المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات
International Journal of Education and Information Technology
مجلة علمية – دورية – محكمة – مصنفة دولياً

دور إنتاج القصص الرقمية من قبل طالبات الصف الخامس الابتدائي باستخدام برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية.

أ. نوره بنت محمد بن عبد العزيز الصغير[1]
د. منال بنت سليمان بن محمد السيف[2]
1. ماجستير تقنيات التعليم، كلية التربية بجامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.
2. أستاذ مساعد في تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

English Language Teachers' Perspectives of Digital Story Production by Fifth-Grade Female Students in Riyadh Using the Scratch Program to Improve Speaking Skill

Norah Mohammed Abdulaziz Alsughayir*[1]
Dr. Manal Sulieman Mohammed Alsaif*[2]
1.Master's degree of Educational Technology, College of Education- King Saud University, Riyadh, Saudi Arabia.
2.Assistant Professor in Educational Technology, college of Education, King Saud University, Riyadh, Saudi Arabia.
E-mail: norah.alsughayir@gmail.com

الكلمات المفتاحيّة
القصص الرقمية، مهارة التحدث، برنامج Scratch.

KEY WORDS
Digital Story, Speaking Skill, Scratch Program.

مستخلص البحث:

هدفت الدراسة الكشف عن دور إنتاج القصص الرقمية من قبل طالبات الصف الخامس الابتدائي باستخدام برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي. وطبقت استبانة إلكترونية على عينة متاحة مكونة من (183) من معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية في مدينة الرياض، وقد توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج ومنها: جاءت تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض لأهمية إنتاج القصص الرقمية بدرجة (مرتفعة جدًا)، وكما أشارت تقديراتهم لدور إنتاج القصص الرقمية في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بدرجة (مرتفعة جدًا)، وكذلك جاءت تقديراتهم للمعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية بدرجة (مرتفعة)، وأخيراً أشارت تقديراتهم لدور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بدرجة (مرتفعة)، وخرجت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات لدراسات مستقبلية؛ لتعزيز دور إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch.

ABSTRACT

The study aimed to explore English language teachers' perspectives of digital story production by fifth-grade female students in Riyadh using the Scratch program to improve speaking skills. The study used the descriptive method and employed the questionnaire on the sample of (183) famle teachers in public elementary schools in Riyadh. The study reached a set of results, including: The estimates of the English language teachers of elementary schools in the city of Riyadh for the importance of producing digital stories was (very high), and their estimates of the role of producing digital stories in developing the speaking skill of female fifth-grade elementary school students were (very high), as well as Their estimates of the obstacles faced by fifth-grade elementary school students in producing digital stories were (high), finally their estimates of the role of the Scratch program in developing the speaking skill of fifth-grade elementary school students were (high), and the study came out with a set of recommendations and suggestions for future studies; To enhance the role of producing digital stories using the Scratch program.

المقدمة:

يشهد التعلم في القرن الحادي والعشرين تطوير في كلاً من مهارات الاتصال والمهارات التكنولوجية واللغوية، لذلك يحتاج المتعلمين إلى فهم التقدم التكنولوجي، وركز الواقع التعليمي على مواكبة تلك التغيرات التكنولوجية في جميع المباحث ومنها مبحث اللغة الإنجليزية في مجال تدريس مقررات اللغة الإنجليزية المتأثر بهذا التطور.

لذلك تسعى المملكة العربية السعودية بالاهتمام بالتحول الرقمي من خلال تقديم برامج تهتم بتحسين وتطوير العملية التعليمية كمنظومة رقمية داخل البيئات التعليمية وخاصةً المدارس، ومشيرة إلى النتائج الإيجابية التي قدمتها تقنيات التعليم في تحسين عملية التعلم والتعليم من أجل خلق بيئة جذابة ومحفزة ورقمية (الدوسري والمهنا، 2021)، ومن هذا المنطلق حرصت المملكة العربية السعودية على إدراج اللغة الإنجليزية في المدارس الابتدائية بدءاً من الصف الأول الابتدائي، مما يعزز قدرات طلبة المرحلة الابتدائية في وقت مبكر (وزارة التعليم، 1443هـ، صفر 21)، وأيضاً مقرر المهارات الرقمية والبرمجة باستخدام برنامج Scratch لإنتاج القصص الرقمية في المرحلة الابتدائية لتحقيق رؤية المملكة 2030 المستقبلية لمواكبة مخرجات التعليم والتدريب لتلبية احتياجات سوق العمل (وزارة التعليم، 2022، ص. 55).

وهناك توصيات بعض المؤتمرات كمؤتمر السعودي الأول لتدريس اللغة الإنجليزية، والذي أوصى بتحسين وتطوير جودة تعليم اللغة الإنجليزية في المملكة العربية السعودية والذي عقد في الفترة 28-30 يناير 2020م في مركز الملك فيصل للمؤتمرات بمقر جامعة الملك عبد العزيز والذي هدف إلى تسليط الضوء على دور المعلم في العصر الرقمي وكذلك الاتجاهات الجديدة في تدريس اللغويات والمهارات اللغوية (English Language Institute, 2020)، إذ تعتبر مهارة التحدث باللغة الإنجليزية مهارة مهمة من بين المهارات اللغوية الأساسية الأربعة لمتعلمي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية (Timpe-Laughlin et al., 2020)؛ لأنها توفر أساساً لكل من مهارة القراءة والكتابة(Bikowski & Casal, 2018) .

ويذكر اوكاي وكاندر (Okyay, Kandir, 2017) أن للغة دوراً أساسياً في تمكين الأطفال من التعبير عن أنفسهم، والتعرف على الجوانب الاجتماعية، والثقافية، والقيمية، وتلبية الاحتياجات، والاتصالات الاجتماعية الخاصة بهم، ويعمل تطور اللغة والفكر كأساس لتفاعلات الفرد مع بيئته، وإنشاء روابط، وحل مشكلات، وتنمية لغوية، وتطور معرفي، ويرجع أساس قولهم لنظرية فوجسكي Vygotsky التي تقول يبدأ اندماج الكلام والأفكار حول سن الثانية أو الثالثة مما يؤدي إلى أساس لفظي تعبيري للأفكار، ومما يعطي الكلام نغمة فكرية (Vygotsky, 1978).

وقد دلت نتائج العديد من الدراسات أن هناك استراتيجيات تستخدم في تطوير مهارة التحدث ومنها القصص الرقمية التي تعتبر من أدوات التعلم في القرن الحادي والعشرين (Gürsoy, 2021)، مما تساعد على تفاعل المتعلمين واستيعابهم للأفكار والحفاظ على حماسهم للتعلم لتحقيق هدف تعليمي (Tatlı& Gülay, 2022) وأشادت الدراسات بأن القصص الرقمية أداة تعليمية ذات فائدة في بيئات التعلم، وتعطي نتائج إيجابية وخاصةً مع متعلمي المرحلة الابتدائية كدراسة بديوي وآخرون؛ ودراسة يانغ وآخرون (Badawi et al., 2022; Yang et al., 2020)

ومن أمثلة برامج لإنتاج القصص الرقمية مثل برنامج Scratch وبرنامج Alice وهما أحد اللغات المرئية البسيطة السهلة على الأطفال والغير مختصين، إذ يمكن لمستخدمي البرنامج إنتاج القصص الرقمية التفاعلية الجديدة والمبتكرة وإدراج الأصوات من خلال التفاعل مع الواجهة الرسومية (Yamunathangam, 2021)، وطبقت الدراسات برنامج Scratch في العملية التعليمية في جميع أنحاء العالم وكانت فاعليتها موضوع شيق إلى مدى يمكن للمتعلمين الصغار الحصول على تجربة مناسبة تحتوي على عناصر تحفيزية (El Sourani& Ihmaid, 2019).

ومن هنا يتضح لنا فاعلية إنتاج القصص الرقمية وأثرها الإيجابي في تنمية مهارة التحدث باستخدام برنامج Scratch إلا أن تطبيقها في الميدان التربوي يعتبر قليل جداً على الرغم من تأكيد الدراسات السابقة على أهميتها وفاعليتها للمتعلمين مما استدعى أهمية إجراء هذه الدراسة للكشف عن دور إنتاج القصص الرقمية من قبل طالبات الصف الخامس الابتدائي باستخدام برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية.

مشكلة الدراسة:

على الرغم من جهود المملكة العربية السعودية في توفير مناهج تعليمية مقننة ومتطورة للغة الإنجليزية، إلا أن التلقين والإلقاء هما المسيطر في أغلب مدارس المرحلة الابتدائية بدلاً من تفعيل الدور الإيجابي للمتعلم وتفاعله في البيئة التعليمية (المهنا والدوسري، 2021، ص.519).

