المجلة العراقية للبحوث الانسانية والاجتماعية والعلمية
Iraqi Journal of Humanitarian, Social and Scientific Research
العدد 6 لسنة 2022
No. 6 – Aug. 2022
Print- ISSN 2710-0952 E-ISSN 2790-1254

اثر إستراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الأساسية لأطفال الروضة المستوى الأول

رجاء هاشم محمد
أ.د .شذى عادل فرمان
أ.د.يسرى محمد عبد الله
جامعة بغداد/ كلية التربية ابن رشد للعلوم الإنسانية / قسم العلوم التربوية والنفسية (مناهج وطرائق تدريس)

ملخص البحث

يهدف البحث الحالي تعرف" اثر استراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لاطفال الروضة المستوى الاول " ، اجري البحث في العراق / محافظة واسط، ولتحقيق هدف البحث تم صياغة الفرضية الصفرية الاتية: لا توجد فروق ذات دلالية احصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين درجات المجموعة التجريبية الذين درسوا وفق استرتيجية القصص الرقمية وبين متوسط درجات المجموعة الضابطة الذين لم يدرسوا وفق استراتيجية القصص الرقمية في الاختبار المفاهيم الاساسية البعدي ، وقد اختارت الباحثات المنهج التجريبي التصميم التجريبي (تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة ذات الاختبار البعدي) وبلغت عينة البحث (60) طفل وطفلة، وبواقع (30) تجريبية، و(30) ضابطة، وقبل البدء بالتجربة كافات الباحثات بين مجموعتي البحث في بعض المتغيرات التي قد تؤثر في اثر التجربة وكانت النتائج ان المجموعتين متكافئتين احصائيا، واستعملت الباحثات الحقيبة الاحصائية SPSS، اسفرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي درست على وفق استراتيجية القصص الرقمية على المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لاكتساب مفاهيم الاطفال الاساسية، وفي ضوء نتائج البحث خرجت بمجموعة استنتاجات وتوصيات ومقترحات لبحوث مكملة للبحث الحالي.

كلمات مفتاحية : إستراتيجية القصص الرقمية ، اكتساب المفاهيم الأساسية ، أطفال الروضة

The effect of the digital story strategy on acquiring basic concepts for first – level kindergarten children

Raja Hashem Mohammed
Prof. Dr. Shatha Adel Farman
Prof. Dr.Yousra Mohamed Abdullah
University of Baghdad/ Ibn Rushd College of Education for Human Sciences/ Department of Educational and Psychological Sciences (curricula and teaching methods)

Abstract

Research summary the current research aims to know "The effect of the digital story strategy on acquiring basic concepts for first –level kindergarten children" the current study was conducted. in Iraq Wasit governorate, and to achieve research objective The following null hypothesis was formulated There are no statistically significant differences at the significance level of significant (0.05) between the scores of the experimental group who studied according to the and the average scores of the control digital stories strategy and average scores of the control group who did not study according to the digital stories strategy in the post-test basic concepts. Experimental approach

experimental design (the design of the experimental and control groups with the post-test) and the research sample amounted to (60male and female children , with (30) experimental, and (30) control, and before starting the experiment, all the variables effect by two Research variables the experiment and the results two groups are statistically equivalent, the researcher used the SPSS statistical package above the experimental group that was studied according to the strategy of digital stories over the control group in the post test for acquiring basic children concepts and in the light of the research results, it came up with asset of conclusions, recommendations and proposals for research complementing the current research.

Keywords: digital story strategy, acquisition of basic concepts, kindergarten children

أولاً : مشكلة البحث :

