البحث الثالث عشر

دور القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج 2.0

إعداد

أ.د/ أيمن مصطفى عبد القادر
أستاذ المناهج وطرق التدريس وقائم بعمل
عميد كلية التربية ـ جامعة مطروح

أ.د/ سولاف الحمراوي
أستاذ متحف الطفل
بكلية التربية للطفولة ـ جامعة الاسكندرية

د/ شوق عباده النكلاوي
مدرس أدب الطفل
كلية التربية للطفولة المبكرة- جامعة مطروح

أ/ رغدة أحمد عبد الحميد غنيم
باحثة ماجستير بقسم العلوم الأساسية
بكلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة مطروح

٢٠٢٣م –١٤٤٥هـ

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى معرفة دور القصة الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج التعليم ٢.٠ المطبق في مرحلة الطفولة المبكرة منذ عام ٢٠١٨ وهو منهج يستند إلى المهارات الحياتية من أجل خلق طفل قادر على التفاعل مع متطلبات عصر الثورة الصناعية الرابعة والاستعداد لمهن المستقبل وهي مهن تحتاج إلى مهارات حياتية غير أكاديمية يأتي في مقدمتها مهارتا التواصل وحل المشكلات وقد استخدم البحث المنهج شبه التجريبي، كما تمثلت أدوات البحث في(مقياس مصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات، مقدم للطفل بمرحلة الطفولة المبكرة، وبرنامج قصص إلكترونية لتنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات) وقد توصل البحث إلى أن القصة الإلكترونية تعد وسيطا فعالا ومحببا لدى طفل المرحلة المبكرة؛ ذلك أنها تتوافق مع ميول طفل اليوم القادر على استخدام التكنولوجيا فهو كائن تكنولوجي بطبعه، وضرورة توظيف القصص الإلكترونية التي توظف التقنيات الحديثة من أجل تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات بوصفها وسيطا قادرا على استثارة خيال الطفل.

الكلمات المفتاحية

القصص الإلكترونية، مهارة التواصل، مهارة حل المشكلات، منهج ٢.٠.

Abstract:

The current research aims to know the role of the electronic story in developing communication and problem-solving skills in light of the Education 2.0 curriculum applied in the early childhood stage since 2018, which is a curriculum based on life skills in order to create a child capable of interacting with the requirements of the era of the Fourth Industrial Revolution and preparing for future professions, which are Professions that require non-academic life skills, primarily communication and problem-solving skills The research used the quasi-experimental method, The research tools were(a pictorial measure of communication and problem-solving skills, presented to children in the early childhood stage, and an electronic story program to develop communication and problem-solving skills). The research concluded that the electronic story is an effective and popular mediator for the child in the early stage. This is because it is compatible with the inclinations of today's child who is able to use technology, as he is a technological being by nature, and the necessity of employing electronic stories that employ modern technologies in order to develop communication and problem-solving skills as a medium capable of stimulating the child's imagination

key words

Electronic stories, communication skill, problem solving skill, curriculum 2.0

مقدمة البحث:

في ظل الثورة الصناعية الرابعة، وما أحدثته من أثر كبير على المستويات العلمية والفكرية والتعليمية والتكنولوجية كافة، وما فرضته من واقع جديد لنظريات التعلم وأساليبه وحتمية استخدام الأدوات الرقمية في الصفوف الدراسية وخارجها وهو ما يمكن أن يجد الأطفال فيه متعة أكثر من الأنماط التقليدية للتعلم، في الوقت الذى لم تعد فيه النظريات والأساليب التقليدية قادرة وحدها على تلبية احتياجات التعليم، وتحقيق أهدافه في ظل نمو الإنتاج الفكري، وتعدد أشكال مصادر المعلومات والتشتت الموضوعي للإنتاج الفكري؛ وهنا يبرز دور الاستعانة بالوسائط الإلكترونية في إكساب الأطفال المعارف والمهارات، التي تفرضها الثورة الصناعية الرابعة؛ وذلك باختلاف صورها وأشكالها والتي تعد القصص الإلكترونية أحد أبرز أشكالها خصوصاً مع ما مر به العالم من ظروف جائحة كورونا، وما فرضته من إجراءات غلق جزئي أو كلى للمدارس ومؤسسات التعليم وهو ما تطلب أن تكون التكنولوجيا حاضرة بوصفها بديلا لا غنى عنه لمعالجة الفاقد التعليمي الذي أنتجته الجائحة؛ حيث لم يعد ثمة رفاهية في الاختيار بين التعلم وجها لوجه والتعلم عن بعد؛ بل صار التعلم المدمج أمرا وجوبيا.

والقصص الرقمية هي وسيط جديد غير تقليدي يمكن اللجوء إليه وتطبيقه لإيصال المفاهيم والتدريب على المهارات المتنوعة حيث إنه يراعي متطلبات العصر الرقمي الذي جعل العالم قرية صغيرة وهو عالم يبرع فيه الأطفال ربما أكثر من الكبار لأنه يخاطبهم بلغة يجيدونها ويحسنون التعامل معها.

وقد صارت المهارات الحياتية (مهارات أبعاد التعلم الأربعة) بما تشتمل عليه من أنشطة وبرامج ضرورة حتمية للطفل في تعامله مع الآخر من حوله أيا كان؛ حتى يتمكن من تكوين علاقات بناءة وناجحة ومثمرة يكون بمقتضى امتلاكها قادرا على مواجهة الصعوبات والتحديات التي تعترض طريقه بحلول إبداعية وطرق غير تقليدية حتى يصبح الأطفال أفرادا فاعلين ومنتجين في مجتمعهم وهو أمر يؤدي إلى الكشف عن دور جديد للمدارس لم يعد منحصرا في نقل المعرفة لاسيما في ظل تعدد مصادرها ووسائل الحصول عليها

وفي ظل العولمة الطاغية بل أصبح يتجاوز ذلك إلى تزويد الطفل بالمهارات اللازمة لمواجهة التحديات كافة ومن أهم تلك المهارات مهارة التواصل ومهارة حل المشكلات.

وهذا ما تبنته رؤية النظام التعليمي الجديد ٢.٠ الذي أسهم في توفير موارد رقمية وبرامج تدريبية تتعلق بالمواد الدراسية يمكن تعامل المعلمات والأطفال معها بشكل متزامن أو غير متزامن وربما أحيانا دون الحاجة إلى توافر شبكة إنترنت وهو ما يحافظ على مبدأ تكافؤ الفرص.

ولم يكتف بذلك فحسب بل حرص على ربط المنهج متعدد التخصصات والمصادر باكتساب المهارات الحياتية استنادا إلى أبعاد التعلم الأربعة التي يقوم عليها منهج ٢.٠ متعدد التخصصات ومن أهم تلك المهارات مهارتا التواصل وحل المشكلات.

يعتبر منهج ٢.٠ معاصرا لأفكار المجتمع والتعليم؛ لما يتضمنه من أربعة أبعاد للتعلم يحتوى كل منها على مجموعة من المهارات الحياتية الأساسية التي تسعى التربية المعاصرة إلى تنميتها، فتعمل هذه المهارات على إعداد طفل مرحلة الطفولة المبكرة للحياة ومساعدته على التفاعل الناجح والإيجابي مع المواقف والمشكلات اليومية التي تعترضه، وتنمي ثقته بنفسه وتحمله المسؤولية، كما تعمل على إكسابه القدرة على التواصل الفعال مع الآخرين وتطوير ملكاته العقلية المرتبطة بالإبداع والابتكار والاكتشاف وحل المشكلات والتواصل مع الآخرين، لذا حرص القائمون على تطوير المناهج على اندماجها في منهج ٢.٠، حيث يتم التدريب عليها وممارستها.

