تصميم قصص إلكترونية لتنمية القيم الأخلاقية لدى أطفال ما قبل المدرسة

إعـــداد: د: منال شوقى بدوى[١].

مقدمة:

الطفولة مكون اساسي من مكونات النظام الاجتماعي , وجزء أساسي من المصفوفة الاجتماعية الثقافية التي تتشكل في سياقها الشخصية الوطنية . ويختلف هذا التصور الاجتماعي الثقافي للطفولة عن فهمنا العام للطفولة بأنها المرحلة الأولي من الحياة والتي تختلف خصائصها عن باقي مراحل الحياة للفرد.

ولكن ليس من الصواب ان نفهم الأطفال علي أنهم فئة منفصلة عن المجتمع , بل بالضرورة يجب ان يكون للطفولة مكانها ومكانتها داخل النظام الاجتماعي , واستبعادا لتلك النظرة القاصرة للطفولة التي تركز علي نقائص الطفولة وقصورها.

ومن الطبيعي ان تحظي الطفولة المبكرة بتقدير بالغ الاهمية نابع من رؤي علمية ومن دلائل وبيانات مدروسة , تنعكس في سياسات تأخذ توجها عالميا في التعامل مع الطفل وتنميته , فالطفل كيان مفتوح غني بإمكانات النماء والابداع و تلك امكانات إرتقاء وتقدم " بلا حدود ".

ومن هنا تأتي أهمية الاهتمام بالثقافة للطفل نظرا لأنها ثقافة فرعيه من ثقافة المجتمع , وتكتسب وجودها منها وتتفاعل معها , في الإطار الاجتماعي , وفي بعض وسائل الاتصال المعروفة والتي تقوم بنقل عناصر الثقافة , لتؤدي مهمة تثقيف الأطفال , ونقل العادات التي تعكس قيم

[١] مدرس تكنولوجيا التعليم -كلية التربية- جامعة المنصورة

المجتمع وعاداته , التي تحملها ثقافة المجتمع , فينعكس ذلك علي ثقافة الطفل , وتظهر جليه في عناصرها وقيمها , حتي تشكل جزءا واضحا في كيانهم الثقافي.

لذا بات من الضروري ان يتلقي الطفل ثقافته بدرجة من الاهمية والدقة والوعي في اطار خاص , ورؤية خاصة.

فيجب مد الطفل بالثقافة التي تعني بالجوانب النفسية والفكري والاخلاقية والدينية وغير ذلك ,مما يجعل الطفل أكثر قدرة علي الوعي والتمييز بين ما هو مناسب وما هو غير مناسب لقدراته ومدركاته . (فاضل الكعبي : مجلة الطفولة والتنمية . صـ١٣٥-١٣٦)

مما سبق يقودنا إلي محاولة الوصول إلي أفضل الطرق لتقديم القيم والاعراف إلي الاطفال.

فيمكن تقديم القيم والاعراف للأطفال في أشكال أدبية متنوعة علي سبيل المثال مثل القصة والمسرحية وغيرها.

وحيث ان القصة الإلكترونية من إحدى التقنيات الحديثة التى تصمم وتعرض من خلال الكمبيوتر ويمكن للمعلم استخدامها داخل الفصل فهى تعتبر من أحب الاستراتيجيات للتلاميذ حيث تنقل الطريقة التقليدية فى التعلم خاصة مع الاطفال من الملل إلى التشويق والمتعة وتقدم للتلاميذ المعلومة من خلال تصور متكامل بالرسوم وبأزهى الألوان والحركات والمؤثرات السمعية والبصرية كما أنها تنمى خيال الطفل وتغذى قدراته اذ تنتقل به الى عوالم جديدة (محمد النبهان , ٢٠٠٧)

ومشاهدة القصة التفاعلية بمكوناتها الرسوم الثابتة والمتحركة والصور والصوت تفيد الطفل فى جوانب مختلفة أهمها أنها تزود الطفل بمعلومات منتقاة وتسارع بالعملية التعليمية , الأمر الذى يكسب الطفل معارف متقدمة

فى مرحلة مبكرة كما أنها تقدم للطفل لغة عربية سليمة وبما أن اللغة هى الأداة الاولى للنمو المعرفى فبذلك تسهم القصص اسهاما غير مباشر فى نمو الطفل المعرفى وأيضا تلبى بعض احتياجات الطفل النفسية وتشبع له غرائز عديدة مثل حب الاستطلاع فتجعله يستكشف فى كل قصة شيئا جديدا وغريزة المنافسة والمسابقة تجعله يسعى للنجاح والفوز (أبو الحسن صادق , ٢٠٠٧)

كما أن للقصص الإلكترونية دورا هاما فى العملية التعليمية بالنسبة للتلاميذ من حيث أنها وسيلة هامة ومشوقة تحد من الملل لتحسين طرق التدريس والعمل على توضيح المفاهيم الصعبة كما أن لها دورا أساسيا فى تكوين اتجاهات وميول الاطفال نحو المادة المتعلمة (أمل عبد المجيد , ٢٠٠٦)

وتعتبر القصة من أهم الحوافز للطفل والتى تعمل على إكسابه المزيد من المهارات الاجتماعية والفكرية والابداعية بالاضافة الى تنمية القدرات العقلية والنفسية والانفعالية لديه وبذلك تكون القصة هى من المركبات الأساسية فى حياة الطفل التعليمية , اذ تعمل القصة على تصور جوانب الحياة وتعبر عن العواطف الانسانية وتصف الطبيعة وتشرح الحياة الاجتماعية وتساعد فى الوصول الى المثل العليا بما فيها من تأثيرات فى أعماق النفوس , كما تساعد فى تكوين اتجاهات واضحة وقيم متعددة (آية مدنى ٢٠٠٤)

ومع تعدد أساليب التعلم وتنوع المثيرات التى تخاطب حواس المتعلم المختلفة وتجذب انتباهه قد برزت القصة الالكترونية خلال السنوات القليلة الماضية كأداة فعالة للتدريس والتعلم الالكترونى , مع ذلك لم تلقى القصة الالكترونية الاهتمام اللازم لكى يصبح لها اطارا نظريا يساهم فى تحديد

الأسس الخاصة بتوظيف هذه التكنولوجيا لكى تصبح أداة حديثة فى تطوير العملية التربوية والتعليمية (Robin ,Bernard R.,2008)

وعلى الرغم من قدم رواية القصة الا أن التكنولوجيا أعادته مرة أخرى للحياة بشكل مختلف يتصف بالحداثة وذلك من خلال القصص الإلكترونية , التى تعد وسيلة فعالة لاستخدام التكنولوجيا فى التعليم وتعمل على تعزيز مشاركة الطلاب فى التعلم بجدية مما يؤدى الى التعمق فى المكضمون والابتكار فى أسلوب العرض والانخراط فى المحتوى بطرق أكثر جدية (Susan Randolph,2007).

وقد أشار عاكف الخطيب (٢٠٠٩) إلى أن القصة احتلت مكانة مرموقة فى عصرنا الحديث فى مجال الأدب لسببين أنها عميقة الأثر فى تثقيف الشعوب وأن المربيين يتخذون منها وسيلة جذابة لتلابية الاطفال الناشئين وترجع اهمية القصة إلى أنها أقرب عوامل الإثارة إلى الانسان فهى تجذبه جذبا طبيعيا

وأكدت دراسة (أمانى محمد عبد السلام , ٢٠١٢) التى هدفت الى قياس فعالية تدريس القصص الرقمية بتنمية مهارة التحدث باللغة الانجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية على وجود علاقة وثيقة بين استخدام القصص الرقمية وتحسين مهارة التحدث باللغة الانجليزية لدى التلاميذ وقد اوصت الباحثة ان يأخذ القائمين على المناهج فى اعتبارهم العالم الرقمى المحيط بالطلاب عند تصميم المناهج التعليمية وذلك لتقديم مهارات التواصل الملائمة للعصر الذى يعيشونه

كما تشير دراسة وفاء فرحات ,٢٠١١ الى فعالية القصص التفعالية فى تنمية الوعى السياسى لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسى , حيث هدفت الباحثة من خلال هذا البحث الى التحقق من فعالية القصص

الالكترونية التفعالية فى تنمية الوعى السياسى لدى أطفال الحلقة الاولى من التعليم الأساسى وتزويد المهتمين بتربية الاطفال ببرنامج قصصى تفاعلى متعدد الوسائط يسهم فى تنمية الوعى السياسى لدى الاطفال من سن (٦ - ٩)

وفى دراسة (أسعد على رضوان , ٢٠١١) عن أسس انتاج القصة التفاعلية فى برامج الكمبيوتر التعليمية وفعاليتها فى تعليم الاطفال المهارات الحياتية والتى أكدت على فاعلية القصة التفاعلية فى تعليم الاطفال المهارات الحياتية المختلفة وأوصى بضرورة استخدام القصص التفاعلية فى تنمية المهارات الحياتية له (ايمان سمير مهران ٢٠١٠) وقد هدفت الدراسة الى التعرف على اثر استخدام القصص الالكتارونية فى تنمية المفاهيم الاجتماعية وقد أسفر الدراسة عن فاعلية استخدام القصص الالكترونية فى تعليم أطفال ما قبل المدرسة بصفة عامة وفى تنمية المفاهيم الاجتماعية لديهم بصفة خاصة , ووجود اختلافات لدى اطفال ماقبل المدرسة من حيث درجة تأثرها باستخدام القصص الالكترونية من خلال البرنامج المقترح

فى حين هدفت دراسة (سمر سامح ٢٠١٢) الى قياس مدى فاعلية القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائى , وتوصلت الدراسة الى الاثر الايجابى للقصص الالكترونية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية لدى الأطفال

وعلى الرغم من المحاولات الكثيرة والصعوبات , والادوات المتطورة التى يتطلبها انتاج قصة الطفل , واهميتها فى مجتمع نام تزداد نسبة اطفاله باستمرار وتزداد معها الحاجة إلى اعدادهم وتأهيلهم , فان صناعة قصة الطفل لم ترقى بعد الى المستوى المنشود (محمد سالم , ٢٠٠٩)

وا إذا كنا نقدم للطفل القيم في لون قصصي فيجب علي الكاتب أن يصطفي أجود الافكار مع مراعاة المستوي الفكري للأطفال علي أن تكون محسوبة مدركه يسهل للطفل استيعابها بيسر ورضا وحب , فلا يسري الكاتب في استخدام افكار دينية ذات تأويلات وتفسيرات عديدة تحتاج الي كد واعمال فكر , وأن يتجنب الافكار المعقدة , لأن الطفل يميل إلي السهولة والعفوية فلا تحمله ما لا يطيق من الافكار المبهمة والاشياء المعقدة.

