فاعلية استخدام القصة الرقمية المصورة في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة

دينا أنور سعد نجم

أخصائي شئون تعليم بجامعة كفرالشيخ

أ.د. إسماعيل محمد إسماعيل حسن

أستاذ تكنولوجيا التعليم – كلية التربية – جامعة المنصورة

د. أحلام محمد السيد عبدالله

مدرس تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق

المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد الخامس– العدد الثانى – مسلسل العدد (10)– يوليو 2019

رقم الإيداع بدار الكتب 24274 لسنة 2016

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2356-8690

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jsezu.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني للمجلة E-mail JSROSE@foe.zu.edu.eg

فاعلية استخدام القصة الرقمية المصورة في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة

أ.د. إسماعيل محمد إسماعيل حسن

أستاذ تكنولوجيا التعليم – كلية التربية – جامعة المنصورة

د. أحلام محمد السيد عبدالله

مدرس تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق

دينا أنور سعد نجم

أخصائي شئون تعليم بجامعة كفرالشيخ

المقدمة :

أطفالنا كل حياتنا، وتشكّل تربية الأطفال في وقتنا الحاضر أهمية كبيرة وتحدياً للكثير من الناس، فتربية الأطفال في الصغر تسهم في تشكيل عقلية الطفل وثقافته، لذا تعد مرحلة الطفولة من أصعب المراحل التي يجب الاهتمام بها، حيث يكتسب الطفل فيها العادات والأخلاق والقيم التي يعيش عليها باقي عمره، فتترتب علي هذه المرحلة إما شخص سوى أو شخص مريض، شخص ملتزم خلقياً أو شخص غير ملتزم خلقياً.

مرحلة الطفولة هي مرحلة مهمة جداً في حد ذاتها، فكل خبرة في الحياة لها اتصال متين وعلاقة وثيقة بالطفولة، وقد كان الاعتقاد السائد بأن الطفل غير قادر علي إدراك الأحداث التى تدور من حوله واستيعابها، ولكن مع تطور العلم وثورة المعرفة والتكنولوجيا التي شملت كل جوانب الحياة فبدء التوجه إلي الاهتمام بالطفولة، حيث أدرك الإنسان أهمية مخاطبة الأطفال بلغتهم، وأسلوبهم، والتوجه إليهم أينما كانوا **(Tem & Orwing, 2003)** .

وتُعدّ السنوات الست الأولى من حياة الطفل من أخطر مراحل العمر؛ لما لها من تأثير كبير في حياته المستقبلية، ولما تتميز به من زرع القيم الاجتماعية والأخلاقية والمفاهيم العلمية **(سمية ظفر،2010، ص 11)**. وتؤكد **هاله الصمادى (2005، ص9)** على أن أهمية مرحلة الطفولة تأتى من كونها ترسخ القيم الإجتماعية، والاتجاهات، والمبادئ الرئيسية لحياتهم التى يتم إكسابها للأطفال في سن مبكر، والتى تتفق مع مبادىء المجتمع وتوجهاته، كما أنها تكسبهم العديد من العادات الجيدة مثل النظام، والنظافة، وضبط النفس، والتعبير عن الرأى وغيرها.

ومن أجل ترسيخ تلك القيم يجب استخدام الوسائل الحديثة المنتشرة في العملية التعليمية فقد أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور جيل جديد من القصص وهو القصص

الرقمية، والتي تدمج التقنيات القائمة على الحاسب مع فن السرد القصصي، حيث أثبتت القصص الرقمية فعاليتها في العملية التعليمية فهي مناسبة للأطفال البصريين والسمعيين، كما أنها تضيف المرح، والإثارة، وتنمي القدرة على حل المشاكل، وهي تناسب الفئات العمرية المختلفة ويمكن استخدامهافي معظم المجالات الدراسية (**Rahimi & Yadollahi, 2017**).

وللقصص الرقمية المصورة دوراً هامة فى اكساب الأطفال المزيد من المعارف خاصة المفاهيم العلمية المرتبطة بالبيئة والمجتمع كذلك تنمية القيم الاجتماعية والأخلاقية لطفل الروضة، بالإضافة إلي استخدام الأساليب المناسبة لاستيعابهم مثل لعب الدور (**بثينة قربان،2012، ص23**).

فقد أصبحت القصة الرقمية المصورة أحد أهم المصادر للحصول على المعلومات ومن أهم وسائل الاتصال الجماهيري تأثيراً على الأفراد لاسيما الأطفال وذلك لسهولة بناء شخصية الطفل والتأثير عليها، فالقصة الرقمية تساعد على بلورة شخصية الطفل بسهولة وبوقت قصير جداً لما تحتويه من مشاهد، وصور، وألوان، ورسومات، وحركات، ورموز، وإشارات تقوم بمخاطبة حاستى السمع والبصر فتحقق لهم قدر كبير من السرور والمرح وتشبع فيهم النزوع إلي التخيل وحب التقليد واكتساب العديد من القيم الأخلاقية والاجتماعية (**منةالله سيد، 2012، ص16**) .

وأكدت نتائج العديد من الدارسات التي تناولت القصص الرقمية على أن توظيفها خلال العملية التعليمية، يشجع المتعلمين على التعلم والفهم والتفكير، كدارسة **ريم الجرف (2014)** التي أظهرت نتائجها فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية. ودارسة **كرامى أبو مغنم، (2013، ص93-180)** التى أظهرت نتائجها فاعلية القصص الرقمية التشاركية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية.

تقول **صفاء سيد (2017)** يمكن استخدام تكنولوجيا القصص الرقمية المصورة والرسوم الكرتونية كوسائل تعليمية يفضلها الطلاب كثيراً خصوصاً عندما يتعلق الأمر بتعلم اللغات، قراءة القصص، والتعرف على أحداث و شخصيات تاريخية، ويمكن للمدرس الاعتماد عليها أيضاً لإثارة انتباه طلابه وتشويقهم إلى محتوى الدرس، ولذا تساعد القصة الرقمية في نمو الطالب، فهي تشبع فضوله، وتغذي حواسه، وتفتح له أفاق المعرفة، وتنمي خياله، وتشبع حبه للتخيل، مما يوسع مداركه، بالإضافة إلى غرس القيم والاتجاهات المرغوبة، وتشكيل هُوية الطالب العقائدية والقومية والثقافية، وتنمية لغته: استماعًا، وتحدثاً، وقراءة، وكتابة، وزيارة ثروته اللغوية، كما تتيح القصص الرقْمِيّة للطلاب التعبير عن أنفسهم، ليس فقط بكلماتهم الخاصة ولكن -أيضًا- بأصواتهم، وتعزيز الشعور الفردي والأفكار الإبداعية لكل منهم.

ونظراً لأهمية هذه المرحلة فقد أشارت **نجاة الزليطني (2013)** في دراسة كانت أهم نتائجها أن مرحلة الطفولة هي مرحلة النمو الاجتماعي السريع، ومرحلة وضع الأساس لتكوين الكثير من ميول واتجاهات الأطفال والتي لها أهمية في بناء شخصياتهم وتوجيه سلوكهم وتمتد أثار هذه المرحلة لسنوات طويلة في حياة الفرد. ومن هنا نجد أن تنمية القيم الاجتماعية والأخلاقية ذات أهمية خاصة في حياة الطفل، حيث أنها ترتبط باهتمامه بذاته وعلاقاته مع المحيطين به، كالأشخاص الذين يقابلهم أو يتعامل معهم في مجتمعه **(عبد الخالق، عبير محمود، 2008، ص64:65)**

مما سبق ذكره تكمن أهمية هذه الدراسة فى أن مشاهدة الأطفال للقصص الرقمية المصورة أنها ذات القدرة على اجتذاب الطفل من خلال الخيال وجماليات التقنية التي تميزها فتجعله يجلس أمامها لعدة ساعات ويندمج معها فتؤثر في نفسيته وعقله وانطباعه عن واقع الحياة ويتعلم من خلالها المفاهيم والقيم.

الإحساس بالمشكلة :

- انبثقت مشكلة الدراسة من خلال زيارة الباحثة للروضات والمؤسسات ما قبل المدرسة حيث لاحظت طريقة تقديم المعلمات للبرامج والأنشطة داخل قاعة التدريس ومن بينها طريقة عرض القصص حيث كان الاعتماد على سرد القصة فقط دون التطرق إلى استخدام أي أساليب أخرى تعمل على جذب انتباه الأطفال وتفتيح الأفاق المعرفية لهم وتنمية الخيال مثل القصص الرقمية المصورة.
- وبسؤال معلمات رياض الأطفال اتضح أن معظم ما يتم داخل قاعة التدريس لا يتخطى مجرد إلقاء القصة من أجل التسلية والتوجيه شفهياً على القيم الاجتماعية التي يجب أن يتحلى بها الأطفال، وقد اعترفت المعلمات بقصور هذه الطريقة، كما أن الأسلوب التقليدي في سرد القصة ومناقشتها لا يتيح لطفل أن يفكر في الفائدة من سرد هذه القصة.
- وتم عرض فكرة إنتاج قصص رقمية مصورة تعمل على جذب انتباه الأطفال لتنمية القيم الاجتماعية لدى الأطفال، فرحبت المعلمات بهذه الفكرة وأبدوا الرغبة في تنفيذها.

