

تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية (*)

وفاء بنت عبد الله بن محسن المنجومي

قسم رياض الأطفال - كلية الآداب والتربية
جامعة الطائف - المملكة العربية السعودية
wafaalmangomi@hotmail.com

الملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل محتوى تطبيقات القصص الرقمية المقدمة للأطفال عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، في مرحلة الطفولة المتوسطة للتعرف على درجة تحقق العناصر المكونة لها في كلا المحورين: الكتابي، والرقمي، وبناءً على النتائج التي أظهرت ضعف المحتوى، وعدم توظيف الإمكانيات الرقمية بشكل صحيح، تم وضع تصور مقترح لإعداد التطبيقات القصصية الرقمية المقدمة للأطفال، وأسس الكتابة لها.

Content Analysis of Applications for Children's Stories Provided by Electronic Stores of Smart Phones, Tablet Computers and Pocket PCs

Wafa bint Abdullah bin Mohsen Al-Manjomi

Department of kindergarten - College of Arts and Education
Taif University - Saudi Arabia

Abstract

The study aims at analyzing the content of applications related to digital stories presented to children in middle childhood by stores of smart phones, Tablet computers and Pocket PCs. To what extent can the components of children's digital stories be achieved (components of written material and digital technical axis).

Based on the results, which showed the weakness of content and not to employ digital capabilities, it has been suggested a proposal to set up digital anecdotal applications for children and the foundations for writing.

(*) جزء من رسالة الماجستير التي حصلت عليها الباحثة من جامعة الملك عبد العزيز بالمملكة العربية السعودية عام (1436هـ/ 2015 م).

المقدمة:

يعد الأطفال فئة من فئات المجتمع الرقمي الذي يؤثر ويتأثر، فقد تزيد أو تقل درجة هذا التأثير والتأثر عن الكبار، لكن الحقائق تؤكد أن الأطفال هم نواة المجتمعات بصلاحيهم تصلح الأمم، وبفسادهم تقوض وتسقط الأمم والحضارات، ومن خلال تعقب المؤثرات الرقمية التي قد يتفاعل الأطفال معها؛ وجدت الدراسة أن هناك أشكالاً أدبية تقدم في قوالب رقمية عبر أجهزة سهلة الاستخدام، سريعة الانتشار، متداولة بين الأشخاص، وتتمثل هذه في أجهزة الاتصال الذكية، والحواسيب اللوحية والكفية - بجميع فئاتها، وأشكالها، ومن الملاحظ أن هذه الوسائط الرقمية أدخلت مجموعة من الخصائص والأنماط لهذه الأشكال الأدبية مما أضاف إليها، كما أضاف التلفزيون والمذياع للأدب، ونقله من مرحلة الكتابة والطباعة إلى مرحلة إمكانية المشاهدة، وعرض الأعمال المسرحية، وتقديم الروايات القصصية، فأصبح من الضروري تعقب أثر هذه المؤثرات الرقمية على أنماط الحياة عامة، وعلى أدب الأطفال خاصة.

وتتمثل مشكلة الدراسة فيما يلي:

1. اتجاه عدد كبير من الأطفال نحو استخدام الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية في قراءة القصص طبقاً لنتائج الدراسة الاستطلاعية التي أجرتها الباحثة إضافة إلى عدم كفاية البحوث الحالية لتقويم أثر الأجهزة الرقمية على الأطفال، وعلى التعليم أيضاً، بالرغم من تزايد شعبية هذه الأجهزة بين جميع القطاعات - سواء على مستوى الفرد، أو على مستوى المنظومة التعليمية - وهو ما أكد عليه كلارك من أن هناك حاجة ماسة إلى تقويم هذا الأثر على المدى الطويل (Clark, 2012).
2. ظهور كم كبير من القصص الرقمية المقدمة للأطفال، حيث بلغت عدد التطبيقات في القائمة المئة الأكثر مبيعاً في متجر أبل 47% (Shuler, 2009)، كذلك ظهور تطبيقات قصصية باللغة العربية وثنائية اللغة تفنقر لوجود معايير لجودة محتواها وأسس إعدادها.

وتكمن الضرورة في إجراء هذه الدراسة؛ قلة أو عدم توافر الدراسات البحثية العربية، والتي تتناول تحليل محتوى تطبيقات القصص الرقمية المقدمة للأطفال عبر المتاجر الإلكترونية - وذلك في حدود علم الباحثة -، وهو ما أكد عليه (Shuler, 2012) أن هناك ندرة في الأبحاث التي تدرس قيمة التطبيقات للتأكد من قيمتها التعليمية، على الرغم من أن هناك دلائل تشير إلى أن التطبيقات تمتلك إمكانات هائلة في دعم التعليم والتعلم، إضافة إلى انعدام وجود أسس لإعداد تطبيقات قصص الأطفال الرقمية وكتابتها - خاصة فيما يتعلق بشكل التطبيقات القصصية، والتي تعتمد على التفاعلية والمشاركة - فالقصص الرقمية ما هي إلا تطور للقصص الإلكترونية، بحيث تكون التطبيقات القصصية هي شكل من أشكال القصص الرقمية المتعددة الأنواع، ويأتي دور هذه الدراسة التي تناولت وصف وتحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للوسائط الرقمية الحديثة (الهواتف الذكية، الحواسيب اللوحية، والكفية)؛ وذلك لرصد هذا الإنتاج الأدبي، وتحديد سماته، وإيجابياته، وسلبياته، وصولاً إلى الحكم عليها، وتقديم تصور مقترح لإعداد تطبيقات القصص الرقمية للأطفال، وأسس الكتابة لها.

الإطار النظري:

المحور الأول: القصة والقصة الرقمية:

تعتبر القصة هي الشكل الأصلي للقصة الرقمية، والتي تطورت في بنائها شكلاً ومضموناً ورقمياً؛ لتتوافق مع عصر المعلوماتية والتكنولوجيا الرقمية، وإمكانات التطبيقات والوسائط الرقمية الناقلة لها كالهواتف الذكية، والحواسيب الصغيرة.

فالقصة هي من أكثر الأشكال الأدبية تأثيراً في النفوس وإمتاعاً؛ حيث تتعاقب حوادثها، وتتفاعل شخصياتها لتنتقل المتابع إلى عالمها، فقد تنقله إلى عالم الخيال، أو إلى المدينة الفاضلة، أو قد تنقله أحداثها إلى عصور قديمة، فالقصة - بمفهومها العام - تعرف عند (العناني، 1999: 33) بأنها: «شكل فني جميل ممتع، من أحب ألوان الأدب إلى القراء، وأقربها إلى نفوسهم، ولها قواعد وأصول، ومقومات فنية». وترى (السبيل، 2009: 14) أن قصص الأطفال تعني: «الكتابة الإبداعية التي تضيف خبرة جمالية إلى متلقيها، وتشمل جميع ما يحدث في نفوس الأطفال من متعة فنية - سواء كان شعراً، أم نثراً، وسواء كان شفويّاً بالكلام، أو تحريراً بالكتابة - وهو لا يحدث في نفوس الأطفال المتعة الفنية إلا لأنه مناسب في شكله ومضمونه للمرحلة العمرية التي يعيشها الأطفال».

عناصر البناء الفني للقصة:

القصة عمل فني أدبي متكامل له عناصر أساسية، والأديب يرسم الجو الملائم للقصة موظفاً فيه هذه العناصر، محققاً لأهداف قصص الأطفال، والأهداف الأخرى المنشودة، وتتمثل هذه العناصر فيما يلي:

1 - الفكرة:

الفكرة تشكل موضوع القصة وفكرتها الأساس وما يتفرع منها من أفكار أخرى، والتي يضعها الأديب ويظهرها من خلال استثمار بقية عناصر البناء الفني للقصة، فالفكرة وحدها لا تكفي في القصة، إذ لابد من عمليات إبداعية مختلفة يتم فيها تطوير الأفكار ومواءمتها؛ لنقل الطفل إلى أجواء القصة وتثيرة (علي والخريبي، 2006).

2 - الشخصيات:

تعتبر الشخصيات عنصراً مهماً في القصة المقدمة للأطفال؛ لأنها هي المحرك الرئيس للأحداث، والتي تتبنى الأفكار، وتصدر منها المواقف والأفعال (علي والخريبي، 2006).

3 - الأحداث:

الأحداث عبارة عن كل حدث يقع في القصة، ويكون ناتج عن احتكاك وتفاعل بين الشخصيات، والتي تستمر من بداية القصة حتى الحدث النهائي الذي تختتم به القصة، ونظراً لأهمية العناية بالأحداث وتفصيلاتها (حلاوة، 2011).

4 - السرد والحوار:

الحوار: هو كل ما تنطق به الشخصيات لتعبر عن الانفعالات، والعواطف، والأحداث، والمواقف؛ ليعكس فكرة وموضوع القصة فصيحاً غير عامي، فلا بد على الراوي أو مؤدي الشخصيات أن يهتم - وبشكل رئيس - بالكلمات نفسها، بحيث يؤديها معبرة عن معناها، وما تحمله من انفعالات، فتظهر نبرة الصوت الحادة، والحزينة، والغاضبة؛ طبقاً للجملية والكلمة، إضافة إلى سلامة النطق لدى الراوي، وخلوه من العيوب في النطق، مثل: التأتأة، أو اللثغة، بحيث تظهر الكلمات سليمة وواضحة (حلاوة، 2011).

5 - البناء الفني:

يعتبر البناء الفني خط السير الذي يربط بين المقدمة التي تقود إلى العقدة، والذي تتشابك فيها الأحداث، ويزداد الصراع حتى ينتهي غالباً إلى الحل، وتتفكك بذلك خيوط المشكلة وتنتحل، وقد يختلف هذا التسلسل المذكور بين هذه العناصر؛ بهدف تشويق المتلقي، وإمتاعه كالبدء من النهاية ثم المقدمة والعقدة (ويح، بركات، وحافظ، 2004).

6 - الحكمة:

تعتبر الحكمة هي إحكام البناء القصصي من خلال الربط بين عناصرها بطريقة منطقية،

بحيث تشكل وحدة واحدة متماسكة الأجزاء، بحيث يصل تأثيرها على أنها وحدة واحدة لا يطغى الحدث على الشخصيات، ولا البيئة وتصويرها على الحدث نفسه. وللحبكة صور عديدة، منها: حبكة التسلسل الزمني، حبكة الارتجاع الفني، الحبكة التراكمية، الحبكة المتوازنية (السبيل، 2009).

7 - البيئة الزمانية والمكانية:

تعتبر البيئة الزمانية والمكانية هي الإطار العام الذي تدور فيه أحداث القصة، وتؤثر البيئة الزمانية والمكانية في شخصيات وأحداث القصة، ولا بد أن يتم الاهتمام - بشكل دقيق - بعنصر الزمان والمكان، بحيث تعكس أحداث القصة، وتصور شخصياتها في ضوءها، وغالباً ما يدل الزمان على المكان وليس العكس؛ حيث إن المكان يحدد إن كان الحدث قديماً، أو حديثاً، أو مستقبلاً (السبيل، 2009)، وهو ما أطلقت عليه الدراسة تسمية البيئة التصويرية، حيث يندمج عنصرا (الزمان، والمكان) في القصص الرقمية، ويظهران متلازمين في أغلب الأحيان، فعنصر تصوير البيئة هو الذي يدل على الزمن.

8 - الأسلوب:

هو عبارة عن ذلك الوعاء اللغوي الذي يستخدمه الكاتب، بحيث يكون نثراً يحكى، أو شعراً يُغنى، أو يُمثل مسرحياً سواء كان ذلك نثراً أو شعراً، ولا بد أن تتنوع الأساليب المستخدمة حسب الفئة العمرية المقدمة لها العمل الفني، فيكون التدرج من السهولة إلى الصعوبة، ومن الكل إلى الجزء، مع مراعاة قاموس الطفل اللغوي حسب مراحل النمو المختلفة، والتنوع في استخدام الجمل الاسمية، والفعلية، والضمائر، ومناسبة طول الجمل، وحجم الفقرات لعدد الجمل، والأحداث المعروضة بما يتناسب مع طبيعة القارئ (ويج، بركات، وحافظ، 2004).

تعقيباً على ما سبق، فإن الباحثة لاحظت أن ترتيب العناصر الفنية للقصة تختلف من كاتب إلى آخر، فالبعض يدمج بين الأسلوب والحبكة، ويجعل البناء الفني منفرداً، ومنهم من أضاف العنصر النفسي لهذه العناصر، أمثال: (الظهار، 2003)، وقد تزيد هذه العناصر عن ذلك، أمثال: (أبو معال، 1988)، وقد وضعت الباحثة هذه العناصر وفقاً لترتيبها المنطقي، وطبقاً لما اتفق عليه الأكثرية من الكتاب والأدباء.