ومن هذا المنطلق نجد اهمية هذا البحث في الدخول إلي عالم الطفل عن طريق القصة .فإستخدام القصة في تنمية قيمة دينية بعينها تعتبر مدخل محبب إلي قلب الطفل حيث انه يرمي نفسه في بطل هذه القصة ويحاول تقميص هذه الشخصية , فإذا ما تم اختيار الخصال الحميدة في بطل القصة أصبح ذلك اداة فعالة في زرع القيم المطلوبة في شخصية الطفل.

والقصة سلاح قوي في اختراق القلوب والعقول وتحويل العادات وا إذابة الجمود وترسيخ الافكار وتثبيتها في عقول الاطفال , وخصوصا لو كانت القصة الكترونية فإنها تحمل إلي الطفل معاني وصورا جديدة من الحياة والحوادث والتي من الممكن لا يجدها في بيئته ولا تتطلب اجهادا للخيال وهي تحرر الطفل من واقعه وحدوده إلي عالم آخر فسيح يري ويسمع ويشاهد بيئات وصنوفا كثيرة من الناس الذين يري الطفل فيهم المثال والقدوة أحيانا.

وهناك العديد من الدراسات التي أكدت علي أهمية القصة في حياة الطفل ومدي تأثيره علي سلوكه مثل دراسة (حميدة عبد المتعال ٢٠٠٣) التى هدفت الى وضع برنامج مقترح لاكساب أطفال ماقبل المدرسة بعض السلوكيات الحضارية للشعوب والتى تتناسب مع خصائصهم العمرية , وتوصلت الدراسة الى فعالية البرنامج المقدم باستخدام مدخل القصص

المصور فى اكساب طفل ما قبل المدرسة بعض السلوكيات الحضارية للشعوب .

فى حين ان دراسة (وفاء عبد السلام ٢٠١١)هدفت الى التحقق من فعالية القصص الالكترونية التفعلية فى تنمية الوعى السياسى لدى اطفال الحلقة الاولى من التعليم الأساسي وتزويد المهتمين برتبية الاطفال ببرنامج قصصى إلكترونى تفاعلى متعدد الوسائط , وتوصلت الدراسة إلى مدى فعالية القصص الالكترونية فى تنمية الوعى السياسي لدى اطفال الحلقة الاولى من التعليم الأساسي .

وهدفت دراسة (أسعد على السيد ٢٠١١) إلى تحديد فاعلية القصص التعليمية التفاعلية المصممة على الكمبيوتر لاكساب الاطفال المهارات الحياتية , وتوصلت الدراسة إلى مدى فعالية االقصة المسرودة بالكمبيوتر فى إكساب الاطفال المهارات الحياتية مقارنة بالقصص التقليدية التى يقوم المعلم بسردها .

فى حين هدفت دراسة (سمر سامح ٢٠١٢)الى قياس مدى فعالية القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائى , وتوصلت الدراسة الى الاثر الايجابى للقصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الالكترونية لدى الاطفال

بينما هدفت دراسة محمد عبد العاطى ٢٠١٣ الى تطوير بيئة التعلم وتوفير فرص التطبيق للمفاهيم العلمية من خلال وضع تصور مقترح للانشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية وقياس فاعليته فى اكتساب المفاهيم العلمية المقدمة لتلاميذ المرحلة الابتدائية , وتوصلت الدراسة الى زيادة اكتساب المفاهيم العلمية باستخدام القصص التفاعلية .

كما أكدت دراسة (ابراهيم أبو زيد ٢٠١٤) على تصميم وحدات تعليمية فى التربية الحركية قائمة على الصور والقصص التفاعلية الحركية لمرحلة رياض الاطفال من (٤ – ٦) سنوات , وتوصلت الدراسة إلى فعالية برنامج الوحدات الدراسية القائم على القصص التفاعلية فى زيادة كفاءة الاطفال فى تأدية المهارات الحركية الأساسية إلى جانب زيادة حصيلة المعلومات والمعارف والمفاهيم لدى الطلاب من خلالها

كما هدفت دراسة (ايمان مهران ٢٠١٥)الى التعرف على فاعلية البرنامج التدريبى المقترح فى تنمية بعض المهارات اللفظية وغير اللفظية اللازمة لفنية اتلرواية الشفهية للقصة على أطفال الروضة وتوصلت إلى فعالية هذا البرنامج لما لها من تأثير ايجابى فى تنمية المهارات باللفظية وغير اللفظية لديهم .

وهدفت دراسة (خديجة ابو هاشم ٢٠١٥) إلى التعرف على دور قصة الطفل المقدمه من خلال مجلته الخاصة فى تحقيق الاهداف التربوية المنشودة

وقد تم استخلاص فكرة البحث الحالي في الاعتماد علي القصة في توصيل بعض القيم الدينية للأطفال.

ولكن في هذا البحث سوف يكون الاعتماد علي القصة الالكترونية لتحقيق الاهداف المرجوة من القصة.

وقد اعتمدت الباحثة علي حب الاطفال لأدب القصة علي وجه العموم وكذلك لحبهم التعامل مع جهاز الكمبيوتر وتأثره بالمثيرات السمعية والبصرية داخل برامج الكمبيوتر.

ومن هنا استحدث البحث الحالي مصطلح " القصة الالكترونية " نظرا لأنها تعتمد بشكل كامل علي متغيرات انتاج برامج الكمبيوتر في انتاجها وتوصيلها إلي عقل وقلب الطفل.

مشكلة البحث:

لم تكمن فكرة هذا البحث فكرة مجر دة , وانما كانت ناجمة عن استقراء ميداني لما يستخدم من اساليب التعليم في مرحلة رياض الاطفال فقد لاحظت الباحثة ان الاطفال يميلون الي الاستماع الي القصة من مدرسة الفصل بكل مرة ايضا يحبون التعامل مع جهاز الكمبيوتر.

ومن هنا كانت فكرة البحث الحالي في محاولة الدمج بين حب الاطفال لسماع القصص والتعامل مع الكمبيوتر عن طريق تصميم وانتاج قصة الكترونية يتم فيها تفاعل الطفل مع محتوي القصة الالكترونية وذلك من اجل التوصل الي طريقه مثلي وفعالة لتوظيف التعليم الالكتروني.

وبذلك تمثلت مشكلة البحث الحالي في الكشف عن اهمية القصة الالكترونية في تنمية بعض القيم الدينية لدي اطفال ما قبل المدرسة.

ومن هنا يتضح مشكلة البحث الحالي في كيفية انتاج القصة الالكترونية لاطفال ما قبل المدرسة لتنمية القيم الدينية.

وقد تم صياغة مشكلة البحث الحالي في التساؤلات التالية :

١- ما فعالية القصة الالكترونية في تنمية القيم الدينية لدي اطفال ما قبل المدرسة ؟

٢- ما اهم مواصفات القصة الالكترونية التى يمكن أن تستخدم فى العملية التعليمية لمرحلة رياض الاطفال ؟

٣- ما اهم متغيرات الانتاج التي يمكن استخدامها فى انتاج القصة الالكترونية

٤- ما أهم القيم الدينية التي يجب ان تنميها القصة الالكترونية فى مرحلة رياض الاطفال ؟

اهداف البحث :

يهدف البحث الحالي الي :-

١- تصميم برنامج كمبيوتر قائم علي محاكاة القصة الالكترونية في تنمية القيم الدينية لأطفال ما قبل المدرسة

٢- التعرف علي فعالية القصة الالكترونية في تنمية القيم الدينية لأطفال ما قبل المدرسة

٣- التعرف علي أثر اختلاف عنصر الصوت (صوت الراوي مقابل صوت اشخاص القصة) علي تنمية القيم الدينية لاطفال ما قبل المدرسة

اهمية البحث :

تتمثل اهمية البحث الحالي فيما يلي :

١- تفيد القائمين على عملية التعلم فى توظيف القصة الالكترونية فى العملية التعليمية .

٢- اثراء العملية التعليمية بالوسائل التكنولوجية الحديثة وتوظيف تكنولوجيا التعليم فى العملية التعليمية.

٣- معالجة الكثير من أوجه القصور فى مهارات انتاج القصة الالكترونية فى ظل المستحدثات التكنولوجيه

٤- توجيه انظار المتخصصين ومصممى التعليم إلى أهمية استخدام القصة الالكترونية فى العملية التعليمية

٥- تفيد القائمين على العملية التعليمية فى وضع مواصفات انتاج القصة الالكترونية لاستفادة منها في تنمية بعض القيم الدينية

٦- يفيد البحث الحالي القائمين علي تصميم وانتاج البرمجيات التعليمية لاطفال ما قبل المدرسة في انتاج برمجيات مماثلة

٧- يفيد البحث الحالي معلمات رياض الاطفال في الاستعانة بهذه القصص الالكترونية كوسيلة تعليمية تساعد في تنمية القيم الدينية

٨- يعد البحث الحالي احد انظمة التعلم الفرد فمن الممكن ان يتعلم الطفل بمفرده من خلال القصة الالكترونية بمساعدة والديه.