وترى الباحثة العريفي (2019) بأن ضعف المهارات الأربعة للغة الإنجليزية هي عدم وضع اللغة الإنجليزية في سياقات حقيقية عند الحاجة من أجل مساعدة المتعلمين في اكتساب المفردات اللغوية، مما أكد الباحث عبد السلام (Abdel-Salam, 2020) في دراسته بأن مرحلة الابتدائية لديهم تردد في التحدث باللغة الإنجليزية ولديهم أخطاء في

النطق الصحيح للأحرف، وأيضاً تكوين الجمل لديهم غير واضحة المعنى، ونتيجة ذلك يفضلون الصمت.

وأضاف بديوي (Badawi et al., 2022) من خلال اطلاعه على الدراسات السابقة أن هناك ضعف في مهارة التحدث لدى متعلمي المرحلة الابتدائية بسبب نقص الأنشطة الصفية التي تشجعهم على التحدث باللغة الإنجليزية لذلك يجب التخطيط لتوظيف القصص الرقمية كوسيلة لتطوير مهارة التحدث لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.

وكما ترى الباحثة من خلال اطلاعها على الدراسات السابقة (العريفي، 2019؛ المنصور، 2019؛ Absel-Salam, 2020؛ Badawi et al.2022) بأن هناك ضعفاً في تطبيق استراتيجيات تدريس اللغة الإنجليزية بطريقة تفاعلية ورقمية كاستراتيجية القصص الرقمية وخاصة التي تحسن من مهارة التحدث، وأيضاً قلة الدراسات في مجال تطبيق استراتيجية القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي في المملكة العربية السعودية – في حدود علم الباحثة –.

أسئلة الدراسة:

وسعت الدراسة للإجابة على السؤال الرئيس: دور إنتاج القصص الرقمية من قبل طالبات الصف الخامس الابتدائي باستخدام برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟
2. ما المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟
3. ما دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1. تسعى الدراسة الحالية الإسهام في رؤية المملكة العربية السعودية 2030 وبرنامج التحول نحو التعلم الرقمي.
2. تعد الدراسة استجابة للتطلعات التي تستلزم توفير بيئة تعليمية رقمية جذابة في التعليم والتعلم، وتتناسب مع ميول الطالبات التكنولوجية في الوقت الحالي.
3. تستمد الدراسة أهميتها من كونها استجابة لتوصيات الدراسات السابقة والتي أظهرت الدور الأساسي للقصص الرقمية في نمو المتعلم بمختلف جوانبه وتزويده بالمهارات والمعارف والمعلومات التي يكتسبها وتضاف إلى خبراته.
4. موضوع إنتاج القصص الرقمية باستخدام Scratch لتنمية مهارة النطق لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي في المملكة العربية السعودية من المواضيع الجديدة وقليل من الدراسات التي طبقتها محلياً لطالبات الصف الخامس الابتدائي، على حد علم الباحثة خلال استعراضها للدراسات السابقة.

أهداف الدراسة:

يهدفُ هذا البحث إلى الكشف عن الهدف الرئيس التالي: التعرف على دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية.

الأهمية التطبيقية:

1. توظيف Scratch الذي يساعد المعلمين والمتعلمين والقائمين على تطوير مهارة التحدث باللغة الإنجليزية من خلال إنتاج القصص الرقمية.
2. التعامل مع قصور طالبات الصف الخامس الابتدائي لمهارة التحدث وأهميتها في تلك المرحلة لمواكبة متطلبات العصر الرقمي.
3. من المأمول أن تشجع الدراسة الحالية الباحثين في مجال تقنيات التعليم ومجال اللغة الإنجليزية لإجراء المزيد من الأبحاث حول استخدام Scratch في إنتاج القصص الرقمية في المدارس مما يساعد في إثراء المحتوى العربي.
4. تضمين القصص الرقمية القائمة على برنامج Scratch في مناهج اللغة الإنجليزية خاصةً لما قد يكون لها دور في تطوير مهارات المتعلمين اللغوية والرقمية.

حدود الدراسة:

وتشمل حدود الدراسة وفق التالي:

- **الحدود الزمانية**: الفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي 1444هـ.
- **الحدود المكانية:** مدارس المرحلة الابتدائية بالتعليم العام التابعة للإدارة العامة للتعليم في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية.
- **الحدود البشرية:** معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية في مدينة الرياض.
- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الدراسة على معرفة آراء معلمات اللغة الإنجليزية في مدينة الرياض حول إنتاج طالبات الصف الخامس الابتدائي قصة رقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث.

مصطلحات الدراسة:

إنتاج القصص الرقمية: هي استراتيجية تدريسية تستخدم إنتاج القصص القصيرة والتي تتراوح تقريباً من 2-3 دقائق، والتي تستخدم عناصر الوسائط المتعددة مثل الصور، والصوت، والشخصيات الكرتونية، والرسوم الكرتونية،

وسيناريو هادف من أجل تحقيق الأهداف المنشودة (المنصور، 2019).

وتعرف إجرائياً: هي قدرة طالبات الصف الخامس الابتدائي على إنتاج قصة رقمية مستعينين بالأدوات والعناصر التي توفرها برنامج Scratch من شخصيات وأصوات ونصوص مقروءة وشخصيات كرتونية في سياق تعليمي هادف.

مهارة التحدث: وعرفها راهايو (Rahayu, 2015) هي مهارة لغوية تتضمن أفكار الفرد بطريقة منطقية مناسبة باستخدام آليات مثل النطق والقواعد، والمفردات، والطلاقة، والفهم، ويتضمن أيضاً القدرة على وصف الأشياء، أو الأفراد، أو سرد أحداث متسلسلة، مع القدرة على فتح وإغلاق محادثة بشكل مريح وسلس، وإمكانية تطوير الأفكار بشكل طبيعي. وهناك نوعان من التحدث وهما: الطريقة الرسمية والغير رسمية، الطريقة الرسمية هي مخططة بينما الطريقة غير الرسمية عفوية وغير مخططة (Menaka, 2018).

وتعرف إجرائياً: هي قدرة طالبات الصف الخامس الابتدائي على التعبير وإيصال أفكارهم وآرائهم أو الموقف التي يمرون بها مع سلامة في النطق وطلاقة وصحة التعبير من خلال أصواتهم المستخدمة في برنامج Scratch.

برنامج Scratch: وعرفه كلاً من بسوموس وكورداكي (Psomos and Kordaki, 2012) بأنها بيئة تعليمية مصممة للمبرمجين المبتدئين للتعبير عن إبداعهم وتعزيز التفكير الحسابي، وكوسيلة للتعبير الشخصي، ويمكن للمتعلمين إنشاء قصص متنوعة تضفي بُعداً جديداً على اهتماماتهم ومواهبهم، وتتراوح الفئة العمرية المستهدفة للأطفال من سن ستة إلى سن ستة عشرة سنة، ولكن يمكن للأشخاص من جميع الأعمار استخدام برنامج Scratch.

وتعرف إجرائياً: بأنها الواجهة الرسومية التعليمية التي تتيح لطالبات الصف الخامس الابتدائي بإنتاج القصص الرقمية بما يتناسب مع أفكارهم وميولهم لتنمية مهارة التحدث.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

يتناول الإطار النظري للدراسة الحالية عرضاً لنظريات التعلم والمفاهيم، والمعلومات الخاصة بموضوع الدراسة، والتي ساهمت في بناء أداة الدراسة، وتفسير نتائجها، ويشمل على ثلاثة محاور رئيسية:

نظريات التعلم:

وفقاً لدراسة الباحثة استخدمت إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch كاستراتيجية تعليمة لسببين ترجع لنظريات التعلم، وهي نظرية فيغوتسكي، ونظرية بياجيه.

تشجيع وتحفيز المتعلمين: يستطيع المعلمون من زيادة تفاعل وحماس المتعلمين في أنشطة التعلم باستخدام القصص الرقمية، وذلك يعود لفرضية فيغوتسكي النظرية البنائية الاجتماعية في فكرة أن تعلم المتعلمين للغة يكون ذا معنى عند بنائها في سياقات اجتماعية (Vygotsky,1978)، وفقاً لتلك النظرية يجب أن ينخرط المتعلمين في الاستراتيجيات بشكل كامل، ويشارك ويتفاعل المتعلمون في عملية القصص الرقمية كاملة، ويلاحظون ويشاهدون ويستمعون إلى القصص الرقمية، ويعلقون ويتحدثون عن آرائهم أيضاً حولها، وفي نهاية الاستراتيجية يشعر المتعلمون بأنهم جزء من تلك الاستراتيجية والإنتاج.

ويتوافق برنامج Scratch مع المميزات التصميم الرئيسية الأربعة التي اقترحها بريتان (Brennan, 2013) وهي: التصميم والتخصيص والمشاركة والتأمل، واستندت ميزات التصميم هذه إلى النظرية البنائية لبابيرت (Papert & Harel, 1991). من خلال إنشاء الألعاب والقصص والأصوات الخاصة بهم، وينخرط المتعلمين بنشاط في بناء معارفهم الخاصة بطريقة هادفة ومحفزة، وبالنظر إلى كل هذه الأمور.