الدراسات السابقة التي تناولت تنمية القيم الإجتماعية:

هدفت دراسة **سهيل الهندى (2001)** إلى التعرف على دور المعلم في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى طلبة الصف الثاني عشر بمحافظات غزة ، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أهمية قيام المعلم في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى طلبة الصف الثاني عشر.

هدفت دراسة **حكيمة طرشى (2009)** إلى دور رياض الاطفال في تنمية القيم الاجتماعية، وأظهرت نتائج الدراسة إلى تسليط الضوء على إحدى أهم وظائف رياض الأطفال وهي تنمية القيم الاجتماعية عند الأطفال، والعمل على إبراز دور كل من الأساليب التربوية للمربيات والأنشطة المقدمة، وكذا أثر البيئة الفيزيقية في تنمية القيم الاجتماعية.

وأكدت دراسة **أمل السيد (2011)** إلى معرفة القيم التربوية التي قدمت من خلال كارتون بكار، وما ترتيب هذه القيم من حيث عدد التكرار والمساحة الزمنية لكل قيمة، وما مدى تأثر الكارتون بالقيم الغربية؟، وأظهرت نتائج الدراسة إلى إقبال الأطفال وإعجابهم بالشخصية الكارتونية وتضمنها قيم دينية اجتماعية معرفية.

كما سعت دراسة **بثينة قربان (2012، ص151)** إلى التأكد من فاعلية الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم والقيم الاجتماعية لدى أطفال مكة المكرمة وأظهرت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين الرسوم المتحركة كإحدى الوسائل المشهورة في جذب انتباه الأطفال، وبين استخدامها كتطبيق تعليمي في تنمية القيم الاجتماعية والمفاهيم العلمية، والتي تُعد ذات أهمية بالغة في نمو الطفل وتكيفه الاجتماعي، وقدرته على التفكير والإدراك، وتنمية قدراته العقلية .

وسعت دراسة **منال طيب (2015)** إلى قياس فاعلية برنامج قائم على النشاط القصصي ولعب الدور في تنمية القيم الخلقية والاجتماعية لدى طفل الروضة، وأكدت نتائج الدراسة على وجود دلالة إحصائية لصالح برنامج نماذج اجتماعية مرغوبة أدى إلى اكتساب سلوك الصداقة وكان لهذا الاكتساب أثراً على تنمية التكيف الاجتماعي لدى الأطفال ذكورا وإناثاً.

تحديد مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث الحالى في ضعف وتدنى القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة وبالتالي وجود حاجة لتصميم قصص رقمية لتنميتها.

وبالتالى يحاول البحث الحالى الإجابة على السؤال الرئيسى التالى :

كيف يمكن تصميم قصة رقمية لتنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة ؟

والإجابة عن هذا السؤال تقتضي الإجابة عن الأسئلة الآتية:

1-ما القيم الاجتماعية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة؟

2-ما معايير التصميم التى يمكن في ضوئها تصميم القصة الرقمية لتنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة؟

3-ما التصميم التعليمى للقصة الرقمية لتنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة؟

4-ما فاعلية استخدام القصة الرقمية المصورة على تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة؟

أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام القصة الرقمية المصورة في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة .

أهمية الدراسة :

1-**الأهمية العلمية:** تهتم الدراسة بإنتاج القصص الرقمية المصورة كإحدى الوسائل المشهورة في جذب انتباه الأطفال وبين استخدامها كتطبيق تعليمى في تنمية القيم الاجتماعية والتى تعد ذات أهمية بالغة في نمو الطفل وتكيفه الاجتماعي وقدرته على التفكير والإدراك .

2-**الأهمية التطبيقية:** قد تفيد الدراسة معلمات الروضات ومصممي مناهج رياض الأطفال حيث يمكن الاستفادة منها في معرفة أثر القصص الرقمية المصورة وإمكانية تطبيقاتها والاستفادة منها في تنمية القيم الاجتماعية .

حدود الدراسة :

1- **الحدود الموضوعية:** مجموعة قصص رقمية مصورة لتنمية بعض القيم الاجتماعية مثل (الصدق وبر الوالدين والتسامح والتعاون) لدى أطفال الروضة .

2- **الحدود المكانية:** حضانة روضتى، حضانة Alpha international nursery & preschool، حضانة creative home بمركز كفرالشيخ .

3- **الحدود الزمانية** : عام 2019/2018م .

4- **الحدود البشرية** : أطفال الروضة.

أدوات الدراسة:

مقياس مصور لقياس القيم الاجتماعية مثل (الصدق، بر الوالدين، التسامح، التعاون).

عينة الدراسة:

- عينة عشوائية تتكون من (30) طفل من أطفال الروضة من سن 4 إلي 6سنوات من حضانة روضتى، حضانة Alpha international nursery & preschool، حضانة creative home بمركز كفرالشيخ.

فروض الدراسة:

- يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس القيم الاجتماعية لصالح التطبيق البعدي.
- فاعلية استخدام القصص الرقمية المصورة في تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة.

اجراءات الدراسة:

- مراجعة الأدب التربوى والمتعلق بالبحث وذلك بالعودة إلى الكتب المتخصصة والبحوث والدراسات السابقة.
- إعداد قائمة بالقيم الاجتماعية المناسبة لطفل الروضة .
- عرض قائمة القيم الاجتماعية على مجموعة من المحكمين المتخصصة في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والحاسب الآلى لإبداء الرأي في مدى صحة هذه القوائم .
- إعداد أدوات البحث المتمثلة في مقياس لقياس القيم الاجتماعية وعرضها على مجموعة من المحكمين.
- اختيار عينة استطلاعية من الأطفال للتأكد من صدق وقياس الأدوات.
- اختيار عينة البحث الأساسية وعددها (30) طفل من أطفال الروضة.
- تطبيق أدوات البحث قبلياً.
- تنفيذ التجربة الأساسية على عينة البحث.
- تطبيق أدوات البحث بعدياً.
- معالجة البيانات إحصائياً لإظهار النتائج والتوصيات والمقترحات.

مصطلحات البحث :

القصص الرقمية Digital storytelling:

وعرفها **محمد عبدالباسط (2010، ص194-220)** "أنها عملية الجمع المنظم بين القصص التقليدية وتوظيف التكنولوجيا الرقمية، أو السرد الشفهي والمحتوى الرقمي، والذي يشمل الصوت، الصورة، والفيديو".

ويعرفها **Thang *et al.* (2014, p. 311-329)** "بأنها طريقة تجمع بين فن السرد مع مجموعة متنوعة من ملفات الصوت والفيديو والصور متعددة الوسائط".

ويعرفها **Nazuk *et al.* (2015, p.1-26)** "بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بصورة رقمية باستخدام الموسيقي والوسائل السمعية الأخري والصور والمواقف والخبرات".

ويعرفها **Shelton *et al.* (2017, p. 58-68)** "بأنها السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن صوراً حية مع أصوات".

وتعرف إجرائياً القصص الرقمية بأنها هي مجموعة من القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية المتحركة، لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية لتنمية القيم الاجتماعية والمفاهيم لدى أطفال الروضة.

القيم الاجتماعية Social Values:

عرفها **محمد المهدى (2010، ص80)** "بأنها عبارة عن الأحكام التي يصدرها الفرد بالتفضيل أو عدم التفضيل للموضوعات والأشياء وذلك في ضور تقديره لهذه الموضوعات أو الأشياء وتتم من خلال تفاعل بين معارف الفرد وخبراته من جهة وبين الآخر الحضارية التي يعيش فيها واكتسب من خلالها هذه الخبرات والمعارف من جهة أخرى".

كما عرفتها **حنان العناني (2011، ص124)** "هي أهداف أو معايير توجه السلوك الإنساني (مثل الأخلاق) تحد المرغوب فيه وغير المرغوب فيه، وهي ثابتة أزلية أو نسبية متغيرة حسب الثقافة والزمان وهي إما ايجابية أو سلبية، إنسانية عامة أو خاصة بجماعة معينة، صريحة أو ضمنية بحيث يمكن ملاحظتها أو استنتاجها من السلوك اللفظي وغير اللفظي للأفراد في المواقف الاجتماعية المتنوعة، وإذا كان من الممكن اعتبار كل القيم اجتماعية بسبب أنها تكتسب منذ الطفولة من خلال عمليات التنشئة الاجتماعية، وأن أي تغير يطرأ عليها يحدث بسبب التفاعل بين الفرد ومحيطه الاجتماعي".

وتعرف إجرائياً بأنها الصفات المرغوب فيها من الطفل والتى تحددها الباحثة في القصص الرقمية مثل الصدق وبر الوالدين والتسامح والتعاون للحفاظ على الاستقرار بالمجتمع.

الإطار النظري:

فيما يلى توضيح نظرى لأهم ما يتعلق بمتغيري البحث، القصص الرقمية، والقيم الاجتماعية.

أولاً: القصص الرقمية:

ظهرت القصة الرقمية في الثمانينات من القرن الماضي حيث تم تأسيس مركز لرواية القصص الرقمية Center of Digital Storytelling CDS عن طريق كل من Jo lambert و Dana Atchley في ولاية كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية وكانت القصة الرقمية المصورة في

ذلك الوقت تشير إلي قصة شخصية يرويها معدها خلال فترة زمنية تتراوح بين دقيقتين وثلاث دقائق **(حسين مهدي وآخرون، 2016، ص 145-180)**.

