[١١]

دور طالبات قسم رياض الأطفال فى تصميم وإنتاج القصة الرقمية

د. حنان محمد صلاح الشهاوى

مدرس بقسم الطفولة

كلية التربية– جامعة طنطا

دور طالبات قسم رياض الأطفال فى تصميم وإنتاج القصة الرقمية

د. حنان محمد صلاح الشهاوى*

مستخلص

هدف البحث الحالى إلى إنتاج الطالبة المعلمة نموذج مقترح للقصة الرقمية وفق المعايير اللازمة لإنتاج القصص وتمثلت العينة طالبات الفرقة الرابعة من قسم الطفولة بكلية التربية جامعة طنطا حيث تمثلت أدوات البحث فى قائمة لمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال، ومقياس لقياس مدى وعى الطالبة بمعايير وإنتاج وتقييم القصة الرقمية .واعتمد البحث الحالي علي النهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة والمنهج التجريبى ذو التصميم شبه التجريبى وللتحقق من صحة الفرض الذى ينص على أنه لا توجد فروق ذات دالة إحصائيه بين متوسطات درجات العينة فى مدى وعى الطالبة بمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية فى القياسين القبلى والبعدى . وللتحقق من دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات العينة للقياسين القبلى والبعدى فى مدى وعى الطالبة بمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية تم إستخدام معامل ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test للعينة الواحدة وقد اتضح أن قيمة (z) دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠١) بين متوسطات درجات الطالبة للقياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى فى الدرجة الكلية .

الكلمات المفتاحية : تصميم / انتاج / القصة الرقمية

* مدرس بقسم الطفولة– كلية التربية– جامعة طنطا.

Abstract:

The current research aims to produce a proposed model for the digital story by the student teacher according to the standards necessary for producing stories. The sample consisted of fourth-year students from the Childhood Department at the Faculty of Education, Tanta University. The research tools consisted of a list of standards for designing and producing digital stories for kindergarten, and a scale to measure the extent of the student's awareness of the standards, production and evaluation of digital stories. The current research relied on the descriptive analytical approach to describe and analyze the literature and previous studies and the experimental method with a quasi-experimental design and to verify the validity of the hypothesis that states that there are no statistically significant differences between the averages of the sample scores in the extent of the student's awareness of the standards for designing and producing digital stories in the pre- and post-measurements. To verify the significance of the differences between the averages of the sample scores for the pre- and post-measurements in the extent of the student's awareness of the standards for designing and producing the digital story, the Wilcoxon Signed Ranks test was used for the single sample. It became clear that the value of (z) was statistically significant at the significance level (0.01) between the averages of the student's scores for the pre- and post-measurements in favor of the post-measurement in the total score.

Keywords: Design / Production / Digital Story

مقدمة:

في العصر الرقمي الذي نعيشه اليوم، أصبح التعليم بحاجة إلى أدوات وأساليب تعليمية مبتكرة تواكب التطور التكنولوجي السريع وتلبي احتياجات الأجيال الناشئة. تُعد القصة الرقمية إحدى هذه الأدوات التعليمية التي تجمع بين العناصر المرئية والمسموعة والنصوص لتقديم تجربة تعليمية تفاعلية وشيقة للأطفال. تعتبر القصص الرقمية وسيلة فعّالة لتعليم الأطفال لأنها تجمع بين الترفيه والتعليم، مما يحفز اهتمام الأطفال ويعزز قدراتهم على الاستيعاب والفهم.

كما ان انتشار التكنولوجيا بشكل سريع في السنوات الأخيرة أدى إلى ظهور جيل جديد من القصص وهي القصة الرقمية، حيث أثبتت القصة الرقمية فاعليتها في العملية التعليمية فهي تضيف المرح والإثارة والمتعة للمتعلم، كما أنها تناسب جميع الفئات العمرية ويمكن استخدامها في معظم المجالات الدراسية (Yadollahi &Rahimi ,2017)

تسهم القصص الرقمية في تنمية العديد من المهارات لدى الأطفال، بما في ذلك مهارات التفكير النقدي، والقدرة على حل المشكلات، والمهارات الاجتماعية من خلال تقديمها لسيناريوهات تعليمية غنية بالمواقف التي تعكس تفاعلات حقيقية. علاوة على ذلك، يمكن تخصيص القصص الرقمية لتتناسب مع مختلف الأعمار والمستويات التعليمية، مما يجعلها أداة مرنة في يد المعلمين والآباء.

وعلاوة على ذلك فإن تصميم وإنتاج القصص الرقمية تتجلى في قدرتها على تحسين المهارات اللغوية لدى الأطفال، حيث إنها تساعدهم على التعرف إلى مفردات جديدة وتحسين مهارات القراءة والكتابة من خلال النصوص المتكاملة داخل القصة.

كما أن استخدام الصور والفيديوهات يسهم في تعزيز الإدراك البصري، مما يسهل على الأطفال فهم المعلومات بشكل أفضل. وفقًا لدراسة أجراها (Robin, B. R. 2008)تعد القصص الرقمية أداة تعليمية قوية يمكن أن تساهم في تعزيز التعلم النشط والتفاعلي داخل الفصل الدراسي وخارجه، حيث يستطيع الأطفال التفاعل مع محتوى القصة من خلال الأنشطة التفاعلية التي يتم دمجها داخل القصة الرقمية.

ومن الجدير بالذكر أن تصميم القصص الرقمية يتيح الفرصة للمصممين، وخاصة طالبات قسم الطفولة، للإبداع في تقديم المحتوى التعليمي بطرق مبتكرة، تسهم في إحداث تأثير إيجابي في تجارب التعلم لدى الأطفال. وذلك بفضل توفر العديد من البرامج والأدوات الرقمية، أصبح إنتاج القصص الرقمية أكثر سهولة ومرونة، مما يتيح للمعلمات فرصة لتطوير محتوى يتناسب مع احتياجات الأطفال المختلفة .