ويمكن القول إن استخدام القصص الرقمية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة قد يسهم في تنمية المهارات الحياتية لدي طفل المرحلة المبكرة حيث تؤهل المعلمة لمواكبة التغيرات التكنولوجية المستمرة وامتلاك أدوات تمكنها من تلقي المعلومات وإعادة إنتاجها ونقلها للطفل عبر وسائل تفاعلية تجعل منه مشاركا ومتفاعلا إيجابيا لا مجرد متلق لا يتطلع إلى أن يكون شريكا في عملية التعلم كما تنمي لديه المهارات التي تساعده على التكيف والنجاح ؛ فهي لا تعدهم للنجاح في العملية التعليمية فقط بل تعدهم ليعيشوا حياة في مستقبل ستظهر فيه وظائف جديدة تتطلب ضرورة امتلاك تلك المهارات الحياتية التي يسعى البحث إلى امتلاك الطفل لها.

مشكلة البحث:

من خلال عمل الباحثة كمعلمة رياض أطفال واحتكاكها بطريقة مباشرة مع الأطفال في المدارس، لاحظت وجود قصور في مجالات استخدام الوسائط الإلكترونية والاعتماد في أغلب الأحيان على الطرق التقليدية، ومن ثم وجود فجوة في اللحاق بالتطور الراهن في ظل التحديات والظروف التي فرضتها الثورة الصناعية الرابعة فضلًا عن كون المنهج المطبق في مرحلة الطفولة المبكرة ٢.٠ يستند بشكل كبير على الموارد الرقمية التي تعاني المعلمات من عجز شديد في التعامل معها والإفادة منه نظرا للقصور في امتلاك آليات ذلك التعامل واستخدامها وهو ما أظهر الحاجة إلى تصميم برنامج قصص إلكترونية يمكنه التصدي لتحديات العصر حتى نصبح شركاء فيه لا مجرد مشاهدين له.

كما لاحظت أن المعلمات يعانين من صعوبة في توصيل مهارتي التواصل وحل المشكلات، الخاصة بمنهج رياض الأطفال وهو ٢.٠ ومن خلال استطلاع الرأي الذي قامت به الباحثة لأولياء الأمور والمعلمات حول تلك المهارات لاحظت أنهن بحاجة إلى توظيف وسائل غير تقليدية، مبتكرة تعمل على جذب الأطفال لتنمية تلك المهارات لديهم، كما أن هؤلاء الأطفال بحاجة إلى تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات كونهما من أهم المهارات الحياتية التي يحتاجها الطفل في حياته، ومن خلال اطلاع الباحثة على العديد من الدراسات مثل دراسة أسعد رضوان (٢٠١١) ودراسة حسين عبد الباسط (٢٠١٤) ودراسة سولاف الحمراوي وشوق النكلاوي (٢٠٢١) والتي أكدت على أهمية لتوظيف القصص الإلكترونية لما لها من قوة جذب وتأثير على الأطفال؛ حيث نستطيع تقديم المعلومة بطريقة شيقة وجذابة لما تتمتع به من ألوان مبهجة وحركة وموسيقى وغيرها من العناصر؛ لذا فكرت الباحثة في توظيف القصص الإلكترونية لتنمية مهارتي(التواصل وحل المشكلات)

من هنا يمكن تحديد مشكلة البحث في الإجابة عن السؤالين التاليين:

- ما فاعلية توظيف القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج 2.0 لدى الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى:

الكشف عن دور القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج 2.0.

أهمية البحث

الإفادة من نتائج البحث الحالي وتوصياته في تصميم برامج تربوية لتنمية المهارات المختلفة ذات الصلة بمنهج 2.0.

منهج البحث

اعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي من خلال التصميم التجريبي ذي المجموعتين (التجريبية والضابطة) لملاءمته لطبيعة الدراسة.

مصطلحات البحث الإجرائية

القصص الإلكترونية

هى قصص يتم تقديمها من خلال الوسائط المتعددة للطفل، باستخدام الصور، الفيديو، الأداء الصوتي، المؤثرات الصوتية، الموسيقى، النصوص؛ بهدف تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات لدى الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة.

مهارة التواصل

هي تفاعل الأطفال مع الآخرين تفاعلًا إيجابيًا وتقبلهم بشتى وسائل التواصل والتعبير الكلامي وغير الكلامي مثل لغة الجسد وغيرها من وسائل التعبير غير اللفظية.

مهارة حل المشكلات

هى عملية ذهنية نشطة تجعل الطفل يفكر فيما يحدث حوله من تفاعلات يومية، والسبب وراء ذلك وما الخيارات المتاحة للحل، ومن ثم التوصل للحلول باستقلالية، مما يعمل على تنمية القدرات الاجتماعية لديه وإكسابه فهمًا أفضل عن الآخر والعالم من حوله.

منهج 2.0

يقصد بمنهج 2.0 في مرحلة الطفولة المبكرة، أنه نظام تعليمى قائم على إطار فكرى وتربوي يعتمد على إكساب الأطفال المهارات الحياتية ويعتمد على أربعة محاور هي: (من أكون – العالم من حولي – كيف يعمل العالم – التواصل) ، ويشتمل على مواد تعليمية مختلفة للمستويين الأول والثاني منها اللغة العربية الرياضيات – اللغة الانجليزية متعدد التخصصات – التربية البدنية والصحية) وأدلة خاصة لمعلمات رياض الأطفال. (وزارة التربية والتعليم" (إطار منهج٢.٠ لرياض الأطفال ٢٠١٨/ ٢٠١٩ ١– ٩).

الإطار النظري

يتناول الإطار النظري للبحث الحالي المحاور التالية:

المحور الأول: القصص الإلكترونية

يشهد العالم الآن ثورة هائلة في التكنولوجيا والتقدم العلمي الواسع، وتعد تكنولوجيا التعليم أحد أهم التطبيقات الحديثة المستخدمة لتطوير العملية التعليمية في مجالاتها ومراحلها المختلفة؛ لذلك فإن تكنولوجيا التعليم تهدف إلى إعداد المعلم الكفء وتدريبة على استخدام الآلات والأجهزة الحديثة استخداماً صحيحاً فضلًا عن تزويده بالمعلومات الشاملة لجميع جوانبه العلمية والتعليمية من أهداف، ومحتوى، وطرق تقويم بشكل يعمل على بناء القدرة على إحداث التغيير من خلال إظهار الاستجابة للتفاعل مع منجزات العصر ومستجداته والمضي قدما نحو تطوير مهارات الإبداع والتطوير التكنولوجي وهي المهارات التي أصبحت الحاجة إليها ملحة في مجتمع المعرفة وهو ما يمثل تحديا ضخما أمام الأنظمة التعليمية وصانعي برامج التدريب والمخططين لها في كل مكان في مجتمعنا المعاصر.

أسهمت التكنولوجيا في الآونة الأخيرة إسهامًا كبيرًا في الكثير من المجالات والفنون، وإعادتها بشكل مختلف، ومن أهم تلك الفنون فن رواية القصة، فظهرت القصة الإلكترونية؛ فهي وسيلة فعالة لاستخدام التكنولوجيا في التعليم؛ حيث تعمل على تعزيز مشاركة الأطفال في العملية التعليمية، ليتحول الطفل من متلقي سلبي إلى متفاعل إيجابي مشارك، وأصبح دور المعلمة مرشدة يقتصر دورها على اختيار القصة والتوجيه أثناء مشاهدتها والتعليق عليها وتوجيه الأسئلة للأطفال بعد انتهاء العرض، مما يؤدي إلى التعمق في المضمون، والابتكار في أسلوب العرض، وإتاحة الفرصة للأطفال للتعبير عن المعارف واكتساب المهارات،

والانخراط في محتوى أكثر جاذبية، من خلال تحويل المواقف التعليمية التقليدية إلى مواقف إلكترونية، من خلال توظيف عناصرها المختلفة (الصوت والحركة واللون، مما يضفي الحياة عليها، فيسهم في إيصال المعارف والمهارات بطريقة أكثر جذبًا وتشويقًا.