تمثلت مشكلة البحث الحالي في وجود قصور او تدني لدى اطفال الروضة في اكتساب المفاهيم الاساسية، اذا ان معظم مؤسسات التعليم مازالت تعتمد على الطرق التقليدية القائمة على الحفظ والاستظهار دون الاخذ بالطرق الجديدة التي تتبناها تكنولوجيا التعليم، وعلى الرغم من قلة وجود الاجهزة الالكترونية الا ان مؤسسات رياض الاطفال تهمل الاعتماد على التعليم الالكتروني لتنظيم بيئة الطفل والاقتصار على الاستماع لبعض الاغاني او مشاهد بعض افلام الكارتون مما يجعل الطفل متلقي سلبي دون تدعيم تلك المشاهدات بانشطة وتطبيقات تفاعلية تعزز التعلم خصوصا ان الباحثات لاحظت شغف الاطفال لممارسة الانشطة الالكترونية والتباهي بالمستويات التي يصل اليها، والغالبية العظمى من المعلمات يعتمدن بشكل كبير على الكتاب المقرر من الوزارة الموجه لأطفال هذه المرحلة وبالتالي يتبع الاطفال التعليمات بطريقه اليه تعتمد على الحفظ والتلقين مما ادى الى ضعف مستوى الاطفال في اكتساب المفاهيم الاساسية هذا ما توصلت له الباحثات من طريق استطلاع اراء بعض معلمات رياض الاطفال حول ابرز المشكلات والصعوبات التي تواجههن ، استنادا الى ذلك تحددت مشكلة البحث في الاجابة على السؤال الاتي :هل لإستراتيجية القصص الالكترونية اثر في اكتساب المفاهيم الاساسية لأطفال الروضة المستوى الاول ؟

ثانياً : اهمية البحث

تعد المفاهيم هي حجر الزاوية الاساس في تعلم البيئة المعرفية ولاتتم اي معرفة بشكل جيد دون اكتساب المفاهيم الاساسية، وهي الادوات العقلية التي يكورها الطفل وتساعده على تنظيم والمثيرات والاشياء ومواجهه عالمهم المعقد.(سبتزر،2004: 65)

وللمفاهيم اهمية كبيره اذ تتشابه معاني المفاهيم لدى الاطفال كلما تشابهت خبرات الطفل وبذلك تعلم المفاهيم اصبح ضرورياً، لكي تسهل عملية التواصل بين الجميع.(بطرس، 2007) وقد اكدت دراسة (علي وهالة ،2006) ودراسة (الاسمر، 2008) على ان المفاهيم الاساسية تؤدي دور بارز في عملية التعليم.(قربان،2016: 33)

واطفال الروضة بحاجة الى وسائط حسية وانشطة مبنيه على وسائط تعليمية مناسبه وهم بحاجة الى مثيرات ومحفزات لاكتساب المفاهيم واكد بلوم ان اكثر من نصف النمو العقلي والادراكي

يتم في السنوات الخمسة الاولى لذلك لابد من التبكير بتعليم الاطفال المفاهيم الاساسية.(غندورة ، 2008 :5)

ويكتسب الاطفال المفاهيم الاساسية من طريق الخبرات المباشرة والرحلات العلمية والقصص التعليمية والالعاب والانشطة التفاعلية وتوظيف عملية التعليم لاثارة فضول الطفل للتعرف على البيئة التي يعيش فيها.(ابو عاذرة ،2012: 114)

واثبتت لقصص الالكترونية فاعليتها في العملية التعليمية اذ تضيف عنصر الاثارة والتشويق والمرح وتنمي القدرة على حل المشكلات وتساعد على الابداع والتخيل والتفكير، وتناسب جميع الفئات العمرية ويمكن استعمالها في معظم المجالات الدراسية (Rahimi & Yadollahi,2017:322)

ثالثاً : هدف البحث :

يهدف البحث الحالي الى : تعرف اثر استراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لاطفال الروضة المستوى الاول .

فرضية البحث

ولتحقيق هدفا البحث وضعت الباحثة الفرضية الصفرية الاتية :

1-ليس هناك فروق ذوات دلالة احصائية عند مستوى (0,05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الذين درسوا المفاهيم الاساسية على وفق استراتيجية القصص الرقمية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة الذين لم يدرسوا المفاهيم الاساسية على وفق استراتيجية القصص الرقمية في اكتساب مفاهيم الاطفال الاساسية.

رابعاً : حدود البحث

يتحدد البحث الحالي : اطفال الروضة المستوى الاول (4-5) في مؤسسات رياض الاطفال الحكومية التابعة لوزارة التربية في محافظة واسط للعام الدراسي(2021-2022).

