كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت الفهم القرائي

إعـداد

د/ طارق عبيد المسعود

أستاذ مساعد في كلية التربية الأساسية

الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب – الكويت

د/ عبدالله عبدالعزيز المديرس

أستاذ مشارك في كلية التربية الأساسية

الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب – الكويت

د/ فوزية عبيد المسعود

مدرس في كلية التربية – جامعة الكويت

أ / نوال نهار العتيبي

طالبة دكتوراة تخصص تكنولوجيا التعليم – جامعة آنتويرب – بلجيكا

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد الخامس – مايو ٢٠١٨م ﴾

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

ملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبي؛ حيث قام الباحث بتصميم التجربة باستخدام مجموعتين: الأولى تجريبية مكونة من (٢٥) طالبة من طلاب إحدى المدارس الابتدائية تم تدريبهم على تنمية الفهم القرائي من خلال برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية، والثانية ضابطة مكونة من (٢٥) طالبة لم يتم تدريبهم على البرنامج المقترح. ويعزى الفرق بين المجموعتين إلى المتغير المستقل وهو البرنامج القائم على القصة الرقمية التفاعلية.

تم إعداد برنامج تربوي تثقيفي مقترح قائم على القصة الرقمية التفاعلية لتنمية الفهم القرائي ودافعية القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وتم إعداد اختبار الفهم القرائي.

بعد تطبيق البرنامج المقترح على المجموعة التجريبية وتطبيق أداتي الدراسة على المجموعتين قبل وبعد التجربة توصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج لصالح الفهم القرائي البعدي. كما توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية، ويعزى ذلك إلى الأثر الإيجابي للبرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية التفاعلية، الفهم القرائي، تكنولوجيا التعليم.

Abstract:

The study aimed to identify a program based on interactive digital story in the development of reading comprehension among primary school students in Kuwait.

The study was based on a semi-experimental approach. The experiment was designed using two groups: the first experimental (25) students from a primary school were trained to develop reading comprehension through a program based on the interactive digital story; the second was an officer (25) on the proposed program. The difference between the two groups is due to the independent variable, the interactive digital story-based program.

A proposed educational program based on the interactive digital story was developed to develop reading comprehension and reading motivation among primary school students. The reading comprehension test was prepared.

After applying the proposed program to the experimental group and applying the study tools to both groups before and after the experiment, the study found that there are statistically significant differences between the average scores of the experimental group before and after the application of the program in favor of the post-reading comprehension. The study also found that there are statistically significant differences between the experimental and control group average scores for the experimental group. This is due to the positive effect of the proposed program based on the interactive digital story in developing reading comprehension among primary students.

Keywords: Interactive Digital Story, Reading Comprehension

المقدمة:

تعتبر مرحلة الطفولة من المراحل الهامة والأساسية التي يمر بها الإنسان في حياته، ففيها تتكون أهم المفاهيم المؤثرة على شخصيته وأفكاره، وتتبع أهمية هذه المرحلة من تميزها عن بقية المراحل، حيث تتمتع بخصائص جسمية وحركية وعقلية، وخصائص أخرى انفعالية واجتماعية ولغوية، مما يجعلها منفردة عن غيرها من مراحل النمو، حيث تؤثر هذه الخصائص على سلوك الأطفال وكيفية معالجتهم للأمور وتفاعلهم مع الآخرين، كما تساعد المتخصصين في التعرف على كيفية التعامل مع الأطفال وتوجيههم بما يضمن لهم النمو الصحيح والمتكامل. وقد أكد التربويين والسيكولوجيين على دور المدرسة الابتدائية في تنمية المهارات اللغوية بشكل سليم. (عبد المولى ، ٢٠١٦، ص١٢).

وأسلوب رواية القصة تم استخدامه تعليمياً منذ زمن طويل جداً، ومازال يستخدم إلى يومنا هذا، وهو أسلوب فعال وناجح جداً، وخاصة في المناهج الدراسية الأدبية أو الإنسانية، كالتربية الإسلامية واللغة العربية والتاريخ والجغرافيا والفلسفة والمنطق وغيرها، ولقد استخدم القرآن الكريم أسلوب القصة في الكثير من الآيات، بل قد جاءت القصة كوحدة موضوعية في العديد من السور القرآنية، وأفردت مؤلفات كثيرة متخصصة في كيفية استخدام القرآن الكريم لأسلوب القصة في التوضيح والتعليم والتأثير. أيضاً، استخدم النبي صلى الله عليه وسلم أسلوب القصة في العديد من الأحاديث النبوية الشريفة بقصد تعليم الصحابة العديد من السلوكيات والمعاملات والعبادات وغيرها من مقاصد الدين العظيمة. ومن الطبيعي أن يستخدم التربويون أسلوب القصة للتوضيح وإثارة دافعية المتعلمين، لما له من تأثير واضح في التعليم، ونشر الاتجاهات، وتعديل السلوك، والدعوة إلى التحلي بمكارم الأخلاق، وبخاصة لدى أطفال المرحلة الابتدائية، والسبب يعود إلى كون الأطفال يحبون الاستماع إلى القصص بالفطرة دون ملل، لأنها تتفق مع ما لديهم من خيال واسع، كما أنها تساعد على تثبيت المعاني المقصودة في نفوسهم، ومعايشة القيم والأخلاق، وتكامل المعرفة. (السنيدي، ٢٠١٦، ص٣).

إن إعداد وتصميم وتجريب برنامج إلكتروني قائم على القصة الرقمية التفاعلية لتنمية الفهم القرائي لدى أطفال المدرسة الابتدائية هو الهدف الأساسي لهذا البحث، وهو يتناسب مع التوجهات الحديثة لاستخدام المستحدثات التكنولوجية في التعليم، وخصوصا الأجهزة الرقمية الحديثة المنوعة، لما تتمتع به من خصائص ومكونات تساعد في جذب وتشويق الأطفال للبرنامج المقدم لهم، وذلك باستخدام مكونات الوسائط المتعددة من صوت وصورة ونص وحركة وفنيات إخراجية تتناسب مع مستواهم العقلي، وأيضا تفاعل الطفل مع البرنامج، مما يزيد من فاعلية البرنامج في تنمية المهارات اللغوية لدى الأطفال.

مشكلة وتساؤلات الدراسة:

هناك حاجة إلى تنمية الفهم القرائي في المرحلة الابتدائية بدولة الكويت نتيجة لضعف تلك المهارات، واهمية القصة التفاعلية الرقمية في علاج ذلك الضعف بما توفره من عنصر التشويق والتفاعل، الأمر الذي يولد دافعية للتعلم، ولذلك يتمثل السؤال الرئيسي للدراسة في النص التالي:

ما مدى فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت؟

التساؤلات الفرعية:

١. ما مدى فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي بين المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في التجريب؟

٢. ما مدى فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية؟

٣. ما مدى فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي في الاختبارين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة بشكل عام إلى التعرف على مدى فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت.

الأهداف الفرعية:

١. التعرف على مدى فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي بين المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في التجريب.

