

فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى التلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالصف الثالث الابتدائي
أ. سميرة محمد أحمد*

المقدمة:

يشهد العصر الحالي تطور كبير في التقدم العلمي خاصة في التكنولوجيا، وتعتبر التكنولوجيا إحدى صور التطور وتشكل المحور الأساسي لكل جانب من جوانب الحياة، وأصبحت مكون أساسي ورئيسي في كافة الاستخدامات في حياتنا اليومية، ولابد من مواكبة التطور التكنولوجي في كافة المجالات خاصة المجال التربوي في عملية التعليم، وقد فرض ذلك على العلماء والتربويين حتمية التغيير والتطوير، فبدأ الاهتمام بتطوير أنظمة وأساليب التعليم، والتركيز على مراحل التعليم الأولى؛ لكونها مرحلة تمهيدية وقاعدة أساسية في تكوين شخصية التلاميذ، حيث اشتملت هذه التكنولوجيا على العديد من المستحدثات التكنولوجية اللازم توافرها لدى المعلم والمتعلم، ومن هذه المستحدثات القصة الرقمية.

وتُعد القصة الرقمية التفاعلية إحدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم التي تُصمم وتُنتج وتُعرض ويتفاعل معها بواسطة الحاسوب، حيث يتم من خلالها إكساب التلاميذ العديد من المهارات اللغوية، لذلك تُعد تغييراً نموذجياً في مجال التعليم خاصة في مراحل التعليم الابتدائية، حيث تقوم بتحويل الطرق التقليدية إلى طرق حديثة تُركز على مهارات التفكير العليا، هي عامل تربوي في تعليم المهارات اللغوية في مادة اللغة العربية حيث تسهم في تنمية الثروة اللغوية، وتنمية فهم المقروء، وتنمية الاستيعاب (الشمري، ٢٠٢١، ١٧).

والقصة هي أحد تطبيقات برامج الحاسوب متعددة الوسائط التي أثبتت فاعليتها في التعليم، حيث تعمل على تعزيز مشاركة الطلاب بجدية مما يؤدي إلى التعمق

* معلمة لغة عربية - باحثة ماجستير بكلية التربية جامعة عين شمس

في المضمون والابتكار في أسلوب العرض وإتاحة الفرصة للتلاميذ للانخراط في المحتوى بطريقة أكثر جدية" (أحمد، محمد، إبراهيم، ٢٠١٧، ٩٢).

وأشارت العديد من الدراسات مثل دراسة [Aktas& Yurt, 2017; Cremin, 2018] إلى فاعلية استخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية، لما له من أثر في تفعيل دور الطالب وزيادة تحصيله، وإثارة دافعيته نحو التعلم، وتستعمل برامج الحاسوب التعليمية في معالجة ضعف الطلبة عن طريق إنتاج برمجيات إثرائية تتناسب مع قدراتهم ومستواهم التحصيلي أيضا على وجود تأثير إيجابي لاستخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير، وإن القصص الرقمية التفاعلية لها دور في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي، وتأثير على التحصيل المعرفي ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. [غزالة، ٢٠٢٠، ٤٢؛ العقيل، ٢٠١٩، ١٨٧].

وظهرت القصة الرقمية التفاعلية خلال السنوات القليلة الماضية كأداة فعالة للتعليم حيث قد يشترك كلا من المعلم والمتعلم في إنتاجها واستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة، وعلى الرغم من ذلك لم تلق القصة التفاعلية الاهتمام اللازم لكي يصبح لها إطارًا نظريًا يساهم في تحديد الأسس الخاصة بتوظيف هذه التكنولوجيا لكي تصبح أداة في تطوير العملية التعليمية والتربوية (Robin, 2016, 17).

وحول مدى توظيف القصص الرقمية التفاعلية على إنها أداة فعالة للتعلم البصري والسمعي في تنمية المفاهيم وتساعد التلاميذ على تزويدهم بالمعلومات والمعارف والمفاهيم المختلفة التي تضاف إلى خبراتهم، وأن للقصة تأثير إيجابي على التحصيل الأكاديمي والتحفيز والاحتفاظ بالمعلومات لدى التلاميذ، وهذا ما أكدته دراسة

[Cremini, 2018, 420 ;Frazil, 2011 ;Aktas& Yourt, 2017, 196]

وحول مدى توظيف القصص الرقمية التفاعلية على إنها أداة فعالة للتعلم البصري والسمعي في تنمية المفاهيم وتساعد التلاميذ على تزويدهم بالمعلومات والمعارف والمفاهيم المختلفة التي تضاف إلى خبراتهم، وأن للقصة تأثير إيجابي على التحصيل

الأكاديمي والتحفيز والاحتفاظ بالمعلومات لدى التلاميذ، وهذا ما أكدته الدراسات التالية [Frazil, 2011; Aktas& Yourt,2017,196; Cremin, 2018,420]

وأيضًا إن من أسباب استخدام المعلمين للقصص الرقمية في التعليم إن التكنولوجيا الرقمية تجعل رواية القصص أكثر إمتاعًا وجاذبية، وضرورة تعزيز قدرة المعلمين على استخدام التكنولوجيا الرقمية وتزويد المدارس بأجهزة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) وتطوير المناهج الدراسية؛ لتلبية التطورات التكنولوجية، وتوفير الفرص للمتعلمين وكيفية الاستفادة من التكنولوجيا بشكل جيد، وهذا ما توصلت إليه الدراسة التالية، وأوصت به (Raheem ,2021, 15)

القصة الرقمية التفاعلية دور كبير في تنمية العديد من المهارات المعرفية والنفسية وجوانب النمو المختلفة لدى الطفل، ومن هذه المهارات مهارات الاستماع، ومهارات التحدث، ومهارات القراءة، فتتابع أحداث القصة يجعلها قادرة على استثارة التلميذ ورغبته في الاستماع والتركيز على كل ما تنطق به القصة من تذكر وتحليل التعبيرات والجمل المتضمنة في الأحداث والحوارات (محمد، ٢٠٢١، ٤٣٢).

الهدف الرئيسي من تعليم اللغة العربية هو اكساب التلاميذ القدرة على الاتصال اللغوي بشكل واضح وسليم، سواء أكان هذا الاتصال شفويًا أو كتابيًا فكل محاولة لتدريس اللغة العربية يجب أن تؤدي إلى تحقيق هذا الهدف المطلوب (أحمد، ٢٠١٩، ٣٧٤).

تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية يمكن التلميذ من أدوات المعرفة عن طريق تزويده بالمهارات الأساسية في القراءة والكتابة ومساعدته على اكتساب عاداتها الصحيحة واتجاهاتها السليمة، التدرج في هذه المهارات على امتداد المراحل التعليمية، بحيث يتقن التلميذ في نهاية كل مرحلة مستوى معين من القراءة والكتابة والتحدث والاستماع يمكنه من مواصلة الدراسة في المراحل التعليمية التالية.

وتعد القراءة أساس التعليم، والشخص الذي يقرأ هو الشخص القادر على النمو، وهي تعد مفتاحًا من مفاتيح العلم والمعرفة، كما أنها توجه الأفراد للاستفادة من ثمرات الجهد البشري، وعليه فإن تعلم القراءة أمر مهم من الناحية العقلية والاجتماعية وخاصة لتلاميذ المرحلة الابتدائية فهي مرحلة البناء الاجتماعي والتأسيس العقلي، لذا يجب على المدرسة توفير الأسس العلمية لتعلم مهارات القراءة (أحمد، ٢٠١٩، ٣٧٥).

ويأتي الاهتمام بتحسين الضعف في مهارات القراءة الجهرية من خلال ما أوصت به نتائج المؤتمرات العلمية بضرورة الاهتمام بالقراءة الجهرية، والسعي نحو إعداد برامج خاصة في كليات التربية لإعداد المعلم المتخصص في تعليم القراءة، وإعداد المختصين في تشخيص الضعف القرائي، والعمل على إعداد دليل معلم يتضمن الاستراتيجيات الجديدة في مجال تعليم القراءة (أحمد، ٢٠١٩، ١٩).

فعلى الرغم من أهمية مهارات وأهداف القراءة عامة والجهرية خاصة التي تنشدها المرحلة الابتدائية إلا أن كثيرًا من التلاميذ لا يجيدون القراءة ولا يقرأون بالقدر الكافي فلا تراعي الأحرف اللغوية، ولا اللامات الشمسية والقمرية ولا الحركات القصيرة والطويلة التي كثيرًا ما تؤثر في المعنى، ولا يميز التلميذ بين بعض الحروف، ويخلط بينهما، ويستبدل حروفًا وكلمات بحروف وكلمات أخرى، وبعض مظاهر هذا الضعف سواء أكان في التلميذ أم في المعلم أم في الطرائق المستخدمة في تعليم القراءة (الرشيدي، ٢٠٢١، ٣٣٠).

إن فئة ضعاف السمع فئة مهمة ولها حق التعلم كغيرها من أبناء المجتمع، ولكن هذا التعلم يقوم أساسًا على وجود اللغة التي يفقهون لسماع أصواتها بدرجة أو بأخرى، كنتيجة لإصابتهم وللخلل الحادث في حاسة السمع، ولحاسة السمع تأثيرات خطيرة في اكتساب وتطور ونمو اللغة عند بداية تعلم الأطفال لأصوات الكلام؛ فإن الافتقار لسماع أصوات اللغة يمثل غيابًا لأحد الأعمدة الرئيسية التي يقوم عليها بناء

اللغة، وسبباً رئيساً في الضعف في جميع مهارات اللغة وخاصة القراءة التي تمثل ذوي الإعاقة السمعية عامة قمة الهرم في تلقي المعلومات والخبرات والاطلاع على الثقافات والعلوم المختلفة (عطا، ٢٠١٨، ١٦٧).

وللقراءة الجهرية أهمية كبرى للتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية، إذ تسهم في النمو العام لهم من نواحي متعددة (اجتماعية، تربوية، نفسية، لغوية)، وهو ما يساعد في تنمية مهاراتهم في حياتهم التعليمية والاجتماعية على وجه الخصوص إن من أهم المشكلات التي يعاني منها الأطفال ذوي الإعاقة السمعية ضعف مستوى القراءة وهذا ما أكدته دراسة. (فياض، ٢٠٢١، ٤٠٤).

وقد أوصى العديد من الباحثين بالاهتمام بتنمية القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع، وتطوير المناهج التربوية والبرامج التدريبية لما لها من أثر في تنمية مهارات القراءة كمدخل لتنمية المهارات السمعية، ومهارات اللغة من استماع وتحدث وقراءة وكتابة للتلاميذ ضعاف السمع، وأيضاً بتدريب المعلمين على كيفية تحسين المهارات اللغوية لذوي الإعاقة السمعية. (عطا، ٢٠١٦، ٢١٧).

ومن هنا ترى الباحثة ضعيف السمع هو شخص طبيعي يستطيع التحدث والتواصل مع الآخرين والتعبير عما يجول في خاطره، لكن يحتاج إلى مراعاة خاصة لأنه في بعض الأحيان لا يستطيع سماع الأصوات بوضوح وهذا يؤثر على مستواه أو حصيلته اللغوية أو تعامل خاص يعطيه نوعاً من الألفة وثقة بالنفس وبأهمية وجوده؛ لأن كل ذلك يدفعه لتحقيق ذاته ونجاحه ويدفعه للأمام، لكن يوجد ضعف في مستوى التذكر لديهم عن التلاميذ العاديين؛ لأن مدى الذاكرة لديهم قصير المدى وبالتالي قدرة هؤلاء التلاميذ على الاحتفاظ بالمعلومات ولكي تنشط لابد من الاهتمام بمهارات القراءة الجهرية لديهم؛ ليستطيع ضعيف السمع أن يدرك معاني الكلمات وقرائها من خلال مراعاة التالي:

استخدام استراتيجيات تعليمية لتقوية الذاكرة مثل استراتيجية القصة، والربط التسلسلي، لعب الأدوار والتمثيل، التكرار الكثير والدائم على التدريب في القراءة؛ لتقوية الذاكرة لديهم، وأيضًا جذب انتباه باستخدام مثيرات سمعية وبصرية باستخدام وسائل تعليمية بصرية تجذب انتباههم مع عدم الاعتماد على حركة الشفاه، وإتاحة الفرصة للتلاميذ ضعاف السمع للمشاركة في القراءة الجهرية مع عدم انتقادهم في الخطأ وتوفير التعزيز الإيجابي لهم وتقليل الخوف وتوفير بيئة تعليمية مناسبة.

وتؤكد الدراسات السابقة على فاعلية استخدام القصة الرقمية التفاعلية في إكساب بعض المفاهيم والمهارات لتلاميذ المرحلة الابتدائية وإجراء المزيد من الدراسات في مجال استخدام البرنامج التعليمي القائم على القصص الرقمية التفاعلية في تحسين المهارات مثل دراسة [أحمد، ٢٠١٦؛ المسعود، ٢٠١٨؛ محمد، ٢٠٢١]، وعلى تنمية مهارات القراءة الجهرية لوجود ضعف بها مثل دراسة كلا من [حسين، ٢٠١٥؛ جلاخ، ٢٠١٨؛ مجدي، ٢٠١٩؛ فياض، ٢٠٢١].

وبناء على ما سبق فقد اتضحت مشكلة البحث الحالي وهو ضعف مستوى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ضعاف السمع في مهارات القراءة الجهرية، وهذا ما دفع الباحثة إلى محاولة إجراء البحث الحالي.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي في ضعف مستوى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي في مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية.

أسئلة البحث:

ومن ثم حاول البحث الحالي الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:
كيف يمكن تصميم قصة رقمية تفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟
ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية المناسبة لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟

٢. ما معايير إنتاج قصة رقمية تفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟

٣. ما التصميم التعليمي المناسب للقصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟

٤. ما فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؟

حدود البحث

يقتصر البحث الحالي على:

١. تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ضعاف السمع الذين يعانون من فقد سمعي يتراوح بين (٤٠-٦٠) ديسيبل، ويستخدمون معينات سمعية.
٢. مدرسة الأمل للصم وضعاف السمع إدارة المطرية.
٣. الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠٢٣ - ٢٠٢٤ م.
٤. المحور الثالث والرابع (الوحدة الثالثة والرابعة) معاد صياغتهم في ضوء مهارات القراءة الجهرية بالصف الثالث الابتدائي.

مصطلحات البحث

١. القصة الرقمية التفاعلية:

تعرفها الباحثة إجرائياً: هي بيئة تعليمية مبرمجة من خلال برنامج Articulate Storyline3 التي توظف التكنولوجيا في صياغة موضوعات القراءة إلى مصادر

رقمية تفاعلية من أجل تنمية مهارات القراءة الجهرية وتعزيز دافعيّتهم نحو المادة وتنمية قدراتهم لغويًا وتكون مزج بين الواقع والخيال حسب ما يتناوله المنهج الدراسي وهي مكونة من صور ونصوص نصية مكتوبة أو مسموعة وخلفيات موسيقية أو تعليق صوتي متماشي مع الصور المعروضة، أو باستخدام الوسائط المتعددة؛ لتحقيق الهدف المرجو من المادة التعليمية وهو اكتساب مهارات القراءة وتكسب التلاميذ الثقة بالنفس وذلك باستخدام التطورات التكنولوجية الخاصة بالبرنامج بما يتناسب مع المرحلة التعليمية المستهدفة.

٢. القراءة الجهرية:

تعرفها الباحثة إجرائيًا: هي عبارة عن مجموعة من مهارات القراءة الجهرية التي تكون عبارة عن عملية تحويل الرموز الكتابية (الحروف الأبجدية) إلى ألفاظ منطوقة تكون كلمة مع نطقها الصحيح بالحركات القصيرة أو الطويلة مع نطق مخارج الحروف نطقًا صحيحًا دون إبدال أو تحريف مع إصدار صوت مسموع للدلالة على ما يحمله الصوت من معنى وذلك من خلال برنامج Articulate Storyline3.

٣. تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية:

تعرفها الباحثة إجرائيًا: يقصد بهم في البحث الحالي هم الذين يعانون من ضعف في حاسة السمع يتراوح بين (٤٠-٦٠) ديسيبل ويؤثر على نموهم اللغوي، ويتم علاج الضعف بالتدريج باستخدام المعينات السمعية.

