مجلة البحث في التربية وعلم النفس
كلية التربية – جامعة المنيا
كلية مُعتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

برنامج مقترح باستخدام حزمة إلكترونية لتنمية بعض مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة

أ. د / حسام الدين محمد مازن
أستاذ المناهج وتكنولوجيا تعليم العلوم كلية التربية جامعة سوهاج

د/ أسماء علي محمد سالم
مدرس تكنولوجيا التعليم للأطفال كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا

/ مروه أسامة محمد الفاتح
باحثة بمرحلة الماجستير بقسم العلوم التربوية كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا

مستخلص البحث

هدف البحث إلى تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدي الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة من خلال برنامج حزمة إلكترونية، واستخدم المنهجين (المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي)، على عينة البحث، والتي بلغ قوامها (30) ثلاثون طالبة من طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة المقيدات للعام 2019/ 2020م.

كما استخدم البحث مجموعة من الأدوات وهي:

- **اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة**
- **بطاقة ملاحظة أداء الطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية**

وقد جاءت نتائج البحث مشيرة إلى أن البرنامج المقترح القائم على الحزمة الإلكترونية أثبت فعاليته فى تحسين مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة، كما أثبت البرنامج فعاليته في تحسين مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

ثم انتهى البحث إلى عدد من التوصيات ومنها ضرورة تطوير برامج إعداد معلمات رياض الأطفال بكليات التربية للطفولة المبكرة فيما يتعلق بمهارات إنتاج وتصميم قصص الأطفال الإلكترونية، وزيادة التركيز على المقررات التكنولوجية العملية لطالبات كليات التربية للطفولة المبكرة، لا سيما كيفية التعامل مع برامج إنتاج القصص الإلكترونية للأطفال.

الكلمات المفتاحية : الحزمة الإلكترونية ؛ قصص الأطفال ؛ القصص الإلكترونية

مجلة البحث في التربية وعلم النفس
كلية التربية – جامعة المنيا
كلية مُعتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

A proposed program using an electronic package to develop some skills of producing electronic children's stories for female teachers in the College of Early Childhood Education

Dr. Hossam El-Din Mohammed Mazen
Professor of Curricula and Science Education Technology, Faculty of Education, Sohag University

Dr. Asmaa Ali Mohammed Salem
Lecturer of educational technology for children, Faculty of Education for Early Childhood, Minia University

Marwa Osama Mohammed Al-Fateh
Researcher at the master's degree, Department of Educational Sciences, Faculty of Education for Early Childhood, Minia University

Abstract

The aim of the research is to develop the skills of producing electronic children's stories for the student at the College of Education for Early Childhood through an electronic package program, and used the two approaches (descriptive approach and semi-experimental approach), on the research sample, which consisted of (30) thirty students from the College of Education for Children Early Restrictions for 2019/2020.

The research also used a set of tools, namely:

- Test the level of scientific knowledge of the skills of producing electronic children's stories for the student teacher at the College of Early Childhood Education
- A note card for the performance of the student in the colleges of early childhood education for the skills of producing electronic children's stories

The results of the research indicated that the proposed program based on the electronic package has proven its effectiveness in improving the level of scientific knowledge of the skills of producing electronic children's stories for the student teacher in the College of Early Childhood Education, as the program has proven its effectiveness

ISSN Print: (2090-0090) ISSN Online: (2682-4469)

in improving the production of electronic children's stories skills for the student teacher at the College of Education for Children Early.

Then the research ended with a number of recommendations, including the necessity of developing programs for preparing kindergarten teachers in colleges of early childhood education with regard to the skills of producing and designing children's electronic stories, and increasing the focus on practical technological courses for students of colleges of education for early childhood, especially how to deal with programs to produce electronic stories for children.

Key words:
E-packet ; story for children ; E-story

أولاً: المقدمة

يشهد العالم اليوم تغييراً وتطويراً متزايداً وذلك بفضل التقدم العلمي والمعرفي بأشكاله وأنواعه والذي أصبح مطلباً أساسياً من مطالب هذا العصر حتى أصبح العالم الكبير أشبه بقريةٍ صغيرة وتغيرت حياة الإنسان بصورة جذرية، فأصبحت أفضل وأسهل في شتى المجالات، ولا سيما في مجال التربية التعليم وخاصة بعد أن لعبت التكنولوجيا الحديثة دوراً كبيراً في تقريب المسافات بين الدول.

ولقد تأثر التعليم بالتقدم العلمي والتكنولوجي تأثراً ملموساً، حيث كان لهذا التقدم أبعد الأثر على العملية التعليمية التي سخرت التكنولوجيا الحديثة في تحقيق أهدافها والوصول إلى بناء الفرد القادر على فهم الحياة من حوله والمشاركة فيها بطريقة فاعلة ، ومن صور تأثر التعليم بالتقدم العلمي والتكنولوجي ظهور أنماط جديدة للتعلم ومنها التعلم الإلكتروني E-Learning ، الذي يقدم للمتعلم كل ما هو جديد ويعتمد علي الوسائط المتعددة (نصوص، رسومات، لقطات فيديو، صوت)، ويقدم من خلال الأجهزة والوسائط الإلكترونية المتعددة مثل الحاسوب، والأنترنت والأقمار الاصطناعية، ويحصل عليه المتعلم في المكان الذي يريده وفي الوقت الذي يفضله دون شرط الالتزام بالحضور إلي قاعات الدراسة في أوقات محددة. (خالد سليمان، 2010، 3)[1]

ولمواجهة هذه التغيرات المتسارعة فإن الأمر يتطلب ضرورة تطوير البرامج والمناهج التعليمية على مستوى مراحل التعليم ، وكذا ضرورة الاهتمام أيضاً ببرامج إعداد المعلم الذي سيقوم بتدريس تلك المناهج الحديثة المتطورة ، حيث يجمع التربويون علي أن المعلم يعد حجر الزاوية في العملية التعليمية ولن يستطيع القيام بمهمته علي أكمل وجه إلا إذا نال نصيبا وافرا من الإعداد ، وهذا يلفت النظر إلي الاهتمام بتطوير برامج إعداد المعلم من جميع الجوانب لتواكب متطلبات هذا العصر لتشمل الأبعاد المختلفة " المهنية ، والأكاديمية ، والثقافية ، والاجتماعية ...وغيرها " (Bland, 2000,65)

كما تضمنت توصيات المؤتمر العلمي الذي عقد بجامعة عين شمس بالقاهرة تحت عنوان (تكوين المعلم) علي أهمية التعلم الشبكي والإلكتروني وإعادة النظر في البنية المعلوماتية الحالية لمناهجنا، وتدريب الهيئة التدريسية علي توظيف واستخدام تقنيات التعلم الشبكي والإلكتروني لتحسين وتجويد أنماط التعلم التقليدية الراهنة.(حسام الدين مازن، 2004 ، 52)

وفي ضوء ذلك فإن التعليم الذي يعتبر بوابة تفتح عقول البشر للتطوير والبناء، لابد له أن يستفيد من تلك التكنولوجيا، وأن يوظفها بالقدر الذي يجعل تعلم الطلاب أسهل وأسرع وأبسط،

[1] اتبع الباحثون في توثيق البحث (الإسم الأول والثاني للمؤلف، تاريخ النشر، رقم الصفحة)

بل وأكثر إتقاناً، ويجعلهم قادرين على التفاعل والمشاركة، بما يساهم في بناء شخصياتهم، وتوفير الوقت والجهد لجميع القائمين على العملية التعليمية.(أكرم عبد القادر، 2012، 2)

وللقصص الإلكترونية مزايا عديدة منها أنه يمكن سماعها مرات متعددة وهذا التكرار يساعد علي تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل، بالإضافة إلي سهولة تشغيلها واستخدامها والاعتماد علي أكثر من وسيلة فنية وأدبيه مثل السرد والحوار والأغنية والموسيقي والمؤثرات الصوتية المختلفة.(وفاء محمد ، محمد محمود ، 2004 ، 288)

ولقد وجد التربويون أن هناك ضرورة تربوية لاستخدام القصة الإلكترونية التي تتضمن قيما تربوية في حياه الأطفال وذلك بهدف تربيته تربية سليمة ، حيث إنها تعتبر أحد اهم وسائط التربية الإلكترونية مجموعة المعارف والمهارات والاتجاهات والأنشطة المنظمة التي تهيئ الطفل عبر وسائل نقل المعلومات إلكترونيا مثل الحاسوب والإنترنت وتهدف إلى تقديم معلومات مفيدة للطفل ومساعدته علي استغلال أوقات فراغه فيما يفيد.(فهيم مصطفى ، 2004، 100)

وقد أشارت داليا حسني (2015، 27) إلى أن القصص الإلكترونية تمثل استراتيجية تعليمية مهمة لمعلمة رياض الأطفال حيث إنها تساعد على أبعاد الملل عن الأطفال، وتعطي فرصة لخيال الطفل في تحليل وتفسير أحداث القصة ، وتوظف جميع الحواس لدى الأطفال، وتكسب الأطفال مهارات الحوار والتحليل.

ثانياً: مشكلة البحث

تنبع مشكلة البحث من خلال اطلاع الباحثون على لائحة كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا، وقراءة توصيفات المقررات التي يدرسها الطالبات علي مدار السنوات الأربعة بمرحلة البكالوريوس، فلم يجدوا بين هذه المقررات ما يغطى دراسة القصص الإلكترونية كاستراتيجية تعليمية مهمة وفعالة بالنسبة للأطفال في سن الروضة، كما لم تجد بين هذه التوصيفات ما ينمي مهارات الطالبة المعلمة فيما يخص إنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة.

