# قِصَص الأطْفَالِ الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة "دِرَاسَةٌ تحليليةٌ تربويَّةٌ"

**د. هيلة بديع مسفر الجوفان**
قسم أصول التربية – كلية التربية
جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

# قِصَص الأطْفَالِ الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة

## دراسَةٌ تحليليةٌ تربويَّةٌ

**د. هيلة بديع مسفر الجوفان**

قسم أصول التربية – كلية التربية
جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

تاريخ تقديم البحث: ٦/١٢ / ١٤٤٢ هـ تاريخ قبول البحث: ٢/ ٨/ ١٤٤٢ هـ

**ملخص الدراسة:**

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى التعرُّف على المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، ومدى توافُر هذه المعايير في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وتقديم مقترحاتٍ لتطويرها.

وقد استخدمت الباحِثَةُ في صياغة المعايير المنهج (الوصفيَّ الوثائقيَّ)، وفي توافر هذه المعايير منهج (تحليل المحتوى) من خلال تصميم استمارات تحليل، وتم تطبيقُها على عينةٍ بلغت (٣٤) قصة، وقد توصَّلت الدِّرَاسَةُ إلى مجموعةٍ من النتائج، جاءت كالتالي:

١) صياغة (١١) معيارًا تربويًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، توافرت إلى حدٍّ ما في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة .

٢) صياغة (٢٧) معيارًا فنيًّا أدبيًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، توافرت في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

٣) صياغة (٢٠) معيارًا تقنيًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، توافرت إلى حدٍّ ما في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة .

وفي ضوء النتائج السابقة، أوصت الباحِثَةُ بالعمل على توافر المعايير التي أظهرت نتائج الدِّرَاسَة التحليلية أنها غير متوافرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة. هدفت الدِّرَاسَةُ إلى التعرُّف على المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، ومدى توافُر هذه المعايير في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وتقديم مقترحاتٍ لتطويرها.

**الكلمات المفتاحية:** قِصَص الأطْفَال– القِصَص الرقميَّة – التطبيقات الإلكترونيَّة

# Islamic Digital Children Storeis in Arab Electronic Applications: Educational analytical study

**Dr. Hilaa Badie Masfir Aljawfan**
**Department of Fundamentals of Education**
**College of Education.**
**AL-Imam Muhammad Bin Saudi Islamic University**

**Abstract:**

The study aimed to identify the educational artistic; and technical standards in Islamic digital stories for children, the extent of the availability of these standards in Islamic digital children's stories in Arab electronic applications, and present proposals for their development. The researcher used the documentary descriptive approach in formulating the criteria. Concerning the availability of these standards, she used the content analysis approach by designing analysis forms. They were applied to a sample of (٣٤) stories, and the study reached a set of results, as follows:

١. Formulating (١١) educational standards for the Islamic digital stories for children, which were available to some extent in Arab electronic applications.
٢. Formulating (٢٧) artistic and literary standards for the Islamic digital stories for children, available in the Arab electronic applications.
٣. Formulating (٢٠) technical standards for the Islamic digital stories for children, which were available to some extent in Arab electronic applications.

In light of the previous results, the researcher recommended working on the availability of criteria that the results of the analytical study showed. It is not available in Islamic digital children's stories in Arab electronic applications.

**key words:** Children's stories – Digital stories – Electronic Applications.

**المقدّمةُ:**

تُعَدُّ القصةُ أحد أساليب التربية الإسلاميَّة، وقد ورد في القرآن الكريم والسنة النبويَّة العديد من القِصَص، كما أن التراث الإسلاميَّ غنيٌّ بالقِصَص الهادفة والممتعة؛ فمن خلالها يقدم الكثير من المبادئ والقيم والمعارف بأسلوبٍ شيقٍ وممتع وجذَّاب.

والقصةُ من أبرزِ أنواع أدب الطفل المحببة لديه؛ حيث تتميز بالمتعة والتشويق، وتعد متنفَّسًا لخيال الطفل مدربة لذهنه وعواطفه وانفعالاته، وموجهة لعمليات التفكير واتجاهاته، مكتشفة لطاقات الطفل ومواهبه وإبداعاته، محررة له من قيود الزمان والمكان (نهي إسكندر، ٢٠١٧، ص١٥١).

كما أنها تسهم بشكلٍ فعَّالٍ في إكساب الطفل المهارات؛ كالقراءة والكتابة والحساب والمهارات الحياتية والمهارات الإبداعية؛ من خلال تحفيز خيال الطفل (إيمان شكر،٢٠١٥، ص ٢٣٩).

ومع التطوُّر في مجال التكنلوجيا تطوَّرت القصة؛ فظهرت القِصَص الإلكترونيَّة والرقميَّة، وهي قِصَص- كما تشير نيفين علي (٢٠١٦، ص٢٨١)، - قائمةٌ على الوسائط المتعددة؛ مثل الصورة والصوت والفيديو والنص والمؤَثِّرات الصوتية والحركة.

فقد تدخَّلت التكنولوجيا في حكاية القِصَص للأطفال؛ لتسهم بفاعليةٍ في توضيح المعلومات بالصوت والصورة والحركة، وليزيد فهم الطفل للقصة بعمق، وتشد انتباهه لها وتركيزه، فيشعر بالمتعة أثناء عرضِها (صباح السيد ،٢٠١٧، ص١٣٢).

فلم تعُدْ قِصَص الأطْفَال كما كانت سابقًا؛ إمَّا شفهيَّة تعتمد على الراوي، أو مطبوعة في كتيبات وتحمل رسوم معبِّرة عن القصة وأحداثها، أو أسطر في كتب مقروءة.

وتنبّه وفاء المنجومي (٢٠١٦) إلى وجود خلطٍ كبيرٍ بين طبيعة وشكل القِصَص الإلكترونيَّة والقِصَص الرقميَّة، فالإلكترونيَّة هي نقل القصة الورقية إلى نسخة إلكترونية أشبه بما يحصل في الجرائد والمجلات، أما القِصَص الرقميَّة فتتميز بتفعيل الصور والرسوم والمؤَثِّرات الصوتية والبصرية وحتى الأنشطة التفاعُليَّة المتداخلة أو الختامية؛ بحيث توظف القِصَص الرقميَّة الإمكانات الإلكترونيَّة بما يتوافق مع النص القِصَصي أو الطبيعة التفاعُليَّة المتاحة.

فالقِصَص الرقميَّة هي شكلٌ جديد للقصة يوظَّف الذكاء الاصطناعي فيها، وقد أظهرت دراَسَة (choi) أن تعليم الأطْفَال يمكن تطويره بشكلٍ كبيرٍ من خلال تطبيق الذكاء الاصطناعي على رواية قِصَص الأطْفَال التفاعُليَّة (٢٠١٩.p١).

وترى باريت (barrett,٢٠٠٦,p٥) أن رواية القصة الرقميَّة من الاستراتيجيات التحفيزية العالية، التي يمكن من خلالها تشكيل الاتجاهات والمساعدة في عمليات صنع القرار.

وهذا ما توصَّلت إليه دراَسَة يانج و (Yang & Wu,٢٠١٢)؛ حيث وجدت أداء الطلاب الذين درسوا باستخدام رواية القصة الرقميَّة أفضل فيما يتعلق بالإنجاز والتفكير الناقد والدافعية للتعلم.

كما تلعب القِصَص الإلكترونيَّة دورًا كبيرًا في تنمية المفاهيم لدى الأطْفَال، وتزويدهم بالمعلومات والمعارف؛ لما فيها من عناصر التشويق والجذب، التي تسهل على الطفل فهم الكثير من الحقائق والمعلومات التي ترويها القصة. (Chalufour & Worth, ٢٠٠٦, p١٠٠).

لذا؛ يمكن القول أن القِصَص الرقميَّة أصبحت من الوسائل المهمَّة الحديثة في تربية الطفل وتعليمه، بل إنها وسيلة فعالة في بناء الكثير من القيم والاتجاهات والمعارف، وعلى المربّين المساهمة في رفع مستوى جودتها؛ لتحقيق الأهداف التربَويّة والتعليميَّة المرجوَّة منها.

**مُشكلةُ الدِّرَاسَةِ:**

تتميز القِصَص الرقميَّة بالعديد من المميزات والإمكانات؛ ما جعلها تؤثر– كما تذكر بعاد الخالص (٢٠١٩، ص٧٦) – على نمو الطفل في جميع المجالات النمائية المعرفية والاجتماعية والعاطفية والأخلاقية واللغوية والجسيمة.

فالقِصَص الرقميَّة مواد بصرية وسمعية فعَّالة؛ حيث تعرض المحتوى مدموج بالصوت أو السرد البشري والنصوص أو الكلمات المكتوبة مع الصور والحركات والرسوم ثنائية وثلاثية الأبعاد (الزهراء الفيومي، ٢٠١٩م، ص ٢٣٦-٢٣٧).

وذكر جيلز (gils,٢٠٠٠٥) بعض مميزات القِصَص الرقيمة في مجال التعليم، منها: جعْل التعليم خبرة شخصية، والتدريب على موضوعات مهمة وجعلها أكثر إقناعًا، خلق مواقف حياتية حقيقية بطرق سهلة ورخيصة.

كما أنها تقدِّم المفاهيم الحياتية المجرَّدة بصورة مرئيَّة ومسموعة، من خلال مواقف وأحداث القصة؛ ما يجعها أكثر وضوحًا، وبالتالي تساعد الطفل على اكتساب المهارات والخبرات والمفاهيم (العرينان، ٢٠١٥، ص٤٢).

وقد كشفت درَاسَة وفاء المنجومي (٢٠١٦، ص ٤٨) اتِّجاه عددٍ كبيرٍ من الأطْفَال نحو استخدام الهواتف الذكيَّة والحواسيب اللوحيَّة والكفيَّة في قراءة القِصَص، كذلك أشارت منال موسى (٢٠١٧)، إلى ظهور كمٍّ كبير من القِصَص الرقميَّة وإقبال الأطْفَال عليها.

غير أن ظهور كمٍّ كبير من قِصَص الأطْفَال الرقميَّة وإقبال الأطْفَال عليها؛ نظرًا لما تحويه من عوامل جذب وإثارة وتشويق وإمكانات تقنيةٍ عديدة، إلا أنها قد تكون غير ملائمة للأطفال، والهدف الأساس منها تجاريّ ماديّ (منال موسى، ص٣٦٨، ٢٠١٧)؛ ما يستدعي دراستها وتحليل مضامينها.

وقد نبَّهت وفاء المنجومي (٢٠١٦، ص٤٨) إلى قلة وندرة الدِّرَاسَات البحثيَّة العربيَّة التي تتناول تحليل محتوى تطبيقات القِصَص الرقميَّة المقدَّمة للأطفال عبر المتاجر الإلكترونيَّة.

كما أوصت درَاسَةُ أحمد وأخرون (٢٠١٦، ص٢٤٨) بإجراء درَاسَةٍ تقويميةٍ للقِصَص الرقميَّة المتوفِّرة على شبكة الإنترنت ودورها في تعليم الأطْفَال.

في حين يرى رضوان وسلوى الجيار (٢٠١٩) أنه من الضروري درَاسَة ما تقدمة شبكة الإنترنت ووسائل الاتصال الإلكترونيَّة من قِصَص لأطفالنا مع أهمية ربط الطفل بجذوره وتراثه.

حيث نجد توجُّه بعض التطبيقات العربيَّة إلى تصميم قِصَص أطفال إسلامية، وتعد القِصَص الدينية نوعًا من أنواع قِصَص الأطْفَال وهي إحدى الوسائل الإيجابية لتكوين عقيدتهم وتهذيبهم وتقديم القدوة والمثل الصالحة ومبادئ الإيمان (أحمد،٢٠١٧، ص١٤٢).

ويتميز التراث الإسلاميُّ ومصادر الدين الإسلامي بقِصَص تعد ثروةً للمربي المسلم في بناء شخصية ومعارف الطفل المسلم سواء في الجانب المعرفيّ أو الجانب الوجدانيّ أو الجانب المهاريّ.

لذا؛ ستتناول الدِّرَاسَةُ الحاليةُ قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، ولتحديد ووضوح مشكلة البحث؛ قامت الباحِثَة بدرَاسَة استطلاعية تهدف إلى الكشف عن التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة التي تقدم قِصَص أطفال إسلامية، ويمكن إجمال ما توصلت إليه الباحث من الدِّرَاسَة الاستطلاعية فيما يلي:

- بعض التطبيقات تحوي قِصَص أطفال متنوعة، منها قِصَص أطفال إسلامية، كتطبيق (قِصَص الأطْفَال).
- بعض التطبيقات مخصصة لهذا النوع من قِصَص الأطْفَال؛ كتطبيق (قِصَص الأخلاق الإسلاميَّة للأطفال).
- بعض التطبيقات مخصصة لقِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة لكن تحوي قِصَص عامة وغير إسلامية؛ كتطبيق (قِصَص وحكايات إسلاميَّة).

