كلية التربية

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

فاعلية برنامج تدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية لإكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي بكلية التربية - جامعة أسيوط

إعـــــــــداد

د/ منى زهران محمد عبد الحكيم

مدرس مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم

كلية التربية – جامعة أسيوط

zhranmona2023@gmail.com

﴿ المجلد التاسع والثلاثون– العدد الثانى– فبراير ٢٠٢٣م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

مستخلص البحث:

هدف البحث إلى الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية لإكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي بكلية التربية – جامعة أسيوط. وللإجابة عن أسئلة البحث والتحقق من صحة الفروض استخدم البحث المنهج شبه التجريبي. في تصميم المجموعة التجريبية الواحدة ذات القياس القبلي والبعدي للكشف على فاعلية البرنامج التدريبي. وتكونت عينة البحث من (٤٠) طالب وطالبة من طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية جامعة أسيوط، وتمثلت مواد المعالجة التجريبية في البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية، بلغ عدد جلساته ٨ جلسات تدريبية تتمحور حول استراتيجية التعلم معا التعاونية، ومهارات القصة الرقمية الرئيسية والفرعية. وتمثلت أدوات البحث في: اختبار معرفي وتكون من (٣٠) مفردة موضوعية، وبطاقة ملاحظة لقياس مهارات القصة الرقمية التعليمية تكونت من (٩٦) مهارة مقسمة الى أثني عشر مهارة رئيسية، وقد تم حساب صدق وثبات أدوات البحث، وقد تم تطبيق أدوات البحث قبليا وبعديا على مجموعة البحث واستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة. وقد توصلت نتائج البحث الى فاعلية البرنامج التدريبي المقترح في اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية. وأوصي البحث بضرورة تدريب طلاب التعليم الأساسي ومعلمي المرحلة الأساسية على مهارات إنتاج وتوظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: البرنامج التدريبي، استراتيجية التعلم معا التعاونية، مهارات القصة الرقمية.

Abstract:

The present research aimed at investigating the effectiveness of a training program by using cooperative learning together strategy to provide basic education students at Faculty of Education, Assiut university with digital story skills. To answer the research questions and verify its hypotheses, the quasi-experimental design was adopted using one experimental group with pre-post testing. Participants of the research were (40) basic education students at the Faculty of Education, Assiut University .

The research tools included the cooperative learning together strategy-based program which consisted of eight sessions and a skills and sub-skills checklist of digital story. The research instruments consisted of a cognitive test of (30) objective items, and on observation sheet of digital story skills, containing (96) skills divided into (12) main skills. The validity and reliability of the research tools were calculated. Pre and post research tools were applied to the research group and appropriate statistical methods were used. The research proved the effectiveness of the proposed training program in providing educational digital story skills to basic education students at Faculty of Education. The research recommended the need to train basic education students and basic stage teachers on the skills of producing and employing the digital story in the educational process.

Keywords: training program, collaborative learning together strategy, digital story skills.

مقدمة:

إن تطوير المناهج الدراسية والأخذ بأحدث الاتجاهات في تدريسها والاستعانة بوسائل التقدم التكنولوجي في تنفيذها والاهتمام بعملية إعداد المعلم جميعها أهداف تربوية جديرة بالاهتمام لكنها ستظل محدودة ما لم نتجه إلى خلق مناخ تعليمي يحقق التوازن بين إثارة القدرة على التحصيل المعرفي وإثارة القدرة الابتكارية لدى المعلمين، ومن أجل ذلك أصبح التربويون في القرن الحادي والعشرين يهتمون بالكيفية التي تمكن الطلاب من تحقيق تعلم أفضل والى تغيير طرق التدريس التي تتمركز حول المعلم مثل الإلقاء والمحاضرة التي يقودها المعلم إلى الأنشطة التي تتمركز حول الطالب نفسه مثل التعلم التعاوني أو حل المشكلات.

والتعلم التعاوني إحدى التقنيات التي جاءت بها الحركة التربوية المعاصرة والتي أثبتت البحوث والدراسات الحديثة أثرها الإيجابي في تحصيل الطلاب ومن هذه الدراسات دراسة الجمل (٢٠١٧) بعنوان "فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي"، دراسة عباس (٢٠١٧) بعنوان "توظيف طريقة التعلم التعاوني في التحصيل المعرفي لمادة رسوم الأطفال"، دراسة لفقي (٢٠١٩) بعنوان" فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية التعلم التعاوني في تطوير كفايات المعلمين التدريسية بمرحلة التعليم الابتدائي دراسة تجريبية بمدينة ورقلة"، ودراسة الرقب (٢٠١٩) بعنوان " أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهارة الكتابة الإملائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في لواء القويسمة"، وغيرها من الدراسات التي تناولت استراتيجية التعلم التعاوني وأثبتت تأثيرها الإيجابي على العديد من المتغيرات وأوصت باستخدامها كاستراتيجية تدريس لمختلف المقررات الدراسية.

والتعلم التعاوني في واقعة ليس مفهوما حديثا فقد وجدت إستراتيجيّة التعليم التعاوني اهتماماً كبيراً أثناء التسعينيّات بسبب إمكانية استخدامها بديلاً من الفصل التقليديّ الذي يؤدي إلى التنافس بين المتعلّمين بدلاّ من روح التعاون، ويشير مفهوم التعاون هنا إلى العمل معاً للوصول إلى أهداف مشتركة، وفي إطار الأنشطة التعاونيّة يسعى التلاميذ إلى تحقيق نواتج ذات جدوى لهم ولجميع أعضاء المجموعة.

فالتعلّم ضمن الفريق يتيح فرصاً غنيّة أمام المتعلمين للتعلّم، فحتّى المتعلم الأكثر حياء وانطوائية سيأخذ دوراً، ليكون المتحدث باسم المجموعة، فيكون له دور إيجابي وفعال ومسؤول فيعبر عن أفكار المجموعة بنفسه.

وتهتم الدول الحديثة بتنمية عناصر العملية التربوية وتطويرها وتعمل على تجديدها وتجويدها، وأهم عنصر حظي بالاهتمام هو المعلم، فهو المسؤول عن إعداد جيل متكامل من الناحية المعرفية والنفسية، والشخصية، وهو بذلك يساهم في ارتقاء الأمة إلى مصاف الأمم المتطورة، يقول أحد الباحثين "إن نوع الأمة يتوقف على نوع المواطنين الذين تتكون منهم، وأن نوع المواطنين يتوقف إلى حد كبير على نوع التربية التي يتلقونها، وأن أهم العوامل في تقرير التربية هو نوع المعلم" (المطيري، ٢٠١٠، ص٣٠٣).

وعليه فلابد من إخضاع المعلم للتدريب والتكوين قبل الخدمة وأثناءها، خاصة مع الألفية الثالثة التي عرفت تغيرات في الجانب العلمي والمعرفي، حتى لا يقع المعلم في التقليدية والرتابة والتكرار، مما يؤثر سلبا على العملية التعليمية، وهذا ما يشير إليه (الرشيدي، ٢٠٠٤) حيث يرى أن التدريب يعد موضوعا مهما وحيويا لتطوير العملية التربوية"

ومن الاتجاهات العالمية المعاصرة إعداد المعلمين وتدريبهم (عون و شعلال، ٢٠١٢، ص ٣١٥) ولذلك تنوعت البرامج واختلفت، فبعضها ما هو قائم على الكفايات التدريسية أو التدريب المصغر أو التعلم الذاتي أو المنظم، بما أن الحقل التربوي لا يخلو من الجديد والتجديد ظهرت استراتيجيات تعليمية كثيرة ومن بين الاستراتيجيات التي أوجدت لها مكانة استراتيجية التعلم التعاوني التي تستند أفكارها إلى النظرية البنائية، ويشير كل من (الخطيب والخطيب، ٢٠١٤، ص ٧١) أن تعتمد مؤسسات إعداد تدريب المعلم نموذجا نظريا توفيقيا يجمع عدد من المرتكزات النظرية المستمدة من عدد من المدارس المعروفة في علم النفس التعليمي.

فالتعلم التعاوني من الاستراتيجيات التعليمية والتدريبية التي حظيت باهتمام أهل الاختصاص في التربية والتعليم، حيث يتم استخدامها لمختلف المواد الدراسية وفي كل المراحل الدراسية بدءا من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة الجامعية وحتى المهنية، لأن التعاون له دور كبير في تطوير مهارات ومعارف الأفراد وبما أن المعلم يقوم بمهنة تعد من أصعب المهن وأعقدها، لذا لابد أن يتعاون مع زميله حتى يتجنب الوقوع في المشاكل التي قد تعيق عملية التدريس، وبما أن المطلوب في الوقت الحالي هو إعداد فرد قادر على التعلم الذاتي، يمتلك مهارات العمل الجماعي ويستطيع حل المشكلات واتخاذ القرارات وتحمل المسئولية ولديه القدرة على التفكير الناقد والإبداعي، فقد برز التعلم التعاوني واستراتيجياته كأحد طرائق التدريس والتدريب الحديثة التي تهدف إلى تحسين أفكار الإفراد الذين يعملون في مجموعات (الديب، ٢٠٠٥، ص ٩)

ويحقق التدريس الجامعي أهدافا متنوعة، منها: تنمية شخصية الطالب من جميع جوانبها المختلفة، وإعداده للعمل المستقبلي من خلال تحصيل المعارف وحفظها، وتكوين اتجاهات جيدة عن طريق الحوار، وإنتاج المعارف والعمل على إثرائها.

لذا فقد نال تفعيل التدريس الجامعي، وتطوير طرائقه وأساليبه، وتجويد مخرجاته أهمية كبرى جعلته مجالا خصبا للحركة البحثية في مؤسسات التعليم الجامعي، من عدد من المهتمين بتطويره وتجويد مخرجاته، بما يلبي متطلبات سوق العمل. ومن هنا انطلقت العديد من الدراسات تتسابق في مضمار إعداد المعلم قبل الخدمة، ليكون قادرا ومتميزا فيما يقدر عليه.

ولم يعد يخفى على أحد الأثر والأهمية الكبرى للتعليم الإلكتروني وما أضفاه على العملية التعليمية الأمر الذي جعله من القضايا الأساسية والمهمة التي تشغل التربويين المهتمين بمجال تكنولوجيا التعليم.

وتعد مصادر التعليم الإلكتروني الرقمية – الكمبيوتر والإنترنت – من أبرز ما أفرزته الثورة المعلوماتية والتكنولوجية، وذلك لما قدمته للتعليم من مزايا كثيرة (حافظ، ٢٠٠١):

فقد اصبح التعليم الإلكتروني وتوظيفه في مختلف المراحل التعليمية محور اهتمام المسئولين عن التعليم في دول العالم المختلفة، وقد فرض هذا التطور على المعلمين في مختلف التخصصات أدوارا ومهارات جديدة، منها ما يرتبط بالناحية المعرفية في مجال التخصص، ومنها ما يرتبط بتوظيف المستحدثات التكنولوجية في التعليم، وما يرتبط بها من مهارات في التصميم والإنتاج، فلقد أصبحت مهارات تصميم وإنتاج مصادر التعلم الإلكتروني المختلفة من الكفايات الضرورية لمعلم هذا العصر، حيث أوصى الغريب زاهر بضرورة تشجيع الطلاب على تصميم وإنتاج الوسائل الفائقة Hypermedia واستخدامها في التعليم، حتى يمكن تخريج جيل قادر على توظيف تكنولوجيا المعلومات في التعليم (إسماعيل، ٢٠٠١، ص ٢١١).

وفي الآونة الأخيرة بدأ التفكير في استخدام مجال التكنولوجيا الحديثة الأمر الذي أدى إلى ظهور أشكال جديدة ومتنوعة من المواد التعليمية التي تتفوق بدورها على الأشكال التقليدية، وبخاصة في عرض الأحداث ووصف الظواهر، والأماكن المرتبطة بمحتوى المناهج الدراسية، وذلك من خلال أنشطة توظف خبرات الطالب الشخصية للتكامل مع الأفكار الجديدة، وكان من بين هذه التكنولوجيا القصص الرقمية.

تعد القصة من مصادر التعلم الرئيسية التي يعتمد عليها المعلمون في تحقيق الأهداف التعليمية، وبظهور الثورة التكنولوجية ومزجها بالوسائط التعليمية ظهرت القصة الرقمية، لذلك أصبحنا بحاجة إلى وضع معايير فنية لتصميمها وإنتاجها بما يتلاءم مع التطور المستمر في المنظومة التعليمية واستخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية.

تعتبر القصة التقليدية الشكل الأصلي للقصة الرقمية، وتطورت في بنائها شكلا ومضمونا، لتواكب التطورات التكنولوجية الرقمية، وإمكانيات التطبيقات، والقصص الرقمية واسعة الانتشار بجميع أشكالها، حيث أنها تتميز بسهولة الإعداد والاستخدام، وتطبيقها في مجالات عديدة أدبية، وتعليمية، وترفيهية، وتكمن أهميتها في احتوائها العديد من المميزات الرقمية كالصور، والصوت، والحركة، حيث تعتبر شكلا أدبيا يحمل صفات رقمية (المنجومي، ٢٠١٤).

وتعد القصص الرقمية من المواضيع التي لاقت استحسانا ورواجا في الوقت الحالي التي يتم فيها دمج الصور والرسوم والنصوص والسرد المسجل والتأثيرات الصوتية والموسيقية لإنتاج قصة تعليمية بغرض توظيفها لتنمية المهارات والاستمتاع باستقبال المعلومات والاحتفاظ بها واسترجاعها عند الحاجة (دحلان، ٢٠١٦).

وقد أشار كل من هول ونيلسون (Hull & Nelson، ٢٠٠٥) إلى أن القصص الرقمية واحدة من التطبيقات الجديدة والمثيرة في تكنولوجيا التعليم التي أصبحت متاحة للاستخدام بسهولة في الحجرات الدراسية، وذلك إذا ما أحسن تصميمها وتطويرها وعرضها، كما تعد بمثابة المخرج النهائي للوسائط المتعددة التي تتألف من الصور الثابتة والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو والتعليق الصوتي والخلفيات الموسيقية.

وقد دلت العديد من الدراسات التي تناولت القصص الرقمية على أن توظيفها خلال العملية التعليمية يشجع المتعلمين على التعلم والفهم والتفكير كدراسة الجرف (٢٠١٤) التي أظهرت نتائجها فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية، ودراسة أبو مغنم (٢٠١٣) التي أظهرت نتائجها فاعلية القصص الرقمية التشاركية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية، ودراسة شيمي(٢٠٠٩) التي أوضحت نتائجها فاعلية أثر القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها، ودراسة توتيوم (Tutum، ٢٠٠٩) التي أبرزت نتائجها الأثر الإيجابي للقصص الرقمية باعتبارها أنشطة ثقافية تاريخية في فهم النصوص المقروءة. تلك الدراسات السابقة على الرغم من اختلاف متغيراتها إلا أنها هدفت إلى تنمية نواتج التعلم والمهارات المختلفة، ومن ثم تحسين مخرجات العملية التعليمية، ذلك بالإضافة إلى الاستفادة من التطبيقات والمستحدثات التكنولوجية.

ومن أهم المهارات التي ينبغي التأكد من توافرها لدى طلاب التعليم الاساسي، هي: مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية، حيث تعد القصة الرقمية أحد الأشكال الحديثة لمعالجة القصص وأكثرها انتشارا، وذلك باستخدام الأدوات والوسائط التي يوفرها الكمبيوتر في رواية القصة، وتحتوي هذه القصص على خليط من الصور الرقمية والنصوص والصوت المسجل والفيديوهات والموسيقى، وتقوم على تفاعل المتعلم مع محتوى القصة، بالإضافة لكونها منهج للمتعة التفاعلية قائمة على رواية القصة المتعلم متفاعل، تتاح له الفرصة أن يتخذ القرارات التي تؤثر تأثيرا مباشرا على اتجاه القصة ومخرجاتها.

ويعرف نازوك وأخرون (٢٠١٥) Nazuk et al. القصة الرقمية بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية باستخدام الموسيقى والوسائل السمعية والصور والمواقف والخبرات.

وتعد القصة الرقمية امتدادا لتكنولوجيا التعليم الالكتروني، فهي تقوم على أساس منظومي للدمج بين عناصر الوسائط المتعددة (دحلان، ٢٠١٦).

ويرى حمزة (٢٠١٤) أن القصة إحدى أهم الوسائل فاعلية في تكوين شخصية الطفل لأنها تتفق مع خصائصه وتشبع رغباته واحتياجاته وتساعده في التعرف على الحياة بأسلوب شيق وتنمى قدراته العقلية واللغوية.

وتعد القصص الرقمية من أبرز أنواع أدب الأطفال، ومن مميزات القصص الرقمية أنها تدخل في تعليم المناهج التعليمية والتربوية كما تساعد في نمو الطالب من جميع جوانبه، فهي تشبع فضوله، وتغذي حواسه، وتفتح له آفاق المعرفة، وتنمي خياله، وتشبع حبه للتخيل، مما يوسع مداركه بالإضافة إلى غرس القيم والاتجاهات المرغوبة، وتشكيل هوية الطالب وتنمية لغته وهذا من خلال المزج بين الصور والموسيقى والأسلوب الروائي والحركة والصوت معا، وكذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على النصوص (رفعت، ٢٠١٤)

وقد أوضحت العديد من دراسات أهمية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم، ومنها دراسة عبد السلام (٢٠١٦) التي بينت نتائجها أن استخدام القصة الرقمية في تعليم الأطفال يؤدي إلى زيادة دافعية التعلم لديهم بشكل كبير، كما أوضحت نتائج دراسة بينغ (Bing، ٢٠١٦) أن الفائدة الرئيسية للقصص الحاسوبية تتمثل في أن الأطفال يفتقرون للتجارب والخبرات الوافية عن الدنيا وما فيها، لذا أنهم يحاولون من خلال ربط مالهم من معلومات وما أتقنوه سابقا بالمواضيع الجديدة لإيجاد التعادل الذهني وهذا ما توفره لهم القصص الحاسوبية، ودراسة رونالد (Ronald، ٢٠١٥) التي أوضحت نتائجها أن نقل القصة الرقمية أو سردها طريقة تعليم مميزة لنظم أمور الطفل وتفعيله، فبوسع القصة تعليم كيفية التركيز على الموضوع والإمعان في متابعته. كما أوضحت نتائج دراسة الراشدي (٢٠١٣) أن الطفل يكتسب قيم الحب والتعاون من القصص الرقمية التاريخية، كما تزيد دافعيته التعليمية عند إلمامه بها.

وأيضا هناك العديد من الدراسات التي تناولت القصص الرقمية التفاعلية حيث أنها من أهم أنواع القصص تأثيرا على الأطفال ومن أهم هذه الدراسات:

دراسة "عبد السلام" (٢٠١١) التي هدفت إلى التحقق من فاعلية القصص الإلكترونية التفاعلية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي وتزويد المهتمين بتربية الأطفال ببرنامج قصصي إلكتروني تفاعلي متعدد الوسائط، وتوصلت الدراسة إلى فعالية القصص الإلكترونية في تنمية الوعي السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

ويتبين من العرض السابق مدى أهمية التعلم التعاوني، حيث تم استخدامه في تدريس الكثير من المواد الدراسية بمختلف المراحل التعليمية وقد تأكدت فاعليته في تنمية مختلف المتغيرات الدراسية، وأيضا أهمية القصة الرقمية في العملية التعليمية، وحيث أن طبيعة التعلم التعاوني (العمل في مجموعات) تتماشي مع مهارات انتاج القصة الرقمية حيث تتطلب أيضا العمل في فريق، مما دفع الباحثة – مستندة إلى نتائج ما تم سرده من تلك الدراسات– لاستخدامه في اكساب مهارات تصميم وانتاج القصة الرقمية التعليمية.