خامساً : تحديد المصطلحات :

1-استراتيجية القصص الرقمية : عرفها:

(عبد الباسط، 2017): عملية الجمع المنظم بين القصص التقليدية وتوظيف التكنلوجيا الرقمية او السرد الشفهي والمحتوى الرقمي والذي يشمل الصوت والصورة والفيديو.(عبد الباسط، 2017: 38)

وتعرفها الباحثات اجرائيا: (مجموعة من الحكايات التي تعمل على وسيط الكتروني تضمن صوت وصور ثابته ومتحركة تزيد دافعية الاطفال وتحثهم على مواصلة التعلم)

2-الاكتساب (Acquisition): عرفه:

(ابو جادوا، 2008) :" اولى مراحل التعلم التي يتم خلالها تمثيل الكائن الحي للسلوك الجديد ليصبح جزءا من حصيلة السلوك".(ابو جادوا ، 2008: 468).

وتعرفه الباحثات اجرائياً: (قدرته على التعرف على المفاهيم الاساسية الخاصة برياض الاطفال والتميزبينها والقدرة على تعميمها او تطبيقها في مواقف مختلفة) .

3-المفهوم (Concept): عرفه:

(جـاد ، 2010) : "الصـور العقليـة التـي يكونهـا الطفـل للكثيـر مـن الاشـياء ويعطيهـا اسـماء وتعبـر الوسـائل المنظمـة والمكتسـبة عـن طريـق الخبـرات التـي يمارسـها الطفـل امـا بنفسـه نتيجـة اسـتعماله عضـلاته او حواسـه او عـن طريـق التسـاؤل والاستفسـار عمـا لا يعرفـه مسـتخدما فـي ذلـك مهاراتـه المختلفة في سبيل المعرفة "(جاد ،2010: 121).

وتعرفـه الباحثـات اجرائيـاً: (هـو الدرجـة التـي يحصـل عليهـا الطفـل فـي اختبـار المفـاهيم الاساسـية المصور الذي اعدته الباحثات لهذا الغرض تم الاجابة عليه بشكل ورقي).

الفصل الثاني: استراتيجية القصص الرقمية

تعـد القصـص التعليميـة تجربـة الانسـان منـذ اقـدم العصـور فـي نقـل المعلومـات والاخبـار عـن نفسـه والعـالم والاخـرين، وسـاعدت الانسـان علـى فهـم الثقافـة واخـذ تصـور عـن العـالم الـذي يعـيش فيـه الانسـان، وتسـاعد القصـص علـى اكتسـاب الخبـرات والمعـارف وتعلـم المهـارات، ويمكـن اسـتعمالها فـي تـدريس المـواد الدراسـية المختلفـة فهـي تنمـي التفكيـر النقـدي ومهـارات اللغـة والمهـارات الفنيـة (دحيم، 2017: 6)

ومع تطور وسائل الاتصال والتكنلوجيا ظهر جيل جديد من القصص عرف القصص الرقمية التي تدمج التقنيات القائمة على الحاسب مع فن السرد القصصي اذ يتم تصميمها بصورة رقمية تجمع بين سيناريو قصة معينة والصوت والصورة والرسوم المتحركة ويستعملها المعلم داخل الصف ويتم عرضها عبر السبورة الذكية (M0vahedfartous& Tahriri ,2015: 67)

تعـد القصـص التعليميـة الالكترونيـة نمـوذج مـن نمـاذج التعلـيم الالكترونـي وهـي امتـداد لـه اذا تقـوم علـى اسـاس الـدمج بـين عناصـر الوسـائط المتعـددة، فالقصـة فـن شـعبي قـديم والتكنلوجيـا الحديثـة اعادتـه للحيـاة مـره اخـرى بشـكل مختلـف يتصـف بالحداثـة ويسـمى القصـص الرقميـة وقـد ظهـرت القصـص الرقميـة علـى يـد العـالم كـين بيرنـز فـي اواخـر الثمانينـات مـن القـرن الماضـي قـدمها تجسـيد للحـدث الماسـاوي للولايـات المتحـدة الامريكيـة عـام 1861 بعـد ذلـك تـم تاسـيس مركـز لروايـة القصص الرقمية في ولاية كاليفورنيا في امريكا (دحلان،2016: 12)

وتـوفر القصـص الرقميـة جـو قـائم علـى التسـلية والمتعـة وتوسـع افـاق التفكيـر لـدى الاطفـال وتنمـي القـدرة علـى الابتكـار والخيـال والابـداع وتسـاعد علـى غـرس الاخـلاق الحميـدة والقـيم الايجابيـة (الحمراوي وغنيم، 2017: 250)

