فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة

إعداد

آيات عبد الفتاح عبد الوهاب الجندي

مدرس بقسم العلوم الأساسية – كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة بورسعيد.

الاستشهاد المرجعي:

الجندي، آيات عبد الفتاح عبد الوهاب.(٢٠٢٠). فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة*.كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، ٢(٤)، ج١– ديسمبر، ١١٧–١٨٩

ملخص البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد من خلال تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية ، وتكونت عينة البحث من(٦٩) طالبةً بالفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذات التصميم شبه التجريبي ذات المجموعة الواحدة ، وأُجرِيَ البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠ م، واستخدمت الباحثة قائمة بأهم مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (إعداد/ الباحثة)، واختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد/الباحثة)، وبطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (إعداد/ الباحثة)، والبرنامج المقترح لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد/ الباحثة)، وبطاقة تقييم المنتج النهائي" قصص الأطفال الإلكترونية"(إعداد/ الباحثة). وتوصلت نتائج البحث الحالي إلى أنه يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي، كما يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة(عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي، مما يشير إلى فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة.

الكلمات المفتاحية: بيئة تعلُّم إلكترونية – البرامج التطبيقية– مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية – طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة .

Abstract:

The current research aims to develop the skills of designing and producing children's electronic stories for students of the Faculty of Early Childhood Education at Port Said University by designing an electronic learning environment based on the use of application programs. The research sample consisted of (69) students in the third year of the Faculty of Education for Early Childhood at Port Said University, and the researcher used The experimental curriculum of one-group semi-experimental design, and the research was conducted in the first semester of the academic year 2019/2020, and the researcher used a list of the most important skills for designing and producing children's electronic stories (prepared / researcher), and a cognitive achievement test to measure the cognitive aspect of the skills of designing and producing children's electronic stories for students (prepared / researcher), and a note card for students performing the skills of designing and producing electronic stories of children (preparation / researcher), the proposed program for developing students design and production skills for female students (prepared / researcher), and the final product evaluation card"children's electronic stories" (prepared / researcher). And the results of the current research found that there is a statistically significant difference between the average grades of students of the Faculty of Education for Early Childhood (the research sample) in the tribal application of the cognitive achievement test and the average of their grades in the post-application in favor of post-implementation. There is also a statistically significant difference between the average grades of students of the Faculty of Education for Early Childhood (the research sample) in the tribal application of the the note card for the skills of designing and producing children's electronic stories and and the average of their grades in post application in favor of post-implementation. This indicates the effectiveness of designing an electronic learning environment based on the use of application programs in developing the skills of designing and producing children's electronic stories for students of the Faculty of Education for Early Childhood.

Keywords: **An E-learning environment - Application programs- Design skills and production of children's electronic stories - Students of the Faculty of Education for Early Childhood.**

مقدمة

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل الهامة في حياة الإنسان، والتي تتشكل فيها شخصية الطفل ويتم فيها تنميته من جميع النواحي لينمو نمواً شاملاً متكاملاً، ففي هذه المرحلة يكون الطفل على استعدادٍ تامٍ ليتعلم الكثير والكثير، فيتعلم العديد من المهارات والمفاهيم والقِيَم والسلوكيات التي تساعده على التواصل مع العالم المحيط به والتعرف عليه عن كثب، والطفل في هذه المرحلة يكتسب معلوماته عن البيئة المحيطة به من خلال حواسه الخمسة التي تساعده في معرفة الكثير من الخبرات التي تيسر عليه التفاعل مع أفراد المجتمع.

ومن هنا يجب على معلمة رياض الأطفال مساعدة الطفل على تنميته من جميع الجوانب التي تسهم في تشكيل شخصيته في المستقبل ، وذلك يتم من خلال تقديم العديد من الأنشطة التعليمية والترفيهية فكلاهما مكملاً للآخر ، ومن أهم هذه الأنشطة القصص والتي يستطيع الطفل من خلال تتبع أحداثها اكتشاف ذاته واكتشاف البيئة المحيطة من حوله ، فمن أهم خصائص النمو العقلي في هذه المرحلة الفضول وحب الاستطلاع، لذا لابد من إعداد معلمة رياض الأطفال إعداداً تاماً على أكمل وجه ، حيث تعتبر معلمة رياض الأطفال المفتاح الحقيقي لتنشئة الطفل تنشئةً سليمةً ، كما أنها المُلاحِظ والمُرشِد والمُوجِه للطفل في هذه المرحلة، لذلك يجب إمدادها بأهم المعارف والمهارات التي تمكنها من التعامل مع متطلبات كل طفل ورغباته لكي تصبح معلمةً ناجحةً.

لذلك من المهم تهيئة الطالبة المعلمة بكليات التربية للطفولة المبكرة حتى تستطيع القيام بدورها على أكمل وجه وإعداد جيلٍ واعٍ على قدرٍ من المسئولية قادراً على التعامل مع كل ما يواجهه في المجتمع ، ومن هنا يجب تنمية مهارات الطالبة المعلمة وإكسابها كيفية التعامل مع البرامج التطبيقية المختلفة؛ لكي تستطيع تقديم القصص إلكترونياً للطفل بشكلٍ شيقٍ جذابٍ

بعيداً عن الطرق التقليدية ، وبالتالي يكتسب الطفل العديد من الخبرات والمعارف بسهولةٍ ويسرٍ، وبذلك تكون قادرةً على مواجهة ومواكبة التغيرات التي تحدث في المجتمع ، حيث تهدف دراسة (شحاتة ،٢٠١٤) إلى تنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها لدى الطلاب من خلال تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلُّم وتعرف أثرها. كما تؤكد دراسة كل من (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧) على ضرورة تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض باستخدام الحقيبة التعليمية ، كما تؤكد دراسة (Shao, 2019) على ضرورة تنمية مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية من خلال تأليف النصوص متعددة الوسائط وجمع العناصر الإلكترونية لقصصهم.

ومن هنا دعت الحاجة إلى ضرورة تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية لها مكوناتها وخصائصها الخاصة حيث تحتوي على العديد من الوسائط المتعددة، ففيها يتم تحويل المحتوى المعروض إلى أنشطةٍ تفاعليةٍ إلكترونيةٍ حيث يتفاعل فيها المتعلم بإيجابيةٍ مع المعلم، وتوصلت نتائج دراسة (الزهراني ،٢٠١٨) على فاعلية استخدام بيئة تعلُّم افتراضية قائمة على الرحلات المعرفية عبر شبكة التواصل الاجتماعي الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى الطالبات، كما تبين نتائج دراسة (Kuzmanović et al, 2019) أن رضا الطلاب هو العامل الرئيسي الذي يحدد استمرارهم للدراسة في بيئة التعلُّم الإلكتروني ، وتتطلب هذه البيئة تجهيز القاعات الدراسية بالشكل المطلوب بما يتلاءم مع طبيعتها ، وفي هذه البيئة الإلكترونية يتم توظيف بعض البرامج التطبيقية.

ومن أهم البرامج التطبيقية الواجب على الطالبة المعلمة اكتسابها برنامج " Photoshop, PowerPoint " وهما من البرامج التي يمكن للطالبة المعلمة استخدامها في تصميم وإنتاج قصص الأطفال بشكلٍ إلكترونيٍ ، حيث يمكن من خلال Photoshop تعديل الصور أو

عمل تأثيرات على الصور أو إضافة صور جديدة لينتج في النهاية عمل تصميمات إبداعية تجذب انتباه الأطفال ، بالإضافة إلى برنامج PowerPoint والذي يتم من خلاله إنتاج العديد من القصص الإلكترونية الجذابة بعد مرحلة تصميم تلك القصص ومنها يكتسب الطفل المعارف والقِيَم والمباديء الخاصة بالمجتمع الذي يعيش فيه، بالإضافة إلى مواكبة الطالبة المعلمة للمستحدثات التكنولوجية وتوظيف برامجها وتطبيقاتها لتطوير العملية التعليمية وتحقيق أهدافها بمرحلة الطفولة المبكرة.

وتؤكد دراسة (القباطي والصبري ،٢٠١٥) على أهمية توظيف البرامج التطبيقية في العملية التعليمية حيث تؤكد على ضرورة الاهتمام بتصميم واختيار البرمجيات الحاسوبية متعددة الوسائط الموجهة للطفل في مرحلة الطفولة من سن ٣-٦ سنوات بما يتناسب مع خصائص النمو في هذه المرحلة لتنمية تفكيره المنطقي بشكلٍ فعالٍ.

وتعتبر القصص الإلكترونية من أكثر الأنشطة الجذابة المقربة إلى نفس الطفل ، حيث يتعلم الطفل من خلالها الكثير عن بيئته فهي تكسبه العديد من الخبرات التعليمية والإجتماعية، كما تكسبه اتجاهات إيجابية بشكلٍ غير مباشرٍ وتعمل على تعديل سلوكه، بالإضافة إلى تعزيز التواصل بين الطفل وبين الآخرين ، وبذلك تسهم القصص الإلكترونية في تنمية شخصية الطفل من جميع الجوانب المختلفة .

وتؤكد العديد من الدراسات على أهمية استخدام القصص الإلكترونية في العملية التعليمية، ومن هذه الدراسات ما يلي : دراستي (Javorsky, Trainin, 2014) ، (Choi, 2018) حيث تؤكد كلٌ منهما على أهمية استخدام القصص الإلكترونية في العملية التعليمية لتعزيز عملية التعلُّم، وكذلك دراسة (عبد المؤمن ،٢٠١٨) والتي توصلت نتائجها إلى الأثر الإيجابي لتوظيف القصة الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى طفل ما قبل المدرسة، ودراسة (شعبان، ٢٠١٨) والتي هدفت إلى استخدام أنشطة القصة الحسية والإلكترونية في زيادة

الوعي بالأغذية والوعي بالمكونات الغذائية والتوعية بأمراض سوء التغذية لدى طفل الروضة، وتؤكد أيضاً دراسة (Lisenbee ,Ford, 2018) على ضرورة تضمين القصص الإلكترونية في المناهج الدراسية التي تعتمد على اللعب والتي تركز على الطفل ، بالإضافة إلى دراسة (الشافعي، علي ، ٢٠١٩) والتي هدفت إلى استخدام القصة الإلكترونية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة .

ومن خلال ما سبق يتضح للباحثة وجود ضرورة ملحة إلى تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد .

مشكلة البحث وأسئلته

بدأ الإحساس بمشكلة البحث من خلال تعامل الباحثة مع الطالبات بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد في الجزء التطبيقي لمختلف المقررات الدراسية بالكلية ، فتبين للباحثة وجود قصور لدى الطالبات فيما يخص الجانب التكنولوجي " البرامج التطبيقية " ومن بين هذه البرامج برنامجي " Photoshop, PowerPoint"، والذين يتم استخدامهما في الآونة الأخيرة لتصميم وإنتاج العديد من الأنشطة الإلكترونية، وتؤكد دراسة كل من (مرسي وعبد الجليل وعبد الحميد وعبد الحميد ، ٢٠١٥)، و دراسة (السيد ،٢٠١٦) وأيضاً دراسة (القحطاني، ٢٠١٩) على ذلك، كما يتم استخدام البرامج التطبيقية أيضاً في تعليم الطفل العديد من المعارف والمفاهيم، ومن خلال عمل الباحثة استطلاع رأي لطالبات الفرقة الثالثة حول واقع معرفتهن بكيفية تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية تبين عدم تعرض طالبات الفرقة الثالثة جميعهن للبرامج التطبيقية " Photoshop, PowerPoint " من قبل، مما دفع الباحثة إلى ضرورة تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية

بما تحتويه من أدواتٍ عديدةٍ وتوظيفها لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، حيث تعد هذه البرامج من العوامل المؤثرة في تعليم الطفل بشكلٍ فعالٍ.

في ضوء ما سبق يسعى البحث الحالي إلى الإجابة على السؤال الرئيس التالي :

ما فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة؟

ويتفرع من السؤال الرئيس العديد من الأسئلة الفرعية التالية :

١- ما مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة ؟

٢- ما التصميم التعليمي المقترح لبيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على توظيف البرامج التطبيقية لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة ؟

٣- ما فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة ؟

٤- ما فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة ؟

٥- ما التصور المقترح للبرنامج المُقدَم في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة ؟

٦- ما فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة؟

أهداف البحث

وتتضح في الأهداف التالية :

١- تحديد مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة.

٢- وضع التصميم التعليمي المقترح لبيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على توظيف البرامج التطبيقية لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة.

٣- التعرف على فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية الجوانب المعرفية لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة .

٤- التعرف على فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية الجوانب الأدائية لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية التي يمكن تنميتها لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة .

٥- وضع تصور مقترح للبرنامج المُقدَم في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة.

٦- تحديد مدى فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة.

أهمية البحث

وتتمثل أهمية البحث الحالي فيما يلي :

أولاً : الأهمية النظرية :

١- يستمد هذا البحث أهميته من كونه يتناول تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية وهو ما يتناسب مع لغة العصر وتطورات المجتمع الذي نعيش فيه.

٢- لفت أنظار العاملين والمختصين بمجال رياض الأطفال إلى ضرورة استخدام البرامج التطبيقية لتطوير العملية التعليمية في مجال رياض الأطفال.

ثانياً : الأهمية التطبيقية :

١- تصميم بطاقة تقييم المنتج " قصص الأطفال الإلكترونية " وذلك للتأكد من مراعاة الاعتبارات الواجب توافرها في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

٢- تصميم برنامج مقترح لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة .

٣- تزويد معلمات رياض الأطفال بدليلٍ مصورٍ حول كيفية استخدام البرامج التطبيقية وتوظيفها في العديد من الأنشطة التعليمية الموجودة برياض الأطفال.

٤- تزويد معلمات رياض الأطفال وإمدادهن بنماذج من القصص الإلكترونية التي تم تصميمها وإنتاجها في ضوء الاعتبارات الواجب مراعاتها في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

حدود البحث

وتتضح في الحدود التالية :

– الحدود البشرية : تشتمل عينة البحث الحالي على عينة قوامها (٦٩) طالبةً بالفرقة الثالثة.

– الحدود المكانية: كلية التربية للطفولة المبكرة –جامعة بورسعيد .

– الحدود الزمنية : استغرق مدة تطبيق البرنامج المقترح الفصل الدراسي الأول خلال شهر (أكتوبر – نوفمبر – ديسمبر) للعام الجامعي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠ م .

– الحدود الموضوعية : تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية المتمثلة في : "Photoshop, PowerPoint" بما تحتويه من أدواتٍ لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية لينتج الشكل النهائي للقصة الإلكترونية.

مصطلحات البحث :

– **بيئة تعلُّم إلكترونية E-learning environment :**

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها : تلك البيئة التي يتم فيها تجاوز حدود المكان والزمان، وفيها يتم التواصل بين الباحثة والطالبات وتقديم المحتوى الإلكتروني المُراد تعليمه للطالبات، كما يتم تقديم العديد من الأدوات التعليمية التي تدعم البيئة التعليمية كتحميل المحتوى الإلكتروني وتقييم أعمال الطالبات، وبذلك فإن هذه البيئة لها خصائصها ومكوناتها التي تميزها عن بيئة التعلُّم التقليدية.