مشكلة البحث:

أن استخدام القصة في العملية التعليمية يتطلب أن يكون لدى المعلم مجموعة من القصص التي تتناسب مع مستوى طلاب المرحلة الأساسية، بالإضافة إلى ارتباطها بموضوعات المقرر الدراسي لديهم.

وقد نبعت مشكلة البحث من الخبرة العملية للباحثة وقد أوصت دراسة كلا من عبد العاطي (٢٠١٣)، وعبد السلام (٢٠١١)، وعبد المتعال (٢٠٠٣)، ورضوان (٢٠١١)، ورفعت (٢٠١٤) بأهمية تدريب الطلاب وتنمية مهاراتهم على إنتاج القصص الرقمية فعلى الرغم من أهمية القصص الرقمية ومهاراتها إلا أن الطلاب يفتقرون لهذه المهارات مع العلم أن القصة الرقمية لا تختلف عن القصة العادية إلا في استخدامها للكمبيوتر وتمثيلها عليه.

وللتأكد من المشكلة تم تطبيق بطاقة ملاحظة لمهارات القصة الرقمية واتضح من نتائجها افتقار طلاب التعليم الاساسي لمهارات إنتاج القصة الرقمية وحيث ان هذه المهارات مترابطة باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية لما لها من دور فعال – أظهرته نتائج الدراسات السابقة– في تنمية العمل الجماعي وتهيئة الفرصة لتفاعل الطلاب مع بعضهم البعض كفريق متعاون كل فرد فيه له دور ومسؤول عن نجاح الفريق في انجاز مهمته. فقد اهتم البحث الحالي بإكساب مهارات القصة الرقمية لدى طلاب التعليم الأساسي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية.

أسئلة البحث:

ويمكن معالجة هذه المشكلة من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: " ما فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية في اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي بكلية تربية –جامعة أسيوط–؟

ويندرج من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مهارات القصة الرقمية التعليمية المطلوب اكسابها لدى طلاب التعليم الأساسي؟

٢- ما التصور المقترح للبرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا في اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي؟

٣- ما فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا في اكساب الجوانب الأدائية لمهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي؟

٤- ما فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا في اكساب المعارف والمعلومات لإنتاج القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي؟

فرضيات البحث:

إجابة عن تساؤلات البحث تمت صياغة الفرضيات التالية:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب في اختبار الجانب المعرفي والمعلومات اللازمة للقصة الرقمية باستخدام برنامج ""story Jumper " قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا لصالح التطبيق البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداء لمهارات القصة الرقمية التعليمية قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا باستخدام برنامج "story Jumper" لصالح التطبيق البعدي.

أهمية البحث:

تتجلى أهمية البحث الحالي في النقاط التالية:

١- توجيه الاهتمام نحو أهمية استخدام استراتيجيات التعلم التعاوني لإكساب مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية لكل المستفيدين من معلمين وطلاب

٢- أهمية المجموعات التعاونية في نقل الخبرات والمعارف بين أعضاء المجموعة التعاونية الواحدة أو بين المجموعات كل حسب خبرته ومستواه المهني.

٣- قد يساهم هذا البحث في توجيه اهتمام المختصين والباحثين إلى تطوير مهارات المعلم باستخدام البرامج الرقمية الحديثة وطرائق الاستفادة منها في العملية التعليمية.

٤- توجيه أنظار التربويين والمسئولين عن برامج إعداد المعلمين وتوجيههم إلى الاهتمام باستخدام استراتيجيات جديدة للتعلم مثل التعلم التعاوني.

أهداف البحث:

تتمثل أهداف البحث الحالي في التالي:

١-التوصل إلى قائمة مهارات القصة الرقمية المطلوب اكسابها لدى طلاب التعليم الاساسي

٢- بناء برنامج تدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية لإكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي

٣- اكساب المعارف والمعلومات اللازمة القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي

٤- اكساب الجوانب الأدائية لمهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي

مصطلحات البحث:

التعاريف الإجرائية لمتغيرات البحث:

١- البرنامج التدريبي القائم على استراتيجية التعلم التعاوني:

هو مجموعة من الخطوات العلمية المنظمة والأساليب والطرق ذات الأهداف المحددة وفق خطوات إجرائية متتابعة التي تستند إلى استراتيجية التعلم معا التعاونية، ويتضمن البرنامج التدريبي مجموعة من الأنشطة التدريبية التعاونية والمحاضرات الهادفة المقصودة، لإكساب طلاب التعليم الأساسي مهارات القصة الرقمية والاستفادة من القصص التقليدية التي تدرس بمرحلة التعليم الابتدائي من خلال المشاركة الفاعلة والإيجابية بين المجموعات التعاونية، حيث لا يتعدى مجموع كل مجموعة تعاونية ٥ طلاب، حيث يتعلمون من بعضهم من خلال المناقشة والتدريب العملي، وتوضيح موضوع الجلسة التدريبية، عبر توزيع الأدوار بينهم، ويحتوي البرنامج التدريبي على مجموعة الجلسات التدريبية عددها ٨ جلسات محددة زمنيا ومكانيا يتم إعداده وتنفيذه من قبل الباحثة.

٢-القصة الرقمية التعليمية:

شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان يمكن أن تكون حقيقية أو خياليه ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم في ضوء استراتيجية التعلم معا التعاونية لتبادل المعلومات والتعاون في إنتاج هذه القصص وذلك لخدمة أغراض تربوية وتحقيق أهداف منشوده داخل العملية التعليمية.

محددات البحث:

- تكونت عينة الحث من (٨٠) طالب وطالبة من طلاب التعليم الاساسي.
- البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا التعاونية.
- المهارات اللازمة لاستخدام برنامج "story Jumper " لإنتاج القصة الرقمية التعليمية.
- يتحدد البحث مكانيا بمعامل كلية التربية – جامعة اسيوط.
- **الحدود الزمنية:** تم التطبيق الميداني للبحث خلال الفصل الدراسي الأول لعام ٢٠٢٢هـ.

الإطار النظري والدراسات والبحوث السابقة:

أولا: التدريب:

تعرف الأمم المتحدة التدريب بأنه "عملية متبادلة وتعلم مجموعة من المعارف، والأساليب المتعلقة بالعمل وهو نشاط لنقل المعرفة إلى مجموعة أو مجموعات من الإفراد يعتقد أنها مفيدة لهم ويقوم المدربون على صقل مهارات التدريس "(الرشيدي، ٢٠٠٤، ص ٢٦).

يذكر الطغاني (٢٠٠٧، ص ١٤) "الجهود المنظمة والمخطط لها لتزويد المتدربين بمهارات، ومعارف وخبرات متجددة وتستهدف إحداث تغييرات إيجابية مستمرة في خبراتهم، واتجاهاتهم، وسلوكهم من اجل تطوير كفاية أدائهم ".

ينظر شريطو (٢٠٠٩، ص٣٩) إلى التدريب على أنه" عملية ضرورية لمواكبة المستجدات، وينطلق من تحديد الاحتياجات التدريبية، والفئات المستهدفة، والأهداف المنشودة المخططة، ثم ينتقل إلى تصحيح البرامج التدريبية التي تلبي هذه الاحتياجات، وبعد ذلك تبدأ تنفيذ هذه البرامج وتنتهي عملية التدريب إلى تقويم البرامج التدريبية لتحديد المخرجات التي تمخضت عن عملية التدريب والاستفادة من هذا التقويم في تخطيط البرامج التدريبية اللاحقة "

التدريب كذلك هو" العملية المنظمة التي يتم من خلالها تغيير سلوكيات ومشاعر العاملين من اجل زيادة وتحسين فاعليتهم وأدائهم " (السالم وحرحوش، ٢٠٠٩، ص١٣).

ومما سبق يتضح لنا أن التدريب يعمل على تعديل السلوك، والأداء، وتطوير المعارف، والمهارات، وقدرات العاملين، مما يؤدي إلى زيادة الكفاءة الإنتاجية عن طريق الأنشطة المخططة، والمنظمة، والأساليب المتنوعة، **وعليه يمكن نستخلص التالي:**

١- التدريب عملية منظمة مخططة، ومستمرة، ومتخصصة، ومتبادلة للرفع مستوى العاملين.

٢- التدريب عملية إنمائية.

٣- التدريب يعد من أهم الوسائل في رفع مستوى الكفاءة الإنتاجية للعاملين.

٤- التدريب نشاط مخطط وهادف.

٥- التدريب عملية تعليم وتعلم.

٦- التدريب يؤدي لزيادة فاعلية أداء العاملين.

ثانيا: البرنامج التدريبي:

هو مجموعة إجراءات، وخطوات، وتعليمات، وقواعد يتم إتباعها النقل خبرات محددة قد تكون مقروءة، أو مسموعة، أو مرئية مباشرة، أو غير مباشرة، تعليمية أو ترفيهية أو تثقفيه، وذلك لفرد، أو مجموعة أفراد، أو جمهور كبير في مكان واحد، أو في أماكن متفرقة لتحقيق أهداف محددة (يوسف، ٢٠٠٩، ص ١٣)

يعرفه العناني (٢٠٠٣، ص١٦) "بأنه جميع الأنشطة التعليمية، والممارسات، والأساليب التي يستخدمها المدرب بهدف إشباع حاجات المتدربين وتحقيق الأهداف المنوطة بالبرنامج ".

نستخلص من تعاريف البرنامج التدريبي التالي:

- البرنامج التدريبي هو مجموعة من الأنشطة الهادفة.
- البرنامج التدريبي عملية منظمة ومخططة ومقصودة.
- البرنامج التدريبي يتضمن مجموعة من الأدوات والوسائل والأساليب المتنوعة.
- البرنامج التدريبي يحقق الحد الأدنى من الكفاية الأدائية، والمهارية، والوجدانية، والإنتاجية.
- يعمل البرنامج على زيادة فاعلية المعلمين ورفع كفاياتهم المهنية، وإشباع حاجاتهم.

ثالثا: استراتيجية التعلم التعاوني:

استراتيجية التعلم التعاوني تستمد مبادئها من النظرية البنائية التي ترى أن التعاون والعمل ضمن مجموعات متجانسة أو غير متجانسة فكل فرد في المجموعة يساعد زميله لأنه يشعر بالمسؤولية الجماعية والفردية اتجاه مجموعته، لذا يحاول بذل جهده من أجل تحقيق هدف المجموعة المحدد من طرف المتدرب، "لأن المعرفة من منظور البنائية تبني بصورة نشطة من قبل المتعلم ولا يستقبلها فقط من البيئة" (العقون و ماكون، ٢٠١٢، ص٣٤٧)،

- **تعريف النظرية البنائية:** تعتبر البنائية أحد أهم النظريات الحديثة التي يتم استخدامها في المجال التربوي، حيث تعتبر أن المتعلم يبني معارفه من خلال خبراته السابقة واحتكاكه بالبيئة المحيطة به، فهي تهتم بالإبداع والتجديد في أدوار الإفراد حتى يكونوا إيجابيين في حياتهم، وقد قدم علم النفس المعرفي إسهامات وقواعد أساسية للتعلم البنائي، وفي هذا كان (Piget) من أوائل الذين قدموا إسهامات كثيرة في هذا المجال، حيث إنه أول بنائي واضع اللبنات الأولى للبنائية فاقترح أن الخبرات الجديدة يتم استقبالها من خلال المعرفة الموجودة في عملتي التمثيل والموائمة، ويبني المعرفة في عقل الفرد وتتطور" (زيتون، ٢٠٠٧، ص ٢٣- ٢٤)

- **مبادئ النظرية البنائية: تقوم البنائية كفلسفة تربوية على خمسة مبادئ هي:**

- ارتباط التعليم بحاجات المتعلمين واهتماماتهم.
- بناء المقرر حول مفاهيم أساسية كلية.
- تشجيع المتعلمين على التعبير عن آرائهم.
- تطويع المقرر لإمكانيات المتعلم العقلية والوجدانية والاجتماعية.

وهكذا فإن تصميم برنامج تدريبي وفق هذا النموذج النظري ينبغي يراعي الأسس الفلسفية للنظرية البنائية من خلال احترام أفكار المعلم المتدرب، وتصوراته، وخبراته السابقة، والتركيز على نشاط المعلم المتدرب أثناء فترة التدريب والعمل على أحداث حالة من عدم الاتزان المؤقتة لدى المعلم المتدرب حتى يشعر بالحاجة للتدريب وكذلك يجب أن يتضمن البرنامج التدريبي الأدوار التي على المعلم المتدرب القيام بها.

- **التعلم التعاوني:**

التعلم التعاوني أحد طرائق التدريس التي جاءت بها الحركة التربوية المعاصرة، التي اثبت الدراسات أثره الإيجابي في التحصيل الأكاديمي وعلى العديد من المتغيرات، ومساهمته في بناء مهارات اجتماعية سوية لدى الأفراد ودوره في إكسابهم مهارات العمل الجماعي، هو كذلك استراتيجية هامة من استراتيجيات التعلم النشط (طرينة، ٢٠٠٧، ص١٧٣).

ويعرفه على (٢٠١١، ص ٢٢) بأنه استراتيجية تعلميه لها أثر إيجابي على كل من المتعلم والمعلم، ومن ثم العمل التربوي فهي تعمل على تحسين الأداء المهني للمعلم.

وهو أيضا " استراتيجية تتضمن مجاميع صغيرة من الطلبة يعملون سويا بهدف تطوير الخبرة التعليمية لكل عضو فيها إلى أقصى حد ممكن ويشجعون بعضهم بعضا للعمل معا في أي منهج أو مرحلة عمرية " (الخفاف، ٢٠١٣، ص٣٥)

قدم زيتون (٢٠٠٣، ص٢٤٦) تعريفا شاملا للتعلم التعاوني "أحد أنواع التعلم الصفي الذي يتم فيه تقسيم المتعلمين إلى مجموعات تعاونية تتكون من (٢-٤) أعضاء، عادة غير متجانسين في قدراتهم الأكاديمية، بهدف تنمية كل من التحصيل الأكاديمي والمهارات الاجتماعية معا يؤكل لكل مجموعة تعلميه يشارك أعضاؤها في ممارستها، من خلال التفاعل المباشر فيما بينهم إذ يقوم كل عضو بمهمة لكونه على دراية أنه مسؤول عن نجاحه ونجاح مجموعة ككل.

مما سبق ترى الباحثة أن التعلم التعاوني أحد تقنيات التدريس الحديثة التي جاءت بها الحركة التربوية المعاصرة ويقوم على تقسيم الإفراد سواء كانوا، معلمين، طلبة، عمال، إلى مجموعات صغيرة عدد أفراد كل مجموعة من ٤ إلى ٦ فردا، كل عضو في المجموعة له دورا معين يقوم به في تحقيق أهداف المجموعة، بحيث يعتمد كل فرد على الأخر من اجل تحقيق الأهداف المشتركة و بناء علاقة إيجابية بينهم، حيث يعتمد أعضاء المجموعة التعاونية على بعضهم البعض كل منهم مسؤولا مسؤولية فردية و جماعية في عمله، لكل عضو في المجموعة دور يقوم به في النهاية تتحصل المجموعة الناجحة على مكافأة.

- أهمية التعلم التعاوني:

أن استخدام استراتيجية التعلم التعاوني تحقق أهداف تعلمية مرتبطة بالمجال المعرفي مثل ارتفاع التحصيل الدراسي لدى المتعلمين، وتحقيق الصحة النفسية وتكوين علاقات إيجابية نحو الأخر، والمشاركة الفعالة لكل فرد من المجموعة، استراتيجية التعلم التعاوني تستخدم في جميع المراحل العمرية المختلفة نظرا لأهميتها ولخص أهمية التعلم التعاوني كل من (خطابية، ٢٠١٥، ٣٧٢) و (رفاعى، ٢٠١٢، ١٨٨-١٨٧) **في النقاط التالية:**

- يساعد على ارتفاع مستوى الأفراد.
- القدرة على التذكر.
- فهم واتقان المادة.
- تنمية قدرة الإفراد على تطبيق ما تم تعلمه في المواقف المختلفة.
- تنمية القدرة الإبداعية. يؤدي إلى تزايد القدرة على تقبل وجهات النظر المختلفة.
- نمو مهارات التعاون مع الغير والاحترام المتبادل بين الأفراد.
- مناقشة الأفكار داخل المجموعة. وتنمية الجوانب الانفعالية.

ترى الباحثة أن أهمية التعلم التعاوني لدى المعلمين المتدربين هو العمل على اكسابهم مهارات القصة الرقمية من خلال التدريب والممارسة، والأنشطة التدريبية، والمناقشة، فيما بينهم مما يساعدهم على إتقان المادة التدريبية، وفهم النشاط التدريبي، وتقبل الأفكار، وأراء المجموعات.

- مميزات التعلم التعاوني:

يتميز التعلم التعاوني عن غيره من أنواع التعلم بما يلي: الحايك (٢٠١٧، ص ١٣٣-١٣٤)

- يمكن تطبيق التعلم التعاوني في مختلف الدروس. وجميع المراحل العمرية.
- يسهم في تحسين المستوى التعليمي للطلبة وبدرجة كبيرة، ويزيد من الدافعية للتعلم.
- يكسب الطلبة المهارات الاجتماعية والنفسية والعقلية والمهارية والانفعالية.
- يساعد الطلبة على التخلص من الاتجاهات السلبية نحو التعلم.
- يكسب الطلبة الصفات القيادية وتحمل المسؤولية، والقيم والاتجاهات التربوية المطلوبة.

مبادئ التعلم التعاوني:

التعلم التعاوني ليس مجرد جلوس المتعلمين ومساعدتهم بعضهم لبعض والعمل معا، حتى يكون التعلم التعاوني ناجحا هناك **مجموعة من المبادئ يعتمد عليها التعلم التعاوني وهي:**

- **الاعتماد المتبادل:** فالتعلم التعاوني يعتمد على شعار " أن نغرق معا أو أن ننجو معا"، حتى يكون الموقف التعليمي أو التدريبي تعاونيا يجب أن يدرك الإفراد بأنهم يشاركون زملائهم بشكل إيجابي في مجموعتهم ويقع على عاتق كل فرد منهم المسؤولية ألا وهي الاعتماد المتبادل. (خطابية، ٢٠٠٥، ص٣٧٧)، وكل فرد في المجموعة دورا مهما وفعالا.

وترى الباحثة أن الاعتماد المتبادل هو أساس العمل معا التعاوني، إذا ما تحقق لدى أعضاء المجموعة فأنه يجعل الأعضاء يدركون بأنهم يشتركون في نفس الهدف ونفس العمل. وكل عضو مسؤول عن المجموعة. يشعرون كأنهم وحدة متكاملة كل منهم يكمل الأخر.

- **المسؤولية الفردية والجماعية:** الهدف من التعلم التعاوني جعل كل فرد مسؤول والمسؤولية الفردية هي تجعل كل فرد أقوى، وبالتالي تزداد قوة المجموعة (الهويدي، ٢٠٠٥، ص ٢١٩).