كما قام الباحثون بإعداد استطلاع رأي (ملحق 2) تم تطبيقه علي عينة عشوائية من طالبات الفرقة الرابعة بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا، قوامها (150) طالبة، وذلك للوقوف علي مدى امتلاكهن لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية لطفل الروضة، وقد اتضح من نتائج استطلاع الرأي أن نسبة60 ٪ من الطالبات لم يقمن بعمل برمجيات تعليمية لطفل الروضة، وأن نسبة 69٪ منهن لم يدرسن برامج إلكترونية غير مجموعة الـ (office)، ونسبة 86٪ لا يستخدمن استراتيجية القصص الإلكترونية أثناء تواجدهن مع الأطفال في مقرر التدريب الميداني.

وتتفق هذه النتائج ما أشارت إليه دراسة كل ممدوح عبد الحميد، نجلاء احمد (2013) من ضرورة الاهتمام بالبرامج التكنولوجية التي تؤهل الطالبات المعلمات لإنتاج عروض وبرمجيات تعليمية جيدة وتساعدهن أثناء التدريب الميداني, وممارسة المهنة مستقبلاً.

كما تأتي مشكلة البحث الحالية امتداداً لما أوصت به دراسات عديدة مثل دراسة أسماء علي (2015) والتي أوصت بضرورة تطوير برامج إعداد معلمات رياض الأطفال فيما يتعلق بمهارات تكنولوجيا التعليم المختلفة، وامتداداً لتوصيات مؤتمرات علمية عديدة مثل توصيات

وقد جاء في توصيات المؤتمر الإقليمي الأول والذي عقد في كلية البنات ، جامعة عين شمس ، من 24-25يناير 2004، تحت عنوان (الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة) ضرورة الاهتمام بتقديم قصص إلكترونية تربوية هادفة، يتم انتاجها طبقاً لمعايير محددة، وضرورة تدريب الطالبات المعلمات على انتاج هذه النوعية من القصص المعدة خصيصاً لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة. (وفاء محمد، محمد محمود، 2004، 511)

كما تضمنت توصيات المؤتمر العلمي السادس عشر (تكوين المعلم)، ضرورة اعداد وتكوين المعلمين لمواجهة ومواكبة المستجدات التكنولوجية، وتأهيله ليصبح قادراً على تصميم وإنتاج مواقف تعليمية تعتمد على استخدام وتوظيف التكنولوجيا الحديثة لخدمة العملية التعليمية واضفاء روح التشويق للعملية التعليمية، وضرورة تطوير المناهج التعليمية في ضوء تكنولوجيا التعليم الإلكتروني والشبكي، بهدف التطلع إلى بناء مجتمع المعلوماتية العربي. (حسام الدين مازن، 2004)

وفي ضوء ذلك تتجلى مشكلة الدراسة الحالية واضحة في عدم امتلاك الطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لطفل الروضة، وهو أمرٌ بالغ الأهمية؛ باعتبار هذه المهارات أساسية وتضاف إلى جملة المهارات التي تستخدمها معلمة الروضة في إعداد وتقديم الأنشطة التعليمية، أو تجهيز وسيلة تعليمية مناسبة، مما يكون له الأثر الواضح علي تنمية اتجاه الطالبة المعلمة نحو التعلم الإلكتروني الذي بات استخدامه في بيئة التعلم الجامعي متطلبا ضروريا أملته الحاجة لمواجهه متغيرات العصر.

ومن هنا ظهرت الحاجة إلى إعداد برنامج باستخدام حزمة برامج إلكترونية والتحقق من فاعليته في تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة، وتتضح مشكلة البحث من خلال السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية برنامج باستخدام حزمة إلكترونية في بعض تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية :

1- **ما مهارات إنتاج القصة الإلكترونية المراد تنميتها لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
2- **ما معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
3- **ما مكونات البرنامج المقترح لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
4- **ما فاعلية البرنامج الإلكتروني المقترح في تنمية الحوانب المعرفية لبعض مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
5- **ما فاعلية البرنامج الإلكتروني المقترح في تنمية الحوانب الأدائية لبعض مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**

ثالثاً : هدف البحث

يهدف البحث الحالى إلى :

1- **التعرف على مهارات إنتاج القصة الإلكترونية المراد تنميتها لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
2- **تصميم برنامج مقترح باستخدام حزمة إلكترونية لتنمية مهارات إنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة ؟**
3- **التعرف على مدى فاعلية البرنامج المقترح باستخدام حزمة إلكترونية في تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة.**

رابعاً : فروض البحث

فى ضوء هدف البحث افترض الباحثون ما يلى :

1. **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مستوى المعرفة العلمية المرتبطة بمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة وفى اتجاه القياس البعدي، يعزى إلى البرنامج.**
2. **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة وفى اتجاه القياس البعدي، يعزى إلى البرنامج.**

خامساً: حدود البحث

1. **الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة الحالية علي مهارات إنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة.**
2. **الحدود البشرية: تم تطبيق البرنامج المقترح علي طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة المنيا خلال الفصل الدراسي الأول من العام 2020/2019م.**
3. **الحدود المكانية: تم تطبيق البرنامج المقترح في كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا.**

سادساً: متغيرات البحث

- **المتغير المستقل: برنامج باستخدام حزمة إلكترونية.**
- **المتغير التابع: مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة.**

سابعاً: أدوات البحث

تمثلت أدوات البحث فيما يلي:

(أ) اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

(ب) بطاقة ملاحظة الأداء العملي للطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة لمهارات انتاج قصص الأطفال الإلكترونية

(ج) برنامج مقترح باستخدام حزمة إلكترونية لتنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة.

(د) دليل المتدرب (المادة الإرشادية للمتدربين)

ثامناً: مصطلحات البحث

الحزمة الإلكترونية Electronic Kit

تعرف الحزمة الإلكترونية إجرائيا بأنها: مجموعة من البرامج الإلكترونية التي تستخدم مع بعضها البعض لمساعدة الطالبة المعلمة علي إنتاج القصة الإلكترونية لطفل الروضة بما يتناسب مع قدرات الطفل وإمكاناته.

القصة الإلكترونية Electronic Story

هي تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليف إلكترونياً، من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة، ومؤثرات موسيقية أخرى مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف بالوسائط المتعددة Multimedia. (وفاء محمد , محمد محمود، 2004م، 484).

وتعرف الباحثة القصة الإلكترونية إجرائياً: هي عملية تصميم وإنتاج القصة الرقمية والتي تدور حول حدث أو شخص أو مكان يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية. "

تاسعاً: الإطار النظري للبحث

المحور الأول: الحزمة الإلكترونية

إن ما يعيشه العالم اليوم من تغيرات جزرية في تقنيات المعلومات والاتصالات قد فرض على عملية التعلم أفاق جديدة أوجبت عليها ضرورة التغيير السريع للحاق بركب العصر ومواكبة تغيراته، ولقد أدى هذا التطور والتقدم إلى ظهور مهارات وأساليب جديدة حديثة أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة المجتمعات العصرية، الأمر الذي يدعو الي تطوير أساليب التعليم للوصول بالفرد إلى اكتساب المعلومة بنفسه وبرمجتها في صورة إلكترونية لكي يساير العصر الذي نعيش فيه ولتحقيق الجودة في التعليم والتعلم يجب توظيف التقنية المعلوماتية في البيئة الدراسية وخارجها وجعلها محور أساسيا في العملية التعليمية. (احمد عبد الرحيم، 2014، 5)

والمتابع للعملية التربوية في الآونة الأخيرة يلاحظ أن دور المعلم قد تغير بصورة كبيرة ، حيث أصبحت كلمة معلم (teacher) غير مناسبةً لوصف المهام الجديدة المكلف بها، كما يلاحظ ظهور مصطلحات جديدة ظهرت في الأدبيات الحديثة تعبر عن المهام الجديدة للمعلم ، ومنها مصطلح (Facilitator) وهى تعني مسهل التعليم، على أنه هو الذي يسهل عملية نقل الخبرات للمتعلمين من خلال استخدام التكنولوجيا في تصميم بيئة التعلم (Learning Environment) ، وتوجيه المتعلمين وإرشادهم للعمل على تحقيق الأهداف التعليمية، بالإضافة إلى متابعة تقدمهم العملي. (يسرية عبد الحميد، هيام مصطفى، 2011، 1)

- **مفهوم الحزمة الإلكترونية**

يرى الباحثون من خلال الاطلاع على عدد من المراجع والدراسات السابقة، أنه يجب التفريق بين نوعين من الحزم الإلكترونية وهما:

- **الحزمة الإلكترونية المركبة:** ويقصد بها تصميم موقف تعليمي باستخدام عدة برامج إلكترونية، كحزمة إلكترونية ، ويمكن استخدامها في تصميم المواقف التعليمية والدروس، مثل استخدام برامج الصوت والصور لإنتاج الفيديو التعليمي، أو استخدام بعض برامج (Photo story, Storyboard) مع الاستعانة ببعض برامج الصور لإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية كما تم هذه الدراسة.

- **الحزمة الإلكترونية الجاهزة:** ويقصد بها نوع من البرمجيات التي صممت خصيصا للحواسيب الشخصية ويمكن استخدامها في الأعمال الإدارية والمكتبات، ومن أمثلتها برامج ميكروسوفت أوفيس بإصداراتها المختلفة(Word , Excel, PowerPoint, Access). (معاذ يوسف، 2012، 273)

وقد اعتمدت دراسات عديدة على استخدام الحزم الإلكترونية في تنمية مهارات المتعلمين مثل دراسة معاذ يوسف (2012) والتي هدفت إلى تفعيل تطبيقات الحزم الإلكترونية الجاهزة في إدارة الأعمال باستخدام نموذج قبول التكنولوجيا ، ودراسة أحمد عبد الرحيم (2014) والتي هدفت إلى تصميم حزمة إلكترونية لتدريب معلمي الفيزياء في المرحلة الثانوية في ضوء معايير الجودة الشاملة.

