واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة

The reality of using interactive digital stories in kindergarten from the point of view of teachers and supervisors in the city of Makkah

إعداد

العنود عبدالله عياد العتيبي

Al-Anoud Abdullah Ayyad Al-Otaibi

د.علي سويعد علي القرني

Dr. Ali Swaied Ali Al-Qarni

أستاذ المناهج وتقنيات التعليم المشارك

Doi: 10.21608/ejev.2022.233124

استلام البحث : ١٢ / ٢ /٢٠٢٢ **قبول النشر: ٢٤ / ٢ / ٢٠٢٢**

العتيبي ، العنود عبدالله عياد و القرني ، علي سويعد علي (٢٠٢٢). واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة . ٦ (٢٢) ، أبريل ، ***المجلة العربية للتربية النوعية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والاداب ، مصر، ١٧٩ – ٢٢٤.

واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة ، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في إعداد الدراسة، بالإضافة إلى إستخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات من أفراد عينة الدراسة، وقد طبقت هذه الدراسة على عينة عشوائية طبقية بلغت (٢٥٣) معلمة ومشرفة، من معلمات ومشرفات رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة ، وقد استخدمت الباحثة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) في عملية تحليل البيانات التي تم جمعها من عينة الدراسة، وعقب تحليل البيانات توصلت الباحثة إلى عدد من النتائج أهمها ما يلي:

١. وجود أهمية كبيرة جداً لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة بوزن نسبي ٨٨.٠%.
٢. تستخدم القصص الرقمية التفاعلية بدرجة كبيرة جداً في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة بوزن نسبي ٨٧.٤%..
٣. توجد صعوبات كبيرة تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية، وقد تمثلت هذه الصعوبات في (ضعف خبرة المعلمات، قلة التجهيزات اللازمة، قلة الدورات التدريبية، وعدم وجود أدلة إرشادية تساعد على استخدام القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال). وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات أبرزها:

١. العمل على تطوير خبرات المعلمات في استخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية.
٢. توعية المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية لن يلغي دورها كمعلمة بمرور الوقت.
٣. توفير دورات تدريبية للمعلمات مقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية.

Abstract

The current study aimed to identify the reality of the use of interactive digital stories in the kindergarten stage from the point of view of teachers and supervisors in the city of Mecca. To achieve the objectives of the study, the researcher used the descriptive approach

in preparing the study, in addition to using the questionnaire as a tool for collecting data from the study sample members. This study was applied to a stratified random sample of (253) teachers and supervisors of kindergarten teachers and supervisors in the city of Mecca. The researcher used the Statistical Package for Social Sciences (SPSS) in the process of analyzing the data collected from the study sample. After analyzing the data, the researcher reached a number of results, the most important of which are the following:

1. There is a very great importance for the use of interactive digital stories in the kindergarten stage from the point of view of teachers and supervisors in the city of Mecca, with a relative weight of 88.0%.
2. Interactive digital stories are used to a very large extent in the kindergarten stage from the point of view of teachers and supervisors in the city of Mecca, with a relative weight of 87.4%.
3. There are great difficulties faced by kindergarten teachers when using interactive digital stories, and these difficulties were represented in (weak experience of teachers, lack of necessary equipment, lack of training courses, and lack of guides to help use digital stories in kindergarten). In light of these results, the researcher recommended a number of recommendations, most notably:

1. Work on developing teachers' experiences in using computers and interactive digital story design programs.
2. Awareness of teachers that the use of interactive digital stories will not eliminate their role as a teacher over time.
3. Providing training courses for teachers provided by educational authorities to design and produce digital stories.

المقدمة:

في الوقت الراهن أصبحنا لا نقدر على التفكير في التعليم والتحولات التي تحدث دون التفكير في المجتمع حيث يكون النظام التعليمي جزءاً لا يتجزأ منه، فقد أصبحنا الآن نعيش في عالم تندمج فيه الكتابة والكلمة المنطوقة والموسيقى والصور المرئية معاً، وقد تزايد إنتشار الإنترنت على نطاق واسع و التقنيات الجديدة التي تدعمها في متناول عدد كبير من الأشخاص، والتي لم تعد مكتبة متواصلة فحسب، بل إنها أيضاً أصبحت مكاناً يتم فيه سرد القصص بإستخدام تقنيات الوسائط المتعددة.

وفي الآونة الأخيرة بدأ التفكير في إستخدام مجال التكنولوجيا الحديثة وبالأخص في مجال التربية والتعليم، وفي عرض الأحداث ووصف الظواهر، والأماكن المرتبطة بمحتويات المناهج الدراسية، الأمر الذي أدى إلى ظهور أشكال جديدة ومتنوعة من المواد التعليمية التي تتفوق في دورها على الأشكال التقليدية (الغامدي، ٢٠١٨).

إذ يرى الحيلة (٢٠١٧) أن التكنولوجيا تؤدي دوراً مهماً في العملية التعليمية وعناصرها، حيث تعمل على تنمية المهارات المعرفية والنفسية الوجدانية والمهارات الإجتماعية والحركية عند الطالب، من خلال أدوات وتقنيات وأساليب تعمل على تشويق الطالب وتزيد من دافعيته للتعلم ، فمن الطبيعي أن تتأثر عناصر المنظومة التعليمية بمستحدثات التكنولوجيا التعليمية، حيث تغير دور المعلم والمتعلم بفعل التطور التكنولوجي الذي شهده العصر الحديث، كما تأثرت بها أيضاً المناهج الدراسية بمختلف عناصرها من أهدافها ومحتواها وأنشطتها، وطرق عرضها وتقديمها ، كما تغيرت طرق التعليم وأساليب التعلم وظهرت العديد من المفاهيم الحديثة في ميدان التعليم، كالوسائط المتعددة، والتعلم عن بعد، والتعلم الإلكتروني، والجيل الثاني من الويب، والمتحف الإفتراضي، والقصص الرقمية، وغيرها من المفاهيم المرتبطة بالمستحدثات التكنولوجية في مجال التعليم، لذلك أصبح من الضروري تحديد طرق للإستفادة من المستحدثات التكنولوجية في المجال التعليمي، وذلك لتحقيق أقصى إستفادة من الإمكانيات الهائلة لها والتي تتمثل في قدرتها على تنمية أجواء تعليمية ملائمة، لإنجاح العملية التربوية، فضلًا عما تقلله من الأعباء التعليمية التي يقوم بها المعلمون، مما يجعلها قادرة على إحداث التطور والتجديد في النظام التعليمي (الدربويش؛ وأحمد، ٢٠١٩).

حيث أصبح يكمن التحدي بالنسبة للمعلمين في محاولة فهم السياق التعليمي الناشئ وخلق بيئات تعليمية تجعل تطوير القدرات الإدراكية العليا ممكناً وتُشجع الطلاب على الإزدهار فيما قيل إنه النموذج التكنولوجي الجديد، ومع ظهور عديد الأفكار الجديدة التي تدفع العقول الفضوليّة إلى استكشافها ومحاولة دمجها في ممارسات التدريس، والتي تهدف إلى المساهمة في تعزيز المشاركة الإيجابية للطلاب في جميع المستويات التعليمية (فاطمة إبراهيم، ٢٠٢٠).

ففي الوقت الحالي أصبح الطالب هو محور العملية التعليمية وليس المعلم كما كان في السابق، وتحقق القصص الرقمية والقصة الرقمية التفاعلية ذلك حيث تعتمد على تفاعلية الطالب معها، كما تُعد القصص الرقمية مواكبة لتطورات العصر الحالي، حيث يتسم بالتسارع التكنولوجي حتى أصبح الطلبة يتعاملون مع التكنولوجيا بسهولة، فلم يعُد المعلم وحده محور العملية التعليمية، بل دخلت التكنولوجيا؛ لتُسهم بفاعليتها في توضيح المعلومات، وإضافة المثيرات الصوتية والحركية لكي يستوعب المتعلم بصورة أوضح، وجذب إنتباهه وزيادة تركيزه، ولا ينتابه الشعور بالملل أثناء العرض، بل يشعر بالمتعة طيلة الوقت (هيا أبو عفيفة، ٢٠١٦).

وفي ضوء ذلك يتضح لنا أنه يمكن إستخدام القصص الرقمية التفاعلية لتمكين الأطفال من حيث إستخدامهم لتكنولوجيا الكمبيوتر وموارد الوسائط المتعددة لإنشاء قصصهم الخاصة التي تُظهر معرفتهم وفهمهم للموضوعات والمفاهيم التعليمية، حيث أصبح الطفل اليوم أكثر ذكاءً من الناحية التكنولوجية، وذلك بفعل التطور التكنولوجي الكبير الذي يشهده العصر الحالي، وكثرة إستخدام التقنيات الرقمية داخل المنازل، ولذا أصبح الأطفال الصغار أكثر إستجابة تجاه التفاعل مع التقنيات الرقمية، وإنشاء مواد قائمة على الكمبيوتر، مثل القصص الرقمية، والتي تسمح لهم بإثبات معرفتهم بالموضوعات التي يستكشفونها في الفصل الدراسي، وبالتالي وفي ضوء ما سبق تأتي هذه الدراسة البحثية وذلك بهدف الكشف عن واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، وذلك من حيث تحديد مدى دور القصص الرقمية التفاعلية كأداة فعالة تحسن من طبيعة العملية التعليمية لطفل الروضة.

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

من خلال الإطلاع تم الملاحظة أن نمط التعليم التقليدي يطغى بصورة واضحة على معلمات رياض الأطفال في المدارس في الوقت الحالي، على الرغم من توجه القطاع التعليمي داخل المملكة نحو التحول للتعليم عن بعد، وتفعيل تطبيق التقنيات الرقمية والأساليب التعليمية التكنولوجية في العملية التعليمية، ولذا قررت الباحثة تسليط الضوء بصورة أكبر على واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في العملية التعليمية لرياض الأطفال، حيث تُعد القصص الرقمية التفاعلية إحدى أبرز الوسائل التعليمية التفاعلية الحديثة، وذلك وفق ما توصلت إليه عديد الدراسات البحثية، مثل دراسة آيات غزالة (٢٠٢٠) والتي أكدت على وجود تأثير إيجابي لاستخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير البصري لأطفال الروضة، ودراسة عائشة العقيل (٢٠١٩) التي توصلت إلى أن القصص الرقميّة التفاعليّة لها دور في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف

الثالث الابتدائي، ودراسة أحمد؛ وآخرون(٢٠١٧) التي توصلت إلى أن القصص الرقمية التفاعلية أثرت على التحصيل المعرفي ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

وفي ضوء ما سبق تتضح لنا المشكلة البحثية التي تسعى الدراسة الحالية إلى تسليط الضوء عليها، وذلك بهدف معالجتها وإقتراح حلول لها، حيث تتمثل هذه المشكلة في ضعف إستخدام الوسائل التعليمية الحديثة التي من شأنها تسهيل وتطوير العملية التعليمية، وذلك مثل طريقة القصص الرقمية، والقصص الرقمية التفاعلية، ولذا فإن الدراسة تعمل على تحديد واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، وذلك من خلال تحديد أهمية إستخدام القصص الرقمية التفاعلية، وواقع إستخدامها، ومن ثم تحديد الصعوبات التي تواجه عملية إستخدامها، وبالتالي ستعالج الدراسة الحالية أي مشكلات أو صعوبات قد تعوق عملية إستخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل المعلمات والمشرفات في مرحلة رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة خلال العام الدراسي ١٤٤٣هـ/ ٢٠٢١ م .

وبناءً على ذلك تستطيع الباحثة تحديد مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيسي التالي: **ما واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة ؟**

وينبثق من هذا التساؤل الرئيسي عدد من التساؤلات الفرعية، ويمكن توضيحها فيما يلي:

١. ما أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة؟
٢. ما مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة؟
٣. ما الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية من وجهة نظر المعلمات والمشرفات؟
٤. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) تعزى للمتغيرات الديموغرافية لأفراد العينة (الخبرة – المؤهل – درجة الإلمام بالحاسب الآلي، طبيعة العمل)؟

أهداف الدراسة:

تتميز الدراسة الحالية بأنها ذات أهداف رئيسية واضحة ومحددة، حيث يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، في حين أن الأهداف الفرعية للدراسة تتمثل فيما يلي:

١. مناقشة أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة.
٢. مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة .
٣. الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية من وجهة نظر المعلمات والمشرفات .
٤. التعرف على مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إستجابات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال تعزى للمتغيرات الديموغرافية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في شقين أحدهما نظري، والآخر تطبيقي، وهما كما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية: وتتمثل فيما يلي:

١. تقديم إطار نظري حول القصص الرقمية والقصص الرقمية التفاعلية، وإستخدامها كأحد طرق دمج التكنولوجيا بالتعليم.
٢. الكشف عن مدى استخدام معلمات رياض الأطفال للقصص الرقمية التفاعلية بمدينة مكة المكرمة.
٣. تُشكل الدراسة الحالية إستجابة لما نادى به التربويون من أهمية تناول الإتجاهات الحديثة في التدريس وإستخدام طرق تعليمية حديثة.
٤. توجيه أنظار المعلمات لاستخدام القصص الرقمية في تعليم أطفال الروضة.
٥. إثراء المعرفة وتقديم دراسة بحثية حديثة تمتاز بالأصالة إلى المكتبة البحثية، وذلك بما يساهم في إفادة الباحثين.

ثانياً: الأهمية التطبيقية: وتتمثل فيما يلي:

١. الإستفادة مما تُسفر عنه نتائج البحث في توجيه معلمات رياض الأطفال حول أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية.
٢. قد تُساعد نتائج هذه الدراسة العاملين في مجال المناهج، وطرق التدريس على التوسع في توظيف استخدام القصص الرقمية التفاعلية.
٣. قد تُسهم نتائج هذه الدراسة في زيادة تفعيل دور القصة الرقمية التفاعلية كأحد الطرق التعليمية في رياض الأطفال.
٤. تمثل الدراسة إضافة إلى مجال التعلم الإلكتروني من خلال الجمع بين النظرية، والتشجيع على تطوير المزيد من القصص الرقمية التفاعلية لأطفال الروضة.

