كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

أثر استخدام القصة الرقمية على تحصيل مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط

إعـداد

ظافر سليمان ناصر الشهري

المملكة العربية السعودية – وزارة التعليم – جامعة الباحة –

كلية التربية – مناهج وطرق تدريس التربية الإسلامية

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد العاشر – أكتوبر ٢٠١٨م ﴾

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

ملخص:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل والدافعية للتعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط في مقرر مادة الحديث، لتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي عن طريق تطبيق اختبار في التحصيل ومقياس الدافعية للتعلم قبلياً وبعدياً على عينة من طلاب الصف الأول المتوسط والبالغة (٥٣) طالباً، وقد تم توزيع هذه العينة على مجموعتي الدراسة عشوائياً، حيث تكونت المجموعة التجريبية من (٢٧) طالباً وتدرس وحدة (الأذكار) من مقرر الحديث باستخدام القصص الإلكترونية، بينما تكونت المجموعة الضابطة من (٢٦) طالباً وتدرس ذات الوحدة بالطريقة التقليدية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي على مستوى الأبعاد (التذكر، والفهم، والتطبيق، والتحليل) وعلى مستوى الدرجة الكلية للاختبار ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس دافعية التعلم ولصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية– تحصيل– مقرر الحديث– دافعية التعلم.

Abstract

This study aimed to identify the effectiveness of digital story in developing the skills of hadith curriculum and on learning motivation among first grade intermediate student. The study applied with a sample of First grade intermediate Student; numbered (53) students, and with the commitment of the study - in the light of its objectives - for experimental approach based on the semi- experimental design of the two groups (experimental & control) and two measurements (pre & post), And then the sample was divided on the study groups, to include the experimental group -witch taught the lessons of " Hadith" subject by using Digital Story and consisted from (27) student, while the control group- witch taught the same content by using the traditional method- include of (26) students. The implementation of the study included preparation a test for measuring the achievement test in Hadith& scale of learning motivation; witch had been verified from its validity and its stability by applied it to an exploratory sample. According to the principles and foundations the study found a significant effect of using the mutual teaching strategy in the development of academic achievement in science, where it resulted in, there are statistically significant differences, at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$) between means of scores of the experimental group and the control group in the post-test for all knowledge levels and the total score of the academic achievement in test in favor of experimental group, also there are statistically significant differences, at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$) between means of scores of the experimental group and the control group in the post-test for the total score of Learning motivation scale in favor of experimental group.

Key Words: Digital Story – Achieving in Hadith curriculum - Learning Motivation.

المقدمة:

يشهد العصر الحالي تقدماً ملموساً في أساليب وطرق التعليم والتعلم، وقد انعكس ذلك على العملية التعليمية بشكل كبير، فمع التغيير التكنولوجي السريع أصبحت المجتمعات الإنسانية بحاجه إلى تطوير التعليم وإعادة النظر– بشكل شامل– في منظومته؛ كونه المقصد الأول لتحقيق التقدم الذي تطمح إليه هذه المجتمعات.

ويرى الأمين (**Alameen, 2011, 355**) أن القصة الرقمية تُعد من نماذج التعلم الإلكتروني المناسبة للمتعلمين– خاصة في سنوات تعلمهم الأولى– فإذا ما وُضع في الاعتبار مجموع ما تكونه القصة الرقمية من نموذج متكامل يعتمد على تقديم الأفكار والمعلومات للمتعلم مرة واحدة– بحيث تكون مدعمة بالوسائط المتعددة؛ التي قد تكون على هيئة صور أو أفلام متحركة أو محاكاة أو في صورة مصحوبة بالأمثلة والصور– فإنها يمكن أن تكون من الوسائل التعليمية الفعالة في إكساب المتعلمين للعديد من المهارات اللغوية والقيم الخُلقية.

تُعد القصة الرقمية في ضوء ما يذكره نوبي والنفيسي وعامر (٢٠١٣) إحدى التقنيات الحديثة التي تُصمم وتُنتج وتُعرض من خلال الحاسوب، ويمكن للمعلم استخدامها داخل حجرة الدراسة؛ فهي تُعد تغييراً نموذجياً في مجال التعليم حيث تنقل الطريقة التقليدية في الشرح– خاصة مع المتعلمين في بداية مراحل تعلمهم– إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل: الفهم والإبداع حيث تقدم للتلاميذ المعلومة من خلال برامج متكاملة بالرسوم بأزهى الألوان والحركات، والمؤثرات الصوتية.

فالقصة بوجه عام تمثل أداة فعالة في العديد من المواقف التعليمية، إذ تشير عبد الحكيم (٢٠٠١، ٦) إلى أن نتائج العديد من الدراسات تبين أن استخدام القصة في أنشطة ذاتية مثل: تمثيل أحداث أو شخصيات القصة، يؤدي إلى نمو القدرات الإبداعية، ويساعد على تقليل الحديث المتمركز حول الذات، وكثرة الحديث الاجتماعي، والقدرة على التعامل مع الآخرين، وتنمية مهارات الاستماع، والإنصات واستخدام الأسئلة ذات النهايات المفتوحة.