وتعـرف القصـص الرقميـة: هـي السـرد القصصـي مـع التواصـل المرئـي الـذي تضـمن صـور حيـه مع اصوات (Shelton 2017: 321)

♦ معايير تصميم القصة الرقمية:

- وضع اهداف سلوكية لمحتوى القصة الرقمية.
- يكون محتوى القصة رقمي بشكل واضح .
- وضع انشطة رقمية تتناسب مع الاهداف .
- ان تحتوى القصة على نصوص مكتوبة بشكل واضح.
- ان تحتوى على صور متحركة .
- ان يكون الصوت واضح .

- ان يكون سيناريو القصة الرقمية واضح(مهدي واخرون،2016: 326)

♦ **مميزات إستراتيجية القصص التعليمية الالكترونية**

1-تقديم المادة التعليمية بشكل ممتع ومشوق ومثير .

2-تعد اداة لاكساب المتعلم مهارات اللغة والحوار .

3-تنمي المهارات الاجتماعية لدى المتعلمين عن طريق النقاش والمجموعات التعاونية .

4-تساعد في فهم المواد الصعبة والاحتفاظ بالمفاهيم الجديدة .

5-سهولة التخزين والاسترجاع والتعديل عليها في اي وقت .

6-اتاحة الفرصة للمعلم والمتعلم فرصة للابداع في انشاء المحتوى التعليمي .(الحربي، 2016: 325)

♦ **مراحل انتاج القصص التعليمية الالكترونية**

1- تحديد مجال القصة: يتم تحديد مجال القصة اذا كان ديني او ثقافي او اجتماعي.

2-كتابة نص القصة: تحديد الفكرة الرئيسية للقصة .

3-اعداد سيناريو القصة: يتم وضع سيناريو يسهم في تحديد الوسائط المتعددة المستعملة .

4-انتاج القصة: يتم انتاج القصة باستعمال البرامج الالكترونية المناسبة (ابو مغنم، 2013: 93-180)

♦ **خطوات استراتيجية القصص التعليمية الالكترونية**

1- التمهيد : توجيه انتباه المتعلمين الى القصة الرقمية.

2-**عرض القصة**: يتم عرض القصة على السبورة الذكية .

3- **مناقشة القصة**: يتم شرح القصة واتاحة الفرصة للمناقشة المحتوى وطرح الاسئلة واتاحة الفرصة للمتعلمين الاجابة عنها واطلاق العنان لتوسيه خيالهم .

4-التقويم: يتم تقويم المتعلمين في نهاية القصة.(علان، 2019: 74)

الجانب الثالث: المفاهيم الاساسية

1-المفاهيم الرياضية: الاحجام والاشكال والاطوال وتكوين المجموعات والعد والعدد والسرعة والوزن والمسافة والاحتفاظ بقيمة العدد والترتيب والتسلسل والفراغ والكل والجزء والتطابق والاختلاف والعلاقات المكانية والسرعة.

2- المفاهيم العلمية: الاحتفاظ خصائص الاشياء الحياة والموت الاشياء الحية والغير حيه الحامض والحلو والمالح والصلب والغاز والسائل والصحة المرض الغذاء التغذية النمو.

3-مفاهيم اجتماعيه: الاحترام التعاون الاعتماد على النفس الأمانة الصدق التسامح الصداقة تقبل الذات .

4-مفاهيم فنيه وجمالية: اللون تناسق الالوان الاصوات الأهمية للاشكال والاصوات والالوان.

- **تصنيف المفاهيم الاساسية**

اتفق كل من (النجدي واخرون (2003: 370) وابراهيم (2004: 44) على تصنف المفاهيم الى عدة انواع هي :

اولاً : من حيث درجة تعقيدها

مفاهيم بسيطة: هي المفاهيم التي تتضمن مدلولاتها القليل من الكلمات مثل الخلية: وحدة بنا الكائن الحي .

مفاهيم معقدة: وهي المفاهيم التي تشتق من مفاهيم اخرى مثل الذرة: هي نظام متكامل من جسيمات تحمل شحنات سالبة تدور في مستويات الطاقة.

ثانياً: من حيث طريق ادراك المفاهيم

مفاهيم حسية: هي مفاهيم يمكن ادراك مدلولاتها عن طريق الملاحظة باستعمال الحواس مثل مفهوم البرودة .