فروض البحث:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار القيم الاخلاقية لصالح المجموعة التجريبية

٢- :(توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى لإختبار القيم الأخلاقية لصالح التطبيق البعدى

حدود البحث :

وتمثلت الحدود فيما يلي :-

١- العينة التجريبية وعددها (٥٦) طفل فيها المجموعة التجريبية (٢٨) طفل والمجموعة الضابطة (٢٨) طفل

٢- تحديد القيم الأخلاقية موضع البحث في ثلاث فيهم هي (الصدق – الامانة – التعاون - الاحترام)

٣- تم اختيار قصص روائية قصيرة مصورة تتضمن القيم الأخلاقية موضوع البحث الحالية بحيث يفي النص القصص بالغرض من عرض القيم الدينية

منهج البحث :

استخدمت الباحثة المنهج شبة التجريبي عند قياس فعالية القصة الالكترونية في تنمية القيم الدينية علي اطفال ما قبل المدرسة حيث تمثلت العينة من اطفال من (٤-٦) سنوات وقد تم تقسيم العينة الي مجموعتين هي:-

-مجموعة تجريبية

وهى مجموعة من الاطفال الذين يتعلمون القيم الأخلاقية باستخدام القصة الإلكترونية

-مجموعة ضابطة :

وهى مجموعة من الاطفال الذين يتعلمون القيم الأخلاقية بالطريقة التقليدية

أدوات البحث :

اختبار البدائل السلوكية .

اجراءات البحث :

يمكن تلخيص اجراءات البحث فيما يلي :-

١- تحديد الاهداف العامة لانتاج القصة الالكترونية والمطلوب تحقيقها عند التعلم بإستخدام القصة الالكترونية

٢- تحديد القيم الأخلاقية المراد توصيلها لدي اطفال ما قبل المدرسة عند التعلم بالقصة الالكترونية

٣- تصميم سيناريو لتحديد نوعية متغيرات انتاج القصة الالكترونية

٤- عرض السيناريو علي مجموعة من المحكمين

٥- انتاج القصص الالكترونية (بالرسوم المتحركة)

٦- عرض القصص الالكترونية علي مجموعة من المحكمين

٧- اختيار عينة البحث من اطفال ما قبل المدرسة وقد حددت عينة البحث من اطفال (kg2)

٨- تطبيق اختيار القيم الاخلاقية المصور الكترونيا قبليا علي المجموعتين التجريبيه والضابطة

٩- تطبيق القصة الالكترونية علي المجموعة التجريبيه – بينما تدرس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية .

١٠- تطبيق اختيار القيم الأخلاقية المصور الكترونيا بعديا علي المجموعتين التجريبيه والضابطة

١١- المعالجة الاخصائية للبيانات الخاصة بإختيار القيم الأخلاقية المصور.

١٢- تفسير النتائج التي توصلت اليها البحث الحالي

الاطار النظري:

يري بعض التربويين اهمية كبري لاستخدام الكمبيوتر كوسيلة تعليمية تعلب دورا هاما في التعليم , واستثارة اهتمام المتعلمين ودافعيتهم نحو التعلم عامة والتعلم الذاتي خاصة وذيادة خبرتهم , وبناء المفاهيم العلمية السليمة واشباع احتياجاتهم . wany 2004

لذا كان من الضروري توظيف التعلم الالكتروني بما له من مميزات فائقة لنقل المعلومات لتطوير المنظومة التعليمية بجميع متغيراتها والعمل علي زيادة فعالية الوسائط السمع بصرية المتاحة في التعلم , لتطوير المنظومة التعليمية وصولا إلي الجودة والاداء الامثل farag.z.2004

لذا كان اهتمام البحث الحالي بالقصة الالكترونية لما لها من مميزات عديدة وهامة في مجال تربية الطفل

حيث اكدت اجمعت العديد من الدراسات (دراسة ٢٠٠٠ fuelds) دراسة نجلاء السيد ٢٠٠١ , دراسة نورهاني عبد مكوتي ٢٠٠٥) (دراسة

Wolment Barendre) علي أهمية القصة في تنمية القيم الاخلاقية والدينية واستنادا الي هذه النتائج فإن البحث الحالي يعتمد علي انتاج قصة الكترونية لكي ينمي بها القيم الدينية

مميزات القصة الالكترونية :

ومن مميزات القصة الالكترونية انها تدخل فى تعليم المناهج التعليمية والتربوية كما تساعد فى نمو الطالب فى جميع جوانبه , فهى تشبع فضوله وتغذى حواسه وتفتح له آفاق المعرفة وتنمى خياله , مما يوسع مداركه بالاضافة الى غرس القيم والاتجاهات المطلوبة , وتشكيل هوية الطالب العقائدية والقومية والثقافية, وتنمية اللغه (استماعا وتحدثا وقراءة وكتابة) وهذا من خلال المزج بين الصور والصوت والموسيقى والأسلوب الروائى والحركة معا وكذلك من خلال اضفاء الألوان الزاهية على النصوص

ويمكن حصر اهم مميزات القصة الالكترونية فيما يلي :-

١- تجعل الطفل (المتعلم) ايجابيا وناشطا اثناء عملية التعلم مما يكون له اكبر الاثر في تحسين مخرجات منظومة التعلم الالكتروني .

٢- تقدم المعلومة بطريقة مشوقة حيث لا يحتوي المحتوي علي نصوص لفظية فقط ولكنها تكون مصحوبة بالصوت والصورة ورسومات ومخططات والوان وغيرها

٣- توفر عملية التفاعل بين المتعلم (الطفل) ومحتوي القصة المعروضة , وبالتالي يتحقق التواصل ذو الاتجاهين بينهما علي عكس التقنيات التعليمية التقليدية مما يعوض عدم وجود المعلم اثناء عملية التعلم

٤- تعتمد القصة الالكترونية علي درجة الاتقان او التمكن وليس مقارنة الطفل بمجموعته , حيث ان التعليم الالكتروني قد يتم فرديا وبمعزل عن الجماعة

٥- القصة الالكترونية تتناسب مع طبيعة المرحلة العمرية للاطفال ونجاحه في المرحلة الاولي من عمر الطفل في مرحلة الروضة

٦- تتناسب القصة الالكترونية مع الخصائص النفسية والقدرات العقلية للاطفال في هذه المرحلة

٧- لا يعتبر الطفل في موقف المستقبل السلبي بل يحاوره الكمبيوتر ويقدم له المعلومات بشكل تدريجي

٨- امكانية الكمبيوتر الهائلة في تخزين المعلومات واسترجاعها بسهولة وسرعة يساعد الطفل علي ضغط القصة واسترجاعها في وقت اخر

٩- تساعد في تحقيق اهداف التعليم الالكتروني خاصة التعلم في اي مكان وفي اي زمان يتناسب مع الطفل

١٠- تقلل من زمن التعلم بالمقار نة بالتعليم التقليدي

واكدت علي ذلك العديد من الدراسات

اكدت دراسة كل من (غادة محمود ٢٠٠٢, من رسالة ميسون ٧٨ , محمد عبدالهادي ٢٠٠١ , امل السيد عبدالعزيز ٢٠٠١ – كريمان محمد ٢٠٠٤) علي اهمية استخدام الكمبيوتر في تعليم الاطفال في مرحلة الروضة

مراحل انتاج القصة الالكترونية :

يشمل مجال انتاج القصة الالكترونية عدة موضوعات , ويتكون كل موضوع من عدة فقرات , وتتكون الفقرة من عدة نوافذ أو شاشات تعرض من خلالها افكار القصة والمضمون المراد توصيله الي الطفل , والذي عادة ما يتضمن النصوص , الصور الثابتة والمتحركة , والمؤثرات الصوتية , والفيديو , وغيره من متغيرات انتاج القصة الالكترونية .

وتمر عملية اعداد القصة الالكترونية بعدة مراحل , قبل ان تخرج بالشكل النهائي الذب تعرض به

وسوف تستخلص الدارسة الحالية مراحل انتاج القصة الالكترونية من خلال الاطلاع علي بعض الدراسات مثل دراسة (Brian 2005) ودراسة (نورهياني عبدمكوش ٢٠٠٤ Notbayati abd Mukti) ودراسة (جودي وجوديث ٢٠٠٧ Judy Judith)

والادبيات في مجال تكنولوجيا التعليم مثل (وليد سالم ٢٠١١) علي النحو التالي :-

اولا :- مرحلة التصميم : ويتكون من عدة مراحل هي :-

١ - مرحلة التجهيز والاعداد

٢ - مرحلة كتابة السيناريو

ثانيا : - مرحلة الانتاج

ثالثا : مرحلة التقويم

أولا : مرحلة التصميم Desigen stage

وهي المرحلة التي يضع فيها المصمم تصورا كاملا للشكل النهائي للقصة الالكترونية

وينبغي ان تحتوي هذه المرحلة علي :-

١- اختيار عنوان مناسب للقصة بحيث يكون شيق و جذاب ومعبر عن محتوي القصة التي تقدم للطفل , حيث ان العنوان المناسب يكون بداية لمعرفة محتوي القصة والاهداف الاولية لاختيار القصة في العملية التعليمية لتغطيتها جزئية معينة

٢- صياغة اهداف القصة الالكترونية بشكل واضح ومعبر ودقيق , حيث يقوم المبرمج بتحديد الاهداف التي يسعي لتحقيقها لدي المتعلمين من خلال القصة الالكترونية بدقة وبعبارات محددة لان ذلك يساعد المبرمج علي توجيه القصة بحيث يضمن تحقيق الاهداف المنشودة