وقد أوضحت عدة دراسات أهمية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم، ومنها دراسة عبد السلام (٢٠١٦) التي بينت نتائجها أن استخدام القصة الرقمية في تعليم الأطفال يؤدي إلى زيادة دافعية التعلم لديهم بشكل كبير، كما أوضحت نتائج دراسة بينغ (**Bing, 2016**) أن الفائدة الرئيسية للقصص الحاسوبية تتمثل في أن الأطفال يفتقرون للتجارب والخبرات الوافية عن الدنيا وما فيها، لذا أنهم يحاولون من خلال ربط مالهم من معلومات وما أتقنوه سابقا بالمواضيع

الجديدة لإيجاد التعادل الذهني وهذا ما توفره لهم القصص الحاسوبية، ودراسة رونالد (Ronald, 2015) التي أوضحت نتائجها أن نقل القصة الرقمية أو سردها طريقة تعليم مميزة لنظم أمور الطفل وتفعيله، فبوسع القصة تعليم كيفية التركيز على الموضوع والإمعان في متابعته. كما أوضحت نتائج دراسة الدوري (٢٠١٤) أنه يجب أن تكون هناك ضوابط لتعليم القصة الرقمية من أجل زيادة دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي، وأن تلك الضوابط تتمثل في قيام المعلم بما يلي: مراجعة القصة بدقة– تحديد هدف للقراءة – توجيه الانتباه إلى الهدف الرئيسي في القصة– تشجع التفكير الناقد– مناقشة القصة لترسيخ المضمون الرئيسي. كما أوضحت نتائج دراسة الراشدي (٢٠١٣) أن الطفل يكتسب قيم الحب والتعاون من القصص الرقمية التاريخية، كما تزيد دافعيته التعليمية عند إلمامه بها.

وبالتالي، يتبين أن توظيف القصة الرقمية يسهم بشكل كبير في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب نحو المقررات الدراسات التي يدرسونها، ويمكن عزو اهتمام الدراسات بتناول متغير دافعية التعلم وفقاً لما يذكره بو حمامة (٢٠٠٩، ١٥٩) إلى أن البحث عن القوى الدافعة التي تظهر سلوك المتعلم وتوجهه، أمر بالغ الأهمية بالنسبة لعملية التعلم والتعليم، فالدافعية شرط أساسي يتوقف عليها تحقيق الأهداف التعليمية في مجالات التعلم المتعددة، سواء في تحصيل المعلومات والمعارف (الجانب المعرفي)، أو تكوين الاتجاهات والقيم (الجانب الوجداني) أو في تكوين المهارات المختلفة التي تخضع لعوامل التدريب والممارسة (الجانب النفس حركي).

ونظراً للدور التعليمي الكبير الذي تلعبه القصة الرقمية، فقد اختار الباحث دراسة موضوع أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التحصيل في مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط.

مشكلة الدراسة:

شعر الباحث بمشكلة الدراسة من خلال عمله كمعلم لمقررات التربية الإسلامية بوجود ضعف في تحصيل الطلاب بالصف الأول المتوسط لمحتوى مادة الحديث، ودافعية التعلم نحو مقرر الحديث، وكذلك عدم وجود معايير محددة لإنتاج وتصميم وتقديم القصص الرقمية لهذه المرحلة العمرية.

وعليه، فقد تحددت مشكلة الدراسة الحالية في الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: **ما أثر استخدام القصة الرقمية في تدريس الحديث على تحصيل مقرر الحديث والدافعية للتعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط؟**

فرضيتا الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى اختبار صحة الفرضيتين التاليين:

١. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية (التي درست موضوعات الحديث باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لاختبار التحصيل في مقرر الحديث.

٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية التي درست باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة التقليدية) في القياس البعدي للدافعية للتعلم.

أهداف الدراسة:

١. تعرف أثر استخدام القصة الرقمية في التحصيل في مقرر الحديث لدى طلاب الصف الأول المتوسط.

٢. تعرف على أثر استخدام القصة الرقمية على تنمية الدافعية للتعلم لمقرر الحديث لدى طلاب الصف الأول المتوسط.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أنها قد تفيد في:

١. تقديم بعض القصص الرقمية التي قد تساعد في تنمية التحصيل في مقرر الحديث والدافعية للتعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط في مقرر الحديث.
٢. توجيه أنظار القائمين على إعداد المقررات التعليمية والمعلمين إلى أهمية استخدام القصص الرقمية في تدريس الحديث للطلاب.
٣. الاستجابة للتوجهات المعاصرة التي تنادي بضرورة دمج التكنولوجيا في التعليم وتوظيفها لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.
٤. فتح المجال لدراسات أخرى تتناول فعالية القصص الرقمية في مختلف المراحل، وكذلك المواد الدراسية الأخرى.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: موضوعات مختارة من مادة الحديث (وحدة الأذكار)، وتقديمها عبر أسلوب القصة الرقمية.

الحدود البشرية: تكونت عينة الدراسة من طلاب الصف الأول المتوسط.

الحدود المكانية: تم التطبيق في المدارس المتوسطة التابعة لإدارة تعليم النماص.

الحدود الزمانية: تم تطبيق إجراءات الدراسة في الفصل الأول من العام الدراسي ١٤٣٨/ ١٤٣٩هـ.

مصطلحات الدراسة:

تتناول الدراسة الحالية المصطلحات التالية:

القصة الرقمية: يعرفها بانسزويكي **(Banaszewski, 2014, p35)** بأنها "مجموعة من القصص التي تدور حول موضوع محدد أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت ، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية المتحركة، لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية".

ويعرفها الباحث إجرائيا بأنها: سرد القصة باستخدام إمكانيات برمجية، وتشمل مزج بين الصوت والصورة والوسائط المتحركة والرسوم والمؤثرات الصوتية، بطريقة تكفل تنمية التحصيل مقرر الحديث لدى طلاب الصف الأول المتوسط.

الدافعية للتعلم: يعرفها غباري (٢٠٠٨، ٥٠) بأنها "حالة خاصة من الدافعية العامة تشير إلى حالة داخلية عند المتعلم تدفعه إلى الانتباه للموقف التعليمي، والإقبال عليه بنشاط موجه، والاستمرار فيه حتى يتحقق التعلم".

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: رغبة طلاب الصف الأول المتوسط نحو التعلم في مقرر الحديث، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في مقياس الدافعية للتعلم المُعد لأغراض الدراسة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

القصة الرقمية:

للقصة دور مهم في تلبية حاجات النمو العقلي للمتعلمين، حيث أنها تثرى خيال الفرد، وتزوده بمعلومات كثيرة عن بيئته وتساعده في التعرف على معالمها، كما تعوده على التفكير بأسلوب علمي سليم، فتقدم له المعلومات والحقائق والمفاهيم المختلفة بصورة مبسطة.