مشكلة البحث: تتمثل مشكلة البحث أنه من خلال إشراف الباحثة على الطالبات فى التدريب الميدانى وجدت أن بعض المعلمات مازالت تتجه إلى الوسائل التقليدية فى توصيل المعلومة للأطفال وبمراجعة القصص الرقمية المنتجة والتى تعرض للأطفال تبين عدم التزامها بالمعايير اللازمة لإنتاج هذه القصص الخاصة لمرحلة رياض الأطفال واتباع القواعد الخاصة بها وكذلك عدم وعى الطالبة المعلمة بإستغلال الموارد الرقمية لإنتاج القصص الرقمية أثناء فترة التريب العملى لها ،على الرغم من التقدم التكنولوجي السريع وتوافر العديد من الأدوات الرقمية التي يمكن أن تسهم في تطوير العملية التعليمية، إلا أن هناك قصوراً في توظيف هذه الأدوات بفعالية في مجال تعليم رياض الأطفال. يلاحظ أن طالبات قسم رياض الأطفال، اللواتي يمثلن جيل المعلمات القادمات، يواجهن تحديات في تعلم تصميم وإنتاج القصص الرقمية التي يمكن استخدامها في تدريس الأطفال. قد ترجع هذه التحديات إلى نقص المهارات الفنية، ضعف التكوين الأكاديمي في هذا المجال، أو حتى محدودية التجارب التطبيقية. هذا القصور يعيق تحقيق الاستفادة الكاملة من الإمكانيات التكنولوجية لتحسين جودة التعليم في مرحلة رياض الأطفال. من هنا، يبرز السؤال الرئيسى الذي يسعى البحث للإجابة عليه: مدى وعى طالبات قسم رياض الأطفال لتصميم وإنتاج القصص الرقمية بحيث يسهم ذلك في تحسين عملية التدريس والتعلم لدى الأطفال؟

بعض الجوانب الفرعية للمشكلة:

١. ما مدى إدراك الطالبات لأهمية القصص الرقمية كأداة تعليمية؟
٢. هل الطالبات يمتلكن المهارات التقنية اللازمة لتصميم القصص الرقمية؟
٣. ما هي الصعوبات التي يواجهنها أثناء تعلم تصميم القصص الرقمية؟

ويحاول البحث الحالي الإجابة علي السؤال الرئيسي التالي:

ما مدى وعى الطالبة بمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية ؟

أهداف البحث:

الهدف الرئيسى هو التعرف علي واقع معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية في مرحلة رياض الأطفال.ويتفرع منه الأهداف الآتية:

١- تحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية .

٢- إنتاج الطالبة المعلمة نموذج مقترح للقصة الرقمية وفق المعايير اللازمة لإنتاج القصص

أهمية البحث: تتمثل أهمية البحث فى الأهمية النظرية والأهمية التطبيقية

أولاً :الأهمية النظرية:

١. البحث يساهم في إثراء الأدب الخاص بتعليم الطفولة المبكرة من خلال تسليط الضوء على استخدام الوسائل الرقمية الحديثة، وخاصة القصص الرقمية، وتأثيرها على التعليم.

٢. البحث يوضح كيف يمكن للقصة الرقمية أن تصبح أداة فعّالة في تعزيز التعلم عند الأطفال، وربط المفاهيم النظرية بطرق تعليمية مبتكرة.

٣. يسهم البحث في فهم كيف يساعد تصميم القصص الرقمية في تنمية المهارات الإبداعية والتكنولوجية لدى الطالبات، وكذلك كيفية تكامل هذه المهارات مع النظريات التربوية المعاصرة.

٤. يعزز البحث من فهم كيفية استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعليم الأطفال، وربط هذه التكنولوجيا بالنظريات الحديثة في التعلم والتعليم.

ثانياً: الأهمية التطبيقية:

١. البحث يساعد في إعداد الطالبات ليصبحن معلمات مبتكرات وقادرات على استخدام التكنولوجيا الحديثة في تدريس الأطفال، مما يعزز من فرصهن في سوق العمل.

٢. تحسين جودة التعليم في رياض الأطفال من خلال تصميم وإنتاج القصص الرقمية، يمكن تحسين طرق التدريس وجعل العملية التعليمية أكثر تشويقاً وفعالية للأطفال.

٣. يساهم البحث في تقديم نماذج عملية لاستخدام التكنولوجيا والقصص الرقمية كأدوات تعليمية في رياض الأطفال، مما يسهم في تطوير المناهج التعليمية.
٤. القصص الرقمية تعد وسيلة جذابة للأطفال، مما يجعلهم أكثر اندماجاً وتفاعلاً مع المادة التعليمية، وبالتالي تحسين التحصيل الدراسي.
٥. يوفر البحث حلولاً وأفكاراً تطبيقية لتصميم القصص الرقمية بطرق تتناسب مع الفئة العمرية المستهدفة، مما يسهم في تسهيل تبنيها من قبل المعلمين في رياض الأطفال.

حدود البحث:

- حدود موضوعية: وضع قائمة بالمعايير المقترحة لتصميم وإنتاج القصة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال حيث يتم تصميم وإنتاج هذه المواد لمرحلة رياض الأطفال من سن ٤-٦سنوات.
- تقتصر المعايير المقترحة بالبحث علي معايير التصميم والإنتاج دون التطرق لمعايير الاستخدام أو الصيانة أو التطبيق.
- حدود زمانية تقوم الطالبة المعلمة بإنتاج القصة الرقمية فى فصل دراسى كامل
- حدود مكانية :طالباتا الفرقة الرابعة بقسم رياض الأطفال بكلية التربية جامعة طنطا

مصطلحات البحث :

وتعرف القصة الرقمية بأنها : نص متعدد الوسائط . وتحتوي النصوص متعددة الوسائط على التفاعل والتكامل بين اثنين أو أكثر من وسائط الاتصال من أجل تحقيق وظائف التواصل من النص .

(تعريف إجرائى)

إنتاج القصة الرقمية :

بأنه عملية استخدام أدوات ووسائط رقمية مثل الصور، الصوت، الفيديو، والنصوص لإنشاء قصة تربوية أو ترفيهية. هذه العملية تتضمن تخطيط القصة، تصميم الوسائط المتعددة، ودمجها في قالب رقمي يمكن عرضه على الأطفال أو جمهور معين.(Bryan Alexander ,2017) .

تصميم القصة الرقمية:

هو دمج الفن السردي التقليدي مع الوسائط الرقمية لإنشاء قصة تفاعلية باستخدام الوسائطالمتعددةمثل الصور والنصوص والفيديو (Robin, B. R, 2008)

طالبات قسم رياض الأطفال:

الطالبات اللاتي يدرسن في قسم رياض الأطفال ويستعددن ليصبحن معلمات في مرحلة الطفولة المبكرة، وهن من يشاركن في تصميم وإنتاج القصص الرقمية في هذا البحث

أدوات البحث:

١- قائمة لمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال. (إعداد الباحثة)

٢- مقياس مدى وعى الطالبة بمعايير وإنتاج القصة الرقمية. (إعداد الباحثة)

منهج البحث: يعتمد البحث الحالي علي النهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة والمنهج التجريبى ذو التصميم شبه التجريبى .

إجراءات البحث:

الإطار النظري للبحث:

<u>تعريف القصة الرقمية :</u>

تعرف القصة الرقمية بأنها قصة تتضمن سرد أحداث وحكايات قصيرة معدة تربويا، والمزج ينها وبين الوسائط المتعددة المناسبة من صور وفيديوهات ورسوم متحركة ومؤثرات صوتية باستخدام أحد برامج التأليف الحاسوبية. (سلمى عيد ، ٢٠١٦)

فقد عرفتها (Nazuk al et ,2015) بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بطريقة رقمية باستخدام الموسيقى والوسائل السمعية الأخرى والصور والمواقف والخبرات .

