ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد خمسة وستون
تاريخ الإصدار: 2 – آذار – 2024م
www.ajsp.net

"دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات"

إعداد الباحثة:

أ. فاطمة علي محمد عسيلي

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار السابع – العدد خمسة وستون
تاريخ الإصدار: 2 – آذار – 2024م
www.ajsp.net

مُلَخص الدِّراسة:

استهدفت الدراسة الكشف عن دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، والكشف كذلك عن وجود فروق ذت دلالة إحصائية لدور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة من وجهة نظر المعلمات، تُعزَى لمتغيِّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة)، وتمَّ اسْتخدام المنهج الوصفي التحليلي، من خلال تصميم استبانة تكوَّنت من (33) فقرةً، مُوزَّعةً على (4) مجالات، طُبِّقت على عيِّنة مكوَّنة من (265) معلمةً من معلمات رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة بالمملكة العربية السعودية، وأظهرت النتائج: وجود أثرٍ للقصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات، بدرجة (مرتفعة)، كما بيَّنت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، لاستجابات أفراد عيِّنة الدراسة، حوْل دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، لدى طفل الروضة، تُعزَى لمتغيِّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة)، وفي ضوء النتائج السابقة؛ أوصت الدراسة بضرورة إدْماج قصص رقمية، تتناول مواقف متنوِّعة، تحتاج إلى حلول إبداعية وتفكير نقدي، بالإضافة إلى تنظيم أنشطة مُحفِّزة، تُشجِّع الأطفال على اتِّخاذ قراراتهم، وحلِّ المشكلات بشكلٍ مستقل، وتنظيم ورَش عمل تدريبية للمعلمات؛ لتعلُّم كيفيَّة اسْتخدام القصص الرقمية بفعالية، في تعزيز المهارات الحياتيَّة.

الكلمات المفتاحية: معلمات رياض الأطفال – طفل الروضة – القصص الرقمية– المهارات الحياتيَّة.

المقدمة:

يشْهد القرن الواحد والعشرون تطوُّرًا سريعًا وكبيرًا في مجال التكنولوجيا، وخاصةً في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والذي انعكس تطوُّره على جميع مناحي الحياة الاقتصادية، الاجتماعية، الثقافية، العلمية، الأمر الذي أدَّى إلى ظهور أشْكال وأدوات وأساليب جديدة، تتفوَّق بدورها على الأدوات والأساليب التقليدية، المُستخدَمة في جميع مناحي الحياة، وخاصةً في العملية التعليمية.

وقد تأثَّرت عناصر المنظومة التعليمية بالمُستحدَثات التكنولوجية، حيث تغيَّر دور المعلم والمتعلم، كما تأثَّرت المناهج التعليمية بأهدافها، محتواها، أنشطتها، طرق عرْضها وتقديمها، وكذلك تغيَّرت طرائق التعليم وأساليب التعلم، وظهرت العديد من المفاهيم الحديثة في ميدان التعليم، كالوسائط المتعددة (Multimedia)، والتعلُّم عن بُعد (Distance Learning)، والتعلُّم الإلكتروني (E–Leaming)، والجيل الثاني من الويب (Web 2.0)، والمتاحف الافتراضية (Virtual Museum)، والقصص الرقمية (Digital Story)، وغيرها من المفاهيم المرتبطة بالمُستحدَثات التكنولوجية في مجال التعليم؛ لذلك أصبح من الضروري تحديد طرق الاستفادة من هذه المُستحدَثات التكنولوجية في المجال التعليمي، من أجل الاستفادة من الإمكانات الهائلة لها، والتي تتمثَّل في قدرتها على تهيئة وتوفير أجواء تعليمية ملائمة لإنجاح العملية التربوية. (الدريويش وعبد الحليم، 2017)

وتعدُّ القصة الرقمية من أحدث الأساليب المستخدَمة في التعليم، من خلال بعض المواد التي يمكن أن تُقدمها الفصول الدراسية الإلكترونية والتقليدية على حدٍّ سواء. وقد بدأ يتوسَّع هذا النوع من التعليم بشكل متسارع عالميًّا، بعكس العالم العربي الذي لا يزال في بداياته، وتتكوَّن القصة الرقمية من فيلمٍ قصيرٍ، يجمع بين السيناريو المكتوب، أو نصِّ قصة أصلية، من مختلف مكوِّنات الوسائط المتعدِّدة، مثل الصور، الفيديو، الموسيقى، السرْد (مهدي، 2018).

وقد ظهر نوعٌ جديدٌ من القصة في الثمانينات من القرن الماضي، حيث تمَّ تأسيس مركز لرواية القصص الرقمية (Center of Digital Storytelling (CDS، عن طريق كلٍّ من جو لامبرت (jo Lambert)، ودانا اتشيلي (Dana Atchley)، في ولاية كاليفورنيا، بالولايات المتحدة الأمريكية، وكانت القصة الرقمية في ذلك الوقت تشير إلى قصة شخصيَّة، يرويها معدُّها خلال فترة زمنية، تتراوح بين دقيقتين وثلاث دقائق (مهدي وآخرون، 2016)، والقصة الرقمية هي: مجموعة من القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعدِّدة، بحيث تتضمَّن الصور، الصوت النصوص، المؤثِّرات الصوتية، الرسوم الكرتونية المتحركة؛ لإنتاج القصص الرقمية بأسلوبٍ مُشوِّقٍ (التتري، 2016).

ونظرًا لظهور مفاهيم تكنولوجية ورقمية جديدة في عملية التعليم؛ فإنها تتطلَّب مواكبة هذا التطوُّر المستمر، من خلال تنمية المهارات اللازمة والمتكاملة، التي تمكِّن الطفل من التصرُّف والتعامل مع مواقف الحياة اليومية المتكرِّرة والمتنوِّعة، بما يساعد على حلِّ المشكلات اليومية، وتعدُّ المهارات الحياتيَّة من ضمن المهارات الأساسية، التي يجب أن تتوافر لدى الفرد، سواء كان معلمًا، أو طالبًا، أو صاحب أيِّ مهنةٍ في المجتمع؛ لكونها الموجِّه لسلوكه الإيجابي، الذي يعينه على التصرُّف في المواقف المختلفة بذكاء وفاعلية. (أبو العز، 2017)

ويُعدُّ الاهتمام بالمهارات الحياتيَّة من أهمِّ الاتجاهات الحديثة في المجال التربوي، فقد تزايد الاهتمام العالمي بالتعليم الذي يهدف إلى تنميتها، سعْيًا إلى إعداد الطفل إعدادًا شاملًا للحياة، كما أكَّد العلماء على أهمية تضْمين المهارات الحياتية في المناهج الدراسية، باعتبارها من أهمِّ نواتج التعلم المهمَّة، والمرغوب إكسابها للمتعلمين في أيَّة مرحلة دراسية؛ لأن الأطفال يحتاجون لهذه المهارات في جميع مراحل حياتهم، بل وفي جميع أمورهم الحياتيَّة، من أجل تحقيق التنمية الشاملة المتكاملة. وقد أجمع علماء التربية على أن مرحلة الطفولة، من أنسب المراحل لتنمية مهارات الطفل المختلفة، وتعدُّ المهارات الحياتية من أهمِّ تلك المهارات؛ لما لها من دورٍ فعَّال في تحقيق المبادئ التربوية، وتنمية الاستعدادات الفطريَّة للمتعلمين، حيث إنها تمثِّل ضرورة حتْميَّة لجميع الأفراد في أيِّ مجتمع، فهي من المتطلَّبات الأساسية التي يحتاج إليها الفرد؛ لكي يتوافق مع نفسه ومع المجتمع الذي يعيش فيه، وتساعده على مواجهة المشكلات اليومية كذلك، وبالتالي أصبح من الضروري وضْع استراتيجيَّة للمهارات الحياتية للطفل، انطلاقًا من ضرورة إعداده من كافَّة الجوانب؛ للتعامل مع مُختلَف التحديات التي يفرضها القرن الواحد والعشرون. (شحاته، 2013)

وبالنسبة لمرحلة الطفولة، فتعدُّ من أهمِّ المراحل النمائيَّة في حياة الإنسان، ولاسيَّما السنوات الخمس الأولى منها، ففيها يكتسب الطفل العديد من القيم والمفاهيم والخبرات والمهارات، التي تساعده على التفاعل مع البيئة مِن حوْله بكفاءة وفاعلية (علي والخريبي، 2004)، وتعدُّ مرحلة رياض الأطفال مرحلة تربوية مهمَّة كذلك، حيث تتفتَّح فيها العديد من اسْتعدادات وقدْرات الطفل، في وقتٍ يكون فيه معتمدًا على أمِّه في تلبية احتياجاته الأساسية، من حُبٍّ، تقدير، طعام، شراب، لعب، نظافة، بالإضافة إلى حاجته إلى من يوجِّهه ويساعده على تخطِّي عثراته، وتصويب مساره، والأخْذ بيديه نحو الرَّشاد، ومن هنا كان الاهتمام بطفل هذه المرحلة، وأهمية توفير البيئة التربوية الغنيَّة بمختلف المثيرات؛ لتساعده على النموِّ والابتكار والإبداع في شتَّى المجالات (أحمد، 2004).