مصطلحات الدراسة:

تتناول الدراسة تعريفات متغيرات البحث بجانبهما النظري، والإجرائي على النحو التالي:

القصص الرقمية (digital story):

المفهوم الاصطلاحي: هي حكاية نثرية واقعية أو خيالية تقوم على المزج المنظم للصور والخرائط والنصوص والخلفيات الموسيقية والتعليق الصوتي بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف والظاهرات التي تدعم تحقيق هدف أو أكثر من أهداف تعلم المادة الدارسية. (الدريويش؛ وأحمد، ٢٠١٩).

المفهوم الإجرائي: تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها مجموعة من الحكايات المؤلفة من قبل معلمات رياض الأطفال ، وذلك من خلال استخدام الحاسوب، مع إضافة بعض التقنيات الجديدة مثل الصوت والصورة واللون والرسوم الكرتونية والأشخاص، والبناء الدرامي بما يخدم العملية التعليمية.

القصص الرقمية التفاعلية (Interactive digital stories):

المفهوم الاصطلاحي: هي عملية تصميم وإنتاج مجموعة من القصص التعليمية الرقمية بإستخدام نمط العرض الخطي وهو يعرض الأقصوصات للأطفال بشكل متتابع وفي مسار واحد، ونمط العرض الهرمي ويعرض الأقصوصات بشكل حر يسمح لأطفال بإختيار الأقصوصات في مسارات مختلفة، بإستخدام عناصر الوسائط المتعددة. (آيات غزالة، ٢٠٢٠)

المفهوم الإجرائي : تصف الباحثة القصص الرقمية التفاعلية إجرائياً بأنها مجموعة القصص الرقمية التي تم إعدادها من قبل معلمات رياض الأطفال ، والتي تتيح لأطفال الروضة التفاعل معها بما يتناسب مع أفكارهم وميولهم.

مرحلة رياض الأطفال (Kindergarten stage):

هي المرحلة التي تهتم بالطفل ما بين الرابعة حتى السادسة من العمر في مؤسسات تربوية إجتماعية تهدف إلى تحقيق النمو المتوازن والمتكامل للطفل من مختلف النواحي العقلية والجسمية والإجتماعية والنفسية، بالإضافة إلى تنمية قدراتهم من خلال ممارسة النشاط الحر واللعب.

أدبيات الدراسة

مفهوم القصة الرقمية (Digital Stories):

تناولت العديد من الدراسات والمؤلفات البحثية مفهوم القصة الرقمية، حيث سعى الكثير من المؤلفين والباحثين إلى وضع وصف لمصطلح القصة الرقمية، وفيما يلي أهم المفاهيم والتعريفات التي وصفت القصة الرقمية:

عرفت لمياء المنصور (٢٠٢٠) القصة بصفة عامة بأنها مجموعة من الأحداث التي يتم وصفها وسردها بأسلوب مقنع وشيق بهدف الوصول للغرض المنشود. في حين عرفت مها الغامدي (٢٠١٨) القصة الرقمية بأنها عملية المزج بين السرد اللفظي، والصور والرسوم والموسيقى والحركة بغرض إستخدامها في تحقيق أهداف عملية التعليم والتعلم بصورة جذابة وشيقة. كما عرفتها مها الكلثم (٢٠٢١) بأنها مصطلح يشير إلى عملية تجميع القصص اللفظية، بجانب مجموعة من الصور والرسومات المتحركة والموسيقى، وبإستخدام البرامج التقنية الحديثة بغرض المزج بينهم بصورة منظمة لعرض وتجسيد أحداث أو مواقف أو شخصيات بما يدعم العملية التعليمية. وفي تعريف آخر وصفت بأنها إستراتيجية تدريس يقوم الباحث أو المعلم من خلالها بتصميم قصص تتضمن سرد أحداث وحكايات قصيرة معدة تربوياً، والمزج بينها وبين الوسائط المتعددة من صور وفيديو ورسوم متحركة ومؤثرات صوتية بإستخدام أحد برامج التأليف الحاسوبية سلمى الحربي (٢٠١٦). كما وصفها عبد الباسط (٢٠١٦) بأنها قصة تدور حول فكرة الجمع بين فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية مثل: الصور، الصوت، والفيديو، كما يقوم هذا النوع من القصص على إيجاد خليط من بعض الرسومات الرقمية، والنصوص، والسرد المسجل، والصوت، والفيديو، والموسيقى، لتقديم معلومات حول موضوع محدد. وأيضًا وصفت بأنها عبارة عن مزيج متكامل لعناصر الوسائط المتعددة، يتم تصميمها وتطويرها بإستخدام برمجيات محددة لإنتاج قصة تجسد أحداثًا ومواقف وشخصيات في ظروف معينة (مهدي، ٢٠١٨). في حين وصفها إبراهيم (٢٠٢٠) بأنها استراتيجية تعليمية يستخدمها المعلم في التدريس والشرح، حيث يقوم المعلم خلالها بتصميم مجموعة من القصص المخططة تربوياً، والتي تتضمن مجموعة من الوسائط المتعددة التفاعلية، والتي تساهم في إثارة وجذب انتباه الطلاب وزيادة وعيهم حول موضوع ما من المواضيع الدراسية. وفي تعريف آخر وصفت بأنها عملية مزج بين مجموعة عناصر الوسائط المتعدة مثل (الصور، النصوص، الصوت القصصي المسجل، الحركة، الفيديو) من أجل تقديم سرد منظم لموضوع معين، مما يساهم في إعطاء الموضوع بعداً عميقاً وسهل الفهم براعم دحلان (٢٠١٦). كما وصفت بأنها شكل من أشكال السرد القصصي المعزز بالصوت والصورة والموسيقى، والنص المطبوع لإخبار حدث أو قصة قصيرة مستخدمًا في ذلك أدوات التأليف الرقمي مع مراعاة قواعد القصد والاقتصار في الوقت (إيمان سلامة، ٢٠١٨، ٢٢).

وفي ضوء ما سبق من تعريفات وصفت القصة الرقمية، يظهر أن هناك إجماعاً على أن القصص الرقمية تقوم على إستخدام الوسائط المتعددة المتمثلة بـ:(الصوت، و الصورة، والحركة) وبعض الأحيان النصوص، ويظل الإختلاف في التعريفات السابقة في

توظيفها، لبعض هذه العناصر أو جميعها وأيضا هناك إجماعاً على أن القصص الرقمية،هي إحياء للقصة التقليدية بقالب جديد يواكب تطوارت العصر الحالي.

نشأة القصة الرقمية:

يعتبر كين بيرنز (Ken Burns) هو أول مَن قدَّم فكرة حكي القصص الرقْمِية، وذلك عند حكي قصص الحروب الأهلية التي حدثت في عام ١٨٦١م ، وقد إستخدم في هذا: السرد، والصور الأرشيفية، وبعض لقطات السينما الحديثة، والموسيقى؛ لتجسيد ذلك الحدث المأساوي في تاريخ الولايات المتحدة الأمريكية. كما يوجد بعض الفنانين الآخرين الذين وصفوا أنفسهم بأنهم من رواة القصص الرقْمِية وهم : دينا أتكلي (Dana Atchley) ، وجو لامبرت (Joe Lambert) ، أبي دون (Abbe Don) ، وبريندا لاور (Brenda Laurel)، وبدرو ماير (Pedro Meyer) (الدريويش؛ وأحمد، ٢٠١٩).

في حين ظهرت القصة الرقمية لأول مرة بشكل الحالي المتعارف لها في الوقت الراهن خلال فترة الثمانينات من القرن الميلادي المنصرم، وذلك عن طريق دانا وجو Jo (Lambert، Dana Atchley)، والذين عملوا على تأسيس مركز لرواية القصص الرقمية في ولاية كاليفورنيا إحدى الولايات بالولايات المتحدة الأمريكية، وقد كانت تشير القصة الرقمية في ذلك الوقت إلى القصص الشخصية، والتي يتم إعدادها مسبقاً لتسهيل عملية روايتها خلال فترة زمنية تتراوح ما بين دقيقتين وثلاث دقائق (فاطمة إبراهيم ، ٢٠٢٠).

النظريات التي تستند عليها إستراتيجية القصة الرقمية:

أولاً: نظرية التعلم الموقفي:

تُعد إحدى أنماط التعلم الذي بالخبرات يرتكز على ربط التدريس الواقعي في حياة المتعلمين؛ حيث يتعرض المتعلمون من خلاله إلى مواقف تعليمية إيجابية مخطط لها؛ لإنجاز هدف معين؛ يجب عليهم، وذلك بشكل جماعي وتحت إشراف معلم ذي خبرة، ويرتبط التعلم الموقفي المحتوى التعليمي بإحتياجات المتعلمين وإهتماماتهم دون التقيد بزمان أو مكان ووفق إحتياجات المتعلمين التي تتجدد بتجدد وتنوع المواقف التي يواجهها المتعلم خارج سياق بيئة التعليم (محمود، ٢٠١٩).

ثانياً: نظرية الإستثارة:

تُعد جهود عالم النفس الاجتماعي "ليونارد بيركوفيتش" هي الأساس لهذه النظرية، حيث حاول ليونارد من خلال هذه النظرية الكشف عن مدى تأثر الفرد بالعوامل التي تثيره من حوله، وقد قامت هذه النظرية على أساس وفرض أن في حال تعرض الفرد لحافز مثير من حوله، فإن هذا يؤثر عليه ويجعله يتفاعل معه، حيث يؤثر في الفرد ويتأثر به، وبخاصة الأطفال فهم الأكثر عرضة للتأثر بما يعرض أمامهم، وفي المجال التعليمي

يمكن تطبيق ذلك على القصة الرقمية، والتي تعد نمط لعرض المحتوى يظهر خلاله الدرس في صورة قصة تؤثر على الواقع العقلي والنفسي للمتعلم (حلا الزعبي، ٢٠١٦).

ثالثاً: النظرية التفاعلية الرمزية:

وهي نظرية يرجع الفضل في ظهورها إلى كتابات كلاً من "تشارلز كولي"، و"رايت ميلز"، و "جورج هربرت ميد"، وتهتم هذه النظرية بدراسة طبيعة التفاعل الاجتماعي والعلاقات الاجتماعية التي تشأ بين الأفراد، وتركز النظرية على عملية التفاعل الاجتماعي القائم على الرموز والاتصال الحادث في الواقع الفعلي، وترى هذه النظرية أن الأحداث المحيطة بالفرد هي العامل الرئيسي المحدد لما سيكون عليه الفرد فيما بعد، وبخاصة في مرحلة الطفولة حيث التعليم والتعلم، حيث أن الطفل خلال هذه المرحلة العمرية يكون أكثر تأثراً بما يراه يحدث من حوله (حليمة زروقي، ٢٠١٦).

رابعاً: المدخل التفاعلي:

يسعى المدخل التفاعلي نحو توظيف التقنيات الإلكترونية الحديثة في المجال التعليمي، وذلك من خلال توظيف أدوات التعلم الإلكتروني لاستقطاب المتعلمين وجذب انتباههم من خلال وضع وسائط وأدوات تفاعلية كجزء من العملية التعليمية، ويسهم المدخل التفاعلي في تنمية المهارات المختلفة لدى المتعلمين، وبخاصة مهارات التفكير العليا، والإبداع والتفكير الناقد، والمهارات اللغوية والمرئية، كما أن هذا المدخل يوفر بيئة رقمية تعزز من دافعية الطلاب نحو التعليم وتعزز من قدراتهم ومهاراتهم التكنولوجية وتزيد من درجة فاعلية التحصيل الدراسي لديهم، حيث يحقق هذا المدخل نوع من الرضا عن التعلم كما أنه يدعم التفاعل الاجتماعي بين الطلاب ويحسن من مهاراتهم الاجتماعية (المسعود؛ وآخرون، ٢٠١٨، ص٥٦٣).

وفي ضوء ذلك فإن هذه النظريات تُعد مناسبة في تصميم القصة الرقمية، والقصة الرقمية التفاعلية، حيث من خلالها يمكن تحقيق الأهداف ومراعاة الفروق الفردية، والمرحلة العمرية بين المتعلمين، وبالتالي يمكن إستخدامها مع الطلاب في مختلف المراحل العمرية، وبخاصة طفل الروضة، حيث تُستخدم بشكل يدمج مهارات ومعلومات طفل رياض الأطفال، من خلال تطبيقها في الفصول الدراسية مما يعزز قدراته ومهاراته في التواصل التعليمي.

