نموذج مقترح للقصة الالكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال

إعداد

أ / أميرة عبد الفتاح علي إبراهيم

معيدة بكلية التربية النوعية- جامعة بنها

إشراف

أ.د/محمد إبراهيم مالدسوقي
أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية التربية- جامعة حلوان

د/سليمان جمعة عوض
مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية-جامعة بنها

مقدمة:

إن التغير العلمي الذي يشهده العصر الحالي في المجال المعلوماتي والتنمية المعلوماتية والآثار المترتبة علي ذلك التقدم في جميع فروع المعرفة،فرضت متغيرات جديدة أثرت علي كافة مناحي الحياة، وغيرت كثيرا من أنماطها وأساليبها التي لابد أن يستجيب لها المجتمع.فالمستقبل يتطلب أشخاصا ذوي قدرات ومهارات متعددة ليكونوا قادرين علي التواصل مع الآخرين والتفاعل مع متغيرات العصر من خلال وسائل تقنية حديثة متطورة حتى يصل إلي التعليم الإلكتروني الذي أصبح ضرورة ملحة يتم من خلالها التنبؤ بالمستقبل.ويهدف التعليم الالكتروني إلي توفير مصادر متعددة ومتباينة للمعلومات تتيح فرص المقارنة والمناقشة والتحليل والتقييم باستخدام الوسائط الالكترونية في ربط وتفاعل المنظومة التعليمية، مع إتاحة الفرصة للمتعلمين للتفاعل الفوري الكترونيا فيما بينهم من جهة،وبينهم وبين المعلم من جهة أخري من خلال المصادر/ الوسائط التكنولوجية الحديثة (عادل حماد،٢٠٠٦، ١).

ويري (Alan Clark,2004) أن المواد التعليمية الالكترونية تمثل جزءا أساسيا في بيئة التعلم الالكتروني وتشتمل علي أنواع متعددة فمنها(الكتب الالكترونية–المقررات الالكترونية–الألعاب الالكترونية–الحقائب التعليمية الالكترونية– القصص الالكترونية وغيرها).

فالقصة الالكترونية تعد نوعا من أنواع المواد التعليمية الالكترونية والتي تقدم لمرحلة رياض الأطفال وهناك العديد من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت القصة الالكترونية مثل دراسة كل من (Jony Verhallen,2006) والتي استهدفت عرض القصة الالكترونية علي أطفال مرحلة رياض الأطفال ولذلك صمم برنامج قصصي إلكتروني متعدد الوسائط قائم علي عرض القصص باستخدام الحاسوب وكانت النتائج أن البرنامج القصصي له تأثير إيجابي علي الأطفال حيث زادت دافعيتهم

نحو التعلم ، وتحسن أدائهم اللغوي وزادت قدرتهم علي التفكير والإبداع. وكذلك دراسة كل من(Korat&Shamir,2008) والتي هدفت إلي التعرف علي أثر القصة الالكترونية علي تنمية مهارة القراءة الالكترونية لدي الأطفال الصغار وذلك علي عينة من الأطفال الصغار قوامها(١٤٩) طفل، وجاءت نتائج الاختبار القبلي والبعدي لصالح الأطفال الذين استخدموا القصة الالكترونية.

بينما هدفت دراسة(أسعد رضوان، ٢٠١١) إلي التوصل إلي أسس إنتاج القصة التعليمية التفاعلية لأطفال الروضة وتصميم وإنتاج القصة التفاعلية في ضوء هذه الأسس وتحديد فاعلية القصة التفاعلية المصممة علي الكمبيوتر لإكساب الأطفال المهارات الحياتية حيث تم الاقتصار علي أطفال المستوي الثاني من رياض الأطفال كمتعلمين لتعليمهم المهارات الحياتية وكانت نتائج البحث أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية من خلال القصة التقليدية التي يقوم المعلم بسردها وبين متوسطات درجات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية باستخدام القصة المسرودة بالكمبيوتر وذلك لصالح التلاميذ الذين تعلموا المهارات الحياتية باستخدام القصة التقليدية التي يقوم المعلم بسردها.

مشكلة البحث: تتمثل مشكلة البحث في عدم التزام المؤسسات المنتجة للقصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال بالمعايير اللازمة لإنتاج هذه القصص لمرحلة رياض الأطفال، ويحاول البحث الحالي الإجابة علي السؤال الرئيسي التالي: **ما معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟**

وكذلك الأسئلة الفرعية الآتية:

١.ما الصفات والخصائص الواجب توافرها عند تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟

٢ .ما الصورة المقترحة لنموذج تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟

٣.ما هي المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟

١. **هدف البحث:** التعرف علي واقع معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

٢. تحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

٣. إنتاج نموذج مقترح للقصة الالكترونية المنتجة في ضوء هذه المعايير.

أهمية البحث:

١. وضع نموذج مقترح لمعايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

٢. تزويد أخصائي تكنولوجيا التعليم ومعلمات رياض الأطفال بقائمة المعايير التي تؤهله لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

حدود البحث:

- حدود موضوعية:وضع قائمة بالمعايير المقترحة لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال حيث يتم تصميم وإنتاج هذه المواد لمرحلة رياض الأطفال من سن ٤-٦سنوات.
- تقتصر المعايير المقترحة بالبحث علي معايير التصميم والإنتاج دون التطرق لمعايير الاستخدام أو الصيانة أو التطبيق.

أدوات البحث:

١. قائمة مقدمة لمعايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

٢. بطاقة تقييم منتج للقصة الالكترونية.

منهج البحث:يعتمد البحث الحالي علي النهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة، وذلك لإعداد النموذج المقترح لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

إجراءات البحث:

١. دراسة الأدبيات التربوية والتي تتناول محور الإطار النظري وهي : المواد التعليمية الالكترونية ومرحلة رياض الأطفال.

٢. خصائص مرحلة رياض الأطفال.

٣. بناء قائمة معايير مقترحة لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

٤. عرض قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفالعلي مجموعة من الخبراء والمحكمين لضبطها ووضعها في صورتها النهائية.

٥. تقييم بعض القصص الالكترونية في ضوء المعايير المقترحة.

٦. تطبيق بطاقة التقييم علي القصص المنتجة في ضوء المعايير المقترحة.

٧. استخلاص نموذج معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

٨. وضع النموذج المقترح في ضوء القائمة النهائية.

٩. تحليل النتائج إحصائيا.

١٠. وضع مجموعة من التوصيات والبحوث المستقبلية المقترحة.

الإطار النظري للبحث: لما كان البحث الحالي يهدف إلي وضع نموذج مقترح لتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال فإنه يتناول الإطار النظري المرتبط بمتغيرات الدراسة وهي مقسمة إلي ثلاثة محاور هم:

المحور الأول: المواد التعليمية الالكترونية من حيث مفهومها، خصائصها، مميزاتها، أهميتها، أنواعها، ومراحل إنتاجها.