٢. التعرف على مدى فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية .

٣. التعرف على مدى فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي في الاختبارين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية.

أهمية الدراسة:

١. إثراء البحث العلمي العربي في مجال تكنولوجيا التعليم بالمستحدثات التكنولوجية في مجال تعليم المهارات اللغوية بالمرحلة الابتدائية.

٢. تساعد المعلمين على توفير برنامج تربوي قائم على القصة الرقمية التفاعلية يسهم في تنمية المهارات القرائية وتحقيق تفاعل الطلاب مع المعلم للوصول إلى التعلم ذي المعنى.

٣. يساعد البحث مصممي تقنيات التعليم على تصميم برامج مماثلة تسهم في تنمية المهارات وعلاج صعوبات التعلم.

٤. الحاجة البحثية إلى استكشاف أثر القصة الرقمية التفاعلية في تنمية المهارات خاصة بالمرحلة الابتدائية.

مصطلحات الدراسة:

١. فاعلية Efficacy

اصطلاحا: يشير مصطلح فاعلية إلى مدى إحداث العامل للأثر المطلوب، وتحقيق الأهداف المرجوة منها (إبراهيم: ٢٠٠٩، ص٧٥٤).

إجرائياً: يشير مصطلح (فاعلية) إلى مدى الأثر الذي يمكن أن يحدثه البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية المقترح في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

٢. برنامج Program

طريقة تجريبية منهجية تقوم على أسس تجريبية تستهدف وضع نظام في عرض المعلومات والمفاهيم مع توفير الأنشطة المناسبة لضمان نجاح البرنامج (إبراهيم، ٢٠٠٩، ص ١٩٦)

ويقصد به إجرائيا طريقة مبنية على القصة الرقمية التفاعلية تستهدف تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

٣. القصة الرقمية التفاعلية Interactive Digital Storytelling

واحدة من الأدوات الجديدة والمثيرة لتكنولوجيا التعليم والتي أصبحت متاحة للاستخدام داخل الفصول الدراسية، كما إنها احد منتجات الوسائط المتعددة والتي تتكون من الشرائح والصور والخلفيات الموسيقية بالإضافة إلى صوت الراوي (ميسون، ٢٠٠٨).

ويقصد بها إجرائيا القصص الإلكترونية القائمة على توظيف التكنولوجيا في إعادة صياغة القصة الورقية وتحويلها إلى مصادر رقمية تفاعلية من اجل تنمية الفهم القرائي لدى الطلاب.

٤. الفهم القرائي Reading Comprehension

قدرة الطالب على إعطاء معنى للمقروء من خلال الشرح والتفسير والاستدلال والاستنتاج والتحليل وإعطاء الأمثلة والتعبير عن الفكرة (إبراهيم، ٢٠٠٩، ص ٧٧٠)

ويمكن تعريفها من وجهة نظر الباحث بأنها قدرة الطالب في المرحلة الابتدائية على استيعاب المادة المقروءة في ضوء مستوى نموه.

الإطار النظري:

أولاً: المدخل التفاعلي (Interactive Approach)

تزايد الاهتمام بتوظيف المدخل التفاعلي في التعليم والتعلم، لما يوفره ذلك المدخل من تفاعلية للطلاب وجذب اهتمامهم وحثهم على تبادل الآراء في بيئة تعلم ثرية بواسطة الحاسب الآلي (علي، ٢٠١٤، ص٣٠٠)

والمدخل التفاعلي مدخل يسعى إلى توظيف ادوات التعلم الإلكتروني في استقطاب المتعلمين بواسطة وضع ادوات تفاعلية كجزء من تصميم البرمجية مثل النصوص الفائقة والصور والأصوات والفيديو والتعليقات وغيرها من الأدوات التي تعزز من مشاركة المتعلم في عملية التعلم، وتزيد من دافعية التعلم لديه (عبد الغني، ٢٠١٢، ص٢)

ويساهم المدخل التفاعلي في تنمية المهارات لدى الطلاب وخاصة مهارات التفكير والمهارات اللغوية، ويوفر بيئة تكنولوجية رقمية تعزز من دافعيتهم وتنمى من قدراتهم ومهاراتهم التكنولوجية بما ينعكس ذلك على مستوى تحصيلهم، وتنمي اتجاهاتهم الإيجابية نحو المادة الدراسية، وترفع مستوى رضاهم عن التعلم وعن المدرسة بشكل عام (عفيفي، ٢٠١١، ص ٤٦)

ويستخدم المدخل التفاعلي استراتيجيات لتحقيق أهداف التفاعل، ومن اهم تلك الاستراتيجيات المناقشة والتعلم الموجه ذاتيا، ومجموعات العمل، والتعلم بالفريق والعصف الذهني الإلكتروني، وحل المشكلات إلكترونيا، وغيرها (Gelzheiser, et al., 2011)

تشير الدراسات إلى أن المدخل التفاعلي يسهم في مشاركة المتعلمين وتواصلهم ورضاهم عن التعلم وتدعم التفاعل الاجتماعي بين الطلاب وتزيد من المهارات الاجتماعية، وعلى المستوى المصري دراسة(عبد الغني، ٢٠١٢) وعلى المستوى الأجنبي دراسة لو وتشو (Lau1 & Veni H. T. Chu, 2015)، والتي توصلت إلى فاعلية توظيف المدخل التفاعلي في تنمية

المهارات اللغوية والمعرفية، ودراسة تانك، والتي توصلت إلى نجاح المدخل التفاعلي في رفع مستوى التحصيل الاكاديمي لدى طلاب الجامعة (Tang , 2014)، ودراسة ويليامز وفيلونيتا (Williams & Pilonieta, 2012)، والتي توصلت إلى فاعلية استخدام المدخل التفاعلي في تحسين مهارات الكتابة لدى الأطفال.

ثانياً: القصة التفاعلية Interactive Storytelling:

نشأت فكرة القصة التفاعلية مما يسمى بالتعليم المبرمج، وقد احتل التعليم المبرج، وآلات التعليم مكانا مرموقا في الأوساط التربوية منذ عشرات السنين، وأصبح ينظر إلى هذا النوع من التعليم على أنه ضرورة ملحة في هذا العصر الذي طفرت فيه كثافة السكان إلى حد لم تعد تكفي معه الأعداد الهائلة التي تعد للتدريس كل عام وظهر للتعليم المبرمج على يد "سكينر" وهو أسلوب للتعلم الفردي، والذاتي يطبق نظرية التعزيز، ويتفاعل فيه المتعلم مع برنامج تعليمي في آلة أو كتيب على شكل خطوات صغيرة متتابعة، ومرتبة منطقيا تسمى إطارات، يساعد المتعلم على الانتقال في تعلمه من المعلوم إلى المجهول، ومن البسيط إلى المقعد، ويسير فيه حسب قدرته، وسرعته الخاصة في التعليم (عبد المحسن، ٢٠١٥، ص١٥٣)

تعريف القصة التفاعلية

عرفت (زكي، ٢٠٠٧) القصة التفاعلية على أنها: "قصة تعتمد على المشاركة الإيجابية للطفل في أحداثها حيث تتيح له حرية اختيار مسار القصة من خلال اختياره لمسار معين من عدة مسارات، وتوجيهه بشكل غير مباشر إلى المسار الصحيح، لتنمية القدرات الذهنية للطفل، وتنمية السلوكيات الإيجابية له، وبناء معارف، واتجاهات تربوية مفيد له".

