«المعايير التربوية والفنية لتصميم وانتاج القصة التفاعلية الألكترونية بمادة اللغة الانجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية»

إعداد

إسراء محمدمحي الدين منصور

معلمة لغة إنجليزية وطالبة بمرحلة الماجستير بكلية التربية جامعة حلوان

استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير فى التربية

تخصص تكنولوجيا التعليم

إشراف

أ. د/ خالد مصطفي محمد مالك

أستاذ تكنولوجيا التعليم

كلية تربية – جامعة حلوان

د/ نيفين محمد عبد اللّه الجباس

مدرس تكنولوجيا التعليم

كلية تربية – جامعة حلوان

مستخلص البحث

يهدف البحث الحالي إلى تحديد المعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصة التفاعليةفي مادة اللغة الإنجليزيةلطلاب الصف الخامس الابتدائي منسن 9– 11سنه. اعتمد البحث عليإستخدام المنهج التحليلي الذى يسعى الى استكشاف ووصف الأدبيات والدراسات السابقةموضوع البحث، ومن ثم التحقق منها، وذلك لإعداد النموذج المقترحلتصميم وإنتاج القصة الالكترونية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي. وتمثلت أداة البحث في بناء استطلاع رأي الخبراء في قائمة مبدئية بالمعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية. وأسفرت نتائج البحث عنقائمة نهائية بالمعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية الإلكترونية في اللغة الإنجليزية بها عدد (12) معيار رئيسي معايير موزعة على مجالين، وعدد (108) معيار فرعي او مؤشر منهم (58) مؤشر تربوي، و(50) مؤشر فني.

الكلمات المفتاحية: القصة التفاعلية معايير القصة التفاعلية تلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

Research introduction:

The current research aims to determine the educational and technical standards necessary for the design and production of the interactive story in the English language for fifth grade students from the age of 9-11 years. The research relied on the use of the analytical method that seeks to explore and describe the literature and previous studies the subject of the research, and then verify them, in order to prepare the proposed model for designing and producing the electronic story for fifth grade students. The research tool was to build an expert opinion poll on an initial list of educational and artistic criteria for the interactive story. The results of the search resulted in a final list of educational and technical standards for the electronic interactive story in the English language, with (12) main standards, standards distributed over two fields, and (108) sub-criteria or indicators, including (58) educational indicators, and (50) technical indicators.

Key Words: Interactive story -Interactive Story Standards Fifth grade students.

مقدمة

تعد تكنولوجيا الوسائط المترابطة التفاعلية من أقوى الوسائل التي تساعد المعلم على البحث عن المعلومات، ونقل الأفكار ومن ثم ترتيبها، وعرضها للمتعلم وزملائه في حجرة الدراسة، حيث أنها تساعد المتعلم على التحكم في سير واتجاه العملية التعليمية، وفق دراساته وحاجاته الخاصة.

حيث أن التفاعل يجعل التعلم متمركزا حول المتعلم حيث مما يجعله مسئولا عن تعلمه فيجعله يتعلم وفقا لخطوه الذاتي. وفي توظيف التكنولوجيا والتعلم التفاعلي يأتي المتعلمون باستجابات نشطة، ويزداد ذكاؤهم المعرفي، فالتفاعل يجعل عملية التعلم عملية نشطة للصف بالمشاركة، وليست مجرد عملية استماع فقط.

وهناك عديد من الدراسات التي اثبتت أهمية التفاعل، ومنها دراسة (فايز الظفيري، شافعي المحبوب، 2005، 194).وهي دراسة شبه تجريبية هدفت إلى معرفة أثر التدريس باستخدام الوسائل المترابطة التفاعلية علي اكتساب المعرفة والاحتفاظ بها لدي التلاميذ عينة البحث بدولة الكويت. وأجريت الدراسة علي عينة قوامها 198 تلميذا من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، وتم تقسيم عينة الدراسة الي مجموعتين: الأولي ضابطة والثانية تجريبية، باستخدام أسلوب تحليل التباين الثنائي. وتوصلت نتائج الدراسة الي تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية الذين تلقوا تدريسهم باستخدام الوسائط التكنولوجية التفاعلية في القدرة علي اكساب المعلومات والاحتفاظ بها أكثر من الطلاب الذين تلقوا تعليمهم باستخدام الوسائل التعليمة المعتادة، وأثبتت الدراسة أيضا أن الوسائل التفاعلية أفضل أسلوب تدريسي في اكساب المعرفة والاحتفاظ بها وفي تقديم المفاهيم والمعلومات وفي زيادة الحافز.

ولهذا تشير دراسة (أنهار ربيع،2008، 114) إلى أهمية التفاعل بين بعض تصميمات برامج الكمبيوتر متعددة الوسائط وأسلوب التعلم والسعة العقلية لتنمية واكتساب مستويات التعلم.

وأكدت دراسة (تامر متولي،2007، 54) على أهمية الاستفادة من المستحدثات التكنولوجية والتي أصبحت محور الاهتمام من قبل الكثيرين، وذلك لأهميتها وطرق الاستفادة منها في العملية التعليمية مثل: أثر الواقع الافتراضي وعروض الفيديو كأحد أدوات التعليم الإلكتروني على السعة العقلية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

ويشير التفاعل إلى الفعل ورد الفعل بين المتعلم والمحتوى التفاعلي الذي يتم عرضه عليه من خلال الكمبيوتر، وهذا يتضمن بدوره قدرة المتعلم على التحكم في عناصر الوسائط المتعددة الرقمية (الصور، الفيديو، النصوص، الرسوم، الصوت) ومن ثم التفاعل معها تفاعلاً إيجابياً، وأيضاً التحكم فيما يتم عرضه في البيئة التفاعلية من حيث تسلسل وتتابع المادة المعروضة، وزمن العرض المناسب (نادر سعيد، 2009، 246).

تعدالمعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية بأنهاالبنيةالأساسيةالتي يجب أن يلتزم بها المصمم التعليمي وذلك حتى ينطلق التلميذ ويتفاعل مع القصة المنتجة.

مشكلة البحث

اهتم عديد من الباحثين بدراسة القصةالتفاعلية باعتبارها فناً من فنون ادب الاطفال مصمماً لتنمية الاتجاه الايجابى نحو القراءة للمتعلمين المبتدئين وتحتوى على المؤثرات الصوتية التى تجعل منها قصصا ناطقه للحروف وتسمح تلك القصص لتفريد البيئه القرائية حيث اعطاء الحرية للمتعلم فى امكانية تسليط الضوء على كلمة معينة للاستماع إليهاأو حرف معين للاستماع إلى النطق الصحيح له والاستماع إلى جمله معينه والوقوف على كلمه معينه للوصول إلى تعريفها. بهذا تكون لتلك القصص امكانية القراءة الآلية للمحتوى ليحاكيها المتعلم بعد ذالك وقد اتجهت المؤسسات التربوية فى كثير من الدول العربيه فى انتاج قصص الاطفال التفاعلية المبرمجه على اسطوانات مدمجه تتميز بالرقة والصوت والألوان من خلال الرسوم المتحركة ولاقت هذه النوعية من القصص رواجا بالمدارس الابتدائية حيث اقبال الاطفال على مشاهدتها والإنصات إليها بشغف ومن ثم استيعابهم مضامينها التربوية Corcoran, C. A., & Davis, A. D., 2005,.464. كما ان التعليم التفاعل يكسر جمودالتلقين وينمي قدرات المتعلمين. (محمدجابر، 2016).

حيث تقدم القصة التفاعلية مثيرات ومحفزات سمعية وبصرية تعين المتلقي على تبسيط المعرفة وتعزيز عملية التعليم، فهي تشجع المتعلمين على استخدام طرق متعددة للتعليم باستخدام وسائل تكنولوجيا التعليم المختلفة (Suciati, S., Widiaty, I., Kuswardhana, D., & Achdiani, Y.2021,35).

ولقدأكدت عديد من الدراسات مثل دراسة Ganesh,S.2021.، ودراسة(Maloney, E.2022).، ودراسة (kazazoğlu, s., & bilir, s.2021) على أهمية الاستراتيجيات التعليمية والأساليب المختلفة التي تسهم في فهم الأسس العلمية لتنظيم البناء المعرفي داخل عقل المتعلم.

وكماتتضح أهمية المعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم وانتاج القصة التفاعلية في ضمان إنتاج قصص تفاعلية إلكترونية تناسب التلاميذ الموجهة إليهم وذلك عند الإلتزام بالمعايير عند تحديدها بدقة

لذا انبثقت مشكلة الدراسة الحالية من خلال ملاحظات الباحثة أثناء عملها- مدرسةً بالتعليم الابتدائي- وجود بعض أوجه القصور فى افتقاد المؤسسة التعليمية لمعايير تربوية وفنية يلتزم بها المصمم التعليمي والمعلم لإنتاج قصص تفاعلية إلكترونية لتعليم اللغة الإنجليزية.