نقل المعرفة من المعرفة المجردة إلى المعرفة الملموسة: اتفق بياجيه على أن شرح المعرفة المجردة مهمة صعبة للأطفال الصغار بسبب قدراتهم العقلية (Piaget, 1952)، وفقاً لتلك النظرية فإن استخدام القصص الرقمية تساعد في نقل المعرفة من المجردة إلى المعرفة الملموسة، من خلال برنامج Scratch يستطيع المتعلمون إنشاء الحوارات بناء على القصة والأحداث، وعن طريق برنامج Scratch يمكن للمتعلمين بسهولة تحويل المفاهيم المجردة إلى تجارب تفاعلية ملموسة، حيث يتيح للمتعلمين التعلم بطريقة أكثر إشراكًا وتفاعلاً مع المفاهيم الأكاديمية، وأيضاً يتيح برنامج Scratch أيضًا للمتعلمين الابتكار والتعبير عن أفكارهم الخاصة من خلال إنشاء مشاريع تفاعلية تستند إلى المفاهيم التي تم تعلمها.

مفهوم القصص الرقمية:

يوجد العديد من تعريفات القصص الرقمية لكن تجتمع في بين سرد القصص وتدعيمها بالوسائط المتعددة واستخدام برامج القصص الرقمية لإنتاجها رقمياً.

عناصر القصص الرقمية:

تعد القصص الرقمية أكثر من مجرد عرض شرائح بسيطة لاستخدام الصور وصوت، بل إنها نسيج من عدة وسائط مختلفة ومتعددة لدعم فن سرد القصص، وهناك سبعة عناصر للقصص الرقمية، تم تطويرها من قبل لامبرت (Lambert, 2013) كالتالي:

1. **وجهة النظر:** تحديد فكرة القصة الرقمية.
2. **سؤال درامي:** وضع عقدة أو تساؤل لجذب المتلقي لحل تلك التساؤل.
3. **المحتوى العاطفي:** جذب المتلقي من خلال المشاعر والتي يتم مشاركتها مع المتلقي.
4. **الصوت:** يساعد الصوت في التعبير كالمحادثات الطبيعية.
5. **الأصوات:** تعبر مهمة في الخلفية للقصص الرقمية إلا أنها تعتبر من المشتتات إذ لم يتم ضبطها.
6. **الاقتصاد:** الموازنة بين إضافة الصور والأصوات والتفاصيل المهمة للقصة.
7. **السرعة:** ضبط بإيقاع القصة مما يجعلها متناسقة مع الأحداث والحفاظ على انتباه المتلقي.

برنامج Scratch:

برنامج Scratchهو برنامج بواجهة مرئية بسيطة تتيح للمستخدمين والتي تتراوح أعمارهم ما بين سن ستة إلى سن ستة عشرة سنة لإنشاء قصص رقمية وألعاب ورسوم متحركة، وتم تصميم برنامج Scratch وتطويره وإدارته بواسطة مؤسسة Scratch، ويعزز برنامج Scratch مهارات حل المشكلات، والتعلم الإبداعي، والتعبير عن الذات والتعاون، وهو برنامج مجاني للاستخدام غير تجاري، وآمن للمستخدمين حيث لا يوجد إعلانات (Sadiya, 2022).

مهارة التحدث كإحدى مهارات اللغة الإنجليزية

تعتبر مهارة التحدث جوهرة التواصل مع الآخرين، ومهارة تفاعلية لتشكيل المعنى من أجل تبادل المعلومات وإعطاء آراء حول تلك المعلومات (Eissa, 2019)، وهي عملية تفاعلية لبناء المعنى يتضمن إنتاج واستقبال ومعالجة المعلومات، والتي تعتمد على السياق الذي تحدث فيه، والمشاركين، والأهداف المنشودة (Burns & Joyce, 1997).

ويشير القباطي والقحطاني (2021) بأن مهارة التحدث من المهارات الأربعة المهمة في تعلم أي لغة أجنبية، وأيضاً لكل مهارة لها مهارات فرعية مهمة، من خلال المهارات الفرعية يمكن إصدار حكم على إتقان المتعلم المهارة الأساسية، وتشير الباحثة إلى أهم مهارات التحدث، كما يلي:

1. **الدقة والطلاقة:**

ويشير نلسون Nilsson (2012) للدقة عدم وجود أخطاء في بناء الجملة، وقدرة المتحدث على إنتاج نصوص أطول في وقت قصير بينما تشير الطلاقة إلى الكلمات المستخدمة وعدد مرات استخدام كل كلمة، وأحد العوامل المهمة التي تؤثر على كل من الدقة والطلاقة هي الثقة أي هي علاقة طردية كلما كان الشخص أكثر دقة زادت قدرته على استخدام الكلمات الجديدة والصعبة، وأيضاً كلما كان الشخص أكثر طلاقة استطاع تقديم المزيد من الأفكار الجديدة.

2. **النطق**:

نطق الأصوات بطريقة صحيحة وفق القواعد محددة وواضحة من أجل تمكن المستقبل من التمييز بينها، ويشمل ذلك إدراك المستمع (المستقبل) لفهم هذه الأصوات بمعنى أن تكون الأصوات التي يخرجها المتحدث واضحة ويفهم المستمع الكلام، ويتضمن وضوح النطق (pronunciation) والتشديد (stress) والنبرة (intonation) وأصوات العلة والساكنة (vowel and consonant) (Reinbold, 2017).

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة الباحث فايس وآخرون (Vice et al., 2023) إلى التعرف على مدى استعداد المشاركين في البرنامج فيتنفيذ مشاريع سرد القصص لمحو الأمية الرقمية للمرحلة الطفولة المبكرة إلى الصف الثاني عشر، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي التصميم التكويني واستخدمت الدراسة أداة الاستبانة وأداة أخرى وهي تأملات الباحثين وملاحظاتهم، حيث تكونت العينة من (18) مشاركًا من الخريجين الذين تتراوح أعمارهم بين خمسة وعشرين عام وخمسة وستين عامًا ومسجلين في مستوى الدراسات العليا، وتوصلت النتائج إلى أن بعض المشاركين أطلقوا العنان لإمكانيات استخدام "محو الأمية الرقمية"، من خلال مشروع سرد القصص كأداة تعليمية لفنون اللغة الإنجليزية، بينما ظل الآخرون محجوبين أمام إمكانية مشروع سرد القصص لمحو الأمية الرقمية بسبب التحديات التي يواجهونها مع التكنولوجيا، ويمكن أن توفر مشاريع سرد القصص لمحو الأمية الرقمية فرصًا للمتعلمين للمشاركة حول أحد أعلى مستويات بلوم وهي مستوى الابتكار.

وهدف دراسة العتيبي والسلمي (2023) إلى الكشف عن واقع القصص الرقمية في تنمية مهارة التحدث من وجهة نظر معلمات مرحلة رياض الأطفال في مدينة الطائف، واستخدمت المنهج الوصفي ، وتمثلت الأداة في استبانة، تم توزيعها على عدد (30) معلمة من معلمات رياض الأطفال في عدة روضات في مدينة الطائف، ولقد كشفت نتائج الدراسة عن الأثر الإيجابي للقصة الرقمية في تنمية مهارة التحدث، إضافة إلى تأثيرها الإيجابي على المعلمة من خلال اختصار الوقت والجهد في إيصال المفاهيم والأفكار للأطفال بدلاً عن الطرق التقليدية، وقد أوصت الدراسة بتفعيل توظيف القصص الرقمية في التعليم وخصوصاً مرحلة رياض الأطفال، بالإضافة إلى إقامة دورات تدريبية لتدريب معلمات الروضة بشكل خاص وباقي المعلمات بشكل عام في كيفية الاستفادة من القصص الرقمية في تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية.

وهدفت دراسة الباحثان ناير ويونس (Nair& Yunus, 2022) إلى التعرف على استخدام تطبيق

للقصص الرقمية وهو (Toontastic 3D) لتنمية مهارة التحدث، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، واستخدمت الدراسة استبانة كأداة لجمع المعلومات، حيث تكونت العينة من (35) تلميذاً، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن القصص الرقمية تسهل التعلم في القرن الواحد والعشرين من خلال تعلم التلاميذ التفاعلي والتعاوني، والذي يشجعهم على التحدث باللغة الإنجليزية، وبالإضافة إلى ذلك كان التلاميذ يتحدثون بثقة واندماج وتحفيز باللغة الإنجليزية.

تهدف دراسة العتيبي والقرني (2022) إلى التعرف على استخدام القصص الرقمية التفاعلية في رياض الأطفال بمكة المكرمة من وجهة نظر المعلمات والمشرفات، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتم استخدام الاستبانة كأدوات لجمع البيانات من عينة مؤلفة من (253) معلمة ومشرفة، وأظهرت النتائج أهمية كبيرة للاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في رياض الأطفال إلا أن هناك صعوبات والتي تمثلت في (ضعف خبرة المعلمات، قلة التجهيزات اللازمة، قلة الدورات التدريبية، وعدم وجود أدلة إرشادية تساعد على استخدام القصص الرقمية في مرحلة رياض الأطفال).