وتُعد القصة الرقمية امتداداً لتكنولوجيا التعليم الالكتروني، فهي تقوم على أساس منظومي للدمج بين عناصر الوسائط المتعددة (دحلان، ٢٠١٦، ١٢).

ويرى حمزة (٢٠١٤، ٣٢٢) أن القصة إحدى أهم الوسائل فاعلية في تكوين شخصية الطفل لأنها تتماشى مع خصائصه وتشبع رغباته واحتياجاته وترضى دوافعه وتُساعده في التعرف على الحياة بأسلوب شيق وتُنمي قدراته العقلية واللغوية.

كما أن استخدام القصة في العملية التعليمية يتطلب أن يكون لدى المعلم مجموعة من القصص التي تتناسب مع مستوى طلاب المرحلة الأساسية، بالإضافة إلى ارتباطها بموضوعات المقرر الدراسي (النتري، ٢٠١٦، ١٠).

مفهوم القصة الرقمية:

يُعرفها التتري (٢٠١٦، ١٢) القصص الرقمية بأنها هي مجموعة من القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية، لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية.

وعرفها التعبان (٢٠١٣، ٦٥) أنها تحويل القصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط إلكتروني يتم تعزيزه بتكنولوجيا التعلم الالكتروني والوسائط المتعددة، مع ضرورة الاستفادة من تكنولوجيا التعلم الالكتروني واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من صور ونصوص وسرد مسجل ومؤثرات صوتية.

بينما يعرفه الصانع (٢٠١٣، ١١) القصة الرقمية بأنها "قصص حاسوبية يتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية ".

كما تُعرفها فرزل (Frazel, 2011, 9) القصة الرقمية بأنها تلك العملية التي تدمج الوسائط التعليمية المتنوعة لإثراء النصوص المكتوبة والمنطوقة بالمثيرات الموسيقية والصور المتحركة ومهارات الفن الروائي مستهدفة في ذلك غاية تربوية ذات ملامح تشويق وإثارة تناسب مهارات القرن الحادي والعشرين المتطورة.

مفهوم دافعية التعلم:

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم دافعية التعلم ومن أهم تلك التعريفات ما يلي:

عرف الزغول (٢٠٠٩، ١٧) دافعية التعلم بأنها: "استعداد نسبي في الشخصية، يحدد مدى سعة الفرد ومثابرته في سبيل بلوغ النجاح ويترتب عليه نوع معين من الإشباع، وذلك في المواقف التي يتضمن الأداء في ضوء مستوى محدد للامتياز".

بينما عرف الفروخ (٢٠١٠، ١١) دافعية التعلم بأنها: "الرغبة في تحقيق النجاح وتحقيق مستوى تربوي معين، أو لكسب تقبل اجتماعي من الآباء والمدرسين تدفع بإمكانيات الفرد العقلية لتحقيق أقصى الأداء الممكن أثناء العملية التربوية ".

بينما عرف أبو الحاج (٢٠١٣، ١٢٤) دافعية التعلم بأنها: "مجموعة المشاعر التي تدفع المتعلم إلى الانخراط في نشاطات التعلم التي تؤدي إلى بلوغه الأهداف المنشودة، وهي ضرورة أساسية لحدوث التعلم، بدونها لا يحدث التعلم، ويتحقق ذلك من خلال استخدام أساليب التهيئة الحافزة ".

ويتفق الباحث مع تعريف أبو الحاج (٢٠١٣) لأنه الأقرب للدراسة لأنه يؤكد على أن استثارة دافعية التعلم تتطلب استخدام أساليب التهيئة الحافزة عند بدء الحصة أو الخبرة مثل قصص المخترعين، والأسئلة التي تدفع إلى العصف الذهني، والعروض العملية المثيرة للدهشة.

أهمية دافعية التعلم :

يحدد المومني (٢٠١٣، ٢٨) أهمية دافعية التعلم، فيما يلي:

- تجعل الطلاب يقبلون على التعلم.
- تقلل من مشاعر ملل الطلاب وإحباطهم وحماسهم واندماجهم في مواقف التعلم.
- تزيد من قدرة الطلاب على تحمل مصاعب التعلم.
- تعين الطلاب على المواظبة في حضور الدراسة بانتظام، والمثابرة في أداء أنشطة التعلم من تحضير للدروس، وإعداد للأنشطة، وتفاعل في الصف، وأداء للمهام.
- تحقق فكرة التعلم والاستمتاع في آن واحد.
- تجعل الفرد أكثر قدرة على تفسير تصرفات الآخرين.
- تساعد الدارسين على تطبيق ما تعلموه في حياتهم، بل تعليم غيرهم.
- تساعد الإنسان على زيادة معرفته بنفسه وبغيره، وتدفعه إلى التصرف بما تقتضيه الظروف والمواقف المختلفة.

ويضيف الباحث لأهمية دافعية التعلم أن الدوافع تساعد على التنبؤ بالسلوك الإنساني إذا عرفت دوافعه، وبالتالي يمكن توجيه سلوكه إلى وجهات معينة في صالحه وصالح المجتمع.

