# دور القصص التفاعلية الالكترونية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال: دراسة تجريبية

**م.م. ملاك بشير رحيمه يعكوب العبودي**
malak.b.u@utq.edu.iq
جامعة ذي قار/ كلية التربية الأساسية

**الملخص**

تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل التعليمية في حياة الطفل، حيث تشكل الأساس الذي تبنى عليه مهاراتهم الأكاديمية والاجتماعية والنفسية. تتسم هذه المرحلة بالحيوية والنشاط وتعتبر فترة حاسمة في تطوير التفاعل الاجتماعي واللغوي لدى الأطفال. ومع التقدم التكنولوجي والتحولات في أساليب التعليم، ظهرت القصص التفاعلية كوسيلة تعليمية مبتكرة تهدف إلى تعزيز مشاركة الأطفال في العملية التعليمية بطرق ممتعة وجذابة. تعتبر القصص التفاعلية أداة فعالة في تطوير مهارات اللغة والتفاعل الاجتماعي، حيث تجمع بين السرد القصصي والعناصر التفاعلية مثل الصور والأصوات والأنشطة التي تشجع الأطفال على المشاركة النشطة والاستجابة الفورية. إن استخدام هذه القصص في بيئة رياض الأطفال يمكن أن يسهم في تحسين مهارات التواصل اللفظي وغير اللفظي، وزيادة الثقة بالنفس، وتطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي.

في هذا السياق، تبرز الحاجة إلى دراسة علمية تهدف إلى تقييم تأثير القصص التفاعلية على التفاعل الاجتماعي واللغوي لدى أطفال رياض الأطفال. تهدف هذه الدراسة إلى ملء الفجوة المعرفية الحالية من خلال تقديم أدلة تجريبية حول فعالية استخدام القصص التفاعلية في تحسين هذه المهارات الأساسية. تعتمد هذه الدراسة على تصميم تجريبي يقارن بين مجموعة من الأطفال الذين يتعرضون للقصص التفاعلية (مجموعة تجريبية ثانية) ومجموعة ضابطة تتلقى القصص الورقية (مجموعة تجريبية أولى). سيتم تقييم التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية للأطفال قبل وبعد التجربة باستخدام أدوات قياس محددة مثل الاختبارات والملاحظات والاستبيانات. من المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تقديم توصيات عملية لمعلمي رياض الأطفال وأولياء الأمور حول كيفية استخدام القصص التفاعلية كأداة تعليمية فعالة. كما تهدف الدراسة إلى تعزيز فهم أهمية التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية في هذه المرحلة العمرية وتقديم استراتيجيات مبتكرة لتحسين جودة التعليم في رياض الأطفال.

تسعى الدراسة إلى تقديم إضافة قيمة إلى الأدب التربوي من خلال تسليط الضوء على فوائد القصص التفاعلية وفتح آفاق جديدة للبحوث المستقبلية في هذا المجال.

**الكلمات المفتاحية: القصص التفاعلية الالكترونية، التفاعل الاجتماعي، المهارات اللغوية، أداة تعليمية فعالة.**

# The Role of Interactive Electronic Stories in Enhancing Social Interaction and Language Skills among Kindergarten Children: An Experimental Study

**Asst.Lect Malak Bashir Rahimah Yacoub Al-Aboudi**

**University of Thi- Qar\ college of basic education**

## Abstract

The kindergarten stage is one of the most crucial educational phases in a child's life, forming the foundation upon which their academic, social, and psychological skills are built. This stage is characterized by dynamism and activity and is considered a critical period for developing social interaction and language skills in children. With technological advancements and shifts in teaching methods, interactive stories have emerged as an innovative educational tool aimed at enhancing children's engagement in the educational process in enjoyable and attractive ways. Interactive stories are an effective tool in developing language skills and social interaction, combining storytelling with interactive elements such as images, sounds, and activities that encourage children to actively participate and respond immediately. Using these stories in a kindergarten environment can contribute to improving verbal and non-verbal communication skills, boosting self-confidence, and developing critical and creative thinking skills.

In this context, there is a need for a scientific study aimed at assessing the impact of interactive stories on social and language interaction among kindergarten children. This study aims to fill the current knowledge gap by providing experimental evidence on the effectiveness of using interactive stories in improving these essential skills. This study employs an experimental design that compares a group of children exposed to interactive stories (the second experimental group) with a

control group that receives paper-based stories (the first experimental group). Social interaction and language skills of the children will be assessed before and after the experiment using specific measurement tools such as tests, observations, and questionnaires. The results of this study are expected to provide practical recommendations for kindergarten teachers and parents on how to use interactive stories as an effective educational tool. The study also aims to enhance understanding of the importance of social interaction and language skills at this age and to offer innovative strategies for improving the quality of education in kindergartens.

The study aspires to add significant value to educational literature by highlighting the benefits of interactive stories and opening new avenues for future research in this field.

**Keywords: Interactive electronic Stories, Social Interaction, language skills, effective educational tool.**

**١-الإطار المنهجي للبحث:**

**١-١ مشكلة الدراسة:**

في السنوات الأخيرة، أصبح من الواضح أن هناك حاجة متزايدة لتحسين الطرق المتبعة في التعليم في مرحلة رياض الأطفال لتشجيع التفاعل الاجتماعي واللغوي بين الأطفال. على الرغم من التقدم في وسائل التعليم التكنولوجية، إلا أن العديد من الأطفال لا يزالون يواجهون صعوبات في التواصل والتفاعل الاجتماعي بشكل فعال. يطرح هذا مشكلة هامة تتعلق بكيفية تعزيز هذه المهارات الأساسية بطرق مبتكرة وفعالة. القصص التفاعلية تمثل إحدى الوسائل الممكنة، ولكن تأثيرها الفعلي على التفاعل الاجتماعي واللغوي لدى الأطفال لا يزال غير مدروس بشكل كافٍ.

**١-٢ أهداف البحث:**

١. تقييم تأثير القصص التفاعلية على التفاعل الاجتماعي لدى أطفال رياض الأطفال.

٢. دراسة تأثير القصص التفاعلية على تحسين مهارات اللغة والتواصل اللفظي وغير اللفظي لدى الأطفال.

٣. مقارنة الأداء بين الأطفال الذين يتعرضون للقصص التفاعلية الالكترونية (مجموعة تجريبية ثانية) ومجموعة ضابطة تتلقى القصص التقليدية (مجموعة تجريبية أولى).

٤. تقديم توصيات عملية لمعلمي رياض الأطفال وأولياء الأمور حول استخدام القصص التفاعلية كأداة تعليمية فعالة.

هدفت الدراسة إلى قياس فاعلية القصص التفاعلية الالكترونية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية (مثل مهارة التحدث والاستماع ) لدى اطفال الروضة.

**١-٣ أهمية الدراسة:**

تتجلى أهمية هذه الدراسة في عدة جوانب:

١. تساعد الدراسة في فهم كيفية تحسين التعليم في مرحلة رياض الأطفال من خلال استخدام أدوات تفاعلية.

٢. تسهم الدراسة في تطوير مهارات التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية لدى الأطفال، مما يؤدي إلى تحسين تجربتهم التعليمية والشخصية.

٣. تقدم الدراسة إسهاماً علمياً في الأدب التربوي من خلال تقديم بيانات تجريبية حول فعالية القصص التفاعلية.

٤. تساعد النتائج في توجيه المعلمين وأولياء الأمور حول أفضل الممارسات التعليمية لتعزيز التفاعل الاجتماعي واللغوي.

**١-٤ نطاق الدراسة وقيودها:**

نطاق الدراسة:

تشمل الدراسة أطفال رياض الأطفال من نفس الفئة العمرية (٤-٦ سنوات) في بيئة تعليمية واحدة. سيتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية تتعرض للقصص التفاعلية ومجموعة ضابطة تتلقى التعليم التقليدي.

القيود:

- المدة الزمنية: فترة التجربة ستة شهور
- العينة : تم اختيار العينة بحيث تكون مؤلفة من ١٠٠ طفل تم تقسيمهم إلى ٥٠ طفلا في المجموعة الضابطة و٥٠ طفلا في المجموعة التجريبية.
- التأثيرات الخارجية: هناك عوامل خارجية مثل البيئة المنزلية والتفاعلات الاجتماعية الأخرى التي يمكن أن تؤثر على نتائج الدراسة.
- التباين الفردي: قد تختلف استجابة الأطفال للقصص التفاعلية بناءً على فروقات فردية مثل الشخصية والقدرات اللغوية السابقة، مما قد يؤثر على النتائج.