مفاهيم مجردة: هي المفاهيم التي لايمكن ادراكها عن طريق الملاحظة تحتاج الى القيام بعمليات عقليه وذهنيه مثل مفهوم العدد

ثالثاً: من حيث درجة تعلمها

مفاهيم سهلة التعلم: وهي مفاهيم التي سبق للمتعلم ان اكتسب تعلمها

مفاهيم صعبة التعلم: هي المفاهيم التي لم يسبق للمتعلم ان تعلمها او اكتسبها مثال (الحيوانات) اذا كان الطفل سبق ان تعلم الحيوانات المفترسة صار المفهوم اسهل له والعكس صحيح .

رابعاً: من حيث مستوياتها

مفاهيم اولية: هي تشكل قاعدة اساسية لاشتقاق مفاهيم اخرى منها. مثل الزمن والكتلة

مفاهيم مشتقه: هي المفاهيم التي تشتق من مفاهيم اخرى مثل المسافة = السرعة في الزمن (منصور، 2015: 35)

المحور الثاني: الدراسات السابقة

<u>دراسات سابقه حول الجانب الاول : استراتيجية القصص الرقمية</u>

دراسة الغامدي(2013)

عنوان الدراسة	فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية
اسم الباحث	حمدان سعيد حمدان
سنة الدراسة	2013
مكان الدراسة	جامعة الباحة السعودية

هدف الدراسة	تنمية مهارات الاستماع لدى الاطفال عن طريق القصص الرقمية
مجتمع الدراسة	تلاميذ الصف الاول الابتدائي
عينة الدراسة	(50) تلميذ
الاداة	الاختبار
الوسائل الاحصائية	الحقيبة الاحصائية SPSS
النتائج	فاعلية البرنامج القائم على القصص الرقمية في تنمية مهرات الاستماع لدى اكفال المجموعة التجريبية

شكل (1) يوضح الدراسات التي تناولت القصص الالكترونية

دراسات سابقه حول الجانب الثاني المفاهيم الاساسية

دراسة صاحب (2007)

عنوان الدراسة	اثر برنامج تعليمي باستخدام الحاسوب في تسريع اكتساب المفاهيم العلمية لاطفال الرياض
اسم الباحث	وجدان عناد
سنة الدراسة	2007
مكان الدراسة	العراق- كلية التربية-الجامعة المستنصرية
هدف الدراسة	التعرف على تاثير برنامج تعليمي باستخدام الحاسوب في تسريع المفاهيم العلمية لطفل الروضة
عينة الدراسة	40طفل وطفله
الاداة	اختبار المفاهيم العلمية
الوسائل الاحصائية	اختبار مان وتني واختبار كورسكال واليس
النتائج	للبرنامج التعليمي باستخدام الحاسوب ثر في تسريع اكتساب المفاهيم العلمية لاطفال الروضة

شكل (2) يوضح الدراسات التي تناولت المفاهيم الاساسية

الفصل الثالث: منهجية البحث

اولا: التصميم التجريبي :وجدت الباحثات ان التصميم التجريبي المناسب للبحث الحالي هو التصميم القائم على(مجموعتين التجريبية والضابطة ذات اختبار بعدي) يعتبر هذا التصميم مثاليا من حيث انه يوفر ضبط جميع المصادر التي تهدد صدق البحث (الكيلاني ونضال، 2007: 71) والشكل (2) يوضح ذلك :

المجموعة	المتغير المستقل	الاختبار البعدي	المتغير التابع
التجريبية	استراتيجية القصص الرقمية	اختبار المفاهيم الاساسية	مفاهيم الاطفال الاساسية
الضابطة	الطريقة الاعتيادية		

شكل (3) التصميم التجريبي للبحث

ثانياً: مجتمع البحث: ان تحديد المجتمع الاصلي اول خطوة ينبغي مراعاتها عند اختيار العينة (الزوبعي واخرون، 198: 176) ويتحدد مجتمع البحث الحالي: اطفال الروضة (المستوى الاول) في جميع الروضات الحكومية العراقية للعام الدراسي (2021-2022) عدا اقليم كردستان لاختلاف اللغة

ـعينة البحث:

العينة: الجزء الذي يمثل مجتمع الاصل تمثيلاً كافياً، اختارت الباحثات عينة البحث من اطفال روضة (احباب الرحمن) الحكومية في محافظة واسط في حي الجهاد بلغت (30) طفل وطفلة للمجموعة التجريبية و(30) طفل وطفله للمجموعة الضابطة.

