International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)

المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب

Vol. (2), No. (6)

الإصدار (2)، العدد (6)

August 2023

"تحسين جودة القصص الإلكترونية المستخدمة في مناهج رياض الأطفال"

"Improving the Quality of Electronic Stories Used in Kindergarten Curricula"

كريمة عبدالله جابر

Karima Abd-Allah Gaber

ماجستير التربية (رياض الأطفال)، كلية التربية، جامعة صنعاء، اليمن

karima.gaber@gmail.com

الملخص:

إن التغير العلمي الذي يشهده العصر الحالي في المجال المعلوماتي والتنمية المعلوماتية والآثار المترتبة علي ذلك التقدم في جميع فروع المعرفة، فرضت متغيرات جديدة أثرت علي كافة مناحي الحياة، وغيرت كثيرا من أنماطها وأساليبها التي لابد أن يستجيب لها المجتمع. فالمستقبل يتطلب أشخاصا ذوي قدرات ومهارات متعددة ليكونوا قادرين على التواصل مع الآخرين والتفاعل مع متغيرات العصر من خلال وسائل تقنية حديثة متطورة حتى يصل إلى التعليم الإلكتروني الذي أصبح ضرورة ملحة يتم من خلالها التنبؤ بالمستقبل. ويهدف التعليم الإلكتروني إلى توفير مصادر متعددة ومتباينة للمعلومات تتيح فرص المقارنة والمناقشة والتحليل والتقييم باستخدام الوسائط الإلكترونية في ربط وتفاعل المنظومة التعليمية، مع إتاحة الفرصة للمتعلمين للتفاعل الفوري إلكترونيا فيما بينهم من جهة، وبينهم وبين المعلم من جهة أخري من خلال المصادر/ الوسائط التكنولوجية الحديثة. تتمثل مشكلة البحث في عدم التزام المؤسسات المنتجة للقصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال بالمعايير اللازمة لإنتاج هذه القصص لمرحلة رياض الأطفال. لذلك، فإن أهمية البحث تبرز في وضع نموذج مقترح لمعايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية:

القصص الإلكترونية، رياض الأطفال، الجودة، المناهج.

E-ISSN 2976-7237

https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)

Vol. (2), No. (6)

IJESA

August 2023

المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب

الإصدار (2)، العدد (6)

Abstract:

The scientific change that the current era is witnessing in the field of informatics and informational development and the implications of that progress in all branches of knowledge imposed new variables that affected all aspects of life, and changed many of its patterns and methods to which society must respond. The future requires people with multiple abilities and skills to be able to communicate with others and interact with the changes of the times through advanced modern technical means until it reaches e-learning, which has become an urgent necessity through which the future is predicted. E-learning aims to provide multiple and disparate sources of information that provide opportunities for comparison, discussion, analysis, and evaluation using electronic media in linking and interacting with the educational system while providing the opportunity for learners to interact instantly electronically with each other on one hand, and between them and the teacher on the other hand through modern technological resources/media. The problem with the research is that the institutions that produce the electronic stories for the kindergarten stage do not adhere to the standards necessary to produce these stories for the kindergarten stage. Therefore, the importance of the research stands out in developing a proposed model for the design and production standards of the electronic story for the kindergarten stage.

Keywords:

Electronic stories, kindergarten, quality, curricula.

خلفية الدراسة:

المواد التعليمية الإلكترونية تمثل جزءا أساسيا في بيئة التعلم الإلكتروني وتشتمل على أنواع متعددة فمنها: الكتب الإلكترونية، المقررات الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، الحقائب التعليمية الإلكترونية، القصص الإلكترونية، وغيرها. فالقصة الإلكترونية تعد نوعا من أنواع المواد التعليمية الإلكترونية والتي تقدم لمرحلة رياض الأطفال.

وهناك العديد من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية مثل دراسة كل من (Jony Verhallen,2006) والتي استهدفت عرض القصة الإلكترونية على أطفال مرحلة رياض الأطفال ولذلك صمم برنامج قصصي إلكتروني متعدد الوسائط قائم على عرض القصص باستخدام الحاسوب وكانت النتائج أن البرنامج القصصي له تأثير إيجابي على الأطفال حيث زادت دافعيتهم نحو التعلم، وتحسن أدائهم اللغوي وزادت قدرتهم على التفكير والإبداع.

ودراسة (Korat&Shamir,2008) هدفت إلى التعرف على أثر القصة الإلكترونية على تنمية مهارة القراءة الإلكترونية لدي الأطفال الصغار وذلك على عينة من الأطفال الصغار قوامها (149) طفل، وجاءت نتائج الاختبار القبلي والبعدي لصالح الأطفال الذين استخدموا القصة الإلكترونية.

ودراسة (أسعد رضوان، 2011) توصلت إلي أسس إنتاج القصة التعليمية التفاعلية لأطفال الروضة وتصميم وإنتاج القصة التفاعلية في ضوء هذه الأسس وتحديد فاعلية القصة التفاعلية المصممة علي الكمبيوتر لإكساب الأطفال المهارات الحياتية حيث تم الاقتصار علي أطفال المستوي الثاني من رياض الأطفال كمتعلمين لتعليمهم المهارات الحياتية وكانت نتائج البحث أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية من خلال القصة التقليدية التي يقوم المعلم بسردها وبين متوسطات درجات الأطفال الذين تعلموا المهارات الحياتية باستخدام القصة المسرودة بالكمبيوتر وذلك لصالح التلاميذ الذين تعلموا المهارات الحياتية باستخدام القصة التقليدية التي يقوم المعلم بسردها.