وفي هذا الصدد أصدرت المملكة العربية السعودية دليلَ معايير التعلم المبكِّر النمائية (2015)، والذي تمَّ التصديق عليه من قِبَل العديد من المنظَّمات التربوية، ومنها وزارة التعليم، ومشروع الملك عبد الله بن عبد العزيز لتطوير التعليم العام، وشركة تطوير للخدمات التعليمية، والجمعية الوطنية لتعليم الأطفال الصغار (NAEYC)، وتمَّ تقديم بعض مبادئ التوجيه الآتية: الأطفال مُتعلِّمون نشِطون، ويتعلمون أفضل من خلال الخبرات الهادفة، كما أن لديهم حُب اسْتطلاع، وينبغي تشجيعهم على اسْتكشاف البيئة المحيطة،

بالإضافة إلى ارتباط مجالات النمو المختلفة لدى الطفل ببعضها البعض. (معايير التعلم المبكر النمائية في المملكة العربية السعودية أطفال عمر 3 – 6 سنوات، 2015)

وترى بابطين (2020) أن المملكة العربية السعودية اهتمَّت بمرحلة الطفولة المبكرة اهتمامًا بالغًا، إيمانًا منها بأهمية النشء في الارتقاء بالمجتمع السعودي، حيث أقامت المؤتمر الأول "رؤية لأجيال واعدة 2020"، الذي نظَّمه مركز الملك فهد للبحوث الطبية، في جامعة الملك عبد العزيز بجدة، والذي حظي باهتمامٍ بالغٍ من قطاعات الدولة المختلفة، وذلك لتعزيز بيئة آمنة صحيًّا، ونفسيًّا، واجتماعيًّا للطفل، حيث شمل المؤتمر العديدَ من المبادَرات الوطنية لرعاية الطفل، وطرَح العديد من المحاور الصحية والنفسية والاجتماعية؛ ليَنتُج بذلك جيل صحِّي وسليم وواعٍ، يتخاطب مع الأجيال الأخرى، ومَن يتعامل معهم من أولياء أمور، مشرفين، موجِّهين، معلمين؛ لتحقيق أفضل مستوى من الاحْتواء الفكري والصحِّي والنفسي والأمني للأطفال.

ونظراً لأن الأسلوب القصصي بشكلٍ عام، والقصة الرقمية بشكلٍ خاص، تقوم بتركيز انتباه وتفكير وطاقة الطفل، ومن ثمَّ تساعده على تطوير مهاراته المختلفة؛ فهي تظلُّ نشِطة معه، أو داخل عقله ووجدانه، خلال مراحل عمْريَّة عديدة من عمْره، كما أنه نظرًا لأهمية مرحلة الطفولة؛ فإن اسْتخدام هذا الأسلوب، يكون وسيلة مُشوِّقة لتعليم الأطفال المهارات الحياتيَّة، وتأسيسًا على ذلك جاءت الحاجة للدراسة الحالية، من أجل التعرف على دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

لقد أصبح الاهتمام بالطفولة أحد المعايير التي يُقاس بها تطوُّر المجتمع وتقدُّمه. لذا فإن امْتلاك أطفال الروضة للمهارات الحياتيَّة وتنميتها، أصبح ضرورة مُلحَّة ومهمَّة أساسية، سواء للأسرة أو للمدرسة فيما بَعد، وقد أكَّدت نتائج دراسة (Charles, 2015)، على أهمية إعداد الأطفال إعدادًا متميِّزًا لمهارات القرن الحادي والعشرين، وعدم الاكتفاء بالمهارات الأساسية التقليدية، بل يضاف إليها مهارات التعلم والابتكار، ومهارات فنِّ الحياة، ومهارات القراءة والكتابة الرقمية، وتكنولوجيا المعلومات، والإعلام، والمهارات التكنولوجية بوجهٍ عام؛ لأن المهارات الحياتيَّة تعدُّ جزءًا لا يتجزأ من إعداد الأطفال، للتعامل في القرن الحادي والعشرين، وبما أن القصص تقدِّم الأطفال إلى العلاقات الإنسانية في المجتمع، وتساعدهم على إدراك المواقف والسلوكيات المقبولة أو غير المقبولة اجتماعيًّا، واكتساب خبرات جديدة، من خلال المُدخَلات اللُّغوية والبصرية من القصص، بالإضافة لما لاحظته الباحثة من تدنِّي مستوى الأطفال في المهارات الحياتيَّة، وعدم جدْوى اسْتخدام الأساليب المتنوِّعة في التدريس لرفْع مستواهم؛ فقد تولَّد لدى الباحثة الحاجة للبحث حول دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات؛ للتعرف على مدى فعالية هذا الأسلوب، في تنمية المهارات الحياتية لأطفال الروضة، وبناءً عليه تمحْورت مشكلة الدراسة الحالية في محاولة الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

ويَنْبثق من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

- ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستقلالية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
- ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

- ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة حلِّ المشكلات لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
- ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عيّنة الدراسة حوْل دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة تُعزَى لمتغيّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة)؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن:

- دور القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستقلالية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
- دور القصص الرقمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
- دور القصص الرقمية في تنمية مهارة حلِّ المشكلات لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
- دور القصص الرقمية في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.
- الفروق ذات الدلالة الإحصائية، حوْل دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات، تبعًا لمتغيّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة العلمية والعملية من خلال ما يأتي:

❖ **الأهمية العلمية (النظرية):**

1. تكْمن أهمية الدراسة الحالية في أهمية الموضوع الذي تتناوله، حيث إن دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؛ أصبح ضرورة في هذه المرحلة العمْرية، ويمثِّل اتجاهًا مهمًّا في تعليم الأطفال.
2. تنبثق أهمية الدراسة الحالية من أهمية الفئة التي تركِّز عليها، وهي: (أطفال الروضة)، والتي تُشكِّل البنية الأساسية للمجتمعات ومستقبلها.
3. قلَّة الدراسات – في حدود علم الباحثة – التي تناولت القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية؛ لذا تسعى الدراسة الحالية للتعرف على دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات.
4. قد تُسهِم الدراسة الحالية في تقديم مادة علمية، تُشكِّل قاعدةً للباحثين والتربويين، تمكِّنهم من الانطلاق نحو إجراء المزيد من الدراسات، في مجالَي القصص الرقمية والمهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة.

❖ **الأهمية العملية (التطبيقية):**

1. تسليط الضوء على دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية، لدى طفل الروضة، من وجهة نظر المعلمات، وتقديم مجموعة من التوصيات والمقترَحات في ضوئها.
2. قد توجِّهُ الدراسة الحالية أنظارَ العاملين في الميدان التربوي بشكلٍ عام، ومعلمات رياض الأطفال بشكلٍ خاص، نحو أهمية تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة، وزيادة الاهتمام بها من خلال دور القصص الرقمية المتنوِّعة.

مصطلحات الدراسة:

القصة الرقمية هي: قصة تدور حوْل أحداث وأماكن وأشخاص، تمَّ إضافة المؤثِّرات الصوتية، الفيديو، الصور، النصوص، الحركة، الموسيقى إليها، وتمَّ تصميمها عن طريق إحْدى البرمجيَّات الخاصة بتصميم القصص الرقمية. (أمين ومهني، 2021)

وتُعرَف إجرائيًّا بأنها: تحويل القصة التقليدية إلى إلكترونية، باسْتخدام الوسائط المتعدِّدة، والدمْج بين الصوت، الحركة، النص، الموسيقى؛ لتوصيل وعرْض فكرة معينة.

المهارات الحياتية هي : القدرة على حلِّ مشكلات يومية، سواء شخصية، أو اجتماعية، أو تحديات يومية، وإجراء تحسينات على نوعيَّة الحياة التي يعيشها الفرد، وهي عبارة عن المهارات التي تساعد الفرد على تعلم كيفيَّة التفاعل مع مجتمعه بفعالية، وتُحسِّن من علاقاته مع الآخرين، وتقبُّل المسؤولية (Clark & Duwe , 2015).

وتُعرَف إجرائيًّا بأنها: مجموعة من المهارات المرتبطة بالبيئة التي يعيش فيها طفل الروضة، وما يتصل بها من معارف، وقيم، واتجاهات، يتعلَّمها عن طريق القصص الرقمية، وتهدف إلى بناء شخصية الطفل؛ للتكيُّف مع بيئته المحيطة.

حدود الدِّراسة:

تقتصر الدّراسة الحالية على الحدود الآتية:

أ. **الحدود المكانية:** تمَّ إجراء الدراسة في رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة.

ب. **الحدود الزمانية:** طُبِّقت الدِّراسة في العام الدّراسي 1445هـ.

ج. **الحدود الموضوعية:** دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.

د. **الحدود البشرية:** اقتصرت الدراسة على عيِّنة من معلمات رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة.

الدراسات السابقة:

تعرض الباحثة مجموعة من الدراسات السابقة العربية والأجنبية، ذات الصلة بموضوع الدراسة، وذلك على النحو الآتي:

استهدفت دراسة العتيبي والسلمي (2023)، الكشف عن واقع القصص الرقمية، في تنمية مهارة التحدُّث، من وجْهة نظر معلمات مرحلة رياض الأطفال في مدينة الطائف، واسْتخدمت المنهج الوصفي، وتمثَّلت الأداة في استبانة، تمَّ توزيعها على عدد (30) معلمةً، تمَّ اختيارهن من معلمات رياض الأطفال في مدينة الطائف، وكشفت نتائج الدراسة عن الأثر الإيجابي للقصة الرقمية، في تنمية مهارة التحدُّث، إضافة إلى تأثيرها الإيجابي على المعلمة، من خلال اختصار الوقت والجُهْد، في إيصال المفاهيم والأفكار للأطفال، بدلًا من الطرق التقليدية.

واستهدفت دراسة المشيطي (2023)، الكشف عن دور القصة الإلكترونية، في تنمية المهارات الحياتية، من وجْهة نظر معلمات الصفوف الأولية، في محافظة القريات التابعة لمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية، واسْتخدمت المنهج الوصفي المسحي، من خلال استبانة مكوَّنة من (21) فقرةً، مُوزَّعة على (3) محاور، وهي: (تنظيم الذات، إتقان العمل، حل المشكلات)، وتكوَّنت عيِّنة الدراسة من (156) معلمةً، من معلمات الصفوف الأولية في المدارس الحكومية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود دورٍ في تنمية المهارات الحياتية أثناء التعلم، عن طريق القصة الإلكترونية، وعدم وجود فروق دالة إحصائيًّا تُعزَى لمتغيِّر (الخبرة)، لدى معلمات الصفوف الأولية.