المحور الثاني: معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

المحور الثالث:مرحلة رياض الأطفال من حيث مفهومها، أهميتها، أهدافها، خصائصها، وأهمية توظيف المواد التعليمية الالكترونية في هذه المرحلة.

المحور الأول: المواد التعليمية الالكترونية: E Learning Materials

أولاً: مفهوم المواد التعليمية الالكترونية:E Learning Materials

تناولت الدراسات والأدبيات الأجنبية المواد التعليمية الالكترونية برؤى متعددة، فقد عرفها (Ruey. Shiang Shaw, 2010: 253-264) بأنها بيئات غنية متعددة المصادر للبحث والتطوير الذاتي حيث تعتمد على التقنيات الحديثة للحاسب والشبكة العالمية ووسائطها المتعددة التفاعلية في إيصال المعلومات للمتعلم لتحقيق تعليماً نشطاً وفعالاً.بينما يذكر (Ofrakorat, 2010, 24-31) أنها مجموعة من الوسائط الالكترونية التي تستخدم في نقل وإيصال المعلومات للمتعلم لتمكنه من التفاعل مع المادة العلمية من جهة ومع زملائه والمعلم من جهة أخرى. كما يشير (Gwyneth flushes, David hay, 2010 : 557-569) إلى أنها وسائل الكترونية مساعدة في عرض المعلومات على المتعلم حيث تتضمن الوسائط الالكترونية التي تعمل على تعلم نشط ورغبة نحو التعلم.

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها:" مجموعة من الأدوات و المواد التعليمية التي يتم تصميمها وإنتاجها الكترونيا في ضوء معايير معينة لمرحلة رياض الأطفال متضمنة الوسائط المتعددة التفاعلية التي تجعل عملية التعلم أكثر متعة وذلك لتحقيق أهداف معينة.

ثانياً: خصائص المواد التعليمية الالكترونية: يشير (Gwyneth flushes, David hay, 2010, 557.569) إلى أن المواد التعليمية الالكترونية لها خصائص عدة منها:

١.توفير بيئة تعليمية غنية ومتعددة المصادر تخدم العملية التعليمية بكافة محاورها.

٢.إعادة صياغة الأدوار في الطريقة التي تتم بها عمليتي التعليم والتعلم بما يتوافق مع مستجدات الفكر التربوي.

٣.تشجيع التواصل بين منظومة العملية التعليمية كالتواصل من البيت والمدرسة والبيئة المحيطة.

٤.نمذجة التعليم وتقديمه في صورة معيارية.

ثالثاً: مميزات المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال: تلخص الباحثة ما ورد في بعض الأدبيات والدراسات الأجنبية عن مميزات المواد التعليمية الالكترونيةكالأتي:

١.تنمية مواهب الطفل وقدراته. ٢. تراعي اهتمامات الطفل وميوله وتلبية احتياجاته.

٣. تلاءم المرحلة العمرية للطفل. ٤. توفر للطفل بيئة تعلم فعالة .

٥. تكسب الطفل العديد من الاتجاهات الايجابية نحو التعلم

وتتفق الباحثة مع هذا الرأي لأنه يؤكد على أن المواد التعليمية الالكترونية تلعب دوراً فعالاً في إثراء العملية التعليمية.وهناك العديد من الدراسات الأجنبية التي تناولت المواد التعليمية الالكترونية ، فقد هدفت دراسة (BrainTomlinson,2012)إلي استخدام المواد التعليمية الالكترونية في تعليم اللغات وتوصلت إلي فاعلية المواد التعليمية الالكترونية في تعليم اللغات وأوصت بضرورة الاستعانة بهذه المواد داخل الفصول الدراسية.

كما هدفت دراسة كل من(Robert Reprink,VladimirGrubelnik,2010) إلي معرفة أثر استخدام المواد التعليمية الالكترونية في الثلاث مراحل الأولي من التعليم الأساسي، حيث تم اختيار عينة عشوائية من تلاميذ الثلاث مراحل الأولي من التعليم الأساسي لتطبيق الدراسة عليهم، وتوصلت الدراسة إلي أن استخدام المواد التعليمية الالكترونية مع هؤلاء التلاميذ قد أكسبهم بعض المهارات مثل: القدرة علي حل المشكلات، القدرة علي جمع وتحليل المعلومات، والقدرة علي العمل الفردي والجماعي وغيرها . كما أنها أكسبت المعلم أسلوبا جديدا في التدريس، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام هذه المواد في المراحل الأخرى.

ومن الدراسات التي تناولت تصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية دراسة (RueyShiang Shaw,2010) والتي هدفت إلي تصميم المواد التعليمية الالكترونية من خلال الخرائط المعرفية، حيث تم اختيار (١٧٥) طالب وتم تقسيمهم عشوائيا إلي مجموعتين، المجموعة الأولي استخدمت الخرائط المعرفية في التصميم، بينما استخدمت المجموعة الثانية احدي برامج الانترنت، وتوصلت الدراسة إلي فاعلية الخرائط المعرفية في تصميم المواد التعليمية الالكترونية وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية في التعليم.

خامساً: أنواع المواد التعليمية الالكترونية: تتعدد أنواع المواد التعليمية الالكترونية فمنها:

١.المقررات الالكترونيةE-Course.
٢. القصةالالكترونيةE story Book.
٣.الكتب الإلكترونية E-Books
٤.الألعابالالكترونيةE-Games.
٥.الاختباراتالالكترونيةE-Tests
٦.المواقعالالكترونيةE-Webs
٧. الحقائب الالكترونيةE Instructional Packages

القصة الالكترونية:Electronic Story: تشير (جوزال عبد الرحيم،٢٠٠١: ٢٨)أن القصة هي عمل فني يمنح الطفل الشعور بالمتعة والبهجة، كما يتميز بالقدرة علي جذب الانتباه وإثارة خيال الطفل.

أهداف قصص الأطفال:تشير (جوزال عبد الرحيم،٢٠٠١: ٢١)أن لقصص الأطفال أهداف عدة يمكن إجمالها فيما يلي:

١.الإمتاع والتسلية. ٢.إشباع وتنمية الخيال والقدرة علي الابتكار.

٣.تنمية ثقة الطفل بنفسه. ٤.تنمية التذوق الفني والحسي لدي الطفل.

٥.تنمية القيم الدينية وترسيخها. ٦. تدريب الأطفال علي التعبير بمختلف أنواعه.

٧.تكوين عادة حسن الاستماع. ٨. تعويد الطفل علي الدقة في التفكير.

٩.تنمية العلاقات الاجتماعية الجيدة لدي الطفل.