E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

مشكلة البحث:

تتمثل مشكلة البحث في عدم التزام المؤسسات المنتجة للقصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال بالمعايير اللازمة لإنتاج هذه القصص لمرحلة **رياض** الأطفال، ويحاول البحث الحالي الإجابة على السؤال الرئيسي التالي: ما معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟

وكذلك الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما الصفات والخصائص الواجب توافرها عند تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟
2. ما الصورة المقترحة لنموذج تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟
3. ما هي المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال؟

هدف البحث:

1. التعرف على واقع معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.
2. تحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.
3. إنتاج نموذج مقترح للقصة الإلكترونية المنتجة في ضوء هذه المعايير.

أهمية البحث:

1. وضع نموذج مقترح لمعايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.
2. تزويد أخصائي تكنولوجيا التعليم ومعلمات رياض الأطفال بقائمة المعايير التي تؤهله لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

حدود البحث:

- حدود موضوعية: وضع قائمة بالمعايير المقترحة لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال حيث يتم تصميم وإنتاج هذه المواد لمرحلة رياض الأطفال من سن 4-6سنوات.
- تقتصر المعايير المقترحة بالبحث على معايير التصميم والإنتاج دون التطرق لمعايير الاستخدام أو الصيانة أو التطبيق.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

أدوات البحث:

قائمة مقدمة لمعايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال. أيضاً سوف يتم استخدام بطاقة تقييم منتج للقصة الإلكترونية.

منهج البحث:

يعتمد البحث الحالي على النهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة، وذلك لإعداد النموذج المقترح لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

الإطار النظري للبحث:

لما كان البحث الحالي يهدف إلى وضع نموذج مقترح لتصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال فإنه يتناول الإطار النظري المرتبط بمتغيرات الدراسة وهي مقسمة إلى ثلاثة محاور هم:

المحور الأول: المواد التعليمية الإلكترونية من حيث مفهومها، خصائصها، مميزاتها، أهميتها، أنواعها، ومراحل إنتاجها.

المحور الثاني: معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال.

المحور الثالث: مرحلة رياض الأطفال من حيث مفهومها، أهميتها، أهدافها، خصائصها، وأهمية توظيف المواد التعليمية الإلكترونية في هذه المرحلة.

المحور الأول: المواد التعليمية الإلكترونية: E Learning Materials

أولاً: مفهوم المواد التعليمية الإلكترونية: E Learning Materials

تناولت الدراسات والأدبيات الأجنبية المواد التعليمية الإلكترونية برؤى متعددة، فقد عرفها (Ruey. Shiang Shaw, 2010: 253-264) بأنها بيئات غنية متعددة المصادر للبحث والتطوير الذاتي حيث تعتمد على التقنيات الحديثة للحاسب والشبكة العالمية ووسائطها المتعددة التفاعلية في إيصال المعلومات للمتعلم لتحقيق تعليماً نشطاً وفعالاً. بينما يذكر (Ofrakorat, 2010, 24-31) أنها مجموعة من الوسائط الإلكترونية التي تستخدم في نقل وإيصال المعلومات للمتعلم لتمكنه من التفاعل مع المادة العلمية من جهة

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

ومع زملائه والمعلم من جهة أخرى. كما يشير (Gwyneth flushes, David hay, 2010: 557-569) إلى أنها وسائل إلكترونية مساعدة في عرض المعلومات على المتعلم حيث تتضمن الوسائط الإلكترونية التي تعمل على تعلم نشط ورغبة نحو التعلم.

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها:" مجموعة من الأدوات والمواد التعليمية التي يتم تصميمها وإنتاجها إلكترونيا في ضوء معايير معينة لمرحلة رياض الأطفال متضمنة الوسائط المتعددة التفاعلية التي تجعل عملية التعلم أكثر متعة وذلك لتحقيق أهداف معينة.

ثانياً: خصائص المواد التعليمية الإلكترونية:

يشير (Gwyneth flushes, David hay, 2010, 557.569) إلى أن المواد التعليمية الإلكترونية لها خصائص عدة منها:

1. توفير بيئة تعليمية غنية ومتعددة المصادر تخدم العملية التعليمية بكافة محاورها.
2. إعادة صياغة الأدوار في الطريقة التي تتم بها عمليتي التعليم والتعلم بما يتوافق مع مستجدات الفكر التربوي.
3. تشجيع التواصل بين منظومة العملية التعليمية كالتواصل من البيت والمدرسة والبيئة المحيطة.
4. نمذجة التعليم وتقديمه في صورة معيارية.

ثالثاً: مميزات المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال:

تلخص الباحثة ما ورد في بعض الأدبيات والدراسات الأجنبية عن مميزات المواد التعليمية الإلكترونية كالآتي:

- تنمية مواهب الطفل وقدراته.
- تراعي اهتمامات الطفل وميوله وتلبية احتياجاته.
- تلاءم المرحلة العمرية للطفل.
- توفر للطفل بيئة تعلم فعالة.
- تكسب الطفل العديد من الاتجاهات الإيجابية نحو التعلم.

وتتفق الباحثة مع هذا الرأي لأنه يؤكد على أن المواد التعليمية الإلكترونية تلعب دوراً فعالاً في إثراء العملية التعليمية. وهناك العديد من الدراسات الأجنبية التي تناولت المواد التعليمية الإلكترونية، فقد هدفت دراسة

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

(BrainTomlinson,2012) إلى استخدام المواد التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغات وتوصلت إلي فاعلية المواد التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغات وأوصت بضرورة الاستعانة بهذه المواد داخل الفصول الدراسية.