من خلال تناول هذه الجوانب المختلفة، تهدف الدراسة إلى تقديم صورة شاملة عن دور القصص التفاعلية في تعزيز التفاعل الاجتماعي واللغوي لدى أطفال رياض الأطفال.

**١-٥ المفاهيم والمصطلحات:**

**رياض الاطفال:** بحسب تعريف هيئة رعاية الأطفال (١٩٨٩)، هي مرحلة تسبق التعليم الابتدائي، يُقبل فيها الأطفال الذين يبلغون الرابعة من عمرهم أو سيكملونها قبل نهاية السنة الميلادية، ويستمر قبولهم حتى سن السادسة. تقسم هذه المرحلة إلى مرحلتين: الروضة والتمهيدي، وتهدف إلى تعزيز النمو السليم للأطفال وتطوير شخصياتهم من النواحي الجسدية والعقلية، بما يشمل الجوانب الوجدانية والأخلاقية، وفقاً لاحتياجاتهم وخصائص مجتمعهم، لتكون أساساً سليماً لنشأتهم وتقدمهم في مرحلة التعليم الابتدائي[١].

**التفاعل الاجتماعي:** هو عملية اجتماعية مستمرة تتضمن الأفراد كأقطاب رئيسية، وتستخدم الأفكار والمعاني والمفاهيم كأدوات رئيسية. يحدث التفاعل الاجتماعي عندما يتواصل فردان أو أكثر، مما يؤدي إلى تغير أو تعديل في السلوك[٢]. وقد تم تعريفه على أنه مجموعة من المنبهات الاجتماعية المتفاعلة التي تقدمها البيئة الاجتماعية لأفرادها، وتؤدي هذه المنبهات إلى استثارة استجابات اجتماعية لدى المشاركين في هذا الموقف الاجتماعي[٣].

**المهارات اللغوية:** تعرف في هذا البحث بأنها: المهارات التي يكتسبها الأطفال في مرحلة رياض الاطفال مثل مهارات التحدث والاستماع، وذلك لدعم وإشباع حاجات الاتصال اللغوي لديهم، وتهيئتهم لاكتساب اللغة في مرحلة الدراسة اللاحقة.

**٢- الإطار النظري للدراسة:**

**٢-١ نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال وعلاقتها بالقصص:**

تعتبر مرحلة رياض الاطفال هي المرحلة التي يتعلم الطفل فيها أسس السلوك الاجتماعي، كما أنها مرحلة الاكتشاف والتعرف على البيئة. وتعادل مرحلة رياض الاطفال مرحلة الخيال الإيهامي التي فيها يغلب على الاطفال التفكير الحسي ، والتفكير بالصور، ويستخدمون الخيال في استكمال شخصياتهم، وتتسم هذه المرحلة باللعب والحركة والانفعالات الشديدة سريعة التحول[٤].

كما أن خيال الطفل في هذه المرحلة يكون حاد ولكنه محدود في إطار خبرته وبيئته وهذا النوع من خيال التوهم هو الذي يجعله في هذه المرحلة يتقبل بشغف القصص التي تتكلم فيها الحيوانات والطيور ويتحدث فيها الجماد[٥].

ومن أحب القصص للأطفال في هذه المرحلة أيضا قصص الفكاهة وقصص الأمهات بكل انشطتهن المنزلية وقصص الآباء خارج المنزل بكل الأنشطة الماهرة، والاحداث التي يأخذ الأطفال فيها أدوارا معينة سواء في المنزل أم خارجه كالحفلات والنزهات والرحلات، كما يحبون قصص الاولاد والبنات الأشقياء، بشرط أن يلقى كل منهم جزاءه في النهاية[٦].

**٢-٢ القصص التفاعلية الالكترونية:**

القصص التفاعلية الالكترونية هي نوع من الأدب التعليمي الذي يجمع بين السرد القصصي والعناصر التفاعلية مثل الصور، الأصوات، الأنشطة، والتفاعل مع الشخصيات داخل القصة. وهي تعتمد على وسائل التكنولوجيا الحديثة مثل الكمبيوتر او الجهاز اللوحي، حيث تحتوي على صور متحركة وشخصيات ناطقة ولوحات تعبيرية تشد الطفل إليها. هذه القصص تهدف إلى إشراك الأطفال بشكل فعال في عملية التعلم من خلال جعلهم جزءًا من القصة وتمكينهم من التفاعل مع أحداثها وشخصياتها. وهي قصص رقمية أو مادية تستخدم تقنيات متعددة مثل الرسوم المتحركة، الأصوات، والفيديوهات لجعل القصة أكثر تفاعلاً وجذباً للأطفال. في القصص الرقمية، يمكن للأطفال التفاعل مع الشاشة من خلال النقر أو التمرير أو حتى الإجابة على أسئلة لتوجيه القصة في اتجاه معين. هناك تطبيقات مجانية للقصص التفاعلية ومنها ما هو مدفوع.

عرفت القصة الرقمية بأنها هي المزج بين الصور والموسيقى والأسلوب القصصي والحركة والصوت معاً، وإضفاء الألوان الزاهية على النصوص والزخارف من اجل توضيح هدف تعليمي معين(٧).

وقد تم تعريفها على أنها: قصة تعتمد على المشاركة الإيجابية للطفل في أحداثها، حيث تتيح له اختيار مسار القصة من خلال اختياره لمسار معين من عدة مسارات، وتوجيهه بشكل غير مباشر إلى المسار الصحيح، لتنمية القدرات الذهنية لديه، وتنمية السلوكيات الإيجابية له، وبناء معارف، واتجاهات تربوية مفيدة له(٨).

وعرفت ايضا بأنها القصة التي تستخدم الأشكال الجديدة التي انتجها العصر الرقمي، واهمها تقنية النص المترابط ومؤثرات الميديا المختلفة من صورة وصوت وحركة وفن الجرافيك، ودمجها مع البنية السردية نفسها(٩).

تدمج القصص التفاعلية عناصر بصرية مثل الرسوم المتحركة والألوان الجذابة مع المؤثرات الصوتية مثل الأصوات الطبيعية والموسيقى والتعليقات الصوتية لجعل القصة أكثر حيوية.

**٢-٢-١ فوائد القصص التفاعلية:**

تتيح القصة التفاعلية المشاركة واكتشاف الأنشطة الموجودة في عالم القصة. كما تحتوى بعض المشكلات مثل سريان أحداث القصة (كيفية الرواية)، والخلفية المعرفية للطفل المشارك، والتماسك الداخلي للقصة، ووقت القصة، وسهولة تطوير أحداثها. كما تستخدم القصة التفاعلية في مجال الواقع التخيلي وأيضا في الألعاب(١٠).

ترجع أهمية القصة التفاعلية إلى أنها تعتمد على عديد من الجوانب، فهي تعتمد على أسلوب التفاعل بأشكال متعددة, كما تراعى الفروق الفردية بين الأطفال فهي تتيح أن يتعلم أو يستكمل

كل طفل قصته حسب قدراته وإمكانياته, والقصة التفاعلية تعطى اللعب دورا داخل تركيبها فلا يمل الطفل من التعامل معها؛ ولقد أكد المتخصصون على أهمية اللعب في مرحلة الطفولة . كذلك فإنها تعطى صورة عن الواقع الذى تحدث فيه أحداث القصة، وبذلك تمكن الطفل من الحصول على خبرات يصعب الحصول عليها، ومهارات ذات أهمية بالنسبة له. فرواية القصة التقليدية تقوم بسرد أحداث القصة في شكل شفهي وعلى كل طفل أن يتخيل حسب خبراته ورؤيته السابقة للأحداث التي يعيش فيها. وتشتمل القصة التفاعلية كذلك على عناصر غير تقليدية مثل الصوت والشخصيات المرسومة في بيئة افتراضية[١١].

القصة التفاعلية تحتوي على عناصر غير تقليدية مثل الصوت والحركة والشخصيات مرسومة في بيئة افتراضية وتقود الطفل غلى التفكير المبدع، وتروى القصة بشكل ديناميكي[١٢].

**٢-٢-٢ أهمية القصص التفاعلية[١٣] [١٤]:**

١. تساعد على تنمية اكتساب المعرفة لدى الأطفال مع مراعاة الفروق الفردية بينهم وتمكينهم من إتمام عمليات التعلم في بالشكل الذي يناسب مستوي تقدمهم حسب قدراتهم الذاتية.
٢. توفر العديد من مصادر التعلم المتنوعة وبالقليل من التكاليف.
٣. تساعد المتعلم على توفير الوقت لسهولة استيعاب الدروس التعليمية من خلالها.
٤. تعمل علي ترك أثر إيجابي في مختلف مواقف التعلم.
٥. تجعل المحتوى النظري أكثر فهماً وقابلاً للاستيعاب.
٦. تساعد الطالب على الاحتفاظ بالمعلومات لأطول فترة ممكنة.
٧. تزيد القصة الرقمية من جو التفاعل بين الطفل والمحتوى القصصي.
٨. تجعل القصة الرقمية الطفل جزءاً من الدرس.
٩. تعزز مشاركة المعرفة بين الأطفال لتعزيز فهم الدروس التعليمية.
١٠. تجعل الطفل أكثر واقعية أثناء التعلم والبحث.
١١. تساعد القصة الرقمية على تنمية مهارات التخيل الإبداعي للتفكير العليا مما ينمي الاستكشاف والتأمل ويسمح بقدر كبير من الاستعداد والتعلم.