**أسئلةُ الدِّرَاسَةِ:**

تسعى الدِّرَاسَة إلى لإجابة عن الأسئلة التالية:

١- ما المعاييرُ التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة؟

٢- ما مدى توافرِ المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة؟

٣- ما المقترحاتُ التربَويّة لتطوير قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة؟

**أهدافُ الدِّرَاسَة:**

تهدفُ الدِّرَاسَة إلى التعرُّف على:

١- المعاييرِ التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

٢- توافرِ المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

٣- المقترحاتِ التربَويّة لتطوير قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

**أهميةُ الدِّرَاسَة:**

١- أهميةُ درَاسَة قِصَص الأطْفَال الرقميَّة درَاسَة تربويَّة، فهي إحدى أهم الوسائط الإلكترونيَّة المتاحة للأطفال في مختلف الأعمار، وتتضمن رسومًا متحركة ومؤَثِّرات صوتية جذَّابة للطفل، تقدم له العديد من المفاهيم والمهارات، وتخاطب حاستي السمع والبصر، وتجسد شخصيات يراها

الطفل كأنها واقع، فتزيد من دافعيته للتعلم (منال موسى، ص٣٧٩، ٢٠١٧).

٢- أهمية الوقوف على جوانب القوة والضعف في قِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة الرقميَّة، التي تهدف إلى غرس المبادئ والقيم الإسلاميَّة وتعزّز من قيم الهويَّة في نفس الطفل. فالقِصَص الرقميَّة تسهم إذا ما أحسن تصميمها في تحقيق غاياتها في الترفيه والتعلم والتربية (أحمدو أسماء محمد ومحمد، ٢٠١٦ ص٦).

٣- المساهمة في توجيه نظر مُعِدّي ومنتجي قِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة الرقميَّة نحو العناصر التربَويّة الضروريَّة في تصميم وإنتاج هذا النوع من القِصَص المعبر عن عقيدتنا وهويتنا.

**حُدودُ الدِّرَاسَة:**

اقتصرت الدِّرَاسَة على التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، التي تقدم قِصَص أطفال رقمية إسلامية، من خلال المتجر الإلكتروني (Appie Stor) ومتجر (google play).

***

**مُصطلحاتُ الدِّرَاسَة:**

القِصَص الرقميَّة: عرَّفها عبد الباسط (٢٠١٠، ص٢٠٠) بأنها: حكاية نثرية واقعية أو خيالية قائمة على استخدام برمجية فوتوستورى (PhotoStory٣) للمزج المنظم لكل من الصور والنصوص والمؤَثِّرات الصوتية والتعليق الصوتي بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف؛ لتحقيق أهداف محددة.

في حين يعرفها بانسزويكي (Banaszewski,٢٠١٤.p٥٣) بأنها: مجموع من القِصَص تدور حول موضوع محدَّد أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة؛ كالصوت والصورة والنصوص والمؤَثِّرات الصوتية والرسوم الكرتونية المتحركة، لإنتاج قِصَص رقمية بأسلوب شيق بغرض توظيفها في العملية التعليمية.

التطبيقات الإلكترونيَّة: تعرفها وفاء المنجومي (٢٠١٦، ص٦٣) "بأنها مجموعة من البرمجيات المتوافرة عبر المتاجر الإلكترونيَّة للوسائط الرقميَّة الحديثة، والتي تقدم خدمات وأغراض مختلفة يستطيع المستخدم الاختيار منها حسب حاجته، سواء لأغراض تعليمية، أو ترفيهية، أو عملية".

***

**الإطارُ النظريُّ، والدِّرَاسَات السابقة:**

يشير نجيب (١٩٩١، ص٣١) إلى أن الكتابة للأطفال يجب فيها مراعاة ثلاثة اعتبارات، هي:

١. الاعتباراتُ التربَويّة والسيكولوجية.

٢. الاعتبارات الأدَبيَّة.

٣. الاعتبارات الفنيّة المرتبطة بنوع الوسيط.

لذا؛ يتناول الإطارُ النظريُّ المحاور التالية: الجوانب التربَويّة والسيكولوجية في قِصَص الأطْفَال ثم البناء الفنيّ (الأدبي) لقِصَص الأطْفَال ثم الجوانب التقنيّة في قِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة.

**أولا: الجوانب التربَويّة والسيكولوجية في قِصَص الأطْفَال:**

تُعدُّ القصةُ أسلوبًا تربويًّا مهمًّ في تربية الطفل؛ فمن خلالها- كما يشير أحمد (٢٠١٧، ص١٣٢) - يمكن بث المثُل العليا والقيم الفاضلة، ويكتسب الطفل من خلال معايشته لأحداث القصة وتوحده مع شخصياتها وتفاعله معها العديد من القيم والعادات وأنماط السلوك المرغوبة.

كما نجد تعددًا لأنواع القِصَص المقدمة للأطفال، وهناك من قسَّمها من حيث المضمون إلى أنواع عدة حسب تنوع الشخصيات والموضوع العام لها، ومن أهم هذه الأنواع القِصَص الإسلاميَّة (الدينية) (هديل العرينان، ٢٠١٥، ص٢٥).

وهي كما تشير سميرة أبو غزال (٢٠١٦، ص ١٦-١٧)، تدور حول أحداث مستمدة من القرآن الكريم والسنة وسيرة الأنبياء وحياة الصحابة

والصالحين والحياة العامة، وتتناول العقائد والعبادات والمعاملات والبطولات الإسلاميَّة بهدف بناء الشخصية الإسلاميَّة.

ويحدد الشيخ (١٩٩٧، ص١٢٤)، أهداف القِصَص الإسلاميَّة بما يلي:

- ترسيخ العقيدة الإسلاميَّة في نفس الطفل، وربطه بالقرآن الكريم والسنة النبوية وتاريخه الإسلامي.
- تعريف الطفل بالقيم الأخلاقية الفاضلة، وغرس إعجابه بها.
- تحذير الطفل من السلوكيات الخطأ المنافية لمبادئ الدين الإسلامي وآدابه.
- تقديم المفاهيم الدينية بصورة محسوسة؛ ليسهل على الطفل فهمها.
- تقديم إجابات عن بعض التساؤلات التي تثار في ذهن الطفل حول الله والملائكة.
- تعريف الطفل بالمعاني السامية والمثل العليا والقدوة الحسنة.

وحتى تُحققُ القِصَص الإسلاميَّةُ أهدافَها؛ من الضروري أن تتفق مع درجة نمو الطفل الإدراكي، وكذلك نموه اللغوي، لتؤتي ثمارها؛ فالكتابة للأطفال- كما يشير أحمد ( ٢٠١٧، ص ص١٩٤-١٩٥)- نوع من أنواع التربية، والكاتب للطفل هو مربٍّ بالدرجة الأول، لذا؛ يجب أن تحل الاعتبارات التربَويّة محل الصدارة في أي عمل موازنة بين الاعتبارات الأخرى؛ لأن العلم بها يمثل القاعدة الأساسية الأولى لتشييد أدب أطفال ناجح وسليم، ومن الاعتبارات التربَويّة المهمة أن يكون الأديب الذي يكتب للأطفال مُلِمًّا بخصائص كل مرحلة عمريَّةٍ، وبخاصَّةٍ ما يتصل بالنمو الإدراكيّ واللغويّ للطفل، وأن يحدد قبل الكتابة الفئة العمرية التي سيكتب لها.

ويشير أبو معال (١٩٨٨م، ص ص ٢٢- ٢٥)، إلى أن لكل مرحلة من مراحل نمو الطفل ما يناسبها من أنواع الأدب، في ضوء مراحل نمو الطفل الإدراكي ومراحل نموه اللغوي، التي يمكن إجمالها فيما يلي:

**مراحل النموّ الإدراكيّ:**

١- من عمر (٣-٥) سنوات: يكون الطفل متصل بأبويه، ويعرف البيئة الضيقة المتمثلة في البيت وما يحيطه وما يشاهده فيها، ولا يتجاوز إحساس الطفل في هذه المرحلة سوى الشعور بالبيئة المحيطة؛ لذا فإن أنسب أنواع الأدب هو الحكايات والقِصَص الواقعيَّة المعبرة عن هذه البيئة المحددة، ويمكن تسمية هذه المرحلة بالمرحلة الواقعيَّة والخيال المحدود بالبيئة.

٢- من عمر (٥-٨) سنوات: يتطلَّع الطفل في هذه المرحلة إلى معرفة ما وراء الظواهر الواقعيَّة، فيتخيَّل أن وراءها شيئًا؛ لذا يجنح بخياله إلى سماع قِصَص الأدب الخيالي، ويمكن تسمية هذه المرحلة بمرحلة الخيال الحرّ.

٣- من عمر (٨-١٢) سنة: تظهر لدى الطفل غريزة حب المقاتلة والسيطرة والغلبة؛ لذا فإن الأدب الملائم هو قِصَص البطولة والمغامرات، ويجب أن نختار القِصَص ذات المعنى السليم الخالي من الطيش والتهوُّر، والأدب العربي والإسلامي غني بقِصَص البطولة والشجاعة؛ كهجرة الرسول صلى الله عليه وسلم، ويمكن تسمية هذه المرحلة بمرحلة المغامرة والبطولة.

**مراحل النموِّ اللغويِّ:**

تطلق كلمة لغة على التعبير الصوتي بالكلام والتعبير البصري بالكتابة، ويمكن تقسيم النمو اللغوي عند الطفل إلى عدة مراحل، هي:

١- مرحلةُ ما قبل الكتابة من سن (٣-٦) سنوات: وهي المرحلة التي تسبق بداية تعلم الطفل الكتابة والقراءة، لذا فإن البديل يكون في تقديم القصة من خلال التعبير الصوتيّ الشفويّ بالكلام؛ أي عن طريق اللغة التي يمكن أن يفهمها بسهولة.

٢- مرحلةُ الكتابة المبكرة من سن (٦-٨) سنوات: وتكون مقدرة الطفل على فهم اللغة المكتوبة محدودة وفي نطاق ضيق؛ لذا يستعمل أساليب مرحلة ما قبل الكتابة مع إضافة بعض الكلمات والعبارات البسيطة.

٣- مرحلة الكتابة الوسيطة من سن (٨-١٠) سنوات: ويكون الطفل فيها قد قطع شوطًا لا بأس به في تعلم القراءة والكتابة؛ لذا يمكن أن يتسع قاموس الطفل لكي نقدم له قصة كاملة موضحة بالرسوم، تساهم فيها الكتابة بدور رئيسٍ، على أن يراعى في العبارات أن تكون بسيطة وسهلة، ومكتوبه بخط النسخ السهل الواضح.

٤- مرحلة الكتابة المتقدمة من سن (١٠-١٢) سنة: ويكون الطفل قد قطع مرحلة كبيرة في تعلُّم اللغة واتسع قاموسه اللغوي إلى درجة كبيرة.

وعند النظر إلى مراحل النموّ الإدراكيّ التي ذكرها أبو معال، يمكن القول: إنها مراحل تساعد في اختيار موضوعات القصة وطريقة عرضها،

فلكل مرحلة عمرية موضوعات تناسبها وأسلوب في العرض ملائم لها، كذلك أهمية تحديد الفئة العمرية المستهدفة، وتكون واضحة لمعد القصة وللمتلقي.

أما بالنسبة لمراحل النمو اللغويّ التي ذكرها أبو معال، فيمكن القول: إنها مراحل مهمة تساعد في اختيار طريقة التعبير الصوتي بالصوت والبصري بالكتابة في إعداد وإخراج قِصَص الأطْفَال.

وترى الباحِثَةُ أن القصة أسلوبٌ من الأساليب التربَويّة المهمة، التي تستخدم في التربية والتعليم؛ لذا من الضروري أن تتضمن جانبًا أو عدة جوانب تربويَّة، ويمكن تصنيف الجوانب التربَويّة التي قد تظهر في مضامين قِصَص الأطْفَال الإسلامية إلى ما يلي: قيم عقدية وتعبُّديَّة – قيم أخلاقيَّة واجتماعيَّة – قيم عقليَّة وعلميَّة – قيم نفسيَّة وجدانيَّة – قيم جسميَّة وصحيَّة – قيم اقتصاديَّة وماليَّة.