كما هدفت دراسة كل من (Robert Reprink,VladimirGrubelnik,2010) إلى معرفة أثر استخدام المواد التعليمية الإلكترونية في الثلاث مراحل الأولي من التعليم الأساسي، حيث تم اختيار عينة عشوائية من تلاميذ الثلاث مراحل الأولي من التعليم الأساسي لتطبيق الدراسة عليهم، وتوصلت الدراسة إلي أن استخدام المواد التعليمية الإلكترونية مع هؤلاء التلاميذ قد أكسبهم بعض المهارات مثل: القدرة علي حل المشكلات، القدرة علي جمع وتحليل المعلومات، والقدرة علي العمل الفردي والجماعي وغيرها. كما أنها أكسبت المعلم أسلوبا جديدا في التدريس، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام هذه المواد في المراحل الأخرى.

ومن الدراسات التي تناولت تصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية دراسة (RueyShiang Shaw,2010) والتي هدفت إلي تصميم المواد التعليمية الإلكترونية من خلال الخرائط المعرفية, حيث تم اختيار (175) طالب وتم تقسيمهم عشوائيا إلي مجموعتين, المجموعة الأولي استخدمت الخرائط المعرفية في التصميم, بينما استخدمت المجموعة الثانية احدي برامج الإنترنت, وتوصلت الدراسة إلي فاعلية الخرائط المعرفية في تصميم المواد التعليمية الإلكترونية وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية في التعليم.

رابعاً: أنواع المواد التعليمية الإلكترونية:

تتعدد أنواع المواد التعليمية الإلكترونية فمنها:

1. المقررات الإلكترونية E-Course.
2. القصة الإلكترونية story BookE.
3. الكتب الإلكترونية E-Books
4. الألعاب الإلكترونية E-Games.
5. الاختبارات الإلكترونية E-Tests
6. المواقع الإلكترونية E-Webs

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

7. الحقائب الإلكترونيةE Instructional Packages

القصة الإلكترونية: Electronic Story تشير (جوزال عبد الرحيم, 2001: 28) أن القصة هي عمل فني يمنح الطفل الشعور بالمتعة والبهجة، كما يتميز بالقدرة على جذب الانتباه وإثارة خيال الطفل.

أنواع القصص المقدمة لطفل ما قبل الروضة: أوردتها (أمل خلف,2006: 15) في عدة أنواع وهي: قصص دينية، قصص خيالية، قصص فكاهية، قصص تاريخية، قصص شعبية، قصص علمية، قصص أساطير وخرافات.

مميزات القصة التقليدية: تري (أمل خلف,2006: 17) أن للقصة التقليدية عدة مميزات منها:

1. تكوين الاتجاهات الإيجابية نحو القيم الإنسانية.

2. إشباع حب الاستطلاع لدي الطفل.

3.تثقيف الأطفال.

4. المتعة والترفيه عن الطفل.

5.تنمية روح الخيال لدي الطفل.

البناء الفني للقصة:

1.الفكرة الرئيسية: يذكر (أحمد نجيب, 1991: 75) أن الفكرة الرئيسية هي التي تجري أحداث القصة في إطارها ويعد حسن اختيارها الخطوة الأولي في طريق وضع قصة ناجحة.

2.البناء والحبكة والأحداث: يذكر (طلعت الهابط, 2004: 125) أن البناء هو مجموعة من الوقائع الجزئية والتي ترتبط ببعضها البعض في نظام خاص حتى تكون في مجموعها الإطار القصصي، أما الحبكة فهي تمثل النقطة التي تتشابك عندها أحداث القصة والتي تجعل المستمع في شوق لمعرفة الحل. كما يشير (مفتاح دياب, 2004: 112) إلي أن مراحل بناء القصة وحبكتها هي المقدمة وهي تمهيد بسيط وقصير لفكرة القصة, والعقدة هي مرحلة الصراع وتعقد الأحداث والحل فيها تكتشف الأمور ويتضح ويصل فيها إلي حل العقدة

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

ونهاية القصة ويجب مراعاة البساطة في حبكة القصة المقدمة للأطفال ويجب ألا تحتوي علي أحداث متشابكة.

3.الشخصيات: يذكر (سمير عبد الوهاب, 2001: 29) أن الشخصيات هي عنصر مهم في البناء الفني للقصة، فتعمل على إبراز الفكرة التي وضعت القصة من أجلها، فالطفل إذا عرف الشخصيات بدقة عرف أدوارها وتعاطف معها.

4.السرد والحوار والوصف: يشير (مفتاح دياب, 2004: 116) أن السرد هو نقل الأحداث والمواقف في صورتها الواقعية إلى صورة لغوية. بينما الحوار هو: الأحاديث المختلفة التي تتبادلها شخصيات القصة وهو عامل مهم في نجاح القصة، فهو عنصر أساسي من عناصر البناء الفني للقصة، فهو يساعد في تحقيق المشاركة الوجدانية بين القاص والمستمع. أما الوصف فهو الذي يزيد الأحداث المتخيلة وضوحا، ويوضح للطفل الصورة كأنه يراها رأي العين.

5.البيئة الزمنية والمكانية: يري (على الحديدي,1990: 180-181) أنها عبارة عن مجموع القوي والعوامل الثابتة والطارئة التي تحيط بالفرد وتؤثر فيه حيث يعتبر عنصري الزمان والمكان من مقومات العمل القصصي، فزمن وبيئة القصة تؤثر في شخصيات وأحداث القصة، فمن الضروري تحديد الزمن والمكان التي يتم فيهما أحداث القصة.

