القصص المنحوتة رقميا ودورها في تعزيز الدافعية للابداع والمطالعة عند الطفل

Digitally Sculpted Stories and Their Role in Enhancing Motivation for Creativity and Reading in Children

أ.د. ناجي يعقوبي

المعهد العالي للغات بقابس - قسم التربية والتعليم – تونس

Prof. Naji Yaqoubi

Higher Institute of Languages in Gabes - Department of Education - Tunisia

yakoubineji@gmail.com

ملخص البحث :

للحظات قصيرة من الزمن، تُحررنا المطالعة من قيود واقعنا، تأخذنا إلى ما وراء عالمنا إلى عالم حقيقي أو خيالي، يقول "فرانك زابا:" "الكتب تفتح أبواباً لمكان آخر، حيث يمكن للعقل أن يحلق بلا حدود".[i]

فهي كنز ثمين باعتبارها أهم وسائل وسُبُلِ اكتساب المعرفة والثقافة، والفكر والتنوير، فهي التي تخوّل لنا الاطلاع المباشر على المعارف الإنسانية في حاضرها وماضيها، كما كانت وستظل أهم وسيلة اتصال الإنسان بعقول غيره وأفكارهم فبها نكتسب ونتعلم ونتربى ونكوّن مختلف أبعاد شخصياتنا.

لكن بالرغم من أهميتها التي لا يمكن لاحد انكارها نجدها تشهد عزوفًا أليمًا في مجتمعاتنا فيوماً بعد يوم يقل عدد القراء ويقل جمهور الكتاب من مختلف الفئات العمرية وخاصة الأطفال منهم لذلك وجب البحث عن حل لهذه الآفة والغوص في الأسباب الكامنة وراء هجر خير جليس واتخاذ التدابير اللاّزمة لإعادة شغف المطالعة في صفوف الأطفال ولا بد في هذا السّياق من الإشارة الى الدّور المهمّ الذي تضطلع به المدرسة في تكوين مجتمع قارئ. وفي نفس الآونة يشهد العالم اليوم تطوّرا تكنولوجيا رهيبا، تصاعد إثره دور وسائل الاتصال المختلفة خاصّة القنوات التلفزيونيّة ومواقع التّواصل الاجتماعي ومواقع القراءة الإلكترونية وشبكات المعلومات الرّقمية المنتشرة في كلّ مكان والتي خطفت عقول الأطفال واهتماماتهم حيث أصبح اليوتيوب والألعاب الإلكترونية والتطبيقات في الهواتف الذكيّة من مفضّلاتهم اليومية وهو من ضمن الأسباب المخلفة لهذه القطيعة بين الطفل والمطالعة. بذلك بات التفكير في الاستفادة من هذا التعلّق المتين للطفل بالتّكنولوجيا وربطه بالمطالعة المهجورة وذلك من خلال انشاء تقنيات حديثة تعزز هذا الرّابط وتسعى الى استرجاع مكانة المطالعة من خلال ادراجها في التّعليم للرّفع من دافعيّة المطالعة عند المتعلّم وهو ما دفعنا الى الإشتغال على تقنيّة القصص الرقميّة كحلّ و كوسيلة لترغيب المتعلّمين في المطالعة في ضلّ هذا التّفشّي التّكنولوجي وهو بحث موسوم بعنوان " القصص المنحوتة رقميا ودورها في تعزيز الدافعية للابداع والمطالعة عند الطفل.

وربما اشتغالنا على هذا الموضوع ليس اعتباطيا فمن الأسباب التي دفعتنا لاختياره منها ما هو موضوعي و منها ماهو ذاتي.

الأسباب الموضوعية :هو ما يشهده العالم اليوم من تطور تكنولوجي شمل جميع الميادين وتزايد الاهتمام بكل ما هو افتراضي بينما تلاشت قيمه الاشياء المادية والمحسوسة بما في ذلك الكتب خاصة عند الاطفال بالأساس.

وبما ان مرحله الطفولة تعد اهم مرحله في حياه الفرد ففيها يكتشف ميولاته ومواهبه فمن الأجدر ان تكون المطالعة ضمن هوايات الطفل عدى ان تفشي ظاهره العولمة عرقل هذا الميل فأصبح عقل الطفل مبرمجا فهجر الكتاب واندثر حب المطالعة لذلك وجب التفكير في حلول تعيد للمطالعة مكانتها وفي نفس الوقت يميل اليها الطفل تلقائيا فوجدنا ان القصص الرقمية بمثابة حل تدارك هذا الوضع.

الأسباب الذاتية : في هذا الموضوع تبين لنا ونحن في هذه المرحلة العمرية التي ندرسها اننا نهجر الكتاب ونتفادى كل ما هو مكتوب ونميل بشدة الى ما هو رقمي فكيف لعقل طفل صغير ترعرع وسط ثوره تكنولوجية ان يتمكن من مجالسه الكتاب وقراءته؟ وهذا ما دفعنا الى التفكير في حل لهذه المشكلة.

انّنا امام موضوع ذو طابع اشكالي باعتباره يطرح العديد من التساؤلات الجوهرية التي وضعتنا في حيرة فقمنا بتفريعها الى إشكالية رئيسية وإشكاليات فرعية.

أمّا الإشكالية الرئيسية تتمثل في:

هل للقصص الرقميّة دور في تنمية الدافعيّة للمطالعة عند متعلمي الدّرجة الاولى؟

أما الإشكاليات الفرعية فهي:

ما مدى أهميّة المطالعة في حياة الطّفل؟ وما هي أسباب العزوف عنها؟

أيّ مكانة تحتلّها المطالعة في الوسط المدرسي؟

ماذا يقصد بالقصص الرقميّة؟ وما هي مميّزاتها؟

كيفيّة تفاعل متعلّمي الدّرجة الأولى مع هذه التّقنية؟

وقد ارتكز بحثنا في بنائه على أربع فرضيّات قمنا بصياغتها بالأساس انطلاقا من الإشكالية التي طرحت مسبقا.

الفرضيّة الاولى: بالرّغم من الاهميّة البالغة للمطالعة الاّ أن الثورة التّكنولوجية تسبّبت في العزوف عنها.

الفرضيّة الثّانية: للمطالعة مكانة هامّة في النّظام التّربوي التّونسي.

الفرضيّة الثّالثة: للقصص الرّقميّة عدّة مزايا تميّزها عن القصص الورقيّة.

الفرضيّة الرّابعة:تنمّي القصص الرّقميّة الدّافعيّة للمطالعة عند متعلّمي الدّرجة الأولى.

وبما ان طبيعة العلم تراكميّة كان علينا أن نستأنس بدراسات سابقة لذلك بحثنا عن دراسات كانت لها علاقة مباشرة بموضوع بحثنا و نذكر منها هذه الدّراسة الأولى تحت عنوان 'فاعليّة استخدام القصّة الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشفوي لدى تلاميذ الصّف الثالث ابتدائي ' للدكتور ' محمد سعيد مجحود الزّهراني ' تهدف هذه الدّراسة الى الكشف عن فاعليّة القصّة الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشفوي لدى تلاميذ الصفّ الثّالث ابتدائي، ولبلوغ هذا الهدف استخدمت دراسة المنهج التجريبي القائم على مجموعتين: الأولى تجريبيّة درّست باستخدام القصّة الرّقميّة والثانية ضابطة درّست بالطّريقة التقليديّة.

تمثّلت نتائج هذه الدّراسة في تفوق تلاميذ المجموعة التجريبيّة الذين درسوا بواسطة القصص الرّقميّة على تلاميذ المجموعة الضّابطة الذين درسوا بواسطة الطّريقة التّقليديّة واثبت ذلك عن طريق احصائيّات توسّلت اليها الدّراسة بوجود فروق دالّة في درجات المجموعة التّجريبيّة والضّابطة في مهارات الأداء الشّفوي لدى تلاميذ الصّف الثّالث ابتدائي.

تبيّن لنا من خلال هذه الدّراسة الأداء الفعّال للقصص الرّقميّة في الرّفع من مستوى التّلاميذ في الأداء الشّفوي حيث اقتصرت هذه الدّراسة على توظيف القصص الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشّفوي فقط دون الاخذ بعين الاعتبار للمهارات الأخرى.

ـأما بالنّسبة للدّراسة الثّانية فتندرج تحت عنوان 'فاعليّة استخدام القصص الالكترونيّة في تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربيّة لدى طفل الروضة' للدّكتور 'سهر عاطف عبد القادر عبدالمنعم 'تهدف هذه الدّراسة الى تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربيّة عند أطفال الرّوضة عن طريق اعداد برامج القصص الالكترونيّة،

ولتحقيق هذا الهدف لجأت هذه الدّراسة الى استخدام المنهج التجريبي وقد توصّلت الى ان القصص الالكترونيّة لها تأثير إيجابي في تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربية لدى أطفال الرّوضة.

وقد تبيّن لنا من خلال ما سبق ذكره أن للقصص الرقميّة عدّة إيجابيّات إثر تطبيقها داخل القسم اذ نرصد من ورد في الدّراسات السّابقة مدى تفاعل المتعلمين مع هذه التّقنية وأثرها الكبير على تحصيلهم الدّراسي. كما يمكن أن نستخلص أن اللّجوء الى مثل هذه الوسائط البيداغوجيّة يعود بالفائدة على كل من المعلم والمتعلّم لما تتيحه من فرص للخروج من الرّتابة وتوفير مناخ تعليمي مشجّع ومحفّز لاكتساب المعرفة.