٣- تحديد خصائص المتعلمين من القصة , وهذا من شأنه اختيار المادة التعليمية المناسبة للمتعلمين

٤- تحديد المادة القصصية التي تساعد في تحقيق الاهداف وتتناسب مع خصائص المتعلمين , بناء علي الاهداف التعليمية ومستوي المتعلمين يحدد المبرمج المادة القصصية التي تساعد المتعلم علي بلوغ الاهداف في اقصر وقت واقل جهد (محمد محمود الحيلة)

٥- تحديد الاحتياجات التكنولوجية والمصادر التعليمية التي يحتاجها المبرمج في اثناء مرحلة التصميم

٦- تحديد القوي البشرية التي تشارله في انتاج القصة الالكترونية منذ البداية يجب ان تحدد العناصر البشرية التي تساعد في انتاج القصة الالكترونية

مثل التركيز علي الافراد الذين يقومون بالاداء الصوتي لاشخاص القصة , فيجب ان يكون ادائهم مميز واصواتهم معبرة عن الشخصية في القصة من حيث العمر الزمني لكل شخصية في القصة , وايضا يجب ان تكون مخارج الالفاظ واضحة وسليمة وخالية من اي عيوب في النطق

وكذلك يجب ان يكون الاداء الصوتي مناسبا بحيث لا يكون هناك سرعة في الاداء او العكس , مما يؤثر سلبا علي استيعاب الطفل

اما صوت الراوي فيجب ان يتم اختياره بدقة فائقة وغيابه شديدة لانه هو الصوت المعبر الوحيد داخل القصة الالكترونية , فمن الممكن ان تقوم

بهذا الدور معلمة رياض اطفال نظرا لدرايتها بمعدل الاداء الذي يتناسب مع الاطفال في هذه المرحلة

وتنقسم هذه المرحلة الي المراحل التالية :-

١- مرحلة التجهيز والإعداد Preparation stage

وهي المرحلة التي يتم فيها تجهيز متطلبات التصميم كما يلي :-

١-تحليل محتوي القصة : لاستخلاص ما به من قيم دينية وتنظيمه وا إعادة صياغته في تتابع منطقي او سيكولوجي , وتحديد المفاهيم والحقائق الرئيسية , وا إستخراج القيم الدينية , والكشف عن العناصر الضرورية منها , والتكريز عليها لتحقيق الاهداف المرجوة

٢- تحليل خصائص المعلمين (مصطفي عبد السميع ٢٠٠٤)

لكي نضمن نجاح الطفل في تعامله مع القصة الالكترونية ينبغي أن نتعرف علي خصائص الطفل وقدراته الخاصة

والمقصود بتحديد خصائص الطفل تحديد المستوي العلمي والمهاري وكذلك تحديد الانماط السلوكية والمهارات النوعية اللازمة للبدء في تعلمه , لكي تساعد كل طفل علي مواصلة تعلمه حسب معدل سرعته في التعلم

لذلك يحب معرفة مجموعة من المعلومات الكافية عن قدرات الاطفال وحاجاتهم التربوية والاجتماعية والنفسية , حيث تنقسم هذه العوامل إلي :-

أ- عوامل اكاديمية :-

مثل عدد الاطفال , الخلفية الدراسية , المعدل العام للتحصيل الدراسي , مستوي الذكاء , خلفية الاطفال عن موضوع القصة (القيم الدينية) , دافعية الاطفال لتعلم القيم الدينية , الخليفة الثقافية .

ب- عوامل اجتماعية :-

مثل العمر الزمني للطفل , النضج العقلي ,مدي الاستيعاب , المواهب , السمات الشخصية , المعوقات الجسمانية والعاطفية , الوضع الاجتماعي , الاوضاع الاقتصادية

ت- تحديد الوسائط التعليمية Instructional Multimedia

المتمثلة في تحديد متغيرات انتاج برامج الوسائط المتعددة والتي تساعد في بلورة وابراز العناصر الهامة في القصة الالكترونية بما يتناسب مع طبيعة وخصائص الاطفال المراد تعليمهم من خلال القصة

وذلك يساعد علي زيادة جذب انتباه الاطفال وزيادة معدل التركيز , مما يترتب علي زيادة استيعاب الطفل للقيم الدينية المراد توصيلها من خلال القصة وهذه العناصر علي سبيل المثال منها:

١- الرسوم
٢- الالوان
٣- التعليق الصوتي
٤- الصور
٥- الحركة

ثانيا : مرحلة كتابة السيناريو :-

وهي المرحلة التي يتم فيها ترجمة الخطوط العريضة التي وضعها المصمم الي اجراءات تفصيليه ومواقف تعليمية حقيقية علي الورق مع الوضع في الاعتبار ما تم اعداده وتجهيزه في مرحلة الاعداد والتجهيز من متطلبات :-

فالتخطيط الجيد لانتاج القصة الالكترونية يتطلب انسجام بين عدد من القواعد العلمية والفنية والتعليمية لتعطي في النهاية خطة عمل هي ما

اصطلح علي تسميته السيناريو والذي يمثل المرحلة المتوسطة بين المادة العلمية وفن الشاشة

ويعتمد نجاح هذه القصة الالكترونية بمدي بناء سيناريو واضح يعكس خطوات الانتاج بدقة

ويحدد السيناريو خريطة سير العمل وترتيب الخطوات التي ستمر بها مراحل الانتاج , وذلك من خلال الاعداد الجيد والوضوح في كل جزء من اجزاء السيناريو المراد اخراجه

ويساعد الاعداد المفصل والدقيق للسيناريو علي الانتاج الافضل للقصة الالكترونية , ويعني هذا ضرورة ترتيب محتوي القصة والرسوم والاشكال المصاحبة له بمهارة بحيث تبرز الهدف المطلوب توصيله للطفل في مدة زمنية محددة وبأسلوب فني وعلمي تظهر متغيرات الدراسة و ويساعد علي ذلك توظيف متغيرات انتاج القصة الالكترونية بشكل جيد

والسيناريو هو خريطة لخطة اجرائية تشتمل علي خطوات تنفيذية لإنتاج مصدر تعليمي معين , تتضمن كل الشروط والمو اصفات والتفاصيل الخاصة بهذا المصدر وعناصره المسموعة والمرئية وتصف الشكل النهائي له علي الورق (محمد عطيه خميس ٢٠٠٠ -٢٣١)

ثالثا : مرحلة الإنتاج : Executing

في ضوء النص المكتوب (السيناريو) للقصة الالكترونية والذي تظهر فيه الاساليب الفنية لاخراج القصة واساليب تنظيم الشاشة

تم إتباع عدة معايير لتصميم واجة التفاعل بالنسبة للقصة الالكترونية

واجهات التفاعل مع المستخدم user interface

من المعروف ان واجهات التفاعل مع المستخدم هي عبارة عن كل ما يعرض علي شاشة الكمبيوتر ويستطيع المتعلم من خلاله ان يتعامل مع

البر نامج بشكل تفاعلي , وكلما كان تصميم واجهات التفاعل علي قدر كبير من الاتقان , كلما زادت كفاءة البرنامج فنيا وتعليميا

لذلك يجب ان تتوافق معايير تصميم واجهات التفاعل مع المستخدم وفقا لمجموعة من المعايير بعضها تربوية , تراعي الجوانب التربوية ونظريات علم النفس في ترتيب واجهات التفاعل واخراجها وبعض تلك المعايير تأخذ الشكل الفني حيث تتعلق بمتغيرات انتاج برامج الوسائط المتعددة داخل واجهة التفاعل وشروط اخراجها وتفعيل تلك الوسائط

وفي البحث الحالي سوف يكون الاهتمام بهذه المعايير بما يتناسب مع طبيعة الطفل من حيث النواحي التربوية والعمرية , وايضا حيث استخدام اكبر قدر من متغيرات انتاج برامج الوسائط المتعددة بما يتيح الفرصة للطفل للاستمتاع بالقصة الالكترونية والاقبال علي التعلم من خلالها

مرحلة التقويم

وتشمل الخطوات التالية : (ربيع عبدالعظيم ٢٠١٢)

- تحكيم القصة : وتتمثل في عرض النسخة المبدئية علي خبراء والمتخصصين في تكنولوجيا التعليم درس المادة التعلمية للتأكد من تناسبها لتحقيق الاهداف , وتسلسل العرض , ومناسبة العناصر المكتوبة والمرسومة والمصورة وجودتها , والترابط والتكامل بهذه العناصر , وبسهولة الاستخدام , بالاضافة الي كل النواحي التربوية والفنية الاخري .
- اجراء التعديلات : وتتمثل في اجراء التعديلات اللازمة علي نسخة العمل المبدئية في ضوء النتائج التي تم الحصول عليها من قبل الخبراء المتخصصين.
- تجريب القصة : بعد الانتهاء من التصميم واعداد القصة فهناك عديد من التساؤلات التي تطرح نفسها منها :-

- هل القصة للعمل كما هو متوقع ؟
- هل القصة تعمل شكل جيد دون وجود مشكلات في التشغيل ؟
- هل القصة فعالة في تدريس الموضوع الذي تتناوله
- هل القصة مناسبة للفئة التعليمية المستهدفة ؟
- هل زمن العرض يتناسب ووقت دراسة القصة ؟

وهنا يأتي دور التجريب وقد يتم التجريب بصورة مبدئية بعد كل مرحلة من مراحل الانتاج او بصورة نهائية بعد الانتهاء من اعداد القصة في صورتها النهائية حيث يتم تجريبها علي مجموعة صغيرة في البيئة والظروف الحقيقية للتطبيق بهدف التأكد من عدم وجود ايه مشكلات تتعلق بعملية التحميل او الوت , او سرعة وزمن العرض او تتابع وتسلسل عرض الشاشات .