– **البرامج التطبيقية Application program :**

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها : تلك البرامج التي تفيد المُستخدِم في تنفيذ العديد من الأمور والأعمال المختلفة في حياته اليومية ، والتي يتم تشغيلها على جهاز الكمبيوتر وتتضمن

العديد من البرامج مثل برنامج العروض التقديمية Microsoft PowerPoint وبرنامج Photoshop وغيرها من البرامج الأخرى.

- **المهارة Skill :**

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها : مجموعة المعارف والخبرات والممارسات اللازم اكتسابها من قِبَل الطالبات؛ لتمكنهن من إنجاز المطلوب منهن في أفضل صورةٍ وبدقةٍ متناهيةٍ (تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية) .

- **قصص الأطفال الإلكترونية Children's electronic -stories :**

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها : تلك القصص التي تجمع ما بين الجانب التقليدي والجانب التكنولوجي حيث يتم فيها إضافة العديد من الوسائط المتعددة مثل : النص، الصور، الصوت، الرسوم الكرتونية ؛ وذلك من أجل إكساب الطفل الخبرات المحيطة في بيئته بطريقةٍ شيقةٍ ومختلفةٍ، وذلك يتوقف على مهارة الطالبة المعلمة في التعامل مع برنامجي "Photoshop, PowerPoint" بما يحتويه من أدواتٍ وتصميم كل حدث من أحداث القصة وإخراجها في شكلها النهائي وبأفضل صورةٍ.

-طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة :

Students of the Faculty of Early Childhood Education

تعرفهن الباحثة إجرائياً بأنهن: مجموعة من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد التي يخضعن للتدريب على برنامجي "Photoshop, PowerPoint" ؛ لاكتساب العديد من المهارات والقِيَم التي تساعدهن في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية من أجل توظيفها في مجال رياض الأطفال.

الإطار النظري والدراسات السابقة

المحور الأول : بيئة التعلُّم الإلكترونية E-learning environment:

تُعرَف على أنها : الحيز الذي يشمل أدوات تعلُّم إلكترونية تمكن الطالب من التفاعل معها، ويجد فيها كل ما يريده من احتياجاتٍ تعليميةٍ مرتبطة بالمقرر الدراسي وتحقيق الأهداف التعليمية(البسيوني ،٢٠١٢، ٣١٢) .

وتُعرَف أيضاً على أنها: بيئة متكاملة متعددة المصادر لها مكوناتها وخصائصها الخاصة التي تحاكي النظم الذكية وتركز على البيانات وأسلوب عرضها ، كما تعتمد على المعايير القياسية في التصميم وتعزيز القابلية للوصول والاستخدام (جاد ، ٢٠١٥، ٣٠٩) .

كما تُعرَف على أنها : بيئة قائمة على التعلُّم عبر الكمبيوتر والإنترنت ، ويوجد في هذه البيئة المعلم والمتعلم في نفس الوقت ، وأيضاً يتوفر فيها مجموعة من المواد التعليمية التي تُقدَم للمتعلمين ، ونوع التعلُّم الإلكتروني الذي يتم فيه الاتصال ثنائي الاتجاه (AlBayrak; AlBayrak ,2017, 1031) .

بالإضافة إلى تعريفها بأنها : تعلُّم إلكتروني تفاعلي يمكنه تخصيص المحتوى الإلكتروني، ونماذج التعلُّم، والتفاعلات بين المتعلمين وفقاً لحاجات المتعلمين الفردية، وخصائصهم، وأسلوب تعلُّمهم، وتفضيلاتهم بهدف تقديم التعلُّم المناسب لكل فرد؛ لتسهيل تعلمه في ضوء مدخلاتهم والمعلومات التي يحصل عليها (خميس،٢٠١٨، ٤٦٧).

مميزات وخصائص بيئة التعلُّم الإلكترونية :

وتتلخص فيما يلي :

-الملائمة للتعلُّم : بحيث تعطي الثقة للمتعلم للتعامل مع المحتوى ويشارك بفاعلية في بنائه.

-الصدق والواقعية :بحيث تشمل كل العناصر اللازمة لعملية التعلُّم بصورةٍ صادقةٍ وواقعيةٍ.

-الحداثة والمعاصرة : بحيث تكون البيئة حديثة مسايرة للعصر الحديث والتجدد المستمر في التكنولوجيا.

-المرونة والتغيير : بحيث تكون البيئة مرنةً وقابلةً للتغيير والتكيف مع المستجدات التعليمية والمادية.

- الوظيفية : بحيث تكون عملية تلبي الاحتياجات التعليمية (صالح، ٢٠١٧ ، ١١).

كما يتم إيجاز تلك الخصائص في النقاط التالية :

- قلة تكاليف تصميم البيئة الإلكترونية.
- سهولة التعامل مع البيئة الإلكترونية.
- زيادة مشاركة الطالبات في العملية التعليمية (عبد العزيز؛ عبد الحميد ؛ مصطفى ، ٢٠١٨، ١٦٥٨).

مكونات بيئة التعلُّم الإلكترونية :

ويتم تناول تلك المكونات فيما يلي :

- المحتوى الإلكتروني: يتم تصميم وإنتاج وعرض المحتوى الإلكتروني كأجزاء ومواقف تعليمية، ويقوم بتنفيذ ذلك المؤلفون للمادة التعليمية، بينما تتحكم الإدارة التعليمية الإلكترونية في دورة حياة محتوى المقرر الإلكتروني مع متابعتهم لما ينشر بالمحتوى الإلكتروني.
- المتعلم: يتضمن البيانات المتصلة بالطالبة، كما يجب أن يكون ملف كل طالبة محدد المستوى بدقةٍ وخالياً من التفسيرات الخاصة، والجزء الخاص بالطالبة يتضمن بيانات الطالبة الشخصية ، ملف لشهادات الطالبة ودرجاتها بالمواد المختلفة، وهذه البيانات تسجلها الإدارة التعليمية. وتؤكد دراسة(Nganji, 2018) على ضرورة الاهتمام بالطرق المبتكرة لتصميم بيئات التعلُّم التي تركز على المتعلم والتي تشجع التعلُّم النشط والشامل.

- نظام إنتاج مادة المحتوى الإلكتروني: يوفر هذا النظام الأدوات المساعدة للمؤلفين لتصميم وإنتاج مادة المحتوى الإلكتروني، ويستخدمه المؤلفون لتوظيف الطرق التي تؤدي إلى تكامل المقررات الجديدة مع المقررات التي سبق عرضها، وتتضمن أدوات التقييم إمكانية أن يسجل المحكم درجات تقييمه لمحتوى المقرر الذي يتم إنتاجه، وتستخدم العديد من البرامج الجاهزة لإنتاج المقرر وإدارته.
- نظام الحصول على البيانات: تعتبر من أهم المكونات الأساسية ببيئة التعلُّم الإلكترونية، وتقوم على اتصالها بأدوات وأجزاء النظم الأخرى، حيث تمثل جزءاً افتراضياً من أجزاء بيئات التعلُّم الإلكترونية.
- نظم إدارة المحتوى الإلكتروني: يتم من خلاله تمكين الطالبات من التحكم في عمليات تعلُّمهم من المحتوى الإلكتروني المعروض، كما تمكن المعلم من الحصول على معلومات عن مستوى أداء الطالبات والاستفادة من أدوات التقييم المتاحة (صالح ، ٢٠١٧، ١٢).

أنظمة بيئة التعلُّم الإلكترونية :

قد يكون نظام الإدارة الإلكترونية المُستخدَم تجارياً أو مجانياً، كما يعتبر أي نظام لإدارة التعلُّم (LMS) مبني على أساس المصدر المفتوح قابل لإضافة الأدوات الموجودة بداخله بما يتناسب مع طبيعة المتعلمين والنظام والمقرر، وتنقسم أنظمة بيئات التعلُّم الإلكترونية إلى أربعة أنواع فيما يلي:

أ- نظم إدارة التعلُّم (LMS) Learning Management Systems :

وهي تركز على متابعة وإدراة التعلُّم بعيداً عن المحتوى، كما أنها منظومة تعلُّم إلكترونية تم تصميمها بهدف دعم التعلُّم والجزيئات التي لها علاقة بمتابعة العمليات الإدارية.

ب- نظم إدارة المحتوى (CMS) Content Management Systems :

وهي مجموعة من الأدوات التي تمكن المعلم من تأليف محتوى تعليمي محدد، حيث يكون تركيز المعلم على الصياغة الجيدة والتصميم المناسب للمحتوى الإلكتروني وفق نماذج التصميم التعليمي. وهناك العديد من الأدوات التي يمكن إضافتها إلى برامج مشهورة مثل برنامج مايكروسوفت وورد وبرنامج مايكروسوفت بوربوينت ، حيث يتم من خلال هذه البرامج البسيطة عمل المحتوى الإلكتروني المطلوب.

ج- نظم إدارة محتوى التعلُّم(Learning Content Management Systems (LCMS :

هي بيئات تعليمية لأكثر من متعلم تتيح لمطوري نظم التعلُّم الإلكتروني تصميم وتخزين وإدارة وتوصيل المحتوى التعليمي الإلكتروني للمتعلم من مستودع لعناصر التعلُّم، وتتعدد أنواع هذه البرامج فمنها البرامج التجارية مثل برنامج (Web CT) ، برنامج (Black Board).

د- نظم إدارة أنشطة التعلُّم (LAMS) Activities Management Systems :Learning

وهي من الأنظمة الحديثة في إدارة وتوصيل أنشطة التعلُّم التعاوني عبر الويب، حيث يستطيع المعلم تصميم الأنشطة التعليمية التفاعلية في مدةٍ بسيطةٍ وبفاعليةٍ كبيرةٍ وتحديد أشكال التفاعل التي يحتاجها في المقرر الإلكتروني، وكذلك يمكنه مشاركة الآخرين فيها ، ويمكن تصميم الأنشطة بطرقٍ مختلفةٍ منها البرامج المرئية والمعروفة باسم (LAMS Software). وتوصلت نتائج دراسة(Bourkoukou & El Adnani, 2017) إلى ضرورة دعم أنشطة التعلُّم عبر الإنترنت لتعزيز التعلُّم(عقل؛ خميس، ٢٠١٢، ٣٩٦- ٣٩٨).

مما سبق ترى الباحثة أن بيئة التعلُّم الإلكترونية لها خصائصها التي تميزها عن غيرها من البيئات الأخرى ، وأنه لابد من مُعِد بيئة التعلُّم الإلكترونية ومُصممُها أن يكون ملماً بكيفية التعامل مع هذه البيئة بما تحتويه من أدواتٍ وأنشطةٍ مختلفةٍ ، بحيث يستطيع التواصل

مـع المتعلمـين (الطلبـة) وتوصـيل المعلومـات المُراد تعلُّمهـا والتـي يـتم فـي ضـوئها يقـوم المتعلمــين بــأداء الأنشــطة المختلفــة بــداخل هــذه البيئــة، وتؤكــد كــلٌ مــن دراســتي (Cela et al,2015 ; Jian et al,2015) على أن بيئة التعلُّم الإلكترونية التي تدعم الوعي بالشبكات الاجتماعية (SNA) وسيلةٌ فعالةٌ للغاية لزيادة تفاعل الأقران ومساعدة تعلم الطلاب مـن خـلال زيـادة الـوعي بالسـياقات الاجتماعيـة والتعليميـة للأقـران ، كمـا توضـح نتـائج دراسة (Durrani et al, 2017) أن أداء المجموعات التجريبية يفوق أداء المجموعات الضـابطة مـن حيـث تحسـين الـتعلُّم باسـتخدام بيئـة الـتعلُّم الإلكترونيـة، وتؤكـد أيضـاً كـلٌ مـن دراستي (Anatolevich, 2018 ; Aslami et al ,2018) على ضرورة التطوير المهني للمعلمين فـي مجـال الـتعلُّم الإلكترونـي؛ حتـى يكونـوا مهيئين للتعامـل مـع أدوات بيئـة الـتعلُّم الإلكترونية وتقديم المعلومات بما يساعد المتعلمين على الاستفادة على أكمل وجه من هذه البيئة.

المحور الثاني: البرامج التطبيقية Application programs:

تُعرَف على أنها : تلك البرمجيات التي تستخدم كتطبيق للاستفادة من قدرات الحاسوب في إجراء العمليات والمهارات المختلفة مثل معالج النصوص وقواعد البيانات والفوتوشوب والفلاش وغيرها (العمراني ، ٢٠٠٩ ، ١٢).

ومن البرامج التطبيقية التي يتناولها البحث الحالي برنامجي" Photoshop, PowerPoint":

أولاً: برنامج الفوتوشوب Photoshop :

هو أحد إصدارات شركة أدوبي وهو برنامج متخصص في عمل الرسومات، حيث نتمكن بواسطته من إنشاء الصفحات الإخبارية والمنشورات الدعائية والكتيبات، ويمكن من خلاله إجراء تعديلات جذرية على الصور، حيث يعد أحد البرامج المتخصصة في تحرير ومعالجة الصور من حيث تعدد إمكاناته واحتوائه على عديدٍ من الأدوات التي تجعل عملية تحرير

الصور بشكلٍ سهلٍ وسريعٍ ودقيقٍ. والغاية الأساسية للعمل على هذا البرنامج هي التعديل والتغيير والتحرير في الصور، سواء أكان ذلك من خلال تعديل في الألوان أو تصحيحها أو إضافة بعض التأثيرات التي تفيد الصور بحيث نصل في النهاية إلى أفضل النتائج للصورة التي نقوم بالتعديل عليها (الذيناب ، ٢٠١٧ ، ٦ ؛ زرازير، ٢٠١٨ ، ٣٧٥).

مجالات استخدام برنامج الفوتوشوب Photoshop :

يستخدم برنامج الفوتوشوب في عدة مجالات منها-:

١ -مجال تعديل الصور الموجودة لدينا ، ويكون التعديل إما لغرض التحسين أو لغرض "فبركة الصورة " وذلك بالتغيير في محتوياتها إما بالحذف أو الإضافة .

٢ -يستخدم" الفوتوشوب " بشكلٍ كبيرٍ في مجال تصميم الدعاية والإعلان ، والمطويات ومفكرات الجيب.

٣- إمكانية تحويل امتدادات الصور من Image Format إلى Jpeg .

٤ -تصميم صفحات الويب والصفحات الرئيسية في الإنترنت.

٥ -تصميم واجهات البرامج التعليمية وعناوين شاشات الألعاب(عسكر؛ حسن،٢٠١١ ، ٦١٦).

ثانياً: برنامج البوربوينت PowerPoint Program :

يتم تعريفه على أنه : أحد برامج المجموعة المكتبية ميكروسوفت أوفيس، ويمكن من خلاله تحويل الأفكار والمعلومات إلى عرض على شاشة الكمبيوتر، ويُكوَن من عدة شرائح لجذب انتباه المتعلمين حيث يتم العرض بتأثيرات الحركة والصوت، بالإضافة إلى عرض المعلومات بصورةٍ تفاعليةٍ (السيد ،٢٠١٦، ١١) .

استخدامات برنامج البوربوينت في إنتاج قصص الأطفال الإلكترونية :

وتوجز الباحثة استخدامات برنامج البوربوينت فيما يلي :

- إثارة انتباه الأطفال من خلال عرض كل بطاقة من البطاقات التي تم تصميمها على برنامج الفوتوشوب بشكلٍ جذابٍ.
- تعزيز دافعية الطفل للتعرف على أحداث القصة من خلال إضافة الحركة Animation وخلفية موسيقية، بالإضافة إلى وضع الصوت المُعبِر عن كل حدثٍ من أحداث القصة الإلكترونية .