مميزات القصة الرقمية:

تتميز القصة الرقمية بعديد من المميزات والخصائص التي ساهمت وبشكل كبير في زيادة سرعة إنتشارها، وقبول إستخدامها في عديد من المجالات، وبخاصة المجال التعليمي، حيث أن مميزات القصة الرقمية ساهمت في دعم إستخدام القصص الرقمية، ويمكن توضيح هذه المميزات بحسب ما أشارت مها الكلثم (٢٠٢١) على النحو التالي:

أولاً: التفاعلية: حيث يمكن مشاركة القصص الرقمية من طالب لآخر، ومن طالب لمعلم، ومن معلم لطالب، أي أن هناك تفاعل مستمر خلال العملية التعليمية.
ثانياً: الأصالة: تتيح القصص الرقمية للطلاب إنشاء قصتهم ذات الاهتمام الشخصي، كما أنهم قادرون على مشاركتها من الآخرين.
ثالثاً: ذو معنى: تتميز القصة الرقمية بأنها ذات معنى وتخدم هدف محدد وواضح، كما إنها تساهم في تنمية وعي الطلاب بمدى صدق القصص المتداولة بين الناس.
رابعاً: التكنولوجيا: يعتمد بناء وإعداد القصة الرقمية على التكنولوجيا الحديثة بشكل واضح، وبالتالي فإن بناء القصص الرقمية من شأنه إكساب الطلاب خبرة في التعامل مع الأجهزة الحديثة والبرامج التكنولوجية.
خامساً: التنظيم: تساهم القصص الرقمية في تطوير مهارات الطلاب وجعلهم أكثر تنظيماً لأفكارهم، وذلك من خلال إستخدام الأدوات الرقمية التي تساعدهم على ذلك من حيث (الإنشاء، التعديل، الإضافة، والحذف).
سادساً: الإنتاجية: في نهاية إنشاء القصة يستطيع أن يدرك الطالب حجم عمله ومدى أهميته، وذلك من خلال إنتاج قصص تحمل رسائل هادفة.
سابعاً: التعاون: إن عملية إنتاج القصص الرقمية يفسح مجال كبير لتحقيق التعاون والمشاركة بين الطلاب، حيث أن مجموعة من الطلاب يعملون معاً كفريق واحد.
ثامناً: الجاذبية: حيث توفر القصة الرقمية متعة التعلم، مما ينعكس إيجابياً على درجة إهتمام وحرص الطلاب على التعليم والتحصيل.
تاسعاً: التحفيز: تُشجع القصة الرقمية الطلاب على التعلم الذاتي، وبناء أنفسهم.
عاشراً: الواقعية: يمكن أن تكون القصة الرقمية عن أي موضوع من الموضوعات، كما أنها قد تكون في أي مجال من مجالات الحياة.

عيوب القصة الرقمية:

وعلى الرغم من المميزات العديدة للقصة الرقمية، إلا أن هناك عدد من العوائق قد تشكل عدة عيوب التي لا يمكن تجاهلها حول إستخدام القصة الرقمية، ومن أبرز هذه العيوب بحسب ما ذكر إبراهيم (٢٠١٨) ما يلي:

١. التكلفة المالية المرتفعة لإنتاج القصة الرقمية، حيث يتطلب تصميم وبناء القصة الرقمية الإعتماد على عدد من الأساليب والطرق التي قد تكلف مبالغ مالية عالية، وذلك مثل إستخدام برنامج تقني غير مجاني، أو الاستعانة بصور ورسومات غير متاحة بشكل مجاني.
٢. الوقت الطويل اللازم لتصميم القصة الرقمية، حيث تستغرق القصص الرقمية وقت طويل لإعدادها وتجهيزها.

٣. لا يمكن تطبيق القصص الرقمية على جميع المواد الدراسية بإستخدام طريقة القصص الرقمية، حيث توجد صعوبة كبيرة في إستخدام طريقة القصص الرقمية في بعض المواد الدراسية.
٤. يتطلب تصميم القصص الرقمية إتقان إستخدام التكنولوجيا الحديثة، الأمر الذي يُعد صعب ومكلف لدى الكثير من المعلمين والطلاب.

القصص الرقمية التفاعلية

إن السرد الرقمي التفاعلي هو موضوع جديد حظى بإهتمام عدد متزايد من الباحثين من مجموعة كبيرة ومتنوعة من التخصصات وأصول الخبرة.

يمكن القول أن القصة الرقمية تفاعلية حقاً فقط إذا لم تكن مجرد طريقة سردية إلى الجمهور، ولكن لابد من أن تتيح للجمهور التفاعل معها من حيث الإستماع لردود أفعالهم، ولقد شكل السرد القصصي التفاعلي تحدياً حقيقياً لمفاهيم الحوسبة الجديدة التي تضفي الطابع الرسمي على البنية الدرامية (عائشة العقيل، ٢٠١٩).

ولقد ظهرت القصص الرقمية التفاعلية خلال السنوات القليلة الماضية، فعقب نجاح القصص الرقمية في المجال التعليمي كونها وسيلة فعالة وذات أهمية للمجال التعليمي، عمل المختصين على البحث عن طريقة لتطوير القصص الرقمية بما يواكب التطورات التي يشهدها العصر الحديث، ومن هنا ظهرت القصص الرقمية التفاعلية، حيث تُعد أداة ذات فعالية كبيرة، كما إنها تتيح مشاركة كلاً من المعلم والمتعلم في تصميمها وإنتاجها، وتوظيفها في المواقف التعليمية المختلفة، ولذا أصبحت القصص التفاعلية الأسلوب الأبرز الذي يُستخدم في العملية التعليمية، حيث تُحقق هذه القصص التنوع في طرائق التدريس مقارنة بالطرق والأساليب السائدة، كما تسهم في تطوير الخبرات التعليمية الشخصية (أحمد؛ وآخرون، ٢٠١٦).

وفي الوقت الحالي يتزايد انتشار النصوص الرقمية التفاعلية والأدوات التي يُمكن إستخدامها لمعالجة المعلومات وتحسين تعليم الطلاب، وعلى مدار العقد الماضي شجع تدفق الأدوات والمساحات والممارسات مثل الأجهزة المحمولة، والكاميرات الرقمية، وبرامج التحرير، وأدوات التأليف، ومنافذ الوسائط الإلكترونية، المعلمين على إستخدام العديد من الأساليب والأدوات التكنولوجية لمساعدة الطلاب على بناء الروايات الخاصة وعرضها ومشاركتها بشكل أكثر فعالية (Blackwell et al, 2015).

مستوى التفاعلية في القصة الرقمية:

إن درجة التفاعلية في القصة الرقمية مصطلح يشير إلى ذلك الحد الذي يتيحه برنامج القصة الرقمية من تفاعل المتعلم مع محتوى وعناصر القصة، حيث يُصبح المتعلم قادر على مشاهدة أحداث القصة بشكل خطي، مع وجود إمكانية للمشاركة فيها من خلال تقديمها أو تأخيرها أو إعادة المشاهد أو حذف بعض المشاهد، كما أن التفاعلية في القصة

الرقمية قائمة على أساس خلق مجموعة من المشاهد داخل القصة، بحيث يمثل كل مشهد حدثاً متكاملاً بمفرده، وبالتالي يمكن دمج هذه المشاهد معاً لخلق قصة متماسكة أو مشاهدة كل مشهد بصورة منفصلة من دون التأثير على المشاهد الأخرى (حسن، ٢٠١٥) .

وبالتالي يتضح أنه ينظر إلى رواية القصص الرقمية التفاعلية على أنها شكل هجين من تصميم الألعاب ورواية القصص السينمائية لفهم وإنشاء تطبيقات التعلم والترفيه، ويتم تعريف سرد القصص التفاعلي باعتباره تمثيلاً سردياً يسمح للجمهور بالتأثير على القصة، حيث لا يكفي لشرح طبيعة هذا المفهوم المحدد، كما أن هناك طرق مختلفة للتفاعل للتأثير على القصة، ومستويات مختلفة من المحتوى يمكن أن يحدث فيها التأثير، وتوزيعات مختلفة البرامج التقنية بين المؤلفين والمستخدمين،

أهمية القصص الرقمية التفاعلية:

إن أهمية السرد الرقمي التفاعلي تكمُن في العمل على تمكين المستخدم من التأثير على خط سير القصة وأحياناً محتوى القصة، حيث يتضمن هذا الشكل الجديد لنقل المعلومات مهنيين من تخصصات متعددة، ويتوسع مجال الإستخدام لسرد القصص الرقمي التفاعلي بسرعة في العديد من مجالات التطبيق، كما أن المفهوم الرئيسي للسرد التفاعلي هو إعطاء القدرة للمستخدمين على إتخاذ قرارات بشأن السرد، حيث تم تصميم السرد التفاعلي الناجح وفقاً لإحتياجات المستخدم لتزويده بتجربة ممتعة وملهمة، وهذا يشمل جميع جوانب الخبرة (الجسدية، والحسية، والمعرفية، والعاطفية، والجمالية) (Rizvic et al, 2019) .

وغالباً ما يعني التفاعل في السرد الرقمي تقديم تجربة أكثر جاذبية وشخصية للمستخدم، ولكن من حيث التصميم التعليمي والتعلمي، فهذا يعني أيضاً أن مثل هذه القصص قد تُصبح أكثر قابلية للتكيف مع الإحتياجات والإهتمامات والقدرات المحددة للمتعلم، وفي نهاية المطاف يمكن إستخدام نماذج السرد التفاعلي لإنشاء بيئات تعليمية أكثر بنائية ونشطة، إلى جانب الفوائد المحتملة لمثل هذه التصاميم السردية في السياقات التعليمية (Prosser, 2014) .

فالسرد القصصي التفاعلي يحتوي على فرص لتحسين إمكانيات الترفيه التفاعلي وألعاب الكمبيوتر بشكل كبير، وذلك من خلال توفير وصول تفاعلي إلى الموضوعات الإجتماعية والبشرية من خلال قصص مقنعة، إلى جانب إستخدامه لأغراض الترفيه، تشتمل التطبيقات التي يتم من خلالها تصميم القصص الرقمية التفاعلية على أشكال جديدة من التعليم الترفيهي والألعاب، مما يشير إلى أن سرد القصص التفاعلية يوفر أيضاً فرصاً وتحديات لإعادة تعريف تجربة السرد من خلال عمليات المحاكاة التفاعلية التي يتم تشغيلها في عوالم القصص التي يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، فمن المفترض أن تقدم هذه القيم

نوعاً مختلفاً من الترفيه عن القصص التقليدية، من خلال تمكين المشاركة النشطة لأفراد من الجمهور، مما يجعله عنصر نشط في عالم القصص (Spierling, 2012) .

وبالتالي يتبين أن إستخدام القصص الرقمية التفاعلية في الفصول الدراسية له أهمية كبيرة، إلا أنه يكمن التحدي في أنه من أجل جعل هذه الممارسات الرقمية تنبض بالحياة في الفصل الدراسي، هناك حاجة للبدء في بناء مجموعات المهارات هذه في سن مبكرة، علاوة على ذلك هناك حاجة لبناء وعي حقيقي حول تفاعلات المتعلمين مع أجهزة الكمبيوتر الآن وفي مستقبلهم، ولذا لابد من الإعتماد على أساليب القصص الرقمية التفاعلية من مرحلة الروضة.

خصائص القصص الرقمية التفاعلية:

لقد تم الإشارة إلى مجموعة من الخصائص والسمات التي تتصف بها القصة الرقمية التفاعلية، وهي بحسب ما ذكر أحمد؛ وآخرون (٢٠١٦) على النحو التالي:

أولاً: المرونة اللاخطية:

يمكن إنتاج القصة الرقمية التفاعلية في عدد من الوحدات المنفصلة، حيث يمكن للراوي إختيار أي من وحداتها والسير في هذا المسار، كما أن الرواي يستطيع تعديل القصة الرقمية التفاعلية بناءً على آراء المشاهدين وتعليقاتهم.

ثانياً: المشاركة المتعددة:

تسمح القصص الرقمية التفاعلية بمشاركة أكثر من مستخدم، حيث يستطيع مستخدم واحد أو أكثر التفاعل من الشخصيات الافتراضية التي تتضمنها القصة.

ثالثاً: التفاعلية:

تتيح القصص الرقمية التفاعلية إمكانية التفاعل داخلياً بصورة متعددة، حيث توفر مجموعة من البدائل المتنوعة داخل القصة، بما يسمح للمستخدم إختيار البديل المناسب خلال مواقف معينة.

رابعاً: التجديد:

تتيح القصص الرقمية التفاعلية فرصة التحديث والتجديد، حيث يمكن للمستخدم إدخال لقطات فيديو أو صور أو صوتيات، بجانب القصص ذات النهايات المفتوحة.

خامساً: الحرية وعدم التقيد:

تزود القصص الرقمية التفاعلية المستخدمين بطرق ووسائل تساعدهم على استكشاف عالم القصة بكل حرية تامة من دون التقيد بأي محددات.

سادساً: الأصالة:

تتصف القصص الرقمية بالأصالة والتجديد، حيث لا ينبغي أن تقوم على أي سيناريو سابق، كما أن المستخدم يستطيع توقع ما سيحدث تالياً.

سابعاً: العمق:

وهذا نابع من البيئة الافتراضية التي تُصمم القصص الرقمية التفاعلية داخلها، حيث يستطيع المستخدم التعمق داخل القصة بعدة طرق مختلفة بما يحافظ على الإثارة والتفاعلية للقصة الرقمية.

وفي ضوء ما سبق يمكن القول بأن القصة التفاعلية هى مجموعة من القصص المتراكبة ومتداخلة مع بعضها البعض ويوجد بين هذه القصص عناصر متشابهة متشابكة وتدور حول هدف واحد، حيث أنها ذات خصائص مشتركة فيما بينها وتمثل هذه الخصائص مسارات تفاعل داخل القصة.

البرامج المستخدمة في تصميم القصص الرقمية التفاعلية:

أولاً: الوكيل المتحرك (Animated Agent):

وهو أحد أهم وأبرز النماذج التي أصبحت تستخدم حالياً في المجال التعليمي وفي مجال تصميم وإنتاج القصص الرقمية التفاعلية، فقد ظهر هذا النموذج بفعل التطور التكنولوجي الذي شهده العصر الحالي، حيث يُستخدم هذا النموذج بغرض إتاحة نوع من التفاعل والتوجيه داخل البرامج التعليمية، وهو عبارة عن نموذج ذات طابع مستقل يُستخدم في المساعدة على إثراء البيئة التعليمية من خلال إحداث تفاعل بصورة فورية ومباشرة (أحمد؛ وآخرون، ٢٠١٧) .

ثانياً: برنامج (Twine):

أداة شائعة لإنشاء قصص رقمية / تفاعلية غير خطية، وهي أداة مجانية مفتوحة المصدر يمكن إستخدامها على أي جهاز، حيث يقوم المستخدمون بإنشاء لوحة عمل مرئية تربط مقاطع نصوصهم معاً، وتتصف بأنها سهلة التعلم والتنفيذ، ولا يتطلب إستخدامها معرفة سابقة، وتتيح هذه الأداة الإنتقال السهل من ربط الوحدات النصية معاً إلى إضافة المتغيرات والمنطق الشرطي وأنماط وأشكال الوسائط المتعددة من (صور، نصوص، فيديوهات، رسومات)، كما تتيح للمستخدم تحديد درجة تعقيد القصة (Ferns, 2020) .