***

**ثانيًا: الجوانبُ الفنيّة الأدَبيَّة في قِصَص الأطْفَال:**

يتكوَّن البناء الفنيّ للقصة من مقوماتٍ أساسية، يمكن إجمالها- كما أوردها أحمد (٢٠٠٤، ص ص ١٩٧-٢٠٨) - فيما يلي:

١- الفكرةُ: وهي موضوع القصة، الذي يكشف لنا حقيقة من الحقائق أو جانبًا من جوانب سلوك الإنسان، وتظل الفكرة في تطوُّر مستمرٍ في القصة، فهي ليست فكرة في القصة عابرة بل تتخذ طريقًا مقبولا ومنطقيًّا في تطوُّرها، وهناك بعض الشروط الواجب توافرُها في الفكرة، هي:

- أن تكون قيِّمَة ومفيدة للأطفال.
- أن تكون خالية من الموضوعات والأفكار القاسية وشديدة الإيلام، أو التي تدعو إلى الحسرة والتشاؤم، خصوصًا في سنوات الطفولة المبكِّرة، كذلك تكون بعيدة عن صور التعذيب والتخويف والموضوعات المجردة.
- لا تظهر الفكرة بصورة الوعظ والإرشاد، أو المثالية التي لا يعرفها الواقع ولا يشهدها الناس.
- أن تنتهي القصة بعبرة أو حكمة أو موعظة حسنة.
- أن تكون الفكرة مناسبة لمراحل نموِّ الطفل.

ومما يجدر التنبيه عليه أن الفكرة وحدها لا تكف في القصة، بل لابد من عمليات إبداعية تنقل الطفل إلى أجواء القصة وتثيره بصوره شيقة وممتعة.

٢- الأحداثُ والحبْكةُ: بالنسبة للأحداث لا تكون مجرد مجموعة من الأخبار والحوادث يضع الكاتب بينها روابط مصطنعة، بل لابد أن تتوارد الأحداث والمواقف بشكل مترابط ومتكامل، وغالبًا ما تبدأ أحداث

القصة بمقدِّمةٍ قصيرةٍ للفكرة، ثم تلي ذلك الحوادث التي تصل إلى العُقدة وهي المشكلة وتحتاج إلى حلٍّ، وهي تثير الرغبة في الكشف ومعرفة الأحداث كلها؛ لذا يجب أن تكون الأحداث مؤَثِّرة وفعَّالة ومتسلسلة في تناسق دون افتعال ولا حشو ولا استطراد، فالأحداث في قِصَص الأطْفَال لا تكون كثيرة، أما الحبكة فهي خطة القصة، ويدخل فيها ما يحدث من الشخصيات وما يحدث لها، وهي الخيط الذي يمسك بنسيج القصة وبنائها كما تشمل على القعدة، ويجب أن يتوافر في الحبكة ما يلي:

- ترابط أحداث القصة ترابطًا وثيقًا ومنطقيًّا.
- أن تتضمن القصة تخطيطًا للأحداث ينتهي إلى قمة الحدث (العقدة)، ويشعر الطفل بارتياحٍ ورضا وسعادة وهو يعيش حل العقدة ويصل إلى نهاية القصة.
- أن يكون الحوار بين الشخصيات طبيعيًّا لا تناقض فيه، وبخاصة في القِصَص المستمدَّة من الواقع.
- التوازن بين مراحل القصة؛ فلا يسرف في المقدمة ولا يبالغ في عرض العقدة وإطالة حوادثها وتأخير الحل.
- ألا تتعدد العُقَد داخل القصة، فالطفل يصعب عليه عادةً إدراك أكثر من عقدة في القصة..

وبصفة عامة، هناك صورتان رئيستان لبناء الحبكة القِصَصية، هما:

صورة البناء: وفيها لا تكون بين الوقائع علاقة كبيرة وتعتمد وحدة السرد على شخصية البطل بحيث يمثل العمود الفقري الذي يربط بين أجزاء القصة.

صورة العضوية: وفيها يرسم الكاتب تصميمًا هيكليًّا واضحًا للقصة، وينظم الحوادث والشخصيات فيها، بحيث يؤدي كل منها دوره في مكانه المناسب للوصول إلى النهاية المرسومة.

٣ – الشخصيات: عند رسم شخصيات القصة يجب مراعاة ما يلي:

- لا تظهر الشخصيات بمستوى يفوق المستوى الواقعي للأطفال أو يظهرون مثاليين لا نقص فيهم.
- لا تكون القصة قائمة على بطل مركزيٍّ واحد، بل ينبغي أن تشتمل على أبطال في عدة نواح من الحياة.
- أن تتصرف الشخصيات في القصة كما تتصرف شبيهاتها في الحياة إذا وضعت تحت تأثير الظروف نفسها.
- يراعى رسم التكوين الجسمي وملامح الشخصية بحيث يراها الطفل مجسمة أمامه، قد يقارنها بنفسه أو بشخصية يحبها أو يكرها.
- أن تكون طبيعية توافق الفطرة السليمة للشخصية.
- أن تعمل الشخصية وتتكلم طبقا لسنها وثقافتها وخلفيتها الاجتماعية والجغرافية.
- ألَّا تتقارب الشخصيات في أسمائها وصفاتها او في بعض خصائصها حتى لا تتداخل في مخيلة الطفل.
- ألَّا يزيد عدد الشخصيات عن مستوى قدرة الطفل على التذكر والاستيعاب.

- اختيار شخصيات تستهوي الطفل، سواء أكانت من حيوانات او أبطال معروفين.

ومما يجدر التنبيه عليه أن الشخصيات تنقسم إلى قسمين هما:

الشخصيةُ المتطورة: وهي التي تنمو وتتطور مع موافق القصة.

الشخصيةُ الثابتة: وهي التي لا يحدث تغيير في تكوينها.

٤ - السرد والحوار والوصف: هناك ثلاث طرق للسرد، وهي:

١-الطريقة المباشرة وفيها يروي المؤلف ما يحدث في القصة، وهي أكثر الطرق انتشارًا ومناسبة للأطفال في مختلف المراحل العمرية، وخصوصًا في مرحلة الطفولة المبكرة؛ لأنها تقرِّب الأحداث والصور للطفل من خلال الوصف والسرد.

٢- طريقة السرد الذاتيّ: وفيها تروى الأحداث على لسان المتكلم وفي الغلب بطل القصة ٣- طريقة الوثائق: وفيها يعتمد المؤلف على الوثائق كالمذكرات واليوميات والخطابات ويتخذ منها أدوات لبناء قصة متصلة الأجزاء.

ويغلب في قِصَص الأطْفَال نقل الأحداث والمواقف من صورتها الواقعية إلى صورة لغوية يمثلها القارئ بطريقة تجعله يتخيلها كأنها يراها بعينه، لكن يستحسن أن يستخدم الكاتب أسلوب الحوار أحيانا حتى لا يمل الطفل.

٥- البيئة الزمانية والمكانية: يؤثر زمان القصة ومكانها في الأحداث والشخصيات والموضوع ويبعثان فيها الحياة؛ لذا يجب أن تكون خلفية

القصة وجوها العام صحيحين وسليمين زمانًا ومكانًا، سواء أكانا في عالمنا أو في عالم آخر.

٦-البناء: تتكون القصة من مجموعة من الأحداث التي يؤلف بينها الكاتب، وهناك طرق لبناء القصة وأبسطها تتكون من ثلاث مراحل هي: المقدمة- العقدة -الحل، وفي قِصَص الأطْفَال يراعى البساطة في البناء والحبكة مع الابتعاد عن التعقيد وتشابك الأحداث.

٧- اللغة والأسلوب: ينبغي أن يراعي من يكتب للأطفال ما يلي:

- الاعتماد على الحوار أكثر من السرد.
- استخدام الجمل البسيطة لا المركبة.
- استخدام الكلمات المألوفة.
- عدم المباعدة بين ركني الجملة.
- استخدام الألفاظ الدالة على الانفعالات.
- قلة الأسطر في عرض الأحداث
- المزاوجة بين الخبر والإنشاء.
- البعد عن استخدام المصطلحات الفنيّة.
- قلة الجمل الاعتراضية.

***

**ثالثًا: الجوانبُ التقنيّةُ في قِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة.**

تُعَدُّ القِصَص الإلكترونيَّة أداة فعالة في توصيل المفاهيم المختلفة للأطفال، فهي تعتمد على وسائل تكنولوجية مختلفة، كما أنها ذات إمكانات عديدة وتعمل على إثراء المواقف التعليمية بالمنبهات والمثيرات السمعية والبصرية، مما يخلق حالة من الرضا والاقتناع عند الأطْفَال، وذلك نتيجة عناصر التشويق والإبهار والوضوح، فهي تساعد على اكتساب المفاهيم بطريقة مبسطة وميسرة ومحببه للأطفال (Valencia,٢٠١٢,p١٢)

فالتطوراتُ التقنيّة انتجت أشكالا جديدة لقِصَص الأطْفَال، فظهرت القِصَص الرقميَّة التي أضافت كما تذكر وفاء المنجومي (٢٠١٦، ص٥٢) لأدب قِصَص الأطْفَال خصائص ومميزات من الإمكانات السمعية والبصرية والتفاعُليَّة.

وتشير نهي إسكندر (٢٠١٧، ص١٦٤)، إلى نوعٍ من القِصَص الرقميَّة وهي (القصة التفاعُليَّة) التي تعتمد في بنائها على إمكانات الحاسب وتنوع في توظيفها، فقد تكون متشعِّبةً قيد التأليف، تعتمد على تفاعل القارئ مع الكاتب، وقد تكون متشعبة تعتمد في تفاعل التقنيّات داخل النصِّ.

وعنصرُ التفاعُليَّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة تجعل الطفل نشطا مشاركا إيجابيا وليس متلق سلبي للمعرفة، يبني المعرفة من خلال نشاطه ومشاركته الفعالة (وفاء المنجومي، ٢٠١٦، ص٥٤)

وقد وضعت منال موسى (٢٠١٧، ص٤٢٢) معايير فنيَّة لقِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة، وهي على النحو التالي:

- وضوح الصوت والصورة بالقصة.
- وضوح الألوان والخلفيات وظهورها بشكلٍ جذَّاب.
- الصور والرسوم في القصة مناسبة.
- جودة الصوت في التعليق الصوتيّ لأحداث القصة.
- مراعاة دقَّة الألوان في عرض ملفات الفيديو.
- تغير الأداء الصوتيِّ للشخصية الواحدة بتغيير البيئة النفسية للحدث في القصة.
- استخدام مؤَثِّرات صوتية بالقصة واضحة ومألوفة للأطفال.
- الصوت القائم بالتعليق خال من عيوب النطق وسلامة مخارج الألفاظ والحروف.
- تتناسق الألوان بالصور لتنمية الإحساس بالجمال لدى الأطْفَال.
- مراعاة التبايُن اللونيّ بين الألوان المستخدمة للخلفية والأشكال الأمامية.
- تجسِّد صوت بعض الإنفعالات؛ مثل: (الضحك، البكاء، الفرح...) بالقصة.

كما حددت بعاد الخالص (٢٠١٧، ص٨٩) معايير جودة قِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة من حيث العرض، بما يلي:

- الصورة: تخلق أجواءً مريحةً تتطابق مع كل القصة.
- الصوت والحركة: تتناسبُ وتتناغم سرعة الصوت مع أحداث القصة.
- الصوت: واضحٌ ويجذِب الأطْفَال للاستماع للقصة ويوجد تنويعٌ في نبرات الصوت.

- المؤَثِّراتُ التصويرية: تثير عواطف الطفل وتتطابق بشكلٍ كبيرٍ مع القصة.
- المؤَثِّراتُ الصوتية: كافية، ولا تشتِّت الانتباه وتضيف أجواء إلى القصة.
- الانتقال في أحداث القصة التصويرية: يتم الانتقال في مقاطع القصة وأحداثها بسهولةٍ ويسرٍ وبتناسق.
- سمعيّ وبصريّ: يوجد اتِّساق بين الصور والصوت في كل القصة.
- مدة القصة: صول القصة ملائمٌ؛ ليست طويلة ولا قصيرة، لا يتعدى (٢٠) دقيقة ويتناسب مع خصائص الأطْفَال وتركيزهم.
- عرضُ القصة: تعرض بطريقة جذَّابة وممتعة للأطفال وتشجعهم على الاستمرار بالمشاهدة.
- مظهر الطفل: المظهر الخارجيُّ لجميع الشخصيات في القصة مقبولٌ، ويتناسب مع أعمار الشخصيات وأدوارها.