- **التفاعل المعزز وجها لوجه:** يلتزم كل فرد في المجموعة بتقديم المساعدة والتفاعل الايجابي وجها لوجه مع زميل آخر في المجموعة، ومشاركة مصادر التعلم، وتقديم المساعدة، والدعم لبعضهم يعتبر تفاعلا معززا وجها لوجه. (نبهان، ٢٠٠٨، ص ٤٢)
- **المهارات الاجتماعية المناسبة:** تتضمن المهارات الخاصة بالعلاقة بين الإفراد وعمل المجموعات التعاونية الصغيرة، ولا يمكن وضع الأفراد في مجموعات، وهم لا يملكون المهارات الاجتماعية المناسبة التي يتطلبها التعلم التعاوني (زيتون، ٢٠٠٧، ص ٥٦١).
- **المعالجة الجمعية:** يناقش أعضاء المجموعة مدى تقدمهم مع بعضهم نحو تحقيق أهدافهم، والتفكير بمدى سير عملها، ومن اجل اتخاذ قرارات حول أي الإعمال التي ينبغي الاستمرار فيها، وأي منها ينبغي تغيرها. (الخفاف، ٢٠١٣، ص ٧٩).

مما لاشك فيه أن مبادئ التعلم التعاوني لها دور كبير في نجاح أو فشل عمل المجموعات التعاونية لذا في بناء البرنامج التدريبي القائم على استراتيجية التعلم معا التعاونية موضوع البحث تم أخذها بعين الاعتبار حيث تم تحديد دور لكل طالب متدرب في المجموعة التعاونية، حتى يعلم كل طالب متدرب أنه مسؤول مسؤولية كاملة، و أن كل أعضاء المجموعة التعاونية يعتمدون عليه في فهم المادة التدريبية، وما تتضمنه من أنشطة تدريبية، ومحاضرات، فالمسؤولية الفردية التي يشعر بها الطالب المتدرب اتجاه مجموعته تزيد من دافعيته وتفاعله الإيجابي بين أفراد مجموعته نحو فهم المطلوب منهم في النشاط التدريبي.

– أسس نجاح التعلم التعاوني:

إن نجاح عملية التعلم التعاوني، يقتضي معرفة المتعلمين للأسس التي ينبني عليها هذا النوع من التعلم والتي تتمثل في:

١. أن يشعر كل فرد من افراد المجموعة بحاجته إلى الآخرين، وتحديد دور كل فرد من أفراد المجموعة.

٢. أن يشعر كل فرد من أفراد المجموعة بمسؤوليته الفردية داخل المجموعة من خلال تقييم أداء كل فرد من افراد المجموعة وعدم الاكتفاء بتقييم أداء المجموعة ككل.

٣. ذكر كل عضو للأعمال التي قام بها والتي ساهمت في تحقيق الأهداف المطلوبة.

٤. تشجيع المتعلمين على مساعدة بعضهم البعض والتحلي بروح الفريق.

٥. تقديم التغذية الراجعة سواء من جانب المعلم أو من باقي أفراد المجموعة.

- دور المعلم في التعلم التعاوني:

- تعريف المجموعات بأهداف التدريب وأهداف المجموعة.
- توزيع الطلاب على مجموعات غير متجانسة وتحديد عدد الأفراد في كل مجموعة
- توضيح المهمة التي تكلف بها المجموعات ومتابعة التنفيذ.
- تحديد الأدوار لأفراد المجموعة على أن يتبادل الأفراد تلك الأدوار. وتكامل الأدوار
- تفقد المجموعات وتوفير التغذية الراجعة لجميع المجموعات.
- تقويم عمل المجموعات والأفراد في كل مجموعة.

- دور المتعلم في التعلم التعاوني:

- يبدي الحماسة في أثناء ممارسة النشاط. يتعاون مع زملائه في المجموعة.
- يتنافس مع زملائه فيما يشتركون بعمله. يحثهم على الاستمرار في النشاط لكي يكتمل.
- ويتقبل أعمال زملائه ويعلق عليها. يستجيب إلى توجيهات المعلم وتعليماته.

- مراحل التعلم التعاوني:

يتم التعلم التعاوني وفق مراحل خمس كما ذكرها، شاهين عبد الحميد (٢٠١٠، ص ١٠٧):

المرحلة الأولى: مرحلة التعرف وفيها يتم تفهم المشكلة المطروحة وتحديد معطياتها، ووضع التكليفات والإرشادات، والوقت المخصص لتنفيذها.

المرحلة الثانية: مرحلة البلورة ويتم فيها الاتفاق على توزيع الأدوار وكيفية التعاون، وتحديد المسؤوليات الجماعية واتخاذ القرار، والمهارات اللازمة لحل المشكلة المطروحة.

المرحلة الثالثة: الإنتاجية يتم في هذه المرحلة الانخراط في العمل من قبل أفراد المجموعة والتعاون في إنجاز المطلوب بحسب الأسس والمعايير المتفق عليها.

المرحلة الرابعة: الإنهاء يتم في هذه المرحلة كتابة التقرير، إذا كانت المهمة تتطلب ذلك، أو التوقف عن العمل وعرض ما توصلت إليه المجموعة في جلسة الحوار العام.

- استراتيجيات التعلم التعاوني:

١- تقسيم التلاميذ إلى فرق على أساس التحصيل: (STAD): ويتم تنفيذ هذه الاستراتيجية وفقاً للإجراءات التالية:

- تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة تتألف من (٤ – ٥) أفراد، غير متجانسين.
- عرض المادة الدراسية أسبوعياً بواسطة المعلم عن طريق المحاضرة أو المناقشة.
- يدرس أعضاء الفريق هذه المادة في صورة أزواج أو ثنائيات.
- توزع على الطلاب ورقة العمل الإجابة، وينبه عليهم أنهم لن ينتهوا من العمل، إلا إذا فهم جميع أعضاء المجموعة. بعد انتهاء فترة التدريب، يختبر التلاميذ فيما تعلموه فردياً.
- تجمع الدرجات بعد الاختبار على الاختبارات المتتالية التي تأخذها المجموعة. وتصحيح الاختبارات ورصد الدرجات داخل الفصل، بعد انتهاء الامتحان.
- يتم التقويم على أساس رصد خمس درجات تحت معدل كل طالب، ويحصل الطالب على نقاط إضافية، حتى يصل إلى الحد الأقصى، وهي عشر نقاط.

٢ - **استراتيجية فرق مسابقات الألعاب التعليمية أو الأكاديمية:** (TGT) وفيها يتم تقسيم التلاميذ إلى مجموعات صغيرة، يتراوح عددها من (٤ – ٥) غير متجانسين. ويعرض المعلم المادة التعليمية على التلاميذ. وتبدأ الدورة بالطريقة التي يتم تدريب التلاميذ عليها، وتستغرق أربعين دقيقة أسبوعياً. وبعد تحصيل إجابة الأسئلة في اللعبة الأكاديمية، يتم ترتيب المتنافسين وفقا لنظام معين. ثم يتم تجميع هذه النقاط لكل فريق أو مجموعة أساسية، على شكل نقاط للفريق، ويتم تدوينها في سجل خاص. يتم إعلان الفريق الفائز، الحاصل على أعلى الدرجات.

٣- **استراتيجية المساعدة الفردية للفريق (TA I):** وتعد هذه الاستراتيجية مزيج من التعلم التعاوني والتعليم المفرد، حيث تتيح لكل متعلم أن يسير وفقا لقدراته بناء على الاختبار التشخيصي، ثم يأتي دور فريق التعلم أثناء المواقف الاختبارية ثم يتعاون الفريق في مراجعة الإجابات عن الاختبارات، ومن ثم تبدأ هذه الاستراتيجية فردية وتنهي تعاونية.

٤- **استراتيجية البحث الجماعي: Group Investigation** وتعتمد هذه الاستراتيجية على جمع المعلومات من مصادر متعددة، يشترك التلاميذ في جمعها في صورة مشروع جماعي، ثم يخطط المعلم والتلاميذ معا بحيث يقوم كل تلميذ في المجموعة بمهام معينة، ويوجه المعلم التلاميذ إلى مصادر متنوعة، ويقدم لهم أنشطة هادفة، ثم يحلل التلاميذ المعلومات.

٥- **استراتيجية التعاون الجماعي Inter Group Cooperation** : يتم تقسيم التلاميذ إلى جماعات صغيرة تتكون من خمسة أفراد غير متجانسين، ويقدم المعلم لكل جماعة الأوراق المخصصة ليقدموا تقريرا جماعيا عن عملهم ، ويسمح لأعضاء الجماعات أن يساعد بعضهم بعضا في تعلمها، كما يقسم المعلم العمل فيما بينهم بحيث يتكامل عمل كل أعضاء الجماعة للوصل إلى الأهداف المشتركة. (حسن حسين زيتون، وكمال زيتون، ٢٠٠٣، ٢٢٧، ٢٢٨).

٦- **استراتيجية التعلم معا:** وهي الاستراتيجية المستخدمة في هذا البحث، وتعتمد هذه الاستراتيجية على المشاركة المتبادلة بين أعضاء المجموعة، وتحمل المسئولية، كما تؤكد على النمو الاجتماعي والنفسي للطلاب، ويرجع ذلك إلى أنها تشتمل كل العناصر الأساسية التي يستطيع المعلم ربطها واستخدامها في معظم المواد الدراسية، **وهي على النحو التالي:**

- الاعتماد المتبادل الموجب بين التلاميذ في المجموعة.
- التفاعل وجها لوجه داخل الفصل. تحقيق المسئولية الفردية لكل تلميذ.
- تنمية المهارات الشخصية المتبادلة والجماعية الصغيرة.

- ما هي معيقات استراتيجية التعلم التعاوني في التدريس؟

١. عدم تدريب المدرسين من أجل استخدام استراتيجية التعلم التعاوني.

٢. قلة المساحة للبيئة الصفية وضيقها، بالإضافة الى ازدحام الطلاب داخلها.

٣. الأسلوب المتبع في عرض محتوى الكتاب المدرسي، فيجب أن يعرض بأسلوب يساعد على استخدام استراتيجية التعلم التعاوني، وذلك عن طريق الأسئلة والتمارين.

٤. يتولد عند بعض طلاب المجموعة حالة من الاعتماد على الغير.

٥. الاهتمام بالتقسيم الشكلي للمجموعة على التقسيم العملي داخل المجموعة، بحيث لا تفعل واجبات المجموعة والتوزيع فيما بينهم.

رابعا: استراتيجية التعلم معا:

يوجد العديد من استراتيجيات التعلم التعاوني والتي يمكن أن تحقق جوانب التعلم والتدريب بصورة أفضل من استراتيجيات أخرى، وذلك في مناخ تعليمي وتدريبي في حدود الإمكانات

المادية والبشرية المخصصة ومن بين استراتيجيات التعلم التعاوني التي وجدت قبولا استراتيجية التعلم معا والتي تهتم بنشاط الفرد في المواقف المختلفة التعلمية، والمهنية، والمشاركة الايجابية والتركيز على أهمية التفاعل بين المتعلمين وبينهم المتعلمين والمادة التعليمية، والخبرات التربوية والمهنية (الديب، ٢٠٠٦، ص٦).

- تعريف الاستراتيجية:

تعتمد هذه الاستراتيجية على المشاركة المتبادلة بين أفراد المجموعة الواحدة لتحقيق أهداف التدريب بحيث يشارك الجميع في تعلم المهمة ويتحمل الإفراد مسؤولية جمع البيانات يكون دور المعلم الإشراف والمتابعة، وتتم مكافأة المجموعة بناء على كيفية العمل معا وتحقيق الهدف وإنجاز المهمة. (الاكلبي، ٢٠٠٨، ص ٥٠).

وتسمى كذلك التعلم بالمشاركة، ويعتمد هذا النموذج على مفهوم التعلم التعاوني المتضمن التعلم بالمشاركة المتبادلة وفيها يشارك التلاميذ جمعيهم قبل البدء في تعلم المهمة ويتحمل التلاميذ المسؤولية جميعا في جمع المعلومات (زيتون، ٢٠٠٧، ص ٥٦٩).

في حين يعرفها عرفاوي (٢٠٠٨) "بأنها تنظيم الغرفة بحيث يجلس كل المتعلمين وجه لوجه في مجموعات تتراوح عدد أفراد كل منها (٢-٦)، ويتم إعطاؤهم التعليمات حول مادة أو موضوع ما مع تحديد دور كل متعلم بهدف تعرف على إبعاد الموضوع".

ويذكر القحطاني (٢٠٠٠، ص ١٠٥)" يتم تقسيم الصف إلى مجموعات وكل مجموعة تتكون من ٤-٥ أعضاء غير متجانس وتقوم كل مجموعة بأداء واجبات معينة، وكل مجموعة تقوم بتسليم العمل المناط بها بعد الانتهاء ويأخذ مكافأة وثناء مقابل ما قامت به من عمل".

ويرى كل من سيد والجمل (٢٠١٢، ص ٢٩٥) "أنها استراتيجية تقوم على عمل المتعلمين في المجموعات الإنتاج عمل واحد أو إنجاز مهمة واحدة، وتدور بينهم مناقشات، وتبادل معلومات حتى يتم التأكد من فهم المادة ".

من خلال ما سبق ترى الباحثة أن استخدام استراتيجية التعلم معا (Learning Together) هي أنسب الاستراتيجيات التي يمكن استعمالها مع الطلاب المعلمين بمرحلة التعليم الأساسي بهدف تدريبهم لإكسابهم مهارات القصة الرقمية التعليمية عن طريق البرنامج التدريبي، فهي لا تحتاج إلى إمكانيات ومتطلبات سابقة لتطبيقها، فهناك المعمل مجهز بأجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ البرنامج التدريبي، ومناسبة لمدة جلسات البرنامج التدريبي.

- استخدامات استراتيجية التعلم معا:

- تستخدم في حالة عدم إعطاء مقدمة للدرس.
- عندما تتاح حرية اختيار المتعلمين لمجموعاتهم التعاونية.
- عند عمل المتعلمين معا على مهمات تعليمية محكمة البناء وذات أهداف مشتركة.
- عندما يشارك المتعلمين المجموعة الواحدة في الأنشطة وفي البحث عن المصادر

- خطوات استراتيجية التعلم معا: حددها سيد والجمل (٢٠١٢، ص٥٥):

- التقسيم المتعلمين لمجموعات تتألف من ٤-٥ متعلمين غير متجانسين.
- تكليف كل مجموعة بإنجاز عمل واحد يشترك فيه الجميع.
- اختيار وحدة وموضوع للدراسة.
- عمل ورقة عمل منظمة من قبل المعلم لكل موضوع دراسي.
- تحديد دور متعلم في كل مجموعة. قيام المعلم بعرض عناصر الدرس.
- ملاحظة أعضاء المجموعة من قبل المعلم أو المتدرب.
- كتابة تقرير مفصل عن المعلومات المتحصل عليها.
- يطلب المعلم من كل مجموعة إبداء رأيها في تقارير المجموعة الأخرى.

- دور المعلم المدرب في استراتيجية التعلم معا:

- تحديد الأهداف التعليمية والتدريبية. تحديد حجم مجموعات العمل.
- تكوين المجموعات.
- ترتيب جلوس المجموعات.
- تحديد معايير النجاح على المستوى الفردي وعلى مستوى المجموعة.
- تحديد الأدوار الإفراد المجموعة.
- تقديم غلق الدرس (المهداوي، ٢٠١٣، ص ٤٥).

– تعليمات خاصة المعلم / المدرب في استراتيجية التعلم معا:

- تقبل الأفكار الجديد وغير المألوفة.
- الاستعانة بطريقة المحاضرة.
- توضيح نقاط غامضة أو معلومات غير مفهومة.
- اختيار أعضاء المجموعات بطريقة التقويم
- تصنيف المتعلمين إلى مستويات داخل كل جماعة تعاونية.
- تسمية المجموعة باسم معين.
- مناقشة الإيجابيات في العمل معا.
- التخطيط الجيد للأنشطة لما يتلاءم المتعلمين.
- توزيع الأدوار بين إفراد المجموعة.

ومن خلال ما سبق نستطيع تلخيص أهمّيّة التعلم معا التعاونية بالنقاط الآتية:

- يولّد الثقّة في نفس الطالب.

ينمّي مهارات العمل ضمن فريق.

- يبعد الطالب عن الفرديّة والأنانيّة، ويشعره بالانتماء إلى الجماعة.
- ينمّي لدى الطالب مهارات التفكير الناقد والتفكير الابتكاريّ.
- يمنح الطالب القدرة على تطبيق ما يتعلّمه التلاميذ في مواقف جديدة.
- يبعد الطالب عن التعصّب للرأي، فيقبل على الآخرين ويتقبّل آراءهم.

خامسا: القصة الرقمية التعليمية: (Digital Story).

فكرة القصة الرقمية ترجع إلى البحث عن حلول كمبيوترية تكنولوجية، تعمل بشكل ديناميكي متعدد يعمل على الوصول الى محتوي يتكامل فيه؛ الصورة، الموسيقى، التصميم الجرافيكي، وصوت الراوي، ويساعد محور القصة الرقمية الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة مثل الخيال، والشخصيات (طارق عبيد المسعود، ٢٠١٨ ص ٣٧)، (الشريف، ٢٠١٤)

فالقصة ذات تأثير فعال على شخصية المتعلم، فإذا أحسن اختيارها كانت من أنجح وسائل التربية وتعليم اللغات، سواء أكانت مقروءة أو مرئية يمكن للمتعلم أن يشاهدها لأنه يستمتع بها، وتعوده حسن الاستماع، وحسن الإلقاء وتزيد من معرفته اللغوية وتحبب إليه القراءة وفوق ذلك كله أنها تهذبه (مصطفي حسين الحطاب، محمد فهام غالب ٢٠١٤، ص ٢)

ويعرفها كل من عبد القادر (٢٠١٣)،عطية وآخرون (٢٠١٤، ص٩٠) "بإنها تمثل إحدى التقنيات التعليمية الحديثة التي تقوم على التعاون والمشاركة بين الطلاب ومعلمهم في تطوير القصص التقليدية بدمجها مع الوسائط المتعددة، لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية"

يعرفها "تازوك وآخرون (٢٠١٥) .Nazuk et al "بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية باستخدام الموسيقى والوسائل السمعية الأخرى والصور والمواقف والخبرات".

أن القصص التقليدية تطبق تكنولوجيا الحاسب في التعليم بمسارات مختلفة حتى الآن، وبالتالي هناك حاجة لزيادة التقارب بين القصة واستخدام الكمبيوتر في الفصول. ومع زيادة استخدام الكمبيوتر وما يتصل به من تكنولوجيا يمكن أن تلعب دورا هاما في رواية القصة لتستخدم على نطاق واسع كأداة تربوية وتعليمية، نظرا إلى أن القصص الرقمية توفر للطلاب أساسا قويا فيما يسمى مهارات القرن الحادي والعشرين (مهارات التحول الرقمي). (Norman,2011, Thang, 2014، Clarke&Adam.2012)

ويمكن تعريفها إجرائيا في هذا البحث على أنها محتوي يتم تصميمه وانتاجه بشكل إلكتروني لتحقيق أهداف تعليمية محددة مسبقا باستخدام برنامج Story Jumper

والقصص الرقمية تتميز بالعديد من المزايا يوجزها بدوي (٢٠١٣، ص ١١٢)، وعبد الله (٢٠١٣، ص ٧٨) في أنها تعمل على تطوير وتنمية مهارات الاتصال والتواصل سواء كانت بصرية أو سمعية أو كتابية، وتعمل على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي، وتساعد على تنمية التأمل والاكتشاف، وتنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية لديه، وتعزز مفهوم التعلم مدى الحياة والتعلم الذاتي.