ثالثاً: برنامج (Zocalo):

بنية مفتوحة موجهة إلى خدمات الويب من أجل التحكم في أنظمة تصميم القصص الرقمية التفاعلية في البيئات الافتراضية، وتتبع بنيتها من التنظيم الكلاسيكي المكون من ثلاث طبقات وهي (طبقة لخدمات الويب، وطبقة أخرى للمستخدم المنفذ، وطبقة ثالثة لبيئة تنفيذ) حيث يتم تحديد وتمثيل كل خطوة من خطوات المحاكاة ويتم إدارة الواجهة وتفاعل المستخدم، وهذا النظام ينحدر من نظام سابق يسمى Mimesis كان يستخدم سابقاً، والآن تم توزيع عناصره في أنظمة فرعية وأدوات قائمة بذاتها، وذلك حيث أن هناك بعض من القصص الرقمية التفاعلية يتطلب تصميمها أدوات مكلفة للغاية من الناحية الحسابية، ولحل هذه المشكلة يتم توزيع أداوت هذا البرنامج بما يجعل من السهل منح أي جهاز

متصل فرصة الاستفادة من قدرة الخوادم الأكثر قوة والمخصصة حصرياً لهذه المهام. (Peinado, 2007)

ثانياً: الدراسات السابقة:

أجرى الباحثان الخشاشنة؛ والمومني (٢٠٢١) دراسة بحثية بعنوان (فاعلية تدريس التربية الوطنية وفق استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مفهوم المواطنة والدافعية نحو التعلم لدى طلبة السادس الأساسي في الأردن). هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية تدريس التربية الوطنية وفق استراتيجية القصص الرقمية وأثرها في تنمية مفهوم المواطنة والدافعية نحو التعلم. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي. وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (٦٠) طالب من طلاب الصف السادس في مدرسة كفرعوان الأساسية التابعة لمحافظة إربد بالأردن. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها الإشارة إلى وجود فروق ظاهرية في متوسطات درجات الطلبة على اختبار تنمية مفهوم المواطنة القبلي والبعدي تبعاً لطريقة التدريس لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام القصص الرقمية.

وأجرى الباحثان حصة العتيبي؛ والعتيبي (٢٠٢١) دراسة بحثية بعنوان (أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال). هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي. وطبقت الدراسة على عدد (٨) طلاب من ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين في الروضة الثالثة والعشرين بالرياض. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها الكشف عن وجود فاعلية لاستخدام القصة الرقمية في عملية تنمية المفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة ذوي الإعاقة الفكرية.

وأجرى الباحثان رابعة الصقرية؛ والسالمي (٢٠٢٠) دراسة بحثية بعنوان (فاعلية استخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وتنمية القيم لديهن). هدفت هذه الدراسة إلى قياس فاعلية استخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وتنمية القيم لديهن. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي. وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (٩١) طالبة من مدرسة الرميس بمحافظة جنوب الباطنة بسلطنة عمان. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها التوصل إلى وجود مستوى عال من الفاعلية لاستخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وفي تنمية القيم لديهن.

وأجرت الباحثة آيات غزالة (٢٠٢٠) دراسة بحثية بعنوان (أثر اختلاف نمطي العرض "خطي وهرمي" في الأقصوصة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير

البصري: دراسة ميدانية على أطفال الروضة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية). هدفت هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أثر اختلاف نمطي العرض "خطي وهرمي" في الأقصوصة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير البصري لأطفال الروضة. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي. وطبقت هذه الدراسة على عينة مكونة من ٧٥ طفلاً من أطفال الروضة بمحافظة القريات. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها الكشف عن وجود تأثير إيجابي لاستخدام كلاً من نمطي العرض "خطي وهرمي" كأسلوب للعرض في الأقصوصة الرقمية في عملية تنمية مهارات التفكير البصري، وذلك نظراً لتناسب نوع القصة مع خصائص أطفال الروضة، من حيث قصر مدة عرض القصة وعدم تضمنها لتفاصيل كثيرة قد تعمل على تشتيت انتباه الطفل.

وأجرى الباحثون ريزفيك Rizvić (2020) دراسة بحثية بعنوان (Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom). هدفت هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في عرض التراث الثقافي على التلاميذ. وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، مع استخدام الاستبانة لجمع البيانات. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها الكشف عن وجود أهمية كبيرة وتأثير إيجابي لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في عملية عرض التراث الثقافي على التلاميذ، وذلك من حيث زيادة تركيزهم واستيعابهم.

وأجرت الباحثة عائشة العقيل (٢٠١٩) دراسة بحثية بعنوان (فاعليّة برنامج تعليمي قائم على القصص الرقميّة التفاعليّة في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت). هدفت هذه الدراسة إلى تحديد درجة فاعليّة برنامج تعليمي قائم على القصص الرقميّة التفاعليّة في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي. وقد استخدمت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي. وقد طبقت هذه الدراسة على عينة مكونة من (٤٨) طالبة من طالبات الصف الثالث الابتدائي بدولة الكويت. وقد توصلت هذه الدراسة لمجموعة من النتائج أهمها الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في إختبار مهارات التحدث بمختلف محاوره وأبعاده (وضوح الأفكار، الضبط النحوي والصرفي، العرض الشفهي) تعزى إلى البرنامج التعليمي القائم على القصص الرقمية التفاعلية لصالح المجموعة التجريبية.

ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة:

في ضوء ما تم تناوله سابقاً من الدراسات والمقالات العلمية السابقة، والتي ناقشت إستخدامات القصص الرقمية والقصص الرقمية التفاعلية في العملية التعليمية، يتضح لنا أن معظم الدراسات السابقة إستخدمت التصميم شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية،

والضابطة، كما يظهر من خلال عرض الدراسات السابقة عدم وجود دراسة تناولت مدى إستخدام معلمات رياض الأطفال للقصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات في المملكة العربية السعودية عامَّة، وبمدينة مكة المكرمة بصفة خاصة، وهذا ما يميز الدراسة البحثية الحالية مقارنةً بالدراسات البحثية السابقة، بالإضافة إلى أن الدراسة البحثية الحالية تتميز مقارنةً بالدراسات السابقة بأنها تتناول موضوع القصص الرقمية، والقصص الرقمية التفاعلية في دراسة واحدة، حيث بحسب علم الباحثة لم يسبق أن جمعت دراسة بحثية بين الطريقتين معًا في دراسة واحدة.

ومن خلال الدراسات السابقة ترى الباحثة أنه يمكن الاستفادة من هذه الدراسات في استخدامها كمراجع ومصادر لإعداد الإطار النظري لهذه الدراسة، بالإضافة إلى الاعتماد على عدد كبيبر من الدراسات السابقة في تصميم وإعداد الاستبانة التي تم توزيعها على أفراد عينة الدراسة، نظراً لتشابه الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في الهدف الذي تسعى إليه.

منهجية وإجراءات الدراسة:

منهجية الدراسة:

أنطلاقًا من طبيعة أهداف الدراسة، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي نظرًا لملاءمته لطبيعة الدراسة الحالية .

مجتمع وعينة الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في جميع معلمات ومشرفات رياض الأطفال بمكة المكرمة، وسيتم إختيار عينة الدراسة باستخدام طريقة العينة العشوائية الطبقية، والتي تُعد إحدى أكثر الطرق شيوعاً في مجال البحث العلمي، وقد بلغ حجم عينة الدراسة عدد (٢٥٣) معلمة ومشرفة.

مقياس أداة الدراسة:

تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي للإجابة على فقرات القسم الثاني، وكانت الإجابات على كل فقرة مكونة من **5** إجابات حيث الدرجة "**5**" تعني موافقة تماما والدرجة "**1**" تعني غير موافقة تماما وفق الجدول رقم (١)

جدول ١: تصنيف مقياس ليكرت الخماسي (الوزن النسبي)

التصنيف	موافقة تمامًا	موافقة	محايدة	غير موافقة	غير موافقة تمامًا
الدرجة	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

ولتحديد مستوى موافقة أفراد مجتمع البحث على فقرات ومحاور الاستبانة، يتم الاعتماد على قيمة المتوسط الحسابي المرجح لكل فقرة أو محور بشكل أساسي، كما هو موضح وفق الجدول رقم(**2**):

جدول ٢: سلم المقياس المستخدم في البحث

مستوى الموافقة	غير موافقة تمامًا	غير موافقة	محايدة	موافقة	موافقة تمامًا
الوسط الحسابي	١ - 1.80	2.60 - 1.80	3.40 - 2.61	4.20 - 3.41	٥ - 4.21

صدق أداة الدراسة:

يقصد بصدق الاستبانة أن تقيس أسئلة الاستبانة ما وضعت لقياسه العساف (١٩٩٥)، حيث قامت الباحثة بالتأكّد من صدق الاستبانة بثلاث طرق.

وفي البداية لاختبار صدق وثبات أداة الدراسة، والتأكد من مدى صلاحية أداة الدراسة لجمع البيانات، وللتأكد من صدق البناء التكويني لأداة الدراسة بعد انتهاء من إجراءات التحكيم طبقت على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة، حيث قامت الباحثة بتوزيع الاستبة على عينة استطلاعية من أفراد عينة الدراسة، وقد تكونت هذه العينة من عدد (٢٥) معلمة ومشرفة، وعقب جمع البيانات من العينة قامت الباحثة بحساب مدى اتساق كل فقرة من فقرات الاستبانة مع المجال الذي تنتمي إليه هذه الفقرة، وقد تبين وجود مستوى صدق عال في أداة الدراسة، كما تبين وجود مستوى ثبات مرتفع لمحاور أداة الدراسة، وللأداة ككل، حيث بلغ معامل ثبات الأداة ككل (٠.٨٢٤).

أولاً: الصدق الظاهري:

للتحقق من الصدق الظاهري لأداة الاستبانة، قامت الباحثة بعرض الاستبانة على سعادة الأستاذ الدكتور المشرف على موضوع الدراسة، بالإضافة إلى مجموعة من السادة المحكمين تألفت من (٧) من المتخصصين وقد استجابت الباحثة لآراء المحكمين وقامت بإجراء ما يلزم من حذف وتعديل في ضوء المقترحات المقدمة، وبذلك خرج الاستبيان في صورته النهائية .

ثانياً: الاتساق الداخلي

١. الاتساق الداخلي لفقرات المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال

جدول ٣: معاملات الارتباط لفقرات المحور الأول (أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال)

م	الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١.	تسهم في تنمية الجانب الاجتماعي والتفاعل بين المعلمة والطفل	**0.781	٠.٠٠٠
٢.	تتيح الفرصة أمام الأطفال للمشاركة في إعداد وبناء القصة	**٠.٧٤٨	٠.٠٠٠
٣.	توفر الفرصة لتغيير الحبكة الدرامية وفق ميول أو تفضيلات الأطفال	**٠.٧١٧	٠.٠٠٠
٤.	تساعد على تحسين مستوى جودة العملية التعليمية	**٠.٧١٥	٠.٠٠٠
٥.	تزيد من مهارات الأطفال (فهمهم وإدراكهم) في المواضيع الدراسية	**٠.٨٠٢	٠.٠٠٠
٦.	تسهم في تنمية خيال الطفل وتغذي من قدراته وأفكاره	**٠.٧٨٢	٠.٠٠٠

٧.	تنمي القدرات العقلية والحوارية لدى الأطفال حيث تسمح لهم بالمشاركة والتعبير عن تصوراتهم	**٠.٧٥٩	٠.٠٠٠
٨.	تنمي من مهارات حل المشكلات والتفكير الناقد لدى الطفل	**٠.٧٤٣	٠.٠٠٠
٩.	تراعي الفروق الفردية بين الأطفال	**٠.٧٣٢	٠.٠٠٠
١٠.	تسهم في إثارة إنبهار الأطفال والترفيه عنهم وإسعادهم في خلق جو من المتعة والتشويق داخل الفصل الدراسي	**٠.٦٣٩	٠.٠٠٠
١١.	تمد الأطفال بالخبرات والتجارب اللازمة لإعدادهم للمستقبل	**٠.٧٧٧	٠.٠٠٠
١٢.	تساعد على تكوين القيم والمعتقدات والآراء الفردية والجماعية لدى الطفل	**٠.٧٦٥	٠.٠٠٠

**** معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=٠.٠١).**

من خلال الجدول السابق يتبين لنا أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بمعنى أن جميع معاملات الارتباط كانت ذات دلالة معنوية، وبذلك تعتبر فقرات المحور الأول صادقة لما وضعت لقياسه.

٢. الاتساق الداخلي لفقرات المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال

جدول ٤ : معاملات الارتباط لفقرات المحور الثاني (مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال)

م	الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١.	أعمل على تدريب الطفل على استخدام الوسائل التكنولوجية والرقمية الحديثة .	**٠.٧٠٧	٠.٠٠٠
٢.	استخدم القصص الرقمية التفاعلية في معالجة الأخطاء لدى الأطفال	**٠.٧٤٩	٠.٠٠٠
٣.	أوظف القصص الرقمية التفاعلية لمساعدة الطفل على التعلم الذاتي	**٠.٨٠٩	٠.٠٠٠
٤.	أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة العربية وتنمية مهاراتهم فيها	**٠.٧٩٦	٠.٠٠٠
٥.	أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة الإنجليزية وتنمية مهاراتهم فيها	**٠.٧٣٣	٠.٠٠٠
٦.	أتيح الفرصة أمام الطفل لاكتشاف وتفهم طبيعة القصة الرقمية التفاعلية بنفسه ليكتسب الخبرة	**٠.٨١٦	٠.٠٠٠
٧.	استخدم القصة الرقمية التفاعلية لترسيخ المبادئ والأخلاق لدى الطفل	**٠.٨١٠	٠.٠٠٠
٨.	استخدم القصة التفاعلية كأداة تقويمية لتقويم مستويات فهم وإدراك الطفل للمحتوى التعليمي	**٠.٧٧٧	٠.٠٠٠
٩.	استخدم القصة التفاعلية في تعليم الحساب للأطفال	**٠.٧٨٣	٠.٠٠٠

**** معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=٠.٠١).**

من خلال الجدول السابق يتبين لنا أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، بمعنى أن معاملات الارتباط كانت ذات دلالة معنوية. وبذلك تعتبر فقرات المحور الثاني صادقة لما وضعت لقياسه.