مما سبق يتضح للباحثة أن البرامج التطبيقية إحدى فروع برمجيات الحاسب التي توظف إمكانيات الحاسوب لأداء وتنفيذ المهام التي يحتاج إليها المستخدم في حياته اليومية، وهذه البرامج تتضمن برامج معالجة النصوص وقواعد البيانات وبرنامج Photoshop وبرنامج PowerPoint وغيرها من البرامج، واستخدمت الباحثة في البحث الحالي برنامجي Photoshop وPowerPoint لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية. وتؤكد دراسة (Dove, 2019) على أن برنامج Photoshop من أهم التطبيقات التي تعمل على تعديل الصور فهي تساعد المستخدم في أداء مهامه، كما توضح دراستي (Namun, 2019) ، (Goring, 2019) على أن برنامج PowerPoint يستخدم في إنشاء شرائح أكثر قوةً وجاذبيةً بحيث يساعد الطلاب على التعلُّم بشكلٍ أفضل.

المحور الثالث: قصص الأطفال الإلكترونية Children's electronic stories:

تُعَد قصص الأطفال من أمتع الفنون الأدبية التي يتعرض لها طفل الروضة ، فهي تحمل الكثير والعديد من خبرات وتجارب الإنسان على مر العصور المختلفة التي من الممكن أن يتعرض الطفل لخبرات مماثلة لها في عصرنا الحالي ، فهذا النوع من الفنون يخاطب عقول الأطفال الصغار ويصل إلى قلوبهم ليترك أثراً طيباً في نفوسهم ، وتعتبر القصة الإلكترونية

من الوسائل الجاذبة لطفل الروضة فهي تتضمن عناصر الوسائط المتعددة من صوتٍ وصورةٍ وغيرها، ومن هنا يمكن تعريف القصة الإلكترونية فيما يلي :

تُعرَف بأنها: قصص حاسوبية يتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو؛وذلك من أجل خدمة أغراض تعليمية وتربوية (الصانع، ٢٠١٣، ١١) .

كما يتم تعريفها بأنها : مجموعة من القصص التي يتم إضافة الوسائط المتعددة إليها بحيث تتضمن الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية، لإنتاج قصص إلكترونية بأسلوبٍ شيقٍ بهدف توظيفها في العملية التعليمية (التتري،٢٠١٦، ١٢).

بالإضافة إلى تعريفها بأنها : مجموعة من المواقف التعليمية لقِيَم ومفاهيم، يتم تصميمها باستخدام برامج الحاسب الآلي معتمدةً في تصميمها على إضافة مجموعة من عناصر الوسائط المتعددة من صوتٍ وصورٍ ورسومٍ ثابتةٍ ورسومٍ متحركةٍ وفيديو وموسيقى ومؤثرات صوتية وغيرها؛ لتحاكي الواقع بالصوت والصورة وتصمم الصور بالأبعاد ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد (عبد المقصود، ٢٠١٦، ١١٠) .

ويتم تعريفها أيضاً بأنها : مجموعة من النصوص التي أُضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة كالصوت والصورة والمؤثرات الصوتية والرسوم؛ لإنتاج قصة رقمية تعليمية بأسلوبٍ شيقٍ بغرض توظيفها في العملية التعليمية (Banaszewski, 2014, 35 ؛ الغامدي، ٢٠١٩، ٥٥٢) .

أهداف القصة الإلكترونية :

تسعى القصة الإلكترونية إلى تحقيق العديد من الأهداف ، تتحدد في النقاط التالية :

- جذب انتباه الطفل من خلال ما توفره من صورةٍ وصوتٍ ورسومٍ ثابتةٍ وألوانٍ .

- تقريب المفاهيم المجردة في صورةٍ حسيةٍ يمكن إدراكها .
- تنمية القِيَم والفضائل واحترام العادات والتقاليد التي تسود المجتمع.
- تدريب الطفل على التذكر والانتباه والتخيل والابتكار وغيرها من القدرات العقلية.
- إتاحة الفرصة للطفل للتعبير عن نفسه من خلال سرد قصة أو التحدث عن صورها وأفكارها بطلاقةٍ.
- معالجة مشكلات الطفل الاجتماعية والنفسية والسلوكية من خلال أحداث القصة والمشكلات التي تطرحها (محمود؛ إبراهيم ، ٢٠١٧ ، ٧٣٥) .

خصائص القصة الإلكترونية :

تتضح خصائص القصة الإلكترونية فيما يلي :

- المرونة اللاخطية : حيث تنتج في وحداتٍ منفصلةٍ، فيكون للراوي الخيار في اختيار وحداتها والسير في هذا المسار، كما يكون للراوي الخيار في تعديل القصة بناءً على تعليقات الجمهور، وبذلك يكون للقصة راوٍ ومشاهدين تتحكم المعلمة فيما تعرضه عليهم .
- التفاعلية : وهي من أهم خصائص القصة الإلكترونية حيث تعتمد على جعل المتعلم أكثر إيجابيةً ونشاطاً.
- المشاركة المتعددة : فالقصة الإلكترونية تسمح في بعض أنواعها بمشاركة أكثر من مستخدمٍ، كما يمكن للقصة الإلكترونية ذات المستخدم الواحد أن يتفاعل مع شخصياتٍ افتراضيةٍ ذكيةٍ .
- الحداثة والمرونة : حيث يمكن التعديل في القصة الإلكترونية وذلك بإدخال لقطات فيديو أو صورة أو صوت، هذا إلى جانب القصص ذات النهايات المفتوحة حيث تكون الحوارات هي الأساس في هيكلية القصة التفاعلية.
- الارتباط: حيث ترتبط القصة الإلكترونية بكثرة الوسائط المتعددة، ففيها تُستخدم العديد من الوسائط كالصوت والصورة والشخصيات ثنائية وثلاثية الأبعاد والفيديو.

- التتابع: ويعني ذلك ربط مجموعة من اللقطات معاً(عبد المقصود،٢٠١٦، ١١١) .

مميزات القصة الإلكترونية :

للقصة الإلكترونية العديد من المزايا والتي تتلخص في :

- أنها تقدم للطفل معلومات ومفاهيم حديثة ومتطورة ومبسطة ودقيقة متضمنةً في محتوى القصة الصوت والصورة والحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية.
- أنها تجذب انتباه الطفل من خلال الصور التي تساعده على فهم أحداث القصة.
- أنها تستخدم العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل : السرد والحوار والصوت والموسيقى (إبراهيم، ٢٠١٦، ٣٤٨).

عناصر القصة الإلكترونية :

هناك مجموعة من العناصر اللازم توافرها في القصة الإلكترونية ، وتتحدد فيما يلي:

١-وجهة النظر Point of view : وتتمثل في تحديد وجهة نظر كاتب القصة ولابد أيضاً من مراعاة وجهة نظر الجمهور.

٢- سؤال درامي مثير Dramatic Question :وهو سؤال افتتاحي لجذب انتباه المتعلم ، وتتم الإجابة عليه في نهاية القصة.

٣-المحتوى العاطفي Emotional Content : وهو تفاصيل القضايا والأحداث والظواهر التي تجذب انتباه الجمهور نحو القصة.

٤-الشخصيات Characters: حيث يجب تحديد شخصيات القصة سواء كانت شخصيات أساسية أو ثانوية.

٥-الأحداث Events : حيث تبدأ القصة بحدث يثير المتعلم لمتابعتها، ثم تتوالى الأحداث التي تربط مراحل القصة الإلكترونية ببعضها وتوضح تفاصيلها.

٦- العقدة Node : وهي عبارة عن مشكلة القصة الإلكترونية، وما سيكتسبه المتعلم من متابعة القصة .

٧- الذروة Peak: وهي عبارة عن حل المشكلة الموجودة بالقصة.

٨- نهاية القصة الإلكترونية (الخاتمة) The end of the electronic story (conclusion) : عادةً ما تنتهي القصة الإلكترونية بموجز يُلخص ما تم فيها من أحداثٍ .

٩- الاقتصاد Economy : القصة الإلكترونية المثيرة هي التي تستخدم المعلومات والصور والرسوم والأصوات اللازمة فقط لمحتوى القصة دون إضافة تفاصيل فوق المعدل المطلوب.

١٠- السرعة Pacing : وذلك من خلال عرض تسلسل الأحداث في القصة وفق معدل تقدُم مناسب لطبيعة كل مشهد من مشاهد القصة؛ وذلك للمساعدة بفاعلية في توضيح القصة للمتعلم.

١١- الموسيقى التصويرية The Soundtrack : وهي التي تدعم محتوى القصة وتضفي جاذبية على مشاهدها، فهي تعبير صادق عن المشاعر المُراد إظهارها في القصة .

١٢- الصوت Voice : وهو يسهم في إضفاء الطابع الشخصي على القصة، كما يساعد المتعلمين على تفهم أحداث ومحتوى القصة (عمر ، ٢٠١٧ ، ٥٢٨ – ٥٢٩) .

أنواع القصص الإلكترونية :

تتضح تلك الأنواع فيما يلي:

١- **القصص الشخصية** : هي القصص التي تحتوي على سرد الأحداث الهامة في حياة الشخص، وهذا النوع يثير في نفس المتعلمين المستمعين إليها.

٢- **القصص الموجَهة:** هي القصص التي صُمِمَت لتعليم وإكساب الآخرين مفاهيم معينة أو تدريبهم على ممارسة سلوكيات معينة.

٣-**القصص التاريخية:** هي القصص التي تعرض الأحداث المثيرة والتي تساعدنا على فهم أحداث الماضي.

٤-**القصص الوصفية:** هي القصص التي تعرض وصف للظواهر والقضايا المختلفة من حيث المكان والزمان (عبد الباسط، ٢٠١٠ ، ٥).

كما تنقسم القصص الإلكترونية إلى نوعين أساسيين من حيث مداخل التفاعل بها ، وهي :

١- القصص الإلكترونية الخطية Linear Stories :

هي شكل تقليدي من أشكال القصة الإلكترونية حيث يتم فيها سرد الأحداث ومتابعتها من البداية وحتى النهاية دون إمكانية قيام المتعلم بتغيير الطريقة التي تسير بها القصة.

٢- القصص الإلكترونية غير الخطية Non- Linear Stories:

وفيها يتم إعطاء فرصة للمتعلم في التحكم في ترتيب مشاهد القصة الواقعة ما بين بداية ونهاية الخبرة المُراد اكتسابها، ويندرج تحت القصص الإلكترونية غير الخطية نوعين من القصص هما:

أ- القصص الإلكترونية القائمة على التفاعل الشجري Branching Stories:

وهذا النوع قائم على تفاعل المتعلم، حيث تقدم للمتعلم مجموعة من الخيارات المترابطة وكل قرار يتخذه المتعلم من هذه الخيارات يؤدي به إلى مسارٍ فريدٍ، وبالتالي تُرتَب أحداث القصة وفقاً لتفاعل المتعلم.

ب- القصص الإلكترونية ذات المسارات المتوازية Parallel Paths Stories:

وهذا النوع من القصص يقدم للمتعلم مسارين مختلفين وتقاطعات عندما يلتقي المساران، وهذا يتيح للمتعلم اكتساب الخبرة المترتبة على اختباره ثم تعود به إلى نقاط محددة مسبقاً حيث تتطور أحداث القصة بطريقة أكثر تنظيماً، كما تكون المسارات الداخلية كلها موازيةً لبعضها وتكون كل مرحلة مرتبطة بالمرحلة اللاحقة بها (حسن ، ٢٠١٥، ٣١٨ -٣١٩) .

الأسس الواجب توافرها في القصص الإلكترونية المُقدَمة للأطفال :

يمكن تلخيص الأسس والمواصفات التي يجب توافرها في القصة الإلكترونية كما يلي:

- وجود عنوان للقصة يعبر عن عنوانها ومضمونها.
- وجود هدف تسعى القصة إلى تحقيقه لدى الطفل.
- بساطة ووضوح اللغة المستخدمة حتى يتمكن الطفل من فهمها.
- أن تكون الشخصيات مألوفةً لدى الطفل وعددها قليل.
- إمكانية نشر القصة الإلكترونية على شبكة الإنترنت حتى تكون متاحة في أي وقتٍ ومن أي مكانٍ (إبراهيم ،٢٠١٦ ، ٣٤٨) .

خطوات إعداد القصة الإلكترونية :

وتتمثل في ثلاث مراحل على النحو التالي :

- **المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل الإنتاج وتشمل:**

- الخطوة الأولى: كتابة سيناريو القصة.
- الخطوة الثانية: إعداد السيناريو المُصوَر " لوحة القصة".
- الخطوة الثالثة: تنظيم المجلد الخاص بالمشروع.

- **المرحلة الثانية: مرحلة الإنتاج وتشمل:**

- الخطوة الأولى: إعداد التعليقات الصوتية.
- الخطوة الثانية: تجميع وتجهيز العناصر.
- الخطوة الثالثة: استخدام برنامج تحريك مناسب.

- **المرحلة الثالثة: مرحلة ما بعد الإنتاج وتشمل:**

- الخطوة الأولى: استخراج ملف القصة.
- الخطوة الثانية: التقويم.
- الخطوة الثالثة: التوزيع (سلطان، ٢٠١٩ ، ١٠٤) .

وهناك خطوات أخرى لمراحل تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ، وهذه الخطوات تتلخص في ثلاث مراحل :

أولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج : وتنقسم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل فرعية هي :

أ- مرحلة التخطيط : وفيها يتم تحديد الفئة المستهدفة التي ستُقدَم لهم القصة الإلكترونية، يليها تحديد مصادر اختيار فكرة القصة، ومصادر عناصر القصة من تسجيلاتٍ صوتيةٍ ورسوماتٍ وغيرها، وتنتهي المرحلة بتحديد الشكل الذي ستُنشر فيه القصة الإلكترونية بعد الإنتاج.

ب-مرحلة التصميم :وفيها يتم تحديد الهدف العام من القصة الإلكترونية، وترجمة هذا الهدف إلى أهدافٍ سلوكيةٍ، وتجميع المحتوى العلمي الذي يغطي تلك الأهداف.

ج- مرحلة البناء: وفيها يقوم المؤلف بكتابة السيناريو التنفيذي وتوضيح الفئة المستهدفة والعناصر المتضمنة وزمن كل عنصر، وكيفية توظيف التأثيرات البصرية والحركية في القصة.

ثانياً: مرحلة الإنتاج الفعلي: وتنقسم هذه المرحلة إلى ثلاث مراحل فرعية هي :

أ- مرحلة التحديد والتجميع : وفيها يتم حفظ المواد التي تم جمعها من صورٍ ورسوماتٍ وموسيقى ومؤثراتٍ صوتيةٍ وأصواتٍ وغير ذلك من المواد.

ب–مرحلة الاختيار: وفيها يتم اختيار وتحديد برنامج تأليف القصة الإلكترونية مثل برنامج Photoshop, PowerPoint.

ج– مرحلة وضع الصيغة النهائية للقصة الإلكترونية : وفيها يتم حفظ الملف بعد الإنتهاء من الإنتاج بأحد الامتدادات أو الصِيَغ القياسية.

ثالثاً: مرحلة ما بعد الإنتاج: وتنقسم هذه المرحلة إلى مرحلتين هما :

أ– مرحلة التقويم: وفيها يتم عرض القصة الإلكترونية على متخصصين في المجال لمعرفة أوجه القصور ومعالجتها.

ب–مرحلة النشر والتطوير: وفيها يتم نشرها على شبكة الإنترنت من خلال مواقع تعليمية أو من خلال مواقع التواصل الإجتماعي أو تضمينها في ملفات الإنجاز الإلكترونية الخاصة بالتعلُّم (عبد العليم ، ٢٠١٩، ٢٨٨).