وكما عرفتها (Thang al et ,2014) بأنها طريقة تجمع بين فن السرد مع مجموعة متنوعة من ملفات الصوت والفيديو والصور متعددة الوسائط.

وتعرفها عزة عنتر النوبى يونس،٢٠٢١) بأنها : طريقة جديدة في سرد القصص تدور حول شخصية معينة أو حدث معين بطريقة رقمية ويشترك في تقديمها

مجموعة متنوعة من ملفات الصوت والموسيقى والفيديو والصور والنصوص والرسوم.

فقد تعددت تعريفات القصة الرقمية، ولكن جميعها تدور حول فكرة الدمج ين القصة التقليدية وادوات التكنولوجية من صور ورسوم وموسيقى ومؤثرات صوتية وغيرها، حيث إنها تقدم موضوع معين يمكن توظيفها بشكل فعال وإيجابي في العملية التعليمية. (أسماء السيد ، شيماء أسامة، ٢٠١٧،)

ويعرفها(Harris, K., & Rea, A, 2019) أنها شكل من أشكال السرد يستخدم تقنيات الوسائط المتعددة، مثل الفيديو والصوت والنصوص والصور، لإنشاء تجارب سردية تفاعلية. تتيح هذه القصص دمج العناصر الفنية والتقنية لتعزيز الفهم والاحتواء العاطفي، وغالبًا ما تستخدم في التعليم، التسويق، والفنون. تسهم القصة الرقمية في تمكين الأفراد من التعبير عن أنفسهم بطرق مبتكرة، مما يعزز التفاعل والتواصل مع الجمهور.

مكونات القصة الرقمية :

هناك مجموعة من المكونات التي يجب توافرها في القصة الرقمية وهي:

١- الشخصيات : وتتنوع بين الشخصيات الرئيسية والشخصيات الثانوية .

٢- العقدة : وهي الهدف من كتابة القصة الرقمية.

٣- الأحداث: وهي عبارة عن بداية تثير المتعلم، وحوار بين الشخصيات ثم تتوالى أحداث القصة الرقمية والإجراءات وتوضح تفاصيلها.

٤- الذروة: وهي الوصول إلى حل المشكلة وإدراك الهدف من رواية القصة الرقمية.

٥- الخاتمة: وفيها تتم نهاية القصة الرقمية بملخص النقاط الرئيسة لها. (نشوى رفعت، ٢٠١٤).

أنواع القصص الرقمية:

أن الاستخدامات التعليمية لموقع القصص الرقمية في جامعة هيستين قد صنفت القصص الرقمية إلى ثلاثة أنواع رئيسة:

١- السرديات الشخصية.

٢ – القصص الإعلامية والتعليمية.

٣ – قصص الأحداث التاريخية.

• **وهناك العديد من أنواع القصص الرقمية**، ولكن من الممكن تصنيف الأنواع الرئيسية في المجموعات الرئيسية الثلاث التالية:

١– **الروايات الشخصية** - القصص التي تحتوي على روايات عن الحوادث الهامة في حياة المرء.

٢– **الأفلام الوثائقية التاريخية** - القصص التي تدرس الأحداث المثيرة التي تساعدنا على فهم الماضي.

٣– **القصص المصممة لإعلام المشاهد أو توجيهه لمفهوم معين أو ممارسة ما.**

١– **الروايات الشخصية** : أحد الأسباب الأكثر شعبية لإنتاج القصص الرقمية، هو خلق السرد وهو النوع الأكثر شعبية من القصص الرقمية ، وهو الذي يقوله ، الشخصي . المؤلف من التجارب الشخصية .وهذه القصص يمكن أن تدور حول أحداث هامة في الحياة ، ويمكن أن تكون مشحونة عاطف ي ا وذات معنى شخصي لكل من المؤلف والمشاهد .

٢– **قصص رقمية تفحص الأحداث التاريخية** : على الرغم من أن العديد من الروايات الشخصية يمكن أن تتضمن معلومات تاريخية لإضافة سياق ما إلى القصة، فإنه يمكن إنشاء نوع مختلف

وقد يستخدم ، من القصة الرقمية من مواد تاريخية في الفصول الدراسية الطلاب الصور التاريخية ، عناوين الصحف، الخطب، وغيرها من المواد المتاحة لصياغة القصة التي تضيف العمق والمعنى للأحداث من الماضي (Robin, 2008) .

٣– **القصص المصممة لإعلام المشاهد أو توجيهه لمفهوم معين أو ممارسة ما:**

يمكن القول بأن جميع القصص الرقمية ت علم، ولكن هناك مجالا لإنشاء فئة منفصلة عن القصص التي تعكس المواد التعليمية في مجالات المحتوى مثل الرياضيات والعلوم، والتثقيف الصحي والتكنولوجيا وهذا النوع من القصة الرقمية يستخدم أسا سا لنقل المواد التعليمية في العديد من مجالات المحتوى المختلفة .ويمكن للمعلمين استخدام هذا النوع من القصة الرقمية لتقديم المعلومات لطلابهم حول موضوعات تتوزع بين الرياضيات والعلوم وصولا إلى الفن، والتكنولوجيا.

سرد القصص الرقمية كأداة تعليمية فعالة في مرحلة الطفولة المبكرة:

بالإضافة إلى طلب الطلاب مشاهدة القصص الرقمية التي أنشأها الآخرون، يمكن أيضا للطلاب الأصغر سنا أن يستخدموا تكنولوجيا الحاسوب والوسائط المتعددة لإنشاء قصصهم الخاصة التي تثبت معرفتهم وفهمهم للموضوعات والمفاهيم التعليمية .لقد أصبح المتعلمون الصغار اليوم أكثر دراية من الناحية التكنولوجية، وتتزايد مشاركتهم في الأنشطة التي تجري على شاشة الحاسوب ، كما أصبحوا متحفزين لإنشاء مواد قائمة على الكمبيوتر، مثل القصص الرقمية، التي تسمح لهم بإثبات معرفتهم بالمواضيع التي يستكشفون فيها في الفصل الدراسي . ومن أهم جوانب القص الرقمي أنه يمكن أن يساعد في جعل التعلم أكثر أهمية للطلاب ، يشجع الإبداع ، وكذلك يعْطِي الطلاب صو تا لأنهم يستخدمون قصصهم من أجل تبادل الأفكار والمشاعر مع الآخرين .ومن نقاط القوة في القص الرقمي أيضا أنه قد يستخدم إستخدامه لتسهيل الكتابة من خلال البرامج النصية ، والقصص المصورة Davis, K. (2014).