وهناك أنواع من القصص الرقمية ينبغي أن تقدم للطلاب في مراحل الدراسة المختلفة، صنفها جابر (٢٠٠٠، ص ٢٠٧) إلى:

- قصص الأخلاق والمثل العليا – قصص اجتماعية – قصص تاريخية
- قصص المغامرات – قصص فكاهية – قصص رمزية

وهناك العديد من الدراسات التي أكدت فاعلية القصة الرقمية ومنها دراسة حمدي (٢٠١٤) التي أوضحت فاعلية القصص الرقمية التعليمية ثلاثية الأبعاد في تنمية التفكير البصري والتحصيل لدي طلاب الصف الأول الثانوي، وتبين دراسة محمد (٢٠١٣) فاعلية القصص الرقمية في زيادة التفكير التأملي والاتجاه نحوها، وتوضح دراسة سعيد (٢٠٠٩) بأن هناك تطور واضح في معارف الطلاب ومهاراتهم في مضمون المحتوي العلمي المقدم والمرتبط بكاميرا التصوير الرقمي، والسعي الجاد لإعادة تقديم محتوي المقررات الدراسية على هيئة رواية القصص الرقمية كلما كان طبيعة المحتوي يسمح بذلك.

ودراسة دحلان (٢٠١٦) التي أوصت بأهمية توظيف القصص الرقمية في تدريس المناهج والاستفادة من الوسائط المتعددة؛ لجعل التعلم مشوقا، ودراسة المسعود (٢٠١٨) التي أوصت بالاهتمام باستخدام القصة الرقمية في التدريس، والاستفادة منها في توفير مواقف تعليمية تجعل الطلاب أكثر ايجابية في التعلم.

وترى الباحثة أن القصة الرقمية اسلوب جديد لتقديم القصص للتلاميذ وخاصة صغار السن بحيث تشجعهم على الانتباه وتنمية تفكيرهم وتحصيلهم، وتساعدهم على التعاون فيما بينهم والمشاركة الفعالة أثناء الحصة الدراسية، وأيضا تساعدهم على التشويق لما سيتم العرض أمامهم، بحيث لا ينحصر انتباههم فقط على الكتاب والقراءة، وتجعلهم في حالة إصغاء دائم للمادة والعرض، وتشجعهم على تتابع الأحداث، والتعليق.

-خصائص القصص الرقمية:

تتسم القصص الرقمية بعدة خصائص أشارت لها شانج (Shang،٢٠٠٩) وهي كالتالي:

١. **سهلة الأسلوب والاستخدام:** مما يسهل على المتعلم استخدامها ببساطة ومرونة.

٢. **مثيرة وشيقة:** حيث أنها جاذبة للمتعلم من خلال سرد القصة.

٣. **ممتعة وجاذبة ومناسبة:** حيث تتناول المحتوى العلمي المناسب بشكل جذاب من خلال الحبكة الدرامية والمواقف الحياتية التي تجعله مثارا ومستمتعا بأحداث القصة.

٤. **التفاعل والمرونة:** حيث تمكن المتعلم من المشاركة والتفاعل والمرونة في التفكير.

٥. **ثرية بالخبرات والمعارف:** من خلال تخلل القصة بالخبرات التربوية والمعارف العديدة.

-أهمية القصة الرقمية:

تكمن أهمية القصة في التعليم على تحسين استيعاب الطلبة بحيث تقدم فرصة الخيال للمتعلم في تحليل وتفسير أحداث القصة وتبعدهم عن الملل؛ تقوم بتوظيف جميع الحواس لدى المتعلمين وتسهل عليهم التعليم وتكسبهم مهارات النقد والحوار والتحليل (العدوى، ٢٠١٥).

- **أشار تشلتون وهيل (Shelton& Hale،٢٠١٧) في أنها:**

١. تعزز عملية التعلم مدى الحياة والتعلم الذاتي.

٢. تنمي مهارات الاتصال والتواصل بكافة صوره السمعية، البصرية، الحركية، الكتابية.

٣. تساعد على جذب المتعلم، وتزيد من قدرة التفاعل بين المتعلمين.

- وأشارت الغامدي (٢٠١٨) أن القصص الرقمية تحقق مميزات عديدة في التعليم حيث تعد نموذجا تربويا لتفعيل تكنولوجيا المعلومات، وتهدف إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي والناقد، وأن استخدامها في التعليم يساعد الطلبة على التفاعل الإيجابي والتعبير بحرية عن آرائهم.

-شروط استخدام القصة:

أورد (شحاته، ٢٠٠٧، ص ٩٧-٩٨) و(عمر، ٢٠١٠، ص ٣٠٦) أن استخدام القصة في التدريس يتطلب مجموعة من الشروط الواجب توافرها، وعلى المعلم أن يراعيها عند التدريس، وهي:

١. يكون هناك ارتباط بين القصة وبين موضوع الدرس.

٢. تكون القصة مناسبة لعمر الطلاب ومستوى نضجهم العقلي.

٣. تعمل القصة على تحقيق الأهداف التعليمية.

٤. حسن عرض المعلم القصة، وتقديمها بلغة واضحة وأسلوب سهل.

٥. تكون الحوادث المقدمة في إطار القصة متسلسلة ومتتابعة.

٦. تكون الأفكار والمعلومات في القصة قليلة حتى لا تؤدي كثرتها إلى التشتت.

يتبين مما سبق أن استخدام القصة في التعليم يتطلب أن يكون لدى المعلم مجموعة من القصص تتناسب مع مستوى طلاب المرحلة الأساسية، وارتباطها بموضوعات المقرر الدراسي.

-أنواع القصة الرقمية التعليمية:

يتفق كل من "روبين"، و "ماكنيل" (Robin, & McNeil (2012, p.٣٧-٥١ و"سميث"، (٢٠١١) Smith، و"بروتش" (٢٠١٠) Burch، و"لامبرت" Lambert (48.p 2010,) ، وسيجنس (٢٠٠٨) Signes ، **على تعدد أنواع القصص الرقمية التعليمية ومنها:**

١- **قصص السير الذاتية Character Stories:** وهي القصص التي تدور حول شخص مهم وعلاقاته بالآخرين، او دور كبير يلعبه شخص ما في حياتنا.

٢ - **القصص التذكرية Memorial Stories:** وهي تذكر أشخاص من الماضي.

٣- **قصص المغامرات Adventure Stories:** الرغبة في التخلص من روتين الحياة من الأسباب التي تدفع الإنسان للسفر مما يساعد على إبداع ذكريات واضحة والمغامرة عادة ما تكون دعوة للتحدي للعودة بمدركات شخصية، وتشارك الإحساس بالجمال وإخبارها للآخرين.

٤- **قصص الإنجاز Accomplishment Stories:** وهي دائما ما تكون عن تحقيق هدف محدد مثل التخرج، الفوز في مباراة، ويمتاز هذا النوع بالتركيب القصصي الكلاسيكي.

- صنف (Ohler,J،٢٠٠٦,٤٥) أنواع القصة الرقمية على حسب نمط تقديم المحتوى:

١- **الشكل المسموع:** أقدم أشكال القصة، ومع تطور التكنولوجيا أصبح يقدم نموذجا جيدا للتعلم يتناسب مع البيئة التعليمية. يجعل المتعلم مشارك فعال في تكوين المعلومات الواردة بالقصة من خلال الصورة الذهنية التي يكونها المتعلم من الكلمات التي سمعها في القصة.

٢- **الشكل المرئي:** وهذا الشكل يتضمن مجموعة من الصور والأصوات والرسومات المتحركة، فهو بيئة مناسبة لجذب انتباه المتعلمين، كما أنها تعتبر مجال واسع ومتنوع في تقديم المحتوى.

٣-**الشكل المكتوب:** مرتبط دائما بمفهوم القصة، فهو أداة التعلم الرئيسية، وتكمن أهميته في تنمية قدرات المتعلمين على التفكير، واستخلاص المعنى المضمون من النص.

-تصنيف القصص الرقمية:

أولا: تصنف القصص الرقمية تبعا لموضوعاتها إلى ما يلي: (حمزة، ٢٠١٤: ٣٣٨)

١. القصص الشخصية. ٢. القصص التاريخية ٣. القصص التي تعلم أو رشد.

ويتبع البحث الحالي نوع القصص الرقمية التي تعلم أو ترشد؛ لأنها تمثل معلومات مأخوذة من موضوعات القصص التقليدية الورقية التعليمية المقررة على تلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي، ويتم إعداد السيناريو الخاص بها ثم تصميمها وانتاجها رقميا.

ثانيا: بينما يصنف هيلري (Hilary، ٢٠٠٦: ٧٥) القصص الرقمية من حيث الاستخدام إلى:

١. القصص الأرشيفية. ٢. القصص التعليمية.

ثالثا: تصنف القصص حسب الأسلوب المستخدم فيها إلى: (السعيد، ٢٠١٠: ١٦٧-١٦٤)

١. الأسلوب المباشر. ٢. الأسلوب غير المباشر. ٣. الأسلوب غير المباشر الحر.

واتبعت الباحثة في هذا البحث الأسلوب غير المباشر الحر؛ لأنه مناسب لموضوعات القصص ولخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقادر على تحقيق الأهداف المنشودة من البحث، حيث تم توظيف أصوات الشخصيات بشكل أكبر من صوت الراوي؛ لأن القصص اعتمدت بشكل مباشر على الحوار بين الشخصيات، وتم توظيف صوت الراوي في بداية القصص، وبعض الأحيان في منتصفها. ويقوم الطلاب عينة البحث بتسجيل صوت الشخصيات بأنفسهم، حيث يتقمص كل فرد في المجموعة شخصية من شخصيات القصة ويقوم بتسجيلها بنفسه.

رابعا: تصنف القصص الرقمية من حيث نمط السرد: (عمر، ٢٠١٧: ٥٣٠-٥٣٢).

١. **القصة الرقمية الخطية:** وفيها يسلك المتعلم ممر واحد فريد من البداية وحتى النهاية.

٢. **القصة الرقمية المتفرعة (غير الخطية):** يتم ترتيب أحداث القصة وفقا لتفاعل المتعلم معها.

- وتصنف القصص الرقمية غير الخطية إلى نوعين:

١. القصص الرقمية القائمة على التفاعل التفريعي أو الشجري (Branching stories):

تقدم له مجموعة من الخيارات المترابطة وكل قرار يتخذه من هذه الخيارات يؤدي به إلى مسار فريد، وبالتالي يتم ترتب أحداث القصة وفقا لتفاعل المتعلم. (حمزة، ٢٠١٤: ٣٤٣).

٢. القصص الرقمية ذات المسارات المتوازية (Parallel paths):

يقدم مسارين مختلفين يتقاطعان عندما يلتقي المسارين، فيتيح الفرصة للمتعلم لاكتساب الخبرة المترتبة على اختياره (Reeve، ٢٠١٠: ٨٢)، ويعتبر أفضل للمتعلمين من النمط التفريعي.

-عناصر القصة الرقمية التعليمية:

أشار بول وكاجدر(Bull, Kajder,2004) إلى سبعة عناصر فعالة وأساسية هي:

١. **وجهة النظر:** لابد وأن تحمل القصص وجهات نظر مختلفة، ولا تقدم بطريقة مجردة.

٢. **سؤال مثر:** يتم طرح سؤال يثير اهتمام المتعلمين وذلك في بداية القصة ويتم الاحتفاظ باهتمام المتعلمين طوال العرض إلى أن يتم الإجابة في نهاية القصة.

٣. **محتوى عاطفي:** توفر محتوى عاطفي للقصة التفاعلية يساعد على زيادة مساحة الاهتمام لدى المتعلمين من خلال التأثيرات والموسيقى ونبرة الصوت للراوي.

٤. **الصوت:** لإضفاء الطابع الشخصي على القصة لمساعدة المتعلمين على فهم المحتوى.

٥. **الموسيقى التصويرية:** فهي تضيف حالة من الترقب للمتعلمين تساهم في جذب الانتباه.

٦. **الاقتصاد Economy:** أي رواية القصة ببساطة. باستخدام المحتوى الذي يفي بالهدف.

٧. **تنظيم السرعة Pacing:** لابد من وجود وتيرة واضحة في عرض القصة الرقمية.

-عوامل نجاح القصة الرقمية:

حدد شيلي وجابل (Shelley & Gable، ٢٠١١) عوامل نجاح القصة الرقمية:

١. **الكاريكاتير البصري:** تساعد في نقل مشاعر الشخصيات بوضوح، والإقلال من الحوار.

٢. **جدول زمني تفاعلي:** يجب أن ينسق الجدول الزمني لسلسلة الأحداث ونتائجها.

٣. **وسيلة إعلام اجتماعية:** مشاركة المتعلمين قصصهم لاستخلاص النقاط الرئيسة للموضوع.

٤. **صوت الراوي:** أفضل راو للقصة الرقمية هو الشخص الذي مر بتجربة مباشرة للرسالة.

٥. **الفيديو:** استخدام أفلام الفيديو في القصة يعطيها لمسة إنسانية.

-الأسس التي يجب مراعاتها عند استخدام القصة في العملية التعليمية:

هناك مجموعة من الأسس التي يجب على المعلم مراعاتها عند استخدام القصة ومنها:

١. يختار المعلم القصة المناسبة، ويقوم بإعدادها قبل سردها على المتعلمين.

٢. يقرأ المعلم القصة قراءة معبرة توضح الحوادث والأفكار والشخصيات.

٣. يتخيل نفسه إحدى شخصيات القصة أمام الطلاب، ويسردها سردا ممثلا للمعني.

٤. أن تناسب القصة عمر الطلاب ومستوياتهم العقلية.

٥. عدم ازدحام القصة بالأفكار والحقائق والمعلومات.

٦. تقديم القصة بأسلوب سلس وسهل يجذب انتباه المتعلمين. (عمر، ٢٠١٠، ٣٠٦)

-الأطر النظرية للقصة الرقمية:

تبني القصة الرقمية في ضوء عدد من النظريات أهمها:

١. **النظرية المعرفية للوسائط المتعددة:** وترى أن التعلم من خلال استخدام مثيرات أو عناصر ووسائط تعليمية متكاملة ومتفاعلة فيما بينها وداخل إطار واحد يعد من الأمور الهامة من أجل توصيل المحتوى بشكل مناسب للمتعلم (Mayer. 2009)

٢. **النظرية الإدراكية:** وتعتمد على أن عملية التعلم عملية عقلية وهي تكون بقدر سعة وعمق معالجة المعلومات لدى المتعلم (Anderson& Elloumi، ٢٠٠٤) ولكي يحقق التعلم الإلكتروني من خلال النظرية الإدراكية الهدف منه فلابد من أن يتضمن أنماطا متعددة من التعلم حتى يتيح للمتعلم الاختيار من بينها وفقا للنمط الخاص به، وأن يتم تقديم المعلومات نصية، ولفظية، وبصرية من أجل تشجيع الترميز لدى المتعلم حيث أن استقبال المعلومات بأكثر من نمط يسهم في معالجتها بشكل أفضل (عسيري، المحيا، ٢٠١١، ٣١).

وقد راعت الباحثة عند تدريب الطلاب على مهارات انشاء القصة النظريات السابق ذكرها حيث تم تدريبهم على كيفية استخدام الوسائط وكيفية تقديمها بصورة متجانسة ومترابطة وداخل إطار واحد ليحقق التكامل فيما بينهم لتحقيق الهدف الأساسي الذي وضعت القصة من أجله.

-مراحل انتاج القصة الرقمية:

ويمكن ايجاز مراحل انتاج وتصميم القصص الرقمية في التالي: شانج وجاك وبرنان (Chang ,2008,Jakes &Bernan ،2006)

١. **تحديد مجال القصة واتجاهها Story Field:** حيث أنها مبدئيا لابد من تحديد مجال القصة سواء كان هذا المجال تعليميا، ثقافيا، دينيا، خياليا، جغرافيا، تاريخيا، تراثيا، رياضيا.

٢. **كتابة نص القصة Story Text:** في هذه الخطوة يتم تحديد الفكرة الرئيسة للقصة ويسمح للكاتب إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

٣. **إعداد السيناريو Story Scenario:** يساهم السيناريو في تحديد النمط الأساسي لرواية القصة، وعناصر الوسائط المتعددة التي تستخدم في عرضها، لتصبح أكثر إثارة للمشاهدين.

٤. **إعداد السيناريو المصور Preparing photographed Scenario:** في هذه الخطوة يتم تحديد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة، وبتفاصيل دقيقة.

٥. **الحصول على المصادر Story Recourses:** يتم في هذه الخطوة الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة، سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، كاميرا تصوير رقمي، وغيرها.

٦. **الإنتاج Story Production:** في هذه الخطوة يتم انتاج القصة الرقمية باستخدام البرامج المناسبة لذلك مثل برنامج Movie Maker وبرنامج Photo Story وبرنامج Adobe Photoshop وبرنامج Go Animation وغيرها من البرامج.

٧. **التشارك Sharing:** ويتم ذلك من خلال النشر عبر الإنترنت أو على أسطوانات مدمجة، أو نشرها على إحدى تقنيات الويب مثل YouTube أو Presentation Tube

وقد اتبعت الباحثة الخطوات الآتية عند تدريب الطلاب على مهارات القصة الرقمية:

١. **تحديد موضوع القصة الرقمية وهدفها:** في هذه الخطوة قامت الباحثة بتكليف كل مجموعة بتحديد موضوعات القصص التي تم تنفيذها من خلال البرنامج التدريبي، والهدف المرجو تحقيقه من عرض كل قصة رقمية.

٢. **إعداد سيناريو القصة:** قامت كل مجموعة بإعداد سيناريو القصة وكتابته بالتفصيل، وتحديد الصور، والمؤثرات الصوتية المراد استخدامها في الأماكن المحددة في القصة الرقمية.

٣. **جمع الصور والرسوم والمؤثرات الصوتية والموسيقى والنصوص:** هنا تم الحصول على الوسائط المتعددة من الصور من خلال الكتب الدراسية المقررة بالفعل على المرحلة الابتدائية، وأيضا الانترنت، والاستعانة ببعض الصور الموجودة بالبرنامج، والصوت من خلال تسجيل الطلاب لأصواتهم مباشرا من خلال برنامج انتاج القصة الرقمية Story Jumper .

٤. **إنتاج القصة الرقمية باستخدام البرامج المناسبة:** تم إنتاج القصص الرقمية وذلك باستخدام برنامج Story Jumper.

-معايير تقييم القصص الرقمية الفعالة:

ترى لامبرت (Lambert، ٢٠٠٩، ٥٩-٦٠) أنه يفضل في القصص الرقمية أن:

١. تشتمل على عدد من الصور، والأصوات، ولقطات الفيديو، والنصوص، والرسوم المتحركة، وينبغي أن تتكامل هذه الوسائط مع بعضها البعض وبشكل يحقق الهدف من القصة.