كما أن هناك تعريفات أخرى للقصص التفاعلية مثل: هي وسيلة تتيح للمستخدمين المشاركة النشطة وأخذ دور بطل القصة ولتكون رواية القصص تفاعلية لابد أن تعطي للمستخدمين الفرصة في تشكيل مسار القصة من خلال تصرفاتهم (Shaw, 2004)

هي تحويل شكل السرد الخطي إلى مناقشة وجدال وإنشاء قصص جديدة على أساس من المناقشات واستخدام الحوار كطريقة للتفاعل (Jrank, 2009).

هي شكل من أشكال الترفيه الرقمي حيث يمكن للمستخدمين إنشاء قصة درامية من خلال الأحداث إما عن طريق إصدار أوامر لبطل القصة أو القيام بالدور الرئيس في قيادة الأحداث في السرد (Cavazza, 2010, p. 1).

ويعرفها الباحث على أنها: الجمع بين سرد القصص مع أي من مجموعة متنوعة من أدوات الوسائط المعلوماتية المتاحة بما فيها الرسومات والصوت والفيديو والرسوم المتحركة

ويكون التفاعل فيها من خلال إتاحة الفرصة للمستخدم في تشكيل مسار القصة والقيام بالدور الرئيس في قيادة الأحداث، أو من خلال أشكال التفاعل المختلفة مثل: نقل عنصر من مكان إلى آخر على الشاشة، النقر على مفاتيح الشاشة، النقر على أيقونات.. إلخ.

التعريف الإجرائي للقصة التفاعلية:

القصة التفاعلية علم ممنهج من لعب تقمص الأدوار فالرواية تقريبا حقلا جديدا، وتعتبر أيضا أنها سلسلة الاختيارات التي اختيرت من قبل المستخدم أو المشارك النشيط. بتنقله أو إبحاره من نقطة إلى أخرى، إضافة إلى بعض المشاكل من ناحية الحبكة الدرامية، تطوير الشخصيات، وثبات الموضوع، وتحتوي القصة التفاعلية على بعض المشكلات مثل سريان أحداث القصة (كيفية الرواية)، الخلفية المعرفية للطفل المشارك، التماسك الداخلي للقصة، وقت القصة، سهولة تطوير أحداثها. تتيح المشاركة واكتشاف الأنشطة الموجودة في عالم القصة، وتستخدم القصة التفاعلية في مجال تنمية المدرك الشكلي والواقع التخيلي وأيضا في الألعاب.

أهمية مفهوم القصة التفاعلية:

فكرة القصة التفاعلية ترجع إلى البحث عن حلول كمبيوترية واسعة النطاق تعمل بشكل ديناميكي متعدد يعمل على الوصول للأحداث وعمل تصميم جرافيكي يساعد الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة مثل الشخصيات والخيال... إلخ والتي تعمل حول محور القصة الرئيسي (عبد المحسن، ٢٠١٥).

والقصة التفاعلية مجموعة من الاختيارات التي أعدت مسبقا يقوم المستخدم باختيار أحدها كي يصل إلى القصة بشكلها النهائي حيث أن البيئة التي تعمل فيها القصة وتبنى هي بيئة اختيارية تفاعلية نشطة. كما يبدو للمستخدم انه هو من يكتب أحداث القصة أو يؤلف أحداثها أما عن القصة كلها فقد كتبت من قبل المؤلف وتم تصميمها ليختار المستخدم ما يتناسب معه من الشكل العام للقصة منتجا القصة الخاصة به.

يمكن أن نقول القصة التفاعلية هي مجموعة من القصص المتراكبة ومتداخلة مع بعضها البعض ويوجد بين هذه القصص عناصر متشابهة ومتشابكة وتدور حول هدف واحد هذا فيما لو اعتمدنا على تحليل "فلاديمير بروب" لمائة قصة روسية أخذ منها العناصر المتشابكة بحيث يصل منها إلى قصة واحدة، فخرج من هذا التحليل إلى خصائص مشتركة بين جميع هذه القصص ووضع هذه الخصائص كمسارات تفاعل داخل قصته (علي، ٢٠١٣، ص٣٣).

أما إن تناولنا القصة التفاعلية من مجال الألعاب فنجد أن اللعب موجود بها وأن العلاقة قوية بينهما بل يمكن أن نقول هناك صعوبة في الفصل بينهما فالمستوى الأعلى من الألعاب تعتمد على قصة يوم اللاعب بمتابعة أحداثها من خلال مشاركته داخل اللعبة.

العوامل التي تساعد على فاعلية القصة:

أجريت العديد من الدراسات حول زيادة فاعلية القصة التفاعلية في تحسين التعلم، وحل مشكلاته، وقد توصلت هذه البحوث إلى مجموعة من العوامل تساعد على زيادة فاعلية القصة التفاعلية أهمها:

- أن تكامل الصورة، والمواد المقدمة من خلال الكمبيوتر ينبغي أن يزودنا بشكل مثالي، وحقيقي للمهارات التعليمية التي تعمل على تقديم المعلومات، والمهارات من خلال مواقف الحياة الواقعية.
- ينبغي أن يتضمن البرنامج "أو القصة" خطة عمل تهدف إلى توجيه محاولات الطالب "أو الطفل" نحو التعلم المطلوب، تعزيزها.
- أن يزود البرنامج بالرجع (التغذية المرتدة) الدائم كجزء من المهمة ذاتها.
- ينبغي إعطاء نصائح توجيهية، وإرشادية للطفل، ولكن ذلك قد يكون قليل الفائدة ما لم نضع في الحسبان نتائج استجاباتهم لتقديم التوجيهات المناسبة لهم.
- أنه ينبغي تكليف الطفل بالتحاور النشط مع المادة المقدمة له، وإعطاؤه درجة مناسبة من الحرية للتحكم في عملية التعلم.
- أن مقدار التحكم الذي يعطي للمتعلم يتوقف على قدرات الطفل الأولية.

أسس تصميم القصة التفاعلية

ومما لا شك فيه أن القصة تلاقي إقبالا كبيرا لدى الأطفال والطفل يتعلم من هذه القصص الكثير ويحتاج إلى تطبيقه في حياته وعندما نحول القصة التقليدية إلى تفاعلية فهذا يجعل القصة التفاعلية ذات أهمية قصوى فالطفل يشارك في تكوين القصة مما يجعله يحقق ذاته داخل القصة التفاعلية.