- **مبررات تدريب معلمة الروضة على استخدام البرامج التكنولوجية**

تعرف تكنولوجيا التربية بأنها مجموعة من المصادر والأدوات والتقنيات التي تستخدم في نقل وابتكار ونشر وتخزين وإدارة المعلومات، وهي تتميز بأنها تتعدى حدود الزمان والمكان وتحررها من المعلومات الجامدة والقدرة على المساهمة في بيئة المعلومات بالإضافة إلى مرونتها. (مندور عبد السلام، 2006، 404)

وهناك عدة مبررات تدعوا إلى ضرورة تدريب المعلمين على استخدام التكنولوجيا، ومنها ما يلي:

- يساهم استخدام المستحدثات التقنية في توفير بيئة تفاعلية وتقليل الإنفاق وتوفر موارد لا يمكن توفيرها بدونها.
- تستخدم في مكافحة تردي النوعية في التعليم التقليدي من خلال التعليم متعدد القنوات، حيث يستطيع الإنسان أن يتذكر 20٪ مما سمعه ، و40٪ مما يسمعه ويراه ، أما إن سمع ورأى وطبق فإن هذه النسبة ترتفع إلى 70٪ بينما تزداد هذه النسبة في حال تفاعل الإنسان مع ما يتعلمه من خلال هذه الطرق.
- تساعد أساليب التعليم باستخدام التقنيات في التغلب على الفروق الفردية بتوفير وسائل الاتصال التعليمية التي تحقق الفاعلية في التعليم وفق القدرات واكتساب التلاميذ مهارات الاتصال بأوعية الفكر.

- **الأسس النظرية للبرامج التدريبية المقدمة لمعلمة الروضة**

من المسلم به أنه لا توجد نظرية تعلم واحدة يمكن الاعتماد عليها حصريا في تصميم الخبرات التعليمية، وتحقيق أهداف التعلم المنشودة، ومن خلال اطلاع الباحثة لاحظت أن النظرية السلوكية تتعامل مع السلوك الظاهري للمتعلم فقط ، والذي يخضع للملاحظة والقياس دون النظر إلى العمليات العقلية وراء حدوث هذا السلوك، بينما يهتم أصحاب النظرية المعرفية بالعمليات العقلية التي تحدث داخل عقل المتعلم

وينتج عنها سلوكه، وتقوم النظرية البنائية على أن المعرفة تبنى بواسطة المتعلم، وتشجع النظرية الاتصالية بناء الخبرات والتفاعل الاجتماعي عبر الشبكات. ويمكن الاستفادة من جوانب القوة في كل نظرية للوصول إلى جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية وقد استندت الباحثة في هذه الدراسة عند تصميم البرنامج المقترح على ثلاث نظريات هي (النظرية السلوكية ، النظرية البنائية ، النظرية الاتصالية) ، وفيما يلي شرح للنظريات الثلاثة :

1) النظرية السلوكية :

وتقوم النظرية السلوكية على عدة مبادئ كما ذكرها حسن حسيني (2010، 61) ومنها ما يلي :

- تحديد خصائص المتعلمين المرتبطة بجوانب التعلم المعرفية والمهارية والوجدانية لموضوع التعلم وكذلك تحديد خبراتهم السابقة وسلوكهم المدخلي.
- يجب أن يرتب المحتوي ويصاغ بطريقة متدرجة، بحيث يتدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب، ومن الجزء إلى الكل.
- يجب أن تصاغ الأهداف التعليمية بطريقة سلوكية ، بحيث ترتبط بكل بجميع موضوعات المحتوى المنشود تعلمه.
- الاهتمام بتقديم التغذية الراجعة خلال عملية التعلم، مع الحرص على عدم استخدام أسلوب واحد لتقديم التغذية الراجعة.

2) النظرية البنائية :

وتقوم النظرية البنائية على عدة مبادئ كما ذكرها أيوب دخل الله (2015، 215) ومنها ما يلي :

- الذكاء هو القدرة على تحويل المعلومات التي تستقبل من البيئة وهي تتغير بتغير السن.
- يحدث التطور المعرفي من مرحلة من العمليات إلى مرحلة جديدة عبر التفاعل والخبرة.
- التحدي المعقول واختلال التوازن واستعادته عمليات تعلمية بنائية.
- توفير أنشطة وتكليفات ومشروعات يقوم بها المتعلمون للوصول إلى المحتوي المطلوب من خلال البحث عن المعلومات التفصيلية المناسبة من مصادر متعددة.
- تعزيز الاتصال وتدعيم التعلم التعاوني، بين الطلاب عن طريق البريد الإلكتروني لوحات النشر الإلكترونية، برامج المحادثة مؤتمرات الفيديو.

3) النظرية الاتصالية

وتتحدد مبادئ النظرية الاتصالية كما حددها Siemens (2008) فيما يلي :

- اكتساب المزيد من المعرفة أكثر أهمية مما هو معروف حالياً، فتعلم كيفية العثور على المعلومات أكثر أهمية من معرفة المعلومات.

- التعلم هو عملية ربط بين مصادر المعلومات المتخصصة، ويستطيع المتعلم تحسين عملية التعلم من خلال العمل عبر الشبكة المحلية.
- توفير الاتصالات وكذا الحفاظ عليها ضروريان لتسهيل التعلم المستمر.
- القدرة على رؤية الروابط بين المجالات والأفكار والمفاهيم والمهارات الأساسية.
- التعلم هو عملية إنشاء المعرفة، وليس فقط استهلاك المعرفة، علما بأن أدوات التعلم وطرق التصميم ينبغي أن تستفيد من هذه السمة للتعلم.

المحور الثاني : قصص الأطفال الإلكترونية

أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور نوع جديد من القصص وهو القصص الإلكترونية ، تعمل على دمج التكنولوجيا القائمة على الحاسب مع استخدام فن السرد القصصي ، حيث أثبتت القصص الإلكترونية فعاليتها في العملية التعليمية فهي مناسبة للمتعلمين فى جميع الفئات العمرية ، كما أنها تضيف المرح والإثارة وتنمي القدرة على حل المشكلات، بالإضافة إلى استخدامها في معظم المجالات الدراسية.(Yadollahi& Rahimi, 2017,23)

- **مفهوم قصص الأطفال الإلكترونية**

القصة تعرف بأنها لون من ألوان أدب الأطفال، وهي حكاية ذات غاية لحادثة واحدة أو مجموعة من الحوادث، تدور حول شخصية واحدة، أو عدد من الشخصيات وتتلخص عناصرها في وجود بيئة زمانية ومكانية وموضوع وشخصيات وحبكة وأسلوب يعتمده الكاتب، ولها هدف معرفي أو قيمي أو ترويحي. (أمل حمدي، 2012، 19)

كما يقصد بالقصة الإلكترونية " تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليفا ورقيا ، وتعمل القصة المؤلفة على وسيط إلكتروني واللون ، من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة ، ومؤثرات موسيقية أخرى مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف Multimedia أي الوسائط المتعددة. " (أحمد فضل ، 2015، 97)

وتعرف القصة الإلكترونية أيضاً بأنها رواية يشترك في كتابتها وإعدادها أكثر من مختص، تتميز بتنوع وسائطها، وتُقدم كسرد إلكتروني بوصفها وسطاً تفاعلياً يسمح للقارئ بأن يكون شخصية متفاعلة معها ويعيش فيها، وهي قائمة على مجموعة من الوصلات التشعبية التي ينتج عنها في النهاية سردا متماسكا لها.(عبير سلامة ، 2018)

- **أهمية قصص الأطفال الإلكترونية**

تحظى القصة من بين فنون الأدب بمكانة متميزة في حياة الطفل ، فهي بما تحمله من أفكار متعددة وخبرات متنوعة ، وما تدعوا إليه من قيم وتقاليد أصيلة بأسلوب غير مباشر إنما تدفع الطفل الي طريق التنشئة الصحيحة ، وتضع اللبنات الأولي في بناء شخصيته ، وتحديد هويته ، لذا فإنها تعد احدى الوسائل المهمة في تكوين ثقافته وأحد الروافد الأساسية التي تسهم في تنمية وعيه .(سمير عبد الوهاب، 2004، 84)

وتكمن أهمية القصص في أهدافها المتعددة التي تسعى لتحقيقها وهي كما حددتها (أمل خلف ،2006، 72)كما يلي :

- تسلية الطفل وإمتاعه وملء فراغه وتنمية مواهبة.
- تدريب الأطفال علي التعبير بمختلف أنواعه.
- تنمية روح النقد والتقويم عند الطفل والقدرة علي التمييز بين الجيد والرديء وإبداء الرأي.
- تعريف الطفل بالشخصيات الأدبية والتاريخية والسياسية والدينية من خلال قصص البطولات والقصص التاريخية والجغرافية.
- الإسهام في تنمية التذوق الجمالي والابتكار والإبداع لدي الطفل.
- تنمية دقة الملاحظة والتركيز والانتباه لدي الطفل والتفكير وربط السبب بالنتيجة.