أنواع القصص المقدمة لطفل ما قبل الروضة:أوردتها (أمل خلف،٢٠٠٦: ١٥)في عدة أنواع وهي:

١.قصص دينية. **٢.**قصص خيالية.

٣. قصص فكاهية. **٤.**قصص تاريخية.

٥.قصص شعبية. **٦.**قصص علمية.

٧.قصص أساطير وخرافات.

مميزات القصة التقليدية:تري (أمل خلف،٢٠٠٦: ١٧)أن للقصة التقليدية عدة مميزات منها:

١. تكوين الاتجاهات الإيجابية نحو القيم الإنسانية. ٢. إشباع حب الاستطلاع لدي الطفل.

٣.تثقيف الأطفال. ٤. المتعة والترفيه عن الطفل.

٥.تنمية روح الخيال لدي الطفل.

البناء الفني للقصة: ١.الفكرة الرئيسية:يذكر(أحمد نجيب، ١٩٩١: ٧٥)أن الفكرة الرئيسية هي التي تجري أحداث القصة في إطارها ويعد حسن اختيارها الخطوة الأولي في طريق وضع قصة ناجحة.

٢.البناء والحبكة والأحداث: يذكر(طلعت الهابط، ٢٠٠٤: ١٢٥)أن البناء هو مجموعة من الوقائع الجزئية والتي ترتبط ببعضها البعض في نظام خاص حتى تكون في مجموعها الإطار القصصي، أما الحبكة فهي تمثل النقطة التي تتشابكعندها أحداث القصة والتي تجعل المستمع في شوق لمعرفة الحل. كما يشير(مفتاح دياب، ٢٠٠٤: ١١٢)إلي أن مراحل بناء القصة وحبكتها هي المقدمة وهي تمهيد بسيط وقصير لفكرة القصة، والعقدة هي مرحلة الصراع وتعقد الأحداث والحل فيها تكتشف

الأمور ويتضح ويصل فيها إلي حل العقدة ونهاية القصة ويجب مراعاة البساطة في حبكة القصة المقدمة للأطفال ويجب ألا تحتوي علي أحداث متشابكة.

٣.الشخصيات: يذكر(سمير عبد الوهاب، ٢٠٠١: ٢٩)أن الشخصيات هي عنصر مهم في البناء الفني للقصة، فتعمل علي إبراز الفكرة التي وضعت القصة من أجلها، فالطفل إذا عرف الشخصيات بدقة عرف أدوارها وتعاطف معها.

٤.السرد والحوار والوصف:يشير(مفتاح دياب، ٢٠٠٤: ١١٦)أن السرد هو نقل الأحداث والمواقف في صورتها الواقعية إلي صورة لغوية. بينما الحوار هو:الأحاديث المختلفة التي تتبادلها شخصيات القصة وهو عامل مهم في نجاح القصة، فهو عنصر أساسي من عناصر البناء الفني للقصة، فهو يساعد في تحقيق المشاركة الوجدانية بين القاص والمستمع. أما الوصف فهو الذي يزيد الأحداث المتخيلة وضوحا، ويوضح للطفل الصورة كأنه يراها رأي العين.

٥.البيئة الزمنية والمكانية: يري (علي الحديدي،١٩٩٠: ١٨٠-١٨١)أنها عبارة عن مجموع القوي والعوامل الثابتة والطارئة التي تحيط بالفرد وتؤثر فيه حيث يعتبر عنصري الزمان والمكان من مقومات العمل القصصي، فزمن وبيئة القصة تؤثر في شخصيات وأحداث القصة، فمن الضروري تحديد الزمن والمكان التي يتم فيهما أحداث القصة.

٦.اللغة والأسلوب: يشير (محمد حلاوة، ٢٠٠٤: ١١٥)إلي أن اللغة هنا تشير إلي الألفاظ التي تستخدم في القصة المقدمة للطفل، ففهم اللغة مرتبط بالنمو الإدراكي للطفل فيجب عند عرض القصة علي الطفل أن يستخدم محصول لغوي سليم ملائم للأطفال ومستواهم.

بينما الأسلوب هو طريقة كتابة القصة والتي من خلالها ينقل الكاتب فكرة القصة وحبكتها إلي صورة لغوية سليمة والكاتب الجيد هو الذي يكون أسلوبه في الكتابة هو الأسلوب المناسب للحبكة والموافق للموضوع والأفكار والشخصيات.

وبناءا علي ما سبق نجد أن القصة تعد مجالا مهما في مجالات أدب الطفل ولذلك كان لابد من تطورها حتى تتلاءم مع المستحدثات التكنولوجية الجديدة، ونتيجة لذلك ظهر مفهوم القصة الالكترونية.

مفهوم القصة الالكترونية: تناولت بعض الأدبيات والدراسات التربوية العربية والأجنبية ماهية القصص الالكترونية، فقد عرفها كل من (محمد موسي، وفاء سلامة، ٢٠٠٤: ٤٨٤) بأنها تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليفا بشريا وليس الكترونيا ، وتُحملْ القصة المؤلفة علي وسيط الكتروني وهو اسطوانة الليزر أو الاسطوانة المدمجة أو CD ROM من خلال إضافة بعض

التقنيات المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية أخري مع الاستفادة من خصائص الفيديو والإرجاع والتثبيت فيما يعرف بالوسائط المتعددة.

كما عرفتها (وفاء عبد السلام ،٢٠١١: ١٦) بأنها قصص متحركة يتم تسجيلها علي وسيط مادي (القرص المدمج CD) وهي تحتوي علي بعض الوسائط المتعددة مثل (الصوت والصورة والحركة و.....) وبذلك تكون القصة الالكترونية حلقة من حلقات تطور الوسائط المتعددة التي تحمل محتوي مفيد في تنمية وعي الطفل بثقافة ما.

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها:"قصة تعليمية الكترونية يتم تصميمها وإنتاجها وفق معايير معينة لتحقيق أهداف محددة لمرحلة رياض الأطفال حيث تحتوي علي بعض عناصر الوسائط المتعددة التي تجعل التعلم أكثر متعة.

مواصفات القصص الالكترونية للأطفال: حدد (فهيم مصطفي، ٢٠٠٨: ٨٥) مواصفات القصص الالكترونية كما يلي:

١.أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الصورة والحركة والصوت والموسيقي والحوار والألوان والإخراج الجيد.

٢.أن تتضمن القصة فكرة معينة توظف بشكل جيد من خلال تكامل عناصر الوسائط المتعددة التي تضفي علي القصة نوعا من المتعة.

٣.أن تكون القصة الالكترونية سهلة الأسلوب في كلماتها وعبارتها حتى يتمكن الطفل من فهمها.