- المراجعة النهائية : وتتمثل في مراجعة النسخة المبدئية واضافة التعديلات والمقترحات التي تم الحصول عليها من خلال عملية التجريب المبدئي وذلك استعداد لاعداد النسخة النهائية وتجهيزها للعرض .
- **بناء علي ذلك سوف يتم تناول معايير تصميم القصة الالكترونية علي النحو الآتي :-**

١- المعايير التربوية

٢- المعايير الفنية

اولا : المعايير التربوية لإعداد واجهات التفاعل :-

أمل سويدان ٢١٠ نبيل جاد ١٦١

١- البساطة (simplicity)

وتعني أنه عند تصميم واجهات التفاعل تفضل دائما الشاشات ذات التصميم البسيط , وليس المعقد (اي كثيرة العناصر ومتغيرات الانتاج من

الوان واشكال وصور وغيره , حيث يؤدي كل ذلك الي وجود نوع من التشتت عند استخدام واجهة التفاعل خصوصا في المرحلة العمرية الاولي اي في مرحلة الطفولة)

٢- إتزان عناصر الاطار (Balance)

يتعلق الاتزان بطريقة توزيع العناصر علي الاطار وداخل الفراغات والتوزيعات المنتظمة " Symmetric " او شبه المتنظمة , والتي تعني التماثل حول المحور الرأسي او الافقي المار بمركز الشاشة , والتماثل حول مركز الشاشة , لا تكفي لاحداث الاتزان بل يجب مراعاة مبدأ الوحدة (نبيل جاد – التصميم التعليمي للوسائط المتعددة , صـ ١٦٢) حيث انه ليس كل توزيع متناظرا متزاما , بل يجب ان يصاحب الاتزان مبدأ الوحدة والتقارب والترابط بين العناصر المكونة للاطار .

٣- مراعاة المركز البصري لشاشة الكمبيوتر :

المركز البصري للشاشة هو النقطة التي في وسط الشاشة بالضبط وهي اول نقطة تتجه اليها العين بشكل تلقائي ناحية المركز ثم تتحرك الي الجوانب سواء يمينا او يسارا , إلي أعلي أو الي اسفل , وهذا يعني انه ينبغي تنظيم العناصر المعروضة علي الشاشة بداية من مركز الشاشة إلي الاجزاء الاخري للشاشة في الاتجاهات الاربعة المختلفة

٤- مراعاة التصميم المنطقي لعناصر واجهة التفاعل :

حيث يجب وضع الاعتبارات المنطقية المتعلقة بالحجم والنسبة والتناسب بين الاحجام الخاصة بالاشكال والاشخاص التي تظهر علي الشاشة

وكذلك بالنسبة للالوان الخاصة بالعناصر المتفاعلة فيجب ان تكون مماثلة او قريبة من الالوان الواقعية , لاكساب مفاهيم صحيحة حول موضوع القصة

لذلك يجب الابتعاد عن الاسراف في الزحام والاشكال التي قد تشتت الطفل وتوجه تركيزه اي جوانب اخري .

فيجب تنسيق العناصر وتنظيمها لتساير حركة العين بسهولة واستمتاع للطفل

٥- تنظيم محتويات الشاشة مع حركة العين .

عند تصميم الشاشة لا بد من مراعاة حركة العين في مسح الشاشة , فالعين تتجه اولا الي اعلي يمين الشاشة ثم تتجه يسار ثم تهبط الي اسفل (كما لو كنت تقر نصا مكتوبا باللغة العربية) والعكس صحيح بالنسبة للغة الانجليزية .

وبالتالي يتم تنظيم محتويات الشاشة وترتيب عناصرها تبعا لحركة العين (نبيل جاد , ص١٦٥)

ثانيا : المعايير الفنية لاعداد واجهات التفاعل

وقد تم استخلاص عدة معايير لاعداد واجهات التفاعل بشكل فعال علي النحو التالي (امل سويدان ٢١٣ , نبيل جاد , مصطفي عبدالسميع واخرين)

١- استخدام الالوان :

يعتبر اللون من المكونات الاساسية في بناء واجهة التفاعل مع المستخدم حيث ان متغير اللون يدخل في جميع العناصر الموجودة في واجهة التفاعل مثل الخلفيات – اشكال – خطوط – صور – وغيره من متغيرات الانتاج في القصة الالكترونية ليعمل علي ابراز مفاهيم معينة او

جذب الانتباه لبعض المفاهيم , والتوظيف الجيد للالوان له مردود ايجابي علي جودة التعليم من خلال القصة الالكترونية , في هذه المرحلة العمرية .

لذا يجب مراعاة ما يلي عند استخدام الالوان في القصة :-

ا -تجنب استخدام الالوان الصارخة في خلفيات البرنامج : لأنها تؤدي الي تشتيت انتباه الاطفال وعدم التركيز علي محتوي الشاشة , كذلك تؤدي الي الاضرار بمعدل الابصار للطفل

ب -المحافظة علي التباين اللوني : (colour contrast) بين العناصر حيث لا يفضل استخدام الالوان المتقاربة مثل اللون الاصفر مع اللون الأبيض , واللون الكحلي القاتم مع اللون الاسود

جـ- مراعة الصدق اللوني : بحيث يعبر اللون عن الموضوع الحقيقي او المظهر الحقيقي للشئ المراد التعبير عنه , مثل استخدام اللون الازرق في التعبير عن السماء , واللون الاصفر للتعبير عن الصحراء واللون الاحمر للدلالة علي النار , وغيره

د -تجنب الالوان الصارخة : مثل اللون الزهري , اللون الارحواني , والدرجات الفاتحة في معظم الالوان

و - تجنب الزيخ اللوني : فيجب تجنب استخدام اللون الازرق الصريح او الاحمر الصريح في كتابة اي نصوص طويلة , ويرجع هذا الي خاصية الزيغ اللوني التي تجعل شبكية العين غير قادرة علي التركيز في تفاصيل تلك الالوان فتبدوا غائمة او مشوشة (نبيل جاد – التصميم التعليمي للوسائط المتعددة ص ١١٢)

٢ - استخدام العناصر المألوفة (familiarity)

بفضل استخدام العناصر المألوفة لدي الطفل لكي يتفاعل مع القصة , مثلا السهم الافقي المتجه يسارا يعني الشاشة التالية , والسهم المتجه يمينا يعني الصحفة السابقة , وهكذا

ويجب تثبيت نفس الاشكال والرموز المستخدمة داخل القصة الالكترونية , بل ووضعها في نفس المكان عبر الشاشات المختلفة , وهذا يرتبط بالاتساق في تصميم هذه الشاشات ومساعدة المتعلم علي تكوين بعض المدركات التي تكون لديه رموزا واشكالا مألوفة خلال القصة .

٣- تنسيق الشاشة :

لابد من تقسيم الشاشة وظيفيا , بمعني انه لا بد من تحديد مساحة محددة لكل وظيفة , فمثلا تحديد مساحة شريطية اسفل الشاشة افقيا توضع بها ازرار التحكم التي يتعامل من خلالها الطفل مع القصة الالكترونية .

تحديد مساحة في الجانب الايمن من الشاشة لوضع النصوص في حالة استخدام نصوص

تحديد مساحة ثابته لعرض الرسوم والصور المكونة للقصة

وفي حالة عرض القصة الالكترونية لأطفال ما قبل المدرسة يفضل ان يكون مكان الصور والرسوم في مركز الشاشة , نظرا لان استخدام النصوص في هذه الحالة قد يكون قليل جدا , لاعتماد القصة علي الصور والرسوم والتعليق الصوتي

القصة المصورة :- slory board نبيل جاد ص ٢٧ ٢٠١٤

هي السيناريو الوصفي المرسوم من خلال كادرات متتابعة لجميع مناظر واحداث القصة وعلاقة الشخصيات بها

٤- التدرج في عرض الاطارات :-

إذا كان محتوي الاطار كبير او شاملا لعديد من العناصر , فلا بد عندئذ من عرض محتوياته تباعا , فقد يتم عرض مقطع من الشاشة , بحيث يتفاعل معه الطفل , ثم يظهر مقطع اخر . وهكذا حتي تكتمل الشاشة

٥ - التنسيق في استخدام متغيرات الانتاج :

- عند استخدام مجموعة من الصور المتتابعة لعرض مفهوم او قيمة معينة فلا بد من استخدام تعليق مسموع ولا تكتفي بالنصوص المكتوبة علي الشاشة , والهدف من ذلك هو مساعدة الطفل علي ارتفاع معدل الادراك لديه عن طريق استخدام اكثر من حاسه في متابعة القصة
- كما يجب استخدام المؤثرات صوتية والبصرية بشرط ان تكون في موضعها الصحيح داخل القصة والتي تساعد علي توصيل المعني المراد للطفل .
- ايضا يمكن استخدام الموسيقي كخلفية مع تعليق صوتي مسموع بشرط ان تكون الخلفية الموسيقية خافته , ويبدو التعليق الصوتي واضحا وجليا .
- يمكن ربط مجموعة متتالية ومترابطة مع الصور او الرسوم الثابتة عن طريق خلفية موسيقية واحدة بدون قطع , فسوف تدعم الاتصال بين هذه المجموعة من الصور والرسوم , هذا في حالة عدم وجود تعليق صوتي مسموع
- لا تستخدم مؤثرات صوتيه وموسيقي في نفس الوقت , بل يمكن استخدام الموسيقي كخلفية موسيقية مع تعليق صوتي مسموع بشرط ان تكون الخلفية الموسيقية