وهدفت دراسة الدوسري والمهنا (2021) إلى التعرف على معوقات استخدام القصص الرقمية في التدريس بالمرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات بمدينة الرياض، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وأعد الباحثون استبانة إلكترونية كأداة لجمع البيانات، وتكونت عينة الدراسة من (111) معلم ومعلمة للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وتوصلت الدراسة إلى أن أهم المعوقات المادية والإدارية من وجهة نظر عينة الدراسة هي عدم توفير من يقوم بإنتاج القصص الرقمية في المدرسة (مثل أمين المصادر)، أما المعوقات المعرفية والمهارية فكان أهمها عدم الإلمام الكافي بأنواع القصة الرقمية، وعدم امتلاك المهارات لتصميم القصص الرقمية.

تهدف دارسة جوهروه وآخرون(Juharoh et al., 2022) إلى فحص دور برنامج Scratch في تعزيز فهم تلاميذ الصف العاشر لمادة اللغة الإنجليزية، وتحقيقاً لذلك اتبع الباحثون المنهج الوصفي، وأعد الباحثون أداة المقابلة، وأظهرت النتائج بأن برنامج Scratch ممتع وحماسي وتفاعلي وفعال لتعلم اللغة الإنجليزية، وقد أظهر أيضاً مدى ملاءمة الصور والتعبيرات والإيماءات والشخصيات التي يمكن أن تتغير وتتحرك، وكذلك مدى ملاءمة المادة والخلفية، إلى جانب ذلك، بإمكان المعلم إضافة أصوات مختلفة أو مؤثرات صوتيه تلاميذ الصف العاشر مما جعلهم أكثر حماسًا واندماج وتأثير إيجابي على فعالية التعلم لديهم واستيعابهم للمواد واهتمامهم.

وهدفت دراسة بهار(Bahar, 2021) الكشف عن تأثير برنامج Scratch في تنمية اللغة الإنجليزية والتطور المعرفي، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، واستخدمت أداة اليوميات (journals) وقائمة التقويم (evaluation forms) حيث تكونت عينة الدراسة من (56) تلميذاً، و(5) معلمين، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك اتجاهات إيجابية من التلاميذ نحو برنامج Scratch، ويعتقدون أن الدروس التي استخدمت فيها برنامج Scratch، واستمتعوا في إنتاج المشاريع، لكن التحديات التي واجهوها معظمها تتعلق بالخلافات بين العمل الثنائي (pair work) وعدم الاستمتاع بالأدوار في تطبيقها. في المقابل، وجدوا المعلمون أن برنامج Scratch مفيد لتطوير مهارات اللغة الإنجليزية، والتحفيز، والتعاون، إلا أن هناك بعض التحديات والتي كانت آراؤهم معظمها متوافقة مع إجابات التلاميذ، وبشكل عام فإن فوائد برنامج Scratch فاقت التحديات.

وهدفت دراسة برنارد وسيتياوان(Bernard & Setiawan, 2020) إلى معرفة تطوير وسائط ألعاب الرياضيات باستخدام برنامج Scratch، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وتم استخدام أداة الملاحظة والمقابلات، حيث تكونت عينة الدراسة من (42) متعلم في دورة التعلم التربوي المبتكر في إحدى جامعات سيماحي، وتشير نتائج الدراسة أن هناك تأثيراً إيجابياً عند استخدام الوسائط كما أن هناك زيادة في القدرة على حل سياق المسائل الرياضية باستخدام برنامج Scratchاستناداً إلى انخفاض مؤشرات الصعوبات لدى المتعلمين.

وهدفت دراسة تشيوان(Quan, 2017) إلى معرفة إيجابيات وسلبيات متطلبات برنامج Scratch في مقرر اللغويات التطبيقية، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وتم تطبيق الدراسة لمدة ستة فصول دراسية في خريف عام (2010- 2014, 2016) لقياس مهارة التحدث والفهم باستخدام نفس تلاميذ الدراسات العليا العالميين المعلمين الذين يتلقون البرنامج ميزات اللغة لتحقيق اللغويات التواصلية في جامعة غوام، وتم استخدام أداة الملاحظة وتأملات المتعلمين من تجاربهم في استخدام برنامج Scratch ، وتوصلت النتائج بأن برنامج Scratch هو برنامج متعدد الاستخدامات وسهل الاستخدام يعزز تعلم اللغة ويطور مهارات التفكير النقدي، بالإضافة إلى ذلك إنه متاح لأي شخص ليس لديه خبرة في البرمجة ويشجع التعاون والإبداع في التدريس.

وتتميز الدراسة الحالية عن باقي الدراسات السابقة بمعرفة آراء معلمات اللغة الإنجليزية في مدينة الرياض حول إنتاج طالبات الصف الخامس الابتدائي للقصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث؛ لذا تأخذ الدراسة نوعاً من الخصوصية لقلة وجود دراسة مشابهة لها في المملكة العربية السعودية في حدود علم الباحثة.

منهج الدراسة:

انطلاقاً من طبيعة أهداف الدراسة، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحقيق هدف التعرف على آراء معلمات اللغة الإنجليزية حول فكرة إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch وتأثيره في تنمية مهارة التحدث كما ذكر جون (John, 2014)، أبو نصار (2004)، والعساف (2006) أن المنهج الوصفي التحليلي يهتم بتحديد الواقع ووصف البيانات بالأسلوب الكمي لتوضيح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها أو درجة ارتباطها مع الظواهر الأخرى، كما استخدمت الباحثة الاستبانة للكشف عن آراء معلمات اللغة الإنجليزية في مدينة الرياض حول إنتاج طالبات الصف الخامس الابتدائي قصة رقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث.

مجتمع وعينة الدراسة:

طُبقت هذه الدراسة في مدارس المرحلة الابتدائية الحكومية بمدينة الرياض، وتكوَّن مجتمع الدراسة من جميع معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية في منطقة الرياض، البالغ عددهن (860) معلمةً بحسب الإحصاءات المعتمدة عند تطبيق الدراسة والتي تمَّ تزويد الباحثة بها من مركز إحصاءات التعليم ودعم القرار، واستخدمت الدراسة أسلوب العينة (المتاحة)، حيث تمَّ توزيع أداة الدراسة إلكترونيًا على الفئة المستهدفة وكان المسترد والصالح منها (183) استجابة، والذين تمكنت الباحثة من الوصول إليهم خلال الفصل الدراسي الثالث للعام 1444هـ، وكان المسترد والصالح منها (183) استجابة لتشكِّل ما نسبته (21%) تقريبًا من مجتمع الدراسة، والجدول (1) يعرض وصفاً تفصيلياً لخصائص عينة الدراسة وفْقَ متغيراتهن الديموغرافية:

جدول (1) توزيع عينة الدراسة الأساسية وفْقَ متغيراتهن الديموغرافية (ن=183)

المتغيرات الديموغرافية	التكرار	النسبة
سنوات الخبرة:		
أقل من (5) سنوات	69	%37.7
من (5) إلى أقل من (10) سنوات	23	%12.6
من (10) إلى أقل من (15) سنة	31	%16.9
(15) سنة فأكثر	60	%32.8
المؤهل العلمي:		
دبلوم متوسط فأقل	19	%10.4
بكالوريوس	139	%76
دراسات عليا	25	%13.7
درجة الإلمام بالحاسب الآلي:		
عالي	66	%36.1
متوسط	101	%55.2
ضعيف	12	%6.6
عدم الإلمام (ليس لدي معرفة بالحاسوب)	4	%2.2

أداة الدراسة:

تمَّ بناء الاستبانة المستخدمة في الدراسة الحالية بالاعتماد على الأبحاث والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة أو جزءٌ منه، كالدراسات الآتية: (السمحان والهاشمي،2015)؛ (العتيبي والقرني، 2021)؛ (العتيبي والسلمي، 2023)؛ (الدوسري والمهنا، 2021).

محاور الدراسة

تمثل بثلاثة محاور، تضمنت في صورتها الأولية (37) عبارة تقيس متغيرات الدراسة، على النحو التالي:

- المحور الأول: أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، ويتضمن (12) عبارة.
- المحور الثاني: المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، ويتضمن (12) عبارة.
- المحور الثالث: دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، ويتضمن (13) عبارة.

