(بسم الله الرحمن الرحيم)

كلية التربية
المجلة التربوية
***

فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة

إعداد

د / رباب عبده محمد الشافعي
مدرس المناهج وطرق تدريس رياض الأطفال
كلية رياض الأطفال – جامعة بورسعيد

د / هبة فاروق عبد الرؤف علي
مدرس ادارة المنزل والمؤسسات
كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

المجلة التربوية. العدد الرابع والستون. الجزء الثاني أغسطس ٢٠١٩م

Print:(ISSN 1687-2649) Online:(ISSN 2536-9091)

ملخص البحث

يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة ، ولتحقيق هذا الهدف تم إعداد قائمة لمهارات إدارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى الأطفال ، ومجموعة من القصص والتي أعدت في ضوء أسس إعدادا القصص الرقمية وفي ضوء مهارات إدارة الميزانية المحددة بالقائمة ، كما تم إعداد مقياس لمهارات إدارة الميزانية ، وقد استخدم البحث المنهج الشبه تجريبي وتصميم المجموعة التجريبية والضابطة ذات التطبيق القبلي والبعدي ، وقد توصل البحث لعدد من النتائج وأهمها : يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية ودرجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح المجموعة التجريبية ، ويوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح التطبيق البعدي ، القصص الالكترونية المقترحة فعالة في تنمية مهاراة ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة كما تقاس بنسبة الكسب المعدل لبليك Blake والتي بلغت (١.٧٣) ، وقد أوصى البحث بتوظيف التقنية الحديثة في تنمية قدرات ومهارات الأطفال المختلفة ، مثل مهارات ادارة الميزانية . والتوسع في تنمية مهارات الأطفال الحياتية لما تتطلبه ظروف الحياة المستقبلية للأطفال .

الكلمات المفتاحية : القصص الرقمية – مهاراة ادارة الميزانية – رياض الأطفال .

Research Summary

The current research aims at developing the skills of budget management among kindergarten children. And to achieve this goal has been prepared List of budget management skills that can be developed in children, and a collection of digital stories that were prepared light of the list-based budget management skills, and a measure of budgetary management skills. The research used a semi-experimental approach and design of the experimental group and control. The research reached a number of results, the most important of which are: 1. there is a statistically significant difference at the level of (0.01) between the means scores of children in the experimental group and the scores of children in the control group in the post-application on the growth scale of budget management skills for the experimental group.

2 - There is a statistically significant difference at the level of (0.01) between the means scores of children in the group in the tribal and post-application on the scale of growth of budget management skills in favor of the post-application.

digital stories are effective in developing the budget 3- The proposed management skills of Kindergarten children and are also measured by Blake gain ratio formula which amounted to (1.73).

مقدمة البحث :

تعتبر المؤسسات التعليمية حلقة التواصل بين جميع القطاعات ، كونها المصدر الأساسي لاعداد المواطنين والعاملين في المجتمع ، ومن الأهداف التربوية العالمية ربط المؤسسات وفقاً لتخصصها مع خطة التربية والتعليم للنهوض بسوق العمل مستقبلاً، بما يتلائم مع الخطط الوظيفية المستقبلية لسياسة الدولة والمناهج التعليمية، وتعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل التعليمية لتنفيذ تلك الخطط ، والأهداف المستقبلية التربوية والاقتصادية . وذلك خاصة في ظل التطور السريع والهائل في المجال العلمي والتكنولوجي والإجتماعي والإقتصادي الذي جعلنا أمام تحدى حقيقي لإعداد النشىء بصفة عامة وتربية أطفال الروضة بصفة خاصة ليكونوا قادرون على مواكبة هذا التطور .

وتلعب الروضة دوراً كبيراً في تنشئة الأطفال تنشئة اقتصادية سليمة ، فيتجسد أمام الطفل ما يسمى بـ" القدوة الإستهلاكية " من خلال سلوك الأب والأم وأيضا معلمة الروضة ، وتربية طفل الروضة عملية شاملة ومتكاملة ، فتتم تربية الطفل على الأخلاق ، والعادات والتقاليد ، والصح والخطأ ، والمعارف والمهارات ، وكذلك القيم الاقتصادية ، وكلما تم غرس تلك القيم مبكراً كانت أكثر ثباتاً وأنفع لدى الأطفال. (حسن ، ٢٠١١ : ١)

وتكتسب تربية الطفل اقتصادياً أهمية خاصة وذلك نتيجة عدة أسباب ومنها : أن طفل اليوم هو رجل أعمال الغد ، وهو تاجر المستقبل ، وهي الأم والزوجة التي تنظم وتتحكم في اقتصاديات البيت مستقبلاً ، إن فئة الأطفال من الفئات المؤثرة في اقتصاديات الأسر ، وبالتالي اقتصاد المجتمع ، فنجد أنهم يستحوذون على نسبة ٢٠% من ميزانية الأسرة ، أي أننا نتحدث عن نسبة تقترب من ربع ميزانية الأسرة . (حسن ، ٢٠١٤ : ٢)

خاصة في الوقت الحاضر ومع ازدياد دور الأطفال وتأثيرهم في قرارات شراء الأسرة وذلك نظراً لاطلاعهم علي وسائل الاعلام والتواصل الاجتماعي المختلفة من محطات فضائية وهواتف نقالة وتمتعهم بقدرات عالية في استخدام مثل هذه الوسائل (سويدان ، ٢٠١١ : ٨٦٧)

ويؤدي مستوى دخل الأسرة دوراً محورياً في إشباع وتأمين بعض المتطلبات والحاجات المتزايدة للأفراد مثل: تعليم الأبناء، وتوفير المسكن المناسب، وشراء واقتناء الأشياء الضرورية للمسكن والحياة وغيرها من الحاجات المختلفة ، والأسرة الواعية هي التي تأخذ

بمفاهيم الإدارة المنزلية كمنهج لحياتها ويتضح ذلك من خلال سلوكها في ادارة مواردها البشرية والمادية ، مما يحقق أهدافها بأعلى درجة من الكفاءة ، ويساعدها على إشباع جميع احتياجاتها المتعددة والمتنوعة ، والتغلب على المشكلات التي قد تعترضها، حتى ترتقي بمستوى معيشتها . (جميل ، ٢٠٠٨ : ١)

وإذا كانت ميزانية الأسرة من العوامل المؤثرة في اقتصاد الدول فالطفل هو أحد أعضاء هذه الأسرة ، وأحد أوجه الصرف والإنفاق داخلها، لذا فمن الضروري إشراك الطفل في التخطيط لميزانية الأسرة لتكون البوابة التي ينطلق من خلالها الطفل لادارة الميزانية في حياته المستقبلية .

وتؤكد الاتجاهات العالمية الحديثة في مجال التثقيف المالي، على ضرورة الاهتمام بتثقيف الأطفال مالياً في مرحلة الطفولة المبكرة ، وذلك من خلال تعزيز دور المنهج المطور في رياض الأطفال ، ومن خلال الاهتمام بطرق التعليم والتعلم كعنصر أساسي من عناصر المنهج . مما دفع دراسة (المنير ، ٢٠١١) تتجه نحو تثقيف أطفال الروضة مالياً من خلال استخدام الألعاب التربوية .

وتأخذ أشكال الثقافة المالية للأطفال عدة جوانب منها الوعي بأهمية المال لإستيفاء متطلبات الحياة ، ومنها ما يرتبط بترشيد الإستهلاك ، ومنها ما يرتبط بتقدير أهمية العمل والاجتهاد للحصول على المال ، ومنها ما يتعلق بالادخار ، وبناء على ذلك توجهت العديد من الدراسات نحو تربية الأطفال اقتصادياً في احدى هذه الجوانب ومنها دراسة (Chiroro and others 2005 ,) التي أكدت على أهمية تنمية المفاهيم الإقتصادية لدى الأطفال كمفهوم (الدخل – النفقات – المدخرات) وقد أوصت الدراسة بضرورة تضمين المفاهيم الإقتصادية بمنهج أطفال ما قبل المدرسة . بالإضافة إلى دراسة (Rodgers , 2007) اتجهت نحو تنمية بعض المفاهيم الاقتصادية لدى الأطفال باستخدام أدب الطفل بأشكاله المتعددة . بينما اتجهت دراسة (الحمود ، ٢٠١٠) إلى قياس دور المعلمة في بناء القيم الاقتصادية لدى أطفال الروضة ، والتي أكدت أن هناك العديد من القيم الاقتصادية التي يمكن للمعلمة تنميتها لدى الأطفال ومنها (ترشيد الاستهلاك – الانفاق – الادخار – حب العمل وتقديره – احترام أصحاب المهن وتقديرهم) ، واتفقت معها دراسة (العيوطي ، ٢٠١٣) حيث أكدت على

أهمية تنمية المفاهيم الاقتصادية لدى الأطفال لما لها الأثر على مظاهر السلوك التوافقي لدى طفل الروضة .

ومن خلال العرض السابق لتلك الدراسات والتي أكدت على أهمية التربية الإقتصادية والثقافة المالية للأطفال ، بالإضافة إلى دور الأسرة المؤثر على اقتصاديات المجتمع ، تظهر الحاجة إلى تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى الأطفال والتي لم تطرق إليها الدراسات السابقة في تلك المرحلة العمرية .

وفي ظل التكنولوجيا الحديثة واتجاه الأطفال نحو استخدام الأجهزة الذكية وألعاب البلاي ستيشن والاسطوانات وأفلام الرسوم المتحركة وشغفهم بها وشعورهم بالاستمتاع عند استخدامها وتأثر سلوكهم بمضمونها ، فكان لابد من التوجه نحو إستغلال تلك التكنولوجيا لتنمية وإكساب الأطفال المفاهيم والمهارات المختلفة ، كمهارات ادارة الميزانية ، وتعد القصص الرقمية احدى أنماط التكنولوجيا الحديثة التي تعد نوع متطور من القصص العادية التي يميل إليها الغالبية العظمى من المتعلمين .

فالقصة شكل من أشكال الأدب الشائق ، و هي من أحب ألوان الأدب إلى القراء ، و أقربها إلى نفوسهم ، فهي تعد لون من ألوان اللعب الإيهامي ، فتكون كالحلم للصغار الذي يتضمن شخصيات تشبه من القريب أو البعيد للشخصيات التي يتعامل معها الأطفال ويقابلونها في حياتهم اليومية . (محمد (أ) ، ٢٠١١ : ١٩١)

وقد أكدت الدراسات النفسية والتربوية أهمية القصة ؛ لأنها تبدأ من الواقع الذي يعيش فيه الطفل و تقترب به نحو عالم الكبار ، كما أن لها دور هام في بناء شخصية الطفل في جميع جوانب نموه فهي تزود الطفل بالحقائق والقيم والاتجاهات الايجابية المختلفة ، كما أنها تثري لغته ، وتشبع خياله وتعلمه وتكسبه محاسن السلوك وآدابه . (محمد وبصفر ، ٢٠١١ : ٥٧) وتساعد على بناء المفاهيم الصحيحة لديه ، وتنمية المقدرة على الملاحظة والتركيز والانتباه ، والقدرة على التفكير في المواقف المألوفة بطريقة جديدة . (فرجون ، ١٤٣٩ : ١٩٠)

وتعتبر رواية القصص الرقمية هي نوع من التطور الحادث على رواية القصص التقليدية ، وذلك بالاعتماد على التكنولوجيا الرقمية ، حيث يمكن استخدامها في المواقف التعليمية المختلفة ، وتشتق القصص الرقمية قوتها من خلال الجمع بين الصور والموسيقى والحركة

والصوت والأسلوب الروائي معاً ، وكذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على النصوص . (Mikelic and others , 2016 : 95)

فتعد القصص الرقمية شكل مبدع من رواية تدور حول أحداث أو أشخاص أو أماكن ، ويمكن أن تكون خيالية أو حقيقية ، ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية . (شحاته ، ٢٠١٤ : ١) كما أنها تعد أحد ألوان الفن التفاعلي الذي يستخدم الكلمات والأفعال لتمثيل العناصر من جهة ، وصور القصة من جهة أخرى ، والتي من شأنها تنمية وتحفيز خيال الطفل . (Fokides , 2016 : 192)

كما يرى (Aktas and others , 2017 : 180) أن القصة الرقمية ما هي إلا بضع دقائق تحكى فيها قصة قصيرة حول قضية معينة من خلال الجمع بين مختلف أدوات الوسائط المتعددة . وذلك لتقديم منتج فني جمالي لإعطاء الفرصة للمتعلمين لتنمية خيالهم ومساعدتهم على استيعاب المحتوى التعليمي .