الكلمات المفتاحية: النحت ،الدافعية ،الإبداع ،الطفل ، المطالعة

Research Summary

In fleeting moments, reading liberates us from the constraints of reality, transporting us beyond our world to a realm both real and imaginary. As Frank Zappa said, “Books open doors to other places, where the mind can soar without limits.” Books are a precious treasure, serving as the primary means of acquiring knowledge, culture, thought, and enlightenment. They grant us direct access to human wisdom across past and present, and they remain humanity’s most vital link to the minds and ideas of others. Through books, we learn, grow, and shape the multifaceted dimensions of our personalities.

However, despite their undeniable importance, reading faces a painful decline in our societies. Day by day, the number of readers dwindles, particularly among children. This necessitates urgent solutions to revive the passion for reading by addressing the root causes of abandoning this "best companion" and implementing measures to reignite children’s enthusiasm for books. In this context, schools play a pivotal role in cultivating a reading society.

Meanwhile, rapid technological advancements have amplified the influence of digital media—television, social networks, e-reading platforms, and ubiquitous information networks—capturing children’s attention. YouTube, video games, and smartphone apps now dominate their daily lives, contributing to the rift between children and reading. Thus, leveraging children’s strong attachment to technology to reconnect them with neglected reading habits becomes crucial. By integrating modern techniques into education—such as digital storytelling—we can restore reading’s status and enhance learners’ motivation. This forms the basis of our research titled “Digital Stories and Their Role in Developing Reading Motivation Among First-Grade Learners.”

The integration of various technological tools into learning environments has become essential to engage learners in this century. Among these tools are **digital stories**, which are now widely available on all websites. Learners interact with them for both educational and recreational purposes. Technology has provided us with the opportunity to create and share digital stories with learners, offering educational benefits such as improving comprehension and facilitating the transfer of information, making the teaching and learning process enjoyable and entertaining. Secondly, they enable learners to acquire critical thinking, dialogue, and analytical skills.

The importance of digital stories is also evident in helping learners easily recall information and develop various aspects of their learning. These stories:

- Satisfy their curiosity,
- Stimulate their senses,
- Open doors to knowledge,
- Nurture their imagination,
- Fulfill their love for creativity,
- Broaden their perspectives,
- Instill desired values and attitudes,
- Develop their language skills (listening, speaking, reading, and writing),
- Expand their linguistic repertoire,
- Allow learners to convert spoken words into imaginative mental imagery,
- Enhance students' cognitive growth,
- Encourage sound reasoning,
- Provide opportunities for reflection and self-contemplation,
- Equip them with new information and knowledge to enrich their experiences.

Additionally, blending technological media with oral storytelling methods in digital narratives creates powerful opportunities for students to reflect on life, establish strong connections between stories and academic subjects, or link them to learners' experiences outside the classroom. Furthermore, digital stories allow students to express themselves not only through their own words but also through their voices, fostering individuality and nurturing creative ideas for each learner.

Rationale for the Study:

Our focus on this topic is not arbitrary. Both objective and subjective factors motivated our choice. **Objectively**, the global technological revolution has permeated all fields, shifting preferences toward virtual experiences over tangible materials like books, especially among children. **Subjectively**, we observed our own generation's detachment from books and preference for digital content. How can a child raised in a technological era engage with traditional reading? This question drove our pursuit of solutions.

Research Questions:

The study addresses a central problem and subsidiary questions:

- **Main Question**: Do digital stories play a role in fostering reading motivation among first-grade learners?
- **Subsidiary Questions**:

1. What is the significance of reading in a child's life, and why is it declining?
2. What role does reading play in schools?
3. What defines digital stories, and what distinguishes them from traditional ones?
4. How do first-grade learners interact with this technology?

Hypotheses:

1. Despite reading's critical importance, technological advancements have contributed to its decline.
2. Reading holds a significant place in Tunisia's educational system.

3. Digital stories possess unique advantages over printed books.
4. Digital stories enhance reading motivation in first-grade learners.

Literature Review:

Our study builds on prior research. Two key works include:

1-"The Effectiveness of Digital Stories in Developing Oral Performance Skills for Third-Grade Students" by Dr. Mohamed Saeed Majhud Al-Zahrani. This experimental study compared groups taught via digital stories versus traditional methods. Results showed statistically significant improvements in oral skills among the digital-story group, though it focused solely on oral performance.

2-"The Impact of Electronic Stories on Developing Concepts Related to Arab Cultures in Kindergarten Children" by Dr. Sahar Atef Abdelqader Abdelmoneim.

This study demonstrated that electronic stories positively enhance cultural understanding in young children.

Existing research underscores digital stories' potential to engage learners and improve academic outcomes. Pedagogically, such tools benefit both teachers and students by breaking monotony and fostering an encouraging learning environment. Integrating technology with reading offers a promising path to reignite children's passion for books in a digital age.

It is now widely recognized that employing digital stories to enhance learners' motivation to engage in reading activities is a crucial step toward restoring reading's significance. This approach also aligns with the profound societal shifts, particularly the near-total reliance on technological advancements. Additionally, it capitalizes on children's ongoing fascination with all things digital, coupled with the remarkable evolution of smartphones and their software, which prioritize digital content that captivates students. This creates a gateway to seamlessly integrate reading sessions, especially by leveraging these tools to make the activity more appealing and relevant to today's tech-savvy learners.

3-The effect of this feature on the learner:

Numerous are both the features of paper stories and the digital ones that directly affect the receiver. First, among these features, we mention the method of presentation, which is paper-based in paper stories and in the form of video clips in the other type. Second, in terms of presenting the story's events, which is done by the learner in paper stories, while in electronic stories, the story's characters embody their actions and words, as voice changes greatly contribute to grabbing the learner's attention and making them more immersed in the story's events. As for the level of audio excitements, they are absent in the paper story, while they are available in the digital story. In addition to what has been mentioned, interacting with the paper story engages the learner's senses of touch and sight, while the paper story enables them to activate another sense, which is hearing, which triggers their listening skill. Finally, unlike paper stories, whose publication and accessibility for others to view require effort and cost, digital stories are characterized by ease of publishing and making them available on multiple sites, allowing others to view them effortlessly."

KeyWords: Sculpture, motivation, creativity, child, reading

مقدّمة:

تعتبر المطالعة كنزا ثمينا باعتبارها أهم وسائل وسُبُلِ اكتساب المعرفة والثقافة، والفكر والتنوير، فهي التي تخوّل لنا الاطلاع المباشر على المعارف الإنسانية في حاضرها وماضيها، كما كانت وستظل أهم وسيلة اتصال الإنسان بعقول غيره وأفكارهم فبها نكتسب ونتعلم ونتربى ونكوّن مختلف أبعادنا الفكرية.

لكن بالرغم من أهميتها التي لا يمكن لاحد انكارها نجدها تشهد عزوفًا أليمًا في مجتمعاتنا فيوماً بعد يوم يقل عدد القراء ويقل جمهور الكتاب من مختلف الفئات العمرية وخاصة أطفال المدارس منهم، لذلك وجب البحث عن حل لهذه الآفة والغوص في الأسباب الكامنة وراء هجر خير جليس واتخاذ التدابير اللاّزمة لإعادة شغف المطالعة في صفوف الأطفال ولا بد في هذا السّياق من الإشارة الى الدّور المهمّ الذي تضطلع به المدرسة في تكوين مجتمع قارئ. وفي نفس الآونة يشهد العالم اليوم تطوّرا تكنولوجيا رهيبا تصاعد إثره دور وسائل الاتصال المختلفة خاصّة القنوات التلفزيونيّة ومواقع التّواصل الاجتماعي ومواقع القراءة الإلكترونية وشبكات المعلومات الرّقمية المنتشرة في كلّ مكان والتي خطفت عقول الأطفال واهتماماتهم حيث أصبح اليوتيوب والألعاب الإلكترونية والتطبيقات في الهواتف الذكيّة من مفضّلاتهم اليومية وهو من ضمن الأسباب المخلفة لهذه القطيعة بين الطفل والمطالعة. بذلك بات التفكير في الاستفادة من هذا التعلّق المتين للطفل بالتّكنولوجيا وربطه بالمطالعة المهجورة وذلك من خلال انشاء تقنيات حديثة تعزز هذا الرّابط وتسعى الى استرجاع مكانة المطالعة من خلال ادراجها في التّعليم للرّفع من دافعيّة المطالعة عند المتعلّم .

وقد إستأنسنا في هذا البحث بدراسات سابقة كانت لها علاقة مباشرة بموضوع بحثنا و نذكر منها الدّراسة الأولى تحت عنوان 'فاعليّة استخدام القصّة الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشفوي لدى تلاميذ الصّف الثالث ابتدائي ' للدكتور ' محمد سعيد مجحود الزّهراني ' تهدف هذه الدّراسة الى الكشف عن فاعليّة القصّة الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشفوي لدى تلاميذ الصفّ الثّالث ابتدائي، ولبلوغ هذا الهدف استخدمت دراسة المنهج التجريبي القائم على مجموعتين: الأولى تجريبيّة درّست باستخدام القصّة الرّقميّة والثانية ضابطة درّست بالطّريقة التقليديّة.