١-أهداف القصة التفاعلية:

يجب أن تحتوي القصة على هدف تسعى لتحقيقه كما يمكن أن تحتوي على هدف رئيسي وأهداف أخرى فرعية فالقصة بدون هدف ليست ذات قيمة، حيث تستهدف قصص الأطفال التفاعلية تحقيق الأهداف العامة في الجوانب الفنية التشكيلية والسلوكية والمعرفية والوجدانية لشخصية الطفل التالية:

- تنمية السلوكيات الإيجابية المرغوبة لدى أطفال سن (٩-١٢ سنة) من خلال اهتمامه بالشكل واللون والقيم المرتبطة بالجوانب الفنية والتشكيلية.
- تعريف الأطفال بكيفية سير أحداث القصة التفاعلية.
- استخدام الأطفال لمكونات جهاز الكمبيوتر (لوحة مفاتيح، ماوس) أو الآيباد أو أي من الأجهزة اللوحية الحديثة ويتفاعل مع القصة التفاعلية في تنمية بعض القيم الفنية والتشكيلية.

٢-موضوع القصة التفاعلية:

الموضوع من أهم الأشياء في القصة حيث أن المؤلف يقوم ببناء قصته على هذا الموضوع كما أن الهدف من القصة يظهر في هذا الموضوع، كما أن قوة القصة تظهر من خلال الموضوع الذي تثيره كما أن وضع قيم ومبادئ وأخلاقيات سليمة وسلوكيات يرسخها في سلوك الطفل ويكون لديه الثقة فيها.

٣-تحديد خطوات استخدام الطفل للقصص التفاعلية

وهي تعبر عن الأحداث الفعلية لما هو مطلوب من الأطفال القيام به من بداية القصة التفاعلية إلى نهايته وذلك كالآتي: (عادل منصور محمود، ٢٠٠٨، ص١٠٥):

- يفتح الطفل جهاز الكمبيوتر.
- يضع الطفل الأسطوانة في C. D Rom بمفرده.
- يتعرض الطفل للقصة التفاعلية ويختار منه القصة الأولى للعرض عليه.
- يصل الطفل إلى شاشة الاختيار التي تتضمن موقفا منه وعليه أن يختار السلوك الدال على إحدى القيمتين المتعارضتين اللتان تشملهما القصة، ثم تسير القصة في المسار الذي اختاره وعند الانتهاء من القصة الأولى يرجع الطفل إلى شاشة اختيار القصص، ليختار القصة الثانية... وهكذا إلخ إلى نهاية القصة.
- نهاية القصص والخروج من البرنامج حيث يقوم الطفل بالخروج من البرنامج وذلك بإغلاقه من علامة الغلق (×).
- يخرج الطفل الأسطوانة من C. D. Rom.
- يغلق الطفل جهاز الكمبيوتر.

سمات القصة التفاعلية Characteristic of Interactive Storytelling:

قام (Mate Tomin) بتحديد سمات القصص التفاعلية والتي تميزها عن القصص التقليدية فيما يلي:

حرية بلا حدود: فهي توفر للمستخدمين إمكانية استكشاف عالم القصة بحرية تامة.

أهداف متنوعة: فالقصة تعطى هدف يكون سبب لمشاركة المستخدمين من أجل التجربة، كما أنها تتيح للمستخدمين إنشاء أهداف أخرى والتي يمكن تحقيقها من خلال عدة طرق في القصة.

الأصالة والتنوع في القصة: فالقصة لا ينبغي أن تستند على السيناريوهات المعتادة حيث يمكن للمستخدم أن يتوقع ما سيحدث وبالتالي سيفقد عنصر الإثارة، كما ينبغي عدم تكرار القصة والتي من شأنها أن تجعل القصة مملة، فوجود العديد من المسارات في القصة يكون عنصر مشوق وجذاب للمستخدم.

العمق: من الممكن أن يتعمق المستخدم داخل القصة بعدة طرف، فالهدف الرئيس هو الحفاظ على الإثارة حيث أنها تعد أهم جوانب السرد وربما الهدف الأكثر مركزية بيئة افتراضية ثرية بالعناصر (النفيسي، ٢٠١٣، ص٤٤).

التشابه والاختلاف في القصة التقليدية والعادية:

أ-التشابه في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

تتشابه الشروط التي يجب مراعاتها عند تصميم قصص الأطفال التقليدية والتفاعلية وكما يأتي:

- تعتبر القصة وما بها من أحداث مصورة هي اللغة المعبرة بالنسبة للطفل وخاصة الأطفال الصغار.
- لابد الاهتمام في القصة بعنصر التشويق والألوان الجذابة.
- يجب أن يراعى المصور القصصي أن تلك الصور ليست مجرد صور ولكنها أيضا تعتبر وسيلة تعليمية بالنسبة للأطفال (حسن، ٢٠٠٧، ص١٢١)
- لابد من تكرار الرسوم، أي أن الشخصية داخل القصة يجب أن يراها الطفل تتكرر في مشاهد متعددة، فيؤدي ذلك إلى إيجاد نوعا من الاهتمام والشغف بالشخصية.

- أن تتسم الرسوم بالحركة والحيوية.
- تحديد إطار حول الرسم ويمكن أن يكون هذا الإطار بخط أسود لإظهار العنصر بوضوح.
- أن تكون عناصر شخصيات القصة مناسبة لمساحة التصميم
- ولقد اهتم المعنيون بالطفولة بوضع الأسس التي يجب توافرها في قصص الأطفال ولابد أن تأخذ في الاعتبار عند اختيار القصة للطفل، وفيما يلي إجمال لهذه الأسس:
- أن تكون لغة القصة سهلة بسيطة، وأن تكون الأفكار المتضمنة فيها مناسبة للطفل.
- قصر الجمل بحيث تتيح فرصة للطفل أن يدرك الأحداث ويتخيلها.
- أن تكون القصة ككل قصيرة فلا يمل الطفل الاستمرار في الاستماع إليها، وأن تكون سريعة التتابع.
- أن تكون الألفاظ المستخدمة تثير المعاني الحسية دون مبالغة أو إسراف في التفاصيل.
- أن تعطي الطفل فرصة للتفكير وتبين المعاني.
- أن تدور أحداث القصة حول شخصيات مألوفة لديه من أفراد الأسرة، أو الحيوانات أو الطيور أو النباتات... إلخ وتتميز هذه الشخصيات بالحركة والنشاط.
- أن يكون عدد شخصيات القصة قليلا.
- أن تكون أحداثها منطقية بحيث تدفع إلى نهاية طبيعية مقنعة.
- ألا تتضمن القصة مواقف مثيرة للانفعالات الحادة المؤلمة.
- أن تحتوي القصة على مواقف تميل إلى الفكاهة والمرح والأمل.
- أن تحوي القصة على مضامين مناسبة، كبعض المواقف أو الأحداث الدرامية، أو الموضوعات التي تتفق مع المستوى الإدراكي لأطفال هذه المرحلة (حطيبة، ٢٠١٠، ص٤٥)

ب-الاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية

تختلف القصة التفاعلية عن القصص التقليدية في الآتي: (النفيسي، ٢٠١٣)

طريقة تقديمها فهي توحي بأنها تحتوي على خليط من الوسائط المعلوماتية مثل الصور والنصوص ورواية صوتية مسجلة ومقاطع الفيديو والموسيقي.