وتتميز القصص الرقمية بأنها توفر جواً من الفرح والمتعة للأطفال ، وتوسع أفق التفكير، وتساهم في غرس الأخلاق الحميدة والقيم الإيجابية لدى الأطفال ، وتساعد في تنمية القدرة على الابتكار ونمو الخيال المبدع والخلاق . (الحمراوي وغنيم ، ٢٠١٧ : ٢٥٠)

ويمكن استخدام القصة في دعم البيئة الصفية وتعزيز عملية التعليم والتعلم ، وفي تدريس العديد من المجالات كالتاريخ والإقتصاد والعلوم واللغة والرياضيات ، وهي تخرج الموقف التعليمي من النمط التقليدي إلى النمط الشيق ؛ وذلك لأنها غنية بالوسائط المتعددة التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين ، وتدربهم على التفكير النقدي والقراءة الناقدة (٨٩٦-٨٩٥ : Karakoyun , 2016)

وقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية استخدام القصص الرقمية في تنمية العديد من الجوانب لدى أطفال الروضة ومنها دراسة (الكندري ، ٢٠١٠) والتي أكدت على دور القصص الرقمية الفعال في تنمية مهارات حب الاستطلاع والجانب المعرفي والعقلي لدى الأطفال ، وأيضاً دراسة (عرفان ، ٢٠٠٩) التي أكدت على دور القصص في تنمية المفاهيم الإجتماعية لدى طفل الروضة كمفاهيم (الاستئذان ، التعاون ، الصداقة ، المشاركة ، النظام)

كما اشارت دراسة (الدويبي ، ٢٠١٤) على فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المهارات الحركية كمهارت (المشي – الجري – الوثب – الرمي .....) والمفاهيم المعرفية المرتبطة بالمهارات الحركية لدى أطفال الروضة . كما اتجهت دراسة (العريان ، ٢٠١٥) إلى تنمية المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من خلال استخدام القصص الإلكترونية والتي أيضاً أكدت فاعليتها في تنمية مهارتي الإستماع والتحدث .

وفي ضوء ما أكدت عليه الدراسات السابقة على فعالية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات ومفاهيم الطفل المختلفة ، جاءت فكرة هذا البحث لاستخدام القصص االرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية وذلك لمواكبة كل من الظروف الاقتصادية التي يمر بها المجتمع والتي تتطلب من جميع أفراد الأسرة بما فيهم طفل الروضة امتلاك مهارات ادارة الميزانية لتحقيق حياة إجتماعية آمنة ومستقرة مادياً ، وأيضاً مواكبة للتطور التكنولوجي الرقمي والذي سيطر على اهتمام وشغف جميع الأطفال ، الأمر الذي تتطلب استغلاله لتشكيل وتكوين شخصية الطفل السوية القادرة على مواكبة العصر بجميع متغيراته .

مشكلة البحث :

لا شك ان الأسرة حالياً تواجه تحديات اقتصادية كثيرة ، الأمر الذي يستدعي تدريب الأطفال منذ الصغر علي كيفية إدارة الميزانية بمهارة لتلبية جميع احتياجاتهم الاقتصادية ومن ثم لابد من مشاركتهم في مواجهة هذه التحديات ، لذا أتجه البحث الحالي الي معالجة هذه المشكلة من خلال الإجابة علي السؤال الرئيس التالي :

ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية الآتية :-

١) ما مهارات إدارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة ؟

٢) ما أسس ومعايير ومقومات إعداد القصص الرقمية ؟

٣) ما التصور المقترح لمجموعة من القصص الرقمية لتنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة ؟

٤) ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة؟

أهداف البحث : -

يهدف البحث الحالي إلي :

١)- تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى طفل الروضة .

٢)- تحديد أهم مهارات إدارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى الأطفال سواء داخل الأسرة أو خارجها .

٣)- تقديم مجموعة من القصص الرقمية التي يمكن استخدامها في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى الأطفال .

أهمية البحث : -

قد تفيد نتائج البحث الحالي في :

١)- تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة .

٢)- تقديم مجموعة من القصص الرقمية لمعلمة الروضة لمساعدتها في تنمية المهارات لدى الأطفال .

٣)- توجيه نظر معدي مناهج وبرامج الأطفال للمهارات الاقتصادية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة

٤)- فتح مجال البحث العلمي نحو أهمية دراسة المهارات الاقتصادية وغيرها من المهارات المرتبطة بالحياة المستقبلية التي يمكن تنميتها لدى الأطفال .

حدود البحث : -

أ- تنمية مهارات إدارة الميزانية التي تم التوصل إليها في قائمة المهارات وهي (تحديد الهدف – التخطيط – التنفيذ – التقويم) لدى أطفال الروضة .

ب- تطبيق البحث علي عينة عشوائية من أطفال المستوى الثاني بمرحلة رياض الأطفال بمحافظة بورسعيد .

ت- تطبيق البحث خلال شهرين بواقع قصتين أسبوعياً وفقاً للجدول الزمني المحدد مع الروضة .

أدوات البحث : -

يستخدم البحث الحالي الأداة التالية :

اختبار نمو مهارات إدارة الميزانية لدي طفل الروضة (من إعداد الباحثة) .

المواد التعليمية بالبحث : -

يستخدم البحث الحالي المواد التعليمية التالية :

١)- قائمة مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة .

٢)- مجموعة من القصص الرقمية لتنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة .

مجتمع وعينة البحث :

أ- مجتمع البحث : الأطفال من سن (٥-٦) سنوات بروضات مرحلة رياض الأطفال بمحافظة بورسعيد لمرحلة رياض الأطفال .

ب- عينة البحث : عينة عشوائية من الأطفال بالمستوي الثاني بلغ حجمها (٦٤) طفل وطفلة بمرحلة رياض الأطفال .

متغيرات البحث :

أ- المتغير المستقل القصص الرقمية

ب- المتغير التابع : مهارات إدارة الميزانية .

منهج البحث : -

نظراً لأن البحث الحالي يهدف الي قياس فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة من سن (٥ -٦) سنوات ، لذا سيستخدم المنهج الشبه تجريبي وتصميم المجموعة التجريبية والضابطة ذات القياس القبلي والبعدي وإختبار T-test كأسلوب احصائي لقياس فرق متوسطات الدرجات بين المجموعات .

مصطلحات البحث :

القصص الرقمية : Digital Stories

يعرفها (الحمراوي ، ٢٠١٧ : ٢٠٤) بأنها قصة تدور حول فكرة الجمع بين فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية ، مثل : الصور ، والصوت ، والفيديو ، كما يقوم هذا النوع من القصص على إيجادخليط من بعض الرسومات الرقمية ، والنصوص ، والسرد ، والمسجل ، والصوت ، والفيديو والموسيقى ، لتقديم معلومات حول موضوع محدد .

الميزانية Budget

تعد الميزانية خطة مالية ذهنية أو مكتوبة توضع لتوضيح طريقة توزيع الدخل للأسرة على بنود الإنفاق المختلفة في فترة زمنية محددة لتحقيق الأهداف المنشودة التي يرغب الفرد أو الأسرة للوصول إليها . (جميل ، ٢٠٠٨ :٩١) .

مهارة ادارة الميزانية : Budget management skill

تعرف الباحثة مهارة ادارة الميزانية إجرائياً في البحث الحالي بأنها " قدرة الطفل على وضع خطة مالية للموارد المتاحة وبنود الإنفاق المطلوبة ، وتنفيذها في فترة زمنية محددة قد تكون أسبوعاً أو شهراً ، وتقييمها لتحديد مدى استثمارها للموارد واستفاء أوجه الإنفاق وتحقيق قدر من الإدخار والتي تقاس بمتوسط درجات الأطفال على المقياس المعد لهذا الغرض .

إجراءات البحث :

سيتم تحديد إجراءات البحث من خلال الإجابة علي أسئلة البحث :

١) – ما مهارات إدارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى طفل الروضة ؟

- **الاطلاع علي الأبحاث والدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت إدارة ميزانية .**
- **إعداد قائمة مبدئية بمهارات إدارة ميزانية والتي يمكن تنميتها لدي طفل الروضة .**
- **عرض القائمة علي مجموعة من السادة المحكمين في مجال الإدارة المنزلية وفي مجال رياض الأطفال .**

- إجراء التعديلات في ضوء المحكمين .
- الوصول إلي الصورة النهائية لقائمة المهارات .

٢) - ما أسس إعداد القصص الالكترونية ؟

- الاطلاع علي الأبحاث والدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت إدارة الميزانية .
- تحديد اسس إعداد القصص الالكترونية .

٣) - ما التصور المقترح لمجموعة من القصص الرقمية التي يمكن استخدامها في تنمية مهارة إدارة الميزانية لدى الأطفال ؟

- الاطلاع علي الأبحاث والدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت إدارة الميزانية .
- إعداد مجموعة مقترحة من القصص الرقمية يمكن من خلالها تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى الأطفال .
- عرض القصص علي مجموعة من السادة المحكمين في مجال الإدارة المنزلية وفي مجال رياض الأطفال .
- تطبيق القصص علي عينة استطلاعية للتأكد من مناسبتها لطفل الروضة .
- إجراء التعديلات في ضوء آراء المحكمين وفي ضوء نتائج التجربة الاستطلاعية .
- الوصول الي الصورة النهائية لمجموعة القصص الالكترونية .

٤) - ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى طفل الروضة ؟

يتم الاجابة علي هذا السؤال من خلال إعداد أداة البحث وهي :-

- اختبار لتحديد مدى نمو مهارات إدارة الميزانية لدى الأطفال .
- الاطلاع علي الأبحاث والدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت إدارة ميزانية.
- إعداد صورة مبدئية لاختبار نمو مهارات إدارة الميزانية .
- عرض الاختبار علي مجموعة السادة المحكمين من متخصصين ادارة المنزل والمؤسسات وأساتذة رياض الأطفال ومعلمات وموجهات رياض الأطفال .
- تطبيق الاختبار علي عينة استطلاعية لتحديد كلاً من :-

١- ثبات الاختبار

٢- صدق الاختبار

٣- زمن تطبيق الاختبار

- إجراء التعديلات في ضوء نتائج التحكيم والتجربة الاستطلاعية .
- الوصول الي الصورة النهائية للاختبار
- اختيار عينة البحث من أطفال الروضة بمحافظة بورسعيد .
- تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة والتأكد من تكافؤهما
- تطبيق الاختبار قبلياً علي مجموعتي البحث التجريبية والضابطة .
- تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى أطفال المجموعة التجريبية من خلال تطبيق القصص الرقمية ، ومن خلال الأنشطة المعتادة لدى المجموعة الضابطة . .
- تطبيق الاختبار بعدياً علي مجموعتي البحث التجريبية والضابطة .
- استخلاص النتائج ومعالجتها احصائياً وتفسيرها .
- تقديم التوصيات والبحوث المقترحة .

الاطار النظري والدراسات السابقة :

أولاً : ادارة الميزانية وتربية الطفل اقتصادياً :

إن اكساب الطفل الاتجاهات والمهارات والقيم والمفاهيم الاقتصادية والمالية تعمل على تشكيل شخصيته ، والتي تلعباً دوراً هاماً في تشكيل سلوكه الإقتصادي في مراحل نموه التالية ، الأمر الذي يتطلب تزويد الطفل بالمعلومات التي تتناسب مع المجتمع ومع عمره الزمني حتى يستطيع تكوين سلوك اقتصادي واستهلاكي سليم .

وتعد تربية الطفل اقتصادياً إحدى فروع التربية التي ظهرت في الأونة الأخيرة في ظل ظروف المجتمعات المختلفة ، والتربية الاقتصادية هي التربية التي تساعد الفرد على تحسين أنماط الاستهلاك وإكساب الأفراد المهارات للعمل مع المنتج وتكوين الوعي الإقتصادي وزيادة المعرفة بمتطلبات الظروف الإقتصادية للمجتمع للتكيف معها . (الجعفري والجبروني ، ٢٠١٦ : ١٩٠) . فالمعرفة المالية عبارة عن مجموعة من الكفاءات التي تمكن الفرد من القدرة على اتخاذ القرارات المستنيرة والفعالة من أجل تحسين الرفاهية وتقليل الخسائر للمال والوقت . (Sudakova , 2018) ، ولأهمية المعرفة المالية للطفل عملت دراسة (المنير ، ٢٠١١) على تنمية الثقافة المالية لدى الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية ، ودراسة (الزغبي ، ٢٠٠٧) التي اتجهت نحو دراسة علاقة القيم الاقتصادية للأسرة المصرية بالسلوك الاستهلاكي لطفل وأثر ذلك على ادراكه لبعض المفاهيم الاقتصادية .

وبما أن الطفل يولد في ظل ظروف اقتصادية أسرية تختلف من أسرة إلى أخرى ، الأمر الذي يؤثر على نمو الطفل تأثيراً قوياً ، لذا تلعب الروضة دوراً هاماً في اكساب الأطفال القيم والعادات الصحيحة السليمة للإحساس بمجتمع الأسرة وأبعادها المختلفة . وذلك للتوعية بمصادر المال والتدريب على تحديد اتجاهات الإنفاق والحفاظ عليه . وهذا ما دفع (شاذلي ، ٢٠١٣) إلى استغلال بيئة الأركان التعليمية في الروضة لتنمية القيم الإقتصادية لدى الأطفال . وأيضاً دراسة (محمود ، ٢٠١٣) اهتمت بتنمية القيم الاقتصادية لدى الأطفال من خلال برنامج مقترح قائم على التعلم النشط .