وانبعثت مشكله البحث الحالي من عده منطلقات وهي:

- احساس الباحثة بمشكلة البحث حيث انها معلمة في احدي المدارس الخاصة والتي يكون فيها اهتمام واضح بجانبي التعليم وهما الطالب والمعلم من الناحيه اللغويه والناحيه التكنولوجية وكيفيه التعامل مع المستحدثات التكنولوجية الحديثة وأجهزة الكمبيوتر، كما تُدعم نظام السبورات الذكية (smart boards). إلا أن هذا الأمر غير متوافر في التعليم العام، ووجدت الباحثة وجود حاجه ماسة لتوظيف نمط القصص التفاعلية لزيادة الفهم والاستيعاب القرائي للتلاميذ.
- رؤيه الباحثة ومعاصرتها لمشكله المرحله الاولي من الثانويه العامه لعام 2019 وبداية استخدام التابلت في الامتحانات وكيف أصبحت عائقا بدلاً من أن تكون مساندا في العملية التعليمية وذلك نظرا لافتقار تلك الشريحة من بعض الطلاب في التعامل مع ذلك النوع من التقنية الحديثة.

- رغبه الباحثة في المعرفة اكثر عن معايير القصة التفاعلية وطرق تنمية المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية والوقوف علي اساليب تطوير القصة التفاعلية وجعلها اساس دائم وسائد فى كل المدارس الخاصة والحكومية.

تساؤلات البحث

تتحدد مشكلة الدراسة فى الإجابة على السؤال الرئيسي التالي:

ما هي أهم المعايير التربوية والفنية لتصميم وانتاج القصة التفاعلية بمادة اللغة الانجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي عدد من التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما الاطار المفاهيمي والفلسفي لمفهوم القصة التفاعلية وما خصائصها؟
2. ما هي المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية الالكترونية في اللغة الإنجليزية؟

أهداف البحث:

تهدف الدراسة الحاليةالي تحقيق الاهداف التاليه:-

- تحديد معايير تربوية وفنية لانتاج وتصميم القصة التفاعلية الرقمية.

أهميه البحث:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في تحديد معايير انتاج القصة التفاعلية بمادة اللغة الانجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية حيث ان الإلتزام بهذه المعايير في انتاج القصة التفاعلية يضمن رفع مستوى التلاميذ في مادة اللغة الإنجليزية.

وبناءاً عليه تتضح اهمية البحث الحالي فيما يلي:

أ. الأهمية النظرية

- علي الرغم من ان هناك العديد من الدراسات التي تناولت القصص التفاعلية الرقمية بصفة عامة ولكن لايوجد تخصيص دراسة لمعايير انتاج القصة التفاعلية بمادة اللغة الانجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

- توجيه انظار معلمي المراحل التعليمية المختلفة والمصممين التعليميين إلى وجود معايير مناسبة لطبيعة المواد الدراسية بكل مرحلة تعليمية.

ب . الأهمية التطبيقية

- تأتي هذه الدراسه في توقيت تقوم فيه وزاره التربية والتعليم بتكثيف جهودها لتطوير وتجويد مخرجات التعليم في مصر وذلك بعد إعداد الخطة الإستراتيجية لتطوير التعليم في مصر.

مصطلحات البحث:

1. **القصة التفاعلية**: قصة تعتمد على المشاركه الايجابية للطفل في أحداثها حيث تُتيح له حرية اختيار مسار القصة من خلال اختيار مسار معين من عده مسارات وتوجيهها بشكل غير مباشر إلى المسار الصحيح لتنمية القدرات الذهنيه لدية وتنمية السلوكيات الإيجابية له وبناء معارف واتجاهات تربويه مفيده له (هدى شريف، 2008، 118)
2. **المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية**:هي "مجموعة من الأسس والمواصفات اللازمة لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال ويشتمل كل معيار علي مجموعة مؤشرات ويتحقق كل مؤشر بتحقق محكاته". وهي "عبارات تصف سلوكا معينا يؤديه المصمم التعليمي ويقيس من خلاله مقدار تقدمه في تحقيق معيار ما." (أميرة عبد الفتاح ابراهيم، 2016، 350).

إجراءات البحث:

1. دراسة الأدبيات التربوية والتي تتناول محور الإطار النظري وهي: القصة التفاعلية، ومعايير انتاج القصص التفاعلية والمرحلة الابتدائية لخصائص طلاب الصف الخامس الابتدائي.
2. خصائص طلاب الصف الخامس الابتدائي.
3. بناء قائمة معايير مقترحة لتصميم وإنتاج القصة التفاعلية للمرحلة الابتدائية.
4. عرض قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة التفاعلية للمرحلة الابتدائيةعلي مجموعة من الخبراء والمحكمين لضبطها ووضعها في صورتها النهائية.

5. تقييم بعض القصص التفاعلية في ضوء المعايير المقترحة.

6. استخلاص نموذج معايير تصميم وإنتاج القصة التفاعليةلطلاب الصف الخامس الابتدائي.

7. وضع النموذج المقترح في ضوء القائمة النهائية.

8. وضع مجموعة من التوصيات والبحوث المستقبلية المقترحة.

الاطار النظري

المحور الأول: القصة التفاعلية:

مفهوم القصة التفاعلية:

تتعدد مسميات القصةالتفاعلية حيث يطلق عليها القصةالتفاعلية، القصةالتداولية، القصةالرقمية، القصةالمقطعية، القصةالترابطية، ومصطلحالتفاعليةهوالأفضل لتسمية هذا النوع من القصص، اما مصطلح التداولية الذي أطلق عليها فإنه لا صلة له بمصطلح التداولية في الجنس الادبي وقد ينطبق على النص وليس على آلية الاشتغال فهو يلتقي مع التداولية (موسي حسين القريشي،2017).

ويعرفها حسين عبد الباسط (2014) هي عملية تصميم وتطوير فيلم قصير يجمع بين سيناريو وقصة، ويضيف سعيد موسى (2015، 134) بأنها: قصة تتضمن جميع عناصر القصة التقليدية لكنها تتميز بتوظيف الوسائط المتعددة والمشاركة الإيجابية للطفل، حيث تتيح له حرية اختيار مسار القصة من بين عدة مسارات مختلفة، وتحدث نوع من التفاعل بين الطفل وبين أحداث القصة ذاتها، لتنمية القدرات الذهنية والمهارات الاجتماعية لديه، وتشجيعه على الاكتشاف وحب الاستطلاع.

ويعرفها (رمضان سالم، رضا أحمد، 2019، 13) بأنها: القصة التي تمت برمجتها إلكترونياً من خلال استخدام التقنيات المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة، بحيث تتلائم مع خصائص وسمات وقدرات الأطفال، وتساعد في تنمية مهارات الحوار لديهم.

وتعرفها الباحثة اجرائيا بأنها: شكل من أشكال الترفيه الرقمي في شكل فيديو يتضمن عدد من الوسائط المتعددة داخل بنية سردية تحتوى على عناصر تفاعلية ومزيج من النصوص والرسوم المتحركة والأصوات والصور لتشجيع الاستخدام الإبداعي للتكنولوجيا في التعليم المرتبطة بمادة اللغة الانجليزية.

البناء الفني للقصة:

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.

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

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

السرد والحوار والوصف: يشير (مفتاح دياب، 2004، 116) أن السرد هو نقل الأحداث والمواقف في صورتها الواقعية إلي 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.

البيئة الزمنية والمكانية: يري (علي الحديدي،1990، 181–180) 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 والمكانالتي يتم فيهما أحداث القصة.

اللغة والأسلوب: يشير (محمد حلاوة، 2004، 115) إلي أن اللغة هنا تشير إلي 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 إلي صورة لغوية سليمة والكاتب الجيد هو الذي يكون أسلوبه في الكتابة هو الأسلوب المناسب للحبكة والموافق للموضوع والأفكار والشخصيات، وبناءاً عليه تعد القصة مجالا مهما في مجالات أدب الطفل ولذلك كان لابد من تطورها حتى تتلاءم مع المستحدثات التكنولوجية الجديدة، ونتيجة لذلك ظهر مفهوم القصة الالكترونية **(أميرةعبدالفتاح إبراهيم، 2016)**.

المحور الثاني: معايير انتاج القصة التفاعلية

المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية

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 المعايير بأنها:"مجموعة من الأسس والمواصفات اللازمة لتصميم وإنتاج المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال ويشتمل كل معيار علي مجموعة مؤشرات ويتحقق كل مؤشر بتحقق محكاته". وهي "عبارات تصف سلوكا معينا يؤديه المصمم التعليمي ويقيس من خلاله مقدار تقدمه في تحقيق معيار ما." (أميرة عبد الفتاح ابراهيم، 2016، 350).