التحقق من صلاحية الاستبانة للتطبيق (اختبارات صدق وثبات أداة الدراسة)

تمَّ اختبار الصدق الظاهري لأداة الدراسة بالاستعانة بنخبة من المحَكِّمين من أعضاء هيئة التدريس ومعلمة لغة إنجليزية من الميدان أصحاب الاختصاص بلغ عددهم (3) مُحَكِّمين، وبعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة، وللتحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة تم تطبيقها بصورتها النهائية على عينة استطلاعية مكونة من (30) معلمة لغة إنجليزية لمرحلة الابتدائية، وحُسب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للجزء الذي تتبعه؛ وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب قيم معاملات الارتباط، وهذا ما أمكن اجراؤه على النحو التالي:

جدول (2) معاملات صدق الاتساق الداخلي لعبارات محاور الاستبانة (ن=30)

رقم العبارة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمحور	قيمة الدلالة (Sig)	رقم العبارة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمحور	قيمة الدلالة (Sig)	رقم العبارة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمحور	قيمة الدلالة (Sig)
المحور الأول (أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي)								
1	**0.786	0.001>	2	**0.784	0.001>	3	**0.626	0.001>
4	**0.641	0.001>	5	**0.616	0.001>	6	**0.821	0.001>
7	**0.716	0.001>	8	**0.803	0.001>	9	**0.820	0.001>
10	**0.710	0.001>						
المحور الثاني (المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية)								
1	*0.374	0.042	2	**0.662	0.001>	3	*0.380	0.038
4	**0.708	0.001>	5	**0.549	0.002	6	**0.601	0.001>
7	**0.664	0.001>	8	**0.634	0.001>	9	**0.686	0.001>
10	**0.773	0.001>	11	**0.561	0.001			
المحور الثالث (دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي)								
1	**0.817	0.001>	2	**0.718	0.001>	3	**0.886	0.001>
4	**0.863	0.001>	5	**0.892	0.001>	6	**0.686	0.001>
7	**0.811	0.001>	8	**0.833	0.001>	9	**0.863	0.001>
10	**0.857	0.001>	11	**0.840	0.001>	12	**0.727	0.001>

يتضح من الجدول (2) أنَّ جميع العبارات المكونة للاستبانة ترتبط بالدرجة الكلية للمحاور التي تمَّ تصنيفها إليها ارتباطًا ذي دلالة إحصائية عند مستويات دلالة تراوحت بين ($\alpha \leq 0.05$) و ($\alpha \leq 0.01$)، وقد تراوحت معاملات ارتباط العبارات المكونة للمحور الأول والدرجة الكلية له بين (0.616 – 0.821)، وتراوحت للمحور الثاني بين (0.374 – 0.773)، وتراوحت للمحور الثالث بين (0.686 – 0.892)، وتدل قيم معاملات الارتباط على توفر الاتساق بين استجابات العينة على تلك العبارات، وهذا ما يؤكد ارتباط عبارات الاستبانة بمحاورها التي صُنِّفت فيها بما يعكس درجة عالية من الصدق للعبارات المكونة للاستبانة، ومناسبتها لقياس ما أُعدت لقياسه.

- ثبات أداة الدراسة (Reliability)

يقصد بثبات الأداة استقرارها بمعنى عند تكرار عمليات القياس للفرد الواحد فإنها تعطي شيئًا من الاستقرار (ملحم، 2016)، وتمَّ قياس ثبات أداة الدراسة (الاستبانة) باستخدام (معادلة ألفا كرونباخ)، وذلك لوجود خمس احتمالات للدرجة وفْقَ الاستجابة على عبارات محاور الاستبانة، والجدول رقم (3) يوضّح معاملات الثبات لأداة الدراسة ومحاورها.

جدول (3) معاملات ثبات الاتساق الداخلي لأداة الدراسة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (ن=30)

ترتيب المحور	محاور الدراسة	عدد العبارات	معامل الثبات
المحور الأول	أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي	10	0.90
المحور الثاني	المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية	11	0.81
المحور الثالث	دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي	12	0.95
الثبات العام لأداة الدراسة		33	0.92

يتضح من الجدول (3) أنَّ قيم مؤشرات الثبات لمحاور الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ تراوحت ما بين (0.81 – 0.95)، كما تبيَّن أنَّ معامل ثبات الدرجة الكلية لأداة الدراسة يبلغ (0.92)، وجميعها مؤشرات ثبات مقبولة لأغراض تطبيق الدراسة، حيث أن الحصول على (Alpha ≥ 0.60) يُعد في الناحية التطبيقية للعلوم الإدارية والإنسانية بشكل عام أمرًا مقبولًا (Sekaran& Bougie, 2010)، ويمكن القول من خلال معاملات الثبات المحسوبة: إنَّ الاستبانة تتمتع بدرجة مقبولة من الثبات، ومن ثمَّ يمكن الاعتماد عليها في الحصول على نتائج دقيقة عند تطبيقها على عينة الدراسة الأساسية.

إخراج أداة الدراسة بصورتها النهائية:

تأسيسًا علي آراء المحكِّمين، وبعد التأكد من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة وقياس ثباتها؛ أصبحت الاستبانة في صورتها النهائية عبارة عن صفحة الغلاف والتعليمات، يليهم مباشرة المتغيرات الديموغرافية لمفردات عينة الدراسة، والمتمثلة في متغيرات: (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، درجة الإلمام بالحاسب الآلي)، ثمَّ عبارات محاور الاستبانة، والتي بلغ عددها (33) عبارة تكشف في مجملها عن آراء معلمات اللغة الإنجليزية في مدينة الرياض حول إنتاج طالبات الصف الخامس الابتدائي قصة رقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث، حيث حصل المحور الأول على (10) عبارات، وحصل المحور الثاني على (11) عبارة، بينما حصل المحور الثالث على (12) عبارة ، وفيما يأتي توصيف الاستبانة في صورتها النهائية.

جدول (4) توصيف الاستبانة في صورتها النهائية

م	المحور	عدد العبارات
1	أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي	10
2	المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية	11
3	دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي	12
	الإجمـــــــــــــــالي	33

ولتسهيل تفسير نتائج الدراسة وإصدار أحكامًا ترتكز إلى معايير حُددت مسبقًا، رُصدت الدرجات باستخدام تدرج ليكرت الخماسي (Likert / five point scale)، إذ يتم الاختيار ما بين خمس اختيارات تعبر عن درجة الموافقة (موافقة جدًا، موافقة، محايدة، غير موافقة، غير موافقة جدًا)، وتقابل الاستجابات الدرجات (5، 4، 3، 2، 1) على الترتيب؛ والدرجة المرتفعة في أي عبارة أو محور في الاستبانة تعبر عن درجة مرتفعة من الموافقة، ولهدف الحكم على استجابات مفردات عينة الدراسة، تمَّ حساب الوزن النسبي لبدائل الاستجابة على بنود الاستبانة، حيث يكون مقياس الحكم على استجابات عينة الدراسة على النحو الموضح في الجدول (5):

جدول (5) محكات الحكم على درجة تحقق كل عبارة أو محور في الاستبانة

الوزن	الاستجابات	فئة المتوسط		معيار الحكم على النتائج
		من	إلى	
1	غير موافقة جدًا	1.00	أقل من 1.80	منخفضة جدًا
2	غير موافقة	1.80	أقل من 2.60	منخفضة
3	محايدة	2.60	أقل من 3.40	متوسطة
4	موافقة	3.40	أقل من 4.20	مرتفعة
5	موافقة جدًا	4.20	5.00	مرتفعة جدًا

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة عمدت الباحثة لاستخدام عددًا من الأساليب الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS)، وفيما يلي بياناً بالأساليب الإحصائية المستخدمة:

أولًا: للتأكد من صدق وثبات أداة الدراسة تمَّ استخدام:

1. معادلة كوبر (Cooper equation)؛ في التأكد من الصدق الظاهري للاستبانة.
2. معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation)؛ في التأكد من الاتساق الداخلي للاستبانة.
3. معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)؛ في التأكد من ثبات درجات محاور الاستبانة.

ثانيًا: للإجابة عن أسئلة الدراسة تمَّ استخدام:

1. التكرارات والنسب المئوية (frequencies and percentages)؛ للتعرف على البيانات الديموغرافية لعينة الدراسة، ولتحديد آرائهن تجاه العبارات التي تتضمنها أداة الدراسة.
2. المتوسط الحسابي الموزون " المرجح" (Weighted Mean)؛ لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات عينة الدراسة عن كل عبارة من عبارات محاور الاستبانة، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

3. المتوسط الحسابي (Mean)؛ للتعرف على مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات عينة الدراسة نحو المحاور الرئيسية (متوسط متوسطات العبارات)، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي.

4. الانحراف المعياري (Standard deviation)؛ للتعرف على التشتت في آراء عينة الدراسة لكل عبارة من عبارات محاور الاستبانة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الآراء وانخفض تشتتها، علمًا بأنه يفيد في ترتيب العبارات حسب المتوسط الحسابي لصالح أقل تشتت عند تساوي المتوسط الحسابي.