ومن الأسس الهامة في التربية الإقتصادية إدارة الميزانية ، والهدف من ادارة الميزانية هو تحقيق أقصى ما يمكن من الأهداف الموضوعة واشباع الحاجات المختلفة للأفراد ، وذلك لضمان توزيع الموارد على الحاجات المتعددة . بمعنى تحقيق الموازنة بين الالايرادات والمصروفات . فادارة الدخل المالي عامة وللأسرة خاصة هي عملية توزيع الدخل بالشكل الذي يحقق احتياجاتها المختلفة في مدة زمنية محددة وتتم في صورة خطوات متتابعة بداية من تحديد الأهداف والتخطيط والتنفيذ وأخيراً التقييم . (ريحان ، ٢٠٠٩ : ٢٤٧٥-٢٤٧٧)

مهارات إدارة الميزانية :

تتضمن عملية إدارة الميزانية عدد من المهارات التي يمكن أن يتدرب الطفل عليها . فالادارة الناجحة تحتاج مشاركة الأبناء فيها كما تحتاج إلى مهارات رئيسية تختلف باختلاف المرحلة الادارية ، وتتضمن العملية الادارية للميزانية (تحديد الأهداف ، التخطيط ، التنفيذ ، التقييم) وهي تعد القوة المحركة التي يتم بها إنجاز المسؤوليات المختلفة للأفراد ، (الزهراني ، ٢٠١٠ : ١٢٥) ، ومن خلال الإطلاع على كل من (جميل ، ٢٠٠٨ : ٨٢- ٩٧) و(رقبان ، ٢٠٠٨ : ٧٩ - ١١٠) يمكن توضيح تلك المهارات :

١- تحديد الأهداف

يعد تحديد الأهداف نقطة الإنطلاق لأي عمل ناجح ، فمهارة تحديد الأهداف من المهارات الأساسية لوضع الميزانية ، والتي تعد أساساً للتخطيط حيث توجه كافة الموارد والجهود لتحقيق هذه الأهداف ، لذا لابد أن تكون هذه الأهداف واضحة ومرتبة ترتيباً منطقياً وقابلة للتحقيق . وتحديد الأهداف هو الصورة العقلية التي يسعى الفرد لبلوغها لتحقيق ميزة أو

مجموعة من المميزات في المجتمع وفقاً لما لديه من موارد مختلفة .(منصور ، ٢٠١٥ : ١٦٢)

٢- التخطيط

يعتبر التخطيط إحدى المهارات الأساسية للعملية الإدارية ، فهي مهارة معرفية جوهرية تعني بالتفكير في المستقبل ، إذ إنها تعد مرحلة من مراحل العمل الإداري حيث يمثل مرحلة التصور والتفكير والمفاضلة بين أساليب وطرق العمل ، فالتخطيط مهارة تتطلب من الطفل التفكير في الطرق المختلفة للوصول إلى الهدف المطلوب . ونظراً لأهمية التخطيط في الحياة عامة وفي التربية خاصة اتجهت دراسة (اليوسف ، ٢٠١٣) إلى تنمية بعض المفاهيم الإقتصادية لدى الأطفال ودراسة علاقتها بالمهارات الحياتية لديهم ، والتي أثتت الترابط القوي بين المهارات الحياتية واكتساب الطفل للمفاهيم الإقتصادية .

٣- التنفيذ

هي المهارة التي من خلالها يتحول عملية التخطيط من عملية فكرية إلى أرض الواقع ، هي المرحلة التي يتحول فيها القرارات إلى أعمال من خلال التطبيق العملي . والتي تتطلب توفر لدى المتعلم الدافعية لإنجاز الأعمال ، مع توفر الرقابة والإشراف والتوجيه من قبل المعلمة .

٤- التقييم :

هي المهارة التي من خلالها يحدد الطفل مدى نجاح عمله وتحقيقه للأهداف المنشودة ، الذي يعد أسلوب علمي يحدد مدى نجاح الأفراد في تنفيذ الخطة وحصر ما تحقق من أهداف ، هي تعد مهارة نهائية في العملية الإدارية ، ويتم من خلال التقييم مراجعة الأنشطة والأعمال التي تمت .

الأسس العامة التي يجب مراعاتها عند التخطيط للميزانية :

هناك عدد من الأسس العامة يجب مراعتها عند التخطيط للميزانية والتي أشار إليها كل من (جميل ، ٢٠٠٨ : ٩٣) ، و (مزاهرة ونشيوات ، ٢٠١٠ : ٨٨) ، وفي ضوئها يمكن تحديد الأسس التي يجب أن تراعيها المعلمة عند تخطيط الطفل للميزانية ، فعلى المعلمة مساعدة الأطفال على :

- وضع الميزانية في ضوء الأهداف الموضوعة مسبقاً للطفل أو مجموعة من الأفراد .

- البدء بالحاجات الأساسية الهامة ثم يليها الأقل أهمية .
- تكون الميزانية واقعية ومواردها متاحة .
- تخصيص جزء من الدخل للظروف الطارئة .
- تتصف الميزانية بالمرونة ليسهل تكيفها مع ما يستجد من أمور .

كيف يمكن تدريب أطفالنا على ادارة الميزانية :

يمكن لكل أم أومعلمة أن تدرب الأطفال من خلال الحوار الهادىء حول مفهوم المصروفات والإدخار والتوسط في الإنفاق والميزانية والتخطيط والإحتياج وغيرها من المفاهيم الاقتصادية البسيطة . ويمكن اتباع بعض الطرق لتوعية الطفل ومنها : إعطاء الطفل المصروف المناسب وفقاً لظروف كل أسرة والنقاش معه حول كيفية إنفاقه والإدخار منه ، تحديد أوجه الإنفاق للطفل ، وتدريب الطفل مبكراً على المشاراكة في التخطيط لميزانية الأسرة ، وتخصيص حصالة للطفل ، وإسناد ميزانية البيت أو عمل صغير كحفلة أو عزومة أو رحلة للأبناء ، وتشجيع الطفل ومكافئته في حالة التوفير من الميزانية ... وغيرها من الأفكار والأساليب المختلفة . وقد أكدت دراسة (كريم ، ٢٠١٨) على جدوى استخدام القصص في تنمية الثقافة المالية لدى الأطفال ودراسة (محمد ، ٢٠١٦) التي استخدم اللعب الدرامي ودراسة (العيوطي ، ٢٠١٣) استخدام الأنشطة المسرحية في تنمية المفاهيم الاقتصادية .

ثانياً : القصص الرقمية

القصة ما تزال وسيلة مهمة من وسائل تثقيف الطفل وتربيته ، وإحتلت مكانة متميزة بين الفنون الأدبية الأخرى ، ولاسيما في العصر الحديث بعد أن برزت القصة المقدمة للأطفال بقيمتها التربوية الكبرى المتمثلة في قدرتها على نقل الأفكار ولقيم إلى الطفل بأسلوب ممتع وجذاب ، الأمر الذي يجعلها تسهم إلى حد بعيد في تكوين اتجاهات الطفل الخلقية ، والإجتماعية ، والإنسانية ، إلى جانب الروافد التربوية الأخرى .

فالقصة هي لون من ألوان الأدب يكسب السامع أو القارىء بعض العادات والقيم والتقاليد، وتنمي الطفل عقلياً واجتماعياً وعاطفياً ودينياً ، وذلك من خلال حكاية يزخرفها التصور أو الخيال أو النقل من الواقع منسوجة بأسلوب وقالب أدبي قصصي بغرض تحقيق أهداف محددة ، وتعتمد على السرد أو المسرحة أو الوصف .(محمد (أ) ، ٢٠١١ : ١٩٢)

وتعرف القصة بأنها " هي سرد واقعي أو خيالي لأحداث مكتوبة نثراً تجري على مجموعة من الشخصيات وتهدف إلى إثارة الإهتمام والإمتاع والتثقيف . (قنديل وآخرون ، ٢٠١٧ : ١٢٥)

بينما تعرف القصة الرقمية بأنها " هي قصة تجمع بين الصور والموسيقى والرسوم البيانية والصوت " كما أنها تعد عرض لمجموعة من الوسائط المتعددة المتناغمة لمجموعة من المكونات الرقمية (النص والصور والفيديو والصوت . (Kocakaya ; Nihat , 2016 : 88)

أهمية استخدام القصة الرقمية :

فالقصة لها دور كبير في بناء شخصية الطفل ، حيث تفيده في توجيه سلوكه ، وتنمية خياله ، وإدخال المتعة والسرور على نفسه ، وتوسيع مداركه ، وتنمية قدراته العقلية وذوقه الأدبي ، وتزويده بالمفاهيم بالقيم والاتجاهات التي يقبلها المجتمع . (محمد (ب) ، ٢٠١١ : ١٨٣) ، وتعد القيم جزءاً مهماً في الإطار المرجعي للسلوك في الحياة عامة ، وفي مجالتها المختلفة دينياً وعلمياً واجتماعياً واقتصادياً وسياسياً وفنياً ، بل هي بصفة عامة موجهات للسلوكيات المختلفة . (أحمد ، ٢٠٠٤ : ٩٣) ، لذا أكدت دراسة كل من (عرفان ، ٢٠٠٩) و (جوينات ، ٢٠١١) و(قربان ، ٢٠١٢) على دور القصة الرقمية الفعال في تنمية القيم والمفاهيم والمهارات الإجتماعية مثل (الاستئذان ، التعاون ، الصداقة ، المشاركة ....) لدى أطفال الروضة .

وبالاضافة إلى المفاهيم الإجتماعية فهناك دور كبير للقصة الرقمية أيضاً في تنمية المفاهيم التاريخية والوعي السياسي لدى المتعلمين ، حيث أكدت دراسة (أحمد ، ٢٠١٦) على جدوى استخدام برنامج القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التاريخية لدى أطفال ما قبل المدرسة ، وأيضاً دراسة (عبد الله ، ٢٠١١) والتي استخدمت القصة في تنمية قيم المواطنة ومبادىء الديمقراطية لدى طفل الروضة . بالاضافة إلى دراسة (مجاهد ، ٢٠١١) والتي أكدت على فعالية استخدام برنامج قصصي الكتروني تفاعلي متعدد الوسائط في تنمية الوعي السياسي لدى تلاميذ الصفوف الثلاث الأولى لمرحلة التعليم الأساسي .

كم أثبتت دراسة (البشيتي ، ٢٠١٢) إلى أهمية استخدام القصة في مرحلة رياض الأطفال لما لها من أثر على لغة الطفل واكتسابه للمفردات حيث أن لكل نوع من أنواع القصص مفرداته الخاصة ، كما أظهرت النتائج أن مضمون القصة ولغتها تؤثر على لغة الطفل واكتسابه الصحيح ونطقه السليم للمفردات . وقد أكدت دراسة كل من (Morgan , 2014) ودراسة (Yamac and others , 2016) على دور القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

فاذا كانت القصة تساعد الأطفال على ترسيخ المبادىء المختلفة و زيادة المهارات الشفوية والكتابية لديهم ، أيضاً تساهم في تعزيز التفكير النقدي والقدرة على التحليل وتلخيص المعلومات المختلفة ، ومن ثم خلق بيئة تعليمية ممتعة وشيقة للطفل . (Fokides , 2016 : 192) ، وهذا بالاضافة إلى ما أشارت إليه نتائج دراسة (Kocaman , 2015) حيث أكدت على أن القصص الرقمية تساعد على تنمية قدرة أطفال ما قبل المدرسة على الفهم والإستيعاب ،أما دراسة (محمد ، ٢٠١٧) أكدت فعالية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات الفهم الإستماعي لدى أطفال الروضة .

وأشار (Aliagas and others , 2017) في دراسته إلى جدوى استخدام القصص الرقمية في زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم ، حيث أشارت الدراسة أنه كلما زادت العناصر التفاعلية في القصة كلما زادت قدرة الطفل على التحكم فيها ، وهذا يعزز استخدام الطفل لها ، بالاضافة إلى أنواع استراتيجيات السرد المستخدمة كان لها تأثير ايجابي على الأطفال .

أهداف استخدام القصص الرقمية

أشار(على ، ٢٠٠٩ : ١١٣-١١٤) إن لاستخدام القصص الرقمية عدد من الأهداف يمكن تحقيقها من خلال استخدامها ومنها : تنمية الطفل معرفياً بإثراء معلوماته حول العالم الواقعي والخيالي ، وإمداد الطفل بالأفكار والمعلومات ، ومن ثم تحقيق النمو المعرفي لدى الأطفال ، وهذا ما سعت إلى تحقيقه دراسة (Preradovic and others , 2016) حيث هدفت الدراسة إلى استخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدى أطفال الروضة ، وقد أثبتت الدراسة فعالية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المشكلات الحسابية لدى الأطفال ، واتفقت معها دراسة (Aktas; Yurt , 2017) حيث

أكدت على التأثير الإيجابي للقصة الرقمية في زيادة التحصيل الدراسي لدى المتعلمين والدافع نحو التعلم وبقاء أثر التعلم .

وأيضاً من أهداف القصة تنمية القيم الروحية لدى الطفل . وتشجيع الطفل على الحديث والمناقشة ، من خلال المناقشات التي تدور بعد سرد القصة والارتقاء بمهارات التحدث ، والإستماع ، والنقد ، والتقويم.

وأيضاً إكساب الأطفال كثيراً من القيم الذاتية ، وتزويد الطفل بالمعرفة الكافية ، وإكساب الطفل كثيراً من الآداب والسلوك الإيجابي ، وإثارة خيال الطفل ، وتوسيع أفاقه الذهنية وتنمية قدرته على الإبتكار ، وقد أكدت دراسة (البنداري ، ٢٠١٧) على أهمية استخدام القصص الالكترونية في تنمية التفكير الإبتكاري لدى أطفال ما قبل المدرسة .

بالاضافة إلى كل ما سبق من أدوار مختلفة لقصة الرقمية في تكوين شخصية الطفل معرفياً ووجدانياً وخلقياً ، نجد أن هناك دور أخر وهو دورها في تنمية الطفل جسمياً ، حيث أكدت دراسة (الدويبي ، ٢٠١٤) على فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية وتطوير المهارات الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لدى أطفال مرحلة رياض الأطفال ومنها مهارات (المشي – الجري – الوثب – الرمي ...)