من خلال العرض السابق ترى الباحثة أنه لابد من ضرورة تعليم وإتقان الطالبات المعلمات بكليات التربية للطفولة المبكرة البرامج التطبيقية بمختلف أنواعها ؛ وذلك لتصميم العديد من الأنشطة الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال وتحديداً تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، وذلك بعد مراعاة الطالبات المعلمات الأسس الواجب توافرها في ذلك النوع من القصص وخطوات إعدادها وتوظيف عناصرها بشكلٍ جيدٍ لينتج في النهاية قصةً إلكترونيةً جذابةً وشيقةً يتم من خلالها تعليم طفل الروضة مختلف القِيَم والمفاهيم والمهارات التي تساعده في التعامل مع أفراد المجتمع الذي يعيش فيه. حيث تؤكد دراسة (رضوان ،٢٠١١) على فاعلية القصة التعليمية التفاعلية المُصمَمة على الكمبيوتر في إكساب الأطفال المهارات وبشكلٍ خاصٍ المهارت الحياتية، وتؤكد دراسة (Liu et al , 2018) على تأثير القصص الرقمية كأداة فعالة في تعزيز نتائج التعلُّم ، وقد أثبتت فاعليتها في تحقيق المعرفة لدى المتعلم، كما تؤكد دراسة (Moradi & Chen, 2019) على أهمية التكنولوجيا الحديثة

وتحديداً القصص الإلكترونية في التعليم مع مراعاة مراحل وعناصر القصص الإلكترونية الفعالة ، وخطوات تأليف القصة الإلكترونية.

إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث :-

يستخدم البحث الحالي المنهج التجريبي ذات التصميم شبه التجريبي ذات المجموعة الواحدة؛ لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد من خلال تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية.

ثانياً: عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث الحالي بصورةٍ عمديةٍ وتكونت من (٦٩) طالبةً بالفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد.

ثالثاً: متغيرات البحث:

يشتمل البحث الحالي على المتغيرات التالية:

-**المتغير المستقل** :تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية.

- **المتغير التابع:** مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية .

رابعاً: أدوات البحث:

تستخدم الباحثة في البحث الأدوات التالية:-

١- قائمة بأهم مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية(إعداد/ الباحثة) .

٢-اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد/ الباحثة).

٣-بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (إعداد/ الباحثة) .

٤-البرنامج المقترح لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد/ الباحثة).

٥-بطاقة تقييم المنتج النهائي" قصص الأطفال الإلكترونية" (إعداد/ الباحثة).

أولاً : قائمة بأهم مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (إعداد/ الباحثة)

يتطلب إعداد قائمة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية مجموعة من الخطوات تتحدد في :

أ – الإطلاع على الدراسات والبحوث العربية السابقة المُتعلقة بمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية المُراد إكسابها للطالبات (عينة البحث) ، وكتابات المتخصصين في مجالي رياض الأطفال، وتكنولوجيا التعليم مثل : قائمة بمهارات إنتاج القصة التفاعلية- إعداد(صالح ، ٢٠١٧) ، قائمة بمهارات تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة برياض الأطفال- إعداد (علي ، ٢٠١٨)، قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لمعلمات رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المُقدَمة لطفل الروضة- إعداد(موسى ،٢٠١٨) .

ب- إعداد قائمة مبدئية ببعض مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية المُراد إكسابها للطالبات (عينة البحث).

ج- عرض القائمة المبدئية على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في دراسات الطفولة وتكنولوجيا التعليم، ملحق رقم (١).

د – إعداد القائمة في صورتها النهائية بعد إطلاع الأساتذة المحكمين عليها وإجراء التعديلات المطلوبة، ملحق رقم (٢).

هـ – تحديد مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية كأساس لوضع البرنامج المُقترح، وتتضح تلك المهارات فيما يلي:

أولاً: مرحلة ما قبل الإنتاج وتتضمن :

–مرحلة التخطيط وتشمل : (تحديد الفئة العمرية المستهدفة وخصائصها، تحديد مصادر اختيار فكرة القصة) .

– مرحلة التصميم وتشمل :(تحديد فكرة القصة، تحديد الهدف العام من القصة، صياغة الأهداف السلوكية، تحديد محتوى القصة الإلكترونية).

– مرحلة البناء وتشمل : (كتابة السيناريو التنفيذي للقصة).

– مرحلة التحديد والتجميع وتشمل: (صور ورسومات وفيديوهات وموسيقى ومؤثرات صوتية).

ثانياً : مرحلة الإنتاج الفعلي وتتضمن :

– مرحلة الاختيار وتشمل : (اختيار وتحديد برنامج تأليف القصة الإلكترونية مثل: برنامج Photoshop ، استيراد العناصر التي تم اختيارها لتكوين بطاقات القصة، إنتاج العناصر الصوتية وتسجيلها ببرنامج Record Sound ، إنشاء ملف القصة الإلكترونية).

– مرحلة وضع الصيغة النهائية للقصة الإلكترونية وتشمل : (تحديد اختيار الصيغة النهائية للقصة الإلكترونية من خلال إدخال بطاقات كل قصة إلكترونية على برنامج PowerPoint، حفظ الملفات في مجلد واحد).

ثالثاً: مرحلة ما بعد الإنتاج وتتضمن :

– مرحلة التقويم وتشمل : (عمل تغذية راجعة، عرض القصة بعد إنتاجها على زميلاتها من الطالبات، التعديل والتصحيح).

- مرحلة النشر والتطوير وتشمل : (نشر القصة الإلكترونية على شبكة الإنترنت، التطوير والتعديل المستمر وذلك في ضوء التغذية الراجعة).

جدول (١)

نسب اتفاق السادة المحكمين على قائمة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

رقم المهارة	نسبة الاتفاق	رقم المهارة	نسبة الاتفاق	رقم المهارة	نسبة الاتفاق	رقم المهارة	نسبة الاتفاق
١	% ١٠٠	٦	% ١٠٠	١١	%٩٠	١٦	% ١٠٠
٢	%١٠٠	٧	%١٠٠	١٢	% ١٠٠	١٧	% ٩٠
٣	% ١٠٠	٨	% ١٠٠	١٣	%١٠٠	١٨	% ١٠٠
٤	% ٩٠	٩	% ٩٠	١٤	% ١٠٠	–	–
٥	%١٠٠	١٠	% ١٠٠	١٥	%٩٠	–	–

وبذلك تمت الإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث الحالي .

ثانياً: تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية :

وللإجابة عن السؤال الثاني في أسئلة البحث الحالي قامت الباحثة باقتراح نموذج لتصميم بيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على البرامج التطبيقية، ملحق رقم (٣) ، وذلك بعد إطلاع الباحثة على بعضٍ من النماذج الخاصة بتصميم بيئة التعلُّم الإلكترونية مثل : نموذج محمد خميس (٢٠٠٧) ، نموذج عبد اللطيف الجزار المطور للتصميم التعليمي لتطوير بيئات التعلُّم الإلكترونية(٢٠١٣)، وذلك باتباع ما يلي:

المرحلة الأولى : مرحلة التحليل وتتضمن ما يلي:

-**تحديد المشكلة** : ملاحظة الباحثة وجود قصور لدى طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد في استخدام برنامجي(Photoshop, PowerPoint)، مما

دفع الباحثة إلى ضرورة تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على البرامج التطبيقية في تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات.

- **تحديد الهدف العام من تصميم البيئة التعلُّم الإلكترونية:** تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد.

- **تحليل خصائص المتعلمين:** هن طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة بورسعيد، وتتراوح أعمارهن ما بين ٢٠ – ٢١ سنة ، وجميعهن لديهن قصور في استخدام البرامج التطبيقية (Photoshop, PowerPoint)، كما تتوافر لديهن الرغبة في تعلُّم كل ما هو جديد .

-**تحديد المصادر التعليمية المُستخدمة** : وتتمثل في جهاز Data show ، وجهاز اللاب توب، ومجموعة من الفيديوهات حول برنامجي (Photoshop, PowerPoint).

-**تحديد المهارات الرئيسة المُراد تنميتها لدى الطالبات:** وتتمثل في مرحلة ما قبل الإنتاج، مرحلة الإنتاج الفعلي، مرحلة ما بعد الإنتاج.

المرحلة الثانية : مرحلة التصميم وتتضمن ما يلي:

- **صياغة الأهداف السلوكية** الخاصة بكل جلسةٍ من جلسات البرنامج المقترح .

- **صياغة المهارات الفرعية** المنبثقة من المهارات الرئيسة المُراد تنميتها لدى الطالبات والتي تتمثل في : مرحلة ما قبل الإنتاج وتشمل : (مرحلة التخطيط، مرحلة التصميم، مرحلة البناء، مرحلة التحديد والتجميع) ، مرحلة الإنتاج الفعلي وتشمل : (مرحلة الاختيار ، مرحلة وضع الصيغة النهائية للقصة الإلكترونية) ، مرحلة ما بعد الإنتاج وتشمل : (مرحلة التقويم ، مرحلة النشر والتطوير) .

- **تصميم أدوات القياس المتمثلة في** : اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، بطاقة تقييم المنتج النهائي.

- **تصميم عناصر محتوى بيئة التعلُّم الإلكترونية:** والتي تتمثل في (٢٨) جلسةً تنقسم إلى شقين، الشق الأول : الجانب النظري والشق الثاني: الجانب العملي والذي يتضمن ورش العمل لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية .

- **تحديد إستراتيجيات التعليم والتعلُّم المتمثلة في** : الحوار والمناقشة، العصف الذهني، البيان العملي .

- **تصميم السيناريو الخاص بمحتوى بيئة التعلُّم الإلكترونية .**

المرحلة الثالثة : مرحلة التطوير وتتضمن :

- **إنتاج الوسائط المتعددة :** قامت الباحثة بتحديد عناصر الوسائط المتعددة اللازمة لإنتاج محتوى بيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على البرامج التطبيقية وهي: الصور الثابتة، ومقاطع الصوت، ومجموعة من الفيديوهات وقامت بإنتاج تلك العناصر.

-**تصميم بيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على البرامج التطبيقية:** تصميم واجهة البيئة وطرق الانتقال بين محتوى كل جلسة، وأيضاً تصميم نهاية بيئة التعلُّم الإلكترونية، ، بالإضافة إلى وضع مجموعة من الفيديوهات متضمنةً المحتوى المُراد تعليمه للطالبات ، وذلك بما يتناسب مع الأهداف المنشود تحقيقها.

- **عملية التقويم البنائي:** وفي هذه المرحلة يتم عرض بيئة التعلُّم الإلكترونية بما تحتويه على مجموعة من السادة المحكمين لإجراء التعديلات اللازمة .

- الإخراج النهائي للمنتج التعليمي (قصص الأطفال الإلكترونية).

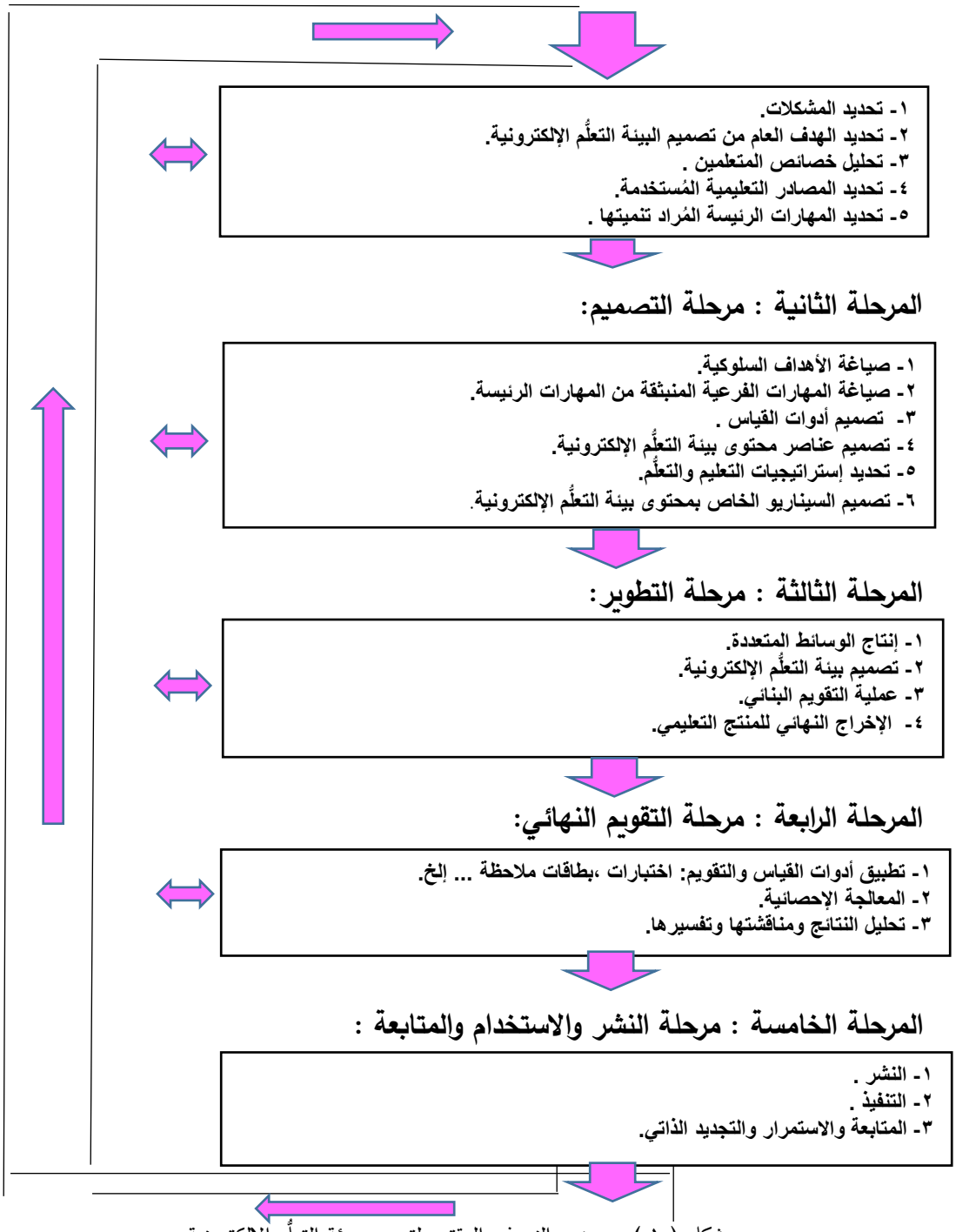
المرحلة الرابعة : مرحلة التقويم النهائي وتتضمن :

- **تطبيق أدوات القياس والتقويم:** والتي تتمثل في اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، بطاقة تقييم المنتج النهائي؛ وذلك من أجل تقييم المنتج النهائي(قصص الأطفال الإلكترونية) الخاص بكل مجموعة من الطالبات (عينة البحث) ، وتحديد مدى فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة .
- **المعالجة الإحصائية.**
- **تحليل النتائج ومناقشتها وتفسيرها.**

المرحلة الخامسة : مرحلة النشر والاستخدام والمتابعة وتتضمن :

- **النشر:** قامت كل مجموعة من الطالبات بنشر قصصهن الإلكترونية على موقع التواصل الاجتماعي Facebook .
- **التنفيذ** : تم توظيف القصص الإلكترونية التي تم تصميمها وإنتاجها من قِبَل الطالبات في التدريب الميداني بالروضات وتطبيقها على أطفال الروضة.
- **المتابعة والاستمرار والتجديد الذاتي.**

وشكل (١) يوضح النموذج المقترح لتصميم بيئة التعلُّم الإلكترونية:



شكل (١) : يوضح النموذج المقترح لتصميم بيئة التعلُّم الإلكترونية

ثالثاً: اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد/ الباحثة).