٦ - استخدام الرسوم والصور

يفضل في القصة الالكترونية استخدام الرسوم والصور بدلا من استخدام النصوص المكتوبة لان الطفل في هذه المرحلة يستطيع التعامل بسهولة مع الصورة علي العكس مع النصوص المكتوبة

بالتالي فإنه كلما أمكن تحويل النصوص إلي رسوم وصور واشكال تخطيطية وهندسية , فإنه يلزم تحويلها فورا

بناءا علي ذلك فإن توظيف تلك الرسوم والصور بشكل جيد في القصة الالكترونية يجب ان يكون علي النحو التالي : (أمل سويدان واخرون ص ٢١٢)

- يجب ان تكون الصورة مرتبطة بنقل الواقع , بمعني أن استخدام الصور يرتبط بنقل الواقع من حيث الحجم المماثل للشكل الاصلي , اما اذا كانت الصورة الفوتوغرافية اكبر او اصغر من الشكل الاصلي فيجب ان يعرف الطفل ويفهم ان الصورة كبرت او صغرت لتوضيح الشئ وتقريبه لذهن الطفل
- يجب اختيار الصورة التي تبرز النقاط الهامة المراد توصيلها الي الطفل مع البعد قدر الامكان عن اللقطات غير المألوفة او زوايا التصوير الخاطئة
- يجب ان تكون الصورة للجزء المراد توصل للطفل مع البعد عن التفصيلات الكثيرة التي قد تؤدي الي تشتيت انتباه الطفل , لذلك يجب مراعاة البساطة عند استخدام الرسوم والصور داخل القصة الالكترونية
- تستخدم الرسوم الخطية احيانا لسهولة توصيل المحتوي حيث يتم التركيز علي الاجزاء الرئيسية دون الدخول في تفاصيل
- يجب عرض الصور والرسوم في تسلسل منطقي بما يتناسب مع تحقيق الاهداف والتعليق الصوتي للقصة , اي يجب مراعاة التزامن بين الصوت والصورة بدقة حتي لا يكون عدم التزامن من عوامل تشتيت انتباه الطفل
- مراعاة تتابع مهارة قراءة الصورة والرسوم لدي الطفل , حيث تكون الصورة في تسلسل مع المتعلم حين قراءتها من مرحلة تحليل مكوناتها والتعرف عليها الي مرحلة معرفة العلاقات بين اجزاء الصورة وصولا الي مرحلة فهم

الصورة ومحاولة ابداء بعض الآراء واصدار بعض الاحكام حول محتوي الصورة

- وقد اكدت دراسة (حنان محمد ٢٠١٣) علي اهمية الصورة التعليمية كأحد الوسائط المتعددة في اكساب طفل ما قبل المدرسة المعلومات والمهارات وبناء المفاهيم
- تجنب ازدحام الشاشة بالرسومات والاشكال , والتركيز علي الشكل المعبر
- كما يفضل استخدام التعليق المصاحب للرسوم المتحركة عن استخدام النصوص المكتوبة نظرا لان المتعلم (الطفل) لا يستطيع الانتباه الي وسيلتين تعرضان في نفس الوقت مما يشتت انتباهه ما بين الحركة وقراءة النصوص المعروضة علي الشاشة , مما يؤدي الي تشويش في الادراك الحسي لديه (نبيل جاد ٢٠١٤)

اهمية الصور والرسوم التعليمية في تصميم القصة الالكترونية :-

لما كانت الصور والرسوم التعليمية من اهم عناصر تصميم القصة الالكترونية نظرا لما لها من خصائص وما تحتويه من عناصر إثارة وتشويق للطفل مما يؤدي الي ارتفاع معدل إدارك الطفل

كما يكتسب استخدام الصور المتحركة والثابته والاصوات والمؤثرات السمعية والبصرية اهمية خاصة ترتبط بدور العناصر المرئية في تسهيل متطلبات العرض للوسائل المختلفة حيث تسهم الصورة والالوان في تقليل الجهود التي يتعين ان يبذلها المتعلم لتقلي الرسائل المتضمنه في هذا النمط من الاتصال (منال هلال المزاهرة ٢٠١٣ ص ٣٤٥)

ومن هنا لزم إظهار اهمية الصورة فيما يلي :-

١- تسهل العملية التعليمية وعملية عرض المادة المطلوبة

٢- تحفز الطفل علي التفاعل بشكل اكبر مع المادة التعليمية

٣- تقديم خبرات بديلة عن الخبرات المباشرة

٤- اشراك جميع حو اس الطفل في التعلم مما يؤدي الي ترسيخ وتعميق التعلم

٥- اثراء التعليم : توسيع خبرة الطفل وتيسير بناء المفاهيم وتأصيل العلوم والمعارف لديه

٦- تساعد علي زيادة خبرة الطفل عن الطبيعة والعالم الخارجي فتجعله اكثر استعدادا للتعلم

٧- تساعد في زيادة مشاركة الطفل الايجابية في اكتساب الخبرة حيث انها تنمي القدرة علي التأمل ودقة الملاحظة والقدرة علي التفكير

٨- تؤدي الي تعديل السلوك وتكوين اتجاهات جديدة

٩- تقلل من معدل النسيان عند الطفل

١٠- تسهم في توضيح المعاني بطريقة مشوقة

١١- توفر للطفل خبرات يتعدي مشاهدتها في الواقع

١٢- اشباع فضول الطفل للتعرف علي الظواهر الطبيعية والبيئية

١٣- استثارة الطفل وتحفيزه للتعرف علي مكونات البيئة

١٤- تنمية السلوك الاستكشافي للطفل

١٥- ادراك الطفل لمفهوم الشئ ولأشكال الاشياء وعلاقتها المكانية , وا ٍدراكه للالوان وعلاقتها بإدراك الاشكال وا ٍدراكه للأحجام والأوزان المختلفة (بطرس حافظ ٢٠٠٧)

١٦- تنمية اساليب الملاحظة لدي الاطفال وتشجيعهم علي استخدام حواسهم في الحصول علي المعلومات وايجاد الدلائل

١٧- معاونة الاطفال علي تنمية مهارات المقارنة والتصنيف

١٨- معاونة الاطفال للوصول الي النتائج والتي تكون الاساس لتكوين المفاهيم فيما

١٩- تنمية مهارات عقلية معرفية تشمل ملاحظة الظواهر الطبيعية والبشرية

٢٠- تنمية التذوق الفني والحسي لدي الطفل

٢١- إثراء لغة الطفل بتزويدها بالمفردات والتراكيب والعبارات الجديدة

٢٢- تنمية قدرة الطفل علي النقد والتقويم

٢٣- اشباع حب الاستطلاع لدي الطفل (عزة خليل ١٤٢١ هـ)

هذا ويؤكد المتخصصون علي أهمية استخدام عناصر الوسائط المتعددة مثل الصورة المتحركة والثابتة والرسوم المتحركة

٧- ضبط صياغة النصوص المكتوبة :-

المقصود بالنص المكتوب , كل ما يحتويه الاطار من بيانات مكتوبة تعرض علي المستخدم اثانء تفاعله مع البرنامج

لذا فإن صياغة ووضع تلك النصوص في القصة الالكترونية يجب ان يعتمد علي بعض المعايير منها ما يلي :-

١- يجب ان تحتوي علي قدر بسيط من النص مع التركيز علي الفقرات الهامة حيث ان شاشة الكمبيوتر لها مميزات تختلف عن صفحة الكتاب الورقية

٢- استخدام الجمل البسيطة المعبرة , حيث ان استخدام الفقرة المطولة يؤدي الي الملل وضعف الادراك للطفل

٣- الجميع بين النص والصورة , إذا كان النص موضحا للصورة او اذا كان النص جزءا من الصورة او الرسم

٤- اوضحت بعض الدراسات انه يجب التمييز بين سطور وفقرات النص سواء بالالوان او بوضع خط تحت النص في حالة اعداد القصة الالكترونية لمرحلة الطفولة المبكرة والمتوسطة حتي يسهل التمييز بين فقرات النص الوحد (امل سويدان ص ٢١٣)

٥- أنسب مساحة للحرف بنت (١٨) وبنط (١٤) بدلالة سرعة القراءة والارتياح , ويستخدم بنط (١٦) إلا للأفراد الذين تزيد اعمارهم عن ١٢ سنة

٨- ضبط الصوت في القصة الالكترونية :-

الصوت عنصر اساسي في القصة الالكترونية نظرا لأنه من اهم متغيرات الانتاج التي ركز عليها البحث الحالي

الصوت له عدة اشكال داخل القصة الالكترونية مثل

أ-المؤثرات الصوتية

ب-الموسيقي التصويرية

جـ-التعليق الصوتي والذي عادة ما يأخذ شكل

-صوت الراوي للقصة

-صوت كل شخص من اشخاص القصة

بناء علي ذلك كان لابد من وضع ضوابط لمتغير الصوت في انتاج القصة الالكترونية منها ما يلي :-

١- يجب ان يكون الصوت واضحا غير مشوه بعيوب التسجيل او صدي الصوت نظرا لما للصوت من القدرة علي جذب الانتباة والتركيز

٢- عدم الإسراف في استخدام المؤثرات الصوتية حتي لا تشتت إنتباه الطفل

٣- ان تكون المؤثرات الصوتية معبرة بشكل واقعي ومتزامنة مع الصورة المعبرة عنها , وايضا مع الصوت المصاحب في القصة الالكترونية

٤- ان يرتبط الصوت بالوظيفة المصاحبة له , معبرا عنها . اي ان يكون الصوت متزامن مع حركات الاداء للشخص في داخل القصة

٥- يجب ان يكون الصوت واضح في مخارج الفاظه بمعني ان لا يكون به عيوب في نطق الكلمات او حروف لا تنطق بشكل صحيح وواضح