المقومات الأساسية للقصة :

تتكون القصة من مجموعة من المقومات والعناصر الأساسية والتي أشار إلها كل من (الحمراوي وغنيم ، ٢٠١٧ : ٢٧ – ٣٣) ، ، (عبد الكافي ، ٢٠٠٨ : ٥٩-٦٤) ، (هاشم وجاد ، ٢٠٠٨ : ٨٥-٩٤)

١ -الفكرة الرئيسية :

وهي التي تجرى أحداث القصة في إطارها ، وحسن اختيار هذه الفكرة يمثل الخطوة الأولى في طريق وضع قصة ناجحة ، ولابد من اختيار القصص التي تتفق أفكارها مع الخصائص النفسية التي تميز الأطفال في كل مرحلة من مراحل النمو .

٢ - البناء والحبكة :

عندما تتضح الفكرة في ذهن المؤلف فإنه يصنع سلسلة من الوقائع والحوادث ، تكون بنية قصته ، والحبكة هي سلسلة من الأحداث ، ولكن يتم التركيز فيها على الأسباب والنتائج

. فالحبكة هي إحكام بناء القصة بطريقة منطقية مقنعة حتى تكون الأحداث والشخصيات مرتبطة ارتباطاً منطقياً يجعل من مجموعها وحدة متماسكة الأجزاء ، ذات دلالة محددة .

٣ - أسلوب كتابة القصة :

بعد أن اتضحت الفكرة والحبكة ، ومجموعة الوقائع الأحداث اللازمة لبناء القصة ، فإن على الكاتب أن ينقل هذا إلى صورة لغوية فنية مناسبة ، وله في هذا أن يختار بين عدة طرق :

– الطريقة المباشرة : ويتولى فيها الكاتب عملية السرد بعد أن يتخذ لنفسه موقفاً خارج أحداث القصة .

– طريقة السرد الذاتي : وفيها يكتب المؤلف على لسان أحد شخصيات القصة .

– طريقة الوثائق : وفيها يقدم المؤلف القصة عن طريق عرض مجموعة من الخطابات أو اليوميات أو الوثائق المختلفة .

وأسلوب الكاتب هو طريقته الخاصة في التفكير والشعور والرؤية ، وكاتب الأطفال يجب أن يوفق بين طريقته الخاصة في التفكير والشعور والرؤية ، وبين طريقة الأطفال في هذا وفقاً لمرحلة النمو التي يكونون فيها حتى يكون أسلوبه أقرب إلى نفوسهم ، كما أنه لابد أن يحيط علماً بقاموسهم اللغوي المتميز حتى يكتب لهم بما يناسبهم من ألفاظ و تراكيب .

٤ - الشخصيات:

يقدم المؤلف في قصته مجموعة من الشخصيات بعد أن يختارها بعناية ودقة و يرسم معالمها في خياله لتدور مع ما رسمه من الوقائع والأحداث في الطريق المرسوم عبر مراحل القصة من بدايتها حتى النهاية . وتعد الشخصية المسطحة أو الجاهزة هي الشخصية ذات البعد الواحد أو التي نجد لتصرفاتها في القصة دائما طابعاً واحداً ، أما الشخصية المستديرة أو النامية ، فهي شخصية ذات أبعاد متعددة تنمو مع القصة ، وهذا النوع من الشخصية لا يتم تكوينه إلا قرب نهاية القصة ، والوضح هنا أنه لابد من التركيز على الجوانب المحسومة الملموسة المرئية بما يتوافق مع أسلوب الطفل في التفكير الحسي .

مكونات القصة الرقمية :

هناك مجموعة من المكونات التي ينبغي توافرها في القصة الرقمية والتي أشار اليها كل من (شحاته ، ٢٠١٤ : ٢) ، (محمدي ، ٢٠١٦ : ١) ويمكن تلخيصها فيما يلي :

أ. وجهة النظر: لابد أن تتنوع وجهات النظر في رواية القصص الرقمية ولا يجب أن تقدم مجردة مثل سرد الوقائع بل من الضروري مراعاة وجهات نظر .

ب. السؤال الدرامي: يتم طرح سؤال يثير اهتمام الجمهور وذلك في بداية الرواية ، ويحافظ على اهتمامهم طوال فترة العرض إلى أن يتم الإجابة عن السؤال في نهاية الرواية.

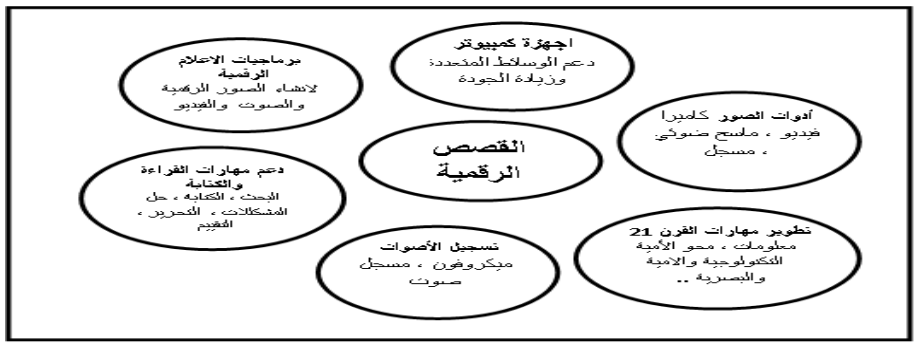
ج. المحتوى العاطفي: توافر المحتوى العاطفي في رواية القصص الرقمية يساعد على زيادة مساحة الاهتمام لدى المتعلم من خلال موسيقى و تأثيرات صوت الراوي.

د. الصوت: يمثل صوت الراوي العصب الرئيس ، لذا لابد من الإختيار الجيد لصوت الراوي الذي يترك انطباعا جيدا لدى المتعلم.

هـ. الموسيقى التصويرية: تعتبر عنصراً هاماً في رواية القصص الرقمية فهي تعبير صادق عن المشاعر المراد ايصالها للمتعلم لأنها تضيف حالة من الترقب عليه.

و. الاقتصاد: رواية القصص الرقمية الأكثر تأثيراً هي التي تستخدم المعلومات والصور اللازمة لمحتوى القصة فقط.

ز. السرعة: زمن رواية القصص الرقمية يكون قصيراً والسرعة في الإنتقال بين مشاهد القصة وانسجام أسلوب الراوي مع كل ذلك . والشكل التالي يوضح أهم المكونات التي تستخدم لاعداد القصص الرقمية



شكل رقم (١) مكونات القصص الرقمية (Aktas ; Yurt , 2017 : 181)

معايير إختيار القصة الرقمية :

هناك مجموعة من المعايير لابد من مراعاتها عند اختيار القصة عامة والقصة الرقمية خاصة ، ومن هذه المعايير ما يلي : (هاشم ,جاد ، ٢٠٠٨ : ٩٥-٩٧) ، (علي ، ٢٠٠٩ : ١١٥-١١٦)

- **أن تكون القصة ملائمة لفهم الأطفال ، ومسايرة لأطوار نموهم .**
- **أن تكون متسلسلة الأحداث ، متماسكة الأجزاء . ولها هدف تربوي .**
- **أن تكون سهلة الأسلوب ، واضحة المعاني . ذات تأثير جمالي على أحاسيس الأطفال .**
- **تزود الأطفال بشيء من المعارف والخبرات والمفاهيم الجديدة عن العالم من حولهم في جو من المرح والسعادة .**
- **تنتهي القصة نهاية سعيدة عادلة " تكافيء الخير ، وتعاقب الشر "**
- **تتضمن شخصيات أبطالاً يشبهون الأطفال في العمر والقوى ، وتكون مألوفة لعالم الطفل .**
- **تدور القصة حول فكرة واحدة ، وموضوعاً قيماً ومفيداً وقائماً على العدالة والنزاهة والأخلاقيات السليمة .**

تصميم وإنتاج المواد التعليمية الرقمية لمرحلة رياض الأطفال :

إذا كان الهدف الأساسي من التعليم في مرحلة ما قبل المدرسة هو تحقيق النمو الشامل لطفل الروضة ، واكتشاف قدراتهم المختلفة ، واستخدام وسائل الإعلام المختلفة لدعم نموهم ومنها برامج تعلم اللغة التي تدعمها تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ، وكذلك الرياضيات ، وبرنامج تعلم الكمبيوتر ومحو الأمية التكنولوجية (Mikelic and others , 2016 : 95) ولتحقيق ذلك نجد أن هناك أمور يجب مراعاتها عند تصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية ومنها: مراعاة خصائص المتعلمين ومراعاة المرحلة العمرية للمتعلمين ومناسبة تصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية للغرض منها.

يتم إنشاء القصص الرقمية من خلال عدة خطوات رئيسية أشار إليها : (Kocakaya ; Kotluk , 2016 : 90) وهي كما يلي :

١- الكتابة : حيث يقوم المؤلف بكتابة موضوع القصة ومناقشته ومراجعته من قبل الأخرين ، وأخيرا يتم التعديل وفقاُ للتعليقات والتقييمات .

٢- البرنامج : حيث يتم تحديد عناصر الوسائط المتعددة وصياغة السناريو وهو أساس القصة الرقمية .

٣- لوحة ترتيب الصور : هي خطة من المشاهد المتسلسلة والتحولات والتأثيرات ، والهدف منها وضع تصور لفيلم أو للقصة الرقمية المصورة .

٤- تحديد موقع الوسائط المتعدة : يمكن تعريف هذه الخطوة من خلال مرحلتين أساسيتين

أ- تحديد مكونات الوسائط المتعددة (صور وموسيقى وصوت والرسوم البيانية وغيرها) لاستخدامها في رسم وتعزيز السناريو عن طريق الاستفادة من المصادر المتوفرة على الانترنت .

ب- اجراء تسجيل الصوت باستخدام مكبرات الصوت والميكروفونات ، والهواتف الذكية ، والمسجلات الرقمية .

٥- خلق القصة الرقمية : في هذه المرحلة يتم إنتاج قصة رقمية عن طريق البرامج المختلفة ، والجمع بين مكونات النص والصوت والصور والرسوم المتحركة والموسيقى باستخدام Windows Movie Maker،Microsoft Photo Story ، (www.wevideo.com) .

٦- مشاركة القصة الرقمية : يشارك القصة مع الأفراد في الفصول الدراسية أو وسائل الاعلام الإجتماعية مثل YouTube، facebook، twitter .

العوامل التي يمكن أن تسهم في إنجاح القصة الرقمية

هناك مجموعة من العوامل التي يجب مراعاتها عند استخدام القصص الرقمية والتي أشار اليها (Shelley , 2011) وهي :

١- الكاريكاتير البصري : وهذا يعني استخدام صور كاريكاتيرية تساعد في نقل مشاعر الشخصيات بوضوح .

٢- جدول زمني تفاعلي : عندما تحكى قصة من منظور واحد يجب أن ينسق الجدول الزمني لسلسلة الأحداث ونتائجها بصورة تفاعلية تجذب اهتمام المتعلمين بالصور الجذابة التي تنقل القصة إلى الأمام .

٣- وسائل الإعلام الإجتماعية : يمكن الاستفادة من القصص القصيرة التي تعمل بشكل جيد وتعتبر مصدر إلهام لمناقشة موضوع تعليمي محدد .

٤- صوت الراوي : أفضل راو للقصة الرقمية هو الشخص الذي مر بتجربة مباشرة مع أحداث القصة ، ويركز الصوت على نقاط تعليمية محددة تحفز بصر المتعلمين للنظر لشاشة العرض .

٥- الفيديو : يمكن استخدام أفلام الفيديو في القصة الرقمية لإعطائها لمسة إنسانية ، والراوي في هذه الأفلام يشترط أن يتماشى صوته مع لقطات الفيديو .

أنواع القصص الرقمية

توجد عدة أنواع للقصص الرقمية والتي تم تصنيفها وفقاً لمعايير مختلفة ، كالتصنيف وفقا لطبيعة القصة كالقصص التعليمية والإقناعية والعاكسة والشخصية والتاريخية ، (عبد الباسط ، ٢٠١٤ : ١) ومنها ما صنف وفقاً لتقنيات اعداد القصة مثل : القصص الفيتوغرافية ، وقصص كلمات الفيديو ، و العروض التقدمية ، التمثيل المسرحي وللوحة القصصية . (الحمراوي وغنيم ، ٢٠١٧ : ٢٤٣)

كما صنفها (Kocakaya ; Kotluk , 2016 : 89) إلى عدة أنواع أخرى وهي :

١- القصص الرقمية الإرشادية : والغرض منها هو تدريس الموضوعات المختلفة في المجالات المختلفة مثل الرياضيات ، العلوم ، والاجتماعيات .

٢- القصص الرقمية الشخصية : واالغرض منها هو تبادل الخبرات وعرض السير الذاتية والأحداث الخاصة بالشخصيات المختلفة .

٣- القصص الرقمية التاريخية : والغرض منها تقديم الأحداث التاريخية للمتعلمين .