تعتمد على التفاعل بأشكال متعددة مثل التحكم في مسارات القصة والتحرك داخل المشاهد أو أن يقرأ نص أو يرى الصور أو يسمع الأصوات

تراعي الفروق الفردية بين التلاميذ فكل تلميذ يستطيع أن يكمل الصورة حسب قدراته وإمكانياته.

بالتفاعل يستطيع الطفل أن يكتسب خبرات ومهارات من الصعب الحصول عليها من خلال القصة التقليدية

إنها تأخذ من خصائص القصص التقليدية أنها تعطي صورة عن الواقع الذي تحدث فيه أحداث القصة وهذا يعني أن القصة التفاعلية امتداد لتطور القصة الكلاسيكية.

التشابه والاختلاف في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية

أ-التشابه في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية: (رضوان، ٢٠١١، ص٢٥)

- المتعة والترفيه عند الطفل وإسعاده، فضلا عن التوافق النفسي.
- تثقيف الأطفال.
- وسيلة للتنفيس عن رغبات الأطفال المكبوتة.
- من أكثر الطرق تأثيرا لتنمية القدرة على التركيز والانتباه عند الطفل.
- من أسرع الطرق لتكوين علاقة المودة بين المعلم والأطفال.
- تساعد في تنمية محصول الطفل اللغوي.
- تساعد في تكوين الميول والاتجاهات الإيجابية نحو القيم الإنسانية الأصيلة.
- إشباع حب الاستطلاع لدى الطفل.
- تكوين عادات حسنة مثل حسن الاستماع، والعناية بنظافة جسمه، وملبسه، ومدينته.
- تنمي لدى الأطفال روح الخيال والتذكر وملكة التفكير.

ب-الاختلاف في مزايا القصص التفاعلية والتقليدية:

الأثر البالغ للقصص التفاعلية في المجال التعليمي كان نتيجة للعديد من المميزات التي تتمتع بها، ولذلك فقد حدد (Gils, 2005) بعض المزايا التفاعلية ومنها:

- توفر المزيد من التباين في الأساليب التقليدية في التعليم.

- لجعل خبرة التعلم شخصية.
- لخلق مواقف الحياة الحقيقية بطريق سهلة ورخيصة.
- تحسين مشاركة الطلاب في عملية التعلم.
- تساعد المعلمين على استخدام أساليب لعب الأدوار في الفصول الدراسية.
- تعزز التفكير في البدائل، وتعزيز مهارات الحوار.
- توفر وسيلة التعلم ذي التوجيه الذاتي.
- تمكن التلاميذ من تطوير واختيار الحوارات التي تصحح تلقائيا النطق.

ثالثا: التشابه والاختلاف في الشكل والمضمون للقصص التفاعلية والتقليدية:

الشكل الجرافيكي والمضمون في قصص للأطفال شيئان لا يمكن فصلهما عن بعضهما البعض فالمضمون يساعد على شرح العديد من الظواهر والأفكار الفنية كالشكل واللون، ولذا فهو يحتاج إلى شكل يبرزه.

والمضمون بلا شكل يعني قصورا في العرض، وكذلك الشكل بلا مضمون يعني العناية بالسطح وإهمال الجوهر.

والشكل هو الذي ينظم الدلالة التعبيرية للعناصر الحسية الداخلية في تركيب العمل الفني أو بعبارة أخرى فهو القالب الذي ينصب فيه المضمون أو الصورة أو الفكرة المتحققة من خلال الوسيط المادي الخاضع للتشكيل

وهكذا نجد أن التوافق بين الشكل والمضمون لقصص الأطفال أساس العملية الفنية، لذا فمن الأجدر بالعمل الفني أن يحقق هذا التفاعل بقوة.

فالشكل في تصميم القصص التقليدية للأطفال يمثل الوسيلة أو الأداة الأساسية التي تقوم بتوصيل الفكرة (المضمون) إلى جمهور الأطفال كذلك فإن صياغة الشكل لها قوة كبيرة في تأكيد الدلالة التعبيرية المرئية للقصة بما يتفق وعمل الإدراك وتكوين الصورة الذهنية بينما تتيح القصص التفاعلية حرية كبيرة في توسيع نطاق المضمون المقابل للشكل من خلال فتح الفضاءات التخيلية للطفل والولوج في مسارات كثيرة يمكن من خلالها الانفتاح على أفكار ونتائج جديدة قد تكون ابعد من النتائج المقصودة من القصة وبهذا لا يكون التوافق قسريا بين الشكل والمضمون في القصص التفاعلية. (Korat, S., 2006)

مدى تحقق مميزات القصة التقليدية في القصة التفاعلية:

القصة التفاعلية تكاملت مع ما سبق من مميزات فنجد فيها المتعة والترفيه.. إلخ وذلك أثناء التعامل مع الكمبيوتر والقصة والمثيرات الداخلية في القصة.

والقصة التفاعلية بعادتها تشبع حب الاستطلاع لدى الطفل وتشبع فضوله، كما أن الطفل يخرج طاقته الداخلية في أثناء تفاعله مع القصة التفاعلية كما أنها تعمل على تثقيف الطفل وتعليمه وذلك من خلال وضع أهداف تعليمية وتربوية داخل القصة . (Anderson– Inman, & Homey, 2007, 157)

كما أن هذه الأهداف تزيد من الحصيلة الإدراك الشكلي لدى الطفل واستخدام الكمبيوتر لعرض القصة يزيد من تركيز الطفل حيث أنه يزيد من تفاعل الطفل مع القصة وليس بمستمع فقط، فاستخدام أكثر من حاسة يقلل من التشتت ويزيد من التركيز كما أن القصة التفاعلية يكون بداخلها الكثير من أساليب الجذب والتشويق والإثارة

كما نشير أيضا إلى أن القصة بشكلها التقليدي تثير الخيال والتذكر والتفكير لدى الطفل وهذا ما ركزت عليه القصة التفاعلية حيث جعلت الطفل يتقمص أحد شخصيات القصة ويكتب أحداث القصة وفقا لخياله وقدراته

فالقصة التفاعلية تراعي الفروق الفردية لدى الطفل وهذا ما نادت به الدراسات التربوية، ونلاحظ أنها تفوقت على القصة التقليدية في هذه النقطة فالقصة التقليدية "الشفوية" يكون الطفل فيها إلى حد كبير مستمع. كما أن القصة التفاعلية تتناسب مع قدرات الطفل (عبد المحسن، ٢٠١٥)

الدراسات السابقة:

هناك دراسات كثيرة تناولت توظيف القصة الرقمية التفاعلية في التدريس، وسوف نستعرضها كالتالي:

١. هدفت دراسة محمود (٢٠١٧) إلى الارتقاء بمستوي الأداء المهاري لطلاب تكنولوجيا التعليم الفرقة الرابعة شعبة تكنولوجيا التعليم فى إنتاج القصص الرقمية التعليمية، وتنمية مهارات حل المشكلات، والاتجاه نحو التشارك الإلكتروني للقصة الرقمية التعليمية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبى الذي يبحث فى تأثير المتغير المستقل(موقع تعلم تشاركى إلكترونى) على المتغيرات التابعة (مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية، ومهارات حل