الدراسات السابقة:

فقد هدفت دراسة بيتريس وكيولينج (Pieterse& Quilling, 2011) إلى التحقق من أثر استخدام القصص الرقمية في تحسين مستوى الذكاء الانفعالي، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٢) طالباً من طلاب المرحلة الثانوية والمتوسطة، ببريطانيا، وقد طبق الباحث لعليهم مقياس الذكاء الانفعالي، واستخدم المنهج التجريبي، وقد أسفرت النتائج عن وجود تأثير دال إحصائياً لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مستوى الذكاء الوجداني، وأن القصص الرقمية ذات تأثير إيجابي في تخفيف حدة الضغوط التي يتعرض لها المراهقون من خلال تبصيرهم بآليات التعامل الإيجابي مع هذه الضغوط، وأوصت الدراسة بأهمية تطوير توظيف القصص الرقمية في تنمية المتغيرات الوجدانية لدى المتعلمين بنفس القدر الذي يتم توظيفها في تنمية المتغيرات المعرفية.

أما دراسة الراشدي (٢٠١٣) هدفت إلى التعرف على أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية بعض السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة بدولة الإمارات العربية المتحدة، وقد اتبع الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢) طفلا وطفلة بمرحلة رياض الأطفال بمدينة العين الإماراتية. وتم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة شملت كل منها (١١) طفلاً و(١١) طفلة، وتمثلت أدوات الدراسة في عددا من القصص الرقمية، ومقياس للسلوكيات المرغوبة، وأشارت نتائج الدراسة أن القصص الرقمية تكتسب لأطفال رياض الأطفال نموذج القدوة، وأنه من الضروري أن يكون النموذج الذي يقتدي به الطفل نموذجاً صالحاً يعبر عن تلك القيم لا باللسان فقط أو بالدعوة إليها، بل يجب أن تتمثل تلك القيم في سلوك الوالدين أو من يحتذي بهم الطفل، كذلك يكتسب الطفل قيم الحب والتعاون من القصص الرقمية التاريخية.

فيما هدفت دراسة نوبي والنفيسي وعامر (٢٠١٣) هدفت إلى استقصاء فاعلية القصص الرقمية في تنمية العديد من المتغيرات المعرفية، ولتحقيق هدف الدراسة اتبع الباحثين المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٣) تلميذة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي، وتم تطبيق الأدوات التالية على عينة الدراسة: اختبار رافن للمصفوفات المتدرجة، واختبار عد المكعبات لبينيه، ومقياس رضا أولياء الأمور، وأسفرت النتائج عن وجود فرق دال إحصائياً نمو الذكاء المكاني لصالح المجموعتين التجريبيتين عن المجموعة الضابطة، كذلك وجود فرق دال إحصائياً لصالحا لمجموعتين التجريبيتين في أبعاد مقياس الرضا، وأوصت الدراسة بضرورة توظيف القصص الرقمية على نطاق واسع في تعليم المتعلمين بالمرحلة الأولية.

أما دراسة رونالد (Ronald, 2015) فقد هدفت إلى توجيه نظر القائمين على السياسة التعليمية في الاتحاد الأوروبي إلي اعتماد استراتيجية استخدام القصة الرقمية في تعليم الأطفال، كمدخل تعليمي جديد بدلا من استخدامها بشكل فردي من قبل بعض مؤسسات رياض الأطفال، ولتحقيق هدف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتمثل مجتمع الدراسة من (٧) من المدارس الابتدائية في بلجيكا، وتكونت عينة الدراسة من (١٨) طالبا بمدرسة (ساموتان بلاش) ببروكسل، واستخدم الباحث أداتي المقابلة والملاحظة، وبعد المعالة الإحصائية للبيانات أظهرت النتائج أن نقل القصة الرقمية أو سردها طريقة تعليم مميزة لنظم أمور الطفل وتفعيله، فبوسع القصة تعليم كيفية التركيز على الموضوع والإمعان في متابعته، كما أن القصة الرقمية تعلم الأطفال أيضا الكثير من المفردات.

أما دراسة بينغ (Bing, 2016) فقد هدفت إلى توضيح دور القصص الحاسوبية في تربية الأبناء، واتبع الباحث المنهج التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من (٢٨) طالبا من طلاب المرحلة الابتدائية بمدينة غلاسكو بالمملكة المتحدة، طُبق عليهم مقياس لفوائد القصص الحاسوبية –إعداد الباحث–، وأشارت النتائج أن الفائدة الرئيسية للقصص الحاسوبية تتمثل في أن الأطفال يفتقرون للتجارب والخبرات الوافية عن الدنيا وما فيها، لذا أنهم يحاولون من خلال ربط مالهم من معلومات وما أتقنوه سابقا بالمواضيع الجديدة لإيجاد التعادل الذهني وهذا ما توفره لهم القصص الحاسوبية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

وبعد استعراض ما تقدم من دراسات، يتضح أن الدراسة الحالية اتفقت مع بعض الدراسات السابقة في تناولها لاستخدام القصة الرقمية وعلاقتها ببعض المتغيرات، كما في دراسة كل من: (الراشدي، ٢٠١٣؛ ونوبي ونفيسي، ٢٠١٣؛ وبنغ، (Bing, 2016).

إلا أن الدراسة الحالية تميزت عن غيرها من دراسات في محاولتها بالتحديد تعرف أثر استخدام القصة الرقمية على تحصيل مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط، مما يعطي الدراسة نوعاً من التفرد مقارنة بالدراسات الأخرى، إلا أن الباحث استفاد من الدراسات والأدبيات والأدوات السابقة في الوصول إلى تحديد خطة الدراسة ومنهجيتها، واختيار أدواتها الدراسة وأساليب المعالجة الإحصائية.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي .

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة الأساسية من (٥٣) طالباً؛ موزعين على فصلين من فصول الصف الأول المتوسط بمدرسة الإمام أبو حنيفة بمدينة النماص، حيث تم اختيارهم قصدياً؛ لكون الباحث يعمل بذات المدرسة فضلاً عن توفر معمل متطور لمصادر التعلم، وقد تم توزيعهم عشوائياً على مجموعتي الدراسة على النحو التالي:

المجموعة التجريبية: وتكونت من (٢٧) طالباً؛ يدرسون الموضوعات المختارة من مادة الحديث باستخدام القصة الرقمية.