***

**الدِّرَاسَات السابقةُ:**

تناولت دراساتٌ عدةٌ قِصَص الأطْفَال الرقميَّة والإلكترونيَّة من ناحية فاعليتها وأثرها وتصميمها، وستكتفي الباحِثَةُ بعرض الدِّرَاسَات التي تناولت تحليل محتوى هذه القِصَص، والدِّرَاسَات التي تناولت معايير قِصَص الأطْفَال الرقميَّة والإلكترونيَّة؛ لقربها من مشكلة الدِّرَاسَة الحالية، وهي:

- دِرَاسَةُ موسى ووفاء سلامة (٢٠٠٤)، بعُنوان: القِصَص الإلكترونيَّة المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى تقويم الواقع الفعليّ لقِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة في مرحلة ما قبل المدرسة، والتعرُّف على جوانب القوة والضعف فيها، وقد استخدم الباحثان المنهج الوصفي المسحي، وجاء من نتائج الدِّرَاسَة وضع معيارٍ لتقويم قِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة في مرحلة ما قبل المدرسة يتكوَّن من تسعةِ مجالاتٍ.

- دِرَاسَةُ مهدي ودرويش وريما الجرف (٢٠١٦). بعُنوان: فاعلية استراتيجية في القِصَص الرقميَّة في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسيّ بغزة المفاهيم التكنولوجية.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى التوصُّل لمعايير تكنولوجيا التعلم الإلكتروني اللازم اتباعها عند تصميم القِصَص الرقميَّة، والكشف عن التصميم التعليمي للقِصَص الرقميَّة والإستراتيجية المقترحة وفقها واللازمة لتنمية المفاهيم التكنولوجية، وقد استخدم الباحثون المنهج التكنولوجي في تطوير المنظومات

التعليمية والمنهج التجريبي، وجاء من نتائج الدِّرَاسَة وضع قائمة معايير تكنولوجيا التعلم الإلكترونيّ لتصميم القِصَص الرقميَّة.

- دراسَة وفاء المنجومي (٢٠١٦). بعُنوان: تحليل محتوى تطبيقات قِصَص الأطْفَال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونيَّة للهواتف الذكية والحواسيب اللوحيَّة والكفيَّة.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى تحليل محتوى تطبيقات القِصَص الرقميَّة المقدمة للأطفال عبر المتاجر الإلكترونيَّة للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، في مرحلة الطفولة المتوسِّطة للتعرف على درجة تحقق العناصر المكونة لها في كلٍّ من: محور الكتابي ومحور الرقمي، وجاء من نتائج الدِّرَاسَة: ضعف محتوى القِصَص الرقميَّة وعدم توظيف الإمكانات الرقميَّة بشكل صحيحٍ.

- دراسَة محمد ووليد وأسماء (٢٠١٦)، بعُنوان: معايير تصميم القِصَص الرقميَّة التفاعُليَّة وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى وضع نموذجٍ لمعايير تصميم وإنتاج القِصَص الرقميَّة التفاعُليَّة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بما يتناسب مع خصائص تلك المرحلة، وتم استخدام منهج تحليل الوثائق وتحليل البرامج. وقد توصلت الدِّرَاسَة إلى تسعة مجالات و١٥ معيارًا.

- دراسَة سحر يوسف (٢٠١٦). بعنوان: مواقع أدب الأطْفَال الإسلاميَّة المتاحة على الإنترنت (دراسَة تحليلية).

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى الكشف عن أدب الأطْفَال الإسلاميّ؛ كالقِصَص والمسرحيات والأناشيد في مواقع شبكة الإنترنت، بالإضافة إلى التحقق من

مدى اتفاق تلك المواقع مع معايير تقييم مواقع الأطْفَال على الإنترنت، وتم استخدام منهج تحليل المحتوى، وجاء من نتائج الدِّرَاسَة أن أغلب المواقع هدفت إلى ترسيخ عقيدة التوحيد.

- دِرَاسَة منال موسى (٢٠١٧). بعنوان: المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة لإنتاج وتصميم القِصَص الإلكترونيَّة المقدَّمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطْفَال.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى تحديد المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة اللازمة لتصميم وإنتاج القِصَص الإلكترونيَّة المقدَّمة لأطفال الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطْفَال، واستخدمت الباحِثَةُ المنهج الوصفي التحليلي، وقد توصَّلت الدِّرَاسَة إلى تحديد المعايير التربَويّة والمعايير الفنيّة والمعايير التقنيّة ومعايير البناء الفنيّ اللازمة لتصميم القِصَص الإلكترونيَّة المقدمة لأطفال الروضة.

- دِرَاسَةُ بعاد الخالص (٢٠١٩). بعنوان: تحليل القِصَص الإلكترونيَّة المستخدمة في رياض الأطْفَال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطْفَال ومعايير جودة القِصَص الإلكترونيَّة.

هدفت الدِّرَاسَة إلى تحليل القِصَص الإلكترونيَّة المستخدمة في رياض الأطْفَال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطْفَال، واستخدمت الباحِثَة تحليل المضمون، وجاء من نتائج الدِّرَاسَة: أن ٣٠ قصة أظهرت العلاقة الإيجابية بين الأطْفَال، و٢٠ قصة تثير خيال الطفل، و١٨ قصة تظهر العلاقة الإيجابية بين الطفل والراشد، و١٧ قصة تشجّع الأطْفَال على

التساؤل، و١٥ قصة تحاكي بيئة الطفل، كما لم تظهر أي قصة تعريف بتراث الطفل والشعوب الأخرى أو تعزّز استقلالية الطفل.

- دراسَة إسلام رضوان وسلوى الجيار (٢٠١٩). بعنوان: الشخصية التراثية في القِصَص المقدمة عبر مواقع الأطْفَال الإلكترونيَّة العربيَّة: دراسَة تحليلية.

هدفت الدِّرَاسَةُ إلى الكشف عن الشخصيات التراثية في عيِّنة من القِصَص المقدمة عبر مواقع الأطْفَال الإلكترونيَّة العربيَّة، وقد تم استخدام المنهج المسحيَّ والتحليلي، وكان من بين نتائج الدِّرَاسَة أن القِصَص المستمدة من التراث العربي والديني جاءت في المرتبة الأول ثم المستمدة من الأدب العالمي، ومعظم القِصَص التي خضعت للدرَاسَة والتحليل كتبت بالطريقة المباشرة في السرد القِصَصي، ثم تليها طريقة السرد الذاتي، وأخيرًا طريقة الوثائق.

**التعليقُ على الدِّرَاسَاتِ السابقة:**

تلتقي الدِّرَاسَةُ الحالية مع الدِّرَاسَات السابقة في جزئية تحليل محتوى عينة من القِصَص الإليكترونية الرقميَّة المقدمة للطفل، ماعدا دراسَة مهدي ودرويش وريما الجرف (٢٠١٦).

وتختلف الدِّرَاسَة الحالية عن الدِّرَاسَات السابقة في طبيعة المعايير التي تم صياغتها لقِصَص الأطْفَال ونوع القِصَص التي تم تحليلها.

وقد أفادت الدِّرَاسَة الحالية من الدِّرَاسَة السابقة في صياغة مشكلة الدِّرَاسَة، وصياغة المعايير المرتبطة بمشكلة الدِّرَاسَة.

**منهجُ البحثِ، وإجراءاتُهُ:**

اشتمل البحثُ على مرحلتين:

١- مرحلةِ صياغة معايير قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة في المجال التربَويّ والمجال الفنيّ والمجال التقنيّ، وفي هذه المرحلة استخدمت الباحِثَة المنهج الوصفي الوثائقي، الذي يهدف- كما يشير العساف (١٤٣٨هـ، ص١٣٠)- إلى تشخيص الواقع، من خلال استنباط الأدلة الكيفية من المصادر المعاصرة ذات العلاقة بمشكلة البحث.

٢- مرحلةِ قياس مدى توافر المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة في عينة من قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وفي هذه المرحلة استخدمت الباحِثَةُ منهج تحليل المحتوى، من خلال استمارات تحليل من إعداد الباحِثَة، ويُعَدُّ تحليل المحتوى- كما يشير ريتشارد بن لويس دونهيو وروبرت ثورب (١٩٩٢، ص ص١٠-١١)- أكثر الأدوات نفعًا في مجال وسائل الاتصال، وهو أسلوب منظم لتحليل ومعالجة مضمون الرسائل، ويستطيع الباحثُ بهذه المعلومات أن يقدِّم وصفًا دقيقًا، كما يمكنه أن يتنبأ بسلوك المتلقِّي.

***

## مجتمعُ الدِّرَاسَة:

يتكوَّن مجتمعُ الدِّرَاسَة الحالية من جميع التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، التي تقدم قِصَص أطفال رقمية إسلامية، من خلال متاجر الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، وهما: متجر (Google play)، ومتجر ( App store)، وقد لاحظت الباحِثَةُ وجود بعض التطبيقات في كلا المتجرين؛ كتطبيق (حكايات بالعربي).

وقد استبعدت الباحِثَةُ التطبيقات المدفوعة، واقتصرت الدِّرَاسَة على التطبيقات المجانية، واستبعدت تطبيقات القِصَص التي لا تتضمن قِصَص إسلامية مخصصة للأطفال كتطبيقات قِصَص الأنبياء وقِصَص الحضارة الإسلاميَّة، كذلك تم استبعاد التطبيقات التي تعاني من مشاكل في التصفح والتشغيل حتى تاريخ ٢٩-سبتمر – ٢٠٢٠، ويمكن إجمال مجتمع الدِّرَاسَة فيما يلي:

**جدول رقم (١) يوضح مجتمع الدِّرَاسَة**

| نوع التطبيق | متجر(Google play) و متجر(App store). |
|---|---|
| تطبيقات خاصة بقِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة | -قِصَص الأنبياء للأطفال بدون نت - قِصَص الأنبياء. -قِصَص الأنبياء للأطفال -قِصَص وحكايات إسلامية - قِصَص الأنبياء للأطفال مصورة -قِصَص الاخلاق الإسلاميَّة للأطفال |
| تطبيقات خاصة بقِصَص الأطْفَال عمومًا، وتتضمن قِصَصا إسلامية | -قِصَص أطفال - قِصَص أطفال - قِصَص للطفل - قِصَص قصيرة -قِصَص أطفال مصورة بدون نت هادفة - قِصَص الأطْفَال- قِصَص أطفال مصورة - حكايات بالعربي |
| المجموع | ١٤ |

## عَيِّنَةُ الدِّرَاسَة:

قامت الباحِثَةُ بحَصْر عدد القِصَص الإسلاميَّة الموجودة في كل تطبيق، واختارت عينة عشوائية من كل تطبيق، وقد لاحظت الباحِثَة أن أنواع قِصَص التطبيق الواحد يحمل قاسمًا مشتركًا، ماعدا تطبيق (قِصَص أطفال) الذي تضمن ثلاثة أنواع؛ (بالصورة- بالصوت والصورة – فيديو)؛ لذا تم تحليل ثلاث قِصَص لكل نوع، أما باقي التطبيقات فقد تم تحليل قصة واحدة من كل عشر قِصَص، والجدول التالي يوضح عدد القِصَص الإسلاميَّة في كل تطبيق وعدد القِصَص التي تم تحليلُها.