٤.أن تكون القصة الالكترونية قصيرة بحيث لا يمل عند الاستماع إليها.

٥.المرونة في عرض القصة الالكترونية.

٦. لا تتضمن القصة الالكترونية مواقف مزعجة ومخيفة للطفل.

مزايا القصة الالكترونية: أشارت (وفاء عبد السلام ، ٢٠١١ :٢٦)إلي أن للقصة الالكترونية عدة مزايا منها:

١. أنها تقدم للطفل معلومات ومفاهيم حديثة ومتطورة مبسطة ودقيقة متضمنة في محتوي القصة تعتمد علي الصوت والصورة والحركة والموسيقي والمؤثرات الصوتية....وغيرها.

٢. أنها تتسم بوجود حياة نوعا ما ، قد لا يكون عاشها الطفل أو من الصعب أن يعيشها.

٣. تشوق الطفل وتجذب انتباهه من خلال الصور المتحركة التي تساعده علي الفهم.

٤. استخدام العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل السرد والحوار والصوت والموسيقي والمؤثرات الصوتية.

اعتبارات اختيار القصة الالكترونية: تشير الباحثة أن هناك عدة اعتبارات يجب مراعاتها عند اختيار القصة الالكترونيةوهي:

١.أن تكون القصة الالكترونية مناسبة للطفل.

٢. تكون لغة القصة الالكترونية بسيطة يفهمها الطفل.

٣.أن يكون محتوي القصة ملائم للمرحلة العمرية للطفل.

٤. أن تكون شخصيات القصة الالكترونية من بيئة الطفل.

٥.أن تكون القصة الالكترونية خالية من العنف وأن تتضمن السلوكيات الايجابية.

٦.أن تكون الصور والحركة والصوت والألوان ملائمة للأطفال.

دور المعلمة في استخدام القصة الالكترونية: يختلف دور المعلمة في القصة الالكترونية ومع الأطفال الذين يستخدمون القصة الالكترونية، فنجد أن المعلمة في القصة التقليدية أساسي فهي التي تقوم برواية القصة وسرد أحداثها، كما أنها في بعض الأحيان تقوم بتمثيل القصة وأخذ أحد أدوارها، وهنا يمكن أن يختلف أسلوب وشكل عرض القصة وذلك حسب إمكانيات وقدرات المعلمة، فدور المعلمة في القصة التقليدية أساسي، بينما في القصة الالكترونية مساعد فهي تقوم بالمساعدة والتوجيه والمتابعة للأطفال.

الاستفادة التربوية من القصة الالكترونية:

تعد القصة الالكترونية أحد الأشكال التكنولوجية التي تعطي الفرصة للأطفال الصغار والمتعلمين المبتدئين أن يعلموا أنفسهم بأنفسهم، فهي تشبه إلي حد كبير القصة التقليدية إلا أنه يتم تغيير صفحاتها إلكترونيا، كما أنها مزودة بالوسائط المتعددة (الصوت، الصورة، النص، الرسوم المتحركة،.....وغيرها)والتي تزيد من فاعليتها في التعلم.فهي تحقق العديد من الفوائد حيث أنها:

١.تنمي مهارات الثقافة الضرورية لدي الطفل:حيث أكدت دراسة كل من (Fisch,et al,2002,Justic,2005,Edyburn,2007,Moody2009)علي فاعلية القصص الالكترونية في تنمية مهارات الثقافة الضرورية لدي الأطفال الصغار ومن هذه المهارات:

- مهارة القراءة الالكترونية:وهناك عدة دراسات أكدت فاعلية القصة الالكترونية في تنمية مهارة القراءة الالكترونية لدي الطفل ومنها:دراسة كل من (Reinking, Mckenna Bradly,2003

&,)والتي هدفت إلي معرفة أثر القصة الالكترونية علي تنمية مهارة القراءة الالكترونية لدي الطفل مقارنة بالقصة التقليدية وجاءت النتائج لصالح القصة الالكترونية، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام القصة الالكترونية في الفصل الدراسي.

٢.تنمية الأداء اللغوي لدي طفل الروضة: هدفت دراسة(Moody,2009) إلي معرفة أثر القصة الالكترونية في تنمية الأداء اللغوي لدي طفل الروضة مقارنة بالقصة التقليدية وكانت نتائج الدراسة أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الأطفال الذين استخدموا القصة التقليدية.

المعايير:

مفهوم المعايير: لقد عرفت الهيئة القومية لضمان الجودة والاعتماد المعيار بأنه:"موجهات أو خطوط مرشدة مصاغة في عبارات متفق عليها من قبل مجموعة من الخبراء المتخصصين تعبر عن المستوي النوعي الذي يجب أن تكون عليه جميع مكونات العملية التعليمية من قيادة وتوكيد جودة ومشاركة مجتمعية وطلاب ومعلمين ومناهج ومناخ تربوي ومواد بشرية وغيرها".

كما عرفت المؤشر بأنه:"عبارات إجرائية أكثر تحديدا تصف الأداء المطلوب من المؤسسة لتحقيق المعيار".

وتعرف الباحثة المعيار إجرائيا بأنه:"مجموعة من الأسس والمواصفات اللازمة لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال ويشتمل كل معيار علي مجموعة مؤشرات ويتحقق كل مؤشر بتحقق محكاته".

كما عرفت الباحثة المؤشر إجرائيا بأنه:"عبارات تصف سلوكا معينا يؤديه المصمم التعليمي ويقيس من خلاله مقدار تقدمه في تحقيق معيار ما."

أهمية المعايير: حدد كلا من (مصطفي جودت ،١٩٩٩: ٢٠)،(عبد الحكيم أحمد،٢٠٠٠، :٣٦) أهمية المعايير في الآتي:

- تستبعد المعايير الاختلاف وتدعم التوافقية.
- تحقيق مستوي من الجودة يقبله المستفيد.
- سهولة الرقابة والتقويم.
- تحقيق الموضوعية في الحكم علي جودة الأشياء.
- تساعد في وصف متطلبات الأشياء بموضوعية وشمولية لضمان نجاح استخدامها.

خصائص المعايير: تتمثل خصائص المعايير فيما يلي:(وزارة التربية والتعليم، ٢٠٠٣، ١٢-١٣):

- الشمولية: بمعني أن تشمل المعايير كل الشروط والمواصفات التربوية والتكنولوجية الخاصة بتصميم البرامج وتطويرها.
- الدقة: بمعني أن تصاغ بشكل دقيق ومحدد ليسهل قياس تحقيقها.
- المرونة: بمعني أن تكون قابلة للتكيف مع متطلبات البرامج المستمرة ويمكن تطبيقها في مجالات مختلفة.