خطوات البحث وإجراءاته

إجراءات البحث:

أولاً: تحديد مهارات القراءة الجهرية اللازمة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي ذوي الإعاقة السمعية في ضوء:

١. دراسة أدبيات البحث والدراسات السابقة المرتبطة بمهارات القراءة الجهرية.

٢. دراسة طبيعة خصائص تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالصف الثالث الابتدائي.

٣. تحديد مهارات القراءة بصفة عامة، وفي القراءة الجهرية بصفة خاصة.

٤. أخذ آراء المعلمين، والموجهين في مجال اللغة العربية.

٥. تصميم قائمة مبدئية بمهارات القراءة الجهرية اللازم عرضها على السادة المحكمين في مجال مناهج وطرق التدريس في اللغة العربية.

٦. وضع القائمة في صورتها النهائية بعد عرضها على المحكمين.

ثانياً: تحديد معايير تصميم قصة رقمية تفاعلية في ضوء:

١. الاطلاع على معايير تصميم برمجيات القصص الرقمية.

٢. تصميم قائمة مبدئية بمعايير تصميم القصة الرقمية وعرضها على السادة المحكمين للاطلاع عليها.

٣. وضع قائمة المعايير في صورتها النهائية بعد إجراء التعديلات.

ثالثاً: إنتاج القصة الرقمية التفاعلية في ضوء ما يلي:

١. تحديد الهدف العام للقصة الرقمية التفاعلية.

٢. تحديد الأهداف الإجرائية للقصة الرقمية التفاعلية.

٣. تحديد المحتوى التعليمي للقصة الرقمية التفاعلية.

٤. تحديد الأنشطة التعليمية للقصة الرقمية.

٥. تحديد استراتيجيات التعلم المناسبة.

٦. تحديد مصادر التعلم الرقمية لبيئة القصة الرقمية التفاعلية.

٧. بناء سيناريو لإنتاج القصة الرقمية وعرضه على مجموعة من المحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم.

رابعاً: بناء أدوات القياس للقصة الرقمية التفاعلية في ضوء:

١. بناء اختبار تشخيصي مبدئي في القراءة الجهرية في صورتها الأولية وعرضها على السادة المحكمين في مجال مناهج وطرق التدريس لغة عربية.
٢. وضع الاختبار في صورته النهائية بعد اجراء تعديلات السادة المحكمين.
٣. قائمة بالقصص الرقمية التفاعلية.
٤. برنامج Articulate Storyline3

خامساً: إجراء دراسة استطلاعية للقصة الرقمية في ضوء:

١. اختيار عينة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي (غير العينة الأساسية) وتطبيق البرنامج.
٢. تحديد الصعوبات التي واجهت التلاميذ أثناء تعرضهم للبرنامج لتطبيق القصة.
٣. عمل التعديلات اللازمة على المعالجة التجريبية للقصة الرقمية للنشر ووضعه في الصورة النهائية.

سادساً: إجراء التجربة الأساسية في ضوء ما يلي:

١. اختيار عينة البحث.
٢. تطبيق أدوات البحث قبلًا على عينة البحث.
٣. إجراء المعالجة التجريبية (القصة الرقمية التفاعلية) على المجموعة التجريبية.
٤. تطبيق أدوات البحث بعديًا على المجموعة البحث.
٥. تحليل البيانات وتفسيرها ومناقشتها.
٦. وضع التوصيات والمقترحات للبحث.

أهداف البحث:

١. تنمية مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
٢. قياس فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

فروض البحث:

- حاول البحث الحالي التحقق من صحة الفروض التالية:
١. يوجد فرق دال احصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية، وتلاميذ المجموعة الضابطة في القياس البعدي لاختبار مهارات القراءة الجهرية لصالح المجموعة التجريبية.
 ٢. يوجد فرق دال احصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية، وتلاميذ المجموعة الضابطة في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة لصالح المجموعة التجريبية.
 ٣. يوجد فرق دال احصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس القبلي، والبعدي في الاختبار لصالح التطبيق البعدي.
 ٤. يوجد فرق دال احصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس القبلي، والبعدي في بطاقة الملاحظة لصالح التطبيق البعدي.

أهمية البحث:

١. تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

٢. تقديم قائمة أسس بناء في القصة الرقمية التفاعلية بالباحثين وخصائي تكنولوجيا التعليم.

٣. توجيه أنظار المسؤولين في وزارة التربية والتعليم لعمل دورات تدريبية لتدريب معلمين ومعلمات اللغة العربية على استخدام القصة الرقمية التفاعلية.

٤. مسايرة الاتجاهات التربوية الحديثة دمج التكنولوجيا في التعليم.

٥. تقديم برنامج من خلال البحث الحالي لتنمية مهارات القراءة الجهرية قائم على القصص الرقمية التفاعلية للتلاميذ ضعاف السمع من إعداد الباحثة.

الإطار المعرفي للبحث

يهدف الإطار النظري إلى تحديد المعايير والأسس اللازمة لبرنامج القصة الرقمية التفاعلية لتوظيفها في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع بالصف الثالث الابتدائي.

المحور الأول: القصة الرقمية التفاعلية

مفهوم القصة الرقمية التفاعلية-خصائص القصة الرقمية التفاعلية-مميزات القصة الرقمية التفاعلية-مراحل القصة الرقمية التفاعلية-معايير تصميم القصة الرقمية التفاعلية-النظريات الداعمة للقصة الرقمية التفاعلية- البرامج المستخدمة في تصميم القصة الرقمية التفاعلية.

المحور الثاني: مهارات القراءة الجهرية لتنمية القراءة لدى التلاميذ ضعاف السمع

مفهوم القراءة الجهرية-مميزات القراءة الجهرية-أهداف القراءة الجهرية-مهارات القراءة الجهرية-مفهوم ضعاف السمع-خصائص التلاميذ ضعاف السمع-مظاهر الضعف لدى التلاميذ ضعاف السمع-علاقة بين القصة الرقمية التفاعلية ومهارات القراءة الجهرية لذوي الإعاقة السمعية.

المحور الأول: القصة الرقمية التفاعلية

مفهوم القصة الرقمية التفاعلية

تعددت تعريفات القصة الرقمية التفاعلية، وقد عرفت بأنها هي مزيج يجمع بين سيناريو القصة مع مكونات الوسائط المتعددة الرقمية (النص، الصوت، الصورة، الرسوم المتحركة، الفيديو) تنتج باستخدام برامج التأليف الحاسوبية (علان، السعيد، ٢٠١٩، ١٦).

وعرفت بأنها مجموعة من الكتابات القصيرة التي تتوفر فيها مقومات القصة المقدمة للمتلم باستخدام الوسائط التكنولوجية التي يوفرها الحاسب الآلي (الصوت، الصورة، الحركة، الموسيقى) (أحمد، ٢٠٢١، ٤٩٦).

عبارة قصص على شكل برمجيات تعمل على وسيط إلكتروني وتتضمن موضوعات تجذب انتباه الطفل وتجعله يتفاعل مع أحداث القصة وتحرك مشاعره وتثير انفعالاته (عبد اللطيف، ٢٠٢٢، ٥٧٥).

وعرفت أيضًا بأنها شكل من أشكال الإبداع تدور حول حدث معين تعليمي، ويمكن أن يكون حقيقي أو خيالي، ويتم توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك؛ لخدمة أغراض تربوية (محمد، ٢٠٢٣، ٢٠٦).

تعرفها الباحثة إجرائيًا: بيئة تعليمية مبرمجة من خلال برنامج Articulate Storyline3 التي توظف التكنولوجيا في صياغة موضوعات القراءة إلى مصادر رقمية تفاعلية من أجل تنمية مهارات القراءة الجهرية وتعزيز دافعيتهم نحو المادة وتنمية قدراتهم لغويًا وتكون مزج بين الواقع والخيال حسب ما يتناوله المنهج الدراسي وهي مكونة من صور ونصوص نصية مكتوبة أو مسموعة وخلفيات موسيقية أو تعليق صوتي متماشي مع الصور المعروضة، أو باستخدام الوسائط المتعددة؛ لتحقيق الهدف المرجو من المادة التعليمية وهو اكتساب مهارات القراءة وتكسب التلاميذ الثقة

بالنفس وذلك باستخدام التطورات التكنولوجية الخاصة بالبرنامج بما يتناسب مع المرحلة التعليمية المستهدفة.

خصائص القصة الرقمية التفاعلية

وقد اتسمت القصة الرقمية التفاعلية بمجموعة من الخصائص كما أشار كلا من [أحمد، وآخرون، ٢٠١٦، ٢٤٣؛ رحمة، ٢٠٢٠، ٢٤٤؛ عبد الفتاح، ٢٠٢٠، ٢٩٤] وهذه الخصائص هي المرونة، التفاعلية، التجديد، الارتباط، الفردية، التنوع، الإرشاد، التدرج، المرونة، التكامل، التزامن، سهولة الأسلوب، سهولة السلوك، التشويق، الإثراء، وفيما يلي شرح هذه الخصائص :

١. التجديد: يمكن تحديد القصة الرقمية التفاعلية بإدخال لقطات فيديو أو صور أو صوتيات إلى جانب القصص ذات النهايات المفتوحة حيث الحوار هو الأساس في بناء هيكلية القصة.

٢. التزامن: أي تتزامن القصة الرقمية التفاعلية مع العناصر المختلفة بما يتناسب مع قدرات المتعلم.

٣. الارتباط: حيث تزود القصة الرقمية التفاعلية بالعديد من التقنيات التكنولوجية مثل: الصوت والصور والرسوم والفيديو وهذا يثير انتباه المتعلمين .

٤. التفاعلية: يقصد بها تحقيق الحوار بين طرفي العملية التعليمية بين (المتعلم والقصة الرقمية التفاعلية) من خلال التفاعل مع العناصر المتعددة على الشاشة التي يمكن المتعلم من الانتقال والتحرك والرجوع وإعادة داخل القصة بدون تقيد، تتيح إمكانية التفاعل داخليًا بطرق كثيرة منها وجود بدائل للموقف داخل القصة يستطيع المتعلم اختيار البديل المناسب داخل الموقف.

٥. الفردية: أي أنها تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين من خلال تفريد المواقف التعليمية التي تناسب قدرتهم وخبراتهم التعليمية لكي يتحقق الهدف المرجو.

٦. التنوع: أن يتوفر بدائل تعليمية للمتعلم من خلال الأنشطة التعليمية، والاختبارات التقييمية التي يكون لها مستويات متعددة، والتنوع في أساليب التعلم.

٧. الرقمنة: فهي قصص تعد وتنتج وتبرمج وتعرض عن طريق شاشة الحاسوب.

مميزات القصة الرقمية التفاعلية

القصة الرقمية التفاعلية لها الكثير من المميزات؛ لأنه يتوفر بها جو المتعة والتشويق والإثارة والترفيه والتفاعل مع المثيرات الداخلية للقصة، فهي تشبع فضول المتعلم وتعليمه من خلال الأهداف التعليمية المنشودة داخل القصة، وتتميز القصة الرقمية التفاعلية بالعديد من المميزات والخصائص التي ساهمت وبشكل كبير في زيادة سرعة انتشارها وقبول استخدامها في عديد من المجالات وبخاصة المجال التعليمي حيث ساهمت في دعم استخدام القصة الرقمية لإيصال المحتوى التعليمي بشكل بسيط ووقت ومجهود أقل، ومن هذه المميزات التي اتفق كلا من [المعداوي، ٢٠١٩، ٣٦؛ الكشم، ٢٠٢١، ٤٧؛ محمد، ٢٠٢٣، ٢٠٧]

[Psomosa& Kordakib, 2015, 82; Alismail, 2015, 126 Barber, 2016; Okyay& Kand,2017; Chan& Chiu, 2017,16; Kubravi et, 2018; Mansi, 2019,3:18]

١. التفاعلية حيث يمكن مشاركة القصة الرقمية من تلميذ لآخر ومن معلم لمعلم ومن معلم لتلميذ أي أن هناك تفاعل مستمر خلال العملية التعليمية.
٢. الأصالة تتيح القصة للمتعلمين إنشاء قصتهم ذات الاهتمام الشخصي وقدرتهم على مشاركتها مع الآخرين.
٣. ذو معنى لأنها تتميز بأنها ذات معنى وتخدم هدف محدد وواضح وتساهم في تنمية وعي التلاميذ.

٤. التكنولوجيا حيث يعتمد بناء القصة على التكنولوجيا الحديثة بشكل واضح وبالتالي بناء القصة يكسب التلاميذ خبرة في التعامل مع الأجهزة الحديثة والبرامج التكنولوجية الحديثة.
٥. الجاذبية توفر متعة التعلم وهذا ينعكس على درجة اهتمام وحرص المتعلم على التعليم والتحصيل.
٦. التحفيز تشجع القصص الرقمية التلاميذ على التعلم الذاتي وبناء أنفسهم .
٧. تنمية مهارات التفكير العليا.
٨. تساعد التلاميذ على اكتساب المعارف والمفاهيم الجديدة والاحتفاظ بمعلومات جديدة.
٩. إضافة جو من المتعة والتشوق والإثارة في عملية التعلم بعيداً عن الملل والرتابة وتنمية الخيال لدى المتعلمين.
١٠. ١٠. ١٠. تمكن المتعلم من سماع القصة وإعادة تشغيلها عدة مرات.
١١. ١١. ١١. تنشط حاستي البصر والسمع في آن واحد.
١٢. ١٢. ١٢. تحقق التجانس بين القصص الرقمية التفاعلية ونظريات التعلم النشط من حيث التفاعل والمشاركة.
١٣. ١٣. ١٣. مراعاة الفروق الفردية لدى المتعلمين.
١٤. ١٤. ١٤. تعد القصة الرقمية نموذج تربوي يدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية من خلال التعلم الرقمي والبصري.
١٥. ١٥. ١٥. إن القصة الرقمية التفاعلية تنمي بعض مهارات التفكير الإبداعي والتعلم الذاتي.

مراحل تصميم القصة الرقمية التفاعلية

بعد المطالعة على الأدب التربوي لمراحل إنتاج القصص الرقمية وتصميمها وتطويرها، فإنه يمكن استخلاص سبع مراحل لإنتاج القصة الرقمية، والتي حددها

كلا من (التتري وآخرون، ٢٠١٦، ٢٠:١٦؛ Rahimi& Yadollahi, 2017؛ علان، السعيد، ٢٠١٩، ٢٤:٢٧؛ عبد اللطيف، ٢٠٢٢، ٥٢٤:٥٢٥ [

المرحلة الأولى: تحديد مجال القصة.

المرحلة الثانية: كتابة نص القصة النهائية (مثل اقتراح فكرة أساسية للقصة) .

المرحلة الثالثة: إعداد السيناريو، وهو يساعد في تحديد الشكل الأساسي للقصة، وعناصر الوسائط المتعددة التي تستخدم في عرضها؛ لتصبح القصة أكثر إثارة وجاذبية للمتعلم.

المرحلة الرابعة: إعداد السيناريو المصور من خلال تحديد النص والوسائط المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة وبتفاصيل دقيقة تسهم في تسهيل وتنفيذ الخطوة التالية.

المرحلة الخامسة: الحصول على المصادر من خلال الوسائط المطلوبة لإنتاج القصة سواء كانت من خلال الانترنت أو الحاسب الشخصي أو أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، وكاميرا التصوير الرقمية وغيرهم.

المرحلة السادسة: الإنتاجية تم إنتاج القصة الرقمية باستخدام البرامج المناسبة مثل movie maker, photo story وغيرهم من البرامج.

المرحلة السابعة: التشارك: يتم مشاركة القصة الرقمية من خلال إتاحتها للجمهور على شبكة الانترنت أو مؤسسة داخلية أو على أسطوانات مدمجة. CD.

معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية

للقصة الرقمية التفاعلية عدة معايير لابد من توافرها حتى تحقق الهدف المنشود لتلاميذ المرحلة الابتدائية والتي حددها كلا من [psomosa& kordakib, 2015,

82; Limaye et al, 2018; Huan, 2021]

[عطية، ٢٠١٦، ٩٢:٩٣ ؛ مهدي وآخرون، ٢٠١٦، ١٦٥:١٦٠ ؛ أحمد وآخرون، ٢٠١٧، ١٠٦:١٠٧ ؛ علان، سعيد، ٢٠١٩، ٣١:٣٠ ؛ سعيد، ٢٠٢١، ٢٢٠٢ ؛ عبد الحكيم، ٢٠٢٣، ٣٢]

١. مراعاة تحديد الأهداف التعليمية بدقة.
 ٢. أن يكون محتوى القصة الرقمية التفاعلية متوافق مع الأهداف التعليمية ومع خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.
 ٣. أن تكون الفكرة بسيطة وواضحة ومناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
 ٤. أن يكون أسلوب القصة الرقمية التفاعلية سهل وبسيط.
 ٥. أن يكون عنوان القصة واضح ومعبر عن محتواها.
 ٦. أن يرتبط المحتوى المقدم مع الأنشطة التفاعلية.
 ٧. أن تناسب التغذية الراجعة خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.
 ٨. مراعاة البنية للقصة الرقمية التفاعلية عند تصميم القصة واتباع نموذج للتصميم مناسب.
 ٩. أن يكون السيناريو واضح والتصميم الفني مناسب للعرض.
 ١٠. أن يكون في تكامل بين الوسائط (الصور-النصوص- الأصوات- لقطات الفيديو-الرسوم المتحركة)
 ١١. أن يكون في توافق بين المكونات السمعية والبصرية.
- ومن المعايير التي تسهم في زيادة فعالية القصص الرقمية كما ذكرها [الشمري، منصور ٢٠٢١، ٢١] وهي
- أ. ينبغي أن تكون العناصر والمثيرات المرئية متكاملة وواقعية مع المواد المقدمة بواسطة الحاسب الآلي حتى تعطي صورة واضحة ومثال حي مع المهارات المستهدفة والموقف التعليمي.
 - ب. تحديد التغذية الراجعة المناسبة.

النظريات الداعمة للقصة الرقمية التفاعلية

النظريات التي تستند عليها استراتيجية القصة الرقمية

١. نظرية التعلم الموقفي

وهي إحدى أنماط التعلم الذي يركز على ربط التدريس الواقعي في حياة المتعلمين إلى مواقف تعليمية إيجابية مخطط لها؛ للإنجاز هدف معين ويكون ذلك بشكل فردي أو جماعي وتحت إشراف معلم ذي خبرة ويرتبط التعلم الموقفي بالمحتوى التعليمي باحتياجات المتعلمين واهتماماتهم دون التقيد بزمان أو مكان ويكون وفق احتياج المتعلمين ويتجدد ويتنوع المحتوى وفق بيئة التعليم (محمود، ٢٠١٩، ٢٣٧).

٢. النظرية السلوكية

تقوم القصص الرقمية التفاعلية على أساس التعليم المبرمج حيث ظهر التعليم المبرمج على يد "سكينر" أحد

رواد النظرية السلوكية ويعتمد على التعليم المبرمج على أسلوب التعلم الفردي والذاتي الذي يعرض المحتوى

التعليمي على هيئة خطوات صغيرة متتالية تسمى نوافذ بحيث لا ينتقل المتعلم من الخطوة التالية إلا بعد إتقان الخطوة السابقة والتمكن منها وبعد كل خطوة يتم تقديم الأسئلة للتأكد من فهم المتعلمين وتقديم التغذية الراجعة وتعزيز الاستجابات المرغوبة ويسعى المتعلم إلى تحقيق السلوك المطلوب وفق سرعته وقدرته الذاتية (حراسيم، العطوي، ٢٠٢٠، ٤١٧).

٣. النظرية الدافعية

التي تركز على استثارة الانتباه وذلك باستثارة الحواس من خلال توظيف المثيرات البصرية والسمعية والحركية والتفاعلية وإن القصص الرقمية التفاعلية بما تملكه من إمكانيات للتعبير والتفاعل يمكن أن تثير الدافعية وتدفع المتعلم نحو التعلم على الوجه

المطلوب وتمكنه من اكتساب العديد من المعارف والمهارات والقيم وهذا ما تشير إليه دراسة (الشمري، منصور، ٢٠٢١، ٢٠).

وفي ضوء ذلك فإن هذه النظريات تعد مناسبة في تصميم القصة الرقمية التفاعلية حيث يمكن من خلالها تحقيق الأهداف ومراعاة الفروق الفردية والمرحلة العمرية بين المتعلمين وخاصة من هم في المراحل الأولى من التعليم الأساسي حيث تستخدم بشكل يدمج مهارات ومعلومات التلاميذ من خلال تطبيقها في الفصول الدراسية مما يعزز قدراته ومهاراته في التواصل التعليمي (العتيبي، القرني، ٢٠٢٢، ١٨٩).

البرامج المستخدمة في تصميم القصة الرقمية التفاعلية

ومن البرامج المستخدمة في تصميم القصص الرقمية التفاعلية:

١. برنامج Photo story3

هو برنامج يعمل في بيئة نظام الويندوز، ويتم الحصول عليه من موقع الشركة مجاناً، وهو برنامج مثالي للمتعلمين، يناسب جميع المراحل الدراسية؛ لتصميم القصص الرقمية التفاعلية ويتميز بإمكانية إضافة النصوص والمؤثرات الحركية وخلفيات موسيقية جاهزة يمكن إنشائها داخل البرنامج نفسه وأيضاً إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة وإمكانية التحكم في درجة الصوت [الدريوش، أحمد، ٢٠١٩؛ الشريف، ٢٠٢٠، ٥١٢].

٢. power point.

يعمل أيضاً في بيئة الويندوز وأبل ماكنتوش ويمكن من خلاله إتاحة تصميم القصص الرقمية من خلال

الوسائط مثل الصور، والرسوم الثابتة، والمتحركة، والفيديو، ويتطلب إنتاج وتصميم القصص الرقمية التفاعلية الاستعانة ببرامج ذات كفاءة عالية حيث إنها تتيح خدمات وخصائص متعددة تسهل عمل المصمم على إنتاج قصة رقمية تفاعلية بجودة

جيدة وبأقل جهد وتكلفة كما ذكرها كلا من [الشريف، ٢٠٢٠، ٥١٢ ؛ علان، السعيد ، ٢٠١٩، ٣١].

٣. برنامج Articulate Storyline3

وهذا ما تم استخدامه لتطبيق البحث الحالي فيمكن من خلاله القيام بإنشاء محتوى تعليمي تفاعلي عالي الجودة وإنتاج قصص رقمية تفاعلية جذابة ومثيرة (الشمرى، منصور، ٢٠٢١، ٢٥:٢٢).

المحور الثاني: مهارات القراءة الجهرية لتنمية القراءة لدى التلاميذ ضعاف السمع

مفهوم القراءة الجهرية

تعددت مفاهيم القراءة الجهرية، وقد عرفت بأنها

هي العملية التي تتم فيها ترجمة الرموز الكتابية إلى ألفاظ منطوقة وأصوات مسموعة، متباعدة الدلالة تعتمد على عنصرين الأول هو نشاط الذهن في إدراك معنى الرمز، والثاني هو التلفظ بالصوت المعبر عما يدل عليه الرمز (عيسى، أبو بكر، ٢٠١٧، ١٠٠).

تتمثل في قدرة التلاميذ على القراءة وتمكنهم من التطبيق الفعلي لمهارات القراءة الجهرية والربط بين جميع عملياتها اللغوية والمعرفية والعقلية وتوظيفها في مواقف الحياة المختلفة (الجعفري، ٢٠١٨، ٦٣٢).

القراءة هي عبارة عن عملية معرفية تقوم على تفكيك رموز تسمى حروف لتكوين معنى والوصول إلى مرحلة الفهم والإدراك وهي عملية نشطة يتم من خلالها التفاعل مع المادة المقروءة وهي عملية مركبة تنطوي على الانتباه والإدراك والتذكر والفهم والتذوق والانفعال (الزعاين، عقل، ٢٠١٩، ٢٦).

القراءة الجهرية هي القراءة التي تتكون من مجموعة مهارات تتمثل في نطق الأحرف نطقاً صحيحاً تبعاً لشكله ومشكولة بالحركات نطقاً صحيحاً ونطق أصوات الأحرف في مواضعها المختلفة من الكلمة ومراعاة الحروف التي تنطق ولا تكتب في

النطق ونطق الحركات القصيرة والطويلة نطقًا صحيحًا والتمييز بين الشدة والتنوين واللام الشمسية واللام القمرية والتاء المربوطة والهاء الضمير أثناء النطق، وعدم الحذف أو الإضافة أو التكرار أو القلب المكاني للحروف أو اللامات أو الجمل عند النطق بها والتي ينبغي تنميتها وعلاج أوجه القصور فيها لدى المتأخرين قرائيًا (الرشيدي، ٢٠٢١، ٣٣٥).

هي قدرة الفرد على التعرف على الرموز المكتوبة أو المطبوعة ونطقها بصوتٍ جهوري مع مراعاة النطق السليم للكلمات وإخراج أصوات الحروف من مخارجها الصحيحة مع القدرة على ضبط بنية الكلمة وأواخر الكلمات ومراعاة الوقف في المكان الصحيح مع القراءة بشكل معبر وكل ذلك يترافق مع القدرة على فهم المقروء واستيعابه (سليمان، بركات، ٢٠٢٢، ٥١).

تعرفها الباحثة إجرائيًا: هي عبارة عن مجموعة من مهارات القراءة الجهرية التي تكون عبارة عن عملية تحويل الرموز الكتابية (الحروف الأبجدية) إلى ألفاظ منطوقة تكون كلمة مع نطقها الصحيح بالحركات القصيرة أو الطويلة مع نطق مخارج الحروف نطقًا صحيحًا دون إبدال أو تحريف مع إصدار صوت مسموع للدلالة على ما يحمله الصوت من معنى وذلك من خلال برنامج Articulate Storyline3.

مميزات القراءة الجهرية

للقراءة أهمية كبيرة في حياة الفرد والمجتمع بشكل عام وللمتعلمين بشكل خاص لأن القراءة تعتبر هي الطريق الأول لتفجير الإبداع وصناعة المبدعين والمكتشفين والعلماء والمفكرين، فإن التلاميذ يحتاجون للتدريب على القراءة الجهرية دائمًا فلا غنى عنها ففي البداية لأنهم سيتقيدون منها في قراءة الدروس والقطع والجمل والقصص والأنشيد وغيرها فهي تساعد على تحسين النطق وإخراج مخارج الأحرف صحيحة، فهناك مزايا عديدة للقراءة الجهرية من الناحية اللغوية والانفعالية والاجتماعية والنفسية والتربوية ومن تلك المميزات التي أشار إليها كلا من [الناقه،

٢٠١٧، ٩٧؛ الحارثي، ٢٠١٧؛ العمارنة، القحطاني، ٢٠١٨، ٢٤١؛ أبو منديل، ٢٠١٨، ٢١؛ أحمد، ٢٠١٩، ٣٨٩؛ عاشور، مقدادي، ٢٠١٩، ٦١؛ الزعائين، عقل، ٢٠١٩، ٢٧:٢٨؛ علان، سعيد، ٢٠١٩، ٣٧:٣٨؛ بن أودية، خمقاني، ٢٠٢١، ٣٢٤؛ سليمان، بركات، ٢٠٢٢، ٦٨:٦٩؛ الجالي، ٢٠٢١، ٩٧].

١. تعد الأداة المهمة في العملية التعليمية ومن خلالها يتم الوقوف على الأخطاء في النطق ومعالجتها.

٢. تساعد القراءة على التخلص من الخوف والقلق من خلال التشجيع على القراءة الجهرية والتعزيز.

٣. تعطي للقارئ الشعور بالثقة عندما يقرأ قراءة جهرية أمام الجميع ويكسر حاجز الخوف أو الخجل.

٤. تعد الوسيلة الفضلى للتمرين على صحة القراءة ولإتقان النطق والأداء وتمثيل المعنى لأن الأداء الصوتي في القراءة يتطور ويتحسن بالتدريب ولا يظهر ذلك إلا بالصوت المسموع والتمثيل للمعاني من خلال الصوت والحركة.

٥. وسيلة من أفضل وسائل التدريب على سلامة النطق وحسن الإلقاء.

٦. تساعد المعلم في التعرف على مستوى طلابه واكتشاف عيوب النطق لديهم ثم علاجها.

٧. تمنح المتعلم الثقة بالنفس، ومساعدته على مواجهة المواقف مثل التوجيه والقيادة.

٨. تساعد على غرس روح الجماعة والتعاون عند التلاميذ الصغار بصفة خاصة

٩. وسيلة لتشجيع التلاميذ على التخلص من الخوف والخجل تعد القراءة مهمة في المراحل الأولى من التعليم الأساسي لأنها تشكل أهمية كبيرة في حياة المتعلم لأنها تمكنه من المهارات اللغوية (الصوتية-الكتابية) ليتمكن من تحصيل المعرفة.

١٠. تعمل على تنمية الثروة اللغوية والفكرية لدى التلاميذ.

أهداف القراءة الجهرية

أهداف تدريس وتعليم القراءة الجهرية وقسمت إلى أهداف تربوية، وأهداف اجتماعية، وأهداف نفسية، وأهداف شخصية وهي كالتالي:

الأهداف التربوية وهي تتمثل في:

١. تنمية مهارات النطق السليم.
٢. تعد وسيلة للكشف عن الأخطاء التي يقع فيها التلاميذ أثناء القراءة.
٣. يلاحظ المعلم نطق التلاميذ أثناء القراءة ويعرف الخطأ ثم يختار طريقة العلاج المناسبة.
٤. عدم السخرية إذا أخطأ زميله القارئ أو تلغثم] عطا، مطر، ٢٠١٦، ٢٣٩؛ أبو منديل، ٢٠١٨، ٢٢:٢١].

الأهداف الاجتماعية وهي تتمثل في:

١. تدريب التلميذ على مواجهة زملائه بحيث يتحدث ويتفاعل معهم.
٢. يكتسب عدة صفات مفيدة منها احترام مشاعر الآخرين.
٣. يتعلم مواجهة المواقف المختلفة مثل التي تتطلب منه إبداء [علان، سعيد، ٢٠١٩، ٣٦؛ البري، ٢٠١٩، ٣٠٨].
٤. الأهداف النفسية وهي تتمثل في:
٥. تشجع التلاميذ الذين يعانون من الخوف والخجل، على المواجهة وإكساب الثقة بالنفس (الرشدي، ٢٠٢١، ٣٣٧:٣٣٦).

الأهداف الشخصية وهي تتمثل في:

التي منها نحدد مواطن القوة والضعف عند التلاميذ فنعمل على تقوية الأولى وعلاج الضعف (الجالى، ٢٠٢٢، ٣٠٩).

ويوجد أهداف عامة وأهداف خاصة لتدريس القراءة الجهرية في المرحلة الأولى من التعليم الأساسي بعد الاطلاع على أهداف ودروس كتاب اللغة العربية تواصل، بما يتناسب مع التلاميذ ضعاف السمع في المرحلة الأولى من التعليم الأساسي الأهداف العامة للقراءة الجهرية هي أن يكون التلميذ قادرًا على أن:

١. أن ينطق التلميذ نطقًا صحيحًا للكلمة أو الجملة ويمثل المعنى.
٢. أن يكتسب التلميذ المهارات القرائية مثل الطلاقة والسرعة والتتوين عند القراءة وإدراك مواقع الوقوف.
٣. أن ينمو لديه حب القراءة.
٤. أن يعبر التلميذ عما يقرأ ويمثله بصوته.
٥. أن تنمو لديه حصيلة المفردات اللغوية
٦. يتعرف على الحروف وأشكالها أول ووسط وآخر الكلمة.
٧. يتعرف على أصوات الحروف ويميز بينها (عطا، مطر، ٢٠١٦، ٢٣٨).
٨. أن يدرك التراكيب اللغوية ويستخدمها عند القراءة.
٩. يتعرف على الحروف ليكون كلمة منها.
١٠. يتعرف على الحروف الساكنة والحروف المشددة.
١١. يتعرف على المد وأنواعه الثلاثة.
١٢. يفرق بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة.
١٣. يميز بين الحروف المتشابهة في النطق وعند الكتابة (البري، ٢٠١٨، ٣٠٩).
- (
١٤. أن يفهم نقد الموضوعات وينمو لديه التدوق اللغوي.
١٥. أن يكتسب معلومات جديدة تثري ذهنه
١٦. يميز بين الكلمات التي بها لام شمسية والكلمات التي بها لام قمرية.
١٧. يكون جمل قصيرة من كلمات سبق معرفتها.