وأجرى أليس وسنثيا (Alice & Cynthia, 2018)، دراسة استهدفت التحقُّق من تأثير القصص الاجتماعية على الامْتثال والعدوان على طفلة الروضة في لويزيانا, واسْتخدمت تصميم أساسي متعدِّد؛ لتقييم فعالية القصص الاجتماعية، من أجل زيادة السلوك المتوافق، وتقليل العدوان اللَّفظي، لدى فتاةٍ تبلغ من العمر (5) سنوات, كما اسْتخدمت القصص الاجتماعية؛ لاسْتهداف ثلاثة مواقف، بغرض تقليل السلوك غير المتوافِق، والعدوان اللَّفظي, وأظهرت النتائج وجود زيادة في السلوك المتوافِق، وانخفاض في العدوان اللَّفظي للطفلة, وبناءً على ذلك يمكن اسْتخدام القصص الاجتماعية، كمدخل منخفض التكلفة؛ لتعديل سلوكيات الأطفال.

واستهدفت دراسة أحمد (2017)، التعرف على برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتنمية قيم المواطنة ومبادىء الديمقراطية لطفل الروضة في مصر، واسْتخدمت المنهجيْن الوصفي وشبه التجريبي، وطُبِّقت الدراسة على عيِّنة تكوَّنت من (60) طفلًا وطفلةً، تراوحت أعمارهم من (5–6) سنوات، وقامت الباحثة بإعداد اختبار لقياس ذكاء الأطفال، وبرنامج لتصميم القصص الرقمية التفاعلية، ومقياس مُصوَّر إلكتروني لقيم المواطنة ومبادىء الديمقراطية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًّا، بين متوسطات القياس البَعْدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، بَعد تطبيق برنامج القصص الإلكترونية، لصالح المجموعة التجريبية.

بينما استهدفت دراسة الدراعين وعبابنة (2022)، التعرف على أثر القصص الرقمية، في تنمية مهارات الاستماع، لدى أطفال الروضة في الأردن، واسْتخدمت المنهج شبه التجريبي، وتمَّ اختيار عيِّنة مكوَّنة من (70) طفلًا وطفلةً، حيث اشتملت المجموعة التجريبية على (35) طفلًا وطفلةً، وأيضًا اشتملت المجموعة الضابطة على (35) طفلًا وطفلةً، كما تمَّ إعداد قائمة بمهارات الاسْتماع لدى أطفال الروضة، ومقياس لقياس تلك المهارة، وتوصَّلت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيًّا، في تنمية مهارات الاسْتماع، لدى أطفال الروضة في الأردن، تُعزَى لطريقة التدريس، لصالح القصص الرقمية.

وأجرت محمد (2017)، دارسة استهدفت قياس فاعليَّة القصة الرقمية التفاعليَّة، في تنمية بعض مهارات الفهْم الاسْتماعي، لدى أطفال مرحلة ما قَبل المدرسة، واسْتخدمت المنهج التجريبي، وتكوَّنت عيِّنة الدراسة من (38) طفلًا، تمَّ اختيارهم بالطريقة العشوائية، من أطفال الروضة التابعة لمدرسة الإمام الشافعي الرسمية للغات بطنطا، وقامت الباحثة باسْتخدام خمس قصص رقمية تفاعليَّة، واختبار إلكتروني (قَبلي وبَعدي)؛ لقياس الفهم الاسْتماعي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين متوسطات درجات الطلاب عند مستوى (0.05)، في التطبيقيْن (القَبْلي والبَعْدي)، لاختبار الفهْم الاسْتماعي ككلٍّ، وفي كلِّ مهارةٍ على حِدَةٍ، لصالح درجات التطبيق البَعدي.

أما دراسة بريرادوفايس (Preradovic, 2016)، فقد استهدفت الكشف عن ضرورة إدْخال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، من خلال القصص الرقمية في التعليم ما قَبل المدرسي، كأساسٍ للحياة في العصر الرقمي، وكذلك معرفة أثر اسْتخدام القصص الرقمية على الأطفال في الإنجاز، بالنسبة لمناهج الرياضيات، ومهارات القراءة والكتابة على الحاسوب، في مرحلة ما قَبل المدرسة، واسْتخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتكوَّنت العيِّنة من أطفال الروضة، وتمثَّلت أداتي الدراسة في اختبار الوعْي بمهارات الكمبيوتر، واختبار تحصيلي للمفاهيم الرياضية، وتوصلت النتائج إلى أن سرْد القصص الرقمية، في مرحلة الطفولة المبكِّرة؛ يسهم في تطوير كلٍّ من مهارات الرياضيات، والقراءة والكتابة على الحاسوب، بالإضافة إلى زيادة دافعيَّة الأطفال نحْو التعلم.

منهجيَّة الدِّراسة وإجراءاتها:

منهج الدِّراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على اسْتخدام المنهج الوصفي؛ لمناسبته لموضوع الدراسة، ويُعرِّف عبيدات وآخرون (2016، 181)، المنهج الوصفي بأنه: ذلك "المنهج الذي يقوم بوصْف الظاهرة، وجمْع المعلومات والبيانات عنها، وتنظيمها، وتصنيفها، والتعبير عنها تعبيرًا كيفيًّا أو كميًّا.

مجتمع الدِّراسة:

عرف عبيدات وآخرون (2016، 96)، مجتمع الدراسة بأنه: "جميع الأفراد أو الأشخاص الذين يكونون موْضع مشكلة الدراسة".

وقد تكوَّن مجتمع الدراسة من جميع معلمات رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة في المملكة العربية السعودية، للعام الدراسي 1445هـ، والبالغ عددهن (507) معلمات.

عيِّنة الدراسة:

اسْتخدمت الدراسة أسلوب العيِّنة المُيسَّرة (المُتاحَة)، حيث تمَّ عمل رابط إلكتروني، وتعميمه على الفئة المُستهدَفة، وقد بلغ عدد المستجيبات للاستبانة من المعلمات (265) معلمةً، وبنسبة مئوية بلغت (52.27%) من المجموع الكلي لمجتمع الدراسة، ويُبيِّن الجدول **(1)** توزيع أفراد عيِّنة الدراسة، وفقًا لمتغيِّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).

جدول (1) التكرارات والنسب المئوية لتوزيع أفراد عيِّنة الدراسة وفقًا للمتغيِّرات

المتغيِّر	الفئة	العدد	النسبة المئوية
المؤهل العلمي	بكالوريوس	198	%74.72
	دراسات عليا	67	%25.28
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	43	%16.23
	من 5 –10 سنوات	91	%34.34
	أكثر من 10 سنوات	131	%49.43

أداة الدِّراسة:

اسْتخدمت الدراسة الاستبانة كأداةٍ لجمع البيانات من أفراد العيِّنة؛ لملاءمتها لأهداف الدراسة، ومنهجها، وذلك بعد الرجوع إلى الدراسات السابقة والأدبيات ذات العلاقة بموضوع الدراسة.

صِدْق أداة الدراسة:

استخدمت الدراسة نوعين من أنواع الصدق، وهما:

- **الصدق الظاهري (صدق المحكِّمين):**

تم التحقُّق من صِدْق الاستبانة، من خلال عرْضها على عددٍ من أعضاء هيئة التدريس، من أصحاب الخبرة والاختصاص، وبلغ عددهم (10) محكِّمين، وقد تمَّ الأخْذ بتوجيهاتهم ومقترَحاتهم، من إضافة فقرات جديدة، وحذف أو تعديل الفقرات غير المناسِبة، والتأكُّد من مدى مناسَبة الفقرات للمحور الذي تنتمي إليه، ووضوح الصياغة وسلامة اللغة، وفي ضوء هذه التوجيهات قامت الباحثة بالإضافة، والحذف، والتعديل؛ لتصبح الأداة بصورتها النهائية، وبناءً عليه تكوَّنت أداة الدراسة (الاستبانة)، في صورتها النهائية من قسمين:

- القسم الأول: بيانات أوليَّة للمستجيب، شملت متغيِّري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).
- القسم الثاني: دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة، وتكوَّن من (33) عبارةً، مُوزَّعةً على أربعة مجالات، وذلك على النحو الآتي:
  - المجال الأول: مهارة الاستقلالية، واشتمل على (9) عبارات.
  - المجال الثاني: مهارة التواصل الاجتماعي، واشتمل على (8) عبارات.
  - المجال الثالث: مهارة حلِّ المشكلات، واشتمل على (8) عبارات.
  - المجال الرابع: مهارة اتِّخاذ القرار، واشتمل على (8) عبارات.

كما تمَّ استخدام مقياس ليكرت الثلاثي، المتدرِّج وفْق المستويات، درجة مرتفعة (3)، درجة متوسطة (2)، درجة منخفضة (1)، وتحديد المدى من خلال العلاقة: المدى = (أكبر قيمة – أصغر قيمة) =2، وعليه تمَّ تحديد طول الفترة كالآتي: (المدى) ÷ 3 أي: 2 ÷ 3 = 0.66، والجدول الآتي يوضح وصْف درجة الأهمية:

جدول (2) توزيع الفئات وفْق التدرُّج المُستخدَم في أداة البحث

فترة قيمة المتوسط	وصف درجة الأهمية
أصغر من 1.66 الى 1.00	منخفضة
أصغر من 2.33 الى 1.67	متوسطة
أصغر من 3.00 الى 2.33	مرتفعة

- **صِدْق الاتِّساق الداخلي:**

تمَّ حساب الاتِّساق الداخلي لعبارات الاستبانة، من خلال حساب بيانات العيِّنة الاستطلاعية، من خارج عيِّنة الدراسة، بهدف التحقُّق من مدى ارتباط فقرات الأداة بالمجال التابعة له، وكذلك التحقُّق من ارتباط مجالات الاستبانة، بالدرجة الكلية للأداة نفسها، وذلك على النحْو الآتي:

أولًا: صِدْق الاتِّساق الداخلي لعبارات الاستبانة:

تمَّ حساب معاملات ارتباط بيرسون؛ لفحْص ارتباط عبارات الاستبانة، بالمحاور التي تنتمي إليها؛ للتأكُّد من الاتِّساق الداخلي، ويوضح الجدول (3) نتائج معامل الارتباط:

جدول (3) معاملات ارتباط بيرسون بين كلِّ عبارة من عبارات الاستبانة ودرجة المجال التابعة له

دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة							
مهارة الاستقلالية		مهارة التواصل الاجتماعي		مهارة حلِّ المشكلات		مهارة اتِّخاذ القرار	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
(1	**0.680	(1	**0.525	(1	**0.684	(1	**0.859
(2	**0.714	(2	**0.669	(2	**0.678	(2	**0.928
(3	**0.789	(3	**0.770	(3	**0.562	(3	**0.815

(4	**0.532	(4	**0.719	(4	**0.798	(4	**0.448
(5	**0.785	(5	**0.843	(5	**0.721	(5	**0.591
(6	**0.769	(6	**0.759	(6	**0.528	(6	**0.567
(7	**0.850	(7	**0.726	(7	**0.726	(7	**0.665
(8	**0.819	(8	**0.441	(8	**0.441	(8	**0.850
(9	**0.732						

** دالة عند مستوى دلالة ($\propto \leq 0.01$) . * دالة عند مستوى دلالة ($\propto \leq 0.05$).

يتضح من الجدول السابق، أن جميع معاملات الارتباط لعبارات الاستبانة، مع المجال الذي تنتمي إليه؛ كانت دالة إحصائيًّا في جميع المجالات، عند مستوى دلالة ($\propto \leq 0.01$)، مما يدلُّ على أنها على درجةٍ عاليةٍ من الاتِّساق والتجانس، في ارتباطها بالمجال الرئيس الذي تنتمي إليه في الاستبانة.

