وفضيلة الصدق، وتكونت عينة الدراسة من (٢٦٨) طفلا من عمر (٣-٧) سنوات، وتمثلت إجراءات التجربة في الطلب من الطفل أن يسمي اسم اللعبة المخبأة والتي يسمع صوتها فقط، وفي منتصف الوقت يغادر المجرب الغرفة لمدة دقيقة وذلك كإغراء حتى يشاهد الطفل اللعبة، وكان الموقف مراقب بالكاميرات، وعندما عاد المجرب قرأ لكل طفل في المجموعة الأولى قصة (السلحفاة والأرنب البري)، وكانت نتائجها سلبية جزاء الكذب، وقرأ لكل طفل في المجموعة الثانية قصة (الفتى الذي أبكى الذئب)، وأيضا كانت نتائجها سلبية جزاء الكذب، وقرأ لكل طفل في المجموعة الثالثة قصة (جورج واشنطن وشجرة الكرز)، وكانت نتائجها إيجابية جزاء الصدق، وبعد ذلك طلب المجرب من كل طفل

قول الحقيقة حول ما إذا كان رأى أو شاهد اللعبة في حين خروجه أم لا، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن القصة التي اهتمت بالنتائج الإيجابية للصدق عززت تلك القيمة لدى الأطفال من خلال اعترافاتهم بمشاهدة اللعبة حين خروج المجرب، وأشارت أن ذلك قد ينطبق أولا ينطبق على القيم الأخلاقية الأخرى، وأوصت بإجراء دراسات للتحقق من ذلك الأمر.

يتضح من تحليل الدراسات والبحوث السابقة الآتي:

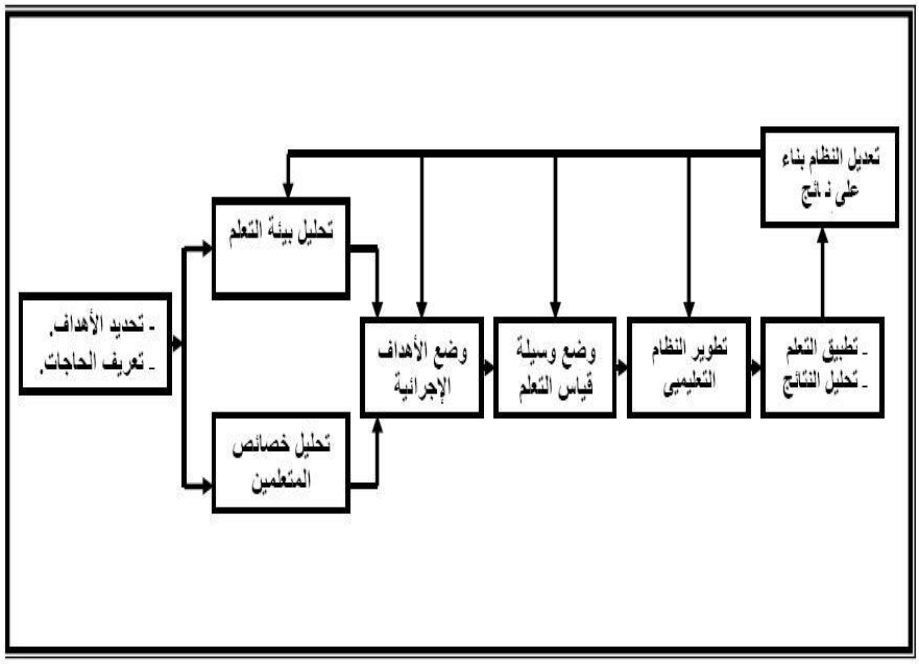
- اتفاق الدراسات والبحوث السابقة في الهدف، والذي تمثل في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، والاختلاف في طرق تنميتها مثل القصة، والرسوم المتحركة، والقصص الحركية، والأمثلة الموجبة والسالبة، ويتفق هدف الدراسة الحالية مع هدف تلك الدراسات، ولكنها تختلف في طريقة تنميتها من خلال اختبار أثر نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، وأثر استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) وكذلك أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي واستراتيجية التعلم.
- أن فاعلية القصة مع المناقشة أكثر من فاعلية القصة بدون مناقشة في تنمية القيم الأخلاقية مما يبرر اختيار إستراتجية المناقشة كمتغير في الدراسة الحالية، ومقارنته مع إستراتجية لعب الدور التي أثبتت نتائج الدراسات والبحوث فاعليتها في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال.
- السلوك الإيجابي والسلبي للشخصيات بالقصة له أثر في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال مما يبرر اختيار متغير نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصيات بالقصة الإلكترونية.
- أهمية استخدام القصص الإيجابية في تنمية قيمة الصدق، وقد ينطبق أو لا ينطبق على القيم الأخلاقية الأخرى، وأوصت بإجراء دراسات للتحقق من ذلك الأمر مما يدعم إجراء الدراسة الحالية.
- أهمية استخدام الأمثلة الموجبة والسالبة للقيمة في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال، وهذا يتعارض جزئيا مع الدراسة التي أكدت على القصص الإيجابية فقط، إضافة إلى أن الدراسة أوضحت استخدام تلك الأمثلة في الممارسات اليومية للأمهات لتعليم أطفالهن قيمة الصدق وليس بالقصص المرتبطة بالقيم الأخلاقية مما يدعم إجراء الدراسة الحالية.
- عدم وجود اتفاق كامل بنتائج الدراسات يساعد في اختيار القصص (الإيجابية، السلبية، الإيجابية والسلبية) الأكثر فاعلية في تنمية القيم الأخلاقية لدى الأطفال.

- عدم التأكد من الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية لدى الأطفال بعد اكتسابها مما يبرر اختيار الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية كمتغير تابع في الدراسة الحالية.

إجراءات الدراسة:

أولا- فيما يتعلق ببناء مادة المعالجة التجريبية:

بمراجعة بعض نماذج التصميم التعليمي مثل نماذج: ديك وكاري Dick & Carey (1996)، وروفيني Ruffini, M. (2000)، وريان وآخرون Ryan, et al. (2000,43-51)، وخميس (٢٠٠٣)، . والباتع (٢٠٠٧)، اتضح من خلال تحليلها أنها تعتمد على مدخل النظم وأنها تتكون من مراحل متشابهة فأكدت جميعها على التحليل، والتصميم، والإنتاج، والتقويم، والتطوير، وقد اعتمدت الدراسة الحالية على نموذج (ديك وكاري)، وذلك لتمشيه مع طبيعة الدراسة الحالية، ويوضح شكل (٢) نموذج ديك وكاري لتصميم التعليم:



شكل (٢) نموذج ديك وكاري لتصميم التعليم

وقد تم اختيار هذا النموذج نظرا لكونه أكثر النماذج استخداما في تطوير البيئات التعليمية، وذلك لمرونته التي تسمح بتطبيقه على مستويات متعددة، وسوف تقوم الدراسة

الحالية بإجراء بعض التعديلات عن طريق دمج أو إضافة بعض الخطوات بما يتناسب مع طبيعة الهدف من الدراسة الحالية، وفيما يلي توضيح ذلك:

١- مرحلة التحليل:

وتضمنت هذه المرحلة الخطوات التالية:

- تحديد الأهداف: وتضمنت هذه الخطوة تحديد الهدف العام للدراسة، وقد ارتبط ببعدين وهما: تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى عينة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال نظرا لاحتياجهم والمجتمع لتنمية هذه القيم، والبعد الثاني تطوير القصص الإلكترونية من خلال محاولة زيادة فاعليتها عن طريق تجريب بعض المتغيرات المرتبطة بها، وذلك بقياس فاعلية نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي- سلبي، إيجابي وسلبي) للشخصيات بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، وقياس أثر تفاعلها على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة الدراسة.
- تحليل بيئة التعلم: اعتمدت الدراسة الحالية في تحقيق هدفها على توظيف بيئة التعلم المدمج، والتي تقوم على الدمج بين الطريقة الإلكترونية والتي تتمثل في عروض القصص الإلكترونية الجماعية المرتبطة ببعض القيم الأخلاقية، والمدعمة بالصوت والصور والفيديو والنص والأنشطة، والتي يعرض من خلالها ثلاثة أنماط للسلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي) للشخصيات وهي أحد المتغيرات المستقلة للدراسة الحالية، والتي يمكن أن تؤثر في المتغيرين التابعين للدراسة، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) المستخدمة مع القصة الإلكترونية، وهي أيضا أحد المتغيرات المستقلة للدراسة الحالية والتي يمكن أن تؤثر في المتغيرين التابعين للدراسة، والبحث عن أثر تفاعلهما على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها، وذلك كمحاولة للوصول إلى تحديد أنسب معالجات التصميم وأكثرها فاعلية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى الأطفال عينة الدراسة.
- تحليل خصائص المتعلمين: تم في هذه الخطوة تحليل خصائص الأطفال عينة الدراسة العقلية والحسية والجسمية والمعرفية، وذلك بهدف تصميم بيئات تعلم تناسب خصائصهم، من خلال مراعاة الأسس والمبادئ التربوية والفنية المرتبطة بتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية المناسبة لأطفال هذه المرحلة، ومن جانب آخر تم التأكد من الخصائص التي تمكنهم من تنفيذ استراتيجة التعلم (لعب الدور، المناقشة) مثل ما يرتبط بالحصيلة اللغوية لديهم، وعدم وجود مشكلات حسية تمنعهم من القيام بذلك.

- تحديد مجال القصص الإلكترونية المتضمنة القيم الأخلاقية التي يجب تنميتها لدى الأطفال عينة الدراسة من خلال استبانة لتحديد القيم الأخلاقية التي ينبغي تنميتها لدى الأطفال من سن ٥ إلى ٦ سنوات، وتضمنت الهدف من الدراسة وحددت مجموعة من القيم بلغ عددها (١٥) قيمة، لكل منها قطبين (إيجابي – سلبي)، ثم تم عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس ورياض الأطفال، ومعلمات رياض الأطفال للتأكد من مناسبتها للأطفال، وترتيب أهميتها وفقا لخصائص الأطفال في هذه المرحلة، واختيار ستة قيم وفقا لأهميتها، وبتحليل آراء السادة المحكمين والمعلمات اتضح أن جميع القيم الواردة في الاستبانة تعد مهمة للأطفال في هذه المرحلة، وحددت الدراسة القيم التي يجب أن يتم تنميتها، والأكثر أهمية بالترتيب في ضوء اتفاق السادة المحكمين والمعلمات، وبلغ عددها ست قيم وتمثلت في (الصدق مقابل الكذب، الأمانة مقابل الخيانة، التعاون مقابل التفرق، الطاعة مقابل العصيان، التواضع مقابل الغرور، التسامح مقابل التعصب)، وبذلك تكون الدراسة حددت ستة قيم لكل قيمة منهم قطبين للسلوك الأخلاقي للشخصيات بالقصص الإلكترونية إيجابي في مقابل سلبي.

٢- مرحلة التصميم:

وتضمنت هذه المرحلة الخطوات التالية:

- تم تحديد الأهداف الإجرائية لكل قيمة من القيم الست في ضوء مكوناتها الفرعية الإيجابية والسلبية، والتي يتوقع أن يحققها الطفل بعد دراسته للمحتوى التعليمي المقدم في شكل قصص إلكترونية، وتم تضمينها بدليل المعلمة.

