[٣]

برنامج قصص الكترونية مقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة في ضوء الاتجاهات المعاصرة

إعداد

د.عبير صديق أمين

أستاذ مناهج الطفل المساعد

كلية رياض الأطفال– جامعة القاهرة

برنامج قصص الكترونية مقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة في ضوء الاتجاهات المعاصرة

د. عبير صديق أمين*

ملخص البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة باستخدام القصص الالكترونية في ضوء الاتجاهات المعاصرة.

وتكونت عينة البحث من (٢٣) طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات، واستخدم البحث الأدوات التالية: اختبار ذكاء الأطفال لإجلال سري (١٩٨٨)، استمارة المستوى الاجتماعي للأسرة، مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لطفل الروضة، مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي لطفل الروضة، برنامج قصص الكترونية (من اعداد الباحثة)، وتوصلت النتائج إلى فاعلية برنامج القصص الالكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

كلمات مفتاحية: قصص الكترونية- مهارات استخدام الكمبيوتر/ الحاسب.

* أستاذ مناهج الطفل المساعد- كلية رياض الأطفال- جامعة القاهرة.

Research Summary

The research aims to identify the effectiveness of a program to develop some computer skills in kindergarten using electronic stories in the light of contemporary trends. The research sample consisted of 23 children between the ages of 5-6 years.

The research used the following tools: (1988), the Social Level of the Family, the Computer Skills Scale for the Kindergarten Child, the Practical Computer Skills Scale for the Kindergarten Child, the Electronic Stories Program... prepared by the researcher, and the results reached the effectiveness of the Electronic Stories program in developing computer skills I have a kindergarten child.

Keywords: Electronic Stories- Computer Skills

مقدمة:

يواجه العصر الحالي تراكما مَعرفياً وتطوراً تقنياً في شتى مجالات الحياة، وقد فرض ذلك على العلماء والتربويين حتمية التغيير والتطوير فبدأ الاهتمام بتطوير أنظمة وأساليب التعليم والتركيز على مرحلة رياض الأطفال التي تعد من أهم المراحل العمرية في حياة الإنسان؛ لكونها مرحلة تمهيدية وقاعدة أساسية لتكوين شخصية الطفل في المستقبل فلم تعد وظيفة المعلمة تتلخص في توفير الحنان للطفل أو ملاحظته أثناء غياب الأم في عملها فحسب، بل يتعين عليها أن تكون متخصصة ومدركة لعملها مع الأطفال، وذات قدرات خلاقة، أي تستطيع أن تطوع بعض عناصر بيئة الطفل الثقافية لاهتماماته ولمستوى تمثله لها من جهة، ولقدرته على استخدامها في التكيف مع بيئته من جهة أخرى. (محمد، ٢٠٠٤: ٣١)

ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الكمبيوتر والانترنت الذين أعادوا تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الالكتروني عرضه لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الالكتروني إلا أن أجهزة الكمبيوتر تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضر لهذا المستقبل. (الشحروري، ٢٠٠٧: ١)

لذا اعتمد عدد غير قليل من البحوث والدراسات على توظيف الأنشطة الالكترونية في تنمية مختلف جوانب شخصية طفل الروضة، فمنها من اهتم بتوظيف برامج الكترونية في تنمية جوانب محددة لدى

الطفل مثل دراسة قاسم (٢٠١٦) و(الجوهري، ٢٠١٥) و(ثابت، ٢٠١٥) و(مرزوق، ٢٠٠٨).

ومنها تلك التي اهتمت ببرمجة بعض الأنشطة وتوظيفها في تنمية الجوانب المختلفة لطفل الروضة كدراسة (المنصور، ٢٠١٦) ودراسة (سيد، ٢٠١٥) ودراسة (الخضيري، ٢٠١٤) و(عبد الحافظ، ٢٠١٣) ودراسة (باشا، ٢٠١٣) و(الخراز، ٢٠١٢) و(قويدر، ٢٠١٢) ودراسة (عبد العظيم، ٢٠١٢) و(أحمد، ٢٠١١) ودراسة (عبد الله، ٢٠١١) و(السيد، ٢٠١١) و(محمد، ٢٠١٠) ودراسة (عبد المجيد، ٢٠٠٩) و(الشعيبي، ٢٠٠٩).

يتضح من نتائج الدراسات السابقة فاعلية توظيف الأنشطة الالكترونية في تنمية جوانب نمو شخصية طفل الروضة مما يؤكد ضرورة توظيف الانشطة الالكترونية في رياض الأطفال. لذلك على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الكمبيوتر من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا ويلعب الكمبيوتر الدور الأكبر فيه. مما يستدعي ضرورة اكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر التي تساهم في زيادة فاعلية البرامج والأنشطة الالكترونية الموجهة لطفل الروضة. (نوري، الخوالدة، ٢٠١٢).

ومن الدراسات التي تناولت مهارات الكمبيوتر أو الحاسب في مرحلة رياض الأطفال دراسة ليسلي (Leslie2014)، التي قدمت مهارات الكمبيوتر المناسبة لأطفال الروضة وقامت بتقسيمها إلى ثلاث مستويات: مهارات أساسية، ومتوسطة، ومتقدمة، ودراسة بولارد وآخرون

(Bullard et al,2010) والتي استهدفت بيان مدى أهمية خلق بيئات للتعلم من الميلاد حتى سن الثامنة للأطفال مع التركيز على اكتساب المهارات التكنولوجية خاصة الكمبيوتر، واستعانت الباحثة ببعض المهارات والمعايير التكنولوجية التي أعدتها الجمعية الدولية للتكنولوجيا في التربية (ISTE) عام (٢٠٠٠) لأطفال الروضة حتى الصف الثاني الابتدائي، ودراسة لى (Mccarrick & Li، (2007 والتي استهدفت تقصي نتائج الدراسات التجريبية في الفترة (١٩٨٥– ٢٠٠٦) بهدف التعرف على فعالية استخدام الكمبيوتر على بعض جوانب نمو الطفل.

وقد قامت الهيئة العامة لضمان الجودة والاعتماد (٢٠١٠) بإعداد وثيقة معايير ضمان الجودة والاعتماد لمؤسسات التعليم قبل الجامعي (مرحلة رياض الأطفال) وهدفت الوثيقة وضع معايير جودة التعليم بمرحلة رياض الأطفال في مصر ومنها المهارات التكنولوجية.

لذا يهتم البحث الحالي بدراسة فاعلية برنامج لتنمية بعض مهارات الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

وتعد القصة من أهم وسائل تنمية مهارات الأطفال، حيث إن الأطفال يميلون بفطرتهم إلى القصة، كما أنها من أحب البرامج وأكثرها استهواء للطفل وإمتاعا لَه، فمنذ طفولته يقبل على فهم القصة ويحرص على سماعها ويهيم بحوادثها وتخيل، شخصياتها، وتوقع ما يحدث من هذه الشخصيات. (مطر ومسافر، ٢٠١٠: ١٥)

وفي ظل التطور العلمي واستجابة للتقدم التكنولوجي الذي غزا كافة المجالات لاسيما مجال تعليم الأطفال، فقد ظهرت العديد من القصص الإلكترونية التي يتم برمجتها على الأسطوانات المدمجة والتي

تتميز بوجود عنصر الصوت والصورة مما جعل من عملية التعلم أكثر جذب أو تشويق للطفل. ويظهر ذلك في دراسة (النزاوي، ٢٠١٥)، ودراسة (العريان، ٢٠١٥) و(سالم، ٢٠١١) و(عبد الله، ٢٠١١) و(جونبات، ٢٠١١)، ودراسة (عرفان، ٢٠٠٩) ودراسة (الزهراني، ٢٠٠٨) فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد.

لذا يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة باستخدام برنامج قصص الكترونية يعتمد على مجموعة من القصص الالكترونية التي تصاحبها مجموعة من الأنشطة الالكترونية وغير الالكترونية التي تدعم اكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر بمحاوره الثلاث: المعرفي والوجداني والمهارى.

مشكلة البحث:

من خلال دراسة استطلاعية لواقع استخدام الكمبيوتر في رياض الأطفال بمحافظة المنيا وبصفة خاصة بقرى المحافظة قامت الباحثة باستطلاع رأى لمجموعة من معلمات رياض الأطفال بإحدى قرى المحافظة (قرية سواده) واتضح الآتي:

- يستخدم الأطفال جهاز الكمبيوتر بصورة عشوائية.
- لا تقدم للأطفال برامج لتنمية مهاراتهم في استخدام الكمبيوتر.
- عدم اتاحة الفرصة للأطفال في التعامل مع الكمبيوتر بدعوى الحفاظ عليها من سوء الاستخدام.
- جميع الأطفال لا يستطيعون التعامل مع طباعة الملفات.

- لا يستطيع الأطفال التعامل مع بعض أجزاء الكمبيوتر مما يؤثر على مهاراتهم سواء في استخدام أجزاء الكمبيوتر، أو استخدام برامجه.
- أكد جميع المعلمات أهمية اكتساب الأطفال لمهارات الكمبيوتر الأساسية والتي تساهم في تحقيق أهداف في رياض الأطفال من حيث التعلم الذاتي، أو المشاركة في ممارسة الأنشطة.
- أكدت المعلمات على تفضيل الأطفال لبرنامج الرسام Paint Brush، ومشاهدة أفلام الكارتون، والقصص الالكترونية.
- أجمعت المعلمات على دور وفاعلية الأنشطة الالكترونية من قصص وأناشيد وألعاب الكترونية في تنمية مفاهيم ومهارات طفل الروضة.

ولأهمية اكتساب الطفل لأساسيات التعامل مع تكنولوجيا المعلومات، وتحقيقاً لمعايير ضمان الجودة والاعتماد في رياض الأطفال، وفي ضوء مواصفات وخصائص النشاط القصصي في مرحلة رياض الأطفال يهتم البحث الحالي بدراسة فاعلية برنامج لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة باستخدام القصص الالكترونية في ضوء الاتجاهات المعاصرة.

تساؤلات البحث: ت

تحدد مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

ما فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة؟

ويتفرع من هذا السؤال الاسئلة الفرعية التالية:

- ما مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة.

- ما مكونات برنامج القصص الالكترونية المقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة؟
- ما فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة؟

أهداف البحث: يهدف البحث الحالي إلى:

١. تحديد أهم مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة.
٢. تصميم برنامج قصص الكترونية لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة.
٤. تصميم مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي الالكتروني.
٥. تصميم مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة الأدائي العملي.
٦. تحديد مدى فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

أهمية البحث:

تظهر اهمية البحث الحالي فيما يأتي:

الأهمية النظرية:

يتوقع أن يسهم البحث في القاء الضوء على مهارات استخدام الكمبيوتر من حيث: تعريفها– أهميتها لطفل الروضة– أساليب وطرق تنميتها واكتسابها لطفل الروضة.

الأهمية التطبيقية: يتوقع أن يسهم البحث في:

- تحديد اهم مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة.

- زيادة دافعية أطفال الروضة نحو اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر.
- مسايرة الاتجاهات التربوية الحديثة والمعاصرة التي تؤكد على استخدام مصادر تكنولوجيا التعليم والمعلومات متمثلة في الأنشطة التعليمية الالكترونية.
- تقديم بيانات مفيدة ربما تساعد في تخطيط أنشطة تعلم طفل الروضة، وتصميم برامج مناسبة لأطفال الروضة في البيئة العربية تؤخذ في الاعتبار عند تصميم برامج رياض الأطفال.

منهج البحث:

يعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي Experimental Method الذى يعتمد على التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة لمناسبته لطبيعة هذا البحث، وباستخدام القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة بهدف التعرف على فاعلية استخدام برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة.

فروض البحث:

١. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب افراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لصالح القياس البعدي.

٢. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب افراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر الأدائي لصالح القياس البعدي.

عينة البحث:

تتكون عينة البحث من عدد (٢٣) طفلا وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات تمثل المجموعة التجريبية والتي تتعرض لبرنامج القصص الالكترونية المقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لديهم.

أدوات البحث:

١. اختبار ذكاء الأطفال المصور إعداد/ إجلال سرى- ١٩٨٨

٢.مقياس المستوى الاجتماعي للأسرة. اعداد/ الباحثة

٢. برنامج قصص الكترونية لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.
إعداد/ الباحثة

٣. مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر الالكتروني التحصيلي لطفل الروضة. إعداد/ الباحثة

٤. مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة الأدائي لطفل الروضة. إعداد/ الباحثة

حدود البحث: يلتزم البحث الحالي بالحدود الآتية:

١- الحدود البشرية: تضمنت عينة البحث على (٢٣) طفلا وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات

٢- الحدود الجغرافية: تم تطبيق الدراسة الميدانية في روضة مدرسة نزلة العساكر الابتدائية بمحافظة المنيا.

٣- الحدود الزمنية: تم تطبيق البحث على مدى (٥) أسابيع من النشاط الصيفي للعام الدراسي٢٠١٥/٢٠١٦.

مصطلحات البحث: يستخدم البحث عدة مصطلحات ومفاهيم يجدر الإشارة إلى تعريفاتها الإجرائية، وهي كما يلي:

برنامج Program

تُعرفه سعديه بهادر (٢٠١٢) بأنه " مجموعة من الأنشطة والألعاب والممارسات العملية التي يقوم بها الطفل تحت اشراف وتوجيه من جانب المشرفة التي تعمل على تزويده بالخبرات والمعلومات والمفاهيم والاتجاهات التي من شأنها تدريبه على أساليب التفكير السليم وحل المشكلات والتي ترغبه في البحث والاستكشاف ". (سعديه بهادر، ٢٠١٢: ٨٩)

كما تُعرفه هدى الناشف (٢٠٠٣) بأنه " الأنشطة التعليمية والوسائل التعليمية والخدمات والامكانات المساندة للعملية التعليمية/ التعلمية، وذلك في ضوء تحقيق الأهداف التعليمية العامة، والأهداف السلوكية على أساس احتياجات المتعلمين ومطالب المجتمع منهم، والمعرفة التي يرى العلماء والمتخصصون أهمية اكتساب الطفل لها ". (هدى الناشف، ٢٠٠٣: ٢٠)

وتعرفه العناني (٢٠٠١) بأنه " مجموع الأنشطة والألعاب والممارسات التي يقوم بها الطفل تحت توجيه وإشراف المعلمة التي تعمل على تزويده بالخبرات التي من شأنها تدريبه على أساليب التفكير السليم وحل المشكلات، وتحقيق النمو السوى " (العناني، ٢٠٠١: ١٤)

ويمكن تعريف البرنامج اجرائياً في البحث الحالي بأنه " مجموعة من البرامج اليومية التي تعتمد على القصص الالكترونية المصاحبة بمجموعة من الأنشطة الالكترونية وغير الالكترونية، التي تقدم تحت

اشراف وتوجيه المعلمة بهف تنمية مهارات استخدام الحاسب قيد البحث لدى طفل الروضة ".

مهارات استخدام الكمبيوتر Computer Skills

يُعرف اللقاني والجمل (٢٠٠٨: ٣١٠) المهارة بأنها " الأداء السهل الدقيق القائم على الفهم لما يتعلمه الإنسان حركياً وعقلياً مع توفير الوقت والجهد والتكاليف " ويمكننا تعريف مهارات استخدام الكمبيوتر اجرائياً بأنها " أداء الطفل لمهارات استخدام الكمبيوتر بدرجة من الدقة والسرعة والإتقان وتقاس بدرجة الطفل على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي/ الأدائي، تلك المهارات يكتسبها الطفل من خلال التدريب وتعرضه لبرنامج القصص الالكترونية المقترح، وممارسته الأنشطة المصاحبة ".

القصة الالكترونية Electronic Stories

عرف موسى وسلامة (٢٠٠٤: ٤٨٤) القصة الإلكترونية بأنها " تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليفاً بشرياً وليس إلكترونياً، وتعمل القصة المؤلفة على وسيط إلكتروني من خلال إضافة بعض التقنيات، CD ROM وهو أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أو الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة، ومؤثرات موسيقية أخرى Multimedia مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف بالوسائط المتعددة ".