برمجيات تصميم و تطوير القصص الرقمية :

أبرزت التكنولوجيا الحديثة العديد من البرمجيات المتخصصة في تصميم القصص الرقمية وتطويرها ، ويتم اختيار أي من هذه البرمجيات وفق أجهزة الكمبيوتر المتاحة وإمكاناتها ، ووفق المكونات والمصادر الرقمية المتاحة لدى القائم على إعداد القصة الرقمية . (الحمراوي وغنيم ، ٢٠١٧ : ٢٤٤ - ٢٤٦) ، ومن أهم هذه البرمجيات : برنامج Photo Story3 ،

وبرنامج Windows Movie Maker ، وبرنامج أبل أي موفي Apple iMovie ، وبرنامج Adobe Premieres ، برنامج Power Point .

ما الفرق بين القصص الرقمية والقصص الورقية :

خلال الاطلاع على عدد من الأدبيات التي تناولت كل من القصص الورقية والقصص الرقمية يمكن استخلاص أهم نقاط التي تميز القصص الرقمية عن الورقية بالنسبة لطفل الروضة :

م	القصص الورقية	م	القصص الرقمية
١	تقوم المعلمة بسرد القصة على الأطفال	1	يمكن للطفل مشاهدة القصة الكترونياً بدون المعلمة .
٢	لا يستطيع الطفل قراءة القصة لعدم امتلاكه لجميع مفردات القصة في أغلب الأحيان	2	يمكن للطفل مشاهدة القصة والإستماع إليها في أي وقت .
٣	يرتبط إستماع الطفل للقصة بوجود المعلمة.	3	يحتاج الطفل للمعلمة عند اختيار القصة فقط وليس عند مشاهدتها والإستماع اليها.
٤	استخدام القصص الورقية أكثر من مرة ممكن يعرضها للتلف	4	القصص الرقمية يسهل حفظها واستخدامها مرات متعددة بدون تلف .
٥	تعتمد القصص الورقية على الصور في عرض أحداثها .	5	توفر الصوت والصورة والحركة في القصص الرقمية.
٦	تعرض القصص الورقية بشكل فردي للطفل أو لمجموعة صغيرة من الأطفال .	6	تعرض القصص الرقمية بشكل فردي أو في مجموعات صغيرة أو مجموعة كبيرة من الأطفال من خلال شاشات العرض .

دور القصة في تنمية مهارات ادارة ميزانية :

كل أسرة تتكون من عدة أفراد (الأب والأم والأطفال) وكل أسرة لها مصادر محددة لميزانيتها وأوجه انفاق لها بنود محددة وأخرى متغيرة ، وإن كان الأطفال جزء من أوجه الانفاق لتلبية احتياجاتهم في حدود الميزانية المتاحة ، لذا من الضروري مشاركتهم في التخطيط لهذه الميزانية حيث أن طفل اليوم هو رب أسرة المستقبل ، وطفلة اليوم هي أم المستقبل ، لذا كان من الضروري مشاركة الأطفال في التخطيط للميزانية وتنفيذها وتقييمها أيضاً ، ومنها تدريب الطفل على التخطيط لأي ميزانية يحتاج إليها (ميزانية مصروفه – ميزانية رحلة مع أصدقائه ....) وان كانت القصص الرقمية المقدمة من خلال هذا البحث

تقدم نموذج لحياة الأسرة بأحداثها اليومية المختلفة ، والتي ترتبط بحياة جميع الأطفال ، لذا يمكن استخدامها في تنمية مهارات ادارة الميزانية .

فقد أثبتت الدراسات مراراً العلاقة القوية بين سرد القصص ومهارات التفكير العليا والتي تعد مهارات إدارة الميزانية إحدى هذه المهارات ، فالقصة ضرورية لتدريب الأطفال على التواصل الإنساني والتعلم والتفكير (Ribeiro and others , 2014 : 182) . لذا يمكن تقديم قصة للأم تشرك أطفالها في وضع ميزانية الأسرة ، وقصة أخرى عن أهمية الادخار من الميزانية ، وقصة عن تخطيط الطفل للرحلة مع أصدقائه ، وغيرها من القصص التي يمكن استخدامها في تنمية تلك المهارات . وقد أكدت دراسة (كريم ، ٢٠١٨) على دور القصة الفعال في تنمية الثقافة المالية لدى الأطفال . بينما استخدمت دراسة (محمد ، ٢٠١٦) اللعب الدرامي في تنمية الوعي المالي لدى الأطفال .

فروض البحث :

من خلال العرض السابق للاطار النظري والدراسات السابقة ، وفي ضوء هدف البحث يمكن تحديد فروض البحث وهي :

١- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام القصص الرقمية) ودرجات أطفال المجموعة الضابطة (التي درست باستخدام الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح المجموعة التجريبية .

٢- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح التطبيق البعدي .

٣- القصص الرقمية المقترحة فعالة في تنمية مهاراة ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة كما تقاس بنسبة الكسب المعدل لبليك Blake

إجراءات البحث :

يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات ادارة الميزاينة باستخدام مجموعة من القصص الرقمية ، ولتحقيق هذا الهدف أعدت الباحثة الأدوات والمواد التعليمية الآتية :

١- قائمة مهارات ادارة الميزانية

٢- مجموعة من القصص الرقمية

٣- مقياس مهارات ادارة الميزانية المصور

وتستعرض الباحثة هنا خطوات إعداد تلك الأدوات المستخدمة في البحث ، بالإضافة إلى إجراءات تطبيقها بغرض الإجابة عن تساؤلات البحث ، والتحقق من صحة فروضه ، وفيما يأتي عرض للإجراءات التي إتبعها البحث الحالي لإعداد هذه الأدوات .

أولاً : قائمة مهارات ادارة الميزانية

للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث والذي نصه " ما مهارات ادارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة ؟ " وتطلب ذلك إعداد قائمة لمهارات ادارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة من سن (٥ – ٦) سنوات .

وقد مرت عملية الإعداد بالخطوات الآتية :

١- الاطلاع على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة المتعلقة بتنمية مهارات ادارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى المتعلمين عاماً ولدى طفل الروضة خاصة. ومنها (الزغبي ، ٢٠٠٧) ، (اليوسف ، ٢٠١٣) ، (الجعفري و الجبروني ، ٢٠١٦) ، (Chiroro and others , 2005)

٢- الاطلاع على كتابات بعض المتخصصين في رياض الأطفال وفي علم النفس وخاصة الذين تناولوا ادارة الميزانية والتربية الإقتصادية ومنهم (رقبان ، ٢٠٠٨) ، (التركاوي ، ٢٠١٠)

٣- استطلاع رأي خبراء تعليم أطفال الروضة ، وبعض خبراء الميدان من الموجهات والمعلمات ذوات الخبرة الطويلة .

٤- إعداد قائمة مبدئية لمهارات ادارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى أطفال الروضة .

٥- عرض القائمة على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في رياض الأطفال والمناهج وطرق التدريس وادارة وتأسيس المؤسسات والإقتصاد المنزلي ، وموجهات ومعلمات رياض الأطفال .

٦- قد رآى المحكمين مناسبة المهارات الموجودة في القائمة ، مع إجراء بعض التعديلات البسيطة في السلويات الفرعية الدالة على المهارات الرئيسية في ضوء آرائهم ، وأصبحت القائمة في صورتها النهائية

ثانياً : إعداد مجموعة القصص الرقمية لتنمية مهارات ادارة الميزانية

للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث والذي نصه " ما التصور المقترح لمجموعة من القصص الرقمية لتنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة ؟

وقد تمت عملية الإعداد من خلال ما يلي :

- تحديد معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية والتي تم تحديدها في الاطار النظري ، وذلك من خلال الإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث والذي نص على " ما أسس ومعاييرومقومات إعداد القصص الرقمية ؟

- الاطلاع على بعض من الدراسات السابقة في مجال تصميم برمجيات التعليم الالكتروني عامة والقصص الرقمية خاصة ومنها دراسة (دحلان ، ٢٠١٦) ، (التتري ، ٢٠١٦) ، (Skantz and others, 2014) ، (Sancar ; Incikabi , 2013) ،

- الاطلاع على نماذج متعددة للتصميم التعليمي والتي تم من خلالها تحديد النموذج العام لتصميم التعليم (ADDIE) كنموذج أساسي لجميع نماذج التصميم التعليمي ، وهو أسلوب نظامي لعملية تصميم التعليم يزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فاعلية وكفاءة في تحقيق الأهداف . (عزمي ، ٢٠١٦ : ١)

وبناء على ذلك اتبعت الباحثة الخطوات الخاصة بنموذج التصميم التعليمي (ADDIE) عند كتابة القصص الرقمية وتصميمها وفقاً للمراحل الآتية :

- مرحلة التحليل
- مرحلة التصميم
- مرحلة التطوير
- مرحلة التنفيذ
- مرحلة التقويم

المرحلة الأولى : التحليل

تعد مرحلة التحليل هي حجر الأساس لجميع المراحل الأخرى لتصميم التعليم ومن ثم تمت هذه المرحلة من خلال :

١- تحليل خصائص الفئة المستهدفة

تعد الفئة المستهدفة هي أطفال المستوى الثاني لمرحلة رياض الأطفال ، حيث يمتلك الأطفال في هذه المرحلة مجموعة من الخصائص المختلفة في جميع الجوانب (المعرفية والوجدانية والمهارية) والتي تم تحديها لإعداد القصص الرقمية بما يتناسب مع تلك الخصائص .

٢- تحليل الحاجات التعليمية

تم تحليل الحاجات التعليمية للأطفال من خلال القيام بالخطوات الآتية :

أ- تحديد مستوى أداء الأطفال من خلال مراجعة معلمات القاعات الدراسية لإحدى الروضات .

ب- تحديد مستوى الأداء المتوقع الوصول إليه بعد نهاية دراسة القصص .

ج- تحديد الحاجات التعليمية للأطفال وتمثلت في الحاجة إلى تنمية مهارات ادارة الميزانية من خلال مايأتي :

- **تحديد الهدف الذي يريد المتعلم تحقيقه من خلال الميزانية**
- **تحديد مصادر الدخل (المصروف الشخصي للطفل – أو دخل الأب لميزانية الأسرة – الدخل المخصص لرحلة ...)**
- **التخطيط لتحقيق الهدف وفقاً لمصادر الدخل المتاحة**
- **تنفيذ خطة الميزانية التي وضعها الطفل**
- **تقييم نتائج تنفيذ خطة الميزانية الموضوعة من قبل الطفل**

٣- تحليل الموارد في بيئة التعلم :

تتطلب اعداد وتطبيق القصص الرقمية جهاز كمبيوتر ، و جهاز عرض (LCD) وسماعات لتكبير الصوت، مع وجود جهاز اخر إحتياطياً لحدوث أي طارىء يعوق العمل.

المرحلة الثانية : التصميم

وتتضمن هذه المرحلة الخطوات الآتية :

١- تحديد الأهداف التعليمية :

الهدف العام من القصص الرقمية هو تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة ، والذي يتفرع منه مجموعة من الأهداف السلوكية الإجرائية ، والتي تم التوصل إليها في ضوء الإحتياجات التعليمية في مرحلة التحليل ، ومن هذه الأهداف الإجرائية :

يكون الطفل بعد دراسة القصص الرقمية قادراً على أن :

- **يحدد هدف يمكن تحقيقه من خلال تنفيذ خطة الميزانية .**
- **يعدد مصادر دخله (مصروفه) الشخصي .**
- **يستنتج أولويات احتياجاته للانفاق**
- **يخطط لميزانية مصروفه**
- **يعدد طرق ترشيد الإستهلاك**
- **يستنتج أهمية الإدخار**
- **يقارن بين النتائج المترتبة على الإسراف والترشيد**
- **يذكر أهمية مساعدة الآخرين مادياً**
- **يقترح حلول مختلفة لحل المشكلات الموجودة بالقصص**
- **يبدى رأيه في سلوكيات بعض شخصيات القصة**
- **يضع خطة لتحقيق أهدافه**

٢- تحديد استراتيجيات وطرق التدريس

يتم استخدام طريقة المناقشة والحوار أثناء تطبيق القصص الرقمية لتوجيه وإرشاد الأطفال .

٣- تصميم محتوى القصص :

تم تحديد محتوى القصص الرقمية في ضوء مهارات ادارة الميزانية التي يمكن تنميتها لدى الأطفال ، ومن ثم في ضوء الهدف العام والأهداف الإجرائية .

٤- تحديد نمط التعليم :

يمكن استخدام القصص الرقمية إما بشكل فردي مستقل أو في مجموعات صغيرة أو مجموعات كبيرة

٥- تحديد اجراءات النشاط التعليمي :

تقترح الباحثة مجموعة من الاجراءات العامة لتنمية مهارات ادارة الميزانية باستخدام القصص الرقمية ، والتي تتمثل في :

أ- جذب انتباه واستثارة الدافعية والإستعداد لدى الطفل عن طريق:

- **مراجعة التعلم السابق**
- **افتعال موقف داخل القاعة**
- **عرض صورة مرتبطة بالنشاط على الأطفال**
- **اعطاء سؤال للأطفال مرتبط بالموضوع**

ب- ربط الخبرات الجديدة بالخبرات الحياتية السابقة

ج- تشجيع الأطفال على المشاركة والتفاعل والتعاون مع الأقران

د- تقديم التغذية الراجعة للأطفال

هـ- تقديم التعزيز الفوري للأطفال

٦- تحديد طرق التقويم

يتم تقويم الأطفال وفقاً للأهداف الإجرائية الموضوعة ، وقد استخدمت الباحثة أسلوب أسئلة الاختيار من متعدد المصورة والتي تتناسب مع طفل الروضة .