**٢-٢-٣ أنواع القصة التفاعلية الالكترونية[١٥]:**

١- من حيث مسار التفاعل (التفرع شجري، متوازي المسار، مسلسل، مسار المحاولة والخطأ، الديناميكي، البيئة المفتوحة، الأحداث المنبثقة).
٢- من حيث المستخدمين (مستخدم واحد، أكثر من مستخدم).
٣- من حيث النهاية (مغلق النهاية، الحلقة الممتدة، ذات نهايات غير مترابطة، متعددة النهايات، مفتوحة النهاية).

**٢-٢-٤ مميزات القصة التفاعلية[١٦]:**

١. المرونة : القصص الرقمية تنتج في وحدات منفصلة. يقوم المستخدم باختيار أحد وحداتها و السير في المسار الذى يناسبه.

٢. المشاركة المتعددة : فالقصة التفاعلية تسمح في بعض أنواعها بمشاركة أكثر من مستخدم، حتى في القصة التفاعلية ذات المستخدم الواحد، فنجد أن هذا المستخدم يتفاعل مع شخصيات افتراضية ذكية.

٣. التفاعلية : وهي أهم مميزاتها والتي نعتمد عليها في جعل المتعلم (الطفل) للمهارات الحياتية إيجابيًا نشيطا.

٤. سهولة تطويرها وتحديثها : سهولة التطوير تأتى عندما تكون حرية المستخدمين أكبر ما يكون كما في القصص التفاعلية المفتوحة النهايات، وتكون الحوارات هي الأساس في بناء هيكلية القصة التفاعلية فنجد أن القصة بتفاعل المستخدمين وخبراتهم تتطور القصة التفاعلية، حيث إن عناصر التوالد بداخلها متجددة، أما في القصص ذات السيطرة الكبيرة والبناء الهيكلي المحدد لسلوك الشخصية فهنا نجد صعوبة في تطويرها.

٥. ترتبط القصة التفاعلية بكثرة الوسائط المتعددة : تستخدم القصة التفاعلية العديد من الوسائل كالصوت، والشخصيات الرسومية ثلاثية الأبعاد، والفيديو، وأفلام الكرتون.

**٢-٢-٥ بعض الدراسات التي اكدت الفاعلية الإيجابية للقصص التفاعلية الالكترونية:**

في إحدى الدراسات تم إثبات فاعلية القصص ذات الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية القيم الأخلاقية وتحقيق الأهداف التربوية عند أطفال الروضة[١٧].

وفي دراسة أخرى تمت الإشارة إلى حاجة الأطفال في مرحلة الروضة إلى تنمية استعدادهم لتعلم القراءة والكتابة وكذلك أهمية القصص الرقمية في إحداث التغير المطلوب لدى الأطفال[١٨].

لقد أثبتت دراسة ميسون عادل الفاعلية الإيجابية للقصص التفاعلية في تنمية القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة[١٩].

وفي دراسة أخرى تم إثبات فاعلية القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية للتلاميذ[٢٠].

وفي دراسة أخرى بينت حدوث تغيرات إيجابية في المهارات الاجتماعية لأطفال ما قبل المدرسة، وانخفاض السلوك العدواني لديهم[٢١].

**٢-٣ التفاعل الاجتماعي:**

التفاعل الاجتماعي هو من المهارات التي يجب على الفرد اكتسابها ليتمكن من التعايش مع أفراد مجتمعه[٢٢]. يشمل التفاعل الاجتماعي سلوكاً ظاهراً، يتمثل في التعبيرات اللفظية والحركات

والإيحاءات، وسلوكاً باطناً، يتضمن العمليات العقلية الأساسية مثل التفكير والتذكر والإدراك ، بالإضافة إلى جميع العمليات النفسية الأخرى[٢٣].

**٢-٣-١ التفاعل الاجتماعي عند الأطفال:**

يتم التفاعل الاجتماعي بين الأطفال من خلال مواقف الحياة اليومية وتكوين علاقاتهم مع الآخرين. أثناء نموهم، يكتسب الأطفال العديد من المعارف والعلوم من زملائهم، والتي قد تكون إيجابية أو سلبية. لذلك، من الضروري تنشئة الأطفال بطريقة تجعلهم ناجحين اجتماعياً.

تبدأ سلسلة العلاقات الاجتماعية للطفل بعلاقته مع أمه، حيث يتفاعل الطفل مع البيئة المحيطة به والأم تكون الممثل الأول لهذه البيئة. احتضان الأم للطفل أثناء الرضاعة لا يوفر له الغذاء فقط، بل يمنحه أيضاً شعوراً بالأمان والراحة مما يؤدي إلى سعادته. [٢٤]

المهارات الاجتماعية تُعتبر من العوامل المهمة لتفاعل الطفل مع الآخرين واستمرارية هذا التفاعل. يعتمد نجاح التفاعل الاجتماعي على مهارات الطفل اللفظية وغير اللفظية في التواصل مع الآخرين[٢٥].

يمكن تعريف المهارات الاجتماعية بانها سلوكيات تفاعلية لفظية وغير لفظية يتعلمها الطفل من خلال معايشته للمواقف المختلفة وهي مهارات لازمة وضرورية لنجاح الطفل في التواصل مع الآخرين وتحقيق ما يسعى إليه من أهداف والحصول على ردود افعال إيجابية من الآخرين اثناء تفاعله معهم[٢٦].

وفي إحدى الدراسات وجد أنه تساعد المهارات الاجتماعية الطفل على مواجهة مشكلات الحياة اليومية والتواصل اللغوي والمشاركة والتعاون وتحمل المسؤولية الاجتماعية والاعتماد على الذات والتفاعل مع الآخرين[٢٧].

إن تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي مثل التعاون، وأدب التعامل مع الآخرين، الاستئذان، المشاركة، ذات أهمية خاصة في حياة الطفل، حيث أنها ترتبط باهتمامه بذاته وعلاقاته مع المحيطين به، كالأشخاص الذين يقابلهم أو يتعامل معهم في مجتمعه[٢٨].

**٢-٣-٢ خصائص التفاعل الاجتماعي[٢٩]:**

١. يعد التفاعل الاجتماعي وسيلة اتصال وتفاهم بين أفراد المجموعة فمن غير المعقول أن يتبادل أفراد المجموعة الأفكار من غير ما يحدث تفاعل اجتماعي بين أعضائها.

٢. ان لكل فعل رد فعل مما يؤدي إلى حدوث التفاعل الاجتماعي بين الأفراد.

٣. عندما يقوم الفرد داخل المجموعة بسلوكيات وأداء معين فإنه يتوقع حدوث استجابة معينة من أفراد المجموعة إما إيجابية وإما سلبية.

٤. التفاعل بين أفراد المجموعة يؤدي إلى ظهور القيادات وبروز القدرات والمهارات الفردية.

٥. أيضاً من خصائص ذلك التفاعل توتر العلاقات الاجتماعية بين الأفراد المتفاعلين مما يؤدي إلى تقارب القوى بين أفراد الجماعة.

يقوم التفاعل الاجتماعي على أساس الاتصال، إذ لا يمكن أن يحدث تفاعل بين فردين دون وجود اتصال بينهما. الاتصال، بوسائله المتعددة، يسهم في تعزيز السلوك التعاوني، حيث يعبر عن العلاقات بين الأفراد ويعني نقل فكرة أو معنى معين من ذهن شخص إلى ذهن شخص آخر أو مجموعة من الأشخاص. من خلال عملية الاتصال، يحدث التفاعل بين الأفراد. لا يمكن أن تحدث عملية الاتصال أو تتحقق لذاتها، بل هي أساس عملية التفاعل الاجتماعي، حيث يستحيل فهم ودراسة التفاعل في أي جماعة دون التعرف على كيفية الاتصال بين أفرادها[٣٠].

والجانب الأكثر أهمية هو اللعب فهو يساعد على تطوير المهارات الاجتماعية ، حيث انه يمكن للطفل أن يتعلم تلك المهارات من خلال التعامل مع أقرانه وتمييز الامور الصحيحة وغير الصحيحة[٣١].