كما أكد (Gonzalez, A., & Mendez, R. 2018)عندما يكون الطلاب قادرين على المشاركة في خطوات متعددة من تصميم وإنشاء وتقديم القصص الرقمية الخاصة بهم، فإنها تزيد من مجموعة كاملة من مهارات القراءة والكتابة، بما في ذلك:

١- **مهارات البحث :** توثيق القصة، وإيجاد المعلومات ذات الصلة وتحليلها.

٢- **مهارات الكتابة :**صياغة وجهة نظر والسيناريو وتطويره.

٣- **المهارات التنظيمية :**إدارة نطاق المشروع، والمواد المستخدمة ، والوقت الذي يستغرقه لإنجاز المهمة.

٤- **مهارات التكنولوجيا :**تعلم استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات، مثل الكاميرات الرقمية والماسحات الضوئية والميكروفونات ، وبرامج تأليف الوسائط المتعددة.

٥- **مهارات العرض :**تحديد كيفية تقديم أفضل قصة للجمهور.

٦- **مهارات المقابلة :**إيجاد مصادر للمقابلة وتحديد الأسئلة التي يجب طرحها.

٧- **المهارات الشخصية :**العمل ضمن مجموعة ، وتحديد الأدوار الفردية لأعضاء المجموعة.

٨- **مهارات حل المشكلات :**تعلم اتخاذ القرارات والتغلب على العقبات في جميع مراحل المشروع، من البداية وحتى الإنتهاء.

٩- **مهارات التقييم :**اكتساب الخبرة التي تنتقد أعمالهم الخاصة وغيرها . Miller, D. (2016).

أهمية القصص الرقمية:

يمكن إيجاز أهمية القصص الرقمية في النقاط التالية:

١- بالنسبة للطفل فإن الحكي والحوار هو جزء كبير من طفولته ، وبالتالي فإن القصص الرقمية لا تقوم فقط بإيقاف الطفل على بدايات مراحل الاتصال والقراءة ؛ بل إنها تساعده كذلك على

مشاركة الخبرات والمشاعر التي مثل حجر الزاوية في كثير من مشروعات القصص الرقمية

٢- تقدم القصة الرقمية للطلاب وسيلة للتفكير من خلال ماضيهم وحاضرهم ومستقبلهم ،ويمكنها أن تستخدم كطريقة لمعاونة الطالب على فهم عالم الخبرات المعقد وغير المرتب

٣- أن القصة الرقمية يمكنها ربط الأجيال الماضية بالحاضرة والمستقبلية لتشكيل القيم والمعتقدات (إيهاب محمد ، ٢٠١٤)

فوائد ومزايا استخدام القصة الرقمية:

هناك فوائد معينة تقدمها القصة الرقمية لتوصيل الأفكار .ويذكر جون براون وستيف دينينج قائمة بالفوائد المحتملة للقصة الرقمية:

١- الاتصال التشا ر كي:

في المناقشات المجردة تأتينا الأفكار تغزو فضاءنا وتدفعنا إلى تبني إطار عقلي طوره كائن آخر،

رفض أو قبول هذا الإطار في ظل تقلص الخيارات على المواجهات بين نعم ولا ، أو بين الفائز والخاسر. وعلى العكس من ذلك ، فإن القصة الرقمية تأتينا تشاركيا وتدعونا إلى متابعة القصة جنبا إلى جنب مع المستمع.

٢- الاتصال المقنع

عندما يتابع المستمع القصة يحتمل أن يسعى ذلك المستمع إلى اختراع قصة موازية في بيئته الخاصة .وحيث إننا جميعا نحب أبناءنا ،فإن القصة التي تبتكر بهذا الشكل التشاركي تصبح ملكا لنا ، وهي شيء نحبه ومستعدون للدفاع عنه.(مروة محمود ، ٢٠١٨)

٣- الاتصال الدقيق

تقدم القصة الرقمية السيا ق الذي تظهر فيه المعرفة ، ومن ثم فقد أصبحت الوسيلة المعتادة لنقل المعرفة بدقة

٤- الاتصال الحدسي

إننا نعرف أكثر مما ندرك .وقد أصبح دور المعرفة الضمنية أحد المشاغل المهمة ، وغالبا ما تكون هذه المعرفة الضمنية هي الأكثر قيمة، ولكن إن لم نعرفها فكيف لنا أن نوصلها؟ تقدم القصة الإجابة ، حيث إنه من خلال حكي القصة بالمشاعر، فإننا يمكننا أن نوصل ما هو أكثر مما نعرفه بشكل صريح .ويتولى الجسم زمام الأمور نيابة عنا وبلا وعي .ومن ثم فرغم أننا نعرف أكثر مما يمكننا أن نحكي عنه ، فإننا من خلال القصة الرقمية يمكننا أن نحكي أكثر مما نعرف.

٥- الاتصال الممتع

إن الاتصال المجرد جاف وبليد ؛ لأنه لا يرتبط بالناس بل بالأشياء .مثل المفاهيم والقاعدة بسيطة جد ا ، فالقصة الرقمية منجذبة نحو الحياة والمتعة .

٦- الاتصال المؤثر

إن القصة الرقمية لا تقوم فقط بسد الفجوة بين المعرفة والفعل، بل إنها تزيل كذلك الفجوة من خلال تحفيز المستمع على الإنتاج التشاركي للأفكار .وفي عملية الإنتاج التشاركي تلك ، يبدأ المستمع عملية التطبيق بحيث لا يكون هناك أي فجوات(signes ,C ,S 2014,)

٧- الاتصال شعوريا

مع كل ما يدور من حديث حو ل الذكاء الوجداني، وتمكننا القصة الرقمية من مناقشة المشاعر بطريقة مقبولة ثقافيا وذات ذوق عال.

٨- الإتصال تفاعليا

على عكس الحديث المجرد، فإن القصة الرقمية تفاعلية بالفطرة، فالراوي يطلق الحكاية التي يكونها المستمع تشاركيا في عقله

فيما يلي مجموعة من الخطوات التي يجب مراعاتها عند إنشاء قصة رقمية:

١- كتابة السيناريو:

من (٢-٣) صفحات الكتابة هي واحدة من أهم جوانب القصة الرقمية الشخصية . تأكد من قضاء وقت كاف في كتابة النص البرمجي - نصيحة - ألق نظرة على الصور لديك وخصص النص البرمجي للصور، أو صمم الصور على النص البرمجي(جمع صور إضافية حسب الحاجة.)

٢- جمع الصور والفيديوهات التي تدعم قصتك

وتشمل جمع الصور والفيديوهات التي تدعم قصتك

٣- تحرير السيناريو الخاص بك

أعد كتابة النص البرمجي(السيناريو) لمطابقة الصور التي جمعتها والتي تدعم قصتك.