- بمراجعة القصص القصيرة في ضوء الأهداف التي تم تحديدها، وخصائص أطفال عينة الدراسة، ونتائج استبانة تحديد القيم الأخلاقية تم اختيار ست قصص تقدم القيم المحددة من خلال نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصيات الإيجابي، وست قصص تقدم القيم المحددة من خلال نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصيات السلبي، وتضمنت كل قصة قيمة واحدة، وبهذا بلغ عدد القصص إجمالا اثنتى عشر قصة، ثم تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين للتأكد من مدى مناسبة محتواها في تحقيق الأهداف، وكذلك مناسبتها لخصائص الأطفال، مع مراعاة وضع الخطوات الإجرائية التي ستنفذ بها والمرتبطة بمتغير الدراسة الثاني وهو إستراتجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) والتي ستستخدم مع القصة، واتفق السادة المحكمون على مناسبة مضمون القصص في تحقيق الأهداف وخصائص الأطفال، وتم إجراء التعديلات التي اقترحوها السادة المحكمون، والمرتبطة بصياغة بعض الأهداف، وصياغة لغة الحوار بين الشخصيات، وشملت القصص التالية:

قصص نمط السلوك الإيجابي	قصص نمط السلوك السلبي
١- الصدق: قصة الصدق منجاة.	الكذب: قصة سعيد الكذاب.
٢- الأمانة: قصة الأمانة.	الخيانة: قصة عاقبة الخيانة.
٣- التعاون: قصة الحيوانات الأربعة.	التفرق: قصة البطة الشقية.
٤- الطاعة: قصة محمود المطيع.	العصيان: قصة عملة الطاعة.
٥- التواضع: قصة الملك المتواضع.	الغرور: قصة الغرور.
٦- التسامح: قصة التسامح.	التعصب: قصة عدم التسامح.

- تصميم التفاعل: وتعد هذه الخطوة من الخطوات المهمة للقصص الإلكترونية، وفيها تم تحديد ما يتعلق بالتفاعل وخريطة السير وتصميم واجهات التفاعل، وقد تم تحديد نمط التفاعل الرجعى **Reactive Interaction**؛ وذلك لمناسبته للعرض الجماعي وفيه تعرض القصة المثيرات المتنوعة التي يستجيب لها الطفل بمساعدة المعلمة، مثل اختياره للإجابة الصحيحة من عدة بدائل في سؤال ما عن طريق الضغط بالفأرة، وكذلك التنقل بين شاشات القصة، أو الخروج منها نهائيا في أي وقت يريده باستخدام الفأرة، كما تم تحديد خريطة الإبحار أو طريقة السير في القصة، وكذلك تم تحديد التفاعل المرتبط بإستراتجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)؛ حيث تم تحديد عدد من الخطوات التي يجب إتباعها في كل استراتيجة، وتم تضمينها بدليل المعلمة.

- تصميم السيناريو للقصص التي تم اختيارها: وروعي أن لكل قصة سيناريو خاص بها سواء تضمنت نمطا للسلوك الأخلاقي الإيجابي أو السلبي للشخصية بالقصة، وتوزيع محتواها على الشاشات المختلفة ومراعاة تسلسلها وارتباطها، والوسائط التي ستستخدم في عرضها من صور ورسوم ثابتة، وصوت (لغة منطوقة، موسيقى، مؤثرات صوتية)، ولقطات فيديو، وتوصيفها، وتحديد أدوات التفاعل، وكيفية الانتقال من شاشة إلى أخرى، ومراعاة معايير تصميم بما يتناسب مع خصائص الأطفال، وتم عرض السيناريوهات على مجموعة من المحكمين وذلك لاستطلاع آرائهم حول مدى مطابقته للمعايير العلمية التي تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية التي تم تحديدها مثل ما يرتبط بالإحجام والمسافات للوسائط المرئية، وكذلك ما يرتبط من بأدوات التفاعل، وكمية المحتوى ومفرداته، وتم إجراء التعديلات التي أبداها السادة المحكمين.

٣- مرحلة الإنتاج والتطوير:

وتضمنت هذه المرحلة الخطوات الفرعية التالية:

- الحصول على الوسائط المتوافرة التي ستستخدم في إنتاج في القصص الإلكترونية من المصادر المختلفة وتعديلها، وإنتاج الوسائط غير المتوافرة باستخدام البرامج الكمبيوترية المتخصصة، بما يتوافق مع متغيرات الدراسة الحالية، والمعايير العلمية التربوية والفنية وبما يتفق أيضا مع خصائص عينة الدراسة من الأطفال، ثم إنتاج القصص الإلكترونية باستخدام البرامج المتخصصة.
- إعداد دليل المعلمة: وهدف الدليل إلى إرشاد ومساعدة المعلمة في تنفيذ الخطوات التي ينبغي أن تلتزم بها لتحقيق أهداف الدراسة، وتضمن مقدمة عن الهدف العام للدراسة، وأهدافها الإجرائية المتوقع إنجازها بعد الانتهاء، والتعريفات الإجرائية، ودور المعلمة في تنفيذ الإجراءات في كل قصة وفقا لمتغيري الدراسة نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، وتم تحديد الجدول الزمني للتنفيذ من خلال ستة لقاءات لكل مجموعة، كل لقاء يتضمن الخطوات التي ستتبعها المعلمة بدءا من التمهيد للقيمة ثم عرض القصة الإلكترونية التي تعبر عن القيمة، ثم تنفيذ الخطوات المرتبطة باستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، وتم عرض الدليل على مجموعة من المحكمين في مجالي المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم للتأكد من صلاحية استخدامه وتنفيذه وفقا لأهداف الدراسة ومتغيراتها، وأشارت آراء السادة المحكمين إلى صلاحية الدليل للاستخدام.

٤- مرحلة التقويم والاستخدام:

وتضمنت هذه المرحلة الخطوات الفرعية التالية:

- اختبار ألفا **Alpha Test** : من خلال عرض مواد المعالجة التجريبية (القصص الإلكترونية متضمنة أنماط سلوك الشخصيات الأخلاقي الإيجابي والسلبي، واستراتجية التعلم لعب الدور والمناقشة) على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجالي المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم، وباستخدام قائمة المعايير المعدة سابقا للحكم على مدى توافر المعايير في القصص الإلكترونية سواء التي تم الحصول عليها، أو التي تم إنتاجها من قبل الباحثين، وقد أكد جميع المحكمين صلاحية مواد المعالجة التجريبية للتطبيق والاستخدام.
- اختبار بيتا **Beta Test**، من خلال تطبيق مقياس القيم الأخلاقية قبليا، ثم تطبيق مواد المعالجة التجريبية تطبيقا استطلاعيا على مجموعة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال بلغ عددهم (٢٤) طفلا لم تشملهم التجربة الأساسية بعد ذلك، وقد تم تقسيمهم عشوائيا في ضوء التصميم التجريبي للدراسة، ضمت كل مجموعة (٤) أطفال، وقد استهدف التجريب الاستطلاعي الكشف عن الصعوبات التي يمكن أن

تطرأ أثناء الدراسة في بيئة التعلم مثل ما يرتبط بالمشكلات الفنية، والعلمية واللغوية، والمدة الزمنية المحددة لكل قيمة، وبعد الانتهاء تم تطبيق مقياس القيم الأخلاقية بعديا، وتم التأكد من صلاحية مواد المعالجة التجريبية للتطبيق من خلال مؤشرين وهما: عدم ظهور مشكلات قد تعيق التطبيق، وحساب الفاعلية الداخلية لمادة المعالجة التجريبية ككل باستخدام اختبار مان ويتني (Mann- Whitney)، (علام، ١٩٩٣، ص ص. ٢٢٥-٢٣٥)، حيث تم التوصل إلى وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي الرتب للقياسين القبلي والبعدي على مقياس القيم الأخلاقية لصالح القياس البعدى، مما يؤكد فاعلية مادة المعالجة التجريبية الخاصة بالدراسة.

ثانيا- فيما يتعلق ببناء أدوات القياس الخاصة بالدراسة:

اشتملت الدراسة على أداتين هما: مقياس القيم الأخلاقية، وبطاقة تقييم القصص الإلكترونية، وفيما يلي عرضا يوضح كيفية بناء الأداتين:

١- مقياس القيم الأخلاقية:

مر بناء المقياس بمجموعة من الخطوات هي:

- الاستفادة من الأطر النظرية للبحوث والدراسات المرتبطة بالقيم الأخلاقية، والاطلاع على بعض المقاييس ذات العلاقة مثل مقاييس: الدهان (٢٠٠٢)، وهيرست Hirst, v, (2003) و وإبراهيم (٢٠٠٧) ومحمد (٢٠٠٨)، ونتائج استبانة تحديد القيم الأخلاقية، والتي حددت نتائجها ستة قيم أخلاقية ينبغي أن تنمي لدى الأطفال من سن (٥-٦) سنوات، وقد تم وضع تعريف إجرائي لكل قيمة لضمان الموضوعية، وتضمينه بدليل المعلمة.
- تحديد الهدف من المقياس: وتمثل الهدف في قياس بعض القيم الأخلاقية بعديا وتتبعيا لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال (عينة الدراسة) بعد دراستهم لمحتوى مادة المعالجة التجريبية الخاصة بالدراسة الحالية، وقد روعي أن يكون المقياس في شكله النهائي متضمنا عدد من العبارات والمواقف التي تقيس جميع الأهداف.

- إعداد المقياس في صورته الأولية: تكون المقياس في صورته الأولية من (٤٤) عبارة وموقف؛ حيث تضمن عددا من القيم الأخلاقية هي: الصدق، والأمانة، والتعاون، والطاعة، والتواضع، والتسامح)، وقد روعي في صياغتها مناسبتها لخصائص الأطفال (عينة الدراسة)، وفيما يخص طريقة الاستجابة فكانت اختيار استجابة واحدة من ثلاث استجابات هي (نعم) إذا كانت العبارة تنطبق على الطفل وتعطى ثلاث درجات، و (لا) حالة إذا كانت العبارة لا تنطبق على الطفل وتعطى درجة واحدة، و (أحيانا) إذا كانت العبارة تنطبق بعض الشيء على الطفل وتعطى درجتان، وذلك بالنسبة للعبارات الإيجابية، أما بالنسبة للعبارات السلبية فتعطى (نعم) درجة واحدة، وتعطى (لا) ثلاث درجات، وتعطى (أحيانا) درجتين، وتم وضع تعليمات للمقياس وروعي أن تكون هذه التعليمات واضحة.
- ضبط المقياس: تم ضبط المقياس بطريقتين: الأولى تمثلت في الصدق الظاهري عن طريق عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال علم النفس التعليمي، والمناهج وطرق التدريس، ورياض الأطفال، وذلك للتأكد من وضوح تعليمات المقياس، والحكم على مدى صلاحية وصدق بنود المقياس للبعد الذي تنتمي إليه، ومدى كفايتها في قياس القيم الأخلاقية لدى الأطفال، وتم إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمون، وقد تمثلت في إعادة الصياغات لبعض العبارات بهدف التبسيط والتوضيح، وحذف عبارتين لعدم ارتباطها بالقيمة بشكل مباشر، والطريقة الثانية: تمثلت في صدق الاتساق الداخلي للمقياس؛ حيث تم حساب معامل الارتباط على العينة الاستطلاعية والتي بلغ عددها (٢٤) طفلا وطفلة، وتمثل في حساب معاملات الاتساق الداخلي بين الدرجة على كل من الأبعاد الست والدرجة الكلية للمقياس ككل، وقد جاءت معاملات الارتباط دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يشير إلى صدق المقياس.
- ثبات المقياس: لحساب ثبات المقياس تم استخدام طريقة إعادة التطبيق بفاصل زمني قدره أسبوعين على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (٢٤) طفلا وطفلة من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال، وتم حساب معامل الارتباط بين الدرجات التي حصل عليها أطفال المجموعة في التطبيقين الأول والثاني، وقد جاء معامل الارتباط دال عند مستوى (٠,٠١) مما يشير إلى ثبات المقياس.