مبررات توظيف القصة الرقمية :

يشير **Engle (2010, p. 113)**، **محمد التترى (2016، ص13)** إلي وجود العديد من الأسباب الجوهرية التي تدعو إلي استخدام القصة الرقمية في عمليتي التعليم والتعلم، توجز فيما يأتي:

1- تلهم التفاني في العمل، وتشجع الأطفال علي الابتكار والإبداع.
2- تشد الانتباه، وتعزز ديناميات الجماعة.
3- تفعل أساليب التعلم المختلفة وتحتضن التنوع.
4- تدعيم التوظيف المناسب لوسائط تكنولوجيا المعلومات.
5- أداة تمزج بين التعلم البصرى والسمعى.

أهمية القصة الرقمية في العملية التعليمية:-

أدى تطور التكنولوجيا وانتشارها السريع إلى إنتاج القصص الرقمية بطريقة سهلة يمكن الوصول إليها، وتذكر **داليا العدوى (2015، ص40-1)** أهمية استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية بأنها:

1- تحسن من استيعاب الأطفال.
2- تعطي فرصة لخيال الطفل لتفسير أحداث القصة.
3- تبعد الملل عن الأطفال الذي يصاحب العملية التعليمية.
4- توظف جميع الحواس لدي الأطفال.
5- تجعل عملية انتقال المعلومات تتم بشكل سهر وميسر.
6- تضيف المتعة والتسلية إلي عملية التعليم والتعلم.
7- تكسب الأطفال مهارات النقد والحوار والتحليل.

كما أكدت العديد من الكتابات التربوية في مجال تكنولوجيا التعلم الإلكتروني علي الفوائد التربوية للقصص الرقمية المصورة ومزاياها أمثال **كرامى أبو مغنم (2013، ص93-180؛ مهند الثعبان (2013، ص78)، ريم الجرف (2014، ص22)؛ هادى البسطامي، (2014،ص10)؛ محمد التتري، (2016، ص23)** ويمكن إيجازها في أنها:

1- تعد نموذجاً تربوياً قوياً لدمج تكنولوجيا التعليم الالكتروني في العملية التعليمية.

2- تعمل علي تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي وبالأخص مهارة الطلاقة والمرونة، كما تعمل علي تنمية مهارات التفكير الناقد.
3- تعزز مفهوم التعلم مدى الحياة، والتعلم الذاتي.
4- تعمل علي تطوير وتنمية مهارات الاتصال والتواصل سواء كانت سمعية أو بصرية أو كتابية.
5- تساعد علي تنمية التأمل والاستكشاف، وهذا يعطي بعداً للتعلم العميق.
6- تدعم بقوة التمثيل الذاتي والتعبير عن الهوية الشخصية للطفل؛ وذلك من خلال المشاركة والتعبير عن الرأي، وتعزيز المشاعر الفردية للمتحدث والمستمع علي حد سواء.
7- تساعد علي الإقبال علي الحقائق العلمية التي تتضمنها القصة، والاهتمام بها.
8- تسهم في تعزيز وتسريع فهم الأطفال.
9- تزود بمعلومات ثقافية منتقاة، وتكسبه معارف متقدمة في مرحلة مبكرة.
10-تقدم لغة عربية فصيحة غالباً لا يجدها الطفل في محيطه الأسري.
11-تعد أداة قوية للاستحواذ علي اهتمامات الأطفال وزيادة اهتمامهم نحو استكشاف حلول جديدة للمشكلات.
12-تمكن من زيادة الإلمام بجوانب التعلم الرقمي والتعلم البصري والتعلم التكنولوجي.
13-تنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية.

تذكر **سلمى الحربي (2016، ص308-276)** بأن أغلب البحوث التربوية اتفقت علي أن القصص الرقمية المصورة تقدم العديد من المزايا التعليمية وذلك لأنها:

1- تساعد في فهم المواد الصعبة والاحتفاظ بالمفاهيم الجديدة، حيث يسترجع الأطفال ما يتعلمونه من خلال سياق القصة الرقمية أكثر من غيرها.
2- تقدم المادة العلمية بشكل ممتع ومشوق ومثير.
3- تنمي مهارات النقد والتحليل، وذلك من خلال استنباط المعاني من القصة.
4- تزيد من تعاون الأطفال وخصوصاً إذا طلب منهم إنتاج قصة مشتركة.
5- تعتبر أداة تمكن من اكساب الأطفال مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال نقد وتحليل وتوليف الأفكار.
6- تنمي المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، وذلك من خلال النقاشات والمجموعات التعاونية.
7- توفر نموذجاً للتعلم المتنقل حيث يمكن مشاهدتها داخل وخارج الفصل الدراسي.
8- سهولة التخزين والاسترجاع والتعديل عليها في أي وقت.

مواصفات قصص الأطفال الرقمية:-

للقصص الرقمية مواصفات لابد من أن تتميز بها وهي كما تذكرها **(هديل العرينان،2015، ص46):**

1- أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
2- أن تتضمن القصة الرقمية المبرمجة مواقف وأفكار تشد انتباه الطفل.
3- أن تكون القصة الرقمية المصورة سهلة الأسلوب في كلماتها وعباراتها حتي يتمكن الطفل من فهمها وتتبع أحداثها المصورة.
4- أن تكون القصة الرقمية قصيرة بحيث لا يمل الطفل الاستماع إليها ومشاهدتها حتى النهاية.
5- يجب ألا تتضمن القصة الرقمية مواقف مزعجة ومخيفة ومثيرة للانفعالات الحادة كالتعذيب المؤلم، أو الظلم القاسي؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطفل العقلي والوجداني تأثيراً سيئاً؛ لذا يجب اختيار القصص الرقمية التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والابتهاج والتفاؤل.
6- أن تتناسب القصة الرقمية مع عمر الطفل ومستواه العقلي واللغوى.
7- أن تزود الأطفال بالخبرات والمعارف الجديدة.
8- يجب أن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة.
9- أن تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.

وقد اهتمت الباحثة بتحقيق الكثير من هذه المواصفات عند إنتاجها للقصص الرقمية المصورة فاستخدمت عنصر الحركة، والصوت، والحوار التفاعلي، واعتمدت على أن تكون القصة قصيرة وسهلة الأسلوب وتحتوى على أفكار لجذب انتباه الأطفال، كما أنها سهلة التشغيل من قبل الأطفال.

عناصر القصة الرقمية:

للقصة الرقمية العديد من العناصر التي يتوجب توافرها لضمان نجاحها، وفاعليتها، وكذلك تؤثر بقوة في جمهورها، ويمكن إيجازها في التالي:

كما يرى كل من **Lambert, Robin (2007, P9-20); Frazel (2008, P223); Ask (2011, P26 and 2016, P55-68)**

1- وجهة النظر Point of view:

ويقصد بها الفكرة الرئيسية للقصة الرقمية، فلابد للقصة الرقمية أن تحمل فكرة أو حاجة أو رغبة أو مشكلة تدور الأحداث حولها بحيث تكون هذه الفكرة مركز لهذه الأحداث.

2- سؤال دراماتيكي A Dramatic Question:

السؤال الذي سيجاب عنه في نهاية القصة الرقمية، من خلال توفير حالة درامية في القصة منذ البداية مثل الخوف أو الفضول أو التوتر، بحيث تجعل الطفل يشكل سؤالاً أساسياً في ذهنه يدفعه إلي متابعة أحداث القصة الرقمية والتفاعل معها وتركيز الانتباه من بدايتها حتي النهاية، للوصول لإجابة هذا السؤال.

3- محتوى عاطفي Emotional Content:

ويقصد بها المصداقية في أحداث القصة الرقمية، بحيث تجعل الطفل يعتبر نفسه واحداً من شخصيات القصة ويعيش أحداثها ويتفاعل معها سواء كانت درامية أو كوميدية، أو حتى تاريخيه، بحيث يتفاعل مع الحوار وكأنه هو الذي يمر بهذه الظروف فيحزن للحزن ويفرح بالفرح، وهذا يعود إلي أن يشاهده من واقع حياته اليومية.

4- صوت الراوى The Voice:

وهو الذي يقوم برواية القصة الرقمية، ويمثل العصب الرئيس لها، لذلك لابد أن يتناغم صوته مع أحداث القصة الرقمية، فيكون حزيناً في الأحداث الدرامية، وسعيداً في الأحداث السعيدة، فهذا يجعل الطفل ينطلق بتفكيره وذاكرته لأحداث حقيقية من حياته اليومية فيتفاعل مع الأحداث ويعيشها فعلياً.

5- الموسيقي التصويرية The Power of the Soundtrack:

هي الموسيقي والأصوات التي تصاحب أحداث القصة الرقمية وتعطيها القوة، وهي عنصر هام جداً يعمل على توضيح الصور الثابتة أو الرسومات بحيث تعزز ما يشاهده الطفل، وهي تكشف معلومات وحقائق غامضة أو غير واضحة في الصور، فمثلاً قد تعرض صورة عادية في محتواها، ولكن مع مصاحبة موسيقي سريعة ومخيفة قد تغير نظرة الطفل لها، ويري أشياء قد لا تكون ظاهرة.