٣. الاتساق الداخلي لفقرات المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية

جدول ٥: معاملات الارتباط لفقرات المحور الثالث (الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية)

م	الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
١.	ضعف خبرة المعلمات في استخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية	**٠.٥٥٠	٠.٠٠٠
٢.	قلة الدورات التدريبية للمعلمات المقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية	**٠.٧٩٦	٠.٠٠٠
٣.	اعتقاد بعض المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية سوف يلغي دورها بمرور الوقت	**٠.٥٨٩	٠.٠٠٠
٤.	ضعف مستوى اهتمام المشرفات بتطوير مستوى قدرات وخبرات المعلمات في استخدام القصص الرقمية التفاعلية	**٠.٦٨٠	٠.٠٠٠
٥.	تركيز المشرفات بإلزام المعلمات بطرق التدريس المعتمدة، والتي لا تتضمن استخدام القصص الرقمية التفاعلية	**٠.٦١٠	٠.٠٠٠
٦.	الفروقات الفردية بين الأطفال من حيث قدراتهم على استخدام الأجهزة والبرمجيات	**٠.٥١٥	٠.٠٠٠
٧.	الحاجز النفسي من حيث (الرهبة، الخوف، والقلق) الذي يتولد لدى الطفل في استخدام البرامج التكنولوجية	**٠.٦١٧	٠.٠٠٠
٨.	قلة التجهيزات اللازمة التي تساعد على استخدام القصص الرقمية	**٠.٦٢٣	٠.٠٠٠
٩.	لا توجد أدلة إرشادية تساعد على استخدام القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال	**٠.٦٢٦	٠.٠٠٠
١٠.	القصص الرقمية التفاعلية لا تراعي خصائص التلاميذ وبخاصة تلاميذ الروضة	**٠.٧٢١	٠.٠٠٠
١١.	قد لا يشكل استخدام القصص الرقمية استراتيجية فعالة في تدريس الأطفال	**٠.٦٨٨	٠.٠٠٠
١٢.	قلة المختصين في تصميم وإنتاج القصص الرقمية مما يحد من الاستفادة منها بشكل سليم	**٠.٦٢٥	٠.٠٠٠
١٣.	انخفاض الدافعية لدى الأطفال يحد من فعالية التدريس بالقصة الرقمية التفاعلية	**٠.٦٥٢	٠.٠٠٠

**** معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=٠.٠١).**

من خلال الجدول السابق يتبين لنا أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، بمعنى أن معاملات الارتباط كانت ذات دلالة معنوية، وبذلك تعتبر فقرات المحور الثالث صادقة لما وضعت لقياسه.

ثالثاً: الصدق البنائي:

يعتبر الصدق البنائي أحد مقاييس صدق الأداة الذي يقيس مدى تحقق الأهداف التي تريد الأداة الوصول إليها العمراني (٢٠١٢)، ويبين مدي ارتباط كل مجال من مجالات البحث بالدرجة الكلية لفقرات الاستبانة.

جدول ٦: محاور البحث ومعامل الارتباط لكل محور بالدرجة الكلية

المحور	المحور الأول	المحور الثاني	المحور الثالث	الدرجة الكلية
المحور الأول		**٠.٦٦٥	**٠.١٩٤	**٠.٧٥١
المحور الثاني			**٠.٣٠٩	**٠.٧٨٩
المحور الثالث				**٠.٧٤٧

**** معامل الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=٠.٠١).**

يتضح من خلال الجدول السابق أن معاملات الارتباط توضح أن جميع القيم الاحتمالية كانت أقل من مستوى الدلالة 0.05 بمعنى ان معاملات الارتباط كانت دالة إحصائياً. ونسب معامل الارتباط على التوالي هي (0.789) ، (0.751)، (0.747).

ثبات أداة الدراسة:

يقصد بثبات الاستبانة أن تعطي هذه الاستبانة نفس النتيجة لو تم إعادة توزيع الاستبانة أكثر من مرة تحت نفس الظروف والشروط الجرجاوي (٢٠١٠)، وقد تحققت الباحثة من ثبات استبانة البحث من خلال طريقة معامل ألفا كرونباخ وذلك لقياس ثبات محاور الاستبانة، وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول التالي.

جدول ٧: معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات محاور الدراسة

المحور	عدد الفقرات	معامل الفا كرونباخ
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	١٢	٠.٩٢٧
المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	٩	٠.٩١٥
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية	١٣	٠.٨٦٣
جميع فقرات أداة الدراسة	**٣٤**	**٠.٩١٥**

يتضح من النتائج الموضحة في الجدول السابق أن قيمة معامل ألفا كرونباخ لمحاور الدراسة الثلاثة تراوحت ما بين (٠.٨٦٣) و (٠.٩٢٧) ، وبلغت قيمته لجميع فقرات الاستبانة (٠.٩١٥) وهو معامل ثبات مرتفع ، وبذلك تكون الباحثة قد تأكد من

صدق وثبات استبانة الدراسة مما يجعله على ثقة تامة بصحة الاستبانة وصلاحيتها لتحليل النتائج والإجابة على أسئلة الدراسة.

اعتدالية توزيع البيانات:

ولبحث اعتدالية توزيع البيانات، قامت الباحثة بتطبيق اختبار كولمجوروف سمرنوف لبحث ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي أم لا K-S Kolmogorov-Smirnov Test)، الجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول رقم (٨): نتائج اختبارKolmogorov-Smirnov لفحص اعتدالية التوزيع للبيانات تبعا لمتغيرات الدراسة.

المحور	المتغير	فئات المتغير	القيمة الإحصائية Statistic	درجات الحرية	مستوى الدلالة	النتيجة
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	المسمى الوظيفي	معلمة	٠.١٣٨	١٢٥	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		مشرفة	٠.١٤٤	٢٣	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع الطبيعي
	الخبرة	أقل من ٥ سنوات	٠.١٢٨	٤٨	٠.٠٤٦	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٠.١٤٤	٣١	٠.١٢٥	تتبع التوزيع الطبيعي
		من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٠.١٥٩	٢٣	٠.١٣٧	تتبع التوزيع الطبيعي
		15سنة فأكثر	0.156	٤٦	٠.٠٠٧	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	المؤهل العلمي	دبلوم متوسط فأقل	٠.٢٠٢	١٩	٠.٠٣٩	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		بكالوريوس	٠.١٤٥	١١٩	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		دراسات عليا	٠.٢٨٩	١٠	٠.٠١٢	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	درجة الالمام بالحاسب الالي	عالية	٠.١٧٤	٤٢	٠.٠٠٣	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		متوسطة	٠.١٤٩	٩٥	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		ضعيفة	٠.٢١٧	٩	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع الطبيعي
		عدم الإلمام (ليس	٠.٢٦٠	٢	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع

		لديك معرفة بالحاسوب)				الطبيعي
المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	المسمى الوظيفي	معلمة	٠.١٦٨	١٢٥	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		مشرفة	٠.٢٠٢	٢٣	٠.٠١٦	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	الخبرة	أقل من ٥ سنوات	٠.١٥٦	٤٨	٠.٠٠٥	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٠.٢١٧	٣١	٠.٠٠١	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٠.١٩٧	٢٣	٠.٠٢٢	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		15سنة فأكثر	٠.٢٢٠	٤٦	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	المؤهل العلمي	دبلوم متوسط فأقل	٠.١٨٩	١٩	٠.٠٧٢	تتبع التوزيع الطبيعي
		بكالوريوس	٠.١٧٦	١١٩	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		دراسات عليا	٠.٢٥٥	١٠	٠.٠٦٤	تتبع التوزيع الطبيعي
	درجة الالمام بالحاسب الالي	عالية	٠.٢٣٢	٤٢	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		متوسطة	٠.١٦٥	٩٥	٠.٠٠٠	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		ضعيفة	٠.١٨٥	٩	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع الطبيعي
		عدم الإلمام (ليس لديك معرفة بالحاسوب)	٠.٢٦٠	٢	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع الطبيعي
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه	المسمى الوظيفي	معلمة	٠.١٨١	١٢٥	٠.٠٤٤	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		مشرفة	٠.٢١٤	٢٣	٠.٠٠٨	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	الخبرة	أقل من ٥ سنوات	٠.٠٤٩	٤٨	٠.٠٢٢	تتبع التوزيع الطبيعي
		من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٠.١٤٧	٣١	٠.٠٨٥	تتبع التوزيع الطبيعي

معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية		من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٠.١٤٥	٢٣	٠.٠٢٥	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		15سنة فأكثر	٠.٠٩١	٤٦	٠.٠٢٢	تتبع التوزيع الطبيعي
	المؤهل العلمي	دبلوم متوسط فأقل	٠.٢٠٥	١٩	٠.٠٣٤	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		بكالوريوس	٠.٧٦	١١٩	٠.٠٨٥	تتبع التوزيع الطبيعي
		دراسات عليا	٠.٢٧٣	١٠	٠.٠٣٣	لا تتبع التوزيع الطبيعي
	درجة الالمام بالحاسب الالي	عالية	٠.١٣٠	٤٢	٠.٠٧١	تتبع التوزيع الطبيعي
		متوسطة	٠.١٠٦	٩٥	٠.٠١١	لا تتبع التوزيع الطبيعي
		ضعيفة	٠.٠٢٥٥	٩	٠.٠٩٣	تتبع التوزيع الطبيعي
		عدم الإلمام (ليس لديك معرفة بالحاسوب)	٠.٢٦٠	٢	٠.٢٠٠	تتبع التوزيع الطبيعي

تشير نتائج استخدام اختبار كولمجروف – سمرنوف (Kolmogorov-Smirnov) في الجدول السابق بالنسبة لمتغير المسمى الوظيفي حول أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال إلى أن توزيع درجات أفراد عينة الدراسة من فئة (معلمة) لا تتبع التوزيع الطبيعي، حيث بلغت القيمة الإحصائية لها (٠.١٣٨) بدرجة حرية (١٢٥) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة $0.05 \geq \alpha$، في حين أن توزيع درجات أفراد عينة الدراسة من فئة (مشرفة) كانت تتبع التوزيع الطبيعي، حيث بلغت القيمة الإحصائية لها (٠.١٤٤) بدرجة حرية (٢٣) وهي غير قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة $0.05 \geq \alpha$.

وفي ضوء ما سبق؛ ولجميع النتائج السابقة لا تجيز استخدام تحليل التباين الأحادي، وانما يجب استخدام لاختبارات اللا معلمية المكافئة لتحليل التباين الاحادي، مما تطلب استخدام اختبار كروسكال واليس (Kruskal Wallis) التي تناسب العينات التي لا تتطلب التوزيع الطبيعي للمجتمع.

تحليل البيانات ومناقشة النتائج:

أولاً: الخصائص الديموغرافية لأفراد عينة الدراسة:

فيما يلي عرض لعينة الدراسة وفق الخصائص الشخصية والديموغرافية لها (المسمى الوظيفي – الخبرة – المؤهل العلمي – درجة الإلمام بالحاسب الآلي)

جدول ٨: توزيع استجابات أفراد الدراسة بناءً على خصائصهم الشخصية والديموغرافية

المتغير	البيان	التكرار	النسبة المئوية
المسمى الوظيفي	معلمة	٢٣٠	%٩٠.٩
	مشرفة	٢٣	%٩.١
الخبرة	أقل من ٥ سنوات	٨٢	%٣٢.٤
	من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٥٣	%٢٠.٩
	من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٣٩	%١٥.٥
	15سنة فأكثر	٧٩	%٣١.١
المؤهل العلمي	دبلوم متوسط فأقل	٣٢	%١٢.٨
	بكالوريوس	٢٠٤	%٨٠.٤
	دراسات عليا	١٧	%٦.٨
درجة الإلمام بالحاسب الآلي	عالية	٧٢	%٢٨.٤
	متوسطة	١٦٢	%٦٤.٢
	ضعيفة	١٥	%٦.١
	عدم الإلمام (ليس لديك معرفة بالحاسوب)	٤	%١.٤
العدد الكلي		**٢٥٣**	**%١٠٠.٠**

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- ✓ **المسمى الوظيفي**: كانت النسبة الأكبر من عينة الدراسة من المعلمات، حيث بلغت نسبتهن ٩٠.٩% من حجم العينة، بينما كانت النسبة الأقل من المشرفات، حيث بلغت نسبتهن ٩.١% من حجم عينة الدراسة.
- ✓ **الخبرة**: كانت النسبة الأكبر لمن كانت سنوات خبرتهن أقل من خمس سنوات، حيث بلغت نسبتهن ٣٢.٤% من حجم العينة، بينما كانت النسبة الأقل لمن تراوحت سنوات خبرتهن ما بين ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة، حيث بلغت نسبتهن ١٥.٥% من حجم عينة الدراسة.
- ✓ **المؤهل العلمي**: كانت النسبة الأكبر من عينة الدراسة لمن يحملن مؤهل بكالوريوس، حيث بلغت نسبتهن ٨٠.٤%، في حين كانت النسبة الأقل للواتي يحملن مؤهلات دراسات عليا، حيث بلغت نسبتهن ٦.٨%.
- ✓ **درجة الإلمام بالحاسب الآلي**: كانت النسبة الأكبر لمن يمتلكن درجة المام متوسطة بالحاسب الآلي، حيث بلغت نسبتهن ٦٤.٢%، في حين كانت النسبة الأقل لمن لا يمتلكن معرفة بالحاسوب، حيث بلغت نسبتهن ١.٤%.