6.اللغة والأسلوب: يشير (محمد حلاوة, 2004: 115) إلى أن اللغة هنا تشير إلى الألفاظ التي تستخدم في القصة المقدمة للطفل، ففهم اللغة مرتبط بالنمو الإدراكي للطفل فيجب عند عرض القصة علي الطفل أن يستخدم محصول لغوي سليم ملائم للأطفال ومستواهم.

بينما الأسلوب هو طريقة كتابة القصة والتي من خلالها ينقل الكاتب فكرة القصة وحبكتها إلى صورة لغوية سليمة والكاتب الجيد هو الذي يكون أسلوبه في الكتابة هو الأسلوب المناسب للحبكة، والموافق للموضوع، والأفكار، والشخصيات.

وبناءا على ما سبق نجد أن القصة تعد مجالا مهما في مجالات أدب الطفل ولذلك كان لابد من تطورها حتى تتلاءم مع المستحدثات التكنولوجية الجديدة، ونتيجة لذلك ظهر مفهوم القصة الإلكترونية.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

مفهوم القصة الإلكترونية:

تناولت بعض الأدبيات والدراسات التربوية العربية والأجنبية ماهية القصص الإلكترونية، فقد عرفها كل من (محمد موسي، وفاء سلامة, 2004: 484) بأنها تحويل أو إخراج أو إعداد قصة مؤلفة من قبل تأليفا بشريا وليس إلكترونيا، وتُحملْ القصة المؤلفة على وسيط إلكتروني وهو أسطوانة الليزر أو الأسطوانة المدمجة أوCD ROM من خلال إضافة بعض التقنيات المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية أخري مع الاستفادة من خصائص الفيديو والإرجاع والتثبيت فيما يعرف بالوسائط المتعددة.

كما عرفتها (وفاء عبد السلام ,2011: 16) بأنها قصص متحركة يتم تسجيلها على وسيط مادي (القرص المدمج CD) وهي تحتوي على بعض الوسائط المتعددة مثل (الصوت والصورة والحركة و.....) وبذلك تكون القصة الإلكترونية حلقة من حلقات تطور الوسائط المتعددة التي تحمل محتوي مفيد في تنمية وعي الطفل بثقافة ما.

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها: "قصة تعليمية إلكترونية يتم تصميمها وإنتاجها وفق معايير معينة لتحقيق أهداف محددة لمرحلة رياض الأطفال حيث تحتوي على بعض عناصر الوسائط المتعددة التي تجعل التعلم أكثر متعة".

مواصفات القصص الإلكترونية للأطفال:

حدد (فهيم مصطفي, 2008: 85) مواصفات القصص الإلكترونية كما يلي:

1.أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الصورة والحركة والصوت والموسيقي والحوار والألوان والإخراج الجيد.

2.أن تتضمن القصة فكرة معينة توظف بشكل جيد من خلال تكامل عناصر الوسائط المتعددة التي تضفي على القصة نوعا من المتعة.

3.أن تكون القصة الإلكترونية سهلة الأسلوب في كلماتها وعبارتها حتى يتمكن الطفل من فهمها.

4.أن تكون القصة الإلكترونية قصيرة بحيث لا يمل عند الاستماع إليها.

5.المرونة في عرض القصة الإلكترونية.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

6. لا تتضمن القصة الإلكترونية مواقف مزعجة ومخيفة للطفل.

مزايا القصة الإلكترونية:

أشارت (وفاء عبد السلام , 2011 :26) إلى أن للقصة الإلكترونية عدة مزايا منها:

1. أنها تقدم للطفل معلومات ومفاهيم حديثة ومتطورة مبسطة ودقيقة متضمنة في محتوي القصة تعتمد على الصوت والصورة والحركة والموسيقي والمؤثرات الصوتية.... وغيرها.

2. أنها تتسم بوجود حياة نوعا ما، قد لا يكون عاشها الطفل أو من الصعب أن يعيشها.

3. تشوق الطفل وتجذب انتباهه من خلال الصور المتحركة التي تساعده على الفهم.

4. استخدام العديد من السمات الأدبية والفنية لإعدادها مثل السرد والحوار والصوت والموسيقي والمؤثرات الصوتية.

اعتبارات اختيار القصة الإلكترونية:

تشير الباحثة أن هناك عدة اعتبارات يجب مراعاتها عند اختيار القصة الإلكترونية وهي:

1.أن تكون القصة الإلكترونية مناسبة للطفل.

2. تكون لغة القصة الإلكترونية بسيطة يفهمها الطفل.

3.أن يكون محتوي القصة ملائم للمرحلة العمرية للطفل.

4. أن تكون شخصيات القصة الإلكترونية من بيئة الطفل.

5.أن تكون القصة الإلكترونية خالية من العنف وأن تتضمن السلوكيات الإيجابية.

6.أن تكون الصور والحركة والصوت والألوان ملائمة للأطفال.