ثانيًا: صِدْق الاتِّساق الداخلي لمجالات الاستبانة:

وذلك بحساب معامل الارتباط بين درجة كلّ مجالٍ من مجالات الاستبانة، والدرجة الكلية للاستبانة ككل، والجدول (4) يوضح نتائج الاتِّساق الداخلي:

جدول (4) معاملات ارتباط بيرسون لمجالات الاستبانة ككل

التحديات التي تواجه معلمات الرياضيات في تنمية الثقافة العدديَّة لدى طلاب الطفولة المبكِّرة			
م	مجالات الاستبانة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	مهارة الاستقلاليَّة	**0.807	دالة عند (0.01)
2	مهارة التواصل الاجتماعي	**0.768	دالة عند (0.01)
3	مهارة حلِّ المشكلات	**0.718	دالة عند (0.01)
4	مهارة اتِّخاذ القرار	**0.875	دالة عند (0.01)

ثبات الأداة:

من أجل التأكُّد من صحَّة وثبات المقياس المُستخدَم في إجراء الدراسة؛ تمَّ اسْتخدام معادلة ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha على عيِّنة الدراسة، وذلك لمعرفة مُعامِل ثبات الاتِّساق الداخلي، لكلِّ محور من محاور أداة الدراسة، والجدول (5) يوضح ذلك:

جدول (5) قيمة معامل الثبات (ألفا كرنباخ) لكلِّ مهارةٍ من مهارات أداة الدراسة

المجالات	قيمة ألفا كرونباخ
مهارة الاستقلاليَّة	0.94
مهارة التواصل الاجتماعي	0.97
مهارة حلِّ المشكلات	0.95
مهارة اتخاذ القرار	0.90
المهارات الحياتيَّة ككل	0.96

يتبيَّن من جدول (5)، أن قيم معاملات الثبات لجميع مجالات الأداة تراوحت بين (0.90 – 0.97)، كما بلغت قيمته للأداة ككل (0.96)، وهي قيم مرتفعة ومقبولة وكافية لإجراء الدراسة، مما يدلُّ على أن الأداة تتمتَّع بثباتٍ عالٍ.

الأساليب الإحصائيَّة المُستخدَمة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة؛ تمَّ إجراء المعالجات الإحصائية، باسْتخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وذلك على النحو الآتي:

- للإجابة عن الأسئلة؛ تمَّ اسْتخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
- للتحقُّق من صِدْق الاتِّساق الداخلي لفقرات الاستبانة؛ تمَّ اسْتخراج معامل ارتباط بيرسون (Person Correlation Coefficient)، بين الاستجابة على الفقرة ودرجة المجال، ثمَّ الدرجة الكلية للمقياس.
- للتحقُّق من ثبات أداة الدراسة؛ تمَّ اسْتخدام معامل ألفا كرونباخ (Alpha Cronbach).
- تمَّ اسْتخدام اختبار (ت) T test لعيِّنتين مستقلَّتين، واختبار تحليل التباين الأحادي (ف) (One Way ANOVA)؛ للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد عيِّنة الدراسة، تبعًا لمتغيري: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).

عرْض نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

يتضمَّن هذا الجزء عرْضًا لنتائج الدراسة وفقاً لأسئلتها، وذلك كما يأتي:

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الرئيس للدراسة ونصُّه: ما دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ اسْتخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتبة، لتقديرات عيِّنة الدراسة، حوْل دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظر المعلمات، والجدول (6) يوضح ذلك:

جدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات أفراد عيِّنة الدراسة لدور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتيَّة لطفل الروضة

الرتبة	الرقم	المهارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	4	مهارة اتِّخاذ القرار	2.74	1.03	مرتفعة
2	2	مهارة التواصل الاجتماعي	2.71	1.02	مرتفعة
3	3	مهارة حلِّ المشكلات	2.70	1.05	مرتفعة
4	1	مهارة الاستقلالية	2.65	.966	متوسطة
الدرجة الكلية للاستبانة ككل			2.70	1.02	مرتفعة

يتضح من الجدول (6)، أن الدرجة الكلية لدور القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، جاءت بدرجة (مرتفعة)، وبمتوسط حسابي (2.70)، وبانحراف معياري (1.02)، وقد يُعزَى ذلك إلى وعْي معلمات رياض الأطفال بأهمية القصص الرقمية، ودورها في تمكين المتعلمين من أداء المهام، واكتساب المعرفة بأسلوبٍ مُشوِّقٍ وجذَّابٍ، يناسب اهتماماتهم وميولهم، وتتَّفق هذه النتيجة مع دراسة العتيبي والسلمي (2023)، والتي أظهرت نتائجها وجود أثرٍ إيجابي للقصة الرقمية في

تنمية مهارة التحدُّث، وكذلك وجود أثرها الإيجابي في إيصال المفاهيم والأفكار للأطفال، بدلًا من الطرق التقليدية، وكذلك دراسة بريرادوفايس (Preradovic, 2016)، والتي أظهرت نتائجها أن سرْد القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكِّرة، يُسهم في زيادة دافعيَّة الأطفال، نحو تعلُّم الكثير من المهارات السلوكية الحياتيَّة، وقد جاء المحور الرابع: "مهارة اتخاذ القرار"، في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (74.2)، وانحراف معياري (1.03)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وجاء المحور الثاني: "مهارات التواصل الاجتماعي"، في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.71)، وانحراف معياري (1.02)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وحصل المحور الثالث: "مهارة حلِّ المشكلات"، على المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي (2.70)، وانحراف معياري (1.05)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، بينما جاء المحور الأول: "مهارة الاستقلالية"، في المرتبة الرابعة والأخيرة، بمتوسط حسابي (2.65)، وانحراف معياري (0.966)، ودرجة موافقة (متوسطة).

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الفرعي الأول ونصُّه: ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستقلالية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ اسْتخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمهارة الاستقلالية، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (7) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مهارة الاستقلالية مرتبة تنازليًّا

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	2	تُسهم أحداث القصة الرقمية في تحسين إدارة أفكار وأعمال الطفل، وتُشجِّعه على تنظيم مهامه بشكلٍ فعَّالٍ.	2.79	1.07	مرتفعة
2	4	يساعد محتوى القصة الرقمية الطفلَ في الحفاظ على الهدوء والتفاعل في مواجهة الانتقادات.	2.71	1.14	مرتفعة
3	1	تُعزِّز أحداث القصة الرقمية التنظيمَ الذاتي المستقل لدى الطفل، حيث يتعلم كيف يدير سلوكه وأفكاره بفعالية.	2.70	1.22	مرتفعة
4	3	تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ على الالتزام بقوانين الفصل والسيطرة على السلوك.	2.69	1.11	مرتفعة
5	6	تُعزِّز أحداث القصة الرقمية التفاعلَ لدى الطفل من خلال مهارات إدارة الوقت المحدَّد للمهام.	2.68	1.10	مرتفعة
6	5	يُعزِّز مضمون القصة الرقمية لدى الطفل التحكمَ في ردود الفعل مع باقي الأطفال أثناء فترات الغضب.	2.61	1.10	متوسطة
7	9	تُسهم أحداث القصة الرقمية في تعزيز هدوء الطفل وسكينته.	2.58	1.13	متوسطة
8	8	يُقلِّل محتوى القصة الرقمية من توتُّر الطفل أثناء عرْضها.	2.56	1.13	متوسطة
9	7	تُساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ في تعديل سلوكه للأحسن من خلال أبطالها، مع دعْمه بالثناء والمدْح، فيحاكيها ويُقلِّدها.	2.50	1.16	متوسطة

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
		مهارة الاستقلالية ككل	2.65	0.966	متوسطة

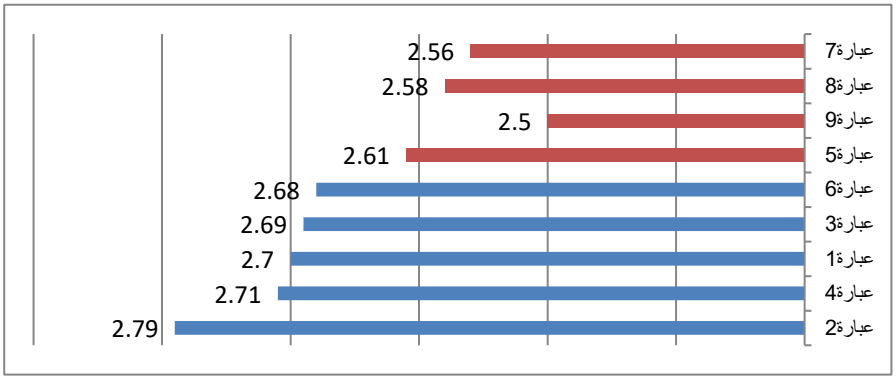
يُظهر الجدول (7)، أن المتوسط العام للمحور الأول: (دور القصص الرقمية في تنمية مهارة الاستقلالية لدى أطفال الروضة)، جاء بدرجة (متوسطة)، وبمتوسط حسابي (2.65)، وانحراف معياري (0.966)، وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي، وهي الفئة التي تشير إلى مستوى أهمية بدرجة (متوسطة).