تمثّلت نتائج هذه الدّراسة في تفوق تلاميذ المجموعة التجريبيّة الذين درسوا بواسطة القصص الرّقميّة على تلاميذ المجموعة الضّابطة الذين درسوا بواسطة الطّريقة التّقليديّة واثبت ذلك عن طريق احصائيّات توسّلت اليها الدّراسة بوجود فروق دالّة في درجات المجموعة التّجريبيّة والضّابطة في مهارات الأداء الشّفوي لدى تلاميذ الصّف الثّالث ابتدائي.

تبيّن لنا من خلال هذه الدّراسة الأداء الفعّال للقصص الرّقميّة في الرّفع من مستوى التّلاميذ في الأداء الشّفوي حيث اقتصرت هذه الدّراسة على توظيف القصص الرّقميّة في تنمية مهارات الأداء الشّفوي فقط دون الاخذ بعين الاعتبار للمهارات الأخرى.

ـأما بالنّسبة للدّراسة الثّانية فتندرج تحت عنوان 'فاعليّة استخدام القصص الالكترونيّة في تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربيّة لدى طفل الروضة' للدّكتور 'سهر عاطف عبد القادر عبد المنعم 'تهدف هذه الدّراسة الى تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربيّة عند أطفال الرّوضة عن طريق اعداد برامج القصص الالكترونيّة، ولتحقيق هذا الهدف لجأت هذه الدّراسة الى استخدام المنهج التجريبي وقد توصّلت الى ان القصص الالكترونيّة لها تأثير إيجابي في تنمية بعض المفاهيم المرتبطة بثقافات الشّعوب العربية لدى أطفال الرّوضة.

إضافة الى دراسة محمود محمد محمد فرج وقد أشتغل على هذا الموضوع مثله مثل دراة نجمة ناصر الجابرية ببحث عنوانه "أثر رواية القصة الرقمية على الدافعية والتحصيل الدراسي في تدريس المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة" وهو ما دفعنا أيضا الى الاشتغال على تقنيّة القصص الرقميّة كحلّ و كوسيلة لترغيب المتعلّمين في المطالعة في ضلّ هذا التّفشّي التّكنولوجي تحت عنوان القصص المنحوتة رقميا ودورها في تعزيز الدافعية للابداع والمطالعة عند

الطفل. وقد جاءت الثّورة الرّقميّة بعدّة مستجدّات شملت جلّ المجالات بما في ذلك قطاع التّعليم فظهرت عدّة طرائق مستحدثة وظّفت فيها التّكنولوجيا الحديثة لتيسير العمليّة التّعليميّة للمعلّم ولجذب انتباه المتعلّمين وتحفيزهم على التعلّم بطريقة ممتعة وشيّقة. ويعدّ النحت الرقميّ أحد التّقنيّات الحديثة التي ظهرت في ضلّ هذا التطوروهو أمر ربما لم يقع التطرق إليه كثيرا في البحوث التربوية المعاصرة .فما دور القصص المنحوتة رقميا في تعزيز الدافعية للابداع والمطالعة عند الطفل؟وتتفرع هذه الإشكالية كالتالي :

مشكلة البحث :

هل دمج وسا ئل التكنولوجيا المختلفه في بيئات التعلم أصبح ضروره وهل الصوره المنحوته رقميا تعزز الدافعيه للإبداع والمطالعه عند الطفل ؟

ما أنواع القصص المنحوتة رقميا التي لها دور في تعزيز الدافعية للابداع والمطالعة عند الطفل ؟

كيف تؤثر القصص المنحوتة رقميا في العملية التعليمة التعلمية؟

ما مراحل إنتاج القصص المنحوتة رقميا؟

أهداف البحث:

- التعرف على أنواع القصص المنحوتة رقميا والتي لها دور في تعزيز لدافعية والمطالعة عند الطفل.
- تحديد دور القصص المنحوتة رقميا في العملية التعليمية التعلمية لدى الطفل.
- القاء الضوء على مراحل إنتاج القصص المنحوتة رقميا.

أهمية البحث:

- لفت انتباه القائمين على إعداد مناهج مرحلة ما قبل المدرسة والمرحلة الابتدائية مدى أهمية تصميم القصص المنحوتة رقميا في المناهج.
- إضافة الى إعداد المعلمين لتنضير دروسهم وتدريس المفاهيم العلمية وتوظيف القصص المنحوتة رقميا لمساعدة الطفل على إثارة الدافعية للتعلم والمطالعة والإبداع.
- فتح مجال أمام الباحثين والدارسين لإعداد دراسات جديدة تتناول أبعاد مختلفة للقصص المنحوتة رقميا ودورها في العملية التعليمية والإبداع. هذا دون أن ننسى أهمية تدريب ما قبل العمل بالكليات المتخصصة وأثناء العمل على طرق إنتاج القصص المنحوتة رقميا وتفعيلها في البحث التعليمي.

منهجية البحث:

لقد اتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال عرضه للنحت الرقمي والقصص المنحوتة رقميا ثم عرض دورها في العملية التعليمية من خلال تحليل لبعض الدراسات المنشورة.

أهم مصطلحات البحث:

تعريف القصص المنحوتة رقميا - الدافعية - المطالعة.

فروض البحث :

يمكن الدمج بين وسائل التكنولوجيا وبيئات التعلم. يمكن أن تعزز الصوره المنحوته رقميا الدافعيه للإبداع والمطالعه عند الطفل ٠

إمكانية تحديد أنواع القصص المنحوتة رقميا التي يمكن أن تُعزز الدافعية والمطالعة لدى الطفل.

وسيتم عرض الدور للقصص المنحوتة رقميا لدي الطفل. إضافة الى امكانية تحديد مراحل إنتاج القصص المنحوتة رقميا؟

الاطار النظري

المراجع تجمع في نهاية البحث ويحتاج أبحاث ذات صلة من نفس المجلة

النحت الرقمي نشأته ودلالاته : وللاجابة على السؤال الأول ما أنواع القصص المنحوتة رقميا التي لها دور في تعزيز الدافعية للإبداع والمطالعة عند الطفل ؟ وللتأكد من الفرضية الأولى وجب البحث في إمكانية تحديد أنواع القصص المنحوتة رقميا التي يمكن أن تُعزز الدافعية والمطالعة لدى الطفل. نعرضها فيما يلي بعد الاطلاع على المراجع والدراسات:

١. ما المقصود بالنحت الرقمي Sculpture Digital:

يمكن أن نبين مفهوم النحت الرقمي في مسارين إثنين :

بداية مفهوم "النحت" Sculpture :

هو مفهم شامل ومتشعب اصبح له دلالات في مجالات شتى إقتحم حتى مجال الطب وخاصة طب التجميل معتمدين في ذلك مفهوم "نحت الجسد" في حين تعرفه موسوعة بريتانيكا Britannica بأنه نوع من التعبير الجمالي في خامات متعددة الخصائص منها الصلبة وهي لدنه تنفذ بالحذف- النمذجة- او اللحام في عمل ثلالي الأبعاد وتقوم هذه الأعمال النحتية في عمل تشكيلي ثلالي الأبعاد أو عمل نحتي نتوء بارز أو في مجالات تعبير فنية مختلفة.

ثانياً مفهوم "الرقمي" Digital:

في ثنايا الموجة القوية للتطور التكنولوجي وعصرنة المجالات العلمية والفنية والابداعية عموما كان الفن الرقمي نتاجا طبيعيا لهذا التطور الجنوني الذي أطلق رؤية مغايرة لماهو سائد ومتعارف عليه يمهد بإنطلاقه عصر جديد يعبر عن رؤيا مختلفة لأصحاب المواهب الفنية التقنية التي تجيد التعامل مع التكنولوجي حيث تجتمع الموهبة والذائقة الفنية مع المنتجات الآلية والتكنولوجية الرقمية. فالنحت الرقمي هنا عبارة عن توظيف البرامج الرقمية والمواقع ذات الصلة التي توفر البرمجيات اللازمة لتعبير التشكيلي على نحو متطور فتبدو كما لو انها مشكلة من مواد حقيقية مثل الرخام والبرونز او حتى محاكاة إنسانية تشخيصية صرفة. كما يقدم لنا الرسم بأدق التفاصيل، فالنحت الرقمي واحد من نتاجات التطور التكنولوجي المجنون الذي ساعد على ايجاد طرق وإبداعات تقنية معاصرة وظفها المبدع في نحت اعماله. وبالتالي" فالنحت الرقمي" هو تقابل ممتع بين التكنولوجيا والرؤية الإبداعية يتجسد في إيجاد تعبيرات إبداعية جديدة ويعطي مشهدية بصرية جديدة وبالتالي فمفهوم النحت الرقمي ينقسم الى ثلاثة إستعمالات مختلفة :

١. تصميم الشكل على الكومبيوتر.

٢. تصميم الشكل في بيئة إفتراضية .

٣. تصميم الشكل عبر التقنيات المرتبطة بالكومبيوتر سواء بالليزر أو غيرها من ادوات الطبع الثلاثي processes Printing 3D..