وقد اتفقت عليه دراسة كل من أحمد النوبي، خالد النفيس، أيمن الفتح (٢٠١٣) و(حسين عبد الباسط ٢٠١٨) و إبراهيم تيغيرا (٢٠١٨) و ألاء نظيم (٢٠١٩) وسامية شهبو (٢٠١٩) وسولاف الحمراوي وشوق النكلاوي(٢٠٢١) على أن رواية القصص هي الطريقة الأساسية التي نستطيع من خلالها التواصل والتعبير والاحتفاظ بالمعلومات والمعرفة، وأن أبحاث الدماغ تؤكد النظرية القائلة بأن : المعلومات تنظم بشكل طبيعي في عقولنا وفقا لشكل القصة، فهي تشكل الأساس لكيف نحلل؟ وكيف نتواصل؟ وكيف نتذكر؟ وندمج المعلومات الجديدة عن طريق وضعها في شكل قصة، كما أن القصة الإلكترونية تتميز بإمكانيات ضخمة تتمثل في إيجاز وسرعة توصيل المعلومات والمعارف للطفل، كما تعمل على إثراء المواقف التعليمية بالمثيرات السمعية والبصرية؛ فينعكس إيجابياً على المستوى التحصيلي للطفل؛ حيث يتم خلق حالة من الرضا والاقتناع نتيجة تكثيف عناصر التشويق والإبهار والوضوح؛ فيتفاعل معها؛ مما يجعل المادة تتسم بالسهولة والبساطة. كما جاءت معظم الدراسات السابقة لتؤكد على أهمية دمج تكنولوجيا التعليم في المناهج الدراسية، وضرورة العمل على تنمية المهارات الحياتية ودمجها بالتكنولوجيا من خلال القصص الرقمية في ظل الثورة الصناعية الرابعة.

تعريف القصص الإلكترونية

تعددت تعريفات القصة الإلكترونية؛ حيث يعرفها (Engle,2011,1) بأنها دمج بين الفن القديم لحكاية القصص مع قوة التكنولوجيا الإلكترونية الحديثة ومميزاتها التي يسهل تعلمها واستخدامها.

كما يعرفها (Robin,2011,12) بأنها قصص يتم تقديمها في صورة إلكترونية باستخدام وسائط متعددة مثل الفيديو كامل الحركة بالصوت أو الرسوم المتحركة أو الصور الثابتة أو السرد الصوتي.

ويعرفها حسين عبد الباسط (٢٠١٤، ٥٠) بأنها "تشمل الدمج بين السرد اللفظي للقصة، وعدد من المرئيات والموسيقى التصويرية والتقنيات الحديثة لتحرير القصة ومشاركتها، وهي تلك العملية التي تدمج الوسائط التعليمية المتنوعة لإثراء النصوص المكتوبة والمنطوقة بالمؤثرات الموسيقية والصور المتحركة

ومهارات الفن الروائي مستهدفة في ذلك غاية تربوية ذات ملامح تشويق وإثارة تناسب مهارات القرن الحادي والعشرين.

وتعرفها سامية شهبو (٢٠١٩، ١٩) بأنها " مجموعة من القصص الهادفة المتوفر فيها عناصر القصة من أحداث وشخصيات وعقدة وزمان ومكان وسرد وحوار، تقدم من خلال وسيط إلكتروني(الكمبيوتر) وتهدف إلى تحسين مفهوم أطفال المجموعة التجريبية عن ذواتهم..

كما تعرفها (سولاف الحمراوي , شوق النكلاوي ٤٣١,٢٠٢١) بأنها القصص التي تستخدم الوسائط التكنولوجية المتعددة وإن اختلفت عن القصة التفاعلية.

نلاحظ من مجمل التعريفات السابقة اتفاقها على أنها تحمل عناصر القصص الورقية من شخصيات وأحداث وعقدة وحل وغيرها من عناصر القصة التقليدية لكنها تختلف معها في أنها تقدم عبر وسيط إلكتروني يحمل عناصر تميزه عن القصة الورقية وهى(الأداء الصوت الحركة، اللون، الموسيقى، وغيرها من العناصر المميزة لها.

أهمية القصص الإلكترونية

للقصص الإلكترونية أهمية كبيرة في اكتساب الطفل العديد من المفاهيم والمهارات، وقد أكدت العديد من الدراسات علي أهمية القصص الإلكترونية في تنمية المهارات المختلفة والتحسين من السلوكيات السلبية لديه ومن تلك الدراسات دراسة كل من العرينان (٢٠١٥) و سلمي الحربي (٢٠١٦) و(Barrett,(2016 عائشة بلهيش وفوزية سعد (٢٠١٨).

- جذب انتباه المتعلمين وتشويقهم، وذلك بتوفير بيئة تعليمية ودية وممتعة.
- تعزيز التفكير الناقد لدى المتعلمين.
- تخاطب حاستي السمع والبصر في آن واحد.
- تجسد شخصيات القصة, فيراها الطفل وكأنها واقع.
- تجعل الطفل يعيش مع أحداثها أثناء مشاهدته وسماعه لها.
- يمكن للطفل أن يستخدمها في أي وقت وفي أي مكان.
- تشمل كل عناصر القصة وشروطها وأهدافها.

- توفر الوقت والجهد المطلوبين لقراءة القصة.
- يمكن إعادة سماعها مرات متعددة, وهذا التكرار يساعد علي تثبيت المعلومة والأفكار في ذهن الطفل.
- توفر نموذج للتعلم المتنقل حيث يمكن مشاهدتها يمكن مشاهدتها في أي مكان وزمان سواء داخل أو خارج الفصل الدراسي.
- تعتبر أداة يمكن إكساب الطفل من خلالها مهارات القرن ال 21من خلال النقد والتحليل, فبعد مشاهدة الطفل للقصة يتم مناقشته حول أحداثها والدروس المستفادة منها.
- مسايرة لروح العصر والتطور التكنولوجي في العملية التعليمية.
- زيادة فاعلية العملية التعليمية
- مساعدة المتعلمين على التعبير عن وجهات نظرهم المختلفة حول موضوع معين.
- تطوير مهارات التواصل بين المتعلمين من خلال العمل في مجموعات.
- تسهيل التعلم الاجتماعي والذكاء العاطفي.
- تساعد المعلمين أثناء تدريس موضوعات معينة يصعب تدريسها بالطريقة الاعتيادية.

الاعتبارات والمعايير التي يجب مراعاتها عند اختيار القصص الالكترونية المقدمة للطفل

ثمة أمور عدة يجب مراعاتها عند اختار القصص المقدمة للأطفال منها ما ذكره (عطية ٢٠١٦) أن هناك مجموعة الاعتبارات التي ينبغي توافرها في القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال وهي:

- أن تشتمل القصة الإلكترونية على عدد مناسب من الصور والنصوص والأصوات ولقطات الفيديو والرسوم المتحركة.
- أن يتوافر بها قدر من الانسجام بين المكونات السمعية والبصرية، ليقود المشاهد إلى التفكير بالأحداث والإحساس بالشخصيات، ومن ثم يقوده إلى التأمل والتفكير في أحداث القصة .
- اختيار الموسيقي المناسبة، التي تثير عواطف المشاهد نحو موضوع القصة والبعد عن الخلفيات الصوتية التي قد تشتت انتباه الطفل.

- أن يتم اختيار الصور والحركات بعناية؛ فالحركة تجذب انتباه الطفل وتركيزه لأحداث القصة، والصور تنقل المشاعر والعواطف وتؤكد وجهة نظر المؤلف.
- التعليق الصوتي لصاحب القصة برواية الشخصية يضيف مزيدا من المصداقية و الموضوعية للقصة
- التنوع بين الإيقاع السريع في سرد الأحداث التي تتطلب إثارة عواطف المشاهد وتشويقها، والإيقاع البطيء في السرد للموقف الذي يستدعي ذلك. (مختار عطية ٢٠١٦ , ٩٢)

وتضيف الباحثة بعض الاعتبارات الأخرى التي يجب مراعاتها عند اختيار القصة للأطفال وهى:

- أن تكون لغة القصة الالكترونية بسيطة يفهمها الطفل.
- أن يتلاءم محتوى القصة مع المرحلة العمرية للطفل.
- أن تكون شخصيات القصة الالكترونية من الشخصيات المحببة للطفل.
- أن تخلو من العنف وأن تتضمن سلوكيات إيجابية ومواقف أخلاقية.
- أن تكون الصورة والحركة والصوت والألوان ملائمة للأطفال.