مراحل صياغة القصة:

تعتبر مرحلة صياغة القصة من أهم المراحل، فالقصة تصاغ في ثلاث مراحل متتالية، تتمثل هذه المراحل فيما يلي:

1. المقدمة: وهي تعتبر تمهيداً للفكرة التي تحملها القصة، وعليها تبنى أساسيات القصة.
2. العقدة: هي المشكلة التي تظهر أثناء تفاعل شخصيات القصة مع بعضها البعض، وما هي إلا موقف غامض يحتاج إلى تفسير، فتنثير في نفوس الأطفال الرغبة في الكشف ومعرفة ما سيحدث بعد ذلك.

1. الحل: يأتي الحل عندما تتعقد أحداث القصة وتتشابك خيوطها؛ ليشعر الطفل بالراحة والهدوء، ويستطيع تحديد موقفه من الشخصيات والقصة ككل (خلف، 2006).

الاعتبارات التي يجب مراعاتها عند الكتابة للأطفال:

مهما اختلف الشكل الأدبي الذي يكتب به للأطفال، فهناك أربعة اعتبارات رئيسية عند الكتابة للأطفال يجب الأخذ بها، وهذه الاعتبارات ترتبط بالنواحي التربوية، وتتوافق مع متطلبات النمو، وهي التي استفادت الباحثة منها في صياغة عبارات استمارة التحليل فيما يختص بالخصائص الأدبية لمرحلة الطفولة المبكرة، وتتمثل هذه الاعتبارات فيما يلي:

1 - مجموعة الاعتبارات التربوية والسيكولوجية:

تعتبر الاعتبارات التربوية أهم ما يجب التنبيه له عند الكتابة للأطفال، فهي القاعدة الأساسية الأولى التي لا غنى عنها، فيجب أن يكون ما يقدم للطفل مريباً له، يُعلي من قيمته وسلوكه، لذا لابد لكل كاتب التعرف على خصائص كل مرحلة عمرية جسمياً، وعقلياً، ومعرفياً، ونفسياً، واجتماعياً؛ حتى يتناسب مع ما يقدم من أدب للأطفال حسب المرحلة العمرية التي يمرون بها (أحمد، 2006).

ويذكر (أبو معال، 1988) المراحل النمائية للطفل، وأنواع الأدب التي تتناسب مع هذه المراحل في عدد من النقاط، والتي تتمثل فيما يلي:

- مرحلة الطفولة المبكرة من 3-5 سنوات: وهي المرحلة التي يكون فيها محيط الطفل ضيقاً، مرتبطاً بوالديه وأسرته ومحيط لعبه؛ ولذا تعتبر أنسب الأنواع الأدبية التي تقدم للطفل في هذه المرحلة هي القصص الواقعية المعبرة عن البيئة، وتعتبر هذه المرحلة مرحلة الواقعية، والخيال المحدود بالواقع.
- مرحلة الطفولة من 5-8 سنوات: وهي مرحلة الخيال المنطلق يسعى الطفل فيها إلى معرفة ما وراء الظواهر الواقعية، لذلك فهو يفضل سماع قصص الغيلان، وقصص السندباد، وما شابهها من الأدب الخيالي.
- مرحلة الطفولة من 8-12 سنة: وهي مرحلة يظهر فيها غريزة حب المقاتلة، والسيطرة والغلبة، لذلك فإن الأدب الملائم لهم في هذه المرحلة هي قصص البطولات والمغامرات.
- مرحلة المراهقة من 13-18 سنة: ويبدأ فيها الميل إلى القصص الغرامية، والتي تعبر عن الأحاسيس والمشاعر، وعليه فيجب أن تقدم القصص ذات المغزى الشريف.
- مرحلة المثل العليا: وهي مرحلة ما بعد سن التاسعة عشرة، وفيها يميل الأطفال إلى موضوعات القصص التي تتناول المثل والقيم الإيجابية والبطولات التي ينتصر بها الحق على الشر.

2 - الاعتبارات اللغوية:

لابد من أن يتفق الإنتاج الأدبي المقدم للأطفال مع درجة نموهم اللغوي، واللغة هي نوع من أنواع التعبير، وكلمة لغة تطلق على التعبير الصوتي، والتعبير البصري أو الكتابي (أحمد، 2006).

3 - مجموعة الاعتبارات الأدبية:

القواعد الأساسية في فن الكتابة - بصفة عامة - تمثل أساس الكتابة للأطفال، وعليه فإن كاتب الأطفال لابد أن يكون على دراية بأصول التربية، وعلم النفس، وبالأصول الفنية للكتابة، فقصص الأطفال تحتاج إلى فكرة، ورسم شخصيات، مع تشويق، وحبكة، وبناء سليم، أما الأغاني والأناشيد فتتطلب من مؤلفها معرفة بقواعد علم العروض، وأوزان الشعر وقوافيه، وموسيقا الألفاظ، وأسرار الجمال الشعري (أحمد، 2006).

القصة الرقمية وأهميتها:

أسهمت المراحل التطورية للأدب في تطور أشكاله الأدبية؛ حيث نشأت عن هذه الأشكال أشكال أخرى، قد تتفق مع أصولها، وقد تختلف عنها، ونتيجة للمزاوجة الحاصلة بين الأدب والتكنولوجيا أفرزت هذه العلاقة أشكالاً أدبية حديثة مختصة بالأطفال، ومنها: تطبيقات القصص الرقمية التي قدمت في حلة جديدة، أضافت لها خصائص ومميزات عملت على

إثرائها بكم هائل من الإمكانيات السمعية والبصرية والتفاعلية، حيث يبنى الاتجاه الحديث في التعليم، التعليم من خلال القصة، بل تجاوز ذلك إلى استخدامها كوسيلة تعليمية لأغراض عديدة، وهو ما هدفت إليه دراسة (More, 2008)، والتي استخدمت القصة الرقمية لتعليم أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة المهارات الاجتماعية.

والقصة الرقمية هي امتداد للقصة الناتجة عن التطور المتلاحق للقصة عبر مراحلها المتعاقبة من الاهتمام والنشر، واستثمار الإمكانيات المختلفة والظروف المحيطة، وتعتبر مثل هذه التطبيقات التي تقدم أشكالاً أدبية تعزز من فكرة التعليم الذاتي للطفل، فكل طفل يتعلم بنفسه وحسب ميوله، ووفقاً لاختياره ضمن ما يحتويه قالب الأديبي المقدم من معارف وقيم وسلوكيات، فالطفل وحده - وخاصة طفل مرحلة الخيال الحر (6-8) سنوات - يكون قد وصل فيها لمرحلة من النضج تمكنه من تحميل التطبيق واستخدامه بمفرده، ويرى كلا من (Artwood & Overall, 2004) أن استخدام الكمبيوتر يعمل على تحفيز أطفال المرحلة الابتدائية على الكتابة.

وتعتبر القصص الرقمية واسعة الانتشار بأشكالها المختلفة؛ حيث إنها تتميز بسهولة الاستخدام، وتطويرها في مجالات عديدة أدبية، وثقافية، وتعليمية، وترفيهية، وتكمن أهميتها في قدرتها على تحميل مميزات رقمية مختلفة، كالصورة ثلاثية الأبعاد، والصوت، والحركة حيث تعتبر شكلاً أدبياً يحمل خصائص رقمية، وهي تخضع لمعايير وشروط القصة بشكلها التقليدي في الكتابة الأدبية، والنص المقدم، واللغة المستخدمة.

إذن تعتبر القصة الرقمية تطبيقاً لتكنولوجيا تؤدي وظائف وأغراضاً عديدة حسب السياق الذي تقدم فيه؛ حيث إن القصص الرقمية تدمج بين إستراتيجيات التعلم المتمحور حول الطالب، مثل: مشاركة الطالب بشكل فعال، والتعلم القائم على المشاريع (Barrett, 2006)، أي: أن القصة الرقمية عبارة عن خلق أو تحويل للنص الأصلي؛ ليتناسب مع إمكانيات التقنية الرقمية؛ ليكسبها بذلك خصائص جديدة لا بد أن تتناسب ومستوى الطفل المقدمة له.

ولقد تضمنت القصة الرقمية ما تضمنته القصة بصفة عامة، من أهمية وأهداف، بالإضافة إلى أن القصص الرقمية تلعب دوراً مهماً في تنمية مهارات التفكير المختلفة لدى الأطفال، حيث تعتبر هذه القصص مجالاً خصباً بالخبرات المختلفة التي يمكن للطفل من خلالها تطوير مهاراته المعرفية، والعقلية، والوجدانية، والسلوكية، فهناك العديد من الدراسات التي أثبتت تأثير القصص على تنمية مهارات التفكير المختلفة، ومنها: دراسة (النفيسي، نوبي، وعامر، 2013)، والتي خلصت إلى أنه يوجد أثر للقصص الإلكترونية ثنائية وثلاثية الأبعاد على تنمية الذكاء المكاني لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في حدود ما تضمنته الدراسة من متغيرات.

وبصفة عامة يعتبر احتكاك الطفل وتفاعله مع هذه القصص الرقمية - خاصة في سنوات عمره الأولى، وفي طفولته المتوسطة - و بأشكالها المختلفة عبر وسائطها الرقمية عنصراً مهماً في إكساب الطفل القدرة والمهارة في التعامل مع مثل هذه الوسائط الرقمية، وما تحمله من رموز، كاستخدام الأيقونات ذات الدلالة المعينة قد تقود الطفل إلى الابتكارية والإبداع، وهو ما يتفق مع نظرية ساتون سميث (Smith, 1967)، والتي تتلخص في أن التحويلات الرمزية التي يستخدمها الأطفال في لعبهم وفي تفاعلهم مع الأشياء لها أثر فعال على زيادة المرونة العقلية لديهم، مما يمكنهم من إنتاج مجموعة من الأفكار الابتكارية، فهناك العديد من التحويلات الرمزية التي تشتمل عليها القصة الرقمية - من حيث أحداثها، وما تحملها من رموز - بالإضافة إلى الرمزيات التي تستخدمها التطبيقات في الدلالة على بعض الأمور، ابتداءً من أيقونات الاستخدام وما ترمز إليه، وصولاً إلى التفاعل معها كما جاء في (طيبة، 1998).

أنواع القصص الرقمية:

هناك أنواع عديدة للقصص الرقمية، وتتمثل هذه الأنواع فيما يلي:

1. القصص الشخصية: وهي القصص التي تحتوي على سرد لأحداث مهمة في حياة الشخص، وعرضها يمكن أن يساهم في التأثير على حياة أشخاص آخرين.
2. القصص الموجهة: وهي قصص صممت لتعليم أو إكساب الآخرين مفاهيم معينة، أو تدريبهم على ممارسة سلوكيات معينة.
3. القصص التاريخية: وهي القصص التي تعرض الأحداث المثيرة، والتي تساعد في فهم أحداث الماضي.
4. القصص الوصفية: وهي القصص التي تعرض وصفاً للظواهر والقضايا الجغرافية، من حيث المكان، والزمان، والمكونات، والمراحل الإجرائية التي تمر بها (عبد الباسط، 2014).

من العرض السابق، يتضح أن هناك تشابهاً بين الأشكال التي تُقدم بها القصص التقليدية، والأشكال التي تقدم بها القصص الرقمية - سواء كانت قصصاً شخصية، أو قصص الشعر المغناة - وإن القصة الرقمية ما هي إلا كتابة نص أدبي يتوافق مع الوسيط الرقمي الذي تم اختياره عند تحديد العمل المراد تقديمه، ولا تزال أشكال القصص الرقمية في تطور مستمر؛ إذ يمكن أن يضاف إلى هذه الأنواع: تطبيقات القصص الرقمية، وهي إحدى أنواع القصص الرقمية المقدمة عبر وسيط رقمي، مما يضيف إليها قدرات ومميزات عديدة، إضافة إلى ذلك فقد أجريت أبحاث عديدة على هذه الأنواع المختلفة للقصص الرقمية مثل دراسة: (Banaszewski, 2002)، (Dogan & Robin, 2009)، بينما يندر وجود دراسات تبحث في التطبيقات القصصية للأطفال باعتبارها شكلاً جديداً، وذا تأثير مهم على الأطفال في جميع الجوانب، حيث تحتاج إلى مزيد من الدراسة والتقنين لهذا الأثر في كافة جوانبه المختلفة.

وقد اتفق كلا من (عبد الباسط، 2010) و(النفيسي، نوبي، وعامر، 2013) على أن القصص الرقمية تعمل على إثراء العملية التعليمية؛ حيث تنقل المعلم من موقف الشرح والتلقين إلى التركيز على عمليات الاتصال مع الطلاب من خلال الوسائط الرقمية الحديثة، والتي يعتبر الحاسب الآلي المكون الرئيس فيها، فتقدم المعلومات والأفكار من خلال نموذج يدعم الوسائط المتعددة.