**جدول رقم (٢) يوضح القِصَص في متجر (Google play) ومتجر (App store).**

| م | أسم التطبيق | عدد قِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة في التطبيق | القصة التي تم تحليلها |
|---|---|---|---|
| | قِصَص الأنبياء للأطفال | ١٣ | قصة (يونس عليه السلام) |
| ١٠ | قِصَص الأنبياء. | ٨ | قصة (إبراهيم عليه السلام) |
| ٢٠ | قِصَص وحكايات إسلامية | ٩١ | تسع قِصَص هي:(حكم البراءة)(الموعظة)(كم صديقا لديك) (القطة الرحيمة) (جزاء المعروف) (الطاعة)(السؤال الصعب) (الحكمة) (ورقة التوت) |
| ٣٠ | قِصَص الأنبياء للأطفال مصورة | ١١ | قصة (سليمان عليه السلام) |
| ٤٠ | قِصَص الاخلاق الإسلاميَّة للأطفال | ٦ | قصة (الأم الحكيمة) |
| ٥٠ | قِصَص الأنبياء للأطفال بدون نت | ١٩ | قصتان هما: (نبي الله هود) و(يوسف عليه السلام) |
| ٦٠ | قِصَص أطفال | ٣٣ | ثلاث قِصَص هي:<br>-من تبويب قِصَص الحيوان في القرآن بالصورة، وعدد (١٠) تم تحليل قصة (الغراب المعلم).<br>-من تبويب قِصَص الأنبياء للأطفال بالصور، وعددها (٨) تم حليل قصة (صالح عليه السلام). |

| م | أسم التطبيق | عدد قِصَص الأطْفَال الإسلاميَّة في التطبيق | القصة التي تم تحليلها |
|---|---|---|---|
| | | | -من تبويب قِصَص الحيوان في القرآن للأطفال فيديو، وعددها (١٥) تم تحليل قصة (طين عيسى) |
| ٧. | قِصَص أطفال | ٢ | قصة (الأمانة) |
| ٨. | قِصَص أطفال مصورة بدون نت هادفة | ٥ | قصة (المحافظة على الصلاة) |
| ٩. | قِصَص الأخلاق الإسلاميَّة للأطفال | ٦ | قصة (رد الجميل) |
| ١٠. | قِصَص أطفال مصورة | ١٣ | قصة (الخشبة العجيبة) |
| ١١. | حكايات بالعربي | ٦٩ | سبع قِصَص هي:<br>-من تبويب قِصَص إسلامية وعددها (٤٦) قصة تم تحليل خمس قِصَص هي:(خروف العيد) (أصحاب الفيل) (بناء الكعبة) (فضل سورة الفاتحة) (الإسراء والمعراج)<br>-من تبويب قِصَص الأنبياء وعددها (١٠) قِصَص تم تحليل: (سفينة نوح عليه السلام)<br>- من تبويب حول الرسول وعددها ١٣ قصة تم تحليل: (أنس بن مالك) |
| ١٢. | قِصَص للطفل | ١٠ | قصة (أصحاب الجنة) |
| ١٣. | قِصَص قصيرة | ٤٤ | أربع قِصَص هي: (مصعب بن عمير حامل الراية) (قصة العجل السمين) (شعيب عليه السلام)<br>(موسى والخضر) |
| | المجموع | ٣٣٠ | ٣٤ |

## الصدقُ والثباتُ:

يُقصدُ بالصدق صلاحية الأداة لقياس ما وضعت لقياسه، لذا عرضت الباحِثَة استمارة التحليل التي تم تصميمُها من قبل الباحِثَة على مجموعة من المحكمين في التربية وأدب الطفل، وتم تعديل الاستمارة في ضوء ملحوظاتهم.

وتكوَّنت الأداة في صوتها النهائية من العناصر التالية:

أولا: المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة: ١١ معيارًا.

ثانيًا: المعايير الفنيّة والأدَبيَّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وتم تقسيمها إلى أربعةِ مجالاتٍ: أ) مجال الفكرة: ٥ معايير. ب) مجال البناء والأحداث والحبكة: ٤ معايير. ج) مجال الشخصيات: ٩ معايير. د) مجال اللغة والأسلوب: ٩ معايير.

ثالثًا: المعايير التقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وتم تقسيمها إلى ثلاثةِ مجالات:

أ) مجال الصوت: ٦ معايير. ب) الصورة والحركة: ٧ معايير. ج) التحكم والتفاعل: ٧ معايير.

أما الثبات فيُقصد به توصُّل الباحث إلى النتائج نفسها عند إعادة تطبيق نفس أداة البحث على نفس المضمون، ولقياس الثبات؛ قامت الباحِثَة بإعادة تحليل القِصَص بفاصل زمني أربعة أسابيع عن التحليل الأول، وللتأكُّد من ثبات أداة الدِّرَاسَة؛ استخدمت الباحِثَة معادلة هولستي (Holsti)، حيث قامت الباحِثَة بتحليل محتوى قِصَص الأطْفَال الإلكترونيَّة (٣٤ قصة) عينة الدِّرَاسَة على فترتين متباعدتين بفارق زمني مدته شهر، ثم استخدمت معادلة (هولستي)؛ لحساب معامل الاتفاق بين التحليلين على النحو التالي، وجاءت النتائج على النحو التالي.

معامل الثبات لمعادلة هولستي = ٢م / ن١+ن٢ (رتشارد بن وآخرون،١٩٩٢)

حيث:

م = عدد النقاط التي تم الاتفاق عليها.

ن١، ن٢ = عدد النقاط التي تم تحليلها في المرتين.

وقد جاءت نسبة الاتفاق بين التحليلين: الأول والثاني للقنوات الإخبارية السعودية على النحو التالي:

= ٢ (٢٣) / ٢٥ + ٢٥

= ٤٦ / ٥٠

= ٩٢٪

ومن خلال ما سبق، يتضح أن نسبة الاتفاق بين التحليلين قد بلغت (٩٢٪)، وهي نسبة اتفاق عالية (طعيمة، ٢٠٠٤).

***

## النتائجُ، ومناقشتُها:

## أولا: المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة:

**جدول رقم (٣) يوضِّح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري للمعايير التربَويّة**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسِّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | تحديد الفئة العمرية المستهدفة من القصة. | ٧ | ٢٠,٦ | ٠ | ٠ | ٢٧ | ٧٩,٤ | ١,٤١ | ٠,٨٢١ | ٥ |
| ٢ | تحديد أهداف تربويَّة واضحة ومحددة في القصة. | ٠ | ٠ | ٧ | ٢٠,٦ | ٢٧ | ٧٩,٤ | ١,٢١ | ٠,٤١٠ | ٦ |
| ٣ | يرتبط المحتوى بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا. | ٧ | ٢٠,٦ | ٠ | ٠ | ٢٧ | ٧٩,٤ | ١,٤١ | ٠,٨٢١ | ٥ |
| ٤ | مناسبة المحتوى للمستوى الإدراكي للفئة العمرية المستهدفة. | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٦ | ١٧,٦ | ٠ | ٠ | ٢,٨٢ | ٠,٣٨٧ | ٣ |
| ٥ | مناسبة المحتوى للمستوى اللغوي للفئة العمرية المستهدفة. | ٣٣ | ٩٧,١ | ١ | ٢,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٤ | ٠,٣٤٣ | ٢ |
| ٦ | يتصف المحتوى بالصحة والدقة في المعلومة. | ٣٤ | ١٠٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٣,٠٠ | ٠,٠٠ | ١ |
| ٧ | يتصف المحتوى بالمتعة والترفيه. | ٢١ | ٦١,٨ | ١٢ | ٣٥,٣ | ١ | ٢,٩ | ٢,٥٩ | ٠,٥٥٧ | ٤ |
| | يتناول المحتوى قيم تربويَّة في واحد أو أكثر من المجالات التالية: | | | | | | | | | |
| ٨ | قيم عقدية وتعبدية. | ٦٤ | | | | | | | | |
| | قيم أخلاقية واجتماعية. | ٥٦ | | | | | | | | |
| | قيم عقلية وعلمية. | ٧ | | | | | | | | |
| | قيم نفسية وجدانية. | ٩ | | | | | | | | |
| | قيم جسمية وصحية. | ٤ | | | | | | | | |
| | قيم اقتصادية ومالية. | ٤ | | | | | | | | |
| ٩ | تتضمن القصة تغذية راجعة ترتبط بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا. | ٠ | ٠ | ١ | ٢,٩ | ٣٣ | ٩٧,١ | ١,٠٣ | ٠,١٧١ | ٧ |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ١٠ | المدة الزمنية للقصة تتراوح من ٢٠-٣٠ دقيقة. | ٣٤ | ١٠٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٣,٠٠ | ٠,٠٠ | ١ |
| ١١ | تتضمن القصة أنشطة تفاعُليَّة مناسبة للفئة العمرية المستهدفة. | ٠ | ٠ | ١ | ٢,٩ | ٣٣ | ٩٧,١ | ١,٠٣ | ٧ |
| المتوسِّط الحسابيُّ العام | | | | | | | ٢,٠٣ | ٠,٢٤٧ | - |

يتَّضِحُ من خلال الجدول السابق أن المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة تضمنت (١١) معيارًا، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (١,٠٣ إلى ٣,٠٠)، وهي معدلات تقع بالفئات (الأولى، الثانية، الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تناول تلك المعايير يتراوح ما بين (متوفر، متوفر إلى حدٍّ ما، غير متوفر).

بلغ المتوسِّط الحسابي العام للمحور المتعلق بالمعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة (٢,٠٣ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر إلى حدٍّ ما، أي المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة متوفرة إلى حد ما.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيارين رقم (٦-١٠)، وهما: (يتصف المحتوى بالصحة والدقة في المعلومة، المدة الزمنية للقصة تتراوح من ٢٠-٣٠ دقيقة) بالمرتبة الأولى بين المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات

الإلكترونيَّة العربيَّة بمتوسط حسابي (٣,٠٠) وانحراف معياري (٠,٠٠)، وهذا يدل على أن المحتوى يتصف بالصحة والدقة في المعلومة، المدة الزمنية للقصة تتراوح من ٢٠-٣٠ دقيقة.

٢. جاء المعيار رقم (٥)، وهو: (مناسبة المحتوى للمستوى اللغوي للفئة العمرية المستهدفة) بالمرتبة الثانية بين المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة بمتوسط حسابي (٢,٩٤) وانحراف معياري (٠,٣٤٣)، وهذا يدل على مناسبة المحتوى للمستوى اللغوي للفئة العمرية المستهدفة.

٣. جاء المعيار رقم (٤)، وهو (مناسبة المحتوى للمستوى الإدراكي للفئة العمرية المستهدفة) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة بمتوسط حسابي (٢,٨٢) وانحراف معياري (٠,٣٨٧)، وهذا يدل على مناسبة المحتوى للمستوى الإدراكي للفئة العمرية المستهدفة.

٤. جاء المعياريان رقم (١-٣)، وهما: (تحديد الفئة العمرية المستهدفة من القصة- يرتبط المحتوى بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا) في المرتبة الخامسة بمتوسط حسابي (١,٤١) وانحراف معياري (٠,٨٢١)، وجاء المعيار رقم (٢) وهو (تحديد أهداف تربويَّة واضحة ومحددة في القصة) بالمرتبة قبل الأخيرة بين المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة بمتوسط حسابي (١,٢١)

وانحراف معياري (٠,٤١٠)، وهذا يدل على ضعف توافر هذه المعاير في القِصَص.

٥. جاء المعياريان رقم (٩-١١)، وهما: (تتضمَّن القصة تغذية راجعة ترتبط بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا، تتضمن القصة أنشطة تفاعُليَّة مناسبة للفئة العمرية المستهدفة) بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التربَويّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة بمتوسط حسابي (١,٠٣) وانحراف معياري (٠,١٧١)، وهذا يدل على أن القصة لا تتضمن تغذية راجعة ترتبط بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا، ولا تتضمن القصة أنشطة تفاعُليَّة مناسبة للفئة العمرية المستهدفة.

كما يتَّضِح من الجدول أن محتوى قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، تناول قيم تربويَّة عدة جاءت بالترتيب التالي: ١-قيم عقدية وتعبدية (٦٤) مرة. ٢- قيم أخلاقية واجتماعية (٥٦) مرة. ٣- قيم نفسية وجدانية (٩) مرات. ٤- قيم عقلية وعلمية (٧) مرات. ٥- قيم جسمية وصحية (٤) مرات. ٦-قيم اقتصادية ومالية (٤) مرات.

***

**ثانيًا: المعايير الفنيّة الأدَبيَّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة:**

وتتكون من أربعة مجالات: أ) مجال الفكرة). ب) مجال البناء والأحداث والحبكة). ج) مجال الشخصيات). د) مجال اللغة والأسلوب، وهي على النحو التالي:

**أ) مجال الفكرة:**

**جدول رقم (٤) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال لفكرة**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسِّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | أن تكون خالية من الموضوعات والأفكار القاسية وشديدة الإيلام. | ٣٢ | ٩٤,١ | ١ | ٢,٩ | ١ | ٢,٩ | ٢,٩١ | ٠,٣٧٩ | ١ |
| ٢ | أن تكون خالية من الموضوعات المجردة. | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٥ | ١٤,٧ | ١ | ٢,٩ | ٢,٧٩ | ٠,٤٧٩ | ٣ |
| ٣ | تظهر الفكرة بصورة بعيدة عن الوعظ والإرشاد. | ٢٧ | ٧٩,٤ | ٦ | ١٧,٦ | ١ | ٢,٩ | ٢,٧٦ | ٠,٤٩٦ | ٤ |
| ٤ | تظهر الفكرة بصورة بعيدة عن المثالية التي لا يعرفها الواقع ولا يشهدها الناس. | ٣١ | ٩١,٢ | ٢ | ٥,٩ | ١ | ٢,٩ | ٢,٨٨ | ٠,٤٠٩ | ٢ |
| ٥ | أن تنتهي القصة بعبرة أو حكمة أو موعظة حسنة. | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٥ | ١٤,٧ | ١ | ٢,٩ | ٢,٧٩ | ٠,٤٧٩ | ٣ |
| | المتوسِّط الحسابي العام | | | | | | | ٢,٨٣ | ٠,٤٠٦ | – |

يَتَّضِحُ من خلال الجدول السابق أن مجال الفكرة، تضمن (٥) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (٢,٧٦ إلى ٢,٩١)، وهي معدلات تقع بالفئة (الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تناول تلك المعايير متوفرة.