٢- بطاقة تقييم القصص الإلكترونية:

مر بناء بطاقة تقييم القصص الإلكترونية بمجموعة من الخطوات هي:

- الاستفادة من الأطر النظرية للبحوث والدراسات المرتبطة بمعايير تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التي تناسب خصائص الأطفال.

- **تحديد الهدف من البطاقة: حيث هدفت إلى قياس جودة القصص الإلكترونية الخاصة بالدراسة الحالية قبل استخدامها للوقوف على نقاط الضعف ومعالجتها.**
- **التقدير الكمي لعناصر التقييم: تم استخدام التقدير الكمي بالدرجات لتقييم القصص الإلكترونية، وتم تحديد ثلاثة مستويات لدرجة تواجد عناصر التقييم بكل قصة وهى: كبيرة وتساوي ثلاث درجات، ومتوسطة وتساوي درجتان، وقليلة وتساوي درجة واحدة،**
- **وضع تعليمات البطاقة: وروعي أن تكون واضحة وسهلة الاستخدام، وذلك عن طريق إتباع عدة خطوات تتمثل في: التعريف بالهدف من البطاقة، والتأكيد على قراءة محتوى البطاقة قبل القيام بعملية التقييم، واستعراض القصة الإلكترونية محل التقييم مع الإجابة على العناصر الواردة في البطاقة بوضع علامة (√) أمام درجة توافر العنصر.**
- **صدق البطاقة: تم التأكد من الصدق الظاهري للبطاقة عن طريق عرضها على مجموعة من المحكمين في مجال المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم، ورياض الأطفال، وذلك للتأكد من وضوح تعليمات البطاقة، وسلامة الصياغة الإجرائية لعناصر التقييم، وصلاحية البطاقة للتطبيق، وتم إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمون، وقد تمثلت في إعادة صياغة بعض العبارات ودمج بعضها لوجود ثلاثة مستويات للتقدير.**
- **ثبات البطاقة: تم حساب ثبات بطاقة التقييم عن طريق حساب معامل الاتفاق باستخدام معادلة كوبر (Cooper, 1974, 175)؛ حيث أنها ستستخدم في الحكم على القصص الإلكترونية التي ستستخدم في الدراسة من خلال مدى توافر عناصر التقييم في القصة، عن طريق أسلوب تعدد القائمين بالتقييم، وقد وجد أن نسبة الاتفاق = (٨٤,٣%)، وهذا يدل على أن بطاقة تقييم القصص الإلكترونية على درجة عالية من الثبات.**
- **الصورة النهائية للبطاقة: بعد القيام بالتعديلات في ضوء أراء السادة المحكمين والتأكد من صدق بطاقة تقييم القصص الإلكترونية وثباتها، أصبحت البطاقة في شكلها النهائي تتكون من (٤٠) عنصرا موزعة على محورين: الأول العناصر التربوية وبلغت (٢٠) عنصرا، والثاني العناصر الفنية وبلغت (٢٠) عنصرا، وبهذا يمكن استخدامها كأداة لتقييم القصص الإلكترونية التي ستستخدم في الدراسة.**

التجربة الأساسية للدراسة:

مرت التجربة الأساسية بالخطوات التالية:

- **اختيار عينة الدراسة: تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال بمدرستي: مودرن سكول، وبراعم مودرن سكول، التابعة لإدارة عين شمس التعليمية بمحافظة القاهرة، وذلك لاعتبارات عملية خاصة بتطبيق وضبط التجربة، وبلغ عدد الأطفال (٩٠) طفلا وطفلة، تم توزيعهم عشوائيا على ستة مجموعات بواقع (١٥) طفلا في كل مجموعة.**
- **عقد جلسة تمهيدية: تم عقد جلسة تمهيدية لأطفال العينة هدفت إلى تعريفهم بماهية التجربة وهدفها، وتعريف كل مجموعة بإجراءات التعلم الخاصة بما تشمله من عرض للقصص الإلكترونية والأدوار التي سيقومون بها سواء باستراتيجية لعب الدور أو استراتيجية المناقشة، كما هدفت الجلسة التأكد من خصائص الأطفال اللغوية والحسية والجسمية المناسبة للتعلم، كما تم عقد جلسة تمهيدية للمعلمات وبلغ عددهن (٦) معلمات بهدف تعريفهن الهدف من التجربة والإجراء التي ستتبعها كل معلمة في عرض القصص الإلكترونية واستراتيجية التعلم المرتبطة بها، وتوزيع دليل المعلمة عليهن.**
- **تطبيق مقياس القيم الأخلاقية قبليا: تم التطبيق القبلي للمقياس على العينة الأساسية للدراسة بمساعدة المعلمات اللاتي يقمن بتوضيح العبارة أو الموقف المتضمن في المقياس بشكل يناسب خصائص الطفل ويسهل فهمه، وذلك للتأكد من تكافؤ المجموعات، وبملاحظة قيم المتوسطات الخاصة بكل مجموعة، اتضح عدم وجود تباين في قيم تلك المتوسطات؛ إلا أن الباحثان استكملا متابعة إجراء التحليلات الإحصائية باستخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه One-Way Analysis of Variance (ANOVA)، للتأكد بصورة دقيقة مما إذا كانت هناك فروقاً دالة إحصائياً بين المجموعات من عدمه، ويوضح جدول (١) ملخصاً لنتائج تحليل التباين أحادى الاتجاه للكشف عن التكافؤ بين المجموعات في القياس القبلي على مقياس القيم الأخلاقية.**

جدول (١)

ملخص تحليل التباين أحادي الاتجاه للكشف عن التكافؤ بين المجموعات في التطبيق القبلي لمقياس القيم الأخلاقية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	النسبة الفائية (ف)	مستوى الدلالة عند ٠,٠٥

بين المجموعات	١٤,٠٨	٥	٢,٨١		
داخل المجموعات	١٢٥٩,٢٠	٨٤	١٤,٩٩	٠,١٨	غير دالة
المجموع	١٢٧٣,٢٨	٨٩			

باستقراء النتائج في جدول (١) يتضح أن قيمة (ف) المحسوبة، والتي تساوي (٠,١٨) غير دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)؛ مما يؤكد عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعات التجريبية الستة، وبذلك يتحقق شرط تكافؤ المجموعات في السلوك المدخلي (القيم الأخلاقية)؛ وأن أية فروق قد تظهر بعد إجراء التجربة تكون راجعة إلى تأثير المتغيرات المستقلة، وليس إلى فروق موجودة بالفعل بين المجموعات من قبل.

- تطبيق مادة المعالجة التجريبية: من خلال تحميل القصص الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر التي ستستخدم في عرضها، والتأكد من فهم المعلمات لتعليمات الدليل، والإعلان عن مواعيد دراسة كل مجموعة من مجموعات الدراسة وفق الخطة الزمنية التي تم تحديدها؛ وشملت ستة لقاءات لكل مجموعة بمعدل لقاء لكل قيمة أخلاقية، وتضمن كل لقاء عدة خطوات ترتبط بمتغيرات الدراسة الحالية، وتمثلت في التمهيد للقيمة الأخلاقية ثم عرض القصة الإلكترونية المتضمنة السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للقيمة، ثم تنفيذ إستراتجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) كما موضح بدليل المعلمة، وقد امتدت فترة التجربة إلى ثلاث أسابيع بمعدل لقاءان لكل مجموعة في كل أسبوع.
- التطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية، وذلك بعد الانتهاء من تطبيق مادة المعالجة التجريبية من خلال المعلمات اللاتي يقمن بتوضيح العبارة أو الموقف المتضمن في المقياس بشكل يناسب خصائص الطفل ويسهل فهمه، ثم تم رصد درجات الأطفال في مجموعات الدراسة الست على هذا المقياس تمهيدا لمعالجتها إحصائيا.
- التطبيق التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية، وذلك بعد مرور أسبوعان وتحت نفس ظروف التطبيق البعدي، ثم تم رصد درجات الأطفال في مجموعات الدراسة الست على هذا المقياس تمهيدا لمعالجتها إحصائيا.

الأساليب الإحصائية:

استخدم الباحثان الأساليب الإحصائية التالية:

- أسلوب تحليل التباين أحادي الاتجاه One-Way Analysis of Variance (ANOVA)، وذلك لتحليل نتائج التطبيق القبلي لمقياس القيم الأخلاقية للتأكد من تكافؤ مجموعات الدراسة، وقد عُرض ذلك سابقاً.
- اختبار (كا٢) للإجابة عن التساؤل الأول من أسئلة الدراسة.
- اختبار (ت) (T- test) للإجابة عن التساؤل الثاني من أسئلة الدراسة.
- أسلوب تحليل التباين ثنائي الاتجاه Two-Way Analysis of Variance (ANOVA)، على درجات القياس البعدي والتتبعي بمقياس القيم الأخلاقية، وذلك للإجابة عن التساؤل الثالث، والرابع، والخامس من تساؤلات الدراسة.
- في حالة الحصول على نسبة فائية " f " دالة إحصائياً يتم استخدام طريقة توكى (Turkey's Test) لإجراء المقارنات المتعددة بين المجموعات.

عرض نتائج الدراسة:

تم عرض نتائج الدراسة وفقا للترتيب التالي:

أولا: النتائج المتعلقة بفاعلية القصة الإلكترونية بغض النظر عن نمط سلوك شخصياتها واستراتجية التعلم:

ثانيا: النتائج المتعلقة بالتطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية:

١- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لنمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية بغض النظر عن استراتجية التعلم.

٢- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لإستراتجية التعلم (لعب الدور – المناقشة) بغض النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي.

٣- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتجية التعلم.

ثالثا: النتائج المتعلقة بالتطبيق التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية:

١- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لنمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية بغض النظر عن استراتجية التعلم.

٢- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لإستراتجية التعلم (لعب الدور – المناقشة) بغض النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي.

٣- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتجية التعلم.