١٨. يقرأ الكلمات بالتتوين الصحيح لها .
١٩. مساعدة المتعلمين على الربط بين الكلمات المسموعة والرموز المكتوبة)
أبو منديل، ٢٠١٨، ٢١).

الأهداف الخاصة للقراءة الجهرية في اللغة العربية:

١. يقرأ التلميذ جمل وفقرات قصيرة قراءة جهرية صحيحة النطق.
٢. تنمية قدرات المتعلم من فهم وتطبيق وتحليل، واستنتاج، وتقييم، وتفكير.
٣. يكتسب معلومات وحقائق علمية وثقافية.
٤. تنمية المفاهيم المعرفية لدى المتعلمين.
٥. تنمو لديه حب تجاه المادة والقراءة.
٦. أن ينطق التلميذ كلمات ذات معنى.
٧. أن يميز التلميذ الأصوات في أول الكلمات وفي آخره (علان، سعيد، ٢٠١٩، ٣٨:٣٩).

٨. أن يسرد التلميذ حكاية أو قصة قصيرة موجزة في ضوء فهمه.
٩. أن يدمج التلميذ بعض الأصوات ويكون منها كلمات.
١٠. أن يميز بين الأصوات المتقاربة.
١١. أن يقرأ التلميذ الدرس قراءة جهرية معبرة.
١٢. أن يصل التلميذ الجملة بالصورة التي تدل عليها.
١٣. تنمية الإدراك البصري لتشكيل المفردات.
١٤. أن يميز بين أنواع المد (فياض، ٢٠٢١، ٤١٢:٤١١).

رابعًا: مهارات القراءة الجهرية

يقصد بمهارات القراءة الجهرية هي مهارات التعرف والنطق والفهم أي درة التلاميذ ضعاف السمع على تعرف رموز الأصوات والربط بين الصوت والرمز ونطق الأصوات نطقًا صحيحًا من حيث المخرج والتمييز بين الأصوات المتشابهة ونطق

الحركات نطقًا صحيحًا، ونطق الكلمات والمقاطع والجمل بطلاقة دون إبدال أو حذف أو إضافة والقدرة على تحليل الكلمات والجمل واستنتاج المعنى العام من السياق (فياض، ٢٠٢١).

وقد أشار كلا[الرشيدي، ٢٠٢١، ٣٣٧؛ محمود، ٢٠١٩؛ محمد، ٢٠١٩؛ سليمان، بركات، ٢٠٢٢، ٦٨:٦٧] إلى مهارات التعرف، النطق، الفهم وفيما يلي شرح هذه المهارات:

١. مهارة التعرف: ويقصد بها التعرف على رموز الأصوات والربط بين الصوت والرمز المكتوب من خلال توظيف مهارتي التمييز السمعي والبصري وربط الذاكرة وذلك للربط بين المعطيات البصرية والسمعية يكون في تجانس وموازنة بينهم والتعرف على الأصوات والمقاطع والكلمات والجمل ومن المهارات الفرعية التي تكمن في مهارة التعرف كالآتي:

- التعرف على الكلمات ومعناها.
- التعرف على الجمل ومضمونها.
- التعرف على الحروف بسرعة.
- التمييز الصوتي بين الحروف المتشابهة صوتًا وكتابةً. (فياض، ٢٠٢١، ٤١٢).

٢. مهارة النطق: التي يقصد بها النطق الصحيح من خلال نطق الجانب الميكانيكي من مهارة القراءة حيث يقوم الطالب بتوظيف النطق من خلال التحدث لإدراك الرموز المكتوبة إدراكًا منطوقًا لفظيًا من خلال مجموعة مهارات فرعية وهي كالتالي:

- نطق حركات التنوين بأنواعه ٠ (الفتح- الضم- الكسر) نطقًا صحيحًا.
- نطق أصوات حروف المد (ا- و- ي) نطقًا صحيحًا.

- نطق الأصوات نطقاً صحيحاً من حيث (المخرج - الأصوات المتشابهة - الحركات).
- ينطق ويميز بين اللام الشمسية واللام القمرية.
- ينطق كلمات مكونة من حرفين أو أكثر (أبو منديل، ٢٠١٨، ٢٢).
- مهارة الفهم: وهي المهارة الثانية من مهارات القراءة وهي تعني التفاعل بين التعرف على الكلمة وفهم معناها وتفسيرها في ضوء سياق الجملة ويقصد بها القدرة على تحليل الكلمات والجمل وتتضمن:
 - أ. فهم الجمل البسيطة.
 - ب. فهم معاني الكلمات.
 - ت. فهم معكوس الكلمات (علان، السعيد، ٢٠١٩، ٤٠).

خامساً: مفهوم ضعف السمع

هم تلاميذ لديهم قصور سمعي أو بقايا سمع وتؤدي حاسة السمع لديهم وظائفها، ولكن بدرجة أقل تجعلهم من الضرورة استخدام أجهزة وأدوات تساعدهم حتى يتمكنوا من فهم الكلام المسموع (عبده، ٢٠١٨، ٢٥٤).

يشير ضعف السمع إلى القصور السمعي الدائم والذي يؤثر سلباً على المستوى التحصيلي للمتعلم (فياض، ٢٠٢١، ٣٩٠).

هم أولئك التلاميذ الذين تم تشخيصهم وفقاً للمعايير الطبية على أنهم من الأطفال ضعاف السمع حيث تتراوح نسبة فقدان السمع بين (٤١-٥٥) ديسيبل ويستخدمون معينات سمعية بحسب التقارير الطبية المرفقة مع سجلاتهم المدرسية وتتراوح أعمارهم بين (٩-١٢) سنة من تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي (سليمان، بركات، ٢٠٢٢، ٣١).

تعرفها الباحثة إجرائياً: يقصد بهم في البحث الحالي هم الذين يعانون من ضعف في حاسة السمع يتراوح بين (٤٠-٦٠) ديسيبل ويؤثر على نموهم اللغوي، ويتم علاج الضعف بالتدريج باستخدام المعينات السمعية.

سادساً: خصائص التلاميذ ضعاف السمع بالمرحلة الابتدائية

وقد أشار كلا من [عطا، مطر، ٢٠١٦؛ فياض، ٢٠٢١؛ سليمان، بركات، ٢٠٢٢] على هذه الخصائص وهي خصائص الحاجات الجسمية والحركية، خصائص الحاجات اللغوية، خصائص الحاجات الاجتماعية، خصائص الحاجات العقلية (المعرفية)، خصائص الحاجات النفسية والانفعالية.

١. خصائص الحاجات الجسمية والحركية

لا يمكننا تقريظ بين ضعيف السمع والعاديين من خلال الشكل فقط، ولكن من خلال درجة السمع والخصائص الجسدية والحركية؛ لأنهم يتصفون بعدم توافر اللياقة البدنية لأن حركتهم قليلة فهم يهتمون بالتواصل مع بعضهم البعض دون الحركة وهذا يرجع إلى خوفهم عند اللعب من تأثر المعينات السمعية أو وقوعها، ولا يوجد اختلاف جوهري بين النمو الجسمي للطفل ضعيف السمع وبين النمو الجسمي للطفل العادي إلا إذا كانت الإعاقة ناتجة عن الإصابة بحميات شديدة أو أمراض نفسية أو حوادث تؤثر على كفاءة الجسم لوظائفه، ولكن يوجد خصائص جسمية مميزة لضعاف السمع منها مشكلات في التوازن وذلك يرجع إلى مشكلات الأذن الداخلية أو الإصابة بتلوث أو عدوى الأذن، وأنهم أقل قدرة على التحكم في الجهاز التنفسي وإصدار الأصوات (فياض، ٢٠٢١، ٣٩٥).

٢. خصائص الحاجات اللغوية

النمو اللغوي يتأثر بدرجة الإعاقة السمعية فكلما زادت درجة الإعاقة السمعية زادت المشكلات اللغوية والعكس وبالتالي يواجه الأشخاص ذوي الإعاقة السمعية البسيطة والمتوسطة مشكلات في سماع الأصوات المنخفضة أو البعيدة، وصعوبة

في لا يستجيب التلميذ لصوت المعلم من مسافة ١٠ قدم أو أكثر ومن هنا نجد أن لضعاف السمع مجموعة من السمات اللغوية منها:

١. يظهر تناقض واضح بين لغة الاستقبال ولغة التعبير.
٢. يستخدم تركيبات لغوية غير مناسبة.
٣. لديه صعوبات عند تفسير عوامل الاتصال غير اللفظية مثل تعبيرات الجسم أو الوجه.
٤. لديه صعوبات في التعبير عن الأفكار ويعطي استجابات لفظية غير مناسبة.
٥. لا يقدر على ملاحظة جوانب معينة في الكل (فياض، ٢٠٢١، ٣٩٦).
٦. وبالتالي يحتاج ضعيف السمع إلى:
 - التأكيد دومًا على ارتداء السماعطة الطبية للاستفادة قدر الإمكان من البقايا السمعية
 - والاهتمام بالوسائل التعليمية البصرية في اكتساب مهارات القراءة الجهرية،
 - كتابة المادة العلمية للتلاميذ ضعاف السمع بخط واضح وبنط كبير وبألوان مناسبة كي لا ترهق حاسة البصر لديهم.
 - عند التدريب على الكلام وإصدار الأصوات تخصص فترة راحة كافية لهم حتى لا يرهق التلميذ.
 - التدرج في استخدام الجمل من البسيطة إلى المعقدة (عطا، مطر، ٢٠١٦، ٢٣٥:٢٣٣).

٣. الخصائص والحاجات الاجتماعية

الحاجات الاجتماعية التي يحتاج عليها ضعيف السمع هي:

- #### ٤. الخصائص والحاجات العقلية (المعرفية)

— التكرار والتدريب باستخدام استراتيجيات مثل القراءة المتكررة لتقوية الذاكرة وتدعيمهم نحو القراءة (سليمان، بركات، ٢٠٢٢، ٣٨: ٣٧).

وأمكن تحديد بعض أخطاء وصعوبات القراءة الجهرية التي يعاني منها التلاميذ
ضعاف السمع بالمرحلة الابتدائية التي أشار إليها كلا من [أحمد، ٢٠١٩،
٣٩٢:٣٩١؛ محمد، ٢٠١٩؛ فياض، ٢٠٢١، ٤١١:٤١٠؛ سليمان، بركات،
٢٠٢٢، ٧٥؛ زعائين، عقل، ٢٠١٩، ٣٥:٣٤؛ violet, 2018, 1018; Lorang,
2016, 441et، وهي كالتالي:

۲۹۰

٢. الخلط بين الحروف المتشابهة مثل ب، ت، د، ذ، ج، ح، خ.
٣. التوتر الانفعالي القلق أثناء القراءة الجهرية وعدم الثقة بالنفس.
٤. عدم تناسب المدى البصري مع الصوتي.
٥. عدم القدرة على تجزئة المقروء إلى عبارات ذات معنى.
٦. عدم السرعة في التعرف على الكلمة
٧. عدم القدرة على التمييز بين الحروف والأصوات والخلط بينهم
٨. عدم التعرف على الحروف.
٩. عدم القدرة على قراءة كلمات جديدة وفهمها .

ثامناً: العلاقة بين القصة الرقمية التفاعلية والقراءة الجهرية لذوي الإعاقة السمعية

التأكيد على ضعف مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي وتم التوصية بضرورة استخدام القصص الرقمية لتنمية مهارة القراءة الجهرية للتلاميذ وإجراء المزيد من البحوث لتنمية ومعالجة القصور لمهارات القراءة وهذا ما أكدته دراسة كلا من [العبيشي، ٢٠١٦؛ الجعفري، ٢٠١٨]

وبما أن القصص الرقمية لها دور فعال وإيجابي على التحصيل الأكاديمي فهي تجعل التلاميذ دائماً في تشوق وتثبيت المعلومات وهذا يساعدهم على التعلم هذا ما توصلت إليه دراسة (Aktas& Yurt,2017)

ومن الدراسات التي أوصت بضرورة تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ ضعاف السمع دراسة كلا من [حسانين، ٢٠١٧؛ محمد، ٢٠١٩؛ أبو منديل، ٢٠١٨].

إجراءات البحث

للإجابة عن أسئلة البحث تم إتباع الخطوات التالية:
أولاً: إعداد قائمة بمهارات القراءة الجهرية من مقرر اللغة العربية كتاب " تواصل"
التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي:

بعد الاطلاع على محتوى الفصل الدراسي الثاني من خلال المحورين الثالث والرابع، وتحديد موضوعات كل محور، فكل محور ينقسم إلى ثلاث موضوعات وكل موضوع ينقسم إلى عدة دروس تنقسم إلى (قصة استماع - قراءة - نشيد - أساليب)، وتم تحديد الموضوعات المراد تنميتها حسب المقرر على تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وتم التوصل لقائمة الأهداف التعليمية للمحورين الثالث والرابع ملحق (٣) صفحة ١٠١ وكانت الموضوعات كما يلي:-

الدرس الأول: الحروف الهجائية.

الدرس الثاني: الحركات القصيرة.

الدرس الثالث: الحركات الطويلة.

الدرس الرابع: الشدة.

الدرس الخامس: اللام الشمسية واللام القمرية

الدرس السادس: التنوين.

الدرس السابع: الحروف المتقاربة.

الدرس الثامن: الأضداد.

وكان الهدف العام للمحورين هو تنمية مهارات القراءة الجهرية باستخدام القصة الرقمية التفاعلية، ويرجع السبب لاختيار الدروس الأسباب التالية:

- تدني مستوى التلاميذ في مهارات القراءة الجهرية.
- صعوبة فهم التلاميذ لما يقدم لهم بطرق تقليدية غير مناسبة للفئة التعليمية.
- تعد هذه الدروس هي الأساس في تنمية مهارات القراءة الجهرية.
- أهمية استخدام القصة الرقمية التفاعلية لدى التلاميذ ضعاف السمع في توظيف تلك المهارات وتنميتها، وذلك بدمج التكنولوجيا مع التعليم للوصول إلى أفضل النتائج.

•

١. تحديد الهدف من قائمة مهارات القراءة الجهرية

وكان الهدف هو تحليل محتوى المحورين الثالث والرابع في ضوء المحتوى التعليمي المقرر من كتاب " تواصل " لمادة اللغة العربية لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وتحديد أهم المهارات الأساسية اللازم تنميتها لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي صعوبة في فهمها واستيعابها.

٢. بناء قائمة المهارات في صورتها الأولية

تم بناء قائمة المهارات في ضوء المحتوى التعليمي والأهداف التعليمية على أن يراعى فيها التالي:

- أن تصف الجملة لمهارة واحدة.
 - أن تكون الجمل واضحة.
 - سلامة الجمل من الأخطاء اللغوية.
- وتكونت القائمة من (٣) مهارات رئيسية، و(٣٦) مهارة فرعية.
٣. عرض قائمة المهارات الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس لتحكيمها.

تم عرض قائمة المهارات المقترحة على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في المناهج وطرق تدريس لغة عربية؛ لتحكيمها وقد استهدفت عملية التحكيم الاستفادة من آرائهم في تعديل أو حذف أو إضافة ما يروونه مناسباً من حيث درجة الأهمية لكل مهارة، ومدى قابليتها للقياس، وأسفرت نتائج التحكيم بشكل نهائي على النحو التالي:

- شمولية المهارات للأهداف.
- اقترح بعضهم إعادة الصياغة لبعض المهارات.
- ترتيب بعض الأهداف حتى يسهل قياسها.

وقد عدلت الباحثة بما يتفق مع توجيهات السادة المحكمين ومن ذلك تعديل صياغة بعض المهارات مثل:

١. فهم معكوس الكلمات (الكلمة وعكسها) من خلال صور تعرض أمامه، وتعديلها إلى يحدد مضاد الكلمة.

٢. القدرة على استنتاج المعنى العام من النص عند قراءة جمل قصيرة، وتعديلها إلى يستنتج المعنى العام من النص عند قراءة جمل قصيرة.