وتُعرف القصة الالكترونية اجرائياً بأنها: " قصة تم تأليفها بشرياً، ثم تم برمجتها الكترونياً بإضافة عناصر الصوت والصورة والرسوم الكرتونية والمؤثرات الصوتية الموسيقية، ويمكن الاستفادة من خصائص

الفيديو الارجاع والتقديم والتثبيت، وهذه القصة متاحة على شبكة الانترنت، أو في الأسواق في صورة اسطوانات مدمجة CD Rom ".

ثانياً: الإطار النظري والدراسات السابقة:

المحور الأول: مهارات استخدام الحاسبComputer skills:

تعريف المهارة Skill:

تعد المهارة جانباً مهما مَن جوانب التعلم، وقد حظيت بالكثير من التعريفات التي اختلفت وتباينت من عالم إلى آخر وفقا لِلمدرسة الفكرية، أو الاتجاه، أو المجال الذي تعالج فيه، وفيما يلي عددا مَن التعريفات التي أوردتها الأدبيات السابقة لمفهوم المهارة.

حيث أورد عليان (٦:٢٠٠٠) تعريف المهارة بأنها: " قدرة من قدرات الإنسان على القيام بعمل ما بسرعة ودقة مع الإتقان في الأداء ". وعرفها القوزي (١٤١٢: ٣٤) بأنها " أداء العمل في وقت قصير، وبدقة متناهية، فهي قدرة فائقة يكتسبها الفرد من خلال تجاربه ودراسته وممارساته ". كما يعرفها اللقاني والجمل (٢٠٠٨: ٣١٠) بأنها " الأداء السهل الدقيق القائم على الفهم لما يتعلمه الإنسان حركياً وعقلياً مع توفير الوقت والجهد والتكاليف، ويعرفها محمد (١٩٩٣: ٧) بأنها: " الدقة في أداء سلسلة من الخطوات المتتالية لمجموعة من الأعمال الحركية بشكل متناسق، والوصول بها إلى درجة من الإتقان تيسر على المتعلم أداءها ووصوله إلى هدفه مباشرة بأقل جهد ووقت مع تحقيق عنصر الأمان".

ومما سبق يمكن تعريف المهارة اجرائياً في البحث الحالي بأنها: " الأداء السهل القائم على الفهم والتدريب لما يتعلمه الطفل حركياً وعقلياً مع توفير الوقت والجهد والتكاليف "

ويمكن تعريف مهارات استخدام الكمبيوتر اجرائياً بأنها: " أداء الطفل لمهارات استخدام الكمبيوتر بدرجة من الدقة والسرعة والإتقان تلك المهارات يكتسبها الطفل من خلال التدريب وتعرضه لبرنامج القصص الالكترونية المقترح، وممارسته الأنشطة المصاحبة ".

مكونات المهارة:

يرى جابر وآخران (١٤٠٥: ٧١) أن الأداء المهارى يتكون مما يلي:

- التمييز: ويعني معرفة متى ينبغي عمل الشيء، ومتى يكون العمل قد اكتمل.
- حل المشكلات: ويعني كيفية تقرير ما ينبغي عمله.
- التذكر: وهو معرفة ما ينبغي عمله ولماذا؟
- المعالجة اليدوية: وتعني كيفية أداء العمل.
- المعالجة اللفظية: وتعني وصف الأداء.

ويرى (أبو شنب وطعيمه، ١٤١٠: ٣٣)، و(إبراهيم، ١٤٢٤: ١٦٨) أن المهارة تتكون من ثلاثة جوانب:

- الجانب العقلي المعرفي: إذ تتطلب المهارة إلمام الفرد بجميع الجوانب المعرفية المتصلة بها حيث يؤديها بدقة، وبذلك يمثل الإدراك أولى مستويات تعليم المهارة، وهو يدخل ضمن العمليات العقلية، وبالتالي فإن المهارة لا تمثل نشاطاً حركي اً فحسب بل لها جانب معرفي.

- الجانب الأدائي (النفسحركي): ويتمثل في الإنجاز العقلي للمهارة المطلوب أداؤها، وله مستويات متعددة يمر بها الفرد في مراحل عمره المتتابعة.
- الجانب الوجداني للمهارة: ويتمثل في الميول، والاتجاهات، والقيم، والتقديرات، والتذوق، وهو من أهم موجهات السلوك الإنساني.

ويعتمد إتقان المهارة والتمكن منها على الترابط والتآلف بين الجوانب المعرفية، والأدائية، والوجدانية لها.

خصائص المهارة:

إن إطلاق لفظ مهارة على عمل معين يرى طعيمه (١٤٢٥: ٣) يعني أن يتميز بالخصائص التالية:

١- أن الأداء حركي معقد إلى حد ما ويتطلب جهد اً لتنفيذه.

٢- أن شكلا من إشكال التعلم قد حدث.

٣- أن ثمة تكامل في الأداء اللغوي نتج عن هذا التعلم.

٤- أن أداء هذا العمل يتسم باليسر والسهولة إلى حد ما.

٥- أن الأخطاء في الأداء بدأت تتناقص.

٦- أن الأداء تصحبه قدرة على إدراك علاقات جديدة.

٧- أن القدرة على التطبيق تنمو بقوة وبدقة متزايدة.

٨- أن الأداء يأخذ طريقه بسرعة مطردة.

٩- أن الأداء مصحوب بالثقة في النفس والرضا عن العمل.

١٠- أن الأداء العملي يعتمد على تصور ذهني عن طبيعة العمل، وإجراءاته ونتائجه.

١١-أن هناك تآزراً بين مختلف أعضاء الإنسان، أعضاء النطق، وأعضاء الحس، حيث إن المهارات اللغوية تتضمن مهارات إدراكية حركية عقلية، والتآزر يعني استخدام هذه الأعضاء المختلفة معاً.

إن هناك تنظيما لسلاسل المثيرات والاستجابات في أنماط أكبر، هذا التنظيم يمكن تصوره في شكل بناء هرمي فيه عناصر أساسية وفرعية، ويعد تعلم ما هو فرعي شرطا لازماً، وسابقاً لتعلم ما هو أساسي. وترى الباحثة أن اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر وتنميتها لدى الطفل عملية تتسم بالكثير من الدقة، وبحاجة إلى وعي وفهم وتدريب وممارسة فعلية، ويتطلب قبل ذلك وجود ميل واستعداد لدى الطفل لاكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر وتعلمها ومن ثم ممارستها.

اكتساب طفل الروضة للمهارات المختلفة:

تهدف التربية في رياض الأطفال إلى اكتساب الأطفال مجموعة من المهارات وتنميتها بما يتفق ومستوى نمو ونضج الأطفال في هذه المرحلة، ويقصد بالمهارة ذلك السلوك الذى يقوم به الفرد عن فهم وبسهولة ويسر ودقة بعد تعلمه، ويؤدي ذلك السلوك عقلياً أو اجتماعياً أو عضلياً. ويجب أن يبدأ تدريب الأطفال على المهارات الأساسية للتعلم واكسابهم اياها منذ المراحل الأولى لالتحاقهم بالروضة وبشكل متدرج تراعي فيه مستويات النمو والنضج والفروق الفردية بين الأطفال. (جاد، ٢٠١٣: ١٢٨)

ومن المهارات الأساسية في العصر الحالي، عصر تكنولوجيا المعلومات مهارات استخدام الكمبيوتر والتي لا غنى عنها ولابد أن يتمكن كل طفل من المهارات الأساسية المناسبة لهذه المرحلة حيث يتم

توظيف الحاسب أو الكمبيوتر في رياض الأطفال ويتعامل الطفل مع الأجهزة الالكترونية كالحاسب والهاتف المحمول وجميعها يتطلب اكتساب الطفل لمجموعة من المهارات الأساسية في هذا المجال. لذا يهتم البحث الحالي بتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

حيث اهتمت العديد من الدراسات بتوظيف برامج الكترونية في تنمية جوانب محددة لدى الطفل مثل دراسة قاسم (٢٠١٦) التي أوضحت فاعلية نموذج مقترح قائم على العوالم الافتراضية لتدريب طفل ما قبل المدرسة على مهارات استخدام مصادر التعلم، ودراسة (الجوهري، ٢٠١٥) والتي أظهرت فاعلية برنامج تدريبي قائم على استخدام البرمجيات لتنمية مهارات معلمات رياض الأطفال في تعليم المفاهيم الرياضية للطفل بمنهج (حقي. ألعب وأتعلم وأبتكر)، ودراسة (ثابت، ٢٠١٥) حيث أشارت إلى فاعلية برنامج حاسوبي مقترح لتنمية مفهوم البيئة وعلوم الأرض عند طفل الروضة، ودراسة (مرزوق، ٢٠٠٨) والتي أكدت على دور التعليم المبرمج في تنمية بعض المفاهيم الفيزيائية لدى أطفال مرحلة الرياض.

كما اهتمت الدراسات ببرمجة بعض الأنشطة وتوظيفها في مجال رياض الأطفال حيث أوضحت دراسة (المنصور، ٢٠١٦) فاعلية برامج ركن الحاسب الآلي ودورها في اكساب طفل الروضة مهارات القراءة والكتابة، كما أشارت دراسة (سيد، ٢٠١٥) إلى فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، وأشارت دراسة (الخضيري، ٢٠١٤) إلى فاعلية تصميم مجلة الكترونية

لتنمية الوعي السياسي لطفل الروضة، وأوضحت دراسة (عبد الحافظ، ٢٠١٣) فاعلية تصميم روضة افتراضية لتفعيل المشاركة الوالدية في توجيه خبرات الأطفال، وأوضحت دراسة (باشا، ٢٠١٣) فاعلية خرائط المفاهيم الالكترونية لتنمية مفاهيم تكنولوجيا الحاسب الآلي لدى طفل الروضة، كما أكدت دراسة (الخراز، ٢٠١٢) على فاعلية باستخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة، وأشارت نتائج دراسة (قويدر، ٢٠١٢) إلى أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، كما أشارت دراسة (عبد العظيم، ٢٠١٢) إلى. فاعلية استخدام ألعاب الكترونية (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدى أطفال ما قبل ما قبل المدرسة، كما أوضحت دراسة (أحمد، ٢٠١١) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، وأشارت دراسة (عبد الله، ٢٠١١) إلى فاعلية القصص الالكترونية التفاعلية في تنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لدى طفل الروضة، كما أوضحت دراسة (السيد، ٢٠١١) على أسس انتاج القصة التفاعلية في برنامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية وأشارت دراسة (محمد، ٢٠١٠) إلى فاعلية الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الاستراتيجي لدى طفل الروضة، كما أشارت دراسة (عبد المجيد، ٢٠٠٩) إلى فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة وأوضحت دراسة (الشعيبي، ٢٠٠٩) فاعلية استخدام الحاسب الآلي كركن من أركان النشاط التعليمي في اكتساب الأطفال المفاهيم

والمهارات المتعلقة بوحدة الأيدي في رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة.

ومن الدراسات التي تناولت مهارات الكمبيوتر أو الحاسب في مرحلة رياض الأطفال دراسة ليسلي (Leslie2014)، التي قدمت مهارات الكمبيوتر المناسبة لأطفال الروضة وقامت بتقسيمها إلى ثلاث مستويات: مهارات أساسية، ومتوسطة، ومتقدمة، ودراسة بولارد وآخرون (Bullard et al,2010) والتي استهدفت بيان مدى أهمية خلق بيئات للتعلم من الميلاد حتى سن الثامنة للأطفال مع التركيز على اكتساب المهارات التكنولوجية خاصة الكمبيوتر، واستعانت الباحثة ببعض المهارات والمعايير التكنولوجية التي أعدتها الجمعية الدولية للتكنولوجيا في التربية (ISTE) عام (٢٠٠٠) لأطفال الروضة حتى الصف الثاني الابتدائي، ودراسة لى (Mccarrick & Li، 2007) والتي استهدفت تقصي نتائج الدراسات التجريبية في الفترة (١٩٨٥– ٢٠٠٦) بهدف التعرف على فعالية استخدام الكمبيوتر على بعض جوانب نمو الطفل.

وقد قامت الهيئة العامة لضمان الجودة والاعتماد (٢٠١٠) بإعداد وثيقة معايير ضمان الجودة والاعتماد لمؤسسات التعليم قبل الجامعي (مرحلة رياض الأطفال) وهدفت الوثيقة وضع معايير جودة التعليم بمرحلة رياض الأطفال في مصر، وقد ركزت الوثيقة على ثلاث معايير خاصة بتعلم أطفال الروضة المهارات التكنولوجية وهي:

- أن يكتسب الطفل أساسيات التعامل مع تكنولوجيا المعلومات.
- أن يستطيع الطفل التعامل مع الكمبيوتر.
- أن يعرف مصادر متنوعة لجمع المعلومات.

وحيث أن أهمية اكساب المهارات وتنميتها لطفل ما قبل المدرسة ترجع إلى أنها تكسبه القدرة على أداء الأعمال في يسر وسهولة وترفع مستوى اتقانه لأداء الأعمال المختلفة، كذلك تساعد الطفل على اكتساب الميل الى التعلم وتجعله قادراً على مسايرة التطورات العلمية والتكنولوجية وتوسيع علاقاته بالآخرين، كذلك تمهد المهارات التي يكتسبها الطفل إلى اكتساب العادات المختلفة وتساعده على تحقيق التعلم الذاتي في مجالات كثيرة من مجالات الحياة. (جاد، ٢٠١٣: ١٢٨)

لذا يهتم البحث الحالي بدراسة فاعلية برنامج لتنمية بعض مهارات الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

شروط اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر:

هناك مجموعة من الشروط الواجب توافرها لتعلم مهارات استخدام الكمبيوتر من أهمها:

الأداء الممارسة تستلزم الأداء في مناسبات متكررة أي أن المناسبات التي تعرض فيها المثيرات الخارجية تتطلب أن يتبعها الانغماس في العمل الحركي لتطبيق المهارة. (جابر، ٢٠٠٩: ٧٢)

الاقتران: غالباً ما يشار إلى الاقتران في مجال اكتساب المهارة بمفاهيم التوقيت والتآزر والترتيب الصحيح وتستغرق عملية ترجمة المثير الحسي إلى حركة عضلية بعض الوقت، وهذا الوقت يختلف في ذاته عن الزمن الذي يستغرقه أداء الحركة ذاتها وهو ما يسمى بزمن الرجع، وهذا يعني أن المهارة تتطلب قدراً من التتابع الزمني دون إبطاء، وإذا علمنا أن كل وحدة (مثير – استجابة) في السلسلة تقوم بدور المثير للاستجابة التالية، فإن أي تأخير في زمن الرجع لكل وحدة يؤدي إلى

تعطيل أداء المهارة، لذلك يهتم الخبراء في مجال التدريب على المهارات بعامل التوقيت. (أبو حطب وصادق، ٢٠٠٠: ٦٤)

الطريقة الكلية أو الجزئية، هناك الكثير من المناقشات حول المقارنة بين تعلم المهارات بالطريقة الكلية أو الطريقة الجزئية، والتعلم الكلي يعبر عن طرق تعلم المهارة ككل أو الحركة من حيث أداؤها بشكل مجمل، بينما التعلم الجزئي يعني تعلم المهارة من خلال تقسيمها إاى أجزاء بحيث يتم تعليم كل جزء على حده، ثم يتم عملية ربط هذه الأجزاء بعضها ببعض كلما تقدمنا في عملية التعلم. (كنسارة وعطار، ٢٠٠٩: ١٠٩). في هذا الإطار أشارت نتائج بعض البحوث إلى أن التعلم بالطريقة الكلية أفضل حيث تساعد على إدراك العلاقات بين عناصر المهارة، مما يسهم في سرعة تعلمها وإتقانها بينما أشار البعض إلى أن احدى الطريقتين لم تظهر تفوقاً على الأخرى. (أبو حطب وصادق، ٢٠٠٠: ٦٧).