المرحلة الثالثة : التطوير

مرحلة التطوير هي مرحلة الحصول على المواد والوسائط التعليمية التي سيتم استخدامها لإنتاج القصص الرقمية ، وقد تم انتاج عناصر الوسائط المتعددة كالآتي :

١- اعداد السيناريوهات

٢- التخطيط للانتاج : تم انتاج القصص الرقمية كالآتي :

- **النصوص :**

تم كتابة نصوص القصص الرقمية مع مراعاة الجوانب الآتية :

- **وضوح النصوص بشكل يسهل على المعلمة قراءتها وفهمها**
- **اختيار نوع الخط الجمالي الذي يتناسب مع صور القصة**
- **الكتابة بنمط واضح ومقروء**
- **مناسبة ألوان الخط مع ألوان خلفية الشاشة**

- **الصور والخلفيات :**

تم انتاج الخلفيات والصور وتركيبهم أثناء اعداد القصص الرقمية ، حيث تم مراعاة الجوانب الآتية :

- **وضوح الصور وبساطتها ومناسبتها لطفل الروضة**
- **تزامن الصور مع المؤثرات الصوتية**
- **تطابق الصور مع شخصيات القصة**
- **مناسبة الصور للخلفيات**
- **ارتباط الخلفية بالحدث ومناسبتها مع الشخصيات**

- **الأصوات :**

تم تسجيل الأصوات باستخدام برنامج SOUND RECORD مع مراعاة الجوانب الآتية :

- **مناسبة الأصوات مع شخصيات القصة**
- **وضوح ونقاء الصوت**
- **مناسبة الأصوات مع أعمال الأطفال**
- **تزامن الأصوات مع الحركة والعرض .**

- **البرامج المستخدمة في انتاج القصص الرقمية :**

- **Adobe Illustrator ويستخدم لعمل الرسومات المتحركة**
- **Adobe Flash Cc6، Adobe After Effect Cs6 لعمل الحركات للرسومات وعمل جرافيك الحركات**
- **Adobe Audition Cs6 لتسجيل الصوت في الأستوديو ومعالجته وإضافة المؤثرات الصوتية المناسبة**
- **Adobe Primer Cs6 ويستخدم لعمل المونتاج في النهاية وتجميع الحركات .**

- **الانتاج الفعلي للقصص الرقمي :**

حيث تم الإخراج المبدئي للقصص الرقمية ويشمل إدخال جميع الوسائط المتعددة وتجميعها لتكوين القصص ، وإدراج الشخصيات ، وإجراء المعالجة الأولية .

- **عمليات التقويم البنائي للقصص الرقمية :**

بعد الانتهاء من اعداد الصورة المبدئية لمجموعة القصص الرقمية وعددها (١١) قصة ، والجدول رقم (١) يوضح عدد وأسماء القصص التي تنمي كل مهارة من مهارات ادارة الميزانية ، وتم ضبط القصص من خلال ما يلي :

أ- استطلاع رأي المحكمين :

وقد تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجالات رياض الأطفال ، وادارة المنزل والمؤسسات ، وتكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي فيها من حيث ما يلي :

- **مناسبتها لتحقيق الأهداف الموضوعة من أجلها**
- **مناسبتها لطفل الروضة**
- **مناستها لمهارات ادارة الميزانية**
- **توافقها مع معايير اعداد القصص الرقمية**

جدول رقم (١) جدول توزيع القصص ومهارات ادارة الميزانية

مهارة	الهدف العام من القصة	عنوان القصة
تحديد الأهداف والتخطيط	- تنمية قدرة الطفل على التخطيط لتحقيق أهدافه - تنمية مهارة التخطيط لدى الطفل مثل التخطيط لـ (برنامج الروضة – ميزانية البيت– ميزانية المصروف)	١- هيا نجهز برنامج روضتنا ٢- أنا وميزانية أسرتي ٣- المحفظة السحرية
التنفيذ	- تنمية مهارة تنفيذ خطة الميزانية كما هي موضوعة . - تنمية وعي الطفل بأهمية شراء المتطلبات الأساسية من غذاء وكساء - تنمية وعي الطفل بأهمية الادخار . - تنمية وعي الطفل بأهمية ترشيد الاستهلاك - تنمية وعي الطفل بأهمية مساعدة الأخرين	٤- رحلة إلى حديقة الملاهي ٥- عالية والحلوى ٦- مروان وبرد الشتاء ٧- عمرو والأدوات الفنية ٨- سلمى تساعد الجيران ٩- جدتي مريضة
التقييم	- تنمية مهارة تقييم تنفيذ خطة الميزانية لدى الطفل .	١٠- حقيبة الإدخار ١١- مروان ولوحة الميزانية

ب- اجراء تجربة استطلاعية :

قامت الباحثة بتطبيق بعض القصص الرقمية على مجموعة من أطفال المستوى الثاني لرياض الأطفال قوامها (١٠) أطفال بروضة باحدى روضات محافظة بورسعيد .

وقد هدفت الباحثة من هذه التجربة تحديد مدى ما يآتي :

١- مناسبة محتوى القصص مع خصائص طفل الروضة .

٤- وضوح وبساطة القصص للأطفال .

٣-مدى تجاوب وتفاعل الأطفال مع القصص .

٥- مناسبة زمن عرض القصة مع الأطفال .

٦- مدى تحقيق القصص للهدف منها لدى الأطفال .

٦- الاخراج النهائي للقصص الرقمية :

بعد اجراء التعديلات في ضوء آراء المحكمين ، ونتائج التجربة الاستطلاعية تم اعداد الصورة النهائية للقصص وتجهيزها للعرض على (CD)

المرحلة الرابعة : التنفيذ

ويتم في هذه المرحلة التطبيق الفعلي للقصص الرقمية مع الأطفال ، وذلك بعد تهيئة وتجهيز قاعة الأطفال الأساسية أو قاعة النشاط المركزي بالروضة .

المرحلة الخامسة : التقويم

وفي هذه المرحلة يتم التأكد من تحقيق القصص للأهداف الموضوعة لها وهو تنمية مهارات ادارة الميزانية ، وذلك من خلال مقياس مهارات ادارة الميزانية المصور للأطفال من (٥ – ٦) سنوات .

ثالثاً : مقياس مهارات ادارة الميزانية المصور

تم اعداد مقياس مهارات ادارة الميزانية على أساس أن مهارة ادارة الميزانية تعرف بأنها " قدرة الطفل على وضع خطة مالية للموارد المتاحة وبنود الإنفاق المطلوبة ، وتنفيذها في فترة زمنية محددة قد تكون يوماً أوأسبوعاً أو شهراً ، وتقييمها لتحديد مدى استثمارها للموارد واستفاء أوجه الإنفاق وتحقيق قدر من الإدخار والتي تقاس بمتوسط درجات الأطفال على المقياس المعد لهذا الغرض ." ، وقد اتبعت الباحثة الخطوات الآتية عند إعداد المقياس :

١) تحديد الهدف من المقياس

يهدف هذا المقياس إلى التعرف على مدى نمو مهارات ادارة الميزانية لدى الأطفال ، وبالتالي الحكم على فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات ادارة الميزانية .

٢) تحديد أبعاد المقياس

تحددت أبعاد المقياس من خلال ما يأتي :-

أ- مهارات ادارة الميزانية المراد قياسها والتي اتضحت في تعريف الميزانية (تحديد الأهداف - التخطيط – التنفيذ – التقييم) .

ب- الاطلاع على الدراسات والبحوث والأدبيات التربوية والتي اهتمت بالميزانية وكيفية ادارتها .

٣) إعداد مفردات المقياس

تم تحديد أبعاد المقياس من خلال ماسبق بالإضافة إلى الإطلاع على كيفية قياس المهارات الادارية والاقتصادية لدى عدد من الدراسات ومنها دراسة (الحمود ، ٢٠١٠) ، (اليوسف ، ٢٠١٣) ، (العيوطي ، ٢٠١٣) ، (أحمد ، ٢٠١٦) ، (الجعفري و الجبروني ، ٢٠١٦) . وقد تم استخدام أحد أنواع الأسئلة الموضوعيه وهي الاختيار من متعدد ، حيث تضمن الأسئلة جملة تعبر عن موقف مرتبط بإحدى مهارات إدارة الميزانية ، وعلى الطفل أن يختار من بين بديلين كيف يتصرف في هذا الموقف ، وقد تضمن المقياس (٢٥ مفردة) موزعة على مهارات إدارة الميزانية (٦ مفردات لمهارة تحديد الهدف أ ٧ مفردات لمهارة التخطيط ، ٧ مفردات لمهارة التنفيذ ، ٥ مفردات لمهارة التقييم)

٤) صياغة تعليمات المقياس

أعدت الباحثة مجموعة من التعليمات الخاصة بالمعلمة وقد استخدمت في صياغتها لغة بسيطة وواضحة ، وهذه التعليمات توضح للمعلمة كيفية عرض المقياس على كل طفل للإجابة عنه ، وتقديم مثال على كل مفردة ، وكتابة البيانات الخاصة بالطفل .

٥) عرض المقياس في صورته المبدئية على مجموعة من السادة المحكمين

تم عرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس ، وعلم النفس ، ورياض الأطفال ، وإدارة المنزل والمؤسسات ، وأيضاً عرضه على مجموعة من الموجهات والمعلمات في مجال رياض الأطفال للتأكد من صدق المقياس وذلك من خلال ابداء الرآي فيما يآتي :-

١- وضوح التعليمات المصاغة .

٢- مناسبة الصور المستخدمة .

٣- صدق مفردات المقياس لقياس ما وضع لقياسه.

٤- دقة الصياغة اللغوية للمفردات .

وقد أبدى المحكمون بعض الآراء حول تعديل بعض المفردات وحذف بعضها وإضافة البعض الآخر

٦) التجربة الاستطلاعية للمقياس

بعد إجراء التعديلات التي أقرها السادة المحكمون على عبارات وصور المقياس قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية قوامها (١٠) أطفال من أطفال المستوى الثاني لرياض الأطفال ، والهدف من هذه التجربة الاستطلاعية هو تحديد :-

أ- حساب ثبات المقياس

وقد استخدم البحث الحالي طريقة ألفا كرونباخ في حساب معامل الثبات لأنها من أعم وأشمل الطرق كما أنها تصلح لكل المقاييس وكان معامل الثبات ألفا = ٠.٨١٥ وهي قيمة مقبولة تؤكد درجة اتساق الاختبار .

ب- زمن تطبيق الاختبار

لحساب زمن تطبيق المقياس قامت الباحثة بحساب متوسط الزمن الذي استغرقه أطفال العينة الاستطلاعية في الإجابة عن مفردات المقياس وكان = ٣٠ دقيقة .

الدراسة التجريبية

أ- تحديد التصميم التجريبي :

هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة ، وذلك باستخدام مجموعة من القصص الرقمية ، لذا فقد استخدمت الباحثة تصميم المجموعة

التجريبية والضابطة ذات التطبيق القبلي والبعدي ، وقد تم اختيار هذا التصميم نظراً لمناسبته لقياس فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات ادارة الميزانية ، حيث يتم اختيار عينة البحث وتقسيمها إلى مجموعتين متكافئتين ثم تطبيق أداة البحث قبلياً على المجموعتين ، ثم تنمية مهارات إدارة الميزانية باستخدام القصص الرقمية لدى أطفال المجموعة التجريبية وباستخدام الطريقة المعتادة لدى أطفال المجموعة الضابطة ، ثم التطبيق البعدي لأداة البحث بعدياً ، وحساب الفروق ودلالتها بين التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعتين .

ب - تحديد أفراد البحث

تم اختيار عينة البحث من أطفال المستوى الثاني من رياض الأطفال بمدرسة (بورسعيد الرسمية للغات) حيث تم اختيار قاعتان من قاعات المستوى الثاني بالمدرسة وقد بلغ عدد الأطفال بها (٧٥) وقد تم اختيار عينة عشوائية من القاعتين بلغ عددهم (٦٤) طفل وطفلة .

ج - إجراءات تنفيذ البحث (المعالجة التجريبية)

بعد إعداد أدوات البحث والتأكد من صدقها وثباتها وصلاحيتها للتطبيق الميداني ، وبعد تحديد الإجراءات التجريبية اللازمة لتنفيذ تجربة البحث ، والمتمثلة في تحديد التصميم التجريبي ، وتحديد عينة البحث ، فقد اتبعت الباحثة الخطوات الآتية في المعالجة التجريبية للبحث :

أولاً : إجراءات قبل التطبيق

١) التطبيق القبلي لأداة البحث

تم تطبيق مقياس ادارة الميزانية قبلياً على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة ، حيث روعي تنبيه الأطفال إلى تنفيذ تعليمات المقياس بدقة من حيث الالتزام بالزمن وكيفية الإجابة في نفس ورقة الأسئلة .

٢) إعداد قاعة الأنشطة للتطبيق

نظراً لعدم توافر بعض الإمكانات في الروضة قامت الباحثة بتوفير وتنظيم الإمكانات اللازمة لتنفيذ التجربة حيث قامت الباحثة بما يلي :-

- تجهيز أجهزة الكمبيوتر وأجهزة العرض (data – show)
- تجهيز مجموعة من الجوائز كأسلوب لتعزيز نشاط الأطفال بصورة منظمة .
- تجهيز القاعة التدريسية بشكل يجعل الأطفال يجلسون في شكل نصف دائرة .
- جدولة مواعيد تطبيق القصص مع الأطفال بمعدل مرتين أسبوعياً .