أظهرت إحدى الدراسات أن الأطفال الذين التحقوا برياض الأطفال التي تُعطي أهمية للعب يكونون أكثر توازناً اجتماعياً في مراحل لاحقة من حياتهم مقارنة بأولئك الذين التحقوا برياض الأطفال التي تفتقر إلى اللعب ويخضعون باستمرار لتوجيهات المدرسين[٣٢].

**٢-٣-٣ دور الأنشطة الغنائية في تنمية التفاعل الاجتماعي لطفل الروضة:**

تُعد الأنشطة الموسيقية بكونها من أكثر الفنون تأثيراً على سلوك الإنسان بوجه عام، والطفل بوجه خاص، فهي تمثل جزء من ثقافته، وتعزز لديه العديد من جوانب شخصيته العقلية، والوجدانية والاجتماعية والأخلاقية ، فتراها تسهم في صقل مشاعره، لتسمو بروحه ووجدانه، فالموسيقى أداة تربوية لها فاعليتها وتأثيرها على سلوك الطفل وأخلاقياته أكثر بكثير من محاولات إقناعه بالقول والإرشاد فهي تسهم في تحرير مشاعره من كل ما هو سلبي، لتكسبه آداب وسلوكيات التصرف الصحيح الذي يتفق عليها ثقافياً، والمقبولة اجتماعياً، كما أن التجارب الموسيقية التي يؤديها الأطفال سواء غنائية أو عزفية أو حركية جميعها يسهم ليس فقط في تحسين المفاهيم الموسيقية بل تسهم أيضاً في غرس العديد من المبادئ والقواعد والسلوكيات الحسنة المتفق عليها اجتماعياً وفق قيم المجتمع وآدابه وثقافته[٣٣].

**٢-٣-٤ أهداف الانشطة الغنائية في رياض الاطفال[٣٤]:**

١- تسعى الأهداف الموسيقية إلى تنمية القدرات الإبداعية للمتعلمين وتطوير التفكير الإبداع لديهم

٢- تشجيع المتعلمين على ابتكار بعض الجمل اللغوية ونطقه بها بشكل سليم مما يؤدي ذلك إلى تحسن النطق اللغوي لديه.

٣- تعمل الأنشطة الموسيقية وما بها من ألحان مختلفة على تمكين المتعلمين من الطلاقة في الحديث والإنصات والاستماع الفعال.

٤- تمكين المتعلمين من تنمية الإدراك الحسي لديهم مما سيؤدي ذلك إلى تعزيز قدرتهم على الملاحظة وفهم ما يدور حوله.

٥- تعزيز السلوك الاجتماعي الإيجابي من خلال تمكين المتعلمين من المشاركة بالفعاليات الموسيقية بشكل جماعي.

**٢-٤ المهارات اللغوية:**

يعرف أحمد فؤاد عليان (٢٠٠٠) المهارة اللغوية بأنها : أداء يمتاز بالسرعة والدقة والكفاءة والفهم وقد يكون هذا الأداء لغوي صوتي أو غير صوتي، ويراعي هذا الأداء القواعد اللغوية المنطوقة والمكتوبة، وكذلك اللغة المنطوقة (الحيز الصوتي)، واللغة المكتوبة (الحيز غير الصوتي)[٣٥].

كما يعرفها علي أحمد مدكور (٢٠٠٠) بأنها: مجموعة من أركان الاتصال اللغوي، وهي متصلة ببعضها وتؤثر بالفنون الأخرى وتتأثر بها[٣٦].

ويعرفها كريمان بدير وإميلي صادق (٢٠٠٥) بأنها : فن من فنون اللغة التي تتكون من أربعة مهارات وهي الاستماع، الحديث، القراءة، والكتابة[٣٧].

خلال هذا البحث سيتم الحديث عن مهارتين أساسيتين في مرحلة رياض الأطفال، وهما مهارتي: الاستماع والتحدث واللتان تمثلان الاستعداد اللغوي للطفل.

**مهارات الاستماع:** يعرفها أحمد جمعة (٢٠٠٦) بأنها جانب الاستقبال من عملية الاتصال الشفهي في اللغة، وبدون هذه المهارات لن يكون هناك اتصال شفهي، فهي عملية تتطلب نشاطاً عقلياً من المستمع وتحتاج إلى الانتباه الجيد للأصوات المتحدثة وفهم معناها واختزالها واسترجاعها إذا لزم الأمر[٣٨].

وقد قسم الباحثون مهارات الاستماع إلى ثلاثة أقسام رئيسية وهي :

- مهارة الفهم والثقة : وتمثل استعداد الشخص للاستماع وقدرته على حصر ذهنه والتركيز أثناء عملية الاستماع، والقدرة على إدراك الأفكار المكونة للفكرة الرئيسية، والقدرة على رصد التعليمات الشفوية وفهما.
- مهارة الاستيعاب والتذكر : القدرة على التمييز بين الحقيقة والخيال وكذلك القدرة على تلخيص ما يتم سماعه، والقدرة على التمييز بين الأفكار المعروضة على المتحدث والتعرف على ما هم جديد في ما يتم سماعه وربطه بالخبرات السابقة، وإدراك العلاقات بين ما يتم سماعه من الأفكار والمعلومات المقدمة[٣٩].

- مهارة التذوق والنقد : حسن الاستماع والتفاعل مع المتحدث، القدرة على مشاركة المتحدث عاطفيا، الحكم على الحديث في ضوء الخيارات السابقة من حيث القبول أو الرفض، إدراك معنى أهمية الأفكار التّي تضمنها الحديث، ومدى صلاحية التطبيق، القدرة على التصور بما سينتهي إليه الحديث[٤٠].

**مهارات التحدث:** يعرف يوسف أبو العدوس (٢٠٠٠) بأنها تلك العادات الشفهية المنطوقة في مختلف المواقف مثل : الحوار والتحيات، تبادل الأفكار، استعمال الهاتف، وغيرها من المواقف[٤١].

كما يعرفها عبد القادر الجرجاني بأنها وسيلة للتعبير عن الأفكار والمعاني والأحاسيس والعواطف التي توجد عند البشر في صورة تلائم دلالته ومعانيه على الوجه الذّي يقتضيه العقل[٤٢].

ويؤكد كل من السعدي وأبو الهيجاء (٢٠١٨) أن المهارات الفرعية للتحدث هي[٤٣] :

- النطق الصحيح
- دقة ضبط الكلمات الواردة في الحديث
- الطلاقة اللفظية أي النطق السليم بالسرعة المناسبة للكلمات والجمل الواردة في الحديث دونما تلعثم أو تردد أو توقف، مع مراعاة وجود الفصل في الجمل والكلمات والوصل فيها.
- الترابط والتماسك أي استخدام أدوات الربط اللفظية المناسبة لربط الجمل الواردة في الحديث.
- تلوين الصوت وتنغيمه وذلك تبعاً للمعاني اللغوية في الحديث وحسب مضامينه وذلك بحيث يتوافق مع المواقف والأحداث وكذلك الشخصيات.

**٣- الإجراءات الميدانية للبحث:**

**٣-١ نهج البحث :**

تمّ الاعتماد في هذا البحث على المنهج التجريبي حيث تم تطبيق برنامج تعليمي قائم على نشاط القصص التفاعلية الالكترونية الموجه لأطفال المرحلة التحضيرية (رياض الأطفال) بهدف التمكن من تعزيز تفاعلهم الاجتماعي ومهاراتهم اللغوية وبالأخص مهارات التحدث الاستماع، والتأكد من مدى فعالية تطبيق البرنامج في تحقيق هذا التفاعل والمهارات اللغوية.

**٣-٢ تحديد متغيرات البحث:**

المتغير المستقل: القصص التفاعلية الالكترونية.

المتغير التابع: تعزيز التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية لدى أطفال الروضة.

**٣-٣ فرضيات البحث:**

**الفرضية الرئيسية:**

هناك فعالية للبرنامج التعليمي القائم على القصة في تعزيز التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية (الاستماع والتحدث) لدى أطفال رياض الأطفال.

**الفرضيات الجزئية:**

يوجد فرق دال احصائيا عند مستوي دلالة < 0.05 بين متوسط درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار التفاعل الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية.

يوجد فرق دال احصائيا عند مستوي دلالة < 0.05 بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المهارات اللغوية لصالح متوسط درجاتهم في التطبيق البعدي.