مكونات القصص الرقمية:

ذكر (Lampert, 2007: 9) مجموعة من المكونات الأساسية للقصص الرقمية، تتمثل فيما يلي:

- 1 - وجهة النظر: وفيها يتم تحديد وجهة نظر كاتب القصة، وما يريد توصيله من أفكار.
 - 2 - السؤال الدرامي: وهو السؤال الذي سنتم الإجابة عنه عند نهاية القصة، وتدور أحداث القصة حولها.
 - 3 - المحتوى العاطفي: وهي تفاصيل القضايا والأحداث والظواهر التي تجذب انتباه ومشاعر الجمهور نحو موضوع القصة، بحيث يتعاطف المتابع مع شخص وأحداث القصة.
 - 4 - نغمة الصوت الخاصة والتي من خلالها يتم إضفاء الطابع الشخصي على القصة؛ بغرض مساعدة المشاهدين والمستمعين على تفهم أحداث ومحتوى القصة .
 - 5 - قوة الموسيقى التصويرية: تعتبر الموسيقى أو أي أصوات أخرى مدعماً مهماً لمحور القصة، حيث تدعم الأحداث فتجعلها مماثلة للواقع.
 - 6 - السرعة: وهي السرعة التي تعرض فيها تسلسل الأحداث في القصة، وفق معدل سرعة أو ببطء مناسب لطبيعة كل مشهد من مشاهد القصة.
- وتضيف الباحثة بعض العناصر المكونة للقصص الرقمية، كالنص، والرسوم المتحركة،

والتفاعلية؛ باعتبارها أسس تبني عليها الأعمال الرقمية ككل - وخاصة المقدمة للأطفال -، وهو ما يتفق مع الأسس التي وضعها (الجلولي، 2006) للأدب الرقمي التفاعلي للأطفال، و تتمثل هذه العناصر الإضافية فيما يلي:

1 - النص:

قد ساعد الإنترنت على خلق لغة جديدة، ومصطلحات لم تكن موجودة مسبقاً، ولا يتم تداولها إلا فيه (يقيم، 2009)، ومن النصوص الأدبية التي نتجت عن الأدب الرقمي التفاعلي النص المترابط، الذي يتألف من مجموعة من النصوص مع الوصلات الإلكترونية التي تربط بينها، بحيث يقدم لقارئه أو مستخدمه - من خلال تلك النصوص المتعددة والوصلات الرابطة بينها- مسارات مختلفة غير متسلسلة ولا مرتبة؛ لكي تتيح للمتلقي والمستخدم فرصة اختيار الطريقة التي تناسبه في قراءته، ومن ثم فإن النص المترابط أسلوب جديد في آلية الكتابة، وفي آلية القراءة أيضاً (البريكي، 2006) و(جلولي، 2006)، ويعتبر النص المترابط تجربة حديثة اعتمد عليها الأديب محمد سناجلة في روايته ظلال الواحد.

2 - الرسوم المتحركة:

تعتبر الرسوم المتحركة عنصراً رئيساً ومكوناً مهماً في القصص الرقمية، فقد أشار (صادق، 2007)، إلى فوائد مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة في القصص الرقمية، وتتمثل هذه الفوائد فيما يلي:

1. تعمل على تزويد الطفل بحكم من المعارف والمعلومات التي يكتسبها في سن مبكر.
2. تساهم في تنمية الجانب اللغوي لدى الطفل من خلال ما تقدمه من قصص باللغة العربية الفصحى.
3. إشباع احتياجات الطفل النفسية، كحب الاستطلاع، والاكتشاف، والتجريب، والمنافسة، والتسابق.

3 - التفاعلية:

يعتبر التفاعل أحد العناصر الرئيسية في الوسائط المتعددة، وبما أن الوسائط الرقمية الحديثة - كالهواتف الذكية، والحواسيب اللوحية والرقمية - أدوات تجعل من تقديم القصص الرقمية يضيف إليها خصائص عديدة، ومن ضمنها: التفاعلية، والتي تعني الفعل يقابله ردة فعل من قبل المتلقي لهذا الفعل، لذا من المهم الالتفات إلى عنصر التفاعلية وإعطائها القدر الكافي من المساحة، فقد أثبتت العديد من الدراسات التي أجريت في مجال الحاسوب أن المتعلم يندكر ما يقارب من 70%، مما يتفاعل معه (النفيسي، نوبي، وعامر، 2013).

فالقصص الرقمية تجعل من الطفل نشطاً ومشاركاً فاعلاً بشكل إيجابي دون إبقائه كمتلق سلبي للمعرفة، وهو ما يتفق مع النظرية البنائية، فالطفل كمتعلم لا يتلقى المعرفة بشكل سالب، ولكنه يبني المعرفة من خلال نشاطه ومشاركته الفعالة، ويتم ذلك في القصص الرقمية من خلال الأنشطة التي يقوم بها الطفل كالرسم، والتلوين، وحل الألغاز، وترديد الأغاني، أو القيام ببعض الحركات الجسدية التمثيلية، وهو ما تؤكد عليه دراسة (Sandaran & Kia، 2013) التي خلصت إلى أن القصص الرقمية قادرة على زيادة مستوى الدافعية للتعلم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وزيادة الانتباه والاهتمام.

مراحل تصميم وتطوير القصص الرقمية:

حددت شركة أدوبي (1: Adobe Systems Incorporated، 2008) سبع خطوات أساسية لتصميم وتطوير القصص الرقمية الفعالة، وتتمثل في الآتي:

1. كتابة السيناريو.
2. تخطيط مشروع القصة.
3. جمع وإعداد الوسائط الرقمية اللازمة للقصة، وتنظيمها في مجلد واحد.
4. تسجيل الصوت.
5. جمع وإنتاج وتحرير مصادر الوسائط الرقمية.
6. وضع اللمسات النهائية على القصة.
7. عرض القصة.

إذن فمراحل تطوير وتصميم القصة الرقمية تتداخل مع مكوناتها الأساسية، بحيث لا يمكن العمل على تطوير عمل ما دون التطوير في مكوناته الأساسية، ومن المهم أيضاً التفريق بين أشكال القصة الرقمية، والتي منها: رواية القصة الرقمية والتي تعتبر الأكثر استخداماً في التعليم، فمكونات القصة الرقمية واحدة ولكنها قد تزيد أو تختلف عنها، فمثلاً رواية القصة الرقمية إضافة إلى هذه المكونات: وجهة النظر الشخصية، والسؤال الدرامي، والذي يعتبر مفتاحاً للموضوع، بينما تختلف مكونات القصة الرقمية عند طريق الويب، وهي شكل من أشكال القصة الرقمية، والتي من مكوناتها النص التشعبي، والروابط التفاعلية، وكذلك بالنسبة لتطبيقات القصص الرقمية فقد التزمت بالبناء القصصي التقليدي، بينما اختلف البناء البرمجي عن القصة الرقمية، فالتطبيق هو مكون رئيس لها وليس وسيط، فالوسيط الناقل لمثل هذه التطبيقات القصصية هو الهواتف الذكية، والحواسيب اللوحية، والكفية؛ ويرجع (Dogan & Robin, 2009) هذا الخلط بين أشكال القصة الرقمية ومكوناتها نتيجة لضعف الاهتمام بأشكال القصة الرقمية، وتتبع مكوناتها لكي يصبح لها إطار نظري يساهم في إيضاح مفهومها وأشكالها ومكوناتها، بحيث توظف بشكل صحيح؛ لتقوم بأدوارها المنوطة بها التربوية، والتعليمية، والثقافية.

برمجيات تصميم وتطوير القصص الرقمية:

أفرزت التكنولوجيا الحديثة العديد من البرمجيات المختصة في تصميم وتطوير القصص الرقمية، منها:

1. برمجية Photo Story 3: والتي تستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم الحصول عليها مجاناً من موقع الشركة على الإنترنت، وتتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات للحركة، وإضافة خلفيات موسيقية جاهزة، أو إنشائها من داخل البرنامج نفسه، كما يمكن إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة مع إمكانية خفض ورفع الصوت وفق متطلبات السرد القصصي.
2. برمجية windows movie maker 2.1: تستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم تنصيبها تلقائياً ضمن برنامج نظام التشغيل ويندوز، وهذا التطبيق لا يتيح إضافة التعليق الصوتي لصاحب القصة من داخل البرنامج، ولا يتيح كذلك إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، كما أن المؤثرات الحركية أقل.
3. برمجية أبل أي موفي Apple i movie: تستخدم تحت بيئة نظام التشغيل أبل ماكنتوش فقط، ويكون الحصول عليها مجاناً، حيث يعمل تحت نظام تشغيل ويندوز.
4. برمجية Adobe premiere: وهو يستخدم تحت بيئة نظام تشغيل ويندوز، وبيئة تشغيل أبل ماكنتوش، واستخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين.
5. برمجية power point: تستخدم في بيئة ويندوز، وبيئة أبل ماكنتوش، وتتيح تصميم القصص الرقمية من الصور، والرسوم الثابتة، واللقطات المتحركة أيضاً، لكنها تبقى بامتداد العروض التقديمية ppt، ولا يمكن تحويلها إلى صيغة ملفات الفيديو wmv، وهو ما يجعل نشرها صعباً (عبد الباسط، 2014).

تعتبر هذه البرمجيات السابقة الأكثر تكرر عبر العديد من المراجع وهناك العديد من هذه البرمجيات التي تختلف فيما بينها حسب الغرض الرئيس منها، وحسب طبيعة المستخدم، والبعض منها أعدت للمستخدم العادي لإنتاج رواية أو قصة رقمية شخصية، بينما البعض منها لا يمكن العمل عليه إلا من قبل محترف متمكن في علوم البرمجة والحاسبات.

معايير تقويم القصص الرقمية الفعالة:

قدم (Lambert, 2002) مجموعة من المعايير، التي يطلق عليها عناصر أساسية للقصص الرقمية، والتي يجب أن تشتمل عليها، وتتمثل في الآتي:

1. أن تشتمل القصة على عدد مناسب من الصور، والأصوات، ولقطات الفيديو، والنصوص، والرسوم المتحركة، والتي تتكامل بعضها مع بعض، وبشكل مناسب في تحقيق هدف القصة.
2. أن يتوافر بها كم من التوافق مع إحساس المشاهد بالانسجام مع الصوت والصورة، وأن تبعد القصة عن النغمات الصوتية السريعة والصاخبة.
3. لا بد من اختيار الخلفيات الموسيقية، والبعد عن تزامن التعليق الصوتي مع الخلفيات الموسيقية الغنائية، والتي قد تشتت انتباه المشاهد.
4. لا بد من اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة، واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف؛ لتؤكد وجهة نظر المشاهد.
5. لا بد أن يكون هناك تناغم بين التعليق الصوتي والصور والخلفية الموسيقية.
6. أن تتضمن القصة تنوعاً في الإيقاعات بين الإيقاع السريع في سرد الأحداث؛ لإثارة انتباه المشاهد، وإيقاع بطيء أو عادي في سرد الأحداث التي تتطلب مزيداً من التأمل والفهم من قبل المشاهد.
7. المزج بين وتيرة المشاهد بين السرعة والبطء في العرض؛ حتى تتلاءم مع حالات المشاهد، ولا تشعره بالملل كما جاء في (عبد الباسط، 2010).

ومن أمثلة الدراسات العالمية والعربية دراسة (موسى وسلامة، 2004)، وتهدف إلى تقويم الواقع الفعلي للقصص الإلكترونية في مرحلة ما قبل المدرسة، ومن الدراسات الأجنبية دراسة ميدانية (Garzotto & Forfori, 2006) تهدف إلى استكشاف النهج الخاص برواية القصص الرقمية للأطفال الصغار من 5-7 سنوات، بجانب بناء خبرات التعليم الإلكتروني التعاوني التي تساند الأطفال في الحصول على سرد القصص من خلال التعاون مع الأقران والبالغين في البيئة الافتراضي.

المحور الثاني: التطبيقات:

تعتبر التطبيقات هي إحدى نواتج التكنولوجيا، وهي من ضمن البرمجيات الحديثة المتطورة واسعة الانتشار، وتمتاز بسهولة الاستخدام، وتعدد الوظائف التي تقدمها، حيث تسهم مثل هذه التطبيقات بأنواعها المختلفة في تقديم خدمات واسعة للأفراد تسهل المهام عليهم، إذ تقدم محتوى تثقيفياً وتعليمياً وترفيهياً، إضافة إلى المحتوى الخدمي، وتفاوت هذه التطبيقات في جودتها حسب جودة المحتوى، وقدرة المبرمج، وما يقدمه من برمجة صحيحة، ومدى كفاءة تشغيل التطبيق، ومن أنواع هذه التطبيقات القصصية للأطفال، والتي يمتزج فيها قالب البرمجة للتطبيق بالمحتوى المتمثل في القصة الرقمية، بحيث لا يمكن فصل التطبيق عن القصة، فالتطبيق يعتبر جزءاً ومكوناً رئيساً تعتمد عليه القصة الرقمية المقدمة عبر التطبيقات، حيث يستغل الصوت، والصورة، والحركة، وكذلك التفاعل عبر اللمس الذي يمثل سهولة في الاستخدام أكثر من استخدام الفأرة، أو لوحة المفاتيح في الحاسوب العادي.