٦- ان تتناسب درجة ارتفاع الصوت في كل من الخلفية الموسيقية والمؤثرات الصوتية , بحيث لا تطغي علي الصوت الاصلي للاشخاص في القصة

٧- تضمين تحكمات الصوت داخل واجهة التفاعل للتحكم في عرض او ايقاف الصوت

٨- يجب ان لا يتداخل اكثر من صوت في وقت واحد , بمعني ان تعطي مساحة زمنية لكل صوت علي حدة حتي يستطيع الطفل المتابعة

٩- يجب ان يتكامل الصوت مع العناصر المرئية في داخل واجهة التفاعل قبل النص او الرسوم او الصور , ولا يستخدم مستقلا عنها

١٠- يجب ان يكون للصوت القدرة علي جذب الانتباه فيجب استخدامه للتركيز وجذب الانتباه

١١- عند استخدام الصوت للتعزيز فيجب ان يستخدم صورتين فقط اخدهما للتعزيز الايجابي اي للاجابة الصحيحة , والاخر للتعزيز السلبي اي للاجابة الخطأ

القيم

للقيم الأخلاقية اهميتها بالنسبة للفرد والمجتمع , فهي تمثل اطارا مرجعيا يحكم تصرفات الفرد وسلوكه في حياته , كما انها تمكنه من مواجهه الازمات في حياته اليومية , فهي تحدد للفرد السلوك , وترسم له مقوماته , كما انها تحفظ للمجتمع تماسكه وتحدد اهدافه ومثله العليا لممارسة حياة اجتماعية سليمة , اضافة الي تحقيق الامن القومي وحمايته من الغزو الخارجي الذي يعمل علي تنميط افكار البشر وفقا للنمط الغربي (محمود عطا حسين ,٢٠٠١)

واذا كان الانسان بصفة عامة هو موضوع اهتمام التربية وغايتها فإن الاطفال بصفة خاصة هم اولي الفئات العمرية بالقدر الكافي من الاهتمام والرعاية , ويرجع ذلك الي خطورة هذه المرحلة واهميتها بالنسبة للمجتمع

لذا فإن القيم الاخلاقيه لها اهميتها في جميع مراحل عمر الفرد بداية من مرحلة الطفولة والتي تعتبر اهم مرحلة في مراحل عمر الانسان التي يتم فيها غرس القيم والمبادئ الخاصة بالدين والمجتمع , لتساهم في بناء شخصية الطفل , وقدرته علي التكيف مع الحياة ومشكلاتها

وفي الجانب الاخر فقد اثرت الثورة العلمية والتكنولوجية علي الاعلام بما يملكه من قوة تأثير كبيرة وخاصة بعد ظهور الفضائيات وما يسمي بالسماوات المفتوحة علي القيم

إذا علمنا ان الاعلام لم يعد آلية لتأكيد الثقافة القومية , فقد ساهم الاعلام في نشر انماط وقيم اخذ بعضها طابعا عالميا , وجاوز حدود حضارته (علي ليله ٢٠٠٣)

بالرغم مما سبق فإن هناك بعض الدراسات اكدت ان الازمة تتمثل في عدم وجود منظومة للقيم تحقق زواتنا وتجعلنا قادرين علي الانفتاح الواعي علي غيرنا (Levin -2000)

لذا فإن تكوين القيم الاخلاقية في مرحلة رياض الاطفال يجب ان لا يتم بصورة آلية , وانما في سياق التعليم في المواقف المختلفة , وفي سياق إعادة بناء طرق الاداء والاستجابة في هذه المواقف، فالقيم هي نتاج تفاعلات مستمرة بين الفرد وعاداته وبيئته ومتطلباته , والتربية الخلقية هي السبيل الوحيد لترشيد سلوك الافراد في علاقتهم الاجتماعية , من هنا يرتبط الخلق بالمعرفة , ففالفرد حينما يواجه موقفا من المواقف عليه ان يتفاعل معها ويختار بين اتجاهات قيم مختلفة تحدد طبيعة سلوكه في علاقته بمتطلبات الموقف وعليه إن ترقية القيم يعتبر من اكثر العوامل التي تساعد علي تحقيق هذا الهدف الاسمي مما سبق يتضح انه يجب ان يختار افضل الطرق للتدريس بالنسبة للطفل في مرحلة رياض الاطفال كي تساعدنا علي توصيل وتأصيل القيم الدينية داخل الطفل وقد استقر البحث الحالي علي اختيار القصة الالكترونية لما لها من مكانة محببة لدي الاطفال

نتائج البحث وتفسيرها:

بعد ان قامت الباحثة بالاجراءات التجريبية للقصة الإلكترونية على أطفال ماقبل المدرسة وتطبيق اختبار المواقف قبليا على المجموعتين التجريبية والضابطة والتدريس لأطفال المجموعة التجريبية باستخدام القصة الإلكترونية ودراسة أطفال المجموعة الضابطة بالطريقة التجريبية ثم تطبيق اختبار المواقف الأخلاقية تطبيقا بعديا على عينة أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة كانت نتائج البحث كالتالى :

١- تحليل النتائج وتفسيرها :

١- فى ضوء مشكلة البحث وفروضها حللت الباحثة البيانات كما يلى :

الفرض الأول: والذى ينص على (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لاختبار القيم الاخلاقية لصالح المجموعة التجريبية وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (T- Test)للعينات المستقلة وجاءت النتائج كالتالى

جدول رقم (١) يوضح الفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى

القيمة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة	حجم التأثير
الصدق	تجريبية	٢٨	٧،٦١	,٤٩	١١،٣	٠,٠١	,٧٠
	ضابطة	٢٨	٤،٦٨	١،٢٨			
الأمانة	تجريبية	٢٨	٧،٨٢	,٤٨	١٠،٧٦	٠,٠١	,٦٨
	ضابطة	٢٨	٤،٥٧	١،٥٣			
التعاون	تجريبية	٢٨	١٨،١٤	,٩٧	١٤،٢٤	٠,٠١	,٧٩
	ضابطة	٢٨	١٠،٨٩	٢،٥١			
الإحترام	تجريبية	٢٨	١٧،٥	,٩٢	١٤،٩٣	٠,٠١	,٨٠
	ضابطة	٢٨	١٠،٤٦	٢،٣٢			
الدرجة الكلية	تجريبية	٢٨	٥١،١	١،٥٩	٢٣،٦	٠,٠١	,٩١
	ضابطة	٢٨	٣٠،٦١	٤،٣١			

يتضح من الجدول السابق ان قيمة (ت) للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدى لاختبار القيم دالة لصالح المجموعة التجريبية وهو ما يشير إلى أن القصة الإلكترونية قد أحدثت آثرا فى درجة الأطفال فى الإختبار البعدى لأطفال المجموعة التجريبية وهذا يوضح التأثير الإيجابى للقصة الإلكترونية على تنمية القيم الإخلاقية للاطفال .

الفرض الثانى :(توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى لإختبار القيم الأخلاقية لصالح التطبيق البعدى

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (T- Test)لمعرفة دلالة الفروق بين المتوسطات فى القياس القبلى والبعدى

ويوضح الجدول التالى نتائج الإختبار

جدول (٢)

الفرق بين القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية :

القيمة	القياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة	معدل الكسب لبلاك
الصدق	قبلى	٢٨	٤،١٨	١,٢٥	١١،٨٩	٠,٠١	
	بعدى	٢٨	٧،٦١	,٤٩			
الأمانة	قبلى	٢٨	٤،٤٣	١,٤٥	١١،٤٢	٠,٠١	
	بعدى	٢٨	٧،٨٢	,٤٨			
التعاون	قبلى	٢٨	٩،٧٥	٢,٤٩	١٦،٣٧	٠,٠١	
	بعدى	٢٨	١٨،١٤	,٩٧			

القيمة	القياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة	معدل الكسب لبلاك
الإحترام	قبلى	٢٨	٩،٣٦	٢,٩	١٤،٢٣	٠,٠١	
	بعدى	٢٨	١٧،٥	,٩٢			
الدرجة الكلية	قبلى	٢٨	٢٧،٧١	٤،٤٨	٢٥،٧	٠,٠١	١،٤
	بعدى	٢٨	١ ,٥١	١،٥٩			

يتضح من الجدول السابق ان قيمة (ت) للفروق بين القياس القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية دال لصالح القياس البعدى حيث كانت نسبة الكسب المعدل لبلاك للدرجة الكلية للاختبار ١،٤ وهى قيمة تشير الى فعالية القصة الالكترونية فى تنمية بعض القيم الاخلاقية لدى أطفال ماقبل المدرسة حيث ان بداية الفعالية كما حددها بلاك تبدأ من ١،٢

أولا : المراجع العربية :-

١-إبراهيم أبو زيد الدويبى (٢٠١٤) فاعليه وحدات دراسية باستخدام القصص الرقمية فى تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لمرحلة رياض الاطفال . (رسالة دكتوراة غير منشورة). جامعة الإسكندرية . كلية التربية الرياضية .

٢-ابو الحسن صادق (٢٠٠٧).وسائل الأعلام و الأطفال وجهه نظر اسلاميه ,

٣-احمد محمد سالم (٢٠٠٤) : تكنولوجيا التعليم والتعلم الالكترونى , ٢٠٠٤ , مكتبة الرشد , صـ٢٣١ , الرياض.

٤-أسعد على السيد رضوان (٢٠١١). أسس إنتاج القصة التفاعلية فى برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها فى تعليم الاطفال المهارات الحياتية . كلية التربية . جامعة حلوان

٥-أمانى محمد عبد السلام هارون (٢٠١٢) . فعالية تدريس القصص الرقمية فى تنمية مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية, رسالة ماجيستير , كلية التربية جامعة عين شمس

٦-امل عبد المجيد(٢٠٠٦).تاثير برنامج تعليمي استخدام الرسوم المتحركه على تعلم بعض المهارات الأساسيه في الجمباز في المرحله الأبتدائيه في دوله الكويت .رساله ماجيستير غير منشوره ,جامعه حلوان ,جمهوريه مصر العربيه.