المجموعة الضابطة: وتكونت من (٢٦) طالباً؛ يدرسون الموضوعات المختارة من مادة الحديث عبر الطريقة التقليدية.

أداوت الدراسة:

تحددت أدوات الدراسة الحالية في أداتين، هما: الاختبار التحصيلي، ومقياس دافعية التعلم، على النحو التالي:

أولاً: الاختبار التحصيلي.

مر إعداد الاختبار بالخطوات التالية:

١) تحديد الهدف من الاختبار:

هدف الاختبار بصورة أساسية إلى قياس الجانب المعرفي لمهارات مادة الحديث، فلكل **مهارة جانبين:** أحدهما؛ معرفي، والآخر؛ أدائي، ونظراً لطبيعة التقنية المستخدمة في الدراسة الحالية فقد اقتصر الباحث على قياس الجانب المعرفي لهذه المهارات عبر الاختبار التحصيلي الحالي.

٢) إجراء تحليل المحتوى للموضوعات المختارة.

تم تحليل محتوى الموضوعات المختارة من مادة الحديث، والبالغ عددها (٤) موضوعات وهي: (فضل التسبيح والحمد، أذكار الصباح والمساء، فضل التوبة والاستغفار، الذكر بعد الصلاة) حيث تم إجراء هذا التحليل وفق الخطوات التالية:

-تحديد مجموعة المفاهيم، والحقائق، والمبادئ (التعميمات) المتضمنة بالموضوعات المختارة، والجدول (٢) يبين ما تم التوصل إليه وفق هذا الإجراء.

-تحديد أربع مستويات للتعلم توزع أهداف الموضوعات المختارة عليها، وهي المستويات الأربع الأولى من تصنيف بلوم للمستويات المعرفية (التذكر- الفهم- التطبيق- التحليل).

ويذلك تم إعداد (٢٠) سؤالاً توزعت على المستويات المعرفية على النحو التالي:

جدول (١)

توزيع مفردات الاختبار التحصيلي لموضوعات مقرر الحديث

م	المحتوي	أرقام مفردات الاختبار التحصيلي				مجموع الأسئلة
		التذكر	الفهم	التطبيق	التحليل	
١	فضل التسبيح والحمد	١٤/١٢/١	٤/٢	-	٨	٦
٢	أذكار الصباح والمساء	٦/٥	٧	١٨	-	٤
٣	فضل التوبة والاستغفار	-	٩	١٣/١١	١٥/١٠	٥
٤	الذكر بعد الصلاة	١٧	١٩/١٦	٣	٢٠	٥
المجموع		٦	٦	٤	٤	٢٠

- تحديد نوع الاختبار وكتابة الأسئلة:

في ضوء توفر المعارف المستهدفة في الوحدة المختارة- طبقاً للأهداف السلوكية الخاصة بها، قام الباحث بإعداد (٢٠) سؤالاً اختبارياً موضوعياً جميعها من نوع الاختيار من متعدد؛ حيث يتكون السؤال من مقدمة وأربعة بدائل؛ واحد منها يمثل الإجابة الأكثر صحة.

كما تم إعداد مفتاح للإجابة الصحيحة على أسئلة الاختبار، كذلك تم تقدير الدرجة على الاختبار، بحيث تُعطى الإجابة الصحيحة (درجة)، بينما تُعطى الإجابة الخاطئة (صفر)، وبالتالي تراوح مدى الدرجات على الاختبار ما بين (صفر) إلى (٢٠) درجة.

صدق الاختبار:

تم بناء الصورة الأولية للاختبار وعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص من أساتذة الجامعات؛ بلغ عددهم (١٥) محكماً، وتم الأخذ بآرائهم وملاحظاتهم وإجراء التعديلات اللازمة. ولقد أشار المحكمون إلى موافقتهم على أسئلة الاختبار بنسب تتراوح ما بين (٨٦.٦٧%) إلى (١٠٠%)، ومن ثمَّ أصبح الاختبار في صورته النهائية مكوناً من (٢٠) سؤالاً، ووفقاً لهذا الإجراء يتبين أن الاختبار الحالي تتوفر له مؤشرات قوية في الدلالة على صدق محتواه أو ما يُطلق عليه (الصدق الظاهري).

حساب معاملات الصعوبة لأسئلة الاختبار:

تم حساب معاملات الصعوبة لأسئلة الاختبار، وذلك وفق المعادلة التالية:

$$\text{معامل الصعوبة} = \frac{\text{عدد الذين أجابوا إجابة صحيحة} \times ١٠٠}{\text{مجموع الذين حاولوا الإجابة عن الفقرة}}$$

وتبين أن معاملات صعوبة اسئلة الاختبار قد تراوحت بين (٠.٣٩) و(٠.٧٢) وهي قيم مرتفعة نسبياً، حيث يورد أبو علام (٢٠١٢) أن هناك اتفاق على أن معاملات السهولة أو الصعوبة التي تقع في المدى ما بين (٠.٢٠) إلى (٠.٨٠) تناظر درجات معيارية موجبة تحت المنحى الاعتدالي لتوزيع الدرجات تكشف عن مستويات مقبولة من السهولة أو الصعوبة، وهذا ما يدفع نحو الثقة في مستوى صعوبة وسهولة الاختبار التحصيلي المستخدم في الدراسة الحالية.

حساب معاملات التمييز لأسئلة الاختبار:

تم حساب معاملات التمييز لأسئلة الاختبار، وذلك وفق المعادلة التالية:

$$\text{معامل التمييز} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة عن الفقرة في المجموعة العليا- عدد الإجابات الصحيحة عنها في المجموعة الدنيا} \times ١٠٠}{\text{عدد أفراد إحدى المجموعتين}}$$

وتبين أن معاملات تمييز أسئلة الاختبار قد تراوحت بين (٠.١١) و(٠.٧٠) وهي قيم مرتفعة نسبياً، وهي معاملات تقع في المدى ما بين (٠.٢٠) إلى (٠.٨٠) المناظر لدرجات معيارية موجبة تحت المنحى الاعتدالي وتكشف عن مستويات مقبولة من التمييز، وهذا ما يدفع نحو الثقة في القدرة التمييزية لأسئلة الاختبار التحصيلي المستخدم في الدراسة الحالية.