جدول (1) يوضح توزيع عينة البحث الاساسية

المجموعة	القاعة	الجنس		المجموع
		ذكور	إناث	
التجريبية	أ	15	15	30
الضابطة	ب	15	15	30
المجموع	2	30	30	60

ثالثاً: تكافؤ مجموعتا البحث

اجرت الباحثات تكافؤ احصائياً بين مجموعتي البحث قبل الشروع في التجربة في بعض المتغيرات التي اشارت اليها الادبيات والدراسات والبحوث السابقة.

اداة البحث :

اختبار المفاهيم الاساسية

الاختبار هو(طريقة منظمة لتحديد مستوى تحصيل المتعلمين لمعلومات ومهارات في مادة معينة، ويتحقق ذلك من خلال اجاباتهم عن الفقرات الاختبارية، ولا يمكن الاستغناء عن هذا الاختبار في مجالات واغراض متعددة ، واضافة الى قياس تحصيل المتعلمين يمكن الاستفادة منه في تشخيص نقاط القوة والضعف لديهم، وتعرف مدى تحقيقهم للأهداف المرسومة) (طربية، 2008: 58)

أ-صدق الاختبار : الصادق هو اذا تمكن من قياس مدى تحقيق الاهداف التربوية للمفاهيم الاساسية الذي وضع لها بنجاح، وللتأكد من صدق الاختبار ومن قدرته على تحقيق الاهداف التي وضع لها، استعملت الباحثات **(الصدق الظاهري)** عرضت الباحثات الاختبار على مجموعة من الخبراء والمحكمين للتأكد من صلاحيته علمياً، ومن طريق التحليل الاحصائي وافراغ البيانات وباستعمال مربع كاي وتم التحقق من صدقه الظاهري.

2-ثبات الاختبار: هو ان يعطي النتائج نفسها اذا ما اعيد على الافراد انفسهم تحت نفس الظروف (الجابري، وصبري 2013: 171) ومن أجل التحقق من ثبات اختبار اكتساب المفاهيم، استعملت الباحثات الفا كرونباخ، وبلغ حجم العينة (100) استمارة اطفال العينة الاستطلاعية . وكانت قيمة الاتساق الداخلي (0.827).

الفصل الرابع: عرض النتائج وتفسيرها

وللتيقن من صحة تلك الفرضية الصفرية ، قامت الباحثات بتطبيق اختبار المفاهيم الاساسية على مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) والحصول على درجاتهم، وتم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية المحسوبة والجدولية لدرجات المجموعتين(التجريبية و الضابطة) في اختبار اكتساب المفاهيمالاساسية كما موضح في الجدول الاتي :

جدول (1)

حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية المحسوبة والجدولية لدرجات المجموعتين (التجريبية و الضابطة) في اختبار اكتساب المفاهيمالاساسية

المجموعة	عدد الاطفال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية د.ح=58		الدلالية الاحصائية 0,05
				المحسوبة	الجدولية	
التجريبية	30	14.3667	0.66868	17.903	2	دالة
الضابطة	30	7.2667	2.06670			

اثر استراتيجية القصص الرقمية (قياس حجم الاثر –الدلالة العلمية لهدفي البحث)

حرصت الباحثات على ايجاد حجم الاثر للمتغير المستقل (استراتيجية القصص الرقمية للمتغير التابع المفاهيم الاساسية) وحجم الاثر في البحوث التجريبية هو من يظهر العلاقة بين المتغير المستقل والمتغير التابع، لذا فهو ضروري جدا، اذ انه يعطي نتائج دقيقة في اختبار الفرضيات، وتم معرفة حجم الاثر لاستراتيجية القصص الرقمية في المتغير التابع (اختبار المفاهيم الاساسية) كما موضح في الجدول الاتي: جدول (2)

اثر استراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لاطفال الرياض

المتغير التابع	حجم الاثر	مقدار حجم الاثر
اكتساب المفاهيم	4.622499	متوسط

وان حجم الأثر كان متوسطا لاستراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لاطفال الرياض وفقا للتصنيف الذي وضعه كوهين ، لاحظ جدول (3).