٧-إيمان سمير عرفان (٢٠١٠) . أثر استخدام القصص الالكترونية فى تنمية بعض القيم الإجتماعية , لطفل ما قبل المدرسة ,رسالة ماجيستير , غير منشورة كلية التربية , جامعة المنيا

٨-إيمان سمير مهران (٢٠١٠) أثر استخدام القصص الإلكترونية فى تنمية بعض المفاهيم الإجتماعية لطفل ما قبل المدرسه.كلية التربيه. جامعة المنيا.

٩-آيه مدني (٢٠٠٤).اثر المنظور في فيلم الرسوم المتحركه الثنائي الأبعاد.رساله ماجيستير غير منشوره,جامعه المينيا,جمهوريه مصر العربيه,

١٠-حميدة محمد عبد المتعال منصور(٢٠٠٣) فعاليه استخدام المدخل القصصى المصور لإكساب أطفال ما قبل المدرسه بعض السلوكيات الحضارية للشعوب . (رسالة ماجيستير غير منشورة). كلية التربية جامعة طنطا

١١-حنان محمد حسن ابراهيم : دور الصورة الفوتوغرافية فى العملية التعليمية لدى طفل ماقبل المدرسة , مجلة كلية التربية , المؤتمر العلمى الدولى الاول – كلية التربية – جامعة المنصورة – فبراير ٢٠١٣

١٢-خديجة صلاح أبو هاشم أحمد (٢٠١٥) .المضامين التربوية فى قصص مجلة ماجد للأطفال .كلية التربية جامعة الزقازيق

١٣-ربيع عبد العظيم رمود : (٢٠١٢) : تقنيات التعليم الالكترونى , خوارزم العلمية للنشر , المملكة العربية السعودية

١٤-رشدى طعيمة : أدب الأطفال تربية ومسئولية , دار الوفاء , ط١ ١٩٩٢ , ص١٤٩ .

١٥-سمر سامح محمد (٢٠١٢) فاعليه بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارات القراءة الإلكترونية فى اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الإبتدائى . (رسالة ماجستير غير منشورة) . كلية التربية . جامعة حلوان

١٦-عاكف عبد الله الخطيب (٢٠٠٩) .غرفه المصادر كبديل تربوي لذوي الاحتياجات الخاسه (دليل عملي لمعلمي صعوبات التعلم).اربيد,عالم الكتب الحديث .

١٧-عبير صديق(٢٠٠١).برنامج مقترح لتنميه خيال الطفل باستخدام اساليب عرض القصه .رساله ماجيستير, غير منشوره ,معهد الدراسات و البحوث التربويه, جامعه القاهره.

١٨-على ليله (٢٠٠٣) : الثقافة العربية والشباب , ط , القاهرة , الدار المصرية اللبنانية , ص ٣١

١٩-فاضل الكعبى : ثقافة الاطفال بين الخصوصية والاختراق ,مجلة الطفولة والتنمية , العدد (١٦) , يناير ٢٠٠٨ ,صـ١٣٥ (المجلس العربى للطفولة والتنمية).

٢٠-فيولا الببلاوى : الطفولة المبكره ذلك الابداع المكنون , مجلة الطفولة و التنمية , العدد (١٦) , يناير ٢٠٠٨, المجلس العربى للطفولة والتنمية , صـ٣٤

٢١-محمد النبهان (٢٠٠٧).قضايا الطفل في المجتمعات المعاصره.ط١.سوريا:دار التراث العربي .

٢٢-محمد حسن بريغش : أدب الاطفال تربية ومسئولية , دار الوفاء , ط١ , ١٩٩٢ , صـ١٤٩

٢٣-محمد سالم (٢٠٠٩) . معايير صناعة كتاب الطفل العربى . الرياض : الملتقى العربى لناشرى كتب الأطفال.

٢٤-محمد سويلم البسيونى (٢٠١٣) . أساسيات البحث العلمى فى العلوم التربوية والإجتماعية والإنسانية , القاهرة : دار الفكر العربى .

٢٥-محمد عطية خميس (٢٠٠٣) : تطور تكنولوجيا التعليم – القاهرة – دار قباء, ٢٠٠٣ - صـ٢٣١

٢٦-محمد محمد عبد العاطى (٢٠١٣) . أثر الأنشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الإبتدائية على اكتساب المفاهيم العلمية . كلية التربية . جامعة حلوان . قسم تكنولوجيا المعلومات

٢٧-محمد محمود الحيلة ٢٠٠٤ : تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق , دار الميسرة , الأردن . ٢٠٠٤ , ط٣ , صـ٣٦٧

٢٨-محمود عطا حسين عقل (٢٠٠١) : القيم السلوكية لدى طلبه المرحلتين المتوسطة والثانوية فى دول الخليج العربى , الرياض , مكتب التربيه العربى لدول الخليج , صـ ٧٠

٢٩-مصطفى عبد السميع – حسين بشير محمود – ابراهيم عبد الفتاح – امل عبد الفتاح سويدان – منى محمد الجزار : تكنولوجيا التعليم مفاهيم وتطبيقات , دار الفكر , ط١, عمان – ٢٠٠٤.

٣٠-منال هلال المزاهرة (٢٠١٣): تكنولوجيا الاتصال والمعلومات , دار المسيرة ,عمان , ط١

٣١-مهند أنور الشبول , ربحى مصطفى عليان (٢٠١٤) : التعليم الالكترونى ط١ , دار صفاء للنشر , عمان .

٣٢-مهند عبد الله عبد ربه التعبان (٢٠١٣). التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبر الويب مع الأسلوب المعرفى وأثره على اكتساب المعرفة وتنمية التفكير الابداعى لدى طلبة تكنولوجيا التعليم , دكتوراة , كلية التربية جامعة عين شمس.

٣٣-نبيل جاد عرفه (٢٠٠١): التصميم التعليمى للوسائط المتعددة , المنيا ,دار المدى للنشر والتوزيع صـ ١٦٢

٣٤-نبيل جاد عزمى (٢٠٠٤) : بيئات التعلم التفاعليه , دار الفكر العربى , ط١ , القاهرة .

٣٥-نجلاء السيد عبد الحكيم (٢٠٠١) : أثر شخصيات القصة فى تنمية بعض القيم الأخلاقية لدى طفل الروضه من خلال برنامج قصصى مقترح , رسالة ماجيستير , معهد الدراسات والبحوث التربوية , جامعة القاهرة

٣٦-نجوى يحيى عبد الله بدوى (٢٠١٤) . تأثير المداخل التفاعلية فى القصة الكمبيوترية التعليمية فى التحصيل المعرفى وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية , رسالة ماجيستير, كلية التربية , جامعة عين شمس .

٣٧-وفاء فرحات مجاهد (٢٠١١). فعالية القصص الالكترونية فى تنمية الوعى السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساس , رسالة ماجيستير , معهد الدراسات والبحوث التربوية , جامعة القاهرة .

٣٨-وليد سالم محمد الحلفاوى (٢٠١١). التعليم الإلكترونى : تطبيقات مستخدثه . القاهرة : دار الفكر العربى

٣٩-وليد سالم محمد الحلفاوى (٢٠١١) : التعليم الالكترونى تطبيقات مستحدثة , دار الفكر العربى

ثانيا : المراجع الأجنبيه:

Brian Magerko (2005) : story Representation-1 and Interactive Drama , American Association For Artificial Intelligence.

Fuelds Marjorie . N (2000) : De Gayner ,-2 Beth : Read my story childhood Education , V.76, N.3, Spr.

Judy Roberston &Judith Good (2007): -3 children's narrative development through Computer game authoring Magazine Tech Trends .vo.49,No . 5 sept

Livin , Benjamin (2001): Reforming-4 Education From Origins to out comes , London Falmer , Routedge p.p.1-7.

Martin Jenkins and Jo Lonsdale :Evaluating the effectiveness of digital-5 storytelling for students reflection ,proceedings ascilite Singapore 2007:

Conise paper , 2007 , p443.

Nina Bascia and Andy Hargraves (2000): -6 The Sharp Edge of Educational change. Poutledge Falmar , U.S.A, P. 52.

Norhayati Abd Mukti &Siew ,P.H. (2004): -7 Malaysian Perspective : Designing Interactive Multimedia Learning Environment For Moral Valus Education "Eductional" Technology & Society 7(4),145-147 .

Robin, Bernard R.: Digieal storytelling: A Powerful Technology Tool for the-8 21 stCenturyu;Classroom,Taylor&Francis<Itd ,2008,ERIC#:E179966

Sherry Broune (2003) : Different and the same-9

: A study of the Impact of Prejudice Reduction Video series on children , Hunter College .

Smeets , Eamd Mooij , Tom (1999): Time on Task Interaction and-10 Information Handling In Multimedia Learning Environments , Educational Computing Research , vol.21, No 4, Pp. 487-503 .

Therese Kulla-Abbott and Joseph L . Polman : Engaging student voice and-1 fulfilling curriculum goals with digital stories, THEN: Technology, Humanities. Education, & Narrative, website: http://thenjournal.org, 2007,p13

Wany Ying – Hong , and Lim , Chin – Hao . -12 (2004): A multimedia database supports English distance Learning . Information Sciences Vol .158 : 189- 209

Wolmet Barendregt (2006):Evaluating-13 Fun and usability in computer games with children , Technology university Eindhoven.

Wyness,M .(2006). Childhood and Society. -14 New york : Palgrave Macmillan PP . 27- 29 .