- **أهميه تدريب الطالبات المعلمات علي إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية**

تعتبر القصص الإلكترونية من أهم الأساليب الفعالة في التدريس والتعلم ، والتي برزت فى أواخر الثمانينات من القرن الماضي ، حيث يمكن استخدامها في المواقف التعليمية المختلفة، كما يمكن أن يشترك كل من المعلم والمتعلم في إنتاجها ، وقد أكد الكثيرين من رواد واضعي نظريات التعلم مثل "مالكوم نولز" (Malcolm Knowles)، " جون كيلر" (John Keller) وغيرهم ؛ على أهمية اقتناع المتعلمين من جدوى ما يدرسونه وتشجيعه لهم على قراءة المزيد فيه، فشرح المحتوى التعليمي ودمج المعرفة في سياق قصة واقعية للمتعلمين يساعد في سهولة تذكر المعلومات، فعديد من العلماء يؤكدون أنه من الأسهل تذكر جوهر القصة والدروس المستفادة منها إذا ما تمت مقارنتها بقائمة حقائق متنوعة، واذا تمكن كاتب هذه القصة من كتابتها بشكل احترافي أيًا كان موضوع المحتوى التعليمي وإقناع المتدربين بالانخراط في القصة سيؤدي ذلك في النهاية بأداء المتعلمين للسلوكيات المطلوبة، ويفضل إضافة بعض الترفيه للقصة اذا كان لدى الكاتب الموهبة لذلك؛ للتقرب والترفيه على المتعلم.(أحمد عامر، 2018، 12)

كما أن هناك حقيقة هامة لا يمكن أن نغفلها ؛ ألا وهي أننا عندما نروى القصة للطفل أو يؤديها من خلال اللعب أو يكتبها ، فإنها تسهم في رسم وتحديد شخصيته ، كما تقدم له إطارا مرجعيا يمكن الرجوع إليه والتفكير حوله ، عندما يحاول أن يرسم صورة لذاته ، او يفهم ذاته والأخرين ، كما تعمل علي إكسابه العديد من الخبرات سواء التي تتشابه مع ما مر به هو أو ما مر به شخص آخر ، وفي كل مرة يتعرض فيها الطفل لقصة حول شيء ما قد حدث له أو لأخر فانه يوسع من مدى وجهة نظره تجاه العالم. (كمال الدين حسين، 2007، 5)

- **مراحل ومهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية**

تمر عملية إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية بأربعة مراحل كالتالي:

المرحلة الأولى : اختيار موضوع للقصة وتحديد الهدف منها.

المرحلة الثانية : اختيار وتحديد الأصوات والصور والرسوم والمشاهد وجميع محتويات القصة.

المرحلة الثالثة : إدراج الأصوات والصور والرسوم والمشاهد في برنامج أو موقع لإنتاج القصة الإلكترونية ثم ترتيبها حسب تسلسل القصة.

المرحلة الرابعة: تقديم القصة للجمهور وذلك للتعرف على ردود أفعالهم تجاه القصة (Yadollahi& Rahimi, 2017,25).

كما يذكر أحمد عامر (2018،13) أن هناك عدد من الخطوات النظرية التي يجب أن تتبع عند تصميم القصص الإلكترونية وهي كالتالي:

1. تحليل الدرس التعليمي و صياغة الأهداف السلوكية.
2. جمع المواد التعليمية اللازمة للموقف التعليمي.
3. إنتاج المواد التعليمية غير الجاهزة .
4. صياغة السيناريو اللازم للقصة
5. تصميم الواجهات العملية في ضوء السيناريو.
6. تقويم مدى تحقيق الأهداف.

- **برامج انتاج قصص الأطفال الإلكترونية**

من خلال مطالعة الباحثة لشبكة الإنترنت ، واطلاعها على عدد من المراجع التي تناولت تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية مثل دراسة Yadollahi, Rahimi. (2017)، ودراسة نشوى رفعت (2014) لاحظت الباحثة تعدد وتنوع البرامج التي تستخدم في إنتاج وتصميم القصص الإلكترونية، ومنها ما يلي :

(1) برنامج PhotoStory3:

(2) برنامج Windows® Movie Maker 2.1:

(3) برنامج أبل أي موفي Apple iMovie™:

(4) برنامج Adobe® Premiere®:

(5) برنامج PowerPoint®:

عاشراً: خطة وإجراءات البحث

1) منهج البحث

تم استخدام المنهجين(المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي)، حيث تم الاستعانة بالمنهج الوصفي في تجميع الاطار النظري ومرحلة التحليل والتصميم للبرنامج، والمنهج شبه التجريبي تصميم المجموعة التجريبية الواحدة وإجراء التطبيق القبلي والبعدي للأدوات على عينة البحث، والتعرف على مدى فعالية مادة المعالجة التجريبية (البرنامج المقترح).

2) عينة البحث

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية وقد بلغ قوامها (30) طالبة من طالبات المستوى الرابع بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا.

3) إعداد أدوات البحث

(أ) اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة. (ملحق3)

- **الهدف من الاختبار**

يهدف الاختبار إلى قياس مستوى المعرفة العلمية في مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

- **وصف الاختبار:**

تم صياغة الاختبار في ضوء أهداف البرنامج والمحتوى النظري والعملي له، وقد بلغ عدد مفردات الاختبار (40) مفردة تم إعدادها بنظام أسئلة الاختيار من متعدد (20) مفردة، وأسئلة الصواب والخطأ (20) مفردة، وقد راع الباحثون عند صياغتهم لأسئلة الاختيار من متعدد أن تكون بدائل الإجابة متضمنة إجابة واحدة فقط صحيحة، كما راعت في جميع الأسئلة أن يركز كل سؤال على فكرة واحدة مع التركيز علة سهولة الألفاظ ووضوح العبارات.

- **طريقة تصحيح الاختبار:**

تم تصحيح الاختبار عن طريق ورقة إجابة (Answer Sheet) خاصة بالاختبار من إعداد الباحثة ، بحيث يسهل تصحيحها إلكترونيا في ماكينة التصحيح الإلكترونية مما يعطي دقة في استخراج الدرجات، بحيث تمنح الطالبة (درجة واحدة) في حالة الإجابة الصحيحة، و(صفر) في حالة الإجابة الخاطئة بحيث تكون الدرجة النهائية للاختبار تساوي 40 درجة ، موزعة على مجموعتي الأسئلة.

- **المعاملات العلمية للاختبار**

– **تحليل مفردات الاختبار:**

تم اجراء دراسة استطلاعية للتعرف على مناسبة الاختبار للتطبيق على مجتمع البحث وذلك عن طريق تطبيقه على عينة عشوائية قوامها (20) طالبة من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية وتهدف الدراسة إلى ما يلي :

أ. التعرف على مدى مناسبة صياغة الأسئلة لعينة البحث .

ب. التعرف على مدى فهم أفراد العينة لتعليمات الاختبار.

ج. حساب معامل السهولة والصعوبة والتمييز لأسئلة الاختبار.

– **معامل السهولة:**

تم حساب معامل السهولة لأسئلة الاختبار باستخدام المعادلة التالية :

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{الإجابات الصحيحة للسؤال}}{\text{الإجابات الصحيحة + الإجابات الخاطئة}}$$

– **معامل الصعوبة:**

نظراً لان العلاقة بين السهولة والصعوبة علاقة عكسية مباشرة فان مجموعهما يساوى (1) واحد صحيح حيث إن : معامل السهولة = 1 معامل الصعوبة . معامل الصعوبة = 1 معامل السهولة

– **معامل التمييز:**

لحساب تمييز أسئلة الاختبار استخدمت الباحثة المعادلة التالية : معامل التمييز = معامل السهولة × معامل الصعوبة.

وقد تراوحت معاملات السهولة والصعوبة لأسئلة الاختبار ما بين (0.30 : 0.70) وبذلك يحتوى الاختبار على أسئلة متنوعة من حيث السهولة والصعوبة لتتناسب مع المستويات المختلفة من الأطفال ، كما يتضح أن الاختبار ذو قوة تمييز مناسبة إذ تراوحت معاملات التمييز لأسئلة الاختبار ما بين (0.21 : 0.25) وبهذا يكون الاختبار صالحاً كأداة قياس معرفية .

- صدق الاختبار

- صدق المحكمين

قام الباحثون بعرض الاختبار على (13) من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم ومجال تربية الطفل، وطلب من السادة الخبراء إبداء الرأي في (صياغة عبارات الاختبار، مناسبة البدائل لكل سؤال من أسئلة الاختبار، مدى قياس الأسئلة للأهداف)، تم تعديل صياغة بعض الأسئلة ليستقر الاختبار في صورته النهائية (ملحق3) بإجمالي عدد (40) مفردة ، وقد تراوحت النسب المئوية لاختيارات السادة المحكمين من (84٪: 100٪)، وبناءا على تلك النسبة لم تستبعد أي أسئلة لحصول جميع المفردات على نسبة أعلى من 80٪.

- صدق الاتساق الداخلي

لحساب صدق الاختبار تم استخدام صدق الاتساق الداخلي، حيث طبق على عينة قوامها (20) طالبة من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية للبحث، وتم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاختبار ما بين (0.50 : 0.79) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى أن عبارات الاختبار علي درجة مقبولة من الصدق .

- **ثبات الاختبار :**

- التطبيق وإعادة التطبيق:

حيث تم التطبيق على عينة من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية للبحث قوامها (20) طالبة وإعادة التطبيق على نفس العينة بفاصل زمني مدته عشرة أيام، وتم حساب معاملات الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لإيجاد ثبات هذا الاختبار، وقد بلغ معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني للاختبار (0.86) وهو معامل ارتباط دال إحصائياً مما يشير إلى أن الاختبار على درجة مقبولة من الثبات.

- معامل الفا لكرونباخ :

لحساب ثبات الاختبار قام الباحثون باستخدام معامل ألفا لكرونباخ وذلك بتطبيقها على عينة قوامها (20) فرداً من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية، وقد بلغ معامل ألفا للاختبار (0.92) وهي قيمة دالة إحصائياً ، مما يشير إلى ثبات الاختبار.

(ب) بطاقة ملاحظة أداء الطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (ملحق 4)

- الهدف من بطاقة الملاحظة:

هدفت بطاقة الملاحظة إلى ملاحظة أداء الطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي تضمنها البرنامج المقترح.