واستخدمت الباحثة المزج بين الطريقتين في تنمية مهارات استخدام الحاسب لدى طفل الروضة، حيث يتم عرض المهارة بصورة كلية على الأطفال ثم يتم تدريب الأطفال على كل خطوة من خطواتها حتى يتمكن الاطفال من أداء المهارة.

التمرين المركز والتمرين الموزع: يعد التمرين الموزع بصفة عامة أفضل من التمرين المركز في اكتساب المهارات العملية بصفة عامة، كذلك في اكتساب المهارات البسيطة حيث تؤدي فترات الراحة القصيرة التي لا تتعدى ثواني قليلة إلى التحسن الأقصى المحتمل حدوثه في التمرين الموزع.

التغذية الراجعة: يعد تعليم المهارات العملية من أنواع التعليم التي لا يمكن اكتسابها إلا بمعرفة النتائج أو ما يسمى بالتغذية الراجعة الاخبارية Informative Feedback حيث يتطلب تعلم المهارات العملية دعماً وتعزيزاً فورياً، بالإضافة إلى ذلك، فإن دقة معلومات التغذية الراجعة لها أثر كبير في تعلم المهارات، حيث يتم دعم وتقوية عمليات التعلم بصفة عامة حيث تخبر المتعلم بدرجة قربه من الأداء المستهدف، ويكون هذا الدعم أفضل مما لو أخبرناه ببساطة أن يؤدي عمله بشكل جيد.

توجيه المتعلم وارشاده إلى طبيعة الأداء الجيد: للتوجيه والارشاد التعليمي دور مهم في عملية تعليم المهارات العملية بصفة عامة، بشرط أن يتوافر للمعلم معرفة كافية بطبيعة الأداء الجيد، وهذا يتطلب بدوره تحليلاً للمهارة المطلوب التدريب عليها. (أبو حطب وصادق، ٢٠٠٠: ٧٤)

مراحل تعلم المهارة:

ولكي تعلم المهارة وتنمي تدريجيا وبعد إثارة دافعية الطفل لابد من هذه المراحل:

التعريف بالمهارة: يتم ذلك عن طريق العرض الشفوي للمهارة عن طريق الملاحظة ولابد من التأكد بعد ذلك من فهم الطفل لها.

ب- التدريب المستمر علي المهارة مع مراعاة التدرج تحت رعاية المعلمة، لكي يتقن الطفل المهارة ويتلافى الأخطاء الناجمة أثناء التدريب.

ج- الممارسة الكافية فالممارسة لازمة لاكتساب المهارة بالقدر الكافي ولا يتم تعلم المهارة إلا بمجهود المتعلم ومعاناته ومكابدته.

أمور هامة بالنسبة لتعلم المهارة:

يلخص (أبو السعود، ٢٠٠٨: ١) عدداً من النقاط الهامه يجب الأخذ بها بعين الاعتبار عند تعلم المهارات التي في النقاط التالية:

١. أن المهارة ليست درس يحتوي على معلومات، وبمجرد إدراك تلك المعلومات والحصول على شهادة بحضور ذلك الدرس فقد أصبح الفرد متميزا بتلك المهارة. فكلنا يعرف جيدا فائدة مهارات الاتصال ولكن من يعمل بها؟! فالمهارة تدريب وممارسة لوقت ما من خلاله تصبح المهارة جزء من شخصية الفرد، وأما الدروس والدورات التدريبية ماهي إلا عرض لأهمية المهارة ومفرداتها وقواعدها وطرق اكتسابها.

٢. إن من أهم وأفضل الطرق التي تساعد على اكتساب مهارة ما هو مصاحبة الأصدقاء الذين يتميزون بهذه المهارة، وصدق رسول الله صلى الله عليه وسلم حين قال: " المرء على دين خليله، فلينظر أحدكم من يخالل". أخرجه أبو (داود في سننه (ح ٤٨٣٣)

٣. اليقين بأن كل إنسان يستطيع أن يكتسب أي مهارة وأن تصبح جزء من شخصيته فالناجحون لا يتميزون عن غيرهم إلا في شيء واحد وهو أنهم استطاعوا أن يضعوا أحلامهم قيد التنفيذ، وهكذا ليس بعيدا أن يكون الإنسان ماهرا في أي عمل، فإن اكتساب المهارات وجعلها طبع يعود في المقام الأول لاستعداد الفرد لاكتساب هذه المهارة وإصراره على ذلك.

وهناك أمران يجب العناية بهما أثناء التدريب والممارسة، وهما:

الأول: القدوة الحسنة: بحيث يشاهد الطفل ة من يتقنون المهار أقارنه أو معلميه، لأن للقدوة الحسنة أثار كبيار في المحاكاة وامتصاص الصحة والسلامة.

الثاني: التحفيز: لأن التشجيع يؤدي الي تعزيز التعلم والي تقدم ملموس في اكتساب المهارة.

تقويم اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر:

لما كانت المهارة هي الدقة والكفاءة في أداء العمل المطلوب مع الاقتصاد في التكاليف، فإن تقويمها يرتبط ارتباطاً وثيقاً بخطوات أداء تلك المهارات الفرعية المرتبطة بالمهارة الرئيسية، وأن يحدد مستوى الدقة المطلوب أداءه من قبل المتعلم.

وتعتبر الاختبارات نمط من أنماط قياس مهارات استخدام الكمبيوتر، حيث تقيس الجانب المعرفي المرتبط بالجانب النفسحركي، وتمثل اختبارات الأداء أهم أنواع الاختبارات في قياس المهارات العملية عامة. لذا يعتمد البحث الحالي على نوعين من المقاييس وهما: مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي والذي يركز على الجانب المعرفي مع اهتمامه بالجانب السلوكي الوجداني، بالإضافة إلى مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي الذي يغطى الجوانب العملية من مهارات استخدام الكمبيوتر والمناسبة لطفل الروضة. http://www.damanhour.edu.eg

المحور الثاني: القصص الالكترونية electronic stories

القصة أسلوب استخدم من قديم الزمان للتعلم وتناقل الأخبار المختلفة، وهي أحد طرق التدريس التي يشترك فيها المعلم والمتعلم، فعن

طريقها تقدم الأفكار والخبرات والتجارب في شكل حي معبر ومشوق وجذاب ومؤثر (المطيري، ١٩٩٧: ١٣)؛ فالقصة بطبيعتها عنصر تربوي يمكن الاعتماد عليها في نجاح المواقف التعليمية إذا أجيد استخدامها بحيث تحمل في ثناياها المعلومات والمعارف التي يحتاج المتعلمون إليها، ويتحقق لهم عن طريقها الأهداف التربوية المرغوب فيها. والنشاط القصصي له المقام الأول في اهتمامات الأطفال فهو من أحب مناشط إليهم إذ يمنحهم الشعور بالمتعة والبهجة، ويأخذ بمجاميع القلوب ويجذبهم قوياً إلى الاستماع والانعطاف والتوقف والتفكير والتأمل والتشويق وإثارة الخيال، وقد يتضمن غرضاً علمياً أو ترويحي اً أو أخلاقي اً وقد يشمل هذه الأغراض كلها أو بعضها، وهو بيئة خصبة لتنمية حصيلة الأطفال اللغوية وزيادة قدرتهم على استخدام اللغة الاستخدام الأمثل في المواقف الحياتية وأثناء عمليات التفكير وإجراء الحوارات مع الآخرين (أمين، وعلي، ٢٠٠٠: ٢٦)

أساليب سرد قصص الأطفال:

لسرد القصص أساليب متنوعة، وطرق فعالة يجب الأخذ بها وهي كما أوردها (مردان، ٢٠٠٥: ١٦٠-١٨٧)، .(أحمد، ٢٠٠٦: ١٥٣-١٥٦)، (مطر ومسافر، ٢٠١٠: ١٦٦):

١. الرواية الشفاهية.

٢. جهاز التسجيل.

٣. أشرطة الفيديو (التسجيل المرئي). ٤. الفانوس السحري (جهاز عرض الشفافيات).

٥. مسرح العرائس.

٦. الكتاب المصور.

٧. الصور.

٨. اللوحة الوبرية.

٩. لعب الأدوار.

١٠. استخدام الأصابع.

١١.. استخدام الحاسوب (الكمبيوتر).

وتؤكد الباحثة على أن القصص المتحركة تؤثر في نفوس الأطفال وتجذبهم لمتابعة أحداثها بسبب صورها الملونة شخصياتها المتحركة وأصواتها المشوقة لذلك تجد قبولاً جيداً لديهم.

ويشير (مردان، ٢٠٠٥: ١٧٩) أنه عن طريق برنامج البوربوينت بصور وكلمات ومناظر وألوان (power point) جذابة، وبالنطق السليم يستمتع به الأطفال، وينمو عندهم حب الكمبيوتر، وقيمته العلمية ودرجة الانتفاع منه، والتعامل معه بسهولة ويسر. ويعتمد البحث الحالي على توظيف القصص الالكترونية وبرمجتها في تنمية بعض مهارات استخدام الحاسب لدى طفل الروضة.

مفهوم القصة الإلكترونية:

عرف موسى وسلامة (٢٠٠٤: ٤٨٤) القصة الإلكترونية بأنه " تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليفاً بشرياً وليس إلكترونياً، وتعمل القصة المؤلفة على وسيط إلكتروني من خلال إضافة بعض التقنيات، CD ROM وهو أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أو الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة،

ومؤثرات موسيقية أخرى Multimedia مع الاستفادة من خصائص الفيديو في الإرجاع والتقدم والتثبيت، أو فيما يعرف بالوسائط المتعددة ".

أهمية وأهداف القصص الإلكترونية:

تضمنت القصة الإلكترونية نفس أهمية القصة بصفة عامة وأهدافها كما ذكرها (دياب ٢٠٠٤: ١٠٨) فيما يلي:

- إثارة انبهار الأطفال والترفيه عنهم وإسعادهم، وهذا الانبهار يؤدي دون شك إلى إثارة ذكاء الطفل وتذوقه للجمال الذي يزكي فيه حب الاستطلاع والكشف عن التوافق الروحي والنفسي.
- تنمي القصة بصفة عامة الانتباه لدى الأطفال. ·
- تعتبر القصة وسيلة مهمة لتدعيم الثقة المتبادلة بين الراوي والأطفال. .
- تمد الأطفال بخبرات وتجارب من الحاضر، وتعدهم لخبرات المستقبل، وتعمل على مساعدتهم في تنمية المعرفة والفهم، وتكوين القيم والمعتقدات والآراء الفردية لكل طفل منهم، ويمكن أن تمنحهم معرفتهم بأنفسهم، وتساعدهم على إنماء علاقاتهم وفهمهم لغيرهم من الناس الذين يعيشون معهم في بيئتهم.

وترى الباحثة أنه من خلال القصص الالكترونية يمكن تنمية مفاهيم ومهارات الحاسب لدى طفل الروضة من خلال توظيف سواء عناصر بناء القصة أو الاستفادة من عناصر العرض الالكتروني الذي يدمج الصوت والحركة معاً مما يساهم في تنمية مهارات استخدام الحاسب لدى الطفل.

مميزات القصص الإلكترونية:

يمكن تحديد أبرز جوانب مزايا القصص الالكترونية في ضور ما أشار إليه (ماضيه، ٢٠١٠: ٤٦) و(صالح، ٢٠٠٨:٣٥) و(البريكي، ٢٠٠٦: ٤٨) و(فهيم، ٢٠٠٤: ٥٢) فيما يلي:

- تقدم للطفل معلومات ومفاهيم حديثة ومتطورة ومبسطة، ودقيقة متضمنة في محتوى القصة، وتعتمد على الصوت والحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية والألوان والخلفيات..... إلخ.
- تتسم بوجود حياة من نوع ما، قد لا يكون عاشها الطفل أو من الصعب أن يعيشها، وتشوقه وتجذب انتباهه من خلال الصور المتحركة التي تساعده على الفهم والاستيعاب، وتحصيل الوعي المطلوب.
- يمكن استخدام العديد من أنواع القصص الالكترونية.
- يستطيع الطفل فهم واستيعاب العلاقة بين الأسباب والنتائج من خلال استخدام الوسائط الممكنة من صوت وصور متحركة ومؤثرات صوتية.... وغيرها، ومن ثم تعلم الطفل ترتيب الأفكار.
- تعمل على تنمية مهارات النقد والتحليل والاستنتاج لدى الطفل، لما تحتويه من رؤية واضحة لمشاهدة القصة حتى إذا كانت تحكي موقفاً دقيقاً، أو في بيئة مغايرة لبيئة الطفل يصعب تواجده فيها، فالطفل يتابع بدقة ويركز بكل حواسه.
- يمكن عرض القصص الالكترونية على الطفل وفقاً لما يحتاجه من معلومات ومفاهيم ومضامين (أخلاقية- اجتماعية- نفسية- بيئية.... إلخ) وذلك من خلال التباين المستخدم في عرض القصص أو قدر

المعلومات التي يحتاج إليها كل طفل على حده، وبذلك يحقق مبدأ التفريد.

- تنمية القدرة على الاستنتاج والتنبؤ والتفسير من خلال مشاهدة القصص والاستماع إليها، وفهم مضمونها واستيعابه.
- تتميز بنفس خصائص القصة العادية من حيث الأهداف والأهمية، بالإضافة الى استخدام الوسائط المتعددة التي تكسبها تميزاً من حيث طريقة العرض والجاذبية التي تخاطب حواس الطفل وتؤثر فيه.
- سهولة تخزين هذا النوع من المواد التعليمية واستخدامها، وكذلك استرجاع عرضها.
- يستخدم العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل السرد والحوار والخلفيات والصوت والموسيقى والحركة والرسوم والصور والمؤثرات الصوتية.
- تطيل فترة انتباه الطفل وانجذابه للقصة من خلال المؤثرات المختلفة للوسائط المتعددة، ومن ثم يستوعب مضمونها بسهولة.

ومن مزايا القصص الإلكترونية كما ذكرها شبلول (١٩٩٩: ١٣٨) ما يلي:

١- يمكن إعادة سماعها مرات متعددة، وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل.

٢- سهولة التشغيل والاستخدام.

٣- الاعتماد على أكثر من وسيلة فنية وأدبية، مثل السرد والحوار والمؤثرات الصوتية المختلفة.

وتضيف الباحثة المميزات التالية:

١- يمكن للطفل أن يستخدمها في أي وقت وفي أي مكان.

٢- تدرب الطفل على الاستماع الجيد والنطق السليم.

٣- إمكانية طبع عدة نسخ إضافية من القصص دون الحاجة إلى أجهزة خاصة أو غالية الثمن.

ومما سبق يمكن الاستفادة من مميزات القصص الالكترونية في تحقيق أهداف البحث وهى تنمية مهارات استخدام الحاسب قيد البحث لدى طفل الروضة.

مواصفات قصص الأطفال المبرمجة:

- للقصص المبرمجة أو الإلكترونية مواصفات لا بد أن تتميز بها وهي كما ذكرها: (مصطفى، ٢٠٠٤: ٩٨)- أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
- أن تتضمن القصة المبرمجة مواقف وأفكار اً تشد انتباه الطفل.
- أن تكون القصة سهلة الأسلوب في كلماتها وعباراتها حتى يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها المصورة.
- أن تكون القصة قصيرة بحيث لا يمل الطفل الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.
- يجب ألا تتضمن القصة المواقف المزعجة والمخيفة والمثيرة للانفعالات الحادة كالتعذيب المؤلم، أو الظلم القاسي؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطفل العقلي والوجداني تأثيراً سيئاً؛ لذا يجب اختيار القصص التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والابتهاج والتفاؤل.

وتضيف الباحثة لما سبق:

- أن تتناسب القصة مع عمر الطفل ومستواه العقلي واللغوي.
- أن تزود الأطفال بالخبرات والمعارف والمهارات المناسبة والجديدة.
- يجب أن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة.
- أن تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.