دلالات صدق الصدق البنائي للاختبار:

تم حساب معاملات الارتباط المتبادلة بين كل سؤال من أسئلة الاختبار والدرجة الكلية له، وتبين أن معاملات الارتباط في أغلبها دالة عند مستوى (٠.٠١) في حين جاء معاملي سؤالين فقط وهما (٩، ٢٠) دالين عند مستوى (٠.٠٥)، وهو ما يشير إلى توفر الصدق البنائي للاختبار التحصيلي بالنحو الذي يسمح بالثقة في استخدامه عبر الدراسة الحالية لقياس ما وضع لأجله.

ثبات الاختبار.

للتحقق من ثبات الاختبار، تم استخدام معادلة ألفا – كرونباخ للثبات؛ على عينة الدراسة الاستطلاعية (ن= ٤٠)، فجاءت معاملات الثبات سواء للأبعاد أم للدرجة الكلية للاختبار قوية، ودالة عند مستوى (٠.٠١) لتجاوزها القيمة (٠.٠٧)، وهذا مؤشر على توفر مستوى مرتفع من الثبات للاختبار التحصيلي، ومستوياته المعرفية الأربعة على نحو يدفع نحو مزيد من الثقة في استخدامه في الدراسة الحالية.

ووفقاً للخطوات السابقة، تم إعداد الاختبار التحصيلي للاستخدام في القياس القبلي والبعدي بشكله النهائي.

ثانياً: مقياس دافعية التعلم.

بعد اطلاع الباحث على الأدبيات السابقة في مجال الدافعية وأنواعها، وقياسها بشكل عام، والدافعية نحو تعلم المقررات الدراسية بشكل خاص، قام الباحث بإعداد مقياس لتحديد درجة دافعية الطلاب نحو مادة "الحديث" مستخدماً مقياس ليكرت الثلاثي (موافق، أحياناً، غير موافق). وتم صياغة (٢٠) فقرة تبين إدراك الطالب لقيمة المادة التي يتعلمها، ومدى استمتاعه بها، وإقباله على دراساتها. وتم صياغة الفقرات صياغة إيجابية (تكشف عن دافعية قوية نحو التعلم)، وذلك في (١٥) فقرة، بينما تم صياغتها بصورة سلبية (تكشف عن دافعية منخفضة نحو التعلم)، وذلك في (٥) فقرات، وهي (٣، ٧، ١٦، ١٧، ٢٠).

وقد أعطي هذا التدريج الدرجات (٣– ٢– ١) عند الصياغة الموجبة للفقرة، و(١– ٢– ٣) عند الصياغة السلبية، ومن ثمَّ تتراوح الدرجة على المقياس ما بين (٢٠) إلى (٦٠).

أ– الصدق البنائي لمقياس الدافعية للتعلم:

تم حساب الصدق البنائي للمقياس عن طريق حساب معاملات الارتباط لفقرات المقياس بالدرجة الكلية له مطروحاً من درجة الفقرة، وقد قام الباحث بتطبيق هذا الإجراء على فقرات مقياس دافعية التعلم فجاءت النتائج كما هي موضحة بالجدول التالي:

جدول (٢)

معاملات الصدق البنائي لبنود مقياس الدافعية نحو التعلم

م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
١	**٠.٤٥	٦	**٠.٥٥	١١	**٠.٥٩	١٦	**٠.٥٨
٢	**٠.٤١	٧	**٠.٧١	١٢	**٠.٤٥	١٧	**٠.٥٦
٣	**٠.٦٧	٨	**٠.٧٣	١٣	**٠.٧٦	١٨	**٠.٤٨
٤	**٠.٤٣	٩	**٠.٦٦	١٤	**٠.٥١	١٩	**٠.٧٠
٥	**٠.٥١	١٠	**٠.٥٠	١٥	**٠.٦٤	٢٠	**٠.٦٣

(*) دالة عند مستوى ٠.٠٥ (**) دالة عند مستوى ٠.٠١

يظهر من الجدول السابق دلالة معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية له، وقد كانت جميع هذه المعاملات دالة عند مستوى (٠.٠١)، وهو ما يشير إلى توفر الصدق البنائي للمقياس الحالي.

ب- ثبات مقياس الدافعية للتعلم:

تم استخدام معادلة كرونباخ- ألفا، ومعادلة التجزئة النصفية المصححة باستخدام معادلة سبيرمان- بروان للتحقق من ثبات مقياس الدافعية نحو التعلم، وتبين أن معاملي الثبات للمقياس كانا قويين- لتجاوزهما القيمة ٠.٧٠؛ التي حددها عبد الرحمن (٢٠٠٣، ١٢٩) لقوة معامل الثبات- ودالاً عند مستوى ٠.٠١، وهذا مؤشر على توفر مستوى مرتفع من الثبات لمقياس الدافعية نحو التعلم، على نحو يدفع نحو مزيد من الثقة في استخدامه في الدراسة الحالية.

نتائج الدراسة وتفسيرها:

نتيجة الإجابة عن الفرض الأول ومناقشتها وتفسيرها:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية (التي درست موضوعات الحديث باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة التقليدية) في القياس البعدي للدرجة الكلية للاختبار التحصيلي في مقرر الحديث".