الاستفادة التربوية من القصة الإلكترونية:

تعد القصة الإلكترونية أحد الأشكال التكنولوجية التي تعطي الفرصة للأطفال الصغار والمتعلمين المبتدئين أن يعلموا أنفسهم بأنفسهم، فهي تشبه إلي حد كبير القصة التقليدية إلا أنه يتم تغيير صفحاتها إلكترونيا، كما

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

أنها مزودة بالوسائط المتعددة (الصوت، الصورة، النص، الرسوم المتحركة، .....وغيرها) والتي تزيد من فاعليتها في التعلم. فهي تحقق العديد من الفوائد حيث أنها:

1.تنمي مهارات الثقافة الضرورية لدي الطفل: حيث أكدت دراسة كل من (Fisch,et al,2002,Justic,2005,Edyburn,2007,Moody2009)علي فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية مهارات الثقافة الضرورية لدي الأطفال الصغار ومن هذه المهارات: مهارة القراءة الإلكترونية: وهناك عدة دراسات أكدت فاعلية القصة الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة الإلكترونية لدي الطفل ومنها: دراسة كل من (Bradly,2003Mckenna ,Reinking ,&)والتي هدفت إلي معرفة أثر القصة الإلكترونية علي تنمية مهارة القراءة الإلكترونية لدي الطفل مقارنة بالقصة التقليدية وجاءت النتائج لصالح القصة الإلكترونية, وأوصت الدراسة بضرورة استخدام القصة الإلكترونية في الفصل الدراسي.

2.تنمية الأداء اللغوي لدي طفل الروضة: هدفت دراسة (Moody,2009) إلي معرفة أثر القصة الإلكترونية في تنمية الأداء اللغوي لدي طفل الروضة مقارنة بالقصة التقليدية وكانت نتائج الدراسة أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الأطفال الذين استخدموا القصة التقليدية.

المحور الثاني: معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال:

مفهوم المعايير:

لقد عرفت الهيئة القومية لضمان الجودة والاعتماد المعيار بأنه: "موجهات أو خطوط مرشدة مصاغة في عبارات متفق عليها من قبل مجموعة من الخبراء المتخصصين تعبر عن المستوي النوعي الذي يجب أن تكون عليه جميع مكونات العملية التعليمية من قيادة وتوكيد جودة ومشاركة مجتمعية وطلاب ومعلمين ومناهج ومناخ تربوي ومواد بشرية وغيرها".

كما عرفت المؤشر بأنه: "عبارات إجرائية أكثر تحديدا تصف الأداء المطلوب من المؤسسة لتحقيق المعيار".

وتعرف الباحثة المعيار إجرائيا بأنه: "مجموعة من الأسس والمواصفات اللازمة لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال ويشتمل كل معيار على مجموعة مؤشرات ويتحقق كل مؤشر بتحقق محاكاته".

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

كما عرفت الباحثة المؤشر إجرائيا بأنه: "عبارات تصف سلوكا معينا يؤديه المصمم التعليمي ويقيس من خلاله مقدار تقدمه في تحقيق معيار ما."

أهمية المعايير:

حدد كلا من (مصطفي جودت ,1999: 20)، (عبد الحكيم أحمد,2000, :36) أهمية المعايير في الآتي:

- تستبعد المعايير الاختلاف وتدعم التوافقية.
- تحقيق مستوي من الجودة يقبله المستفيد.
- سهولة الرقابة والتقويم.
- تحقيق الموضوعية في الحكم علي جودة الأشياء.
- تساعد في وصف متطلبات الأشياء بموضوعية وشمولية لضمان نجاح استخدامها.

خصائص المعايير:

تتمثل خصائص المعايير فيما يلي:(وزارة التربية والتعليم, 2003, 12-13):

- الشمولية: بمعني أن تشمل المعايير كل الشروط والمواصفات التربوية والتكنولوجية الخاصة بتصميم البرامج وتطويرها.
- الدقة: بمعني أن تصاغ بشكل دقيق ومحدد ليسهل قياس تحقيقها.
- المرونة: بمعني أن تكون قابلة للتكيف مع متطلبات البرامج المستمرة ويمكن تطبيقها في مجالات مختلفة.
- الموضوعية: بمعني أن تصاغ بشكل موضوعي غير متحيز لجانب على حساب الجوانب الأخرى.
- الاستمرارية والحداثة: ويقصد بها أن تكون مسايرة للاتجاهات العالمية الحديثة في جميع المجالات ويمكن تطبيقها لفترات زمنية محددة وتحدث كل فترة زمنية.
- القابلية للقياس: بمعني أن تشتمل على محكات محددة لكل معيار أو أداء بحيث يمكن قياسه.
- الوضوح: بمعني أن تصاغ بأسلوب واضح ومفهوم غير قابل للتفسير بأكثر من معني.
- البساطة: يقصد بها أن يشتمل كل معيار على أداء واحد ومحدد.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية:

أ. معايير تصميم القصة الإلكترونية:

مصادر اشتقاق معايير تصميم القصة الإلكترونية:

- ❖ المصدر الأول: الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية ومعايير تصميمها.
- ❖ مرحلة رياض الأطفال وخصائص أطفال الرياض.

المصدر الأول: الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية ومعايير تصميمها.

هناك بعض الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية مثل دراسة كل من (محمد موسي، وفاء سلامة, 2004) ودراسة (فهيم مصطفي,2004) ودراسة (فهيم مصطفي, 2008) ودراسة (وفاء عبد السلام,2011) وهذه الدراسات تناولتها الباحثة بشي من التفصيل في الفصل الثاني للبحث.