- **وصف بطاقة الملاحظة :**

تم صياغة بطاقة الملاحظة من محتوى البرنامج المقترح وبناءاً على قائمة مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية والتي تم الاستعانة بالسادة الخبراء في تحديدها ؛ وتمت الإشارة إليها سابقا، وقد اشتملت البطاقة على ملاحظة عدد (7) مهارات أساسية وهي: (تحديد مجال القصة والهدف منها، اختيار القصة، إعداد السيناريو، إعداد السيناريو المصور، الحصول علي المصادر، الإنتاج، التشارك) يتم تحديد مستوى أدائها من خلال (24) ممارسة سلوكية دالة عليها.

- **طريقة تصحيح بطاقة الملاحظة:**

تم تحديد عدد(24) ممارسة سلوكية دالة على أداء المهارات ، حيث تقوم الباحثة بملاحظة مستوى أداء الطالبات للمهارات خلال إنتاج القصة الإلكترونية، ويتم تحديد مستوى أداء كل ممارسة من خلال عدد (5) مستويات مرتبة من المستوى (1) إلى المستوى(5) بحيث تمنح الطالبة درجة تتراوح من 1 : 5 درجات بناءاً على مستوى أدائها.

- **المعاملات العلمية لبطاقة الملاحظة**

صدق المحكمين

قام الباحثون بعرض بطاقة الملاحظة على (13) من الخبراء في مجال تكنولوجيا التعليم ومجال تربية الطفل، وطلب من السادة الخبراء إبداء الرأي في (صحة الصياغة اللغوية للممارسات السلوكية، مدى مناسبة الممارسات السلوكية في قياس الدلالة على المهارة)، وقد أسفرت النتائج إلى اتفاق آراء المحكمين على صلاحية بطاقة الملاحظة في ملاحظة أداء الطالبات للمهارات، حيث النسب المئوية لاتفاق آراء السادة الخبراء النسبة من (85٪: 100٪)، وبناءًا على تلك النسبة لم تستبعد أي مهارة لحصول جميع المهارات على نسبة أعلى من 80٪.

صدق الاتساق الداخلي

للتأكد صدق البطاقة استخدم الباحثون صدق الاتساق الداخلي، حيث تم تطبيقها على عينة قوامها (20) طالبة من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية للبحث، وتم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمهارة التي تنتمى إليه ، وكذلك معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات البطاقة والدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة، كما تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة وبلغ تمعاملات الارتباط كالتالي:

- تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لبطاقة ملاحظة الأداء ما بين (0.68 : 0.92) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى أن عبارات بطاقة ملاحظة الأداء علي درجة مقبولة من الصدق
- . تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس ما بين (0.62 : 0.80) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى أن عبارات البطاقة علي درجة مقبولة من الصدق.
- تراوحت معاملات الارتباط بين مجموع درجات كل محور والدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة الأداء ما بين (0.79 : 0.97) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائيا مما يشير إلى الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة الأداء .

ثبات بطاقة الملاحظة

لحساب ثبات بطاقة ملاحظة الأداء (الكلية) قام الباحثون باستخدام معامل ألفا لكرونباخ وذلك بتطبيقها على عينة قوامها (20) فرداً من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية، وقد تراوحت معاملات ألفا لبطاقة ملاحظة الأداء ما بين (0.72 : 0.88) وهى معاملات دالة إحصائيا مما يشير إلى ثبات بطاقة ملاحظة الأداء .

(ج) البرنامج المقترح باستخدام الحزمة الالكترونية (إعداد الباحثون)

وقد تم بناء البرنامج المقترح في ضوء النموذج العام للتصميم التعليمي وفق عدة خطوات كما يلي :

المرحلة الأولى : مرحلة التحليل

وتضمنت تلك المرحلة عدة عناصر كالتالي :

- **تحديد الهدف العام للبرنامج :** وقد تمثل الهدف العام للبرنامج المقترح في تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات بكلية التربية للطفولة المبكرة من خلال برنامج قائم على استخدام حزمة إلكترونية والتعرف على تأثيره على اتجاههن نحو التعليم الإلكتروني.
- **تحديد خصائص المتعلمين (عينة الدراسة)**
- **دراسة الواقع، وتحديد الإمكانات المطلوبة.**
- **تحديد مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية :** للوقوف على أهم المهارات اللازمة لإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية ؛ قام الباحثون بإعداد قائمة بتلك المهارات – ملحق (5) – وذلك على ضوء الخطوات التالية :

(أ) **تحديد الهدف العام من إعداد القائمة:** والذي تمثل في "تحديد مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة".

(ب) **صياغة مفردات القائمة:** لصياغة مفردات القائمة قامت الباحثون بالرجوع إلى عدد من الدراسات والبحوث التي اهتمت بتنمية مهارات الإنتاج الإلكترونية مثل دراسة أكرم عبد القادر (2012)، ودراسة عبدالهادي بدوي (2011)، ودراسة نشوى رفعت (2014) ودراسة "بوفالا" (buvala ,2009)، ودراسة "ديفيد، جو" (David & Joe,2005) ودراسة (Misook, 2009)، ثم قام الباحثون بصياغة قائمة المهارات في صورتها الأولية والتي اشتملت على عدد (7) سبعة مهارات رئيسية وهي:

1) تحديد مجال القصة والهدف منها
2) اختيار القصة
3) إعداد السيناريو
4) إعداد السيناريو المصور
5) الحصول علي المصادر
6) الإنتاج
7) التشارك

ثم قام الباحثون بتحديد الممارسات السلوكية الدالة على أداء كل مهارة من المهارات السبعة، ونتج عن ذلك عدد (28) ممارسة سلوكية للدلالة على أداء المهارات الأساسية بالقائمة.

(ج) **التأكد من صلاحية القائمة:** حيث قام الباحثون بعرض القائمة على عدد (13) من السادة الخبراء المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم بشكل عام وتكنولوجيا تعليم الأطفال بشكل خاص، وكذلك المتخصصين في مجال تربية الطفل ومناهج الطفل ــ ملحق (1) ــ وذلك للتأكد من صدقها ، وابداء ارائهم وملاحظاتهم حول صياغتها اللغوية ومدى أهمية المهارات ومناسبة الممارسات الدالة على أدائها، ثم قام الباحثون بإجراء التعديلات التي اقترحها واتفق عليها السادة الخبراء، حيث تم تعديل مسمي احدى المهارات، وحذف عدد (4) من الممارسات السلوكية الدالة على أداء المهارات، لتصبح القائمة تضم عدد (7) مهارات أساسية تندرج تحتها عدد (24) ممارسة سلوكية دالة على أدائها، والملحق (5) يوضح قائمة المهارات في صورتها النهائية.

- **تحديد مصادر التعلم في البرنامج: حيث تمثلت مصادر التعلم فيما يلي**

- **أجهزة وأدوات: (وهي جهاز كمبيوتر لكل طالبة بالمجموعة ويكون متصل بشبكة الإنترنت، أجهزة (Scanner) (ماسح ضوئي)، جهاز (Projector) .**
- **برامج إلكترونية: وهى حزمة من البرامج الإلكترونية التي تستخدم في إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية مثل (Photo story، Story Board، PowerPoint).**
- **مجموعة من القصص الورقية التقليدية، والصور الفوتوغرافية التي قد تستخدم في القصص الإلكترونية.**

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم

وتضمنت تلك المرحلة عدة عناصر كالتالي:

- **صياغة الأهداف الإجرائية للبرنامج**

قام الباحثون بصياغة الأهداف الخاصة بالبرنامج في ضوء الهدف العام، وذلك لتحديد نواتج التعلم المراد تحقيقها، وقد تم توزيع الأهداف الإجرائية على لقاءات البرنامج بحيث تتناسب تلك الأهداف والمحتوى الخاص بكل لقاء، وقد راع الباحثون عند صياغة الأهداف الإجرائية عدة نقاط منها ما يلي:

- **أن تتناسب الأهداف الإجرائية مع الهدف العام للبرنامج.**
- **أن تتناسب الأهداف الإجرائية مع المحتوى الخاص بالبرنامج.**
- **أن تتناسب الأهداف الإجرائية مع الإمكانات المتاحة والمتوفرة لتنفيذ البرنامج.**
- **أن تكون الأهداف واقعية، وقابلة للقياس، ومصاغة بأسلوب واضح ومحدد.**
- **تجنب الأهداف المركبة.**

- **اختيار وتحديد المحتوى.**

لتحديد واختيار المحتوى قام الباحثون بالرجوع إلى عدد من المراجع التي اهتمت بقصص الاطفال الإلكترونية مثل الغريب زاهر (2009)، فهيم مصطفى (2004)، حسين عبد الباسط (2015)، كما قامت بالاطلاع على عدد من الدراسات العربية والأجنبية التي هدفت الى تصميم برامج لتنمية مهارات قصص الأطفال الإلكترونية مثل دراسة (2017) Yadollahi& Rahimi، ودراسة Hale & Archambauit, (2017)، ودراسة (2006) Robin، ودراسة (2012)Valencia، ودراسة أحمد محمد وأخرون (2013)، ودراسة وفاء محمد، محمد محمود (2014)، وقد راع الباحثون عند اختيار وتحديد المحتوى الخاص بالبرنامج ما يلي:

- **أن يكون المحتوى مرتبط بالأهداف.**
- **أن يكون المحتوى صادقاً وله دلالته.**

- أن يكون هناك توازن بين شمول وعمق المحتوى.
- أن يراعي المحتوى الميول وحاجات الطالبات عينة الدراسة.
- أن يرتبط المحتوى بواقع المجتمع.
- وظيفية المحتوى، واستمرارية، وتكامله.