ولاختبار صحة هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) T-test لدلالة الفروق بين عينتين مستقلتين، لتحليل استجابات مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة على الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي في القياس البعدي، وجاءت النتائج كما هي مبينة بالجدول (٢١) التالي:

جدول (٣)

نتائج اختبار (ت) للفروق في الأداء البعدي لمجموعتي الدراسة (التجريبية والضابطة) على الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي

المتغير	المجموعات	العدد (ن)	المتوسط (م)	الانحراف المعياري (ع)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الدرجة الكلي للاختبار التحصيلي	التجريبية	٢٧	١٦.٧٤	١.٧٥	١١.٠٧	٠.٠١
	الضابطة	٢٦	١١.٧٣	١.٥٤		

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٥١) عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٠١ وعند مستوى ٠.٠١=٢.٦٨

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) كانت دالة إحصائياً؛ مما يشير إلى وجود فروق بين مجموعتي الدراسة: التجريبية والضابطة في القياس البعدي للدرجة الكلية لتحصيل مقرر الحديث، ولكون اتجاه الفروق يميل نحو المتوسط الأعلى فإن الفروق تكون لصالح المجموعة التجريبية، وعليه يمكن قبول الفرض الحالي، ويصبح نصه على النحو التالي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية (التي درست موضوعات الحديث باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة التقليدية) في القياس البعدي للدرجة الكلية للاختبار التحصيلي في مادة الحديث لصالح المجموعة التجريبية.

ولمعرفة حجم تأثير المتغير المستقل (القصة الرقمية) في إحداث تلك الفروق التي تم التوصل إليها في المتغير التابع (الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي)، قام الباحث بحساب حجم الأثر، وذلك من خلال حساب مربع إيتا (η^2) Eta Squared، والجدول التالي يبين قيمة "مربع إيتا" المحسوبة لنتائج الفرضية الأولى.

جدول (٤)

قيمة مربع إيتا(η^2) للنتائج المتوفرة من اختبار الفرضية الأولى

المجموعة	المتغير	قيمة ت	درجات الحرية	حجم الأثر
التجريبية الضابطة	الدرجة الكلية للاختبار التحصيلي	١١.٠٧	٥١	٠.٧١

يتبين من الجدول أعلاه يتبين أن قيمة مربع إيتا (η^2) بلغت (٠.٧١) للدرجة الكلية للاختبار التحصيلي، وهذا ما يشير إلى أن نسبة التباين الكلي لدرجات أفراد العينة والتي ترجع إلى تأثير استخدام القصة الرقمية تبلغ نسبته (٧١%) على الترتيب؛ أي أن المتغير المستقل كان (ذا تأثير كبير جداً) في إحداث التغيير القائم في درجة التحصيل الكلية لدى المجموعة التجريبية، مما يشير إلى أن قوة تأثير القصة الرقمية في إحداث التغيير القائم في أداء المجموعة التجريبية لدروس مادة الحديث كانت عالية لتجاوزها القيمة (٠.١٤) الدالة على وجود تأثير قوي للمتغير المستقل على المتغير التابع وفق تفسير معادلة حجم الأثر.

ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى طريقة عرض البرنامج التعليمي أسهمت بشكل مباشر في تنمية المجموع الكلي للمستوى التحصيلي، حيث تم تنفيذ مجموعة من الإجراءات في عرض المحتوى التعليمي للقصص الرقمية؛ أسهمت بدورها في تحقيق النتيجة.

وتتفق النتيجة الحالية مع نتائج دراسة كل من: (الراشدي، ٢٠١٣؛ ونوبي ونفيسي، ٢٠١٣؛ وبنغ، (Bing, 2016). التي بينت أن للقصص الرقمية دور فعال في تنمية التحصيل في المقررات الدراسية المختلفة

نتيجة الإجابة عن الفرض الثاني ومناقشتها وتفسيرها:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية (التي درست موضوعات الحديث باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة التقليدية) في القياس البعدي لدافعية التعلم".

ولاختبار صحة هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) T-test لدلالة الفروق بين عينتين مستقلتين، لتحليل استجابات مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاه نحو المادة في القياس البعدي، وجاءت النتائج كما هي مبينة بالجدول (٥) التالي:

جدول (٥)

نتائج اختبار (ت) للفروق في الأداء البعدي لمجموعتي الدراسة (التجريبية والضابطة) على مقياس دافعية التعلم

المتغير	المجموعات	العدد (ن)	المتوسط (م)	الانحراف المعياري (ع)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية للمقياس	التجريبية	٢٧	١٧.٨٩	١.٦٠	١٠.٦٣	٠.٠١
	الضابطة	٢٦	١٣.٥٤	١.٣٦		

قيمة "ت" الجدولية عند درجة حرية (٥٣-٢) عند مستوى ٠.٠٥ = ٢.٠١ وعند مستوى ٠.٠١=٢.٦٨

ويتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) كانت دالة إحصائياً؛ مما يشير إلى وجود فروق بين مجموعتي الدراسة: التجريبية والضابطة في القياس البعدي للدرجة الكلية لمقياس دافعية التعلم نحو مادة الحديث، ولكون اتجاه الفروق يميل نحو المتوسط الأعلى فإن الفروق تكون لصالح المجموعة التجريبية، وعليه يمكن توجيه الفرض الحالي على النحو التالي:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة معنوية ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية (التي درست موضوعات الحديث باستخدام القصة الرقمية)، والضابطة (التي درست موضوعات الحديث بالطريقة التقليدية) في القياس البعدي لدافعية التعلم لصالح المجموعة التجريبية".

ولمعرفة حجم تأثير المتغير المستقل (القصة الرقمية) في إحداث تلك الفروق التي تم التوصل إليها في المتغير التابع، قام الباحث بحساب حجم الأثر، وذلك من خلال حساب مربع إيتا (η^2) Eta Squared، والجدول التالي يبين قيمة "مربع إيتا" المحسوبة لنتائج الفرض الثاني.