٤- تسجيل السرد الصوتي

سجل السرد الصوتي من نص القصة باستخدام الهاتف الذكي أو الكمبيوتر المحمول مع برنامج تسجيل الصوت

٥- تحرير الفيديو

تحرير الصور، والسرد، والموسيقى التصويرية مع الخلق القصة.

٦- مشاركة القصة الرقمية الخاصة بك

عند الانتهاء من تعديل الفيديو، حان الوقت الآن لمشاركة القصة الرقمية مع زملائك. هناك العديد من الطرق لمشاركة الفيديو

مراحل إنتاج القصة الرقمية:

أ .المرحلة الأولى (التحديد – الإنتقاء – التقرير)

- اختيار الموضوع(المهارة)
- عمل مجلد على سطح المكتب لتخزين المواد به .

– البحث عن مصادر(صور – فيديو – رسوم – مقاطع صوتية – ملفات مكتوبة – عروض تقديمية)مناسبة للموضوع.

– التفكير في الهدف من القصة .

ب .المرحلة الثانية (الإنتقاء – الإستدعاء – الإبتكار)

– اختيار الصور المستخدمة

– اختيار المقاطع الصوتية المستخدمة

– اختيار المحتوى النصي المناسب .

-استدعاء الصور إلى برنامج Photo story

– استدعاء المقاطع الصوتية إلى برنامج

– تعديل ترتيب الصور وفق المقطع الصوتي

ج .المرحلة الثالثة (التقرير – الكتابة – التسجيل – إنهاء)

– تحديد الهدف من القصة .

– كتابة النص المستخدم .

– تسجيل النص صوتيا.

– استدعاء النص إلى برنامج Photo story.

– حفظ الملف بصيغة wmv.

د .المرحلة الرابعة (العرض – التقييم – إعادة الإنتاج)

– عرض القصة على الزملاء .

– الحصول على تغذية راجعة منهم حول جودة القصة وكيفية تحسينها .

– تعديل القصة وفق التغذية الراجعة. (إيمان ذكى ،٢٠١٤ ٤٠٠)

<u>برامج تصميم القصة الرقمية :</u>

هناك العديد من البرمجيات المتنوعة والمتخصصة فى تصميم القصص الرقمية ، وقد أخذت هذه البرمجيات فى التطور السريع ويمكن إختيار البرمجيات اللازمة لتصميم القصص فى ضوء مجموعة من الإعتبارات مثل أجهزة الكمبيوتر المتاحة والمصادر التعليمية المتاحة لدى القائم على إعداد القصة الرقمية وقدرته على توظيفها بشكل يحق الأهداف المرجوة منها

برنامج :story Photo 3

برنامج :marker Movie 2-1

برنامج :"movie Apple"

برنامج :"premiere Adobe"

برنامج :"PowerPoint" (حسين محمد، ٢٠١٠، ٢٠٤؛ إيمان حلمى ، ٢٠١٦، ١٦٤).

معايير إنتاج القصة الرقمية:

مصادر اشتقاق معايير إنتاج القصة الرقمية :

المصدر الأول:الدراسات والأدبيات المرتبطة بإنتاج القصة الرقمية:

هناك بعض الدراسات الأجنبية التي تناولت معايير إنتاج القصة الالكترونية مثل دراسة كل من (Nikitas M. Sgours ،2000) ودراسة (Charies Fred ,Steve .J.MEAD and Marc) CAVAZZ,2002)

والتي تشير إلي معايير إنتاج القصة الرقمية كما يلي:

١) **شخصيات القصة الرقمية:** هي العناصر التي تبني القصة الرقمية.

هي التي تؤثر في أحداث القصة.

تتغير الشخصيات كي تتفاعل مع الشخصيات الأخرى.

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

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

٤)**القيم:**لابد أن تحتوي القصة علي مجموعة من القيم تسعي إلي إكسابها للأطفال.

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

١) **سهولة الاستخدام:** يجب أن تكون القصة الرقمية سهلة الاستخدام من قبل الطفل.

٢) **شخصيات القصة الرقمية:** أن تكون من بيئة الطفل حتى يسهل تعرفه عليها وتفاعله معها.

٣) **زمن القصة الرقمية:** يجب مراعاة عرض القصة الرقمية، حيث تتراوح مدة عرض القصة من(١٠-١٥) دقيقة.

٤) **بيئة القصة الرقمية:** تشابه بيئة القصة الرقمية مع بيئة الطفل.

٥) **النشرالالكتروني:** إمكانية نشر القصة الرقمية علي صفحات الانترنت.

٦) **التكلفة:** قلة التكلفة الاقتصادية للقصة الرقمية. المحكمين والخبراء للتأكد من صدقها ووضع القائمة في صورتها النهائية والتأكد من ثباتها.

معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية:

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

وقد توصلت الباحثة من خلال تحليل هذه المصادر إلي اشتقاق قائمة معايير تصميم القصة الرقمية وتشتمل هذه القائمة علي عدة أبعاد هي:

البعد الأول: التصميم التربوي للقصة الرقمية.

١- الأهداف التربوية للقصة
٢- عنوان القصة
٣- محتوى القصة
٤- البناء والحبكة
٥- شخصيات القصة
٦- اسلوب القصة

البعد الثانى:الوسائط المتعددة.

١- صور ورسومات القصة
٢- الألوان
٣- الصوت
٤- الموسيقى

البعد الثالث:المتعلم(طفل الروضة).

مناسة القصة لطبيعة طفل الروضة

مقياس مدى وعي الطالبة لتصميم وإنتاج القصة الرقمية

أولا: بناء القصة

م	البعد الأول	٣	٢	١	ملاحظات
	أولا: الأهداف التربوية للقصة الرقمية				
١-	الهدف مناسب للأطفال				
٢-	الهدف ينمى مفهوم تربوى عند الأطفال				
٣-	الهدف ملائم لسن الأطفال				
٤-	الهدف ينمى الناحية الإجتماعية عند الأطفال				
	ثانيا :عنوان القصة				
٥-	عنوان القصة جذاب للأطفال				
٦-	عنوان القصة شيق للأطفال				
٧-	عنوان القصة مطابق للهدف منها				
٨-	عنوان القصه مناسب للمحتوى				
	ثالثا : محتوي القصة الرقمية				
٩-	محتوى القصة يعلم الطفل أهداف نبيلة				
١٠-	محتوى القصة من واقع بيئة الطفل				
١١-	محتوى القصة مماثل للهدف منها				
	رابعا :البناء والحبكة بالقصة الرقمية				
١٢-	القصة لها حبكة درامية				
١٣-	القصة لها بداية ووسط وونهاية				
١٤-	القصة تنتهى بالحل بعد الحبكة الدرامية				
	خامسا :شخصيات القصة الرقمية				
١٥-	شخصيات القصة محببة الى الطفل				
١٦-	شخصيات القصة من واقع بيئة الطفل				
١٧-	شخصيات القصة متنوعة مع تنوع أهدافها				
	سادسا: أسلوب القصة الرقمية				
١٨-	الأسلوب مناسب للغة الطفل				
١٩-	الأسلوب شيق للطفل				
٢٠-	الأسلوب جذاب للطفل				
٢١-	الأسلوب مناسب مع موقف القصة				

ثانيا: الوسائط المتعددة.