أهمية معايير تصميم وانتاج القصة التفاعلية:

حدد كلا من (مصطفي جودت، 1999، 20)،(عبد الحكيم أحمد، 36،2000) 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**: بمعنى أن تصاغ بشكل دقيق ومحدد ليسهل قياس تحقيقها.
- **المرونة**: بمعنى أن تكون قابلة للتكيف مع متطلبات البرامج المستمرة ويمكن تطبيقها في مجالات مختلفة.
- **الموضوعية**: بمعنى أن تصاغ بشكل موضوعي غير متحيز لجانب علي 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 علي 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 علي أداء واحد ومحدد.

وهناك عديد من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت القصة الإلكترونية بشكل عام وأشارت إلى عدة معايير من المهم الإلتزام بها عند إنتاج القصة التفاعلية الرقمية في مختلف المراحل التعليمية ومن أمثلة هذه الدراسات: دراسة كل من (محمد موسي، وفاء سلامة، 2004) ودراسة (فهيم مصطفي،2004) ودراسة (فهيم مصطفي، 2008) ودراسة (وفاء عبد السلام,2011). (مهدي وآخرون،2016).

التي توصلت الي مجموعة من المعايير وهي علي النحو التالي:

- توصيف محتوى القصة الرقمية بشكل واضح.
- تحديد أهداف سلوكية واضحة في محتوى القصة الرقمية.
- أن يكون محتوى القصة الرقمية مُشتقاً من الأهداف ويتصف بالتكامل والتتابع.
- وجود أنشطة تتناسب مع الأهداف التعليمية في محتوى القصة الرقمية.
- مراعاة البنية السليمة للقصة عند تصميم القصة الرقمية.
- أن تتبع القصة الرقمية نموذجاً تصميماً مناسباً.
- أن تحتوي القصة الرقمية علينصوص مكتوبة بشكل مناسب.
- أن تحتوي القصة الرقمية على صور متحركة وثابتة وأن تضاف بشكل مناسب.
- أن توظف مشاهد الفيديو في القصة الرقمية بشكل سليم وواضح.
- أن تتضمن القصة الرقمية أصواتاً، يتم توظيفها بشكل مناسب.

- أن يكون التصميم الفني للقصة الرقمية مناسباً للعرض.
- أن يكون سيناريو القصة الرقمية المتبع واضحاً.

واتفق كلٍ من (علي، 2000، 65)، (شحاتة، 2007، 97)، (عمر، ٢٠١٠، ٣٠٥)، (رضوان، ٢٠١١، ٥١- ٥٢) و(الطويل، ٢٠١١، ٤٦) على أنالقصةالجيدةالفعالةلابدوأن يتوافرفيها مجموعةمن المعاييروهى كمايلي:

- أن تكون مرتبطةً بموضوع الدرس.
- أن تُحّقق أهداف الدرس.
- أن تكون مناسبة للمستوى العمري والعقلي للتلميذ.
- أن تُعرض بلغة صحيحة، وبأسلوب سلسٍ وممتعٍ وجذابٍ.
- أن تُحّقق إيجابيةالمتعلم بمشاركته بتمثيل بعض مواقف القصة، أوالإجابةعن الأسئلةالتي تتبادلهاالشخصيات.
- أ ن تكون مناسبةً للزمن المخصص للدرس.
- أن تكون مناسبةًلقيم المجتمع وعاداته، ومرتبطةً بالأخلاق الإسلامية.
- أن يستخدم المعلم الوسائل التعليميةالمناسبة أثناءعرض القصة.

وأيضاً تناولت العديد من الدراسات الأجنبية معايير تصميم القصة الالكترونية، مثل دراسة (De,Jong,Bus, 2003)والتي أشار فيها إلي معايير تصميم القصة الالكترونية وهي:

- **تصميم واجهة التفاعل**Interface Design: فهي التي تسمح للمتعلم بحرية الاختيار والتحكم, ويكون بها:
- **عنوان القصة**: ويكون في أول شاشة بالقصة، ويكون معبرا عنها.
- **التصميم التعليمي**Learning Design: ويشتمل علي كل من (المحتوي التعليمي للقصة، والهدف من تصميم القصة، التغذية الراجعة).

وكذلك دراسة (Downes, 2003) والتي تناولت بعض معايير تصميم القصة الالكترونية 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.
- **الألوان:** أن تكون الألوان جذابة وزاهية وواضحة للطفل, أن تكون من بيئة الطفل حتى يتعرف عليها بسهولة.

وأشارت دراسة كل من (Sgours, Nikitas, 2000) ودراسة (fred charies,steve. mead and marc cavazz, 2002)إلي معايير إنتاج القصة الالكترونية كما يلي:

- **شخصيات القصة الالكترونية:** وهي العناصر التي تبني القصة الالكترونية. وهي التي تؤثر في أحداث القصة. كما تتغير الشخصيات كي تتفاعل مع الشخصيات الأخرى.
- **أسلوب التفاعل داخل القصة الالكترونية:** وهو التعبير بصورة واضحة عن الفكرة التي تدور حولها القصة، ويتم التفاعل داخل القصة الالكترونية من خلال عناصر الشاشات.
- **زمن القصة الالكترونية:** يعد الزمن عامل مهم عند إنتاج القصة الالكترونية حيث أن إطالة مدة القصة تجعل الطفل يمل منها, كما أن قصر المدة يجعل الطفل يعزف عن الاستماع للقصة.
- **القيم:** لابد أن تحتوي القصة علي مجموعة من القيم تسعي إلي إكسابها للأطفال.

كما تشير دراسة (Clark Mayar, 2008) إلي بعض معايير إنتاج القصة الالكترونية وهي:

- **سهولة الاستخدام:** يجب أن تكون القصة الالكترونية سهلة الاستخدام من قبل الطفل.

- **بيئة القصة الالكترونية**: تشابه بيئة القصة الالكترونية مع بيئة الطفل.
- **النشرالالكتروني**: إمكانية نشر القصة الالكترونية علي صفحات الانترنت.
- **التكلفة**: قلة التكلفة الاقتصادية للقصة الالكترونية.

المحور الثالث: خصائص النمو اللغوي لتلاميذ المرحلة الابتدائية

تعتبر مرحلة التعليم الإبتدائي من أهم المراحل فى حياة الفرد، فهي مرحلة التفتح فى حياة الطفل، وبداية خروجه من التمركز حول ذاته إلى الانفتاح، وإذا كان النمو يتمثل فى عملية ارتقاء الكائن الحي من النواحى الجسمية والعقلية فإنه من الأهمية أن تقوم عملية التربية على أساس خصائص المرحلة التى تتم فيها التربية، ولا شك أن التعليم يعتمد اعتماداً كلياً على النمو؛ بمعنى أنه لا يتم تعليم دون تقدم فى عملية النمو (رائدة خليل سالم، 2008، 95).

ويُعرف عبدالغني عبود (1994، 99) التعليم الابتدائي بأنه: هو مرحلة التعليم الأوُلّى التى تكفُل للطفل التمَرُن والتدرُب على طرق التفكير السليم وتؤمن له الحد الأدنى من المعارف والمهارات والخبرات التى تسمح له بالتهيؤ للحياة وممارسة دوره كمواطن داخل إطار التعليم النظامي فى إطار التربية المستديمة.

والمرحلة الابتدائية: هي عبارة عن المرحلة الأولى التي يدخل إليها الطلبة من أجل عملية التعلم، وتعتبر مرحلة إجبارية وإلزامية من مراحل التعليم، بحيث يتوجب على جميع التلاميذ ومن مختلف الطبقات الاقتصادية والاجتماعية الالتحاق بها، وتضم عدة صفوف من خمس إلى ست صفوف، بناء على سياسة ونظام الدولة، وتعد من المراحل الأساسية والمهمة من حياة الطالب.

ونظراً لطبيعة النمو لهذه المرحلة من الطفولة والتي تكون فيها قدرة الطفل على التركيز والانتباه محدودة من حيث المدى والمدة فهو لايستطيع ان يركز انتباهه في شئ واحد لمدة طويلة وهذا لا توفره الطرق السائدة في تقديم المفاهيم العلمية، وطبيعة هذه المفاهيم العلمية والتي تستوجب ممارسة الطفل لها حتى يستطيع اكتسابها، وقد أدى

هذا الى قصور في تحقيق الاهداف المرجوة منها مما أدى الى ضعف اكتساب المفاهيم العلمية لتلاميذ المرحلة الابتدائية وهو ما أكدته الدراسات السابقة حيث أشارت الى اهمية تبسيط ما يمارسه الطفل من خبرات ومهارات في هذه المرحلة وذلك بعدة طرق كان من بينها القصص التفاعلية والانشطة التعليمية الرقمية، ولكن واقع العملية التعليمية يفتقر إلى هذه التكنولوجيات. (محمد عبد العطي محمد، 2013، 109).

خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية:

الطفل هو محور العملية التعليمية، وعلى التربية أن تنطلق في استراتيجياتها من واقعه، وأن تستجيب لخصائص نموه واحتياجاته في كل مرحلة من مراحل هذا النمو. لذلك فإن خصائص النمو مهمة لأننا لا نستطيع التعامل مع المرحلة التي نقوم بتربيتها إلا بالتعرف على خصائص النمو في هذه المرحلة التي نتعامل معها. وفي هذه المرحلة يتم التركيز على إتقان المهارات الأساسية اللازمة للقراءة والكتابة والحساب.(الزعبي،2001، ص ١٥٩).

كما يتميز الطفل في هذه المرحلة الابتدائية بالبساطة وعدم التكلف، حيث يقل اهتمامه بجاذبيته وهندامه ومظهره على عكس المراهقين والبالغين.(منصور، 1410 هـ، ص 368).

ومن خلال الأدبيات والدراسات التي تناولت خصائص النمو للطفل في المرحلة الابتدائية في أنواعه المختلفة تصنفها الدراسة كما يلي:(اليحيى، ١٤٢٤ هـ، ص ص 64 ؟؟)،(الزعبي،2001 م، ص ص174–160)،(عامر،1983 م، 114–87).

أولاً: النمو الجسمي: يكون معدل النمو متباطئ ولكنه مستمر بانتظام، وتعتبر هذه المرحلة يميل فيها الطفل إلى الحركة والنشاط والقدرة على التحمل، حيث يتعلم المهارات الجسدية اللازمة للألعاب العادية.

ثانياً: النمو الحسي والحركي: يكون لديهم طاقة زائدة كبيرة، ونشاط زائد، حيث تنمو في تلك المرحلة المهارة المطلوبة في الكتابة والقراءة والرسم، ويلاحظ أن كتابته تبدو كبيرة. وفي منتصف تلك المرحلة تختفي الحركات الزائدة حتى يستطيع مسك

القلم جيداً، والتمكن من القراءة والتعبير عن الأشياء والتذكر عن طريق الفهم، فإدراكه للكليات يتمشى مع القدرات التي وجها الله له فيتعلم اللغة والحساب، ويستطيع ربط الأشياء ببعضها.

ثانياً: النمو الانفعالي: يلاحظ التدرج في النمو في هذه المرحلة نحو الثبات والاستقرار الانفعالي، حيث يتعلم الأطفال كيف يشبعون حاجاتهم بطريقة بناءة بعيدة عن نوبات الغضب، حيث تزداد قدرة الطفل على ضبط النفس والمشاعر وكبتها، وفي نهاية هذه المرحلة يحاول التخلص من عادات الطفولة ويشعر بأنه كبر.

رابعاً: النمو الاجتماعي: في هذه المرحلة يحدث نمو اجتماعي سريع حيث ينتقل الطفل من كائن متمركز حول ذاته أناني دائم الصراع إلى كائن متعاون وعضو متوافق في جماعة اجتماعية تتألف من أقران في نفس سنه، ولعل اللعب يكون جماعياً،وبالتدريج يكون الطفل أصدقاءه ويتعلم بعض العادات عن طريق اللعب، وتكثر جماعة الرفاق في نهاية هذه المرحلة، ويكون تفاعل الطفل الاجتماعي مع الآخرين على أشده يتخلله التعاون والتنافس والولاء والتماسك، حيث يتعلم احترام القوانين والقواعد الاجتماعية وتطبيقها.

خامساً: النمو العقلي والمعرفي: يستمر النمو العقلي بصفة عامة في نموه السريع، وفي نهاية هذه المرحلة يصل الطفل إلى حوالي نصف إمكانيات نمو ذكاءه بالمستقبل، وتتميز لديه القدرات الخاصة عن الذكاء والقدرة العقلية العامة. أما التذكر فإنه ينمو من التذكر الآلي إلى التذكر والفهم، والتفكير يكون في بداية تلك المرحلة، ويكون من نوع التفكير الحسي، ولكنه يستمر في النمو، حيث يظهر في نهاية تلك الفترة قدرة الطفل على التفكير المجرد الذي يقوم على استخدام المفاهيم والمدركات الكلية ويستطع التفكير بدرجة أفضل من ذي قبل، فيكون قادراً على التمييز بين الواقع والخيال.

خصائص النمو العقلي:

- **نمو الذكاء**:ينمو ذكاء الطفل نمواً مطرداً حتى سن 12 ثم يعتريه لبعض الاضطرابات مع أوائل المراهقة بين سن (11 و13) ثم يواصل نموه حتى سن (16 و17) وفي

حالات قليلة حتى العشرين.وتؤثر هذه الفروق على:أ- استعداد التلاميذ للتعلم. ب- تحصيلهم الدراسي.

وصنف جارسند من جامعة هارفارد الذكاء عام 1987م في سبعة أوجه:الذكاء اللغوي.الذكاء القائم على المنطق والرياضيات.الذكاء المكاني.الذكاء الموسيقي. الذكاء الجسمي القائم على الإحساس والحركة.الذكاء البينشخصي (الاجتماعي). الذكاء الشخصي.

- **نمو التفكير**: أشهر من تناول نمو التفكير هو بياجيه حيث وضع هذا النمو في أربع مراحل، المرحلة الأولى:مرحلة الذكاء الحسحركي. المرحلة الثانية:مرحلة ما قبل العملية. المرحلة الثالثة: مرحلة العمليات المادية. المرحلة الرابعة:مرحلة العمليات المجردة.

وحدد لكل من تلك المراحلأ- السمات الأساسية المميزة لها من حيث 1. الفترة الزمنية المحددة لها.2. القدرات العقلية والانفعالية الملازمة لها. 3. بين أبرز ما يميز الطفل الذي ينتمي لها وبخاصة من الناحية العقلية الإدراكية. ب- والبيئة وما يرتبط بهما من عامل الخبرة الشخصية.

- **حب الاستطلاع وخصوبة الخيال، ويساعد على؛ كثرة التساؤلات، والميل للقصص الخيالية. ويتضح دور المدرسة من خلال:**
  - تشجيع التلميذ على المشاركة في المشاط المسرحي والفني.
  - تنظيم برامج كالمخترع الصغير داخل المدرسة لتنمية الابداع والابتكار لدى التلميذ.
  - عرض قصص العلماء والمخترعين.
  - توفير بيئة مناسبة للابتكار وتذليل الصعوبات.
  - تقبل أسئلة التلميذ الكثيرة والرد بشكل صحيح ومقنع وعدم اظهار التبرد.
- **القدرة على فهم العلاقات بين الأشياء. ويساعد هذا على؛ تصنيف الأشياء ووضعها في وقتها. وإجراء المقارنة المنطقية. وفهم التحويلات والتغيرات من حالة إلى أخرى. ويتضح دور المدرسة من خلال:**

- تدريبة على التفكير واكتشاف العلاقات بين الأشياء والتصنيف من خلال الأنشطة الصفية واللاصفية.
- عرض المزيد من المسائل العلمية حول مفهوم التحويلات والتغيرات من حالة إلى أخرى من خلال الأفلام العلمية والتجارب المعملية.
- تدريبه على إجراء مقارنات منطقية منسقة في مجالات مختلفة وخاصة في نهاية هذه المرحلة العمرية.

- **النمو السريع في اكتساب المعرفة. ويساعد هذا على؛ اكتساب المعلومات من جماعة الرفاق، ووسائل الاعلام، والخبرات التي يمر بها، والأجهزة الذكية والالكترونيات. ويتضح دور المدرسة من خلال:**

- توفير أكبر قدر ممكن من وسائل التعليم الحديثة التي تشبع رغبة الطالب في استقاء المعلومات التي تناسب المرحلة العمرية.
- توفير الوقت الكافي للطالب للتعلم الحر عن طريق وسائل التعليم الحديثة المتوفرة في المدرسة.

سادساً: النمو اللغوي: يلاحظ على الطفل النمو اللغوي السريع اللافت للأنظار، حيث أن تعلمه للغته الأصلية لا يعادله تعلم أي شيء آخر، وفي نهاية المرحلة يبدأ الطفل في استخدام الجمل القصيرة والدقيقة، والقدرة على التعبير، والتمكن من المناقشة والتركيز حول موضوع واحد، ويكون أكثر فاعلية في المناقشة الجماعية.

خصائص النمو اللغوي:

- **زيادة المفردات وزيادة فهمها، مما يساعد في القدرة على الربط والتنسيق؛ ويتضح دور المدرسة من خلال:**

- العناية باللغة العربية الفصحى والتدريب عليها.
- توفر مجموعة من القصص والكتب العلمية والاجتماعيةالشيقة في غرفة المصادر والتشجيع على قراءتها.

- توظيف المفردات الشائعة في بيئاتهم والتدرج في عرض الجديد من الألفاظ.
- وضع البرامج العلاجية للتلاميذ الذين لديهم صعوبة في نطق الكلمات أو فهمها.