المشكلات، والاتجاه نحو التشارك الإلكترونى للقصة الرقمية التعليمية). وقد توصّلت الدراسة إلى وجود فرق بين متوسطي درجات مجموعتى البحث (التجريبية الأولى)، و(التجريبية الثانية) في درجات القياس البعدى فى كل من (الاختبار التحصيلى– بطاقة التقييم– مقياس مهارات حل المشكلات– مقياس الاتجاه) باستخدام مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

٢. هدفت دراسة يسرى (٢٠١٧) الي قياس فاعلية القصة الرقمية التفاعلية فى تنمية بعض مهارات الفهم الاستماعى لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة. وقد تمت مراجعة الدراسات السابقة والادبيات المتعلقة بالقصة الرقمية والفهم الاستماعى. وقد تناولت الدراسة المنهج شبة التجريبي من حيث نظام المجموعة التجريبية الواحدة. وتكونت الدراسة من ٣٨ طفل تم اختيارهم عشوائيا من اطفال روضة ثان التابعة لمدرسة الامام الشافعى الرسمية للغات بطنطا للعام الدراسي٢٠١٥-٢٠١٦. وقامت الدراسة باستخدام خمس قصص رقمية تفاعلية، واختبار الكترونى قبلي / بعدي لقياس الفهم الاستماعى. تم تطبيق اختبار الفهم الاستماعى قبليا علي مجموعة البحث ثم تم استخدام القصة الرقمية، وبعد ذلك تم تطبيق الاختبار البعدي لقياس فاعلية استخدام القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم الاستماعى لدي اطفال روضة ثان. تم تحليل النتائج احصائيا و كذلك حساب حجم الاثر. وكانت نتائج البحث الكمية والكيفية تشير إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طلاب مجموعة البحث عند مستوى(٠.٠٥) في التطبيق القبلي والبعدي لأختبار الفهم الاستماعى ككل وفي كل مهارة فرعية علي حدة (الاصوات، الصوت والحرف المقابل له، فهم الكلمات، فهم الجمل البسيطة، فهم الاوامر والطلبات) لصالح درجات التطبيق البعدي.

٣. هدفت دراسة محمد (٢٠١٧) إلى تحديد الشكل الأنسب لتقديم التغذية الراجعة بالقصص الرقمية التفاعلية (باستخدام وكيل متحرك مقابل النص المكتوب المصحوب بتعليق صوتى) وقياس أثره على تنمية التحصيل المعرفى ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وقد اعتمدت الدراسة على المنهجين الوصفى والتجريبى. وكان من أهم نتائجها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى < ٠.٠٥ بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين التجريبيتين فى التحصيل المعرفى عند عرض المحتوى من خلال القصص الرقمية التفاعلية يرجع للتأثير الأساسى لاختلاف مستوى التغذية الراجعة (موجزة، مفصلة) لصالح المجموعة التى قدمت لها تغذية راجعة مفصلة.

٤. هدفت دراسة السنيدي (٢٠١٦) إلى تفعيل دور القصص الرقمية في أسلوب الرواية في تنمية دافعية التلاميذ نحو التعلم وكذلك بقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقه لتلاميذ الصف السادس الابتدائي في المملكة العربية السعودية. استخدمت الدراسة برنامجاً قائماً على القصص الرقمية اعتمادا على محتوى منهج الفقه للصف السادس الابتدائي وهو عبارة عن قصتين رقميتين تعالجان موضوع الوحدة التاسعة في مقرر الفقه والسلوك للصف السادس

الابتدائي: الحج والعمرة. وكلتا القصتان موجودتان في بعض المواقع عبر الإنترنت. كذلك، استخدمت الدراسة مقياس الدافعية (وتم تطبيق المقياس على المجموعتين التجريبية والضابطة) وأيضاً اختبار قبلي وبعدي على محتوى مادة الفقه الفصل الدراسي الثاني (الوحدة التاسعة – الحج والعمرة) الذي تم تدريسه بواسطة روايات القصص الرقمية (وتم تطبيق الاختبار على المجموعتين التجريبية والضابطة) وقد أثبتت النتائج فاعلية البرنامج المقترح في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٥. هدفت دراسة زغلول (٢٠١٦) إلى التعرف على فاعلية مداخل القصة الرقمية الأربعة (الخطى– المتعدد– المتشابك– اللاخطى) فى تنمية تحصيل تلاميذ ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية والميل نحو المادة. وتم استخدام أدوات قياس خاصة بالاختبار التحصيلى، ومقياس الميل. وأشارت نتائج البحث إلى أن جميع مداخل القصة الرقمية الأربعة (الخطى – المتعدد– المتشابك– اللاخطى) لها قدرة على تنمية التحصيل لدى التلاميذ ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالصف الخامس الابتدائى، وكذلك لها قدرة على تعديل ميلهم نحو المادة. وأشارت الدراسة أيضاً أن الفرق بين تحصيل التلاميذ فى مجموعات القصة الرقمية (الخطى–المتعدد– المتشابك– اللاخطى) غير دال إحصائياً، وأيضاَ الفرق بين ميول التلاميذ فى مجموعات مداخل القصة (الخطى– المتعدد– المتشابك– اللاخطى) غير دال إحصائياً.

٦. هدفت دراسة السنباطي (٢٠١٥) إلى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية باستخدام القصص الرقمية التفاعلية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى، حيث استخدمت الدراسة المنهجين الوصفى وشبه التجريبى، التي أظهرت فاعلية القصص الرقمية التفاعلية فى تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى، حيث تحسن مستوى التذكر والفهم والتطبيق لدى عينة البحث فى الأداء البعدى لاختبار التحصيل بعد تطبيق القصص الرقمية التفاعلية عن الأداء القبلى لهم بفرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠٠١) مما يدل على فاعلية القصص الرقمية التفاعلية فى تحقيق أهدافها .

٧. هدفت دراسة الصراف (٢٠١٥) إلى تنمية بعض مهارات الطلاقة اللغوية لدى تلميذات الصف الأول الإعدادي من خلال توظيف القصة الرقمية، وذلك من خلال استخدام المنهجين الوصفي، وشبه التجريبي، وصممت الباحثة عددا من الأدوات تمثلت في: ١– قائمة مهارات الطلاقة اللغوية. ٢– اختبار الطلاقة اللغوية. ٣– تصميم قصة رقمية على قرص مدمج. وقد أجريت العمليات الإحصائية اللازمة لضبط تلك الأدوات – صدقا وثباتا – قبل استخدامها، وطبقت الدراسة على عينة قوامها (٥٢) تلميذة من تلميذات الصف الأول

الإعدادي في العام الدراسي ٢٠١٤ – ٢٠١٥م بمدرسة المنشاوي الإعدادية بنات بطنطا، تم تقسيمهن إلى مجموعتين: الأولى تجريبية (٢٥) تلميذة، والثانية ضابطة (٢٧) تلميذة، وقد استغرق التطبيق ستة أسابيع تقريبا، ولتحليل بيانات الدراسة استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المستقلة، واختبار (ت) للعينات المرتبطة. وقد توصلت الدراسة إلى مناسبة ست عشرة مهارة للتلميذات (عينة الدراسة) ولازمة لهن، سبع مهارات تتعلق بالطلاقة اللفظية، وخمس مهارات تتعلق بالطلاقة الفكرية، وأربع مهارات تتعلق بالطلاقة التعبيرية. كما أظهرت النتائج فاعلية توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات الطلاقة اللغوية لدى تلميذات الصف الأول الإعدادي. وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها قدمت الدراسة عددا من التوصيات، واقترحت بعض الدراسات ذات الصلة بموضوعها.