**٣-٤ مجتمع البحث وعينته:**

يتألف مجتمع البحث من ١٠٠ طفل وطفلة من قسم رياض الأطفال في إحدى رياض الأطفال في بغداد ويتراوح سنهم ما بين (٤-٥) سنوات، تم تقسيمهم إلى ٥٠ طفلا في المجموعه التجريبية الأولى و ٥٠ طفلا في المجموعة التجريبية الثانية. وانقسمت كل مجموعة إلى نسبة ٦٠% ذكور و ٤٠% إناث.

حيث عرضت على مجتمع البحث مجموعة من القصص، تم تعليمها للمجموعة التجريبية الأولى بطريقة تقليدية (ورقيا)، وتم تعليمها للمجموعة التجريبية الثانية كقصص تفاعلية من خلال التقنيات الحديثة (حاسوب وجهاز لوحي).

**٣-٥ الجدول الزمني للبحث:**

تم تنفيذ التجربة وفقا لجدول زمني محدد (بواقع قصة في اليوم الواحد) واستغرق تطبيق التجربة كاملا سية أسابيع، واستغرق كل نشاط ٩٠ دقيقة.

**٣-٦ بناء قائمة المعايير:**

اعتمد الباحث في وضع وبناء معايير اختيار القصص التفاعلية الالكترونية على العديد من البحوث والدراسات السابقة ومنها: دراسة (سعيد عبد المعز ٢٠١٥) (هدى شريف ٢٠٠٨) (ميسون عادل ٢٠٠٨) (سمر سامح ٢٠١٢) واعتمد الباحث أيضا عند بناء القائمة على تحليل مجموعة من القصص التفاعلية الالكترونية المناسبة والموجهة لأطفال الروضة، وذلك حتى يستطيع الباحث وضع المعايير المكونة لتلك القائمة. وقد روعي في قائمة المعايير أن تكون المعايير محددة بدقة وواضحة، وعدم تداخل كل عنصر مع العناصر الأخرى وصحة الصياغة اللغوية لبنود المعيار.

**٣-٧ صدق قائمة المعايير:**

للتأكد من صدق قائمة المعايير تم استخدام الصدق الخارجي، بعرضه على ١٥ محكما من أهل الخبرة والاختصاص، وتمثلت نسبة الاتفاق بـ ٨٨.٤٦ .%كما تمّ تحديد ثبات المقياس عن طريق طريقة الاختبار وإعادة الاختبار، وتمثلت قيمته المصححة بـ ٠.٨٤ وهي بذلك نتائج ملائمة لأهداف البحث.

**٣-٨ المعالجة الإحصائيّة:**

تم الاعتماد على البرنامج الإحصائي للحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS ٠.٢٦)، حيث تم استخدام الأساليب التالية : المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، اختبار T test.

**٣-٩ القصص الالكترونية التفاعلية:**

تم اختيار ٧ قصص من مجموعة قصصية والمتمثلة في القصص التالية (السوق، ملك الحيوانات، على ظهر الجمل، صانع الحلويات، الثعلب الجائع، رحلة في الفضاء، السمكات الثلاث).

**٣-١٠ توزيع العينة حسب المجموعة والجنس**

**جدول ١: توزيع العينة حسب المجموعة والجنس**

| المجموعة | العدد الكلي | ذكور | إناث |
|---|---|---|---|
| المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية) | 50 | 30 | 20 |
| المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية) | 50 | 30 | 20 |

**٤- تحليل ومناقشة نتائج البحث:**

**٤-١ عرض وتحليل نتائج الدراسة الوصفية**

من أجل عرض وتحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمهارات اللغوية، تم الاعتماد على المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبارات T test لعينة واحدة، وجاءت النتائج تتمثل فيما يلي :

**٤-١-١ عرض وتحليل نتائج تأثير القصص التفاعلية الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى اطفال الروضة:**

قمنا في تجربتنا بإجراء اختبار ابعض انواع التفاعل الاجتماعي مثل اللعب الجماعي، التعاون، التواصل العاطفي، حل النزاعات. ونتائج هذه التجربة مبينة في الجدول ٢.

**جدول ٢: نتائج التفاعل الاجتماعي**

| المقياس | المتوسط القبلي (المجموعة التقليدية) | الانحراف المعياري (التقليدية) | المتوسط البعدي (التقليدية) | الانحراف المعياري (التقليدية) | المتوسط القبلي (المجموعة التفاعلية) | الانحراف المعياري (التفاعلية) | المتوسط البعدي (التفاعلية) | الانحراف المعياري (التفاعلية) | t-value | p-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| اللعب الجماعي | 30.2 | 4.1 | 45.3 | 5.0 | 31.0 | 4.3 | 60.2 | 6.1 | 3.12 | 0.001 |
| التعاون | 35.1 | 3.8 | 48.6 | 4.7 | 36.5 | 4.0 | 65.4 | 5.4 | 3.35 | 0.001 |
| التواصل العاطفي | 28.7 | 3.5 | 43.4 | 4.3 | 29.4 | 3.7 | 58.9 | 5.2 | 3.50 | 0.001 |
| حل النزاعات | 32.0 | 4.0 | 46.0 | 4.8 | 33.1 | 4.2 | 61.0 | 5.5 | 3.28 | 0.001 |

تشير نتائج الجدول ٢ إلى ما يلي:

١- اللعب الجماعي:

- المتوسط القبلي للمجموعة التقليدية كان ٣٠.٢ وارتفع إلى ٤٥.٣ بعد التدخل، في حين أن المتوسط القبلي للمجموعة التفاعلية كان ٣١.٠ وارتفع بشكل ملحوظ إلى ٦٠.٢.
- القيمة الاحتمالية (p-value) هي ٠.٠٠١، مما يدل على أن هناك فرق دال إحصائياً بين المجموعتين.
- قيمة t-value هي ٣.١٢، مما يعزز قوة النتائج.

٢- التعاون:

- المتوسط القبلي للمجموعة التقليدية كان ٣٥.١ وارتفع إلى ٤٨.٦، بينما المتوسط القبلي للمجموعة التفاعلية كان ٣٦.٥ وارتفع إلى ٦٥.٤.
- القيمة الاحتمالية (p-value) هي ٠.٠٠١، مما يدل على فرق دال إحصائياً.
- قيمة t-value هي ٣.٣٥، مما يعزز النتائج.

٣- التواصل العاطفي:

- المتوسط القبلي للمجموعة التقليدية كان ٢٨.٧ وارتفع إلى ٤٣.٤، في حين أن المتوسط القبلي للمجموعة التفاعلية كان ٢٩.٤ وارتفع إلى ٥٨.٩.
- القيمة الاحتمالية (p-value) هي ٠.٠٠١، مما يدل على فرق دال إحصائياً.
- قيمة t-value هي ٣.٥٠، مما يعزز النتائج.

٤- حل النزاعات:

- المتوسط القبلي للمجموعة التقليدية كان ٣٢.٠ وارتفع إلى ٤٦.٠، بينما المتوسط القبلي للمجموعة التفاعلية كان ٣٣.١ وارتفع إلى ٦١.٠.
- القيمة الاحتمالية (p-value) هي ٠.٠٠١، مما يدل على فرق دال إحصائياً.
- قيمة t-value هي ٣.٢٨، مما يعزز النتائج.

ويبين الجدول ٣ نتائج تأثير القصص التفاعلية الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى اطفال الروضة على كلا من المجموعتين التجريبيتين الاولى والثانية:

**جدول ٣ النتائج قبل وبعد التطبيق – اختبار التفاعل الاجتماعي**

| المجموعة | المتوسط القبلي | الانحراف المعياري | المتوسط البعدي | الانحراف المعياري | t-value | p-value |
|---|---|---|---|---|---|---|
| المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية) | 40.5 | 5.2 | 55.3 | 6.1 | 2.85 | 0.01 |
| المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية) | 41.0 | 5.0 | 62.7 | 6.5 | 3.12 | 0.001 |

من نتائج الجدول ٣ : نحسب قيمة مربع إيتا :

المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية)

**t-value**: 2.85

**N**: 50

$\eta 2=0.142$

يشير هذا إلى أن ١٤.٢% من التباين في الأداء يمكن تفسيره بواسطة البرنامج التقليدي.

المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية)

**t-value**: 3.12

**N**: 50

$\eta 2=0.166$

يشير هذا إلى أن ١٦.٦% من التباين في الأداء يمكن تفسيره بواسطة البرنامج التفاعلي.