ثانياً: الإجابة على تساؤلات الدراسة:

إجابة السؤال الأول: ما أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة ؟

وللإجابة عن السؤال الأول، قامت الباحثة تحليل فقرات المحور الأول – أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال، وذلك من خلال تطبيق اختبار مربع كاي وحساب المتوسطات الحسابية والانجرافات المعيارية، وذلك لمعرفة ما إذا كان متوسط درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور قد وصلت لدرجة أعلى من درجة الحياد. الجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول ٩: المتوسطات الحسابية والوزن النسبي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الأول مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	قيمة الاختبار	مستوى الدلالة	النتيجة	الترتيب
١.	تسهم في تنمية الجانب الاجتماعي والتفاعل بين المعلمة والطفل	٤.٥١	%٩٠.٢	٠.٦٤٤	١٣١.٢٥	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٢
٢.	تتيح الفرصة أمام الأطفال للمشاركة في إعداد وبناء القصة	٤.٣٦	%٨٧.٢	٠.٦٧٠	٩٩.٢٩٧	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٨
٣.	توفر الفرصة لتغيير الحبكة الدرامية وفق ميول أو تفضيلات الأطفال	٤.٣٢	%٨٦.٤	٠.٧١٠	٩٠.١٠٨	٠.٠٠٠	موافقة تماما	١٠
٤.	تساعد على تحسين مستوى جودة العملية التعليمية	٤.٤١	%٨٨.٢	٠.٦٩٩	١٨١.١٢٢	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٧
٥.	تزيد من مهارات الأطفال (فهمهم وإدراكهم) في المواضيع الدراسية	٤.٤٢	%٨٨.٤	٠.٧٠٠	١٠٧.٠٨١	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٦
٦.	تسهم في تنمية خيال الطفل وتغذي من قدراته وأفكاره	٤.٥٤	%٩٠.٨	٠.٦١٠	٦٤.٨٧٨	٠.٠٠٠	موافقة تماما	١
٧.	تنمي القدرات العقلية والحوارية لدى الأطفال حيث تسمح لهم بالمشاركة والتعبير عن تصوراتهم	٤.٤٨	%٨٩.٦	٠.٦٦٥	١٢١.٧٨٤	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٣
٨.	تنمي من مهارات حل المشكلات والتفكير الناقد لدى الطفل	٤.٤٥	%٨٩.٠	٠.٦٣١	١١٧.١٣٥	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٥
٩.	تراعي الفروق الفردية بين الأطفال	٤.١٨	%٨٣.٦	٠.٨٣٣	١٣١.٩٣٢	٠.٠٠٠	موافقة	١٢
١٠.	تسهم في إثارة انبهار الأطفال والترفيه عنهم وإسعادهم في خلق جو من المتعة والتشويق داخل الفصل الدراسي	٤.٤٨	%٨٩.٦	٠.٦٣٣	١٢٦.٣٢٤	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٣ مكرر

١١.	تمد الأطفال بالخبرات والتجارب اللازمة لإعدادهم للمستقبل	٤.٣٢	%٨٦.٤	٠.٧٦٥	١٥٥.٨٥١	٠.٠٠٠	موافقة تماما	١٠ مكرر
١٢.	تساعد على تكوين القيم والمعتقدات والآراء الفردية والجماعية لدى الطفل	٤.٣٥	%٨٧.٠	٠.٦٣٦	٤٠.٦٣٥	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٩
جميع فقرات المحور		٤.٤٠	%٨٨.٠	٠.٥١٠	١٥٦.٤٣٢	٠.٠٠٠	موافقة تماما	

يوضح الجدول السابق متوسط استجابات أفراد عينة البحث على فقرات المحور الأول - أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال وترتيبها حسب المتوسطات الحسابية من الأهم فالأقل أهمية من وجهة نظر أفراد عينة البحث، حيث كان ترتيب الفقرات رقم (٦)، (١)، (٧)، (١٠)، (٨)، (٥)، (٤)، (٢)، (١٢)، (٣)، (١١)، (٩) بمتوسطات حسابية (٤.٥٤، ٤.٥١، ٤.٤٨، ٤.٤٨، ٤.٤٥، ٤.٤٢، ٤.٤١، ٤.٣٦، ٤.٣٥، ٤.٣٢، ٤.٣٢، ٤.١٨) على التوالي.

١. أعلى فقرة كانت الفقرة رقم (٦) والتي تنص على " تسهم في تنمية خيال الطفل وتغذي من قدراته وأفكاره" بمتوسط حسابي ٤.٥٤ ووزن نسبي ٩٠.٨%، وتعكس هذه العبارة. أن نسبة كبيرة من أفراد عينة الدراسة ترى أن استخدام القصص التفاعلية في العملية التدريسية في مرحلة رياض الأطفال يساهم في تمنية الطفل في هذه المرحلة المبكرة من العمر مما يساهم في تطوير قدراته الذهنية والعقلية.
٢. أقل فقرة كانت لكل من الفقرة رقم (٩) والتي تنص على " تراعي الفروق الفردية بين الأطفال" بمتوسط حسابي ٤.١٨ ووزن نسبي ٨٣.٦%، ويتضح من العبارة السابقة أن استخدام القصص التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال يساعد على مراعاة الفروق الفردية ما بين الأطفال وقدراتهم الذهنية وكيفية الاستجابة والتفاعل مع هذه القصص.

بصفة عامة يتبين أن المتوسط الحسابي لجميع الفقرات بلغ ٤.٤٠ بوزن نسبي بلغ ٨٨.٠% مما يدل على وجود أهمية كبيرة جداً لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة.

وترى الباحثة أن استخدام القصص التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال يعتبر مجالا خصباً لدعم وتوسيع استخدام وتطبيق التكنولوجيا فى التعليم، وذلك بهدف إعداد جيل قادر على التواصـــل الإيجابي مع المحتوى التعليمي والمحتوى التكنولوجي على حد سواء، إضافة إلى توسيع حدود قدراتهم على التنافس فيما بينهم.

كذلك تتيح القصــة التفاعلية المشــاركة واكتشــاف الأنشطة الموجودة في عالم القصص. مثل كيفية سرد ورواية القصة، والخلفية المعرفية للطفل المشارك، والتماسك الداخلي للقصــة، ووقت القصــة، وسـهولة تطوير أحداثها. بالإضافة إلى تعزيز التفاعلية لدى الطفل في مجال الواقع التخيلي.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصل إليه دراسة آيات غزالة (٢٠٢٠)، والتي توصلت إلى وجود تأثير إيجابي لاستخدام كلاً من نمطي العرض "خطي وهرمي" كأسلوب للعرض في الأقصوصة الرقمية في عملية تنمية مهارات التفكير البصري، وذلك نظراً لتناسب نوع القصة مع خصائص أطفال الروضة، من حيث قصر مدة عرض القصة وعدم تضمنها لتفاصيل كثيرة قد تعمل على تشتيت انتباه الطفل.

كما تتفق أيضًا مع ما توصلت إليه دراسة رزفيك Rizvić (2020) من نتائج، حيث بينت وجود أهمية كبيرة وتأثير إيجابي لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في عملية عرض التراث الثقافي على التلاميذ، وذلك من حيث زيادة تركيزهم واستيعابهم، كما تتفق أيضًا مع ما توصلت إليه دراسة كاند وأوكاياOkyay& Kand (2017) من نتائج، والتي بينت أن قراءة القصة التفاعلية لها تأثير فعال في تنمية المفردات الاستقبالية للأطفال.

إجابة السؤال الثاني: ما مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة؟

وللإجابة عن السؤال الثاني، قامت الباحثة تحليل فقرات المحور الثاني – مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال ، وذلك من خلال تطبيق اختبار مربع كاي وحساب المتوسطات الحسابية والانجرافات المعيارية، وذلك لمعرفة ما إذا كان متوسط درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور قد وصلت لدرجة أعلى من درجة الحياد. الجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول ١٠: المتوسطات الحسابية والوزن النسبي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الثاني مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	قيمة الاختبار	مستوى الدلالة	النتيجة	الترتيب
١	أعمل على تدريب الطفل على استخدام الوسائل التكنولوجية والرقمية الحديثة.	٤.٣٩	%٨٧.٨	٠.٦٧٧	١٠١.٢٥٤	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٤
٢	استخدم القصص الرقمية التفاعلية في معالجة الأخطاء لدى الأطفال	٤.٣٩	%٨٧.٨	٠.٦٦٦	١٠٣.٢٩٧	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٤ مكرر
٣	أوظف القصص الرقمية التفاعلية لمساعدة الطفل على التعلم الذاتي	٤.٤١	%٨٨.٢	٠.٦٦٩	١٠٥.٢٤٣	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٣
٤	أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة العربية وتنمية مهاراتهم فيها	٤.٥١	%٩٠.٢	٠.٦٣٤	١٣٢.٧٩٣	٠.٠٠٠	موافقة تماما	١
٥	أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة الإنجليزية وتنمية	٤.٢٤	%٨٤.٨	٠.٨٣٨	١٣٠.٦٤٩	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٩

	مهاراتهم فيها							
٦	أتيح الفرصة أمام الطفل لاكتشاف وتفهم طبيعة القصة الرقمية التفاعلية بنفسه ليكتسب الخبرة	٤.٢٨	%٨٥.٦	٠.٧٥٦	٩٠.٤٣٢	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٧
٧	استخدم القصة الرقمية التفاعلية لترسيخ المبادئ والأخلاق لدى الطفل	٤.٤٧	%٨٩.٤	٠.٦٧٤	١١٩.٣٥١	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٢
٨	استخدم القصة التفاعلية كأداة تقويمية لتقويم مستويات فهم وإدراك الطفل للمحتوى التعليمي	٤.٢٦	%٨٥.٢	٠.٧٧٧	٧٥.٩٤٦	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٨
٩	استخدم القصة التفاعلية في تعليم الحساب للأطفال	٤.٣٩	%٨٧.٨	٠.٦٥٦	٣٨.٩٧٣	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٤ مكرر
جميع فقرات المحور		٤.٣٧	%٨٧.٤	٠.٥٤٧	١٥١.١٠٨	٠.٠٠٠	موافقة تماما	

يوضح الجدول السابق متوسط استجابات أفراد عينة البحث على فقرات المحور الثاني مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال وترتيبها حسب المتوسطات الحسابية من الأهم فالأقل أهمية من وجهة نظر أفراد عينة البحث، حيث كان ترتيب الفقرات رقم (٤)، (٧)، (٣)، (١)، (٢)، (٩)، (٦)، (٨)، (٥) بمتوسطات حسابية (٤.٥١، ٤.٤٧، ٤.٤١، ٤.٣٩، ٤.٣٩، ٤.٣٩، ٤.٢٨، ٤.٢٦، ٤.٢٤) على التوالي

١. أعلى فقرة كانت الفقرة رقم (٤) والتي تنص على " أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة العربية وتنمية مهاراتهم فيها" بمتوسط حسابي ٤.٥١ ووزن نسبي ٩٠.٢%، وتعكس هذه العبارة اهتمام المعلمات في رياض الأطفال باستخدام القصص التفاعلية بطريقة تساهم في تعليم الأطفال اللغة العربية بشكل سليم.
٢. أقل فقرة كانت لكل من الفقرة رقم (٥) والتي تنص على " أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تعليم الأطفال اللغة الإنجليزية وتنمية مهاراتهم فيها" بمتوسط حسابي ٤.٢٤ ووزن نسبي ٨٤.٨%، ويتضح من العبارة السابقة أن نسبة كبيرة جدا من أفراد عينة الدراسة من المعلمات تجتهد في استخدام القصص التفاعلية من أجل تعزيز قدرات الأطفال في تعلم اللغة الانجليزية وتنمية مهاراتهم اللغوية فيها.

بصفة عامة يتبين أن المتوسط الحسابي لجميع الفقرات بلغ ٤.٣٧ بوزن نسبي بلغ ٨٧.٤% مما يدل على استخدام القصص الرقمية التفاعلية بدرجة كبيرة جدا في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة.

وبالتالي؛ ترى الباحثة أن استخدام القصص التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال له فاعلية إيجابية في تعليمهم العلوم المختلفة ويساهم في تطوير قدراتهم في اللغتين العربية والإنجليزية على حد سواء، حيث يفضل العديد من الأطفال القصص التفاعلية الإلكترونية عن القصص الورقية التقليدية وذلك نظرا لانتشار الحاسوب وتقنيات الألعاب الإلكترونية

المختلفة، وتعزيز مقدرتهم على الاستفادة من المزايا الموجودة بها، إضافة إلى جانب الإثارة في التفاعل مع القصص التفاعلية والتي قد تشبع رغبات الأطفال الفضولية وحب الاستطلاع لديهم.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة رابعة الصقرية؛ والسالمي (٢٠٢٠) التي بينت وجود مستوى عال من الفاعلية لاستخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وفي تنمية القيم لديهن.