6- الاقتصاد والتوفير Economy:

بمعني أن يكون محتوى القصة الرقمية خالٍ من الحشو الزائد، فلابد من وضع قيود تحكم عملية استخدام الوسائط، فليس بالضرورة أن يكون لكل كلمة في السيناريو مقابل في القصة الرقمية بصورة

أو صوت أو فيديو، بحيث من الممكن التعبير عن عدد كبير من الأحداث أو المعلومات بكلمة أو صورة، ونترك للمتلقي استنتاج طبيعة الحدث أو الأحداث الضمنية.

7-الوتيرة "خط سير القصة" Pacing:

هي الطريقة التي تسير فيها أحداث القصة الرقمية، فيمكن أن تكون القصة الرقمية سريعة وأحداثها متتالية وكثيرة، مما يشعر الطفل بالقلق والتوتر والعصبية والإثارة، ومن الممكن أن تسير القصة ببطء وسلاسة، مما يشعر الطفل بالراحة والتأمل والسكينة.

تصنيفات القصة الرقمية:

للقصة الرقمية مجموعة من التصنيفات العديدة حيث تم تصنيفها وفقاً للاستخدام ووفقاً لطريقة الإعداد حيث عرضت **Hilary (2006, P73-76)** القصة الرقمية المصورة طبقاً لطبيعة استخدامها كما يلي:

1-القصة الشخصية:

لقد اعتاد الأشخاص علي مر العصور أن تكون لهم قصص ليحكوها، وقد وفر لهم الإعلام الحديث طرقاً جديدة لرواية قصصهم ومشاركتها وحفظها، وباستخدام القصة الرقمية نستطيع أن نعيد الحياة قصصاً مختبئة خلف الصور الموجودة في ألبومات العائلة.

2-القصة الرقمية الأرشيفية:

أحد أشكال القصة الرقمية يشتمل علي عدد من المواقع الالكترونية التي تتضمن الروابط (links) التي يشارك الناس فيها قصصهم في العديد من الأفكار والموضوعات.

3-القصة التعليمية:

أدرك العديد من التربويين مستقبل القصة الرقمية، حيث إنها تساعد علي رفع مستوى المهارات مثل الثقافة الرقمية، المشاركة وإتقان التكنولوجيا، والتي تعد من المهارات المهمة في العصر الحديث.

كما يُصنف **Frazel, (2011, P8) and Robin, (2008, P224)** القصص الرقمية وفقاً للهدف الذي صممت من أجله إلي:

1-**القصص الشخصية Personal Story:** تلك القصص التي تحتوى علي أحداث مهمة في حياة شخص معين، وتتمركز القصة بأكملها حول هذه الشخصية، ومن شأنها أن تؤثر في شخصية أفراد آخرين من خلال الإيحاء أو التقمص أوالتعاطف.

2-**القصص الموجهة Directive Story:** هي قصص صممت لتوجيه سلوكيات ومسارات الآخرين نحو اتجاهات معينة أو نماذج سلوكية مرغوبة أو قيم مطلوبة.

3-**الوثائق التاريخية Historical Story:** وهي القصص التي تعرض الأحداث التاريخية المثيرة، والتي بدورها تكون إطارنا المفاهيمي عن الماضي وأحداثه.

4-**القصص الوصفية Descriptive Story:** تلك القصص التي تعرض وصف للظاهرات والقضايا الاجتماعية والثقافية والدينية من خلال المرور علي المكان والزمان والمراحل التي تمر عبر القصة.

كما يتضح من العرض السابق لتصنيفات القصص الرقمية أنها متنوعة وتعزو الباحثة هذا التنوع إلي الهدف من وراء القصة الرقمية المصورة المراد استخدامها في العملية التعليمية لتنمية القيم الاجتماعية، والمرحلة العمرية المستخدمة فيها وهي مرحلة الطفولة حيث تزيد من مرونة المعلم في مساعدته للأطفال وجذب انتباههم لتحقيق التعلم.

مراحل إنتاج القصة الرقمية:

يمكن استخلاص مراحل إنتاج القصة الرقمية كما ذكرها كل من **Sadik, (2008, P487)؛ Chung, (2008, P33-50)؛ نادر شيمي،(2009،ص3)؛ حسين عبدالباسط، (2010، ص50) and كرامى أبو مغنم، (2013، ص93-180)** في الخطوات الآتية:

المرحلة الأولى: تحديد مجال القصة Story Field:

حيث إنه بصفة مبدئية لابد من تحديد مجال القصة الرقمية سواء كان مجالاً ثقافياً، دينياً، خيالياً، جغرافياً، تاريخياً، تراثياً.

المرحلة الثانية: كتابة نص القصة Story Text:

في هذه الخطوة تحدد الفكرة الرئيسية للقصة الرقمية، ويسمح لكاتب القصة إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

المرحلة الثالثة: إعداد السيناريو Story Scenario:

يسهم السيناريو في تحديد الشكل الأساسى للقصة، وعناصر الوسائط المتعددة التي سوف تستخدم في عرضها، سعياً لتصبح القصة أكثر إثارة للأطفال.

المرحلة الرابعة: الحصول على المصادر Story Resources:

هنا يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة الرقمية، سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، كاميرا تصوير رقمية، وغيرهما.

المرحلة الخامسة: الإنتاج Story Production:

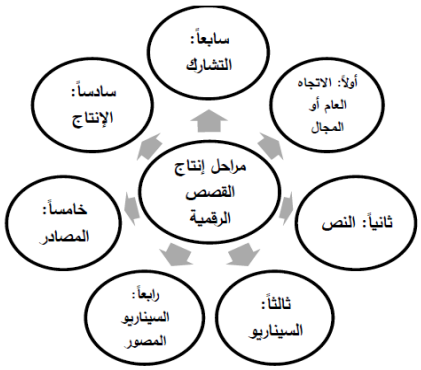
في هذه الخطوة يتم إنتاج القصة الرقمية وذلك باستخدام البرامج المناسبة لذلك مثل:

- برنامج Movie Maker.
- برنامج PhotoStory.
- برنامج Maya.
- برنامج 3D Max.

المرحلة السادسة: التشارك Sharing:

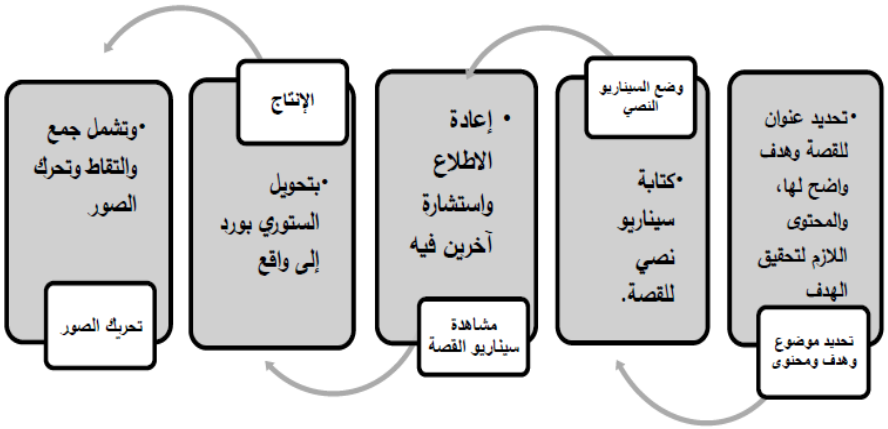
يتم التشارك للقصة الرقمية من خلال إتاحتها للجمهور علي شبكة الإنترنت، أو على شبكة داخلية في مؤسسة ما، أو علي أسطوانات مدمجة CD.

والشكل التالي يوضح مراحل إنتاج القصص الرقمية:



الشكل(1): مراحل إنتاج القصة الرقمية بدوى أبو مغنم (2013، ص93-180)

ويعرض **محمد عبدالباسط، (2015، ص14)** خطوات إنتاج القصص الرقمية بصورة مختصرة بالمخطط التالي:



الشكل (2): خطوات إنتاج القصة الرقمية (محمد عبدالباسط، 2015، ص،14)

كما يذكر **Rahimi & Yadollahi (2017, P128)** بأن إنجاز القصة الرقمية المصورة يمر بأربع مراحل وهي:

1- اختيار موضوع للقصة وتحديد الهدف منها.
2- اختيار وتحديد الأصوات والصور والرسوم والمشاهد وجميع محتويات القصة الرقمية.
3- إدراج الأصوات والصور والرسوم والمشاهد في برنامج أو موقع لإنتاج القصة الرقمية ثم ترتيبها حسب تسلسل القصة الرقمية.
4- تقديم القصة الرقمية للأطفال وذلك لأخذ ردود فعلهم.

القيم الاجتماعية:

القيم الاجتماعية هي الخصائص أو الفات المرغوب فيها من الجماعة والتي تحددها الثقافة القائمة مثل التعاون والصدق وبر الوالدين والتسامح، وهي أداة اجتماعية للحفاظ على النظام الاجتماعي والاستقرار بالمجتمع .

أن بدايات القيم توجد في الطفولة المبكرة، وتنبت بذورها الأولي في محيط الأسرة معتمدة علي علاقة الطفل بوالديه وإخوته، وفكرته عن نفسه وعن الآخرين، ومن مظاهرها في مرحلة ما قبل المدرسة ظهور اللعب التعاوني حيث الخضوع لروح الفريق، وتزداد الألفة من خلاله بالأقران، ويتطور السلوك الذاتي إلي التعاوني ومصادقة الراشدين، وتتطور الألفة لتصبح مظهراً من مظاهر الصداقة التي تجمع بين طفلين ثم تستطرد في نموها لازدياد علاقة الطفل بالأطفال الآخرين، وهي بذلك تمثل إحدى الدعائم القوية التي تقوم عليها حياة الطفل النفسية والاجتماعية متصلة بالتعاون واللعب وتسفر عنهما في مظاهرها المختلفة **(ثناء الضبع، ناصر غبيش، 2011، ص149)**.