المحور الثاني: مهارتا التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج 2.0

تعد المناهج القائمة على المهارات الحياتية هي الأكثر انتشارًا في معظم الأنظمة التعليمية الحديثة والمتقدمة؛ ذلك أنها صارت أكثر وعيًا بضرورة البحث عن مخرجات تعليمية تعزز قيمة العمل والقدرة على مواجهة الحياة عوضا عن التعلم القائم على المهارات المعرفية وحدها بل تستند إلى مهارات أكثر عمقا وقدرة على ربط المتعلم بحياته وإعداده لمواجهة سوق العمل عبر تدريبه على وظائف المستقبل.

وتعد مهارات القرن الحادي والعشرين هي عصب المناهج في دول متعددة ومنها مصر عبر النظام التعليمي الجديد الذي يؤكد على المهارات المهنية لاسيما التواصل وحل المشكلات اللتين تسهمان في تنشئة مواطن ناجح قادر على التعايش مع الآخرين والإفادة الحقيقية مما تعلمه استنادا إلى وسائط واستراتيجيات تعليمية تتجاوز التقليد وتسهم في خلق جيل يعي قيم الحياة الحقيقية ويمارسها مازجا بين النظرية والتطبيق

ومن أهمها القصة الإلكترونية التي تعد وسيطا محببا يمكن من خلاله إيصال المفاهيم المراد غرسها في عقول الأطفال ووجدانهم.

والنظام التعليمي الجديد ٢.٠ هو نظام متكامل يهتم بالمهارات الحياتية و يسمح بمساحة واسعة من المشاركة بين المعلم والمتعلم ويوفر كثيرا من الموارد الرقمية واستراتيجيات التعلم الحديثة والمثيرة التي تجعل من عملية التعلم ضربًا من المتعة الحقيقية؛ حيث تنتقل فيه عملية التعلم من قاعات الدرس أو الفصول الدراسية إلى فضاءات أكثر اتساعًا بعيدًا عن رتابة المادة العلمية الجافة التي لا تتيح أي فرصة للإبداع أو المغايرة أو إثبات الذات والهوية وتأكيدهما؛ فهو نظام قائم على المنهج متعدد التخصصات، فليس هناك مادة دراسية بمعزل عن الأخرى فنصبح أمام مواد تتكامل لا تتنافر تجعل المتعلم متفاعلًا إيجابيًا متعاونًا قادرًا على أن يتخذ قرارًا ويقيم مشروعه الخاص لا مجرد متلق سلبي، كما تجعل المعلم موجهًا محفزًا داعمًا لتلاميذه، منهج 2.0 (شوق النكلاوي٢٠٢٠,١٣٥).

ويتكون النظام التعليمي الجديد ٢.٠ من أربعة محاور هي:

- **من أكون:** وفيه يتعلم الطفل عن نفسه وتكون الدروس متمركزه على الطالب نفسه
- **العالم من حولي:** حيث تزداد دائرة معارفه اتساعًا فيعرف عائلته وشارعه ومحيطه الأقرب
- **كيف يعمل العالم:** حيث تتسع الدائرة أكثر فيدرس الطالب معلومات عن العالم من حوله وكيف يسير هذا العالم.
- **التواصل:** حيث تتسع الدائرة أكثر لتشمل تعرف الطفل عن كيف يتواصل مع كل ما يحيط به من خلال آليات تواصل متعددة تشمل الأدب واللعب والفن والتمثيل.

والنظام التعليمي الجديد يقوم في جوهره على التعلم من خلال طرق غير نمطية كاللعب والتمثيل والأدب واستخدام الاستراتيجيات المختلفة وهي استراتيجيات تبارى في وضعها معلمون مصريون من خلال تجاربهم لينتفع بها زملاؤهم من المعلمين عن طريق نقل الخبرات وتبادلها (شوق النكلاوي,٢٠٢٠,١٣٦).

وتنبثق فلسفة الإطار العام للمنهج الجديد ٢.٠ من الأفكار المطروحة في رؤية مصر ٢٠٣٠ والخطة الاستراتيجية ٢٠١٤- ٢٠٣٠ حيث ركزتا على التعليم للجميع بجودة عالية لإعداد معلم قادر على التفكير

الناقد والتواصل وحل المشكلات والتنافس في مجالات العمل، متعلم معتز بذاته مستنير، يحترم التنوع والاختلاف ويتقبل الآخر كما يعتمد المنهج على ثلاثة مبادئ أساسية هي:

- **تبني المهارات الحياتية:** بما يسهم في إعداد مواطنين يواصلون التعلم والتعليم ويعيشون بانسجام مع الآخرين ويتمسكون بقيم المجتمع وإعداد مواطن إيجابي فخور بوطنه يمتلك روحا تنافسية وإيمانا راسخا بقيم العمل ومبادئ الابتكار وريادة الأعمال.
- **التركيز على القضايا العالمية:** والتحديات الراهنة التي تواجه مصر والعالم وهي المواطنة وعدم التمييز والصحة والسكان والعولمة والبيئة.
- **تبني القيم:** مثل قيم العمل والقيم الذاتية والعلمية وقيم التعايش لتشكيل شخصية الطفل المصري ليصبح مواطنا فاعلا ذا كفاءة.

والمهارات الحياتية هي مهارات نفسية اجتماعية مترابطة وقابلة للنقل وبالتالي فهي عناصر أساسية يمكن تبنيها وتنشئتها في المتعلمين من عمر مبكر والأكثر أهمية هو أنها تمكن المتعلمين من تنمية مواقف وسلوكيات للتعامل مع الحياة العادية وتسهم في مشاركتهم المنتجة في المجتمع (Unicef,2012).

ويقدم المنهج رؤية متكاملة بين القيم والسمات عبر أبعاد التعلم الأربعة وهي تعلم لتكون وتعلم لتعرف وتعلم لتعمل وتعلم لتتعايش مع الآخر وصنفت المهارات الحياتية إلى أربع مهارات رئيسة

المهارات العملية : حل المشكلات والتفكير الناقد والتفكير الإبداعي.

المهارات الذاتية: إدارة الذات والمحاسبية والتواصل والصمود.

مهارات التعايش : احترام التنوع والتعاطف والمشاركة.

مهارات العمل: التعاون و صنع القرار والتفاوض والإنتاجية.

وقد أشارت كثير من المنظمات الدولية وكثير من المختصين إلى أن العصر الحالي يتطلب مهارات مختلفة عما كان مطلوبا في عصر ما قبل الثورة الصناعية الرابعة حيث يعد الإبداع والثقافة الرقمية والشخصية المرنة من أهم محركات عصر الثورة الصناعية الرابعة وقد حددت المنظمات هذه المهارات؛ حيث طالبوا بحتمية تطوير نظم التعليم على المستوى العالمي لدمج المهارات الحياتية بالمناهج الدراسية ومن ثم فإن كثيرا

من الدول قد تبنت المهارات الحياتية ومنها مصر التي استحدثت عام ٢٠١٨ منهجا جديدا ٢.٠ (هيا المزروع, محمد الزغيبي,٢٠٢٠,٤٥)

كما اتفق التربويون على أن معطيات القرن الحادي والعشرين تتطلب فكرًا جديدًا في منهج التعليم، يتم فيه التركيز على مجموعة من القدرات التي يحتاج الطلاب إلى تطويرها، ليحققوا النجاح في عصر المعرفة والمعلومات.

وترى (شوق النكلاوي,٢٠٢٠، ١٣٤) أن من أهم أهداف النظام التعليمي الجديد أن يعرف المتعلم كيف يكون "إنسانا" لذلك فهو يعزز احترام الذات وتقديرها؛ فأن تكون مبدعًا سمة جوهرية تشجع على تحقيق الذات في ظل ما يمكن أن يعترض الأطفال – وبخاصة في البلاد النامية – من مظاهر المقاومة الفكرية والسلوكية لإبداعهم ومن ثم فإنه يساعدهم على مواجهة ما يعترض طريقهم من تحديات يومية بطريقة إيجابية وبناءة.