متطلبات عرض القصص الإلكترونية:

يذكر مصطفى (٢٠٠٤: ١٠٢) أن عرض القصص الالكترونية يتطلب من المعلمة إتباع الآتي:

- عرض ملخص سريع لمضمون القصة قبل عرضها إلكترونياً على الأطفال بهدف التعرف على أحداث القصة تفاصيلها ودراسة شخصياتها.
- قد تكون القصة الإلكترونية مصورة فقط، وقد تكون أحداثها مصحوبة بالحركة والصوت، وفي الحالة الثانية ينبغي على المعلمة أن تقوم بمحاكاة الحركات التي تتضمنها القصة الإلكترونية قبل أو بعد عرضها.
- ينبغي أن يكون صوت المعلمة أو المعلم قبل عرض القصة إلكترونيًا–واضحًا ومتزنا ومعبراً، مع استخدام إيماءات وحركات يدوية لتدعيم معاني القصة وتقريبها إلى ذهن الأطفال.
- لا داعي أن تتقيد المعلمة أو المعلم بما ورد في القصة من أسلوب ولغة، وإنما يمكن عرض ملخص القصة بأسلوب سهل وتعبير أقرب يشعر به الأطفال ويناسب مستواهم العمري والعقلي.

- توجيه النظر باستمرار إلى الأطفال لكي يشعر كل طفل بأهمية مشاهدة القصة عند عرضها إلكترونياً وما تتضمنه من حوار وأفكار وأحداث.
- ويفضل عرض القصة التي تتضمن الانفعالات المختلفة للشخصيات من فرح أو غضب لجذب انتباه الطفل.
- إذا كانت القصة تتناول حيوانات وأشياء يألفها الأطفال فمن الأفضل أن تقوم المعلمة أو المعلم بعرض نماذج أو صور أو رسومات لها قبل عملية العرض الإلكتروني.
- التوقف للحظات أثناء عرض القصة إلكترونياً لإثارة الأطفال وتشوقهم إلى استكمال مشاهدة وسماع أحداث القصة. وإذا لاحظت المعلمة أو المعلم كثرة حركة الأطفال
- أثناء عرض القصة فيجب أن تدرك هذه الحركة عادة ما تكون تعبيراً عن ملل الأطفال بسبب طول المدة التي استغرقها عرض القصة عرضاً الكترونياً، وفي هذه الحالة يجب أن تتوقف المعلمة أو المعلم عن العرض، ثم تعطي وعداً للأطفال بتكملة القصة في وقت لاحق حتى لا تفقد سيطرتها على الأطفال.

ويمكننا أن نصاحب عرض القصة ببعض الأنشطة منها ما يلي:

- بعد الانتهاء من القصة تسترجع المعلمة أحداث القصة مع الأطفال.
- تكرار المفردات الجديدة أو الصعبة مع الأطفال.
- طرح مجموعة من الأسئلة بحيث تكون مرتبة حسب ورود الأحداث في القصة.

برمجة القصة الكترونياً:

أكدت عدد من الدراسات في مجال قصص الأطفال أن القصص التي تمت برمجتها على الأسطوانات المدمجة تمثل إغراء كَبيراً للأطفال في ظل التطور التكنولوجي في قراءات الأطفال، حتى إن مناهج اللغة العربية المدرسة الابتدائية في بعض الدول العربية تركز على دور القصة المبرمجة الكترونياً (المصورة والمسموعة) في تحقيق أهدافها. ولقد اهتمت بعض شركات البرمجيات العربية بإنتاج أسطوانات مدمجة تشتمل على قصص أطفال مصورة ومسموعة ومبرمجة على الأسطوانات المدمجة (بالحركة والصوت) لجميع المستويات العمرية للأطفال من الرابعة وحتى الخامسة عشرة، وتشتمل هذه القصص على قيم واتجاهات تربوية تناسب اهتمامات الأطفال وميولهم، وتساعد على تنمية الميول القرائية لديهم، كما أنها تعكس الواقع الذي يعيشه الأطفال مع شيء من الإثارة والتشويق. غير أنها تكون وسيلة لتشكيل وجدان وشخصية واتجاهات وميول الطفل في عصر يتميز بالتطور التكنولوجي في جميع المجالات.

ولا زالت قصص الأطفال في الدول العربية تعتبر الجانب الأكبر من كتب الأطفال، كما أنها من أبرز أنواع أدب الأطفال حيث تعتبر الوسيلة الأساسية في عرض الأفكار وتوصيل المعلومات إلى الأطفال. ويرجع الاهتمام بها إلى أن الطفل يميل بطبيعته إلى القصة ويتشوق إلى سماعها أو قراءته، أو يشهد حوادثها تمثل أمامه على المسرح أو التليفزيون أو من خلال البرمجة الإلكترونية" (مصطفى، ٢٠٠٤: ٩٩).

وتؤكد الباحثة على ما سبق في أن الطفل يميل إلى القصص ويحب سماعها لذلك وجب التنويع في وسائل عرض هذه القصص،

وعندما ظهرت في الآونة الأخيرة القصص الإلكترونية والتي تجذب الطفل بحركتها وأصواتها ورسومها فمن الأفضل استخدامها كوسيط تعليمي في الروضة لتنمية المهارات وزيادة الخبرات للأطفال.

توظيف القصة الإلكترونية في تربية وتثقيف الطفل:

يسعى التربويون في مجال الطفولة إلى توظيف القصة التربوية الهادفة في تربية وتثقيف الطفل، وبخاصة في مرحلة رياض الأطفال وفي المدرسة الابتدائية، بالإضافة إلى أنهم أدركوا أهمية القصة في مرحلة الطفولة، حيث تهدف القصة إلى تنمية ميول الأطفال القرائية والتعرف على بعض الحروف والكلمات لإشباع رغباتهم في التعرف على كل جديد عليهم، وذلك راوية القصة لهم بأسلوب تربوي سليم. لذلك ينبغي على المعلمة اختيار القصص المبرمجة إلكترونيا والتي تلائم مستوى الأطفال وتناسب ميولهم واتجاهاتهم.

ومن هنا وجد التربويون أن هناك ضرورة تربوية لوجود القصة الإلكترونية التي تتضمن قيما تَربوية في حياة الطفل بهدف تربيته تربية سليمة، كما يستطيع الطفل أن يتعلم الكثير من آداب السلوك والقيم والأخلاق الفاضلة وخصائص الأشياء وقوانين الطبيعة؛ ولهذا كان من الضروري للآباء والأمهات والمعلمين والمعلمات أن يتعرفوا على ميول الأطفال في كل مرحلة من مراحل نموهم حتى يتم اختيار القصص الإلكترونية المناسبة لهم من حيث العمر العقلي والعمر الزمني ومستوى اللغة ومضمون وهدف كل قصة (مصطفى، ٢٠٠٤: ١٠٠).

واستجابة للتقدم التكنولوجي الذي غزا كافة المجالات لاسيما مجال تعليم الأطفال، فقد ظهرت العديد من القصص الإلكترونية التي يتم

برمجتها على الأسطوانات المدمجة والتي تتميز بوجود عنصر الصوت والصورة مما جعل من عملية التعلم أكثر جذب اًو تشويق للطفل. ويظهر ذلك في دراسة (النزاوي، ٢٠١٥) التي أوضحت فاعلية استخدام القصص الالكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية، ودراسة (العريان، ٢٠١٥) التي أشارت إلى فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، كما أوضحت دراسة (سالم، ٢٠١١) فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاخلاقية لطفل ما قبل المدرسة، ودراسة (عبد الله، ٢٠١١) التي أوضحت فاعلية القصص الالكترونية التفاعلية في تنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لدى طفل الروضة، كما أشارت دراسة (جونبات، ٢٠١١) إلى فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة، ودراسة عرفان(٢٠٠٩) التي استخدمت القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاجتماعية، كما أثبتت دراسة الزهراني (٢٠٠٨) فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد.

ويكون توظيف عرض القصص الإلكترونية بعدة طرق كما أورده مصطفى (٢٠٠٤:١٠٢) فيما يلي:

- تستطيع المعلمة استثمار مضمون وأحداث القصة الإلكترونية في تربية وتثقيف الطفل، حيث يمكن أن تطلب من كل طفل إعادة سرد ملخص القصة بعد مشاهدتها. وعادة ما يشترك أكثر من طفل في هذا التلخيص، وهذه الطريقة تهيئ للأطفال المناخ السليم للتعبير اللفظي، كما تعتبر تدريبا وًاختباراً لمدى تذكر الأطفال لما شاهدوه من أحداث

القصة ومقدرتهم على تخزين واستدعاء المعلومات والحقائق التي تتضمنها القصة الإلكترونية.

- تستطيع المعلمة مناقشة الأطفال في وقائع القصة وطرح مجموعة من الأسئلة حول محتوى القصة
- يمكن تدريب الأطفال على تقمص أدوار الشخصيات التي أعجبتهم في القصة.
- مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال من حيث القدرة على الاستيعاب أحداث القصة.
- إذا كان الطفل لا يدرك أحداث القصة الإلكترونية التي شاهدها ولا يستطيع أن يستوعب تفاصيلها الدقيقة دفعة واحدة فمن الممكن إعادة عرض بعض القصص التي سبق عرضها، بجانب عرضها لعدد آخر من القصص الحديثة والجديدة عليهم.
- تطلب المعلمة من كل طفل أن يظهر موهبته في سرد القصة التي سمعها أو شاهدها، ثم تخبر الأطفال أن لديها هدايا سوف تمنحها للطفل الذي يقوم بسرد القصة، وهذا سوف يشجع جميع الأطفال على التركيز أثناء مشاهده القصة ومتابعة أحداثها باهتمام، ومن أجل الرغبة في المشاركة في عملية السرد.

ومن هنا يمكن القول إن اختيار القصص الإلكترونية المناسبة يؤدي إلى تحقق الهدف المرغوب تحقيقه منها، سواء كان هدفاً تربوياً أو تثقيفياً أو غير ذلك، لذلك يعتمد البحث الحالي من خلال توظيف القصص الالكترونية وما يصاحبها من أنشطة في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة وذلك بتنمية الجوانب الثلاث: المعرفي– الوجداني– المهارى.

ثالثاً: إجراء البحث:

نعرض فيما يلي الإجراءات التي اتبعت في البحث الحالي من العينة والأدوات المستخدمة، ووصف لإجراءات البحث يتضمن التطبيق العملي والمعالجات الإحصائية.

١- **منهج البحث:** استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي Experimental Method لمناسبته لطبيعة البحث، وذلك باستخدام التصميم التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة، وبإتباع القياسين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة على أدوات البحث.

٢- **مجتمع وعينة البحث:** يتكون مجتمع البحث الحالي من جميع أطفال الروضة الملحقة بمدرسة نزلة العساكر الابتدائية بمحافظة المنيا، وتحددت عينة البحث ممن تتراوح أعمارهم ما بين (٤-٦) سنوات، وتم اختيار الروضة بطريقة عمدية للأسباب التالية:

- ترحيب إدارة الروضة بفكرة البحث وتعاون المعلمات الجاد لتنفيذ البرنامج وتوفير الأدوات اللازمة.
- توفر عدد مناسب من الأطفال تتراوح أعمارهم ما بين (٥-٦) سنوات، مع موافقة أولياء الأمور على المشاركة في النشاط الصيفي.
- تقارب المستوى الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

وقد روعي عند اختيار العينة أن تحقق المواصفات الأساسية الآتية:

- يتراوح العمر الزمنى بين (٥-٦) سنوات.

- يخلو الأطفال من الإعاقات سواء الجسمية أو الحسية أو العقلية.
- الالتزام في حضور برنامج النشاط الصيفي وبالتالي برنامج القصص الالكترونية المقترح.
- أن تكون نسبة ذكاء الأطفال في المتوسط.

وبذلك بلغ عدد الأطفال الذين تتحقق فيهم الشروط (٤٩) طفلاً وطفلة بنسبة (٥٨.٣٣%) من العدد الكلي لأطفال الروضة، وقد تم تقنين أدوات البحث على عدد (١٠) طفلاً وطفلة، تم استبعادهم من عينة البحث، فأصبح العدد الذي تنطبق عليهم شروط اختيار العينة (٣٩) طفلاً وطفلة بنسبة (٧٩.٥٩ %)، انسحب عدد (١٠) من أولياء الأمور المشاركة في النشاط الصيفي لظروف اجتماعية مختلفة، وتم استبعاد عدد (٦) لعدم الالتزام في البرنامج، فأصبح عدد أطفال المجموعة التجريبية (٢٣) طفلاً وطفلة.

أدوات البحث: تم استخدام الأدوات التالية:

١. اختبار ذكاء الأطفال المصور (اجلال سري– ١٩٨٨):

قامت الباحثة باستخدام اختبار إجلال سري للذكاء وذلك لاختيار أفراد عينة البحث من المجموعة التجريبية. وذلك لعدة أسباب، من أهمها مناسبته لطفل الروضة، وسهولة تطبيقه (ملحق ١).

- **صدق المقياس:** استخدمت إجلال سرى صدق المحك باستخدام مقياس ستانفورد– بينيه للذكاء وكان معامل الصدق ٥٦,.، وقامت فاطمة حسن (٢٠٠٩) باستخدام صدق الاتساق وتراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٥٤– ٠.٨٣) وهو ما يدل على صدق المقياس.

- **ثبات المقياس:** استخدمت إجلال سرى طريقة إعادة الاختبار لتحديد معامل ثباته، وكانت قيمته ٠.٧١ وذلك للتأكد من ثبات هذا المقياس وصلاحيته لرياض الأطفال، وقامت فاطمة حسن (٢٠٠٩) باستخدام طريقة إعادة التطبيق بفاصل زمنى ١٥ يوم، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين (٠.٦٠– ٠.٩٥) مما يدل على ثبات المقياس.

٢– مقياس المستوى الاجتماعي للأسرة (اعداد/ الباحثة):

تم اعداد استمارة المستوى الاجتماعي للأسرة بهدف الوصول إلى أداة يمكن استخدامها في تحديد الوضع الاجتماعي للأسرة، ويتضمن المقياس عدة مستويات اجتماعية هي: منخفض جداً– منخفض– دون المتوسط– متوسط– فوق المتوسط– مرتفع– مرتفع جداً، ويعتمد المقياس في تحديد هذه المستويات على مؤشر المستوى التعليمي للوالدين، الأنشطة الثقافية للأسرة.

ويمكن تصنيف المؤشرات السابقة إلى عدة مستويات:

- **بعد التعليم:** ويقع في ثمانية مستويات.
- **بعد الأنشطة الثقافية:** ويقع في ثلاث مستويات.

وتستند استمارة المستوى الاجتماعي للأسرة إلى اختلاف المستويات الاجتماعية، وباستخدام مؤشرات لتحديد هذه المستويات ثم التعبير عنها في صورة أرقام من خلال المعادلة الآتية:

المستوى الاجتماعي للأسرة = (م ع ١ + م ع ٢) + م ق.

حيث (م ع ١)= المستوى التعليمي للأب.

(م ع ٢)= المستوى التعليمي للأم.

(م ق)= مستوى الأنشطة الثقافية للأسرة (ملحق٢).

٣. قائمة مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة. (إعداد/ الباحثة):

الهدف من القائمة: هدفت القائمة إلى تحديد بعض مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة والتي يجب تنميتها لدى طفل الروضة.