يتضمن النحت الرقمي التفاعل الثنائي في وقت واحد ، بناء وإنتاج التمثيل. يشمل تعريف التمثيل الرقمي الاستكشاف التفاعلي للوسط والأدوات. يعمل النحت الرقمي على التمثيلات التي لها واقع مادي ، وبالتالي يختلف عن" الطريقة "و" الوسائل "التي يتم إنشاؤها بواسطة التمثيل. تتطلب عملية إزالة الطابع المادي هذه فهًما شامًلا لعلم الجمال والتقنيات المحيطة بهذه البيئة الظاهرية الغامرة كو سيط. إن الطبيعة التنافسية والتفاعلية للنحت الرقمي تتحدى الفكرة التقليدية لدور الفنان كمتلقي و ناقد.

٢. نشأة النحت الرقم :

1-تاريخ النحت الرقميّ :

ان انتشار التّكنولوجيا والتعلّم الالكتروني بشكل سريع في السّنوات الأخيرة أدّى الى ظهور جيل جديد من القصص وهي القصص الرقميّة الثلاثية الأبعاد، حيث اثبتت القصّة الرقميّة فعّاليتها في العمليّة التّعليميّة فهي تضيف فرص الاطلاع والاثارة والمتعة للمتعلّم، كما انّها تناسب جميع الفئات العمريّة ويمكن استخدامها في معظم المجالات الدّراسيّة. فالقصص الرّقميّة بدأ ظهورها في أواخر الثّمانينات من القرن الماضي على يد كل من Joe Lambert & Dana Atchely الّذين اسّسوا مركز رواية القصص الرّقميّة في بيركلي بولاية كاليفورنيا، وكانت القصّة الرّقميّة حينها تشير الى قصّة شخصيّة ويقوم الرّاوي بسردها خلال مدّة تتراوح بين (٢الى٣) دقائق. v i

2-مكوّنات القصص الرقميّة:

تحتوي القصّة الرّقميّة على سبع عناصر أساسيّة لضمان انتاج قصص مثيرة للاهتمام:

1. **وجهة النّظر:**

من الضّروري ان تحتوي القصص وجهات نظر مختلفة، ولا تروى بطريقة مجرّدة

كسرد الواقع، كما لابد من مراعاة وجهات نظر المتلقّي، بحيث لا يحدث صراع بين وجهات النّظر في القصص التّاريخيّة أو القيم الحياتيّة خاصّة.

2. **السّؤال الدّرامي:**

الذي يتمثّل في طرح سؤال لشدّ انتباه الجمهور في بداية الرّواية بذلك نضمن

تركيز الجمهور طوال فترة العرض ويتمّ الإجابة عن هذا السّؤال في نهاية الرّواية.

3. **المحتوى العاطفي :**

واقعية نحت الشخوص وتواجد مثيرات عاطفيّة في سرد القصّة الرّقميّة يساهم في زيادة اهتمام ودافعية المشاهد للرّواية، من خلال التّأثيرات الموسيقيّة وتغيير نبرة صوت شخصيّات القصّة.

4. **نغمة الصّوت الخاصّة**

: توافق الشخصيات المنحوتة رقميا مع صوت الّراوي الذي يقوم برواية القصّة هو الرّكيزة الأساسيّة في الرّواية، وهذا الصّوت ليس مجرّد قراءة لما يدور في القصّة ولكنه المحرّك الأساسي لها.

5. **قوّة الموسيقى التصويريّة**:

من أهمّ عناصر القصّة الرقميّة الموسيقى، لأنّها تعبّر بصدق عن

المشاعر المطروحة في الرّواية وتؤثّر بشكل كبير على حالة المتقبّل، والموسيقى التصويريّة تضفي جانبا من التّشويق يجذب الانتباه.

6. التّكلفة الاقتصاديّة المناسبة:

يرنو مصمّمي القصّة الرّقمية ذات الشخصيات المنحوتة رقميا إلى توظيف أكبر عدد ممكن من الوسائط (الصّور، الفيديو...) بينما يمكن تصميم نفس القصّة بعدد محدود من الوسائط حتىّ بالاعتماد فقط على النصّ المكتوب في بعض الحالات.

7. السّرعة:

إثر عرض القصّة الرّقمية لابد من توفّر وتيرة واضحة، حيث تساهم هذه الوتيرة في نقل المتفاعلين وخاصة منحوتات الشخوص والاشياء المكملة من حالة وجدانيّة إلى حالة أخرى مخالفة وتعديل الوتيرة يتمّ من خلال سرعة سرد الأفعال، الايقاعات الموسيقيّة، سرعة صوت الرّاوي والفترة الزّمنية المخصّصة. إضافة الى ذلك توجد عناصر أخرى ضروريّة يجب على كاتب القصّة الرّقميّة الوقوف عندها أثناء وضعه للمنحوتات لها والتي تتمثّل فيما يلي:

- المقدّمة: تتضمّن مقدّمة القصّة الموقع أو المكان أو الزّمان الذي حدثت فيه القصّة والهدف الذي ترنو اليه والشّخصيّات المنحوتة التي تمثّل ركيزة القصّة.
- الشّخصيآت: على الكاتب تحديد هيئة الشّخصيّات سواء كانت الشّخصيّات الرئيسيّة أو الثّانوية.
- العقدة: والتي تتمثّل في مشكلة القصّة الرّقميّة أو الهدف الأساسي من كتابتها والعبرة الّتي سيكتسبها المتعلّم من متابعته للقصّة.
- الأحداث والإجراءات: تبدأ القصّة الرّقمية بقوة تأثير الشخوص المنحوتة وبحدث يشدّ انتباه المتعلّم لمتابعتها ومن ثمّ تتابع الأحداث والاجراءات التي تربط مراحل القصّة ببعضها البعض مما يجعلها واضحة للنّاضر.
- الذّروة: التي تتمثّل في القوة الحرفية في نحت الشخوص و الدّروس أو العبر المستفادة من القصّة وهو عبارة عن حلّ لمشكلة القصّة.
- النّهاية (خاتمة القصّة الرّقميّة): تنتهي دائما القصّة بخاتمة تعكس ما فيها من أحداث رئيسيّة وهي عبارة عن موجز يلخّص ما دار بها من أحداث.

3-أنواع القصص المنحوتة رقميّا:

وللاجابة على سؤال البحث الثاني والذي ينص على كيفية تأثير القصص المنحوتة رقميا في العملية التعليمية التعلمية؟ وللتأكد من فرضية البحث الثانية والتي تنص على عرض دور التعليم و التعلم للقصص المنحوتة رقميا لدى الطفل.تم الاطلاع على البحوث والدراسات والمراجع التي بحثت في هذا المجال

1-3 وفقا لطريقة إعدادها :

تتنوّع القصص المنحوتة رقميّا وفقا لطريقة اعدادها كالتّالي: v

- ❖ مقطوعات الفيديو: حيث تدمج فيه المنحوتات المشخصة مع نصوص وموسيقى وتسجيل محادثات مع اللإنتاج وعرض فيديو يدور حول قضيّة معيّنة.
- ❖ العروض التقديميّة: التي تتمثّل في مجموعة من النّصوص والمنحوتات المدعّمة بالحركات والمؤثّرات الصّوتيّة والموسيقى لتقديم موضوع معيّن وتعتبر هذه العمليّة من أكثر عمليّات نحت القصّة الرّقمية شيوعا.
- ❖ التمثيل المسرحي: يهتمّ بحرفية و قوة التفاصيل المدمجة في نحت الشخوص و المشاعر والاحداث والاقوال لا بالتّركيز على عرض الحقائق فقط.
- ❖ كلمات الفيديو: والمتمثّلة في مجموعة من الكلمات أو العبارات لإنشاء فيلم قصير مبسط كما بإمكان المدرّس احضار بعض الصّور ويطلب من المتعلّمين التّعليق عليها بكلمات.

- القصص الفوتوغرافيّة: وهي عبارة عن عدّة صور ثابتة ترافقها نصوص وتعتبر من أسهل الطّرائق لتقديم القصص الرقميّة ففي هذا النّوع من القصص يكفي ان تحذق كيفيّة ادراج الصّور.
- اللّوحة القصصيّة: تتمثّل في سلسلة متتابعة من المرئيّات البسيطة كإدراج اشكال منحوتة وصور او رسوم والتي تقدّم محتوى القصّة الرّقميّة.
- خريطة القصّة الرقمّية: تتمثّل في صفحة واحدة تعبّر عن مخطّط لما تحتويه القصّة.

2-3وفقا للغرض الذي صمّمت لأجله:

تتعدّد أيضا القصص المنحوتة رقميّا حسب الغرض الذي صمّمت لأجله وهي:

- القصص الشّخصيّة: التي تتضمّن أحداثا متعلّقة بحياة الفرد ويتم عرضها بشكل منحوتات رقمية لغاية التّأثير في حياة الاخرين.
- القصص التعليميّة: تصمم هذه المنحوتات لغاية توجيه المتعلّمين واكسابهم سلوكيّات محددّة.
- القصص التاريخيّة: وهي القصص المنحوتة التي تعرض احداثا في الماضي لغاية فهم الحاضر.
- القصص الوصفيّة: والتي تصف القضايا من حيث المكان والزّمان والمراحل التي مرّت بها.