- **نمو القدرة على التعبير اللغوي. مما يساعد في استخدام الجمل الصحيحة، والتعبير عن أنفسهم بطلاقة وحرية. ويتضح دور المدرسة من خلال:**

- تنويع النشاط اللغوي في الفصل وفي الكتب المقررة ومراعاة المشاركة الفردية والجماعية.
- تفعيل مسابقات الإلقاء داخل المدرسة.
- عدم مقاطعة التلميذ أثناء الحديث.
- توضيح له معاني الكلمات والمفردات المبهمة.
- عمل مسابقات في مجال فهم الكلمات ومعانيها ومترادفاتها.

الدليل الإجرائي لخصائص النمو في المرحلة الابتدائية وتطبيقاتها (2017).

خصائص طلاب المرحلة الابتدائية في التدريس التربوي (أسماء شاكر، 2021):

- يجد الطلاب الصغار الأمان في الإيقاع والطقوس والتكرار.
- يتعلم الطلاب الصغار من خلال اللعب.
- يريد الطلاب الصغار الانتماء إلى مجتمع آمن وجميل وجيد.
- يستكشف الطلاب الصغار العالم بذهول.
- الطلاب الصغار يفهمون العالم أولا من خلال أجسادهم.
- يسعى الطلاب الصغار إلى الاستقلال والإتقان.
- ينمو الطلاب الصغار في العالم الطبيعي.
- يستخدم الطلاب الصغار القصص لبناء المعنى.
- يعبر الطلاب الصغار عن أنفسهم بطرق معقدة.

ولا شك أن الأطفال في هذه المرحلة يمثلون ركيزة المجتمع في تقدمه وازدهاره وسبيله في مواجهة تحديات عصر سريع التقدم والتغير في مختلف مجالات الحياة.

وبهذا كان من الواجب علينا الاهتمام بهم وتوفير الفرص لهم للاستكشاف والاستطلاع والتعرف على أنفسهم والبيئة التى يعيشون فيها وتشجيعهم في السعى للحصول على المعلومات وحيث أن الاستطلاع لدى الأطفال يمثل حاجة نمائية أصيلة عندهم فهو طريقتهم للتعليم، وأداة خبرتهم هي أيديهم في السبيل إلى الاقتراب من كل شيء وتناوله (سلوي محمد عبد الباقي، 1992، 72).

ويعتبر العلم كفيلم متحرك ناطق أمام التلميذ، ولذلك يجب أن يراعى فيما يقدّم للطفل أن يكون واقعياً يسهل تصوُّره. ومن هنا تتضح أهمية الوسائل السمعية والبصرية. وأهمية النماذج المجسمة التي تتيح للطفل فرصة الإدراك البصري واللمسي،كما يجب رعاية النمو الحسي له.

وتعد المرحلة الإبتدائية هي المصدر الثاني التي استعانت به الباحثة في بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الالكترونية، حيث تم تناول خصائص هذه المرحلة وخصائص طلاب الصف الخامس الإبتدائي وتبين حاجة أطفال هذه المرحلة إلي تلك القصص لما لها من تأثير إيجابي علي الطفل.

المحور الرابع: طبيعة مادة اللغة الانجليزية

تعد اللغة الإنجليزية لغة الاتصال العالمية، نظراً لانتشارها الواسع، وكثرة من يتحدث بها، وهي اللغة العالمية التي تنعقد بها المؤتمرات الدولية، وهي اللغة التي من خلالها يتم تدريس بعض العلوم: مثل الطب، والهندسة، والتكنولوجيا الحديثة (محمد آل حسن، 2012).

وتعد اللغة الإنجليزية اللغة العالمية، بمعنى أنها إحدى متطلبات الحصول على المعرفـة الكونية، كما أنها الأداة الرئيسية للتعبير عن الذات والمشاركة في مسيرة العولمة، والاستفادة من 17 ثورة المعلومات، والبحث العلمي الذي يتقدم بخطى عملاقة خصوصاً فـي المجـالات الحديثـة (ماجد الردادي، 2008).

وهكذا فإن اللغة الإنجليزية هي اللغة العالمية التي تسهل الإتصال والتعاون والتفاهم بـين أبناء الأديان والأعراق والثقافات واللغات المختلفة، ومع ثورة المعلومات،

والانفجار المعرفي بدأت هذه اللغة تسود أكثر فأكثر ويتسع انتشارها ويزداد عدد الناطقين بها فهي ببساطة لغـة المعرفـة والعلم والثقافة في هذا العصر فعلى سبيل المثال إن غالبية المواقع الإخبارية أو الثقافية أو العلمية

كما أن نظريات اكتساب اللغة نابع من الشعور بأهمية اللغات في عـالم اليـوم، وهي ضرورة يفرضها الأمر الواقع. وقد أخذت به معظم الأمم المتقدمة منها والناميـة، وذلـك لمواكبة التطور، وتوسيع المدارك والاطلاع على تجارب الآخرين، وصدر بيان عـالمـي عـن الأمم المتحدة عام 2001 يبين أهمية تعلم اللغات في العالم (موسى حتاملة، 2009)

وقد بدأ تدريس اللغة الإنجليزية في المدارس الحكومية في جمهورية مصر العربية من الصف الأول الابتدائي ابتداء من العام الدراسي 2003 / 2004 م بواقع ثلاث حصص أسبوعية تزداد إلى أربع، اعتباراً من الصف الرابع الابتدائي. أما عن أسلوب التدريس فقد قررت وزارة التربيـة والتعليم المصرية التركيز على الأسلوب التواصلي عن طريق التركيز على مهـارتي الاستماع والتحدث. ومن أجل ضمان تحقيق ذلك قررت الوزارة الاقتصار على الاختبارات الشفوية فـي الصف الأول الابتدائي (خالد الدامغ، 2010، 21).

وأورد معيض الحليس (2012) لطريقة التدريس الخاصة باللغة الإنجليزية ما عرفها الفارغ بأنها: "خطة شاملة لتنظيم وعرض مادة اللغة الإنجليزية، وتعتمد على اختيـار الأسلوب المناسب لخصائص نمو الطلاب، وهي ايضاً طريقة إجرائيـة: اعد في عمليـة التدريس".

هذا وقد أكد فواز عقل (2002) إن اختيار المعلم لطريقة التدريس المناسبة لتدريس الموضوع لها اثر كبير في تحقيق الاهداف التعليمية، وتختلف طرق التدريس باختلاف المواضيع. في مـا يخص تعليم اللغه الانجليزية لقد اثبتت بعض الطرق جدواها ومنها على سبيل المثال: طريقة لعب الادوار، الطريقة الحوارية، طريقة المواقف التعليمية، وطريقة المجموعات الصغيرة التي تجعل من المتعلم مركز عملية التعلم. ما أما في إطار البحوث التربوية في مجال تعليم اللغة الإنجليزية فلقد أمكن رصد عدد مـن الدراسات التي شكلت طرق التدريس محورها الأساسي. فعلى سبيل المثال توصلت دراسة المجالي (2000) إلى فعالية التعلم التعاوني في تدريس اللغة الإنجليزية، إذ أدى

استخدامه إلـى زيـادة تحصيل الطلبة مقارنة باستخدام أسلوب التدريس العادي، كما أشارت الدراسة إلى تقبل كل مـن المعلمين والطلبة لاستخدامه.

ومن أهم الوسائل التعليمية التي يمكن استخدامها في تدريس اللغة الإنجليزية ما يأتي: السبورة، التليفزيون التعليمي، السبورة الضوئية، الأفلام التعليمية، لوحات العرض التعليميـة جهاز الفيديو، الملصقات، جهاز التسجيل والأشرطة الصوتية، البطاقات الومضية، معمل اللغة، الألعاب التعليمية، الحاسب الآلي، الأشياء الحقيقية والعينـات والنمـاذج، البطاقـات التعليميـة (إيمان البخاري،نيازي هاشم 2008).

ويواجه معلم الغة الإنجليزية العديد من المشكلات خـلال ممارسته المهنـة، وخاصة أن تعليم اللغة الإنجليزية في الصفوف الاساسية الأولى هو نظـام جديد وطبق حديثاً في مناطق السلطة الوطنية الفلسطينية، حيث أن معلم اللغة الأنجليزية يخـرج إلى ميدان العمل بعد دراسة العديد من النظريات التربوية الحديثة ويحاول تطبيقها على أرض الواقع، إلا أنه يصطدم بجملة من العقبات والـصعاب سـواء فـي الصف أو خارجـه مـع الطلاب أو مع الزملاء أو مع الإدارة التعليمية، وتلك المشكلات لابد مـن المرور عليها لأنـه يتعامل مع طلاب في مرحلة عمرية حرجة، مرحلـة بنـاء الثقـة وصـــل الشخصـية والتأسيس لمراحل أخرى ويكون الطفل فيها قابلاً للتشكيل. (تمارا مشهور حلبي، 2015، 48).