م	البعد الثانى	٣	٢	١	ملاحظات
٢٢-	أولا :صور ورسومات القصة				
	الصور مناسبة لمحتوى القصة				
٢٣-	الصور معبرة عن الأحداث				
٢٤-	الصور واضحة للطفل				
٢٥-	الرسومات مناسبة لأحداث القصة				
٢٦-	الرسومات تعبر عن كل شخصية فى القصة				
٢٧-	ثانيا:الألوان.				
	الألوان جذابة للطفل				
٢٨-	ثالثا:الصوت.				
	الصوت مناسب لشخصيات القصة				
٢٩-	الأصوات متوافقة مع شخصيات القصة				
٣٠-	رابعا: الموسيقي.				
	الموسيقى مناسبة للأحداث				
٣١-	الموسيقى متنوعة بتنوع الأحداث				
٣٢-	الموسيقى هادئة				

ثالثا:المتعلم(طفل الروضة):

م	البعد الثالث	٣	٢		ملاحظات
٣٣-	القصة مناسة مع طبيعة طفل الروضة				
٣٤-	القصة مناسبة لعمر الطفل				
٣٥-	القصة تمثل مشكلة للطفل				
٣٦-	القصة تحاكى بيئة الطفل				
٣٧-	القصة مناسة لإدراك الطفل				

إعداد مقياس تصميم وانتاج القصة الرقمية لدى الطالبة المعلمة

قامت الباحثة بتصميم المقياس والذى يتكون من (٣٧) عبارة

١- الهدف من المقياس :

قياس مدى وعى الطالبة لإعداد وإنتاج القصة الرقمية .

ويتم إعداد المقياس وفقاً للأغراض الآتيه :

- إستخدامه كمقياس قبلى pre-test لتحديد مدى وعى الطالبة لإعداد وإنتاج القصة الرقمية
- إستخدامه كمقياس بعدى post-test لقياس مدى وعى الطالبة لإعداد وإنتاج القصة الرقمية
- إستخدام نتائج المقياس للتحقق من صحة الفروض وقياس مدى فاعلية.

٢- خطوات إعداد المقياس:

- تحديد قائمة المعايير الخاصة بالقصة الرقمية
- مراعاة بعض الأسس عند وضع المقياس ومنها :

*أن يكون السؤال بسيط ومناسب لتلك المرحلة.

* أن لايحتمل السؤال الواحد أكثر من معنى.

* صياغة السؤال باللغة المناسبة.

٣- وصف المقياس:

يتكون المقياس من (٣٧) عبارة موزعين كالآتى :

(٢١) عبارات خاصة البعد الأول ، (١١)البعد الثانى ، (٥)البعد الثالث

٤- تعليمات المقياس المصور :

- يطبق المقياس بشكل فردى (لكل طالبة على حده) .

٥- تصحيح المقياس:

- ينقسم المقياس للتواصل إلى ثلاثة مستويات (مبتدىء – متوسط – متقدم) (١، ٢، ٣)تحصل الطالبة على درجة لكل من المستوى مبتدىء ، ودرجتين لكل من المستوى متوسط ،وثلاثة درجات لكل من المستوى متقدم.ويقسم إجمالى الدرجات التى حصلت عليها الطالبة فى مقياس ككل على إجمالى عدد الدرجات عند المستوى المتقدم وهى :

٣٧ عبارة × ٣ (درجة المستوى متقدم) = ١١١

وتكون النتيجة (ما يحصل علية الطفل ÷ ٣٧) ×١٠٠ = ...%

وفى ضوء هذه الأداة يمكن تحديد ثلاث مستويات لأداء الطالبة

- المستوى الأول : مبتدىء (النتيجة لاتزيد عن ٣٧ %)
- المستوى الثانى : متوسط (النتيجة أكثر من ٣٧% ولاتزيد عن ٧٤ %)
- المستوى الثالث : متقدم (النتيجة أكثر من ٧٤%)

٦- الوزن النسبى للمقياس المصور:

يتم حساب الوزن النسبى كالاتى :

الوزن النسبى = عدد عبارات المفهوم / العدد الكلى لعبارات المقياس *١٠٠

والجدول التالى يوضح الوزن النسبى للمقياس

يوضح الوزن النسبى للمقياس

عبارات المقياس	عدد العبارات	العبارات	النسبة
البعد الأول	٢١	من ١الى ٢١	% ٥٦,٨
البعد الثانى	١١	٢٢الى ٣٢	%٢٩,٧
البعد الثالث	٥	٣٣ الى ٣٧	%١٣,٥
المجموع الكلى	٣٧		%١٠٠

٧- حساب صدق وثبات المقياس

أولاً: حساب لصدق : حساب الإتساق الداخلى لمقياس الفهم

قامت الباحثة بفحص مدى اتفاق العبارات المكونة للمقياس وذلك عن طريق حساب معامل ارتباط كل عبارة بالدرجة الكلية للمقياس :

تم حساب معاملات الارتباط لبيرسون بين دراجات الطالبة فى كل عبارة ودرجتها الكلية للمقياس ككل والجدول التالى يوضح تلك النتائج :