جدول (٢٤)

قيمة مربع إيتا(η^2) للنتائج المتوفرة من اختبار الفرض السادس

المجموعة	المتغير	قيمة ت	درجات الحرية	حجم الأثر
التجريبية	الدرجة الكلية للمقياس	١٠.٦٣	٥١	٠.٦٩
الضابطة				

يتبين من الجدول أعلاه يتبين أن قيمة مربع إيتا (η^2) بلغت (٠.٦٩) للدرجة الكلية لمقياس دافعية التعلم، وهذا ما يشير إلى أن نسبة التباين الكلي لدرجات أفراد العينة والتي ترجع إلى تأثير استخدام إستراتيجية النمذجة تبلغ نسبته (٦٩%) على الترتيب؛ أي أن المتغير المستقل كان (ذا تأثير كبير جداً) في إحداث التغيير القائم في درجة الدافعية للتعلم لدى المجموعة التجريبية، مما يشير إلى أن قوة تأثير القصة الرقمية في إحداث التغيير القائم في أداء المجموعة التجريبية للموضوعات المختارة من مادة الحديث كانت عالية.

وتتفق النتيجة الحالية مع مجمل النتائج التي بينت أن للتدخلات التجريبية باختلاف أنواعها دور فعال في تنمية دافعية التعلم، وذلك كما في دراسة كل من: المهدي (٢٠١٤)؛ وشواشرة (٢٠١٤).

ويمكن تفسير النتائج التي تم التوصل إليها من خلال المعالجة السابقة، والدالة على وجود أثر لاستخدام القصة الرقمية في تنمية دافعية التعلم نحو مادة الحديث.

التوصيات والمقترحات:

١. الاهتمام بالقصص الرقمية، وتوظيفها عبر المنهج الدراسي المقدم للمتعلمين أثناء تدريس الحديث الشريف.

٢. تدريب معلمي المواد الشرعية عامة، والحديث خاصةً على إنشاء القصص الرقمية، واختيار الموضوعات؛ التي تتناسب مع المهارة التي يرغبون في توظيفها في عملية التعلم، أو تنميتها لدى المتعلمين.

٣. إجراء دراسة عن واقع استخدام القصص الإلكترونية في مراحل التعليم المختلفة.

المراجع العربية:

- أبو الحاج ، المصالحة (٢٠١٣). **استراتيجيات التعلم النشط.** القاهرة: المكتبة الأزهرية للنشر والتوزيع.
- بو حمامة، جيلالي (٢٠٠٩). الدافعية والتعلم. **مجلة التربية –قطر**، ٣٨(١٧٠)، ١٥٨ – ١٧٨.
- التتري، محمد على (٢٠١٦). **أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.
- التعبان، مهند عبد الله (٢٠١٣). **التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبر الويب مع الأسلوب المعرفي وأثره على اكتساب المعرفية وتنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة تكنولوجيا التعليم.** رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس.
- حمزة، إيهاب (٢٠١٤). أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**– السعودية، ع(٥٤)، ٣٢١–٣٦٨.
- دحلان، براعم عمر علي (٢٠١٦). **فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات جل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.
- الدوري، محمد ناصر (٢٠١٤). **أثر استخدام القصة الإلكترونية على التربية الأخلاقية للطلاب في**
- الراشدي، صالح محمد (٢٠١٣). **أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية بعض السلوكيات المرغوبة لدى أطفال الروضة بدولة الإمارات العربية المتحدة.** رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية، جامعة الإمارات.

- الزغول، عماد محمد (٢٠٠٩). **نظريات** التعلم. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- صالح، ميسون عادل (٢٠٠٨). **برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.
- الصانع، ضاحي محمد (٢٠١٣). **رواية الواقعية الرقمية.** القاهرة: مكتبة مصر العامة.
- عبد السلام، خالد محمد (٢٠١٦). **على أثر استخدام الحاسب الآلي في تصميم القصص على تحسين دافعية الطلاب للتعلم.** رسالة ماجستير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.
- غباري، ثائر أحمد (٢٠٠٨). **الدافعية النظرية والتطبيق.** عمان: دار المسيرة.
- الفروخ ، فايز عبد الرحمن (٢٠١٠). **التعلم التنظيمي وأثره في تحسين الأداء الوظيفي.** الرياض: مكتبة ابن تيمية للنشر.
- فهيم، مصطفى (٢٠١٤). **مهارات القراءة الإلكترونية. رؤية مستقبلية لتطوير أساليب التفكير في مراحل التعليم العام.** ط٤، القاهرة: دار الفكر العربي.
- المومني ، محمد علي (٢٠١٣). **دوافع السلوك الإنساني.** الرياض: مكتبة دار القلم.
- النجيمي، عبد الله بن علي سعيد (٢٠١٦). فاعلية تدريس مادة الحديث والسيرة باستخدام استراتيجية K. W. L في التحصيل الدراسي لدى طلاب الصف السادس الابتدائي. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس – السعودية**، ع(٨٠)، ٢٦٥-٢٩٠.
- نوبي، أحمد والنفيسي، خالد وعامر، أيمن (٢٠١٣). أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن. **بحث مقدم للمؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد**، المجلد الأول، ص ١-٢٥.

المراجع الأجنبية:

1. Alameen, G. (2011). Learner Digital Stories in a Web 2.0 Age. *TESOL Journal*, 2(3), p355-369.

2. Banaszewski, T.(2014). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools. *Journal of technology studies,* 23(1), 33-41.

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

4. Frazel, E. (2011). Surviving the impossible: Studying students' constructions of digital stories on World War II. Learning, *Culture and Social Interaction*, 2(3), 155-170.

5. Pieterse, G. & Quilling, R. (2011). The impact of digital story-telling on trait Emotional Intelligence (EI) amongst adolescents in South Africa – a case study. *Social and Behavioral Sciences,* 28 (1) , 156 – 163.

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