نتائج الدراسة:

أولًا: تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول للدراسة

ينص السؤال الأول من أسئلة الدراسة على الآتي: **ما أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟**

للإجابة عن هذا السؤال وللتعرُّف على أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية، تمَّ حساب وتلخيص تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية في كل عبارة من عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، كما تمَّ ترتيب استجابات مفردات عينة الدراسة وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

- أنَّ تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض لأهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة جدًا)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على محتويات المحور الأول (4.41 من 5.00)، ومقارنةً بالمحكات الإحصائية التي استندت إليها الدراسة، يتضح أنَّ هناك درجة موافقة مرتفعة جدًا من قِبل عينة الدراسة على الفقرات الواردة بهذا المحور، حيث وقع المتوسط الموزون في نطاق الاستجابة (موافقة جدًا)، التي يمتدُّ مداها من (4.20 إلى 5.00).
- هناك توافق في تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض لأهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي ما بين (4.27– 4.57) درجة من أصل (5.00) درجات، أي جاءت استجاباتهن بدرجة (مرتفعة جدًا) على جميع الفقرات المندرجة تحت المحور الأول والتي تُمثِّل أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي.

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب عبارات المحور الأول (أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي) ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة الموافقة كما يلي:

جاءت أعلى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (10) ومحتواها «يسهم إنتاج القصص الرقمية في توفير جو من المتعة والتشويق لدى الطالبات» في الترتيب الأول من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.57 من 5.00) وانحراف معياري (0.549).
- جاءت العبارة رقم (5) ومحتواها «يسهم إنتاج القصص الرقمية في تنمية خيال الطالبات وتغذي من قدراتهم وأفكارهم» في الترتيب الثاني من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.50 من 5.00) وانحراف معياري (0.645).
- جاءت العبارة رقم (6) ومحتواها «ينمي إنتاج القصص الرقمية القدرات العقلية والحوارية لدى الطالبات من خلال تعبيرهم عن تصوراتهم» في الترتيب الثالث من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.47 من 5.00) وانحراف معياري (0.636).

بينما جاءت أدنى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (9) ومحتواها «يسهم إنتاج القصص الرقمية في تطوير الجانب الاجتماعي من خلال التفاعل بين المعلمة والطالبة» في الترتيب الثامن من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.34 من 5.00) وانحراف معياري (0.716).
- جاءت العبارة رقم (7) ومحتواها «ينمي إنتاج القصص الرقمية من مهارات حل المشكلات والتفكير الناقد لدى الطالبات» في الترتيب التاسع من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور

الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.32 من 5.00) وانحراف معياري (0.718).

- جاءت العبارة رقم (2) ومحتواها «يوفر إنتاج القصص الرقمية الفرصة لتغيير الحبكة الدرامية وفق ميول أو تفضيلات الطالبات» في الترتيب العاشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.27 من 5.00) وانحراف معياري (0.704).

- تنحصر قيم الانحراف المعياري لعبارات المحور الأول الذي يقيس أهمية إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، ما بين (0.549- 0.731) وكان أقل انحراف معياري للعبارة رقم (10) ومحتواها «يسهم إنتاج القصص الرقمية في توفير جو من المتعة والتشويق لدى الطالبات» مما يدل على أنها أكثر العبارات التي تقاربت آراء عينة الدراسة حولها، وكانت أكبر قيمة للانحراف المعياري للعبارة رقم (1) ومحتواها «يسهم إنتاج القصص الرقمية في تطوير الجانب الاجتماعي من خلال التفاعل بين المعلمة والطالبة» مما يدل على أنها أكثر العبارات التي اختلف حولها عينة الدراسة.

وتبين هذه النتائج ارتفاع إدراك ووعي معلمات اللغة الإنجليزية بأهمية إنتاج القصص الرقمية لطالبات الصف الخامس الابتدائي، وترى الباحثة أن إنتاج القصص الرقمية يعتبر مجال غني ومهم لدعم وتطبيق لتقنيات التعليم، وذلك من أجل إعداد جيل قادر على التواصل الفعال والإيجابي مع التقنيات الحديثة، وإتاحة بيئة تعلم ممتعة ومحفزة، وتعزيز قدرة المتعلمين في إنتاج قصص رقمية للتعبير عن أفكارهم من خلال التفكير الناقد والتعلم الذاتي، وتتوافق تلك النتائج مع ما توصلت إليه دراسة (العتيبي، القرني، 2022) والتي تشير إلى وجود أهمية كبيرة جداً في استخدام القصص الرقمية التفاعلية للمتعلمين بهدف إعداد متعلمين قادرين على التواصل الإيجابي، وتتفق تلك النتائج مع ما أظهرته دراسة ناير ويونس (Nair& Yunus, 2022) التي تذكر أن القصص الرقمية تسهل التعلم في القرن الحادي والعشرين من خلال السماح بالتعلم التفاعلي الذي يشجع المتعلمين على التحدث باللغة الإنجليزية، بالإضافة إلى أن المتعلمين يكونون أكثر تفاعل وثقة وتحفيز للتحدث باللغة الإنجليزية، وأضافت دراسة العتيبي والسلمي (2023)بأن القصص الرقمية هي أحد الأساليب الناجحة التي تجذب المتعلمين وتحقق الأهداف التعليمية.

ثانياً: تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث للدراسة

ينص السؤال الثاني من أسئلة الدراسة على الآتي:

ما المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟

للإجابة عن هذا السؤال وللتعرُّف على المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية، تمَّ حساب وتلخيص تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية في كل عبارة من عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، كما تمَّ ترتيب استجابات مفردات عينة الدراسة وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

- أنَّ تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض للمعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على محتويات المحور الثاني (4.02 من 5.00)، ومقارنةً بالمحكات الإحصائية التي استندت إليها الدراسة، يتضح أنَّ هناك درجة موافقة مرتفعة من قِبل عينة الدراسة على الفقرات الواردة بهذا المحور، حيث وقع المتوسط الموزون في نطاق الاستجابة (موافقة)، التي يمتدُّ مداها من (3.40 إلى أقل من 4.20).

- هناك تقارب في تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض للمعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية ما بين (3.45– 4.31) درجة من أصل (5.00) درجات، أي وزعت بين درجات موافقة تراوحت بين (المرتفعة) و(المرتفعة جدًا)، إذ جاءت استجابات عينة الدراسة بدرجة مرتفعة جدًا على العبارتين أرقام (11، 2)، بمتوسطات حسابية (4.31 و 4.29) على التوالي، في حين جاءت استجاباتهن بدرجة مرتفعة على العبارات (10، 1، 6، 9، 8، 4، 3، 7، 5)، بمتوسطات حسابية تراوحت بين (3.45 إلى 4.19).

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب عبارات المحور الثاني (المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية) ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة الموافقة كما يلي:

جاءت أعلى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (11) ومحتواها «عدم توفر فريق عمل للدعم الفني داخل المدرسة» في الترتيب الأول من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (4.31 من 5.00) وانحراف معياري (0.737).
- جاءت العبارة رقم (2) ومحتواها «قلة الدورات التدريبية للطالبات المقدمة من الجهات التعليمية لتصميم وإنتاج القصص الرقمية» في الترتيب الثاني من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة جدًا) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (4.29 من 5.00) وانحراف معياري (0.741).
- جاءت العبارة رقم (10) ومحتواها «ليس لدى الطالبات المهارات المتعلقة بكيفية التخطيط للقصة الرقمية وصياغة محتواها بما يتناسب مع أهداف الدرس» في الترتيب الثالث من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (4.19 من 5.00) وانحراف معياري (0.752).

بينما جاءت أدنى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (3) ومحتواها «ضعف مستوى اهتمام معلمات اللغة الإنجليزية بتنمية مستوى قدرات وخبرات الطالبات في إنتاج القصص الرقمية» في الترتيب التاسع من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (3.79 من 5.00) وانحراف معياري (1.03).
- جاءت العبارة رقم (7) ومحتواها «عدم الاقتناع بأن إنتاج القصص الرقمية استراتيجية فعالة في تعليم الطالبات» في الترتيب العاشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (3.79 من 5.00) وانحراف معياري (1.06).
- جاءت العبارة رقم (5) ومحتواها «يتولد الشعور بالخوف والقلق لدى الطالبات في استخدام المستحدثات التكنولوجية» في الترتيب الحادي عشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، بمتوسط حسابي (3.45 من 5.00) وانحراف معياري (1.14).