مصادر اشتقاق القائمة: اعتمدت الباحثة في تحديد مهارات استخدام الكمبيوتر المتضمنة في القائمة على مجموعة من المصادر:

- الرجوع إلى الأدبيات التربوية في مجال رياض الأطفال وتقنيات وتكنولوجيا التعليم منها على سبيل المثال: هنادي بدر (٢٠١٢)، نهيل الجابري (٢٠١١)، أحمد سالم عويس (٢٠١٠) أماني الشعيبي (٢٠٠٩)، سماح عبد الفتاح محمد مرزوق (٢٠٠٨).
- الرجوع إلى الدراسات التي تناولت مهارات الكمبيوتر في مرحلة رياض الأطفال مثل الدراسة التي قام بها موقع بريتلنكس (Breitlinks,2014) والذي قدم دليلاً استرشادي بقائمة المهارات المطلوبة لتدريس تكنولوجيا الكمبيوتر في رياض الأطفال، ويؤكد الدليل على أن مهارات تكنولوجيا الكمبيوتر يتم تعلمها بطريقة أفضل في سياق العمل الأكاديمي المستمر لمعلمة رياض الأطفال خاصة في تصميم الدروس والأنشطة التي ترتبط بالتكنولوجيا، وقد قسم الدليل الإرشادي المهارات التكنولوجية لأطفال مرحلة رياض الأطفال إلى ثلاث مهارات رئيسية وهى: أساسيات التعامل مع الكمبيوتر لطفل الروضة Basic Computer Use فتح وغلق الكمبيوتر، ومهارات استخدام الفأرة، وفهم تصميم سطح المكتب Desktopللكمبيوتر، واستخدام مميزات شريط المهام Taskbar وزر البدء Start

Buttonو التعامل مع برنامج الرسام Paint Brush ويتضمن استخدام الطفل لبرنامج الرسام، ومسئولية استخدام الكمبيوتر وتتضمن اظهار الطفل احتراماً للأجهزة التكنولوجية واستخدامها بأمان ومسئولية، ودراسة ليسلي Leslie)، (2014 والتي قسمت مهارات الكمبيوتر إلى ثلاث مستويات متدرجة: مهارات أساسية– مهارات متوسطة– مهارات متقدمة، ودراسة ساكيس وآخرون (Sackes,et al,2011)، والتي هدفت إلى استكشاف تطور مهارات الكمبيوتر لأطفال الروضة حتى الصف الثالث الابتدائي باستخدام مجموعة من البيانات المجمعة لدراسة طولية لتتبع نمو مهارات الكمبيوتر لدى طفل الروضة، وأظهرت النتائج أن البيئة الاجتماعية والاقتصادية وتوافر أجهزة كمبيوتر في منازل الأطفال كان لها أثر كبير في نمو مهارات الكمبيوتر لأطفال الروضة، وعمدت الدراسة الطولية إلى قياس نمو مهارات الكمبيوتر وتقيمها من خلال معرفة قدرة طفل الروضة على أداء مهارات الكمبيوتر بمساعدة المعلمة أو بغير مساعدتها وذلك من خلال قائمة بالمهارات الواجبة في تلك المرحلة، ودراسة بولارد وآخرون (Bullard et al.2010)و التي استهدفت بيان مدى أهمية خلق بيئات للتعلم من الميلاد حتى سن الثامنة للأطفال مع التركيز على اكتساب المهارات التكنولوجية خاصة الكمبيوتر، واستعانت الباحثة ببعض المهارات والمعايير التكنولوجية التي أعدتها الجمعية الدولية للتكنولوجية في التربية (ISTE) عام (٢٠٠٠) لأطفال الروضة حتى الصف الثاني الابتدائي، ومن أبرز المهارات والمعايير التي استعانت بها الباحثة في خلق بيئات تكنولوجية للطفل: استخدام الطفل لأدوات الإدخال Input Devices مثل الفأرة، ولوحة المفاتيح، وأدوات

الإخراج Output Devicesمثل الشاشة والطابعة، استخدام الطفل مجموعة متنوعة من الوسائط والمصادر التكنولوجية لأنشطة التعلم المباشر، استخدام المصادر التكنولوجية بهدف حل المشكلات والتواصل وعرض الأفكار والقصص، يظهر الطفل سلوك اجتماعي واخلاقي ايجابي عند استخدام التكنولوجية داخل قاعة النشاط، ودراسة لي Mccarrick & Lie)، (2007 التي استهدفت تقصي نتائج الدراسات التجريبية السابقة في الفترة من (١٩٨٥-٢٠٠٦) بهدف قياس فاعلية استخدام الكمبيوتر على أطفال الروضة على الجوانب: الاجتماعية والمعرفية، نمو اللغة، الدافعية للتعلم، وقد تم تحديد نتائج الدراسة استناداً على أسس النظريات الاجتماعية والمعرفية لكل من اريكسون وبياجيه وفيجوتسكي، وقد تم ايجاز تلك النتائج في الدعم المقدم للطفل من خلال البرامج المحملة على الكمبيوترات والتي تعتمد على التعلم النشط في رياض الأطفال كان لها أثر كبير في نمو الجوانب المعرفية والاجتماعية واللغة، وأشارت إلى تفاوت معدلات النمو المعرفي والاجتماعي واللغوي للطفل في هذه المرحلة حسب الدعم المقدم لهم في اكتساب مهارات الكمبيوتر سواء من معلمات رياض الأطفال أو من الآباء في المنزل، ودراسة أكوينلو وآخرون Akkoyunlu)، (et al,2002 والتي استهدفت استقصاء ومعرفة مهارات الكمبيوتر لأطفال الروضة، وتوصلت نتائجها إلى أن بعض رياض الأطفال لديها معايير لمهارات الكمبيوتر والبعض الآخر يستخدمها لتدريس بعض المفاهيم والمهارات، كما أظهرت النتائج أن خبرات الأطفال في مجال الكمبيوتر تعمل على تحسين العمليات المعرفية، والتعلم والاستكشاف، وحل المشكلات واتخاذ القرار، إلا أن

الدراسة حددت مهارتين أساسيتين فقط في مرحلة رياض الأطفال وهما: فتح وغلق الكمبيوتر، والقدرة على استخدام البرامج.

- الخبراء في مجال رياض الأطفال من أعضاء هيئة تدريس بقسم رياض الأطفال، وتكنولوجيا التعليم، مجموعة من معلمات رياض الأطفال.
- إعداد قائمة مهارات استخدام الكمبيوتر في صورتها المبدئية: حيث قامت الباحثة بتصميم قائمة مبدئية لبعض مهارات استخدام الكمبيوتر الواجب توافرها لأطفال الروضة (٥-٦) سنوات، وعرضها على مجموعة من المحكمين والخبراء في مجال التربية، ورياض الأطفال، والمناهج وطرق التدريس، وتقنيات التعليم (ملحق٣).
- صدق المحكمين: بعد عرض القائمة على السادة المحكمين قامت الباحثة بتعديل القائمة في ضوء آراء الخبراء والمحكمين وذلك من خلال حذف أو تعديل بعض المهارات.
- اعداد قائمة مهارات استخدام الكمبيوتر في صورتها النهائية: حيث قامت الباحثة في ضوء ما سبق من خطوات بتصميم الصورة النهائية لقائمة مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة والتي تحتوي على ما يلي:

- أنواع ومكونات الكمبيوتر.
- برامج الكمبيوتر.
- استخدامات الكمبيوتر.
- مهارات تشغيل وايقاف الكمبيوتر.

- مهارات التعامل مع اجزاء الكمبيوتر.
- مهارات التعامل مع برامج الكمبيوتر.

وهكذا تجيب قائمة مهارات استخدام الكمبيوتر في صورتها النهائية عن السؤال الأول للبحث والذي ينص على: ما مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة؟ (ملحق ٤).

٤. مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لطفل الروضة (اعداد/ الباحثة):

الهدف من المقياس: قامت الباحثة بإعداد مقياس تحصيلي لقياس مدى اكتساب طفل الروضة لبعض مهارات استخدام الكمبيوتر.

مصادر اشتقاق المقياس: قامت الباحثة بالاعتماد على مجموعة من المراجع العلمية في المجال منها الكتب والأبحاث والرسائل العلمية في مجال البحث. ويتضمن المقياس الجانب المعرفي والوجداني من مهارات استخدام الكمبيوتر وتتضمن: أنواع ومكونات الكمبيوتر– برامج الكمبيوتر– استخدامات الكمبيوتر.

محتوى المقياس: نظراً لطبيعة الفئة التي يتعامل معها البحث وعدم قدرتهم على القراءة في هذه المرحلة والتي لا يمكن معها الاعتماد على الاختبارات المقالية، لهذا قامت الباحثة بتصميم المقياس التحصيلي من خلال الاختبارات الموضوعية المصورة من أنواع: الاختيار من متعدد، والصواب والخطأ، كما مع مراعاة طبيعة المقياس ومناسبته لأهداف البحث فكان المقياس الكترونياً، وقد روعي عند تصميم أسئلة المقياس ما يلى:

- أن يقيس كل سؤال مفهوم واحد فقط.

- دقة الصور المعروضة للطفل ووضوحها.
- أن تتضمن البدائل المعروضة إجابة واحدة فقط صحيحة.

أن يستجيب الطفل مع أسئلة المقياس الكترونياً .

حيث تكون المقياس في صورته المبدئية من (٣٠) بطاقة موزعة على محاور المقياس الثلاثة.

تعليمات المقياس: روعي عند تصميم تعليمات المقياس البساطة والوضوح والاختصار، حيث أنها تميزت بما يلى:

- أن تكون سهلة وواضحة ومباشرة.
- تتم إجابة الطفل تحت إشراف الباحثة.
- أن تُعين الباحثة الطفل على توضيح الجزء الغامض دون الإيحاء بالإجابة.
- أن يكون هدف الأسئلة واضح للأطفال والباحثة.
- أن تكون ألوان الصور واضحة حتى تثير انتباه الأطفال.

أن تكون مستوى مهارات استخدام الكمبيوتر المطلوبة للإجابة عن أسئلة المقياس مناسبة لمستوى الطفل وأهداف البحث. (ملحق ٣)

الخصائص السيكومترية لمقياس مهارات استخدام الكمبيوتر: قامت الباحثة بإيجاد معاملات الصدق والثبات على النحو التالي:

الصدق الظاهري: حيث قامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من المحكمين من مجالات رياض الأطفال والمناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم (ملحق٣)، وقد تم إجراء بعض التعديلات على أسئلة المقياس، ثم قامت الباحثة بحساب نسبة الإتفاق بين المحكمين على أسئلة المقياس، كما هو موضح في الجدول التالي.

جدول (٢)

نسب اتفاق آراء المحكمين على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي

رقم السؤال	نسبة الاتفاق	رقم السؤال	نسبة الاتفاق	رقم السؤال	نسبة الاتفاق
١	١٠٠	١١	١٠٠	٢١	١٠٠
٢	١٠٠	١٢	١٠٠	٢٢	١٠٠
٣	١٠٠	١٣	٩٠,٩	٢٣	٨١,٨
٤	٩٠,٩	١٤	١٠٠	٢٤	١٠٠
٥	١٠٠	١٥	١٠٠	٢٥	١٠٠
٦	١٠٠	١٦	٨١.٨	٢٦	١٠٠
٧	١٠٠	١٧	١٠٠	٢٧	٩٠,٩
٨	٩٠,٩	١٨	١٠٠	٢٨	١٠٠
٩	١٠٠	١٩	١٠٠	٢٩	٨١,٨
١٠	١٠٠	٢٠	١٠٠	٣٠	١٠٠

حيث تراوحت بين (٨١,٨% ١٠٠%) بمتوسط (٩٣,٣%)، وقد تم حذف الأسئلة التي حصلت على نسبة اتفاق أقل من (٩٠%)، وكان عددهم ثلاث أسئلة (بطاقات) فأصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٢٧) بطاقة مما يشير إلى صدق المقياس (ملحق٥).

كما تم استخدام طريقة الاتساق الداخلي من خلال تطبيق المقياس على عدد (١٠) طفلاً وطفلة من غير عينة البحث الأساسية، ومن خلال إيجاد معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للمقياس.

جدول (٣)

معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للمقياس

أبعاد المقياس	معامل الصدق
أنواع ومكونات الكمبيوتر	٠,٨١
برامج الكمبيوتر	٠,٧٣
استخدامات الكمبيوتر	٠.٧٦

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط لمحاور المقياس الأربعة تراوحت ما بين (٠.٧٣– ٠.٨٢) وهى معاملات ارتباط دالة مما يدل على صدق المقياس.

ثبات المقياس: تم تطبيق مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة على عدد (١٠) أطفال من غير عينة البحث الأساسية بطريقة إعادة التطبيق بفاصل زمني بين التطبيقين الأول والثاني (١٥) يوم، وتم حساب معامل الارتباط بينهما باستخدام معادلة سبيرمان.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لطفل الروضة

أبعاد المقياس	معامل الثبات
أنواع ومكونات الكمبيوتر	٠.٦٨
برامج الكمبيوتر	٠.٨٢
استخدامات الكمبيوتر	٠.٦٥
الدرجة الكلية	٠.٧٨

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط لمحاور المقياس تراوحت ما بين (٠.٦٥- ٠.٨٤) وهى معاملات ارتباط دالة مما يدل على ثبات المقياس.

تصحيح المقياس:

- تقوم الباحثة أو المعلمة بتطبيق المقياس على أطفال العينة، ويراعى تسجيل إجابات الأطفال على الأسئلة كاملة وبكل دقة كما يؤديها الطفل.
- يمنح الطفل درجة واحدة إذا كانت الإجابة صحيحة (ملحق٦).
- التقدير الكمي للمقياس: تم تحديد درجة واحدة لكل سؤال، وبذلك تكون الدرجة العظمى للمقياس (٢٧)، والدرجة الصغرى للمقياس = (صفر) درجة.

٥. مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر الأدائي لطفل الروضة (اعداد/ الباحثة):

الهدف من المقياس: قامت الباحثة بإعداد مقياس أدائي عملي لقياس مدى اكتساب طفل الروضة لبعض مهارات استخدام الكمبيوتر والتي لم يتضمنها المقياس التحصيلي.

مصادر اشتقاق المقياس: قامت الباحثة بالاعتماد على مجموعة من المراجع العلمية في المجال منها الكتب والأبحاث والرسائل العلمية في مجال البحث.

ويتضمن المقياس الجانب المهارى الأدائي لاستخدام الكمبيوتر ويحتوي على:

- مهارات تشغيل وايقاف الكمبيوتر.
- مهارات استخدام اجزاء الكمبيوتر.
- مهارات استخدام برامج الكمبيوتر.

محتوى المقياس: نظراً لطبيعة المهارات المطلوبة فقد تم الاعتماد على الأداء العملي لمهارات استخدام الكمبيوتر والذي يعتمد على مجموعة من الأوامر اللفظية/ المهارات وعلى الطفل الاستجابة لها وتنفيذها على جهاز الكمبيوتر مباشرة وقد روعي عند تصميم أسئلة المقياس نفس شروط ومواصفات المقياس التحصيلي.

حيث تكون المقياس في صورته المبدئية من (٣٠) مهارة فرعية موزعة على محاور المقياس الثلاثة على التوالي: مهارات تشغيل وايقاف الحاسب– مهارات استخدام أجزاء الكمبيوتر– مهارات استخدام برامج الكمبيوتر: ٨– ١٠–١٢.

تعليمات المقياس: روعي عند تصميم تعليمات المقياس البساطة والوضوح والاختصار، حيث أنها تميزت بنفس مواصفات المقياس التحصيلي من حيث الدقة والبساطة والوضوح.

الخص٧ائص السيكومترية لمقياس مهارات استخدام الكمبيوتر الادائي العملي: قامت الباحثة بإيجاد معاملات الصدق والثبات على النحو التالي:

الصدق الظاهري: حيث قامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من المحكمين من مجالات رياض الأطفال والمناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم (ملحق٣) ثم قامت الباحثة بحساب نسبة الاتفاق بين المحكمين على أسئلة المقياس كما هو موضح في الجدول.