وتعتبر البرمجيات الجزء المكون للحاسب الآلي بجانب الجزء المادي المكون من مجموعة من البرامج يتم تصميمها بمواصفات معينة؛ لتؤدي مهام خاصة حسب نوعها (الموسى، 2006)، (الربيعي، دسوقي، الجبيري، والغامدي، 2001) فالتطبيقات التي تقع ضمن البرمجيات الجاهزة هي التي تقع ضمن الدراسة، وهي التطبيقات القصصية، والتي يقوم على إعدادها شركات مختصة، أو من قبل مبرمجين بجهود شخصية، وتنتشر عبر المتاجر الإلكترونية، وللمبرمج حرية إدراج التطبيق ضمن الفئة التي يريد في المتجر الإلكتروني، حيث يقوم المستخدم بتحميل هذه التطبيقات على هاتفه الذكي، أو حاسبه اللوحي، أو الكفي مجاناً أو مدفوعاً من خلال دفع رسوم مقابل تحميل هذه التطبيقات واستخدامها

وتعتبر الأشكال الأدبية الرقمية المقدمة للأطفال حاضرة من خلال التطبيقات الرقمية المتوافرة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، ويضاف إليها - حديثاً - متجر ويندوز في نسخة ويندوز 8 عبر أجهزة الحاسب المحمول، حيث أجرت (Shuler, 2009) تحليل محتوى متجر أي نيووز، وجدت أن 47% من أفضل التطبيقات مبيعاً لأجهزة آيفون وأي بود التي تعمل باللمس المصممة للأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، وإن 20% من العينة الكلية من الأكثر مبيعاً هي تطبيقات مدفوعة تستهدف أطفالاً في المرحلة الابتدائية، ووجدت أن ما يقارب 50% من التطبيقات الأكثر مبيعاً بشكل عام - سواء مدفوعة، أو مجانية - تستهدف نفس الفئة العمرية السابقة.

أنواع التطبيقات: يمكن تقسيم التطبيقات من حيث:

أولاً. الوظيفة:

هناك نوعان من التطبيقات والتي تقدم وظائف أساسية، والمتمثلة في الآتي:

- تطبيقات النظام: وهي البرامج التي تعمل في الخلفية، مثل: نظام التشغيل نفسه، وأدوات إدارة الملفات.
- التطبيقات الإضافية: التي يقوم المستخدم بتحميلها، ثم تشغيلها حسب اختياره وحاجته إليها (Tech Terms Computer Dictionary, 2014) ويعتبر النوع الثاني من التطبيقات الإضافية هو مصطلح التطبيقات المعني في الدراسة، وهي تطبيقات قصصية يقوم المستخدم بتحميلها من المتجر الإلكتروني، وتشغيلها حسب اختياره.

ثانياً. تصنيفات الدفع:

تنشر مثل هذه التطبيقات على المتاجر الإلكترونية المختلفة، والتي تقع ضمن فئات يضعها المتجر الإلكتروني، والمبرمج الناشر هو من يختار لأي الفئات ينتمي التطبيق الذي يقدمه، والتطبيقات في المتاجر الإلكترونية تكون على ثلاث حالات، وهي:

1. تطبيقات مجانية بالكامل، يتم تحميلها من المتجر واستخدامها بشكل مباشر.
2. تطبيقات شبه مجانية (تجريبية)، وغالباً ما توضع لجذب المستخدمين، وإتاحة الفرصة لهم؛ لتجربتها قبل شرائها.
3. تطبيقات مدفوعة، وهي تطبيقات لا يمكن تحميلها أو تجربتها حتى يتم دفع قيمتها الشرائية (Tech Terms Computer Dictionary, 2014).

وتعتبر التطبيقات من ضمن البرمجيات التي تعتمد على الوسائط المتعددة (كالصوت، والصورة، والحركة، والفيديو)، ويتم إعدادها وبرمجتها بواسطة برامج على الحاسب الآلي، حيث ترى كل من (Sandaran & Kia, 2013) أن الوسائط المتعددة التي تعتمد على الكمبيوتر تعمل على تعزيز التعلم من خلال اكتساب المحتوى، وتطوير المعارف، وكفاءة التعلم، وقبول التعليمات.

المحور الثالث: المتاجر الإلكترونية (متاجر التطبيقات):

تعتبر المتاجر الإلكترونية بمثابة الناشر لهذه التطبيقات القصصية وبأشكالها المختلفة، ومصطلح المتاجر الإلكترونية مصطلح عام، لكن يقصد به في هذه الدراسة متاجر التطبيقات، والتي تمثل منصات بيع تطبيقات الهواتف الذكية، والحواسيب الصغيرة؛ لتقديم تطبيقات ترفيهية، وتعليمية، وخدمية إنتاجية. ومن الممكن تتبع نشأة وتاريخ متاجر التطبيقات؛ حيث إن المتاجر الإلكترونية كانت موجودة منذ أواخر التسعينيات، حيث تقدم النغمات، والموضوعات، والتطبيقات الأخرى المتعلقة بالهاتف المحمول، نظراً إلى زيادة توافر الهواتف الذكية والحزمة العريضة الأسرع على شبكات الجيل الثالث للاتصالات المتنقلة، وباعتبار أن التطبيقات هي قطاع نمو رئيسي لاقتصاد المعلومات والاتصالات، فإنه يمكن تصنيف متاجر التطبيقات على النحو الآتي:

1. متاجر الأجهزة المصنعة والمتمثلة في متجر أبل، أوفي نوكيا، وعالم تطبيقات بلاك بيري، والتي من شأنها أن تستخدم فقط من قبل المستهلكين ممن لديهم جهاز الشركة المصنعة، واستخدام البرمجيات الاحتكارية المناسبة.
2. متاجر مطوري نظام التشغيل، وتتمثل في سوق أندرويد، ومايكروسوفت، ويندوز موبايل، هذه المتاجر يمكن الوصول إليها من قبل المستهلكين ممن يمتلكون أجهزة من مصنعي جهاز التحكم المتعدد عبر برنامج نظام التشغيل الاحتكاري OS على سبيل المثال، وتطبيقات الهواتف النقالة أندرويد التي يمكن استخدامها على أجهزة المحمول موتورولا، وHTC، وسامسونج.
3. متاجر مشغل شبكة الهاتف المحمول والتي لا يمكن الوصول إليها إلا من خلال المستهلكين الذين يمتلكون عقود الخدمة مع مشغل الشبكة، وتتمثل متاجر شبكات الهاتف المحمول في السعودية في شركات الاتصالات (STC, Mobily, Zain). متاجر الجهات المستقلة، بما في ذلك متاجر التطبيقات التي تعمل كالمؤسسات التجارية المستقلة، أو من قبل المطورين، ولا يعتمد الوصول إلى هذه المتاجر على العلامة التجارية للأجهزة المستخدمة، أو مزود الخدمات أو البرمجيات الاحتكارية، مثل: المتاجر العامة للتطبيقات، وهي غالباً قليلة الانتشار؛ حيث إنها لا تلقى الدعم الكافي من مصنعي الهواتف، والحواسيب، ومبرمجي التطبيقات (المؤسسة العامة للتدريب الفني والمهني، 2013).

أشهر المتاجر الإلكترونية للتطبيقات:

هناك مجموعة كبيرة من المتاجر الإلكترونية للتطبيقات التي تقدم خدماتها عبر الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية، والتي غالباً تتبع للشركة المصنعة للأجهزة الرقمية التابعة لهذه الشركة، ومن أشهر المتاجر الإلكترونية للتطبيقات ما يأتي:

1. متجر APP Store: برنامج المزامنة المعتمد في أجهزة I Tunes، وهو برنامج الهدف منه إدارة البرامج والتطبيقات على أجهزة Apple المختلفة، ومنه يتم التسجيل للحصول على حساب في متجر التطبيقات APP Store، ويحتل هذا المتجر المرتبة الأولى في عدد التطبيقات، حيث تبلغ 700,000 تطبيق.
2. متجر Google play: وهو متجر على الويب للبرامج التي تديرها قوقل لأجهزة الأندرويد، والذي يسمح بتنصيب متاجر التطبيقات الأخرى من أمازون، ومتجر أبل.
3. متجر Ovi Store: يتم التسجيل عبر الموقع الرسمي لمتجر نوكيا Nokia Ovi، ومنه يتم تحميل التطبيقات على الجهاز التابع للشركة والعمل عليه.
4. متجر البلاك بيري عالم التطبيقات APP World: يعتبر التسجيل في خدمة Black Berry ID، والتي تمكن من الدخول إلى متجر تطبيقات البلاك بيري، بحيث يسمح للمستخدم بإدارة تطبيقاته حتى عند استبدال الأجهزة (المؤسسة العامة للتدريب الفني والمهني، 2013).

كما يوجد إلى جانب هذه المتاجر عدد من المتاجر الإلكترونية الأخرى، مثل: Black Store، Amazon Shop.

المحور الرابع: الوسائط الرقمية:

أولاً - الهواتف الذكية (النشأة والتطور):

لقد بدأت تقنية الهواتف المتنقلة في عام 1947 حين بدأت شركة Lost Technologies التجارب في معملها، وكان أول من امتلك هاتفاً متنقلاً هو مارتن كوبر - باحث في شركة Motrella - والذي أجرى أول مكالمة له في عام 1973م، ثم تطور الهاتف المتنقل من وسيلة اتصال صوتي إلى أن أصبح جهازاً متعدد الأغراض يدعم إرسال واستقبال الصوت، والصورة، وملفات الفيديو، وقد مرت الهواتف المتنقلة بثلاثة أجيال، والمتمثلة في الآتي:

الجيل الأول: تعود البذرة الأولى لهواتف الجيل الأول المتنقلة لعام 1973م، ولكن الظهور الفعلي كان في منتصف الثمانينات، وكانت تعتمد هواتف هذا الجيل على التقنية اللاسلكية في إرسال واستقبال المكالمات، وقد برزت عيوبها في سعتها المحدودة، وضعف جودة الصوت، وصعوبة في التنقل بين الأبراج، وصعوبة في نقل البيانات؛ لكبر حجمها بين الأجهزة، وبالإضافة إلى بطء التشغيل.

الجيل الثاني: ظهرت في بداية التسعينات، وفيها تحولت الإشارات اللاسلكية في شبكتها إلى رقمية، والتي ساعدت في تقديم خدمة إرسال الرسائل النصية القصيرة، واستخدام الواب؛ لنصفح المواقع، ثم تطور الجيل الثاني لتصبح سرعة نقل البيانات فيه إلى 56 كيلوبايت/ ثانية عن ذي قبل؛ حيث كانت في الجيل الأول 9.6 كيلو بايت/ ثانية، مما أسهم في تقديم العديد من الخدمات.

الجيل الثالث: والتي وصلت سرعتها إلى 384 كيلوبايت/ ثانية، وهي تقنية مهمة في نقل البيانات لقطاع الأعمال، بالإضافة إلى تقديم خدمات جديدة أدت إلى إطلاق مسمى الهواتف الذكية على هواتف هذا الجيل من الهواتف المتنقلة (محمد، 2012)، (الدهشان، 2010).

أهم أنواع الهواتف الذكية:

وتتمثل أشهر أنواع الهواتف الذكية في الوقت الحاضر في الآتي:

- البلاك بيري BlackBerry.
- جوال سامسونج Samsung .
- جوال أي فون Iphone.
- الجوال اللوحي Note و Tab.
- جوال نوكيا Nokia.

حيث اشتهرت هذه الأنواع بسرعة؛ لارتباطها بالإنترنت، ولتقديمها خدمات متعددة، ولسهولة استخدامها، وللتطور المتلاحق في إصداراتها (حبيب، 2013).

تقدم الهواتف الذكية مجموعة من التطبيقات، منها: تطبيقات قصص الأطفال - وهي موضوع الدراسة - وتستخدم مثل هذه القصص الرقمية في مجالات عديدة: في التعليم، وفي الثقافة، والأدب، وهي تؤثر على مستخدميها - كما أثبتته الدراسات التي سبق ذكرها - بالإضافة إلى أن هناك بعض الدراسات أخذت على عاتقها تحديد الخصائص التي لا بد من توافرها في التطبيقات الموجهة للأطفال، فقد قدم (Rockman, et al., 2010) دراسة درست تجريبياً أثر تطبيقات الهاتف المحمول على تعلم الأطفال، وفحص فعالية اثنين من التطبيقات التربوية التي صممها برنامج تلفزيوني للأطفال الصغار، هذه الدراسة قدمت الأدلة التجريبية أن

الأطفال الصغار يمكن أن يتعلموا من التطبيقات، فقد وجدت أن هناك تأثيراً على قدرة الأطفال على تعلم القراءة والكتابة، والقدرة على اكتساب المعرفة من المحتوى المقدم، وحددت الدراسة - أيضاً - بعض الخصائص الرئيسية التي ينبغي أن تتوافر في تصميم التطبيق الناجح للأطفال الصغار، ومدى ملاءمة الأنشطة لجوانب النمو، وتوافر روح الدعابة، وتوفير الحوافز، بجانب تقليل أوقات الانتظار أثناء تلقي أو إرسال المعلومات للتطبيق، وإتاحة فرصة المشاركة للآباء أيضاً.