3-3 وفقا لطريقة تقديمها :

- الشّكل المسموع: يعدّ هذا الشّكل من أقدم أشكال القصّة، ومع تطور التكنولوجيا أصبح هذا الشّكل يقدم نموذجا جيدا للتعلم يتناسب مع البيئة التعليميّة. فهو يجعل المتعلّم مشارك إيجابيا وفعالّا.
- الشّكل المرئي: وهذا الشّكل يتضمّن مجموعة من المنحوتات الرقمية والأصوات والرسومات المتحرّكة، وهي مناسبة لجذب انتباه المتعلّمين، كما أنها تعتبر مجال واسع ومتنّوع في تقديم المحتوى.
- الشّكل المكتوب: هذا الشّكل مرتبط دائما بمفهوم القصة، فهو يعتبر أداة التعلم الرئيسيّة للمتعلّمين، وتكمن أهمّيته في تنمية قدرات المتعلّمين على التفكير، واستخلاص المعنى.

رسم بياني عدد ١: أنواع القصص الرقميّة المنحوتة حسب طريقة تقديمها

إن دمج وسائل التّكنولوجيا المختلفة في بيئات التعلم أصبح ضرورة لاستيعاب المتعلّمين في هذا القرن ومن بين هذه الوسائل نجد النحت الرقمي للقصص الرقميّة والتي أصبح متاحا في جميع المواقع الإلكترونية فيتفاعل معها المتعلّمون لأغراض تعليميّة وترفيهية في نفس الوقت. حيث يمكن القول ان التّكنولوجيا اتاحت لنا فرصة انشاء ومشاركة القصص المنحوتة رقميّا مع المتعلّمين، حيث ان لهذه الاخيرة فوائد تعليميّة تتمثّل أولا في تحسين استيعاب المتعلّمين وللمعارف إضافة الى تيسّر وتسهّل عمليّة انتقال المعلومات فتجعل عمليّة التّعليم والتّعلم ممتعة ومسليّة. ثانيا تمكن المتعلّمين من اكتساب مهارات النّقد والحوار والتحليل.

كما أنّ أهمية القصص المنحوتة رقميّا تتجلى في مساعدة المتعلّمين على سهولة تذكّر المعلومات و تنميّة الجوانب المختلفة لدى المتعلّم فهي (تشبع فضوله تغّذي حواسه ، تفتح له آفاق المعرفة ، تنمي خياله ، تشبع حبّه للتخيّل ، توسّع مداركه ، غرس القيم والاتّجاهات المرغوبة ، تنميّة لغته استماعًا وتحدثًا وقراءة وكتابة وزيادة إثراءالمكتسبات اللّغوية ، تعطي للمتّعلم فرصة لتحويل الكلام المنطوق إلى صورة ذهنّية خياليّة ، تعزيز النموّ العقلي للتلميذ ، تساعده على التفكير السّليم ، تتيح فرصة للتفكير والتأمّل الذاتي في الكلام ، تزوّده بالمعلومات والمعارف التي تضاف إلى خبراته), كما أنّ مزج الوسائط التكنولوجيّة مع الأسلوب الشّفوي في حكيّ القصص الرقْمِيّة يخلق فرصة قويّة أمام التلاميذ للتفكير في الحياة، وإيجاد الرّوابط القويّة بينها وبين الموضوع الدّراسي، أو بينها وبين خبرات المتعلّمين خارج الفصل . إضافة الى ذلّك تتيح القصص المنحوتة رقميّا للتّلاميذ فرصة التّعبير عن أنفسهم، ليس فقط بكلماتهم الخاصّة ولكن -أيضًا - بأصواتهم، وتعزيز الشّعور الفردي والأفكار الإبداعيّة لكلّ منه.

رسم بياني عدد ٢: فوائد القصص الرقميّة

1- مزايا استخدام القصص المنحوتة رقميّا في التعلّم

أقرّت اغلب البحوث التربويّة بان القصص المنحوتة رقميّا تضمن العديد من مزايا في العمليّة التعليميّة التعلمّية نذكر منها المساعد على استيعاب المواد الصّعبة وفهم المفاهيم الجديدة حيث يعي المتعلّمون ما يقّدم إليهم عن طريق القصص الرقمّية أكثر من غيرهم. كما تعرض المحتوى التعلّيمي بطريقة مثيرة ومسليّة ومشوّقة، فتضمن بذلك تنمية عدّة مهارات أبرزها النّقد والتّحليل من خلال استنباط القيم والعبر من القصّة وتعمل على تنميّة المهارات الاجتماعيّة للمتعلّمين من خلال الدّخول في نقاشات والإفصاح عن آرائهم وتبادل الأفكار فتزيد من روح التّشارك والتّعاون لديهم خاصة إثر انتاج تصورات مشتركة. هذا النوع من القصص يمثّل أداة تمكّن المتعلّمين من اكتساب مهارات القرن ٢١ من نقّد وتحليل أفكار. وذلك بفضل مميزاتها التي تتمثّل في انّ إعادةأمشاهدتها مرّات متعدّدة امر ممكن مما يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطّفل. إضافة الى انّها سهلت التّشغيل والاستخدام وتعتمد على عدّة وسائل فنيّة مثل السّرد والحوار والمثيرات الصّوتية أخيرا يمكن الحصول على عدّة نسخ من تلك القصّة دون الحاجة الى أجهزة.

x

2- شروط ملائمة القصص المنحوتة رقميّا لخصوصيّات المتعلّمين العمريّة :

يتميّز أطفال المرحلة الابتدائيّة عامة فس المدارس خاصة بخصوصيّات تحتّم على المربين اللجوء الى العديد من الموارد والوسائل التعليميّة لتقديم المحتوى المعرفي وتنمية مهاراتهم والأهمّ اثارة دافعيّتهم للمشاركة في نشاط معيّن لذلك فانّ

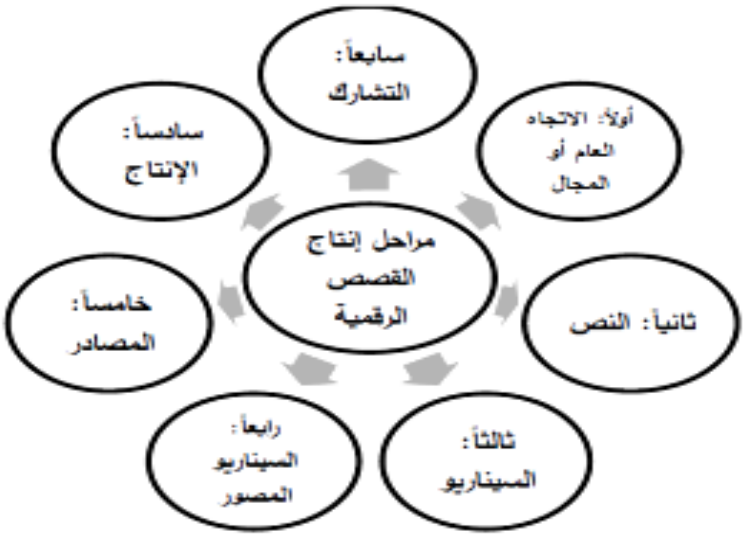
للقصص المنحوتة رقميّا وكغيرها من الوسائل التّعليميّة التّعلميّة لا تكون فعالة إثر استخدامّها الا إذا كانت واضحة الأهداف، متناسبة مع غرضها وقادرة على توفير الحافز. في هذا الإطار تذكر الدّكتورة "هديل العريان" انه لملائمة القصص المنحوتة رقميّا المتطلبات العمريّة لمتعلمي المرحلة الابتدائيّة يجب ان تكون القصص المنحوتة رقميّا أولا ذات اخراج جيّد لتجذب انظار المتعلّمين اما عن الكلمات والعبارات المستخدمة فيها يجب ان تكون سهلة وموافقة لعمر الأطفال ليتمكنوا من فهمها وتتبّع احداثها. أيضا استخدم ألوان جذّابة امر ضروري لشد انتباه المتعلّمين الى محتويات القصّة وتفاصيلها. ثانيا يجب ان تكون القصص المنحوتة رقميّا قصيرة لكيلا يشعر المتعلّم بالملل إثر الاستماع اليها ومشاهدتها حتى النهاية مع الاستعانة بالصّوت والحوار والحركة في عملة تصميمها لخلق جوّ من المتعة والتّشويق. i

3- مراحل انتاج القصص المنحوتة رقميّا:

أما السؤال الثالث للبحث الذي ينص على: ما مرحل إنتاج القصص المنحوتة رقميا؟ وللتأكد من الفرض الثالث للبحث الذي ينص على : امكانية تحديد مراحل إنتاج القصص المنحوتة رقميا؟تم الاطلاع على البحوث والدراسات والمراجع التي تتبعت هذا المسار فخلصنا في هذا العنصر الى التالي :