جدول (3) قيمه حجم الاثر بحسب تصنيف كوهين

قيمة حجم الاثر(d)	مقدار التأثير
0.4-0.2	صغير
0.7-0.4	متوسط
0.8 فما فوق	كبير

(Cohen, 1988 ,p. 215)

ثانياً: تفسير النتائج ومناقشتها: Results Interpretation

تشير النتائج الى تفوق المجموعة التجريبية التي درست وفق استراتيجية القصص الرقمية على المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم الاساسية، ويمكن تفسير ذلك بالاتي :

ان استراتيجية القصص الرقمية كان لها دور كبير في اكتساب المفاهيم الاساسية لما يحويه من صور ثابته وصور متحركة واصوات وتواصل مرئي وحوار متواصل مع الاطفال ادى الى تفاعل الاطفال مع القصص الرقمية بشكل كبير.

ثالثاً: الاستنتاجات Conclusions

1-اثر استراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لدى اطفال الروضة المستوى الاول .

2-توفير بيئة تعليمية غنية بالوسائل والاجهزة الالكترونية زاد من فاعلية العملية التعليمية وساهم في جذب انتباه المجموعة التجريبية واكسابهم المفاهيم الاساسية .

رابعاً :التوصيات Recommendations

1-اعتماد استراتيجية القصص الرقمية في اثناء تدريس اطفال الروضة المستوى الاول .

2-تشجيع معلمات رياض الاطفال على استعمال القصص الرقمية عند تدريس اطفال الروضة.

3-الاهتمام باقامة دورات تدريبية لمعلمات رياض الاطفال لتدريبهم على كيفية استعمال الاجهزة الالكترونية وكيفية الاستفادة منها داخل القاعة الدارسية لمواكبة التطورات الحاصلة في المجتمع.

4- ضرورة الاهتمام بتوفير الاجهزة الذكية في رياض الاطفال لما لها من اثر في العملية التعليمية.

5-مسايرة الاتجاهات التربوية الحديثة التي تؤكد على ضرورة استعمال تكنلوجيا التعليم في التعلم.

خامساً: المقترحات : Propositions

استكمالا لهذه الدراسة، تقترح الباحثات اجراء دراسات وبحوث تربوية منها :

1-اجراء دراسة مماثلة لاستراتيجية القصص الرقمية في اكتساب المفاهيم الاساسية لاطفال الروضة المستوى الثاني.

2- اجراء بحوث تكشف اثر استراتيجية القصص الرقمية في متغيرات اخرى ومراحل دراسية مختلفة

المصادر

ابراهيم، مجدي عزيز، 2004: **استراتيجيات التعليم واساليب التعلم**، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة

ابو جادوا، صالح محمد علي، 2008: **علم النفس التربوي**، دار المسيرة عمان

ابو مغنم، بدوي: 2013: فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الاخلاقية لدى التلاميذ المرحلة الاعدادية **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد 75، ص93-180.

ابوحطب، فؤاد عبد اللطيف وامال احمد صادق، 2010: **مناهج البحث وطرق التحليل الاحصائي في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية**، مكتبة الانجلوا المصرية، القاهرة .

ابوعاذره، سناء محمد ،2012: **تنمية المفاهيم العلمية ومهارات عمليات العلم**، دار الثقافة للنشر، عمان .

الاسمر، رائد يوسف ،2008: اثر دورة التعلم في تعديل التصورت البديلة للمفاهيم العلمية لدى طلبة الصف السادس واتجاهاتهم نحوها، **رسالة ماجستير غير منشورة**، الجامعة الاسلامية، غزة .

بطرس ، حافظ بطرس ، 2007: **تنمية المفاهيم العلمية والرياضية لطفل الروضة** دار المسير، عمان، .

زاير ، سعد علي ، وداود عبد السلام صبريّ ، محمد هاديّ الشمري ، (2012) : طرائق التدريس العامة ، بغداد .
الجابري كاظم كريم، وداود عبد السلام 2013 : مناهج البحث العلمي ، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي ، جامعة بغداد، كلية التربية – ابن رشد للعلوم الإنسانية.
جاد، منى محمد علي ،2010 : **مناهج رياض الاطفال**، دار المسير للطبع والتوزيع، عمان .
الحمراوي ،سولاف ابو الفتوح ، غنيم ،حنان عبده : 2017 : **ادب الاطفال** الدمام ، مكتبة المتنبي .