وفيما يلي العرض التفصيلي للنتائج:

أولا: النتائج المتعلقة بفاعلية القصة الإلكترونية بغض النظر عن نمط سلوك شخصياتها واستراتجية التعلم:

للتعرف على أثر القصة الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية، تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال عينة الدراسة ككل في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس القيم الأخلاقية، وذلك باستخدام اختبار "ت" t-Test، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (٢) التالي:

جدول (٢)

دلالة الفرق بين متوسطى درجات أطفال عينة الدراسة ككل في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس القيم الأخلاقية باستخدام اختبار "ت" t-Test للمجموعات المرتبطة

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة عند ٠,٠٥
القبلي	٦٤,٩١	١,٧٠	٣٧,٨١	دالة
البعدي	١٠٧,٥٨	٢,٣٠		

باستقراء النتائج الموضحة بجدول (٢) يتضح أن قيمة (ت) المحسوبة، والتي تساوى (٣٧,٨١)؛ دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)؛ مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات أطفال عينة الدراسة ككل في القياس القبلي لمقياس القيم الأخلاقية، والذى بلغ (٦٤,٩١)، وبين متوسط درجاتهم في القياس البعدي، والذي بلغ (١٠٧,٥٨)، لصالح المتوسط الأعلى؛ وهو متوسط درجاتهم في القياس البعدي.

وتأسيساً على ما سبق فإنه: يتم قبول الفرض الأول من فروض الدراسة، والذي نص على أنه: بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة

الإلكترونية واستراتيجية التعلم يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال العينة ككل في التطبيق القبلي، والتطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية لصالح التطبيق البعدي.

ثانيا: النتائج المتعلقة بالتطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية:

يوضح جدول (٣) المتوسطات الطرفية، عند كل مستوى من مستويات المتغيرين المستقلين للدراسة، كما يوضح متوسطات الخلايا الداخلية الخاصة بدرجات الأطفال في كل مجموعة من المجموعات التجريبية الستة التي اشتملت عليها الدراسة، وذلك في التطبيق البعدي لمقياس القيم الأخلاقية:

جدول (٣)

المتوسطات الطرفية والمتوسطات الداخلية (م) والانحرافات المعيارية (ع) لدرجات القياس البعدي على مقياس القيم الأخلاقية

		إستراتجية التعلم				
		لعب الدور		المناقشة		المتوسط الطرفي
		م	ع	م	ع	
نمط عرض السلوك	إيجابي	١٠٨,٠٦	٣,٤٥	١٠٥,٥٣	١,٥٥	١٠٦,٨٠
	سلبي	٩٩,٨٠	٥,٤٤	٩٤,٤٠	٤,٥٣	٩٧,١٠
	إيجابي وسلبي	١٢٠,٧٣	٣,٧٣	١١٧,٠٠	٤,١٥	١١٨,٨٦
المتوسط الطرفي		١٠٩,٥٣		١٠٥,٦٤		

باستقراء النتائج في جدول (٣) يتضح أن هناك تبايناً في قيم المتوسطات الطرفية، والتي تبين تأثير كل متغير من المتغيرين المستقلين على حدة، كما يتضح أن هناك تبايناً في قيم المتوسطات الداخلية؛ والتي تشير إلى احتمالية وجود تأثير للتفاعل بين المتغيرين المستقلين، مما تطلب متابعة إجراء التحليلات الإحصائية باستخدام أسلوب

تحليل التباين ثنائي الاتجاه للتأكد من وجود فروق دالة من عدمه، وفيما يلي عرض النتائج التي تم التوصل إليها:

١- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لنمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية بغض النظر عن استراتجية التعلم:

جدول (٤) ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات أطفال العينة في القياس البعدي على مقياس القيم الأخلاقية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعات	النسبة الفائية (ف)	مستوى الدلالة المشاهدة	الدلالة عند ٠,٠٥
نوع عرض السلوك	٧١٣٤,٨٢	٢	٣٥٦٧,٤١	٢٢٣,٦٩	٠,٠٠٠	دالة
استراتيجية التعلم	٣٤٠,٢٧	١	٣٤٠,٢٧	٢١,٣٣	٠,٠٠٠	دالة
التفاعل بين نمط عرض السلوك واستراتيجية التعلم	٣١,٠٨	٢	١٥,٥٤	٠,٩٧	٠,٣٨	غير دالة

الخطأ المعياري	١٣٣٩,٦٠	٨٤	١٥,٩٤
المجموع الكلي	٨٨٤٥,٧٨	٨٩	

يتضح من جدول (٤) أن قيمة (ف) المحسوبة لمتغير نمط عرض السلوك بلغت (٢٢٣,٦٩.) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٠٠٠)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يدل على أن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية كمتغير يؤثر على القيم الأخلاقية.

وبناء عليه تم رفض الفرض الصفري الثاني، وقبول الفرض البديل، والذي نص على: وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين يتلقون نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية على القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية.

ولمعرفة لمعرفة اتجاه هذه الفروق، ودلالتها من عدمه تطلب الأمر متابعة التحليل الإحصائي لمعرفة مصدرها واتجاهها، ولتحقيق ذلك تم استخدام اختبار توكي Turkey's Test لإجراء المقارنات البعدية المتعددة، ويوضح جدول (٥) ملخص نتائج استخدام اختبار توكي لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها بين متوسطات درجات المجموعات الثلاثة لمتغير نمط عرض السلوك الأخلاقي للقياس البعدي لمقباس القيم الأخلاقية.

جدول (٥) ملخص نتائج استخدام اختبار توكى لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها بين متوسطات درجات المجموعات الثلاثة لمتغير نمط عرض السلوك في القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية

المجموعة	نمط السلوك الإيجابي م= ١٠٦,٨٠	نمط السلوك السلبي م= ٩٧,١٠	نمط السلوك الإيجابي والسلبي م= ١١٨,٨٦
نمط السلوك الإيجابي م= ١٠٦,٨٠	–	*٩,٧٠	*١٢,٠٦
نمط السلوك السلبي م= ٩٧,١٠		–	*٢١,٧٦

نمط السلوك الإيجابي والسلبي م= ١١٨,٨٦			–

* دال عند مستوى (٠,٠٥)

باستقراء النتائج في جدول (٥) يتضح ما يلي:

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (٩,٧٠) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي.

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (١٢,٠٦) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي.

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (٢١,٧٦) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي.

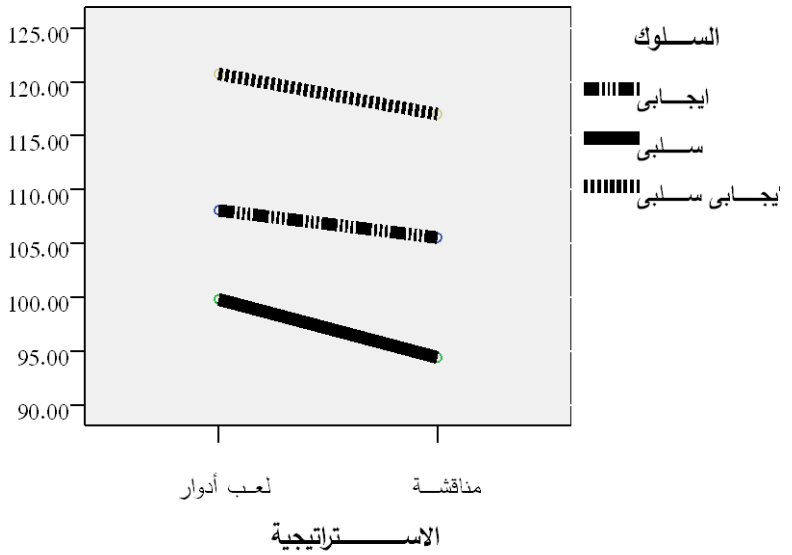
٢– النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لإستراتجية التعلم (لعب الدور – المناقشة) بغض النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي:

يتضح من جدول (٤) أن قيمة (ف) المحسوبة لمتغير إستراتجية التعلم بلغت (٢١,٣٣) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٠٠٠)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يدل على أن إستراتجية التعلم كمتغير يؤثر على القيم الأخلاقية، وبناء عليه تم رفض الفرض الصفري الثالث، وقبول الفرض البديل، والذي ينص على: وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية.

ولتوجيه الفرق يتم الرجوع إلى جدول (٣) الخاص بالمتوسطات، حيث نجد أن متوسط درجات الأطفال الذين استخدموا استراتيجية لعب الدور، والذي بلغ (١٠٩,٥٣) أكبر من متوسط درجات الأطفال الذين استخدموا استراتيجية المناقشة، والذي بلغ (١٠٥,٦٤)، وعليه يمكن القول أن استراتيجية (لعب الدور) أكثر تأثيراً وفاعلية من استراتيجية (المناقشة)، وذلك على القيم الأخلاقية بصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي.

٣- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتجية التعلم:

بالرجوع إلى جدول (٤) يتضح أن قيمة (ف) المحسوبة للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي)، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) بلغت (٠,٩٧) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٣٨)؛ وهى غير دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يتفق مع ما توقعاه الباحثان، وعبرا عنه في الفرض الصفري الرابع، والذي نص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، ويوضح شكل (٣) عدم وجود تفاعل بين المتغيرين المستقلين: بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي)، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) في القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية:



شكل (٣) يوضح عدم وجود تفاعل بين المتغيرين المستقلين في القياس البعدي لمقياس القيم الأخلاقية

ثالثا: النتائج المتعلقة بالتطبيق التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية:

يوضح جدول (٦) المتوسطات الطرفية، عند كل مستوى من مستويات المتغيرين المستقلين للدراسة، كما يوضح متوسطات الخلايا الداخلية الخاصة بدرجات الأطفال في كل مجموعة من المجموعات التجريبية الستة التي اشتملت عليها الدراسة، وذلك في التطبيق التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية:

جدول (٦)

المتوسطات الطرفية والمتوسطات الداخلية (م) والانحرافات المعيارية (ع) لدرجات القياس التتبعي على مقياس القيم الأخلاقية

إستراتجية التعلم				
لعب الدور		المناقشة		المتوسط الطرفي
م	ع	م	ع	

نمط عرض السلوك	إيجابي	١٠٥,٧٣	٢,٧٦	١٠٢,٤٦	٣,٨٣	١٠٤,١٠
	سلبي	٩٥,٥٣	٦,١٩	٩٠,٣٣	٤,١٦	٩٢,٩٣
	إيجابي وسلبي	١١٦,٩٣	٣,٦٥	١١٣,٤٦	٣,٠٦	١١٥,٢٠
المتوسط الطرفي		١٠٦,٠٦		١٠٢,٠٨		

باستقراء النتائج في جدول (٦) يتضح أن هناك تبايناً في قيم المتوسطات الطرفية، والتي تبين تأثير كل متغير من المتغيرين المستقلين على حدة، كما يتضح أن هناك تبايناً في قيم المتوسطات الداخلية؛ والتي تشير إلى احتمالية وجود تأثير للتفاعل بين المتغيرين المستقلين، مما تطلب متابعة إجراء التحليلات الإحصائية باستخدام أسلوب تحليل التباين ثنائي الاتجاه للتأكد من وجود فروق دالة من عدمه، وفيما يلي عرض النتائج التي تم التوصل إليها:

١- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لنمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي – السلبي – الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية بغض النظر عن استراتجية التعلم:

جدول (٧)

ملخص نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه لدرجات أطفال العينة في القياس التتبعي على مقياس القيم الأخلاقية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعات	النسبة الفائية (ف)	مستوى الدلالة المشاهدة	الدلالة عند ٠,٠٥
نوع عرض السلوك	٧٤٣٧,٠٨	٢	٣٧١٨,٥٤	٢٢١,١٥	٠,٠٠٠	دالة

استراتيجية التعلم	٣٥٦,٠١	١	٣٥٦,٠١	٢١,١٧	٠,٠٠٠	دالة
التفاعل بين نمط عرض السلوك واستراتيجية التعلم	١٦,٩٥	٢	٨,٤٧	٠,٥٠	٠,٦٠	غير دالة
الخطأ المعياري	١٤١٢,٤٠	٨٤	١٦,٨١			
المجموع الكلي	٩٢٢٢,٤٥	٨٩				

يتضح من جدول (٧) أن قيمة (ف) المحسوبة لمتغير نمط عرض السلوك بلغت (٢٢١,١٥) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٠٠٠)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يدل على أن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية كمتغير يؤثر على القيم الأخلاقية في القياس التتبعي.