ويزيد من المشكلات التي تواجه معلم اللغة الإنجليزية جسامة المهام المنوطة به فـدوره ليس نقل المعلومات فحسب أو إنهاء المقرر المطلوب منه، بل هو راع لنمو الطلاب، وضابط للصف، وقدوة حسنة للمتعلمين وناقل لعادات وتقاليد المجتمع، متعـاون مـع أسـرة المـدرسـة والمجتمع المحلي من أجل تحقيق الأهداف المطلوبة منه وتلك المسؤوليات تحتاج إلى العديد من الـصفات التـي يجب توافرها في معلم اللغة الإنجليزية سواء من الناحية الجسمية أو المهنية أو الاجتماعيـة وأن يكون معلماً متابعاً لطرائق التدريس الحديثة ومواكباً للتطور العلمي والمهنـي فـي المجـال التربوي. (تمارا مشهور حلبي، 2015، 48).

اجراءات البحث:

حدود البحث:

الحدود الموضوعية:المعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم وإنتاج القصة التفاعليةللغة الانجليزية .

الحدود البشرية: تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من سن –9 11 سنه. وتقتصر المعايير المقترحة بالبحث علي معايير التصميم والإنتاج.

منهج البحث:

استخدام المنهج الوصفي الذى يسعى الى استكشاف ووصف الأدبيات والدراسات السابقة موضوع البحث، ومن ثم التحقق منها، وذلك بهدف التوصل الي المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية في اللغة الإنجليزية.

أدوات البحث:

1. استطلاع للرأي موجه للخبراء المتخصصين في تكنولوجيا التعليم في قائمة مبدئية للمعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية (إعداد/ الباحثة).

أولا: بناء استطلاع للرأي بالمعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية

- **تحديد الهدف من استطلاع الرأي:** تحديد معايير ومؤشرات التربوية والفنية للقصة التفاعلية في اللغة الإنجليزيةلطلاب الصف الخامس الابتدائي.
- **مصادر اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة التفاعلية:**

تعددت مصادر اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائيةوذلك من خلال مصدرين: الأول/ الدراسات والأدبيات التربوية العربية والأجنبية التي تناولت القصة التفاعليةالتعليمية ومعايير تصميمها مثل دراسة كل من (De,Jong,Bus, 2003) ودراسة (Downes, 2003) السابق عرضها، وكذلك المعايير التي وضعتها الرابطة الوطنية لتعليم الأطفال بالولايات المتحدة الأمريكية (The National Association for the Education Young Children: Naeyc,1997).

المصدر الثاني/ تلاميذ المرحلة الابتدائية: حيث استعانت به الباحثة عند تصميم قائمة معايير تصميم القصة التفاعليةلتلاميذ المرحلة الابتدائية في صورته المبدئية،حيث قامت الباحثة بمراعاة كل من: طبيعة المرحلة، وخصائص التلميذ عند تصميم القصة التفاعلية. وبالاعتماد على بعض الأدبيات ونتائج البحوث والمواقع التعليمية، ووجد أنه لا يتضمن المعايير ومؤشرات الأداء التي تكفي لتصميم وانتاج القصة التفاعلية لطلاب الصف الخامس الابتدائي، وقد توصلت الباحثة من خلال تحليل هذه المصادر إلي اشتقاق قائمة مبدئية بمعايير تصميم القصة التفاعليةلتلاميذ المرحلة الابتدائية، وتشتمل هذه القائمة علي عدة مجالات ويندرج تحت كل مجال مجموعة من المعايير، يمكن إيجازها في الأتي:

المجال الأول: التصميم التربوي للقصة التفاعلية.

معيار (1): الأهداف التربوية للقصة التفاعلية.

معيار (2): عنوان القصة التفاعلية.

معيار (3): محتوي القصة التفاعلية.

معيار (4): البناء والحبكة بالقصة التفاعلية.

معيار (5): شخصيات القصة التفاعلية.

معيار (6): أسلوب القصة التفاعلية.

المجال الثاني: التصميم الفني للقصة التفاعلية.

معيار (1): تصميم واجهة تفاعل القصة التفاعلية.

معيار (2): تصميم نمط العرض الثابت للقصة التفاعلية.

معيار (3): تصميم نمط العرض التفاعلي للقصة التفاعلية.

معيار (4): الصورالمعروضة في الفيديو.

معيار (5): صوت التأثيرات في الفيديو.

معيار (6): النصوص المكتوبة في الفيديو.

وقد تم وضع المؤشرات المناسبة لكل معيار وفق المجالات السابقة.

تطبيق استطلاع الرأي:

تم عرض قائمة استطلاع الرأي المكون من (12) معيار على عدد من من الخبراء بإبداء آراءهم وملاحظتهم حول مناسبة المعايير لكل مجال وأيضاً مناسبة المؤشرات لكل معيار وكذلك وضوح صياغتها اللغويه كما هو مُبيَّن في الجدول الآتي:

قائمة معايير تصميم وانتاج القصة التفاعلية

المعايير التربوية والفنية للقصة التفاعلية بمادة اللغة الإنجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية

المعـــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـدقـة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
المجال الأول: التصميم التربوي للقصة التفاعلية.						
معيار (1): الأهداف التربوية للقصة التفاعلية. (المؤشرات)						
تغطي الأهداف التعليمية كل جوانب التعلم.						
تكون الأهداف التعليمية متسقة مع تدرج المحتوى.						
تصاغ الأهداف التعليمية بشكل إجرائي سلوكي.						
ترتبط الأهداف التعليمية بمحتوى المادة العلمية ارتباطاً وثيقاً.						
تكون الأهداف التعليمية ملائمة لخصائص الفئة المستهدفة.						
تحقق الأهداف التعليمية محورية التعلم المتمركز حول المتعلم.						
تكون الأهداف التعليمية للمقرر قابلة للقياس.						
تتضمن القصص الرقمية قائمة بالنتاجات المراد تحقيها.						
النتاجات في القصة الرقمية مباشرة ومتنوعة.						
تسلسل الأهداف القصة الرقمية من البسيط إلى المعقد.						

المعـــــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـــدقـــة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
ترسم القصة الرقمية الأهداف رسما علميا صحيحا.						
تكون نتاجات القصة الرقمية قابلة للقياس.						
تتصل نتاجات القصة الرقمية بالقيم والمبادئ التربوية.						
تحقيق القصة الرقمية الغاية الموضوع لأجلها.						
معيار (2): عنوان القصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
تحديد الفكرة العامة المحورية للقصة التفاعلية في العنوان.						
ترتيب العنوان حسب أحداث القصة.						
كتابة العنوان بخط واضح مزخرف وملون وجذاب يعبر عن محتوى القصة.						
سلامة اللغة والمفردات المكتوبة بالعنوان.						
تخصيص الكلمات المكتوبة بالعنوان بحركات تفاعلية.						
كتابة حجم الحروف في مستوى الإدراك البصري للتلميذ.						
تحديد الفكرة العامة المحورية للقصة التفاعلية في العنوان.						
ترتيب العنوان حسب أحداث القصة.						
كتابة العنوان بخط واضح مزخرف وملون وجذاب يعبر عن محتوى القصة.						
سلامة اللغة والمفردات المكتوبة بالعنوان.						
تخصيص الكلمات المكتوبة بالعنوان بحركات تفاعلية.						
كتابة حجم الحروف في مستوى الإدراك البصري للتلميذ.						
تحديد الفكرة العامة المحورية للقصة التفاعلية في العنوان.						
معيار (3): محتوي القصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
يرتبط المحتوى التعليمي بالأهداف التعليمية المحددة.						
يتدرج المحتوى منطقيا من السهل إلى الصعب.						
يتناسب المحتوى التعليمي مع المرحلة العمرية للتلاميذ.						
يوفر المحتوى التعليمي الجذب والتشويق المناسب للتلاميذ.						
يتضمن المحتوى التعليمي اللغة اللفظية وغير اللفظية.						

المعـــــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـــدقـــة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
يتسم المحتوى التعليمي بالحداثة.						
يغطي المحتوى التعليمي كافة الأهداف والأفكار المتضمنة في المقرر.						
يراعى التنظيم والتسلسل المنطقي في عرض المحتوى.						
سلامة المحتوى التعليمي من الناحية العلمية.						
مراعاة المحتوى للفروق الفردية بين التلاميذ.						
سلامة المحتوى التعليمي من الناحية اللغوية.						
يلبي المحتوى التعليمي حاجات وميول التلاميذ.						
معيار (4): البناء والحبكة بالقصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
أن تتضمن القصة صور ورسـوم ذات حجم كبير للشخصيات الموجودة بالقصة.						
أن تتضمن سؤال يثير اهتمام التلاميذ طوال عرض القصة إلى أن يتم الإجابة عليه.						
أن تحمل وجهات نظر مختلفة، ولا تقدم بطريقة مجردة مثل سرد الوقائع.						
أن تكون القصة قصيرة حتى لا يمل التلميذ منها.						
اختيار وتنظيم النغمات المختلفة التي يتم استخدامها في القصة.						
تحديد مقدار المشاركة العاطفية في رواية القصة						
الاقتصاد والبساطة في رواية القصة.						
تنظيم السرعة بحيث تكون على وتيرة واضحة في عرض القصة.						
معيار (5): شخصيات القصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
أن تكون شخصيات القصة مقنعة للطفل.						
أن تتألف من البطل الخارق والعوالم الخرافية.						
تحديد الملامح الجسدية للشخصيات جيداً.						
تحديد أسماء سهلة وبسيطة للشخصيات بالقصة.						
التعريف بشخصيات القصة.						
استعراض معظم جوانب شخصيات القصة.						

المعـــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـــدقـــة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
بساطة الفكرة وملائمة شخصيات القصة لخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.						
سهولة وبساطة أسلوب القصة ومناسبته لخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.						
وضوح العنوان وقدرته على التعبير عن محتوى القصة.						
عرض أحداث القصة بصورة منطقية ومترابطة						
معيار (6): أسلوب القصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
أن يتضمن عناصر النص الإبداعي ومتلقيه وفقا للأنظمة الحاسوبية وتقنياتها المختلفة.						
أن تتضمن القصة مستخدم واحد أو أكثر.						
أن تكون القصة واضحة بحيث يكون لها بداية ووسط ونهاية.						
أن تتأسس على عنصري المغامرة والتشويق.						
تفعيل الحكي عبر البرمجة المعلوماتية.						
احتواءها على انماط مختلفة تتناسب ورغبات المستخدمين.						
توفر للمستخدم فرصة المشاركة والتفاعل من خلال التعليق أو الإجابة على الأسئلة أو مشاركة المحتوى ومتابعة التحديثات.						
حرية المستخدم في اتخاذ القرار المناسب أثناء سير القصة.						
المجال الثاني: التصميم الفني للقصة التفاعلية.						
معيار (1): تصميم واجهة تفاعل القصة التفاعلية **(المؤشرات)**						
مراعاة تنظيم ووضوح مسارات إبحار التلميذ.						
تحديد الطرق والمسارات المتاحة للتلميذ للوصول إلى الأهداف المحددة في القصة التفاعلية.						
مراعاة التباين اللوني بين الشكل والخلفية.						
مراعاة التنظيم اللوني بين أفرع القصة التفاعلية الواحدة.						
يتسم تصميم واجهة الاستخدام بالاتزان.						

المعـــــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـــدقـــة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
تنوع التفاعلية في القصة التفاعلية من خلال (الملفات الصوتية، وصفحات الويب).						
يتم التنقل بين القصص التفاعلية المختلفة (سهولة ووضوح الإبحار).						
تحديد عناصر واجهة الاستخدام ووظيفة كل منها (شاشات، قوائم أزرار تنقل).						
تفاعل التلميذ مع القصة التفاعلية بطرق إتاحة مختلفة (الفأرة، لوحة المفاتيح).						
تتسم واجهة الاستخدام في التصميم بالوضوح والبساطة.						
معيار (2): تصميم نمط العرض الثابت للقصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
يتم توافر أزرار التنقل وتوحيد أماكنها في جميع القصص التفاعلية الثابتة.						
مراعاة عدم كثافة العناصر داخل القصة التفاعلية الواحدة.						
يتم التنقل بسهولة ووضوح بين القصة التفاعلية الثابتة على التلاميذ.						
يتم التأكد من صحة تنقلات أزرار الإبحار بين القصة التفاعلية في بيئة العرض.						
معيار (3): تصميم نمط العرض التفاعلي للقصة التفاعلية. **(المؤشرات)**						
تكون الارتباطات التشعيبية صحيحة في القصة التفاعلية.						
يتم وضع زرار التفاعل في مكان واضح ومميز وثابت في جميع شرائح العرض.						
إتاحة العودة إلى القصة التفاعلية التفاعلية في جميع الشرائح.						
يراعى تباين ألوان أزرار التفاعل عن القصة التفاعلية.						
التأكد من صحة التفاعلات داخل جميع القصة التفاعلية.						
توحيد مكان أزرار التفاعل داخل القصة التفاعلية.						
التأكد من صحة التنقلات داخل القصةالتفاعلية.						

المعـــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـــدقـــة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
مراعاة استخدام معايير قياسية موحدة في تصميم كافة القصة التفاعلية (لون الخط، الحجم، النمط، نوع الخط).						
التدرج في استخدام الخطوط والتمييز بالحجم بين العناصر الرئيسة والفرعية للقصة.						
إتاحة حرية البحث عن المعلومات داخلها.						
التكامل بين مكوناتها على عناصر الوسائط المتشعبة التفاعلية.						
التنوع في عرض العناصر وتعدد المثيرات التي تخاطب الحواس.						
توفر للمتعلم إمكانية الوصول إلى المعلومات بسهولة من خلال الإبحار داخل عناصر المحتوى بسلاسة.						
تتيح للمتعلم التنقل من شاشة إلى أخرى.						
تجعل التلميذ يسير في مسارات تفريعية حرة.						
توفر عناصر الجذب والتشويق للمتعلمين عن طريق (الألوان، والأشكال، والعرض التفاعلي).						
الربط بين التفريعات بواسطة الخطوط والأسهم.						
مراعاة عدم كثرة التفاصيل داخل القصة التفاعلية.						
مراعاة سهولة عرض وإخفاء العناصر الفرعية.						
تنظيم المحتوى العلمي بشكل غير خطي (متشعب).						
يتناسب التصميم مع المستوى العمري للتلاميذ.						
معيار (4): الصور المعروضة في الفيديو. **(المؤشرات)**						
وضوح وجودة الصور المعروضة في القصص الرقمية.						
تعبر الصورة في القصص الرقمية عن المضمون.						
توظيف الألوان الواقعية في الصور القصص الرقمية.						
وضوح الألوان المستخدمة						
استخدام الألوان الواقعية في الصور.						
انسجام صور القصص الرقمية مع الفئة العمرية.						
تزامن تنسيق التأثيرات الصوتية مع الصور القصص الرقمية.						
معيار (5): صوت التأثيرات في الفيديو. **(المؤشرات)**						

المعـــــــــــــــــــايير	أهمية المعايير		الـدقـة العلمية للمعايير		الصياغة اللغوية للمعايير	
	مهمة	غير مهمة	دقيقة	غير دقيقة	صالحة	غير صالحة
وضوح الصوت ونقاؤه في القصة الرقمية.						
استخدام مؤثرات صوتية مألوفة للمتعلمين						
وضوح التأثيرات الصوتية في القصة الرقمية.						
معيار (6): النصوص المكتوبة في الفيديو. (المؤشرات)						
وضوح الكتابة النصية في القصة الرقمية.						
الصحة اللغوية للنصوص.						
صحة الصياغة اللغوية لنص القصص الرقمية						
تناسق لون خط النصوص مع لون خلفية الشاشة.						
انسجام نوع خط النصوص مع المستوى العمري لتلاميذ						

توصيات البحث:

1. ضرورة تصميم وإنتاج المواد التعليمية في صورة قصص تفاعليةللمراحل الأخرى دون الاقتصار علي مرحلة معينة.
2. حث القائمين علي تصميم وإنتاج قصص الأطفال التفاعليةبضرورة الاستعانة بقائمة المعايير لتصميم وإنتاج المواد التعليمية التفاعلية.
3. ضرورة الاهتمام بإعداد دورات تدريبية للقائمين علي تصميم وإنتاج القصة التفاعلية الرقمية وفق المعايير.
4. ضرورة مسايرة التطورات التكنولوجية الحديثة والاستفادة منها في مجال التصميم والإنتاج.

المراجع

- أحمد الزعبي (2001). علم نفس النمو (الطفولة والمراهقة) الأسس النظرية والمشكلات وسبل معالجتها. دار زهران، عمان، الأردن.
- أسماء شاكر (2021). خصائص طلاب المرحلة الابتدائية في التدريس التربوي. موقع "عربي"، https: / /e3arabi.com/ ، تاريخ الدخول على الموقع 13/ 2/ 2022 الساعة 11.30.
- أميرة عبد الفتاح علي إبراهيم (2016). نموذج مقترح للقصة الالكترونية في ضوء جودة المواد التعليمية الالكترونية لمرحلة رياض الأطفال. مجلة كلية التربية ببنها، جامعة بنها.
- إيمان البخاري، نيازي هاشم. (2008). أهمية استخدام مواقع تعليم اللغة الانجليزية على شبكة الإنترنت في تحسين مهارتي الاستماع والتحدث من وجهة نظر معلمات ومشرفات المرحلة الثانوية مدينة جدة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، كلي التربية، مكة المكرمة.
- تمارا مشهور صايل حلبي. (2015). المشكلات التي يواجهها معلمو المرحلة الأساسية الدنيا في تدريس اللغة الإنجليزية في مدارس مديرية نابلس الحكومية.
- حسين محمد عبد الباسط (2015). مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية. مجلة التعليم الإلكتروني، العدد (13).
- خالد الدامغ. (2010). السن الأنسب لتدريس اللغات الأجنبية. ط1، دار النشر المملكة العربية السعودية.
- رائدة خليل سالم (2008): «التعليم الابتدائي». مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، صـ95.