ثانياً : إجراءات التطبيق

بدأت التجربة لتنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال المجموعة الضابطة باستخدام الطريقة المعتادة ، و لدى أطفال المجموعة التجريبية من خلال عرض مجموعة القصص الرقمية.

ثالثاً : التطبيق البعدي لأداة البحث

تم تطبيق مقياس مهارات إدارة الميزانية بعدياً ، وأكدت الباحثة على كل طفل بذل أقصى جهد في محاولة الإجابة عن أسئلة الاختبارات ، ثم قامت الباحثة بالتصحيح ورصد درجات المجموعة التجريبية والضابطة ومعالجتها إحصائياً ، ومقارنة نتائج التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعتين ، ثم مناقشة تلك النتائج واختبار صحة الفروض وتفسيرها

نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

سيتم تناول المعالجات الإحصائية للبيانات التي تم الحصول عليها من خلال إجراء تجربة البحث ، وذلك للإجابة على السؤال الرابع من أسئلة البحث والذي نص على : " ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة ؟

وذلك من خلال اختبار صحة الفروض البحثية المرتبطة بهذا السؤال

اختبار الفرض الأول :

ينص الفرض الأول على" أنه يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام القصص الالكترونية) ودرجات أطفال المجموعة الضابطة (التي درست باستخدام الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح المجموعة التجريبية ."

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات ادارة الميزانية ، باستخدام اختبار "ت" وهو ما يعرف باختبار "t – test " للمجموعات المستقلة ، وتوصل البحث إلى النتائج الموضحة بالجدول التالي :

جدول (٢)
نتائج اختبار "ت " للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات ادارة الميزانية

المجموعة	ن	م	ع	ت	الدلالة الإحصائية
التجريبية	٣٢	٢٤.٠٦	٠.٨	٥٠.٨	دالة عند مستوى ٠.٠١
الضابطة	٣٢	١٠.٦٢	١.٢٦		

يتضح من جدول (٢) وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة على مقياس مهارات ادارة الميزانية ، وهذا الفرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) أي بنسبة ثقة ٩٩% ، بمعنى أن هناك فرق بين المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام القصص الرقمية والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة المعتادة في التطبيق البعدي على مقياس مهارات ادارة الميزانية ، وذلك لصالح المجموعة التجريبية ، وحيث أن قيمة " ت " المحسوبة (٥٠.٨) باستخدام برنامج spss ، وهي دالة عند درجة حرية (٦٢) ، ومن هنا يتضح صحة الفرض الأول .

اختبار الفرض الثاني :

ينص الفرض الثاني على أنه يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام القصص الرقمية)

على مقياس مهارات ادارة الميزانية وذلك في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي "

وللتحقق من صحة هذا الفرض يتم حساب الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس مهارات ادارة الميزانية ، باستخدام اختبار "ت" وهو ما يعرف باختبار "t – test" للمجموعة المرتبطة ، وتوصل البحث إلى النتائج الموضحة بالجدول التالي :

جدول (٣)
نتائج اختبار "ت " للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس مهارات ادارة الميزانية

التطبيق	ن	م	ع	ت	الدلالة الإحصائية
القبلي	32	٤.٤٣	١.٢٤	١٢٢.٤	دالة عند مستوى ٠.٠١
البعدي		٢٤.٠٦	٠.٨		

يتضح من جدول (٣) وجود فرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية على مقياس مهارات ادارة الميزانية ، وهذا الفرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠١) أي بنسبة ثقة ٩٩% ، بمعنى أن هناك فرق بين المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام القصص الرقمية في التطبيق القبلي والبعدي على مقياس مهارات ادارة الميزانية ، وذلك لصالح التطبيق البعدي ، وحيث أن قيمة " ت " المحسوبة (١٢٢.٤) باستخدام برنامج spss ، وهي دالة عند درجة حرية (٣١) ، ومن هنا يتضح صحة الفرض الأول .

وللتأكد من أن الفرق جوهري ، ولا يرجع للصدفة ولتحديد الأهمية التربوية لنتائج إختبار (ت) تم استخدام مربع ايتا كاختبار مكمل للدلالة الإحصائية ، وتم التوصل إلى النتائج الآتية :

جدول (٤)
حجم تأثير القصص الرقمية على نمو مهارات ادارة الميزانية لدى الأطفال

المتغير المستقل	المتغير التابع	"ت"	η^2	d	حجم التأثير
القصص الرقمية	نمو مهارات إدارة الميزانية	١٢٢.٤	٠.٩٣	١٥.٨	كبير

ومن نتائج الجدول السابق (٤) يتضح أن تأثير القصص الرقمية على نمو مهارات ادارة الميزانية لدى الأطفال كبير ، حيث إنه ثبت إحصائياً أن (٠.٩٣) من التباين الكلي للمتغير التابع (نمو مهارات ادارة الميزانية) يرجع إلى المتغير المستقل (القصص الرقمية) حيث بلغت قيمة (d) (١٥.٨) مما يدل على أن القصص الرقمية تؤثر بدرجة كبيرة على نمو المهارات لدى الأطفال حيث إن قيمة (d) قد تعددت (٠.٨) .

تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالفرض الأول والثاني :

أظهرت نتائج صحة الفرض الأول والثاني ما يلي :

١- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطى درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي درست باستخدام القصص الالكترونية) ودرجات أطفال المجموعة الضابطة (التي درست باستخدام الطريقة التقليدية) في التطبيق البعدي على مقياس نمو مهارات ادارة الميزانية لصالح المجموعة التجريبية ."

٢- يوجد فرق دال احصائياً عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي على مقياس مهارات ادارة الميزانية التطبيق البعدي

ويمكن تفسير هذه النتائج وفقاً لما يلي :

* قد يرجع تطور مهارات ادارة الميزانية لدى الأطفال في التطبيق البعدي للمقياس لدى المجموعة التجريبية مقارنة بالتطبيق القبلي ، أو مقارنة بالمجموعة .

- إن القصص المقدمة للأطفال تحتوى على مجموعة من المواقف التي تتطلب استخدام مهارات ادارة الميزانية ، وبالتالي زيادة الدرجات في التطبيق البعدي .

- تميز القصص الرقمية بمجموعة من العناصر كالصوت والصورة والحركة التي تعد عوامل جذب واستمتاع للأطفال ، مما يؤثر على دافعيتهم نحو التعلم .

- إن الأطفال في التطبيق القبلي لا يمتلكون معرفة حول مهارات ادارة الميزانية ، وبعد الاستماع والمشاهدة للقصص الرقمية المقترحة المتضمنة لمهارات ادارة الميزانية ، فمن

الطبيعي أن تزيد معرفة الأطفال بتلك المهارات ومن ثم إرتفاع درجات الأطفال في التطبيق البعدي .

– تناسب القصص الرقمية المقدمة مع خصائص واحتياجات الأطفال في هذه المرحلة العمرية ، حيث تم اختيار مهارات ادارة الميزانية المستخدمة في القصص المقترحة في الدراسة الحالية من خلال مراجعة الدراسات السابقة التي تناولت القيم الاقتصادية ومهارات ادارة عامة ومهارات ادارة الميزانية خاصة ، ومن هذه الداراسات دراسة (الحمود ، ٢٠١٠) ، (اليوسف ، ٢٠١٣) ، (العيوطي ، ٢٠١٣) ، (أحمد ، ٢٠١٦) ، (الجعفريى والجبروني ، ٢٠١٦) .

– إستماع الأطفال لمجموعة من القصص التي أعدت باستخدام التقنية الحديثة، والتي تساعد الأطفال على إدراك المواقف الحياتية المختلفة التي تتطلب استخدام مهارات لادارتها ، مثل المواقف التي ترتبط بالميزانية .

– تقديم مهارات ادارة الميزانية من خلال مجموعة القصص الالكترونية والتي أكدت على فاعليته العديد من الدراسات ومنها دراسة (جوينات ، ٢٠١١) ، (الدويبي ، ٢٠١٤) ، (محمدي ، ٢٠١٦) ، (أحمد ، ٢٠١٦) ، (البنداري ، ٢٠١٧) ، (Yuksel and others , 2016) ،

اختبار الفرض الثالث :

ينص الفرض الثالث على أنه " القصص الرقمية المقترحة فعالة في تنمية مهاراة ادارة الميزانية لدى أطفال الروضةكما تقاس بنسبة الكسب المعدل لبليك Blake ."

بعد التأكد من أن الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدى فرق جوهري ، تم التأكد من فاعلية القصص الرقمية من خلال حساب متوسطي درجات المجموعة التجريبية للتطبيق القبلي والبعدي على مقياس نمو مهارات إدارة الميزانية لحساب نسبة الكسب المعدل لبليك . والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل اليها :

جدول (٥)
نسبة بليك لفاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية

المتغير التابع	متوسط التطبيق القبلي	متوسط التطبيق البعدي	الدرجة الكلية	نسبة بليك
نمو مهارات إدارة الميزانية	٤.٤٣	٢٤.٠٦	٢٥	١.٧٣

وأشارت نتائج جدول (٥) إلى أن نسبة الكسب المعدل لنمو مهارات التفكير الناقد تساوي (١.٧٣) وهي أكبر من القيمة المعيارية التي حددها بليك وهي (١.٢) مما يدل على أن استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة المنزل تتصف بدرجة مناسبة من الفاعلية .

<u>تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالفرض الثالث :</u>

أظهرت نتائج الفرض الثالث ما يلي :-

" القصص الرقمية المقترحة فعالة في تنمية مهاراة ادارة الميزانية لدى أطفال الروضة كما تقاس بنسبة الكسب المعدل لبليك Blake ."

ويمكن تفسير هذه النتائج وفقاً لما يلي :-

- وجود علاقة ارتباطية بين مهاراة ادارة الميزانية التي درسها الأطفال بالبيئة المحيطة بهم وبخبراتهم اليومية ، والتي تتضمن نصوص بسيطة تتناسب مع خصائص طفل الروضة .

- ارتباط جميع القصص بحياة الأطفال ومن ثم تساعدهم على اكتساب المهارات المناسبة للتعامل مع تلك المواقف خاصة المرتبطة بالميزانية منها .

- أوضحت نتائج الدراسة أن تأثير القصص الرقمية كمتغير مستقل على نمو مهارات ادارة الميزانية كان كبيراً ، ، وتتفق تلك النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة كل من (قربان ، ٢٠١٢) (الدويبي ، ٢٠١٤) ، (دحلان ، ٢٠١٦) ، (محمد ، ٢٠١٧)

توصيات البحث :

من خلال النتائج التي توصل إليها البحث الحالي يمكن التوصية بالآتي :

- توظيف التقنية الحديثة في تنمية قدرات ومهارات الأطفال المختلفة ، مثل مهارات ادارة الميزانية .
- التوسع في تنمية مهارات الأطفال الحياتية لما تتطلبه ظروف الحياة المستقبلية للأطفال .
- تدريب المعلمات على كيفية تصميم القصص الرقمية ، واستخدامها في تنمية المفاهيم والمهارات المختلفة لدى الأطفال
- تدريب معلمات رياض الأطفال علي استخدام طرق تدريسية تتناسب مع خصائص طفل الروضة ، وتهتم بتنمية قدراتهم العقلية المختلفة حتى يتمكن من الوصول إلى أقصي ما تسمح به إمكاناته في التعليم .
- تشجيع الطالبات المعلمات بكليات رياض الأطفال لاعداد مجموعة من القصص باستخدام التقنية الحديثة ، وذلك في الجانب التطبيقي لمقرر قصص وحكايات الأطفال ، وأيضا أثناء التدريب الميداني

بحوث مقترحة :

تقترح الباحثة بعض البحوث المستقبلية كما يلي :-

- دراسة فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم التاريخية والجغرافية لدى أطفال الروضة .
- فاعلية استخدام أسلوب حل المشكلات في تنمية مهارات ادارة الميزانية لدى أطفال ما قبل المدرسة .
- دراسة أثر استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المفاهيم الاقتصادية لدى أطفال الرياض
- تنمية مهارات ادارة الميزاينة الأسرية باستخدام برنامج الأنشطة مقترح قائم على استخدام استراتيجية الذكاءات المتعددة .

المراجع

أحمد ، سمير عبد الوهاب (٢٠٠٤). قصص وحكايات الأطفال وتطبيقاتها العملية . عمان :

دار المسيرة .

أحمد ، هدير ابراهيم (٢٠١٦). فاعلية القصص الرقمية في إكساب أطفال ما قبل المدرسة بعض المفاهيم التاريخية . رسالة ماجستير منشورة . كلية رياض الأطفال . جامعة المنيا .

البشيتي ، دعاء نافذ (٢٠١٢). القصة وأثرها على الطلاقة اللغوية عند أطفال ما قبل المرحلة الابتدائية.

http://www.alukah.net/social/0/41624

البنداري ، رقية أحمد (٢٠١٧). استخدام القصص الإلكترونية لتنمية التفكير الابتكاري لطفل ما قبل المدرسة بالمملكة العربية السعودية . رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية للطفولة المبكرة . جامعة القاهرة .

التتري ، محمد علي سليم (٢٠١٦). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارت الفهم القارئي لدى

طلاب الصف الثالث الأساسي . رسالة ماجستير . كلية التربية . الجامعة الاسلامية – غزة .

التركاوي ، كيندة حامد (٢٠١٠). التربية الإقتصادية في الإسلام وأهميتها للنشىء الجديد . دار إحياء

للنشر الرقمي .