وبناء عليه تم رفض الفرض الصفري الخامس، وقبول الفرض البديل، والذي ينص على: وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين يتلقون نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية على القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية.

ولمعرفة اتجاه هذه الفروق، ودلالتها من عدمه تطلب الأمر متابعة التحليل الإحصائي لمعرفة مصدرها واتجاهها، ولتحقيق ذلك تم استخدام اختبار توكي **Turkey's Test** لإجراء المقارنات البعدية المتعددة، ، ويوضح جدول (٨) ملخص نتائج استخدام اختبار توكي لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها بين متوسطات درجات المجموعات الثلاثة لمتغير نمط عرض السلوك الأخلاقي للقياس التتبعي لمقباس القيم الأخلاقية

جدول (٨)

ملخص نتائج استخدام اختبار توكى لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها بين متوسطات درجات المجموعات الثلاثة لمتغير نمط عرض السلوك في القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية

المجموعة	نمط السلوك الإيجابي م= ١٠٤,١٠	نمط السلوك السلبي م= ٩٢,٩٣	نمط السلوك الإيجابي والسلبي م= ١١٥,٢٠
نمط السلوك الإيجابي	–	١١,١٦*	١١,١٠*

م= ١٠٤,١٠			
نمط السلوك السلبي م= ٩٢,٩٣		–	*٢٢,٢٦
نمط السلوك الإيجابي والسلبي م= ١١٥,٢٠			–

* دال عند مستوى (٠,٠٥)

باستقراء النتائج في جدول (٨) يتضح ما يلي:

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (١١,١٦) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي.

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (١١,١٠) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي.

– وجو فرق دال إحصائيا بيني متوسطي درجات المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي؛ حيث بلغت قيمة (ق) المحسوبة (٢٢,٢٦) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة ذات المتوسط الأعلى وهي المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي.

٢– النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي لإستراتجية التعلم (لعب الدور – المناقشة) بغض النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي:

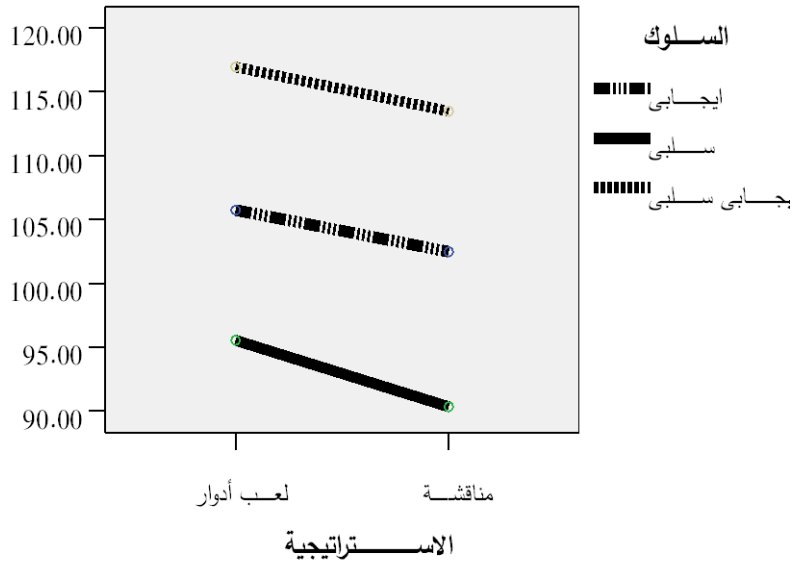
يتضح من جدول (٧) أن قيمة (ف) المحسوبة لمتغير إستراتجية التعلم بلغت (٢١,١٧) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٠٠٠)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يدل على أن إستراتجية التعلم كمتغير يؤثر على القيم الأخلاقية، وبناء

عليه تم رفض الفرض الصفري السادس، وقبول الفرض البديل، والذي ينص على: وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية.

ولتوجيه الفرق يتم الرجوع إلى جدول (٦) الخاص بالمتوسطات، حيث نجد أن متوسط درجات الأطفال الذين استخدموا استراتيجية لعب الدور، والذي بلغ (١٠٦,٠٦) أكبر من متوسط درجات الأطفال الذين استخدموا استراتيجية المناقشة، والذي بلغ (١٠٢,٠٨)، وعليه يمكن القول أن استراتيجية (لعب الدور) أكثر تأثيراً وفاعلية من استراتيجية (المناقشة)، وذلك في القياس التتبعي للقيم الأخلاقية، وبصرف النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي.

٣- النتائج المتعلقة بالتأثير الأساسي للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية وإستراتجية التعلم:

بالرجوع إلى جدول (٧) يتضح أن قيمة (ف) المحسوبة للتفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي)، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) بلغت (٠,٥٠) ومستوى الدلالة المشاهدة (٠,٦٠)؛ وهى غير دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، وهذا يتفق مع ما توقعاه الباحثان، وعبرا عنه في الفرض الصفري السابع، والذي نص على أنه: لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، ويوضح شكل (٤) عدم وجود تفاعل بين المتغيرين المستقلين: بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (إيجابي، سلبي، إيجابي وسلبي)، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) في القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية:



شكل (٤) يوضح عدم وجود تفاعل بين المتغيرين المستقلين

في القياس التتبعي لمقياس القيم الأخلاقية

مناقشة النتائج وتفسيرها:

أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أفراد العينة ككل في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لقياس القيم الأخلاقية، لصالح التطبيق البعدي، مما يدل على فاعلية القصة الإلكترونية بغض النظر عن نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية، واستراتيجية التعلم، وذلك في تنمية بعض القيم الأخلاقية، ويمكن إرجاع تلك النتيجة إلى الأسباب التالية:

- تقسيم المحتوى القصصي إلى عدد من القصص الإلكترونية في ضوء القيم الأخلاقية، واشتمال كل قصة على قيمة أخلاقية واحدة، وكذلك تحديد الأهداف الإجرائية التي تسعى إلى تحقيقها كل قصة، والتمهيد للقصة قبل عرضها، وإعطاء أمثلة من البيئة التي يعيش فيها الطفل على كل قيمة، والتغذية الراجعة لشخصية القصة في ضوء سلوكها؛ مما أدى إلى جذب انتباه الأطفال وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، بما ساعد على تحقيق الهدف العام من الدراسة.
- مراعاة الأسس والمبادئ في إعداد وتصميم مادة المعالجة التجريبية مثل ما يرتبط بوجود عنوان يعبر عن محتوى القصة، ووضوح محتوى القيمة ومناسبته

لخصائص الأطفال النمائية، والواقع الذين يعيشون فيه، وسهولة لغة القصة، ودعم القصة لتمثيل أدوارها، وإثارة التساؤلات المرتبطة بالقيم، والاستفادة من النظريات ونتائج الدراسات والبحوث.

- تقديم القصص الإلكترونية من خلال توظيف العديد من المثيرات البصرية مثل: الصور، والرسوم، ولقطات الفيديو، والنصوص، والمثيرات السمعية مثل: اللغة المنطوقة والموسيقى والمؤثرات الصوتية، بشكل متزامن، مما أدى إلى تفاعل حواس الطفل المختلفة، وبالتالي زاد من تركيزه وانتباهه، ودافعيته للتعلم.
- إعطاء الفرصة لزيادة إيجابية الأطفال ومشاركتهم النشطة من خلال إستراتيجيتي لعب الدور والمناقشة المستخدمتين مع القصة الإلكترونية، وفقاً لقدرات واستعدادات كل طفل، مما ساعد على تنمية بعض القيم الأخلاقية لديهم.
- النمذجة السلوكية للقيم الأخلاقية؛ حيث وفرت للأطفال نماذج سلوكية (إيجابية، سلبية) للقيم الأخلاقية، مما ساعدهم في التعرف علي معنى القيمة الأخلاقية، كما ساعدهم في التعرف على إيجابيات امتلاك السلوك الإيجابي وعواقب السلوك السلبي.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي أكدت فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية القيم الأخلاقية وغيرها من جوانب، ومنها دراسة منصور (٢٠٠٨)، ودراسة عرفان (٢٠٠٨)، ودراسة ارتمان (Ertem, S, (2009، ودراسة مجاهد (٢٠١١) ودراسة الشريف (٢٠١٤)، ودراسة العرينان (٢٠١٥)، ودراسة كوكمان Kocaman, K. (2016)، ودراسة ايمانويل Emmanuel, F. (2016).

كما أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعات الثلاثة الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية؛ حيث أثبتت النتائج وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي مقارنة بالمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، والمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي، كما أشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائيا لصالح المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي مقارنة بالمجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي، وتشير هذه النتيجة إلى أن اختلاف نمط عرض السلوك الأخلاقي يؤثر على القيم الأخلاقية؛ حيث تفوق الأطفال الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي على أطفال المجموعتين الآخرين، كما تفوق الأطفال الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي على الأطفال الذين تلقوا نمط عرض

السلوك الأخلاقي السلبي، وذلك بدلالة إحصائية، ويمكن إرجاع النتيجة المرتبطة بتفوق الأطفال الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية على أطفال المجموعتين الآخرين إلى الأسباب التالية:

- نوع نمط العرض للسلوك الأخلاقي؛ حيث تضمن نوعان من السلوك (الإيجابي والسلبي) مما ساعد الأطفال في التعرف على القيمة الأخلاقية ومضادها (مقدمة ونتيجة)، من خلال رؤية القيمة الأخلاقية في السلوك الأخلاقي الإيجابي الذي تمتلكه الشخصية بالقصة، وما ترتب على امتلاك ذلك السلوك من فوائد وإيجابيات حصلت عليها الشخصية في نهاية القصة مما ساعد الأطفال في الربط بين امتلاك السلوك الإيجابي و والفوائد والإيجابيات التي يتم الحصول عليها نتيجة امتلاك السلوك الإيجابي، وكذلك من خلال رؤية مضاد القيمة الأخلاقية في السلوك السلبي الذي تمتلكه الشخصية، وما ترتب على ذلك من تعرض الشخصية بالقصة للعواقب الوخيمة في نهاية القصة مما ساعد الأطفال أيضا في الربط بين امتلاك السلوك السلبي والعواقب الوخيمة التي يتم التعرض لها نتيجة امتلاك السلوك السلبي، وهذا في مجمله أدى إلى تفوق الأطفال الذين تلقوا نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي والسلبي) على المجموعتين الأخريين.
- تنظيم الطفل لسلوكه، حيث تضمنت القصص التي شاهدها الأطفال النموذجين للسلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي والمرتبطين بالواقع الذي يعيش فيه الأطفال مما ساعد الأطفال على تنظيم سلوكهم، وساهم في تكوين الأنا أو الضمير الذي عمل كضابط داخلي لديهم، وجعلهم يشعرون بالسعادة عند اتباعهم للقواعد المرتبطة بأهمية امتلاك السلوك الأخلاقي الإيجابي، الأمر الذي ظهر في استجابات أطفال المجموعة على عبارات ومواقف المقياس مما أدى إلى تفوقهم عن المجموعات الأخرى.
- التشابه: حيث تشابهت العبارات والمواقف الإيجابية والسلبية والمتضمنة بالمقياس مع العديد من الأمثلة الإيجابية والسلبية لنوعي السلوك الأخلاقي (الإيجابي والسلبي) المعروضين بالقصة الإلكترونية أثناء التعلم وتحت إشراف المعلمة، مما ساعد الأطفال على التفريق بين القيمة ومضادها، وإبداء آرائهم بكل موقف في ضوء ما هو صحيح وما هو غير صحيح مما أدى إلى تذكرهم تلك المواقف أثناء استجاباتهم لبنود المقياس واختيار المتطابق مع السلوك الصحيح.