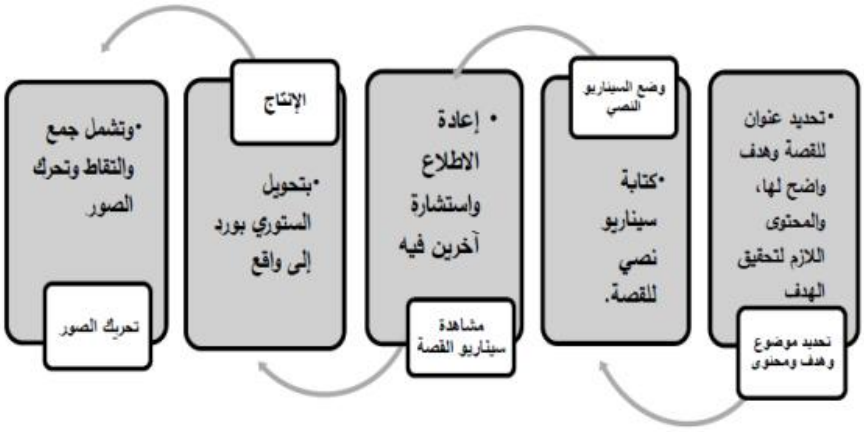
انتاج القصص المنحوتة رقميّا يمرّ بأربع مراحل أساسيّة: **اولا** اختيار موضوع للقصّة وتحديد الهدف المرجوّ منها.**ثانيا**اختيار الأصوات والصّور والمشاهد وجميع مكونات القصّة. **ثالثا** ادراج الأصوات والصّور والمشاهد في برنامج أو موقع لإنتاج القصص المنحوتة رقميّا ثم ترتيبها حسب تسلسل القصّة. **رابعا**عرض القصّة للجمهور وذلك لأخذ ردود فعلهم.**و**إضافة الى هذه المراحل الأربعة فانّه لا بد من الالتزام بتنفيذ خطوات مهمّة في طريقة بناء المنحوتات لغاية شدّ انتباه المتقبّل فيجب أن تكون البداية في عرض القصّة الرقميّة مشوّقة من خلال عرض هيئة وموقف يجذب الطّفل ويكون هذا الموقف يعرض مشكلة ما ثم بعد عرض مفصّل لهذه المشكلة وتوضيحها لكي يحسّ بها المتلقيّ يتم عرض الحلّ لهذه المشكلة عن طريق مجموعة من المفاهيم والمعلومات المراد توصيلها الى المتلقي في نهاية القصّة يتمّ تأكيد ما تمّ عرضه i i x

يوضّح الشّكل التّالي مراحل إنتاج القصة الرقمية:



رسم بياني عدد ٣: مراحل انتاج القصّة الرقميّة

ويعرض الدكتور حسين محمد عبد الباسط خطوات إنتاج القصّة الرقميّة بصورة مختصرة بالمخطّط التالي:



رسم بياني عدد ٤: خطوات انتاج القصّة الرقميّة

انطلاقا مما تمّ ذكره، يمكن القول ان للقصص الرقميّة بناءخاصا بها تتداخل الاشكال التي تكونها في تناغم سلس وسهل يتيح للمشاهد المتعلم التركيز والفهم، إضافة الى عدم التنافر بين مجمع المشاهد والسيناريو والحوارات بين المكتوب والمنطوق أو بين الصورة المتحركة والجامدة هذا دون ان ننسى أهميّتها البالغة كوسيلة متجددة بفضل أنواعها المختلفة وميزاتها المتعددّة إضافة الى مزايا استخدامها في التّدريس سواء ذلك على المعلّم او المتعلّم.

الدّافعيّة

تعدّ الدّافعيّة للتّعلّم من الشّروط الاساسيّةلإنجاح العمليّة التّعليميّة التّعلّميّة ومن خلال هذا الفصل سنتطرّق إلى بعض المفاهيم المرتبطة بها ووظائفها إضافة الى أهميتّها الكبرى في التّعلّم.

1- أهمّية الدّافعيّة في سيرورة التّعليم والتّعلّم:

ويؤكد **أريكسون وإيليت** أنّ الدّافعيّة هي قوّة محرّكة تقف وراء أفعال الفرد كلّها، وأنّ حاجات الفرد لها تأثير قويّ، وكذلك الأمر بالّنسبة إلى رغباته، وأن سلوك الطّالب قد يواجه بمجموعة من الأسباب، تدفعه إلى الاندماج بدرجة عالية في النّشاط، والرّغبة في الاستمتاع بالمَهَمّات والخبرات التّعليميّة الجديدة .بالتّالي لا يمكن الحديث عنرغبة في المشاركة في الأنشطة التّعلميّة والاهتمام بها والاقبال عليها والاستمرار في اداءها من قبل الطّفل في ظلّ غياب الدّافعيّة وهي أساس نجاح العمليّة التّعليميّة التّعلميّة ومفتاح اقبال المتعلّمين على مختلف التّعلمات والمشاركة الفعّالة في بنائها.

2- المفاهيم المرتبطة بالدّافعيّة:

إضافة الى المفاهيم التي تتداخل مع مفهوم الدّافعيّة من حيث المعنى والاستخدام، هناك مفاهيم أخرى ترتبط بمفهوم الدّافعيّة ارتباطا وثيقا من النّاحية النظريّة والإجرائيّة، وفيما يلي نعرض تعريف لكل مفهوم من هذه المفاهيم.

.الحاجة: تتمثّل الحاجة نقطة البداية لإثارة دافعيّة الكائن الحيّ وتحفّز طاقته وتدفعه في الاتّجاه

يحقّق اشباعها وهي حالة من النقص أو العوز والافتقار وتقترن بنوع من التّوتر والقلق لا يلبث أن يزول متى قضيت الحاجة وزال النّقص سواء كان النّقص ماديّا أو معنويّا، داخليّا أو خارجيّا وتعرف بالحاجة.

.الحافز: يعني الحافز في الغالب المثيرات الدّاخليّة والنواحي العضويّة التي تبدأ بالنّشاط وتجعل الكائن الحيّ مستعدّ للقيام باستنتاجات خاصّة نحو موضوع معيّن في البيئة الخارجيّة أو البعد عن موضوع معيّن ويشعر الكائن بها، وهي عمليّات داخليّة دافعيّة تصحب بعض المعالجات الخاصّة بمنبه معيّن.

.الباعث: الباعث موضوع أو شخص أو موقف تدركه على أنّه قادر على اشباع حاجة ما، فالطّعام والجنس والمال والانتماء والتّقبل يمكن أن تعمل على أنّها بواعث وتؤثّر على سلوكنا فالباعث هو الجانب الخارجيّ المثير للدّافعيّة.

3- أهميّة الدافعيّة للتّعلّم لدى المتعلّمين:

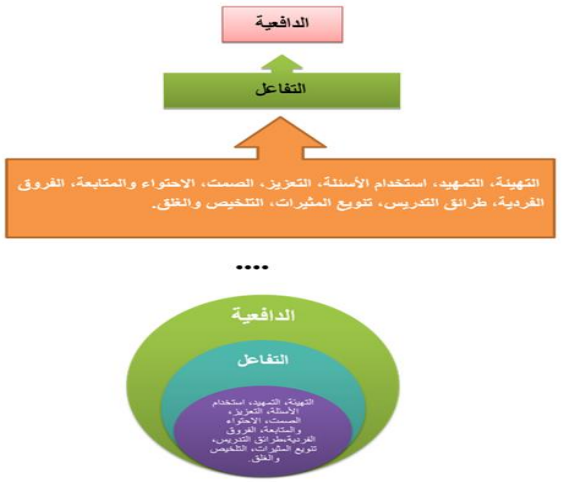
تعدّ الدّافعيّة للتّعلّم من العوامل الرّئيسيّة التي تقف وراء التّعلّم الإنسانيّ، فهي القوّة التي تدفع بالطّفل إلى اكتساب الخبرات والمعارف والمهارات وأنماط السّلوك المتعدّدة مما يساعدها على التكيّف واكتساب الخبرات والمهارات المتنّوعة؛ فالدّافعيّة للتّعلم تخدم عمليّات التّعلم والتّعليم من حيث تحقيق الفوائد التّالية:

- تعمل على إطلاق الطّاقات الكامنة لدى الطّفل وإثارة نشاطه وتحفيزه على الاقبال على التّعلم.
- تؤدّي إلى إثارة وجذب انتباه الأطفال وتركيزهم على موضوع التّعلّم.
- تزيد اهتمام الاطفال بالأنشطة والإجراءات التّعليميّة والاشتغال بها طوال الموقف التّعليميّ.
- توجّه سلوك الأطفال نحو مصادر التّعلّم المتاحة وزيادة مستوى المثابرة لديهم والبحث والتقصّي.
- تزيد من إقبال الأطفال على اختيار الأنشطة بما يتلاءم مع ميولهم واهتماماتهم.
- تزيد من الجهد الذي يبذله الطّفل لتحقيق الهدف.
- تجعل عمليّة معالجة المعلومات والتّعامل معها أثناء عمليّة التّعلم أكثر عمقا.

ممّا سبق يتضّح أنّه لا تعلمّ بدون دافع وأنّ إثارة الدّافع للّتعلم من أهمّ أسباب نجاح العمليّة التّعليميّة وتحقيق الأهداف التّربويّة المنشودة للفرد والمجتمع، وهو ما حاولت الباحثة توظيفه من خلال أنشطة البرنامج التي تهدف إلى تنمية الدّافعيّة للتّعلم، وإثارة الانتباه نحو الأنشطة بذلك يقبل الأطفال على الأنشطة بحبّ وحماس فينجذب انتباههم ويزداد تركيزهم، فتنمو قدراتهم ومهاراتهم من خلال وسائل تعليميّة مشوّقة وجاذبة لانتباه ممّا ينعكس إيجابيّا على خفض اضطراب قصور الانتباه[٧]المصحوب بالنّشاط الزّائد لديهم [x].