ثانياً. الحاسب اللوحي (النشأة والتطور):

تعتبر الحواسيب اللوحية إحدى الوسائط الرقمية الواسعة الانتشار؛ حيث أصبحت تقدم خدمات توازي خدمات الحاسب المحمول في غالبية البرامج والخصائص، حيث بدأ الحاسب اللوحي عام 1968م على يد آلان كاي، وهو باحث في علوم الحاسب بمركز زيروكس بالو ألتو للبحوث، عندما صمم أول جهاز يتصل بالإنترنت لاسلكياً، حيث تم تطويره وتعديله ليكون بمواصفات شاشة 9 بوصة LCD لون أبيض وأسود، ولوحة مفاتيح، وقلم لديه القدرة على تشغيل الأغاني، ومقاطع الفيديو، ووزنه أقل من 9 أوقيات (4 كجم)، كل ذلك وكانت تكلفته تزيد عن 500 دولار أمريكي في عام 1972 (Tablet pc complete History, 2010).

الحاسب اللوحي - كما وصفته (Goodwin, 2012) - مصطلح يصف مجموعة مختلفة من أجهزة الحاسب المحمولة، والتي تعمل باللمس، وتتيح استخدام القلم، وعليه يمكن استنتاج مجموعة من الخصائص التي تتصف بها الحواسيب اللوحية، وهي:

1. ألواح رقمية يتم الإدخال فيها عن طريق اللمس أو القلم.
2. أنظمة تشغيل الحواسيب اللوحية تختلف باختلاف الشركة المصنعة له، فمثلاً آبل تعتمد على نظام IOS، وتعتمد سامسونج على نظام أندرويد.
3. هناك تداخل بين الأشكال اللوحية والكفية؛ حيث إنها تؤدي الوظيفة ذاتها، وتقدم نفس المميزات.

وتعمل العديد من المدارس والهيئات التعليمية على إدراج الحاسب اللوحي ضمن الوسائل التعليمية في التعليم بجميع مراحلها؛ وذلك لقدرته على التأثير على المتعلمين، حيث يقدم الصوت، والصورة، والحركة، والتفاعل البسيط من خلال اللمس، فقد أجريت العديد من الدراسات؛ للتعرف على جدوى استخدامه في التعليم، ومنها: دراسة (Couse & Chen, 2010) والتي تهدف للتعرف على جدوى استخدام الحواسيب اللوحية في التعليم المبكر، من خلال التحقق من سهولة استخدام الحواسيب اللوحية في التعليم من خلال الرسم، حيث وجدت الدراسة فروعاً ذات دلالة إحصائية في مستوى استخدام الأطفال للحواسيب اللوحية، وزيادة المشاركة في الرسم كلما تقدم الأطفال في العمر، حيث تتلخص مستويات استخدام الأطفال للحاسب اللوحي في مرحلة الاستكشاف والتجربة: البحث، الإنشاء، الاستجابة العاطفية، ومن أمثلة الحواسيب اللوحية الشهيرة: iPad و IPod منتجات من شركة Apple، و Galaxy Tab، و Galaxy Note من شركة Samsung، إضافة إلى عدد من الحواسيب اللوحية التابعة لشركات: Microsoft، LG، Toshiba.

وتعتبر الحواسيب اللوحية من الأجهزة التي تم دمجها في العملية التعليمية؛ إذ إنها وظفت في الروضة لتعليم الأطفال اللغة، أو الرسم، وهو ما أكد عليه (Johnson, et al., 2013) أن التعليم المتنقل أصبح جزءاً لا يتجزأ من التعليم في المرحلة الابتدائية والمتوسطة، حيث أصبحت الأجهزة المتنقلة واللوحية الأسهل استخداماً، والأخف وزناً، والأرخص ثمناً من الكمبيوترات العادية والمحمولة الأخرى، إذن فتطبيقات القصص الرقمية تدعم التعلم مدى الحياة، والتعلم غير الرسمي بما توفره من معارف ومعلومات تثري الطفل في مراحل نموه المختلفة.

ثالثاً. الحواسيب الكفية (النشأة والتطور):

تعتبر الحواسيب الكفية نوعاً من أنواع الحاسبات الذي يلاقي رواجاً كبيراً بين المستخدمين؛ وذلك لسهولة نقله، وخفة وزنه، وإمكاناته المتعددة التي يقدمها للمستخدمين، مثل: تصفح شبكة الإنترنت، واستقبال وإرسال البريد الإلكتروني وغيرها؛ فمن المعلوم أن بدايات الحاسب الكفي كانت مساعدات رقمية شخصية تعمل عمل المفكرة، وتتطور عبر إصدارات متلاحقة، ونتيجة لذلك فالحاسب اللوحي انتقل في مراحل تطويرية، بحيث أصبح الآن يمثل إصداراً قوياً يمكن العمل عليه من خلال ما يقدمه من إمكانات وخدمات عديدة.

وتتوافق تطبيقات القصص الرقمية المقدمة عبر الحواسيب اللوحية والكفية والهواتف الذكية مع نظرية الذكاءات المتعددة العناصر المكانية، كالصورة، وحجمها، ونوعها، وفيها المؤثرات الصوتية التي تشمل أصواتاً موسيقية، وبشرية، وطبيعية، بجانب المشاهد الطبيعية، والكائنات الحية وأشكالها، إضافة إلى اللغة وعناصرها، بجانب مجموعة من الأنشطة التفاعلية والحسية.

وتلاقي الحواسيب اللوحية - وكذلك الكفية - رواجاً كبيراً بين الأطفال؛ حيث أجرى (Geist, 2012) دراسة تستهدف الكشف عن تفاعل الأطفال بعمر السنتين مع التقنية التفاعلية في الحواسيب اللوحية، وجدت إن الأطفال يتفاعلون أكثر مع الحاسب اللوحي من الحاسب العادي، وأرجعت الدراسة السبب في ذلك إلى أن استخدام الحاسب اللوحي لا يتطلب مهارات معقدة، كالتى يتعلمها الطفل عند استخدام الكمبيوتر الذي يعتمد على لوحة المفاتيح، والفأرة في الإدخال، والنوافذ في التفاعل معه.

أهداف الدراسة:

سعت هذه الدراسة إلى تحقيق هدف رئيس يتمثل في تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية، والحواسيب اللوحية، والكفية، وينبثق منه عدداً من الأهداف الفرعية تتمثل فيما يلي:

- أ- التعرف على التطبيقات القصصية الموجودة عبر متاجر الأجهزة الرقمية التي تقدم قصصاً للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن 6-8 سنوات.
- ب- التعرف على العناصر المكونة لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية.
- ج- التعرف على جوانب القوة والضعف في التطبيقات القصصية المقدمة للأطفال.
- د- تقديم تصور مقترح لإعداد تطبيقات قصص الأطفال، وأسس الكتابة لها.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة من الناحية النظرية؛ من حيث إثراء المكتبة العربية بخلفية نظرية شاملة عن القصص الرقمية بشكل عام، وقصص الأطفال بشكل خاص، والتي تعد إحدى التطبيقات الحديثة للتكنولوجيا الرقمية، وذلك من حيث مفهوماتها، وأنواعها، وعناصرها، وخطوات وبرمجيات تصميمها، وتطويرها، ومعايير تقويمها، ومميزات استخدامها.

كذلك وتتمثل أهمية هذه الدراسة من الناحية التطبيقية؛ فيما يُقدمه البحث من تحليل يوضح مزايا وعيوب هذه التطبيقات المعدة، ومدى ملاءمتها للأطفال في مرحلة الخيال الحر من سن 6-8 سنوات، وذلك من خلال تحليل العناصر المتعلقة بالمضمون، والشكل، والمعايير الفنية للتطبيق، وشم إعداد تصور مقترح يسترشد به في مرحلة إعداد تطبيقات قصص الأطفال، والتي تقدم عبر متاجر الوسائط الرقمية الحديثة. بحيث يمكن الاستفادة منه سواء من قبل الكتاب والمبرمجين والناشرين في عملية الإعداد والتصميم والنشر لهذه التطبيقات، إضافة إلى الوالدين والأطفال ليتمكنوا من تقويم العمل المقدم واختياره بشكل صحيح ومدى ملاءمته لمرحلة عمرية معينة، وكذلك ما قدمته الدراسة من معلومات نظرية وتطبيقية يستفيد منها

الباحثون وطلبة الدراسات العليا في أبحاثهم، والرجوع إليها عند اقتضاء الحاجة إلى ذلك.

تساؤلات الدراسة:

ما درجة تحقق العناصر المكونة لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والجواسب اللوحية والكفية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:

1. ما درجة تحقق العناصر: محور المادة المكتوبة؟
2. ما درجة تحقق العناصر: المحور الفني الرقمي؟
3. إلى أي درجة ترتبط هذه العناصر المكونة لتطبيقات قصص الأطفال مع بعضها البعض؟

حدود الدراسة:

أ- الحدود الموضوعية تتمثل في:

1. تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال الرقمية والمقدمة للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة من سن (6-8) سنوات.
2. اقتصر أخذ العينات من متجر أبل عبر الحاسب اللوحي (iPad).
3. كما اقتصرت الدراسة على (54) قصة من (32) تطبيقاً.

ب. الحدود الزمنية:

اقتصرت الدراسة على التطبيقات القصصية المقدمة عبر الحاسب اللوحي (iPad)، والمتوافرة عبر المتجر الإلكتروني Apple Store حتى 2014/4/30.

ج. الحدود اللغوية:

اقتصرت الدراسة على مسح لجميع تطبيقات قصص الأطفال الرقمية باللغة العربية فقط، أو ثنائية اللغة (عربي - إنجليزي)، واستبعد ما دونها من لغات أخرى.

منهج الدراسة:

تتبع الدراسة في ضوء المنهج الوصفي استخدام أسلوب تحليل المحتوى؛ لوصف وتحليل نماذج التطبيقات القصصية للأطفال - كما، وكيفاً - بهدف الحكم عليها، ووضع تصور مقترح لإعداد التطبيقات القصصية للأطفال، وأسس الكتابة لها في ضوء هذه النتائج وتفسيراتها.

أدوات الدراسة:

قائمة تحليل محتوى تطبيقات قصص الأطفال المقدمة عبر الوسائط الرقمية (إعداد الباحثة).

مصطلحات الدراسة:

تحليل المضمون (Content Analysis):

عرفه (حسين، 1983: 18) بأنه: "أسلوب يستخدمه الباحثون في مجالات بحثية متنوعة، وعلى الأخص في علم الإعلام؛ لوصف المحتوى الظاهر، والمضمون الصريح للمادة الإعلامية المراد تحليلها من حيث الشكل، والمضمون تلبية الاحتياجات البحثية المصوغة في تساؤلات البحث، أو فروضه الأساسية؛ طبقاً للتصنيفات الموضوعية التي يحددها الباحث، وذلك بهدف

استخدام هذه البيانات بعد ذلك، إما في وصف هذه المواد الإعلامية التي تعكس السلوك الاتصالي العلني للقائمين بالاتصال، أو لاكتشاف الخلفية الفكرية، أو الثقافية، أو السياسية، أو العقائدية التي تنبع منها الرسالة الإعلامية، وللتعرف على مقاصد القائمين بالاتصال من خلال الكلمات، والجمل، والرموز، والصور، وجميع الأساليب التعبيرية شكلاً ومضموناً، والتي يعبر القائمون بالاتصال عن أفكارهم ومفاهيمهم بها، وذلك بشرط أن تتم عملية التحليل بصفة منتظمة، ووفق أسس منهجية، ومعايير موضوعية، وأن يستند الباحث في جمع البيانات، وتبويبها، وتحليلها إلى الأسلوب الكمي بصفة أساسية».

وتعرف الباحثة تحليل المضمون إجرائياً: بأنه ذلك الأسلوب البحثي الذي يهدف إلى استكشاف خلفية بعض الأعمال الأدبية الرقمية شكلاً ومضموناً؛ وفقاً لأسس ومعايير علمية يحددها الباحث تضمن الحصول على البيانات بشكل موضوعي، وبعد ذلك يتم تحليل البيانات وصولاً إلى النتائج.

التطبيقات (Application):

تعرف تطبيقات الهواتف المحمولة المعروفة عادة باسم apps أو application، فقد عرفتھا الاتصالات الأسترالية وهيئة الإعلام (Australian Communications and Media Authority, 2011) بانھا: "البرامج التي يمكن تثبيتها على الهواتف الذكية، ومجموعة متزايدة من الأجهزة الأخرى، والأجهزة اللوحية، وبعض أجهزة الاستقبال الرقمية، وأجهزة الكمبيوتر المحمول، والحواسيب المكتبية".

وعند (Goodwin, 2012: 14): «عبارة عن برامج صغيرة يمكن تحميلها على جهاز الآيباد، من متجر أي تيونز، بعض هذه التطبيقات مجانية، والبعض الآخر تحتاج إلى شراء».

وتعرف الباحثة التطبيقات إجرائياً: بأنها مجموعة من البرمجيات المتوافرة عبر المتاجر الإلكترونية للوسائط الرقمية الحديثة، والتي تقدم خدمات وأغراض مختلفة يستطيع المستخدم الاختيار منها حسب حاجته، سواء لأغراض تعليمية، أو ترفيهية، أو عملية.