وفيما يرتبط بالنتيجة المتعلقة بتفوق المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي للشخصية بالقصة الإلكترونية على المجموعة التي تلقت نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي للشخصية بالقصة الإلكترونية في التطبيقين البعدي والتتبعي

يمكن إرجاعها إلى ما يرتبط بخصائص الأطفال في مرحلة رياض الأطفال (عينة الدراسة)، وما يعرف بالتوحد مع شخصيات القصة؛ حيث يقوم الطفل بتقليد النماذج التي يراها بالقصة عن طريق محاكاة سلوكها، خاصة وأن اللعب الإيهامي يتميز به الطفل في هذه المرحلة، وكذلك يمكن إرجاع تلك النتيجة إلى التغذية الراجعة الإيجابية للشخصية التي تمتلك القيم ويظهر في سلوكها بالقصة؛ حيث توضح القصة الإيجابيات والفوائد التي تعود على الشخصية نتيجة امتلاكها للقيمة الأخلاقية.

وفيما يتعلق بالنتيجة المرتبطة باستراتيجية التعلم المستخدمة مع القصة الإلكترونية أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وأطفال المجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة على القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية لصالح المجموعة التي استخدمت استراتيجية لعب الدور، وتشير هذه النتيجة إلى أن اختلاف استراتيجية التعلم المستخدم مع القصة يؤثر على القيم الأخلاقية؛ حيث تفوق الأطفال الذين استخدموا استراتيجية لعب الدور على الأطفال الذين استخدموا استراتيجية المناقشة، وذلك بدلالة إحصائية، ويمكن إرجاع النتيجة إلى الأسباب التالية:

- إيجابية الطفل أثناء التعلم، والتي حدثت باستخدام استراتيجية لعب الدور؛ حيث حدث التعلم نتيجة نشاط الطفل المبني على قدراته واستعداداته، ومشاركته في بناء الخبرة مما ساعد في امتلاكه لبعض القيم الأخلاقية (محل الدراسة).
- زيادة دافعية الطفل للتعلم؛ حيث أن لعب الدور أحد أنواع اللعب الذي يتيح للطفل استخدام حواسه المتنوعة، ويزيد من دافعيته وتفاعله مع الأطفال الآخرين، ويجعل لديه الرغبة في التفوق، وانهماكه في اللعب بصدق، مما أدى إلى هذه النتيجة.
- إتاحة استراتيجية لعب الدور للمناقشة بجانب تمثيل الأدوار أعطى الأطفال فرصة لاكتشاف المعاني التي تم ترسيخها بالقصة مما ساعد في بنائهم المعرفي المرتبط بالقيم الأخلاقية.
- ثقة الطفل بنفسه؛ حيث ساعدت استراتيجية لعب الدور في زيادة ثقة الطفل بنفسه من خلال قيام الأطفال بلعب أدوار شخصيات القصص، وممارستهم للسلوك الأخلاقي، مما أدى إلى اكتسابهم بعض القيم الأخلاقية (محل الدراسة) وساعد في بقاء أثر التعلم (الاحتفاظ بالقيم الأخلاقية) بعد فترة زمنية مقارنة بالمجموعة التي استخدمت استراتيجية المناقشة فقط.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي أثبتت نتائجها فاعلية لعب الدور في تنمية القيم وغيرها من جوانب لدى الأطفال، ومنها دراسة محمد (٢٠٠٤) في خفض حدة

المخاوف لدى أطفال الروضة، ودراسة القضاة (٢٠٠٨)، في الاستعداد القرائي لدى أطفال ما قبل المدرسة، وفي تنمية القيم الاجتماعية في دراسة المصري (٢٠١٠)، وحب الاستطلاع في دراسة القضاة (٢٠١٣)، والمهارات اللغوية في دراسة الخطيب (٢٠١١)، وتحسين الأداء الموسيقي في دراسة عباس (٢٠١٣) ومفاهيم وسلوكيات التربية المدنية في دراسة غبيش (٢٠١٣).

أما فيما يتعلق بالنتيجة المرتبطة بعدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات الأطفال في المجموعات الستة للدراسة في القياسين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية ترجع إلى أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية، واستراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة)، فقد ترجع هذه النتيجة إلى أن القصة الإلكترونية كان لها العديد من المميزات التي زادت من فاعليتها وجعل التفاعل، بين متغيري الدراسة غير ذي أثر واضح على القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها؛ حيث تميزت القصة الإلكترونية بالبساطة، والتشويق والاعتماد على الوسائط والمثيرات المختلفة، والتي ساعدت في تحقيق الأهداف، ويمكن الاستدلال على ذلك بالنظر إلى ترتيب المجموعات في ضوء المتوسطات الداخلية البعدية والتتبعية الخاصة بالقيم الأخلاقية، والتي يوضحها جدول رقم (٩):

جدول رقم (٩)
ترتيب المجموعات في ضوء المتوسطات الداخلية البعدية والتتبعية الخاصة بالقيم الأخلاقية

م	المجموعة	المتوسط في التطبيق البعدي	المتوسط في التطبيق التتبعي
١	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك الإيجابي والسلبي واستخدموا إستراتجية لعب الدور	١٢٠,٧٣	١١٦,٩٣
٢	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك الإيجابي والسلبي واستخدموا إستراتجية المناقشة	١١٧,٠٠	١١٣,٤٦
٣	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك الإيجابي واستخدموا	١٠٨,٠٦	١٠٥,٧٣

	إستراتجية لعب الدور		
٤	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك الإيجابي واستخدموا إستراتجية المناقشة	١٠٥,٥٣	١٠٢,٤٦
٥	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك السلبي واستخدموا إستراتجية لعب الدور	٩٩,٨٠	٩٥,٥٣
٦	الأطفال الذي تلقوا نمط السلوك السلبي واستخدموا إستراتجية المناقشة	٩٤,٤٠	٩٠,٣٣

بالنظر إلى جدول (٩) يتضح عدة ملاحظات يمكن ذكرها فيما يلي:

- أن متوسطي كل مجموعة في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية يرتبطان ببعضهما البعض ارتباطاً وثيقاً؛ فنجد على سبيل المثال أن متوسط المجموعة الأولى في التطبيق البعدي، والذي بلغ (١٢٠,٧٣)، هي نفسها المجموعة نفسها الأعلى متوسطا في التطبيق التتبعي، والذي بلغ (١١٦,٩٣)، وهكذا في باقي المجموعات دون استثناء، وهذا يعني أن المجموعة الأعلى متوسطاً في التطبيق البعدي كانت أعلى متوسطاً في التطبيق التتبعي، مما يدل على تأكيد ترتيب أثر المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة في التطبيقين البعدي والتتبعي.
- الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الطرفية المرتبطة بمتغير نمط عرض السلوك الأخلاقي في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية يدل على أن نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي أفضل من نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي بشكل منفرد، وكذلك أفضل من نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي بشكل منفرد، والدليل على ذلك أن أعلى مجموعتين في المتوسطات البعدية والتتبعية هما اللتان تلقيا نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي والسلبي، سواء استخدمت معه استراتيجية لعب الدور، أو استراتيجية المناقشة، مما يدل على قوة تأثير نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية على القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها.
- يتضح من المتوسطات البعدية والتتبعية أن نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي للشخصية بالقصة الإلكترونية كان أفضل من نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي، وذلك بدلالة إحصائية، والدليل على ذلك أن المجموعة الثالثة والرابعة استخدمتا نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي، مما يشير أن نمط عرض السلوك الأخلاقي الإيجابي أفضل من نمط عرض السلوك الأخلاقي السلبي.

- الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الطرفية المرتبطة بمتغير استراتيجية التعلم (لعب الدور، المناقشة) في التطبيقين البعدي والتتبعي لمقياس القيم الأخلاقية يدل على أن استخدام استراتيجية لعب الدور مع القصة أفضل من استخدام استراتيجية المناقشة مع القصة.

توصيات الدراسة:

استنادا إلى النتائج التي توصلت إليها الدراسة يمكن تقديم التوصيات التالية:

- استخدام القصص الإلكترونية في تنمية نواتج التعلم المختلفة لدى الأطفال بشكل عام، واستخدام القصص الإلكترونية التي تعرض للطفل القيمة ومضادها (السلوك الإيجابي والسلبي للشخصيات بالقصة) بشكل خاص وفقا لنتائج الدراسة الحالية.
- الاهتمام بالدور الايجابي للطفل من خلال توظيف استراتيجيات التعلم النشط في تنمية نواتج التعلم المتنوعة، خاصة استراتيجية لعب الدور طبقا لنتائج الدراسة الحالية.
- تشجيع معلمات رياض الأطفال على توظيف المستحدثات التكنولوجية وإكسابهن مهارات توظيفها للاستفادة منها في توفير بيئات تعلم تزيد من إيجابية الأطفال.
- أهمية تضافر جهود الأسرة والمؤسسة التعليمية والإعلام في تنمية القيم بصفة عامة والقيم الأخلاقية بصفة خاصة لدى الأطفال.
- الاستفادة من مقياس القيم الأخلاقية، والذي أعدته الدراسة الحالية في متابعة النمو الأخلاقي لدى الأطفال.
- الاسترشاد بمعايير تصميم القصة الإلكترونية التي تقدم للأطفال التي توصلت لها الدراسة الحالية، والمتضمنة ببطاقة تقويم القصص الإلكترونية.

مقترحات ببحوث ودراسات مستقبلية:

- تناولت الدراسة الحالية أحد متغيرات الشخصية بالقصة الإلكترونية، وعليه يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية متغيرات أخرى مرتبطة بالشخصيات مثل ما يرتبط بالشخصيات (الواقعية، الرمزية)، وشكلها (إنسان، طيور، حيوانات، أشجار، مختلط)، وعمرها (صغير، كبيرة)، ونوعها (النامية والمتطورة)، و(المتحدثة والمروي عنها).
- اهتمت الدراسة الحالية بأثر التفاعل بين نمط السلوك الأخلاقي (الإيجابي، السلبي، الإيجابي والسلبي) للشخصيات بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم

(لعب الدور، المناقشة)، وبناء عليه يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية أثر التفاعل بين نمط السلوك الأخلاقي وبعض المتغيرات الأخرى مثل الفئات العمرية، والجنس، والأساليب المعرفية.