وعلى مستوى كلِّ فقرةٍ من فقرات الاستبانة؛ فقد امتدَّت درجة الموافقة عليها ما بين (مرتفعة)، (متوسطة)، ويتضح ذلك من خلال عرْض النتائج المُفصِّلة لهذا المحور كما يأتي:

أولًا: تراوحت قيم المتوسطات الحسابية لعبارات الاستبانة ما بين (2.50–2.79)، وانحرافات معيارية محصورة بين (1.10–1.16)، ممَّا يعني أن الاسْتجابات كان تشتُّتها متفاوت عن المتوسط.

- جاءت (5) عبارات من المحور الأول بدرجة موافقة (مرتفعة)، حيث جاءت العبارة (2) "تُسهم أحداث القصة الرقمية في تحسين إدارة أفكار وأعمال الطفل، وتُشجِّعه على تنظيم مهامه بشكلٍ فعَّالٍ"، في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (2.79)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثم جاءت العبارة (4) "يساعد محتوى القصة الرقمية الطفلَ في الحفاظ على الهدوء والتفاعل في مواجهة الانتقادات"، في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.71)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ تلتها العبارة (1) "تُعزِّز أحداث القصة الرقمية التنظيمَ الذاتي المستقل لدى الطفل، حيث يتعلم كيف يدير سلوكه وأفكاره بفعالية"، بمتوسط حسابي (2.70)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ العبارة (3) "تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ على الالتزام بقوانين الفصل والسيطرة على السلوك"، بمتوسط حسابي (2.69)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ العبارة (6) "تُعزِّز أحداث القصة الرقمية التفاعلَ لدى الطفل من خلال مهارات إدارة الوقت المحدَّد للمهام"، بمتوسط حسابي (2.68)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وهو ما يعكس درجة توظيف عالية، من قِبَل معلمات رياض الأطفال.
- جاءت (4) عبارات من المحور الأول بدرجة موافقة (متوسطة)، حيث جاءت العبارة (5) "يُعزِّز مضمون القصة الرقمية لدى الطفل التحكُّمَ في ردود الفعل مع باقي الأطفال أثناء فترات الغضب"، في المرتبة السادسة، بمتوسط حسابي (2.61)، ودرجة موافقة (متوسطة)، تلتها العبارة (9) "تُسهم أحداث القصة الرقمية في تعزيز هدوء الطفل وسكينته"، في المرتبة السابعة، بمتوسط حسابي (3.58)، ودرجة موافقة (متوسطة)، تلتها العبارة (8) "يُقلِّل محتوى القصة الرقمية من توتُّر الطفل أثناء عرْضها"، في المرتبة الثامنة، بمتوسط حسابي (2.56)، ودرجة موافقة (متوسطة)، بينما جاءت العبارة (7) "تُساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ في تعديل سلوكه للأحسن من خلال أبطالها، مع دعمه بالثناء والمدْح، فيحاكيها ويُقلِّدها"، في المرتبة التاسعة والأخيرة، بمتوسط حسابي (2.50)، ودرجة موافقة (متوسطة).

والشكل (1) يوضح التفاوت بين معلمات رياض الأطفال، في توظيف القصص الرقمية، في تنمية مهارة الاستقلالية، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظرهم.



ثانيًا: ترى الباحثة أن هذه النتيجة قد ترجع إلى أن المعلمات يرين أن القصص الرقمية تؤدي دورًا كبيرًا، في تنمية مهارة الاستقلالية، لدى أطفال الروضة، وهذا يظهر بشكلٍ واضحٍ من وجهة نظر المعلمات، حيث تشير العديد منهن إلى أن اسْتخدام القصص الرقمية، يُعزِّز قدرةَ الطفل على التحكُّم في تعلمه، واسْتكشاف العالم مِن حوله، بشكلٍ أكثر استقلالية، إذ توفِّر القصص الرقمية للأطفال فرصةً لاختيار القصص، التي تعكس اهتماماتهم الشخصية، وتلبِّي توقُّعاتهم، وهذا يتوافق مع دراسة المشيطي (2023)، والتي أظهرت نتائجها وجود دورٍ في تنمية المهارات الحياتية أثناء التعلم، عن طريق القصة الإلكترونية، ودراسة حسين (2020)، التي أشارت إلى ضرورة تنمية المهارات الحياتية لدى الأطفال؛ لكونها من متطلَّبات الحياة المعاصرة.

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الفرعي الثاني ونصُّه: ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ اسْتخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمهارة التواصل الاجتماعي، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (8) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مهارة التواصل الاجتماعي مرتبة تنازليًّا

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	12	تساعد أحداث القصة الرقمية على تنمية حوَّاس الأطفال المختلفة في المواقف الحياتية.	2.93	1.13	مرتفعة
2	15	يُعدُّ التفاعل مع أحداث القصة الرقمية فرصةً للطفل لتعلم قواعد الاتصال الاجتماعي والأخلاقيات التي يجب أن يتَّبعها أثناء التفاعل مع الآخرين.	2.87	1.09	مرتفعة
3	11	تنمِّي أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على التعبير اللَّفظي عن أفكاره ووجهات نظره بطلاقة.	2.70	1.03	مرتفعة
4	10	يفيد محتوى القصة الرقمية مشاركةَ الطفل في المهام والأنشطة العملية بفاعلية.	2.67	1.06	متوسطة
5	13	تمنح أحداث القصة الرقمية الطفلَ فرصًا لتبادل الحوار مع زملائه للوصول إلى حلول مُشترَكة.	2.67	1.09	متوسطة

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
6	14	تُسهم أحداث القصة الرقمية في توجيه السلوك الاجتماعي للطفل، من خلال تحقيق التعاون والمشارَكة بينه وبين باقي الأطفال.	2.66	1.17	متوسطة
7	17	تُسهم أحداث القصة الرقمية في تنمية مهارات التحفيز الاجتماعي للطفل، حيث يمكنه أن يستوحي من تفاعلات الشخصيات تعزيز التفاعل الإيجابي مع مَن حوله.	2.61	1.18	متوسطة
8	16	تُعزِّز أحداث القصة الرقمية لدى الطفل مفهومَ الانفتاح والاحترام للآراء المختلفة، ممَّا يقوِّي قدرةَ الطفل على التعامل مع تنوُّع مُتغيِّرات الحياة الاجتماعية.	2.54	1.15	متوسطة
مهارة التواصل الاجتماعي ككل			2.71	1.02	مرتفعة

يُظهر الجدول (8)، أن المتوسط العام للمحور الثاني: (دور القصص الرقمية في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي لدى أطفال الروضة)، جاء بدرجة (مرتفعة)، وبمتوسط حسابي (2.71)، وانحراف معياري (1.02)، وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الثلاثي، وهي الفئة التي تشير إلى مستوى أهمية بدرجة (مرتفعة).

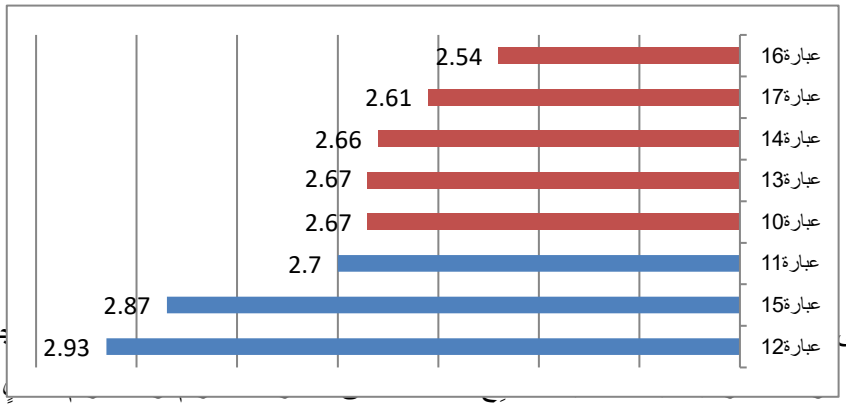
وعلى مستوى كلِّ فقرةٍ من فقرات الاستبانة؛ فقد امتدَّت درجة الموافقة عليها ما بين (مرتفعة)، (متوسطة)، ويتضح ذلك من خلال عرْض النتائج المُفصِّلة لهذا المحور كما يأتي:

أولًا: تراوحت قيم المتوسطات الحسابية لعبارات الاستبانة ما بين (2.54–2.93)، وانحرافات معيارية محصورة بين (1.03–1.18)، ممَّا يعني أن الاستجابات كان تشتُّتها متقارب عن المتوسط.

- جاءت (3) عبارات من المحور الثاني بدرجة موافقة (مرتفعة)، حيث جاءت العبارة (12) "تساعد أحداث القصة الرقمية على تنمية حوَّاس الأطفال المختلفة في المواقف الحياتية" في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (2.93)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ جاءت العبارة رقم (15) "يُعدُّ التفاعل مع أحداث القصة الرقمية فرصةً للطفل لتعلم قواعد الاتصال الاجتماعي والأخلاقيات التي يجب أن يتبعها أثناء التفاعل مع الآخرين"، في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.87)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثم تلتها العبارة (11) "تنمِّي أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على التعبير اللَّفظي عن أفكاره ووجهات نظره بطلاقة"، في المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي (2.70)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وهو ما يعكس درجة توظيف عالية من قِبَل معلمات رياض الأطفال.