- الموضوعية: بمعني أن تصاغ بشكل موضوعي غير متحيز لجانب علي حساب الجوانب الأخرى.
- الاستمرارية والحداثة:ويقصد بها أن تكون مسايرة للاتجاهات العالمية الحديثة في جميع المجالات ويمكن تطبيقها لفترات زمنية محددة وتحدث كل فترة زمنية.
- القابلية للقياس: بمعني أن تشتمل علي محكات محددة لكل معيار أو أداء بحيث يمكن قياسه.
- الوضوح: بمعني أن تصاغ بأسلوب واضح ومفهوم غير قابل للتفسير بأكثر من معني.
- البساطة:يقصد بها أن يشتمل كل معيار علي أداء واحد ومحدد.

معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية:

أ.معايير تصميم القصة الالكترونية:

مصادر اشتقاق معايير تصميم القصة الالكترونية:

- ❖ المصدر الأول:الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الالكترونية ومعايير تصميمها.
- ❖ مرحلة رياض الأطفال وخصائص أطفال الرياض.

المصدر الأول:الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الالكترونية ومعايير تصميمها.

هناك بعض الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت القصة الالكترونية مثل دراسة كل من (محمد موسي، وفاء سلامة، ٢٠٠٤) ودراسة(فهيم مصطفي،٢٠٠٤) ودراسة(فهيم مصطفي، ٢٠٠٨) ودراسة(وفاء عبد السلام،٢٠١١) وهذه الدراسات تناولتها الباحثة بشي من التفصيل في الفصل الثاني للبحث.

وهناك بعض الدراسات الأجنبية التي تناولت معايير تصميم القصة الالكترونية، مثل دراسة (De,Jong,Bus،2003)والتي أشار فيها إلي معايير تصميم القصة الالكترونية وهي:

- تصميم الوسائط المتعددةMultimedia Design:وتضم الوسائط المتعددة كل من(النص،والصوت، والفيديو، والحركة،و...غيرها)
- تصميم واجهة التفاعلInterface Design:فهي التي تسمح للمتعلم بحرية الاختيار والتحكم، ويكون بها:

- عنوان القصة:ويكون في أول شاشة بالقصة، ويكون معبرا عنها.
- التصميم التعليميLearning Design:ويشتمل علي كل من(المحتوي التعليمي للقصة، والهدف من تصميم القصة، التغذية الراجعة).

وكذلك دراسة(Downes,2003)والتي تناولت بعض معايير تصميم القصة الالكترونية وهي:

- أهداف القصة:أن يكون للقصة هدف رئيسي تسعي لتحقيقه، كما يمكن أن يكون لها أهداف فرعية أيضا.
- المحتوي التعليمي:ويجب أن يكون شيق، وجذاب ، وممتع ومسلي للطفل، كما يجب أن يكون مناسبا لعمر الطفل، كما يجب أيضا أن يكون هناك تسلسل منطقي في عرض المحتوي علي الطفل.
- الصور والرسومات بالقصة:أن تكون بسيطة وواضحة، أن تكون من بيئة الطفل حتى يتعرف عليها بسهولة.
- الألوان:أن تكون الألوان جذابة وزاهية وواضحة للطفل، أن تكون من بيئة الطفل حتى ذيتعرف عليها بسهولة.

معايير إنتاج القصة الالكترونية:

مصادر اشتقاق معايير إنتاج القصة الالكترونية:

- المصدر الأول: الدراسات والأدبيات المرتبطة بإنتاج القصة الالكترونية .
- المصدر الثاني : مرحلة رياض الأطفال.
- المصدرالأول:الدراسات والأدبيات المرتبطة بإنتاج القصة الالكترونية:

هناك بعض الدراسات الأجنبية التي تناولت معايير إنتاج القصة الالكترونية مثل دراسة كل من (Nikitas M. Sgours ،2000) ودراسة(Fred (Charies ,Steve .J.MEAD and Marc) CAVAZZ,2002)والتي تشير إلي معايير إنتاج القصة الالكترونية كما يلي:

١) شخصيات القصة الالكترونية:

- هي العناصر التي تبني القصة الالكترونية.
- هي التي تؤثر في أحداث القصة.
- تتغير الشخصيات كي تتفاعل مع الشخصيات الأخرى.

٢)أسلوب التفاعل داخل القصة الالكترونية:وهو التعبير بصورة واضحة عن الفكرة التي تدور حولها القصة، ويتم التفاعل داخل القصة الالكترونية من خلال عناصر الشاشات.

٣)زمن القصة الالكترونية:يعد الزمن عامل مهم عند إنتاج القصة الالكترونية حيث أن إطالة مدة القصة تجعل الطفل يمل منها، كما أن قصر المدة يجعل الطفل يعزف عن الاستماع للقصة.

٤)القيم: لابد أن تحتوي القصة علي مجموعة من القيم تسعي إلي إكسابها للأطفال.

كما تشير دراسة(Clark Mayar,2008) إلي بعض معايير إنتاج القصة الالكترونية وهي:

١) سهولة الاستخدام : يجب أن تكون القصة الالكترونية سهلة الاستخدام من قبل الطفل.

٢) شخصيات القصة الالكترونية: أن تكون من بيئة الطفل حتى يسهل تعرفه عليها وتفاعله معها.

٣) زمن القصة الالكترونية:يجب مراعاة عرض القصة الالكترونية، حيث تتراوح مدة عرض القصة من(١٠-١٥) دقيقة.

٤) بيئة القصة الالكترونية: تشابه بيئة القصة الالكترونية مع بيئة الطفل.

٥) النشرالالكتروني:إمكانية نشر القصة الالكترونية علي صفحات الانترنت.

٦) التكلفة: قلة التكلفة الاقتصادية للقصة الالكترونية.

المصدر الثاني:مرحلة رياض الأطفال: تعد مرحلة رياض الأطفال هي المصدر الثاني التي استعانت به الباحثة في بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية، حيث تم تناول خصائص هذه المرحلة وخصائص أطفال الرياض بشي من التفصيل في الفصل الثاني من البحث وتبين حاجة أطفال هذه المرحلة إلي تلك القصص لما لها من تأثير إيجابي علي الطفل.

المحور الثالث: مرحلة رياض الأطفال:

مفهوم رياض الأطفال: لقد تعددت المفاهيم الخاصة بمرحلة رياض الأطفال وظهر خلط كبير في مفاهيمها في عديد من المؤلفات العلمية، وتباينت وجهات نظر الباحثين في تعريفها، فقد عرفتها (سهام بدر، ٢٠٠٢: ٤٣) بأنها "مؤسسات تربوية تعليمية ترعي الأطفال في المرحلة السنية من ثلاث إلي أربع سنوات حتى السادسة أو السابعة وتسبق المرحلة الابتدائية والحلقة الأولي من التعليم الأساسي وتقدم مرحلة رياض الأطفال رعاية منظمة هادفة محددة المعالم، لها فلسفتها وأسسها وطرقها التي تستند علي مبادئ ونظريات علمية ينبغي السير علي هداها".