بلغ المتوسِّط الحسابي العام لمجال الفكرة (٢,٨٣ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر، أي توفر معايير الفكرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

والعباراتُ التالية تناقش بنوعٍ من التفصيل أهم المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الفكرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيار رقم (١)، وهو: (أن تكون خالية من الموضوعات والأفكار القاسية وشديدة الإيلام) بالمرتبة الأولى بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الفكرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٩١) وانحراف معياري (٠,٣٧٩)، وهذا يدل على أن القِصَص خالية من الموضوعات والأفكار القاسية وشديدة الإيلام.

٢. جاء المعيار رقم (٤)، وهو: (تظهر الفكرة بصورة بعيدة عن المثالية التي لا يعرفها الواقع ولا يشهدها الناس) بالمرتبة الثانية بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الفكرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٨٨) وانحراف معياري (٠,٤٠٩)، وهذا يدل على ظهور الفكرة بصورة بعيدة عن المثالية التي لا يعرفها الواقع ولا يشهدها الناس.

٣. جاء المعيار رقم (٣)، وهو: (تظهر الفكرة بصورة بعيدة عن الوعظ والإرشاد) بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الفكرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٧٦) وانحراف معياري (٠,٤٩٦)، وهذا يدل على ظهور الفكرة بصورة بعيدة عن الوعظ والإرشاد.

**ب) مجال البناء والأحداث والحبكة:**

**جدول رقم (٥) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال البناء والأحداث والحبكة**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | تبدأ أحداث القصة بمقدمة قصيرة للفكرة. | ٣٢ | ٩٤,١ | ٢ | ٥,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٤ | ٠,٢٣٩ | ١ |
| ٢ | تلي المقدمة أحداث مترابطة ومؤثِّرة ومتسلسلة تصل إلى العقدة. | ٢٧ | ٧٩,٤ | ٧ | ٢٠,٦ | ٠ | ٠ | ٢,٧٩ | ٠,٤١٠ | ٢ |
| ٣ | العقدة تثير الرغبة في الكشف ومعرفة الحل. | ٢٥ | ٧٣,٥ | ٨ | ٢٣,٥ | ١ | ٢,٩ | ٢,٧١ | ٠,٥٢٤ | ٣ |
| ٤ | تلي العقدة حل لها ونهاية للقصة تشعر الطفل بارتياح ورضا. | ٢٦ | ٧٦,٥ | ٥ | ١٤,٧ | ٣ | ٨,٨ | ٢,٦٨ | ٠,٦٣٨ | ٤ |
| | المتوسّط الحسابي العام | | | | | | | ٢,٧٨ | ٠,٤١٦ | – |

يتَّضح من خلال الجدول السابق أن مجال البناء والأحداث والحبكة، تضمن (٤) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (٢,٦٨ إلى ٢,٩٤)، وهي معدلات تقع بالفئة (الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشيرُ النتيجةُ السابقة إلى أن تلك المعايير متوفرة.

بلغ المتوسّط الحسابي العام لمجال البناء والأحداث والحبكة (٢,٧٨ من ٣)، وهذا المتوسّط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير

إلى درجة متوفر، أي توفر معايير البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيار رقم (١)، وهو: (تبدأ أحداث القصة بمقدِّمة قصيرة للفكرة) بالمرتبة الأولى بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٩٤) وانحراف معياري (٠,٢٣٩)، وهذا يدل على بدء أحداث القصة بمقدمة قصيرة للفكرة.

٢. جاء المعيار رقم (٢)، وهو: (تلي المقدمة أحداث مترابطة ومؤَثِّرة ومتسلسلة تصل إلى العقدة) بالمرتبة الثانية بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٧٩) وانحراف معياري (٠,٤١٠)، وهذا يدل على أنه تلي المقدمة أحداث مترابطة ومؤَثِّرة ومتسلسلة تصل إلى العقدة.

٣. جاء المعيار رقم (٣) وهي (العقدة تثير الرغبة في الكشف ومعرفة الحل) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التربَويّة المتعلِّقة بمجال البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة،

بمتوسط حسابي (٢,٧١) وانحراف معياري (٠,٥٢٤)، وهذا يدل على أن العقدة تثير الرغبة في الكشف ومعرفة الحل.

٤. جاء المعيار رقم (٤)، وهو: (تلي العقدة حل لها ونهاية للقصة تشعر الطفل بارتياح ورضا) بالمرتبة الرابعة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال البناء والأحداث والحبكة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٦٨) وانحراف معياري (٠,٦٣٨)، وهذا يدل على تلي العقدة حل لها ونهاية للقصة تشعر الطفل بارتياحٍ ورضا.

**ج) مجال الشخصيات:**

**جدول رقم (٦) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال الشخصيات**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسِّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | تظهر الشخصيات بمستوى قريب من المستوى الواقعي للأطفال بعيده عن الشخصيات المثالية. | ٣٢ | ٩٤,١ | ١ | ٢,٩ | ١ | ٢,٩ | ٢,٩١ | ٠,٣٧٩ | ٣ |
| ٢ | تشمل على أبطال في عدة نواح من الحياة بعيدة عن بطل مركزي واحد. | ٣٢ | ٩٤,١ | ٢ | ٥,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٤ | ٠,٢٣٩ | ٢ |
| ٣ | أن تتصرف الشخصيات في القصة كما تتصرف شبيهاتها في الحياة إذا وضعت تحت تأثير الظروف نفسها. | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٦ | ١٧,٦ | ٠ | ٠ | ٢,٨٢ | ٠,٣٨٧ | ٥ |
| ٤ | يراعى رسم التكوين الجسمي وملامح الشخصية بحيث يراها الطفل مجسمة أمامه. | ١٣ | ٣٨,٢ | ٦ | ١٧,٦ | ١٥ | ٤٤,١ | ١,٩٤ | ٠,٩١٩ | ٦ |
| ٥ | أن تكون طبيعية توافق الفطرة السليمة للشخصية. | ٢٩ | ٨٥,٣ | ٥ | ١٤,٧ | ٠ | ٠ | ٢,٨٥ | ٠,٣٥٩ | ٤ |

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ٦ | أن تعمل الشخصية وتتكلم طبقا لسنها وثقافتها وخلفيتها الاجتماعية والجغرافية. | ٣٢ | ٩٤,١ | ٢ | ٥,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٤ | ٠,٢٣٩ | ٢ |
| ٧ | البعد عن تقارب الشخصيات في أسمائها وصفاتها او في بعض خصائصها. | ٣٤ | ١٠٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٣,٠٠ | ٠,٠٠ | ١ |
| ٨ | عدد الشخصيات مناسب لمستوى قدرة الطفل على التذكر والاستيعاب. | ٣٢ | ٩٤,١ | ٢ | ٥,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٤ | ٠,٢٣٩ | ٢ |
| ٩ | اختيار شخصيات تستهوي الطفل سواء كانت من حيوانات او أبطال معروفين. | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٦ | ١٧,٦ | ٠ | ٠ | ٢,٨٢ | ٠,٣٨٧ | ٥ |
| | المتوسّط الحسابي العام | | | | | | | ٢,٨٠ | ٠,٢٧٤ | – |

يتَّضح من خلال الجدول السابق أن مجال الشخصيات، تضمن (٩) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (١,٩٤ إلى ٣,٠٠)، وهي معدلات تقع بالفئتين (الأولى، الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشيرُ النتيجةُ السابقةُ إلى أن تلك المعايير توجد بدرجة (متوفرة، غير متوفرة).

بلغ المتوسِّط الحسابي العام لمجال الشخصيات (٢,٨٠ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر، أي توفر معايير مجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيار رقم (٧)، وهو: (البعد عن تقارب الشخصيات في أسمائها وصفاتها او في بعض خصائصها) بالمرتبة الأولى بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٣,٠٠) وانحراف معياري (٠,٠٠)، وهذا يدل على وجود بعد عن تقارب الشخصيات في أسمائها وصفاتها او في بعض خصائصها.

٢. جاء المعايير رقم (٢-٦-٨)، وهي: (تشمل على أبطال في عدة نواح من الحياة بعيدة عن بطل مركزيٍّ واحدٍ، أن تعمل الشخصية وتتكلم طبقا لسنها وثقافتها وخلفيتها الاجتماعية والجغرافية، عدد الشخصيات مناسب لمستوى قدرة الطفل على التذكر والاستيعاب) بالمرتبة الثانية بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٩٤) وانحراف معياري (٠,٢٣٩)، وهذا يدل على شمول القصة على أبطال في عدة نواح من الحياة بعيدة عن بطل مركزي واحد، وأيضًا الشخصيات في القِصَص تعمل وتتكلم طبقًا لسنِّها وثقافتها وخلفيتها الاجتماعية والجغرافية، وعدد الشخصيات في القصة مناسب لمستوى قدرة الطفل على التذكر والاستيعاب.

٣. جاء المعيار رقم (١)، وهو: (تظهر الشخصيات بمستوى قريب من المستوى الواقعي للأطفال بعيدة عن الشخصيات المثالية) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة

الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٩١) وانحراف معياري (٠,٣٧٩)، وهذا يدل على ظهور الشخصيات في القِصَص بمستوى قريب من المستوى الواقعيّ للأطفال بعيده عن الشخصيات المثاليّة.

٤. جاء المعيار رقم (٤)، وهي: (يراعى رسم التكوين الجسمي وملامح الشخصية بحيث يراها الطفل مجسمة أمامه). بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال الشخصيات في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٩٤) وانحراف معياري (٠,٩١٩)، وهذا يدل على عدم مراعاة رسم التكوين الجسمي وملامح الشخصية في القِصَص بحيث لا يراها الطفل مجسمة أمامه.

### د) اللغةُ والأسلوب:

**جدول رقم (٧) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال اللغة والأسلوب**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | الاعتماد على الحوار أكثر من السرد. | ١٤ | ٤١,٢ | ١٢ | ٣٥,٣ | ٨ | ٢٣,٥ | ٢,١٨ | ٠,٧٩٧ | ٩ |
| ٢ | استخدام الجمل البسيطة لا المركبة. | ٢٤ | ٧٠,٦ | ١٠ | ٢٩,٤ | ٠ | ٠ | ٢,٧١ | ٠,٤٦٢ | ٥ |
| ٣ | استخدام الكلمات المألوفة. | ٣٣ | ٩٧,١ | ١ | ٢,٩ | ٠ | ٠ | ٢,٩٧ | ٠,١٧١ | ١ |
| ٤ | استخدام الألفاظ الدالة على الانفعالات. | ١٠ | ٢٩,٤ | ٢٣ | ٦٧,٦ | ١ | ٢,٩ | ٢,٢٦ | ٠,٥١١ | ٧ |
| ٥ | قلة الأسطر في عرض الأحداث. | ١٨ | ٥٢,٩ | ٥ | ١٤,٧ | ١١ | ٣٢,٤ | ٢,٢١ | ٠,٩١٤ | ٨ |
| ٦ | المزاوجة بين الخبر والإنشاء. | ١٩ | ٥٥,٩ | ١٤ | ٤١,٢ | ١ | ٢,٩ | ٢,٥٣ | ٠,٥٦٣ | ٦ |
| ٧ | البعد عن استخدام المصطلحات الفنيّة. | ٢٩ | ٨٥,٣ | ٥ | ١٤,٧ | ٠ | ٠ | ٢,٨٥ | ٠,٣٥٩ | ٣ |

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ٨ | قلة الجمل الاعتراضية. | ٢٧ | ٧٩,٤ | ٧ | ٢٠,٦ | ٠ | ٠ | ٢,٧٩ | ٠,٤١٠ | ٤ |
| ٩ | خلو النص من الأخطاء اللغوية والإملائية والشكلية. | ٣١ | ٩١,٢ | ٣ | ٨,٨ | ٠ | ٠ | ٢,٩١ | ٠,٢٨٨ | ٢ |
| | المتوسّط الحسابي العام | | | | | | | ٢,٦٠ | ٠,٤١٥ | – |

يتَّضِحُ من خلال الجدول السابق أن مجال اللغة والأسلوب، تضمن (٩) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (٢,١٨ إلى ٢,٩٧)، وهي معدلات تقع بالفئتين (الثانية، الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تلك المعايير توجد بدرجة (متوفرة، متوفرة إلى حدٍّ ما).