٣. نطق أصوات الحروف منفردة نطقًا صحيحًا من مخارجها، وتعديلها إلى ينطق أصوات الحروف منفردة نطقًا صحيحًا من مخارجها.

٤. التمييز عند النطق بين الحروف التي تكتب ولا تنطق مثل اللام الشمسية، وتعديلها إلى يميز نطقًا الحروف التي تكتب ولا تنطق مثل اللام الشمسية. وحذف بعض المهارات مثل:

١. تنظيم الحروف والكلمات في جمل ذات معنى؛ لأنها لا تعبر عن القراءة الجهرية.

٢. الصحة اللغوية عند نطق الكلمات والجمل بطريقة صحيحة؛ لأنها مكررة.

٣. وتم إجراء التعديلات اللازمة، وأصبحت قائمة مهارات القراءة الجهرية في صورتها النهائية مكونة من (٣) مهارات رئيسية، و (٢٢) مهارة فرعية.

معايير تصميم القصة الرقمية التفاعلية:

تم الاطلاع على العديد من معايير تصميم برمجية القصص الرقمية التفاعلية، وبعد الاطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة قامت الباحثة بإعداد قائمة بمعايير التصميم بما يتناسب مع موضوع البحث، فتضمنت القائمة معايير تربوية ومعايير فنية لتشمل (٥) معايير رئيسية و (٦٠) معيار فرعي، وتم عرض القائمة بشكل مبدئي وعرضها على السادة المحكمين لإبداء الرأي في:

مدى أهمية كل معيار.

- السلامة اللغوية لكل بند.
 - حذف أو إضافة أو تعديل أي معيار يرويه غير مناسب من وجهة نظرهم.
- وبعد العرض المبدئي لقائمة المعايير وتحكيمها من السادة المحكمين، تم التعديل في بعض فقرات قائمة المعايير بما يتناسب مع موضوع البحث فتضمنت القائمة معايير تربوية وفنية لتشمل (٣) معايير رئيسية، و(٥٤) معيار فرعي، ونذكر على سبيل المثال، تم إضافة المعيار الرئيس عبارة عن المعايير العامة ويتفرع منه (٥) معايير فرعية، وتم حذف (٦) معايير فرعية غير ملائمة وتم تعديل بعض المعايير الفرعية مثل

١. المعيار التربوي من حيث مناسبة الأهداف:

- تعديل ذلك المعيار الفرعي من تتضمن القصة المستويات المعرفية المتنوعة الأهداف التعليمية الثلاثة، وتعديله إلى تتضمن المستويات المعرفية المتنوعة.
- تعديل عبارة تتوافق مناسبتها لأهداف القصة الرقمية التفاعلية مع خصائص المتعلمين والفئة العمرية المستهدفة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي ذوي الإعاقة السمعية، وتعديلها إلى تتوافق مع خصائص تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ذوي الإعاقة السمعية.

٢. المعيار الفني من حيث مناسبة واجهة التفاعل:

- أن يكون تصميم الخيارات والتحكم سهل، وتعديلها إلى يسهل التحكم في اختيار المحتوى عبر ازرار التفاعل.
- أن تكون مفاتيح الاختيارات ثابتة، وتعديلها إلى يوجد مفاتيح ثابتة في كل الإطارات تسمح بالإبحار.

لتصبح قائمة المعايير في صورتها النهائية ملحق (٦) صفحة ١١٣.

ثالثاً: إنتاج القصة الرقمية التفاعلية.

مرت تصميم القصة الرقمية بعدة مراحل

أولاً: مرحلة التحليل (Analysis phase)

وهي الخطوة الأولى وتعتبر حجر الأساس وهذه المرحلة يقوم المصمم بتحديد المشكلة، وتحليل الهدف العام وتحليل المهام والمحتوى العلمي وكيفية عرضه وتقويم المخرجات والفئة المستهدفة وخصائص المتعلمين.

١. تحليل الهدف العام

وهو التعلم من خلال استخدام برنامج قائم على القصص الرقمية التفاعلية للكشف عن فاعليته وأثره في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع.

٢. تحليل خصائص الفئة المستهدفة

تحليل خصائص تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع، وجميعهم لا يعانون من أي مشاكل بصرية كضعف البصر وذلك لتجانس مستوى الأداء تعد تلك الفئة المستهدفة وهم تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ضعاف السمع، حيث يمتلك هؤلاء التلاميذ مجموعة من الخصائص المختلفة في جميع الجوانب المعرفية، والوجدانية، والمهارية، والتي تم تحديدها ومراعاتها لإعداد القصص الرقمية التفاعلية بما يتناسب مع خصائصهم من خلال الأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها وفق المحتوى التعليمي المقدم لهم وهم تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمدرسة الأمل للصم وضعاف السمع (ابتدائي -إعدادي - ثانوي) للفصل الدراسي الثاني عام ٢٠٢٣- ٢٠٢٤م الذين يعانون من ضعف سمع يتراوح بين (٤٠-٦٠) ديسيبل، ويرتدون معينات سمعية لتساعدهم على التعلم وتحسن من درجة السمع لديهم ومعرفة الفروق الفردية بينهم.

٣. تحليل الحاجات التعليمية

وهي تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع بالصف الثالث الابتدائي وهو الهدف المطلوب تحقيقه من خلال عرض القصص الرقمية التفاعلية وهذا من خلال تحديد مستوى أداء التلاميذ، وتحديد مستوى أدائهم قبل وبعد عن طريق أدوات البحث، وتم تحديد (٨) موضوعات على هيئة قصص رقمية تفاعلية لتنمية تلك المهارات وهي (الحروف الهجائية - الحركات القصيرة - الحركات الطويلة - الشدة - التنوين - اللام الشمسية واللام القمرية - الحروف المتقاربة - الكلمات وعكسها).

٤. تحليل البيئة التعليمية ومصادر التعلم

تم عمل مسح وبحث عن مصادر تعليمية خاصة تخدم موضوع البحث من خلال الحاسوب والمعينات السمعية لتكبير الصوت أكثر، وبعض الإشارات الدالة التي تمكن هؤلاء التلاميذ من الاستيعاب.

ثانيًا: مرحلة التصميم (Design phase)

وهنا تكون الخطوة الثانية والتي تكون ترجمة للخطوة الأولى من خطوات قابلة للتنفيذ بعد الانتهاء من التصميم والتطوير مثل تحديد الأهداف التعليمية واستراتيجية التدريس وتحديد تقويم لكل هدف مع وضع تصميم مبدئي مناسب لوسيلة الاختبار.

١. بالنسبة للأهداف التعليمية:

تم تحديد الأهداف وفق الإجراءات بما يتناسب مع البرنامج القائم على القصص الرقمية التفاعلية المراد تنميتها من الكتاب المدرسي (كتاب الوزارة) مثل:

أ. قراءة الحروف المتشابهة في المخرج مثل (ح - هـ) (د - ت) (ط) (ع - ق - ك) (ث - س - ص) قراءة جهرية صحيحة.

ب. التعرف على أصوات الحروف الهجائية بحركاتها الثلاث (الفتحة - الضمة - الكسرة).

ت. قراءة الجمل البسيطة المكونة من كلمتين أو ثلاث كلمات قراءة جهرية صحيحة.

ث. التمييز بين الحركات القصيرة والحركات الطويلة عند القراءة.

ج. التعبير شفويًا عن صور القصة بلغة سليمة.

٢. بالنسبة للاستراتيجية التعليمية :

الاستراتيجيات التعليمية المراد استخدامها عند تطبيق برنامج القصص الرقمية التفاعلية منها:-

يوجد العديد من النظريات التعليمية مثل استراتيجية الألعاب التعليمية، واستراتيجية التعلم الموقفي والتي من خلالها يتم دمج المهارات مع المعلومات من خلال تطبيقها مما يعزز القدرة على التواصل اللغوي.

لكن الباحثة استخدمت استراتيجية التعلم النشط؛ لأنها تلعب دور مهم في دعم استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية للتلاميذ ضعاف السمع بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

٣. بالنسبة لتصميم محتوى القصص الرقمية التفاعلية:

يتم تحديد المحتوى القصصي في ضوء تنمية مهارات القراءة الجهرية لضعاف السمع بالصف الثالث الابتدائي بما يتناسب مع الأهداف المرجوة حسب احتياج المتعلمين.

أ. أما عن نمط التعليم المستخدم والوسيلة التعليمية:

استخدمت الباحثة القصص الرقمية التفاعلية بشكل فردي لكل تلميذ/ تلميذة، والتي تضمنت نصوص وصور وأصوات ومؤثرات صوتية.

ب. من حيث تصميم أدوات التفاعل:

فقد احتوى برنامج رواية القصة الرقمية التفاعلية على أدوات التفاعل التالية:

- إمكانية التنقل بين أجزاء المحتوى بالضغط على الأيقونات في البرنامج.

- إمكانية التنقل بين القصص والإبحار وحرية الاختيار.
 - إمكانية التحكم في عرض القصة من خلال شريط التحكم أسفل كل قصة.
 - تقديم التعزيز الفوري للتلاميذ وتشجيعهم على المشاركة وتحفيزهم.
 - جذب انتباه التلاميذ أكبر قدر من الوقت عكس الطريقة التقليدية.
٤. تصميم وإعداد السيناريو:
- تم إعداد مخطط يوضح شاشات المحتوى، بتقسيم السيناريو إلى العناصر التالية:
- رقم الشاشة: وهي تحديد رقم لكل شاشة داخل القصص الرقمية التفاعلية.
- شكل الشاشة: وهي عرض كل ما يظهر عليها سواء (قصة- نص - صورة - كلمة - سؤال)، وكل شاشة لقصة مستقلة تحتوي على العنوان والأهداف والمحتوى القصصي المقدم للعرض ويمكن التوقف أو الرجوع أو إعادة تشغيله مرة ثانية.
- النص: وصف لما يعرض من نصوص أو كلمات مكتوبة على الشاشة.
- الصوت: الصوت الموجود في القصص الرقمية التفاعلية والتغذية الراجعة السلبية والإيجابية والمؤثرات الصوتية.
- الصورة الثابتة: وهي وصف للصورة الثابتة مع كلمات تعبر عنها وتدل على المحتوى.
- أزرار التفاعل والإبحار: وهي أزرار داخل المحتوى القصص والتنقل بين الصفحات.
- السابق: للرجوع إلى خطوة سابقة.
- التالي: للتقدم خطوة تالية.
- المحتوى: المحتوى القصصي التعليمي.
- وبعد تصميم السيناريو الأولي تم عرضه على مجموعة من المحكمين والخبراء في تكنولوجيا التعليم، وكذلك متخصصين في تصميم وإنتاج البرمجيات لإبداء الرأي في كل إطار من إطارات السيناريو، وأخذت الباحثة بالمقترحات المقدمة من السادة

المحكمين ومنها تغيير حجم الخط والألوان بما يتناسب مع خصائص التلاميذ ضعاف السمع، وتم عمل التعديلات اللازمة للسيناريو التي أقر بها السادة المحكمين حتى خرج في صورته النهائية ملحق (٧) صفحة ١١٦

رقم الشاشة	العنوان	وصف محتويات الشاشة	الصوت	أسلوب الربط والانتقال	مروكي الإطار
1	الشاشة الرئيسية	تحتوي الصفحة على ثلاث شعارات مرتبة كالتالي الأول شعار جامعة عين شمس، وفي المنتصف شعار كلية التربية، ثم شعار علامة الجودة، ثم عنوان الرسالة والقسم والتخصص واسم الباحثة.	موسيقى فقط عند بداية فتح البرنامج دون تعليق صوتي	يتم الانتقال إلى الصفحة التالية بشكل تلقائي دون الضغط على أي زر.	

شكل (٢) نموذج لتصميم السيناريو التعليمي

بالنسبة لتصميم واجهة التفاعل للبرنامج القصصي وأساليب الإبحار فيه، فقد استخدمت الباحثة برنامج Articulate Storyline3 لإنشاء محتوى تعليمي تفاعلي عالي الجودة، وإنتاج قصص رقمية تفاعلية جذابة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي ضعاف السمع، فهي تتكون من:

- الصفحة الرئيسية : وهي تعتبر صفحة البداية تظهر لجميع التلاميذ عند تحميل البرنامج، ويظهر معها العنوان البحثي ومعد البرنامج والإشراف.
- أيقونة الأهداف: تتضمن الأهداف العامة للبرنامج.
- أيقونة الاختبار القبلي
- أيقونة المحتوى: قائمة بالموضوعات.

وكل ذلك يوجد بشكل تفصيلي في السيناريو التعليمي ملحق (٧) صفحة ١١٦،
ودليل استخدام البرنامج ملحق (٨) صفحة ١٢٠ ، وسير الحصص
ملحق (٩) صفحة ١٢٦ .

تحديد إجراءات النشاط التعليمي

الإجراءات المستخدمة لتنمية مهارات القراءة الجهرية لضعاف السمع بالصف
الثالث الابتدائي عن طريق القصص الرقمية التفاعلية ويرجع ذلك للأسباب التالية:

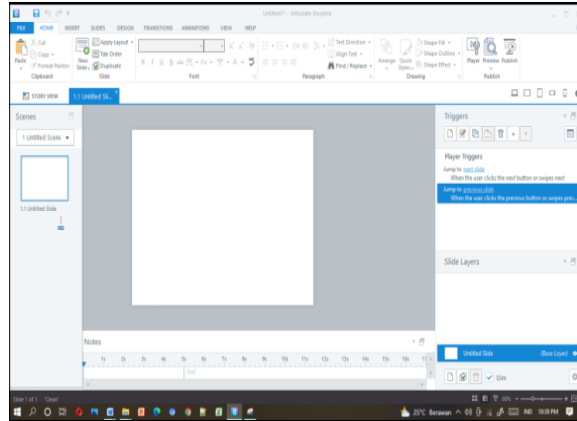
٥. جذب الانتباه وإثارة ذهن والتشويق.
٦. خلق جو تعليمي باستخدام القصص الرقمية التفاعلية فتلك الفئة يميلون إلى الكارتون والقصص.
٧. تقديم التعزيز الفوري من خلال الأنشطة المقدمة.
٨. ربط المهارة المراد تنميتها بالقصص.
٩. كسر حاجز الرتابة والملل الروتيني المستخدم في العملية التعليمية.
١٠. تشجيع التلاميذ على المشاركة والبعد عن الخوف والخلل.
١١. إكساب الثقة بالنفس، والتعامل مع المجتمع دون خجل.
١٢. تقديم التقويم في نهاية كل قصة بعد تقديم الأنشطة التعليمية.

ثالثاً: مرحلة التطوير (Development phase)

وهنا ترجمة لمرحلة التصميم ويحدث البناء ويكون التركيز على المخرجات في
هيئة مواد تعليمية والوسائط التعليمية التي يتم تحديدها مسبقاً من خلال مرحلة التحليل
ومرحلة التصميم بما يتناسب مع المحتوى المراد إعداده لتصميم القصص الرقمية
التفاعلية التي تتناول تنمية مهارات القراءة الجهرية وذلك من خلال استخدام

١. برنامج Articulate Storyline3 لإنشاء المحتوى القصصي وعمل البرمجة اللازمة عليه.

شكل (٣) واجهة برنامج Articulate Storyline3



١. إنتاج القصص الرقمية التفاعلية

ولإنتاج تلك القصص الرقمية التفاعلية استخدمت الباحثة البرامج التالية:

١-٢ النصوص المكتوبة: عن طريق برنامج (Microsoft 365 office (word

٢-٢ الصور الثابتة: تم الحصول على صور ثابتة ومتحركة من خلال شبكة

الانترنت كما تم تعديل بعض

الصور ومعالجتها عن طريق برنامج Smart note - PowerPoint-

Photoshop

٣-٢ الأصوات: تم معالجة الصوت القصصي والمونتاج والتسجيل بصوت الباحثة، وتم التسجيل عن طريق

Audio Recorder- You cut-video Editor- Gold wave وبعض أصوات المؤثرات الصوتية جاهزة تم تحميلها للتفاعل بالإيجاب أو السلب مع الأنشطة التعليمية والتحفيز عند الإجابة الصحيحة أو الإجابة الخاطئة.