الجعفري ، ممدوح عبد الرحيم . الجبروني ، هالة إبراهيم (٢٠١٦). الثقافة الإستهلاكية لطفل الروضة

(مدخل للتربية الإقتصادية). الاسكندرية : دار المعرفة الجامعية .

الجفري ، هناء هاشم عمر (١٤٢٩). التربية بالقصة في الاسلام وتطبيقاتها في رياض الأطفال . رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية بمكة المكرمة . جامعة أم القرى .

الحمراوي ، سولاف أبو الفتوح . غنيم ، حنان عبده (٢٠١٧). أدب الطفل . الدمام : مكتبة المتنبي

الحمود ، هناء قاسم (٢٠١٠). دور معلمة الروضة في بناء القيم الاقتصادية لدى أطفال الرياض

ما بين
سن (٥ – ٦) سنوات . رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية . جامعة دمشق

الدويبي ، ابراهيم أبو زيد (٢٠١٤). فاعلية وحدات دراسية باستخدام القصص الرقمية في تطوير المهارات
الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لمرحلة رياض الأطفال . رسالة دكتوراة . كلية التربية الرياضية . جامعة اسكندرية

الزغبي ، ايمان عبد الغني (٢٠٠٧). علاقة القيم الاقتصادية للأسرة المصرية بالسلوك الإستهلاكي لطفل الروضة وأثر ذلك على ادراكه لبعض المفاهيمالاقتصادية . رسالة دكتوراة منشورة . كلية رياض الأطفال . جامعة الاسكندرية .

الزهراني ، أمل عازب مفرح (٢٠١٠). أثر ممارسة السلوك الاداري في المسكن التدريبي وإنعكاسه على
المهارات المكتسبة لطالبات الاقتصاد المنزلي بمكة المكرمة . مجلة بحوث التربية النوعية . ع١٨.

العريان ، هديل محمد (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية
لدى طفل الروضة . رسالة ماجستير . كلية التربية . جامعة أم القرى .

العيوطي ، ريهام ربيع (٢٠١٣). تنمية المفاهيم الاقتصادية باستخدام الأنشطة المسرحية وعلاقتها بمظاهر
السلوك التوافقي لطفل الروضة (٤– ٦) سنوات . رسالة دكتوراة منشورة . كلية رياض الأطفال . جامعة بورسعيد .

الكندري ، مناير محمد (٢٠١٠). تصميم القصة الالكترونية لأطفال ما قبل المدرسة في ضوء معايير
تنمية الخيال الإبداعي وأثرها على تنمية مهارات حب الاستطلاع رسالة ماجستير . جامعة الخليج العربي . http://www.agu.edu.bh/

المنير ، راندا عبد العليم (٢٠١١). دور الألعاب التربوية في التقيف المالي لأطفال الروضة . مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس . مج٥. ع٣ .

اليوسف ، منى محمد (٢٠١٣) : فاعلية برنامج لتنمية بعض المفاهيم الاقتصادية وعلاقتها

بالمهارات

الحياتية لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال . رسالة دكتوراة منشورة . كلية رياض الأطفال . جامعة القاهرة .

جوينات ، لمياء عيسى (٢٠١١) برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية بعض المهارات الإجتماعية لرياض الأطفال في الأردن . رسالة دكتوراة . كلية رياض الأطفال . جامعة القاهرة .

جميل ، صفاء حسين (٢٠٠٨). الأثار الايجابية المترتبة على اقتناء واستخدام أجهزة الإتصال وعلاقتها بإدارة الدخل المالي للأسرة. رسالة ماجستير. كلية التربية للإقتصاد المنزلي. جامعة أم القرى .

حسن ، نزار رمضان (٢٠١١). الطفل الاقتصادي ، مجلة الأسرة والتنمية . https://www.okaz.com.sa/article/636906. ٩ / ٢ / ٢٠١١ .

حسن ، نزار رمضان (٢٠١٤). كيف نخلق ثقافة الاقتصاد لدى أطفالنا ؟ . مجلة الأسرة والتنمية http://al-osra.net/ . ١٥ / ٨ / ٢٠١٤ .

دحلان ، براعم عمر على (٢٠١٦) . فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساس بغزة . رسالة ماجستير . كلية التربية . الجامعة الاسلامية – غزة .

رقبان ، نعمة مصطفى (٢٠٠٨) دليلك في الادارة العلمية للشئون المنزلية . دار الكتب والوثائق المصرية : القاهرة .

ريحان ، الحسيني رجب (٢٠٠٩). أسلوب الأسرة في إدارة الدخل المالي وعلاقته ببعض المتغيرات . المؤتمر السنوى (الدولي الأول – العربي الرابع) الاعتماد الأكاديمي لمؤسسات وبرامج التعليم العالي السنوي في مصر والعالم العربي "الواقع والمأمول" . جامعة المنصورة. ٨-٩ إبريل.

سويدان ، نظام موسى (٢٠١١). دور الأطفال في التأثير على بعض متغيرات قرارات الشراء للأسرة الأردنية (دراسة ميدانية من وجهة نظر الوالدين). مجلة جامعة الأزهر بغزة . سلسلة العلوم الإنسانية. مج١٣. ع١.

شاذلي ، مرفت سيد (٢٠١٣). فاعلية استخدام بيئة الأركان التعليمية في تنمية بعض القيم

الاقتصادية

لدى طفل الروضة. مجلة الطفولة والتربية. ع١٦. مج٥.

شحاته ، نشوى رفعت (٢٠١٤) القصص الرقمية . تكنولوجيا التعليم

http://elgradu.blogspot.com . ١٠. / ١/ ٢٠١٤

عبد الباسط ، حسين محمد (٢٠١٤). مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية . مجلة التعليم الالكتروني . جامعة المنصورة . مارس ٢٠١٤

عبد الكافي ، إسماعيل عبد الفتاح (٢٠٠٨). القصص وحكايات الطفولة (دراسة علمية وتحليلية ونقدية) . الاسكندرية : مركز الإسكندرية للكتاب .

عبد الله ، هبة عبد المجيد (٢٠١١). برنامج قائم على القصص الالكترونية التفاعلية لتنمية قيم المواطنة

ومبادىء الديمقراطية لطفل الروضة . رسالة دكتوراة . كلية رياض الأطفال . جامعة القاهرة .

عرفان ، ايمان سمير (٢٠٠٩). أثر استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الإجتماعية

لطفل ما قبل المدرسة . رسالة ماجستير . كلية التربية . جامعة المنيا

عزمي ، نبيل جاد (٢٠١٦). نموذج التصميم التعليمي ADDIE وفقاً لنموذج الجودة PDCA. مجلة

التعليم الالكتروني . جامعة المنصورة . ع (١) ابريل .

على ، سعيد عبد المعز(٢٠٠٩). دراما الطفل وأثرها في تنمية المفاهيم الحياتية لطفل الروضة. القاهرة

: عالم الكتب.

فرجون ، خالد محمد (١٤٣٩). تكنولوجيا التعليم والطفولة المبكرة .الدمام : مكتبة المتنبي .

قربان ، بثينة محمد (٢٠١٢). فاعلية استخدام قصص الرسوم المتحركة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم

الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة . رسالة ماجستير منشورة . كلية التربية . جامعة أم القرى .

قنديل ، محمد متولي . محمد ، داليا عبد الواحد . عثمان ، نيسرين علي (٢٠١٧ . أدب الأطفال.

الدمام

: مكتبة المتنبي .

كريم ، وفاء قيس (٢٠١٨). أثر برنامج قصصي في تنمية الثقافة المالية لدى طفل الروضة . مجلة

الفنون والآداب وعلوم الإنسانيات والإجتماع . ع٣٠ .

مجاهد ، وفاء عبد السلام (٢٠١١). فعالية القصص الالكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى

أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي . رسالة ماجستير . معهد الدراسات والبحوث التربوية . جامعة القاهرة .

محمد، جيهان لطفي. بصفر ، خديجة عبد الله (٢٠١١). طرق تدريس رياض الأطفال في ضوء معايير

الجودة . الرياض : دار الرشد

محمد ، صفاء أحمد (٢٠١٦). استخدام استراتيجيات اللعب الدرامي لتنمية الوعي المالي لطفل الروضة.

دراسات في المناهج وطرق التدريس. ع٢١١.

محمد ، شحاته سليمان (أ) (٢٠١١). ثقافة وأدب الطفل . الرياض : دار النشر الدولي

محمد ، شحاته سليمان (ب) (٢٠١١). تعليم القراءة والكتابة للأطفال . الرياض : دار النشر الدولي .

محمد ، هدى أحمد (٢٠١٧). فاعلية استخدام القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض مهارات الفهم

الإستماعي لدى أطفال ما قبل المدرسة . رسالة ماجستير . كلية التربية . جامعة عين شمس .

محمدي ، أمال (٢٠١٦). دور السرد القصصي الرقمي في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى المتعلمين.

مجلة دار الفكر العربي الالكترونية . http://www.dfa-magazine.com

محمود ، هنية محمود علي (٢٠١٣). فاعلية برنامج مقترح لتنمية بعض القيم الإقتصادية لدى طفل الروضة باستخدام التعلم النشط . رسالة دكتوراة . كلية التربية

بالوادي الجديد . جامعة أسيوط .

مزاهرة ، أيمن سليمان ونشيوات ، ليلى حجازين (٢٠١٠). مدخل إلى علم الإقتصاد المنزلي . عمان :

دار المناهج للنشر والتوزيع .

منصور ، رشا رشاد (٢٠١٥). وعي ربة الأسرة بادارة مواردها وعلاقته بالدخل غير المتطور. مجلة اسكندرية للبحوث الزراعية . ع٦٠. مج٢.

هاشم ، فاطمة عبد الرؤف . جاد ، منى محمد (٢٠٠٨). قصص أطفال ما قبل المدرسة . الرياض :

دار الزهراء

Aktas , Elif ; Yurt , Serap Uzuner (2017). Effects of Digital Story on Academic Achievement, Learning Motivation and Retention among University Students . International Journal of Higher Education . Vol. 6. No. 1

Aliagas, Cristina; Margallo, Ana MarÃa (2017). Children's Responses to the Interactivity of Storybook Apps in Family Shared Reading Events Involving the iPad . Literacy, v51 n1 p44-52 Jan

Chiroro, Roos and Others (2005). Money Adventures : Introducing Economic Concepts to preschool Children in the South African Context. Journal of Economic Psychology. V26.

Fokides ، Emmanuel (2016). Using Digital Storytelling to Help First-Grade Students' Adjustment to School ,Contemporary Educational Technology . v7 . n3.

Karakoyun ، Ferit & Yapici ،I، Umit (2016). Use of Digital Storytelling in Biology Teaching. Universal Journal Educational Research . v4 . n4 . p895-903.

. Researching and)Nihat , Kotluk (2016 & Kocakaya , Serhat Evaluating Digital Storytelling as Distance Education Tool in Physics Instruction : an Application With PRE – Service Physics Teachers . Turkish Online Journal of Distance Education . 17 . n 1

Kocaman - Karoglu ، Aslihan (2015). Telling Stories Digitally : An Experiment with Preschool Children . Educational Media International . v52 . n4 p340-352.

Mikelic , Nives ; Lesin , Gordana ; Boras , Damir (2016) Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: a Case Study from Croatia . Digital Education Review – N 30.

December http://greav.ub.edu/der/

Morgan ، Hani (2014). Using Digital Story Projects to Help Students Improve in Reading and writing . Reading Improvement . v51 . n1. p20-26 .

Preradovic, Nives Mikelic; Lesin, Gordana; Boras, Damir (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. Digital Education Review. n30. p94-105 Dec .

Ribeiro, Sandra; Moreira, António; da Silva, Cristina Pinto (2014). Digital Storytelling: Emotions in Higher Education. International Association for Development of the Information Society. Paper presented at the International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA) (11th, Porto, Portugal, Oct 25-27

Rodgers, Yana V.; Hawthorne, Shelby; Wheeler, Ronald C. (2007). Teaching Economics through Children's Literature in the Primary Grades. V61. N1. Sep.

Sancar-Tokmak, Hatice; Incikabi, Lutfi (2013). The Effect of Expertise-Based Training on the Quality of Digital Stories Created to Teach Mathematics to Young Children. Educational Media International, v50 n4.

Shelley , Gable (2011) Storytelling in e-Learning : the Why and how. ترجمة رامي اسكندر . مجلة التعليم الالكتروني . جامعة المنصورة . اكتوبر ٢٠١٢ .

Sudakova, Anastasiya (2018).Financial Literacy: From Theory to Practice. Proceedings of the International Multidisciplinary Scientific Geo Conference SGEM. V18.

Skantz , Ãbergm Ewa; Lantz-Andersson, Annika; Pramlingm Niklas (2014) "Once Upon a Time There Was a- Mouse" Children's Technology-Mediated Storytelling in Preschool Class ، Early Child Development and care. v184 n11 p1583-1598.

Yuksel-Arslan, Pelin; Yildirim, Soner; Robin, Bernard Ross (2016). A Phenomenological Study: Teachers' Experiences of Using Digital Storytelling in Early Childhood Education. Educational Studies. V42. N5.

Yamac ، Ahmet & Ulusoy ، Mustafa (2016) The Effect of Digital Storytelling in Improving The Third Graders 'Writing Skills .International Electronic Journal of Elementary Education. v9 . n 1 . 9 59-86 .