(2) القصة الرقمية (Digital Story):

عرف (Banaszewski, 2002: 33) القصة الرقمية هي: "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 إيجاد خليط من بعض الرسومات الرقمية، والنصوص، والسرد المسجل، والصوت، والفيديو، والموسيقا؛ لتقديم معلومات حول موضوع محدد».

وتعرف الباحثة قصص الأطفال الرقمية إجرائياً: بأنها ما يتم تأليفه بشرياً بما يتوافق مع الوسيط الرقمي المستخدم - سواء كان حواسيب كفية، أو لوحية، أو أجهزة اتصال ذكية - بحيث تستغل جميع إمكانيات الوسيط؛ ليثر العمل الأدبي، بحيث تكون الإمكانيات - الصوتية، والموسيقية، والحركية، والوسائط الأخرى - التي يقدمها الوسيط جزءاً لا يتجزأ من العمل الأدبي، ولا يمكن فصلها عنه بحيث يتلاءم ما يقدم مع طبيعة وخصائص كل مرحلة من مراحل نمو الأطفال المختلفة النفسية، والعقلية، والسلوكية.

(3) المتاجر الإلكترونية (Electronic Stores):

عرفتها الاتصالات الأسترالية وهيئة الإعلام (Australian Communications and Media Authority, 2011) بانھا: «عبارة عن منصات بيع بالتجزئة، يعتبر نشاطها التجاري الأساسي هو بيع التطبيقات، تدار هذه المتاجر من خلال عدد من أنواع مختلفة من المشغلات، وهي توفر آليات الدفع، وبيئات سهلة الاستخدام، وغالباً ما ترتبط بالعلامة التجارية للجهاز، حيث تقوم

متاجر التطبيق بتوفير إمكانية الوصول المباشر إلى المستهلكين، وكذلك توفير آلية دفع موثوقة». وتعرف الباحثة المتاجر الإلكترونية إجرائياً: بأنها عبارة عن مجموعة من منصات البيع المثبتة على الأجهزة الرقمية المختلفة، كالهواتف الذكية، والحواسيب بأنواعها، يتوافر من خلالها عمليات عرض وشراء لأنواع التطبيقات المختلفة.

(4) الهواتف الذكية (Smart Phones):

تعرف الهواتف الذكية في Tech Terms Computer Dictionary هو: «هاتف محمول يتضمن وظائف متقدمة، ومعظم الهواتف الذكية تمكن من إجراء المكالمات، وإرسال الرسائل النصية، وعرض الصور، وتشغيل ملفات الفيديو، ومراجعة وإرسال البريد الإلكتروني، وتصفح الإنترنت، من أمثلة الهواتف الذكية: iPhone، Android، ويمكن من خلالها تشغيل التطبيقات التي قد توفر لهذه الهواتف وظائف لا حدود لها».

وتتبني الباحثة تعريف (الشمراي، 2013: 10) للهواتف الذكية إجرائياً: «تلك الهواتف المتنقلة، والتي تجمع بين خصائص الهواتف النقالة وبين خصائص الحواسيب اللاسلكية، وبإمكانها تنزيل التطبيقات، وتصفح مواقع الإنترنت».

(5) الحواسيب اللوحية (Tablet Computers):

عرفت الحواسيب اللوحية في Tech Terms Computer Dictionary بأنها: «جهاز كمبيوتر محمول يستخدم شاشة تعمل باللمس كوسيلة للإدخال، وهي أصغر حجماً، وأخف وزناً من الكمبيوتر المحمول، كما يمكن معه استخدام لوحة المفاتيح الأبتاشية التي تظهر على الشاشة، أو استخدام القلم الضوئي، أو اللمس؛ لإدخال البيانات».

وتعرف الباحثة الحواسيب اللوحية إجرائياً: بأنها نوع من أنواع الحاسبات، صغيرة الحجم، سهلة الاستخدام، خفيفة الوزن، لا تحتاج إلى مهارات عالية للاستخدام، يمكن العمل عليها والاستفادة من إمكانياتها بحسب ما يحدده المستخدم من تطبيقات مثبتة.

(6) الحواسيب الكفية (Pocket PC):

عرفه (النسور، الجنيني، وأبو طالب، 2012: 28) بأنه: «من أصغر أنواع الحواسيب، ويعرف أيضاً بحاسوب راحة اليد (Palm Pc)، ويستخدم لإدارة البيانات الشخصية، ويمكن توصيله على الإنترنت؛ لاستقبال وإرسال الرسائل الإلكترونية، كما يمكن استخدام المتصفح المزود فيه؛ للبحث عن المعلومات».

عرفت الباحثة الحواسيب الكفية إجرائياً: بأنها نوع مصغر من الحاسبات يقع في الحجم والإمكانيات بين الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية، يقدم العديد من الخدمات حسب رغبات المستخدم عبر تحميل التطبيقات وتشغيلها.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع تطبيقات القصص العربية الرقمية المقدمة للأطفال عبر متاجر الهواتف الذكية، والحواسيب اللوحية، والكفية.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية، ولتحديد عينة الدراسة تم اتخاذ الإجراءات الآتية عند اختيارها:

1. حصر جميع تطبيقات القصص الموجودة في المتجر الإلكتروني Apple عبر الحاسب اللوحي iPad حتى تاريخ 2014/4/30، وقد بلغت 80 تطبيقاً.
2. فرز جميع تطبيقات القصص الرقمية، والتي تقدم لأطفال مرحلة الطفولة المتوسطة من سن 6-8 سنوات من التطبيقات التي سبق حصرها، باعتبار أن الإنتاج يكثر لهذه الفئة (Shuler, 2012)؛ لتشجيعهم على القراءة والكتابة، كما أن الأطفال في سن الخامسة وما دونها يميلون إلى اللعب ومشاهدة التلفاز، وقد تم اختيار تطبيقات القصص المناسبة لمرحلة الطفولة المتوسطة في ضوء محورين مهمين، يتمثلان في الآتي:
 - أ- طبيعة المرحلة العمرية للأطفال من 6-8 سنوات من حيث خصائص النمو العقلية، والجسمية، والاجتماعية، والنفسية.
 - ب - طبيعة ما يقدم في هذه المرحلة من 6-8 سنوات في ضوء مواصفات الأدب المناسب لها.
3. اقتصار العينة على القصص الرقمية على التطبيقات المقدمة باللغة العربية فقط، أو ثنائية اللغة (عربي - إنجليزي)، وقد بلغ عددها (54) قصة.
4. اقتصار أخذ العينة على المتجر الإلكتروني (APPLE STORE) للحاسب اللوحي (IPAD)؛ وذلك باعتبار أن المتجر الإلكتروني آبل (APPLE STORE) يشترك في استخدامه الأجهزة اللوحية والكفية، والهواتف الذكية التابعة لشركة Apple، والتي تحتل أكبر نسبة تحميل عبر متجرها الإلكتروني وفقاً لموقع الإحصائيات التابع لشركة آبل <http://148apps.biz/app-store-metrics/?mpage=appcount> فقد بلغ إجمالي عدد مرات التحميل من متجر آبل لتطبيقات 24,294,496,495 ، أي: ما يزيد عن 24 بليون مرة.
5. تتنوع التطبيقات بين تطبيقات مجانية، وأخرى مدفوعة حسب طبيعة الاختيار عشوائياً.
6. طريقة اختيار عينة القصص عبر التطبيقات الرقمية عشوائية، وقد تم مراعاة النسبة والتناسب في اختيار القصص من التطبيقات، في كلا من التطبيقات ذات القصص الواحدة، والتطبيقات ذات القصص المتعددة، فقد تم إدخال جميع التطبيقات ذات القصص المفردة ضمن العينة، في حين صنفت التطبيقات ذات القصص العديدة إلى ما يلي:
 - أ- تطبيقات تحوي قصصاً من 2-5 قصص، يتم اختيار قصة واحدة من التطبيق عشوائياً.
 - ب - تطبيقات تحوي قصصاً من 6-10 قصص، يتم اختيار قصتين من التطبيق عشوائياً.
 - ج- تطبيقات تحوي 10 قصص فأكثر، يتم اختيار أربع قصص من التطبيق عشوائياً، ويوضح الجدول الآتي حجم العينة، وطريقة اختيارها في ضوء ما سبق طرحه:

جدول توزيع واختيار العينة

م	اسم التطبيق	عدد القصص الموجودة في التطبيق	عدد القصص التي تم تحليلها	التاريخ
1	لمسة	أكثر من 10 قصص	1- وظيفة ماما 2- حديقة الحيوانات 3- عيد الأضحى 4- رجل الإطفاء	2013/12/2
2	قصص الأطفال	أكثر من 10 قصص	1- رد الجميل 2- كلنا نحب مرمز 3- جزيرة الرعب 4- شجرة التفاح	2013/3/25
3	قصص الأطفال	من 6 - 10 قصص	1- النملة 2- مراعاة ظروف الآخرين	2013/6/8
4	كان ياما كان	قصة مفردة	1- كام ياما كان	2014/10/14
5	ملك الغاية	قصة مفردة	1- ملك الغاية	2012/11/1
6	البطة القبيحة	قصة مفردة	1- البطة القبيحة	2012/12/14
7	فريد وقطعة السكر	قصة مفردة	1- فريد وقطعة السكر	2013/1/28

2012/8/8	1- ذات الرداء الأحمر	قصة مفردة	ذات الرداء الأحمر	8
2013/4/24	1- زياد في العيد 2- زياد في رمضان	10 قصص	زياد في رمضان	9
2013/2/6	1- الفيلة الثلاثة	قصة مفردة	الفيلة الثلاثة	10
2011/12/1	1- بون بون في حديقة الثلاثة	قصة مفردة	بون بون في حديقة الثلاثة	11
2013/7/30	1- القلم والمحاة 2- من قدر الله عظم الله شأنه	10 قصص	قصص الأطفال الإسلامية	12
2013/10/26	1- هذا فرخ	قصة مفردة	هذا فرخ	13
2012/10/30	1- الصديق المفضل 2- خط الحمام 3- مالك الحزين والسمكة 4- الغراب والثعلب	أكثر من 10 قصص	حكايات قبل النوم	14
2013/11/21	1- تفضل معي	قصة مفردة	تفضل معي	15
2012/2/28	1- مغامرات سمسم يعبر عن نفسه	قصة مفردة	مغامرات سمسم يعبر عن نفسه	16
2013/11/25	1- نادبة	قصة مفردة	نادبة (قصص الأطفال)	17
2012/3/31	1- لن أفلتك	قصة مفردة	لن أفلتك	18
2014/1/22	1- عقلة الإصبع	قصة مفردة	عقلة الإصبع	19
2013/6/8	1- الراعي الصغير والذئب 2- الأرنب والسلحفاة 3- الأسد والفأر 4- زفاف الأنسة فأرة	أكثر من 10 قصص	قصص قبل النوم	20
2013/9/8	1- النملة وسيدنا سليمان	4 قصص	قصص القرآن للأطفال	21
2011/6/20	1- سقوط الجاني	4 قصص	حكايات الضابط عادل	22
2011/2/21	1- الدجاجة الشجاعة 2- الفراشة الصغيرة 3- براءة طفل 4- شطيرة سلمى	أكثر من 10 قصص	قصص الأطفال	23
2011/10/3	1- جاسر ونوال 2- تامر والغزال 3- السلحفاة الذكية 4- الديك والفجر	أكثر من 10 قصص	قصص الأطفال	24
2013/9/24	1- النقطة الصغيرة 2- الفطتان والفرد	10 قصص	قصص إسلامية	25
2012/11/1	1- كيف تقضي نورا أيام الأسبوع	قصة مفردة	تعليم للأطفال - كيف نقضي أيام الأسبوع	26
2014/4/1	1- التعايش 2- أنا الشجاع	7 قصص	سلسلة القصص التربوية	27
2012/7/14	1- النجمة والقمر	قصة مفردة	النجمة والقمر	28
2013/12/18	1- ميلي ومولي وركوب الدراجة	قصة مفردة	ركوب الدراجة	29
2012/12/20	1- سعاد الذكية	قصة مفردة	سعاد الذكية (قصص الأطفال)	30
2013/12/15	1- ماذا جرى؟	قصة مفردة	ماذا جرى؟	31
2013/10/5	1- كامي وجامي	قصة مفردة	كامي وجامي	32
تم اختيار تطبيقات القصص في الإطار الزمني الآتي: كل ما وجد في المتجر الإلكتروني (Apple Store) حتى 2014/4/30	المجموع الكلي للقصص التي تم تحليلها = (54) قصة		المجموع الكلي للتطبيقات = (32) تطبيقاً	