جاءت (5) عبارات من المحور الثاني بدرجة موافقة (متوسطة)، حيث جاءت العبارة (10) "يفيد محتوى القصة الرقمية مشاركةَ الطفل في المهام والأنشطة العملية بفاعلية"، في المرتبة الرابعة، بمتوسط حسابي (2.67)، ودرجة موافقة (متوسطة)، تلتها العبارة (9) "تمنح أحداث القصة الرقمية الطفلَ فرصًا لتبادل الحوار مع زملائه للوصول إلى حلول مُشترَكة"، في المرتبة الخامسة، بمتوسط حسابي (2.67)، ودرجة موافقة (متوسطة)، ثمَّ تلتها العبارة (14) "تُسهم أحداث القصة الرقمية في توجيه السلوك الاجتماعي للطفل، من خلال تحقيق التعاون والمشارَكة بينه وبين باقي الأطفال"، في المرتبة السادسة، بمتوسط حسابي (2.66)، ودرجة موافقة (متوسطة)، ثمَّ تلتها العبارة (17) "تُسهم أحداث القصة الرقمية في تنمية مهارات التحفيز الاجتماعي للطفل، حيث يمكنه أن يستوحي من تفاعلات الشخصيات تعزيز التفاعل الإيجابي مع مَن حوله"، في المرتبة السابعة، بمتوسط حسابي (2.61)، ودرجة موافقة (متوسطة)، بينما جاءت العبارة

(16) "تُعزِّز أحداث القصة الرقمية لدى الطفل مفهومَ الانفتاح والاحترام للآراء المختلفة، مما يقوّي قدرةَ الطفل على التعامل مع تنوُّع مُتغيِّرات الحياه الاجتماعية"، في المرتبة الثامنة والأخيرة، بمتوسط حسابي (2.54)، ودرجة موافقة (متوسطة)، والشكل (2) يوضح التفاوت بين معلمات رياض الأطفال، في توظيف القصص الرقمية، في تنمية مهارة التواصل الاجتماعي، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظرهن.



ثانيًا: تعزو الباحثة هذا الارتفاع إلى [illegible] جتماعي، لدى أطفال الروضة، كما يوفِّر اسْتخدام [illegible] مباشرٍ، ممَّا يسهم في تنمية قدراتهم على التواصل بفعالية وفهْم العواطف، ممَّا يُعزِّز التعاون والفهْم المتبادَل، ويسهم في تطوير مهارات التواصل الاجتماعي لديهم، ويتَّفق ذلك مع دراسة السليمان (2022)، التي أشارت إلى ضرورة الاهتمام بتنمية المهارات الحياتيَّة للأطفال، وكذلك دراسة المشيطي (2023)، والتي أظهرت نتائجها وجود دورٍ فاعلٍ للقصص الإلكترونية، في تنمية المهارات الحياتية أثناء التعلم.

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الفرعي الثالث ونصُّه: ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة حلِّ المشكلات لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ اسْتخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمهارة حلِّ المشكلات، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (9) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مهارة حلِّ المشكلات مرتبة تنازليًّا

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	23	تُثْري القصة الرقمية خبرات الطفل من خلال تقديم تحديات ومواقف جديدة.	2.90	1.02	مرتفعة
2	25	تُعزِّز أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على تحليل المشكلات وتقسيمها إلى أجزاء صغيرة، ممَّا يجعل عملية الحلِّ أكثر فهمًا وإدارة.	2.85	1.10	مرتفعة
3	18	تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ على تحديد المشكلة وفهْم جوانبها.	2.81	1.07	مرتفعة
4	20	تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ في تقديم حلول للمشكلات التي تواجهه بطريقة صحيحة ومقبولة اجتماعيًّا.	2.71	1.20	مرتفعة

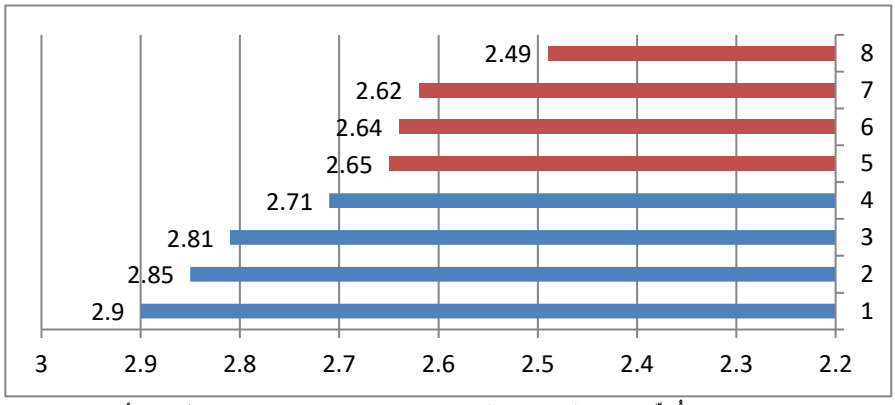
الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
5	22	تعرض القصة الرقمية للطفل سلوكيات مختلفة لحلِّ المشكلات، ممَّا يُنمِّي قدرته على الاختيار الصحيح للحل.	2.65	1.13	متوسطة
6	19	تُشجِّع أحداث القصة الرقمية الطفلَ على حلِّ المشكلات في الوقت والطريقة المناسبين.	2.64	1.05	متوسطة
7	21	تُمكِّن أحداث القصة الرقمية الطفلَ من حلِّ المشكلات التي يواجهها في حياته اليومية.	2.62	1.13	متوسطة
8	24	تُقدم أحداث القصة الرقمية للطفل طرقًا متنوِّعة لحلِّ المشكلات، ممَّا يوسّع آفاق تفكيره.	2.49	1.16	متوسطة
مهارة حل المشكلات ككل			2.70	1.05	مرتفعة

يُظهر الجدول (9)، أن المتوسط العام للمحور الثالث: (دور القصص الرقمية في تنمية مهارة حلِّ المشكلات لدى أطفال الروضة)، جاء بدرجة مرتفعة، وبمتوسط حسابي (2.70)، وعلى مستوى كلِّ فقرةٍ من فقرات الاستبانة؛ فقد امتدَّت درجة الموافقة عليها ما بين (مرتفعة)، (متوسطة)، ويتضح ذلك من خلال عرْض النتائج المُفصّلة لهذا المحور كما يأتي:

أولًا: تراوحت قيم المتوسطات الحسابية لعبارات الاستبانة ما بين (2.49–90.2)، وانحرافات معيارية محصورة بين (1.02–1.20)، ممَّا يعني أن الاستجابات كان تشتُّتها متقاربٌ عن المتوسط.

- جاءت (4) عبارات من المحور الثالث بدرجة موافقة (مرتفعة)، حيث جاءت العبارة (23) "تُثْري القصة الرقمية خبراتَ الطفل من خلال تقديم تحديات ومواقف جديدة"، في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (2.90)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ جاءت العبارة (25) "تُعزِّز أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على تحليل المشكلات وتقسيمها إلى أجزاء صغيرة، ممَّا يجعل عملية الحلِّ أكثر فهْمًا وإدارة "، في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.85)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ تلتها العبارة (18) "تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ على تحديد المشكلة وفهْم جوانبها"، بمتوسط حسابي (2.81)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ تلتها العبارة (20) "تساعد أحداث القصة الرقمية الطفلَ في تقديم حلول للمشكلات التي تواجهه بطريقة صحيحة ومقبولة اجتماعيًّا"، بمتوسط حسابي (2.71)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وهو ما يعكس درجة توظيف عالية من قِبَل المعلمات.
- جاءت (4) عبارات من المحور الثالث بدرجة موافقة (متوسطة)، وبمتوسطات حسابية تراوحت بين (2.49–2.65)، حيث جاءت العبارة (22) "تعرض القصة الرقمية للطفل سلوكيات مختلفة لحلِّ المشكلات ممَّا ينمِّي قدرته على الاختيار الصحيح للحل"، في المرتبة الخامسة، بمتوسط حسابي (2.65)، ودرجة موافقة (متوسطة)، تلتها العبارة (19) "تُشجِّع أحداث القصة الرقمية الطفلَ على حلِّ المشكلات في الوقت والطريقة المناسبين"، في المرتبة السادسة، بمتوسط حسابي (2.64)، ودرجة موافقة (متوسطة)، ثمَّ تلتها العبارة (21) "تُمكِّن أحداث القصة الرقمية الطفلَ من حلِّ المشكلات التي يواجهها في حياته اليومية"، بمتوسط حسابي (2.62)، ودرجة موافقة (متوسطة)، ثمَّ تلتها العبارة (24) "تُقدم أحداث القصة الرقمية للطفل طرقًا متنوِّعة لحلِّ المشكلات، ممَّا يوسّع آفاق تفكيره"، بمتوسط حسابي (2.58)، ودرجة موافقة (متوسطة)، وفي المرتبة التاسعة والاخيرة بينما جاءت العبارة (24) " تُقدم أحداث

القصة الرقمية للطفل طرقًا متنوّعة لحلِّ المشكلات، ممَّا يوسّع آفاق تفكيره." بمتوسط حسابي (2.49) ودرجة موافقة (متوسطة)، والشكل (3) يوضح التفاوت بين معلمات رياض الأطفال في توظيف القصص الرقمية، من أجل تنمية مهارة حلِّ المشكلات، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظرهن.



ثانيًا: تعزو الباحثة ذلك إلى أن القصص الرقمية، قد تُمكِّن المتعلم من حلِّ المشكلات التي يواجهها؛ نظرًا لتعرُّضه لتحديات ومواقف جديدة، كما أنها قد تُمكِّنه كذلك من تبادل الحوار مع زملائه، من أجل الوصول إلى حلول للمشكلات التي تواجهه، وتساعده على حلِّ المشكلات التي يتعرَّض لها في الوقت نفسه، ويتَّفق ذلك مع دراسة المشيطي (2023)، والتي أظهرت نتائجها وجود دورٍ فاعلٍ للقصص الإلكترونية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، ودراسة حسين (2020)، التي أشارت إلى ضرورة تنمية المهارات الحياتيَّة لدى الأطفال؛ لكونها من متطلَّبات الحياة المعاصرة.