بلغ المتوسّط الحسابي العام لمجال اللغة والأسلوب (٢,٦٠ من ٣)، وهذا المتوسّط يقع بالفئة الثالثة من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر، أي توفر معايير مجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيار رقم (٣) وهو: (استخدام الكلمات المألوفة) بالمرتبة الأولى بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي

(٢,٩٧) وانحراف معياري (٠,١٧١)، وهذا يدل على استخدام الكلمات المألوفة.

٢. جاء المعيار رقم (٩)، وهو: (خلو النص من الأخطاء اللغوية والإملائية والشكلية) بالمرتبة الثانية بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٩١) وانحراف معياري (٠,٢٨٨)، وهذا يدل على خلو النص في القِصَص من الأخطاء اللغوية والإملائية والشكلية.

٣. جاء المعيار رقم (٧)، وهو: (البعد عن استخدام المصطلحات الفنيّة) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٨٥) وانحراف معياري (٠,٣٥٩)، وهذا يدل على أنه يوجد بُعد عن استخدام المصطلحات الفنيّة في القِصَص.

٤. جاء المعيار رقم (٨)، وهو: (قلة الجمل الاعتراضية) بالمرتبة الرابعة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٧٩) وانحراف معياري (٠,٤١٠)، وهذا يدل على قلة الجمل الاعتراضية.

٥. جاء المعيار رقم (٥)، وه: (قلة الأسطر في عرض الأحداث) بالمرتبة قبل الأخيرة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط

حسابي (٢,٢١) وانحراف معياري (٠,٩١٤)، وهذا يدل على قلة الأسطر في عرض الأحداث إلى حد ما.

٦. جاء المعيار رقم (١)، وهو: (الاعتماد على الحوار أكثر من السرد) بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التربَويّة المتعلقة بمجال اللغة والأسلوب في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,١٨) وانحراف معياري (٠,٧٩٧)، وهذا يدل على أنه يعتمد على الحوار اكثر من السرد في القِصَص بدرجة إلى حد ما.

***

**ثالثًا: المعايير التقنيّة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة:**

وتتكون من ثلاثة مجالات:

أ) مجال الصوت. ب) مجال الصورة والحركة. ج) التحكم والتفاعل. وهي على النحو التالي:

**أ) مجال الصوت:**

**جدول رقم (٨) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال الصوت**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسِّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | وضوح الصوت وجودته. | ٤ | ١١,٨ | ٠ | ٠ | ٣٠ | ٨٨,٢ | ١,٢٤ | ٠,٦٥٤ | ١ |
| ٢ | استخدام مؤثِّرات صوتية مناسبة لأجواء القصة ولا تشتت انتباه الطفل. | ٣ | ٨,٨ | ٠ | ٠ | ٣١ | ٩١,٢ | ١,١٨ | ٠,٥٧٦ | ٣ |
| ٣ | التنوع في نبرات الصوت (عال متوسط منخفض) بما يتناسب مع أحداث القصة. | ٣ | ٨,٨ | ١ | ٢,٩ | ٣٠ | ٨٨,٢ | ١,٢١ | ٠,٥٩٢ | ٢ |
| ٤ | يظهر في الصوت بعض الانفعالات كالضحك – البكاء – الفرح. | ٣ | ٨,٨ | ٠ | ٠ | ٣١ | ٩١,٢ | ١,١٨ | ٠,٥٧٦ | ٣ |
| ٥ | الصوت خال من عيوب النطق ومخارج الألفاظ والحروف. | ٤ | ١١,٨ | ٠ | ٠ | ٣٠ | ٨٨,٢ | ١,٢٤ | ٠,٦٥٤ | ١ |
| ٦ | تتزامن سرعة الصوت مع أحداث القصة. | ٤ | ١١,٨ | ٠ | ٠ | ٣٠ | ٨٨,٢ | ١,٢٤ | ٠,٦٥٤ | ١ |
| | المتوسِّط الحسابي العام | | | | | | | ١,٢١ | ٠,٥٩٩ | – |

يتَّضح من خلال الجدول السابق أن مجال الصوت، تضمن (٦) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (١,١٨ إلى ١,٢٤)، وهي معدلات تقع بالفئة (الأولى) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تلك المعايير غير متوفرة.

بلغ المتوسِّط الحسابي العام لمجال الصوت (١,٢١ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الأولى من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة غير متوفر، أي أنه لا تتوفر معايير مجال الصوت في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصوت في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعايير رقم (١-٥-٦)، وهي: (وضوح الصوت وجودته، الصوت خال من عيوب النطق ومخارج الألفاظ والحروف، تتزامن سرعة الصوت مع أحداث القصة) بالمرتبة الأولى بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصوت في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٢٤) وانحراف معياري (٠,٦٥٤)، وهذا يدل على عدم وضوح الصوت وجودته في القِصَص، وأيضاً الصوت به عيوب في النطق ومخارج الألفاظ والحروف، ولا تتزامن سرعة الصوت مع أحداث القصة.

٢. جاء المعيار رقم (٣)، وهو: (التنوع في نبرات الصوت (عال متوسط منخفض) بما يتناسب مع أحداث القصة) بالمرتبة الثانية بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصوت في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٢١) وانحراف معياري

(٠,٥٩٢)، وهذا يدل على عدم وجود تنوع في نبرات الصوت (عال متوسط منخفض) بما يتناسب مع أحداث القصة.

٣. جاء المعياران رقم (٢-٤)، وهما: (استخدام مؤَثِّرات صوتية مناسبة لأجواء القصة ولا تشتت انتباه الطفل، يظهر في الصوت بعض الانفعالات كالضحك – البكاء – الفرح) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصوت في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,١٨) وانحراف معياري (٠,٥٧٦)، وهذا يدل على عدم استخدام مؤَثِّرات صوتية مناسبة لأجواء القصة ولا تشتِّت انتباه الطفل، ولا يظهر في الصوت بعض الانفعالات؛ كالضحك – البكاء – الفرح.

**ب) الصورة والحركة:**

**جدول رقم (٩) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال الصورة والحركة**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | وضوح الصورة وجودتها. | ١٣ | ٣٨,٢ | ٣ | ٨,٨ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٨٥ | ٠,٩٥٨ | ١ |
| ٢ | الصور والرسومات مناسبة للقصة. | ١٢ | ٣٥,٣ | ٤ | ١١,٨ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٨٢ | ٠,٩٣٦ | ٢ |
| ٣ | تتناسب الصور مع أحداث القصة. | ١٢ | ٣٥,٣ | ٤ | ١١,٨ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٨٢ | ٠,٩٣٦ | ٢ |
| ٤ | استخدام خلفيات زمانية مناسبة لأحداث القصة. | ١١ | ٣٢,٤ | ٥ | ١٤,٧ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٧٩ | ٠,٩١٤ | ٣ |
| ٥ | استخدام خلفيات مكانية مناسبة لأحداث القصة. | ١١ | ٣٢,٤ | ٥ | ١٤,٧ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٧٩ | ٠,٩١٤ | ٣ |
| ٦ | استخدام الألوان بما يناسب أحداث القصة. | ١٣ | ٣٨,٢ | ٣ | ٨,٨ | ١٨ | ٥٢,٩ | ١,٨٥ | ٠,٩٥٨ | ١ |

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ٧ | استخدام الحركات بما يناسب أحداث القصة. | ٣ | ٨،٨ | ٠ | ٠ | ٣١ | ٩١،٢ | ١،١٨ | ٠،٥٧٦ | ٤ |
| المتوسّط الحسابي العام | | | | | | | | ١،٧١ | ٠،٨٣٣ | – |

يتَّضح من خلال الجدول السابق أن مجال الصورة والحركة، تضمن (٧) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (١،١٨ إلى ١،٨٥)، وهي معدلات تقع بالفئتين (الأولى، الثانية) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تلك المعايير (غير متوفرة، متوفر إلى حد ما).

بلغ المتوسِّط الحسابي العام لمجال الصورة والحركة (١،٧١ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر إلى حد ما، أي أن معايير مجال الصورة والحركة متوفرة بدرجة إلى حد ما.

والعبارات التالية تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصورة والحركة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعياران رقم (١-٦)، وهما: (وضوح الصورة وجودتها، استخدام الألوان بما يناسب أحداث القصة) بالمرتبة الأولى بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصورة والحركة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١،٨٥) وانحراف معياري

(٠,٩٥٨)، وهذا يدل على عدم وجود وضوح الصورة وجودتها في قِصَص الأطْفَال، وايضاً لا يستخدم الألوان بما يناسب أحداث القصة.

٢. جاء المعياران رقم (٢-٣)، وهما: (الصور والرسومات مناسبة للقصة- تتناسب الصور مع أحداث القصة) بالمرتبة الثانية بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصورة والحركة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٨٢) وانحراف معياري (٠,٩٣٦)، وهذا يدل على عدم تناسب الصور والرسومات مع القصة، وأيضاً عدم تناسب الصور مع أحداث القصة.

٣. جاء المعياران رقم (٤-٥)، وهما: (استخدام خلفيات زمانية مناسبة لأحداث القصة- استخدام خلفيات مكانية مناسبة لأحداث القصة) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصورة والحركة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٧٩) وانحراف معياري (٠,٩١٤)، وهذا يدل على عدم استخدام خلفيات زمانية مناسبة لأحداث القصة، وأيضاً عدم استخدام خلفيات مكانية مناسبة لأحداث القصة.

٤. جاء المعيار رقم (٧)، وهو: (استخدام الحركات بما يناسب أحداث القصة) بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال الصورة والحركة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,١٨) وانحراف معياري (٠,٥٧٦)، وهذا يدل على عدم استخدام الحركات بما يناسب أحداث القصة.

## ج) التحكُّم والتفاعُلُ:

**جدول رقم (١٠) يوضح التكرارات والنسب المئوية والمُتوسِّطات الحسابية والانحراف المعياري لمجال التحكم والتفاعل**

| م | المعيار | متوافر | | متوافر إلى حد ما | | غير متوافر | | المتوسِّط الحسابي | الانحراف المعياري | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | التكرار | % | التكرار | % | التكرار | % | | | |
| ١ | الانتقال بسهولة ويسر بين أحداث القصة ومقاطعها | ١٢ | ٣٥,٣ | ١٦ | ٤٧,١ | ٦ | ١٧,٦ | ٢,١٨ | ٠,٧١٦ | ٦ |
| ٢ | سهولة تحميل التطبيق وتصفحه. | ٣٤ | ١٠٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٣,٠٠ | ٠,٠٠ | ١ |
| ٣ | وجود شاشة تفاعُليَّة تسهل الاستخدام (التسريع- الرجوع- الخروج) | ٢١ | ٦١,٨ | ١٣ | ٣٨,٢ | ٠ | ٠ | ٢,٦٢ | ٠,٤٩٣ | ٢ |
| ٤ | سهولة تكبير او تصغير الشاشة من قبل الطفل | ١٤ | ٤١,٢ | ١٩ | ٥٥,٩ | ١ | ٢,٩ | ٢,٣٨ | ٠,٥٥١ | ٤ |
| ٥ | توافر قائمة للبحث في (الموضوع- الفئة العمرية- مدة القصة) | ٠ | ٠ | ٠ | ٠ | ٣٤ | ١٠٠ | ١,٠٠ | ٠,٠٠ | ٧ |
| ٦ | توافر خدمة الدعم والتواصل الفنيّ. | ٦ | ١٧,٦ | ٠ | ٠ | ٢٨ | ٨٢,٤ | ٢,١٨ | ٠,٣٨٧ | ٥ |
| ٧ | إمكانية تقييم القصة وإبداء الرأي فيها. | ١٣ | ٣٨,٢ | ٠ | ٠ | ٢١ | ٦١,٨ | ٢,٣٨ | ٠,٤٩٣ | ٣ |
| | المتوسِّط الحسابي العام | | | | | | | ٢,٢٥ | ٠,٣٢٧ | |

يتَّضح من خلال الجدول السابق أن مجال التحكم والتفاعل، تضمن (٧) معايير، وقد تراوح معدل التناول لتلك المعايير ما بين (١,٠٠ إلى ٣,٠٠)، وهي معدلات تقع بالفئتين (الأولى، الثانية، الثالثة) من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن تلك المعايير (غير متوفرة، متوفر إلى حد ما، متوافر).

بلغ المتوسِّط الحسابيُّ العام لمجال التحكم والتفاعل (٢,٢٥ من ٣)، وهذا المتوسِّط يقع بالفئة الثانية من المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة متوفر، أي أن معايير مجال التحكم والتفاعل متوفرة إلى حدٍّ ما.

والعباراتُ التاليةُ تناقش بنوع من التفصيل أهم المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكُّم والتفاعُل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وذلك على النحو التالي:

١. جاء المعيار رقم (٢)، وهو: (سهولة تحميل التطبيق وتصفحه) بالمرتبة الأولى بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكُّم والتفاعُل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٣,٠٠) وانحراف معياري (٠,٠٠)، وهذا يدل على وجود سهولة في تحميل التطبيقات وتصفحها.