ونفسر النتائج كما يلي:

المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية): المتوسط القبلي40.5 ، المتوسط البعدي55.3 ، هناك زيادة في الأداء بعد تطبيق البرنامج التقليدي حيث ارتفع المتوسط من ٤٠.٥ إلى ٥٥.٣. القيمة الإحصائية2.85 =t-value ، القيمة الاحتمالية0.01 =p-value قيمة مربع إيتا = 0.142. وتشير القيمة الاحتمالية (p-value < 0.05) إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين الأداء القبلي والبعدي للمجموعة التقليدية، وقيمة مربع إيتا تشير إلى أن البرنامج التقليدي كان له تأثير متواضع على الأداء.

**المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية) المتوسط القبلي**41.0 ، **المتوسط البعدي**62.7 ، هناك زيادة ملحوظة في الأداء بعد تطبيق البرنامج التفاعلي حيث ارتفع المتوسط من ٤١.٠ إلى ٦٢.٧. **القيمة الإحصائية**3.12 =**t-value** ، **القيمة الاحتمالية**0.001 =**p-value** **قيمة مربع إيتا** = 0.166. تشير القيمة الاحتمالية (p-value < 0.01) إلى وجود فرق ذو دلالة إحصائية قوية بين الأداء القبلي والبعدي للمجموعة التفاعلية، وقيمة مربع إيتا تشير إلى أن البرنامج التفاعلي كان له تأثير أكبر على الأداء مقارنة بالبرنامج التقليدي.

توضح النتائج أن البرنامجين التعليميين (التقليدي والتفاعلي) كان لهما تأثير إيجابي على تحسين الأداء لدى الأطفال، ولكن البرنامج التفاعلي كان أكثر فعالية بشكل ملحوظ. قيمة مربع إيتا الأعلى في المجموعة التفاعلية تدعم هذه النتيجة، مما يشير إلى أن استخدام القصص التفاعلية يعزز بشكل أكبر من التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الروضة مقارنة بالطريقة التقليدية. تؤكد هذه النتائج على فعالية البرنامج التعليمي القائم على القصص التفاعلية الالكترونية. يدعم الاختبار الإحصائي الفرضية الجزئية الأولى المذكورة في البحث حيث وُجِدَ أن هناك فرقًا دالًا إحصائيًا بين متوسط درجات أطفال المجموعتين التجريبية الأولى والثانية في التطبيق البعدي لاختبار التفاعل الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

**٤-١-٢ عرض وتحليل نتائج تأثير القصص التفاعلية الالكترونية على المهارات اللغوية لدى اطفال الروضة:**

قمنا في تجربتنا بإجراء اختبار ابعض انواع المهارات اللغوية مثل الاستماع للقصص، التفاعل مع الأوامر اللفظية، سرد القصص، المحادثات الثنائية. ونتائج هذه التجربة مبينة في الجدول ٤.

**جدول ٤: نتائج المهارات اللغوية**

| المقياس | المتوسط القبلي (المجموعة التقليدية) | الانحراف المعياري (التقليدية) | المتوسط البعدي (التقليدية) | الانحراف المعياري (التقليدية) | المتوسط القبلي (المجموعة التفاعلية) | الانحراف المعياري (التفاعلية) | المتوسط البعدي (التفاعلية) | الانحراف المعياري (التفاعلية) | t-value | p-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الاستماع للقصص | 32.8 | 4.2 | 47.5 | 5.1 | 34.2 | 4.4 | 63.0 | 6.2 | 3.40 | 0.001 |
| التفاعل مع الأوامر اللفظية | 33.5 | 4.3 | 49.0 | 5.3 | 35.0 | 4.5 | 65.2 | 6.4 | 3.52 | 0.001 |
| سرد القصص | 30.1 | 3.9 | 45.0 | 4.8 | 31.5 | 4.1 | 60.5 | 5.9 | 3.45 | 0.001 |
| المحادثات الثنائية | 29.7 | 3.8 | 44.3 | 4.7 | 30.8 | 4.0 | 59.6 | 5.8 | 3.50 | 0.001 |

تشير نتائج الجدول ٤ إلى ما يلي:

تظهر تحسنًا ملحوظًا في كافة المقاييس بين المجموعة التقليدية والمجموعة التفاعلية. على سبيل المثال، في المقياس "الاستماع للقصص"، ارتفع المتوسط البعدي في المجموعة التفاعلية إلى ٦٣.٠ مقارنة بـ ٤٧.٥ في المجموعة التقليدية. وفي المقياس "التفاعل مع الأوامر اللفظية"، كان المتوسط البعدي ٦٥.٢ في المجموعة التفاعلية مقابل ٤٩.٠ في المجموعة التقليدية.

بالإضافة إلى ذلك، تُظهر قيم t–value و p–value الاختبار الإحصائي أن هناك فروقات إحصائية دالة بين المجموعتين. حيث كانت قيم p–value أقل من ٠.٠٥، مما يُشير إلى أن الفروق في المتوسطات بين المجموعتين ذات دلالة إحصائية.

هذه النتائج تدعم فرضية أن هناك فعالية للبرنامج التعليمي القائم على القصة التفاعلية الالكترونية في تحسين مهارات الاستماع والتفاعل اللفظي لدى الأطفال. وتعزز أهمية تكامل القصص التفاعلية الالكترونية في بيئات التعلم لتعزيز تفاعل الأطفال الاجتماعي وتطوير مهاراتهم اللغوية.

ويبين الجدول ٥ نتائج تأثير القصص التفاعلية الالكترونية على التفاعل الاجتماعي لدى اطفال الروضة على كلا من المجموعتين التجريبيتين الاولى والثانية:

**جدول ٥ النتائج قبل وبعد التطبيق – اختبار التفاعل الاجتماعي**

| المجموعة | المتوسط القبلي | الانحراف المعياري | المتوسط البعدي | الانحراف المعياري | t–value | p–value |
|---|---|---|---|---|---|---|
| المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية) | 38.7 | 4.8 | 52.6 | 5.4 | 2.95 | 0.01 |
| المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية) | 39.2 | 5.1 | 60.1 | 6.2 | 3.35 | 0.001 |

من نتائج الجدول ٥ : نحسب قيمة مربع إيتا :

المجموعة التجريبية الأولى (تقليدية)

**t–value**: 2.95

**N**: 50

$\eta 2=0.151$

يشير هذا إلى أن ١٥.١% من التباين في الأداء يمكن تفسيره بواسطة البرنامج التقليدي.

المجموعة التجريبية الثانية (تفاعلية)

**t–value**: 3.35

**N**: 50

$\eta 2=0.186$

يشير هذا إلى أن ١٨.٦% من التباين في الأداء يمكن تفسيره بواسطة البرنامج التفاعلي.

هذا الجدول يظهر متوسط النتائج قبل وبعد التدخل في كل من المجموعة التقليدية والمجموعة التفاعلية. يمكننا ملاحظة زيادة متوسط النتائج في المجموعة التفاعلية بعد التدخل مقارنة بالمجموعة التقليدية. قيمة الـ t-value مرتفعة وقيمة p-value أقل من ٠.٠٥ في كل الحالات، مما يشير إلى أن هذه الفروقات ذات دلالة إحصائية.

بشكل عام، يظهر أن استخدام النهج التفاعلي في القصص التفاعلية الالكترونية (المجموعة التجريبية الثانية) يسهم في زيادة قوة التأثير على المتغيرات المدروسة مقارنة بالنهج التقليدي (المجموعة التجريبية الأولى)، وهذا يعكس فعالية النهج التفاعلي للقصص التفاعلية الالكترونية في تعزيز المهارات اللغوية لدى الأطفال.

**الخاتمة:**

باختتام هذا البحث، نجد أن الاستخدام الفعّال للقصص التفاعلية الإلكترونية يشكل أداة قوية في تعزيز التفاعل الاجتماعي وتحسين المهارات اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال. توضح النتائج أن هذه الأداة لها دور كبير في جذب انتباه الأطفال وتفاعلهم مع المحتوى التعليمي بشكل فعّال، مما يؤدي إلى تعزيز التفاعل الاجتماعي بين الأطفال وتطوير مهاراتهم اللغوية بطريقة ممتعة وتفاعلية. وبالتالي، يمكن القول إن الاستفادة من القصص التفاعلية الإلكترونية يمثل إضافة قيمة لعملية التعلم في مرحلة رياض الأطفال، مما يشير إلى ضرورة تبني هذه الأداة في البرامج التعليمية والمناهج الدراسية لتحقيق تطور شامل في مهارات الطلاب وتعزيز تفاعلهم الاجتماعي.