كما تتفق أيضًا مع ما توصلت إليه دراسة هدير أحمد (٢٠١٦)، والتي أكدت على وجود مستوى عال من الفاعلية والكفاءة في استخدام القصص الرقمية لدورها في إكساب عينة الدراسة المفاهيم التاريخية

إجابة السؤال الثالث: ما الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية؟

وللإجابة عن التساؤل الثالث، قامت الباحثة تحليل فقرات المحور الثالث – الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية، وذلك من خلال تطبيق اختبار مربع كاي وحساب المتوسطات الحسابية والانجرافات المعيارية، وذلك لمعرفة ما إذا كان متوسط درجة موافقة أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور قد وصلت لدرجة أعلى من درجة الحياد. الجدول التالي يوضح هذه النتائج:

جدول ١١: المتوسطات الحسابية والوزن النسبي والانحراف المعياري لإجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات المحور الثالث مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الوزن النسبي	الانحراف المعياري	قيمة الاختبار	مستوى الدلالة	النتيجة	الترتيب
١.	ضعف خبرة المعلمات في استخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية	٣.٨٩	%٧٧.٨	٠.٩٩٨	٦٤.٧٠٣	٠.٠٠٠	موافقة	٦
٢.	قلة الدورات التدريبية للمعلمات المقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية	٤.٢٤	%٨٤.٨	٠.٩٣٨	١٢٤.٣٦٥	٠.٠٠٠	موافقة تماما	١
٣.	اعتقاد بعض المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية سوف يلغي دورها بمرور الوقت	٣.٢٩	%٦٥.٨	١.١٠٨	٣٥.٥٨١	٠.٠٠٠	محايدة	١٢
٤.	ضعف مستوى اهتمام المشرفات بتطوير مستوى قدرات وخبرات المعلمات في استخدام القصص الرقمية التفاعلية	٣.٨٢	%٧٦.٤	١.٠١٠	٦٢.٦٠٨	٠.٠٠٠	موافقة	٧
٥.	تركيز المشرفات بإلزام المعلمات بطرق التدريس المعتمدة، والتي لا تتضمن استخدام	٣.٧٠	%٧٤.٠	١.١٠٣	٤٧.٩٤٦	٠.٠٠٠	موافقة	٨

	القصص الرقمية التفاعلية							
٦.	الفروقات الفردية بين الأطفال من حيث قدراتهم على استخدام الأجهزة والبرمجيات	٤.١٦	%٨٣.٢	٠.٧٥٦	٨٢.٨١١	٠.٠٠٠	موافقة	٣
٧.	الحاجز النفسي من حيث (الرهبة، الخوف، والقلق) الذي يتولد لدى الطفل في استخدام البرامج التكنولوجية	٣.٥٧	%٧١.٤	١.١١٤	٣٧.٨١١	٠.٠٠٠	موافقة	٩
٨.	قلة التجهيزات اللازمة التي تساعد على استخدام القصص الرقمية	٤.٢١	%٨٤.٢	٠.٨٨٣	١٢٢.١٣٥	٠.٠٠٠	موافقة تماما	٢
٩.	لا توجد أدلة إرشادية تساعد على استخدام القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال	٤.١١	%٨٢.٢	٠.٩٩١	٩٧.٥٤١	٠.٠٠٠	موافقة	٤
١٠.	القصص الرقمية التفاعلية لا تراعي خصائص التلاميذ وبخاصة تلاميذ الروضة	٣.٤٨	%٦٩.٦	١.١٢٢	٣١.٧٣٠	٠.٠٠٠	موافقة	١١
١١.	قد لا يشكل استخدام القصص الرقمية استراتيجية فعالة في تدريس الأطفال	٣.٢٩	%٦٥.٨	١.٢١٤	٢٥.٤٤٦	٠.٠٠٠	محايدة	١٢ مكرر
١٢.	قلة المختصين في تصميم وإنتاج القصص الرقمية مما يحد من الاستفادة منها بشكل سليم	٤.١٠	%٨٢.٠	٠.٨٩٤	١٢٣.٨٢٤	٠.٠٠٠	موافقة	٥
١٣.	انخفاض الدافعية لدى الأطفال يحد من فعالية التدريس بالقصة الرقمية التفاعلية	٣.٥٧	%٧١.٤	١.١٤٤	٣٧.٩٤٦	٠.٠٠٠	موافقة	٩ مكرر
جميع فقرات المحور		٣.٨٠	%٧٦.٠	٠.٦٣٢	٨١.٩٨٦	٠.٠٠٠	موافقة	

يوضح الجدول السابق متوسط استجابات أفراد عينة البحث على فقرات المحور الثالث الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية وترتيبها حسب المتوسطات الحسابية من الأهم فالأقل أهمية من وجهة نظر أفراد عينة البحث، حيث كان ترتيب الفقرات رقم (٢)، (٨)، (٦)، (٩)، (١٢)، (١)، (٤)، (٥)، (٧) (١٣)، (١٠) ، (٣)، (١١) بمتوسطات حسابية (٤.٢٤، ٤.٢١، ٤.١٦، ٤.١١، ٤.١٠، ٣.٨٩، ٣.٨٢، ٣.٧٠، ٣.٥٧، ٣.٥٧، ٣.٤٨، ٣.٢٩، ٣.٢٥٩) على التوالي.

١. أعلى فقرة كانت الفقرة رقم (٢) والتي تنص على " قلة الدورات التدريبية للمعلمات المقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية" بمتوسط حسابي ٤.٢٤ ووزن نسبي ٨٤.٨%، ويتضح من العبارة السابقة أن نسبة كبيرة جدا من أفرد عينة الدراسة ترى ان هناك قصور في توفير الدورات التدريبية للمعلمات من قبل الجهات التعليمية المختصة.
٢. أقل فقرة كانت لكل من الفقرة رقم (٣) والتي تنص على " اعتقاد بعض المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية سوف يلغي دورها بمرور الوقت" والفقرة رقم (١١) والتي تنص على " قد لا يشكل استخدام القصص الرقمية استراتيجية فعالة في تدريس الأطفال" بمتوسط حسابي ٣.٢٩ ووزن نسبي ٦٥.٨%، ويتضح مما سبق أن

نسبة كبيرة من أفراد عينة الدراسة لديها تخوف من أن تلغي القصص التفاعلية دورهن كمعلمات ولن يكون بالفعالية المطلوبة لتدريس الأطفال.

بصفة عامة يتبين أن المتوسط الحسابي لجميع الفقرات بلغ ٣.٨٠ بوزن نسبي بلغ ٧٦.٠% مما يدل على وجود صعوبات كبيرة تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية.

وفي ضوء ما سبق؛ تؤكد الباحثة على أهمية تعزيز خبرة المعلمات في استخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية بمختلف التقنيات الحديثة التي تتلاءم مع التطور التكنولوجي الحالي، وأهمية توفير الدورات التدريبية للمعلمات مقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية المختصة.

إجابة السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى للمتغيرات الديموغرافية لأفراد العينة (المسمى الوظيفي - الخبرة – المؤهل – درجة الإلمام بالحاسب الآلي، طبيعة العمل)؟

❖ **المسمى الوظيفي:**

وللإجابة عن السؤال السابق فيما يتعلق بمتغير المسمى الوظيفي، قامت الباحثة بإجراء اختبار مان ويتني (Mann-Whitney U)، ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج:

جدول ١٢: المتوسط الحسابي لاستجابات أفراد العينة ونتائج اختبار Mann-Whitney U تبعاً لمتغير المسمى الوظيفي في جميع محاور الدراسة

المحاور الرئيسية	المسمى الوظيفي	العدد	المتوسطات الرتبية	Sum of Rank	قيمة الاختبار	الدلالة
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	معلمة	٢٣٠	٧٤.٨٤	٩٣٥٥.٠٠	١٣٩٥.٠٠٠	٠.٨٢١
	مشرفة	٢٣	٧٢.٦٥	١٦٧١.٠٠		
المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	معلمة	٢٣٠	٧٣.١٨	٩١٤٧.٥٠	١٢٧٢.٥٠٠	٠.٣٧٧
	مشرفة	٢٣	٨١.٦٧	١٨٧٨.٥٠		
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية	معلمة	٢٣٠	٧٨.٢٦	٩٧٨٢.٥٠	٩٦٧.٥٠٠	٠.٠١٣
	مشرفة	٢٣	٥٤.٠٧	١٢٤٣.٥٠		
جميع محاور الدراسة	معلمة	٢٣٠	٧٦.٠٣	٩٥٠٤.٠٠	١٢٤٦.٠٠٠	٠.٣١٠
	مشرفة	٢٣	٦٦.١٧	١٥٢٢.٠٠		

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام

القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المسمى الوظيفي في محور الدراسة الأول - أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.

- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المسمى الوظيفي في محور الدراسة الثاني - مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.
- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المسمى الوظيفي في محور الدراسة الثالث - الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية لصالح المعلمات وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الرتبية.

بشكل عام ولجميع محاور الدراسة، يمكن استنتاج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المسمى الوظيفي.

❖ **الخبرة:**

وللإجابة عن السؤال السابق فيما يتعلق بمتغير الخبرة، قامت الباحثة بتطبيق اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test). ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج لجميع محاور الدراسة:

جدول 13 : نتائج اختبار كروسكال واليس تبعاً لمتغير الخبرة في جميع محاور الدراسة

محاور الدراسة	المجموعات	العدد	المتوسطات الرتبية	اختبار كروسكال واليس	درجات الحرية	Sig
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	أقل من ٥ سنوات	٨٢	٧٦.٤٩	٣.٣٣٧	٣	٠.٣٤٣
	من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٥٣	٧١.٤٥			
	من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٣٩	٦١.٧٨			
	15سنة فأكثر	٧٩	٨٠.٨٤			

المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	أقل من ٥ سنوات	٨٢	٧٨.١٨	٠.٦٧٣	٣	٠.٨٠٠
	من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٥٣	٧١.٤٠			
	من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٣٩	٧٥.٥٤			
	15سنة فأكثر	٧٩	٧٢.٢٣			
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية	أقل من ٥ سنوات	٨٢	٧٨.١١	١.٥٨٢	٣	٠.٦٦٤
	من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٥٣	٦٨.٧٧			
	من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٣٩	٨٠.٥٩			
	15سنة فأكثر	٧٩	٧١.٥٤			
جميع محاور أداة الدراسة	أقل من ٥ سنوات	٨٢	٧٩.٠٨	٠.٩٣٢	٣	٠.٨١٨
	من ٥ إلى أقل من ١٠ سنوات	٥٣	٧٠.٣٩			
	من ١٠ إلى أقل من ١٥ سنوات	٣٩	٧١.٩١			
	15سنة فأكثر	٧٩	٧٣.٧٨			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير الخبرة في محور الدراسة الأول - أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.
- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير الخبرة في محور الدراسة الثاني - مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.
- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير الخبرة في محور الدراسة الثالث -

الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية.

بشكل عام ولجميع محاور الدراسة، يمكن استنتاج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير الخبرة.

❖ **درجة الإلمام بالحاسب الآلي:**

وللإجابة عن السؤال السابق فيما يتعلق بمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي، قامت الباحثة بتطبيق اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test). ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج لجميع محاور الدراسة:

جدول 14: نتائج اختبار كروسكال واليس تبعاً لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي في جميع محاور الدراسة

محاور الدراسة	المجموعات	العدد	المتوسطات الرتبية	اختبار كروسكال واليس	درجات الحرية	Sig
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	عالية	٧٢	٨٤.٩٨	٥.٠٣١	٣	٠.١٧٠
	متوسطة	١٦٢	٧١.٧٦			
	ضعيفة	١٥	٥٤.٠٠			
	عدم الإلمام	٤	٧٦.٧٥			
المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	عالية	٧٢	٩١.٩٣	١٠.٧٩٦	٣	٠.٠١٣
	متوسطة	١٦٢	٦٨.٩١			
	ضعيفة	١٥	٥٦.٥٠			
	عدم الإلمام	٤	٥٥.٠٠			
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية	عالية	٧٢	٨١.٣٦	٦.١٠٨	٣	٠.١٠٦
	متوسطة	١٦٢	٧٤.٢٦			
	ضعيفة	١٥	٥٧.٨٩			
	عدم الإلمام	٤	١٦.٥٠			
جميع محاور أداة الدراسة	عالية	٧٢	٨٩.٠١	٩.٤٢٩	٣	٠.٠٢٤
	متوسطة	١٦٢	٧٠.٩٣			
	ضعيفة	١٥	٥٣.٣٩			
	عدم الإلمام	٤	٣٤.٢٥			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام

القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي في محور الدراسة الأول - أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال

- ✓ توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي في محور الدراسة الثاني - مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال لصالح من تمتلك درجة المام عالية في استخدام الحاسب الآلي، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الحسابية
- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي في محور الدراسة الثالث - الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية.

بشكل عام ولجميع محاور الدراسة، يمكن استنتاج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي لصالح من تمتلك درجة إلمام عالية في استخدام الحاسب الآلي، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الحسابية.

❖ **المؤهل العلمي:**

وللإجابة عن السؤال السابق فيما يتعلق بمتغير المؤهل العلمي، قامت الباحثة بتطبيق اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test). ويبيّن الجدول التالي هذه النتائج لجميع محاور الدراسة:

جدول 15 : نتائج اختبار كروسكال واليس تبعاً لمتغير المؤهل العلمي في جميع محاور الدراسة

محاور الدراسة	المجموعات	العدد	المتوسطات الرتبية	اختبار كروسكال واليس	درجات الحرية	Sig
المحور الأول: أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	دبلوم متوسط فأقل	٣٢	٧٣.٤٥	٠.٦٤٣	٢	٠.٧٢٥
	بكالوريوس	٢٠٤	٧٥.٥٢			
	دراسات عليا	١٧	٦٤.٤٠			
المحور الثاني: مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال	دبلوم متوسط فأقل	٣٢	٧٨.٢٦	١.٣٧٩	٢	٠.٥٠٢
	بكالوريوس	٢٠٤	٧٥.١٣			
	دراسات عليا	١٧	٥٩.٨٠			
المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية	دبلوم متوسط فأقل	٣٢	٧٧.٦٨	٠.٣٣٢	٢	٠.٨٤٧
	بكالوريوس	٢٠٤	٧٤.٥٣			
	دراسات عليا	١٧	٦٨.٠٥			
جميع محاور أداة الدراسة	دبلوم متوسط فأقل	٣٢	٧٥.٧٦	١.٢٨٩	٢	٠.٥٢٥
	بكالوريوس	٢٠٤	٧٥.٥٥			
	دراسات عليا	١٧	٥٩.٦٥			

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المؤهل العلمي في محور الدراسة الأول - أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.
- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المؤهل العلمي في محور الدراسة الثاني - مدى استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال.
- ✓ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المؤهل العلمي في محور الدراسة الثالث - الصعوبات التي تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية.