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

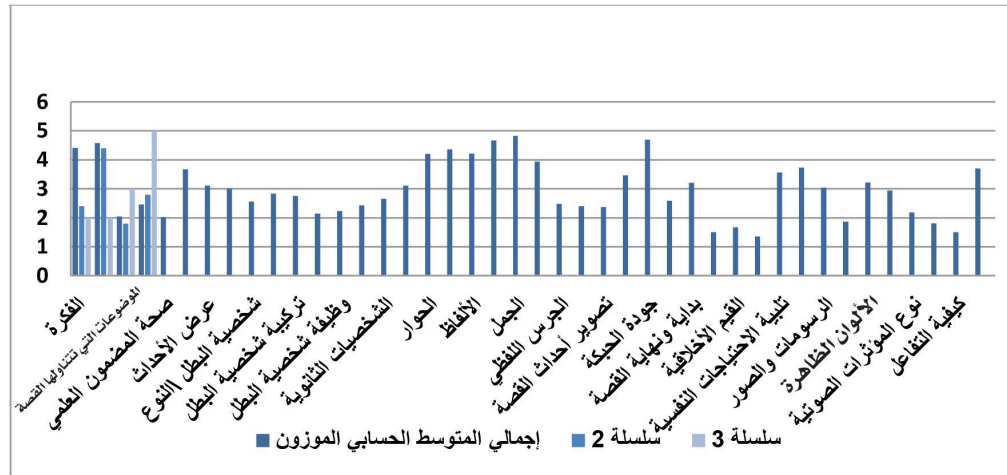
- بعد تطبيق الباحثة لأداة الدراسة على (54) قصة؛ حصلت على مجموعة من البيانات، والتي اعتمدت في تحليلها على برنامج (SPSS) لإجراء المعالجات الإحصائية، وهي كالآتي:
- التكرارات Frequencies، والنسب المئوية Percentages؛ للتعرف على نسبة تحقق العناصر المكونة لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية.
 - المتوسط الحسابي الموزون Arithmetic Mean؛ لحساب درجة تحقق العناصر المكونة للمادة المكتوبة للقصص الرقمية، ودرجة تحقق العناصر الفنية للتطبيق.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الى النتائج التالية:

1 - إجابة السؤال الأول للدراسة: ما درجة تحقق العناصر المكونة لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية المقدمة عبر المتاجر الإلكترونية للهواتف الذكية والحواسيب اللوحية والكفية؟

هناك تفاوت درجات التحقق بين العناصر المكونة للتطبيقات القصصية الرقمية للأطفال، والبالغ عددها 43 عنصراً؛ حيث تحقق منها 8 عناصر بدرجة كبيرة، في حين لم ينطبق 4 عناصر، بينما تحققت 6 عناصر غالباً، في حين تحققت بقية العناصر أحياناً، وهي 11 عنصراً، الشكل الآتي يوضح هذه العناصر ودرجة التفاوت بينها:



الشكل رقم (1) درجات التحقق بين العناصر المكونة للتطبيقات القصصية الرقمية للأطفال

بالإضافة الى وجود العديد من الأخطاء البرمجية مثل: تطبيق الفيلة الثلاثة، نورا وأيام الأسبوع، الراعي الصغير والذئب، كظهور النص المقلوب وانغلاق مفاجئ للتطبيق والتعليق، إضافة إلى أن بعض القصص لا تحوي أيقونات استخدام، مثل: الخروج والدخول من القصة، أو حتى الرجوع إلى الخلف، أو الأمام، وهذا من شأنه أن يقلل من كفاءة هذا التطبيق، واستخدامه، واللغوية حيث بلغت نسبة وجود الأخطاء الإملائية والنحوية 11%، وهو ما قد يؤثر على لغة وتعلم الطفل؛ لأنه في مرحلة الطفولة الوسطى لا يزال في مرحلة تعلم القراءة والكتابة، ومثل هذه الأخطاء تجعل من الصعوبة عند الطفل القدرة على التفريق بين ما هو صحيح كتابياً، وما هو خطأ، والنحوية مثال على ذلك: قصة السلحفاة الذكية كتبت «أيها الصغيرة» بدلاً من أيتها الصغيرة، وكتبت «تجد في سعيها في هدوء وأمان» بدلاً من (تجدها تسعى في هدوء وأمان)، والعقدية فقد جاءت القصص التي تحتوي قيماً مخالفة للعقيدة بنسبة 1.3%، حيث احتوت على مفاهيم تخالف العقيدة، ومنها: قصة حظ الحمار حينما انتهى الطعام لديهم وجدبت الأرض قالوا: «نضحي بأحدنا؛ لكي يرضى الله عنا» وكأنه نوع من أنواع القرбан حتى يأتيهم

الطعام والشراب حينما يضحون بأحدهم، والبعض من القصص تحوي قيماً أخلاقية مضادة كالكذب، حينما كذبت السلحفاة على الأسد بأنها لا تعرف السباحة (البعض يرى أنها حيلة بينما تكرارها في قصص الأطفال وخاصة في هذه المرحلة مرحلة تعلم القيم والأخلاقيات مما يعزز لديهم أن الكذب منجاة)، بينما لم تنطبق هذه القيم الأخلاقية على القصص بنسبة 73%، فالعديد من القصص لا تحوي قيماً أخلاقية، مثل: قصة هذا فرخ، وبون بون في حديقة الأزهار، وغيرها، والتي تؤثر بشكل سلبي على الطفل، وقد يعود السبب في هذا التفاوت بين درجات التحقق إلى عدم وجود تصور واضح ومحدد لطبيعة إعدادها وكتابتها، وهو ما يؤكد ضرورة وضع تصور واضح يبين طرق إعداد التطبيقات القصصية للأطفال، بحيث يتم تجويد ما يقدم من تطبيقات قصصية؛ حتى تستغل إمكاناتها بشكل مثمر وفعال.

2 - إجابة السؤال الثاني للدراسة ما درجة تحقق العناصر: محور المادة المكتوبة (الأول)، المحور الفني الرقمي (الثاني)؟

تحققت العناصر المكونة في كلا المحورين: المحور الأول العناصر المكونة للمادة المكتوبة، والمحور الثاني العناصر الفنية الرقمية للتطبيق، بدرجة 2.75 لكل منهما وبتقدير تحقق أحياناً، حيث تؤكد النتائج عدم وضوح الرؤية والمعرفة لطبيعة إعداد تطبيقات القصص الرقمية، بحيث توظف إمكانات التطبيق بما يتوافق مع النص القصصي والطبيعة التفاعلية المتاحة، إذن لا يوجد فصل بين القالب الكتابي والقالب الرقمي في تطبيقات قصص الأطفال الرقمية المحللة حسب النتائج الإحصائية.

يوجد خلط كبير بين طبيعة الشكل الإلكتروني والرقمي، وخصائص كل منهما، وطبيعة الوسيط المستخدم؛ حيث بلغت نسبة 50% من القصص المحللة لا تنطبق عليها العناصر الفنية الرقمية لتطبيقات قصص الأطفال الرقمية، فقد تخلت بذلك عن مفهوم الرقمية؛ حيث جاءت القصص خالية من الصور والرسوم، ومن المؤثرات الصوتية، والبصرية، وحتى الأنشطة التفاعلية المتداخلة، أو الختامية، مثل: قصة الديك والفجر، قصة جاسر ونوال، حيث نشرت القصص من حالتها الورقية إلى التطبيقات الرقمية كما هي دون الإفادة من توظيف إمكانات التطبيقات من رسوم، وصور، وواجهة مستخدم، وما إلى ذلك، واكتفت بتقديم النصوص فقط.

في ضوء ما قامت به الدراسة من حصر وتجميع للعينة وتحليلها، والتعرف على درجة تحقق مكوناتها ككل، ودرجة تحققها في كل محور؛ تم استنتاج مجموعة من النقاط التي تعبر عن قوة هذه التطبيقات، فهي تمثل مميزات قد تتميز بها، بجانب نقاط الضعف التي تعتبر محاذر يجب الانتباه لها، وتعديلها عند توظيف مثل هذه التطبيقات على المستوى التعليمي والترفيهي وجميع الأصعدة، حيث تتمثل نقاط القوة في التطبيقات في الآتي:

1. يمكن تضمين القصص الرقمية للقيم الدينية، أو القيم الاجتماعية، أو السلوكية، وتعزيزها من خلال الأنشطة التفاعلية، حيث قدمت قصة رجل الإطفاء مفهوم رجل الإطفاء من خلال نص قصصي، عزز بالأنشطة التفاعلية في أثناء القصة؛ حيث إنه لا يمكن التقدم في القصة وإكمالها ما لم يتفاعل الطفل معها وصولاً إلى الأنشطة التفاعلية بعد نهاية القصة.
2. احتواء القصص الرقمية على إمكانات كبيرة، ابتداءً من الرسوم المتحركة، والمؤثرات الصوتية، والتقنية الثلاثية الأبعاد، والأنشطة التفاعلية.
3. سهوله الاستخدام؛ حيث إن التطبيق لا يحوي عمليات معقدة، بل يعتمد على الرموز العملية.
4. إمكانية التحديث والتطوير، مما يساهم في تطوير وتجويد الإنتاج المقدم.
5. سياسة النشر العامة في المتاجر الإلكترونية عبر الإنترنت التي تتجاوز الحدود، فيمكن شراء التطبيقات في أي وقت ومن أي مكان.

6. يمكن للتطبيقات أن تتضمن عدداً كبيراً ومتنوعاً من القصص دون الحاجة لتحميل قصة جديدة في كل مرة.
7. التطبيقات - وما تحويه من رموز، وأيقونات - تساعد الطفل على التفكير الرمزي.
8. القصص الرقمية يمكن استخدامها لأغراض تعليمية كأسلوب التدريس، وهو ما يسمى برواية القصص الرقمية.
9. التطبيقات القصصية تخاطب وتتواصل مع حواس الطفل البصرية والسمعية، وتتيح له قدرًا كافيًا من التفاعل.
10. التطبيقات - بشكل عام - تعزز من فكرة التعلم الذاتي.

أما نقاط الضعف في التطبيقات فتتمثل في الآتي:

1. كثرة الأخطاء البرمجية في التطبيقات القصصية قد يعوق تحقيق الهدف منها.
2. ندرة وجود عينات تجريبية، أي: تطبيقات شبه مجانية؛ حتى يتمكن المستخدم من تجربة التطبيق قبل عملية شرائه.
3. عدم وجود رقابة تقنية على التطبيقات - خاصة التطبيقات المدفوعة - والتي قد يكون فيها أخطاء برمجية، أو أنها لا تعمل؛ لاستبعادها، أو تحديث النسخة بحيث يضمن ذلك فاعلية هذه التطبيقات.
4. انعدام توافر الرقابة على المحتويات القصصية من حيث القيم الدينية، أو المبادئ العلمية.
5. وجود أخطاء في النطق، وعدم تطابق القراءة مع النص، بجانب الأخطاء في النص المكتوب.
6. ليس هناك تصنيف واضح ومحدد في إدراج التطبيقات الخاصة بالأطفال ضمن فئات البيع في المتاجر الإلكترونية، فقد تكون تحت تصنيف التعليم، أو الترفيه، أو الكتب والمراجع.
7. تعتبر بعض التطبيقات أقرب ما تكون إلى قصص إلكترونية، فيها يتم نقل القصة الورقية إلى نسخة إلكترونية أشبه بما يحصل في الجرائد والمجلات الإلكترونية؛ وهذا يرجع إلى الخلط الكبير بين مفهوم الرقمية والإلكترونية، وما يجب أن تكون عليه الأعمال الرقمية، بينما الكثير من هذه القصص تخلت عن مفهوم الرقمية، فقدمت قصصاً منقولة ورقياً إلى وسائط رقمية دون التعديل عليها.
8. بعض التطبيقات لا تدعم فكرة التفاعلية بأشكالها المختلفة، وتقتصر على عرض للقصة من خلال صور، ورسوم متحركة، وهو ما يتصادم مع فكرة أن التفاعل هو توجه وطبيعة بشرية تأسس عليه الأدب التفاعلي.
9. المحتوى الإلكتروني لمثل هذه التطبيقات غير ثابت، قد يفقد أو يزال من قبل الناشر، أو المسوق في أي وقت.
10. بعض التطبيقات تحتاج إلى تحديث النسخة وترقيتها بين الحين والآخر؛ للعمل بشكل صحيح، وبعض التطبيقات لا يقوم مصممها أو مسوقها بهذه الخطوة، فتكون عديمة النفع، أو غير قابلة للاستخدام.
11. بعض التطبيقات الهدف منها تجاري تسويقي، تفتقر للمعايير الأساسية للتطبيقات المتكاملة، ابتداءً من صحة البرمجية المستخدمة، وسلامة المحتوى وصولاً للبناء القصصي المعيب في بعض النماذج.

التوصيات: توصي الباحثة بالآتي:

أ - الكتاب والمبرمجين:

- الإمام بشكل جيد بالبرمجيات التطبيقية وأشكالها؛ حتى يكون لدى الكاتب تصور عام عن العمل المقدم.
- من الضروري عند نشر التطبيقات أن تقدم هذه التطبيقات المدفوعة نسخاً تجريبية شبه مجانية؛ ليتم تجربتها قبل الشراء.
- ضرورة ذكر مراجع القصة أو الأساس الذي بنيت عليه أحداثها؛ لتوخي الدقة والأمانة العلمية.
- أهمية متابعة ما يتم نشره من تطبيقات وتحديثها؛ حتى يتم تجنب حدوث الأخطاء البرمجية.