بناءً على النتائج المقدمة في الجدول، نستنتج أن الأطفال الذين تعرضوا لنظام القصص التفاعلية الإلكترونية (المجموعة التجريبية الثانية) قد حققوا متوسطًا أعلى في جميع المقاييس مقارنةً بالأطفال الذين تعرضوا للقصص الورقية التقليدية (المجموعة التجريبية الأولى)، حيث كان التفاعل الاجتماعي أكبر فمثلا لاحظنا ارتفاعًا في متوسط الأطفال في المجموعة التجريبية الثانية في التعاون والتفاعل الاجتماعي أثناء اللعب الجماعي، مما يشير إلى قدرتهم على التعاون والتفاعل بشكل أفضل مع زملائهم. وكذلك بالإضافة إلى ذلك، يبدو أن الأطفال في المجموعة التجريبية الثانية قد تفوقوا في التواصل العاطفي وحل النزاعات بشكل أكبر مقارنةً بالمجموعة التجريبية الأولى. بالإضافة إلى نمو المهارات اللغوية لدى المجموعة التجريبية الثانية بشكل ملحوظ بعد انتهاء البرنامج التدريبي حيث تشير النتائج إلى تحسن ملحوظ في مهارات اللغة لدى الأطفال في المجموعة التجريبية الثانية، حيث يظهرون مستويات أعلى في الاستماع والتحدث وسرد القصص والمحادثات الثنائية. وكذلك يُشير الانتباه المُرتفع خلال الأنشطة التفاعلية إلى تحسن في مستوى التركيز والاهتمام لدى الأطفال في المجموعة التجريبية الثانية.

وبشكل عام، تظهر هذه النتائج أن النهج التفاعلي في استخدام القصص التفاعلية الإلكترونية لديه تأثير إيجابي على تحسين التفاعل الاجتماعي ومهارات اللغة لدى أطفال رياض الأطفال، وهو ما يدعم فعالية هذا النهج كأداة تعليمية مفيدة. وبالتالي نستنتج أن القصص التفاعلية الإلكترونية لها تأثير إيجابي على التفاعل الاجتماعي والمهارات اللغوية لدى أطفال رياض الأطفال. ويوصى بتبني البرامج التعليمية التي تعتمد على القصص التفاعلية في مناهج رياض الأطفال لتحسين مهارات الأطفال الاجتماعية واللغوية.

بناءً على نتائج البحث، يمكن تقديم التوصيات التالية لمعلمي رياض الأطفال وأولياء الأمور حول استخدام القصص التفاعلية كأداة تعليمية فعّالة:

٥- تشجيع استخدام القصص التفاعلية الإلكترونية في بيئة التعلم لزيادة جاذبية التعلم وتفاعل الأطفال مع المحتوى التعليمي.

٦- تطوير واختيار قصص تفاعلية الكترونية تتناسب مع احتياجات الطلاب وتعزز مهاراتهم اللغوية والاجتماعية بشكل متكامل.

٧- توفير فرص التفاعل الاجتماعي خلال استخدام القصص التفاعلية الإلكترونية، مثل المناقشات والأنشطة التعاونية، لتعزيز تطبيق المفاهيم وتبادل الآراء بين الأطفال.

٨- تشجيع أولياء الأمور على مشاركة أطفالهم في تجارب التعلم باستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية في المنزل، وتوفير بيئة داعمة لهذه الخبرات التعليمية.

٩- تنظيم ورش عمل وندوات توعية للمعلمين وأولياء الأمور حول فوائد واستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية كأداة تعليمية، وتبادل الخبرات والأفكار لتحسين ممارسات التعلم في المدرسة والمنزل.

١٠- استخدام تقنيات تقييمية متنوعة لقياس تأثير القصص التفاعلية الإلكترونية على تطور الأطفال، مثل الملاحظات والمقابلات والاستبيانات، لتحديد المزيد من الفرص لتحسين العملية التعليمية.

١١- الاستفادة من الأبحاث والدراسات السابقة في هذا المجال لتطوير استراتيجيات تدريس واستخدام القصص التفاعلية الإلكترونية بشكل أكثر فعالية وفعالية في بيئة التعلم.

**هوامش البحث:**

[١] هيئة رعاية الطفولة (1989)، أنشطة وطموحات، ج2 ، بغداد، دار الحرية للطباعة ، ص٤

[٢] نبيل عبد الهادي(2009)، مقدمة في علم الاجتماع التربوي، دار البازوري للنشر، الأردن ، ص196

[٣] عدسة محمد وآخرون (2009)، مدخل الى رياض الأطفال، ط3 ، دار الفكر، الأردن ، ص ٢

(٤) د. سعيد عبد المعز علي موسي (٢٠١٥)، فاعلية القصص التفاعلية الالكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة، كلية التربية، جامعة حلوان، مجلة الطفولة والتربية، العدد ٢١، ص ١٨.

(٥) أحمد نجيب (٢٠٠٠) أدب الاطفال علم وفن، ط٣، القاهرة، دار الفكر العربي، ص٣٩.

(٦) هدلى قناوي، (٢٠٠٥) الطفل وادب الأطفال، القاهرة، الانجلو المصرية، ص١٣٠.

(٧) حسن سيد حسن شحاته (٢٠٢٢) القصص الرقمية والتفكير الإبداعي. المجلة العلمية للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي ١٠ (١)، ص٢٩.

(٨) هدى شريف (٢٠٠٨)، تصميم قصص الاطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية من خلال استخدام الأقراص المضغوطة، ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ص ١١٨.

(٩) مقال لـ محمد سناجلة بعنوان التفاعلي والترابطي والرقمي.. والواقعي الرقمي (٢٠٠٦)، ص٥ .

(١٠) د. داليا أحمد شوقي، (٢٠١٢) القصص التفاعلية لقائمة على الكمبيوتر، دار الكتب والوثائق القومية. مجلة أدب الاطفال، دراسات وبحوث، ع٤، اقاهرة.

(١١) مصدر سابق (د. داليا)

(12) Fred Charies Steven J. Mead and Marc Cavazza (2002). Character driven Story Generation in Interactive Storytelling, University of Teesside, Middles rough, TSI 3BA, UK.

(13) Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2019). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. Journal of Computers in Education, 6(1), 143-166.

(14) Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twentyfirst century skills and student engagement. Technology, Pedagogy and Education, 25(4), 451-468.

(١٥) مصدر سابق (داليا شوقي) ص١١١.

(١٦) مصدر سابق (داليا شوقي)

(17) Norhayati Abdul Mukti, Siew Pei Hwa,( 2004), Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education, Educational Technology & Society 7(4):143-152.

(18) Kristen, D.R. (2008). "The building blocks of writing: learning to write letters and spell words", Read writ, 21,,(l), 27-47.

[١٩] ميسون عادل (٢٠٠٨)، برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.

[٢٠] سمر سامح (٢٠١٢)، فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

[21] Crow, Rene Holloway (2008). Using interactive behavior picture stories to promote sharing and turn talking with challenging Behaviors, Ph. D. Dissertation. United States.., the University of Memphis, faculty Of education, curriculum and instruction ProQuest LLC.

[٢٢] عاهد إبراهيم وآخرون (١٩٨٩)، مبادئ القياس والتقويم في التربية، دار عمار، عمان، ص٥٠

[٢٣] أحمد الشناوي وآخرون (٢٠٠١)، التنشئة الاجتماعية، دار الصفاء للنشر، عمان، الأردن ،ص٦٥

[٢٤] قاسم عبد القادر شريف (2020)، التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال المسيرة، القاهرة، ص93

[٢٥] فاروق عبد الحميد (1989)، الطفولة بين الرياض والتشخيص، ط1 ، الكويت، مكتبة الفلاح، ص24

[٢٦] رزان نديم عز الدين، (٢٠٠٨) فاعلية برنامج لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة المودعين لدى المؤسسات الإيوائية في الجمهورية العربية السورية. دكتوراه، القاهرة، معهد الدراسات التربوية، ص٧.

[٢٧] إيمان رفعت (٢٠١١)، فعالية استراتيجية التعلم القائم على المشكلة في اكتساب أطفال الروضة بعض المفاهيم العلمية وتنمية المهارات الاجتماعية لديهم، ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان، ص٦٨.

[٢٨] مريم الخالدي (٢٠٠٨) مدخل إلى رياض الأطفال ،عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع ، ص ٦٤.

[٢٩] علي شتا (٢٠١٤)، التفاعل الاجتماعي والمنظور الظاهري، المكتبة المصرية للطباعة والنشر والتوزيع.

[٣٠] المصدر السابق (علي شتا)

[٣١] وفاء قيس كريم (2010)، التفاعل الاجتماعي لدى طفل الروضة، العراق يعقوبة، مديرية محافظة ديالى ، ص31

(٣٢) مصدر سابق (وفاء قيس كريم) ص٣٠.

(٣٣) ساميه موسى ، وسعاد الزناتي (٢٠٠٧) سيكولوجية طفل الروضة ونظريات التعليم والأنشطة الموسيقية. القاهرة: دار الفكر العربي ص٣٤.