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الفرعي الرابع ونصُّه: ما دور القصص الرقمية في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمهارة اتِّخاذ القرار، والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (10) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مهارة اتخاذ القرار مرتبة تنازليًّا

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	30	تُقدم أحداث القصة الرقمية تحديات متنوّعة تتيح للطفل الاستفادة من تفاعله مع الشخصيات واتِّخاذ قرارات تؤثِّر في تطوُّر الحبْكة.	2.92	1.02	مرتفعة
2	27	يتعلم الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة اتِّخاذ قرارات منطقيَّة.	2.88	1.13	مرتفعة
3	32	تُظهر أحداث القصة الرقمية للطفل ردودَ أفعال الشخصيات، من خلال التفكير في تبنِّي قرارات مدروسة، تعكس تفهُّمَه للنتائج المحتمَلة.	2.85	1.05	مرتفعة
4	31	يكتسب الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة تقييم الخيارات المتاحة، واختيار البديل الذي يتناسب مع السياق والأهداف.	2.70	1.18	مرتفعة

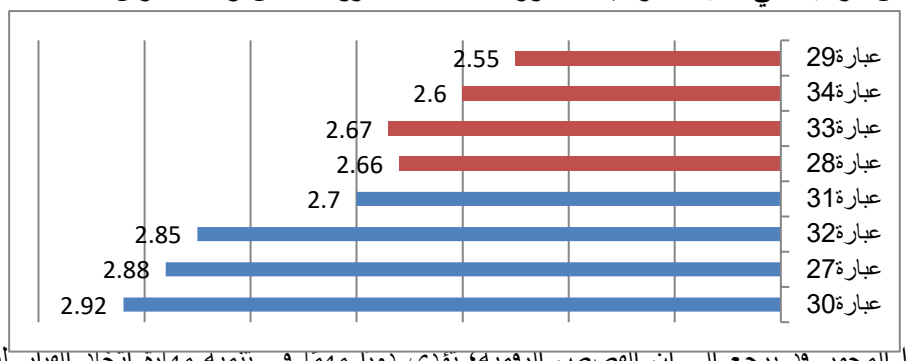
الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
6	28	يتعلم الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة اتِّخاذ قرارات في النتائج المتوقَّعة لكلِّ خيارٍ.	2.66	1.10	مرتفعة
5	33	تُسهم أحداث القصة الرقمية في تنمية روح القيادة لدى الطفل، حيث يتعلم كيف يتحمَّل المسؤولية في اتِّخاذ القرار بشكلٍ مستقلٍ.	2.67	1.07	متوسطة
7	34	تُعزِّز أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على التفاعل مع الصعاب، والتدرُّج في اتِّخاذ القرارات المناسِبة بثقةٍ وثباتٍ.	2.60	1.15	متوسطة
8	29	تُشجِّع أحداث القصة الرقمية تطويرَ مهارات الطفل أثناء مواجهة أشخاصٍ، يتطلَّب الموقف معهم اتِّخاذ قرارٍ للمُضيِّ قُدُمًا.	2.55	1.13	متوسطة
مهارة اتخاذ القرارات ككل			2.74	1.03	مرتفعة

يُظهر الجدول (10)، أن المتوسط العام للمحور الرابع: (دور القصص الرقمية في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار لدى أطفال الروضة) جاء بدرجة (مرتفعة)، وبمتوسط حسابي (2.74)، وعلى مستوى كلِّ فقرةٍ من فقرات الاستبانة؛ فقد امتدَّت درجة الموافقة عليها ما بين (مرتفعة)، (متوسطة)، ويتضح ذلك من خلال عرْض النتائج المُفصَّلة لهذا المحور كما يأتي:

أولًا: تراوحت قيم المتوسطات الحسابية لعبارات الاستبانة ما بين (2.92–2.55)، وانحرافات معيارية محصورة بين (1.02–1.18)، ممَّا يعني أن الاستجابات كان تشتُّتها متقاربٌ عن المتوسط.

- جاءت (4) عبارات من المحور الرابع بدرجة موافقة (مرتفعة)، حيث جاءت العبارة (30) "تُقدم أحداث القصة الرقمية تحديات متنوِّعة تتيح للطفل الاستفادة من تفاعله مع الشخصيات واتِّخاذ قرارات تؤثِّر في تطوُّر الحبْكة" في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (2.92)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ جاءت العبارة (27) "يتعلم الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة اتِّخاذ قرارات منطقيَّة" في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.88)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ تلتها العبارة (32) "تُظهر أحداث القصة الرقمية للطفل ردودَ أفعال الشخصيات، من خلال التفكير في تبنِّي قرارات مدروسة، تعكس تفهُّمَه للنتائج المحتمَلة"، بمتوسط حسابي (2.85)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، ثمَّ تلتها العبارة (31) "يكتسب الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة تقييم الخيارات المتاحة، واختيار البديل الذي يتناسب مع السياق والأهداف"، بمتوسط حسابي (2.70)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وهو ما يعكس درجة توظيف عالية من قِبَل المعلمات لهذه المهارة .
- جاءت (4) عبارات من المحور الرابع بدرجة موافقة (متوسطة)، وبمتوسطات حسابية تراوحت بين (2.67–2.55)، حيث جاءت العبارة (33) " تُسهم أحداث القصة الرقمية في تنمية روح القيادة لدى الطفل، حيث يتعلم كيف يتحمَّل المسؤولية في اتِّخاذ القرار بشكلٍ مستقلٍ"، في المرتبة الخامسة، بمتوسط حسابي (2.67)، ودرجة موافقة (متوسطة)، تلتها العبارة (28) "يتعلم الطفل من أحداث القصة الرقمية كيفيَّة اتِّخاذ قرارات في النتائج المتوقَّعة لكلِّ خيارٍ"، في المرتبة السادسة، بمتوسط حسابي (2.66)، ودرجة موافقة (متوسطة)، ثمَّ تلتها العبارة (34) "تُعزِّز أحداث القصة الرقمية من قدرة الطفل على التفاعل مع الصعاب، والتدرُّج في اتِّخاذ القرارات المناسِبة بثقةٍ وثباتٍ"، في المرتبة السابعة، بمتوسط حسابي (2.60)، ودرجة موافقة (متوسطة)، بينما جاءت العبارة (29)

" تُشجِّع أحداث القصة الرقمية تطوير مهارات الطفل أثناء مواجهة أشخاص يتطلَّب الموقف معهم اتِّخاذ قرارٍ للمُضيّ قُدُمًا"، في المرتبة الثامنة والأخيرة، بمتوسط حسابي (3.55)، ودرجة موافقة (متوسطة)، والشكل (4) يوضح التفاوت بين معلمات رياض الأطفال، في توظيف القصص الرقمية، في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظرهن.



ثانيًا: ترى الباحثة أن ارتفاع هذا المحور قد يرجع إلى أن القصص الرقمية؛ تؤدي دورًا مهمًا في تنمية مهارة اتِّخاذ القرار لدى أطفال الروضة، وفقًا لتقييم المعلمات، كما أن تفاعل الأطفال مع أحداث وخيارات القصص؛ قد يوفِّر بيئة تعلم، تُشجِّع على تطوير مهارات اتِّخاذ القرار، وتُحفِّز على التفكير النقدي، وبالتالي يُعزِّز هذا الأسلوب التفاعلي قدرتهم على اتِّخاذ قرارات مستقلة، ممَّا يُسهم في تحفيز التطوُّر الشخصي والاستقلال الذاتي، وهو ما يتفق مع دراسة حسين (2020)، ودراسة السليمان (2022)، حيث أشارت كلٌّ منهما إلى ضرورة تنمية المهارات الحياتيَّة لدى الأطفال؛ لكونها من متطلَّبات الحياة المعاصرة.

النتائج المتعلِّقة بالسؤال الثاني ونصُّه: هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، في استجابات أفراد عيّنة الدراسة، حوْل دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة، تُعزَى لمتغيّري (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة)؟

أولًا: الفروق تبعًا لمتغيّر المؤهل العلمي:

للإجابة عن هذا السؤال؛ تمَّ حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لاستجابات عيّنة الدراسة، وللكشف عن الفروق بين متوسطات استجابات عيّنة الدراسة تبعًا لمتغيّر (المؤهل العلمي)؛ استُخدم اختبار (ت) T test لعيّنتين مستقلَّتين (Independent Samples T-Test)، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول الآتي:

جدول (11) نتائج اختبار (ت) T test للفروق بين متوسطات عيّنة الدراسة وفْقا للمؤهل العلمي

المجالات	المؤهل	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	الدلالة الإحصائية
مهارة الاستقلالية	بكالوريوس	198	3.34	0.548	263	1.178	0.242 * غير دالة
	دراسات عليا	67	3.55	0.618			
مهارة التواصل الاجتماعي	بكالوريوس	198	3.43	0.573	263	1.944	0.255 * غير دالة
	دراسات عليا	67	3.38	0.565			
مهارة حلِّ المشكلات	بكالوريوس	198	3.36	0.847	263	0.360	*0320 غير دالة
	دراسات عليا	67	3.32	0.771			

مهارة اتَّخاذ القرار	بكالوريوس	198	3.87	0.588	263		0.117
	دراسات عليا	67	3.98	0.654		1.245	* غير دالة

يَظهر من الجدول السابق، عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\propto \leq 0.05$)، بين متوسطات استجابات أفراد عيّنة الدراسة، في درجة توظيف معلمات رياض الأطفال للقصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة في جميع المجالات، تبعًا لمتغيّر (المؤهل العلمي)، وبمستويات دلالة على التوالي (0.242، 0.255، 0.320، 0.117)، وجميعها أكبر من (0.05)، ويُعزَى ذلك إلى أن المعلمات – بغضِّ النظر عن مؤهلاتهن العلمية – يتواجدن في مناخ تنظيمي مُوحَّد، كما أنهن يتشابهن في ظروف العمل، ويتَّبعن التعليمات والأوامر نفسها، الأمر الذي قد يجعلهن متساويات في الاستجابات، وهذا يتَّفق مع دراسة المشيطي (2023)، والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا، لتقديرات معلمات الصفوف الأولى، في محافظة القريات التابعة لمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية، حوْل دور القصة الإلكترونية في تنمية المهارات الحياتيَّة.