٨. هدفت دراسة شكر (٢٠١٥) إلى الكشف عن أثر استخدام أسلوب رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوى صعوبات التعلم، كما هدفت إلى إعداد مجموعة من القصص الرقمية المناسبة لطبيعة وخصائص الأطفال ذوي صعوبات التعلم لتنمية الهوية الثقافية. وتكونت عينة الدراسة من (٣) طلاب ذوي صعوبات تعلم، تم انتقائهم من الجمعية الخيرية لصعوبات التعلم بالرياض، وتتراوح أعمارهم بين (٨–١٠) أعوام، حيث استغرق البحث مدة ثلاثة أسابيع بما يساوي (١٨) جلسة، حيث كانت الجلسات شبه يومية بواقع (ساعة ونصف) للجلسة، واشتملت أدوات الدراسة على مقياس الهوية الثقافية للأطفال من إعداد الباحثة والنشاط القصصي. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات الأطفال ذوي صعوبات التعلم على مقياس الهوية الثقافية للأطفال بأبعاده الفرعية الأربعة (اللغة العربية، وقيم الولاء والانتماء الوطني، والقيم والعادات والاخلاقيات الإسلامية، وحب القراءة والمعرفة والاطلاع) قبل وبعد استخدام رواية القصص الرقمية، لصالح القياس البعدي، كما توصلت الدراسة إلى إعداد (١٦) قصة رقمية من إنتاج الأطفال ذوي صعوبات التعلم.

٩. هدفت دراسة صالح (٢٠٠٨) إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح للقصة الرقمية يقوم على تنمية القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة. توصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائيا عند مستوي ($p0.05\leq$) بين متوسطي درجات المجموعتين: التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار القيم الأخلاقية (الأبعاد والدرجة الكلية) لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فرق دال إحصائيا عند مستوي ($p0.05\leq$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار القيم الأخلاقية (الأبعاد و الدرجة الكلية) لصالح المجموعة التجريبية.

فروض الدراسة:

من واقع إحساس الباحث بمشكلة الدراسة، وفي ضوء أسئلتها قام الباحث بصياغة الفروض التالية:

- لا يوجد فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة بين المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في التجريب.
- يوجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة لصالح المجموعة التجريبية يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية.
- يوجد فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة في الاختبارين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية.

منهج الدراسة:

ستتبنى الدراسة المنهج شبه التجريبي من أجل التعرف على مدى فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي ودافعية القراءة لدى طالبات المرحلة الابتدائية بالكويت.

عينة الدراسة:

تتمثل عينة الدراسة في (٥٠) طالبة بالصف الخامس الابتدائي من إحدى المدارس بدولة الكويت محافظة العاصمة – مدرسة خولة المشتركة للبنات – خلال العام الدراسي ٢٠١٧/ ٢٠١٨، وتم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين: تجريبية (٢٥) تم تطبيق البرنامج المقترح، وضابطة (٢٥) لم يتم تطبيق البرنامج عليها.

أداة الدراسة:

تمثلت أدوات الدراسة التي استخدمها الباحث في الدراسة الحالية: اختبار الفهم القرائي إعداد/ الباحث، والبرنامج القائم على القصة التفاعلية الرقمية إعداد/ الباحث، وفيما يلي عرض لهذه الأدوات :

١ – اختبار الفهم القرائي (إعداد الباحث) :

الخصائص السيكومترية

(١) حساب صدق المقياس:

أ – صدق المحكمين :

تم عرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين لإبداء الرأي حول مدى ملائمة المقياس للعينة، ومدى مناسبة تعليماته ومفرداته، وكذلك مدى انتماء مفرداته للمحور الذى تقيسه، وفي ضوء آرائهم فقد تم تعديل بعض مفردات المقياس، كما أخذت العبارات التي اتفق عليها نسبة (٩٠٪) ، وحذفت العبارات التي لم تحصل على هذه النسبة من الاتفاق .

ب – صدق الاتساق الداخلي بين فقرات المقياس والدرجة الكلية :

جدول رقم (١)

العبارة	الارتباط	العبارة	الارتباط
١	*٠.٣٨١	١١	**٠.٤٦٢
٢	**٠.٥٢٤	١٢	*٠.٣٩٥
٣	*٠.٤٤٨	١٣	*٠.٣٨٣
٤	**٠.٥٠٣	١٤	**٠.٥٤١
٥	*٠.٣٨٥	١٥	*٠.٣٩١
٦	*٠.٤٤٨	١٦	**٠.٤٩٧
٧	**٠.٥٥٤	١٧	**٠.٥٦٢
٨	*٠.٤٣٧	١٨	**٠.٥٣٩
٩	**٠.٦٢١	١٩	*٠.٣٦٥
١٠	**٠.٥٤١	٢٠	*٠.٤٠١

** دال عند مستوى ٠.٠١ * دال عند مستوى ٠.٠٥

يتضح من خلال الجدول (١) أن عبارات اختبار الفهم القرائي ترتبط بالدرجة الكلية عند مستوى (٠.٠١) و (٠.٠٥) مما يعطى مؤشرا قويا على ثبات المقياس .

حساب ثبات المقياس:

أ – التجزئة النصفية *Split – Half*:

في هذه الطريقة يطبق المقياس مرة واحدة على المفحوصين ثم يقسم الاختبار إلى جزئيين متكافئين ويحسب معامل ارتباط الجزئيين .

هذا ، وقد قام الباحث بحساب ثبات المقياس عن طريق التجزئة النصفية باستخدام المعادلات الآتية:

١ – معامل ارتباط سبيرمان – براون : قام الباحث بحساب معامل الارتباط بين جزئى المقياس وكانت قيمة (ر) تساوى ٠.٨٢٨

٢ – معامل جتمان: قام الباحث بحساب معامل الارتباط وكانت قيمة (ر) تساوى ٠.٨٢٧ ويوضح جدول (١٠) معاملات ثبات مقياس التفكير الإيجابي للطالبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية بمعاملات ارتباط سبيرمان – براون، جتمان.