٢. جاء المعيار رقم (٣)، وهو: (وجود شاشة تفاعُليَّة تسهل الاستخدام (التسريع- الرجوع- الخروج)) بالمرتبة الثانية بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكم والتفاعل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٦٢) وانحراف معياري (٠,٤٩٣)، وهذا يدل على أنه يوجد شاشة تفاعُليَّة تسهِّل استخدام قِصَص الأطْفَال.

٣. جاء المعيار رقم (٧)، وهو: (إمكانية تقييم القصة وإبداء الرأي فيها) بالمرتبة الثالثة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكم والتفاعل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٣٨) وانحراف معياري (٠,٤٩٣)، وهذا يدل على إمكانية تقييم القصة وإبداء الرأي فيها.

٤. جاء المعيار رقم (٤)، وهو: (سهولة تكبير او تصغير الشاشة من قبل الطفل) بالمرتبة الرابعة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكم والتفاعل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (٢,٣٨) وانحراف معياري (٠,٥٥١)، وهذا يدل على سهولة تكبير او تصغير الشاشة من قبل الطفل.

٥. جاء المعيار رقم (٥)، وهو: (توافر قائمة للبحث في (الموضوع- الفئة العمرية- مدة القصة)) بالمرتبة الأخيرة بين المعايير التقنيّة المتعلقة بمجال التحكم والتفاعل في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، بمتوسط حسابي (١,٠٠) وانحراف معياري (٠,٠٠)، وهذا يدل على عدم توافر قائمة للبحث في (الموضوع- الفئة العمرية- مدة القصة)) في قِصَص الأطْفَال.

***

**النتائجُ، والمقترَحاتُ:**

**أولا: النتائجُ:**

توصَّلت الدِّرَاسَة إلى العديد من النتائج، يمكن إجمالها فيما يلي:

١) صياغة (١١) معيارًا تربويًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، توافرت إلى حدٍّ ما في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

٢) صياغة (٢٧) معيارًا فنيًّا أدبيًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، جاءت على النحو التالي:

أ) مجال الفكرة: (٥) معايير، توافرت في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

ب) مجال البناء والأحداث والحبكة: (٤) معايير، توافرت بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

ج) مجال الشخصيات: (٩) معايير، توافرت في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

د) مجال اللغة والأسلوب: (٩) معايير، توافرت في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

٣) صياغة (٢٠) معيارًا تقنيًّا لقِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة، جاءت على النحو التالي:

أ) مجال الصوت: (٦) معايير، غير متوافرة في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

ب) مجال الصورة والحركة: (٧) معايير، متوافرة إلى حد ما في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

ج) مجال التحكُّم والتفاعُل: (٧) معايير، متوافرة إلى حد ما في التطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة.

**ثانيًا: المقترَحاتُ**

في ضوء النتائج التي تمَّ التوصُّل إليها، تقدم الباحِثَة المقترحاتِ التالية، وهي:

١- المقترحاتُ الخاصة بالمعايير التربَويّة: العمل على توافر المعايير التربَويّة التي أظهرت نتائج الدِّرَاسَة التحليلية أنها غير متوفرة في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وهي:

- تحديدُ الفئة العمرية المستهدفة من القصة.
- تحديدُ أهداف تربويَّة واضحة ومحددة في القصة.
- يرتبط المحتوى بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا.
- تتضمن القصة تغذيةً راجعةً ترتبط بالأهداف التربَويّة المحددة مسبقًا.
- تتضمن القصة أنشطةً تفاعُليَّة مناسبةً للفئة العمرية المستهدفة.

٢- المقترحاتُ الخاصة بالمعايير الفنيّة الأدَبيَّة: العمل على توافر المعايير الفنيّة الأدَبيَّة التي أظهرت نتائج الدِّرَاسَة التحليلية أنها غير متوفرة أو متوافرة إلى حد ما في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وهي:

- مراعاةُ رسم التكوين الجسميّ وملامح الشخصية.
- استخدامُ الألفاظ الدالَّة على الانفعالات.
- قلة الأسطر في عرض الأحداث.
- الاعتمادُ على الحوار أكثر من السرد.

٣-المقترحات الخاصَّةُ بالمعايير التقنيّة: العمل على توافر المعايير التقنيّة التي

أظهرت نتائج الدِّرَاسَة التحليلية أنها غير متوفرة أو متوافرة إلى حد ما في قِصَص الأطْفَال الرقميَّة الإسلاميَّة بالتطبيقات الإلكترونيَّة العربيَّة، وهي:

- وضوحُ الصوت وجودتُه.
- استخدامُ مؤَثِّراتٍ صوتيةٍ مناسبةٍ لأجواء القصة ولا تشتت انتباه الطفل.
- التنوُّعُ في نبرات الصوت (عال متوسط منخفض) بما يتناسب مع أحداث القصة.
- يظهر في الصوت بعض الانفعالات كالضحك – البكاء – الفرح.
- الصوتُ خالٍ من عيوب النطق ومخارج الألفاظ والحروف.
- تتزامنُ سرعة الصوت مع أحداث القصة.
- وضوحُ الصورة وجودتها.
- الصورُ والرسومات مناسبة للقصة.
- تتناسبُ الصور مع أحداث القصة.
- استخدامُ خلفيات زمانية مناسبة لأحداث القصة.
- استخدامُ خلفيات مكانية مناسبة لأحداث القصة.
- استخدامُ الألوان بما يناسب أحداث القصة.
- استخدامُ الحركات بما يناسب أحداث القصة.
- الانتقالُ بسهولةٍ ويُسرٍ بين أحداث القصة ومقاطعها.
- توافر قائمة للبحث في (الموضوع- الفئة العمرية- مدة القصة).
- توافرُ خدمةِ الدعم والتواصل الفنيّ.

## قائمة المراجع

### أولاً: المراجعُ العربية:


أبو غزال، سميرة (٢٠١٦). القصة الهادفة وتأثيرها الإيجابي على الطفل. مجلة عين شمس- كلية التربية- الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع١٧٩، ص ص١-٢٨.

أبو معال، عبد الفتاح (١٩٨٨). أدب الأطْفَال: دراسَة وتطبيق. ط٢، الأردن: دار الشروق.

أحمد، محمد ووليد، محمد وأسماء، فتحي (٢٠١٦). معايير تصميم القِصَص الرقميَّة التفاعُليَّة وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة تكنولوجيا التربية، الجمعية العربيَّة لتكنولوجيا التربية، ع٢٩، ص ص ٢٥١-٢٣١.

أحمد، سمير (٢٠١٧). أدب الأطْفَال قراءات نظرية ونماذج تطبيقية. الأردن: دار المسيرة.

أحمد، سمير (٢٠٠٤). قِصَص وحكايات الأطْفَال: وتطبيقاتها العملية. الأردن: دار المسيرة.

إسكندر، نهى (٢٠١٧). فن قصة الطفل من الشفاهية إلى التفاعُليَّة. مجلة سرديات، الجمعية المصرية للدراسات السردية، ع٢٦، ص ص ١٩٢-١٤٧.

بن، ريتشارد، ودونهيو، لويس، وثورب، روبرت (١٩٩٢). تحليل مضمون الإعلام: المنهج والتطبيقات العربيَّة. ترجمة محمد الجوهر. أربد: قدسية للنشر.

عبد الباسط، حسين (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية Photostory٣في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القِصَص الرقميَّة اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة. مجلة الجمعية التربَويّة للدراسات الاجتماعية، كلية التربية، جامعة عين شمس، ع٢٩، ص ص١٩٣-٢٢٠.

العساف، صالح (١٤٣٨). المراحل الثلاث لإعداد البحث في العلوم السلوكية. الرياض: دار الزهراء.

الخالص، بعاد (٢٠١٩). تحليل القِصَص الإلكترونيَّة المستخدمة في رياض الأطْفَال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطْفَال ومعايير جودة القِصَص الإلكترونيَّة. مجلة الطفولة العربيَّة، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربيَّة، مج ٢٠، ع٨٠، ص ص ٨٩-٦٩.

رضوان، إسلام والجيار، سلوى (٢٠١٩). الشخصية التراثية في القِصَص المقدمة عبر مواقع الأطْفَال الإلكترونيَّة العربيَّة: دراسَة تحليلية. مجلة كلية رياض الأطْفَال، جامعة بورسعيد كلية رياض الأطْفَال، ع١٤، ص ص ٢٤٠-١٧٣.

السيد، صباح (٢٠١٧). برنامج مقترح قائم على استخدام القِصَص الرقميَّة لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطْفَال. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربَويّين العرب، ع٩٠، ص ص١٢٢-١٥٦.

شكر، إيمان (٢٠١٥). استخدام رواية القِصَص الرقميَّة في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. مجلة كلية التربية، جامعه بنها، مج ٢٦، ع١٠٤، ص ص٢٢٩-٢٨٠.

الشيخ، محمد (١٩٩٧). أدب الأطْفَال وبناء الشخصية: منظور تربوي إسلامي. ط٢، دبي: دار العلم.

طعيمة، رشدي (٢٠٠٤). تحليل المحتوى في العلوم الإنسانية: مفهومه- أسسه- استخداماته. القاهرة: دار الفكر العربي.

العرينان، هديل (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصة الإلكترونيَّة في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة. بحث مكمل لنيل درجة الماجستير في المناهج وتقنيات التعليم، جامعة أم القرى، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس.

علي، نيفين (٢٠١٦). وحدة مقترحة قائمة على القِصَص الإلكترونيَّة في تنمية بعض المفاهيم لدى أطفال الروضة. مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، ع١٩، ص ص ٣١٤-٢٧٣

الفيومي، الزهراء (٢٠١٩). استخدام القِصَص الرقميَّة في تنمية مهارات فهم المسموع والمقروء في اللغة العربيَّة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. جامعة عين شمس- كلية التربية- الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع٢١٣، ص ص ٢٥٣- ٢٣٣.

المنجومي، وفاء (٢٠١٦). تحليل محتوى تطبيقات قِصَص الأطْفَال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونيَّة للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية. مجلة الطفولة العربيَّة، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربيَّة، مج ١٧، ع٦٨، ص ص ٧٣- ٤٧.

مهدي، حسن وعطا درويش وريما الجرف (٢٠١٦). فاعلية استراتيجية في القِصَص الرقميَّة في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية. جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدِّرَاسَات التربَويّة والنفسية، مج ٤، ع١٣، ص ص ١٨٠-١٤٥

موسى، منال (٢٠١٧). المعايير التربَويّة والفنيّة والتقنيّة لإنتاج وتصميم القِصَص الإلكترونيَّة المقدمة لطفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطْفَال. مجلة كلية رياض الأطْفَال، جامعة بورسعيد، ع١١، ص ص ٤٣٣-٣٦٣.

موسى، محمد ووفاء سلامة (٢٠٠٤). القِصَص الإلكترونيَّة المقدمة لأطفال مرحلة ماقبل المدرسة. المؤتمر الإقليمي الأول: الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة، جامعة عين شمس، القاهرة، ص ص ٥١٤- ٤٦٢.

نجيب، أحمد (١٩٩١م). أدب الأطْفَال: علم وفن. دار الفكر العربي: القاهرة.

يوسف، سحر (٢٠١٦م). مواقع أدب الأطْفَال الإسلاميَّة المتاحة على الإنترنت: دراسَة تحليلية. مجلة بحوث في علم المكتبات والمعلومات، جامعة القاهرة، ع١٧، ص ص٩- ٥٨.

## ثانياً: المراجع الأجنبية:

-Banaszewski,Tom.(٢٠١٤).Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools. Journal of technology studies, ٢٣ (١), ٣٣-٤١

-Barrett,helen (٢٠٠٦).Digital Stories in E-Portfolios:Multiple Purposes and Tools.

http://electronicportfolios.org/digistory/purposes.html

- Chalufour,I.& Worth,K.(٢٠٠٦). Science in Kindergarten, National Association for the Education of Young children.

-choi,hyeon (٢٠١٩). an Interactive and Interactive Storyteller. International Conference on Computational Science and Engineering. Conference on Embedded and Ubiquitous Computing.

-Gils,frank (٢٠٠٥).Potential applications of digital storytelling in education. In d Twente Student Conference on IT.University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science, Enschede, February.

-Valencia,Spain (٢٠١٢) : The Educational Uses if Digital Storyelling The International Conference on Digital Storytelling.The University of Houston.

- Yang,y &Wu,w (٢٠١٢). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. Institute of Education & Centre for Teacher Education, National Cheng Kung University, ROC