أساليب وأنشطة تنمية القيم الاجتماعية للطفل :

تعد الممارسات الاجتماعية والتفاعلات الإنسانية من البرامج الفعالة في النشاطات اليومية التي تؤكد علي تكوين وترسيخ القيم الاجتماعية، والتفاعلات البيئية، والتعاطف الإنساني، وأصول المجاملات في السلوك الاجتماعي لدي طفل الروضة، وممارسة هذه الأمور في سلوك يومي، وفي مودة وأدب مثل استعمال كلمات الشكر والاعتذار والتوديع والتحية والتأسف، وكل ذلك يكون لدى الطفل قيم اجتماعية وعلاقات إنسانية ومفاهيم اجتماعية وثقافية التي تتسم بالثبات النسبي لديه وتكون أساساً قوياً لخبراته الاجتماعية **(شرين صالح،2003، ص166)**.

وأشار **ثناء يوسف الضبع وناصر غبيش (2011، ص149)** إلي أنه يمكن تقديم أهم الأنشطة المتعلقة بالقيم الاجتماعية في المواقف والمجالات والمفاهيم السلوكية الآتية :

- تدريب الطفل علي استعمال آداب المحادثة واستعمال كلمات المجاملة والتحية والرد عليها.
- مشاركة الطفل في المناسبات الدينية والاجتماعية ومشاهدة الأفلام وسرد القصص.

خصائص القيم الاجتماعية:

للقيم الاجتماعية خصائص ذكرتها **أسماء داود (2015، ص54)** فيما يلي:

1- **القيم ذاتية وشخصية:** ترتبط القيم بذات الفرد وشخصيته ارتباطاً وثيقاً، وتظهر لديه على صور مختلفة من التفضيلات والاهتمامات والاختيارات والحاجات والاتجاهات والأحكام، مما يجعلها قضية ذاتية شخصية، يخلف الناس حول مدى أهميتها، وتمثلها باختلاف ذواتهم وشخصياتهم، وبناءً على ذلك يختلف الناس في حكمهم علي الأشياء.
2- **القيم الاجتماعية نسبية:** أي تختلف باختلاف الزمان والمكان والإنسان فتقديرها وتبيان أهميتها وجدواها من إنسان لآخر، ومن مجتمع لآخر، ومن مكان لآخر، ومن زمان لآخر، فهي إذا نسبية وهي مثال جدل واختلاف بين الأشخاص والثقافات والمجتمعات، فما يراه جيل بأنه قيمة إيجابية قد يراه جيل بأنه قيمة سلبية وهكذا.
3- **القيم الاجتماعية تجريدية:** فهي معانى تتسم بالموضوعية والاستقلالية، تتضح معانيها الحقيقية في السلوك الذي تمثله والواقع الذي تعيشه، فرغم أنها معانى كلية ومطلقة ومجردة إلا أنها لا تكون إلا إذا تلبست الواقع والسلوك أي يؤمن بها الإنسان كوجبة له يختصها في سلوكه.
4- **القيم مندرجة:** أي تنظيم في سلوك قيمى متغير ومتفاعل، حيث تترتب القيم عند الفرد ترتيباً هرمياً تهيمن فيه بعض القيم علي بعضها الآخر، فللفرد قيم أساسية مسيطرة لها درجة كبرى من الأهمية وتأتى في قيمة الهرم القيمى، وهناك قيماً أقل أهمية مما يشكل عنده نسقاً قيمياً داخلياً متدرجاً، ويظهر السلم القيمى واضحاً جلياً بينها وبين التفضيل وإخضاع بعضها البعض.

5-**القيم الإنسانية:** أي أنها تختص بهذا الإنسان، وإن كان لدى الحيوانات معايير وتفضيلات تقوم عليها قوانين حياتها، إلا أنها لا ترتقي لتصل لمفهوم القيم الاجتماعية لدى الإنسان.

6-**القيم الاجتماعية تمتلك صفة الضدية:** فكل قيمة اجتماعية ايجابية نجد أن في مقابلها قيمة سلبية، فمثلاً التعاون نجد أن ضدها قيمة الأنانية، والفردية والنفعية الذاتية وهكذا.

أهمية القيم الاجتماعية:

أورد مثيب البقمى (2010، ص37)، إبراهيم الديب (2007، ص30) عدداً من النقاط التي تبرز أهمية القيم الاجتماعية وهي:

1-تقوم القيم الاجتماعية بدور أساسي في توحيد ميول وطاقات المجتمعات و الأمم، إذ إنها المصدر والموجه والقانون والمعيار والضابط المنظم لأفكار ومشاعر وجهود وطاقات وموارد الأفراد والمجتمعات والأمم.

2-تحفظ للمجتمع تماسكه وقوته، كما تحدد له أهدافه ومثله العليا، ومبادئه الثابتة التي تضمن انتظام حياة الأفراد والمجتمعات في سلام وأمان.

3-تعمل على ضبط وترشيد الثقافة والفكر، وتوظفها في خدمة غايات وأهداف المجتمع.

4-تؤدى الدور الأساسي في تنمية المجتمع خاصة عندما يتبع المجتمع منظومة قيمته عالية الجودة.

5-أثبتت أحداث التاريخ الإنسانى أن لكل أمة مصادر أساسية تحفظ لها قوتها ونقاؤها وقدرتها علي الاستمرار، وأول هذه المصادر منظومة القيم التي تتبناها وتعيش بها ولها، ومقدار تمسك أهلها بها والتي تحمى البنيان الاجتماعي للأمة.

6-القيم تحفظ للمجتمع هويته وتميزه.

7-تحفظ للمجتمع بقاؤه واستمراريته.

8-تحفظ المجتمع من السلوكيات الاجتماعية والأخلاقية الفاسدة.

إجراءات البحث:

1- إعداد قائمة القيم الاجتماعية:

قامت الباحثة بالاطلاع على العديد من البحوث والدراسات السابقة وتوصلت إلى قائمة القيم الاجتماعية مثل (الصدق، بر الوالدين، التسامح، التعاون) وعرضها على مجموعة من المحكمين حتى تم التوصل إلى صورتها النهائية.

2- إعداد الأدوات والمواد التجريبية للبحث:

مقياس القيم الاجتماعية.

تم إعداد مقياس القيم الاجتماعية وفق الإجراءات الآتية:

1- **تحديد الهدف من المقياس:** وقد استهدف قياس مدى اكتساب الأطفال القيم الاجتماعية مثل الصدق والتسامح والتعاون وبر الوالدين.

2- **تحديد أبعاد المقياس:** من خلال الاطلاع على المراجع العلمية التي تناولت القيم الاجتماعية، والدراسات والبحوث السابقة التي اهتمت بها، تم تحديد أبعاد المقياس والتى تتمثل فى (الصدق – التعاون – بر الوالدين – التسامح).

3- **إعداد جدول المواصفات:**

تم إعداد جدول المواصفات لمقياس القيم الاجتماعية، عن طريق حساب الأوزان النسبية للأهداف المتضمنة، والخاصة بالقيم الاجتماعية، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالى:

جدول (2): مواصفات مقياس القيم الاجتماعية

م	الوعي السياسي	الأهداف التعليمية	النسبة المئوية	عدد المفردات	أرقام المفردات
1	الصدق	11	23.40	11	11-1
2	التعاون	12	25.53	12	12-1
3	بر الوالدين	12	25.53	12	12-1
4	التسامح	12	25.53	12	12-1
	المجموع	47	%100	47	47

4- صياغة مفردات المقياس:

تم صياغة مفردات المقياس في عدد من المواقف التي قد يواجهها الطفل، ولكل مفردة ثلاثة استجابات، مع العلم بأنه ليس هناك بديل صحيح وآخر خطأ فجميعها وجهات نظر، وقد تم ترتيب الدرجات التي تُعطى للبدائل المتاحة لكل موقف في المقياس، بحيث يعطى البديل الذي يمثل

القيمة بصورة قوية ثلاث درجات، ويعطى البديل الذي يمثل القيمة بصورة أقل من البديل الأول درجتين، ويعطى البديل الذي يمثل القيمة بصورة أقل من البديل الثاني درجة واحدة، وتقاس درجات الطفل على المقياس من خلال حساب مجموع درجاته على عبارات المقياس وفق مفتاح التصحيح، وقد تم مراعاة الأمور التالية أثناء صياغة مواقف المقياس:

- أن تكون العبارة قابلة للجدل أي تعبر عن رأي، لا حقيقة.
- أن يعبر كل موقف عن القيمة التي يقيسها.
- أن تكون المواقف بسيطة غير مركبة، بحيث تحتوي على فكرة واحدة فقط.

وقد تضمن المقياس في صورته الأولي (47) مفردة، وقد تم عرضه على مجموعة من المحكمين، وذلك للتعرف على آرائهم والعمل بتوصياتهم وتعديلاتهم وإضافاتهم فيما يتعلق بمدى:

أ- شمول مواقف المقياس لأبعاد القيم الاجتماعية.