- تنحصر قيم الانحراف المعياري لعبارات المحور الثاني الذي يقيس المعوقات التي تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، ما بين (0.737-1.14) وكان أقل انحراف معياري للعبارة رقم (11) مما يدل على أنها أكثر العبارات التي تقاربت آراء عينة الدراسة حولها، وكانت أكبر قيمة للانحراف المعياري للعبارة رقم (5) مما يدل على أنها أكثر العبارات التي اختلف حولها عينة الدراسة.
- تذكر الباحثة ينبغي توفير خلفية تقنية لطالبات الصف الخامس الابتدائي حول استخدام برامج إنتاج القصص الرقمية والتي ستنعكس على أدائهم التقني والمهاري، من خلال توفير دورات تدريبية مع أدلة إرشادية ترشد وتسهل على الطالبات فهم إنتاج القصة الرقمية وكيفية تخطيطها واستخدامها بطريقة إيجابية وفعالة، مما يقلل الاعتماد الكلي على استخدام استراتيجيات التعلم التقليدية التي تستعين بها معلمات اللغة الإنجليزية، وهو ما يتفق مع تأكيد دراسة (الدوسري والمهنا، 2021) مع نتائج الدراسة الحالية حول عدم امتلاك المهارات الكافية لتصميم القصص الرقمية، وقلة الدورات التدريبية في مجال تقنيات التعليم، واتفقت -أيضاً- مع الدراسة الحالية في توفير متخصصين للمتابعة بصفة دورية، واتفقت أيضاً مع دراسة فايس وآخرون(Vice et al., 2023) بأنها وجدت هناك صعوبة على المتعلمين في تطبيق القصص الرقمية بسبب التحديات التي يواجهونها مع التكنولوجيا.

ثالثاً: تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث للدراسة

ينص السؤال الثالث من أسئلة الدراسة على الآتي: ما **دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية؟**

للإجابة عن هذا السؤال وللتعرُّف على دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر معلمات اللغة الإنجليزية، تمَّ حساب وتلخيص تكرارات إجابات عينة الدراسة والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية في كل عبارة من عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، كما تمَّ ترتيب استجابات مفردات

عينة الدراسة وفقًا للمتوسط الحسابي لكلٍ منها، والجدول التالي يوضح نتائج التحليل:

- أنَّ تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض لدور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، إذ بلغ المتوسط الحسابي العام لاستجاباتهن على محتويات المحور الثالث (4.00 من 5.00)، ومقارنةً بالمحكات الإحصائية التي استندت إليها الدراسة، يتضح أنَّ هناك درجة موافقة مرتفعة من قِبل عينة الدراسة على الفقرات الواردة بهذا المحور، حيث وقع المتوسط الموزون في نطاق الاستجابة (موافقة)، التي يمتدُّ مداها من (3.40 إلى أقل من 4.20).

- هناك توافق في تقديرات معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية بمدينة الرياض لدور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي ما بين (3.89– 4.12) درجة من أصل (5.00) درجات، أي جاءت استجاباتهن بدرجة (مرتفعة) على جميع الفقرات المندرجة تحت المحور الثالث والتي تُمثِّل دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي.

ويمكن من خلال الجدول الموضح أعلاه أن نقوم بترتيب عبارات المحور الثالث (دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي) ترتيبًا تنازليًا من حيث درجة الموافقة كما يلي:

جاءت أعلى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (5) ومحتواها «يجذب Scratch الطالبات بصرياً مما يثير اهتمامهم باختيار الجمل المشوقة والشخصيات الموجودة» في الترتيب الأول من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.12 من 5.00) وانحراف معياري (0.792).
- جاءت العبارة رقم (11) ومحتواها «تستطيع الطالبات تحريك الشخصيات بناء على السياق والحوارات المتبادلة بينهم» في الترتيب الثاني من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.06 من 5.00) وانحراف معياري (0.738).
- جاءت العبارة رقم (3) ومحتواها «يشجع Scratch في إنشاء مشاريع القصص التفاعلية وتطويرها بطريقة ممتعة وشيقة» في الترتيب الثالث من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (4.06 من 5.00) وانحراف معياري (0.779).

بينما جاءت أدنى ثلاث عبارات طبقًا لاستجابات مفردات عينة الدراسة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (2) ومحتواها «يساعد Scratch الطالبات على التعبير عن أنفسهم» في الترتيب العاشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (3.97 من 5.00) وانحراف معياري (0.848).
- جاءت العبارة رقم (10) ومحتواها «تستطيع الطالبات تحويل النص إلى صوت» في الترتيب الحادي عشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (3.90 من 5.00) وانحراف معياري (0.802).
- جاءت العبارة رقم (1) ومحتواها «واجهة برنامج Scratch تفاعلية» في الترتيب الثاني عشر من حيث درجة الموافقة، وبدرجة موافقة (مرتفعة) بين عبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، بمتوسط حسابي (3.89 من 5.00) وانحراف معياري (0.851).

- تنحصر قيم الانحراف المعياري لعبارات المحور الثالث الذي يقيس دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، ما بين (0.737-0.867) وكان أقل انحراف معياري للعبارة رقم (9) مما يدل على أنها أكثر العبارات التي تقاربت آراء عينة الدراسة حولها، وكانت أكبر قيمة للانحراف المعياري للعبارة رقم (6) مما يدل على أنها أكثر العبارات التي اختلف حولها عينة الدراسة.

ومن وجهة نظر الباحثة ترى من الممكن الاستفادة من برنامج Scratch لإنتاج القصص الرقمية لتنمية مهارة التحدث لدى طالبات الخامس الابتدائي، إذ يمكن للمتعلمين أن ينتجوا قصص رقمية بصورة سلسلة؛ لما يتمتع به واجهة برنامج Scratch كونها تفاعلية وذلك يتفق مع وجد الباحثان

برنارد وسيتياوان (Bernard & Setiawan, 2020) أن برنامج Scratch حيث يمكن استخدام أدواتها من تسجيل صوت، أو تحويل نص لصوت، أو تعديل نغمة الصوت، أو تحريك الشخصيات بناء على السياق الذي يريده المتعلمون، وتعلم أشياء جديدة في كل مرة يستخدمون فيها برنامج Scratch مثل نطق كلمة، أو حتى كيفية كتابة قصة جيدة؛ لأنهم يتعلمون أهمية التسلسل والوضوح في التعبير، وذلك يتفق مع دراسة جوهروه وآخرون(Juharoh, 2022). وتتوافق تلك النتائج مع ما أظهرته دراسة بهار (Bahar, 2021) بأن برنامج Scratch برنامج تفاعلي بإمكانهم إنتاج محتوى بطريقة المتعلمين الخاصة، وتتفق دراسة تشيوان (Quan, 2017) مع نتائج الدراسة الحالية بأنه مناسب للمتعلمين الصغار؛ وذلك يرجع بأن عينة دراسة الباحث واجهوا مشكلة في استخدام برنامج Scratch واتجهوا للمتعلمين الصغار لطلب المساعدة في مشاريعهم.

في الختام، أظهرت نتيجة الدراسة أن هناك معوقات بدرجة (مرتفعة) تواجهها طالبات الصف الخامس الابتدائي في إنتاج القصص الرقمية، في حين جاء دور برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي قد جاءت بصورة مجملة بدرجة (مرتفعة)، يمكن تفسير الاختلاف في النتائج بأن برنامج Scratch يقدم أدوات وتقنيات تساعد الطالبات على تنمية مهارات التحدث بشكل فعال، بغض النظر عن وجود المعوقات المرتفعة في إنتاج القصص الرقمية، لكن قد يكون الدور الإيجابي لإنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch في تنمية مهارة التحدث يأتي من خلال التحسين التدريجي وتدريب طالبات الصف الخامس الابتدائي على التعبير عن أفكارهم وتنظيم الأفكار بشكل فعَّال. وفي هذه الحالة، فإن تأثير إنتاج القصص الرقمية على تنمية مهارة التحدث يكون مرتبطًا بتحسين مهارات التعبير والتحدث لديهم.

توصيات الدراسة:

في ضوء أهداف الدراسة، والنتائج التي تمَّ التوصل إليها، تبرز أهمية التوصيات التالية:

- تبني استخدام القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch في تدريس مقررات اللغة الإنجليزية بالمرحلة الابتدائية، كبديل لطرق التدريس التقليدية؛ نظرًا لوجود اتجاهات ايجابية من قبل معلمات اللغة الإنجليزية للمرحلة الابتدائية نحو أهمية استخدامها ودورها في تنمية مهارة التحدث لدى الطالبات.

- القيام بدراسة المعوقات التي تحول دون استخدام القصص الرقمية في تدريس مقررات اللغة الإنجليزية في مدارس المرحلة الابتدائية، والعمل على تذليلها.

- تبصير القائمين على وضع مناهج المرحلة الابتدائية بنتائج الأبحاث والدراسات التي تناولت دور القصص الرقمية في تنمية مهارة التحدث لدى طلاب المرحلة الابتدائية؛ للاستفادة منها في عملية التطوير للمناهج.

- العمل على توفير مدربين متخصصين في مجال التقنيات التربوية لإكساب الطالبات المهارات المتعلقة بكيفية التخطيط للقصة الرقمية وصياغة محتواها بما يتناسب مع أهداف الدرس وتوضيح مزاياها؛ لتكوين اتجاهات إيجابية نحو استخدامها.