٤-٢ الصفحات: استخدام برنامج Action script لتصميم الصفحات وتعديلها. شكل (٤) توضيح للقصة وبعض الأنشطة



رابعًا: مرحلة التنفيذ (Implementation phase)

وهنا يكون التطبيق للمادة العلمية على أرض الواقع مع الفئة المستهدفة وتطبيق الوسيلة التعليمية المستخدمة.

وهنا يتم إنتاج القصص الرقمية التفاعلية في صورتها الأولية من خلال التالي:

١. خلو البرنامج القصصي من الأخطاء البرمجية.
٢. التأكيد من سلامة القصص وتسلسلها المنطقي.
٣. الانتقال داخل البرنامج من خلال أزار التحكم.
٤. التأكد من وضوح الصوت وجودة الصور.
٥. التأكد من ظهور الصور مع الكلام خطوة خطوة.

خامسًا: مرحلة التقييم (Evaluation phase)

وهي مرحلة التقييم المستمر لجميع المراحل السابقة ويكون التقييم فيها بشكل نهائي، وهنا في المرحلة الأخيرة يتم قياس مدى فاعلية القصص الرقمية وذلك من خلال الخطوات التالية:

١. عرض القصص الرقمية على مجموعة من السادة المحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم؛ لأخذ الآراء حول البرنامج القصصي مع معايير تصميم، وإنتاج القصص الرقمية وتم عمل إجراء التعديلات اللازمة في ضوء آراء السادة المحكمين حتى أصبح البرنامج (القصص الرقمية التفاعلية) في صورته النهائية صالحًا للتطبيق من خلال فتح cdالمحمل عليه البرنامج وفتحه بواسطة جهاز الحاسوب.

٢. تم تطبيق البرنامج القائم على القصص الرقمية التفاعلية على عينة استطلاعية غير عينة الدراسة الأساسية البالغ عددهم (٥) تلاميذ بالصف الثالث الابتدائي بمدرسة الأمل للصم وضعاف السمع بمحافظة القاهرة التابعة لإدارة المطرية التعليمية، وهي عينة متكافئة من حيث بعض

المتغيرات كالعمر والمستوى الاقتصادي والاجتماعي، وساعد في اختيار هؤلاء التلاميذ معلمة المدرسة لأنها على دراية أكثر بهؤلاء التلاميذ، وذلك يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٤/٣/١٧ م على مدار ثلاثة أيام حتى يوم الأربعاء ٢٠٢٤/٣/١٩ م

- معرفة أي مشكلة أو عائق من خلال التجربة الاستطلاعية.
- استكشاف المشكلات التي قد تواجه التلاميذ أثناء استخدام البرنامج.
- التعرف على الصعوبات التي قد تواجه الباحثة أثناء التطبيق للبحث فيها ومعالجتها والتعامل والتأكد من فاعليتها، وقدرتها على تحقيق الأهداف المطلوبة التي وضعت من أجلها.
- التعرف على انطباعات التلاميذ حول القصص الرقمية التفاعلية.
- تحديد زمن إجراء تجربة البحث الأساسية. حيث وجدت الباحثة عدم وضوح الصوت على جهاز لاب توب بدرجة كافية تناسب تلك الفئة وهذا ما جعلها تستخدم معينات سمعية لتوضيح الصوت أكثر وقت الاستماع وسماع صوت الإجابات، وعدم ترابط بعض النصوص مع ما يعرض خاصة وقت الأنشطة، وقامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة وأصبح البرنامج صالحًا للتطبيق على العينة الأساسية.

٣. قياس الأداء من خلال الاختبار التحصيلي، وبطاقة الملاحظة.

٤. رصد النتائج وتسجيلها ووضعها في جداول.

رابعًا : بناء أدوات البحث

١- إعداد اختبار تحصيلي.

أما بالنسبة للاختبار التحصيلي فيتم تحديد الهدف من الاختبار، وهو قياس الجوانب المعرفية المرتبطة بتتمية مهارات القراءة الجهرية المطلوب تتميتها لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع قبل تنفيذ البرنامج وبعد تنفيذه.

وتم صياغة وتصميم أسئلة الاختبار فتم تصميم اختبار يقيس مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي ضعاف السمع من خلال التالي:

أ- في ضوء الأهداف الإجرائية المتوقع تحقيقها.

ب- في ضوء المحتوى التعليمي المراد تدريسه.

ت- في ضوء قائمة المهارات المراد تنميتها.

وقد تم صياغة (١٨) سؤالاً، لكل المهارات الفرعية، ونوع الأسئلة الاختبار كانت عبارة عن

(الاختيار من متعدد- صح أم خطأ- صل - أكمل)، وعند الإجابة الصحيحة يحصل التلميذ على درجة واحدة، وعند الإجابة الخاطئة أو ترك السؤال يحصل على درجة صفر، والجدول التالي يوضح الأوزان النسبية لمحتوى القصص الرقمية التفاعلية.

جدول (٢) يوضح الأوزان النسبية لمحتوى القصص الرقمية التفاعلية.

م	الموضوعات	المستويات			عدد الأوزان النسبية
		التعرف	النطق	الفهم	
١	الحروف الهجائية.	١	١	-	٢
٢	الحركات القصيرة.	١	١	١	٣
٣	الحركات الطويلة (المد والممدود).	١	١	-	٢
٤	التنوين.	١	-	١	٢
٥	الشدة	١	١	١	٣
٦	اللام الشمسية واللام القمرية.	١	-	١	٢
٧	الحروف المتقاربة.	١	١	-	٢
٨	الأضداد (الكلمة وعكسها).	١	-	١	٢
عدد أسئلة كل مستوى		٨	٥	٥	١٨
الوزن النسبي لمستوى المهارات		٪٤٤.٧	٪٢٧.٨	٪٢٧.٨	-

أما عن تعليمات الاختبار وكيفية أدائه، تم وضع تعليمات الاختبار من قبل الباحثة؛ لفهم طبيعة الاختبار وكيفية أدائه وطريقة الإجابة عليه ليسهل على التلاميذ الإجابة، وتقوم المعلمة بإبلاغ التلاميذ عن الاختبار لإزالة الخوف والقلق لديهم. أما عن حساب الدرجات للاختبار، فيتم تصحيح أداء التلاميذ بحيث يتم إعطاء درجة واحدة لكل سؤال يجيب عنه التلميذ إجابة صحيحة، وصفر على كل إجابة خاطئة أو صفر لكل سؤال يتركه التلميذ دون الإجابة عنه، وبذلك تكون الدرجة الكلية للاختبار ٤٠ درجة.

صدق الاختبار

١. صدق المحكمين: تم عرض الاختبار في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين أعضاء هيئة التدريس في مجال المناهج وطرق التدريس، وذلك بهدف إبداء أي مقترحات يرونها مناسبة سواء بالحذف أو الإضافة أو التعديل، وقد أبدى المحكمون بعض الملاحظات ليصبح أكثر وضوح ومناسب مع معايير الاختبارات الحديثة وفي ضوء المقترحات التي أجمع عليها السادة المحكمون تم إجراء التعديلات اللازمة وتم استخدام صدق المحتوى للتأكد من صدق الاختبار، وتم عرض الاختبار في صورته المبدئية على مجموعة من أستاذة مناهج وطرق تدريس اللغة العربية بكلية التربية وتم تعديل الاختبار في ضوء المقترحات المطلوبة، وأصبح الاختبار في صورته النهائية ملحق (٤) صفحة ١٠٣

٢. صدق الاتساق الداخلي: تم حساب صدق الاتساق الداخلي باستخدام معامل ارتباط سبيرمان بين درجات كل فقرة من فقرات الاختبار، والدرجة الكلية للاختبار، وكانت قيم معاملات ارتباط درجة كل سؤال بالدرجة الكلية تراوحت بين (٠.٥٢٦-٠.٧٤٥) وهي جميعها ارتباطات دالة إحصائيًا عند مستوى

دلالة (٠.٠١) وتدل على وجود علاقة طردية بين درجة كل سؤال والدرجة الكلية للاختبار، مما يدل على صدق الاتساق الداخلي للاختبار.

٣. معاملات السهولة والصعوبة والتميز للاختبار تنميه مهارات القراءة الجهرية تم حساب معامل الصعوبة لأسئلة اختبار مهارات القراءة الجهرية من خلال البرنامج الإحصائي SPSS

وقد تراوحت القيم بين (٠.٤٢-٠.٧٨٢) كما تم حساب معامل التميز وتراوحت القيم بين (٠.٥٦-٠.٨٢) وهي نسب مرتفعة.

٤. ثبات الاختبار

التحقق من ثبات الاختبار ثم تطبيقه على عينة استطلاعية بلغ عددها (٥) تلاميذ من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع غير أفراد العينة الأساسية للبحث، وتم حساب ثبات الاختبار.

وقد تراوحت قيم معامل ثبات الفا كرو نباخ لثبات مفردات اختبار تنميه مهارات القراءة الجهرية بين (٠.٧٥٢ - ٠.٧٨١)، وهي قيم ثبات مرتفعة ومقبولة إحصائية كما جاءت قيمة ثبات الاختبار ككل (٠.٧٩٢) وهي أيضًا قيمة ثبات مرتفعة ومقبولة إحصائية.

٥. تحديد زمن الاختبار

تم تطبيق الاختبار على تلاميذ التجربة الاستطلاعية والبالغ عددها (٥) تلاميذ وتم رصد زمن الإجابة لأسئلة الاختبار الذي استغرقه كل تلميذ، ثم حساب متوسط زمن الاختبار عن طريق هذه المعادلة وهي زمن الاختبار = مجموع الأزمنة التي استغرقها التلاميذ على عدد التلاميذ، وكان المتوسط ٣٠ دقيقة تقريبًا.

٦. الصورة النهائية للاختبار التحصيلي

بعد التأكد من ثبات الاختبار وصدقه، وأصبح الاختبار في صورته النهائية مكون من (٩) نوعية الاختيار من متعدد، (١) نوع من أسئلة صح أم خطأ، و(٢)

نوعية أكمل، و(١) نوعية صل، و(٥) للقراءة الجهرية للكلمات والجمل وأصبح الاختبار صالح للتطبيق على مجموعة البحث ملحق(٤)صفحة ١٠٣.

٢- بطاقة الملاحظة.

إعداد بطاقة ملاحظة الأداء المهاري قامت الباحثة بإعداد بطاقة ملاحظة لتنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع بالصف الثالث الابتدائي وفقاً للخطوات التالية:

٢-١ الهدف من البطاقة

وهو صياغة مجموعة المهارات المراد تنميتها بهدف قياس مستوى أداء التلاميذ المهاري من خلال القصة الرقمية التفاعلية في اللغة العربية عند ثلاثة مستويات (التعرف-النطق- الفهم) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وقدرتهم على أداء المهارات.

٢-٢ وصف البطاقة

بعد الاطلاع على الأدبيات التربوية والاستفادة منها لمشكلة الدراسة قامت الباحثة بتصميم البطاقة بحيث تحتوي على ٣ مهارات رئيسية، و٢٣ مهارة فرعية، وتم تقييمها على التلاميذ يؤدي ويحصل على درجة واحدة، ولم يؤدي يحصل على درجة صفر، والدرجة النهائية التي يحصل عليها التلاميذ في البطاقة هي مجموع درجات المهارات الأساسية والفرعية التي تم صياغتها في عبارات تكون واضحة وسهلة يسهل قياسها.

٢-٣ صدق البطاقة

١-من حيث صدق المحكمين: بعد الانتهاء من بناء بطاقة الملاحظة، والتأكد من صدقها من خلال صدق المحكمين، وتم عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية والتي تكونت من ٣ مهارات رئيسية، و٢٣ مهارة فرعية على السادة المحكمين لتحكيمها؛ لإبداء ملاحظاتهم ومدى وملاءمتها من حيث:

- مدى ارتباطها بتحقيق الأهداف.

- دقة الصياغة اللغوية، ووضوحها.

- شمولية البطاقة للأهداف، وصلاحياتها للتطبيق.

وتم تعديل البطاقة بناء على ملاحظات السادة المحكمين وعرضها بصورة نهائية ملحق (٥) صفحة ١١٠.

٢- من حيث صدق الاتساق الداخلي: من حيث صدق الاتساق الداخلي: للتأكد من صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة قامت الباحثة بتطبيقها على عينة استطلاعية قوامها (٥) تلاميذ من التلاميذ ضعاف السمع بالصف الثالث الابتدائي وتم استخدام معامل ارتباط سييرمان بين درجات كل بند من بنود البطاقة، والدرجة الكلية للبطاقة، وكانت قيم معاملات ارتباط درجة كل سؤال بالدرجة الكلية تراوحت بين (٠.٤٢١-٠.٦٢٨) وهي جميعها ارتباطات دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) وتدل على وجود علاقة طردية بين درجة كل سؤال والدرجة الكلية للبطاقة، مما يدل على صدق الاتساق الداخلي للبطاقة.

٢-٤ ثبات البطاقة

التحقق من ثبات البطاقة ثم تطبيقه على عينة استطلاعية بلغ عددها (٥) تلاميذ من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع غير أفراد العينة الأساسية للبحث، وتم حساب ثبات البطاقة باستخدام معامل الفا كرو نباخ. وقد تراوحت قيم معامل ثبات الفا كرو نباخ لثبات مفردات بطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية بين

(٠.٨٥٢ - ٠.٨٨٧)، وهي قيم ثبات مرتفعة ومقبولة إحصائية كما جاءت قيمة ثبات البطاقة ككل (٠.٨٤٠) وهي أيضًا قيمة ثبات مرتفعة ومقبولة إحصائية.

خامسًا: إجراء التجربة الأساسية للبحث.

تم اتباع الخطوات التالية لتجربة البحث الحالي وهي:-

١. الإعداد للتطبيق.

٢. حصلت الباحثة على موافقة الجهات المختصة؛ لإجراء الدراسة الميدانية؛

للاستعانة بمجموعة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لتطبيق أدوات البحث اختيار

عينة البحث لإجراء التجربة الاستطلاعية للقصة الرقمية التفاعلية:

أ- تم اختيار عينة البحث بطريقة قصدية لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي

لضعاف السمع يتوافر بها الخصائص والسمات كالعمر- الذكاء - المستوى

الاقتصادي والمادي- درجة السمع.

ب- تم عقد جلسة تمهيدية مع التلاميذ ومع المعلمة للترحيب بهم، وشرح

البرنامج وكيفية تطبيقه وما يشتمل عليه؛ لإزالة الخوف والقلق لديهم ثم ترك المعلمة

مع التلاميذ لإجراء التجربة (قبلي).

٣. تطبيق التجربة الأساسية للبحث

تطبيق القصة الرقمية التفاعلية (تنفيذ التجربة): تحديد أوقات الحصص المباشرة

لهم للتطبيق، وتقسيم الحصص مع عدد القصص الرقمية التفاعلية ٨، ومدة الحصة

٤٥ دقيقة لكل تلميذ، ويبدأ التطبيق يوميًا من ٨ صباحًا إلى الساعة ٢ ظهرًا ويبدأ

تطبيق أدوات البحث بعددًا على تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

١. تحديد دور المعلمة يتمثل في:- شرح طبيعة القصة الرقمية وطبيعة البرنامج

للتلاميذ.

٢. توجيه التلاميذ إلى التفاعل والمشاركة، ومتابعتهم.

٣. التدخل مع التلاميذ وتقديم المساعدة لهم إذا تطلب الأمر، وخاصة عند

تنفيذ الأنشطة لكل قصة.

٤. تقديم التغذية الراجعة للتلاميذ لضمان دافعيتهم للتعلم والمشاركة.

٥. ثم التقويم الفردي لكل تلميذ/ة في نهاية كل قصة عن طريق قياس الأداء لتطبيق أدوات البحث.
٢. التطبيق البعدي لأدوات البحث (الاختبار التحصيلي - بطاقة الملاحظة).
٣. تم تطبيق أدوات القياس (الاختبار التحصيلي - بطاقة الملاحظة الأداء المهاري) بعدياً على مجموعات البحث من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمدرسة الأمل الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠٢٣-٢٠٢٤ م ، بهدف قياس المستوى البعدي للتلاميذ، ثم تدوين النتائج ورصدها.
٤. تصحيح الأدوات وتسجيل النتائج قبل وبعد وتفرغها في جدول.
٥. يتم تصحيح كلا من الاختبار التحصيلي البعدي ، وبطاقة الملاحظة لكل تلميذ/ة، وتسجيل النتائج ورصدها في جدول لمناقشة النتائج وتفسيرها إحصائياً.