العبارة	قيمة معامل الارتباط لبيرسون	مستوى الدلالة
العبارة رقم (١)	٠,٩٢٨	٠,٠١
العبارة رقم (٢)	٠,٨٢٢	٠,٠١
العبارة رقم (٣)	٠,٩٥٧	٠,٠١
العبارة رقم (٤)	٠,٦١٩	٠,٠١
العبارة رقم (٥)	٠,٩٥٢	٠,٠١
العبارة رقم (٦)	٠,٨٣٦	٠,٠١
العبارة رقم (٧)	٠,٧٩٥	٠,٠١
العبارة رقم (٨)	٠,٥٦٦	٠,٠١
العبارة رقم (٩)	٠,٩٠٥	٠,٠١
العبارة رقم (١٠)	٠,٦٩٠	٠,٠١
العبارة رقم (١١)	٠,٨٤٩	٠,٠١
العبارة رقم (٢١)	٠,٨٨٥	٠,٠١
العبارة رقم (٢٢)	٠,٩٨٢	٠,٠١
العبارة رقم (٢٣)	٠,٨٩١	٠,٠١
العبارة رقم (٢٤)	٠,٧٤٩	٠,٠١
العبارة رقم (٢٥)	٠,٩٤٧	٠,٠١
العبارة رقم (٢٦)	٠,٧٢٠	٠,٠١
العبارة رقم (٢٧)	٠,٨٠٦	٠,٠١
العبارة رقم (٢٨)	٠,٩٥٧	٠,٠١
العبارة رقم (٢٩)	٠,٦٦٧	٠,٠١
العبارة رقم (٣٠)	٠,٨٥٧	٠,٠١
العبارة رقم (٣١)	٠,٦١٩	٠,٠١
العبارة رقم (٣٢)	٠,٩٥٢	٠,٠١
العبارة رقم (٣٣)	٠,٩٣٦	٠,٠١
العبارة رقم (٣٤)	٠,٧٩٥	٠,٠١
العبارة رقم (٣٥)	٠,٩٥٧	٠,٠١
العبارة رقم (٣٦)	٠,٦٢٩	٠,٠١
العبارة رقم (٣٧)	٠,٧٥٢	٠,٠١

ويتضح من الجدول السابق وجود معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) ومن ثم تشير النتائج إلى وجود اتساق داخلى للمقياس.

ثانياً: حساب الثبات:

ولإجراء ثبات المقياس استخدمت طالبة الباحثة طريقة التجزئة النصفية ويوضح الجدول التالى حساب الثبات :

عدد عبارات المقياس	معامل سبيرمان – براون	مستوى الدلالة
٣٧	٠, ٨٠٦	٠,٠١

ويوضح الجدول أن معامل ثبات مقياس الفهم المصور بإستخدام معامل **سبيرمان – براون** = ٠,٨٠٦ وهو معامل دال ومرتفع مما يشير إلى أن المقياس ذات ثبات عالى يمكن الباحثة من إستخدامها كأداة للبحث الحالى

نتائج البحث:

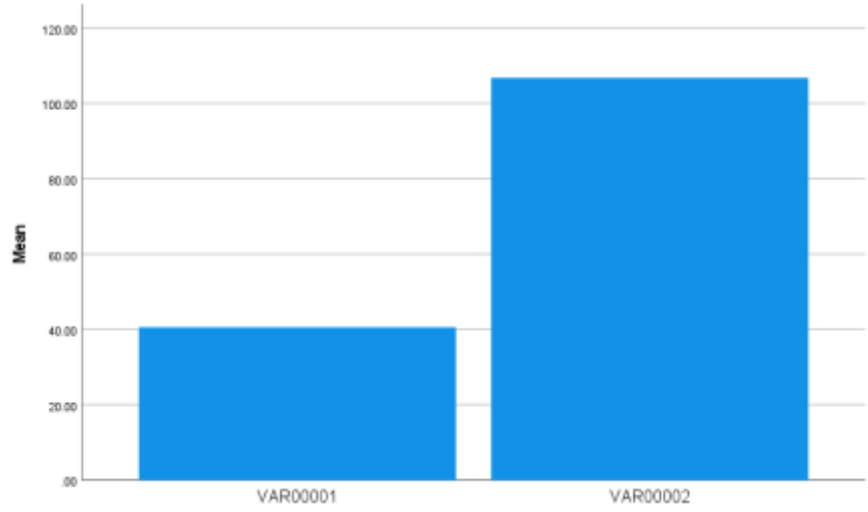
وللتحقق من صحة الفرض الذى ينص على أنه لا توجد فروق ذات دالة إحصائيه بين متوسطات درجات العينة فى مدى وعى الطالبة بمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية فى القياسين القبلى والبعدى

وللتحقق من دلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات العينة للقياسين القبلى والبعدى فى مدى وعى الطالبة بمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية تم إستخدام معامل ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test

للعينة الواحدة كما هو موضح بالجدول التالى وقد اتضح من الجدول أن قيمة (z) دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠١) بين متوسطات درجات الطالبة للقياسين القبلى والبعدى لصالح القياس البعدى فى الدرجة الكلية .

أبعاد المقياس	القياس	المتوسط	الإنحراف المعيارى	عدد العينة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "z"	مستوى الدلالة
البعد الأول	قبلى	23,0667	1,33452	15	8	120	−3,429	,001
	بعدى	60,4000	1,59463					
البعد الثانى	قبلى	12,2000	,86189	15	8	120	−3,495	,001
	بعدى	31,8667	,74322					
البعد الثالث	قبلى	5,1333	,35187	15	8	120	−3,508	,001
	بعدى	14,5333	1,0601					
الدرجة الكلية للمقياس	قبلى	40,6000	2,13140	15	8	120	−3,415	,001
	بعدى	106,8000	2,07709					

ويتضح من خلال النتائج التى يلخصها الجدول السابق أن قيمة(z) دالة عند مستوى دلاله 001, مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجوعة التجريبية فى التطبيق القبلى والبعدى لصالح التطبيق البعدى



تمثيل بيانى يوضح درجات العينة فى القياسين القبلى والبعدى

ويوضح التمثيل البيانى وجود فروق عند الطالبة فى انتاج وتصميم القصة الرقمية لصالح القياس البعدى .وتتفق هذه النتيجة مع نتائج كلا من :

دراسة مروة محمود ، ٢٠١٨ ودراسة عائشة سمير ، ٢٠١٩ ودراسة Sadik,2008 ودراسة Signes ,n,2014 ودراسة رحاب، عبدالشافي أحمد سيد ٢٠١٩ إلى فاعلية القصة الرقمية فى العملية التعليمة إذا تم توظيفها بطريقة إيجابية .

و أكدت دراسة Hsieh, P. et al,2021 على تأثير القصص الرقمية على تطوير مهارات القراءة والكتابة في مرحلة الطفولة المبكرة، وتقدم نتائج إيجابية تدعم استخدامها في الفصول الدراسية.

وأكدت دراسة Tsou, W. et al,2022 على أهمية القصص الرقمية كوسيلة لتعزيز التفاعل والمشاركة لدى الأطفال، مع التركيز على كيفية تصميم القصص لتلبية احتياجاتهم التعليمية

ودراسة Shor et al,2020 أكدت كيف تسهم القصص الرقمية في تعزيز الإبداع والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، موضحة استراتيجيات فعالة لتصميمها.

وكل هذه النتائج تؤكد أن تصميم القصص الرقمية يتيح الفرصة للمصممين، وخاصة طالبات قسم الطفولة، للإبداع في تقديم المحتوى التعليمي بطرق مبتكرة، تسهم في إحداث تأثير إيجابي في تجارب التعلم لدى الأطفال. وبفضل توفر العديد من البرامج والأدوات الرقمية، أصبح إنتاج القصص الرقمية أكثر سهولة ومرونة، مما يتيح للمعلمين تطوير محتوى يتناسب مع احتياجات الأطفال المختلفة .