يقوم النظام التعليمي 2.0 على أربعة أبعاد منها المعرفي والفردي والأدواتي والاجتماعي؛ وهي ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالمهارات الحياتية؛ التي تهدف إلى إعداد متعلم قادر على التكيف مع العالم الخارجي والمنافسة في سوق العمل والنجاح في الحياة والعمل، فضلًا عن التعلم مدى الحياة؛ مما يجعل الطفل قادرًا على الابتكار والإبداع؛ لذا فقد ارتبطت أبعاد التعلم بمهارات القرن الحادي والعشرين(شوق النكلاوي,٢٠٢٠، ٣٤).

وترى الباحثة أنه من أهم تلك المهارات اللازمة لتنمية الطفل ومساعدته على التكيف مع معطيات المجتمع والعيش في سلام هما مهارتا (التواصل وحل المشكلات).

أولًا: مهارة التواصل

التواصل هو القدرة على تبادل المعلومات والمشاعر والآراء مع الأفراد والجماعات ونقل الأفكار بصورة لفظية (كلامية) أو غير لفظية والتفاعل بكفاءة في المواقف التواصلية من خلال الاحترام والإنصات الفعال والحوار وتقبل وجهات النظر المختلفة وتعزيز القيم الإنسانية الرامية إلى تنمية الحضارة وإثرائها(هيا المزروع, محمد الزغيبي,٢٠٢٠,٦١).

وقد أجمعت المنظمات على ضرورة إدراج مهارة التواصل ضمن أطر المهارات (UNESCO,2015) ويرجع ذلك إلى تدني مهارات الكتابة والقراءة والتحدث والاستماع وقد أظهرت البحوث أنها من المهارات

الأكثر فقدا قياسا بالمهارات الأخرى لدى عينة من خريجي الجامعات، كما أن كثيرا من المؤسسات لا تقدم التدريب الكافي لمنسوبيها فيما يتعلق بمهارة التواصل وبخاصة التواصل اللفظي.

كما وردت مهارة التواصل ضمن وثيقة (الكفايات الرئيسة للتعلم مدى الحياة) وركزت بشكل محدد على التواصل باللغة الأم واللغات الأجنبية والقدرة على التعبير والتفسير للمفاهيم والأفكار والمشاعر والحقائق والآراء بطريقة كلامية أو غير كلامية عبر توظيف مهارات اللغة الأربع الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة والتفاعل اللغوي بطريقة مناسبة وإبداعية ضمن السياقات الثقافية والاجتماعية في التعليم والعمل والمنزل والحياة العامة (هيا المزروع, محمد الزغيبي,٢٠٢٠,٧٨).

ومن ثم تستنتج الباحثة مدى الحاجة إلى ضرورة تنمية مهارة التواصل وليس أكثر قدرة على تنميتها من القصص؛ كما أن القصة الإلكترونية هي الأقدر على استثارة الطلب تماشيا مع روح العصر.

إن مهارة التواصل الاجتماعي اللفظي وغير اللفظي بما تشتمل عليه من (تواصل تعاطفي- حوار- احترام التنوع) وتنميته لدى الأطفال ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم يمكنهم من التفاعل الإيجابي مع الآخر وتقبله وفهمه واحترام تنوعه واختلافه.

ولما كانت المهارات الحياتية مترابطة ومتضافرة مع بعضها البعض وأن تنمية أي منها يؤثر بالتأكيد في المهارات الأخرى لتشابكها مع بعضها، فإن ثمة علاقة بين التواصل والمهارات الحياتية الأخرى مثل(التعاون- التفاوض- الرفض- التعاطف- المشاركة) فأنشطة التعليم والتعلم تدعم وتعزز مهارات التواصل وبناء المعرفة على حد سواء، كما أن التعلم التشاركي التفاعلي يطور من مهارات التواصل، أكثر من استخدام التعلم القائم على المحاضرات، ومن هنا فإن القصص الرقمية تعتبر داعمًا كبيرًا لمهارة التواصل.

وأخيرًا فمهارة التواصل: هي تفاعل الأطفال تفاعلًا إيجابيًا مع الآخر وتقبله، واحترام تنوعه واختلافه، بشتى وسائل التواصل اللفظي وغير اللفظي والاجتماعي.

ثانيًا: مهارة حل المشكلات

تعرف شوق النكلاوي (٢٠٢١) مهارة حل المشكلات بأنها : عملية ذهنية نشطة تهدف إلى جعل الطفل يفكر فيما يحدث في جميع تفاعلاته اليومية، والسبب وراء ذلك وما الخيارات المتاحة للحل ونتائجها،

ثم محاولة التوصل للحلول باستقلالية، مما يعمل على تنمية القدرات الاجتماعية لديه وإكسابه فهمًا أفضل عن الآخر والعالم من حوله .

وتعد مهارة حل المشكلات مهارةً مهمة تدفع نحو الاستعداد للتوظيف والنجاح في العمل، وقد صنّف المنتدى الاقتصادي العالمي (World Economic Forum) حل المشكلات على أنها المهارة العليا للتوظيف في عام ٢٠١٥ (World Economic Forum, 2016).

لذا تعد مهارة حل المشكلات من أهم المهارات؛ فهي القدرة على التفكير من خلال خطوات تؤدي إلى تحقيق الهدف المنشود بعد تحديد المشكلة وفهمها، ووضع حلول لمعالجتها، وهي مهارةٌ أساسية يحتاج المرء لها طوال حياته، وشرط أساسي للنجاح الأكاديمي، فيمكن ممارستها وتطويرها على الوجه الأمثل في البيئة التعليمية للأطفال– لا سيما الأطفال ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم– من خلال التعلم القائم على حل المشكلات، خاصة المشكلات المتعلقة بحياتهم اليومية.

ويبدأ حل المشكلات بالاعتراف بوجود حالة إشكالية وفهم طبيعتها وحيثياتها، ومن الضروري على الشخص الذي يقوم بعملية الحل أن يحدد المشكلة (أو المشكلات) المعنية الواجب حلها، ووضع خطة الحل وتنفيذها، ومراقبة التقدم في كافة مراحل العملية وتقييمه (هيا المزروع, محمد الزغيبي،٢٠٢٠، ٧٦).

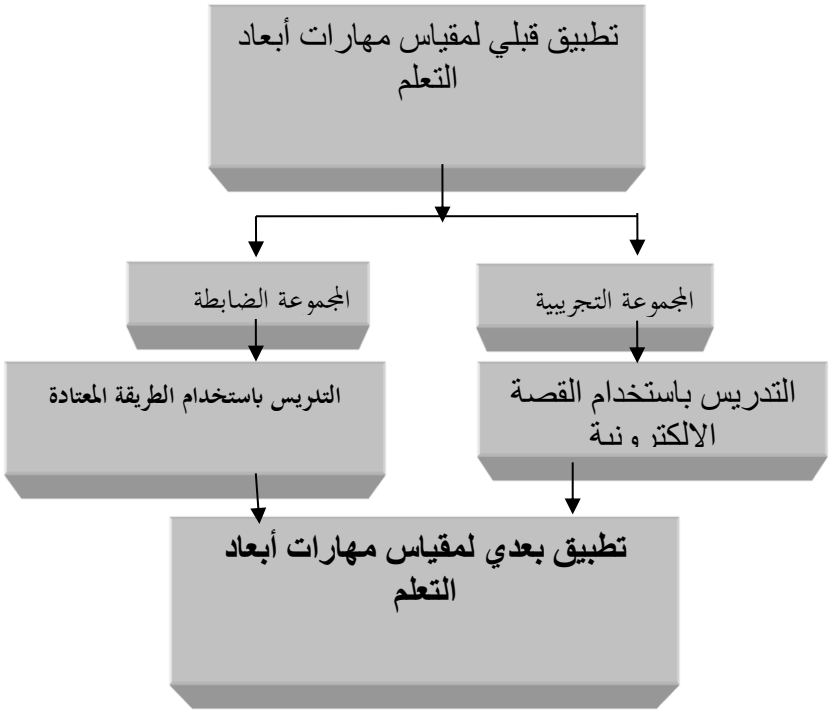
ويمكن تطوير مهارات حل المشكلات وتعزيزها من خلال التعلم التجريبي وضمن اختصاص معين فحل المشكلات بشكل فردي وتعاوني مهم من أجل تفعيل حقوق الإنسان، وأساسي في إدارة الصراعات وحلها.