جدول (٥)

نسب اتفاق آراء المحكمين على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي

رقم السؤال	نسبة الاتفاق	رقم السؤال	نسبة الاتفاق	رقم السؤال	نسبة الاتفاق
١	١٠٠	١١	١٠٠	٢١	١٠٠
٢	١٠٠	١٢	١٠٠	٢٢	١٠٠
٣	١٠٠	١٣	٩٠,٩	٢٣	٩٠,٩
٤	١٠٠	١٤	١٠٠	٢٤	١٠٠
٥	١٠٠	١٥	٩٠,٩	٢٥	١٠٠
٦	١٠٠	١٦	١٠٠	٢٦	١٠٠
٧	١٠٠	١٧	٩٠,٩	٢٧	٩٠,٩
٨	٩٠,٩	١٨	٨١,٨	٢٨	٨١,٨
٩	٩٠,٩	١٩	١٠٠	٢٩	١٠٠
١٠	١٠٠	٢٠	١٠٠	٣٠	١٠٠

حيث تراوحت بين (٨١,٨% ١٠٠%) بمتوسط (٩٠,٩%)، وقد تم حذف الأسئلة التي حصلت على نسبة اتفاق أقل من (٩٠%)، وكان عددهم (٢) فأصبح المقياس في صورته النهائية يتكون من (٢٨) بطاقة مما يشير إلى صدق المقياس (ملحق٧).

كما تم استخدام طريقة الاتساق الداخلي من خلال تطبيق المقياس على عدد (١٠) أطفال من غير عينة البحث الأساسية، ومن خلال إيجاد معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للمقياس.

جدول (٦)

معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للمقياس

أبعاد المقياس	معامل الصدق
مهارات تشغيل وإيقاف الكمبيوتر	٠,٦٣
مهارات استخدام أجزاء الكمبيوتر	٠,٧٨
مهارات استخدام برامج الكمبيوتر	٠,٧١

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط لمحاور المقياس الثلاث تراوحت ما بين (٠.٦٣– ٠.٧٨) وهى معاملات ارتباط دالة مما يدل على صدق المقياس.

ثبات المقياس: تم تطبيق مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة على عدد (١٠) طفلاً وطفلة من غير عينة البحث الأساسية بطريقة إعادة التطبيق بفاصل زمني بين التطبيقين الأول والثاني (١٥) يوم، وتم حساب معامل الارتباط بينهما باستخدام معادلة سبيرمان.

جدول (٧)

معامل الارتباط بين التطبيقين الأول والثاني لمقياس مهارات استخدام الحاسب الأدائي لطفل الروضة

أبعاد المقياس	معامل الصدق
مهارات تشغيل وايقاف الكمبيوتر	٠,٨٠
مهارات استخدام أجزاء الكمبيوتر	٠,٧٤
مهارات استخدام برامج الكمبيوتر	٠.٧٢

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط لمحاور المقياس تراوحت ما بين (٠.٧٢– ٠.٨٤) وهى معاملات ارتباط دالة مما يدل على ثبات المقياس.

تصحيح المقياس:

تقوم الباحثة أو المعلمة بتطبيق المقياس على أطفال العينة، ويراعى تسجيل استجابات الأطفال على المهارات المطلوبة وبكل دقة كما يؤديها الطفل حيث تم تحديد طريقة أداء طفل الروضة وذلك إلى ثلاث مستويات وهي ممتاز = ٣ درجات، جيد = درجتان، ضعيف = درجة واحدة (ملحق٨).

التقدير الكمي للمقياس: تم تحديد ثلاث مستويات لكل مهارة، وبذلك تكون الدرجة العظمى للمقياس (٥٤)، والدرجة الصغرى للمقياس = (١٨) درجة.

٦. برنامج قصص الكترونية لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة.اعداد/ الباحثة

وفى هذا الجزء يجيب البحث عن السؤال الثاني والذى ينص على: ما مكونات برنامج القصص الالكترونية المقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة؟

أسس تصميم برنامج القصص التعليمية الالكترونية:

عند تصميم برنامج القصص الالكترونية لطفل الروضة تم مراعاة الأسس التالية:

١. كفاءة القصص الالكترونية والأنشطة المصاحبة سواء الالكترونية أو غير الالكترونية في تحقيق أهداف البحث.

٢. أن يتناسب البرنامج المقترح سواء من حيث الأهداف أو القصص الالكترونية المتضمنة أو الأنشطة المصاحبة لمستوى الأطفال عينة البحث.

٣. أن تتنوع الأنشطة المصاحبة ما بين الأنشطة الإلكترونية وغير الالكترونية وتتكامل بما يتناسب ومستوى أطفال عينة البحث وطبيعة أهداف البحث.

٤. أن يدعم البرنامج فرص ترجمة المعارف ومهارات استخدام الحاسب قيد البحث.

٥. أن توافر فرص وأساليب التعزيز الكافية والمناسبة مما يدعم اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر.

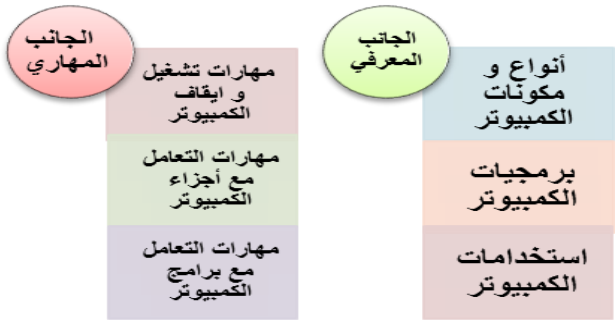
٦. أن تتنوع الأنشطة بين الأنشطة الفردية والجماعية والمجموعات الصغيرة.

خطوات إعداد برنامج القصص الالكترونية:

في ضوء ما تم الاطلاع عليه من أدبيات ودراسات سابقة تتعلق بمحاور مهارات استخدام الكمبيوتر الرئيسية والفرعية التي تم تحديدها من خلال قائمة مهارات استخدام الكمبيوتر لطفل الروضة، كذلك تم الاطلاع على مجموعة من القصص سواء المكتوبة أو الالكترونية، تم اعداد برنامج القصص الالكترونية في ضوء الخطوات التالية:

تحديد الأهداف العامة:

يهدف برنامج القصص الالكترونية المقترح إلى تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.



ويتفرع من هذا الهدف:

- التعرف على أنواع ومكونات الكمبيوتر.
- التعرف على برامج الكمبيوتر.

- التعرف على استخدامات الكمبيوتر.
- تنمية مهارات تشغيل وايقاف الكمبيوتر..
- تنمية مهارات التعامل مع أجزاء الكمبيوتر.
- تنمية مهارات التعامل مع برامج الكمبيوتر.

٢. تحديد الأهداف الإجرائية للبرنامج:

تم تحديد الأهداف الإجرائية للبرنامج، وقد روعي أن تكون شاملة للمجالات: المعرفية، والوجدانية، والنفسحركية بما يتناسب وخصائص طفل الروضة وطبيعة البرنامج، حيث تم مراعاة ما يلي:

- تتنوع الأهداف تبعاً للمجالات الثلاثة: المعرفي– والوجداني– والمهارى والمستويات التي تندرج تحت كل مجال.
- تتناسب مع خصائص طفل الروضة وميوله واحتياجاته.
- تراعي خصائص الوسيط الذي يُقدم من خلاله المحتوى العلمي في البحث الحالي من خلال الكمبيوتر، مع مناسبة الأنشطة المصاحبة سواء كانت الكترونية وغير الكترونية وتتكامل لتحقيق أهداف البحث.
- أن تُصاغ صياغة واضحة، وتكون واقعية وقابلة للتطبيق والملاحظة والقياس.

٣. تحديد محتوى البرنامج:

بعد تحديد الأهداف، تم ترجمة الأهداف إلى سيناريوهات قصصية تساهم في تحقيقها، حيث اشتمل البرنامج على عدد (٢٥) قصة، مع مراعاة التنوع في الشخصيات ومناسبة النص والمحتوى للقدرات العقلية واللغوية لطفل الروضة، مع استخدام اللغة العربية الفصحى المبسطة.

حيث تم اختيار مجموعة من القصص الالكترونية المتاحة سواء على شبكة الانترنت أو مطبوعة على الاسطوانات المدمجة CD ومتاحة في السوق.

تم برمجة مجموعة القصص الالكترونية في ضوء أهداف البحث حيث اشتملت على مجموعة من الأنشطة المصاحبة المتنوعة بين الفني والانشودة والالعاب، الالكترونية وغير الالكترونية، حيث تتكامل لتحقيق أهداف البحث في تنمية بعض مهارات الكمبيوتر قيد البحث لدى طفل الروضة.

تم عرض البرنامج المقترح على مجموعة من المحكمين في مجالات مختلفة: رياض الأطفال– المناهج وطرق التدريس– تقنيات وتكنولوجيا التعليم (ملحق٣) للوقوف على:

- مدى مناسبة برنامج القصص الالكترونية لخصائص طفل الروضة.
- مدى مناسبة الأهداف العامة والاجرائية للبرنامج المقترح لمحاور مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لطفل الروضة.
- مدى مناسبة القصص الالكترونية لتحقيق أهداف البرنامج، ومدى مراعاة مقومات البناء القصصي الفنية والتربوية، ومناسبة مدة العرض وسرعته، ومدى انسيابية الحركة، ومناسبة النص والصوت لطفل الروضة.
- مدى مناسبة وارتباط الأنشطة المصاحبة لمضمون القصة الالكترونية وأهداف البحث.

وبناء على آراء السادة المحكمين تم اجراء بعض التعديلات المناسبة على الأنشطة المصاحبة، بينما لم يتم اجراء تعديلات على

القصص الالكترونية، حيث حصلت على نسبة موافقة (١٠٠%). وبذلك أصبح البرنامج المقترح قابل للتطبيق.

وبذلك أصبح البرنامج يتكون من (٢٥) برنامج يحتوى على (٢٥) قصة الكترونية و(٥٠) نشاط مصاحب بمعدل نشاطين لكل قصة بالإضافة إلى برنامج التهيئة في بداية البرنامج وبرنامج الختام في نهاية البرنامج، والذى يشتمل كل منهما على ثلاث أنشطة متنوعة (ملحق٩).

الجدول الزمنى للبرنامج:

يقسم برنامج القصص الالكترونية المقترح على خمسة أسابيع بواقع خمسة أيام أسبوعيا، حيث اشتمل البرنامج على (٢٧) برنامج يومي يشتمل على (٢٥) قصة الكترونية وعدد (٢) نشاط تطبيقي لكل قصة، وزمن النشاط الواحد ثلاثون دقيقة بمعدل ٦٠ دقيقة يوميا على مدى (٥) أسابيع بالإضافة إلى برنامج التهيئة وبرنامج الختام، بإجمالي (٢٧) ساعة وزمن النشاط الواحد موزع كالاتي:

- ٥ ق تهيئة. – ٢٠ ق تنفيذ القصة.
- ٣٠ ق أنشطة مصاحبة. – ٥ ق تقويم.

وفيما يلى نعرض نموذج لأنشطة البرنامج:

قصة سمسم والحاسوب

الأهداف السلوكية: في نهاية النشاط يستطيع كل طفل أن:

- يجلس الجلسة الصحيحة أمام الكمبيوتر.
- يحدد بعض استخدامات الكمبيوتر.
- يصغي لأحداث القصة.

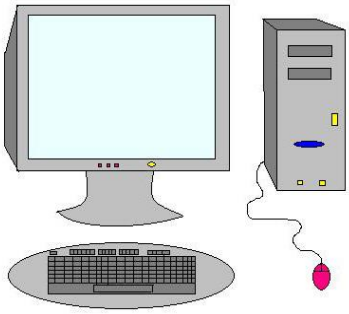
التقنيات التربوية: جهاز كمبيوتر – CD– شاشة عرض.

ملخص القصة: تدور أحداث القصة حول الطفل سمسم الذي يشارك في مسابقة للجري على مستوى مدرسته، وقد فاز وحصل على المركز الأول في السباق، ووعده والده بهدية وطلب منه التفكير واختيار تلك الهدية، وفكر سمسم كثيراً حتى نام وهو يفكر، وهنا حلم سمسم بأنه دخل عالم الهدايا الذى بدأت فيه كل هدية تعرض استخدامها وتطلب منه اختيارها حيث أنها مفيدة، وبعدها وجد في النهاية جهاز يقول له: أنا عندي كل شيء تقدر تعزف عليا الموسيقى مثل البيانو، وعندي ترسم وتستخدم الفرش والألوان، وعندي الأغاني والاناشيد التي تحبها، كما يمكنك اللعب بألعاب جميلة وممتعة، وأكد عليه نظام الجلوس على الكرسي حتى لا يحدث مشكلة لديه في الظهر، وعندما استيقظ سمسم في الصباح وقابل والده سأله عن نوع الهديه التي اختارها، قال له الكمبيوتر، فسأله: لماذا؟ أخذ سمسم يعدد لوالده استخدامات الكمبيوتر التي عرفها، وهنا سعد والده به لأنه اختار شيء مفيد، وقال له: الكمبيوتر له استخدامات كثيرة سوف تعرفها فيما بعد.

https://www.youtube.com/watch?v=BVOIo_K4hSw

التقويم: تسأل المعلمة الأطفال وتطلب منهم الجلوس بطريقة صحيحة.. الجلسة الصحيحة أمام الكمبيوتر.

(١) أنشودة في صفنا جهاز:



الأهداف السلوكية: في نهاية النشاط يستطيع الطفل أن:

- يسمي أجزاء الحاسب.
- يحدد وظيفة أجزاء الحاسب.
- يردد كلمات الأنشودة بالإيقاع المناسب.
- يشارك في النشاط.

التقنيات التربوية: جهاز كمبيوتر- شاشة عرض- CD- نماذج مجسمة لأجزاء الحاسب.

كلمات الأنشودة:

في صفنا جهاز يشبه التلفاز ذكي ظريف صديق لطيف
ينقل الخبر ويعرض الصور بلمح البصر كمبيوتر
في صفنا جهاز يشبه التلفاز صباح الخير يا أطفال
صباح الخير يا أستاذ
أستاذنا الحبيب نعم يا كمال هل من سؤال
عرفنا يا أستاذ على هذا لجهاز
اسمه الحاسوب آسر القلوب.. تجمعوا حول الجهاز واسمعوا
أنا الفارة.... أنا الفارة أقود السهم بمهارة أنا المفتاح للحاسوب
أنبش..... أنبش أسراره
أنا شاشة رائعة الألوان أحب الاجتهاد في العمل أهم ما في العمل
الإتقان لا أعرف التعب والملل

هل تعرفون من أنا... من أنت يا صاحبنا أنا المعالج أنا المعالج أترجم الأوامر أساعد الذواكر

تنفيذ النشاط: تعرض المعلمة الأنشودة على الأطفال بشكل كلي، ثم تقدم الأنشودة في شكل مقاطع، مع تدريب الأطفال على حفظ وأداء الأنشودة والالتزام بالإيقاع، وفي النهاية تقسم الأطفال إلى فريقين: فريق يؤدي كلمات الأنشودة والفريق الثاني يؤدي الحركات المناسبة مع عرض أجزاء الكمبيوتر حسب المقاطع.

(٢) نشاط فني: تلوين أجزاء الحاسب:

الأهداف السلوكية: بعد الانتهاء من النشاط يستطيع الطفل أن:

- يلون أجزاء الكمبيوتر حسب تعليمات البطاقة.
- يسمي أجزاء الكمبيوتر الموضحة في البطاقة.
- يلتزم بتعليمات النشاط.

التقنيات التربوية: بطاقات غير ملونة– ألوان

تنفيذ النشاط: تقدم المعلمة للأطفال بطاقة تحتوى على مجموعة صور لأجزاء الكمبيوتر وغيرها، وعلى الطفل تلوين أجزاء الكمبيوتر فقط. https://www.youtube.com/watch

تجربة البحث الأساسية: تكونت تجربة البحث الأساسية من ثلاث مراحل:

١- **القياس القبلي:** تم تطبيق القياس القبلي لعينة البحث لمتغير مهارات استخدام الكمبيوتر لدى أطفال المجموعة التجريبية.