توصيات البحث :

في ضوء نتائج البحث توصى الباحثة بما يلى:

١- تقديم ورش عمل ودورات تدريبية للمعلمين حول كيفية استخدام تقنيات السرد الرقمي في الفصول الدراسية.

٢- دمج السرد الرقمي في المناهج التعليمية بشكل رسمي لتعزيز التعلم التفاعلي والابتكار.

٣- توفير أدوات وتقنيات مناسبة لتسهيل إنشاء القصص الرقمية، مثل البرمجيات والوسائط المتعددة.

٤- إجراء دراسات تقييم دورية لقياس تأثير السرد الرقمي على نتائج التعلم، واستخدام البيانات لتحسين الممارسات التعليمية.

٥- تحفيز التعاون بين الأطفال من خلال مشاريع سرد قصصي جماعية لتعزيز المهارات الاجتماعية والتواصل.

٦- إشراك أولياء الأمور في الأنشطة الرقمية، مثل تنظيم ورش عمل لهم حول كيفية استخدام السرد الرقمي في المنزل.

البحوث المقترحة :

١. تأثير القصة الرقمية على التعلم النشط: دراسة كيفية تعزيز القصة الرقمية لمشاركة الطلاب وتفاعلهم في العملية التعليمية.

٢. تحليل أساليب السرد في القصص الرقمية: دراسة مقارنة لأساليب السرد المستخدمة في القصص الرقمية وتأثيرها على فهم الجمهور.

٣. استخدام القصة الرقمية في تعزيز مهارات التفكير النقدي: بحث في كيف يمكن للقصة الرقمية أن تساعد الطلاب في تطوير مهارات التفكير النقدي والتحليلي.

٤. تأثير القصة الرقمية على التعلم الذاتي: دراسة كيفية استخدام الطلاب للقصة الرقمية كأداة للتعلم الذاتي وتطوير مهاراتهم.

٥. التحديات التقنية في استخدام القصة الرقمية: تحليل التحديات التي يواجهها المعلمون والطلاب عند استخدام أدوات القصة الرقمية في التعليم.

٦. القصة الرقمية ودورها في التعليم الشامل: دراسة تأثير القصة الرقمية على تعزيز التعلم لدى الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة.

٧. تأثير القصة الرقمية على التفاعل بين الثقافات: بحث في كيفية استخدام القصة الرقمية لتعزيز الفهم الثقافي وتبادل الأفكار بين الطلاب من خلفيات متنوعة.

المراجع:

- أسماء السيد محمد ، شيماء أسامر محمد (٢٠١٧) : تأثير أساليب حكى القصص الرقمية عمر تقنية المودكاسينج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على الت يل لدي تاليمذ المرحلة اال تدائية للمعاقين بصريا، مجلة العلوم والتربية، المجلد ادول، العدد ،١٦٧ .
- إيمان حلمى على عمر (٢٠١٧): نمط التفاعل بين أنماط الرسد فى القصة الرقمية القائمة على الويب وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفى لدى تلاميذ المدرسة الإبتدائية مجلة تكنولوجيا التربية العدد ٣١.
- حسين محمد أحمد عبد الباسط (٢٠١٠) : فاعلية برنامج مقترح قائم على برمجية photostory3 فى تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصة الرقمية لمعلمى الجغرافيا قبل الخدمة ، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الإجتماعية.
- رحاب، عبدالشافي أحمد سيد (٢٠١٩) القصة الرقمية في العملية التعليمية مجلة العلوم التربوية جامعة جنوب الوادى كلية التربية بقنا .
- سلمى عيد ن عمد هللا الحربي (٢٠١٦) : فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة االنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض ، المجلة الدولية التربوية المتخصصة، مجلد ،٥ عدد ،٨
- نشوى رفعت محمد شحاتر (٢٠١٤) : تصميم استراتيجية تعليمية مقترحر عمر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعليم لتنمية مهارات تطوير القصة الرقمية التعليمية واالتجاه نحوها، مجلة تكنولوجيا التعليم، المجلد ،٢٤ العدد الثاني.
- عائشة سمير توفيق (٢٠١٩) : فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية فى تنمية مهارات التواصل الشفوى وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف الرابع ، رسالة ماجستير كلية التربية ، جامعة الأزهر بغزة.
- عزه عنتر النوبي يونس (٢٠٢١) : فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة

جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، العدد السابع.
ديسمبر ٢٠٢١م ISSN (Online): 2636-2899

- مروةمحمود الشناوى (٢٠١٨): تو ظيف القصة الرقمية فى تنمية بعض المفاهيم الصحية ية لدى طفل الروضة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ٣ (٢٦) ،٢٩٦- ٣٢٦.

- **Bryan Alexander (2017). The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media. 2nd Edition..**
- **Davis, K. (2014). "Digital Storytelling in Early Childhood Education: A New Approach." International Journal of Education and Research, 2(10), 201-210.**
- **Gonzalez, A., & Mendez, R. (2018). "Using Digital Storytelling to Enhance Early Literacy Skills." Journal of Early Childhood Literacy, 18(2), 241-262.**
- **Harris, K., & Rea, A. (2019). Digital Storytelling: A Guide for Educators. Routledge.**
- **Hsieh, P. et al.2021 "The Effects of Digital Storytelling on Early Literacy Development: A Meta-Analysis" Journal of Educational Technology & Society.**
- **Miller, D. (2016). "The Importance of Digital Storytelling in Early Childhood Education." Early Childhood Education Journal, 44(4), 325-332.**
- **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**
- **Rahimi, M.,&Yadollahi,S. (2017).Effects of offline VS.online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills.Cogent Education, 4 (1),1285531.**
- **Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom. Theory into Practice, 47(3), 220-228.**

- **Sadik ,A , 2008 :Storytelling Digital Ameaning Technohogy Integrated Approach for Engaged– Student Learning Eductional Tcnology Reasearch, Development 487-506. ,(4)56 .**
- **Shor et al,2020 "Digital Storytelling as a Tool for Enhancing Engagement and Creativity in Young Children" International Journal of Child-Computer Interaction.**
- **Signes G .,C , 2014 .Digital Storytelling and Multi model Literacy IN Education Porta Linguarum Jornal, 237-250.**
- **Thang,S.M.,Lin,L.K,Mahmud,N,Ismail,K,.&Zabidi,N.,A (2014).Technology integration in the form of Digital storytelling:mapping the concrerns of four Malaysian ESL instructor. Computer Assisted Language Learning , 27 (4),311-329**
- **Tsou, W. et al.2022 "Exploring the Role of Digital Storytelling in Early Childhood Education" Early Childhood Education Journal.**