وهناك بعض الدراسات الأجنبية التي تناولت معايير تصميم القصة الإلكترونية، مثل دراسة (De ,2003 Jong Bus) والتي أشار فيها إلى معايير تصميم القصة الإلكترونية وهي:

- تصميم الوسائط المتعددةMultimedia Design: وتضم الوسائط المتعددة كل من (النص، والصوت، والفيديو، والحركة...غيرها)
- تصميم واجهة التفاعلInterface Design: فهي التي تسمح للمتعلم بحرية الاختيار والتحكم، ويكون بها:
  - عنوان القصة: ويكون في أول شاشة بالقصة، ويكون معبرا عنها.
  - التصميم التعليميLearning Design: ويشتمل على كل من (المحتوي التعليمي للقصة، والهدف من تصميم القصة، التغذية الراجعة).

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

وكذلك دراسة (Downes,2003) والتي تناولت بعض معايير تصميم القصة الإلكترونية وهي:

- أهداف القصة: أن يكون للقصة هدف رئيسي تسعي لتحقيقه، كما يمكن أن يكون لها أهداف فرعية أيضا.
- المحتوي التعليمي: ويجب أن يكون شيق، وجذاب، وممتع ومسلي للطفل، كما يجب أن يكون مناسبا لعمر الطفل، كما يجب أيضا أن يكون هناك تسلسل منطقي في عرض المحتوي علي الطفل.
- الصور والرسومات بالقصة: أن تكون بسيطة وواضحة، أن تكون من بيئة الطفل حتى يتعرف عليها بسهولة.
- الألوان: أن تكون الألوان جذابة وزاهية وواضحة للطفل، أن تكون من بيئة الطفل حتى يتعرف عليها بسهولة.

ب. معايير إنتاج القصة الإلكترونية:

مصادر اشتقاق معايير إنتاج القصة الإلكترونية:

- ❖ المصدر الأول: الدراسات والأدبيات المرتبطة بإنتاج القصة الإلكترونية.
- ❖ المصدر الثاني: مرحلة رياض الأطفال.

المصدر الأول: الدراسات والأدبيات المرتبطة بإنتاج القصة الإلكترونية:

هناك بعض الدراسات الأجنبية التي تناولت معايير إنتاج القصة الإلكترونية مثل دراسة (Sgours ,2000 Nikitas M.) والتي تشير إلي معايير إنتاج القصة الإلكترونية كما يلي:

1) شخصيات القصة الإلكترونية:

- هي العناصر التي تبني القصة الإلكترونية.
- هي التي تؤثر في أحداث القصة.
- تتغير الشخصيات كي تتفاعل مع الشخصيات الأخرى.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

2)أسلوب التفاعل داخل القصة الإلكترونية: وهو التعبير بصورة واضحة عن الفكرة التي تدور حولها القصة، ويتم التفاعل داخل القصة الإلكترونية من خلال عناصر الشاشات.

3)زمن القصة الإلكترونية: يعد الزمن عامل مهم عند إنتاج القصة الإلكترونية حيث أن إطالة مدة القصة تجعل الطفل يمل منها، كما أن قصر المدة يجعل الطفل يعزف عن الاستماع للقصة.

4)القيم: لابد أن تحتوي القصة على مجموعة من القيم تسعي إلى إكسابها للأطفال.

كما تشير دراسة (Clark Mayar,2008) إلى بعض معايير إنتاج القصة الإلكترونية وهي:

1)سهولة الاستخدام: يجب أن تكون القصة الإلكترونية سهلة الاستخدام من قبل الطفل.

2)شخصيات القصة الإلكترونية: أن تكون من بيئة الطفل حتى يسهل تعرفه عليها وتفاعله معها.

3)زمن القصة الإلكترونية: يجب مراعاة عرض القصة الإلكترونية، حيث تتراوح مدة عرض القصة من(10-15) دقيقة.

4)بيئة القصة الإلكترونية: تشابه بيئة القصة الإلكترونية مع بيئة الطفل.

5)النشر الإلكتروني: إمكانية نشر القصة الإلكترونية على صفحات الإنترنت.

6)التكلفة: قلة التكلفة الاقتصادية للقصة الإلكترونية.

المصدر الثاني: مرحلة رياض الأطفال: تعد مرحلة رياض الأطفال هي المصدر الثاني التي استعانت به الباحثة في بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية، حيث تم تناول خصائص هذه المرحلة وخصائص أطفال الرياض بشي من التفصيل في الفصل الثاني من البحث وتبين حاجة أطفال هذه المرحلة إلي تلك القصص لما لها من تأثير إيجابي علي الطفل.

E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

المحور الثالث: مرحلة رياض الأطفال:

مفهوم رياض الأطفال:

لقد تعددت المفاهيم الخاصة بمرحلة رياض الأطفال وظهر خلط كبير في مفاهيمها في عديد من المؤلفات العلمية، وتباينت وجهات نظر الباحثين في تعريفها، فقد عرفتها (سهام بدر، 2002: 43) بأنها "مؤسسات تربوية تعليمية ترعي الأطفال في المرحلة السنية من ثلاث إلى أربع سنوات حتى السادسة أو السابعة وتسبق المرحلة الابتدائية والحلقة الأولي من التعليم الأساسي وتقدم مرحلة رياض الأطفال رعاية منظمة هادفة محددة المعالم، لها فلسفتها وأسسها وطرقها التي تستند على مبادئ ونظريات علمية ينبغي السير علي هداها".

أهمية مرحلة رياض الأطفال:

ويقدم المؤتمر الخاص (لوزراء التعليم العرب، 2006) مجموعة من الاعتبارات التي توضح أهمية مرحلة رياض الأطفال:

1- مرحلة رياض الأطفال هي المرحلة التي يجب الكشف فيها عن الابتكار والإبداع لدي الطفل.