أهمية مرحلة رياض الأطفال: ويقدم المؤتمر الخاص (لوزراء التعليم العرب، ٢٠٠٦) مجموعة من الاعتبارات التي توضح أهمية مرحلة رياض الأطفال:

١- مرحلة رياض الأطفال هي المرحلة التي يجب الكشف فيها عن الابتكار والإبداع لدي الطفل.

٢- مرحلة رياض الأطفال هي المرحلة الحيوية لتكوين الضمير الخُلقي والوازع الديني للطفل خلال علاقته مع المحيطين به في البيئة ولتحديد الصواب والخطأ والممنوع والمرغوب.

أهداف مرحلة رياض الأطفال:تتمثل أهمية رياض الأطفال في ما جاءت به باللائحة التنفيذية لقانون الطفل رقم (١٢) لسنة ١٩٩٧ والتي تتمثل في:

١.التنمية الشاملة والمتكاملة للطفل في المجالات العقلية والجسمية والحركية والانفعالية والخلقية والدينية علي أن تؤخذ في الاعتبار الفروق الفردية في القدرات والاستعدادات ومستويات النمو.

٢.تنمية مهارات الأطفال اللغوية والعددية والفنية من خلال الأنشطة الفردية والجماعية ، وإيجاد القدرة علي التفكير والتمييز.

٣.التنشئة الاجتماعية في ظل قيم المجتمع ومبادئه وأهدافه.

٤.تلبية حاجات النمو ومطالبه الخاصة بهذه المرحلة من العمر لتمكين الطفل من أن يحقق ذاته ومساعدته علي تكوين الشخصية السوية القادرة علي التعامل مع المجتمع.

٥.تهيئة الطفل للحياة المدرسية النظامية في مرحلة التعليم الأساسي وذلك عن طريق الانتقال التدريجي من جو الأسرة إلي المدرسة وتكوين علاقات إنسانية مع المعلم والزملاء وممارسة أنشطة التعليم التي تتفق مع اهتمامات الطفل ومعدلات النمو في شتي المجالات.

خصائص طفل مرحلة الرياض: إن معرفة خصائص النمو لمرحلة رياض الأطفال له أهمية كبيرة في تربية الأطفال وتعليمهم وتنمية معارفهم وخبراتهم واستعداداتهم المختلفة حيث يساعد ذلك في تحديد المناهج والبرامج وكذلك الأنشطة والخبرات اللازمة وكذلك كيفية التعامل مع الأطفال ولذلك قامت الباحثة بعرض بعض خصائص النمو لمرحلة رياض الأطفال:-

١- **النمو الجسمي والحركي:** يكتسب الجسم أهمية خاصة في هذه المرحلة العمرية باعتباره الأداة لكل أداء للطفل حركي أو اجتماعي أو نفسي.

٢- **النمو اللغوي:**- يمثل النمو اللغوي للطفل جزء من نموه العقلي حيث أن اللغة وثيقة الصلة بالتفكير، وظهورها في هذه المرحلة يساعد بشكل كبير علي النمو العقلي للطفل، وتساعده علي الانتقال من مرحلة استخدام رموز غير مفهومه للآخرين لكي يعبر عن الصورة الذهنية التي تكونت لديه إلي مرحلة جديدة يكون فيها أكثر قدرة علي التعبير عن نفسه ومشاعره وعن حاجاته الخاصة.

٣-**النمو العقلي:**- يعد النمو العقلي أحد أهم جوانب نمو الطفل ففي هذه المرحلة يكتسب الطفل عددا من المهارات المعرفية مثل حل المشكلات، الاستبصار، الإدراك، ونجد الطفل في هذه المرحلة لديه محصلة لغوية تنمو بشكل واضح لما له حرية التعبير عن الأشياء.

أهمية توظيف المواد التعليمية الالكترونية في مرحلة رياض الأطفال: يعد توظيف المواد التعليمية الالكترونية أحد العناصر الهامة في المنظومة التعليمية عامة و في مرحلة رياض الأطفال خاصة وتري الباحثة أن التوظيف الجيد للمواد التعليمية الالكترونية في مرحلة رياض الأطفال يزيد من كفاءة وفاعلية التعلم في هذه المرحلة، كما أنه يحقق مجموعة من المزايا منها:

- توفير مواد تعليمية إلكترونية متنوعة تحث الطفل علي النشاط والحيوية.
- تنمية خيال الطفل وتنمية قدراته أيضا.
- تتيح للطفل فرصة للتعلم الذاتي مما يجعل التعلم ممتعا.
- تنوع أساليب التعلم في هذه المرحلة.
- تكسب الطفل مهارات التعامل مع الحاسب الآلي.

الإطار التجريبي للبحث: يهدف هذا الإطار إلي عرض الخطوات والإجراءات التي اتبعتها الباحثة لتحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال وتستعرض الباحثة المصادر التي اعتمدت عليها في اشتقاق معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال، وإعداد القائمة في صورتها الأولية ، ثم عرضها علي مجموعة من المحكمين والخبراء للتأكد من صدقها ووضع القائمة في صورتها النهائية والتأكد من ثباتها.

معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية: بعد استعراض الباحثة لبعض الدراسات التي تناولت معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية، قامت الباحثة بإعداد قائمتي تصميم وإنتاج للقصة الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال.

أولا: قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية (إعداد الباحثة):

(١-١) تحديد الهدف من القائمة: أعدت الباحثة قائمة معايير لتصميم القصة الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال.

(١-٢): مصادر اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال:

تعددت مصادر اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال وذلك من خلال الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الالكترونية

التعليمية ومعايير تصميمها مثل دراسة كل من(De,Jong,Bus,2003 ودراسة(Downes,2003) وكذلك المعايير التي وضعتها الرابطة الوطنية لتعليم الأطفال بالولايات المتحدة الأمريكية(The National Association for the Education Young Children:NAEYC,1997)

المصدر الثاني:مرحلة رياض الأطفال: تعد هذه المرحلة المصدر الثاني الذي استعانت به الباحثة عند تصميم قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال،حيث قامت الباحثة بمراعاة كل من: طبيعة المرحلة، وخصائص طفل الروضة عند تصميم القصة الالكترونية التعليمية. وقد توصلت الباحثة من خلال تحليل هذه المصادر إلي اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية التعليمية وتشتمل هذه القائمة علي عدة مجالات هي:

المجال الأول:التصميم التربوي للقصة الالكترونية.

المجال الثاني:التصميم التقني للقصة الالكترونية.

المجال الثالث:الوسائط المتعددة.