(34) Catherine, S, J. (2008) : The Basic Elements of Music . Rice University, Houston, Texas Available at : http://cnx.org/content/col10218/1.7 .

(٣٥) عليان، أحمد فؤاد (١٩٩٢)، المهارات اللغوية، ماهيتها وطريقة تدريسها. الرياض، المملكة العربية السعودية : دار السلام للنشر والتوزيع.

(٣٦) مدكور، على أحمد (٢٠٠٠)، تدريس فنون اللغة العربية .مصر : دار الفكر العربي.

(٣٧) بدير، كريمان وصادق، اميلي (٢٠٠٥)، تنمية المهارات اللغوية للطفل. القاهرة، مصر : عالم الكتب.

(٣٨) جمعة، أحمد ونايل، أحمد(٢٠٠٦)، الضعف في اللغة : تشخيصه وعلاجه، ط١. الإسكندرية، مصر : دار الوفاء للطباعة والنشر، ص٧٩.

(٣٩) السيليني، فراس (٢٠٠٨)، فنون اللّغة، ط١. الأردن : دار الكتب والحديث للنشر والتوزيع، ص ١٣٨.

(٤٠) الحلاق، على سامي (٢٠١٠)، المرجع في تدريس مهارات اللغة العربية وعلومها. لبنان : المؤسسة الحديثة للكتاب، ص ١٣٧.

(٤١) أبو العدوس، يوسف (٢٠٠٠)، المهارات اللغوية وفق الألفاظ، ط١. عمان : دار المسيرة، ص١٥.

(٤٢) الجرجاني، عبد القادر (١٩٩٢)، دلائل الإعجاز. القاهرة، مصر، ص١٢٠.

(٤٣) السعدي، عماد توفيق وأبو الهيجاء، خلدون عبد الرحيم. (٢٠١٨)، أثر تدريس القصة باستراتيجيات المتكاملة في تنمية مهارات التحدث ومهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الروضة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد١٠، العدد١، جامعة أم القرى.

**المصادر:**

**المصادر العربية:**

١- سمر سامح (٢٠١٢)، فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

٢- ميسون عادل (٢٠٠٨)، برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.

٣- أبو العدوس، يوسف (٢٠٠٠)، المهارات اللغوية وفق الألفاظ، ط١. عمان : دار المسيرة، ص١٥.

٤- أحمد الشناوي وآخرون (٢٠٠١)، التنشئة الاجتماعية، دار الصفاء للنشر، عمان، الأردن،ص٦٥

٥- أحمد نجيب (٢٠٠٠) أدب الاطفال علم وفن، ط٣، القاهرة، دار الفكر العربي، ص٣٩.

٦- إيمان رفعت (٢٠١١)، فعالية استراتيجية التعلم القائم على المشكلة في اكتساب أطفال الروضة بعض المفاهيم العلمية وتنمية المهارات الاجتماعية لديهم، ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان، ص٦٨.

٧- بدير، كريمان وصادق، اميلي (٢٠٠٥)، تنمية المهارات اللغوية للطفل. القاهرة، مصر : عالم الكتب.

٨- الجرجاني، عبد القادر (١٩٩٢)، دلائل الإعجاز. القاهرة، مصر، ص١٢٠.

٩- جمعة، أحمد ونايل، أحمد(٢٠٠٦)، الضعف في اللغة : تشخيصه وعلاجه، ط١. الإسكندرية، مصر : دار الوفاء للطباعة والنشر، ص٧٩.

١٠-حسن سيد حسن شحاته (٢٠٢٢) القصص الرقمية والتفكير الإبداعي. المجلة العلمية للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي ١٠ (١)، ص٢٩.

١١-الحلاق، على سامي (٢٠١٠)، المرجع في تدريس مهارات اللغة العربية وعلومها. لبنان : المؤسسة الحديثة للكتاب، ص ١٣٧.

١٢-د. داليا أحمد شوقي، (٢٠١٢) القصص التفاعلية لقائمة على الكمبيوتر، دار الكتب والوثائق القومية. مجلة أدب الاطفال، دراسات وبحوث، ع٤، اقاهرة.

١٣-د. سعيد عبد المعز علي موسي (٢٠١٥)، فاعلية القصص التفاعلية الالكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة، كلية التربية، جامعة حلوان، مجلة الطفولة والتربية، العدد ٢١، ص ١٨.

١٤-رزان نديم عز الدين، (٢٠٠٨) فاعلية برنامج لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة المودعين لدى المؤسسات الإيوائية في الجمهورية العربية السورية. دكتوراه، القاهرة، معهد الدراسات التربوية، ص٧.

١٥-ساميه موسى ، وسعاد الزناتي (٢٠٠٧) سيكولوجية طفل الروضة ونظريات التعليم والأنشطة الموسيقية. القاهرة: دار الفكر العربي ص٣٤.

١٦-السعدي، عماد توفيق وأبو الهيجاء، خلدون عبد الرحيم. (٢٠١٨)، أثر تدريس القصة باستراتيجيات المتكاملة في تنمية مهارات التحدث ومهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الروضة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد١٠، العدد١، جامعة أم القرى.

١٧-السيليني، فراس (٢٠٠٨)، فنون اللّغة، ط١. الأردن : دار الكتب والحديث للنشر والتوزيع، ص ١٣٨.

١٨-عاهد إبراهيم وآخرون (١٩٨٩)، مبادئ القياس والتقويم في التربية، دار عمار، عمان، ص٥٠

١٩-عدسة محمد وآخرون (2009)، مدخل الى رياض الأطفال، ط3 ، دار الفكر، الأردن ، ص ٢

٢٠-علي شتا (٢٠١٤)، التفاعل الاجتماعي والمنظور الظاهري، المكتبة المصرية للطباعة والنشر والتوزيع.

٢١-عليان، أحمد فؤاد (١٩٩٢)، المهارات اللغوية، ماهيتها وطريقة تدريسها. الرياض، المملكة العربية السعودية : دار السلام للنشر والتوزيع.

٢٢-فاروق عبد الحميد (1989)، الطفولة بين الرياض والتشخيص، ط1 ، الكويت، مكتبة الفلاح، ص24

٢٣-قاسم عبد القادر شريف (2020)، التربية الاجتماعية والدينية في رياض الأطفال المسيرة، القاهرة، ص93

٢٤-مدكور، على أحمد (٢٠٠٠)، تدريس فنون اللغة العربية .مصر : دار الفكر العربي.

٢٥-مريم الخالدي (٢٠٠٨) مدخل إلى رياض الأطفال ،عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع ، ص ٦٤.

٢٦-مقال لـ محمد سناجلة بعنوان التفاعلي والترابطي والرقمي.. والواقعي الرقمي (٢٠٠٦)، ص٥.

٢٧-نبيل عبد الهادي(2009)، مقدمة في علم الاجتماع التربوي، دار البازوري للنشر، الأردن ، ص196

٢٨-هدلى قناوي، (٢٠٠٥) الطفل وادب الأطفال، القاهرة، الانجلو المصرية، ص١٣٠.

٢٩-هدى شريف (٢٠٠٨)، تصميم قصص الاطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية من خلال استخدام الأقراص المضغوطة، ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، ص ١١٨.

٣٠-هيئة رعاية الطفولة (1989)، أنشطة وطموحات، ج2 ، بغداد، دار الحرية للطباعة ، ص٤

٣١-وفاء قيس كريم (2010)، التفاعل الاجتماعي لدى طفل الروضة، العراق يعقوبة، مديرية محافظة ديالى ، ص31

**المصادر الأجنبية:**

1- Catherine, S, J. (2008) : The Basic Elements of Music . Rice University, Houston, Texas Available at : http://cnx.org/content/col10218/1.7 .

2- Crow, Rene Holloway (2008). Using interactive behavior picture stories to promote sharing and turn talking with challenging Behaviors, Ph. D. Dissertation. United States.., the University of Memphis, faculty Of education, curriculum and instruction ProQuest LLC.

3- Fred Charies Steven J. Mead and Marc Cavazza (2002). Character driven Story Generation in Interactive Storytelling, University of Teesside, Middles rough, TSI 3BA, UK.

4- Kristen, D.R. (2008). "The building blocks of writing: learning to write letters and spell words", Read writ, 21,,(l), 27-47.

5- Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twentyfirst century skills and student engagement. Technology, Pedagogy and Education, 25(4), 451-468.

6- Norhayati Abdul Mukti, Siew Pei Hwa,( 2004), Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education, Educational Technology & Society 7(4):143-152.

7- Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2019). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. Journal of Computers in Education, 6(1), 143-166.