ب-تمثيل المواقف للأبعاد وانتماء كل موقف للبعد الذى يقيسه.

ج-ملاءمة كل موقف لمستوى الأطفال.

د- مناسبة البدائل المطروحة خلف كل موقف من مواقف المقياس.

هـ-سلامة العبارات المطروحة فى المقياس.

و- وضوح تعليمات المقياس.

وقد أجمع المحكمون على انتماء ودقة تمثيل عبارات المقياس لأبعاد القيم الاجتماعية، مع إجراء بعض التعديلات.

التجربة الاستطلاعية لمقياس القيم الاجتماعية:

بعد التأكد من صلاحية الصورة المبدئية لمقياس القيم الاجتماعية في ضوء آراء السادة المحكمين، قامت الباحثة بإجراء تجربة استطلاعية للمقياس بهدف:

أ- حساب صدق المقياس.

ب- حساب ثبات المقياس

ج- حساب زمن المقياس.

(أ) حساب صدق المقياس:

وللتحقق من صدق المقياس تم استخدام الطرق التالية:

- الصدق الظاهري:

1- صدق المحكمين:

وذلك من خلال عرض المقياس على السادة المحكمين، وقد تم إعادة صياغة بعض العبارات بناءً على آرائهم، وبذلك فقد أمكن التأكد من صدق المواقف فى قياس ما وضعت لقياسه.

2- الصدق الذاتي:

تم حساب الصدق الذاتي باستخدام المعادلة الآتية:

معامل الصدق الذاتي = $\sqrt{\text{معامل الثبات}}$ = $\sqrt{,729}$ = ..,88

وهو معامل صدق موجب مرتفع يمكن الوثوق به.

3- الاتساق الداخلى للمفردة مع الدرجة الكلية للبعد:

وذلك من خلال درجات العينة الاستطلاعية بإيجاد معامل ارتباط بيرسون (Pearson) بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد والجدول التالي يوضح ذلك

جدول (3): معاملات الارتباط بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للبعد على مقياس القيم الاجتماعية

الصدق		التعاون		بر الوالدين		التسامح	
م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
1	0.705**	1	0.675**	1	0.524**	1	0.645**
2	0.731**	2	0.633**	2	0.607**	2	0.650**
3	0.603**	3	0.695**	3	0.618**	3	0.624**
4	0.672**	4	0.679**	4	0.487**	4	0.707**
5	0.714**	5	0.627**	5	0.532**	5	0.590**
6	0.699**	6	0.711**	6	0.508**	6	0.697**
7	0.731**	7	0.710**	7	0.674**	7	0.714**
8	0.644**	8	0.333**	8	0.712**	8	0.675**
9	0.590**	9	0.437**	9	0.608**	9	0.673**
10	0.602**	10	0.441**	10	0.547**	10	0.703**
11	0.599**	11	0.374**	11	0.589**	11	0.625**
		12	0.624**	12	0.587**	12	0.529**

* مستوى الدلالة 0,05 ** مستوى الدلالة 0,01

يتضح من جدول (1) أنَّ كل مفردات مقياس القيم الاجتماعية معاملات ارتباطها موجبة ودالة إحصائيًا عند مستويين (0,01، 0,05)، أى أنَّها صادقة وتتمتع بالاتساق الداخلي.

(ب) حساب ثبات المقياس:

1- طريقة معامل ألفا ـ كرونباخ:

تمَّ حساب معامل الثبات لمقياس القيم الاجتماعية باستخدام معامل ألفا – كرونباخ لدراسة الاتساق الداخلى لأبعاد المقياس لعينة الأطفال وكانت كل القيم مرتفعة، ويتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبيان ذلك فى الجدول التالى:

جدول (4): معاملات ثبات مقياس القيم الاجتماعية باستخدام معامل ألفا – كرونباخ

م	أبعاد المقياس	معامل ألفا – كرونباخ
1	الصدق	.,721
2	التعاون	.,709
3	بر الوالدين	.,714
4	التسامح	.,720
	الدرجة الكلية	.,732

يتضح من خلال جدول (4) أنَّ معاملات الثبات مرتفعة، مما يعطى مؤشرًا جيدًا لثبات المقياس، وبناء عليه يمكن العمل به.

2- التجزئة النصفية: قامت الباحثة بتطبيق مقياس القيم الاجتماعية لدي الأطفال على العينة الاستطلاعية التى اشتملت (30) من أطفال الروضة، ثم تم تصحيح المقياس، ثم تجزئته إلى قسمين، القسم الأول اشتمل على على المفردات الفردية، والثانى على المفردات الزوجية، وذلك لكل طفل على حدة، ثمَّ تم حساب معامل الارتباط بطريقة بيرسون (Pearson) بين درجات المفحوصين فى المفردات الفردية، والمفردات الزوجية، فكانت قيمة مُعامل سبيرمان – براون، ومعامل جتمان العامة للتجزئة النصفية مرتفعة، حيث تدل على أنَّ المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبيان ذلك فى الجدول التالي:

جدول (5): مُعاملات ثبات مقياس القيم الاجتماعية بطريقة التجزئة النصفية

م	الأبعاد	سبيرمان . براون	جتمان
1	الصدق	.,949	.,725
2	التعاون	.,841	.,807
3	بر الوالدين	.,829	.,754
4	التسامح	.,879	.,699
	الدرجة الكلية	.,891	.,729

يتضح من جدول (5) أنَّ معاملات ثبات المقياس الخاصة بكل بعد من أبعاده بطريقة التجزئة النصفية سبيرمان ـــ براون متقاربة مع مثيلتها طريقة جتمان، مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات فى قياسه للقيم الاجتماعية.

(ج) حساب زمن المقياس:

تم تحديد زمن المقياس، عن طريق حساب الزمن الذي استغرقه أول طفل في الانتهاء من الإجابة على مواقف المقياس (30 دقيقة)، والزمن الذي استغرقه آخر طفل في الانتهاء من الإجابة (50 دقيقة)، ثم حساب متوسط الزمن، وقد كان متوسط الزمن (40 دقيقة).

بعد إجراء التعديلات علي المقياس في ضوء آراء السادة المحكمين وإجراء التجربة الاستطلاعية والتأكد من مناسبة معاملات السهولة والصعوبة والتمييز والتأكد من ثباته وصدقه، أصبح المقياس في صورته النهائية مكوناً من (47 مفردة)، وعدد درجاته (47 – 141) درجة، وأصبح صالحاً للتطبيق على مجموعة الدراسة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات واختبار الفروض:

بعد الانتهاء من اجراء الاختبار التحصيلي القبلي والبعدى للمفاهيم العلمية، والمقياس القبلي والبعدى للقيم الاجتماعية، وتصحيح كل من المقياس والاختبار التحصيلي المصور لكل مجموعة على حدة، تم استخدم حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for the Social Science(SPSS) في إجراء المعالجة الإحصائية والأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث الحالى:

1)اختبار (T.Test) لعينتين مرتبطتين ومتساويتين في التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي المصور لمقياس القيم الاجتماعية.

2)اختبار (T.Test) للمجموعات المرتبطة في المقارنة بين التطبيق القبلي والبعدى لكل من المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في الاختبار التحصيلي المصور لمقياس القيم الاجتماعية.

3)حجم التأثير (ES): للتأكد من أن حجم التأثير الذي يسهم فيه المتغير المستقل في التأثير على نتائج التجربة، ومن أن الفروق لم تحدث نتيجة الصدفة، ويشير حجم التأثير هنا إلى قوة العلاقة بين المتغيرين، أو دليل الأثر الفعلي.

$$(ES) = t\sqrt{\frac{2(1-r)}{n}}$$

حيث : (t) قيمة اختبار (t) من الجدول الثالث.

(r) معامل الارتباط بين درجات القياسين من الجدول الثانى (correlation) لحساب (T.Test).
(n) عدد أفراد العينة.

وحساب ماك جوجيان لقياس الفاعلية حيث:

ف ب = س – ص / د – ص

ف ب:تعنى فاعلية

س: متوسط درجات الاختبار البعدى علي المجموعة التجريبية

ص: متوسط درجات الاختبار القبلى للمجموعة التجريبية

د: تعنى الدرجة القصوى على المقياس

حيث (t) قيمة اختبار (t) من الجدول الثالث.

(df) درجات الحرية = (n–1) ، (n) عدد أفراد العينة.

4) معادلة كودر وريتشاردسون (20): لحساب ثبات الاختبار.

$$\text{رأأ} = \frac{\text{ن}}{\text{ن} - 1} \times \left(1 - \frac{\text{مج ص خ}}{\text{ع}^2}\right)$$

حيث: رأأ: معامل ثبات الاختبار ع^2: تباين درجات الاختبار

مج ص خ: مجموع حاصل ضرب نسبة الإجابات الصحيحة × نسبة الإجابات الخطأ

ن: عدد بنود الاختبار

نتائج البحث:

أولاً: الإجابة على أسئلة البحث:

للإجابة علي الســـؤال الأول والذي نص على: ما القيم الاجتماعية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة؟

قامت الباحثة بالاطلاع على العديد من البحوث والدراسات السابقة وتوصلت إلى قائمة القيم الاجتماعية مثل (الصدق، بر الوالدين، التسامح، التعاون) وعرضها على مجموعة من المحكمين حتى تم التوصل إلى صورتها النهائية.