المجال الرابع:المتعلم(طفل الروضة).

<u>ويندرج تحت كل مجال مجموعة من المعايير، يمكن إيجازها في الأتي:</u>

المجال الأول: التصميم التربوي للقصة الالكترونية.

معيار(١):الأهداف التربوية للقصة الالكترونية. **معيار(٢):** عنوان القصة الالكترونية.

معيار(٣): محتوي القصة الالكترونية. **معيار(٤):**البناء والحبكة بالقصة الالكترونية.

معيار(٥): شخصيات القصة الالكترونية التعليمية. **معيار(٦):** أسلوب القصة الالكترونية التعليمية.

المجال الثاني: التصميم التقني للقصة الالكترونية.

معيار(١):تصميم واجهة تفاعل القصة الالكترونية.

المجال الثالث: الوسائط المتعددة.

معيار(١):تصميم الوسائط المتعددة. **معيار(٢):** صور ورسومات القصة الالكترونية.

معيار(٣):الألوان. **معيار(٤):**الصوت.

معيار(٥):الموسيقي.

المجال الرابع:المتعلم(طفل الروضة):

معيار(١):تناسب القصة الالكترونية مع طبيعة طفل الروضة.

المجال الخامس:اللغة المستخدمة:

معيار(١):مراعاة اللغة المستخدمة في تصميم القصة الالكترونية.

المجال السادس:تقويم القصة الالكترونية.

معيار(١):مراعاة العناصر الأدبية للقصة الالكترونية.

وقد تم وضع المؤشرات المناسبة لكل معيار وفق المجالات السابقة وبذلك أصبحت قائمة معايير تصميم القصة الالكترونية التعليمية تشتمل علي(١٥)معيار موزعا علي ستة مجالات متضمنة(٧٩)مؤشرا.

المعالجة الإحصائية للبحث: تم تصميم بطاقة تقييم منتج للقصة الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال ثم حساب كا٢ لبطاقة التقييم.

حساب كا٢ لبطاقة تقييم القصة الالكترونية :

المجال الأول:التصميم التربوي للقصة الالكترونية:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧			
٢	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧			
٣	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	أليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧			
٤	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧			

المجال الثاني:التصميم التقني للقصة الالكترونية:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧			
٢	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧			

	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٣	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	أليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٤	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٥	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		

المجال الثالث:الوسائط المتعددة:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٢	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٣	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	أليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٤	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
٥	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		

المجال الرابع:المتعلم(طفل الروضة):

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		
	إليحدما	٢.٧	٠	-٢.٧		
	غيرمتوافر	٢.٧	١	-١.٧		

المجال الخامس:اللغة المستخدمة:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	٢.٧-			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	١.٧-			

المجال السادس:البيئة الزمنية للقصة الالكترونية:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	٢.٧-			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	١.٧-			

المجال السابع:البيئة المكانية للقصة الالكترونية:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	٢.٧-			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	١.٧-			

المجال الثامن:القيم بالقصةالالكترونية:

رقمالمعيار	بندالتقييم	التوزيعالمتوقع	التوزيعالفعلي	الفارق	درجاتالحرية	قيمةكا٢	مستويالدلالة
١	متوافر	٢.٧	٧	٤.٣	٢	١٠.٧٥٠	دالةعندمستوي ٠.٠٠٥
	إليحدما	٢.٧	٠	٢.٧-			
	غيرمتوافر	٢.٧	١	١.٧-			

نتائج البحث:

١. حساب قيمةكا٢ لقائمة معايير تصميم القصة التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال تتراوح بين(٧.٦٨٤، ١٨.١٠٥) حيث كانت داله عند مستوي دلاله يتراوح بين(٠٠١و، ٠٠٠١و).

٢. حساب قيمةكا٢ لقائمة معايير إنتاج القصة التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال تتراوح بين(٦.٣٦٨، ٢٢.٢١١) حيث كانت داله عند مستوي دلاله يتراوح بين(٠٠١و، ٠٠٠١و).

توصيات البحث:

علي ضوء النتائج السابقة، يمكن تقديم التوصيات التالية:-

١. ضرورة تصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية للمراحل الأخرى دون الاقتصار علي مرحلة رياض الأطفال.

٢. حث القائمين علي تصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية بضرورة الاستعانة بقائمة المعايير لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية.

٣. ضرورة الاهتمام بإعداد دورات تدريبية للقائمين علي تصميم وإنتاج تلك المواد.

٤. تدريب معلمات رياض الأطفال علي تصميم وإنتاج مثل هذه المواد وبعض أنواعها (كاللعبة/القصة الالكترونية) وتقديمها لطفل الروضة.

٥. ضرورة مسايرة التطورات التكنولوجية الحديثة والاستفادة منها في مجال التصميم والإنتاج.

البحوث المقترحة:

١. بناء قائمة معايير لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية لعينة أخري.

٢. إجراء المزيد من البحوث حول فاعلية المواد التعليمية الالكترونية في العملية التعليمية.

٣. إجراء المزيد من البحوث حول العلاقة بين كل من اللعبة والقصة الالكترونية لمعرفة أثرهما علي طفل الروضة.

المراجع العربية:

١. أحمد نجيب(١٩٩١):أدب الأطفال علم وفن، القاهرة، دار الفكر العربي.

٢. أسعد علي السيد رضوان(٢٠١١):أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

٣. الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد(٢٠١٠):وثيقة معايير ضمان الجودة والاعتماد لمؤسسات التعليم قبل الجامعي ، الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد ، القاهرة.

٤. أمل خلف(٢٠٠٥): مدخل إلي رياض الأطفال، القاهرة : عالم الكتب.

٥. جوزال عبد الرحيم(٢٠٠١):النشاط القصص لطفل الروضة، القاهرة، وزارة التربية والتعليم.

٦. سمير عبد الوهاب أحمد(١٩٩٥):قياس بعض قدرات الإبداع من خلال الأداء اللغوي لأطفال مرحلة الرياض، ورقة بحثية في المؤتمر العلمي الثاني، كلية التربية بأسوان.

٧. سهام بدر(٢٠٠٢): اتجاهات الفكر التربوي في مجال الطفولة ، القاهرة، مكتبة الانجلو المصرية.

عادل حماد عثمان(٢٠٠٦): التعليم الالكتروني:ماهيته..أهدافه..مميزاته. مجلة العالم الرقمي،ع ١٥٢، متاح على الموقع:http://www.al.jazirah.com.sa./digimag/05032006/netc4.htm

٨. عبد الحكيم أحمد الخزامي(٢٠٠٠): بناء ثقافة المعايير، القاهرة ؛ ابتراك للنشر والتوزيع.