ثانيًا: الفروق تبعًا لمتغيّر سنوات الخبرة في التدريس:

للكشف عن الفروق بين المتوسطات؛ تمَّ اسْتخدام اختبار (ف) تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA)؛ لبيان دلالة الفروق بين متوسطات استجابات عيّنة الدراسة حوْل محاورها، تبعًا لمتغيّر سنوات الخبرة:

جدول (12) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات عيّنة الدراسة وفقًا لمتغيّر سنوات الخبرة

المجالات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمه ف	الدلالة الإحصائية
مهارة الاستقلالية	بين المجموعات	1.000	2	0.500	1.668	*0.194 غير دال إحصائيًّا
	داخل المجموعات	29.373	262	0.300		
	الكلي	30.373	264			
مهارة التواصل الاجتماعي	بين المجموعات	0.231	2	0.115	0.355	*0.716 غير دال إحصائيًّا
	داخل المجموعات	33.784	262	0.345		
	الكلي	34.015	264			
مهارة حلِّ المشكلات	بين المجموعات	0.608	2	0.304	1.061	*0.350 غير دال إحصائيًّا
	داخل المجموعات	28.098	262	0.287		
	الكلي	28.706	264			
مهارة اتِّخاذ القرار	بين المجموعات	0.617	2	0.308	0.262	*0.110 غير دال إحصائيًّا
	داخل المجموعات	13.367	262	0.136		
	الكلي	13.984	264			

يتضح من الجدول السابق، أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\propto \leq 0.05$)، بين متوسطات استجابات أفراد عيّنة الدراسة، في درجة توظيف معلمات رياض الأطفال للقصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، تبعًا لمتغيّر (سنوات الخبرة) في كلِّ

المجالات، وكانت دلالتها الإحصائية على التوالي (0.194، 0.716، 0.350، 0.110)، وجميعها أكبر من (0.05)، ممَّا يدلُّ على عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا، بين متوسط استجابات أفراد عيّنة الدراسة، باختلاف سنوات الخبرة.

وترى الباحثة أن هذا الأمر قد يكون بسبب تقارب خلفيَّات المعلمات، وتشابه الظروف التي تحيط بهن – رغم اختلاف سنوات الخبرة – فهن يتْبعن إدارة تعليم واحدة، وإشراف تربوي واحد، وكذلك برامج إعداد تطوير مهني متشابهة إلى حدٍّ كبيرٍ في محتواها، وهذا يتوافق مع دراسة المشيطي (2023)، والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا، لتقديرات معلمات الصفوف الأولى، حوْل دور القصة الإلكترونية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، تبعًا لمتغيّر سنوات الخبرة.

مُلخَّص النتائج:

1. أن المتوسط العام لدرجة توظيف معلمات رياض الأطفال للأنشطة اللاصفيَّة، في تنمية المهارات الحياتيَّة، لدى أطفال الروضة، من وجهة نظرهن، جاءت بدرجة (مرتفعة)، ومتوسطات حسابية تراوحت بين (2.70 – 3.00)، وهذا يدلُّ على التأثير الكبير لهذه القصص، في تنمية المهارات الحياتيَّة للأطفال.
2. جاءت متوسطات مجالات المهارات الحياتيَّة، من حيث الموافقة عليها من قِبَل المعلمات، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (2.65 – 2.74)، حيث جاءت "مهارة اتِّخاذ القرار"، في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي (74.2)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، وجاءت "مهارات التواصل الاجتماعي"، في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (2.71)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، واحتلَّت "مهارة حل المشكلات"، المرتبة الثالثة، بمتوسط حسابي (2.70)، ودرجة موافقة (مرتفعة)، بينما جاءت "مهارة الاستقلالية"، في المرتبة الرابعة والأخيرة، بمتوسط حسابي (2.65)، ودرجة (متوسطة) من حيث الموافقة عليها.
3. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، لاستجابات أفراد عيّنة الدراسة، حوْل دور القصص الرقمية، في تنمية المهارات الحياتيَّة، لدى طفل الروضة، تُعزَى لمتغيّري (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي).

التوصيات والمُقترَحات:

- توفير معلمة رياض الأطفال لقصص رقمية، تُشجِّع على التفاعل الاجتماعي، والمشارَكة الفعَّالة بين الأطفال.
- إدْماج معلمة رياض الأطفال لقصص رقمية، في تدريس الحلقة واللقاء الأخير، تتناول مواقف متنوِّعة، تحتاج إلى حلول إبداعية وتفكير نقدي، بالإضافة إلى تنظيم أنشطة مُحفِّزة، تُشجِّع الأطفال على اتِّخاذ قراراتهم، وحلِّ المشكلات بشكلٍ مستقل.
- تنظيم مكاتب التعليم لورش عمل تدريبية للمعلمات؛ لتعلُّم كيفيّة استخدام القصص الرقمية بفعالية، في تعزيز المهارات الحياتيَّة.
- دعوة إدارة رياض الأطفال أولياءَ الأمور؛ للمشاركة في جلسات قراءة القصص الرقمية مع الأطفال؛ لتعزيز التواصل والتفاعل في المنزل.
- إجراء المزيد من الدراسات والبحوث التي تخدم عالم الرقْمَنة، وبالتحديد القصص الرقمية، والرسالة التوعوية، التي تحملها لطفل الروضة، من خلال الأحداث المطروحة.

قائمة المراجع:

أولًا: المراجع العربية:

أبو العز، أنور (2017). المهارات الحياتية للطفل في ضوء المنهج التربوي النبوي: دراسة تحليلية. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أسيوط.

أحمد، سمير (2004). قصص وحكايات الأطفال وتطبيقاتها العملية، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

أحمد، هبة (2017). فاعلية برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتنمية قيم المواطنة ومبادىء الديمقراطية لطفل الروضة، رسالة دكتوراه غير منشورة. جامعة القاهرة.

أمين، نجلاء، ومهني، إيمان (2021). بيئة التعلم النقَّال عبر تطبيق النير بورد وأثرها على تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والتنوُّر الرقمي لدى طالبات الطفولة المبكرة. المجلة التربوية، 1(87)، 985-1026.

بابطين، ندى (2021). منهج مقترح لمرحلة رياض الأطفال لتنمية جوانب النمو المختلفة لدى الطفل في ضوء رؤية المملكة 2030، المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، 4(16)، 43-94.

التتري، محمد (2016). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الإسلامية، غزة.

حسين، رانيا رجب إبراهيم (2020). أثر أسلوب تقديم دعم الأداء في الجولات الافتراضية على تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة. مُسترجَع من:
https://search.mandumah.com/Record/1018446

الدراعين، خالدة، عبابنة، إيمان (2022). أثر القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع لدى أطفال الروضة في الأردن. مجلة المشكاة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العلوم الإسلامية العالمية – عمادة البحث العلمي، 9(1)، 229-260.

الدريويش، أحمد، عبد الحليم، رجاء (2017). المُستحدَثات التكنولوجية والتجديد التربوي، القاهرة : دار الفكر التربوي.

السليمان، مرام سليمان (2022). دور التعلم عن بُعْد في تنمية المهارات الحياتيَّة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، مجلة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، ع8، يونيو.

شحاتة، حسن (2013). رؤى مستقبلية في الإعداد التربوي لطفل الروضة، المؤتمر الدولي الثالث السنوي العاشر، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

عبيدات، ذوقان ، عبد الحق، كايد ، عدس، عبدالرحمن (2016). البحث العلمي (مفهومه وأدواته وأساليبه). ط16، عمان: دار الفكر.

العتيبي، أريج، السلمي، دارين (2023). واقع توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارة التحدُّث لدى مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بمدينة الطائف. مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع، 1(88)، 87-101.

علي، أماني، الخريبي، هالة (2004). المدخل إلى رياض الأطفال. الزقازيق: مكتبة الطيب.

محمد، هدى (2017). فاعلية اسْتخدام القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض مهارات الفهم الاستماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.

المشيطي، أبرار (2023). دور القصة الإلكترونية في تنمية المهارات الحياتية من وجهة نظر معلمات الصفوف الأولية. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، 6(25)، 43 – 72.

معايير التعلم المُبكِّر النمائيَّة في المملكة العربية السعودية أطفال عمر ٣ – ٦ سنوات. (2015). متاح على الرابط :

https://eduschool40.blog

مهدي، حسن (2018). التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

مهدي، حسن، درويش، عطا، الجرف، ريم (2016). فاعلية اسْتراتيجيَّة القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، 4(13)، 146-180.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Alica B and Cynthia F. D (2018) the impact of Social stories on compliance and aggression in a kindergarten aged child. Journal of Teacher Action Research. Louisiana State University. USA.

Charles Kivunja, (2015): "Unpacking the Information, Media, and Technology Skills Domain of the New Learning Paradigm", International Journal of Higher Education, v4 n1 p166-181.

Clark, V. A., & Duwe, G.)2015(. An Outcome Evaluation of a Prison-Based Life- Skills Program: The Power of People. International Journal Of Offender Therapy & Comparative Criminology, 59 (4), 384-405 .

Preradovic, N.(2016).Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia.30.P94-105.

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد خمسة وستون
تاريخ الإصدار: 2 – آذار – 2024م

www.ajsp.net

"The Role of Digital Stories in Developing the life Skills of Kindergarten Children from the point of view of Teachers"

Researcher:

Fatima Ail Mohammed Osayli

Study abstract:

The study aimed to reveal the role of digital stories in developing life skills for kindergarten children from the point of view of teachers, and to also reveal the existence of statistically significant differences in the role of digital stories in developing life skills from the point of view of teachers, attributed to the variables: (academic qualification, years of experience), The descriptive analytical method was used, by designing a questionnaire consisting of (33) items, distributed over (4) areas, and was applied to a sample of (265) kindergarten teachers in the city of Mecca in the Kingdom of Saudi Arabia. The results showed: the presence of an effect Digital stories, in developing life skills, for kindergarten children, from the point of view of teachers, to a (high) degree. The results also showed that there were no statistically significant differences, at the significance level (0.05 α≤), for the responses of the members of the study sample, regarding the role of digital stories. In developing life skills for kindergarten children, it is attributed to the variables: (academic qualification, years of experience), and in light of the previous results; The study recommended the necessity of incorporating digital stories that deal with diverse situations that require creative solutions and critical thinking, in addition to organizing stimulating activities that encourage children to make their own decisions and solve problems independently, and organizing training workshops for teachers. To learn how to use digital stories effectively to enhance life skills.

Keywords: Kindergarten teachers - Kindergarten child - Digital stories - Life skills.