سادساً: الأساليب الإحصائية المستخدمة

- استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية التابعة لبرنامج الحزم الإحصائية spss لحساب المعالجات الإحصائية المتعلقة بالدراسة والتحقق من صحة الفروض.
١. الإحصاءات الوصفية المتمثلة في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
 ٢. اختبار ويلكوكسون (الإشارة) للمجموعات المرتبطة لقياس أثر الاختلاف بين متوسطات درجات التلاميذ في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي.
 ٣. حساب معدل الكسب لحساب فاعلية القصة الرقمية التفاعلية لتنمية مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي لضعاف السمع نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها والتوصيات والمقترحات

تناول الفصل الحالي الإجابة عن أسئلة البحث والتحقق من صحة الفروض الإحصائية، ثم عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها في ضوء الدراسات السابقة ونظريات التعلم، ثم عرض توصيات البحث ومقترحاته.
أولاً: الإجابة عن أسئلة البحث.

بعد الانتهاء من تطبيق أدوات البحث، قامت الباحثة بالإجابة عن أسئلة البحث، وعرض النتائج ومن ثم مناقشة فرضية البحث، وتفصيل ذلك ما يلي:

١- للإجابة عن السؤال الأول الذي ينص على: " ما مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية اللازم تنميتها لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الاساسي؟ تم الاجابة من خلال الإجراءات التي اتبعت في الفصل الثالث، وتم التوصل الى قائمة المهارات في صورتها النهائية وتكونت من (٣) مهارات رئيسية، (٢٢) مهارة فرعية.

للإجابة عن السؤال الثاني الذي ينص على: ما معايير تصميم القصة الرقمية التفاعلية لتنمية مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الاساسي؟ تم الإجابة من خلال الإجراءات التي اتبعت في الفصل الثالث وتم التوصل الى القائمة التي تكونت من (٣) معايير رئيسية و (٤٠) مؤشر وصنفت الي جانبين الأول: الجانب التربوي ويحتوي على (٢) معيار رئيسي و (١٨) مؤشر، والثاني الجانب الفني جانب فني ويحتوي على معيار رئيسي واحد و (٢٢) مؤشر.

وللإجابة عن السؤال الثالث الذي ينص على " ما التصميم التعليمي المناسب لتصميم القصة الرقمية التفاعلية لتنمية مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الاساسي؟ تم الإجابة من خلال الإجراءات التي اتبعت في الفصل الثالث وذلك باختيار نموذج التصميم العام للجمعية الامريكية لتكنولوجيا التعليم يتم تصميم القصص الرقمية التفاعلية من خلاله.

وللإجابة عن السؤال الرابع الذي ينص على " ما فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في اللغة العربية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الاساسي؟ تم التحقق من صحة فروض البحث باستخدام الأساليب الإحصائية اللابارمترية والمتمثلة في اختبار ويلكوكسون (الإشارة) وذلك لقياس الفروق بين درجات المجموعة التجريبية في اختبار الينوي ولاختبار الفرض الأول الذي ينص على " يوجد فرق دال احصائيا عند مستوى دلالة $(0.05 \geq \alpha)$ بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي / البعدي لاختبار مهارات القراءة الجهرية -ككل- وفي كل مهارة على حده لصالح التطبيق البعدي.

تم مقارنة متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي / البعدي للاختبار، وقد استخدم اختبار (z- test) للمجموعات المترابطة للكشف عن دلالة الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي، ويوضح الجدول (١) نتيجة ذلك.

جدول (١) نتائج اختبار (Z) لدلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي في اختبار مهارات القراءة الجهرية

التطبيق	نوع الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة Z المحسوبة	القيمة الاحتمالية	الدلالة
القبلي	السالبة	صفر	صفر	صفر	٩,٣٣	٣,٠٢	٢,٦٧	٠,٠٠٨	دالة
البعدي	الموجبة	٩	٥,٠٠	٤٥,٠٠	٢٦,٣٩	٥,٤٢			

ويتضح من نتائج جدول (١): وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي في تنمية مهارات القراءة الجهرية ككل لصالح التطبيق البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٢,٦٧) وهي دالة احصائيا وذلك لان القيمة الاحتمالية البالغة (٠,٠٠٨) أقل من مستوي الدلالة (٠,٠٥) وهذا يدل على فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية ككل؛ حيث أظهرت نتائج الجدول ارتفاع متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي عن متوسط درجات تلاميذ المجموعة نفسها في التطبيق القبلي؛ حيث بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (٩,٣٣) بينما بلغ متوسط درجات المجموعة نفسها في التطبيق القبلي (٢٦,٣٩)،



كما أظهرت نتائج الجدول وجود فرق دال احصائيا بين متوسطي رتب درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للجانب المعرفي المرتبط بكل مهارة كلا على حده والشكل التالي يوضح الفرق بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للدرجة الكلية للاختبار وكل مهارة من مهاراته:

شكل (١) متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي للدرجة الكلية للاختبار وكل مهارة

الفرق بين درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي / البعدي لاختبار مهارات القراءة الجهرية

قياس فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات القراءة الجهرية:

تم حساب معدل الكسب لبلاك لتحديد فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي وذلك بحساب الفرق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي ثم التعويض في معادلة بلاك والجدول التالي يوضح الفرق بين المتوسطات ومعدل الكسب لبلاك:

جدول (٢): معدل الكسب لبلاك لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي في الاختبار التحصيلي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية ككل

أبعاد الاختبار	التطبيق	العدد	المتوسطات الحسابية	الفرق بين المتوسطات	معدل الكسب	الدلالة
الدرجة الكلية للاختبار	قبلي	٩	٩,٣٣	١٧,٠٩	١,٢٨	فعال
	بعدي	٩	٢٦,٣٩			

ويتضح من نتائج الجدول (٢): ان قيمة معدل الكسب لبلاك بلغت (١,٢٨) وهي أكبر من الحد الأدنى لبلاك البالغ (١,٢٢) وهذا يشير إلى وجود فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية وهو ما يتفق مع النتائج السابقة في وجود فروق لصالح مجموعة البحث التجريبية التي تعرضت للقصص الرقمية التفاعلية.

ولاختبار الفرض الثاني: يوجد فرق دال احصائيا عند مستوى دلالة $\alpha \leq 0.05$ بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في بطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية -ككل- وفي كل مهارة على حده لصالح التطبيق البعدي. تم مقارنة متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في

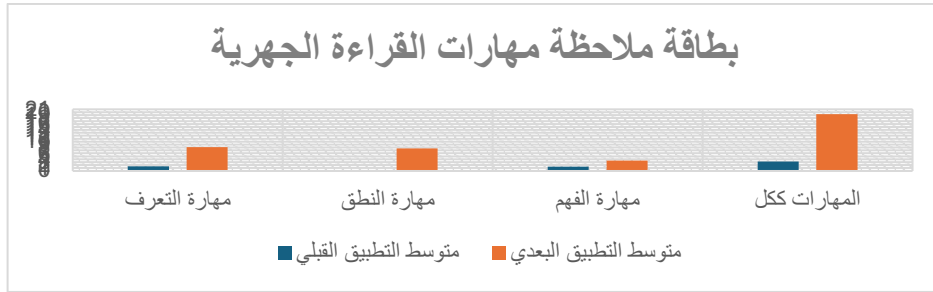
التطبيق القبلي والتطبيق البعدي في بطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية، وقد استخدم اختبار (Z- test) للمجموعات المترابطة للكشف عن دلالة الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي، ويوضح الجدول (٣) نتيجة ذلك.

جدول (رقم ٣) نتائج اختبار (Z) لدلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات مجموعة

البحث في التطبيق القبلي / البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية

المهارات الرئيسة	التطبيق	نوع الترتيب	العدد	متوسط الترتيب	مجموع الترتيب	المتوسط الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة Z	القيمة الاحتمالية
مهارات التعرف	القبلي	السالبة	صفر	صفر	صفر	١.٥٦	١.٢٣	٢,٦٩٩	٠,٠٠٧
	البعدي	الموجبة	٩	٥,٠٠	٤٥,٠٠	٨.١١	١.٠٥		
مهارات النطق	القبلي	السالبة	صفر	صفر	صفر	٠.٢٢	٠.٦٦	٢,٦٩٤	٠,٠٠٧
	البعدي	الموجبة	٩	٥,٠٠	٤٥,٠٠	٧.٦٧	١.٦٥		
مهارات الفهم	القبلي	السالبة	صفر	صفر	صفر	١.٤٤	٠.٨٨	٢,٥٥٥	٠,٠١١
	البعدي	الموجبة	٩	٥,٠٠	٤٥,٠٠	٣.٥٦	٠.٧٢		
الدرجة الكلية للاختبار	القبلي	السالبة	صفر	صفر	صفر	٣.٢٢	٢.٢٢	٢,٦٧٥	٠,٠٠٧
	البعدي	الموجبة	٩	٥,٠٠	٤٥,٠٠	١٩.٣٣	١.٨٠		

ويتضح من نتائج جدول (٣): وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية الجانب المهاري المرتبط بمهارات القراءة الجهرية ككل لصالح التطبيق البعدي، حيث بلغت قيمة (Z) المحسوبة (٢,٦٧٥) وهي دالة إحصائية وذلك لأن القيمة الاحتمالية البالغة (٠,٠٠٧) أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥) وهذا يدل على فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهاري لمهارات القراءة الجهرية ككل لدى تلاميذ ذوى الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي؛ حيث أظهرت نتائج الجدول ارتفاع متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي عن متوسط درجات تلاميذ المجموعة نفسها في التطبيق القبلي؛ حيث بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (١٩,٣٣) بينما بلغ متوسط درجات المجموعة نفسها في التطبيق القبلي (٣,٢٢)، كما أظهرت نتائج الجدول وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي في تنمية كل مهارة على حده من مهارات القراءة الجهرية لصالح التطبيق البعدي، وذلك لأن قيم (Z) المحسوبة لكل مهارة على حده دالة إحصائية وذلك لأن القيمة الاحتمالية البالغة (٠,٠٠١) أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥) وهذا يدل على فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهاري للمهارات الثلاثة (التعرف - النطق - الفهم) كلا على حده لدى تلاميذ ذوى الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي، والشكل التالي يوضح الفرق بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمهارات القراءة الجهرية:



شكل (٢) متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمهارات القراءة الجهرية

الفرق بين درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات القراءة الجهرية

قياس فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهاري المرتبط بالقراءة الجهرية:

تم حساب معدل الكسب لبلاك لتحديد فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهاري لمهارات القراءة الجهرية وذلك بحساب الفرق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي ثم التعويض في معادلة بلاك والجدول التالي يوضح الفرق بين المتوسطات ومعدل الكسب لبلاك:

جدول (٤): معدل الكسب لبلاك لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية

أبعاد الاختبار	التطبيق	العدد	المتوسطات الحسابية	الفرق بين المتوسطات	معدل الكسب	الدلالة
مهارة التعرف	قبلي	٩	١.٥٦	٦.٥٥	١.٦٠	فعال
	بعدي	٩	٨.١١			
مهارة النطق	قبلي	٩	٠.٢٢	٧.٤٥	١.٥٨	فعال

			٧.٦٧	٩	بعدي	
فعال	١.٢٠	٢.١٢	١.٤٤	٩	قبلي	مهارة الفهم
			٣.٥٦	٩	بعدي	
فعال	١.٤٦	١٦.٣٣	٣.٢٢	٩	قبلي	الدرجة الكلية للاختبار
			١٩.٣٣	٩	بعدي	

ويتضح من نتائج جدول (٤): ان قيم معدل الكسب لبلاك لبطاقة الملاحظة ككل ولكل مهارة من مهاراتها أكبر من الحد الأدنى لبلاك البالغ (١.٢٢) وهذا يشير إلى وجود فاعلية للقصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهاري لمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي وهو ما يتفق مع النتائج السابقة في وجود فروق لصالح التطبيق البعدي لمجموعة البحث التي تعرضت للقصص الرقمية التفاعلية.

رابعاً: مناقشة نتائج البحث:

ويتضح من نتائج ما سبق وجود فرق دال احصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لكل مستوي من مستويات الاختبار والدرجة الكلية للاختبار لصالح التطبيق البعدي حيث لوحظ ارتفاع متوسط التطبيق البعدي لكل مستوي من مستويات الاختبار التحصيلي عن متوسطها القبلي وكذلك وجود فاعلية لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبطة بمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الاولى من التعليم الأساسي، كما يتضح من نتائج ما سبق وجود فرق دال احصائياً بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لكل مهارة من مهارات بطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية لصالح التطبيق البعدي حيث لوحظ ارتفاع متوسط التطبيق البعدي لكل مهارة من مهارات القراءة

الجهرية عن متوسطها القبلي وكذلك وجود فاعلية لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المهارى المرتبطة بمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوى الإعاقة السمعية بالحلقة الاولى من التعليم الاساسي، ويرجع ذلك لزيادة عدد الحواس التي يستخدمها التلاميذ في التعلم من خلال مشاهدة القصص الرقمية التفاعلية مما يؤدي الي العمل على تثبيت المعلومة، حيث يؤكد علماء النفس والتربية انه كلما زاد عدد الحواس المشتركة في تلقي المثيرات والمفاهيم والمعلومات والخبرات المباشرة ادي ذلك الي تثبيتها في ذهن التلميذ، وان استيعاب التلميذ للمعلومة يزداد بنسبة (٣٥٪) عند استخدام الصوت والصورة، وان مدة احتفاظه بهذه المعلومة تزداد بنسبة (٥٥٪) (الدسوقي، ٢٠٠١، ١٦).

ويمكن تفسير النتائج السابقة في ضوء بعض النظريات الداعمة لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية بشكل عام (حشمت، رمضان، ٢٠١٧) بصفة خاصة كما يلي:

اولاً: نظرية التعلم ذي المعنى تلعب دوراً حيوياً في دعم استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوى الإعاقة السمعية بالحلقة الاولى من التعليم الاساسي على النحو التالي: تعزيز الفهم والتفاعل فتوفير قصص رقمية تفاعلية تساعد في تقديم المفاهيم والمهارات بشكل بصري وتفاعلي، مما يسهم في فهم أفضل للمواد التعليمية وزيادة التفاعل معها، وتحفيز الاستكشاف والاكتشاف فاستخدام القصص الرقمية التفاعلية تمنح التلاميذ الحرية في اكتشاف المفاهيم، وهذا يعزز مهاراتهم في التعرف والنطق والفهم، وتوجيه النشاط نحو الأهداف التعليمية فمن خلال تصميم القصص بشكل يتوافق مع المناهج الدراسية والأهداف التعليمية، يتم توجيه النشاط التعليمي نحو تحقيق الأهداف التعليمية المحددة، وتعزيز المشاركة والتفاعل الاجتماعي فالقصص الرقمية التفاعلية قد تشجع على التعلم الذاتي، مما يسهم في تعزيز الثقة بالنفس والمثابرة وعندما يشعر

التلاميذ بالنجاح في حل المشكلات وتحقيق الأهداف داخل القصة، يتم تعزيز ثقتهم بأنفسهم وإرادتهم للمثابرة في مواجهة التحديات، باستخدام نظرية التعلم ذي المعنى، فان تصميم واستخدام القصص الرقمية التفاعلية بطريقة تعزز تجربة التعلم لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بشكل فعال، تساهم في تنمية مهارات القراءة الجهرية بشكل شامل ومستدام.