- رمضان عاشور حسين سالم، ورضا توفيق عبدالفتاح أحمد. (2019). المحاكاة الإلكترونية باستخدام القصص التفاعلية وفاعليتها في تنمية مهارات الحوار للأطفال التوحديين ذوي الأداء الوظيفي العالي. العلوم التربوية: جامعة القاهرة – كلية الدراسات العليا للتربية، مج27, ع3، 2 – 74.
- سارة محمد البوزيد (2020). فعالية استخدام الرموز والمتحركة في الصور الرقمية الخاصة بـ تحسين الفهم فعالية استخدام الرموز الثابتة والديناميكية في تطبيق قراءة الكتب القصصية الرقمية ثنائية اللغة لتحسين الفهم القرائي الحرفي لدى الطلاب الصم. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، مج (10)، ع (28)، الجزء الثاني.
- سعيد عبد المعز (2006). القصة وأثرها في تربية الطفل. القاهرة، عالم الكتب، ط1، 22.
- سعيد عبد المعز علي موسى (2015). فاعلية القصص التفاعلية الالكترونية في تنمية حب الاستطلاع والمهارات الاجتماعية لدى اطفال الروضة. مجلة الطفولة والتربية. ع. 21، كلية التربية، جامعة حلوان.
- سمير عبد الوهاب (2002). التربية الوحدانية للأطفال تساؤلات ومنطلقات، المؤتمر السنوي لكلية رياض الأطفال جامعة القاهرة، " التربية الوحدانية للطفل 8–9 ابريل 2006.
- سيناء قاسم أحمد المنصوري. (2020). فاعلية استراتيجيتي «PQ4R» و«SQ3R» في تحسين مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الأول الثانوي في مادة اللغة الإنجليزية بمحافظة عدن. مجلة القلم: جامعة القلم للعلوم الإنسانية والتطبيقية، ع19، 366 – 397.
- طار عبد الرؤف عامر (2004). اكتشاف ورعاية المتفوقين والموهوبين. الدار العالمية للنشر والتوزيع، الهرم، مصر.
- طه علي حسين الدليمي، سعاد عبد الكريم عباس الوائلي (2005). اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية. دار الشروق للنشر والتوزيع.

- عبد الحكيم أحمد الخزامي (2000): بناء ثقافة المعايير, القاهرة؛ ابتراك للنشر والتوزيع.
- عبد المجيد منصور (2000). كيف يهتم العلم بالموهوبين. مجلة عالم الإعاقة، العدد (7).
- عبدالغني عبود (1994): "التعليم فى المرحلة الأولى واتجاهات تطويره". مكتبة النهضة المصرية، مصر، صـ99.
- عبدالناصر أنيس عبدالوهاب رمضان. (2008). أثر التدريب على استراتيجيات ما وراء المعرفة في مواقف تعاونية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية. مجلة القراءة والمعرفة: جامعة عين شمس – كلية التربية – الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع 81، 94 – 177.
- العنود بنت سعيد بن صالح (2007). فاعلية استخدام قصص الأطفال كمصدر للتعبير الفني لتنمية مهارات التعبير الابداعي لدى طفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى.
- فايز منشر الظفري، شافعي فهد المحبوب (2005). أثر التدريس باستخدام الوسائل المترابطة التفاعلية على اكتساب المعرفة والاحتفاظ بها لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بدولة الكويت، مجلة القراءة والمعرفة الصادرة عن الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد الخامس والأربعون.
- فواز عقل. (2002). التدريس الفعال لدى معلمي ومعلمات اللغة الانجليزية في مدينة نابلس. مجلة النجاح للأبحاث، العلوم الانسانية، المجلد 16 (2)، ص444.
- ماجد الردادي.(2008). واقع استخدام معلمي ومشرفي اللغة الإنجليزية لمصادر الإطلاع الخارجي. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، كلية التربية، مكة المكرمة.
- محمد آل حسن. (2012). المشكلات التي تواجه أداء معلمي اللغة الإنجليزية في المرحلة الثانوية بمحافظة محايل عسير. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

- محمد السيد متولي الزينى (2010). برنامج مقترح في نحو النص ومدى فاعليته في تنمية الفهم القرائي لأنماط متنوعة من النصوص لدى الطلاب المعلمين. مجلة كلية التربية بالمنصورة: جامعة المنصورة – كلية التربية، ع 74, ج 2، 476 – 515.
- محمد جابر خلف الله (2016). استراتيجية التعلم من خلال مجتمع الممارسة الافتراضية. مجلة التعليم الإلكتروني، ع (13)، http: //emag. mans. edu. eg /index. php?page=news&task=show&id=425
- محمد رجب فضل الله (2014). مستويات الفهم القرائي ومهاراته اللازمة لأسئلة كتب اللغة العربية بمراحل التعليم العام. مجلة القراءة والمعرفة.
- محمد عبد العطي أحمد محمد (2013). أثر الأنشطة التعليمية الرقمية في القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية على اكتساب المفاهيم العلمية. رسالة ماجستير، تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة حلوان.
- محمد عبد الله اليحيى (1424). التعليم الابتدائي في المملكة العربية السعودية، نشأته، واقعه، مشكلاته. مكتبة الرشد، الرياض.
- 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.
- معيض الحليس.(2012). أثر استخدام استراتيجية التعليم المتمايز على التحصيل الدراسي في مقرر اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ام القرى، كلية التربية، مكة المكرمة.
- موسى حتاملة. (2009). نظريات اكتساب اللغة الثانية وتطبيقاتها التربوية. القسم الأول، كلية الدراسات العربية والإسلامية، دبي.
- ميسم المجالي. (2000). أثر التعلم التعاوني في التحصيل في مبحث اللغة الإنجليزية. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القديس يوسف، لبنان.

- نادر سعيد شيمي (2009). أثر تغير نمط رواية القصة الرقمية القائمة على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، المجلد (19)، العدد (2)، 2–24.
- نفين مصطفى نمر علي (2004). أثر دراسة قصص اللغة الإنجليزية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات والبحوث التربوية، القاهرة.
- هدى شريف فريد عبد السلام (2008). تصميم قصص الاطفال التفاعلية لتحقيق اهداف تربوية باستخدام الاقراص المضغوطة. أطروحة ماجستير. كلية الفنون التطبيقية، 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.
- وزارة التربية والتعليم (2003): مشروع إعداد المعايير القومية: المعايير القومية للتعليم في مصر,مج1, وزارة التربية والتعليم.

المراجع الأجنبية:

- Balajthy, Ernest (April 1995).using computer technology to Aid the disable reader, intemational reading association Paper presented at the annual meeting of the speech Communication Association, Educational Resources Information Center
- Çıralı, H., & Usluel, Y. K. (2015). A descriptive review study about digital storytelling in educational context. In 7th International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN15), Barcelona, Spain. Retrieved fromhttps//www.researchgate. net/profile/Hatice_Cirali_Sarica/publication/284177441.
- Corcoran, C. A., & Davis, A. D. (2005).A study of the effects of readers' theater on second and third grade special education students' fluency growth.Reading Improvement, 42 (2), 105112-.
- Green, M. C., & Jenkins, K. M. (2014).Interactive narratives: Processes and outcomes in user-directed stories. Journal of Communication, 64 (3), 479500-.
- kazazoğlu, s., & bilir, s. (2021). digital storytelling in l2 writing: the effectiveness of storybird web 2. 0 tool. tojet: the turkish online journal of educational technology, 20 (2) retrieved from https: //www. proquest. com/scholarly-journals/digital-storytelling-l2-writing-effectiveness/docview/2514352425/se-2?accountid=178282
- Maloney, E. (2022). Working with propositional stories: Digital storytelling as applied theatre praxis with newcomers in an urban middle school.Research in Drama Education, 27 (1), 418-. doi: http: //dx. doi. org/10. 10801922274 .13569783.2021/
-
- Suciati, S., Widiaty, I., Kuswardhana, D., & Achdiani, Y. (2021). Android-based 3D digital story telling development for

learning batik.IOP Conference Series.Materials Science and Engineering, 1098 (3) doi: http: //dx. doi. org/10. 1088-1757/899X/1098032007/3/

- Yu, J., Parsons, G. S., Lancastle, D., Tonkin, E. T., & Ganesh, S. (2021). "Walking in their shoes": The effects of an immersive digital story intervention on empathy in nursing students.Nursing Open, 8 (5), 28132823-. doi: http: //dx. doi. org/10. 1002/nop2.860
-