ويمكن توضيح العلاقة بين مهارة إثارة الدّافعيّة والتّفاعل بمكوّناته من خلال الرسم التّالي :

v i



رسم بياني عدد ٥: العلاقة بين مهارة اثارة الدّافعيّة والتفاعل

4- وظائف الدّافعيّة للتّعلّم:

من مراجعة الدّراسات السّابقة المعتمدة للنّموذج الاجتماعي المعرفيّ في تفسير الدّافعيّة للتّعلّم تتجلى ثالث وظائف أساسيّة هي حسب "نادر فهمي الزيود" وآخرون كالتالي :

- تحرير الطّاقة الكامنة لدى المتعلّم واستثارة نشاطه :

إنّ الدّوافع المختلفة ماهي الا طاقات مصدرها داخليّ أو خارجيّ، فالدّافعيّة الدّاخليّة هي بمثابة القوّة الموجودة في النّشاط بحدّ ذاته، أي أنّ المتعلّم يشعر بالرّغبة في العمل دون وجود تعزيز أو مكافئات خارجيّة، أما الدّافعيّة الخارجيّة فهي تتخذ بمقدار الحوافز التي يعمل المتّعلّم على الحصول عليها مثل : الملاحظات الإيجابيّة، الهدايا من طرف الأولياء، من المعروف أن هذا النوع من الدّافعيّة يزول بزوال الحوافز الخارجيّة.

- الاختيار:

تلعب الدّافعيّة دور الاختيار حيث تحثّ المتعلّم على القيام بسلوك معيّن وتجنّب سلوك آخر كما وأنّها في نفس الوقت تقوم بتحديد الطّريقة التي يستجيب بها الفرد للمواقف الحياتيّة المختلفة فعندما يقوم التّلميذ مثلا بمراجعة درس معيّن تحت تأثير دافع معيّن كتحضير الامتحان فإنّه لا ينتبه للأجزاء أو المعارف المتعلّقة بالامتحان الذي هو بصدد اجتيازه لا يدرك الأخرى الا إدراكا سطحيّا .

– التوجّه:

إنّ الدّافعيّة خاصيّة فرديّة تدفع الفرد للقيام بنشاط معيّن وعليه فإنّها في نفس الوقف تطبع سلوكه بطابع معرفيّ حيث يلاحظ أنّ التلاميذ الذين يوجّهون جهودهم نحو هدف معيّن تكون دافعيّتهم أكبر واستعدادهم أقوى لبذل الجهد المناسب.

5- تصنيفات لدافعيّة التّعلم:

الدافعيّة الدّاخليّة:

هي قوى موجودة داخل السيّاق الذي يجذب الطّالب، ما يشعره بالرّغبة في أدائه من دون وجود تعزيز خارجيّ ظاهر ومن الظواهر الدّاخليّة المهمّة ذات التأثير الكبير في التّعلّم دافع حبّ الاستطلاع ودافع المنافسة والميول والاتّجاهات، ومستوى الطّموح وحبّ العمل.

الدّافعيّة الخارجيّة:

تشير إلى قيام الفرد بعمل شيء لأنّه يؤدّي إلى تحقيق أهداف معيّنة، وتكوّن حوافز تنبع من رغبة المتعلّم في ترك انطباع حسن لدى الآخرين، وتكون موجّهة من الخارج مثل الوالدين، أو الحصول على مكافأة، أو رضا المدرّسين. كما تشير الدّافعيّة الخارجيّة إلى حوافز خارجيّة التي تثير سلوك المتعلّم وتدفعه إلى بلوغ الأهداف، مثل الفوز في مسابقة، أو كسب شهادة، أو درجات مرتفعة.

لذلك فمن المهم نقل دافعيّة التعلّم من المستوى الخارجي إلى المستوى الدّاخلي، وتعليم المتعلّم كيف يتعمم، ليكون بمقدوره الاستمرار في التّعلّم الذّاتي في المجالات التي تطورت لديه الاهتمامات والميول نحوها، مما يدفعه إلى مواصلة التّعلّم، ونجد ان الدّافعية الدّاخلية شرطا أساسياً للتعلّم الذّاتي والتعلّم المستمرّ فالدّافعيّة الخارجيّة تبقى ما دامت الحوافز موجودة، أمّا الدّاخليّة فتدوم مع الفرد مدى حياته.

على ضوء ما ورد في ما سبق يمكننا القول ان للدّافعيّة أهميّة بالغة في سيرورة التّعليم والتّعلّم حيث أنّها الرّكيزة الأساسيّة لإقبال المتعلّم بشغف على نشاط معيّن والمشاركة فيه بكل فاعليّة اذ يمكننا أن نجزم أنّه لا وجود لتعلّم إيجابي في غياب الدّافعيّة. فهي تحرير للطاقة من جهة واختيار وتوجه من جهة أخرى إضافة رافعة من روافع التحدي.

الخاتمة :

لقد بات من المعلوم حاليّا أنّ توظيف النحت الرقمي في القصص الرقميّة لتعزيز دافعيّة المتعلم للإقبال على نشاط المطالعة خطوة هامة من شأنها ان تعيد للمطالعة مكانتها.هذا إضافة الى مواكبة التحولات العميقة التي يشهدها المجتمع خاصة في ما يخص الاعتماد الشبه كلي على التطور التكنولوجي هذا دون ان ننسى الشغف المتواصل الذي يحرك الطفل تجاه كل ماهو رقمي مع ما اتاحة التطور اللافت للهواتف وبرمجياته لكل ماهو رقمي يجذب التلميذ إليه وهي ثغرة يمكن الولوج اليها لتمرير حصة المطالعة خاصة.فقد جاءت الثّورة الرّقميّة بعدّة مستجدّات شملت جلّ المجالات بما في ذلك قطاع التّعليم فظهرت عدّة طرائق مستحدثة وظّفت فيها التّكنولوجيا الحديثة لتيسير العمليّة التّعليميّة للمعلّم ولجذب انتباه المتعلّمين وتحفيزهم على التعلّم بطريقة ممتعة وشيّقة. وتعدّ القصص الرقميّة أحد التّقنيّات الحديثة التي ظهرت في ضلّ هذا التطور.

المصادر والمراجع :

احمد حسن محمد بن علي، أهميّة الدافعيّة في التعلّم، شبكة الالوكة، افريل ٢٠١٧.

aihmad hasan muhamad bin eulay, ahmyt aldafeyt fi altellm, shabakat alalwkat, aafril 2017

أحمد يوسف سليمان,أميرة .مجلة البحث العلمي في التربية (JSRE)دورية علميّة محكمة تصدر عن كليّة البنات للآداب والعلوم والتربيّة - جامعة عين شمس، العدد ٨ المجلّد٢٣, ٢٠٢٢.

'ahmad yusif suliman,'amira .majalat albahth aleilmii fi altarbia ((JSREduriat elmyt muhakmat tasdur ean klyt albanat liladab waleulum waltrbyt - jamieat eayn shamsa, aleadad 8 almjlld23, 2022.

الدحيم، بريكان مسفر,"استخدام القصّة الرقميّة في تعليم وتعّلم الحاسب", المجّلد الخامس والّثلاثون العدد الثّاني عشر، ديسمبر ٢٠١٩م، جامعة أسيوط. مصر.

aldahimi, birikan misfiri,"astikhdam alqsst alrqmyt fi taelim wteelm alhasibi", almjjld alkhamis wallthlathwn aleadad althany eashra, disambir 2019m, jamieat 'asyuta. misr.

العريان،هديل .فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة (رسالة ماجستير مخطوطة)، جامعة ام القرى/, ٢٠١٥ , المملكة العربية السعودية.

aleuryan,hdil .faeiliat astikhdam alqisas alalkutruniat fi tanmiat baed almaharat allughawiat ladaa tifl alrawda (risalat majistir makhtutati), jamieat am alquraa/, 2015 , almamlakat alearabiat alsaeudiati.

بنت عيد بن عبد الله الحربي سلمى ."فاعلّية القصص الرقميّة في تنمية مهارات الاستماع النّاقد في مقرّر اللّغة الإنجليزيّة لدى طالبات المرحلة الثّانوية في مدينة الريّاض"، المجلة الدولية التّربوية المتخصّصة المجلّد (٥) العدد (٨)،مدينة الرياض. سنة ٢٠١٦.

bint eid bin eabd allah alharbii salmaa ."faellyt alqisas alrqmyt fi tanmiat maharat alaistimae alnnaqd fi mqrrr alllght al'injlyzyt ladaa talibat almarhalat alththanwyt fi madinat alryad", almajalat aldawaliat alttrbwyt almtkhssst almjlld (5) aleadad (8),mdinat alriyad. sanat 2016.

بريكان,مسفر ال دحيم. "استخدام القصّة الرقميّة في تعليم وتعلم الحاسب"، المجلّد الخامس والثلاثون العدد الثاني عشر _ديسمبر ٢٠١٩م،جامعة أسيوط. مصر.

birikan,msfar al dahimi. "astikhdam alqsst alrqmyt fi taelim wataealum alhasibi", almjlld alkhamis walthalathun aleadad althaani eashar _disambir 2019mu,jamieat 'asyuta. misr.