ثانياً: نظرية التعلم النشط تلعب دوراً مهماً في دعم استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الاولى من التعليم الاساسي من خلال النقاط التالية: تشجيع المشاركة الفعالة حيث تعزز القصص الرقمية التفاعلية المشاركة الفعالة للتلاميذ من خلال تفاعلهم المباشر مع المحتوى التعليمي، مما يساهم في تعزيز مهاراتهم الاجتماعية والتواصل، وتوفير تجارب تعلم نشطة: تقدم القصص الرقمية التفاعلية فرصاً لتجارب تعلم نشطة حيث يتعامل للتلاميذ مع المحتوى التعليمي بشكل مباشر ويقومون بحل المشكلات والتحديات، مما يعزز مهاراتهم الذهنية والحركية، وتحفيز التفكير لديهم وحل المشكلات حيث توفر القصص الرقمية التفاعلية بيئة تفاعلية لحل المشكلات وتحفيز التفكير، مما يساعد في تنمية مهارات التحليل والتفكير الإبداعي لدى التلاميذ، وتعزيز الثقة بالنفس والاستقلالية وعندما يشعر التلاميذ بالنجاح في تحقيق الأهداف داخل القصة المقدمة له، يتم تعزيز ثقتهم بأنفسهم واستقلاليتهم في عملية التعلم وحل المشكلات، توفير تجربة تعلم شخصية حيث تسمح القصص الرقمية التفاعلية بتخصيص تجارب التعلم وفقاً لاحتياجات التلاميذ ومستوياتهم، مما يساعد في تعزيز تجربة التعلم الشخصية وفقاً لمتطلبات كل تلميذ، حيث استخدام نظرية التعلم النشط مع القصص الرقمية التفاعلية، يمكن ان تحفز ذوي الدمج في الصفوف الاولى من التعليم الاساسي على المشاركة النشطة وتجربة تعلم محفزة وملينة بالتحديات، مما يساهم في تنمية مهاراتهم بشكل فعال.

وتتفق نتائج البحث مع نتائج دراسة كلا من [حسين، ٢٠١٥؛ احمد، ٢٠١٦؛ المسعود، ٢٠١٨؛ جلاخ، ٢٠١٨؛ مجدى، ٢٠١٩؛ فياض، ٢٠٢١؛ محمد، ٢٠٢١] في ان استخدام القصص الرقمية التفاعلية ساهمت بشكل كبير في تنمية المهارات بشكل عام وكان لها اثر فعال في عملية التعلم كما ساعدت في تفسير المعلومات وفهمها وتذكرها، مما يجعل نتائج التعلم اعمق وافضل، كما ساعدت على استخلاص الخطوات الرئيسية للمهارة ومعرفة العلاقات بينها من خلال الألوان والصور والايقونات الصرية كل ذلك ساعد على تنمية التحصيل المعرفي فقد أتاحت استخدام القصص الرقمية التفاعلية في نقل محور العملية التعليمية الي المتعلم ليكشف عن ميوله واستعداداته وقدراته ومهاراته الذاتية، كما هناك المزيد من المرونة عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية مما حقق إيجابيات للتلميذ أهمها الاعتماد على نفسه في تنفيذ الأنشطة وتحمل المسؤولية، وإتاحة التفاعل الإيجابي مع عناصر الموقف التعليمي.

كما أن التلميذ تزداد قدرته على التعلم والتفكير كلما كان له دور إيجابي داخل بيئة التعلم وكلما قام بعمل الأنشطة التي يتعلم من خلالها، وهذا يتطلب استخدام الأساليب والأنشطة التعليمية التفاعلية التي تساهم في تحسين التعلم وتنمية التفكير لدى التلاميذ، لذا توفر بيئة القصص الرقمية التفاعلية بيئة تعليمية مثيرة مزودة بالخيارات المتعددة، وتقدم تغذية راجعة مباشرة وذلك باستخدام وتوظيف استراتيجيات ووسائل وأنشطة تعليمية تتحدى قدرات التلاميذ وتوظف النصفين الكرويين للمخ معا بشكل متكامل مما يجعلها قادرة على تحسين أنماط التعلم وتنمية المهارات للتلاميذ بشكل عام ولذوي تلاميذ الدمج بشكل خاص.

ثالثاً: توصيات البحث:

- بناء على النتائج التي توصل اليها البحث توصي الباحثة بما يلي:
١. الاهتمام بتصميم واستخدام القصص الرقمية التفاعلية عبر الحاسب الآلي وعبر الانترنت لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية في جميع صفوف الحلقة الأولى من التعليم الأساسي وإيجاد فرصة كاملة لتعاون التلاميذ أثناء التعلم مما يعمل على مشاركة التلاميذ وزيادة دافعيتهم نحو عملية التعلم مما يخلق جو من المتعة أثناء التعلم.
 ٢. العمل من خلال منظومة متكاملة للحد من مشكلة القراءة الجهرية لتلاميذ ذوي الإعاقة السمعية والتغلب عليها وذلك من خلال العمل بشكل تكاملي بين الأسرة والإدارة المدرسية والمعلم والمرشد التربوي والمنهج المدرسي.
 ٣. تدريب المعلمين والمعلمات على كيفية التعامل مع تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٤. التوسع في تبني استخدام القصص الرقمية التفاعلية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٥. تخصيص جزء من درجات التلاميذ المتميزين والمبدعين في استخدام القصص الرقمية التفاعلية بشكل عام.
 ٦. حسن اختيار الأدوات التكنولوجية والتأكد من وضوح الغرض منها والصعوبات التي تحاول تذليلها والمهام التي تؤديها وتكوين تصور واقعي حول ما يمكنها عمله.

رابعاً: مقترحات البحث:

- بناء على النتائج التي توصل إليها البحث يمكن إجراء بحوث أخرى كما يلي:
١. فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الالكترونية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٢. فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٣. فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٤. فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات التعبير الإبداعي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٥. فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
 ٦. فاعلية أنماط عرض محتوى القصص الرقمية التفاعلية في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ ذوي الإعاقة السمعية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

أولاً: المراجع العربية

- أبو منديل، أمين سرحي، (٢٠١٨). أثر تدريبات الوعي الصوتي في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي من ذوي صعوبات التعلم بغرف المصادر بغزة. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر.
- الدريوش، أحمد بن عبد الله، وأحمد، رجاء علي عبد العليم. (٢٠١٩). المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي. القاهرة
- أحمد، سناء محمد حسن، (٢٠١٩). أثر استخدام الاستراتيجية التفكيرية لتعلم اللغة العربية في تحسين مهارات القراءة الجهرية والكتابة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، كلية التربية، جامعة سوهاج. المجلة التربوية، ع ٦٤، أغسطس: مصر. دار الفكر
- أحمد عيسى، أمين أبو بكر، (٢٠١٧). مهارات اللغة العربية للباحثين ومدققي اللغة. جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية.
- أحمد، محمد عبد الحميد، محمد، أسماء فتحي محمد، وإبراهيم، وليد يوسف محمد، (٢٠١٦). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، (٢٩٤)، ص ٢٣٣، ٢٣٤
- أحمد، محمد عبد الحميد، محمد، أسماء فتحي محمد، وإبراهيم، وليد يوسف محمد. (٢٠١٧). تأثير نم تقديم التغذية الراجعة في القصص الرقمية التفاعلية على التحصيل المعرفي ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية العلوم التربوية، جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، (٢٥)، ص ٩٠-١٧٢
- بن أودينه، خديجة، وخمقاني، مباركة، (٢٠٢١). مهارة القراءة وأثرها على تنمية اللغة العربية: أنموذجاً. مجلة ربحان للنشر العلمي، ع ٦٤، ٣١٥-٣٤٦
- النتري، محمد على سليم، حلس، داود درويش عبد الحي، وعقل، مجدي سعيد سليمان. (٢٠١٦). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. (رسالة ماجستير، غير منشورة)، الجامعة الإسلامية (غزة)
- الجاللي، محمد عبد الله عبد المجيد. (٢٠٢٢). تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى الناطقين بلغات أخرى في ضوء مدخل الوعي الصوتي. مجلة الناطقين بغير اللغة العربية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، مج ٥، ع (١٢)، ٨٩-١٢٢

الجعفري، حسين بن منصور بن ناصر. (٢٠١٨). فاعلية استراتيجية النمذجة في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، مج ٣٤، ع (١٠)، ٦٢٦-٦٤٥ أكتوبر.

الحارثي، إبراهيم بن أحمد مسلم. (٢٠١٧). موسوعة تعلم القراءة والقراءة في جميع المراحل الدراسية. دار الشقري للنشر.

حراسيم، ليندا، والعطوي، صالح بن محمد عبد الله. (٢٠٢٠). نظريات التعلم وتطبيقاتها في التعلم الالكتروني (صالح العطوي، مترجم). دار جامعة الملك سعود للنشر، (نشر العمل الأصلي ٢٠١٧).

حسانين، عواطف محمد. (٢٠١٧). علاقة درجة فقد السمع بمتغيري مهارة القراءة (الجهرية والصامتة) والعنف المدرسي لدى عينة من التلميذات المعاقات سمعياً (دراسة امبيريقية مقارنة) جامعة سوهاج، المجلة التربوية-ع ٥٠-أكتوبر
خميس، محمد عطية. (٢٠١٥). مصادر التعلم الالكتروني: الأفراد والوسائط. دار السحاب للطباعة والنشر.

عاشور، راتب قاسم، ومقدادي، محمد فخري. (٢٠١٩). المهارات القرائية والكتابية طرائق تدريسها واستراتيجيات (ط٥). عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

الرشيدي، سمر جعفر توفيق. (٢٠٢١). فاعلية استخدام استراتيجية التعلم بالنمذجة في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المتأخرين قرائياً، مجلة كلية التربية جامعة المنصورة العدد ١١٣-يناير

الزعانين، مروة جمال، وعقل، مجدي سعيد سليمان. (٢٠١٩). أثر توظيف المسرح التعليمي في تنمية مهارات القراءة الجهرية والتفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية (غزة)

سليمان، ميساء على، وبركات، بشرى. (٢٠٢٢). فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع في مرحلة التعليم الأساسي- الحلقة الأولى (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة دمشق. دمشق.

الشريف، فهد بن ماجد الفعر، (٢٠٢٠). فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الإنجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد (١٨٦)، الجزء الثاني

الشمري، نجوى محمد عبد الله، ومنصور، ميسون عادل. (٢٠٢١). أثر نمط تقديم التغذية الراجعة (الفورية/ المؤجلة) في القصص الرقمية التفاعلية على تنمية مهارتي الاستماع والتعبير الكتابي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (رسالة ماجستير غير منشورة).

عبد الحكيم، منى زهران محمد. (٢٠٢٣). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام استراتيجية التعلم معا التعاونية لإكساب مهارات القصة الرقمية التعليمية لطلاب التعليم الأساسي بكلية التربية. جامعة أسيوط، إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية) مج (٣٩). ع (٢)

عبد اللطيف، هيام مصطفى عبد الله (٢٠٢٢). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية التفاعلية في تنمية تصورات الأطفال حول العلم

والعلماء وأثره على حب الاستطلاع لديهم. مجلة بحوث ودراسات الطفولة. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، ٤(٨)، ج (١)، ديسمبر، ٥٤٥-٢٣٦.

العبيشي، عبد الرحمن بن عبد الله. (٢٠١٦). أثر استخدام القصة التفاعلية في تنمية مهارات القراءة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي في مقرر لغتي (رسالة ماجستير).

عبد، نرمين محمود. (٢٠١٨). فعالية برنامج تدريبي قائم على الوعي الفونولوجي لتنمية الإدراك السمعي لدى التلاميذ ذوي الإعاقة السمعية من المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية، مج ١٥، ع ٢٨٩-٨٣، ٢٤٧

العتيبي، العنود عبد الله عياد، والقرني، علي بن سويعد بن علي آل حرسين. (٢٠٢٢). واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة المكرمة. المجلة العربية للتربية النوعية، ع ١٧٩، ٢٢-٢٢٤.

عطا، حسنين علي يونس (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم على الوعي الفونولوجي في تنمية مهارات السمع لدى التلاميذ ضعاف السمع بالمرحلة الابتدائية، مجلة المنظومة، يناير الجزء الأول، مج (٦)، ع (٢٢)، ص ١٤١-٢٠٦

عطا، حسنين علي يونس، ومطر، عبد الفتاح رجب علي محمد. (٢٠١٦). فاعلية برنامج قصصي في تحسين مهارات القراءة الجهرية والاتجاه نحوها لدى التلاميذ ضعاف السمع بالمرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية مج ١٦، ع ٢، ٢١٧-٢٨٤

عطية، مختار عبد الخالق عبد اللاه. (٢٠١٦). فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها. الثقافة والتنمية، س ١٦، ع ٧١، ١٠٠-١٤٢.

- العقيل، عائشة عبد العزيز سعود (٢٠١٩). فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الرقمية التفاعلية في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، مج ٢٧، (٢٢٤)
- علان، علا موسى عبد الحميد، والسعيد، خليل محمود سعيد. (٢٠١٩). فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي ودافعيتهم نحوه (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط
- العمارنة عماد بن فاروق محمد، والقحطاني، عادل بن عبد الله. (٢٠١٨). تطور مهارات القراءة في كتب لغتي لصفوف المرحلة الابتدائية الأولية في المملكة العربية السعودية دراسة وصفية تحليلية. مجلة تربوية، ع (٥٣) يوليو
- غزالة، آيات فوزي أحمد. (٢٠٢٠). أثر اختلاف نمطي العرض "خطي وهرمي" في الأقصوة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير البصري: دراسة ميدانية على أطفال الروضة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية والنفسية
- فياض، حنان محمد سيد. (٢٠٢١). أثر برنامج قائم على الوعي الصوتي في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ضعاف السمع للمرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية في العلوم التربوية مج ٤٥، ٣٧٩٤-٤٨٤.
- محمود، عبد الرازق مختار (٢٠١٩). أثر استخدام استراتيجية قائمة على التعلم الموقفي في تنمية الطلاقة اللفظية والكتابة الوظيفية لدى الطلاب الروس الناطقين بغير اللغة العربية. المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، مج ٢، ع ٣، ص ٢١٥-٢٧٥
- الناقبة، محمود كامل. (٢٠١٧). تعليم اللغة العربية لأبنائها المداخل والطرائق والفنيات والاستراتيجيات المعاصرة. القاهرة، جمهورية مصر العربية: دار الفكر العربي.
- مهدي، حسن ربحي، الجرف، ريماء سعد، ودرويش، عطا حسن. (٢٠١٦). فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مج ٤، ع ١٣، ١٤٥-١٨٠

المراجع الأجنبية

Aktas, Elif& Yurt, Serape Uzuner (2017). Effects of digital story on academ achievement learning motivation and retention Among university

education, vol. 6, no. 1, students, *international journal of higher*

January, pp. 179–196

Camarate, S., Werfel, K., Davis, T., Hornsby, B. W., & Bess, F. H. (2018).

Language Abilities, phonological awareness, reading skills, and

Subjective fatigue in school-age children with mild to moderate.

hearing loss. *Exceptional children*, 84 (4), 420–436.

Frazil, M. (2011). *Digital storytelling guide for educators*. International

society for technology in education, Washington DC.

Huan, R. (2021). Evaluating child engagement in digital story stems using

date, Doctoral dissertation, University of Glasgow. facial

Limaye, N. P., Rivas-Nieto, A. C., Carcamo, C. p., Blas, M. M.

(2018). Nuestras Historias–designing a novel digital story

intervention through participatory methods to improve maternal and

in the peruvian amazon. *Plos one*, 13(11), e020567. child health.

DOI: 10.1371/journal.pone.0205673

Lorang, E., Sterling, A., & Schroeder, B. (2018). Maternal Responsiveness

to gestures in children with down. syndrome. *American journal of speech–*

language pathology, 27(3), 1018–1029.

Psomosa, p. & Kordakib M. (2015). A Novel education digital storytelling

misconceptions, *procedia– social and tool focusing on students*.

behavioral sciences 191 (2015), 82–86

Rahiem, Maila D. H. (2021). Storytelling in early childhood education:

Time to go digital. *International Journal of childcare and education*

policy. *Rahiem ICE* (2021) 15:4

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. (2016). The power of Digital Storytelling to support Teaching and Learning. Digital Education Review, N30, Pp: 17-29

Violet, F., Youssef, A. & Mahmoud, Y. (2016). Psychometric properties of the scale of language development of mentally handicapped children who are able to learn Journal of psychol counseling, 441-415.