- عقد دورات تدريبية وورش عمل للطالبات في مجال تصميم وإنتاج القصص الرقمية.

مقترحات لدراسات مستقبلية:

استكمالًا للدراسة الحالية، وفي ضوء ما تُوصّل إليه من نتائج، تقترح الباحثة عددًا من الدراسات المستقبلية، منها:

- تصور مقترح لبرنامج تدريبي لتنمية مهارات الطالبات في مجال تصميم وإنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch.

- إجراء دراسة حول أثر توظيف القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch على التحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الابتدائية.

- دراسة تختص بالصعوبات التي تعوق توظيف القصص الرقمية في العملية التعليمية في مدارس المرحلة الابتدائية.

الخاتمة:

تناولت الدراسة آراء معلمات اللغة الإنجليزية في مدينة الرياض حول إنتاج طالبات الصف الخامس الابتدائي قصة رقمية باستخدام برنامج Scratch لتنمية مهارة التحدث، حيث تمت الإجابة على أسئلة الدراسة باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصارًا بالرمز (SPSS)، كما قامت الباحثة بتفسير هذه النتائج بعد الاطلاع على الإطار النظري والأدبيات السابقة التي ناقشت الموضوع من قبل والاستفادة منها في إثراء النتائج ومن ثم تقديم عدد من التوصيات التي تساعد الباحثين في هذا المجال واقتراح دراسات مستقبلية لتعزيز دور إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج Scratch.

المراجع:

أبو نصار، مدحت. (2004). قواعد *ومراحل البحث العلمي*. مجموعة النيل العربية.

الدوسري، مرام، والمهنا، منال. (2021). معوقات استخدام القصة الرقمية في التدريس بالمرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات بمدينة الرياض. *مجلة التربية، 191*(5)، 550-517.

العتيبي، العنود، القرني، علي. (2022). واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، *6*(22)، 224-179.

العتيبي، أريج، السلمي، دارين. (2023) واقع توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارة التحدث لدى مرحلة رياض

الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بمدينة الطائف. *مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع*، (88)، 87-101.

العريفي، عفاف. (2019). أثر استخدام استراتيجية الدعامات التعليمية باستخدام تطبيق الكتروني تفاعلي في إكساب مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض. *مجلة كلية التربية بالزقازيق، 102*(2)،135-226.

العساف، صالح. (2006). *المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية*. دار الزهراء.

العساف، عبد الله. (2016). *ثقافة التواصل الفعال*. العبيكان للنشر والتوزيع.

القباطي، هدى، والقحطاني، علي. (2021). أثر استخدام برمجية حوار تعليمية مقترحة في تنمية مهارة التحدث في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط في محافظة ينبع. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*،*131*، 257-310.

ملحم، سامي. (2016). *مناهج البحث في التربية وعلم النفس*، (ط. 8). عمان: دار المسيرة.

المنصور، لمياء. (2019). *أثر توظيف القصة الرقمية على أداء المتعلمين البالغين غير الناطقين بها باللغة الإنكليزية* [رسالة ماجستير منشورة، جامعة الملك سعود]. مكتبة الملك سعود.

وزارة التعليم. (1443، صفر 21). *تدريس اللغة الإنجليزية بدءاً من الصف الأول الابتدائي يعزز من قدرات الطلبة في مرحلة مبكرة.. وإعدادهم لمهارات المستقبل*. استرجعت في أكتوبر 29، 2022، من https://www.moe.gov.sa/ar/mediacenter/MOEnews/Pages/en-tech-1443-25.aspx

وزارة التعليم. (2022). *ملامح تطوير المناهج السعودية*. استرجعت في أكتوبر 29، 2022،من https://moe.gov.sa/ar/education/generaleducation/StudyPlans/Documents/Features-of-the-development-of-the-Saudi-curriculum.pdf

Abdel-Salam, R. (2020). Using Digital Storytelling For Developing EFL Speaking Skills Among Primary School Pupils. *Journal of Faculty of Education, 31*(121), 86-108.

Badawi, M., El Gabas, N., & Momhamed, N. (2022). The Effect of Using a Strategy Based on Digital Storytelling on Developing Primary School Pupils' English Speaking Skills. *Journal of Research in Curriculum Instruction and Educational Technology, 8*(1), 121-147.

Bahar, N. (2021). The effect of Scratch on children's english language and cognitive development [Master's thesis, Middle East Technical University].Burns, A., & Joyce, H. (1997). *Focus on Speaking.* National Centre for English Language *Teaching and Research.*

Bikowski, D., & Casal, J. (2018). Interactive digital textbooks and engagement: A learning strategies framework. *Language Learning & Technology*, *22*(1), 119–136.

Brennan, K., & Resnick, M. (2013). Stories from the scratch community: Connecting with ideas, interests, and people. In Proceeding of the 44th ACM technical symposium on Computer science education (pp. 463-464).

Burns, A., & Joyce, H. (1997). Focus on Speaking. National Centre for English Language Teaching and Research.

English Language Institute. (2020, Jan 28-30). *ELT Saudi 2020*. Retrieved October 29, 2022. From: https://whova.com/web/eltsa_202001/

Eissa, H. (2019). Pedagogic Effectiveness of Digital Storytelling in Improving Speaking Skills of Saudi EFL learners. *Arab World English Journal, 10*(1), 127-138.

El Sourani, A., & Ihmaid, M. (2019). The Effectiveness of Using SCRATCH Applications in developing Sixth Graders' English Vocabulary, Its Retention, and Self-Efficacy. *IUG Journal of Educational and Psychological Sciences*, *27*(6), 01-23.

Gürsoy, G. (2021). Digital Storytelling: Developing 21st Century Skills in Science Education. European Journal of Educational Research, 10(1), 97-113.

John W. Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed).

Quan, C. G. (2017) The Pros and Cons of Requiring SCRATCH in the Applied Linguistics Classroom: Student and Student-for EISTA. Proceedings of The 11th International Multi-Conference on Society, Cybernetics and Informatics (IMSCI 2017).

Rahayu, P. (2015). Role play strategy in teaching speaking. Edu Research, 4(1), 61-70.

Reinbold, L. (2017). English Pronunciation: Intelligibility, Comprehensibility, and Accentedness. *白鴎大学教育学部論集, 11*(1), 245-255.

Sadiya, M. (2022, April). SCRATCH SOFTWARE AND ITS OPPORTUNITIES. In *Conference Zone*,36-38.

Tatlı, Z., Selçuk, S., & Gülay, A. (2022). Digital Storytelling Experiences of Primary School Students in Distance Education: An Analysis on Students' Perceptions of Collaborative Working. *Psycho-Educational Research Reviews*. *11*(1), 14-30.

Timpe-Laughlin, V., Sydorenko, T., & Daurio, P. (2020). Using spoken dialogue technology for L2 speaking practice: What do teachers think? *Computer Assisted Language Learning, 3*(7), 1–24.

Yamunathangam, D. (2021). Programming and epic-based digital storytelling using scratch. *Int. J. Cloud Computing*, ol. *10*, 70–77.

Vice, T. A., Pittman, R. T., & Warnick, E. M. (2023). Blocked or Unlocked: Recognizing the Benefits and Challenges of Digital Literacy Storytelling Projects. Journal of Education, 00220574231162590.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Harvard University Press.

Yang, Y.-T., Chen, Y.-C., & Hung, H.-T. (2020). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve . *Computer Assisted Language Learning, 9*(4), 1–23.

Juharoh, R., Sumekto, D. R., Sukur, S. G., & Surwanti, D. (2022). Designing a scratch media to increase tenth-graders' collaborative and communicative English learning and teacher's teaching. *Journal of English Language and Pedagogy, 5*(2), 81–93.

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community.* Routledge.

Menaka, G. (2018). The assessment of developing speaking skills through technology in first year engineering college students. European Journal of Applied Linguistics Studies. 1(1).

Nair, V., & Md Yunus, M. (2022). Using Digital Storytelling to Improve Pupils' Speaking Skills in the Age of COVID 19. *Sustainability*, *14*(15), 9215.

Nilsson, E. (2012). *Comparison of the Effects of Accuracy vs Fluncy Based Tasks on Student Motivation, Self- confidence, Accuracy and Fluency.* Halmstasd University.

Okyay, O., & Kandir, A. (2017). mpact of the Interactive Story Reading Method on Receptive and Expressive Language Vocabulary of Children. *European Journal of Educational Research, 6*(3), 395-406.

Papert, S., & Harel, I. (1991). Situating constructionism. constructionism, 36(2), 1-11.

Piaget, J. (1952). *Jean Piaget.*

Pinto, A., & Escudeiro, P. (2014). The use of Scratch for the development of 21st century learning skills in ICT. *Iberian Conference on Information Systems and Technologies,* 1-4. Institute of Electrical and Electronics Engineers.

Psomos, P., & Kordaki, M. (2012). Pedagogical analysis of educational digital storytelling environments of the last five years. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 46, 1213-1218.