٢. يتوافر بها قدر من التوافق وإحساس المشاهد بالانسجام بين المكونات السمعية والبصرية، وقيادة المشاهد إلى التأمل والتفكير، وأن تبتعد عن النغمات الصوتية السريعة والعرض السريع.

٣. فيها تختار الخلفيات الموسيقية المناسبة، وان تكون الخلفيات الموسيقية تثير مشاعر المشاهد وعواطفه نحو موضوع القصة.

٤. يتم فيها اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة، واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف وتأكيد وجهة النظر للمشاهدة

٥. يكون هناك تناغم بين التعليق الصوتي والصور والخلفية الموسيقية.

-البرامج الخاصة لتطوير وتصميم القصص الرقمية:

هناك عدة برامج متخصصة في تصميم القصص الرقمية وتطويرها التي افرزتها التكنولوجيا الحديثة، من خلال أجهزة الكمبيوتر المتاحة ومن هذه البرامج والتي أشار اليها كلا من أبو مغنم (٢٠١٣)، والدريويش وعبد العليم (٢٠١٧) **ويمكن تلخيصها بالآتي:**

١- **برنامج Photo Story:** يستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، يستخدم في بناء القصص الرقمية ونشرها، وتصميمها من صور رسوم ومؤثرات للحركة، وخلفيات موسيقية جاهزة، وإمكانية إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة، مع خفض الصوت ورفعه وفق متطلبات السرد القصصي.

٢- **برنامج Window Movie Maker:** يستخدم لتصميم القصص الرقمية من الصور الثابتة، واللقطات المتحركة وتطويرها، ولكن لا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، ولا إضافة التعليق لصاحب القصة من داخل البرنامج.

٣- **برنامج أبل أي موفي Apple iMovie:** يستخدم تحت بيئة نظام التشغيل "Mac" فقط، التصميم القصص الرقمية. يسميه المحترفون بالمحرر غير الخطي. يمكن استخدامه لقص وتحرير مقاطع الفيديو والموسيقى والرسومات دون تغيير أي من الملفات الأصلية.

٤- **برنامج Adobe Premiere:** استخدامه يتطلب مهارات في مستوي المحترفين، وقد يصعب استخدامه مع المعلمين والطلاب في المراحل الدراسية. يتصدر أقوى وأفضل برامج مجال المونتاج عالميا.

٥- **Pow Ton:** تمكن من إنشاء فيديوهات تعليمية بجودة عالية، وتتوفر فيه جميع الأدوات لذلك. ويقدم خدمة إنشاء عروض مصورة احترافية وذلك عن طريق دمج النصوص والصور والتأثيرات والعناصر المتحركة مع إمكانية دمج ملفات الصوت يمكنك ارسال الفيديو إلى اليوتيوب أو مشاركته في الشبكات الاجتماعية

٦- **برنامج PowerPoint:** يتيح تصميم القصص الرقمية مثل الصور والرسوم الثابتة والمتحركة، وتطويرها، إلا أنه لا يتيح إمكانية نشر القصص الرقمية المنتجة في صيغة ملفات الفيديو أو غيرها، وتبقيها في صيغة ملفات عروض تقديمية.

٧- **برنامج ال Story Jumper:**

وهو البرنامج المستخدم في البحث الحالي والذي من خلاله يتم تدريب الطلاب على كيفية انتاج قصة رقمية تعليمية. وقد تم شرحه بالتفصيل خلال البرنامج التدريبي ملحق (٢)

يتميز برنامج story jumper بسهوله الاستخدام، فيسهل استخدامه من قبل جميع الافراد سواء كانوا معلمين او طلاب، كما يخلق البرنامج جو مرح ومشوق بين الطلاب.

الدراسات السابقة والبحوث السابقة:

-دراسات خاصة بمحور القصة الرقمية:

- دراسة العنزي (٢٠٢٠)، بعنوان " توظيف القراءة التشاركية المدعومة بتقنيات القصة الرقمية التفاعلية في علاج صعوبات القراءة الجهرية لدي طالبات الصف الأول المتوسط بالمدينة المنورة"، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتوصلت الى وجود فرق ذي دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي، ويعزى ذلك الى فاعلية توظيف القراءة التشاركية المدعومة بتقنيات القصة الرقمية في علاج صعوبات القراءة الجهرية لدي الطالبات، واوصت بضرورة استخدام القصة الرقمية في تدريس اللغة العربية.
- دراسة الطويرقي (٢٠٢٠) بعنوان "فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة"، اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتوصلت الى أن هناك فاعلية لرواية القصة الرقمية في تنمية مهارة التواصل اللغوي في اللغة الإنجليزية لدى الطالبات. وأوصت بتوظيف رواية القصة الرقمية في إكساب المهارات اللغوية لطالبات وطلاب اللغة الإنجليزية.

- دراسة المنصور (٢٠٢٠) بعنوان أثر القصة الرقمية في تنمية الطلاقة الشفهية والدقة النحوية لدى طلاب المرحلة الثانوي، استخدام البحث المنهج شبه التجريبي، تم بناء ثلاث قصص رقمية تنطوي على قواعد اللغة الإنجليزية، واشارات النتائج الى وجود أثر إيجابي لتطبيق استراتيجية القصة الرقمية على سلامة النطق وطلاقة التحدث باللغة الإنجليزية

- دراسة يونس (٢٠٢١) بعنوان " فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية" استخدم المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة، وتوصلت الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية ين متوسطات درجات مجموعة البحث على الاختبار التحصيلي في القياسين القبلي والبعدي لصالح البعدي. التوصيات: استخدام القصة في تدريس مقررات التربية الموسيقية، وتدريب المعلمين على كيفية إعداد وتوظيف القصة.

- دراسة الغامدي (٢٠٢١)، بعنوان " أثر استخدام القصة في تدريس التربية الفنية لتنمية بعض مهارات الخيال الفني لدي طلاب المرحلة المتوسطة" اعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي، وأسفرت النتائج عن وجود فرقا دالا احصائيا لصالح التطبيق البعدي لمقياس مهارات الخيال الفني للطلبة، مما يشير الي فاعلية القصة في تدريس التربية الفنية في تنمية مهارات الخيال الفني لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

-دراسة زنقور (٢٠٢١): بعنوان "القصة الرقمية في الرياضيات لتنمية التخيل الرياضياتي والذكاء العددي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (المندفعين / المتروبين) في الأسلوب المعرفي"، وكشفت نتائج البحث عن وجود أثر لاختلاف نمط التدريس القصة الرقمية/ التقليدي على التخيل والذكاء العددي لصالح القصة الرقمية، وأثر لاختلاف الأسلوب المعرفي اندفاع/ تروي على التخيل والذكاء لصالح التروي، وعن وجود أثر للتفاعل بينهما على التخيل والذكاء العددي لصالح المتروي الذي يدرس بالقصة الرقمية.

- دراسة رحمة (٢٠٢١) بعنوان " معايير تصميم القصة الرقمية في بيئة التعلم النقال لحل المشكلات الرياضية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية"، ولتحقيق هذا الهدف استخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي، وتم التوصل الى قائمة معايير تصميم القصة الرقمية، وكشفت النتائج الي مطابقة القصة الرقمية داخل بيئة التعلم النقال مع المعايير بلغت ٩٣%

- دراسة حماد، أبو حمد (٢٠٢٢)، بعنوان "أثر تطبيق القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكري الناقد لدى طالبات الصف السادس الأساسي في العاصمة عمان"، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي، وأظهرت النتائج وجود فروق لصالح المجموعة التجريبية الذين استخدموا القصة الرقمية. وأوصت بضرورة استخدام القصص الرقمية في استراتيجيات التعلم المختلفة.

ودراسة كلا من حسام الدين (٢٠٢٢)، والمسعود (٢٠١٨)، السيد (٢٠١٧)، وجيوسي، الجمل (٢٠١٩)، الحلو (٢٠٢٠)، وعبد المنعم (٢٠٢٠)، والعيد (٢٠٢١)،و إبراهيم (٢٠٢٠)،وعلان (٢٠١٩)، وأحمد (٢٠٢٠)، ودراسة جيرمان وأومت (Girmen & Umit، ٢٠١٩)

بعد استعراض وتحليل الدراسات التي تناولت القصص الرقمية، لاحظت الباحثة تنوعا كبيرة، فقد سجلت الباحثة الملاحظات التالية على هذا المحور:

١- **فيما يتعلق الأهداف:** تمحورت أهداف الدراسات السابقة في التعرف إلى مدى فاعلية القصص الرقمية في مجموعة من المتغيرات، منها (التحصيل، الذكاء، التخيل، الدافعية، تحمل المسئولية، وغيرها من المتغيرات، وأثبت جميعها فاعلية القصة الرقمية في تنمية هذه المتغيرات. اما البحث الحالي فكان الهدف منه الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم معا التعاونية في اكساب مهارات تصميم وإنتاج واستخدام القصة الرقمية كمتغير تابع لدى طلاب التعليم الأساسي، وبهذا تكون قد اختلفت عن الدراسات السابقة.

- **فيما يتعلق بالمنهج:** قد اختلفت الدراسات السابقة في المنهج الذي تم اتباعه حيث استخدم بعضها المنهج شبه التجريبي، والبعض الوصفي والتجريبي، وبذلك اتفق البحث الحالي مع الدراسات التي استخدمت المنهج شبه التجريبي كمنهج مناسب لهذا البحث.

- **فيما يتعلق بالأدوات:** تنوعت أدوات الدراسات السابقة بتنوع المتغيرات التابعة لها، فبعضها استخدم اختبار أو بطاقة ملاحظة، والبعض استبيان، أو مقياس. واتفق البحث مع الدراسات التي استخدمت اختبار وبطاقة ملاحظة حيث تم استخدام اختبار معرفي للمعارف والمعلومات الخاصة بمهارات القصة الرقمية، وبطاقة ملاحظة لهذه المهارات.

- **فيما يتعلق بالنتائج:** أظهرت نتائج الدراسات السابقة فاعلية توظيف القصة الرقمية في تنمية العديد من المتغيرات، والبحث الحالي استوحي فكرته من هذه النتائج حيث أهمية القصة الرقمية وضرورة تدريب طلاب التعليم الأساسي مهارات تصميمها وانتاجها، وقد استخدمت البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا لإكسابهم هذه المهارات وأثبت البحث فاعلية البرنامج في اكسابهم مهارات القصة الرقمية.

وقد استفادت الباحثة من دراسات محور القصة الرقمية في النقاط التالية:

- التعرف إلى خطوات بناء وتصميم القصص الرقمية.
- تنظيم الإطار النظري.
- تفسير نتائج البحث الحالي.

أوجه التمييز والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

١. تميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة باستخدامه للبرنامج التدريبي القائم على استراتيجية التعلم معا التعاونية حيث العمل ضمن مجموعات.

٢. تميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة بتناول القصة الرقمية كمتغير تابع مع متغير مستقل وهو البرنامج التدريبي وهو مختلف عن تلك التي تناولت القصة الرقمية كمتغير مستقل .

-دراسات خاصة بمحور التعلم التعاوني:

- دراسة الشمري (٢٠١٦) بعنوان " أثر إستراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مستوى التحصيل ومهارات التفكير الناقد لدى عينة من طلاب كلية التربية بمحافظة عفيف في المملكة العربية السعودية"، وأظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين العلامات الكلية للطلبة تعزى إلى استخدام استراتيجية التعلم التعاوني على التحصيل والتفكير الناقد، لصالح المجموعة التجريبية. وأوصت بضرورة عقد دورات تدريبية للأعضاء حول استخدام استراتيجية التعلم التعاوني.

-دراسة عباس (٢٠١٧) بعنوان "توظيف طريقة التعلم التعاوني في التحصيل المعرفي لمادة رسوم الأطفال"، وأظهرت نتائج البحث تفوق طلبة المجموعة التجريبية التي درست بطرقة التعلم التعاوني، ومن توصيات البحث تدريب التدريسين على تطبيق طريقة التعلم التعاوني وتشجيعهم على استعمالها على كافة مستويات التعليم.

-دراسة الجمل (٢٠١٧) بعنوان "فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي". توصلت الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي، يتمتع البرنامج المقترح بالفاعلية، واوصت بضرورة توظيف استراتيجيات منوعة مثل التعلم التعاوني.

- دراسة لفقي (٢٠١٩) بعنوان " فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية التعلم التعاوني في تطوير كفايات المعلمين التدريسية بمرحلة التعليم الابتدائي دراسة تجريبية بمدينة ورقلة"، بينت نتائج الدراسة وجود تأثير للبرنامج التدريبي في الكفايات التدريسية (الدرجة الكلية) وكفاية التخطيط وكفاية تنفيذ الدرس

- دراسة الرقب (٢٠١٩) " أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهار ة الكتابة الإملائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في لواء القويسمة"، استخدمت المنهج شبه التجريبي، وأظهرت النتائج وجود أثر ذو دلالة إحصائية في التطبيق البعدي لاختبار تنمية مهارة الكتابة الإملائية لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستراتيجية التعلم التعاوني.

بعد استعراض وتحليل الدراسات التي تناولت القصص الرقمية، لاحظت الباحثة تنوعا كبيرة، فقد سجلت الباحثة الملاحظات التالية على هذا المحور:

- **فيما يتعلق الأهداف:** تمحورت أهداف بعض الدراسات السابقة في التعرف إلى مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية التعلم التعاوني في مجموعة من المتغيرات، منها (سمات الشخصية، اتجاهات، ومهارات التفكير الناقد، التحصيل المعرفي، مهارات التدريس الإبداعي، مهارة الكتابة الإملائية)، وغيرها من المتغيرات، وأثبت جميعها فاعلية البرنامج التدريبي أو استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية هذه المتغيرات. وقد أتفق البحث الحالي مع هذه الدراسات حيث كان الهدف منه الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم معا التعاونية مع اختلاف المتغير التابع المتمثل في اكساب مهارات تصميم وإنتاج واستخدام القصة الرقمية كمتغير لدى طلاب التعليم الأساسي.
- **فيما يتعلق بالمنهج:** استخدمت معظم الدراسات السابقة المنهج شبه التجريبي، وبذلك اتفق البحث الحالي مع هذه الدراسات في استخدام المنهج شبه التجريبي كمنهج مناسب لهذا البحث.
- **فيما يتعلق بالأدوات:** بعض الدراسات استخدمت اختبار وهناك من استخدم بطاقة ملاحظة، والبعض استخدم مقياس اتجاه. واتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة التي استخدمت اختبار وبطاقة ملاحظة.
- **فيما يتعلق بالنتائج:** أظهرت نتائج الدراسات السابقة فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية العديد من المتغيرات، وقد جاءت نتائج البحث الحالي أيضا لتؤكد فاعلية البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا في إكساب مهارات القصة الرقمية لطلاب التعليم الاساسي.

وقد استفادت الباحثة من دراسات هذا المحور النقاط التالية:

- التعرف إلى خطوات بناء البرنامج التدريبي.
- تنظيم الإطار النظري.
- تفسير نتائج البحث الحالي.

إجراءات البحث:

منهج البحث: استخدم البحث المنهج التجريبي والتصميم شبه التجريبي للكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم معا التعاونية في اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي، باعتماد التصميم التجريبي ذي المجموعة الواحدة وقياسين قبلي وبعدي.

-مجتمع وعينة البحث:

مجتمع البحث: يتكون من طلاب التعليم الأساسي (الفرقة الثالثة) بكلية التربية، ممن سبق لهم دراسة مقرر تكنولوجيا التعليم (١)، ويمارسون التدريب الميداني بمدارس المرحلة الابتدائية للعام ٢٠٢٢م .

-**عينة البحث:** ٤٠ طالب وطالبة من مجتمع الدراسة للتحقق من صدق وثبات أدوات البحث.

-أدوات البحث:

وكانت أداوت البحث كما يلي:

١. قائمة بالمهارات الأساسية للقصة الرقمية التعليمية.

٢. اختبار معرفي لمهارات القصة الرقمية التعليمية.

٣. بطاقة ملاحظة الأداء العملي لمهارات القصة الرقمية التعليمية.

أولا: بناء قائمة مهارات القصة الرقمية التعليمية باستخدام برنامج Story Jumper:

تم تحديد مهارات إنتاج القصص التفاعلية بحيث تتضمن القائمة في صورتها الأولية على (١٣) مهارات رئيسية، (٩٦) مهارة إجرائية، وللتأكد من صدق القائمة تم عرضها على مجموعة من المحكمين (تكنولوجيا التعليم)، لتحديد درجة أهمية كل مهارة، ومعرفة مدى ارتباط المهارة الفرعية بالمهارات الأساسية، والصياغة اللغوية، ونالت كل المهارات درجة (مهمة جداً) أي أن الوزن النسبي لها ١٠٠%، وكانت الصورة النهائية لها ملحق (١) تكونت من ثلاثة عشرة مهارة:

جدول رقم (١) قائمة مهارات القصة الرقمية التعليمية

م	المهـــارة	م	المهارة	م	المهـــارة
١	انشاء حساب على البرنامج	٦	تعديل الصور	١١	ارسال تعليق
٢	انشاء قصة جديدة	٧	ادراج وتنسيق النصوص	١٢	غلق القصة واعادة تشغيلها
٣	انشاء غلاف للقصة	٨	تسجيل الصوت	١٣	التعديل على القصة
٤	ادراج خلفية	٩	مشاركة القصة		
٥	ادراج الصور والرسومات	١٠	حفظ ونشر القصة		

وبذلك تم الإجابة عن السؤال الأول من أسئلة الدراسة، ونصه:

ما مهارات القصة الرقمية التعليمية المطلوب اكسابها لدى طلاب التعليم الأساسي؟

المادة التعليمية:

ثانيا: البرنامج التدريبي:

التعريف بالبرنامج التدريبي: يتضمن البرنامج التدريبي مجموعة من الأنشطة التدريبية التعاونية والمحاضرات الهادفة المقصودة، لإكساب مهارات القصة الرقمية لطلاب التعليم الاساسي من خلال المشاركة الفاعلة والإيجابية بين المجموعات التعاونية، حيث لا يتعدى مجموع كل مجموعة تعاونية ٥ طلاب، حيث يتعلمون من بعضهم البعض من خلال المناقشة، وتوضيح موضوع الجلسة التدريبية، عبر توزيع الأدوار فيما بينهم، يحتوي البرنامج التدريبي على مجموعة الجلسات التدريبية عددها ثماني جلسات محددة زمنيا ومكانيا.

الملامح الرئيسية للبرنامج:

تم بناء البرنامج التدريبي وفق ٦ خطوات وهي كالتالي:

أولا: الفئة المستهدفة من البرنامج:

طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية – جامعة أسيوط.

ثانيا: تحديد أهداف البرنامج:

يهدف البرنامج التدريبي في البحث الحالي إلى:

الهدف العام: يهدف البرنامج التدريبي إلى اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية.