٢. **تطبيق البرنامج المقترح:** تم تطبيق برنامج القصص الالكترونية المقترح على أطفال المجموعة التجريبية من أطفال الروضة، وتم تطبيق البرنامج بواقع (٦٠) دقيقة يومياً على مدى خمسة أيام أسبوعيا، بواقع (٢٧) ساعة لمدة (٥) أسابيع، ويتضمن البرنامج مهارات استخدام الكمبيوتر قيد البحث بمحوريه: المعرفي والذي يتضمن أنواع ومكونات الكمبيوتر، برامج الكمبيوتر، استخدامات الكمبيوتر، والمهارى ويتضمن مهارات تشغيل وايقاف الكمبيوتر – مهارات استخدام أجزاء الكمبيوتر – مهارات استخدام برامج الكمبيوتر.

حيث تم إكسابها لأطفال الروضة من خلال تعرضهم لبرنامج القصص الالكترونية المقترح حيث يتسم البرنامج بالمرونة والتنوع في الأنشطة بما يتناسب والاحتياجات التدريبية لعينة البحث، وبالتالي اندماجهم ومشاركتهم بشكل إيجابي في الأنشطة.

٣. **القياس البعدي:** بعد انتهاء الفترة المحددة للتطبيق تم إجراء القياس البعدي لمتغير مهارات استخدام الكمبيوتر على جميع أطفال المجموعة التجريبية وبنفس الشروط التي تمت في القياس القبلي.

إجراءات البحث: قامت الباحثة بإتباع الإجراءات التالية:

١- تم دراسة مجتمع البحث (أطفال روضة نزلة العساكر) لتحديد عينة البحث

٢- تم عمل حصر للروضة لتحديد القاعة المناسبة قبل البدء في إجراءات التطبيق.

٣- تم تطبيق الاختبارات والمقاييس المستخدمة على الأطفال عينة البحث للتأكد من مناسبتها لعينة البحث.

٤- تم حساب المعاملات العلمية لأدوات البحث (الصدق والثبات).

٥- تم تحديد عينة البحث.

٦- تم إجراء التجربة الأساسية/ الميدانية حيث قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث على أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي، ثم تطبيق البرنامج المقترح على أطفال المجموعة التجريبية، ثم تطبيق أدوات البحث على أطفال المجموعة التجريبية للقياس البعدي.

الأساليب الإحصائية المستخدمة: تم استخدام المعالجات الإحصائية التالية:

١- معامل الارتباط للتحقق من صدق وثبات أدوات البحث (مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر المصور التحصيلي/ مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي).

٣- معادلة كا٢.

٣- اختبار ولكوكسن (Wilcoxon) لحساب دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية.

خامساً: التحقق من صحة الفروض وعرض وتفسير النتائج:

نتناول فيما يلي نتائج البحث في ضوء الفروض، وما أسفرت عنه الدراسة الميدانية، مع عرض النتائج التي توصلت إليها وتفسيرها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، ويتم ذلك من خلال عرض الفرض.

ويلي ذلك المعالجات الإحصائية ثم عرض النتيجة ثم مناقشة وتفسير هذه النتيجة.

التحقق من صحة الفرض الأول:

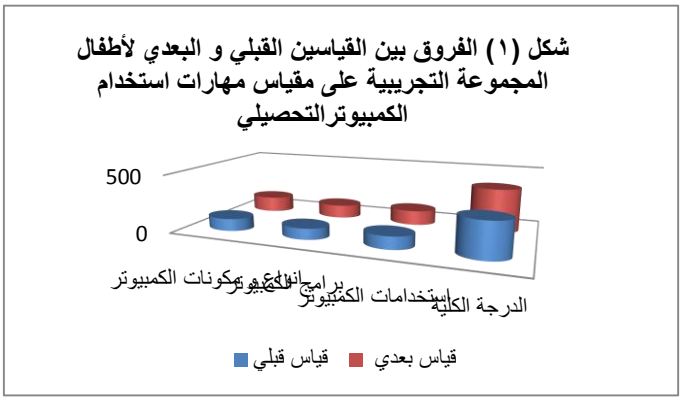
ينص الفرض الأول على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب دلالة الفروق بين رتب أطفال المجموعة التجريبية على أدوات مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي باستخدام اختبار ولكوكسن (Wilcoxon) كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٨)

يوضح دلالة الفروق بين رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي باستخدام اختبار ولكوكسن (Wilcoxon) (ن = ٢٣)

أبعاد المقياس	القياس	ن	متوسط الرتب	ر٢	Z
أنواع ومكونات الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	١ ٢٠ ٢ ٢٣	٦,٥٠ ١١,٢٣	٦,٥٠ ٢٢٤,٥٠	٣,٨١٩
برامج الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	٠ ٢٠ ٣ ٢٣	٠ ١٠,٥٠	٠ ٢١٠,٠٠	٤,٤٧٢
استخدامات الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الاجمالي	٠ ١٦ ٧ ٢٣	٠ ٨,٥٠	٠ ١٣٦,٠٠	٣,٨٩١
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	٠ ٢١ ٢ ٢٣	٠ ١١,٠٠	٠ ٢٣١,٠٠	٤,٠٣٢



يتضح من جدول (٨) والشكل التخطيطي (١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية من أطفال الروضة على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي حيث تراوحت قيمة (z) ما بين (٣,٨١٩) و(٤,٤٧٢) وجميعها دالة مما يشير إلى فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

وتُرجع الباحثة الفروق إلى استخدام برنامج القصص الالكترونية الذى يتضمن مجموعة من المعارف المرتبطة بالحاسب والكمبيوتر من حيث مكوناته ووظائف كل جزء، وأنواع البرامج المتاحة مع جهاز الكمبيوتر وكيفية الاستفادة منها، وأشكال الأيقونات التي ترمز لبعض البرامج، وكيفية الجلسة الصحيحة أمام جهاز الكمبيوتر بالإضافة الى السلوكيات الصحيحة التي تحافظ على جهاز الكمبيوتر ومستخدمه.

هذا بالإضافة إلى الأنشطة المصاحبة التي تتنوع من حيث الالكترونية أو غير الالكترونية، أو من حيث نوع النشاط: فني–

أنشودة– لعبة، مما ساهم في اشباع ميول عدد كبير من أطفال العينة وساهم بالتالي في تحقيق أهداف البحث من حيث اكتسابهم للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات استخدام الكمبيوتر.

حيث ساهمت القصص الالكترونية في اكتساب طفل الروضة لمجموعة من المعارف والمفاهيم المتطورة والحديثة والمبسطة والمناسبة للطفل بصورة مشوقة تعتمد على عناصر وخصائص القصة الالكترونية من حيث اعتمادها على الصوت والحركة والموسيقى والمؤثرات الصوتية والألوان والخلفيات..... إلخ. مما يتفق مع أراء (ماضيه، ٢٠١٠) و(صالح، ٢٠٠٨) و(البريكي، ٢٠٠٦) و(فهيم، ٢٠٠٤).

كما اعتمد البرنامج على مميزات القصة الالكترونية من حيث إمكانية طبع عدة نسخ إضافية من القصص دون الحاجة إلى أجهزة خاصة أو غالية الثمن، مما ساهم في امكانية تكرارها واعادة عرضها عدة مرات، حيث أتاحت الباحثة القصص الالكترونية المتضمنة في البرنامج المقترح للأطفال بحيث يتمكنوا من الاستماع إليها ومشاهدتها في المنزل مرة أخرى مما ساهم في تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل مما يتفق مع ما أشار إليه (شبلول، ١٩٩٩).

كما تُرجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لمراعاة خطوات عرض القصة حيث التزمت الباحثة بتهيئة الأطفال للقصة قبل عرضها الكترونياً حتى يتعرف الأطفال على أحداث وشخصيات القصة، مع استخدام حركات وايماءات وصوت معبرا يتناسب مع محتوى القصة، والتأكيد على أهمية الاصغاء ومتابعة أحداث القصة للأطفال، بالإضافة إلى تأكيد الباحثة على محتوى القصة من

خلال مجموعة من الأسئلة حول محتوى وأحداث وشخصيات ومفاهيم القصة، مما ساهم في تحقيق أهداف البرنامج من اكتساب الطفل مجموعة المفاهيم والمهارات المتضمنة في البحث مما يتفق مع ما أشار إليه (مصطفى، ٢٠٠٤). كما تتفق نتيجة الفرض الأول من وجود فروق ذات دلالة احصائية بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي مع دراسة (النزاوي، ٢٠١٥) التي أوضحت فاعلية استخدام القصص الالكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية، ودراسة (العريان، ٢٠١٥) التي أشارت إلى فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، ودراسة (سالم، ٢٠١١) التي أوضحت فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاخلاقية لطفل ما قبل المدرسة، ودراسة (عبد الله، ٢٠١١) التي أشارت إلى فاعلية القصص الالكترونية التفاعلية في تنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لدى طفل الروضة، ودراسة (جونبات، ٢٠١١) إلى فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة، ودراسة عرفان (٢٠٠٩) التي استخدمت القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاجتماعية، ودراسة الزهراني (٢٠٠٨) حيث أوضحت فاعلية القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في تنمية مهارات الاستماع الناقد.

وتخلص الباحثة مما سبق إلى تحقق صحة الفرض الأول في وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لطفل الروضة.

التحقق من صحة الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي لصالح القياس البعدي.

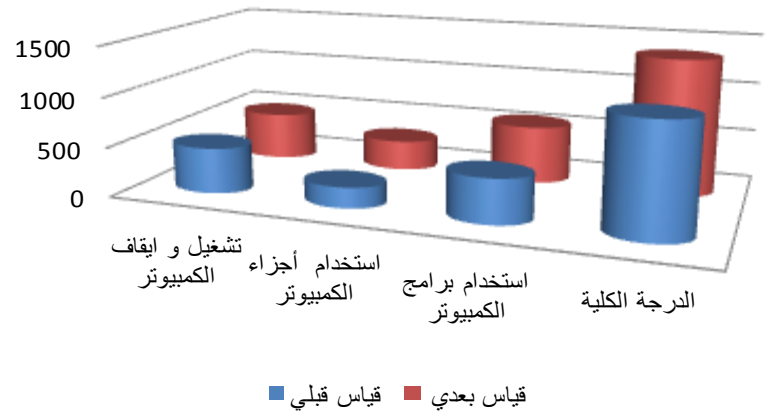
وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب دلالة الفروق بين رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية على أدوات مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي باستخدام اختبار ولكوكسن (Wilcoxon)كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (٩)

يوضح دلالة الفروق بين رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي باستخدام اختبار ولكوكسن (Wilcoxon) (ن = ٢٣)

أبعاد المقياس	القياس	ن	متوسط الرتب	ر٢	Z
مهارات تشغيل و ايقاف الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	١ ٣ ٢٣	٣,٠٠ ١٠,٨٩	٣,٠٠ ٢٠٧,٠٠	٣,٨٢٦
مهارات استخدام أجزاء الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	١ ٢١ ١ ٢٣	١,٠٠ ١٢,٠٠	١,٠٠ ٢٥٢,٠٠	٤,٠٩٤
مهارات استخدام برامج الكمبيوتر	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	٠ ٢١ ٢ ٢٣	٠,٠٠ ١١,٠٠	٠,٠٠ ٢٣١,٠٠	٤,٠٢٥
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية الإجمالي	٢ ٢١ ٠ ٢٣	٣,٥٠ ١٢,٨١	٧,٠٠ ٢٦٩,٠٠	٣,٩٨٨

شكل (٢) الفروق بين القياسين القبلي و البعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي



يتضح من جدول (٩) والشكل التخطيطي (٢) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية من أطفال الروضة على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي حيث تراوحت قيمة (z) ما بين (٣,٨٢٦) و(٤,٩٨٨) وجميعها دالة مما يشير إلى فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

تُرجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي إلى تدريب الأطفال على تلك المهارات من خلال برنامج مخطط ويحتوى على مجموعة من القصص الالكترونية بكل ما تتميز به خصائص وسمات تجذب الأطفال لمتابعتها، وبما يحتويه البرنامج من أنشطة مصاحبة تتنوع بين الانشطة الالكترونية وغير الالكترونية من

أنشطة فين وألعاب وأناشيد متنوعة تساهم في التأكيد على المهارات المتضمنة في البرنامج المقترح، كما أن البرنامج المقترح اعتمد على تدريب الأطفال بشكل عملي وممارسة مهارات استخدام الحاسب بصورة متكررة في عدة مواقف مما ساهم في تحقيقي أهداف البحث والبرنامج من تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

مما يتفق مع ما أشارت إليه (منى جاد، ٢٠١٣) حيث أكدت على أنه يجب أن يبدأ تدريب الأطفال على المهارات الأساسية للتعلم واكسابهم اياها منذ المراحل الأولى لالتحاقهم بالروضة وبشكل متدرج تراعي فيه مستويات النمو والنضج والفروق الفردية بين الأطفال، ومن المهارات الأساسية في العصر الحالي، عصر تكنولوجيا المعلومات مهارات استخدام الحاسب والتي لا غني عنها ولابد أن يتمكن كل طفل من المهارات الأساسية المناسبة لهذه المرحلة حيث يتم توظيف الحاسب أو الكمبيوتر في رياض الأطفال ويتعامل الطفل مع الأجهزة الالكترونية كالحاسب والهاتف المحمول وجميعها يتطلب اكتساب الطفل لمجموعة من المهارات الأساسية في هذ المجال.

حيث ترجع أهمية اكساب المهارات وتنميتها لطفل ما قبل المدرسة أنها تكسبه القدرة على أداء الأعمال في يسر وسهولة وترفع مستوى اتقانه لأداء الأعمال المختلفة، كذلك تساعد الطفل على اكتساب الميل الى التعلم وتجعله قادراً على مسايرة التطورات العلمية والتكنولوجية وتوسيع علاقاته بالآخرين، كذلك تمهد المهارات التي يكتسبها الطفل إلى اكتساب العادات المختلفة وتساعده على تحقيق التعلم الذاتي في مجالات كثيرة من مجالات الحياة مما يتفق مع المعايير القومية لرياض الأطفال في مصر (٢٠١٠). كما تُرجع الباحثة النتيجة إلى طبيعة ومحتوى

البرنامج المقترح حيث اعتمد على التدريب والمران وتكرار ممارسة المهارات في مواقف متنوعة مما يتفق مع آراء (جابر، ٢٠٠٩)، بالإضافة الى اعتماد البرنامج على مفهوم الاقتران حيث راعى البرنامج التوقيت والتآزر والترتيب الصحيح لمحتوى البرنامج من مهارات استخدام الكمبيوتر مما يتفق مع آراء (أبو حطب وصادق، ٢٠٠٠).

وتتفق هذه النتيجة مع آراء (كنسارة وعطار، ٢٠٠٩) من حيث كيفية تقديم وعرض مهارات استخدام الحاسب في البرنامج المقترح فقد اعتمد البرنامج على المزج بين الطريقتين الكلية والجزئية لعرض المهارة، حيث تعرض القصة الالكترونية المهارة بصورة كلية حيث ساهمت في ادراك الطفل للعلاقات بين المهارات، ثم يتم التدريب على خطوات ممارسة المهارة مما ساهم في اكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر قيد البحث، كما ساهم ذلك في سرعة تعلم واكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر المتضمنة في البرنامج المقترح مما يتفق مع آراء (أبو حطب وصادق، ٢٠٠٠).

ومما ساهم في اكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر قيد البحث اعتماد برنامج القصص الالكترونية بما يتضمنه من قصص الكترونية وانشطة مصاحبة الكترونية وغير الكترونية اعتماد البرنامج على التعزيز المناسب لطبيعة الطفل وبصفة خاصة التغذية الراجعة الاخبارية مما ساهم في رفع مستوى أداء الأطفال لمهارات استخدام الحاسب مما يؤكد ما أشار إليه (أبو حطب، وصادق، ٢٠٠٠).