من هنا فإن مهارة حل المشكلات: هي عملية ذهنية نشطة تهدف إلى جعل الطفل يفكر فيما يحدث في جميع تفاعلاته اليومية، والسبب وراء ذلك وما الخيارات المتاحة للحل ونتائجها، ثم محاولة التوصل للحلول بشكل مستقل ، مما يعمل على تنمية القدرات الاجتماعية لديه وإكسابه فهمًا أفضل عن الآخر والعالم من حوله وهو ما يسعى البحث إلى تحقيقه.

الإجراءات المنهجية للدراسة

منهج الدراسة:

اقتضت طبيعة هذا الدراسة استخدام المنهج شبه التجريبي، من خلال التصميم التجريبي ذي المجموعتين (تجريبية وضابطة) ويوضح الشكل التالي التصميم التجريبي المستخدم.



شكل (١): التصميم التجريبي للدراسة

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات برياض الأطفال بمدينة مرسي مطروح للعام الدراسي ٢٠٢٢/ ٢٠٢٣م.

عينة الدراسة:

تقتصر الدراسة على عينة عشوائية من أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات بمدارس مدينة مرسي مطروح، بواقع فصلين حيث بلغت (٥٤) طفلًا، تم اختيارهم من أطفال أكاديمية ACADMY (MPL) بمكتبة مصر العامة بمطروح، حيث تمثل أحد قاعات المجموعة التجريبية (٢٦) طفل، والقاعة الأخرى المجموعة الضابطة حوالي (٢٨) طالب.

والاختلاف في عدد الطلاب في المجموعتين يرجع إلى ظروف التجريب، حيث غاب (٢) طفلان من طلاب المجموعة التجريبية لأكثر من ثلاثة أيام مما اضطر الباحثة إلى حذفهم من العينة، ولم يتم حذف أي طالب من طلاب المجموعة الضابطة.

أدوات الدراسة:

١- برنامج القائم على القصص الإلكترونية في تنمية بعض مهارتي التواصل وحل المشكلات لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة):

الهدف العام للبرنامج:

يهدف البرنامج إلى تنمية بعض مهارتي التواصل وحل المشكلات، لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة باستخدام القصص الإلكترونية.

وصف البرنامج:

يشمل البرنامج (٢٤) جلسة، تم تطبيقها في مدة (١٢) أسبوعا بمعدل (٢) جلسة أسبوعياً، مدة كل جلسة (٤٥) دقيقة ، وتم تنفيذ الجلسات في الفترة من ٢٠٢٣/٧/٢٥ حتى ٢٠٢٣/١٠/٤. متضمنة الأنشطة وورش العمل، ولكل جلسة من جلسات البرنامج أهدافها الخاصة، والوسائل والأدوات المعينة، والتقويم.

٢- مقياس مصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات، مقدم لطفل مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات (إعداد الباحثة)؛ وتم بناؤه وفقاً للخطوات التالية:

تحديد الهدف من المقياس:

هدف المقياس المصور لقياس مهارتي التواصل وحل المشكلات لدى أطفال المرحلة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات.

وقد تم عمل جدول مواصفات المقياس المصور لمهارتي (التواصل وحل المشكلات) المقدم لطفل المرحلة المبكرة، من عمر ٤-٦ سنوات والجدول التالي يوضحها:

جدول(١): جدول مواصفات المقياس المصور لمهارتي (التواصل وحل المشكلات) المقدم لطفل المرحلة المبكرة، من عمر ٤-٦ سنوات.

المهارة الرئيسة	المهارات الفرعية	عدد الأسئلة	رقم السؤال	الدرجات	مجموع الأسئلة	الوزن النسبي
مهارة التواصل	التواصل اللفظي	٢	١، ٢	٢	١٠	٢٥٪
	التواصل غير اللفظي	٢	٣،٤	٢		
	التواصل مع الأقران	٢	٥،٦	٢		
	التواصل مع الغرباء	٢	٧،٨	٢		
	التواصل مع الوالدين	٢	٩،١٠	٢		
مهارة حل المشكلات	حل الصراعات	٢		٢	١٠	٢٥٪
	إدارة المواقف	٢		٢		
	الاستقلالية	٢		٢		
	المسؤولية الشخصية	٢		٢		
	التفكير التأملي	٢		٢		

١) صياغة عبارات المقياس

صيغت مفردات المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات ومهاراته الفرعية في صورة مواقف حياتية مصورة، وعند صياغة مفردات المقياس تم مراعاة الاعتبارات التالية: وضوح المفردة؛ وصياغة مفرداته بأسلوب سهل؛ مناسبته لمستوى طفل مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات؛ تمثيل المفردة لمهارتي التواصل وحل المشكلات التي يقيسها.

٢) التأكد من صدق المقياس

تم تحديد صدق المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات ومهاراته الفرعية من خلال استخدام الصدق الظاهري وذلك بعرض المقياس على عدد من المحكمين من أساتذة المناهج وطرق التدريس.

وبعد أخذ آراء السادة المحكمين واقتراحاتهم وملاحظاتهم في الاعتبار تم تعديل بعض المفردات وخرج المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات ومهاراته الفرعية في صورته النهائية مكون من ٢٠ مفردة تقيس مهارتي (التواصل وحل المشكلات).

٣) التجريب الاستطلاعي للمقياس

قامت الباحثة بتطبيق المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات على عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) طفل غير عينة الدراسة الأساسية، وهدفت الباحثة من ذلك إلى:

٤) حساب ثبات المقياس

تم حساب معامل الثبات من خلال حساب معامل ألفا كرونباخ المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات. وقد بلغت قيمة معامل الثبات للمقياس ككل (٠,٨٧٤)، وهذا يدل على أن المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم لطفل مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات على درجة مقبولة من الثبات.

الصورة النهائية للمقياس:

بعد التأكد من صدق المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات وثباته، أصبح المقياس مكونًا من (٢٠) مفردة، كل مفردة تقيس مهارة فرعية من المهارات الأساسية محل اهتمام الدراسة.

٥) حساب معامل السهولة والصعوبة والتمييزية:

تم حساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييزية لمفردات المقياس المصور لمهارتي التواصل وحل المشكلات المقدم للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة من عمر ٤-٦ سنوات، عن طريق استخدام المعادلات الخاصة بذلك؛ من خلال تحديد نسبة عدد الإجابات الصحيحة والخطأ؛ وتم اعتبار المفردة التي يصل معامل سهولتها إلى أكثر من (٠.٨٠) مفردة شديدة السهولة، والمفردة التي يصل معامل سهولتها إلى أقل من (٠.٢٠) مفردة شديدة الصعوبة.

فروض البحث

- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وبين متوسطات درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لأدوات الدراسة.
- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وبين متوسطات درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لأدوات الدراسة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القلبي لأدوات الدراسة ومتوسطات درجاتهم في التطبيق البعدي.

نتائج البحث

نتائج الفرض الأول وينص على:

لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وبين متوسطات درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لأدوات الدراسة.

وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بتطبيق مقياس مهارتي (التواصل وحل المشكلات) قبلياً على المجموعتين التجريبية والضابطة، وقد تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واستخدام اختبار(ت) لفروق المتوسطات لمجموعتين متجانستين وغير متساويتين في الحجم، وبتطبيق اختبار(ت) لدلالة فرق عينتين متجانستين (حيث ن١ ≠ ن٢) (السيد، ٢٠٠٨, ٣٤١)، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة في الجدول التالي:

جدول (٢): نتائج اختبار(ت) للفرق بين متوســـطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضـــابطة في التطبيق القبلي لمقياس مهارتي (التواصل وحل المشكلات).

المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة
التجريبية	٢٦	٨.١١	١.١٩	٥٢	٠.٦٨*	الفرق غير دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥)
الضابطة	٢٨	٧.٩٧	١.٢٣			

- قيمة (ت) الجدولية = (١,٦٨) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية ٥٢.

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (٠.٦٨) لم تتجاوز قيمتها الجدولية (١.٦٧) عند درجة حرية (٥٢) ومستوى دلالة (٠,٠٥)؛ مما يدل على عدم وجود فرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمقياس مهارتي التواصل وحل المشكلات، مما يعني تكافؤ أطفال المجموعتين فيما يتعلق بمهارات أبعاد التعلم.

نتائج الفرض الثاني والذي ينص على:

لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وبين متوسطات درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لأدوات الدراسة.

وللتعرف على فاعلية التدريس باستخدام القصة الإلكترونية لدى أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات بأكاديمية ACADEMY (MPL) بمكتبة مصر العامة بمدينة مرسي مطروح عينة الدراسة تم استخدام اختبار "ت" لمعرفة الفرق في مهارتي التواصـــل وحل المشـــكلات لدى أطفال المجموعتين التجريبية والضـــابطة بعد التدريس، وذلك من خلال اختبار صـــحة فرض الدراســـة " لا توجد فروق ذات دلالة إحصـائية عند مسـتوى ٠.٠٥ بين متوسـطات درجات أطفال الروضـة في عمر (٤: ٦) سـنوات برياض

الأطفال بأكاديمية MPL(ACADEMY) بمكتبة مصـــر العامة بمدينة مرســـي مطروح في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارتي (التواصل وحل المشكلات).

جدول (٣): نتائج اختبار(ت) للفرق بين متوســـطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضـــابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارتي (التواصل وحل المشكلات).

المجموعة	عدد الأطفال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة
التجريبية	٢٦	٣٤.٩٦	١.٧٨	٥٢	*١٨.٢٩	الفرق دال إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥)
الضابطة	٢٨	١٦.٥٣	١.٩٣			

- قيمة (ت) الجدولية = (١,٦٨) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية ٥٢.

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (١٨.٢٩) تجاوزت قيمتها الجدولية (١.٦٧) عند درجة حرية (٥٢) ومستوى دلالة (٠.٠٥)؛ مما يدل على وجود فرق بين متوسطي درجات أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات برياض الأطفال بمدينة مرسي مطروح في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارتي التواصـل وحل المشـكلات، لصـالح أطفال المجموعة التجريبية (الحاصـلين على متوسط حسابي أعلى).

نتائج الفرض الثالث والذي ينص على:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القلبي لأدوات الدراسة ومتوسطات درجاتهم في التطبيق البعدي.

وللتحقق من أن التدريس باستخدام القصة الإلكترونية لدى أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات بأكاديمية (MPL) ACADEMY بمكتبة مصر العامة بمدينة مرسي مطروح، له الأثر المقبول تربوياً في تنمية مهارتي التواصـل وحل المشـكلات، لدي أطفال المجموعة التجريبية تم اسـتخدام اختبار "ت" لمعرفة الفرق في مهارتي التواصل وحل المشكلات، لدى أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد التدريس باستخدام القصة الإلكترونية .

جدول (٤): نتائج اختبار(ت) للفرق بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة التجريبية في مقياس مهارتي التواصل وحل المشكلات، قبل وبعد التدريس باستخدام القصة الإلكترونية.

أطفال المجموعة التجريبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	مربع إيتا (2η)
قبل التدريس	٨.١١	١.١٩	٢٥	* ٦٦.٤٧	٠.٩٩٢
بعد التدريس	٣٤.٩٦	١.٧٨			

• قيمة (ت) الجدولية = (١.٦٧) عند مستوى دلالة (٠.٠٥) ودرجة حرية ٢٥ لاختبار الدلالة أحادي الطرف.

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (٦٦.٤٧) تجاوزت قيمتها الجدولية (١.٦٧) عند درجة حرية (٢٥) ومستوى دلالة (٠.٠٥) ؛ مما يدل على وجود فرق بين متوسطي درجات الأطفال بالمجموعة التجريبية في مقياس مهارتي التواصل وحل المشكلات، قبل وبعد تدريس التدريس باستخدام القصة الإلكترونية لصالح التطبيق البعدي، ويتضح من الجدول السابق أن مربع إيتا (2η) يساوى (٠.٩٩٢) وهو أكبر من (٠.١٤)، وهذا يعنى أن حجم تأثير التدريس باستخدام القصة الإلكترونية لدى أطفال الروضة في عمر (٤: ٦) سنوات بأكاديمية ACADEMY (MPL) بمكتبة مصر العامة بمدينة مرسي مطروح بالمجموعة التجريبية كبير.

تفسير النتائج

تشير نتائج الفروض السابقة إلى فاعلية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات في ضوء منهج ٢.٠ لدى الطفل بمرحلة الطفولة المبكرة.

وتعزي الباحثة ذلك إلى أهمية القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي (التواصل وحل المشكلات) في ضوء منهج ٢.٠ لدى الطفل بمرحلة الطفولة المبكرة؛ وذلك لما تتمتع به تلك القصص من:

- عناصـــر جذب وتشـــويق للطفل مثل (الحركة- الصـــوت- الإضـــاءة- اللون) مما دفع الطفل إلى الاستمتاع ومواصلة التعلم.
- اعتمادها على أسلوب الحكي غير المباشر الحر بصوت الراوي والشخصيات مما كان له أثر كبير في نجاح البرنامج وتفاعل الأطفال مع المشاهد والمواقف التي عرضتها القصة وهذا يتفق مع دراسة عبد الصمد ونور الدين (٢٠١٧) والتي أشارت إلى أن أساليب حكي القصص الإلكترونية ثلاث هى (حكي غير مباشر بصوت الراوي- حكي مباشر بصوت الشخصيات- حكي غير مباشر حر بصوت الراوي والشخصيات) إلا أن أسلوب الحكي غير المباشر الحر بصوت الراوي والشخصيات له الأثر الأكبر بين الأنواع الأخرى، كما أكدت دراســـة خميس (٢٠١٨) على أهمية الســـرد الروائى للقصـــص الإلكترونية مما ينشـــط ذهن المتعلم ويدعم بناء المعانى وينظم المعلومات ويزيد دافعيته للتعلم.

وهو ما يتفق مع ما أشـارت إليه دراسـة عسـقول(٢٠١٠) إلى ضـرورة أن تتضـمن القصـص الإلكترونية معلومات ومفاهيم مختلفة، وجوانب اجتماعية وقضـــايا إنســـانية، وتوظيف الأدوات التكنولوجية لإنتاجها وعرضـها وفي هذا إشـارة إلى العلاقة التفاعلية بين القصـص الإلكترونية وتنمية المفاهيم وهو ما أكدت عليه دراسة كل من رشا عبد العزيز (٢٠١٤) ودراسة ألاء نظيم(٢٠١٩) ودراسة سامية شهبو (٢٠١٩) ودراسة ميار أحمد (٢٠٢٣)على أهمية القصـــص الإلكترونية في تنمية المفاهيم المختلفة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

- إثارة لمخيلة الطفل؛ حيث تحتوي على عناصر الجذب والتشويق، فالطفل يتعلم بالمحاكاة، فالقصص تقدم نماذج للمواقف الحياتية المختلفة التي من الممكن أن يمر بها الطفل في مستقبله وتضع حلولًا لتلك المواقف، فتتكون لديه صور ذهنية يحتفظ بها في ذاكرته يستطيع استرجاعها عندما يمر بمواقف مشابهة فالطفل يحب أن يتعلم ولا يحب أن يُعلم.
- أنها تُعد نوعا من أنواع التعلم النشط الذي يعتمد على إيجابية المتعلم (الطفل) في المواقف التعليمية واعتماده على نفسه في الحصول على المعلومة واكتساب المهارات؛ بما ينمي لديه القدرة على التواصل وحل المشكلات.