- اقتصر اهتمام الدراسة الحالية على قياس القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها كمتغير تابع، وبناء عليه يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية نفس المتغيرات المستقلة لهذه الدراسة لمعرفة أثرها على متغيرات تابعة أخرى مثل: التحصيل، والاتجاه نحو شخصيات القصة، والتفكير الإبداعي، وغيرها من نواتج التعلم.
- اقتصرت الدراسة الحالية علي قياس أثر المتغيرين المستقلين (نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة، استراتيجية التعلم) على القيم الأخلاقية ككل من خلال الدرجة الكلية لمقياس القيم الأخلاقية، وعليه يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية الأبعاد المكونة للمقياس (كل قيمة بمفردها) بشكل مستقل.
- أثبتت نتائج الدراسة الحالية فاعلية نمط عرض السلوك الأخلاقي (الإيجابي والسلبي) للشخصية بالقصة الإلكترونية مقارنة بنمط السلوك الأخلاقي (الإيجابي) فقط، ونمط السلوك الأخلاقي (السلبي) فقط، وبناء عليه يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية أثر توقيت نمط عرض السلوك الأخلاقي للشخصية بالقصة الإلكترونية (إيجابي ثم سلبي) و(سلبي ثم إيجابي) على بعض نواتج التعلم المتنوعة.

المراجع

أولا- المراجع العربية:

إبراهيم، أمير عبد الفتاح على (٢٠١٦). نموذج مقترح للقصة الإلكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال، مجلة كلية التربية، جامعة بنها، مج (٢٧)، ع (١٠٧)، رسالة ماجستير منشورة، ص ص ٣٣٩ : ٣٦٧.

إبراهيم، سامية موسى (٢٠٠٧). برنامج أنشطة تربوية مقترح لتنمية القيم الخلقية لدى أطفال الرياض، دراسات في المناهج وطرق التدريس، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس ع (٢٧)، ص ص ١٤ – ٧٠.

ـــ، والزياني، سعاد أحمد (٢٠٠٧). سيكولوجية طفل الروضة بين المناهج ونظريات التعليم والأنشطة الموسيقية، القاهرة، دار الفكر العربي.

أبو مغلي، لينا؛ وهيلات، مصطفى (٢٠٠٨). الدراما والمسرح في التعليم: النظرية والتطبيق، عمان، دار الراية للنشر والتوزيع.

أبو مغنم، كرامي بدوي. (٢٠١٣) فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة الثقافة والتنمية، ع (٧٥)، ص ص ٩٣-١٨٠.

أحمد، فاروق أحمد (٢٠٠٩). تحليل سوسيولوجى لأزمة القيم الأخلاقية بين الشباب المصري دراسة ميدانية، المجلة العلمية بكلية الآداب بقنا، جامعة جنوب الوادي، ع (٢٦)، .

إسماعيل، زينب محمد العربي (٢٠١٣) أثر اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي في القصص الرقمية التعليمية عبر الويب في تنمية التفكير التأملي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم واتجاهاتهم نحوه، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، ع (٢٠١)، ص ص ١٥-٦٤.

أبو جادو، صالح (٢٠١٠). سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

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

الأشول، عادل عز الدين (١٩٨٧). موسوعة التربية الخاصة، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

البجة، عبد الفتاح (٢٠٠٢). تعليم الأطفال المهارات القرائية والكتابية، عمان، دار الفكر.

البقالي، أحمد عبد السلام (١٩٩٢) تقنية الكتابة للطفل، ثقافة الطفل العربي، تونس المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم.

الجلاد، ماجد (٢٠١٠). تعلم القيم وتعليمها تصور نظري وتطبيقي لطرائق واستراتيجيات تدريس القيم، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحربات، ريمة سالم (٢٠٠٤). فاعلية طريقة المناقشة في إكساب مفاهيم بيئية لأطفال الرياض ما بين عمر (٥-٦) سنوات، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة دمشق.

الخطيب، ليندا أحمد (٢٠١١). أثر طريقة عرض القصة في تنمية المهارات اللغوية لدى أطفال ما قبل المدرسة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.

الخليفة، حسن جعفر (٢٠٠٣). المنهج المدرسي المعاصر، الرياض، مكتبة ابن رشد.

ـــ؛ وهاشم، كمال الدين محمد (٢٠٠٥). فصول في تدريس التربية الإسلامية، الرياض، مكتبة ابن رشد.

الخوري، هند يوسف (٢٠١٤). أهمية الثقافة في تكوين شخصية الطفل، بيروت، دار المؤلف.

الدهان، لمى رزاق غني (٢٠٠٢). أثر القصة في تنمية الجانب الخلقي لدى أطفال الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية للبنات، جامعة بغداد.

الزهراني، مرضي بن غرم الله (٢٠٠٨). فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، ع (١٤٠)، ص ص ٢٥٦-٢٠٢.

الزيود، ماجد (٢٠٠٦). الشباب والقيم في عالم متغير، عمان، دار الشروق.

السعيد، سعيد محمد محمد (٢٠١٠). دور الأنشطة التربوية في تنمية القيم البيئية لدى أطفال رياض الأطفال، دراسات فى المناهج وطرق التدريس، ع (١٦١)، ص ص. ١٤-٤٣.

الشربيني، زكريا، وصادق، يسرية (٢٠٠١). تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته، القاهرة، دار الفكر العربي.

الشريف، إيمان زكي موسى محمد. (٢٠١٤). القصة الرقمية التعليمية مدخل تكنولوجي لتنمية التفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، ومهارات الإنتاج، والاتجاه نحوها لدى الطلاب، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، ع (٢)، مج (٢٠)، ص ص ٣٧٧-٤٦٢.

الشيباني، بدر إبراهيم (٢٠٠٣). سيكولوجية النمو: تطور النمو من الإخصاب حتى المراهقة، الكويت، مركز المخطوطات والتراث والوثائق، دار الوراقين للنشر والتوزيع.

الشيخ، محمد عبد الرءوف (١٩٩٧). أدب الأطفال وبناء الشخصية، (منظور تربوي إسلامي)، دبي، دار القلم.

الصبحيين، على موسى، والقضاة، محمد فرحان (٢٠١٣). سلوك التنمر عند الأطفال والمراهقين: مفهوم، أسبابه، علاجه، الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية.

الطيب، بدوي أحمد محمد (٢٠١٠). فاعلية استخدام استراتيجية لعب الأدوار في تنمية مهارات القراءة الصامتة والتعبير الشفهي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، مجلة القراءة والمعرفة، ع (١٠٥) ص ص. ٩٠ – ١٣١.

العاجز، فؤاد على (٢٠٠٣). القيم وطرق تعلمها وتعليمها، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس، ع (٣٨)، ص ص ٥٥-٨٥.

العرينان، هديل محمد عبد الله (٢٠١٥). فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى.

الغامدي، حسين عبد الفتاح (٢٠١٦). علاقة تشكل هوية الأنا بنمو التفكير الأخلاقي لدى عينة من الذكور في مرحلة المراهقة والشباب بالمنطقة الغربية من المملكة العربية السعودية، المجلة المصرية للدراسات النفسية، ع (٢٩)، ص ص ٢٢١-٢٥٥.

المساعيد، صالح قنيان جلود (٢٠٠٣). أثر استخدام طريقتي لعب الأدوار والمناقشة في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في دروس العبادات واتجاهاتهم نحوها، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

القضاة، محمد فرحان (٢٠١٣). فعالية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية لعب الدور في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى عينة من أطفال الروضة، رسالة التربية وعلم النفس، السعودية، ص ص. ٥٢٣-٥٣٧.

ـــــ (٢٠٠٨). أثر برنامج تدريبي قائم على استراتيجتي القصة ولعب الدور في تنمية الاستعداد القرائي للقراءة لدى أطفال ما قبل المدرسة، المجلة التربوية، جامعة الكويت، ع (٢٢) ص ص. ١٥٥-١٩٠.

المصري، دينا جمال (٢٠١٠). أثرا استخدام لعب الدور في اكتساب القيم الاجتماعية المتضمنة في محتوى كتاب لغتنا الجميلة لطلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.

النفيسي، خالد عبد المنعم (٢٠١١). أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي، البحرين.

بطرس، فهمي لبيب (١٩٩٨). دور الأنشطة الطلابية في تنمية بعض القيم الخلقية لدى طلاب جامعة المنيا دراسة ميدانية، مجلة كلية التربية، جامعة المنيا، ع (١).

تقي، على عبد المحسن (٢٠٠٣). الأخلاق والتربية الأخلاقية دراسة بالمجتمع الكويتي، المجلة التربوية، ع (١٨١) كلية التربية، جامعة سوهاج.

حسين، كمال الدين (١٩٩٨). مدخل في أدب الأطفال، القاهرة، مطبعة العمرانية.

حمزة، إيهاب محمد عبد العظيم (٢٠١٤) أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (٥٤)، ص ص. ٣٢١-٣٦٨.

خلف الله، سلمان محمود حسين(١٩٩٨). الحوار وبناء شخصية الطفل، الرياض، مكتبة العبيكان.

خلف، أمل (٢٠٠٦) مدخل إلى رياض الأطفال، القاهر، عالم الكتب.

خليفة، عبد اللطيف محمد (١٩٩٢). ارتقاء القيم دراسة نفسية، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ع (١٦٠).

خميس، محمد عطية. (٢٠٠٣). عمليات تكنولوجيا التعليم، القاهرة، دار الكلمة.

دياب، فوزية (١٩٩٠) القيم والعادات الاجتماعية، القاهرة، دار النهضة العربية.

دياب، مفتاح محمد. (٢٠٠٤). دراسات في ثقافة الأطفال وأدبهم، دمشق، دار قتيبة.

ذكي، هدى شريف فريد(٢٠٠٨). تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية من خلال استخدام الأقراص المضغوطة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

زيتون، كمال عبد الحميد (٢٠٠٦). التدريس: نماذجه ومهاراته، القاهرة، عالم الكتب.

سالم، عبد الرحمن أحمد (٢٠١١). أثر اختلاف نمط تقديم قصص الأطفال التعليمية التفاعلية في تنمية دافعية الأطفال نحو الكمبيوتر، المؤتمر العلمي السابع للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، التعلم الإلكتروني وتحديات الشعوب العربية، ص ص. ٤٢٣-٤٤١.

سلامة، صفات سلامة (٢٠١١). أخلاقيات عصر المعلومات بين الفرد المستخدم للتكنولوجيا والآخرين، جريدة الشرق الأوسط، متاح على:

http://archive.aawsat.com/details.asp?section=19&article=624015&issueno=11870#.WaDiUFFLfIU

شاذلي، عبد الحميد(١٩٩٩). الصحة النفسية وسيكولوجية الشخصية، الإسكندرية، المكتب العلمي للكمبيوتر والنشر والتوزيع.

شحاتة، محمد (١٩٩٢). التناول الجرافيكي لتصميم الشخصية في قصة الطفل، عالم الكتب، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ع (٣٦)، ص ص ٤٧-٥٣.

شرف، إيمان (٢٠٠٨). التربية الأخلاقية للطفل، القاهرة، عالم الكتب.