2- مرحلة رياض الأطفال هي المرحلة الحيوية لتكوين الضمير الخُلقي والوازع الديني للطفل خلال علاقته مع المحيطين به في البيئة ولتحديد الصواب والخطأ والممنوع والمرغوب.

خصائص طفل مرحلة الرياض:

إن معرفة خصائص النمو لمرحلة رياض الأطفال له أهمية كبيرة في تربية الأطفال وتعليمهم وتنمية معارفهم وخبراتهم واستعداداتهم المختلفة حيث يساعد ذلك في تحديد المناهج والبرامج وكذلك الأنشطة والخبرات اللازمة وكذلك كيفية التعامل مع الأطفال ولذلك قامت الباحثة بعرض بعض خصائص النمو لمرحلة رياض الأطفال:

1- النمو الجسمي والحركي: يكتسب الجسم أهمية خاصة في هذه المرحلة العمرية باعتباره الأداة لكل أداء للطفل حركي أو اجتماعي أو نفسي.

2- النمو اللغوي: يمثل النمو اللغوي للطفل جزء من نموه العقلي حيث أن اللغة وثيقة الصلة بالتفكير، وظهورها في هذه المرحلة يساعد بشكل كبير علي النمو العقلي للطفل، وتساعده علي الانتقال من مرحلة

IJESA, VSRP Publishing, UK
E-ISSN 2976-7237
https://ijesa.vsrp.co.uk
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

استخدام رموز غير مفهومه للآخرين لكي يعبر عن الصورة الذهنية التي تكونت لديه إلي مرحلة جديدة يكون فيها أكثر قدرة علي التعبير عن نفسه ومشاعره وعن حاجاته الخاصة.

3-**النمو العقلي:** يعد النمو العقلي أحد أهم جوانب نمو الطفل ففي هذه المرحلة يكتسب الطفل عددا من المهارات المعرفية مثل حل المشكلات، الاستبصار، الإدراك، ونجد الطفل في هذه المرحلة لديه محصلة لغوية تنمو بشكل واضح لما له حرية التعبير عن الأشياء.

أهمية توظيف المواد التعليمية الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال:

يعد توظيف المواد التعليمية الإلكترونية أحد العناصر الهامة في المنظومة التعليمية عامة و في مرحلة رياض الأطفال خاصة وتري الباحثة أن التوظيف الجيد للمواد التعليمية الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال يزيد من كفاءة وفاعلية التعلم في هذه المرحلة، كما أنه يحقق مجموعة من المزايا منها:

- توفير مواد تعليمية إلكترونية متنوعة تحث الطفل علي النشاط والحيوية.
- تنمية خيال الطفل وتنمية قدراته أيضا.
- تتيح للطفل فرصة للتعلم الذاتي مما يجعل التعلم ممتعا.
- تنوع أساليب التعلم في هذه المرحلة.
- تكسب الطفل مهارات التعامل مع الحاسب الآلي.

الإطار التجريبي للبحث:

يهدف هذا الإطار إلى عرض الخطوات والإجراءات التي اتبعتها الباحثة لتحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال وتستعرض الباحثة المصادر التي اعتمدت عليها في اشتقاق معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال، وإعداد القائمة في صورتها الأولية، ثم عرضها علي مجموعة من المحكمين والخبراء للتأكد من صدقها ووضع القائمة في صورتها النهائية والتأكد من ثباتها.

معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية:

بعد استعراض الباحثة لبعض الدراسات التي تناولت معايير تصميم وإنتاج القصة الإلكترونية، قامت الباحثة بإعداد قائمتي تصميم وإنتاج للقصة الإلكترونية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

قائمة معايير تصميم القصة الإلكترونية (إعداد الباحثة):

وقد توصلت الباحثة من خلال تحليل مصادر الدراسة إلي اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة الإلكترونية التعليمية وتشتمل هذه القائمة علي عدة مجالات، ويندرج تحت كل مجال مجموعة من المعايير، يمكن إيجازها في الآتي:

المجال الأول: التصميم التربوي للقصة الإلكترونية.

معيار (1): الأهداف التربوية للقصة الإلكترونية.

معيار (2): عنوان القصة الإلكترونية.

معيار (3): محتوي القصة الإلكترونية.

معيار (4): البناء والحبكة بالقصة الإلكترونية.

معيار (5): شخصيات القصة الإلكترونية التعليمية.

معيار (6): أسلوب القصة الإلكترونية التعليمية.

المجال الثاني: التصميم التقني للقصة الإلكترونية.

معيار (1): تصميم واجهة تفاعل القصة الإلكترونية.

المجال الثالث: الوسائط المتعددة.

معيار (1): تصميم الوسائط المتعددة.

معيار (2): صور ورسومات القصة الإلكترونية.

معيار (3): الألوان.

معيار (4): الصوت.

معيار (5): الموسيقي.

IJESA, VSRP Publishing, UK
https://ijesa.vsrp.co.uk
E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

المجال الرابع: المتعلم (طفل الروضة):

معيار (1): تناسب القصة الإلكترونية مع طبيعة طفل الروضة.

المجال الخامس: اللغة المستخدمة:

معيار (1): مراعاة اللغة المستخدمة في تصميم القصة الإلكترونية.

المجال السادس: تقويم القصة الإلكترونية.

معيار (1): مراعاة العناصر الأدبية للقصة الإلكترونية.

وقد تم وضع المؤشرات المناسبة لكل معيار وفق المجالات السابقة وبذلك أصبحت قائمة معايير تصميم القصة الإلكترونية التعليمية تشتمل علي (15) معيار موزعا علي ستة مجالات متضمنة (79)مؤشرا.