للإجابة على السؤال الثانى والذي نص على: ما معايير التصميم التي يمكن في ضوئها تصميم القصة الرقمية لتنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة؟

قامت الباحثة بإعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير ثم عرضها على مجموعة من المحكمين من المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والحاسب الآلى، وقد طلب من السادة المحكمين، إبداء الرأى في القائمة بوضع علامة (√) في المكان المناسب لها من حيث:

- مناسبة المعايير الفرعية للمحور الذي تنتمى إليه.
- كفاية المعايير الفرعية في كل محور من المحاور التى تنتمى إليه.
- دقة الصياغة اللغوية لكل معيار في القائمة.
- التعديلات التي يمكن إحداثها في القائمة سواء بالحذف أو الإضافة أو التعديل.

ثم تم تفريغ مقترحات السادة المحكمين بإضافة معايير أخرى أو تعديلات في صياغة المعايير الموجودة بالقائمة، وقد تقرر أن يؤخذ بالتعديل الذي اتفق عليه السادة المحكمين وفي ضوء ما سبق تم إعداد الصورة النهائية:

1-توصيف محتوى القصة الرقمية بشكل واضح.
2-تحديد أهداف سلوكية واضحة في محتوى القصة الرقمية.
3-أن يكون محتوى القصة الرقمية مشتقاً من الأهداف ويتصف بالتكامل والتتابع.
4-مراعاة البنية السليمة للقصة عند تصميم القصة الرقمية.
5-أن تتبع القصة الرقمية نموذجاً تصميماً مناسباً.
6-أن تحتوى القصة الرقمية علي نصوص مكتوبة بشكل مناسب.
7-أن تحتوى القصة الرقمية علي صور متحركة وثابتة وأن تضاف بشكل مناسب.
8-أن توظف مشاهد الفيديو في القصة الرقمية بشكل سليم وواضح.
9-أن تتضمن القصة الرقمية أصواتاً، يتم توظيفها بشكل مناسب.
10-أن يكون التصميم الفني للقصة الرقمية مناسباً للعرض.
11-أن يكون سيناريو القصة الرقمية المتبع واضحاً.

وللإجابة على السـؤال الثالث والذي نص على: ما التصـميم التعليمى للقصـة الرقمية لتنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة.

قامت الباحثة بالاطلاع على مجموعة من نماذج التصميم التعليمى المناسبة للقصص الرقمية، ومن بين تلك النماذج التي اطلعت عليها الباحثة نموذج Kemp, Morrison & Ross ونموذج **عبداللطيف الجزار (2013)**، نموذج محمد عطية خميس للتصميم التعليمى.

وتصميم القصص الرقمية يتطلب أن تتبع الباحثة في عملية التصميم أحمد نماذج التصميم التعليمى التى تتناسب مع تصميم القصة الرقمية، كما أن نموذج التصميم التعليمى الجيد يضمن المحافظة على استمرار اهتمام الأطفال وإثارة دافعيتهم نحو التعلم، لذا قامت الباحثة بتصميم القصص الرقمية وفق نموذج التصميم التعليمى ADDLE وذلك للأسباب التالية:

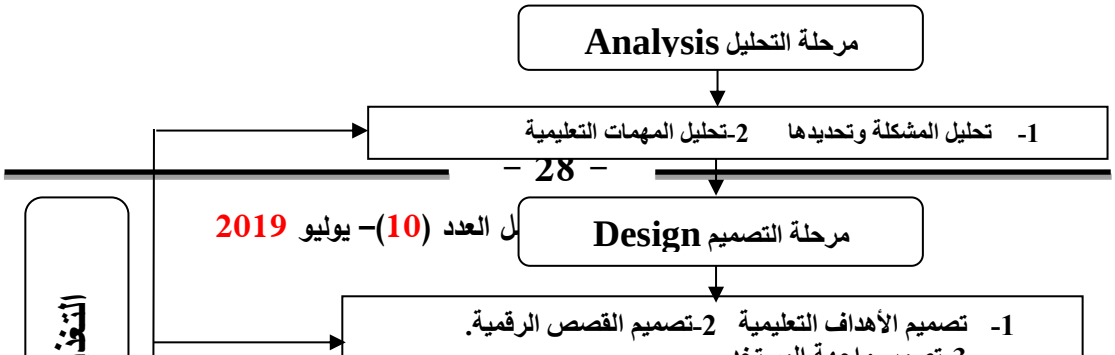
- يعد الأساس لجميع نماذج التصميم التعليمى، وأن جميع النماذج تنبثق منه، وإنه يشتمل على جميع العناصر المتضمنة في النماذج الأخرى من تصميم وتطوير تعليمى.
- أنه يتصف بالسهولة والشمول والوضوح بشكل كبير .
- أنه يتصف بالمرونة التي تسمح بالتطويع فيه بما يتناسب مع البحث الحال

وللإجابة على السـؤال الرابع الذي يختص بفاعلية القصـة الرقمية المصـورة على تنمية القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة:

قامت الباحثة باختبار صحة الفرض الأول والذي نصَّ على:

يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس القيم الاجتماعية لصالح التطبيق البعدي.

وللتحقق من صحة هذا الفرض، وللكشف عن الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي أطفال الروضة قبل تعرضهم للقصة الرقمية المقترحة وبعدها، تمَّ استخدام اختبار (T-Test) ، وفيما يلي نتائج هذا الفرض.



الشكل (3): مخطط لنموذج التصميم التعليمى العام ADDLE

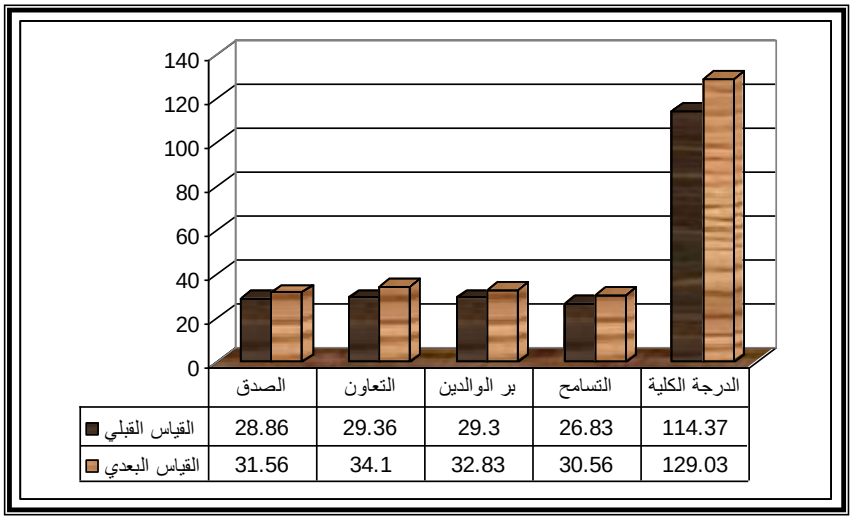
جدول (6): يوضح قيمة"ت" بين متوسطي درجات مجموعة الدراسة في التطبيق القبلي والبعدي على مقياس القيم الاجتماعية

الأبعاد	مصدر التباين	العدد	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	درجات الحرية	قيمة (ت) المحسوبة	ماك جوجيان	حجم التأثير	مستوى الدلالة
الصدق	قبلى	30	86,86	3,80	59	3,298	0,80	قوي	0,01
	بعدى	30	31,56	2,27					
التعاون	قبلى	30	29,36	6,30	59	3,734	0,82	قوي	0,01
	بعدى	30	34,10	2,90					
بر الوالدين	قبلى	30	29,30	4,48	59	3,345	0,81	قوي	0,01
	بعدى	30	32,83	3,65					
التسامح	قبلى	30	26,83	4,94	59	3,081	0,75	قوي	0,01
	بعدى	30	30,56	4,42					
الدرجة الكلية	قبلى	30	114,37	14,88	59	4,586	0,79	قوي	0,01
	بعدى	30	129,03	9,24					

يتبين من الجدول السابق:

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,01) بين متوسطى درجات الأطفال فى مقياس القيم الاجتماعية فى الأداء القبلي والبعدي، حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابى للتطبيق البعدى للمقياس (129,03)، بينما بلغت قيمة المتوسط الحسابى للتطبيق القبلى (114,37).
- كما بلغت قيمة (ت) المحسوبة (4,586)، ويعزى هذه الفرق إلى العامل التجريبي المتمثل فى البرنامج المقترح.

والشكل البياني يؤكد ذلك:



الشكل (4): متوسطي درجات مجموعة الدراسة في التطبيق القبلي والبعدي على مقياس القيم الاجتماعية

ثانياً: تفسير النتائج كما يلى:

- إن فاعلية القصص الرقمية فى تنمية القيم الاجتماعية لدى الأطفال، يعود إلى ما تضمنه القصص، ومن خلال التكاليف والقيم.
- القصص الرقمية المقترحة أدت إلى وجود رغبة لدى الأطفال فى التفاعل مع القيم الاجتماعية، واستشعارهم المشاركة الفاعلة بحل القضايا الاجتماعية، وهذا يتمثل فى تحقيق مستوى عالٍ للقيم الاجتماعية عند الأطفال.
- أثبتت القصص الرقمية فعاليتها في العملية التعليمية كما أنها أضافت المرح، والإثارة، وتنمى القدرة على حل المشاكل، ويمكن استخدامها في معظم المجالات الدراسية.
- ساعدت القصص الرقمية على بلورة شخصية الطفل بسهولة وبوقت قصير جداً لما تحتويه من مشاهد، وصور، وألوان، ورسومات، وحركات، وإشارات تقوم بمخاطبة حاستى السمع والبصر

فتحقق لهم قدر كبير من السرور والمرح وتشبع فيهم النزوع إلى التخيل وحب التقليد واكتساب العديد من القيم الاجتماعية.