أ- الهدف من الاختبار:

يهدف هذا الاختبار إلى قياس مدى اكتساب الطالبات (عينة البحث) الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، وكذلك التحقق من مدى فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث).

ب- وصف الاختبار:

قامت الباحثة بإعداد الاختبار لقياس مدى اكتساب الطالبات (عينة البحث) الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية المُتمثلة في : (مرحلة ما قبل الإنتاج " مرحلة التخطيط، مرحلة التصميم، مرحلة البناء" ، مرحلة الإنتاج الفعلي "مرحلة التحديد والتجميع، مرحلة الاختيار، مرحلة وضع الصيغة النهائية للقصة الإلكترونية"، مرحلة ما بعد الإنتاج " التقويم ، النشر والتطوير ").

ويتكون الاختبار من (٥٠) عبارةً يمكن تقسيمهم كالتالي:

• **البُعد الأول:** ماهية القصة الإلكترونية وخصائصها وأنواعها وعناصر بنائها : ويتكون من مجموعة من الأسئلة حيث يُطلب من كل طالبة في هذا البُعد وضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة ، وعدد الأسئلة الموجودة في هذا البُعد (١٢) سؤالاً.

• **البُعد الثاني:** مراحل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية : ويتكون البعد الثاني أيضاً من مجموعة من الأسئلة وهي عبارة عن اختيار الإجابة الصحيحة حيث يوجد أسفل كل عبارةٍ أربعة اختيارات (أ، ب، ج ، د)، و عدد الأسئلة الموجودة في هذا البُعد (٨) أسئلةً.

• **البُعد الثالث:** برنامج Photoshop لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية : وفيه يُطلب من كل طالبة اختيار الإجابة الصحيحة وعدد الأسئلة في هذا البُعد (٢٠) سؤالاً.

• **البُعد الرابع:** برنامج PowerPoint لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية : وفي هذا البُعد تقوم كل طالبة باختيار الإجابة الصحيحة وعدد الأسئلة في هذا البُعد (١٠) أسئلةً.

ج- تعليمات الاختبار:

تم صياغة تعليمات الاختبار على النحو التالي:

- تتم الإجابة على أسئلة الاختبار في نفس الورقة المُعطاة للطالبات (عينة البحث).
- عدم البدء في الإجابة على الأسئلة قبل الوقت المُحدَد لبدء الاختبار.
- الإجابة عن كل سؤالٍ في المكان المُحدَد له.
- عدم وضع أكثر من علامة أمام السؤال الواحد في أسئلة الصواب والخطأ و أسئلة الاختيار من مُتعدد.
- تتم الإجابة على جميع أسئلة الاختبار .

د- تصحيح الاختبار:

في حالة إجابة الطالبة إجابةً صحيحةً تأخذ (١) درجةً، أما في حالة إجابتها إجابةً خاطئةً أو عدم إجابتها عن السؤال تأخذ صفراً وذلك طبقاً لمفتاح التصحيح الخاص بالاختبار، وبذلك يكون مجموع درجات الاختبار (٥٠) درجةً وهي الدرجة الكلية للاختبار.

هـ- خطوات تصميم الاختبار:

قامت الباحثة بتصميم اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، وذلك من خلال:

١- الإطلاع على العديد من الاختبارات التي تم الاستفادة منها والاستعانة بها في تصميم الاختبار وبنوده مثل: الاختبار المعرفي في القصة الرقمية – إعداد (الشريف ،٢٠١٤)،

الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال – إعداد (عوض ، ٢٠١٧) ، الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة برياض الأطفال – إعداد (علي ، ٢٠١٨)، الاختبار المعرفي لإنتاج القصة الإلكترونية – إعداد (حسن ، ٢٠١٩) .

٢- مطالعة البحوث والدراسات السابقة، والمراجع العربية والأجنبية الخاصة بمجال البحث والتي تناولت هذه النوعية من المهارات لمعرفة طبيعة الأسئلة وكيف تُوجه وتُصحَح، والاستفادة منها في تصميم الاختبار ووضع بنوده وهي كما يلي : (شحاتة ، ٢٠١١) ، (مكي،٢٠١٢) ، (محمد ، ٢٠١٤) ، (موسى ، ٢٠١٨) .

٣- تصميم الاختبار بحيث يكون ورقياً ويتم تطبيقه بشكلٍ فردي.

٤- عرض الاختبار على مجموعة من الأساتذة المحكمين للتأكد من مدى مناسبته للطالبات (عينة البحث) قبل التطبيق.

و- زمن تطبيق الاختبار :

تم حساب متوسط الزمن اللازم لإجراء الاختبار من قِبَل الباحثة من خلال حساب متوسط الزمن الذي استغرقته أول طالبة من (عينة التقنين ن=٣٠) انتهت من الإجابة عن الأسئلة الكلية للاختبار، ومتوسط الزمن الذي استغرقته آخر طالبة انتهت من الإجابة عن بنود الاختبار كافةً من خلال تطبيق المعادلة الآتية:

الزمن اللازم لتطبيق الاختبار=

$$\frac{\text{زمن أول طالبة انتهت من الإجابة + زمن آخر طالبة انتهت من الإجابة}}{٢}$$

وقد استغرقت الطالبة الأولى (٥٠) دقيقةً بينما استغرقت الطالبة الثانية (٧٠) دقيقةً، وبالتعويض في المعادلة يكون الزمن المناسب لإجراء الاختبار يعادل ساعة (٦٠) دقيقةً .

ز- الصدق والثبات لاختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (إعداد الباحثة) :

أولاً : صدق الاختبار:

أ- صدق المحكمين:

قامت الباحثة بعرض الاختبار في صورته المبدئية على مجموعة من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجالي رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم لتحديد مدى مناسبة الأسئلة لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، ملحق رقم(١) ، حيث يتكون الاختبار من أربعة أبعاد: البُعد الأول: ماهية قصص الأطفال الإلكترونية وخصائصها وأنواعها وعناصر بنائها، البُعد الثاني: مراحل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، البُعد الثالث: برنامج Photoshop لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، والبُعد الرابع: برنامج PowerPoint لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، وتم إجراء التعديلات المقترحة للسادة المحكمين من حذفٍ وتعديلٍ وإضافةٍ وإعادة صياغة بعض الأسئلة، وتراوحت نسب الاتفاق بين السادة المحكمين على مدى صلاحية الأسئلة بين (٨٣ :١٠٠%) ، وأصبح الاختبار مكوناً من (٥٠) سؤالاً لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، ملحق رقم (٤).

ب- صدق الاتساق الداخلي:

يعد صدق المحكمين من أنواع الصدق السطحي أو الظاهري ؛ لذلك قامت الباحثة بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية عشوائية لدى طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد بلغ عددها (ن = ٣٠)؛ وذلك لحساب اتساق أسئلة الاختبار عن طريق حساب معاملات الارتباط بين درجة كل سؤالٍ والدرجة الكلية للاختبار بواسطة

الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروفة اختصاراً بـSpssV.22 ، فتراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٠.٥٧١ إلى ٠.٨١٣) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ أي أنه يوجد اتساق ما بين أسئلة الاختبار والدرجة الكلية، مما يشير إلى أن أسئلة الاختبار على درجةٍ مناسبةٍ من الاتساق.

ثانياً: ثبات الاختبار:

أ- طريقة إعادة الاختبار:

قامت الباحثة بحساب ثبات الاختبار بطريقة إعادة الاختبار Test-Retest على العينة الاستطلاعية (ن=٣٠) بفاصل زمني قدره خمسة عشرة يوماً ، وكانت قيمة معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني كما هو مبين بجدول (٢).

جدول (٢)

قيمة معامل الارتباط بين درجات التطبيق الأول والثاني

لاختبار التحصيل المعرفي ومستوى دلالته (ن = ٣٠)

التطبيق	قيمة معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الأول الثاني	٠.٦٨١	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ ، مما يشير إلى أن اختبار التحصيل المعرفي يتسم بدرجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ب- طريقة التجزئة النصفية:

للتحقق من ثبات الاختبار ككلٍ تم استخدام طريقة التجزئة النصفية Split half وبلغت قيمة معامل الارتباط بين نصفي الاختبار (٠.٥٧١)، وبعد تصحيح أثر التجزئة بمعادلة

سـبيرمان وبـراون Spearman-Brown بلغـت قيمـة معامـل ثبـات الاختبـار (٠.٧٢٧) ، ويتضح مما سبق أن الاختبار يتسم بدرجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ومـن إجـراءات الصـدق والثبـات السـابقة أصـبح الاختبـار مكونـاً مـن (٥٠) سـؤالاً لقيـاس الجانـب المعرفـي لمهـارات تصـميم وإنتـاج قصـص الأطفـال الإلكترونيـة لـدى الطالبـات (عينـة البحـث)، موزعـةً علـى أبعـاده كمـا يلـي: البُعـد الأول: ماهيـة قصـص الأطفـال الإلكترونيـة وخصائصها وأنواعها وعناصر بنائها ويمثله الأسئلة (من ١ إلى ١٢) ، البُعد الثاني: مراحل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية ويمثله الأسئلة (من ١٣ إلى ٢٠)، البُعد الثالث: برنامج Photoshop لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية ويمثله الأسئلة (من ٢١ إلى ٤٠)، والبُعد الرابع: برنامجPowerPoint لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية ويمثله الأسئلة (من ٤١ إلى ٥٠)، والاختبار بهذه الصورة النهائية يكون صالحاً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

وبذلك تمت الإجابة على السؤال الثالث من أسئلة البحث الحالي.

رابعـاً: بطاقـة ملاحظـة أداء الطالبـات لمهـارات تصـميم وإنتـاج قصـص الأطفـال الإلكترونية (إعداد/ الباحثة) .

أ- الهدف من إعداد بطاقة الملاحظة:

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس أداء الطالبات (عينة البحث) المهاري لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية؛ وذلك بهدف التحقق من مدى فاعلية البرنامج المقترح في تنمية هذه المهارات لدى الطالبات.

ب- تصميم بطاقة الملاحظة:

وذلك من خلال ما يلي : مطالعة الإطار النظري والبحوث والدراسات السابقة، والمراجع العربية والأجنبية الخاصة بمجالي رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم ؛ وذلك من أجل تحديد مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية اللازم إكسابها للطالبات (عينة البحث).

ج- محتوى بطاقة الملاحظة:

تم تصميم بطاقة الملاحظة بناءً على قائمة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، حيث تم وضع ثلاثة مستويات أمام كل مهارةٍ أدائيةٍ(مرتفعة- متوسطة- ضعيفة) على أن تكون الدرجات كالتالي : (٣-٢-١) وفقاً لأداء كل طالبة ، وراعت الباحثة عند صياغة بنود بطاقة الملاحظة مجموعة من الاعتبارات وهي:

- أن تكون العبارة سهلةً وواضحةً ومفهومةً بالنسبة للقائم بتطبيق بطاقة الملاحظة بحيث يسهل عليه تقييم الطالبة.
- أن تحتوي العبارة على مهارةٍ واحدةٍ.
- أن تكون كل عبارة متسلسلةً حسب المهارة المُراد ملاحظتها.

د- الصدق والثبات لبطاقة الملاحظة:(إعداد الباحثة)

أولاً : صدق البطاقة:

أ- صدق المحكمين:

قامت الباحثة بعرض البطاقة في صورتها المبدئية على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في مجالي رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم، ملحق رقم (١)؛ لتحديد مدى مناسبة الأداءات لملاحظة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، حيث تتكون البطاقة من ثلاث مراحل وتتضح في: المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل الإنتاج، المرحلة الثانية: مرحلة الإنتاج الفعلي، والمرحلة الثالثة: مرحلة ما بعد الإنتاج، وتم إجراء التعديلات المقترحة للسادة المحكمين من حذفٍ وتعديلٍ وإضافةٍ وإعادة صياغة بعض الأداءات، وتراوحت نسب الاتفاق بين السادة المحكمين على مدى مناسبة الأداءات بين (٨٤ :١٠٠%) ، وأصبحت البطاقة مكونةً من (٤٦) أداءاً لملاحظة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، ملحق رقم (٥) .

ب- صدق الاتساق الداخلي:

يعد صدق المحكمين من أنواع الصدق السطحي أو الظاهري ؛ لذلك قامت الباحثة بتطبيق البطاقة على عينة استطلاعية عشوائية من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد، بلغ عددها (ن = ٣٠)؛ وذلك لحساب اتساق أداءات البطاقة عن طريق حساب معاملات الارتباط بين درجة كل أداء والدرجة الكلية للمرحلة التي ينتمي إليها الأداء بواسطة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروفة اختصاراً بـ SpssV.22 ، فتراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٠.٤٩٦ إلى ٠.٨٥٣) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ ، أي أنه يوجد اتساق ما بين أداءات البطاقة والدرجة الكلية للمرحلة التي ينتمي إليها الأداء ، مما يشير إلى أن أداءات البطاقة على درجةٍ مناسبةٍ من الاتساق.

ثانياً: ثبات البطاقة:

أ- طريقة معامل ألفا لكرونباخ:

استخدمت الباحثة لحساب ثبات البطاقة معامل ألفا لكرونباخ Cronbach's Alpha Coefficient فبلغت قيمة معامل ألفا العام للبطاقة ككل (٠.٧٩٣)، كما تم حساب معامل ثبات كل مرحلة فكانت قيم معاملات ثبات المراحل كما هو بجدول (٣) .

جدول (٣)

قيم معاملات ألفا لمراحل بطاقة الملاحظة

المرحلة	قيمة معامل ألفا
الأولى	٠.٧٢٨
الثانية	٠.٧٥٦
الثالثة	٠.٧٤١
الدرجة الكلية	٠.٧٩٣

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات ثبات المراحل والبطاقة ككلٍ مرتفعةً، مما يشير إلى أن بطاقة الملاحظة على درجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ب- طريقة التجزئة النصفية:

للتحقق من ثبات البطاقة ككل تم استخدام طريقة التجزئة النصفية Split half وبلغت قيمة معامل الارتباط بين نصفي البطاقة (٠.٧٦١)، وبعد تصحيح أثر التجزئة بمعادلة سبيرمان وبراون Spearman-Brown بلغت قيمة معامل الثبات (٠.٨٦٤) ، ويتضح مما سبق أن البطاقة تتسم بدرجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ومن إجراءات الصدق والثبات السابقة أصبحت البطاقة في صورتها النهائية مكونةً من (٤٦) أداءاً لملاحظة مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث)، موزعين على مراحلها كما يلي: المرحلة الأولى: مرحلة ما قبل الإنتاج ويمثلها الأداءات (من ١ إلى ٢٠)، المرحلة الثانية: مرحلة الإنتاج الفعلي ويمثلها الأداءات (من ٢١ إلى ٣٨)، والمرحلة الثالثة: مرحلة ما بعد الإنتاج ويمثلها الأداءات (من ٣٩ إلى ٤٦)، والبطاقة بهذه الصورة النهائية تكون صالحةً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

وبذلك تمت الإجابة على السؤال الرابع من أسئلة البحث الحالي.