٩. علي الحديدي(أ)(١٩٩٠):أدب الأطفال، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

١٠. فهيم مصطفي (٢٠٠٤): مهارات القراءة الالكترونية رؤية مستقبلية لتطوير أساليب التفكير في مراحل التعليم العام رياض الأطفال– ابتدائي –الإعدادي– الثانوي، ط١، القاهرة:دار الفكر العربي

١١. فهيم مصطفي(٢٠٠٨):الطفل والخدمات الثقافية، رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي، ط١، مكتبة الدار العربية للكتاب: القاهرة، ص٨٥.

١٢. محمد السيد حلاوة(٢٠٠٢):الأدب القصصي للطفل، منظور اجتماعي نفسي، الإسكندرية:مؤسسة حورس.

١٣. مصطفي جودت صالح(١٩٩٩): تحديد المعايير التربوية والمتطلبات الفنية اللازمة لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية في المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ، جامعة حلوان.

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

١٥. وزارة التربية والتعليم (٢٠٠٣):مشروع إعداد المعايير القومية : المعايير القومية للتعليم في مصر،مج١، وزارة التربية والتعليم.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

16..Alan Clark (2004): Learning Skills, New York-U.S.A, Palgrave Macmillan.

17..Brain Tomlinson (2010):Materials development for language learning and teaching ,Leeds Metropolitan university

18.. Clark ,R ,& Mayer ,R(2008).Learning and the Science of instruction.Sanfransisco .CA:Pieffer

19. De,Jonge,M.T.,&Bus,A.G(2004):The efficacy of electronic Books Fostering Kindergarten children's emergent story understanding ,Reading ,Research ,Quaratery,3y(4),378-393.

20..Fred Charies , Steven j. MEAD and Marc CAVAZZ(2002):Interactive Storytelling from computer Games to Interactive Stories , university of Teesside ,school of computing and Mathematics ,Middlesbrough,TSI3BA,UK.

21..Korat,O.&Shamir,A.(2008):The educational electronic books as a tool for supporting children's emergent in low versus middle SES groups , computer's &Education ,50,110-124

22. Mckenna,M,&Zucker .T(2009)Use of electronic storybook in Reading instruction In Abuses & Neumann (EDS).Multimedia and Literacy development (254- 272).New York .Ron ledge.

23.. Ruey-shiangshaw(2010):.Astudy of learning performance of e_Learning materials with knowledge maps ,r54,issue1,p253-264.

Summary of the Study

The scientific change that characterized the current era in the informational field and development of informatics and the implications of that progress in all branches of knowledge, imposed new variables affected all aspects of life, and changed a lot of patterns and styles, which must respond to the community.

The future requires persons with multiple capabilities and skills to be able to communicate with others and required high ability in information analysis and dissemination of technical culture that help to create an electronic society being able to cope with developments in the information age.

E-learning is the most important application of information and communication revolution in the field of education. The aim of e-learning is to provide multiple and varied sources of information and the most important of these sources are electronic educational materials, which are an essential part of the e-learning environment, and increase the efficiency of the learning process, so the researcher focused on the electronic educational materials. Therefore, there are things that must be considered when designing and producing electronic educational materials, including:-

- Taking into account the characteristics of the learners.
- Taking into account the age of the learners.
- To what extent the design and production of electronic educational materials are suitable for the purpose of them.

The kindergarten stage is considered fertile phase of learning, it is a formative period by which the various talents of the child are discovered. It is the fundamental basis for raising the child Thus, the researcher focused on this stage rather than the other stages.

The Problem of the Study

The research problem lies in the lack of unified standards for the design and production of electronic learning materials for kindergarten; in addition the institutions which produced such materials are not accurate with the required standards for the validity of the right product that is necessary for this stage. Thus, current research seeks to prepare a list of criteria for the design and production of electronic educational materials for Kindergarten children, and answer the main question as follows:-

What are the criteria for designing and producing the electronic educational materials for kindergarten stage?

The main question has the following sub-question:-

1. What are the qualities and characteristics that must be available in the design and production of electronic learning materials?
2. What's the form of the list of the proposed design and production of electronic educational materials standards?
3. What are the standards required for the design and production of electronic educational materials?

Objectives of the Study

1. Recognize the reality of the design and production of electronic educational materials in kindergarten standards.
2. Determine the standards of design and production of electronic educational materials for the kindergarten stage.
3. Producing a proposed model of electronic educational materials produced in the light of these criteria.

Significance of the Study

1. Develop a proposal for the design and production standards of the electronic educational materials for kindergarten.
2. Provide the educational technology specialist and kindergarten teachers with a list of criteria that qualify them for the design and production of electronic learning materials for kindergarten.

The Delimitations of the Study

1. **Objective Delimitations**: conducting a list of criteria proposed for the design and production of electronic learning materials for kindergarten where these materials are designed and produced for kindergarten stage (4-6 years).

2. The proposed criteria of the study are focused only on the standards of design and production not the standards of usage, application or maintenance.

Instruments of the Study

1. A list of criteria proposed for the design and production of electronic learning materials for kindergarten.
2. An Evaluative Form of electronic learning materials for kindergarten stage.

The Methods of the Study

The present study depends on the analytical descriptive method to describe and analyze the previous studies and preparing a list of criteria for the design and production of electronic learning materials for kindergarten.

The Procedures of the Study

1. Reviewing previous studies that related to the theoretical background: the electronic educational materials and kindergarten stage.
2. The characteristics of the kindergarten stage.
3. Conducting a list of criteria proposed for the design and production of electronic learning materials for kindergarten.
4. Submitting the list of criteria proposed for the design and production of electronic learning materials for kindergarten to jury members to judge it and putting it in its final form.
5. Evaluating some electronic educational material in the light of the proposed criteria.
6. Applying the evaluation form to the produced educational materials in the light of the proposed criteria.
7. Concluding the model of designing and producing of electronic learning materials for kindergarten stage.
8. Putting the proposed model in the light of the final list.
9. Analyzing and interpreting results statistically.
10. Recommendation and suggestions for further research.

:

- 1.A list of criteria of designing of e learning materials includes (4)area,(16) standard and (101)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (005,).
- 2 .A list of criteria of producing of e learning materials includes (5)area,(8) standard and (28)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (004,) . 3.A list of criteria of designing of electronic game includes (5)area,(15) standard and (98)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (001,) .
- 4 . A list of criteria of producing of electronic games includes (6)area,(5) standard and (26)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (001,).
- 5.A list of criteria of designing of electronic story includes (6)area,(15) standard and (79)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (005,).
- 6 . A list of criteria of producing of electronic story includes (6)area,(6) standard and (19)indicator and find value of chi-square(a)of a list and it is statistically significant at the level (01,).

Recommendations of the study:

Based on the previous results the following recommendations are the follows:

1.Designing and Producing e learning materials to other stage not only kindergarten stage.