دحلان، براعم :2016: فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الاساسي بغزة، **رسالة ماجستير غير منشورة** الجامعة الاسلامية، غزة.

الدحيم، بركان، 2017: **استخدام القصص الرقمية في تعليم وتعلم الحاسوب**، دار الوفاق

الزوبعي ، عبد الجليل ابراهيم واخرون، 1981: **الاختبارات والمقاييس النفسية** الجمهورية العراقية ، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة الموصل .

سبتزر، دين ، 2004: ترجمة نجم الدين مردان وشاكر العبدلي، **تكوين المفاهيم في مرحلة الطفولة المبكرة**، مكتبة الفلاح، الكويت

صاحب، وجدان عناد ، 2007: اثر برنامج باستخدام الحاسوب في تسريع اكتساب المفاهيم العلمية لاطفال الروضة، **رسالة ماجستير غير منشورة** جامعة المستنصرية، بغداد، العراق .

طربية ، محمد ، 2008: **اساليب وطرق التدريس الحديثة**، دار حمورابي، ط1 عمان.

عبد الباسط ، حسين ،2016: **مواقف عملية استخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية** ، مجلة التعليم الالكتروني ، جامعة المنصورة ، العدد13.

علان ، علا موسى عبد الحميد ، 2019: **فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثاني الاساس ودافعيتهم نحوها ،**

رسالة ماجستير في تكنلوجيا الاتصالات والمعلومات في التعليم ، كلية التربية ، جامعة الشرق الاوسط .

علي ، اماني عبد الفتاح وهالة فاروق الخريبي ، 2006: **تنمية المفاهيم والمهارات اللغوية وطرق تدريسها لطفل ما قبل المدرسة** ، دار الفضيلة القاهرة.

الغامدي ، حمدان سعيد حمدان ، 2013: فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستماع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، **رسالة ماجستير**، كلية التربية ، جامعة الباحة ، السعودية .

غندورة، ابتهال بنت صالح بن حسين ، 2008 : اثر وسائط تعليمية مقترحة في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الاطفال بالعاصمة المقدسة ، **رسالة ماجستيرمنشورة**، قسم مناهج وطرائق تدريس، كلية التربيه جامعة ام القرى، مكة المكرمة..

قربان، بثنينه محمد سعيد،2016: استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية الاطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة، **رسالة ماجستير منشورة** ، جامعة مصر

منصور، اسلام زياد، 2015 : فاعلية برنامج يوظف السبورة التفاعلية في تنمية المفاهيم ومهارات التفكير البصري بالعلوم لدى طلبة الصف الثالث الاساسي، **رسالة ماجستير منشورة**، كلية التربية، جامعة غزه

مهدي، حسين ربحي، والجرف، ريم، ودرويش، عطا ، 2016: فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في اكتساب طالبات الصف التاسع الاساسي بغزة المفاهيم التكنلوجية، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للابحاث والدراسات التربوية**، مج4، ع13-142 ، فلسطين

النجدي، احمد وعبد الهادي، منى وراشد، علي، 2003: **طرق واساليب واستراتيجيات حديثه في تدريس العلوم**، دار الفكر العربي، القاهرة.

نزال، حيدر خزعل، ومحمد شلال عبيد، 2015: **نماذج واستراتيجيات في تدريس التاريخ**، بغداد، العراق.

Rahimi,M,& yadollahi, S.2017. **Effects of offine vs online digital storytelling on the development of efl learners, literacy skill** . Coggent Education ,4(1) ,1285531.

Sabri, Dowood , A and Radhi, R.I. The effect of the SAMR Model on Acquiring Teaching Skills for Students of colleges of Education in the Subject of teaching Applications. International Journal of Early Childhood Special Education Uo.13. No (20) 2021, PP: 1289-1296.

Shelton, C.C, Archambault, l. m.& Hale,A.E. 2017**. Bringing digital storytelling to the Elementary classroom : Video production for preservice teachers**. Joumal of digital learning in teachr Educuation ,33,58-68.