- تساعد القصص الرقمية على إشباع فضول الأطفال وتغذية حواسهم وتفتح لهم أفاق المعرفة، وتنمى خيالهم، مما يوسع مداركهم.

ثالثا: توصيات الدراسة:

بناءً على ما سبق يمكن تقديم بعض التوصيات التي يمكن أن يأخذ بها المهتمون بتكنولوجيا التعليم فى مراحل التعليم المختلفة، وذلك كالتالي:

- توظيف القصص الرقمية المصورة والاستفادة من الوسائط المتعددة، لجعل طريقة التعليم أكثر تشويقاً وأقرب إلى الواقع.
- حث المعلمين على ضرورة تدريب تلاميذهم على استخدام القصص الرقمية المصورة.
- عقد لقاءات وندوات وورش عمل للمعلمين حول أهمية تفعيل القصص الرقمية في تنمية المفاهيم والقيم الاجتماعية، والتعرف على كيفية توظيفها، وأهميتها.
- إعداد وتنفيذ دورات تدريبية للمعلمين من قبل القائمين على التعليم في كيفية تصميم وإعداد وتنفيذ قصص رقمية مصورة هادفة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية.
- الاهتمام باستراتيجيات التدريس التي تساعد على رفع مستوى المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية، وذلك لأهميتها في البناء المعرفي للمتعلم ومواجهة مستحدثات العصر.
- إعداد برنامج تدريبى مقترح للمعلمات لتحسين المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة.

رابعاً: البحوث المقترحة:

استكمالاً لما توصل إليه البحث الحالي من نتائج، يقترح الآتى:

1- إجراء دراسات تبحث فاعلية القصص الرقمية المصورة على متغيرات أخرى غير القيم الاجتماعية كالقيم الأخلاقية والتحصيل وانتقال أثر التعلم وعمليات التفكير لبيان أثرها على هذه المتغيرات.

2- إجراء دراسة مقارنة بين فاعلية توظيف القصص الرقمية وغيرها في طرق التدريس الحديثة لتدريس القيم الاجتماعية.

3- إجراء دراســـات تبحث فاعلية القصـــص الرقمية في تنمية اتجاهات التلاميذ، نحو القيم الاجتماعية.

4- إجراء دراسات تهدف إلى التعرف على الصعوبات التى قد تواجه المعلمين في إعداد القصص الرقمية وتطبيقها.

5- الاســتفادة من القصــص الرقمية المصــورة التى تم إنتاجها بإعادة تطبيقها على عينات أكبر وفي ظروف مختلفة، للحصـول على معلومات حول إمكانية تعميم نتائج الدراسـة على نطاق أوسع.

6- أثر تدريب معلمى الحاســـب الآلى على إنتاج القصـــص الرقمية على كفاءتهم في تعليم الحاسب الآلى.

المراجع:

إبراهيم الديب (2007). أسس ومهارات بناء القيم التربوية. القاهرة: مؤسسة أم القرى، ص30.

أسماء داود (2015). تأثير مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الأخلاقية والاجتماعية للأسرة الجزائرية. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. تخصص صحافة مكتوبة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد بو ضياف المسيلة، ص54.

أمل صلاح الدين السيد (2011). القيم التربوية المتضمنة في كارتون الأطفال بكار ومدى تقبل الأطفال لشخصيته، رسالة ماجستير غير منشورة) معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

بثينة القربان (2012). فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة، (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة أم القرى، ص151.

ثناء يوسف الضبع، ناصر فؤاد غبيش (2011). تنمية المفاهيم الدينية والخلقية والاجتماعية لدى الأطفال، القاهرة: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ص149.

حسين ربحى مهدى، ريم الجرف، عطا درويش (2016). فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسى بغزة، المفاهيم التكنولوجية، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، مج(4)، ع(13)، ص145-180.

حسين محمد عبدالباسط (2010). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية photo story3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمى الجغرافيا قبل الخدمة. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، العدد(29)، ص194-220.

حسين محمد عبدالباسط (2015). مواقف عملية لاستخدام حكى القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، مجلة التعليم الإلكتروني، العدد(13) ص14، عبر الرابط: HTTP:// emag. mans. edu.eg/index.php?page=news&tasks=show&id=431

حنان العنانى (2011). اللعب عند الأطفال- الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، الأردن: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ص124.

داليا حسنى محمد العدوى (2015). قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الإدراك البصرى للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوى صعوبات التعلم. *مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون*. كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ع46، ص1-40.

ريم محمود الجرف (2014). فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات الصف التاسع الأساسى بغزة، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين، ص22.

سلمى عيد بن عبدالله الحربى (2016). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الانجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض، المجلة الدولية التربوية المتخصصة، مج (5)، ع(8)، 276-308.

كرامى بدوى أبو مغنم (2013). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، *الثقافة والتنمية*، مصر، ع75، ص93-180.

محمد التترى (2016). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائى لدى طلاب الصف الثالث الأساسى، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة، ص23.

نادر سعيد شيمى (2009). أثر تغيير نمط رواية القصة الرقمية القائمة على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاة نحوها، *مجلة تكنولوجيا التعليم*، المجلد(19)، العدد (4)، ص 3-37.

نجاة أحمد الزليطى (2013). المنطلقات والمبررات لاعتماد مرحلة رياض الأطفال بالسلم التعليمى في ليبيا، مجلة جامعة الزاوية، المجلد(2)، العدد(15).

نشوى رفعت محمد شحاته (2014). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوه. *مجلة تكنولوجيا التعليم*، المجلد(24)، العدد (2)، ص 231-292.

هادى البسطامى (2014). فاعلية استخدام رواية القصص الرقمية لترقية الكلام لطلاب الفصل الحادى عشر بشعبة اللغة بالمدرسة الثانوية الحكومية بإنجيل. (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية، سورابايا)، ص10.

هديل العرينان (2015). فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، ص46.

Asik A. (2016). Digital storytelling and its tools for language teaching: preceptions and Reflections of pre service teachers. *International Journal of computer Assisted Language learning and teaching (IJCALLT)*, 6(1), p.p 55-68.

Chung, S. (2008). Digital storytelling in Intergrated Arts Education. *The International Journal of Arts Education*, V.(4), N.(1), p.p. 33-50.

Engle, A. (2010). Everyone has Astory to tell: *Digital storytelling*. Retrieved February 14, From: http:// tech2leam. wikispaces.com/file/ view/ digital-storytelling/ workshop-manual. pdf.

Frazel, M. (2011). *Digital Storytelling Guide for Educators*. International Society for Technology in Education. Washington, DC: Eugene, Oregon.

Lambert, J. (2007). *Digital storytelling, Cookbook*. Center for Digital storytelling. Digital Diner Press, p.p. 9-20.

Nazuk, A.; Khan, F.; Munir, J.; Anwar, S.; Raza, S.M. & Cheema, V.A. (2015). *Use of Digital storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology*. Bulletin of Education and Research, 37(1), p.p.1-26.

Rahimi, M. and Yadollahi, S. (2017). Effects of offline VS. online digital storytelling on the development of Efl learner's literacy skills. Cognet Education, 4(1), 1285531, (p128).

Shelton, C.C.; Archambault, L.M. and Hale, A.E. (2017). *Brining Digital Storytelling to the Elementary classroom: Video production for preservice teachers.* Journal of Digital Learning in teacher Education, 33(2), p.p. 58-68.

Thang, S.M.; Lin, L.K.; Mahmud, N.; Ismail, K. and Zabidi, N.A. (2014). Technology integration in the form of Digital storytelling: mapping the concerns of four Malaysian Esl instructors.

Tem, A. and Orwing (2003). *New Technologies for Education*: A Beginners Guide. Englewood : Libraries Unlimited.

Kindergarten Develop Social Values of the Effectiveness of Using Digital Story to Children

Dina Anwar Saad Negm, Prof.Dr. Esmail Mohamed Esamial Hassan and Prof.Dr. Ahlam Mohamed Elsayed Abdulla

ThisResearch Aims to Develop The Social Values of Children through the .Design of Digital Stories

To Achieve this aims, The problem of Research,Its Importance, Assumptions, Methodology, Tools and Steps were Presented. The Theoretical Foundations of .Research were Presented in Two axes: Digital Story and Social Values

The Researcher Used the Descriptive Analyze The Impact of The Independent Variable (Digital Stories) on The Dependent Variable (Social Values) through the .Years –Selection of a Sample of ( ) Children of Kindergarten Children Aged

The Research Tools were a Measure of Social Values Such as Honesty, .Righteousness, Cooperation and Tolerance

The Researcher Applied The Appropriate Statistical Processing Methods, Such test of the Associated Groups And the McGuijian Calculation to –as the T .Measure the Effectiveness

Key words: Digital Stories and Social Values.