المعالجة الإحصائية للبحث:

تم تصميم بطاقة تقييم منتج للقصة الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال ثم حساب كا2 لبطاقة التقييم القصة الإلكترونية.

نتائج البحث:

1. حساب قيمة كا^2 لقائمة معايير تصميم القصة التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال تتراوح بين (7.684، 18.105) حيث كانت داله عند مستوي دلالة يتراوح بين (0.001، 0.0001).
2. حساب قيمة كا^2 لقائمة معايير إنتاج القصة التعليمية الإلكترونية لمرحلة رياض الأطفال تتراوح بين (6.368، 22.211) حيث كانت داله عند مستوي دلاله يتراوح بين (0.001، 0.0001).

E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

توصيات البحث:

علي ضوء النتائج السابقة، يمكن تقديم التوصيات التالية:

1. ضرورة تصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية للمراحل الأخرى دون الاقتصار على مرحلة رياض الأطفال.
2. حث القائمين على تصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية بضرورة الاستعانة بقائمة المعايير لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الإلكترونية.
3. ضرورة الاهتمام بإعداد دورات تدريبية للقائمين على تصميم وإنتاج تلك المواد.
4. تدريب معلمات رياض الأطفال على تصميم وإنتاج مثل هذه المواد وبعض أنواعها (كاللعبة/القصة الإلكترونية) وتقديمها لطفل الروضة.
5. ضرورة مسايرة التطورات التكنولوجية الحديثة والاستفادة منها في مجال التصميم والإنتاج.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

- أحمد نجيب (1991): أدب الأطفال علم وفن، القاهرة، دار الفكر العربي.
- أسعد علي السيد رضوان (2011): أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.
- الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد (2010): وثيقة معايير ضمان الجودة والاعتماد لمؤسسات التعليم قبل الجامعي، الهيئة القومية لضمان جودة التعليم والاعتماد، القاهرة.
- أمل خلف (2005): مدخل إلي رياض الأطفال، القاهرة: عالم الكتب.
- جوزال عبد الرحيم (2001): النشاط القصص لطفل الروضة، القاهرة، وزارة التربية والتعليم.
- سمير عبد الوهاب أحمد (1995): قياس بعض قدرات الإبداع من خلال الأداء اللغوي لأطفال مرحلة الرياض، ورقة بحثية في المؤتمر العلمي الثاني، كلية التربية بأسوان.
- سهام بدر (2002): اتجاهات الفكر التربوي في مجال الطفولة، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- عادل حماد عثمان (2006): التعليم الإلكتروني: ماهيته.. أهدافه.. مميزاته. مجلة العالم الرقمي 152, متاح على الموقع:http://www.al.jazirah.com.sa./digimag/05032006/netc4.htm
- عبد الحكيم أحمد الخزامي (2000): بناء ثقافة المعايير, القاهرة ؛ ابتراك للنشر والتوزيع.

E-ISSN 2976-7237
https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1

- علي الحديدي(أ) (1990): أدب الأطفال، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- فهيم مصطفي (2004): مهارات القراءة الإلكترونية رؤية مستقبلية لتطوير أساليب التفكير في مراحل التعليم العام رياض الأطفال– ابتدائي –الإعدادي– الثانوي، ط1, القاهرة: دار الفكر العربي.
- فهيم مصطفي (2008): الطفل والخدمات الثقافية، رؤية مصرية لتثقيف الطفل العربي، ط1, مكتبة الدار العربية للكتاب: القاهرة، ص85.
- محمد السيد حلاوة (2002): الأدب القصصي للطفل، منظور اجتماعي نفسي، الإسكندرية: مؤسسة حورس.
- مصطفي جودت صالح (1999): تحديد المعايير التربوية والمتطلبات الفنية اللازمة لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية في المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان.
- مفتاح محمد دياب (2004): دراسات في ثقافة الأطفال وأدبهم، دمشق: دار قتيبة.
- وزارة التربية والتعليم (2003): مشروع إعداد المعايير القومية: المعايير القومية للتعليم في مصر، مج1, وزارة التربية والتعليم.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

- Alan Clark (2004): Learning Skills, New York-U.S.A, Palgrave Macmillan.
- Brain Tomlinson (2010): Materials development for language learning and teaching, Leeds Metropolitan University
- Clark, R, & Mayer, R (2008). Learning and the Science of Instruction, San Fransisco, CA: Pieffer.
- De, Jonge, M.T., & Bus, A.G (2004): The efficacy of electronic Books Fostering Kindergarten children's emergent story understanding, Reading, Research, Quarterly, 3y (4),378-393.
- Fred Charies, Steven J. MEAD and Marc CAVAZZ (2002): Interactive Storytelling from computer Games to Interactive Stories, University of Teesside, School of Computing and Mathematics, Middlesbrough, TSI3BA, UK.
- Korat, O. & Shamir, A. (2008): The educational electronic books as a tool for supporting children's emergent in low versus middle SES groups, computer's &Education, 50,110-124

- Mckenna, M, & Zucker. T (2009): Use of electronic storybook in Reading instruction In Abuses & Neumann (EDS). Multimedia and Literacy development (254- 272). New York, Ron Ledge.
- Ruey-shiangshaw (2010): A study of learning performance of eLearning materials with knowledge maps, r54, issue1, p253-264.

E-ISSN 2976-7237

https://doi.org/10.59992/IJESA.2023.v2n6p1