كما تُرجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي إلى تعرض الأطفال لبرنامج القصص الالكترونية الذى تناول مهارات استخدام الكمبيوتر بصورة شاملة للجوانب المعرفية- المهارية- الوجدانية، حيث اهتم البرنامج بإكساب طفل الروضة الجانب المعرفي الأساسي الذي يرتبط بمهارات استخدام الكمبيوتر، والجانب الوجداني المطلوب لممارسة مهارات استخدام الكمبيوتر بصورة ايجابية مما يتفق مع آراء (أبو السعود، ٢٠٠٨).

وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت إليه دراسة قاسم (٢٠١٦) التي أوضحت فاعلية نموذج مقترح قائم على العوالم الافتراضية لتدريب طفل ما قبل المدرسة على مهارات استخدام مصادر التعلم، ودراسة (الجوهري، ٢٠١٥) والتي أظهرت فاعلية برنامج تدريبي قائم على استخدام البرمجيات لتنمية مهارات معلمات رياض الأطفال في تعليم المفاهيم الرياضية للطفل بمنهج (حقي. ألعب وأتعلم وأبتكر)، ودراسة (ثابت، ٢٠١٥) حيث أشارت إلى فاعلية برنامج حاسوبي مقترح لتنمية مفهوم البيئة وعلوم الأرض عند طفل الروضة، ودراسة (مرزوق، ٢٠٠٨) والتي أكدت على دور التعليم المبرمج في تنمية بعض المفاهيم الفيزيائية لدى أطفال مرحلة الرياض.

كما تُرجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي إلى تعرض الأطفال لبرنامج القصص الالكترونية الذي اعتمد على مجموعة من الأنشطة الالكترونية المصاحبة للقصص الالكترونية

مما يتفق مع ما أشارت إليه دراسة (المنصور، ٢٠١٦) من فاعلية برامج ركن الحاسب الآلي ودورها في اكساب طفل الروضة مهارات القراءة والكتابة، ودراسة (سيد، ٢٠١٥) التي أشارت إلى فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، ودراسة (الخضيري، ٢٠١٤) حيث أوضحت فاعلية تصميم مجلة الكترونية لتنمية الوعي السياسي لطفل الروضة، ودراسة (عبد الحافظ، ٢٠١٣) التي أشارت إلى فاعلية تصميم روضة افتراضية لتفعيل المشاركة الوالدية في توجيه خبرات الأطفال، ودراسة (باشا، ٢٠١٣) حيث أوضحت فاعلية خرائط المفاهيم الالكترونية لتنمية مفاهيم تكنولوجيا الحاسب الآلي لدى طفل الروضة، ودراسة (الخراز، ٢٠١٢) التي أكدت على فاعلية باستخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة، ونتائج دراسة (قويدر، ٢٠١٢) حيث أشارت إلى أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، ودراسة (عبد العظيم، ٢٠١٢) التي أوضحت فاعلية استخدام ألعاب الكترونية (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدى أطفال ما قبل ما قبل المدرسة، ودراسة (أحمد، ٢٠١١) التي أشارت إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، ودراسة (السيد، ٢٠١١) التي أوضحت أسس انتاج القصة التفاعلية في برنامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية ودراسة (محمد، ٢٠١٠) التي أشارت إلى فاعلية الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الاستراتيجي لدى طفل الروضة، ودراسة (سالم، ٢٠٠٩) التي أكدت فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة

لدى طفل الروضة، ودراسة (الشعيبي، ٢٠٠٩) حيث أشارت إلى فاعلية استخدام الحاسب الآلي كركن من أركان النشاط التعليمي في اكتساب الأطفال المفاهيم والمهارات المتعلقة بوحدة الأيدي في رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة.

وترجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي والأدائي إلى تعرضهم لبرنامج القصص الالكترونية الذي تضمن مجموعة من مهارات استخدام الكمبيوتر المناسبة لهذه الفئة مما ساهم في اكتسابهم مهارات استخدام الكمبيوتر قيد البحث مما يتفق مع دراسة ليسلي (Leslie، 2014) والتي قسمت مهارات الكمبيوتر إلى ثلاث مستويات متدرجة: مهارات أساسية– مهارات متوسطة– مهارات متقدمة.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة بولارد وآخرون (Bullard et al.2010) حيث اعتمد البرنامج على خلق بيئة مناسبة لاكتساب طفل الروضة لمهارات استخدام الكمبيوتر من حيث توفير أجهزة الكمبيوتر في نفس قاعة النشاط، اتاحة الفرصة لتعامل الطفل مع جهاز الكمبيوتر بطريقة فعالة وآمنة مما اتضح على سلوك الأطفال في القياس البعدي من تعامل الطفل مع الجهاز بحرص واهتمام والالتزام بالسلوكيات الصحيحة أثناء استخدام جهاز الكمبيوتر.

كما ترجع الباحثة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي لأطفال المجموعة التجريبية على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي إلى تعرض الأطفال للبرنامج المقترح الذي أتاح الفرصة للمشاركة بين الروضة والأسرة في تحقيق أهدافه من خلال مجموعة الأنشطة اليومية والتي تصاحب كل برنامج يومي وعلى الطفل ممارستها في

المنزل وذلك لتأكيد المهارة مع مراعاة توافر جهاز كمبيوتر في منزل الطفل، مما يتفق مع نتائج دراسة لي (Mccarrick & Lie, 2007).

وتخلص الباحثة مما سبق إلى تحقق صحة الفرض الثاني في وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي لطفل الروضة.

نتائج البحث: من خلال البحث الحالي تحققت جميع فروض البحث وكانت نتائج البحث كالآتي:

- دلالة الفروق بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر التحصيلي لصالح القياس البعدي.
- دلالة الفروق بين متوسطات رتب أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي على مقياس مهارات استخدام الكمبيوتر العملي الأدائي لصالح القياس البعدي.

مما يوضح فاعلية برنامج القصص الالكترونية المقترح في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

توصيات البحث: في ضوء نتائج البحث توصي الباحثة بما يأتي:

١- توفير عدد مناسب من أجهزة الكمبيوتر في كل روضة وخاصة في رياض الأطفال بالقرى حتى يتسنى للأطفال اكتساب مهارات استخدام الكمبيوتر وفق المعايير القومية لرياض الأطفال.

٢- اتاحة الفرصة للأطفال للتعامل مع الأجهزة وعدم حرمانهم بدعوى المحافظة على الأجهزة (العهدة).

٣- تدريب معلمات رياض الأطفال على مهارات استخدام الكمبيوتر.

٤- التعاون بين الأسرة والروضة في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر وتوظيفها بطريقة ايجابية.

٥- توظيف الأنشطة الالكترونية في تحقيق أهداف منهج رياض الأطفال.

البحوث المقترحة: في ضوء نتائج البحث الحالي يمكن أن نقترح إجراء الأبحاث التالية:

١. برنامج مقترح لتنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر باستخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط.

٣. فاعلية مراكز التعلم في تنمية بعض مهارات استخدام الكمبيوتر لدى طفل الروضة.

٤. برنامج قصص الكترونية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية لطفل ما قبل المدرسة.

٥. فاعلية برنامج النشاط الصيفي في اكتشاف وتنمية الموهوبين في رياض الأطفال.

٦. برنامج قصص الكترونية لتنمية بعض مهارات الحس والتخيل الهندسي لدى طفل الروضة.

٧. فاعلية القصة الالكترونية في تنمية الخيال الابداعي لدى طفل الروضة.

المراجع:

- **ابتهال يرسف حسن الجوهري (٢٠١٥). برنامج تدريبي مقترح قائم على استخدام البرمجيات لتنمية مهارات معلمات رياض الأطفال في تعليم المفاهيم الرياضية للطفل بمنهج (حقي. ألعب وأتعلم وأبتكر). رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة المنوفية.**
- **احسان محمد كنسارة، عبد الله اسحاق عطار (٢٠٠٩). الحاسوب وبرمجيات الوسائط. الرياض. مكتبة الملك فهد الوطنية.**
- **أريج بنت محمد عبد العزيز المنصور (٢٠١٦). برامج ركن الحاسب الآلي ودورها في اكساب طفل الروضة مهارات القراءة والكتابة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة الملك سعود.**
- **أسعد على السيد (٢٠١١). أسس انتاج القصة التفاعلية في برنامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة حلوان.**
- **أسماء إبراهيم محمد (٢٠١٠). فاعلية الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الاستراتيجي لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة طنطا.**
- **أسماء على سالم (٢٠١١). فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاخلاقية لطفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة المنيا.**
- **أماني الشعيبي (٢٠٠٩). فاعلية استخدام الحاسب الآلي كركن من أركان النشاط التعليمي في اكتساب الأطفال المفاهيم والمهارات المتعلقة بوحدة الأيدي في رياض**

الأطفال بمدينة مكة المكرمة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة أم القرى.

- ايناس عبد الحميد عبد المجيد (٢٠٠٩). برنامج قائم على الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة طنطا.
- بيانكا ماضية (٢٠١٠). قراءات نقدية في قصص مصرية. دمشق. أبولو للنشر.
- حنان بديع عبد الحافظ (٢٠١٣). تصميم روضة افتراضية لتفعيل المشاركة الوالدية في توجيه خبرات الأطفال. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة طنطا.
- دينا شوقي عبد الرحمن (٢٠١٣). برنامج لتنمية مهارات الاستماع لطفل الروضة باستخدام القصص. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- دينا محمد طلعت عبد العظيم (٢٠١٢). فاعلية استخدام ألعاب الكترونية (مصممة ومنتجة) في تنمية بعض الذكاءات المتعددة لدى أطفال ما قبل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة بنها.
- رانيا عبد الغني الدسوقي الخضيري (٢٠١٤). تصميم مجلة الكترونية لتنمية الوعي السياسي لطفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- ربحي مصطفى عليان (٢٠٠١). البحث العلمي أسسه. مناهجه وأساليبه.إجراءاته، بيت الأفكار الولية: عمان.
- رقيه أحمد النزاوي (٢٠١٥). استخدام القصص الالكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.

- روضة رجائي سيد أحمد (٢٠١٥). فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة. رسالة ماجستير. كلية الاقتصاد المنزلي. جامعة المنوفية.
- سالي أبو جبل (٢٠١٢). رواية القصة الرقمية في التعلم الالكتروني. لماذا وكيف.. متاح على .http://emag.mans.edu eg/index.php?page"news&task"sho. .w&id"333
- سماح عبد الفتاح محمد مرزوق (٢٠٠٨). دور التعليم المبرمج في تنمية بعض المفاهيم الفيزيائية لدى أطفال مرحلة الرياض. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة المنصورة.
- عبد الحميد جابر جابر (٢٠٠٩). سيكولوجية التعلم ونظريات التعلم. ط١١. القاهرة. دار الفكر العربي.
- علي أحمد اللقاني، أحمد حسين الجمل (٢٠٠٨)، معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس، ط ٢، دار عالم الكتب: القاهرة.
- فؤاد أبو حطب، أمال صادق (٢٠٠٠).علم النفس التربوي. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.
- فاطمة البريكي (٢٠٠٦). مدخل إلى الأدب التفاعلي. بيروت. المركز الثقافي العربي.
- لمياء عيسى جونبات (٢٠١١). برنامج مقترح قائم على القصص الالكترونية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لرياض الأطفال في الأردن. رسالة دكتوراه. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- ماري وهبه ثابت (٢٠١٥). فاعلية برنامج حاسوبي مقترح لتنمية مفهوم البيئة وعلوم الأرض عند طفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة المنيا.

- محمد علاء الدين أبو السعود (٢٠٠٨). المهارة لغة. متوفر على الموقع ١٤/ ٧/ ٢٠١٤ تاريخ الدخول لموقع http://vb.maharty.com/showthread.php?t=10985.
- مروه سليمان أحمد (٢٠١١). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة عين شمس.
- مريم قويدر (٢٠١٢). أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. رسالة ماجستير. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر.
- مصطفي فهيم (١٠٠٤). الطفل ومهارات التفكير في رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية. القاهرة. مكتبة الدار العربية للكتاب.
- مصطفى نوري القمش، فؤاد عيد الخوالدة (٢٠١٢). أثر استخدام برنامج تعليمي في تنمية مهارات الحاسوب لدى الأطفال المعاقين عقلياً. مجلة دراسات العلوم التربوية. الجامعة الأردنية. العدد (٣٩).٢١٣-٢٢٧.
- مها حسني الشحروري (٢٠٠٧). أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. رسالة دكتوراه. كلية الدراسات التربوية العليا. جامعة عمان العربية للدراسات العليا. عمان.
- موقع برينتلكس (٢٠١٤).متاح على http://www.breitlinks.com/PDFsLiMedia/K5TechonolgySkillsGuideline.pdf في ١٢/٤/٢٠١٤.
- ميسون عادل صالح (٢٠٠٨). برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما

قبل المدرسة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة المنصورة.

- نهيل الجابري (٢٠١١). طفل الروضة في عصر تكنولوجيا المعلومات. مؤتمر الطفولة في عصر متغير. ١٠ نوفمبر. جامعة بترا. عمان. المملكة الأردنية الهاشمية.
- هبه عبد المجيد عبد الله (٢٠١١). برنامج قائم على القصص الالكترونية التفاعلية لتنمية قيم المواطنة ومبادئ الديمقراطية لطفل الروضة. رسالة دكتوراه. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- هبه عبد المنعم محمد باشا (٢٠١٣). فاعلية خرائط المفاهيم الالكترونية لتنمية مفاهيم تكنولوجيا الحاسب الآلي لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.
- هديل محمد عبد الله العريان (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة أم القرى.
- هنادي بدر الخراز (٢٠١٢). أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة بدولة الكويت. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة عين شمس.
- هند سليمان عبد ربه محمد (٢٠١٤). توظيف أدب الأطفال لتشكيل الوعي بالثقافات المتعددة لطفل الروضة. رسالة ماجستير. كلية رياض الأطفال. جامعة القاهرة.

- هند محمود علي قاسم (٢٠١٦). فاعلية نموذج مقترح قائم على العوالم الافتراضية لتدريب طفل ما قبل المدرسة على مهارات استخدام مصادر التعلم. رسالة دكتوراه. كلية التربية. جامعة عين شمس.
- Akkoyunlu et al (2002). Investigation of Kindergarten Children's Computer Literacy Skills ، Journal of Qafqaz University. 9(1.A).
- Bullard ،J.,et al., (2010).Creating Environments for Learning: Birth to Age Eight, Bacon Prentice Hall.
- Global Economic Prospects ،Crisis ،Finance ،and Growth (2010) ،Green press.
- John ،S.& David ،W.(2003). Supporting Information and Communications Technology in the Early Years.ERIC.ED482865,UK.
- Kilburn ،Rebecce M., Karoly ،Lynn A (2008). The Economics of Early Childhood Policy. Casey Family Programs.
- Leslie (2014). Computer Lab Tips and Skills for Kindergarten Retrieved from: http://www.kindergartenwork.com/kindergarten-teaching-ideas/10-computer-lab-skills-kindergarten/On:17/5/2015.
- Mccarrick,K& Li ،X., (2007).Burried Treasuree: The Impact of Computer Use on Young Children's Social, Cognitive, Language Development and Motivation. AACE Journal. 15(1). 73-95.
- Nahid Osseiran Waines (2011). Development of Econmic Concepts ،among Egyptian Children, Journal of Cross- Cultural Psychology, American University, Cairo.

- **O'Neil-Haight ،Megan (2009). Talking with young kids about Money. Available at: http:// www.unce.Unr.edu/programs/sites/m oney sense.**
- **Peter ،Tami (2009). Teaching your children about Money. Available at: www.Bottom lessclse tnyc.com.**
- **Sackes ،M., et al (2011). Young Children's Computer Skills Development from Kinder- garten to Third Grade. Computer and Education Journal. 57(2). 1698- 1704.**