بشكل عام ولجميع محاور الدراسة، يمكن استنتاج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

نتائج الدراسة:

من خلال العرض السابق لنتائج التحليل الإحصائي لمجالات ومحاور الدراسة يمكن تلخيص أهم النتائج كالتالي:

١. وجود أهمية كبيرة جداً لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة بوزن نسبي ٨٨.٠%.
٢. استخدام القصص الرقمية التفاعلية بدرجة كبيرة جداً في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة بوزن نسبي ٨٧.٤%.
٣. وجود صعوبات كبيرة تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية. بوزن نسبي ٧٦.٠%.
٤. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المسمى الوظيفي.
٥. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير الخبرة.
٦. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير درجة الإلمام بالحاسب الآلي لصالح من تمتلك درجة المام عالية في استخدام الحاسب الآلي، وذلك بعد الرجوع إلى قيم المتوسطات الحسابية.
٧. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة من المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة حول واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

توصيات الدراسة:

في ضوء النتائج التي أسفرت عنها الدراسة، وبعد الرجوع إلى مناقشة محاور الدراسة الثلاثة المختلفة، تقترح الباحثة عدة توصيات وذلك على النحو التالي:

١. ضرورة العمل على تطوير خبرات المعلمات في استخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية.
٢. توفير دورات تدريبية للمعلمات مقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية.
٣. توعية المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية لن يلغي دورها كمعلمة بمرور الوقت.
٤. العمل على رفع مستوى اهتمام المشرفات بتطوير مستوى قدرات وخبرات المعلمات في استخدام القصص الرقمية التفاعلية.
٥. العمل على توجيه المعلمات من قبل المشرفات باستخدام طرق تدريس تتضمن استخدام القصص الرقمية التفاعلية.
٦. العمل على مراعاة الفروقات الفردية بين الأطفال من حيث قدراتهم على استخدام الأجهزة والبرمجيات.
٧. العمل على كسر الحاجز النفسي من حيث (الرهبة، الخوف، والقلق) الذي يتولد لدى الطفل في استخدام البرامج التكنولوجية.
٨. الاهتمام بتوفير التجهيزات اللازمة التي تساعد على استخدام القصص الرقمية في الروضة.
٩. العمل على توفير أدلة إرشادية تساعد المعلمات والأطفال على استخدام القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال.
١٠. الاستعانة بالمختصين في تصميم وإنتاج القصص الرقمية مما يحد من الاستفادة منها بشكل سليم.

المراجع والمصادر:

إبراهيم، تيغيرا (٢٠١٨). *فاعلية استخدام برنامج مصمم القصص الرقمية في علاج الأخطاء الإملائية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى*. (رسالة ماجستير)، معهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها، الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، المملكة العربية السعودية.

إبراهيم، عماد حسين حافظ (٢٠٢٠). فاعلية استخدام القصص الرقمية البيئية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية الوعي والسلوك البيئي لدي تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي. *مجلة البحث العلمي في التربية*، العدد ٢١، الصفحات ٢٦٥-٣٠٤.

إبراهيم، فاطمة عبدالفتاح أحمد (٢٠٢٠). فاعلية حكي القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التخيل والتفكير التاريخي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*، العدد ١٢٤، الصفحات ٣٤-٧٣.

أبو عفيفة، هيا محمد جودت (٢٠١٦). *أثر تدريس مادة اللغة العربية باستخدام القصة الرقمية للصف الثالث الأساسي في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي*. (رسالة ماجستير)، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

أحمد، محمد عبدالحميد؛ إبراهيم، وليد يوسف محمد؛ ومحمد، أسماء فتحي محمد (٢٠١٧). تأثير نمط تقديم التغذية الراجعة في القصص الرقمية التفاعلية على التحصيل المعرفي ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة العلوم التربوية، جامعة القاهرة*، المجلد ٢٥، العدد ١، الصفحات ٩٠-١٧٢.

أحمد، محمد عبدالحميد؛ إبراهيم، وليد يوسف محمد ؛ ومحمد، أسماء فتحي محمد (٢٠١٦). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وانتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. *الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، العدد ٢٩، الصفحات ٢٣١-٢٥١.

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

الجرجاوي، زياد (٢٠١٠). *القواعد المنهجية التربوية لبناء الاستبيان*. مطبعة أبناء الجراح، غزة، فلسطين.

الحربي، سلمى عيد عبد الله (٢٠١٦). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. *المجلة التربوية الدولية المتخصصة*، المجلد ٥، العدد ٨، الصفحات ٢٧٦-٣٠٨.

حسن، حسن فاروق محمود (٢٠١٥). أثر إختلاف مستوى التفاعل في القصة الإلكترونية وموقعها في برامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية المفاهيم الإسلامية لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائي. *مجلة التربية: جامعة الأزهر*، العدد ١٦٣، الصفحات ٢٩٦-٣٦٣.

الحيلة، محمد محمود (٢٠١٧). *تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق*. الطبعة العاشرة. دار المسيرة للطباعة والنشر. عمان: الأردن.

الخالص، بعاد محمد (٢٠١٩). تحليل القصص الإلكترونية المستخدمة في رياض الأطفال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطفال ومعايير جودة القصص الإلكترونية. *مجلة الطفولة العربية*، المجلد ٢٠، العدد ٨٠، الصفحات ٦٩-٨٩.

الخشاشنة، سليمان يوسف؛ والمومني، جهاد علي توفيق (٢٠٢١). فاعلية تدريس التربية الوطنية وفق استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مفهوم المواطنة والدافعية نحو التعلم لدى طلبة السادس الأساسي في الأردن. *مجلة جامعة عمان العربية للبحوث*، المجلد ٦، العدد ١، الصفحات ٢٢٤-٢٤٠.

دحلان، براعم عمر علي (٢٠١٦). *فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الاساسي بغزة*. (رسالة ماجستير)، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين.

الدريويش، أحمد بن عبدالله؛ أحمد، رجاء علي عبدالعليم (٢٠١٩). المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي. *مجلة إبداعات تربوية*، العدد ١١، الصفحات ١٤٢-١٥٠.

زروقي، حليمة (٢٠١٦). *تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل -دراسة ميدانية على عينة من أطفال أسر مدينة تقرت-*. (رسالة ماجستير)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.

الزعبي، حلا قاسم (٢٠١٦). *تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات*. (رسالة ماجستير)، كلية الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

السريحي، حسن عواد (٢٠٠٨). *التفكير والبحث العلمي*. جدة: مركز النشر العلمي، المملكة العربية السعودية.

سلاطنية، بلقاسم؛ والجيلاني، حسان (٢٠١٢). *المناهج الأساسية في البحوث الاجتماعية*. الطبعة الأولى. القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع.

سلامة، إيمان سلامة عارف (٢٠١٨). *أثر القصص الرقمية في تحسين مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الخامس الأساسي في الأردن*. (رسالة ماجستير)، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.

السيد، صباح عبدالله عبدالعظيم (٢٠١٧). برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، العدد ٩٠، الصفحات ١٢٢-١٥٦.

الشناوي، مروة محمود (٢٠١٨). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، المجلد ٢٦، العدد ٣، الصفحات ٢٩٦-٣٢٦.

الصقرية، رابعة محمد مانع؛ والسالمي، محسن ناصر يوسف (٢٠٢٠). فاعلية استخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وتنمية القيم لديهن. *المجلة التربوية*، جامعة الكويت، المجلد ٣٤، العدد ١٣٦، الصفحات ٣١١-٣٥٨.

عبد الباسط، حسين محمد (٢٠١٦). مواقف عملية لإستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، *مجلة التعليم الإلكتروني*.

عبد الحسن، سامر علي (٢٠١٥). التشابه والإختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتهما بمضمون القصة. *المجلة العلمية لجمعية إمسيا التربية عن طريق الفن*، العدد ٣، الصفحات ١٢٨-١٥٢.

العتيبي، حصة بنت نياف؛ والعتيبي، بندر بن ناصر (٢٠٢١). أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، المجلد ١٢، العدد ٤١، الصفحات ٢٩٩-٣٢٨.

العساف، صالح (١٩٩٥). *المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية*. مكتبة العبيكان، الرياض، المملكة العربية السعودية.

العقيل، عائشة عبد العزيز سعود (٢٠١٩). فاعليّة برنامج تعليمي قائم على القصص الرقميّة التفاعليّة في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، المجلد ٢٧، العدد ٢، الصفحات ١٨٦-٢١١.

العقيل، عائشة عبدالعزيز سعود؛ والحداد، عبدالكريم سليم (٢٠١٨). فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الرقمية التفاعلية في تحسن الاستيعاب الاستماعي لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت. *المجلة التربوية الأردنية*، المجلد ٣، العدد ١، الصفحات ٢٦-٥٢.

العمراني، عبد الغني (٢٠١٢). *دليل الباحث إلى إعداد البحث العلمي*. الطبعة الثانية. دار الكتاب الجامعي، صنعاء، اليمن.

العمري، محمد بن عبدالله (١٤٣٨). *فاعلية القصص الرقمية في تدريس مقرر التوحيد على إكساب مفاهيم الأمن الفكري لدى طلاب الصف الأول المتوسط بمحافظة المزاحمية*. (رسالة ماجستير)، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية.

الغامدي، مها عبد العزيز (٢٠١٨). *أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة*. المؤتمر الثامن لتطوير التعليم العربي، معهد الأمل الأول، جدة، السعودية.

غزالة، آيات فوزي أحمد (٢٠٢٠). أثر اختلاف نمطي العرض "خطي وهرمي" في الأقصوصة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير البصري: دراسة ميدانية على أطفال الروضة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، المجلد ٤، العدد ١٥، الصفحات ٣٩-٦٢.

الكلثم، مها بنت إبراهيم (٢٠٢١). مدى أستخدام معلمي الدراسات الاجتماعية القصص الرقمية في تنمية قيم المواطنة لدى طلبة المرحلة الإبتدائية. *مجلة جامعة الملك خالد للعلوم التربوية*، المجلد ٣٢، العدد ١، الصفحات ٤١-٧٤.

محمد، زينب ياسين (٢٠١٦). *القصة الرقمية*. ورقة بحثية، تكنولوجيا التعليم، جامعة المنوفية.

محمود، عبد الرازق مختار (٢٠١٩). أثر استخدام إستراتيجية قائمة على التعلم الموقفي في تنمية الطلاقة اللفظية والكتابة الوظيفية لدى الطلاب الروس الناطقين بغير اللغة العربية. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، المجلد ٢، العدد ٣، الصفحات ٢١٥-٢٧٥.

المسعود، طارق عبيد؛ والمديرس، عبدالله عبدالعزيز؛ والمسعود، فوزية عبيد؛ والعتيبي، نوال نهار (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت. *المجلة العلمية لكلية التربية جامعة أسيوط*، المجلد ٣٤، العدد ٥، الصفحات ٥٥٨-٥٩٢.

المنصور، لمياء عبد اللطيف (٢٠٢٠). أثر القصة الرقمية في تنمية الطلاقة الشفهية والدقة النحوية لدى طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة التربية، جامعة الأزهر*، العدد ١٨٨، الصفحات ٥٣٨-٥٦٩.

مهدي، حسن ربحي (٢٠١٨). *التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي*. دار المسيرة للطباعة والنشر. عمان: الأردن.

موسى، سعيد عبد المعز علي (٢٠١٥). فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة. *مجلة الطفولة والتربية*، جامعة الإسكندرية، العدد ٢١، الصفحات ١١٧-٢٠٨.

Blackwell, C. K., Wartella, E., Lauricella, A. R., and Robb, M. (2015). *Technology in the Lives of Educators and Early Childhood Programs: Trends in access, use and Professional Development from 2012 to 2014*. Evanston, IL: Center on Media and Human Development at Northwestern University.

Emert, T. Interactive Digital Storytelling with Refugee Children. *Language Arts*, Volume 91, Number 6, Pp: 401-415.

Ferns, S. (2020). Digital/Interactive Storytelling for Education; Using Twine. https://ecampusontario.pressbooks.pub/techtoolsforteaching/chapter/11-twine-interactive-storytelling/.

Okyay, O. & Kand, A. (2017). Impact of the Interactive story Reading Method on Receptive and Receptive and Expressive Language Vocabulary of children European. *Journal of Education Research*, N (2), 375-406.

Oskoz, A. & Elola, I. (2016). Digital Stories: Overview. *CALICO Journal*, 33(2):157-173.

Peinado, F. (2007). *Interactive Digital Storytelling: Automatic direction of virtual environments* . Universidad Complutense de Madrid, Spain.

Preradovic, N. Lesin, G. Boras, D. (2016). Introduction of Digital Storyelling in preschool Education: a case study from Croatia. *Digital Education Review*, (30).

Prosser, A. (2014). Getting off the straight and narrow: Exploiting non-linear, interactive narrative structures in digital stories for language teaching. In S. Jager, L. Bradley, E. J. Meima, & S. Thouësny (Eds), *CALL Design: Principles and Practice; Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference, Groningen, The Netherlands* (pp. 318-323).

Rizvic, S. Boskovic, D. Okanovic, V. Sljivo, S. Zukic, M. (2019). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. *Journal of Computers in Education*, vol. 6, pp.143–166.

Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, N 30, Pp: 17-29.

Shelton, C. C., Archambault, L. M. & Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary classroom: Video production for preservice teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58-68.

Spierling, U. (2012). 'Implicit creation' : non-programmer conceptual models for authoring in interactive digital storytelling. PhD thesis, University of Plymouth, England.