طعيمة، رشدي (٢٠٠١). أدب الأطفال في المرحلة الابتدائية، القاهرة، دار الفكر العربي.

طعيمة، سعدي (٢٠٠٨). الفضائيات والقيم التربوية في عصر العولمة، دليل المناقشة في أصول التربية، كلية التربية، جامعة عين شمس.

عباس، دعاء الفجر محمد سامي (٢٠١٣). فاعلية استخدام استراتيجية لعب الأدوار لتحسين أداء أطفال مرحلة رياض الأطفال في الأنشطة الموسيقية المدرسية، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، مج (٢٩)، ع (١)، ص ص. ١٥٧-٢٠٩.

عبد الحكيم، نجلاء السيد (٢٠٠٠). أثر شخصيات القصة في تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى طفل الروضة من خلال برنامج قصصي مقترح، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

عبد الرحيم، جوزال (٢٠٠١). النشاط القصصي لطفل الروضة، القاهرة، وزارة التربية والتعليم.

عبد المحسن، سحر فتحي (٢٠٠٦). فاعلية برنامج أنشطة مصاحبة لرواية القصة في تنمية الذكاء الاجتماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

عبد العاطى، حسن الباتع. (٢٠٠٧). نموذج مقترح لتصميم المقررات عبر الإنترنت. ورقة بحثية مقدمة للمؤتمر الدولي الأول لاستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تطوير التعليم، مدينة مبارك للتعليم.

عبد الوهاب، أماني عبد المقصود؛ وعيسى، عواطف محمود. (٢٠٠٨). تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى عينة من أطفال المدرسة الابتدائية (دراسة تجريبية)، مجلة دراسات الطفولة، مج (١١)، ع (٤١)، ص ص ١٨٧- ٢١٤.

عبيدات، كوثر (١٩٨٩). فاعلية استخدام طريقتي القصة والاستقصاء في تعليم عدد من القيم لطلبة الصف السادس الابتدائي في الأردن، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الأردنية.

عرفان، إيمان سمير(٢٠٠٨). أثر استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنيا.

عطا، سهاد عبد الله (٢٠١٧). أثر برنامج تعليمي قائم على إستراتيجيات الحوار المناقشة في تنمية مفاهيم الأمن الفكري، مجلة الدراسات الاجتماعية، مج (٢٣)، ع (١)، اليمن، ص ص. ٥٣-٧٣.

عقل، محمود محمود عطا حسن(٢٠٠١). القيم السلوكية لدى طلبة المرحلتين المتوسطة والثانوية في دول الخليج العربي، الرياض، مكتبة التربية العربي لدول الخليج.

علام، صلاح الدين (١٩٩٣). الأساليب الإحصائية الاستدلالية البارامترية واللابارامترية في تحليل بيانات البحوث النفسية والتربوية، القاهرة، دار الفكر العربي.

عيسوي، صباح عبد الكريم (٢٠٠٤). القصة في منهج رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية الواقع والمأمول، بحث مقدم إلى ندوة الطفولة المبكرة خصائصها واحتياجاتها، الرياض.

غبيش، ناصر فؤاد على (٢٠١٣). فعالية برنامج مقترح باستخدام اللعب التمثيلي في تنمية بعض مفاهيم وسلوكيات التربية المدنية لدى أطفال الروضة، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (٣٤)، ج(٤)، ص ص. ١٧٩-٢٢٠.

فرماوي، محمد فرماوي؛ وطه، شحاتة محروس (٢٠٠٨). أثر نوع القصة وأسلوب روايتها في تنمية الحكم الخلقي لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال، مجلة البحوث النفسية والتربوية، كلية التربية، جامعة المنوفية، مج (٣٣)، ع (١)، ص ص ١٥٤-١٨٣.

فريج، محمد عبد اللطيف يوسف (٢٠٠٥). أثر مشاهدة أفلام الكرتون في تطور منظومة عند تلاميذ مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية.

محمد، أحمد حسن حمدان (٢٠١٢). فعالية برنامج تدريبي قائم على استخدام التمثيل والمناقشة من خلال القصة في تدعيم المفاهيم الأخلاقية لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة الطفولة العربية، الكويت، مج (١٣)، ع (٥٢)، ص ص. ١١-٤٥.

محمد، شحاتة سليمان (٢٠٠٤). فعالية برنامج للعب أدوار القصص في علاج المخاوف المرضية لدى أطفال الروضة، مجلة دراسات الطفولة، مج (٧)، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

ـــــ (٢٠٠٨). فعالية برنامج قصصي لتنمية القيم الأخلاقية والاجتماعية لطفل الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة بنها، مج (١٩)، ص ص ٥٢-٧٧.

مجاهد، وفاء عبد السلام فرحات (٢٠١١). فعالية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

مراد، نبراس يونس؛ وحسو، مؤيد عبد الرزاق حسو(٢٠٠٨) اثر استخدام برنامج القصص الحركية في تنمية الجانب الخلقي لدى أطفال الرياض، مجلة التربية والعلم، مج (١٥)، ع (١)، العراق، ص ص ٢٣٨-٢٥٨.

مرزوق، حنان حسين (٢٠٠٤). فاعلية برنامج لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال الشوارع، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس.

مصطفى، فهيم مصطفى (٢٠٠٤). مهارات القراء الإلكترونية وعلاقتها بتطوير أساليب التفكير، القاهرة، دار الفكر العربي.

مصطفى، فهمي (٢٠٠٨). الطفل والخدمات الثقافية رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي، القاهرة، مكتبة الدار العربية للكتاب.

ملحم، سامي محمد (٢٠٠١). سيكولوجية التعلم والتعليم "الأسس النظرية والتطبيقية"، الأردن، المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

موسى، محمد محمود، سلامة، وفاء محمد (٢٠٠٤). القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، مركز البحوث والدراسات المتكاملة، كلية البنات–جامعة عين شمس، ص ص ٤٦٢–٥١٤.

موسى، سليمان؛ والخوالدة، عايد (٢٠٠٧). درجة التزام المعلمين بالقيم الاجتماعية في ممارسة التعليم بالأردن، مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والاجتماعية والإنسانية، ع (١٩)، ج (١)، ص ص. ١٧٩–٢٢٢.

منصور، عادل منصور (٢٠٠٨). فاعلية برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية في تنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.

نجيب نجيب، أحمد (١٩٩١). أدب الأطفال فن وعلم، القاهرة، دار الفكر العربي.

وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات (٢٠١٧). تقرير موجز عن مؤشرات الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات، جمهورية مصر العربية، متاح على:

http://www.mcit.gov.eg/Indicators/Ar/Indicators.aspx

وزارة التربية والتعليم (٢٠٠٥). المؤتمر العلمي الأول لمشروع الطفولة المبكرة (رياض الأطفال في مصر بين الجهود الحكومية والمشاركة المجتمعية الواقع والمستقبل)، القاهرة، الفترة ٥–٦ ديسمبر.

ثانيا– المراجع الأجنبية:

Aktas, E. & Yurt, U. (2017). Effects of Digital Story on Academic Achievement, Learning Motivation and Retention

among University Students, ***International Journal of Higher Education*****, v6 n1 p180-196**.

Bartels, M. & Pizarro, A. (2011). The Mismeasure of Morals: Antisocial Personality Traits Predict Utilitarian Responses to Moral Dilemmas, Cognition, v121 n1 p154-16, ***ERIC*****:EJ934781.**

Cooper. (1974) ***Measurement and Analysis of Behavioural Techniques. Columbus,*** **Ohio Charles Mrill.**

Daisy. H. & et all. (2014). Using Electronic Storybooks to Support Word Learning in Children With Severe Language Impairments, ***Journal of Learning Disabilities*****, v47 n5 p435-449 Sep-Oct 2014, ERIC: EJ1097211.**

Dick, W., & Carey, L. (1996). ***The systematic design of instruction. 4th ed*****. New York, NY: Harper Collin.**

Kocaman, K. (2016). Telling Stories Digitally: An Experiment with Preschool Children, ***Educational Media International*****, v52 n4 p340-352, ERIC: EJ1091960**

Ertem, S. (2009) The Effect of Electronic Storybooks on Struggling Fourth Graders Reading Comprehension, ***The Turkish Onlinc Journal of Educational Technology*****, 9 (4), Retrieved from: http://www.tojet.net/articles/v9i4/9414.pdf.**

Emmanuel. F. (2016) Using Digital Storytelling to Help First-Grade Students' Adjustment to School, ***Contemporary Educational Technology*****, v7 n3 p190-205.**

Gall, M. & et all. (2008) The Discussion Method in Classroom to Teach Mathematics for Students With Learning Difflculties, V. 19, N.2, PP. 98-103. ***ERIC*****:EJ235481.**

Grad, A. (2002) The Relationship Between Educational Values and Songs of children in The Preschool, ***Journalof Childhood Education*****, Vol (97), No (2), pp.14-16.**

Hudnall, J. (2016). Story Values, ***Available at: http://jameshudnall.com/writing-2/story-values/***

Hirst, P. (2003). The Effect of Short Stories on Childrens Moral Values in Kindergarten, ***Journal of Studies in Curriculum and Instruction, Issue*****, No (85), Pp. 19-28.**

Jonge, M. & Bus, A. (2004). ***The efficacy of Electronic Books Fostering Kindergarten childrens Emergent Story Understanding*****, Reading, Researrch , Quaratery, 3y (4). PP 378-393.**

Knoema. (2017). World Data Atlas: World and regional statistics, national data, maps, ranking, ***Available at:: https://knoema.com/atlas/Egypt/topics/Crime-Statistics***

Lamme, L, & Krogh, S. & Yachmetz, A. (1992). ***Literature-based Moral Education: Childrens books and activities for Teaching Values, Responsibility and Good Judgment in the Elementary School*****. Phoenix. AZ: Oryx Press.**

Lee, K. & et al. (2014). Can Classic Moral Stories Promote Honesty in Children?, ***Psychological Science*****, Vol. 25(8) 1630 –1636.**

Lyon, T., & Saywitz, K. (1999). ***Young maltreated children's competence to take the oath. Applied Developmental Science, 3, 16-27***

Morris, B.(2004). ***Preschool childrens Conceptions of Moral and Social Rules*****. London: Merrill Publishing Company.**

Patreson, K. (2005). ***The guide of Practical Activities in The Kindergarten, New York*****: Harper and Row. Puplishers.**

Preradovic, N. & all. (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. ***Digital Education Review*****, n30 p94-105.**

Ryan, S., Scott,B., Freeman,. H., & Patel,. D.(2000). ***The Virtual University: The Internet and Recourse – Based Learning.London &Sterling*****(U.S.A):KOGAN PAGE.**

Ruffini, M (2000). Systematie Planning in the Design of an Educational Web Site, ***Educational Technology*****, Vol.40,N0.4.**

Wang, X, & Bernas, R, & Eberhard, P. (2012). When a Lie Is Not a Lie: Understanding Chinese Working-Class Mothers' Moral Teaching and Moral Conduct, Social Development, v21 n1 p68-87, ***ERIC: EJ953884.***

Ziv, N. & Goshen, M. (2006) The Effect of "Sad" and "Happy" Background Music on the Interpretation of a Story in 5 to 6-Year-Old Children, ***British Journal of Music Education*****, v23 n3 pp. 303-314.**