خامساً : البرنامج المقترح لتنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد(إعداد/ الباحثة).

وفيما يلي يتم عرض الخطوات المتبعة في إعداد البرنامج المقترح :

أهداف البرنامج المقترح :

الهدف العام من البرنامج :

يهدف البرنامج المقترح إلى تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد من خلال تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية .

الأهداف الإجرائية للبرنامج :

في نهاية البرنامج المقترح تكون الطالبة قادرةً على:

- أن تتعرف على ماهية قصص الأطفال الإلكترونية.
- أن تميز بين القصص التقليدية والقصص الإلكترونية.
- أن تعدد خصائص قصص الأطفال الإلكترونية.
- أن تذكر عناصر بناء قصص الأطفال الإلكترونية.
- أن تميز بين أنواع قصص الأطفال الإلكترونية.
- أن تتعرف على المهارات اللازمة لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.
- أن تقارن بين استخدامات برنامجي " Photoshop,PowerPoint " من حيث الاستخدام.
- أن توظف البرامج التطبيقية " Photoshop, PowerPoint " في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية بمهارةٍ.
- أن تتبع خطوات تصميم قصص الأطفال الإلكترونية بشكلٍ سليمٍ.
- أن تصمم كل بطاقة من بطاقات قصص الأطفال الإلكترونية وفقاً للمعايير التربوية السليمة.
- أن تنتج قصةً إلكترونيةً مناسبةً لخصائص وطبيعة طفل الروضة.
- أن تتعاون مع زميلاتها في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.

أسس بناء البرنامج :

راعت الباحثة عند بناء البرنامج المقترح خصائص عينة البحث " طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد"، وضوح أهداف البرنامج وقابليتها للقياس وشموليتها من حيث (الأهداف المعرفية – الأهداف المهارية – الأهداف الوجدانية)، التنوع في استخدام إستراتيجيات التعليم والتعلُّم لمراعاة الفروق الفردية بين الطالبات وتوصيل

المعلومات بسهولةٍ ، تدرج المعلومات المُقدَمة للطالبات من السهل إلى الصعب ، تنوع الأدوات والوسائل التعليمية المستخدمة ، تنوع وسائل التقويم في البرنامج لمعرفة مدى استيعاب الطالبات (عينة البحث) للمحتوى المُقدَم إليهن .

محتوى البرنامج :

يحتوي البرنامج المقترح على ثمانٍ وعشرون جلسةً ، بحيث يتناول:

- الجانب النظري: ويتناول معلومات نظرية عن ماهية قصص الأطفال الإلكترونية وخصائصها وأنواعها وعناصر بنائها .
- الجانب العملي: ويتناول ورش عمل إلكترونية للتدريب على توظيف البرامج التطبيقية " Photoshop, PowerPoint " في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية .

وتتضمن جلسات البرنامج المقترح: موضوع الجلسة – الهدف العام من الجلسة – الأهداف الإجرائية للجلسة– محتوى الجلسة– الأدوات والوسائل التعليمية المستخدمة – استراتيجيات التعلُّم المستخدمة – التقويم)، ملحق رقم (٦) ، ويوضح الجدول التالي محتوى البرنامج المقترح .

جدول (٤)

محتوى البرنامج المقترح

م	الجلسة	المحتوى	إستراتيجيات التعلُّم المستخدمة
١	الجلسة الأولى	جلسة تمهيدية.	الحوار والمناقشة.
٢	الجلسة الثانية	ماهية قصص الأطفال الإلكترونية، خصائصها، أنواعها.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة.
٣	الجلسة الثالثة	عناصر بناء قصص الأطفال الإلكترونية.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة.
٤	الجلسة الرابعة	مهارات ما قبل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.

م	الجلسة	المحتوى	إستراتيجيات التعلُّم المستخدمة
٥	الجلسة الخامسة	مهارات التصميم والإنتاج الفعلي لقصص الأطفال الإلكترونية.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
٦	الجلسة السادسة	مهارات ما بعد تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
٧	الجلسة السابعة	برنامج الفوتوشوب المُستخدَم في تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية (التعريف بالبرنامج، مميزاته، مكوناته).	المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
٨	الجلسة الثامنة	شرح واجهة برنامج الفوتوشوب.	المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
٩	الجلسة التاسعة حتى الجلسة الثامنة عشر	شرح خطوات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية باستخدام برنامج الفوتوشوب.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١٠	الجلسة التاسعة عشر والجلسة العشرون	شرح خطوات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية باستخدام برنامج البوربوينت.	العصف الذهني، المحاضرة، الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١١	الجلسة الحادية والعشرون	اختيار الطالبات لفكرة القصة الإلكترونية وكتابة أحداثها بما يتناسب مع خصائص طفل الروضة.	الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١٢	الجلسة الثانية والعشرون حتى الجلسة الرابعة والعشرون	التطبيق العملي لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية باستخدام برنامجي الفوتوشوب والبوربوينت.	الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١٣	الجلسة الخامسة والعشرون	عرض قصص الأطفال الإلكترونية التي قامت الطالبات بتصميمها وإنتاجها على باقي المجموعات.	الحوار والمناقشة، ورش العمل.

م	الجلسة	المحتوى	إستراتيجيات التعلُّم المستخدمة
١٤	الجلسة السادسة والعشرون	تقييم قصص الأطفال الإلكترونية التي قامت الطالبات بتصميمها وإنتاجها.	الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١٥	الجلسة السابعة والعشرون	نشر قصص الأطفال الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعي (الفيسبوك).	الحوار والمناقشة، ورش العمل.
١٦	الجلسة الثامنة والعشرون	التطبيق البعدي لأدوات البحث (اختبار التحصيل المعرفي ، وبطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية ، بطاقة تقييم المنتج النهائي " قصص الأطفال الإلكترونية").	ــــــــــــــ

الوسائل التعليمية المستخدمة في البرنامج المقترح:

استخدمت الباحثة في البرنامج المقترح العديد من الوسائل التعليمية منها: أجهزة كمبيوتر ، جهاز Data show ، وبعض الفيديوهات التي توضح من خلالها الشرح بالخطوات كيفية تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية باستخدام برنامجي" Photoshop, PowerPoint ".

إستراتيجيات التعلُّم المستخدمة:

استخدمت الباحثة في البرنامج المقترح العديد من إستراتيجيات التعلُّم منها: الحوار والمناقشة، المحاضرة ، العصف الذهني ، البيان العملي، ورش عمل إلكترونية .

وسائل التقويم :

اشتمل البحث الحالي على ثلاثة أنواع من التقويم، تتمثل في :

-التقويم القبلي : ويتضح في (تطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، وبطاقة

ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية " تطبيقاً قبلياً " ، أسئلة الاستثارة قبل بداية كل جلسة).

-التقويم المرحلي : ويتضح في : (الأسئلة التي توجهها الباحثة في نهاية كل جلسة ، الأنشطة المطلوب تنفيذها من الطالبات عقب الانتهاء من شرح الجلسة) .

-التقويم النهائي : ويتضح في (تطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، وبطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية " تطبيقاً بعدياً " ، بالإضافة إلى بطاقة تقييم المنتج النهائي " قصص الأطفال الإلكترونية").

تطبيق البرنامج المقترح :

تم تطبيق البرنامج المقترح في شهر " أكتوبر – نوفمبر – ديسمبر" للعام الجامعي ٢٠١٩ – ٢٠٢٠م في الفترة من (١ / ١٠ /٢٠١٩) حتى (٢ / ١٢ / ٢٠١٩) بواقع ثلاث جلسات أسبوعياً على مدى (٨) أسابيع ، ويتضمن البرنامج المقترح (٢٨) جلسةً وتتراوح مدة كل جلسة حوالي ساعتين تتنوع بين الفترة التمهيدية (٢٠ دقيقةً) وفترة إجراء الجلسة العملي (٦٠ دقيقةً) وفترة التقويم (٤٠ دقيقةً) .

وبذلك تمت الإجابة على السؤال الخامس من أسئلة البحث الحالي.

سادساً : بطاقة تقييم المنتج النهائي (قصص الأطفال الإلكترونية) : (إعداد الباحثة)

أ- الهدف من إعداد بطاقة تقييم المنتج النهائي :

تقييم قصص الأطفال الإلكترونية التي تم تصميمها وإنتاجها من قِبَل الطالبات (عينة البحث) في ضوء البنود التي تم وضعها في بطاقة التقييم؛ للتأكد من مدى فاعلية تصميم بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على توظيف البرامج التطبيقية في تنمية مهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات.

ب- مصادر إعداد بطاقة تقييم المنتج النهائي :

- الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي تناولت تقييم قصص الأطفال الإلكترونية؛ وذلك بهدف إعداد بطاقة تقييم المنتج النهائي ومن بين هذه الدراسات ما يلي: (خلف ،٢٠٠٦) ، (العمدة ،٢٠١٤)، (عبد الفتاح ، ٢٠١٦).

ج- محتوى بطاقة تقييم المنتج النهائي :

- تحديد محتوى بطاقة تقييم المنتج النهائي، وهي تتضمن جزئين: الجزء الأول (الشكل) ويشتمل على الرسوم والألوان، الجزء الثاني (المضمون) ويشتمل على الفكرة والأحداث والشخصيات والأسلوب وبيئتي الزمان والمكان، وبذلك يبلغ عدد العبارات ككل (٢٦) بنداً، وتم وضع ثلاثة مستويات أمام كل عبارة (مرتفعة – متوسطة – ضعيفة) على أن تكون الدرجات كالتالي (٣-٢-١) .

د- الصدق والثبات لبطاقة تقييم المنتج النهائي: (إعداد الباحثة)

أولاً : صدق البطاقة:

أ- صدق المحكمين:

قامت الباحثة بعرض البطاقة في صورتها المبدئية على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في مجالي رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم، ملحق رقم(١)؛ لتحديد مدى مناسبة عبارات البطاقة لتقييم منتج تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، حيث تشتمل البطاقة على جزئين: الجزء الأول: الشكل، الجزء الثاني: المضمون، وتم إجراء التعديلات المقترحة للسادة المحكمين من حذفٍ وتعديلٍ وإضافةٍ وإعادة صياغة بعض العبارات، وتراوحت نسب الاتفاق بين السادة المحكمين على مدى مناسبة العبارات بين (٨٦ :١٠٠%) ، وأصبحت البطاقة مكونةً من (٢٦) عبارةً لتقييم المنتج النهائي (قصص الأطفال الإلكترونية)، ملحق رقم (٧).

ب- صدق الاتساق الداخلي:

يعد صدق المحكمين من أنواع الصدق السطحي أو الظاهري ؛ لذلك قامت الباحثة بتطبيق بطاقة تقييم المنتج على عينة استطلاعية عشوائية من طالبات الفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد بلغ عددها (ن = ٣٠)؛ وذلك لحساب اتساق عبارات البطاقة عن طريق حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للجزء الذي تنتمي إليه العبارة بواسطة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروفة اختصاراً بـSpssV.22 ، فتراوحت قيم معاملات الارتباط ما بين (٠.٥١١ إلى ٠.٧٨٨) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ ، أي أنه يوجد اتساق ما بين عبارات البطاقة والدرجة الكلية للجزء الذي تنتمي إليه العبارة ، مما يشير إلى أن عبارات البطاقة على درجةٍ مناسبةٍ من الاتساق.

ثانياً: ثبات البطاقة:

أ- طريقة معامل ألفا لكرونباخ:

استخدمت الباحثة لحساب ثبات البطاقة معامل ألفا لكرونباخ Cronbach's Alpha Coefficient فبلغت قيمة معامل ألفا العام للبطاقة ككل (٠.٦٨٣)، كما تم حساب معامل ثبات كل مرحلة فكانت قيم معاملات ثبات المراحل كما هو بجدول (٥) .

جدول (٥)

قيم معاملات ألفا لأجزاء بطاقة تقييم المنتج

الجزء	قيمة معامل ألفا
الأول	٠.٦١٥
الثاني	٠.٦٤٦
الدرجة الكلية	٠.٦٨٣

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات ثبات الجزئين والبطاقة ككلٍ مرتفعةً، مما يشير إلى أن بطاقة تقييم المنتج على درجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ب- طريقة التجزئة النصفية:

للتحقق من ثبات البطاقة ككل تم استخدام طريقة التجزئة النصفية Split half وبلغت قيمة معامل الارتباط بين نصفي البطاقة (٠.٧٧٧)، وبعد تصحيح أثر التجزئة بمعادلة سبيرمان وبراون Spearman-Brown بلغت قيمة معامل الثبات (٠.٨٧٤)، ويتضح مما سبق أن البطاقة تتسم بدرجةٍ مناسبةٍ من الثبات.

ومن إجراءات الصدق والثبات السابقة أصبحت البطاقة في صورتها النهائية مكونةً من (٢٦) عبارةً لتقييم المنتج النهائي (قصص الأطفال الإلكترونية) ، موزعين على جزئي البطاقة كما يلي: الجزء الأول: الشكل ويمثله العبارات (من ١ إلى ٩)، الجزء الثاني:المضمون ويمثله العبارات (من ١٠ إلى ٢٦)، والبطاقة بهذه الصورة النهائية تكون صالحةً للتطبيق على عينة البحث الأساسية.

وبذلك تمت الإجابة على السؤال السادس من أسئلة البحث الحالي.

إجراءات البحث :

وعن إجراءات التطبيق قامت الباحثة بالخطوات التالية:

- قامت الباحثة بتطبيق اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، وبطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية " تطبيقاً قبلياً " على (٦٩) طالبةً بالفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد .

- ويتم بعد ذلك تطبيق البرنامج المقترح على المجموعة التجريبية ذات التصميم الواحد (٦٩) طالبةً، حيث قامت الباحثة بشرح برنامجي "Photoshop, PowerPoint" ، كما قامت بإعداد مجموعة من الفيديوهات لبرنامجي"Photoshop, PowerPoint" ووضعها بداخل بيئة التعلُّم الإلكترونية التي تم تصميمها مسبقاً بحيث يمكن للطالبة الرجوع والاستناد إليها أثناء تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، ثم طلبت من كل مجموعة من

الطالبات اختيار فكرة للقصة الإلكترونية المُراد تصميمها وإنتاجها، ثم كتابة السيناريو، وبعد ذلك تم تجميع الصور والموسيقى الخاصة بالقصة الإلكترونية، ثم قامت كل مجموعة بانتقاء أفضل الصور وتجميعها في مجلدٍ واحدٍ واستخدامها في برنامج Photoshop إلى أن تتكون القصة في شكلها النهائي، ثم قامت الطالبة بكتابة أحداث القصة بأسلوبٍ بسيطٍ أسفل كل بطاقة ، ثم إدخال البطاقة على برنامج PowerPoint ، ثم إضافة مقطع صوتي في البرنامج بعد تسجيله باستخدام Record Sound، ثم إضافة Animation إلى البطاقة، ثم حفظ القصة بعدة امتدادات كامتداد JPEG, PNG ، ثم عرض القصة الإلكترونية على زميلاتها ، بعد ذلك يتم رفعها على موقع التواصل الاجتماعي (الفيسبوك)، وبلغ عدد القصص التي قامت الطالبات بتصميمها وإنتاجها (١٨) قصةً إلكترونيةً منها: قصة طعام بلا ملح ، قصة نصيحة أروى، قصة السمكة نفوشة ، قصة حلم ماجد، قصة مغامرات أرنوب، قصة معاناة شعب، قصة الفلاح والعجوز، قصة جائزة أفضل رسام .

- بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج المقترح قامت الباحثة بإجراء التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية لدى الطالبات (عينة البحث) ، وبطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية على (٦٩) طالبةً بالفرقة الثالثة بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة بورسعيد، بالإضافة إلى تطبيق بطاقة تقييم المنتج النهائي " قصص الأطفال الإلكترونية"؛ وذلك بهدف تقييم القصص الإلكترونية التي قامت الطالبات(عينة البحث) بتصميمها وإنتاجها والتأكد من مدى مناسبتها لطبيعة طفل الروضة.

- بعد ذلك يتم إجراء المقارنات الإحصائية لنتائج كلٍ من التطبيق القبلي والبعدي لأفراد العينة ؛ لمعرفة مدى تأثير برنامج البحث الحالي.

- رصد النتائج التي تم التوصل إليها ومعالجتها باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة .

- تفسير النتائج التي تم التوصل إليها.

الأساليب الإحصائية المُستخدمة في البحث:

تم استخدام ببعض الأساليب الإحصائية في البحث الحالي مثل : اختبار (T-Test)، معامل الارتباط التتابعي –بيروسون، معامل ألفا– كرونباخ.

نتائج البحث وتفسيرها :

*** اختبار صحة الفرض الأول:**

لاختبار صحة الفرض الأول والذي ينص على أنه: " **يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي.**" استخدمت الباحثة اختبار "ت" T-Test" للمجموعات المرتبطة ويوضح جدول (٦) نتائج هذا الفرض:

جدول (٦)

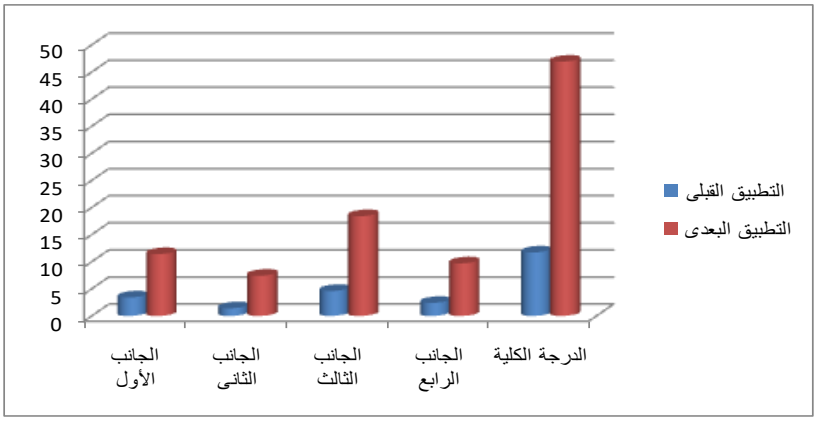
المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت " ومستوى دلالتها للتطبيق القبلي والبعدي

لاختبار التحصيل المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

العينة / جوانب الاختبار	التطبيق						قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	القبلي			البعدي				
	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري		
ماهية قصص الأطفال الإلكترونية وخصائصها وأنواعها وعناصر بنائها.	٦٩	٣.٤	١.٤	٦٩	١١.٤	٠.٩٣	٥٧.٤	٠.٠١
مراحل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية.	٦٩	١.٤	١.٢	٦٩	٧.٤	٠.٦٥	٤٤.٢	٠.٠١

برنامج Photoshop لتصـميم وإنتـاج قصـص الأطفال الإلكترونية.	٦٩	٤.٦	١.٨	٦٩	١٨.٤	١.٤	٨١.٩	٠.٠١
برنـــامج PowerPoint لتصـميم وإنتـاج قصـص الأطفال الإلكترونية.	٦٩	٢.٤	١.١	٦٩	٩.٧	٠.٥٥	٦٠.٤	٠.٠١
الدرجة الكلية	٦٩	١١.٧	٤.٧	٦٩	٤٦.٩	٢.٨	٨٥.٩	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيم "ت" دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ ، مما يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي ، وبالتالي تتحقق صحة الفرض الأول.



شكل (٢)

رسم بياني لمتوسط درجات طالبات عينة البحث في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار التحصيل المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

*** تفسير وتحليل نتيجة الفرض الأول في ضوء الإطار النظري وأدبيات البحوث والدراسات السابقة:**

ترجع الباحثة صحة هذا الفرض إلى استخدام الباحثة للعديد من إستراتيجيات التعليم والتعلُّم، ومنها الحوار والمناقشة والعصف الذهني والبيان العملي، حيث رحبت الطالبات (عينة البحث) بتدريس برنامجي "Photoshop, PowerPoint" وعبرن عن مدى سعادتهن والتي اتضحت في توجيه الطالبات العديد من الأسئلة للباحثة حول استخدامات البرنامجين وبشكلٍ خاصٍ برنامج Photoshop وكيفية توظيفهما لتصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، كما قامت الباحثة أثناء كل جلسة بعرض مجموعة من الفيديوهات والتي تدعم الشرح أثناء الجلسة، وبعد الانتهاء من شرح الجلسة تطلب الباحثة من كل طالبة تطبيق ما تم شرحه؛ للتأكد من مدى استيعابهن للمعلومات التي تم شرحها، كما تطلب منهن القيام بعمل مشروعٍ بسيطٍ حول ما تم تدريسه بالجلسة والقيام بعرضه قبل بداية الجلسة الجديدة ، كما قامت الباحثة بعمل تغذيةٍ راجعةٍ على الجلسة السابقة قبل شرح الجلسة الجديدة ، بالإضافة إلى قيام الباحثة بعمل مجموعة من الفيديوهات لشرح برنامجي " Photoshop, PowerPoint "؛ وذلك لإكساب الطالبات المعلومات المُتضمَنة حول برنامجي "Photoshop, PowerPoint" من خلال مشاهدة تلك الفيديوهات ، كما حرصت الطالبات بعد نهاية البرنامج على الإجابة على جميع أسئلة اختبار التحصيل المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية بدقةٍ، وبذلك جاءت درجات الطالبات (عينة البحث) في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية مرتفعةً مقارنةً بدرجات التطبيق القبلي للاختبار.

واتفقت الباحثة في نتيجة الفرض الأول مع نتائج دراسة (Liu et al,2018) والتي توصلت إلى أن أداء الطلاب في القصص الرقمية كان مرتبطًا بشكلٍ كبيرٍ بدرجات اختبار التحصيل الخاصة بهم.

كما اتفقت النتيجة التي توصلت إليها الباحثة مع نتائج دراسة (Faruk Islim et al, 2018) والتي توصلت إلى ضرورة دمج التكنولوجيا بشكلٍ خاصٍ في برامج تدريب الطلاب من خلال الدورات التدريبية والخبرة الميدانية؛ لتحسين كفاءة عمليات التدريس والتعلم ، حيث يعد استخدام القصص الرقمية في التعليم مفيدًا للطلاب.

*** اختبار صحة الفرض الثاني:**

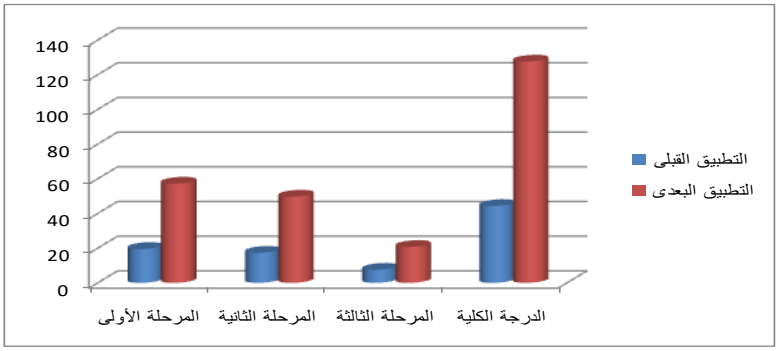
لاختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص على أنه: "**يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي.**" استخدمت الباحثة اختبار "ت" Test "t" للمجموعات المرتبطة ويوضح جدول (٧) نتائج هذا الفرض:

جدول (٧)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت " ومستوى دلالتها للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية

العينة / مراحل البطاقة	التطبيق						قيمة " ت "	مستوى الدلالة
	القبلي			البعدي				
	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري		
مرحلة ما قبل الإنتاج	٦٩	١٩.٥	١.١	٦٩	٥٧.٢	٤.٤	٦٧.٨	٠.٠١
مرحلة الإنتاج الفعلي	٦٩	١٧.٣	١.٧	٦٩	٤٩.٧	٥.٥	٤٨.٤	٠.٠١
مرحلة ما بعد الإنتاج	٦٩	٧.٥	٠.٩٦	٦٩	٢٠.٧	٣.٤	٣٠.٣	٠.٠١
الدرجة الكلية	٦٩	٤٤.٣	٢.٣	٦٩	١٢٧.٦	٧.٩	٨٤.١	٠.٠١

يتضح من الجدول السابق أن قيم "ت" دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ ، مما يشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي، وبالتالي تتحقق صحة الفرض الثاني.



شكل (٣)

رسم بياني لمتوسط درجات طالبات عينة البحث في التطبيق القبلي والبعدي على بطاقة ملاحظة أداء الطالبات لمهارات تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية

*** تفسير وتحليل نتيجة الفرض الثاني في ضوء الإطار النظري وأدبيات البحوث والدراسات السابقة:**

ترجع الباحثة صحة هذا الفرض إلى شرح الباحثة لكل مهارةٍ أساسيةٍ بما تتضمنه تلك المهارات من مهاراتٍ فرعيةٍ من أجل تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، ثم تطبيق الطالبات (عينة البحث) لهذه المهارات في ورش العمل بدءاً من اختيار فكرة القصة الإلكترونية ثم تأليف أحداث القصة بما تتضمنه من شخصياتٍ وتحديد المكان والزمان وكتابتها باللغة العربية الفصحى البسيطة بما يتناسب مع طبيعة وخصائص طفل الروضة، ثم قامت كل مجموعة من الطالبات بتجميع صور القصة الإلكترونية ومن ثم تحديد العناصر والبدء في العناصر ووضعها في برنامج Photoshop وتعديلها بما يتناسب مع طبيعة القصة

الإلكترونيـة، وبعـد انتهـاء كـل مجموعـةٍ مـن عمـل كـل بطاقـات القصـة يـتم حفظهـا بامتدادات مختلفة PSD, PNG, JPEG ، ثم يتم وضع كل بطاقات القصة على برنامج PowerPoint وإضافة الحركة إلى كل بطاقة ، كما تم إضافة الصوت وهو خاص بالراوي الذي يروي أحداث القصة الإلكترونية، وذلك طبقاً لكل حدثٍ من أحداث القصة بما تتضمنه من انفعالاتٍ مختلفةٍ سواء مشاعر الفرح أو الحزن أو الدهشة وغيرها بعد أن تم تسجيلها على برنامج Record sound ، كما تم إضافة الموسيقى المصاحبة لأحداث القصة، ثم قامت كل مجموعة بعرض قصتها الإلكترونية على المجموعات الأخرى لتقييمها وإجراء التعديلات المناسبة ومن ثم نشرها على Facebook ، وبذلك قامت كل مجموعة من الطالبات (عينة البحث) بتصميم وإنتاج قصة إلكترونية مناسبة لطفل الروضة .

واتفقت الباحثة في نتيجة الفرض الثاني مع نتيجة دراسة (عوض ،٢٠١٧) والتي توصلت إلى فاعلية البرنامج التدريبي الإلكتروني القائم على إستراتيجية المشروعات الإلكترونية في تنمية الجانب المعرفي والأدائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

وأيضاً دراسة (Kortegast, Davis, 2017) والتي تؤكد على أهمية تعلم الطلاب عملية تصميم القصص الإلكترونية وإنتاجها ومشاركتها مع زملائهم لتعزيز عملية التعلُّم .

وكذلك دراسة (Prins,2017) والتي تؤكد على على ضرورة تصميم وإنتاج القصص الرقمية من خلال توليد الأفكار وأخذ الصور واختيار وتنزيل الموسيقى وما إلى ذلك؛ وذلك من أجل تطوير القدرات التكنولوجية.

واتفقت أيضاً نتيجة الفرض الثاني مع دراسة (Hafford-Letchfield et al,2018) التي توصلت إلى أن تعلُّم تصميم وإنتاج القصص الرقمية في بيئة تعلم افتراضية تعاونية أدى إلى تعزيز المهارات في استخدام تكنولوجيا المعلومات والوسائط المختلفة المدعومة ببيئةٍ تعليميةٍ افتراضيةٍ.

بالإضافة إلى دراسة (حسن ،٢٠١٩) والتي توصلت إلى فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض الأطفال.

نتائج البحث

مما سبق يتم إجمال نتائج البحث الحالي فيما يلي :

١- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لاختبار التحصيل المعرفي ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي.

٢- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة (عينة البحث) في التطبيق القبلي لبطاقة ملاحظة مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية ومتوسط درجاتهن في التطبيق البعدي لصالح التطبيق البعدي.

التوصيات

في ظل النتائج التي توصل إليها البحث، تستعرض الباحثة أهم التوصيات فيما يلي:

- ضرورة تضمين البرامج التكنولوجية ضمن مناهج رياض الأطفال.

- ضرورة تدريب طالبات كليات التربية للطفولة المبكرة على استخدام البرامج التطبيقية مثل برنامج "Photoshop, PowerPoint, Flash " ؛ وذلك لتستطيع الطالبة المعلمة توظيفها في مناهج رياض الأطفال.

-عمل دورات تدريبية وورش عمل لطالبات كليات التربية للطفولة المبكرة حول كيفية تصميم وإنتاج قصص الأطفال الإلكترونية، وذلك بما يتناسب مع طبيعة وخصائص طفل الروضة.

البحوث المقترحة :

وتتحدد فيما يلي:

- فاعلية توظيف القصة الإلكترونية في تنمية مفهوم المسئولية البيئية لدى طفل الروضة.
- أثر توظيف قصص الأطفال الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الفني لدى أطفال ما قبل المدرسة الموهوبين.
- أثر استخدام قصص الأطفال الإلكترونية في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم.
- فاعلية استخدام قصص الأطفال الإلكترونية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

إبراهيم، أميرة عبد الفتاح (يوليو، ٢٠١٦). نموذج مقترح للقصة الإلكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال. مجلة كلية التربية ببنها ، ٢٧ (١٠٧)، ٣٣٩- ٣٦٧ .

البسيوني، محمد محمد (يناير،٢٠١٢). تطوير بيئة تعلم إلكترونية في ضوء نظريات التعلم البنائية لتنمية مهارات البرمجة الكائنية لدى طلاب معلمي الحاسب. مجلة كلية التربية بالمنصورة، ع ٧٨ ، ج٢ ، ٢٩٣ – ٣٧١.

جاد ، منى محمد (٢٠١٤) . مناهج رياض الأطفال (الطبعة الخامسة) . عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع.

جاد، منى محمود ؛ عاصم، دينا ماهر (أكتوبر، ٢٠١٥). تصميم بيئة تعلم إلكترونية مقترحة لتطوير نظام التعليم الجامعي المفتوح في ضوء الخبرات الأجنبية. مجلة كلية التربية بجامعة عين شمس، ع ٣١، ٢٩٩-٤١٠ .

حسن، حسن فاروق (أبريل، ٢٠١٥). أثر اختلاف مستوى التفاعل في القصة الإلكترونية وموقعها في برامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية المفاهيم الإسلامية لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائي . مجلة التربية ، ١٦٣ ، ج٤، ٢٩٦ – ٣٦٣.