ب - المعلمين والمعلمات:

- ضرورة الاستفادة من الأجهزة اللوحية والكفية في مجالات التعليم والتعلم.
- تدريب المعلمات على كيفية تدريب الأطفال على استخدام البرامج والتطبيقات الرقمية.

ج - الآباء ومؤسسات المجتمع المدني:

- ضرورة متابعة وتوجيه الأطفال من قبل الوالدين نحو التطبيقات الملائمة لهم؛ حيث إن الفضاء الرقمي غني بالمحتوى الخاص بالأطفال، ولكنه قد يكون غير ملائم لهم.
- لا بد أن تتولى المؤسسات الحكومية - مثل: هيئة الاتصالات - إعداد متاجر إلكترونية، هدفها مراقبة ونشر التطبيقات بعد تنقية محتوياتها.

البحوث المقترحة:

توصي الباحثة بإجراء بعض الدراسات المستقبلية، والتي لها علاقة بموضوع الدراسة، مثل:

1. إجراء دراسة عن تأثير توظيف التطبيقات على تعلم القراءة للأطفال.
2. إعداد تصور علمي لتوظيف استخدام التطبيقات في تعليم الأطفال في مرحلة الروضة ضمن البرنامج اليومي فيها.
3. إجراء دراسة لتأثير التطبيقات القصصية على تعزيز القيم المختلفة عند الأطفال.
4. إجراء دراسة لتأثير التطبيقات القصصية على تعزيز التعلم الذاتي عند الأطفال.
5. التوسع في البحث في كيفية تقنين محتوى التطبيقات، ووضع الرقابة.

المراجع

المراجع العربية:

- أبو معال، عبد الفتاح (1988). *القصة في أدب الأطفال*. الأردن: رسالة المعلم، 76 - 81.
- أحمد، سمير عبد الوهاب (2006). *أدب الأطفال: قراءات نظرية، ونماذج تطبيقية*. عمان: الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- البريكي، فاطمة (2006). *مدخل إلى الأدب التفاعلي*. الدار البيضاء: المغرب، المركز الثقافي العربي.
- الجلولي، العبد (2006). *القراءة التفاعلية للأطفال، قراءة الأدب التفاعلي نموذجًا - دراسة في ضوء الوسائط الحديثة*. بورقلة: الجزائر. جامعه قاصدي مرتاح.
- حبيب، راكان عبد الكريم (2013). *وسائل الاتصال والإعلام الجديد*. جدة: السعودية، مكتبة دار زهران للنشر والتوزيع.
- حسين، سمير محمد (1983). *تحليل المضمون: تعريفاته، مفاهيمه، محدداته*. القاهرة: مصر، عالم الكتب.
- حلاوة، محمد السيد (2011). *الأدب القصصي للطفل: مضمون اجتماعي نفسي*. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.
- خلف، أمل (2006). *قصص الأطفال وفن روايتها*. القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع.
- الدهشان، جمال علي (2010). *استخدام الهاتف المحمول Mobile Phone في التعليم والتدريب لماذا؟ وفي ماذا؟ وكيف؟*. الندوة الأولى في تطبيقات تقنية المعلومات والاتصالات في التعليم والتدريب في الفترة من ١٤-١٤ أبريل، الرياض: جامعة الملك سعود.
- الريبيعي، السيد محمود؛ دسوقي، أحمد أحمد؛ الجبيري، عبد العزيز إبراهيم؛ الغامدي، علي صالح (2001). *المعجم الشامل لمصطلحات الحاسب الآلي والإنترنت*. الرياض: السعودية، مكتبة العبيكان للنشر والتوزيع.
- السبيل، وفاء إبراهيم (2009). *معجم مصطلحات أدب الأطفال*. جدة: السعودية، كادي ورمادي للنشر والتوزيع.
- الشمراي، علي عبد الله (2013). *أهمية استخدام الهواتف الذكية والحواسب اللوحية في دعم تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية*. مكة: السعودية، جامعة أم القرى.
- صادق، أبو الحسن (2007). *وسائل الإعلام والأطفال وجهة نظر إسلامية*. تاريخ الدخول 2014/5/12 من موقع: www.islamelect.net/mat/5366
- طيبة، وفاء محمود (1998). *علم نفس اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة*. الرياض: السعودية، دار الهدى للنشر والتوزيع.
- الظهار، نجاح أحمد عبد الكريم (2003). *أدب الطفل من منظور إسلامي (دراسة تأصيلية، تربوية، نفسية، فنية، تحليلية)*. جدة: السعودية، دار المحمدي للنشر والتوزيع.
- عبد الباسط، حسين محمد أحمد (2010). *فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية Photostory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة*. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية. جامعة عين شمس 29، 194-220.
- عبد الباسط، حسين محمد أحمد (2014). *مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية*. مجلة التعليم الإلكتروني، 13، من موقع: <http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=431>.
- علي، أماني عبد الفتاح والخريبي، هالة فاروق أحمد (2006). *ثقافة الطفل*. القاهرة: دار الفضيلة للطباعة.
- العناني، حنان عبد الحميد (1999). *أدب الأطفال*. عمان: الأردن، دار الفكر للنشر والتوزيع.
- محمد، إيمان مهدي (2012). *واقع توظيف طلاب كلية التربية للهواتف المتنقلة والذكية في العملية التعليمية واتجاهاتهم نحوها*. مجلة كلية التربية، (3)، 36، 162 - 203 جامعة عين شمس.
- الموسى، عبد الله عبد العزيز (2006). *مقدمة في الحاسب والإنترنت*. الرياض، السعودية: مؤسسة شبكة البيانات للنشر.
- موسى، محمد محمود وسلامة، وفاء محمد (2004). *القصص الإلكترونية المقدمة للأطفال مرحلة ما قبل المدرسة*. المؤتمر الإقليمي الأول (الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة). القاهرة: مصر، 462 - 514.
- المؤسسة العامة للتدريب الفني والمهني (2013). *برامج تشغيل الهواتف الذكية في تخصص صيانة الجوال*. تاريخ

الدخول 2014/5/12، من موقع:

<http://www.tvtc.gov.sa/Arabic/Departments/Departments/cdd1/Tr/ins1/ma1/Pages/default.aspx>

النسور، أيمن جميل: الجيني، محمد علي هاشم: أبو طالب، أنس حمدي (2012). *الحاسوب والبرمجيات الجاهزة: مهارات الحاسوب: عربي - إنجليزي = Windows xp, office 2007*. عمان: الأردن، دار وائل للنشر والتوزيع.

النفيسي، خالد عبد المنعم: نوبي، أحمد محمد: عامر، أيمن محمد (2013). *أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن*. المؤتمر الدولي الثالث للتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد، (4-7 فبراير)، الرياض: السعودية.

ويح، محمد عبد الرزاق إبراهيم: بركات، هاني محمد يوني: حافظ، وحيد السيد (2004). *ثقافة الطفل*. عمان: الأردن، دار الفكر للنشر والتوزيع.

يقيم، فائق (2009). *الإبداع الأدبي الإلكتروني عند الشباب*. مؤتمر الأدباء السعوديين الثالث: الأدب السعودي: قضايا وتيارات. (14-16 ديسمبر). مكان الانعقاد: مركز الملك فهد الثقافي. الرياض: السعودية.

المراجع الأجنبية:

- Adobe Systems Incorporated (2008). *Digital storytelling*. Retrieved May 20, 2014, Available at: <http://www.images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/digital-storytelling.pdf>
- Arrowood, D., & Overall, T. (2004). *Using technology to motivate children to write: Changing attitudes in children and preservice teachers*. In R. Ferdig et al. (Eds.), *Proceedings of society for information technology & teacher education* (4985-4987). Chesapeake, VA: AACE. Retrieved on 3 May, 2013, from: <http://www.editlib.org/p/1322>
- Australian Communications and Media Authority (2011). *Emerging business models in the digital economy-The mobile applications market Occasional paper*. Retrieved 22 Mars, 2014, from: http://www.acma.gov.au/.../emerging_business_models.pdf
- Banaszewski, T. (2002). *Digital storytelling finds its place in the classroom multimedia schools*. Retrieved 28 Mars, 2014, from: <https://www.google.com.sa/search?q=Digital+storytelling+finds+its+place+in+the+classroom+Multimedia+Schools&oq>
- Barrett, H. (2006). *Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool*. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education* (647-654). Chesapeake, VA: AACE. Retrieved from: <http://www.editlib.org/p/22117>
- Couse, L.J., Chen, D.W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*. 43(1), 75-98.
- Dogan, B. & Robin, B. (2009). *Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers*. In C. Crawford, et al. (Eds), *Proceedings of Society for Information Technology and Education International Conference 2009*, 633-638, Chesapeake, VA: AACE.
- Goodwin, K. (2012). *Use of tablet technology (iPads) in the classroom*. State of New South Wales, Department of Education and Communities, 2012 NSW Curriculum and Learning Innovation Centre. Retrieved 3 May 2014 from: http://rde.nsw.edu.au/files/IPad_Evaluation_Sydney_Region_exec_sum.pdf
- Garzotto, F. & Forfori, M. (2006). *FaTe2: Storytelling edutainment experiences in 2D and 3D collaborative spaces*. Retrieved May 20, 2014, Available at: http://playpen.meraka.csir.co.za/~acdc/education/IDC2006%20conference/proceedings/IDC-Conference_Proceedings/p113-garzotto.pdf
- Geist, E.A. (2012). A qualitative examination of two year-olds interaction with tablet based interactive technology. *Journal of Instructional Psychology*, 39(1), 26-35.
- Johnson, L., Adams B. S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: 2013 K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium. Retrieved 1 May, 2014, Available at: <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-k12.pdf>
- Lampert, J. (2007). *Digital storytelling cookbook*. Retrieved 20 May, 2014, Available at: <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf>
- More, C. (2008). Digital stories targeting social skills for children with disabilities: *Intervention in School and Clinic*, (43)3, 168-177.

Rockman, et al. (Company) (2010). *Kids iPod study*. Retrieved Mars19, 2014 from: <http://www.rockman.com/projects/projectDetail.php?id=241>

Sandaran, S.C. & Kia, L.C. (2013). The use of digital stories for listening comprehension among primary Chinese medium school pupils: Some preliminary findings. *Journal Technology (Social Sciences)*, 65(2), 125–131.

Shuler, C. (2009). *I learn: A content analysis of the iTunes App Store's education section*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved 20 May, 2014, Available at: http://www.Joanzcooneycenter.org/wpcontent/uploads/2010/03/ilearn_1_.pdf

Shuler, C. (2012). *I Learn II: An analysis of the education category of the iTunes App Store*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved 20 May, 2014, Available at: <http://www.Joanzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>

Tablet pc complete History (2010). Retrieved 20 May, 2014, Available at: <http://bsnltablet.in/tablet-pc-complete-history/>

Tech Terms Computer Dictionary (2014). *Definition of iPad, smartphone and Computer Tablet*. Retrieved 20 May, 2014, Available at: <http://www.techterms.com/definition/ipad>.

مجلة العلوم الاجتماعية

فصلية - أكاديمية - محكمة

تصدر عن مجلس النشر العلمي - جامعة الكويت

تعنى بنشر الأبحاث والدراسات في تخصصات السياسة والاقتصاد والاجتماع والخدمة الاجتماعية وعلم النفس والأنثروبولوجيا الاجتماعية والجغرافيا وعلوم المكتبات والمعلومات



رئيس التحرير: هادي مختار أشكناني

توجه جميع المراسلات إلى:

رئيس تحرير مجلة العلوم الاجتماعية
جامعة الكويت
ص.ب. 27780 الصفاة، 13055 - الكويت
تليفون: 00965-4810436
فاكس 4836026
E-mail: JSS@kuc01.kuniv.edu.kw

تفتح أبوابها أمام

أوسع مشاركة للباحثين العرب في مجال العلوم الاجتماعية لنشر البحوث الأصيلة والاسهام في معالجة قضايا مجتمعاتهم

التفاعل الحي مع القارئ المثقف والمهتم بالقضايا المطروحة.

المقابلات والمناقشات الجادة ومراجعات الكتب والتقارير.

تؤكد المجلة التزامها بالوفاء والانتظام بوصولها في مواعيدها المحددة إلى جميع قرائها ومشتريها.

الاشتراكات

الدول الأجنبية		الكويت والدول العربية	
15 دولاراً	أفراد	3 دنائير سنوياً ويضاف إليها دينار واحد في الدول العربية	أفراد
60 دولاراً في السنة 110 دولارات لسنتين	مؤسسات	15 ديناراً في السنة 25 ديناراً لمدة سنتين	مؤسسات

تدفع اشتراكات الأفراد مقدماً نقداً أو بشيك باسم المجلة مسحوباً على أحد المصارف الكويتية ويرسل على عنوان المجلة، أو بتحويل مصرفي لحساب مجلة العلوم الاجتماعية رقم 07101685 لدى بنك الخليج في الكويت (فرع العدلية).

Visit our web site: <http://pubcouncil.kuniv.edu.kw/jss>