وقد قام الباحثون بالاستعانة بآراء السادة الخبراء والمتخصصين من ذوي الخبرة في محتوى البرنامج عن طريق استبانة تتضمن عناصر البرنامج (الأهداف والمحتوى والبرنامج الزمني وأساليب التعلم وأساليب التقويم) وتم عرضها على عدد (13) خبيراً من المتخصصين في مجالات تكنولوجيا التعليم، والمناهج وطرق التدريس ، وتربية الطفل ، والملحق (6) يوضح استبانة أراء السادة الخبراء في العناصر الأساسية لأهداف ومحتوى البرنامج.

وفي ضوء أراء السادة الخبراء وتوجيهاتهم ومقترحاتهم قام الباحثون بتعديل صياغة بعض الأهداف كما تم إضافة بعض العناصر إلى المحتوي النظري والعملي للبرنامج؛ ثم تم إعداد الاطار العام للبرنامج المقترح في صورته النهائية ، ملحق (7).

- **تحديد البرنامج الزمني للتنفيذ**

بناءاً على مقترحات السادة الخبراء تم تحديد الجدول الزمني للبرنامج وهو (عدد لقاءات البرنامج 11 لقاء)، يتم توزيع المهارات على عدد اللقاءات ، المحتوى النظري لقاءين (2 لقاء)، المحتوى العملي عدد 9 لقاءات (من 3 : 11)، زمن اللقاء الواحد : (60 دقيقة) إجمالي عدد ساعات البرنامج (11 ساعة)

المرحلة الثالثة : التطبيق

خلال تلك المرحلة تم تطبيق البرنامج المقترح وأدوات الدراسة على عينة الدراسة الأساسية وفق الترتيب التالي:

- تطبيق أدوات القياس (التطبيق القبلي).
- تطبيق البرنامج المقترح على عينة الدراسة.
- تطبيق أدوات القياس (التطبيق البعدي).
- اجراء التحليل الإحصائي للوقوف على تحقق أهداف البرنامج.

وسوف يتم تناول تلك المرحلة بمزيد من التفصيل في جزء تجربة البحث

المرحلة الرابعة : التقويم

تقويم قبلي: وذلك بتطبيق أدوات القياس محكية المرجع (بطاقة الملاحظة، الاختبار المعرفي) وذلك للوقوف على مستوى المعرفة والأداء لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات عينة الدراسة ؛ قبل الدخول في تطبيق البرنامج.

تقويم بنائي: وقد تمثل في أوراق العمل والأنشطة التربوية التي تلي كل لقاء تدريبي للوقوف على مستوى التقدم ، وتقديم التغذية الراجعة للمتعلمين.

تقويم ختامي: وذلك بتطبيق أدوات القياس محكية المرجع (بطاقة الملاحظة، الاختبار المعرفي) وذلك للوقوف على مستوى المعرفة والأداء لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات عينة الدراسة ؛ بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج.

(د) دليل المتدرب "المادة الإرشادية للبرنامج"

- **الهدف من الدليل**

تم إعداد (دليل المتدرب) بهدف تقديم تصور عام للبرنامج المقترح، وإرشاد الطالبات عينة الدراسة إلى كيفية التعامل مع البرنامج، حيث يقدم الدليل الخطوات التفصيلية لكيفية إعداد وإنتاج القصص الإلكترونية للأطفال.

- **وصف الدليل**

يتضمن الدليل ما يلي :

أولا : الخطة الزمنية المقترحة للتدريب علي إكساب وتنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية .

ثانيا : تحديد الأهداف العامة

ثالثا : مقدمة عن القصص الإلكترونية.

رابعا : فوائد القصص الإلكترونية في العملية التربوية.

خامسا : أهداف القصص الأطفال الإلكترونية.

سادسا : مراحل ومهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

سابعا : برامج إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

ثامنا : معايير إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

تاسعا : تخطيط لقاءات (التدريب) :

- عدد اللقاءات المقترحة للتدريب
- الهدف العام للقاء
- الأهداف السلوكية لكل لقاء
- المتطلبات الأساسية والبنود الاختبارية
- الوسائل والأدوات التعليمية
- خطة السير في اللقاء : الأنشطة والخبرات " دور الطالبة المعلمة وطرق التدريس ".

- التقويم بأنواعه , ويتضمن :
  - ✓ التقويم القبلي: ويكون في بداية اللقاء الجديدة
  - ✓ التقويم التكويني : ويكون أثناء شرح الدرس وبعد الانتهاء من كل هدف سلوكي محدد .
  - ✓ التقويم الختامي : ويكون نهاية اللقاء .

4) إجراءات تطبيق التجربة الاستطلاعية للدراسة

تم تطبيق التجربة الاستطلاعية في الفترة من 20/ 10/ 2019م إلى 3/ 11/ 2019م، على عينة قوامها (20) عشرون طالبة من الطالبات المقيدات بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا للعام 2019/ 2020م، وذلك بهدف التأكد من صدق وثبات ادوات الدراسة (الاختبار المعرفي، بطاقة الملاحظة)، وكذلك مدى وضوح المادة العلمية التي يتضمنها البرنامج واستيعاب الطالبات عينة الدراسة لها، وتلافي ما قد يكون في البرنامج من أوجه قصور قبل تطبيق التجربة الأساسية، وقد تم إجراء التجربة الاستطلاعية

5) إجراءات تطبيق التجربة الأساسية للدراسة

تم تطبيق التجربة الأساسية في الفترة من 10 / 11/ 2019م إلى 12/17/ 2019م ، وقد تم تطبيق التجربة الأساسية طبقا للخطوات التالية:

(أ) اختيار عينة التطبيق

تم اختيار عينة التطبيق بالطريقة العمدية من طالبات المستوى الرابع بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا، وقد بلغ عدد عينة الدراسة (30) طالبة ابدوا رغبتهن في التطوع للمشاركة في تطبيق البرنامج ، وقد اختارت الباحثة أن تكون العينة من طالبات المستوى الرابع لأنهن (أوشكن علي الانتهاء من الدراسة، ويتهيأن لدخول المجال المهني كمعلمات لرياض الأطفال، وقمن بدراسة معظم المقررات التكنولوجية الخاصة بمرحلة البكالوريوس).

(ب) الحصول على الموافقات الإدارية

قام الباحثون بعد الانتهاء من بناء البرنامج وأدوات الدراسة بالتقدم للحصول على الموافقات الإدارية الخاصة بتطبيق التجربة الأساسية، وهذه الموافقات التي تمثلت فيما يلي:

- موافقة إدارة كلية التربية للطفولة المبكرة على التطبيق على عينة من طالبات الكلية.
- موافقة الإدارة العامة للأمن.
- موافقة قسم العلوم النفسية على استخدام معمل تكنولوجيا التعليم بالقسم.

(ج) التطبيق القبلي لأدوات الدراسة

قام الباحثون بتطبيق أدوات القياس الخاصة بالدراسة على العينة (تطبيق قبلي) وذلك للتعرف على مستوى المعرفة والأداء لديهن فيما يخص مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، حيث قامت الباحثة بتطبيق :

- اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.
- بطاقة ملاحظة أداء الطالبة المعلمة لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

(د) تطبيق البرنامج المقترح (مادة المعالجة التجريبية)

بعد الانتهاء من تطبيق أدوات القياس (التطبيق القبلي) قام الباحثون بتطبيق البرنامج المقترح، وقد بدأ التطبيق بعقد اجتماع مع عينة الدراسة للتعريف بالبرنامج وأهدافه، كما تم توزيع دليل المعلمة (ورقيا) على الطالبات عينة الدراسة، كما تم أتاحة هذا الملف إلكترونياً بامتداد pdf على مجموعة التواصل الخاصة بعينة الدراسة التي إنشاءها على (Whatsapp)، ثم تحديد موعد اللقاءات التدريبية وتعريف الطالبات بالبرنامج الزمني للتطبيق، وتم التنفيذ الفعلي للبرنامج في الفترة من 17 / 11 / 2019م إلى 10/ 12/ 2019م

(ه) التطبيق البعدي لأدوات للبحث

تم تطبيق أدوات القياس الخاصة بالبحث على العينة (تطبيق بعدي) وذلك للتعرف على مستوى المعرفة والأداء لديهن فيما يخص مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، بعد الانتهاء من تطبيق لقاءات البرنامج ، حيث قام الباحثون بتطبيق :

- اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.
- بطاقة ملاحظة أداء الطالبة المعلمة لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

حادي عشر: عرض ومناقشة النتائج

- عرض وتفسير نتائج الفرض الأول
- <u>اختبار صحة الفرض الأول والذي ينص على :</u>

توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة فى مستوى المعرفة العلمية المرتبطة بمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة وفى اتجاه القياس البعدي يعزى إلى البرنامج المقترح.

ولتحقق من صحة هذا الفرض تم مقارنة درجات أفراد عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، ثم حساب قيمة (ت) ، والجدول (1) يوضح النتائج:

جدول (1)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة فى مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى عينة الدراسة (ن = 30)

المتغيرات	القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة ت	قيمة ايتا2
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية	25.57	6.60	38.43	1.30	11.26	0.81

قيمة (ت) الجدولية عند درجة مستوى دلالة (0.05) = 2.05

يتضح من جدول (1) ما يلي:

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي ، حيث بلغت قيمة "ت" (11.26) عند درجة مستوى دلالة (0.05) = 2.05، كما بلغت قيمة معامل "ايتا" (0.81) وهو معامل يشير إلى حجم تأثير كبير، ومن ثم يتم قبول الفرض ، كما يدل على إيجابية البرنامج المقترح فى تحسين مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة ؛ ويعزى ذلك إلى البرنامج المقترح.

جدول (2)

نسبة التحسن المئوية بين القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى عينة الدراسة (ن = 30)

المتغيرات	متوسط القياس القبلي	متوسط القياس البعدي	نسبة التحسن ٪
اختبار مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية	25.57	38.43	50.29

يتضح من جدول (2) ما يلي :

بلغت نسبة التحسن المئوية بين القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة (50.29٪)، مما يدل على فاعلية البرنامج المقترح فى تحسين مستوى المعرفة العلمية لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة.