حسن، هاجر جمال (٢٠١٩) . فاعلية إستراتيجية المشروعات الإلكترونية في بيئة التعلم المتنقل لتنمية مهارات إنتاج القصص التفاعلية لدى طالبات رياض أطفال. ماجستير ، كلية التربية، جامعة المنصورة.

خلف، أمل (٢٠٠٦) . قصص الأطفال وفن روايتها . القاهرة ، عالم الكتب.

خميس، محمد عطية (٢٠٠٧) . الكمبيوتر التعليمي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة. القاهرة ، دار السحاب للنشر والتوزيع.

خميس، محمد عطية (٢٠١٨). بيئات التعلم الإلكتروني (الجزء الأول). القاهرة ، دار السحاب للطباعة والنشر والتوزيع.

الذيناب ، آلاء حسين (٢٠١٧) . استخدام برنامج الفوتوشوب Photoshop في إعادة إنتاج الصورة البصرية للخامات والمخلفات المستهلكة وتوظيفها في تعليم الفنون التشكيلية . ماجستير، كلية الفنون الجميلة ، جامعة اليرموك .

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

زرازير، محمود أحمد (أبريل، ٢٠١٨). استخدام التطبيقات التكنولوجية في دراسة المسكوكات الإسلامية: برنامج الفوتوشوب نموذجاً. مجلة كلية الآداب،ع ٤٧، الجزء الأول، ٣٧٣ – ٣٩٠ .

الزهراني، منى محمد (مايو، ٢٠١٨). فاعلية استخدام بيئة تعلم افتراضية قائمة على الرحلات المعرفية عبر الفيسبوك في تنمية مهارات التفاعل والتشارك الإلكتروني لدى طالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن. مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية، مج٩ ع ٢، ١٠٩-١٥٧.

سلطان، هبة عبد القادر (٢٠١٩) . تعديل بعض مظاهر السلوك المشكل لدى أطفال ما قبل المدرسة ضعاف السمع بإستخدام القصص الإلكترونية وعلاقته بالذكاء الأخلاقي. دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة بورسعيد.

السيد، عماد أبو سريع (أبريل، ٢٠١٦). أثر استخدام التعلم المدمج في تدريس مقرر الحاسب الآلي على تنمية بعض مهارات برنامج البوربوينت لدى طالبات الدبلوم العام شعبة مواد صناعية واتجاهاتهن نحوه. مجلة كلية التربية ببنها ، مج ٢٧، ع ١٠٦ ، ١- ٥٦ .

الشافعي، رباب عبده ؛ علي، هبة فاروق (أغسطس،٢٠١٩) . فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة. المجلة التربوية بسوهاج،ع ٦٤ ، ٢-٥١.

شحاتة، حسن (٢٠١١). المرجع في رياض الاطفال " توجهات عالمية وتطبيقات عملية". القاهرة ، دار العالم العربي .

شحاتة، نشوى رفعت (أبريل، ٢٠١٤). تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج ٢٤ ، ع ٢ ، ٢٣١- ٢٩٢ .

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

شعبان، فاطمة عاشور ؛ يوسف فايزة أحمد (أبريل،٢٠١٨) . فاعلية استخدام الأنشطة القصصية الحسية والإلكترونية في إكساب الثقافة الغذائية لطفل الروضة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج ٢، ع ١٠ ، ٤٩-٦٩.

الشنقيطي ، أمامة محمد ؛ الجريوي ، سهام سلمان (يوليو ، ٢٠١٧) . أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض. مجلة العلوم التربوية ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ع ١١، ٧١- ١٤٣.

صالح، ميسون عادل (٢٠١٧). توظيف بيئة تعلم إلكترونية قائمة على مصادر التعلم مفتوحة المصدر لتنمية مهارات إنتاج القصة التفاعلية لدى طالبات الدراسات العليا. مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة، ١ – ٤١.

الصانع، ضاحي محمد (٢٠١٣) . رواية الواقعية الرقمية . القاهرة ، مكتبة مصر العامة .

عبد الباسط، حسين محمد (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الإجتماعية، ٢٩، ١٩٤- ٢٢٠.

عبد العزيز، محمود إبراهيم ؛ عبد الحميد، عبد العزيز طلبة ؛ مصطفى، وسام إبراهيم (٢٠١٨). فاعلية بيئة تعلم إلكترونية لتنمية مهارات إنتاج برمجيات الواقع المعزز لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم. مجلة كلية التربية بجامعة كفر الشيخ، مج١٨، ع٢ ، ١٦٤٩ – ١٦٨٠.

عبد العليم، رجاء علي (يناير، ٢٠١٩). التلميحات البصرية متعددة الكثافة بالقصة الرقمية التعليمية وأثرها في تنمية اليقظة الذهنية لدى التلاميذ المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، ٣٨، ٢٦١– ٣٣٠ .

عبد المؤمن، مروة محمود الشناوي (مايو،٢٠١٨). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية بغزة، مج ٢٦، ع ٣، ٢٩٦– ٣٢٦ .

عبد المقصود، أمين دياب (يوليو، ٢٠١٦) .أثر التفاعل بين نمط تقديم القصة الرقمية التعليمية ونوع التغذية الراجعة التصحيحية على تنمية مهارات استخدام الحاسب الآلي والإنترنت لدى تلاميذ المراحلة الابتدائية . الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ٢٦(٣) ، ١٠١– ١٧٧.

عسكر، نجم عبد الله ؛ فاضل، عمار حسن (٢٠١١) . تأثير برنامج الفوتوشوب في تنمية مهارة تصميم الوسائل التعليمية (المطبوعات) . مجلة كلية الآداب ،ع ٩٦ ، ٦٠٧ – ٦٣٤ .

عقل، مجدي سعيد ؛ خميس، محمد عطية (٢٠١٢). تصميم بيئة تعليمية إلكترونية لتنمية مهارات تصميم عناصر التعلم. مجلة البحث العلمي في التربية بجامعة عين شمس ،ع ١٣، ج ١، ٣٨٧ –٤١٧.

علي ، أسماء جمال الدين (٢٠١٨). التفاعل بين أنماط دعامات التعلم البنائية وتوقيت تقديمها بيئة التعلم الشخصية القائمة على الأنشطة الإلكترونية وأثره في تنمية مهارات تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لدى الطالبة المعلمة برياض الأطفال. ماجستير، كلية التربية ، جامعة الفيوم.

العمدة ، أم هاشم محمد.(٢٠١٤). ثقافة الطفل والتذوق الأدبي (الطبعة الثانية). الرياض، دار الزهراء للنشر والتوزيع.

عمر، إيمان حلمي (أبريل ، ٢٠١٧). أثر التفاعل بين أنماط السرد في القصة الرقمية القائمة على الويب، وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التربية، ٣١، ٥١١-٥٦٠ .

العمراني، منى حسن (٢٠٠٩). وحدة مقترحة لاكتساب مهارات تصميم وتقويم البرمجيات التعليمية لدى الطالبات المعلمات تخصص تكنولوجيا التعليم في الجامعة الإسلامية بغزة. ماجستير ، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة .

عوض، أماني محمد (٢٠١٧). تطوير برنامج تدريبي إلكتروني تشاركي قائم على الويب باستخدام إستراتيجية المشروعات الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال. مجلة تكنولوجيا التعليم ، مج ٢٧ ، ع ٤ ، ١٤٩-٢٥٩.

الغامدي، سعاد أحمد (مايو، ٢٠١٩). أثر استخدام القصة الرقمية في تحصيل مادة الحديث لدى طالبات المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية بأسيوط، مج ٣٥، ع ٥، ٥٤٣ – ٥٧٤

الغلبان ، هالة محمد ؛ الديب، هالة فاروق (يوليو، ٢٠١٧) . فاعلية برنامج كمبيوتري متعدد الوسائط في تنمية القيم الوطنية لدى عينة من الطالبات المعاقات فكرياً (القابلات للتعلُّم). المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، ع ٨، ٢٧٣- ٣٠٢ .

القباطي، هلال أحمد ؛ الصبري، فوزية ناجي (٢٠١٥). فاعلية برمجية حاسوبية متعددة الوسائط في تنمية التفكير المنطقي لدى طفل ما قبل المدرسة في أمانة العاصمة صنعاء. المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية، جامعة العلوم والتكنولوجيا، ٧٢- ٩٨ .

القحطاني، خالد ناصر (٢٠١٩) . تصميم بيئة تعلم إلكتروني قائمة على الدمج بين الأنشطة التفاعلية ومحفزات الألعاب الرقمية " Gamification " لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة بمنطقة تبوك. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، مج ٨ ، ع ٣، ٨٨-١١٠.

محمود ، إبراهيم يوسف ؛ إبراهيم، حمادة محمد (يناير، ٢٠١٧) . أثر التفاعل بين نمط عرض السلوك الأخلاقي" الإيجابي –السلبي – الإيجابي والسلبي " للشخصية بالقصة الإلكترونية واستراتيجية التعلم" لعب الدور– المناقشة " على تنمية بعض القيم الأخلاقية والاحتفاظ بها لدى عينة من رياض الأطفال. مجلة التربية " جامعة الأزهر" ، ١٧٢ ،ج٢، ٧١٤- ٨٠١.

محمود، وائل محمد (يناير،٢٠١٥) .فعالية برنامج باستخدام الكمبيوتر في تنمية الانتباه لدى أطفال المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية ببورسعيد ، ع ١٧ ، ٥٦٥- ٥٩٨.

مرسي، أحمد سيد ؛ عبد الجليل، علي سيد ؛ عبد الحميد، مروة كمال ؛ عبد الحميد، عبير سروة (أكتوبر، ٢٠١٥). برنامج قائم على الفوتوشوب لتنمية مهارات التصميم الفني لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط ، مج ٣١ ، ع ٥، ٤٩٢- ٥١٥ .

مكي، شيماء السيد (٢٠١٢). فاعلية برنامج قصصي مقترح لإكساب طفل الروضة بعض المفاهيم المرتبطة بالبناء الفني للقصة . ماجستير ، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

موسى، منال محمود (أكتوبر، ٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تنمية بعض مهارات تصميم وإنتاج القصص الإلكترونية التعليمية المُقدَمة لطفل الروضة. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، جامعة أسيوط، ع ٧ ، ٦٩ – ١٥٦.

ثانياً : المراجع الأجنبية :

Abdellatif Elsafy Elgazzar. (2014). Developing E-Learning Environments for Field Practitioners and Developmental Researchers: A Third Revision of an ISD Model to Meet E-Learning and Distance Learning Innovations. (Vol. 2). Journal of Social Sciences.

Albayrak, Mehmet; Albayrak, Gülşen. (2017). New generation e-learning environments. Journal of Suleyman Demirel University Institute of Social Sciences. 29(4), 1030-1037.

Anatolyevich, Sorochinskiy Maksim. (2018). The analysis of teachers' readiness for activities in a university e-learning environment. Society: Politics, Economics, Law. (8), 201-204.

Aslami, Mahboubeh; Esmaeili, Zohreh; Saeidipour, Bahman; Sarmadi, Mohammad Reza. (2018, May/Jun). Explaining the professional competencies of instructors in the e-learning environment. Education Strategies in Medical Sciences. , 11(2), 15-24.

Banaszewski, T. (2014). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools. Journal of technology studies, 23(1), 33-41.

Bourkoukou, Outmane ; El Bachari, Essaid ; El Adnani, Mohamed. (2017, Feb). A recommender model in e-learning environment. Arabian Journal for Science & Engineering (Springer Science & Business Media B.V.), 42(2), 607-617.

Cela, Karina; Sicilia, Miguel; Sánchez, Salvador. (2015, Mar). Social network analysis in e-learning environments: A preliminary systematic review. Educational Psychology Review., 27(1), 219-246.

Choi, Grace Y . (2018, Mar). Learning through digital storytelling: exploring entertainment techniques in lecture video. Educational Media International., 55(1), 49-63.

Dove,Jackie. (2019, Feb). Adobe Photoshop CC 2019: Popular features reach new levels for a streamlined work flow. Macworld - Digital Edition., 36(2), 25-29.

Faruk Islim, Omer; Ozudogru, Gul; Sevim-Cirak, Nese. (2018, Jun). The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education. Educational Media International., 55(2), 107-122.

Goring, Richard. (2019, Mar). PowerPoint Tricks That Will Save You Time. Talent Development., 73 (3), 18-19.

Hafford-Letchfield, Trish ; Dayananda, Asanka ; Collins, Daniella. (2018, Sep). Digital storytelling for interprofessional collaborative practice to develop quality and service improvements. Social Work Education. , 37(6), 804-812.

Javorsky, Kristin ; Trainin, Guy. (2014, May). Teaching young readers to navigate a digital story when rules keep changing. Reading Teacher., 67 (8), 606-618.

Jian-Wei Lin ; Hsieh-Hong Huang ; Yuh-Shy Chuang. (2015, Jan). The impacts of network centrality and self-regulation on an e-learning environment with the support. British Journal of Educational Technology., 46(1), 32-44.

Kortegast, Carrie; Davis, Jonathan . (2017, Jul-Sep). Theorizing the self: Digital storytelling, applying theory, and multimodal learning. College Teaching., 65(3), 106-114.

Kuzmanović, Marija ; Labrović, Jelena Andjelković ;Nikodijević, Ana. (2019). Designing e-learning environment ased on student preferences : Conjoint analysis approach. . International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering & Education (IJCRSEE)., 7(3), 37-47.

Lisenbee, Peggy S ; Ford, Carol M . (2018, Jan). Engaging students in traditional and digital storytelling to make connections between pedagogy and children's experiences. Early Childhood Education Journal., 46(1), 129-139.

Liu, Kuo-Ping; Tai, Shu-Ju Diana ; Liu, Chen-Chung. (2018, Aug). Enhancing language learning through creation: the effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. Educational Technology Research & Development., 66(4), 913-935.

Liu, Ming-Chi ; Huang, Yueh-Min ; Xu, Yo-Hsin. (2018, Aug). Effects of individual versus group work on learner autonomy and emotion in digital storytelling. Educational Technology Research & Development., 66(4), 1009-1028.

Moradi, Hamzeh ; Chen, Hefang . (2019, Dec). Digital storytelling in language education. Behavioral Sciences (2076-328X)., 9(12), 147.

Namun, Kingston. (2015, May). Health management students' perception of learning with PowerPoint. Contemporary PNG Studies., 22, 55-75.

Nganji, Julius. (2018, Jul). Towards learner-constructed e-learning environments for effective personal learning experiences. Behaviour & Information Technology, 37(7), 647-657.

Prins, Esther . (2017, Summer). Digital storytelling in adult basic education and literacy programming. New Directions for Adult & Continuing Education., 2017 (154), 29-38.

Shao-Ting Alan Hung . (2019, Apr). Creating digital stories: EFL learners' engagement, cognitive and metacognitive skills. Journal of Educational Technology & Society., 22(2), 26-37.

Siddique, A ; Durrani, Q. S ; Naqvi, H. A. (2017, Mar). Designing adapitive e-learning environment using individual differences. . Pakistan Journal of Science., 69 (1), 101-109.

The Effectiveness of Designing an Electronic Learning Environment Based on the Use of Application Programs in Developing the Skills of Designing and Producing Children's Electronic Stories for Students of the Daculty of Education for Early Childhood

Prepare:

Ayaat Abdel Fattah Abdel Wahhab El Gendi

Lecturer of Department of Basic Sciences, Faculty of Education for Early Childhood, Port Said University