الأهداف الخاصة: تنوعت مجالات الأهداف الخاصة لتشمل جميع جوانب البرنامج التدريبي المراد إكسابها للطلاب والأهداف الخاصة نذكرها في الجدول الآتي: جدول رقم (٢)

جدول رقم (٢) الأهداف الخاصة بالبرنامج التدريبي

م	الهدف	م	الهدف
١	تعرف الطلاب على استراتيجية التعلم معا التعاونية.	١٠	تعرف الطلاب على تعديل الصور
٢	تعرف الطلاب على القصة الرقمية التعليمية	١١	تعرف الطلاب على ادراج وتنسيق النصوص
٣	تعرف الطلاب على معايير تصميم وانتاج القصة الرقمية	١٢	تعرف الطلاب على تسجيل الصوت
٤	تعرف على برنامج انتاج القصة الرقمية Story Jumper	١٣	تعرف الطلاب على مشاركة القصة
٥	تعرف الطلاب على انشاء حساب على البرنامج	١٤	تعرف الطلاب على حفظ ونشر القصة
٦	تعرف الطلاب على انشاء قصة جديدة	١٥	تعرف الطلاب على ارسال تعليق
٧	تعرف الطلاب على انشاء غلاف للقصة	١٦	تعرف الطلاب على تشغيل وغلق القصة
٨	تعرف الطلاب على ادراج خلفية	١٧	تعرف الطلاب على التعديل على القصة
٩	تعرف الطلاب على ادراج الصور والرسومات		

ثالثا: تحديد الأساليب والوسائل التي تحقق الأهداف:

- **المحاضرة:** هي عبارة عن شرح لمفهوم القصة الرقمية Story Jumper وشرح خطوات استخدامه لإنتاج القصة بالتفصيل، واستراتيجية التعلم معا، وأيضا شرح لطريقة العمل معا خلال فترة تطبيق البرنامج التدريبي.
- حلقات نقاش وحوار (جماعي).
- **التدريب والممارسة:** التطبيق العملي لمهارات القصة على أجهزة الكمبيوتر.
- **الواجبات المنزلية:** عبارة عن أسئلة تتمحور حول الشرح المقدم والمهارات التي تم التدريب عليها في كل جلسة تدريبية والتي توفر التغذية الراجعة.
- أنشطة تعليمية حول المهارات موضوع الجلسة.
- فيديوهات لنماذج من القصص الرقمية.

رابعا: الوسائل التدريبية:

– معمل كمبيوتر – انترنت – جهاز (Data Show). وجهاز حاسوب مرتبط بالداتا شو.

– **تحديد فريق العمل:** وهم الباحثة، المعيدة لمتابعة عمل الطلاب مع الباحثة على الأجهزة.

خامسا: مرحلة التنفيذ:

يتألف البرنامج التدريبي من ٨ جلسات تدريبية كل جلسة مكملة للجلسة التي تليها وتكمل التي سبقتها مما يودي إلى تحقيق هدف البرنامج التدريبي، المدة الزمنية لكل جلسة (ساعتان) زمن السكشن الخاص بالطلاب.

خامسا: تصميم القصص الرقمية:

تم تصميم القصص الرقمية وفقا للخطوات التالية:

– تحديد عنوان وهدف القصة الرقمية

– جمع الوسائط المتعددة من الصور ولقطات الفيديو والخلفيات الموسيقية المرتبطة بالقصة.

– إعداد سيناريو القصة الرقمية، **وفى هذه الخطوة تم الآتي:**

- تقسيم محتوي القصة الرقمية إلى إطارات تشبه شاشات الكمبيوتر.
- تحديد عدد الإطارات وتسلسلها في كل جزء من أجزاء البرنامج.
- تحديد العلاقة بين كل إطار وما قبله وما بعده من إطارات، وكيفية الانتقال بينها.

– **تحديد محتوى القصة الرقمية كالتالي:**

- **النص:** تمت كتابة النصوص الخاصة بمحتوى القصة الرقمية من القصص المقررة بالفعل على تلاميذ المرحلة الابتدائية، ومن ثم تضمين النصوص الخاصة بكل إطار. وتنظيم الصور (صور الشخصيات وأيضا الخلفيات) والرسوم داخل الإطارات.
- **الصوتيات:** استخدم بعض الطلاب المؤثرات وبعض الأصوات التي تزيد من واقعية القصة والمتوفرة في برنامج Story Jumper، وبعضهم استخدم مؤثرات تم تنزيلها من الانترنت.

- تحديد البرامج الكمبيوترية المستخدمة في إنتاج القصة الرقمية (Power Point، Story Jumper) ، استخدمت بعض الفرق برنامج ال Power Point لكتابة سيناريو القصة واعداها مسبقا وتنسيقها واستيرادها بعد ذلك للقصة، وبعض الفرق قاموا بكتابته مباشرا على القصة.
- تسجيل القصة الرقمية بصوت الطلاب مباشرا اثناء انتاجها على Story Jumper.
- إنتاج القصة من خلال تحويل السيناريو إلى واقع إلكتروني باستخدام Story Jumper

سادسا: مرحلة تقويم البرنامج:

نظرا لأهمية التقويم فأنه تم استخدام الأساليب التقويمية التالية:

- **تقويم قبلي:** ذلك بتطبيق الاختبار المعرفي، وبطاقة الملاحظة. ولم يكن للطلاب أي خلفية عن محتوي البرنامج التدريبي، وكان ذلك حافزا ومشجعا لهم لتعلم مهارات القصة الرقمية، وسهل ذلك كثيرا عمل الباحثة.
- **تقويم تكويني:** أثناء تنفيذ البرنامج لتقويم أداء الطلاب للمهارات اللازمة لإنتاج القصة وأداء كل مجموعة على الأجهزة من أجل معرفة أخطائهم ومعالجتها أثناء التدريب..
- **تقويم نهائي:** بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج التدريبي كاملا، وذلك من خلال تطبيق القياس البعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة ومقارنة النتائج بالتقويم القبلي.

سابعا: محتوى جلسات البرنامج التدريبي:

المعلومات والمهارات التي على الطالب المتدرب اكتسابها بعد تلقي البرنامج. تم إعداد محتوى الجلسات التدريبية، حيث تعلقت الجلسة الأول بالتعارف بين الباحثة والطلاب المتدربين، وتقسيمهم الى مجموعات كل مجموعة ٤ طلاب وتوزيع الادوار بينهم، وتوزيعهم على الأجهزة طوال فترة البرنامج، والثانية حول التعلم التعاوني، والقصة الرقمية التعليمية، والثالثة شرح الباحثة لبرنامج Story Jumper لإنتاج القصة الرقمية (ملحق ٢)، والجلسات (٤، ٥، ٦، ٧) كلها خصصت لمهارات إنتاج القصة، والجلسة الأخيرة متعلقة بالقياس البعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة. جدول رقم (٣)

جدول رقم (٣) يوضح محتوى الجلسات التدريبية للبرنامج التدريبي

م	عنوان الجلسة	موضوع الجلسة	الوسائل والاساليب
١	التعريف بالبرنامج	– التعارف وتحفيز الطلاب – مفهوم استراتيجية التعلم معا – تعريف بالبرنامج التدريبي – تقسم الطلاب وتوزيع الأدوار – ترتيب جلوسهم على الأجهزة – الاتفاق على خط سير البرنامج وطريقة العمل	المحاضرة، الحوار والمناقشة
٢	القصة ومعايير تصميمها وانتاجها	– مفهوم القصة الرقمية – أهمية القصة الرقمية – معايير تصميم القصة وانتاجها (* الفكرة * الحادثة *الشخصيات * الحوار * الزمان والمكان * طريقة العرض * البناء أو الحبكة)	المحاضرة والمناقشة وعرض لبعض القصص الرقمية
	شرح مراحل انتاج القصة الرقمية	شرح مفصل لمراحل انتاج القصة الرقمية التعليمية: ١–كتابة السيناريو ٢–الحصول على الوسائط ٣–الإنتاج ٤– الحفظ والنشر والمشاركة	المحاضرة العرض باستخدام الكمبيوتر
٣	شرح لبرنامج Story Jumper ملحق (٢)	–انشاء حساب على البرنامج –مكونات البرنامج – خطوات استخدامه لإنتاج قصة رقمية تعليمية بشكل عام	العرض العملي باستخدام الكمبيوتر
	تكليف كل مجموعة بتجهيز سيناريو قصة تعليمية في ضوء ما تم شرحه والاستفادة من القصص المقررة على المرحلة الابتدائية لإمكانية عرضها للتلاميذ بالمدارس يطبقون بها التدريب الميداني. مع توزيع الأدوار على افراد المجموعة، مع المتابعة على جروب المجموعة قبل بدء موعد العملي بالمعمل)		
٤	انشاء حساب على البرنامج	– شروط انشاء حساب على البرنامج – خطوات انشاء حساب على البرنامج لأول مرة	العرض العملي باستخدام الكمبيوتر الممارسة والتدريب على أجهزة الكمبيوتر
	انشاء قصة جديدة	– خطوات انشاء قصة جديدة – خطوات إضافة صفحة جديدة – خطوات تكرار أو نسخ صفحة موجودة – خطوات حذف صفحة	
	انشاء غلاف للقصة	– كيفية وضع عنوان للقصة –تغيير نوع خط النص –تغيير حجم الخط –عمل خلفية للعنوان –ضبط مكان العنوان بالنسبة للغلاف –تغيير موضع العنوان –تغيير لون خلفية الغلاف –إضافة صورة للغلاف	المحاضرة العرض العملي باستخدام الكمبيوتر وجهاز العرض الممارسة والتدريب على أجهزة الكمبيوتر
	ادراج خلفية	– ادراج صورة من صندوق الخلفيات – البحث عن خلفيات إضافية – إضافة صورة من جهاز الكمبيوتر – إضافة صورة كخلفية للقصة	
٥	ادراج الصور والرسومات وتعديلها	– ادراج صور للشخصيات من صندوق الشخصيات – إضافة صورة من الكمبيوتر – البحث عن صور للشخصيات – ضبط موضع الصورة بالنسبة للنص الموجود – نسخ او تكرار الصورة – ضبط ابعاد الصورة	العرض باستخدام الكمبيوتر والتدريب على أجهزة الكمبيوتر
	ادراج وتنسيق النصوص	– خطوات استخدام مربع النص الكبير أو أي من الاشكال –تحديد لون الخلفية لملء مربع النص –تنسيق الخط –ضبط موضع النص (توسيط – يسارا – يمينا – امام– خلف الخلفية) –ضبط ابعاد ومكان شكل النص (تقليصه وتوسيعه).	
٦	تسجيل الصوت	– خطوات تسجيل الصوت (بدء التسجيل – انهاء التسجيل) –إضافة أصوات ومؤثرات صوتية على القصة –حفظ التسجيل – التعديل على التسجيل –كيفية تشغيل الصوت	الممارسة والتدريب على أجهزة الكمبيوتر
٧	مشاركة القصة	–خطوات مشاركة القصة مع أعضاء الفريق –كيفية دخول أعضاء الفريق على القصة والتعديل عليها	الممارسة والتدريب على أجهزة الكمبيوتر
	حفظ ونشر القصة	–كيفية حفظ القصة – خطوات نشر القصة (للجميع– للأصدقاء – على مواقع مختلفة) –كيفية السماح للأخرين الاستفادة من القصة (بنسخ وانشاء قصصهم من القصة) –خطوات ارسال القصة في صورة رابط	
	ارسال تعليق	–خطوات ارسال تعليق لمؤلف القصة –كيفية حذف التعليق	
	تشغيل وغلق القصة	–خطوات حفظ القصة بعد انشائها أو التعديل عليها –خطوات إعادة تشغيل القصة من بداية الدخول للبرنامج	
	التعديل على القصة	–خطوات التعديل على القصة بعد حفظها	
٨	القياس البعدي		

تاسعا: ضبط البرنامج التدريبي:

تم عرض البرنامج على مجموعة من المحكمين (تكنولوجيا التعليم) لإبداء رأيهم من حيث: (ملائمة البرنامج التدريبي لإكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية، ملائمة استراتيجية التعلم معا التعاونية، تنظيم الجلسات، إمكانية تحقيق الأهداف، ملاءمة أساليب تحقيق أهداف البرنامج، ملاءمة المحتوى للأهداف، ملائمة الأنشطة، ملائمة أدوات القياس)

عاشرا: تطبيق البرنامج:

تم تطبيق البرنامج التدريبي مع الطلاب (وتم الاستفادة من تلقيهم التدريب الميداني في ذلك الوقت بمدارس ابتدائية حيث تم التطبيق على انتاج قصص رقمية لهذه المرحلة) في كل سكشن من كل أسبوع، مدة كل جلسة ساعتان، ومتابعة الباحثة لهم بمدارس التدريب حيث كانت المشرفة عليهم، وقامت بتعريفهم بطبيعة البرنامج، الهدف منه، والخطوات المتبعة من أجل اكتساب المهارات اللازمة لتصميم وإنتاج القصة الرقمية.

وقبل البدء بالتدريب على استراتيجية التعلم ما التعاونية تم انجاز الخطوات التالية:

إجراءات قبل الجلسة التدريبية: لإعداد بيئة التدريب وتشمل:

- إعداد وتجهيز المعمل
- تنظيم وترتيب جلوس المجموعات على الاجهزة.
- تقسيم إلى مجموعات تعاونية كل مجموعة (٤) طلاب
- تحديد دور كل طالب في المجموعة.
- تحديد العمل المطلوب.
- تحديد الأهداف التدريبية.

أثناء الجلسة التدريبية:

- خمس دقائق تهيئة تتمحور حول موضوع الجلسة التدريبية.
- تنظيم جلوس الطلاب كل مجموعة على جهاز الكمبيوتر السابق تخصيصه لها.
- عرض هدف وموضوع الجلسة على شاشة العرض.
- شرح للمهارات المطلوبة بالجلسة التدريبية.
- متابعة أداء المجموعات للمهارات.

بعد الانتهاء من الجلسة التدريبية: التقويم ويشمل:

– اختبار تحصيلي (ملحق ٤) – بطاقة ملاحظة (ملحق ٣)

البرنامج الزمنى لتطبيق البرنامج التدريبي:

فيما يلي توضيح لمواعيد تطبيق جلسات البرنامج التدريبي خلال الفصل الدراسي الأول. جدول (٤)

جدول رقم (٤) يوضح البرنامج الزمني لتطبيق البرنامج التدريبي

الرقم	تاريخ إجراء الجلسة	عنوان الجلسة	الوقت
١	١٠ – ١٠ – ٢٠٢٢هـ	التعريف بالبرنامج	٢
٢	١٧ – ١٠ – ٢٠٢٢هـ	استراتيجية التعلم معا التعاونية القصة الرقمية ومعايير تصميمها ومراحل انتاجها	٢
٣	٢٤ – ١٠ – ٢٠٢٢هـ	شرح لبرنامج Story Jumper لإنتاج القصة	٢
٤	٣١ – ١٠ – ٢٠٢٢هـ	انشاء حساب وقصة جديدة على البرنامج وانشاء غلاف للقصة –ادراج خلفية للقصة	٢
٥	٧ – ١١ – ٢٠٢٢هـ	ادراج الصور والرسومات – والنصوص وتنسيقها	٢
٦	١٤ – ١١ – ٢٠٢٢هـ	تسجيل الصوت	٢
٧	٢١ – ١١ – ٢٠٢٢هـ	مشاركة وحفظ ونشر القصة – ارسال تعليق –غلق واعادة تشغيل القصة –التعديل عليها	٢
٨	٢٤ – ١١ – ٢٠٢٢هـ	التطبيق البعدي	
الفترة الكلية	من ١٠ – ١٠ – ٢٠٢٢هـ الى ٢٤ – ١١ – ٢٠٢٢هـ	٨ جلسات كل جلسة ساعتان	

ومن خلال جدول (٣، ٤) يكون قد تم الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة، ونصه:

ما التصور المقترح للبرنامج التدريبي القائم على التعلم معا التعاونية لإكساب مهارات تصميم وإنتاج القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية – جامعة اسيوط؟

ثالثا : اختبار المعارف والمعلومات لمهارات القصة الرقمية باستخدام برنامج Story Jumper

١- **تحديد هدف الاختبار:** وهو قياس ما يمتلكه الطلاب من المعارف والمعلومات لمهارات القصة الرقمية باستخدام برنامج "Story Jumper "، ثم إعداد فقراته بما يتناسب مع المهارات، وقد تكون في صورته المبدئية من (٣٠) فقرة من نمط الاختيار من متعدد وصح وخطأ.

٢- **تحديد المستويات التي يهدف الاختبار لقياسها:** اقتصر الاختبار التحصيلي على قياس المستويات الثلاث الأولى من الجانب المعرفي (التذكر، الفهم، التطبيق).

٣- **إعداد جدول المواصفات:** تم إعداد جدول المواصفات الذي يحتوي على الأوزان النسبية لكل موضوع من الموضوعات والأوزان النسبية لكل مستوى من مستويات التعلم التي يشملها الاختبار كما هو موضح بالجدول (٥)

جدول (٥) مواصفات الاختبار التحصيلي

الموضوع	مستويات الأهداف			الوزن النسبي	مج
	تذكر	فهم	تطبيق		
القصة الرقمية (أنواعها وتصميمها والمفاهيم ذات الصلة)	–	–	٥	%١٦,٧	٥
انشاء حساب وقصة جديدة	١		٦	%٢٣,٣	٧
ادراج الصور والرسومات والتعديل عليها		١	٦	%٢٣,٣	٧
ادراج وتنسيق النصوص	–	–	٣	%١٠	٣
ادراج صوت للقصة		١	١	%٦,٧	٢
حفظ ونشر ومشاركة القصة وغلقها والتعديل عليها	١	١	٤	%٢٠	٦
مجموع	٢	٣	٢٥	%١٠٠	٣٠
الوزن النسبي	%٦,٧	%١٠	%٨٣,٣		

٤- **تحديد نوع وعدد مفردات ودرجات الاختبار:** تنوعت بين اسئلة الصواب والخطأ، والاختيار من متعدد، ولكل مفردة درجة واحدة ليصبح مجموع درجات الاختبار ٣٠ درجة.

٥- **صياغة مفردات وتعليمات الاختبار:** تم صياغة مفردات الاختبار بالشكل الموضوعي في ضوء مستويات الأهداف وتكون الاختبار من ٣٠ سؤال. ٢٥ سؤال من نوع اسئلة الاختيار من متعدد، ٥ أسئلة من نوع اسئلة الصواب والخطأ.

٦. **الصورة المبدئية للاختبار:** بعد صياغة مفردات الاختبار وتعليماته، بلغ عدد الأسئلة ٣٠ سؤالا، تغطى المستويات الثلاثة .

٧. **التجربة الاستطلاعية للاختبار:** تم تطبيق الاختبار التحصيلي على نفس مجموعة الدراسة وكان عددهم (٤٠) طالب وطالبة، **وذلك بهدف تحديد كل من:**

- **زمن الاختبار:** تم حساب زمن الاختبار تبعا للمعادلة الآتية: زمن الإجابة عن الاختبار = (زمن اول طالب + زمن اخر طالب) ÷ ٢= ٢٠ + ٢٦ ÷ ٢ = ٢٣ دقيقة تم اعتمادها عند التطبيق.

- **حساب معاملات السهولة والصعوبة المفردات الاختبار:** تم حساب معامل السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار من **خلال المعادلة الآتية:**

معامل السهولة= (عدد الإجابات الصحيحة) ÷ (عدد الإجابات الصحيحة + عدد الإجابات الخاطئة)

وتراوحت معاملات سهولة الاختبار تراوحت بين (٠.٣: ٠.٧)، وهي قيم مقبولة إحصائيا.