جامع ,غنيةو اخرون ."دور استراتيجيات التدريس في اثارة الدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية" جامعة محمد الصديق بن يحي , ٢٠١٩/

jamie ,ghaniatu akharun ."dur astiratijiaat altadris fi atharat aldaafieiat liltaealum ladaa talamidh almarhalat aliabtidayiyati" jamieat muhamad alsidiyq bin yahi , 2019/

سيد عليان،الشيماء."برنامج قائم على التعلم الالكتروني التشاركي لتنمية بعض مهارات البحث عن المعلومات والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس ابتدائي"، المجد٣٧ ,العدد الاول ,٢٠٢١ , كلية التربية، جامعة اسيوط ،مصر.سنة ٢٠٢٠.

sayid eilyan,alshiyma'."barnamaj qayim ealaa altaealum alalkitrunii altasharukii litanmiat baed maharat albahth ean almaelumat waldaafieiat liltaealum ladaa talamidh alsafi alsaadis abtidayiy", almujada37 ,aleadad alawil ,2021 , kuliyat altarbiati, jamieat asyut ,masar.snat 2020.

سويسي منال." فاعلّية استخدام القصّة الالكترونيّة في تنميّة الذكاء اللغويّ لدي أطفال الروضة (دراسة ميدانيّة بروضة جمعيّة العلماء المسلمين بالقّارين", جامعة قاصديّ مرياح ورقلة كليّة العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة وعلوم التربية، , ٢٠٢١/٢٠٢٠,الجزائر.

siwisiun manali." faellyt astikhdam alqsst alalktrwnyt fi tnmyt aldhaka' allghwy ladaya 'atfal alrawda (dirasat mydanyt birawdat jmeyt aleulama' almuslimin balqqaryn", jamieat qasdy miryah waraqlat klyt aleulum al'insanyt walajtmaeyt waeulum altarbiati, , 2020/2021,aljazayar.

قاسم محمد الدوري, ابتهال. "دور التعليم التكنولوجي في إثارة الدافعيّة لدى المتعلمين فيمادة الفيزياء مجلة الآداب والعلوم الإنسانية "أوراق ثقافية", العدد٧, ٢٠٢٣, لبنان.

qasim muhamad aldawri, abtihal. "dawr altaelim altiknulujii fi 'iitharat aldafeyt ladaa almutaealimin fimadat alfizia' majalat aladab waleulum al'iinsania "'awraq thaqafiatun", aleudadu7, 2023, lubnan.

رمضان،نعيمة ودبوبكري,ليلى."الدافعية الداخلية للتعلم مفهومها و أنواعها و اهم النظريات المفسرة لها", جامعة تيزيوزو , مجلة مجتمع تربية عمل , عدد خاص مارس ٢٠١٨ .

ramadan,naeimat wadububikri,lilaa."aldaafieiat aldaakhiliat liltaealum mafhumuha w 'anwaeuha w ahum alnazariaat almufasirat liha", jamieat tizyuzu , majalat mujtamae tarbiat eamal , eadad khasin maris 2018 .

عنتر النوبي يونس،عزّة،"فاعليّة استخدام القصّة الرقميّة في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعداديّة، مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية"، مصر، العدد السّابع ,٢٠٢١.

eantar alnuwbi ywns,ezzt,"faelyt aistikhdam alqsst alrqmyt fi tanmiat altahsil almusiqii ladaa talamidh almarhalat al'iedadyt, majalat jamieat janub alwadi alduwliat lileulum altarbawiati", masra, aleadad alssabe ,2021.

المواقع الإلكترونية :

https://www.alukah.net/pages/rss.aspx

https://www.awraqthaqafya.com/2577

موقع مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية المجلد العاشر العدد التاسع والاربعون سنة ٢٠٢٥.

https://mjaf.journals.ekb.eg/article_300253_1b0ff02b0207c7ecc63c93cb19010a17.pdf

https://www.researchgate.net/publication/380233229_athr_rwayt_alqst_alrqmyt_ly_aldafyt_walthsyl_aldrasy_fy_tdrys_almfahym_allmyt_ldy_atfal_mrhlt_ma_qbl_almdrstThe_impact_of_digital_storytelling_on_motivation_and_achievement_in_teaching_scientific_conc

---

[i] - **شيماء محمد:** أروع اقتباسات عن القراءة والكتب ،مجلة مقالات، عدد فيفري، ٢٠٢٤.

١- مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية المجلد العاشر العدد التاسع والاربعون سنة ٢٠٢٥.
https://mjaf.journals.ekb.eg/article_300253_1b0ff02b0207c7ecc63c93cb19010a17.pdf

[i] https://www.researchgate.net/publication/380233229_athr_rwayt_alqst_alrqmyt_ly_aldafyt_walthsyl_aldrasy_fy_tdrys_almfahym_allmyt_ldy_atfal_mrhlt_ma_qbl_almdrstThe_impact_of_digital_storytelling_on_motivation_and_achievement_in_teaching_scientific_conc

[i] **عنتر النوبي يونس، عزّة**. ترجمة ل **(Rahimi&yadollahi,2017)و(Norman,2011,Robin2008)**،" فاعلّية استخدام القصّة الرّقمية في تنمية التّحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعداديّة"، مجلّة جامعة جنوب الوادي الدّوليّة للعلوم التّربوية، مصر، العدد السّابع ,٢٠٢١,ص٧٠٣.

[v] **الدحيم، بريكان مسفر.**,"استخدام القصّة الرقميّة في تعليم وتعّلم الحاسب", المجّلد الخامس والّثلاثون العدد الثّاني عشر، ديسمبر ٢٠١٩م، جامعة أسيوط. مصر. ص٣٢٤/٣٢٥.

[v] **بنت عيد بن عبد الله الحربي،سلمى.**"فاعلّية القصص الرقميّة في تنمية مهارات الاستماع النّاقد في مقرّر اللّغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانويّة في مدينة الرياض المجلة الدولية التربوية المتخصّصة ",المجلّد (٥) العدد (٨)، سنة٢٠١٦ الرياض،ص٢٨٢ (بتصرف).

[v] **عنتر النوبي يونس،عزّة**،"فاعليّة استخدام القصّة الرقميّة في تنمية التحصيل الموسيقي لدى تلاميذ المرحلة الإعداديّة، مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية"، مصر، العدد السّابع ,٢٠٢١,ص٧٠٩.

[x] **بنت عيد بن عبد اللهالحربي سلمى** ."فاعلّية القصص الرقميّة في تنمية مهارات الاستماع النّاقد في مقرّر اللّغة الإنجليزيّة لدى طالبات المرحلة الثّانوية في مدينة الريّاض"، المجلة الدولية التّربوية المتخصّصة المجلّد (٥) العدد (٨)،مدينة الرياض. سنة ٢٠١٦. ص٢٨٤ (بتصرف)

[x] **سويسيمنال**." فاعلّية استخدام القصّة الالكترونيّة في تنميّة الذكاء اللغويّ لدي أطفال الروضة (دراسة ميدانيّة بروضة جمعيّة العلماء المسلمين بالقّارين", جامعة قاصديّ مرياح ورقلة كليّة العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة وعلوم التربية, ٢٠٢٠/٢٠٢١,الجزائر. ص٢٤ (بتصرف)

[x] **العريان،هديل** .فاعلية استخدام القصص الالكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة (رسالة ماجستير مخطوطة)، جامعة ام القرى/, ٢٠١٥ , المملكة العربية السعودية، ص٤٦,(بتصرف).

[x] **بريكان,مسفر ال دحيم**. "استخدام القصّة الرقميّة في تعليم وتعلم الحاسب"، المجلّد الخامس والثلاثون العدد الثاني عشر _ديسمبر ٢٠١٩م،جامعة أسيوط. مصر، ص٣٢٦.

[x] **قاسم محمد الدوري، ابتهال. دور** التعليم التكنولوجي في إثارة الدافعيّة لدى المتعلمين في مادة الفيزياء، مجلة الآداب والعلومالإنسانية "أوراق ثقافية", العدد٧, ٢٠٢٣, لبنان/https://www.awraqthaqafya.com/2577

[x] **رمضان،نعيمة ودبوبكري,ليلى."**الدافعية الداخلية للتعلم مفهومها و أنواعها و اهم النظريات المفسرة لها", جامعة تيزيوزو , مجلة مجتمع تربية عمل , عدد خاص مارس ٢٠١٨ ص٣٠-٣١

[x] أ.د/ أحمد يوسف سليمان,أميرة .مجلة البحث العلمي في التربية (JSRE)دورية علميّة محكمة تصدر عن كليّة البنات للآداب والعلوم والتربيّة - جامعة عين شمس، العدد ٨ المجلّد٢٣, ٢٠٢٢.

[x] **د. احمد حسن محمد بن علي،** أهميّة الدافعيّة في التعلّم، شبكة الالوكة، افريل ٢٠١٧, ص٢.
https://www.alukah.net/pages/rss.aspx

[x] **جامع ,غنيةو اخرون ."**دور استراتيجيات التدريس في اثارة الدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ", جامعة محمد الصديق بن يحي , ٢٠١٩/٢٠٢٠ , ص٤١/٤٢.

[x] **قاسم محمد الدوري, ابتهال. "**دور التعليم التكنولوجي في إثارة الدافعيّة لدى المتعلمين فيمادة الفيزياء، مجلة الآداب والعلوم الإنسانية "أوراق ثقافية", العدد٧, ٢٠٢٣, لبنان.

[x] **سيد عليان،الشيماء."**برنامج قائم على التعلم الالكتروني التشاركي لتنمية بعض مهارات البحث عن المعلومات والدافعية للتعلم لدى تلاميذ الصف السادس ابتدائي"، المجد٣٧ ,العدد الاول ,٢٠٢١ , كلية التربية، جامعة اشيوط