- **تفسير نتائج الفرض الأول**

أشارت نتائج الفرض الأول إلى تحسن مستوى المعرفة العلمية الخاصة بمهارات انتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات المعلمات عينة الدراسة، وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة أحمد جابر (2006) ودراسة حسن ربحي وآخرون (2016) ، ودراسة ممدوح عبد الحليم، نجلاء أحمد (2013) ، حيث أشارت تلك الدراسات إلى فعالية البرامج التدريبية في تنمية الجوانب المعرفية الخاصة باكتساب المهارات التكنولوجية، ويعزو الباحثون هذا التحسن في مستوى المعرفة العلمية المرتبطة بمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى عينة الدراسة إلى عدة أسباب منها :

- بناء البرنامج المقترح وفقا لمبادئ النظريات التربوية والسلوكية (النظرية البنائية، والنظرية الاتصالية ، والنظرية السلوكية) وهى نظريات تهتم بتحليل خصائص المتعلمين المعرفية والوجدانية والمهارية، وتنادي بضرورة توفير مصادر تعلم متنوعة ، وتقديم التغذية الراجعة المستمرة ، وكذلك توضيح محكات الأداء الجيد، وتقديم الدعم الكامل بالإجابة على استفساراتهم وأسئلتهم عن كيفية استخدام مصادر التعلم التي يتضمنها البرنامج المقترح.

- إتاحة محتوى البرنامج في جزءين (جزء نظري، وجزء عملي) وتنظيم هذا المحتوى بطريقة منطقية مما ساعد الطالبات عينة الدراسة على الاطلاع النظري العلمي إلى جانب الممارسة العملية لأداء المهارات ، وتوفير فهم أعمق للمحتوى النظري للبرنامج.

- مراعاة البرنامج المقترح للفروق الفردية بين أفراد عينة الدراسة مما ساهم في إتاحة الفرصة للتحصيل المعرفي لكل طالبة حسب إمكانياتها وقدراتها، وذلك باستفادتها بفرصة التعلم على جهاز كمبيوتر تم تخصيصه لها بمعمل التكنولوجيا، يتضمن المحتوى النظري والمحتوى العملي للبرنامج ،

والدليل الإرشادي (دليل الطالبة المعلمة) الخاص بكيفية الاستفادة من البرنامج مما كان له الأثر الفعال في تحسن مستوى المعرفة العلمية لدي عينة الدراسة.

- حداثة محتوى البرنامج ؛ وخاصة المحتوى النظري، حيث إن عينة الدراسة لم يسبق لهن التطرق إلى مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية من قبل، مما ساعد على شد انتباه المتعلمين وتوفير جو من الإثارة والحماس والدافعية اللي الاكتشاف والتعلم.

- احتواء البرنامج المقترح على شرح وافي لحزمة برامج إلكترونية مثل (Photo story) و(Story Board) بالإضافة إلى استخدام بعض البرامج المساعدة التي تتيح التعامل مع ملفات الصور وتحسينها مثل (Paint) ، مما أتاح محتوى نظري خاص بتلك البرنامج وكيفية الحصول عليها وكيفية التعامل معها والاستفادة منها، الأمر الذي أدى إلى تحسن مستوى المعرفة العلمية لدي الطالبات.

- **عرض وتفسير نتائج الفرض الثاني**

- **<u>اختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص على :</u>**

توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم مقارنة درجات أفراد عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقتي ملاحظة الأداء؛ لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة ، ثم حساب قيمة (ت) ، والجداول (17)، و(18) يوضحان النتائج:

جدول (3)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة فى مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية على بطاقة ملاحظة الأداء (ن = 30)

المتغيرات		القياس القبلي		القياس البعدي		قيمة ت	قيمة ايتا2
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
بطاقة ملاحظة أداء مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية	تحديد مجال القصة والهدف منها	6.30	7.71	10.47	2.13	12.16	0.84
	اختيار القصة	11.43	2.10	18.33	3.25	14.13	0.87
	إعداد السيناريو	7.77	2.06	16.27	2.07	22.67	0.85
	إعداد السيناريو المصور	7.13	1.74	12.20	2.30	19.00	0.95
	الحصول علي المصادر	2.50	0.78	4.27	0.97	14.25	0.88
	الإنتاج	12.07	1.98	21.73	1.64	34.41	0.98
	التشارك	7.17	1.68	12.70	1.64	32.34	0.97
	الدرجة الكلية	56.40	5.37	95.97	5.73	41.38	0.98

يتضح من جدول (3) ما يلي :

وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة وفى اتجاه القياس البعدي ، حيث تراوحت قيمة "ت" لبطاقة ملاحظة الأداء ما بين (12.16 : 41.38) ، كما تراوحت قيمة معامل "ايتا" ما بين (0.84 : 0.98) وهو معامل يشير إلى حجم تأثير كبير، ومن ثم يتم قبول الفرض ، كما يدل على فاعلية البرنامج المقترح فى تحسين مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة .

جدول (4)

نسبة التحسن المئوية بين القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة (ن = 30)

المتغيرات		متوسط القياس القبلي	متوسط القياس البعدي	نسبة التحسن ٪
بطاقة ملاحظة أداء لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية	تحديد مجال القصة	6.30	10.47	66.19
	اختيار القصة	11.47	18.33	59.81
	إعداد السيناريو	9.77	16.27	66.53
	إعداد السيناريو المصور	7.13	12.20	71.11
	الحصول علي المصادر	2.50	4.27	70.80
	الإنتاج	12.06	21.73	80.03
	التشارك	7.17	12.70	77.13
	الدرجة الكلية	56.40	95.97	70.16

يتضح من جدول (4) ما يلي :

تراوحت نسبة التحسن المئوية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية على بنود بطاقة ملاحظة الأداء لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة ما بين (59.81٪ : 80.03٪) ، مما يشير إلى فعالية البرنامج المقترح في تحسين مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة .

- **تفسير نتائج الفرض الثاني :**

أشارت نتائج الفرض الثاني إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي لعينة الدراسة في مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة وفى اتجاه القياس البعدي ، وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة هالة صادق (2014) والتي توصلت إلى فاعلية البرامج التدريبية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج ملف الإنجاز الإلكتروني لدى طالبات الجامعة ، كما تتفق أيضا مع نتائج دراسة ممدوح عبد الحليم، نجلاء أحمد (2013) والتي خلصت إلى فاعلية البرمجيات التدريبية في إكساب الطالبات المعلمات في رياض الأطفال بعض مهارات إنتاج العروض التقديمية التعليمية للأطفال.

كما تتفق مع نتائج دراسة خالد سليمان (2010) التي توصلت إلى إمكانية تنمية مهارة تصميم البرامج التعليمية لدى معلمي التكنولوجيا من خلال البرامج التدريبية ، ودراسة اكرم عبد القادر (2012) التي أثبتت فعالية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في إكساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدي طالبات كلية التربية ، ويعزو الباحثون التحسن في مستوى أداء مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدي عين الدراسة الى عدة أسباب منها :

- شمول المحتوى العملي للبرنامج وتكامله ، وتناسقه مع المحتوى النظري، كما أن تنظيم المحتوى العملي بطريقة منطقية من حيث التدرج من السهل إلى الصعب ومن البسيط إلى المركب ، مع توفير الشرح الوافي لكل مرحلة من مراحلة التعلم.
- إتاحة الوقت الكافي للتطبيق العملي لمهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية مع وجود الملاحظة الدائمة والمستمرة من الباحثة أثناء التطبيق ، وتقديم التغذية الراجعة اذا لزم الأمر.
- تضمن البرنامج على أوراق عمل وأنشطة تدريبية عقب كل لقاء بالبرنامج ؛ مما أتاح الفرصة للتطبيق العملي وتقييم الأداء وتقويمه من خلال أوراق العمل والأنشطة التطبيقية التدريبية.
- مراعاة مبدأ الفروق الفردية في التعلم حيث تم تخصيص جهاز مستقل لكل طالبة وإتاحة المحتوى العملي عليه مع توفير دليل إرشادي لكيفية التعامل مع البرنامج ، وترك حرية اختيار القصة ونوعها للطالبة ، وإتاحة الفرصة لإظهار أفكارها ومهاراتها من خلال الممارسة العملية للحزمة الإلكترونية تحت ملاحظة الباحثة.
- إتاحة الفرصة للطالبة من خلال البرنامج المقترح على الاستخدام العملي لحزمة من البرامج الإلكترونية الحديثة، مما يضيف إليها خبرات مهارية وعملية جديدة، أدت إلى تحسن مستوى أدائها في إنتاج القصص الإلكترونية.

تاسعاً : توصيات البحث.

في ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج يوصي الباحثون بما يلي :

- تطوير برامج إعداد معلمات رياض الأطفال بكليات التربية للطفولة المبكرة فيما يتعلق مهارات إنتاج وتصميم قصص الأطفال الإلكترونية.
- الاستفادة من البرنامج التدريبي المقترح في تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى معلمات رياض الأطفال، للمساعدة على إنتاج قصص إلكترونية هادفة لأطفال الروضة.
- ضرورة نشر الوعي الثقافي التكنولوجي فيما يتعلق بالتعليم الإلكتروني والاهتمام بتنمية اتجاه المتعلمين نحوه.

- زيادة التركيز على المقررات التكنولوجية العملية لطالبات كليات التربية للطفولة المبكرة، لا سيما كيفية التعامل مع برامج إنتاج القصص الإلكترونية للأطفال، بالإضافة إلى توفير إمكانية نشر إنتاج الطالبات من خلال المقررات الدراسية على الإنترنت من أجل الارتقاء بقدرات ومهارات الطالبات لمواكبة التطورات التكنولوجية.