- **صدق الاختبار:** تم حساب قياس صدق الاختبار من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين (تكنولوجيا التعليم) وتم التعديل وفقا لتوجهاتهم حيث أصبح عدد فقراته (٣٠).
- **صدق الاتساق الداخلي:** تم تطبيق الاختبار على مجموعة استطلاعية (٤٠) طالب وطالبة ومن ثم قياس صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل بند من بنود الاختبار والدرجة الكلية للبعد. وتراوحت قيم معاملات الارتباط بين (٠,٥٧٣ – ٠,٨٩٠)، وجميع هذه القيم ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة عند (٠.٠١)، كما هو موضح بالجدول التالي (٦)، وهذا يشير إلى صدق الاختبار وصلاحيته للتطبيق.

جدول رقم (٦) معامل ارتباط كل سؤال من أسئلة الاختبار مع الدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه

البعد	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوي الدلالة	البعد	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
١- القصة الإلكترونية (أنواعها ومميزاتها وتصميمها والمفاهيم ذات الصلة)	١	**0.668	0.01	٢- انشاء حساب وقصة جديدة	١	**0.660	0.01
	٢	**0.759	0.01		٢	**0.719	0.01
	٣	**0.582	0.01		٣	**0.573	0.01
	٤	**0.733	0.01		٤	**0.691	0.01
	٥	**0.601	0.01		٥	**0.853	0.01
					٦	**0.827	0.01
					٧	**0.730	0.01
٣- ادراج الصور والرسومات والتعديل عليها	١	**0.620	0.01	٤- ادراج وتنسيق النصوص	١	**0.680	0.01
	٢	**0.637	0.01		٢	**0.739	0.01
	٣	**0.830	0.01		٣	**0.750	0.01
	٤	**0.733	0.01	٥-ادراج صوت للقصة	١	**0.730	0.01
	٥	**0.573	0.01				
	٦	**0.720	0.01		٢	**0.827	0.01
	٧	**0.681	0.01				
٦- حفظ ونشر ومشاركة القصة وغلقها والتعديل عليها	١	**0.663	0.01	٦- تابع حفظ ونشر ومشاركة القصة	١	**0.828	0.01
	٢	**0.890	0.01		٢	**0.789	0.01
	٣	**0.844	0.01		٣	**0.566	0.01

٣. **الصورة النهائية للاختبار**: بعد حساب زمن الاختبار وثباته وصدقه أصبح الاختبار صالحا للاستخدام في صورته النهائية، ويتكون الاختبار في صورته النهائية من ٣٠ مفردة

رابعا: بطاقة ملاحظة مهارات استخدام برنامج Story Jumper

تم إعداد بطاقة الملاحظة لمهارات القصة لدى طلاب التعليم الأساسي وفقا للخطوات التالية:

١. تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة.

٢. إعداد بطاقة الملاحظة.

٣. صدق بطاقة الملاحظة.

٤. ثبات بطاقة الملاحظة.

١- **تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة:** تهدف بطاقة الملاحظة إلى تحديد المهارات الرئيسة والفرعية اللازمة لمهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الاساسي بكلية التربية

٢- **إعداد بطاقة الملاحظة:** تم وضع الصورة المبدئية لقائمة المهارات اللازمة للقصة الرقمية، وتم تنظيم وترتيب تلك المهارات في جدول اشتمل على أثني عشر مهارة رئيسة تشمل (٩٦) مهارة فرعية وذلك تمهيدا لعرضها على السادة المحكمين.

٣- **صدق بطاقة الملاحظة:** قامت الباحثة بتقنين فقرات البطاقة للتأكد من صدقها كالتالي:

- **صدق المحكمين:** تم عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية على مجموعة من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، للتحقق من صدقها، وتم تعديلها في ضوء توجيهاتهم، والتوصل الى الصورة النهائية حيث شملت على اثني عشر مهارة رئيسة و(٩٦) مهارة فرعية ملحق رقم (٢)
- **صدق الاتساق الداخلي:** جرى التحقق من صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل فقرة من فقرات البطاقة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه، وذلك باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) **والجداول التالية توضح ذلك:**

جدول رقم (٧) معامل ارتباط كل فقرة من فقرات البطاقة مع الدرجة الكلية للبعد الذي تنتمى إليه

البعد	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوي الدلالة	البعد	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
١- انشاء حساب على Story Jumper	١	0.678**	0.01	٢- إنشاء قصة جديدة	١	0.601**	0.01
	٢	0.795**	0.01		٢	0.712**	0.01
	٣	0.592**	0.01		٣	0.573**	0.01
	٤	0.735**	0.01		٤	0.681**	0.01
	٥	0.600**	0.01		٥	0.835**	0.01
					٦	0.827**	0.01
٣-تصميم غلاف للقصة	١	0.600**	0.01	٤-ادراج خلفية للقصة	١	0.600**	0.01
	٢	0.638**	0.01		٢	0.730**	0.01
	٣	0.830**	0.01		٣	0.730**	0.01
	٤	0.730**	0.01		٤	0.730**	0.01
	٥	0.573**	0.01		٥	0.670**	0.01
	٦	0.700**	0.01		٦	0.838**	0.01
	٧	0.688**	0.01		٧	0.930**	0.01
	٨	0.860**	0.01		٨	0.730**	0.01
	٩	0.750**	0.01		٩	0.674**	0.01
	١٠	0.583**	0.01		١٠	0.610**	0.01
					١١	0.838**	0.01
٥-ادراج صور للقصة	١	0.623**	0.01	٦-ادراج نص للقصة	١	0.868**	0.01
	٢	0.888**	0.01		٢	0.780**	0.01
	٣	0.824**	0.01		٣	0.556**	0.01
	٤	0.722**	0.01		٤	0.648**	0.01
	٥	0.588**	0.01		٥	0.722**	0.01
	٦	0.782**	0.01		٦	0.666**	0.01
	٧	0.656**	0.01		٧	0.692**	0.01
	٨	0.809**	0.01		٨	0.737**	0.01
	٩	0.772**	0.01		٩	0.803**	0.01
	١٠	0.803**	0.01		١٠	0.588**	0.01
	١١	0.688**	0.01		١١	0.782**	0.01
	١٢	0.572**	0.01		١٢	0.656**	0.01
	١٣	0.833**	0.01	٨-مشاركة القصة	١	0.809**	0.01
	١٤	0.730**	0.01		٢	0.568**	0.01
	١٥	0.873**	0.01		٣	0.832**	0.01
	١٦	0.814**	0.01	٩- حفظ ونشر للقصة	١	0.616**	0.01
	١٧	0.658**	0.01		٢	0.803**	0.01
٧-تسجيل الصوت للقصة	١	0.841**	0.01		٣	0.572**	0.01
	٢	0.799**	0.01		٤	0.903**	0.01
	٣	0.683**	0.01		٥	0.722**	0.01
	٤	0.688**	0.01		٦	0.648**	0.01
	٥	0.772**	0.01		٧	0.587**	0.01
	٦	0.616**	0.01		٨	0.653**	0.01
	٧	0.709**	0.01		٩	0.811**	0.01
	٨	0.734**	0.01		١٠	0.771**	0.01
١٠-ارسال تعليق على القصة	١	0.903**	0.01	١١-غلق القصة والعودة لتشغيلها	١	0.573**	0.01
	٢	0.653**	0.01		٢	0.654**	0.01
	٣	0.735**	0.01		٣	0.748**	0.01
	٤	0.668**	0.01		٤	0.699**	0.01
١٢-التعديل على القصة	١	0.889**	0.01		٥	0.844**	0.01
	٢	0.762**	0.01		٦	0.711**	0.01
	٣	0.878**	0.01		٧	0.921**	0.01

يتضح من الجدول السابق أن جميع الفقرات دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) وقد كانت معاملات الارتباط بين درجة العبارة ومتوسط درجة البعد التي تنتمي إليه دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠.٠١). وبذلك يتضح أن بطاقة الملاحظة الأداء تتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

- **ثبات بطاقة الملاحظة:**

$$\text{معامل الاتفاق} = \frac{\text{نقاط الاتفاق}}{\text{نقاط الاتفاق + نقاط الاختلاف}} \times 100$$

- **ثبات الملاحظين:** تم التأكد من ثبات البطاقة، حيث تم تقييم الطلبة، بالاستعانة بمعيدة العملي، من خلال أثني عشر بطاقة والدرجة الكلية لكل بطاقة، وتم حساب نسب الاتفاق بين النتائج التي توصلت إليها الباحثة وتلك التي توصلت اليها المعيدة وذلك باستخدام المعادلة التالية:

فحصلت على معامل اتفاق عال والجدول (٨) التالي يوضح ذلك:

جدول (٨): حساب ثبات بطاقة الملاحظة

الطالبة	الاول	الثاني	الثالث	الرابع	الخامس	السادس	السابع	الثامن	التاسع	العاشر	الحادي عشر	الثاني عشر
نسبة الاتفاق	٩٠%	٩٣%	٩١%	٩٢%	٩٥%	٩٧%	٩٣%	٩٤%	٩٧%	٩٥%	90%	92%

يتضح من الجدول السابق أن بطاقة ملاحظة الأداء التى تم تجريبها صالحة للقياس فنجد أن أعلى نسبة للاتفاق بين الملاحظين كانت (٩٧%) وأقل نسبة (٩٠ %) فإن ذلك يدل على ارتفاع ثبات البطاقات. تم تطبيقها في صورتها النهائية على عينة الدراسة قبل وبعد التجريب.

نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها:

- **للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة، ونصه:** "ما فاعلية البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية في اكساب معارف ومعلومات تصميم وانتاج القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية؟

تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض الدراسة وهو توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب في اختبار المعارف والمعلومات اللازمة للقصة الرقمية التعليمية قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا باستخدام برنامج "story Jumper" لصالح التطبيق البعدي.

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم وإنتاج القصة الرقمية التعليمية باستخدام برنامج "story Jumper" لعينة البحث، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٩) الفرق بين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المعارف والمعلومات اللازمة للقصة الرقمية التعليمية باستخدام برنامج "story Jumper"

المحور	القياس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
القصة الإلكترونية (أنواعها ومميزاتها وتصميمها والمفاهيم ذات الصلة)	قبلى	٤٠	١.٧	٠.٥	٣٩	١٧.٢	٠.٠١
	بعدى	٤٠	٤.٦	٠.٨			
انشاء حساب وقصة جديدة	قبلي	٤٠	١.٨	٠ .٦	٣٩	٢٢.٩	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٦.٣	٠.٩			
ادراج الصور والرسومات والتعديل عليها	قبلى	٤٠	١.٥	٠.٥	٣٩	٣٣.٨	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٦.٢	٠.٨			
ادراج وتنسيق النصوص	قبلى	٤٠	٠.٧	٠.٥	٣٩	١٤.٩	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢.٧	٠.٥			
ادراج صوت للقصة	قبلى	٤٠	٠.٥	٠.٥	٣٩	١٠.٥	٠.٠١
	بعدي	٤٠	١.٧	٠.٥			
حفظ ونشر ومشاركة القصة وغلقها والتعديل عليها	قبلى	٤٠	١.٤	٠.٨	٣٩	٢٦.٢	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٥.٥	٠.٧			
الاختبار ككل	قبلى	٤٠	٧.٤	١.٠	٣٩	٥٠.١	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٦.٢	١.٥			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) لمحاور الاختبار كانت تتراوح بين (١٠.٥) و(٣٣.٨) بدرجة حرية (٣٩) ومستوى دلالة (٠.٠١) وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المعرفة العلمية للمحاور الاختبار، وقيمة (ت) كانت (٥٠.١) بدرجة حرية (٣٩) ومستوى دلالة (٠.٠١) للاختبار ككل وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لمهارات القصة الرقمية. وبهذا تكون الباحثة قد تحققت من صحة الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلاله (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب التعليم الأساسي في الاختبار المعرفي لمهارات القصة الرقمية قبل وبعد التطبيق لصالح التطبيق البعدي. وهذا يؤكد فاعلية البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا التعاونية في اكساب الجانب المعرفي لمهارات القصة الرقمية لدى مجموعة البحث.

- **للإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث، ونصه:** ما أثر البرنامج التدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية في اكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لدى طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية جامعة أسيوط؟

تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة التحقق من صحة الفرض الأول والذي ينص على "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطلاب في بطاقة ملاحظة الأداء لمهارات القصة الرقمية التعليمية قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا باستخدام برنامج "story Jumper" لصالح التطبيق البعدي".

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) باستخدام اختبار Test

جدول (١٠) المتوسط والانحراف المعياري وقيم "ت" لنتائج التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة

المحور	القياس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
انشاء حساب على البرنامج	قبلي	٤٠	٤.٧	٠.٢٥	٣٩	٢١.٩	٠.٠١
	بعدى	٤٠	١٠.٩	١.٥٧			
انشاء قصة جديدة	قبلى	٤٠	٥.٠	٦٧.	٣٩	٨.٩٧	٠.٠١
	بعدي	٤٠	١٦.٥	٦.٧٨			
تصميم غلاف للقصة	قبلي	٤٠	٨.٠	١.١	٣٩	٢٣.٠	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٢.٨	٣.٦			
ادراج خلفية للقصة	قبلي	٤٠	١٠.٠	١.٠	٣٩	٢١.٤١	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٢.٦٧	٣.٦			
ادراج صور للقصة	قبلي	٤٠	١٥.٠	١.٠	٣٩	٢٥.٢	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٤٠.٠	٤.٦			
ادراج نص للقصة	قبلي	٤٠	١٠.٠	١.٠	٣٩	٢٦.٥٧	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٦.٣	٣.٣			
تسجيل الصوت للقصة	قبلي	٤٠	٨.٠	١.١	٣٩	٢٣.٠	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٢.٨	٣.٦			
مشاركة القصة	قبلى	٤٠	١٠.٠	٠.١	٣٩	٢٦.٠٢	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٤.٧٧	٣.٢			
حفظ ونشر القصة	قبلي	٤٠	٣.٠	٠.١	٣٩	٢٠.٤٥	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٨.٢٥	١.٦			
ارسال تعليق على القصة	قبلي	٤٠	٨.٠	٠.١	٣٩	٢٦.٣١	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٢٣.٠٧	٢.٥٦			
غلق القصة وتشغيلها	قبلى	٤٠	٤.٠	٠.١	٣٩	٢٢.٠	٠.٠١
	بعدي	٤٠	١٠.٥	١.٦٦			
التعديل على القصة	قبلي	٤٠	٧.٠	٠.١	٣٩	٢١.٩٠	٠.٠١
	بعدي	٤٠	١٧.٢	٢.٩٣			
البطاقة ككل	قبلى	٤٠	٣٥.٥	١.٤	٣٩	٢٠.٢٢	٠.٠١
	بعدي	٤٠	٧٩.٢	١٠.٣			

يتضح من الجدول أن قيمة المتوسط الحسابي لمحاور البطاقة تتراوح بين(٣.٠) و (١٥.٠) وانحراف معياري يتراوح بين (٠.١) و (١.٥٧) وهو اداء منخفض للتطبيق القبلي لمهارات محاور البطاقة، أما البعدي فكان المتوسط لمحاور البطاقة يتراوح بين (٨.٢٥) و(٤٠.٠) وبانحراف يتراوح بين (١.٥٧) و(٦.٩٨) وهو أداء مرتفع، وقيمة المتوسط كانت (٣٥.٥) وانحراف معياري (١.٤) وهو اداء منخفض للتطبيق القبلي للطلبة لمهارات البطاقة ككل، أما البعدي فكان المتوسط (٧٩.٢) وبانحراف (١٠.٣) وهو أداء مرتفع لمهارات البطاقة ككل، وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الأداء العملي لمهارات القصة الرقمية لصالح التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة. مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي القائم على التعلم معا التعاونية في اكساب مهارات القصة الرقمية لطلاب التعليم الاساسي. وبهذا تكون الباحثة قد تحققت من صحة الفرض الذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلاله (٠.٠٥) بين متوسطات درجات طلاب التعليم الأساسي بكلية التربية في بطاقة الملاحظة في المهارات الأدائية للقصة الرقمية قبل وبعد التطبيق لصالح التطبيق البعدي". وهذا يدلل على أن للبرنامج التدريبي فاعلية واضحة في اكساب الجانب العملي لمهارات القصة الرقمية.

تفسير النتائج ومناقشتها:

يمكن تفسير ومناقشة نتائج البحث في ضوء نتائج التطبيق، وما تم من معالجة إحصائية لاختبار صحة فروض البحث، حيث تم اثبات صحة فروض البحث **ويمكن ارجاع ذلك الي:**

١- سهولة تقديم المحتوي التعليمي وتبسيطه للمعلومات، وتقديمه للمهارات بشكل مفصل وتوضيحي مع شرح كل مهارة رئيسية بمهاراتها الفرعية عمليا أمام الطلاب المتدربين.

٢- استراتيجية التعلم معا التعاونية أسهمت في تحسين مستوي الأداء التعاوني لدى الطلاب في إنتاج القصة الرقمية، حيث أن طبيعة انتاج القصة كانت تستلزم العمل في فريق.

٣ – الدور الإيجابي للطلاب وتفاعلهم مع البرنامج من خلال التدريبات العملية المتنوعة التي يحتويها البرنامج، وقيامهم بالأنشطة المتعلقة بالمحتوي بشكل تعاوني مثمر.

٤- ساعد البرنامج في تحقيق التعاون والتواصل الدائم بين الطلاب بعضهم البعض وبينهم وبين الباحثة حتى في أوقات غير المحددة للعملي _ خلال المحاضرات النظرية – مما ساعد على تحقيق اهداف البرنامج بسهولة ويسر.

٥- التطبيق الميداني للطلاب بالمدارس الابتدائية كان حافزا ومشجعا لهم لإكساب مهارات القصة الرقمية، حيث جاء البرنامج التدريبي تدريبا لهم لإنتاج قصص رقمية من بعض القصص المقررة على تلاميذ هذه المرحلة والاستفادة منها في التطبيق الميداني. ملحق (٥)

وهذا يوضح فاعلية البرنامج التدريبي القائم على استراتيجية التعلم معا التعاونية على اكساب الطلاب مهارات القصة الرقمية، ويرجع ذلك الى طبيعة الاستراتيجية التعاونية؛ إذ كانت مثيرة وجاذبة للانتباه، بحيث يتوفر فيها عناصر المشاركة والتعاون والايجابية وهي بذلك تشجع على المتابعة والتفاعل، وهذا يتفق ونتائج دراسة كلا من احمد (٢٠٠٧)، ودراسة الجبوري (٢٠٠٧)، وعباس (٢٠١٧)، والرقب (٢٠١٩)، وأحمد (٢٠١٦)، والشمري (٢٠١٦)، والجمل (٢٠١٧)، ودراسة الفقي (٢٠١٩).

تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى:

- أن مهارات انتاج القصة الرقمية كانت جديدة بالنسبة للطلاب فانعكس ذلك إيجابيا على أدائهم، واستمرار حماسهم للتعلم والانتباه، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، بحيث تفاعلوا مع البرنامج التدريبي من جهة، ومع الأقران من جهة أخرى.
- أن انتاج القصة الرقمية جاءت لتلبي ميول الطلاب ورغبتهم في انتاج قصص رقمية للتلاميذ بالمدرسة التي يطبقوا فيه التدريب الميداني ظهر ذلك من خلال تفاعلهم مع البرنامج ومشاركتهم الأنشطة التي قدمت لهم اثناء تطبيق البرنامج.
- الإجراءات المتبعة في تطبيق البرنامج اعتمدت بطريقة مباشرة على مشاركة الطلاب أنفسهم في اعداد وتصميم القصة الرقمية بطريقة تمكنهن من الوصول إلى أفضل شكل ممكن للقصة الرقمية محققة للأهداف التي صممت من أجلها.
- محاكاة الطلاب للأحداث الواردة في القصص الرقمية التي اختاروها وتسجيلهم للأصوات بأنفسهم جعلهم أكثر فاعلية ونشاطا أثناء تنفيذ البرنامج.

توصيات ومقترحات البحث:

– ضرورة تدريب جميع طلاب التعليم الأساسي على تصميم وإنتاج القصص الرقمية.

– اهتمام القائمين على المناهج الدراسية بإعداد قصص رقمية تعكس محتوى المقررات الدراسية.

– عقد دورات تدريبية للمعلمين لتدريبهم على تصميم وإعداد واستخدام القصص الرقمية.

البحوث المستقبلية المقترحة:

بعد التوصل للنتائج السابقة في البحث الحالي، فإن الباحثة تقترح ما يلي:

١. إجراء دراسات تتناول برامج قائمة على القصص الرقمية وتأثيرها في مواد دراسية مختلفة ومراحل دراسية متنوعة، وكذلك على متغيرات تابعة متنوعة ومتعددة.

٢. إجراء دراسات حول كيفية تنمية مهارات تصميم القصص الرقمية لدى معلمي رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية.

المراجع:

المراجع العربية:

إبراهيم، عماد حسين حافظ (٢٠٢٠). " فاعلية استخدام القصص الرقمية البيئية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية الوعي والسلوك البيئي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي"، **مجلة البحث العلمية في التربية**، ع٢١، ٢٦٥-٣٠٤

أبو مغنم، كرامي بدوي (٢٠١٣). "فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد (٧٥)، السنة الرابعة عشر، ٩٣- ١٨٠.

أبو مغلي، سميح (٢٠١٠) مدخل إلى تدريس اللغة العربية، عمان: دار البداية للنشر والتوزيع.

أحمد، عبير طوسون (٢٠١٦)." فاعلية برنامج قائم على استراتيجية التعلم التعاوني في تحسين مهارات الرياضيات للتلاميذ ذوي صعوبات الرياضيات"، **مجلة التربية**، كلية التربية، جامعة الأزهر، ع١٧١، مج ٣٥، ج١، ١٤٩-١٨٠

أحمد، محمد حمدي (٢٠١٨). "أثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية (ثنائية ثلاثية الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصري والتحصيل لدي طلاب الصف الأول الثانوي"، **مجلة كلية التربية**، عدد ١٦١، مجلد ٣، جامعة الأزهر، ٢٠٩-٢٠٩.

أحمد، وليد (٢٠٠٥) طرق التدريس العامة تخطيطها وتطبيقاتها التربوية، عمان: دار الفكر .ص٢٥

أحمد، يمنى سمير عبد الوهاب (٢٠٢٠). " فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى أطفال الروضة"، **مجلة العلوم التربوية**، ع٤، ج٢، ٤٤٦-٤٨٨

إسماعيل. الغريب (٢٠٠١). تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم، القاهرة، عالم الكتب، ص٢١١

الجمل، سمية حلمي محمد (٢٠١٧). "فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التدريس الإبداعي لدى معلمي الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي"، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة

جيوسي، مجدي راشد، الجمل، سهى فتحي (٢٠١٩)، بعنوان " أثر استخدام أسلوب القصة في تنمية التحصيل الدراسي في مادة التكنولوجيا لدي طالبات الصف السابع"، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، كلية العلوم، جامعة فلسطين التقنية، خضوري، مج٢٠، ع٢ ، ٩٩-١٣٣

الحايك، صادق خالد (٢٠١٧). مناهج واستراتيجيات معاصرة في تدريس التربية الرياضية، المملكة الأردنية: دائرة المكتبة الوطنية.

حسام الدين، نهال عادل أحمد (٢٠٢٢). "القصة الرقمية كمدخل لبرنامج تربية حركية لخفض سلوك التنمر لطفل ما قبل المدرسة"، **المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة**، جامعة حلوان، ع٩٤، ج١، ٤٦-٧٣

حسن حسين زيتون، وكمال زيتون (٢٠٠٣): التعلم والتدريس من منظور النظرية البنائية، القاهرة، عالم الكتب.

الحلو، نرمين مصطفى حمزة (٢٠٢٠)." أثر توظيف القصص الرقمية في تدريس الاقتصاد المنزلي لتنمية التفكير الجانبي وجدارات الذات لتلميذات المرحلة المتوسطة"، **مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية**، مج٦، ع٣١، ٣٤٩-٤٣٠

حماد، هبة داود، أبو حمد، ديانا نبيل (٢٠٢٢). "أثر تطبيق القصص الرقمية فى تنمية مهارات التفكري الناقد لدى طالبات الصف السادس الأساسي في العاصمة عمان"، **مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية**. ٨١٧-٨٣٠

حافظ، حسام الدين (٢٠٠١): دليلك إلى محركات البحث على شبكة الإنترنت، القاهرة، دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع، ص ٦.

خطايبة، عبد الله محمد (٢٠٠٥). تعليم العلوم للجميع، ط١، الأردن: دار المسيرة.

الجرف، ريم محمود (٢٠١٤). "فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة". رسالة ماجستير، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين، ١-١٦٥

الخطيب، احمد، رباح (٢٠١٤). الاتجاهات الحديثة في التدريب، ط١، الأردن: دار ومكتبة الكندي للنشر والتوزيع

خميس، محمد عطية (٢٠٠٥). الكمبيوتر التعليمي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة، ط١، القاهرة، دار السحاب للطباعة والنشر والتوزيع.

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

الدريويش، أحمد، وعبد العليم، رجاء (٢٠١٧). المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي. القاهرة: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.

الدوري، محمد. (٢٠١٤). "أثر استخدام القصة الإلكترونية على التربية الأخلاقية للطلاب في الصف الثالث متوسط". رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية.

الديب، محمد مصطفى (٢٠٠٦) استراتيجيات معاصرة في التعلم التعاوني، مصر: عالم الكتب.

الديب، محمد مصطفي (٢٠٠٥). علم النفس التعاوني، ط١، مصر، عالم الكتب.

رحمة، ابتسام سامي محمود ابراهيم (٢٠٢١). " معايير تصميم القصة الرقمية في بيئة التعلم النقال لحل المشكلات الرياضية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية"، **مجلة بحوث**، كلية البنات، جامعة عين شمس، ع٨، ج٢

رفاعي، عقيل محمود (٢٠١٢). التعلم النشط المفهوم والاستراتيجيات وتقديم نواتج، مصر: دار الجامعة الجديد للنشر.

رضوان، أسعد (٢٠١١)، "أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية". رسالة ماجستير. كلية التربية جامعة حلوان، القاهرة.

الراشدي، صالح. (٢٠١٣). "أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية بعض السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة بدولة الإمارات العربية المتحدة". رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الإمارات، ٥٣٨-٥٦٩

الرقب، عبد العزيز شفيق (٢٠١٩)." أثر استخدام استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهار ة الكتابة الإملائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في لواء القويسمة"، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط. السعودية، ١-٨٧

زنقور، ماهر محمد صالح (٢٠٢١)، "القصة الرقمية في الرياضيات لتنمية التخيل الرياضياتي والذكاء العددي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (المندفعين / المتروبين) في الأسلوب المعرفي"، **المجلة العلمية** – كلية التربية –جامعة الوادي الجديد، ع ٣٨، ١-٧٥

زيتون، حسن وكمال، عبد الحميد (٢٠٠٣). التدريس نماذجه ومهاراته، مصر عالم الكتب. ص٢٢٧، ٢٢٨

زيتون، عايش محمود (٢٠٠٧). النظرية البنائية واستراتيجيات تدريس العلوم، الأردن، دار الشروق.

السالم، مؤيد وحرحوش، عادل الصالح (٢٠١١). إدارة الموارد البشرية، الأردن، عالم الكتب.

السعيد، يمنى (٢٠١٠) تقنيات السرد الروائي في ضوء المنهج البنيوي، دار الفارابي، بيروت

سيد، أسامة، الجمل، حلمي عباس (٢٠١٢). أساليب التعليم والتعلم النشط، دار العلم والإيمان.

شاهين، عبد الحميد (٢٠١٠). استراتيجيات التدريس المتقدمة وإستراتيجيات التعلم وأنماط التعلم، مصر: كلية التربية جامعة الإسكندرية.

شحاتة، نشوى رفعت محمد (٢٠١٤). "تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها". مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم –مصر. ٢٤ (٢)، ٢٣١–٢٩٢.

شحاته، حسن (٢٠٠٧). استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ص ٩٧–٩٨

شيمي، نادر سعيد (٢٠٠٩). أثر تغير نمط رواية القصة الرقمية القائمة على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها. **الجمعية المصرية التكنولوجيا التعليم**، المجلد (١٩)، العدد٣، ٣–٣٧.

الشمري، يوسف سالم (٢٠١٦). " أثر إستراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مستوى التحصيل ومهارات التفكير الناقد لدى عينة من طلاب كلية التربية بمحافظة عفيف في المملكة العربية السعودية"، **مجلة كلية التربية**، جامعة الأزهر، ع ١٧٠، ج٣، ٧١٥–٧٥٤

شويطر، عيسى محمد نزال (٢٠٠٩). إعداد تدريب المعلمين، ط١، عمان، دار ابن الجوزي. ص٣٩

طارق عبيد المسعودي (٢٠١٨) "فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت" **مجلة كلية التربية بأسيوط**، مج ٣٤، ع ، ٥٩٢–٥٥٧.

طرينة، محمد عصام (٢٠٠٨). طرق وأساليب التدريس الحديثة، عمان: دار حموراني

الطعاني، حسن احمد (٢٠٠٧). التدريب مفهومه وفعاليته، الأردن: دار الشروق العاسمي، ص١٤

الطويرقي، غادة عبد الرحمن عبد الله (٢٠٢٠). "فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة"، **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث** ـ مج٤ ـ ع١٢

عباس، أفراح مكي (٢٠١٧). "توظيف طريقة التعلم التعاوني في التحصيل المعرفي لمادة رسوم الأطفال"، الجامعة المستنصرية، كلية التربية الأساسية، **مجلة كلية التربية الأساسية**، مج٢٣، ع٩٧، ٥٨٧– ٦١٠

عبد السلام، خالد. (٢٠١٦). "أثر استخدام الحاسب الآلي في تصميم القصص على تحسين دافعية الطلاب للتعلم". رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة

عبد العاطي، محمد (٢٠١٣). "أثر الأنشطة التعليمية الرقمية في القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية على إكساب المفاهيم العلمية"، رسالة ماجستير، قسم تكنولوجيا المعلومات، كلية التربية، جامعة حلوان

عبد الله، هديل محمد (٢٠١٥)."فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدي طفل الروضة"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القري

عبد المنعم، سهير عاطف عبد القادر (٢٠٢٠). " فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشعوب العربية لدى طفل الروضة"، **المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال**، جامعة بورسعيد، ع١٧، ١٠٩٧–١٠٢٥

عسيري، إبراهيم بن محمد، المحيا، عبد الله بن يحيي (٢٠١١). التعلم الإلكتروني (المفهوم والتطبيق)، مكتب التربية العربي لدول الخليج

العقون، ناديا حسين، حسين سالم (٢٠١٢). تدريس معلم العلوم وفقا لنظرية البنائية، ط١ الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

المطيري، عيسى بن فرج (٢٠١٠). "الكفايات اللازمة للتقويم المستمر بالمرحلة الابتدائية ومدى توفرها لدى معلمي منطقة المدينة المنورة"، رسالة دكتوراه، جامعة أم القرى، السعودية، ص ٣٠٣

الخطيب، احمد والخطيب، رباح (٢٠١٤). الاتجاهات الحديثة في التدريب، ط١، الأردن: دار ومكتبة الكندى للنشر والتوزيع، ص ٧١

علان، علا موسى عبد الحميد (٢٠١٩). " فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي ودافعيتهم نحوها"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الربوية، جامعة الشرق الأوسط

على، محمد السيد (٢٠١١). موسوعة المصطلحات التربوية، ط١، الأردن: دار المسيرة.

عمر، إيمان (٢٠١٠) طرائق التدريس، ط١، عمان: دائرة المكتبة الوطنية.

عمر، إيمان (٢٠١٧) "أثر التفاعل بين أنماط السرد في القصة الرقمية القائمة على الويب وطرق تقويم المحتوى بها على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية"، **تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث** – مصر، العدد (٣١)،٥١١-٥٦٠.

العنزي، سلوى سعود مغيران (٢٠٢٠)، "توظيف القراءة التشاركية المدعومة بتقنيات القصة الرقمية التفاعلية في علاج صعوبات القراءة الجهرية لدي طالبات الصف الأول المتوسط بالمدينة المنورة"، **المجلة التربوية لتعليم الكبار**، كلية التربية، جامعة أسيوط، مج٢، ١٦٨-٢٠١.

العيد، الخامسة صالح سليمان (٢٠٢١). " فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكري البصري في مقرر اللغة العربية لدى طالبات كلية التربية في جامعة حائل"، **مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية**، مج ١٥، ع٢٨، ٣٧١-٤١٤

الغامدي، أحمد إبراهيم أحمد آل ساعد (٢٠٢١). أثر استخدام القصة في تدريس التربية الفنية لتنمية بعض مهارات الخيال الفني لدي طلاب المرحلة المتوسطة"، **مجلة بحوث التربية النوعية**، جامعة المنصورة، ع٦٢، ٢٣-٥٠

الفقي، جليلة (٢٠١٩). " فاعلية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية التعلم التعاوني في تطوير كفايات المعلمين التدريسية بمرحلة التعليم الابتدائي دراسة تجريبية بمدينة ورقلة"، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –

مجدي عزيز إبراهيم (٢٠٠٤): استراتيجيات التعليم وأساليب التعلم، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

محمد، ايمان مهدى (٢٠١٦). " أثر اختلاف نمط تصميم القصة الرقمية في تنمية الوعي البيئي وتحمل المسؤولية الاجتماعية لدى طالبات المرحمة الابتدائية بمدينة جدة"، **مجلة كلية التربية**، جامعة بني سويف، ج٤، ١٧٥-٢٢١

المسعود، طارق عبيد (٢٠١٨)." فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في التنمية لطلاب المرحلة الابتدائية بالكويت والفهم القرائي"، **مجلة كلية التربية**، (٥)، (٣٤)، ٥٥٧-٥٩٢

الحطاب، مصطفي حسين وآخرون (٢٠١٤). "تصميم وحدات قصصية لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها من خلال التعليم الإلكتروني"، كلية معارف الوحي والعلوم الإنسانية، الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا، ١-٢٥

المنصور، لمياء عبد اللطيف (٢٠٢٠). "أثر القصة الرقمية في تنمية الطلاقة الشفهية والدقة النحوية لدى طلاب المرحلة الثانوي"، القاهرة، **مجلة التربية**، كلية التربية، جامعة الأزهر، ع ١٨٨، ج ٤، ٥٣٨-٥٦٩

المنير، راندا عبد العليم (٢٠١٨). ثقافة الطفل: في ضوء الاتجاهات المعاصرة. عمان: دار المسيرة

نبهان، يحيي محمد (٢٠٠٨). الأساليب في التعليم والتعلم، ط١، الأردن، دار اليازوري

الهويدي، زيد (٢٠٠٥). الأساليب الحديثة في تدريس العلوم، الامارات المتحدة: دار الكتاب.

يوسف، ماهر إسماعيل صبري محمد (٢٠٠٩). المدخل للمناهج وطرق التدريس، ط١، مصر: سلسلة الكتاب الجامعي العربي.

يونس، عزه عنتر النوبي (٢٠٢١). "فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، **مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية**، ع٧، ٧٠٢-٧٢٣

المراجع الأجنبية:

Ambert, J. (2010). The Digital Storytelling Cookbook. Berkeley Calif: Digital Diner Press

Bernard R. Robin & Sara G. McNeil, What Educators Should Know about Teaching Digital Storytelling. Digital Education Review, December 2012, 22

Burch, M. (2010). Types of digital stories. University of Richmond. http://writing2.richmond.edu/writing/wweb/digitaisto1y/digstorytypes.htm

Bing, R. (2016). Message in a bottle Telling stories in a digital world. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 117(1), 17-23.

Chung, S. (2009). Digital story telling in Integrated Arts Education. The International Journal of Arts Education, 4(1), 33-50 .

Fasi, M (2011). Digital Story telling in Education, University of Kansas. Available at :

http://people.ku.edu/maha/masterplan digital_storytelling.pdf

Germen, P. O., & Umit. D. G. (2019). Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. Universal Journal of Educational Research, 1(7), 55-66

Jakes, D. & Brennan, J. (2006). Digital storytelling, Visual Literacy and 21 st Century Skills. Available at :

http://te83lus.wiki.educ.msu.edu/file/view/How%20to%20Digital%20Storytelling

Hull, A., & Nelson, E. (2005). Locating the semiotic power of multimodality written communication. Research in the Teaching of English, V. (22), N. (2), 224-261.

Johnson D.W Johnson R.T(2009). An Educational Psychology Success Story Social Interdependence and Cooperative Learning Educational Resarcler, 38(5), 365-379

Kajder, S. (2004). Enter here; Personal Narrative and Digital Storytelling, The English Journal, 93, 64-68.

Lambert, J. (2002). Digital storytelling: Capturing lives, creating community. Berkeley, CA: Center for Digital storytelling master's Thesis in Didactics for English and Foreign Language, Norwegian University of Science and Technology ،

Mayer, R. E.(2009). Multimedia Learning. Second Edition New York, Cambridge University Press.

Nazuk, A., Khan, F., Munir, J., Anwar, S., Raza, S. M., & Cheema, U. A.(2015). Use of Digital Storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology. Bulletin of Education and Research, 37(1), 1-26

Ohler, J. (2006). The world of Digital storytelling. Educational leadership,63 (4),44-47.

Reeve, C. (2010) Narrative Based Serious Games, 74-89. Retrieved ،٢٠١٨/٧/٢٠ from :

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-211-09418-1 5

Ronald, A. (2015). On the Design of Educational Digital Stories: The Ed- W odel. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 116 (1), 7-16

Robin, Bernard R. (2008). Digital storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice, 47 (3), 220-229

Shelton, C. C., Archambault, L. M & Hale, A. E. (2017), Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Pre-service Teachers Journal of Digital Learning in Teacher Education .

Smith, S. (2011) Types of Digital Story, PB Works. Retrieved

http://uhdigitalstorytellingworkshop.pbworks.com/w/page/4

Shelley, A., & Gable. (2011). Storytelling in E-Learning: The why and how. Retrieved January 27, 2015, From: http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2038641

Tatum, E. (2009). Digital Storytelling as A cultural – Historical Activity: Effects on Information Text Comprehension. A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy, University of Miami.