- أنها مسايرة لروح العصر والتطور التكنولوجي في العملية التعليمية، فالطفل لديه ميل للوسائل التكنولوجية الحديثة، يستمتع بها ويتفاعل معها، فقد وجد في تلك القصص إشباع لميوله، بل ومساعدته على تعلم لغة العصر (التكنولوجيا).
- أنها وسيط محبب لدى الطفل ومن ثم فهو قادر على التأثير فيه ويمكن للطفل اكتساب المهارات الحياتية المختلفة من خلال توظيفها، كم اشتمل البرنامج على (دراما– ورش عمل للأطفال– أنشطة حركية– لعب الأدوار) وهو ما يتفق مع دراسة نسيم وأبو العيون (٢٠١٣) التي أكدت على أهمية استخدام الأنشطة التعبيرية في تنمية بعض السلوكيات والمهارات لدى الطفل بمرحلة الطفولة المبكرة.

توصيات البحث

- ضرورة تفعيل منهج ٢.٠ الذي يقوم على فكرة تعدد التخصصات والربط بينها لتعلمها في درس واحد ويستند إلى تعليم المهارات الحياتية أكثر من الأكاديمية والقصة الإلكترونية من أهم الاستراتيجيات والوسائط التي تنمي تلك المهارات.
- حث المعلمة على استخدام تقنيات وأساليب تتناسب مع عصر التكنولوجيا والثورة المعلوماتية لتعليم الأطفال المفاهيم والمهارات المختلفة.

البحوث المقترحة

- توظيف القصص التفاعلية لتنمية مهارتي التواصل وحل المشكلات لدى الأطفال.
- برنامج قائم على المسرح الرقمي لتنمية بعض مهارات أبعاد التعلم.
- البرامج الكارتونية ودورها في تنمية مهارات البعد المعرفي لدى الأطفال.
- التعلم القائم على المشروع في ضوء أهداف منهج ٢.٠.
- الاستراتيجيات الحديثة كوسيط لإيصال المفاهيم في منهج ٢.٠.
- الأدب الإلكتروني ومهارة التواصل .نحو استراتيجية هادفة لتنمية أبعاد التعلم الأربعة.

قائمة المراجع

المراجع العربية

- ألاء كمال نظيم (٢٠١٩). أثر استخدام القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم الفضاء لدى طفل الروضة رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنيا.
- إبراهيم تيغيرا (٢٠١٨). فاعلية استخدام برنامج مصمم القصص الرقمية في علاج الأخطاء الإملائية لدي متعلمي اللغة العربية للناطقين بلغات آخري, رسالة ماجستير, الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة, معهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، المملكة العربية السعودية.
- أحمد عامر، النوبي، ، خالد النفيسي ، أيمن فتحي(٢٠١٣). أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية علي تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت. ورقة مقدمة إلي المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد: قسم التعليم والتدريب عن بعد، كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي.
- أسعد السيد رضوان (٢٠١١). أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية جامعة حلوان.
- المجلس العربي للطفولة والتنمية (٢٠١٨) تمكين الطفل العربي في عصر الثورة الصناعية الرابعة: لقاءات فكرية . المجلس العربي للطفولة والتنمية ,القاهرة.
- حسين محمد عبد الباسط (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم علي استخدام برمجية(photo story) في تنمية مفهوم ومهارات تصميم القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة, مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية, مصر، العدد(٢٩)، ص ١٩٤-٢٢٠.
- حسين محمد عبد الباسط (٢٠٠٤). واقع ومستقبل توظيف تكنولوجيا نظم المعلومات الجغرافية Gis في التعليم والتعلم يالوطن العربي، مؤتمر المستحدثات التكنولوجية وتطوير التعليم في الوطن العربي، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة المنصورة، ٩-١٠ مايو

- رشـا فؤاد عبد العزيز (٢٠١٤). التربية الفنية والموسـيقية لتنمية المفاهيم المرتبطة بثقافات الشـعوب لطفل الروضة، مجلة البحث العلمي في التربية، مصر، ١٥٤(٢)، ٧٧١- ٧٩٢.
- سامية مختار شهبو (٢٠١٩). فاعلية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضـة، مجلة دراسـات الطفولة، جامعة عين شـمس، كلية الدراسـات العليا للطفولة،٢٢(٣٢)، ١٧-٣٠.
- سلمي عيد بن عبد الله الحربي (٢٠١٦). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدي طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض, المجلة الدولية
- سـولاف الحمراوي , شـوق النكلاوي (٢٠٢١) اسـتخدام متحف افتراضـي قائم على القصـص التفاعلية لتنمية مفهوم الأمن والسـلامة لطفل الروضـة في ضـوء مبادئ التربية الأمانية , مجلة الطفولة والتربية , جامعة الإسـكندرية , كلية التربية للطفولة المبكرة التربوية المتخصـصـة، المجلد (٥), العدد (٨), ص ٢٧٦-٣٠٨.
- شوق النكلاوي (٢٠٢٠) مسرحة المناهج من التعليم للفن مجلة الثقافة الجديدة ع٥٣٥.
- _____ (٢٠٢١) فاعلية برنـامج قـائم على فن الحكي لتنمية بعض مهـارتي التواصـــل وحل المشـكلات لدى الأطفال المعاقين ذهنيا القابلين للتعلم , مجلة بحوث في التربية النوعية, جامعة المنيا , كلية التربية النوعية.
- عـائشـــة بليهش, فوزيـة سـعـد(٢٠١٨).أثر اختلاف نمط روايـة القصـص الإلكترونيـة (المكتوبة/المسـموعة/المرئية) في تنمية مهارتي التعاون والمشـاركة الوجدانية لدي تلميذات الصـف السادس الابتدائي, مجلة العلوم التربوية, العدد(٢), الجزء(٢).
- عبد الصـمد، أسـماء السـيد محمد و نور الدين، شـيماء أسـامه محمد. (٢٠١٧). تأثير أسـاليب حكي القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريًا، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر،١(١٧٦)، ١١٥-٢١٨.
- محمد عبد الفتاح عسـقول (٢٠١٠). الوسـائل التكنولوجية في التعليم بين الإطار الفلسـفي والإطار التطبيقي، غزة، مكتبة الطالب.

- مختار عطية عبد الخالق (٢٠١٦).فاعلية اســـتراتيجية حكي القصـــص الرقمية التشـــاركية في تنمية مهارات الفهم الاســـتماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدي متعلميها غير الناطقين بها، مجلة الثقافة والتنمية، مصر، ع١٠٠، س١٦، ص٧١-١٤٢.
- نسـيم، سـحر توفيق وأبو العيون، سـمير محمد.(٢٠١٣). فعالية اسـتخدام الأنشـطة التعبيرية في تنمية بعض السلوكيات الأمانية والاتجاهات الوقائية لدى طفل الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، إبريل ٢٠١٣، ١(٣٦)، ٦٧-٩٦.
- هديل محمد العرينان (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى.
- هيا المزروع, محمد الزغيبي, (٢٠٢٠) المهارات الحياتية عبر السياسات والمناهج التعليمية , مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- وزارة التربية والتعليم" إطار منهج٢.٠ لرياض الأطفال ٢٠١٨/ ٢٠١٩

المراجع الاجنبية

- Barrett, H,(2016). Reaeaching and evaluating storylelling as adeeb learning tool, Proceedings of society for Information technology and teacher education international coference, 647-654.
- Engle ,A. (2011),Digital Storytelling ,USA: Mc-Graw publishing.
- California State Board of Education. (2008). Health Education Content Standards for California public school “kindergarten through grade twelve”, department of education . http://www.cde.ca.gov/
- Robin, B (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling, - https://www.researchgate.net/publication/228342171
- UNICEF. (2012). Global Evaluation of life Skills Education Programmes, final Reprt, New York, Unicef.
- UNESCO(2015) Transversal competencies in education policy and practice paris UNESCO.(
- World Economic Forum, (2015) New vision For educationL: Unlocking the pontial of techingGeneva