رابعاً: البحوث المقترحة.

في ضوء نتائج البحث يقترح الباحثون إجراء بحوث أخرى مثل:

- دراسة للكشف عن اتجاهات معلمات الروضة نحو استخدام قصص الأطفال الإلكترونية في تعليم الأطفال.
- برنامج قائم على استخدام القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الذكاء الاصطناعي لدى أطفال الروضة.
- دراسة لتحديد معايير إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لطفل الروضة.
- برنامج إلكتروني (متزامن) عبر الإنترنت لتنمية مهارات إنتاج الصور الرقمية التربوية الهادفة لأطفال الروضة لدى الطالبات المعلمات بكليات التربية للطفولة المبكرة.
- برنامج قائم على استخدام الفيديو التفاعلي وأثره في تنمية بعض المفاهيم والخبرات التكنولوجية لدى أطفال الروضة.

المراجع

1. أحمد احمد عبد الرحيم(2014): *تصميم حزمة إلكترونية لتدريب معلمي الفيزياء في المرحلة الثانوية في ضوء معايير الجودة الشاملة* ، (رسالة دكتوراه غير منشورة)، كلية التربية، جامعة أم درمان الإسلامية، السودان.

2. أحمد جابر أحمد (2006م): *فاعلية استخدام برنامج تعلم إلكتروني علي اكتساب المفاهيم الأساسية في مقرر (طرق تدريس الدراسات الاجتماعية) وتنمية الاتجاه نحو التعلم الإلكتروني لدي طلاب الدبلوم الخاص بكلية التربية بسوهاج* , المجلة التربوية, عدد 22 , ص ص 45 :50.

3. أحمد عامر محمد (2018): *القصة الرقمية* ، مقال منشور، تم الاطلاع عليه في 2018/12/28م من خلال: https://sites.google.com/site/digitalstoryalryaan/home

4. أحمد فضل شبلول (2015): أدب الاطفال بحوث ودراسات ، العبيكان للنشر والتوزيع ، الرياض ، السعودية .

5. أحمد محمد نوبي ، خالد عبدالمنعم النفيسي ، أيمن محمد عامر(2013م) :*أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن*، المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الالكتروني والتعليم عن بعد، جامعة الخليج العربي، الرياض ، ص ص 1 :25.

6. أسماء علي محمد (2015م): *فعالية برمجية ألعاب كمبيوتر تعليمية في تنمية المفاهيم والميول الاقتصادية لدي طفل الروضة* , (رسالة دكتوراه غير منشورة), كلية رياض الأطفال, جامعة المنيا.

7. أكرم عبد القادر عبد الله(2012م): *فعالية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في إكساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدي طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة*، (رسالة ماجستير غير منشورة) ، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

8. أمل حمدي دكاك (2012): *القصة في مجلات الأطفال ودورها في تنشئة الأطفال اجتماعياً* ، الهيئة العامة السورية للكتاب، دمشق.

9. أمل خلف (2006):***قصص الأطفال وفن رواياتها*** ، عالم الكتب ، القاهرة.

10. أيوب دخل الله (2015):***التعلم ونظرياته*** ، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان.

11. حسام الدين محمد مازن (2004): ***مناهجنا التعليمية وتكنولوجيا التعليم الإلكتروني والشبكي لبناء مجتمع المعلوماتية العربي رؤية مستقبلية*** ، **المؤتمر العلمي السادس عشر (تكوين المعلم)، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، المجلد الأول، كلية التربية، جامعة عين شمس، القاهرة.**

12. حسن حسيني جامع(2010):***تصميم التعليم*** ، دار الفكر العربي، عمان.

13. حسن ربحي مهدي ، عطا درويش ، ريم الجرف (2016): ***فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية*** ، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، العدد 13 ، المجلد 4، ص ص 145- 180.**

14. حسين عبد الباسط (2015) : ***إنتاج واستخدام القصص الرقمية***، من خلال الرابط التالي:http://www.slideshare.net/HussainAbdulbaset/ss-56008171

15. خالد سليمان الحولي(2010):***برنامج قائم على الكفايات لتنمية مهارة تصميم البرامج التعليمية لدى معلمي التكنولوجيا*** ، **(رسالة ماجستير غير منشورة), كلية التربية الجامعة الإسلامية – غزة.**

16. داليا حسني محمد العدوي (2015): ***قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الإدراك البصري للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوي صعوبات التعليم***، **مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان ،العدد 46 ، ص ص 1-40.**

17. سمير عبد الوهاب احمد (2004): ***قصص وحكايات الأطفال وتطبيقاتها العملية*** ، **دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان الأردن.**

18. عبدالهادي بدوي(2011م): ***تنمية مهارات استخدام المصادر الرقمية لدى أمناء مراكز مصادر التعلم باستخدام أدوات الجيل الثاني للويب واتجاهاتهم نحوها*** ، **مجلة كلية التربية، العدد ٣٢ ، المجلد 4، جامعة الأزهر، مصر، ص ص 23 : 54.**

19. عبير سلامة (2008): *أشباح نصّية...السرود الرقمية بين جسد الكتاب وروح التفاعلية*، إتحاد كتاب الإنترنت العرب تم الاطلاع عليه في 2018/7/15م من خلال http://www.arabewriters.com/?action=showItem&&id=4969

20. الغريب زاهر إسماعيل(2009): *المقررات الإلكترونية تصميمها- إنتاجها- نشرها- تطبيقها - تقويمها*، عالم الكتب، القاهرة.

21. فهيم مصطفى محمد (2004): *مهارات القراءة الالكترونية وعلاقتها بتطوير أساليب التفكير*، دار الفكر العربي، القاهرة.

22. كمال الدين حسين (2007): *مدخل في قصص وحكايات الأطفال*، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية.

23. معاذ يوسف الذنيبات (2012): *تفعيل تطبيقات الحزم الإلكترونية الجاهزة في إدارة الأعمال باستخدام نموذج قبول التكنولوجيا دراسة تطبيقية*، **مجلة البحوث المالية والتجارية**، العدد 1 ، كلية التجارة ، جامعة بور سعيد، عدد 1، ص ص 113: 137.

24. ممدوح عبد الحميد إبراهيم، نجلاء أحمد أمين (2013): *فاعلية برمجية تدريبية مقترحة في إكساب الطالبات المعلمات بكلية رياض الأطفال بعض مهارات إنتاج عروض تقديمية تعليمية للأطفال وتنمية دافعيتهن للتعلم*, **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**, رابطة التربويين العرب، العدد 40, ص ص 217- 255.

25. مندور عبد السلام فتح الله(2006): *أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم*، دار الصميعي للنشر والتوزيع ، الرياض السعودية.

26. نشوى رفعت محمد (2014): *تصميم استراتيجية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها* ، **مجلة تكنولوجيا التعليم** ، مصر ، العدد 2 ، المجلد 24 ، ص ص 231: 292.

27. هالة صادق دغمش (2014): *فاعلية برنامج تدريبي في تنمية مهارات تصميم وإنتاج ملف الإنجاز الإلكتروني والاتجاه نحوه لدى طالبات كلية التربية بالجامعة*

الإسلامية بغزة، (رسالة ماجستير غير منشور) ، كلية التربية، الجامعة الإسلامية – غزة.

28. وفاء محمد سلامة ،محمد محمود موسي (2004):*القصص الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة* , المؤتمر الإقليمي الأول 24-25 يناير (الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة)، مركز البحوث والدراسات المتكاملة ، كلية البنات ، جامعة عين شمس ، من 24-25يناير ص ص 462: 514 .

29. يسرية عبد الحميد فرج، هيام مصطفى عبد الله(2011): *تصميم مقرر إلكتروني واثره على تنمية المهارات الحياتية لدى طلاب الاقتصاد المنزلي واتجاهاتهم نحو المقررات الإلكترونية* ، المؤتمر السنوي الدولي الثالث (تطوير برامج التعليم العالي النوعي في مصر والوطن العربي في ضوء متطلبات عصر المعرفة)، كلية التربية ، جامعة المنصورة.

30. Bland Ford, S (2000) ***: Managing Professional Development in School***, Rutledge, New York, U.S.A .

31. Buvala, S. (2009): ***How to Tell A story***? Retrieved April 26, 2016, from: http://ezinearticles.com/?How-to-Tell-a-Story&id=2133817

32. David J. & Joe B.(2005) : **Digital Storytelling, Visual Literacy and 21st Century Learning** , from :
http://www.speedofcreativity.org/2005/11/10/digital-storytelling-visual-literacy-and-21st-century-learning

33. Hale, A., & Shelton, C., & Archambauit, L. (2017) *: Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers*. **Journal of Digital Learning in Teacher Education**, Vol33, Pp58-68.

34. Misook, H. (2009): *Digital Storytelling:An Ampirical Study Of The Impact Of Digital Storytelling On Pre-Sevice Teachers'* **Disposition Duquesne University** , USA,Ji Of Educational Multimedia And Hypermedia, Pp405-428.

35. Robin , B.R. (2006) : ***The Educational Uses Of Digital Storytelling***, *University of Houston*,

from:Www.Coe.Uh.Edu/Digitalstorytelling / Evaluation.Htm

36. Siemens, G. (2008): ***Description of connectivism A learning theory for today,s learner***. At: http://www.connectivism.ca/about.html

37. Valencia, S. (2012) : *the educational uses of digital storytelling* , *the international conferences on digital storytelling*, **the university of Houston.**

38. Yadollahi, S., & .Rahimi, M. (2017) : *Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL Learners Literacy Skills.* **Cogent Education**,Vol 4, Is 1, Pp128 :139.

ISSN Print: (2090-0090) ISSN Online: (2682-4469)