جدول (٢)

يوضح معاملات ثبات اختبار الفهم القرائي باستخدام طريقة التجزئة النصفية بمعاملات ارتباط بيرسون ،سبيرمان – براون وجتمان

المقياس	مُعامل ارتباط سبيرمان – براون	مُعامل ارتباط جتمان
الفهم القرائي	٠.٨٢٨	٠.٨٢٧

يتضح من الجدول أن: – قيم معامل ارتباط سبيرمان – براون ومعامل ارتباط جتمان تعد قيم ثبات مرتفعة مما يطمئن الباحث إلى استخدام ذلك المقياس في الدراسة الحالية .

٣ – معامل ألفا كرونباخ *Alpha*:

استخدم الباحث معادلة ألفا كرونباخ وهي معادلة تستخدم لإيضاح المنطق العام لثبات الاختبار، وبلغت قيمة معامل ثبات المقياس ٠.٨٤٣ ، وهي دالة عند مستوى ٠.٠١ ، وهي قيمة مرتفعة تدل على ثبات المقياس.

– طريقة إعادة تطبيق الاختبار *Test- Retest* :

استخدم الباحث طريقة إعادة الاختبار لحساب ثبات المقياس بعد تطبيقه على العينة الاستطلاعية بفاصل زمني أسبوعين بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، وتم حساب معامل

الارتباط بين درجات أفراد العينة في التطبيق الأول ودرجاتهم في التطبيق الثاني على المقياس ككل، ويوضح الجدول قيم معامل الثبات.

التصميم التجريبي للدراسة:

من أجل تطبيق المنهج قام الباحث بإعداد التصميم التجريبي للدراسة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٣)

مجموعات الدراسة	القياس القبلي	نوع المعالجة	القياس البعدي
المجموعة التجريبية	اختبار الفهم القرائي	تدريس القراءة باستخدام القصة الرقمية التفاعلية	اختبار الفهم القرائي
	اختبار دافعية القراءة		اختبار دافعية القراءة
المجموعة الضابطة	اختبار الفهم القرائي	تدريس القراءة باستخدام الطريقة التقليدية	اختبار الفهم القرائي
	اختبار دافعية القراءة		اختبار دافعية القراءة

٢. البرنامج المقترح:

قام الباحث بتصميم برنامج القصة الرقمية التفاعلية لتدريس القراءة، ويقوم البرنامج في على مراحل أربع هي:

- **مرحلة الاعداد والتخطيط للبرنامج** : وذلك من خلال تحديد الأهداف العامة للبرنامج والأهداف السلوكية وتحليل خصائص الطلاب وتحديد المهارات القرائية والقصص المتضمنة فيها وتحديد المواقف التي سيتم عرضها على شاشات البرنامج.
- **مرحلة التصميم و إعداد السيناريو:** من خلال مراعاة خصائص القصة التفاعلية و تحديد نموذج التعلم و تصميم الشاشات وإعداد الصورة النهائية للسيناريو.
- **مرحلة التنفيذ:** بعد مرحلة التصميم والإعداد للسيناريو تم تنفيذ البرنامج على جها ز الكمبيوتر، وذلك من خلال تحديد نظام التأليف وجمع وإنتاج الوسائط وتحديد أنماط التفاعل بين الطلاب والبرنامج وإجراء التجريب المبدئي للشاشات وإعداد الصورة النهائية للبرنامج.
- **مرحلة الانتاج:** وهي مرحلة تطبيق عملية تجريب البرنامج على عينة البحث•

وقد اعتمد الباحث في تصميمه للقصة الرقمية وإنتاجها على نموذج أدي (Addie Model)، حيث يتميز النموذج بالبساطة وإمكانية استخدامه في مختلف أنواع التعلم، ويزود المصمم بإطار إجرائي يضمن أن تكون المنتجات التعليمية ذات فعالية .

يتكون النموذج من خمس مراحل رئيسية هي:

١. التحليل (Analysis):

تمثل الركيزة الأساسية ، وقد تم في هذه المرحلة إجراء الخطوات التالية:

- تحديد الأهداف العامة لتدريس القراءة.
- تحديد خصائص التلاميذ المستهدفين من البرنامج.
- تحليل محتوى القصص المختارة.
- تحليل احتياجات التلاميذ من القصص.
- استشراف بعض الصعوبات التي قد تحدث أثناء التعرض للبرنامج
- تحديد مكان وزمان تطبيق البرنامج.

٢. التصميم (Design):

وهي عملية تحويل المرحلة السابقة إلى خطوات تنفيذية، وذلك عن طريق وضع المخططات والمسودات الأولية لتطوير القصة الرقمية، وتشمل ما يلي:

- تحديد الأهداف السلوكية (الإجرائية).
- تصميم الأنشطة والتدريبات.
- تحديد استراتيجية تطبيق البرنامج
- تحديد أسئلة التقويم.
- عمل المخطط الأولي للبرنامج.

وقد اشتمل البرنامج على قصص هي:

- قصة عاقبة الكذب
- قصة التاجر الصادق
- قصة الحلم الخاطف
- قصة الفراشة الصغيرة
- قصة بساط الريح

وكل قصة واجهة (شاشة) مستقلة تحتوي على العنوان والأهداف والمحتوى الرقمي ويمكن التوقف أو الرجوع للخلف أو التقدم للأمام والأنشطة والتدريبات وتوجد بكل واجهة شاشة ثلاث أيقونات للتحكم هي:

- السابق للرجوع إلى شاشة سابقة
- التالي: للتقدم إلى شاشة تالية
- الرجوع إلى القائمة.

٣. التطوير (Development):

وتم في هذه المرحلة ترجمة مخرجات عملية التصميم من مخططات وسيناريوهات إلى مواد تعليمية حقيقية ومرت بالخطوات التالية:

- عمل عرض تقديمي مشتمل على ملخص القصص.
- تحويل العرض التقديمي إلى فيلم
- ضغط الفيلم لتصغير حجمه
- العرض التقديمي النهائي للقصص: حيث تم عرض تقديمي اشتمل على أهداف القصص وعمل روابط مع المحتوى الرقمي والتدريبات والأنشطة والتقويم.

٤. التنفيذ (Implementation):

قام الباحث بتطبيق البرنامج في الصف الدراسي، وقد راعى الباحث عند التطبيق ما يلي:

- تنظيم البيئة الدراسية لتطبيق البرنامج من حيث جلوس التلاميذ.
- التمهيد لاستخدام القصة الرقمية من خلال توضيح الهدف منها وشرح الرموز الموجودة بها وتهيئة التلاميذ.
- التأكد من رؤية جميع التلاميذ للبرنامج وتفاعلهم معه ومتابعتهم.

٥. التقويم (Evaluation):

وهو العملية التي يتمكن الباحث من خلالها من معرفة مدى تحقق الأهداف المنشودة من البرنامج المقترح، ويتم ذلك من خلال نوعين من التقويم:

- التقويم التكويني (Formative Evaluation): من خلال جميع مراحل عملية تصميم البرنامج بهدف تحسين البرنامج.
- التقويم الختامي(Summative Evaluation): بعد الاستخدام الفعلي للبرنامج.

إجراءات الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة، قام الباحث باتخاذ الإجراءات التالية:

١. إعداد الإطار النظري من خلال الاطلاع على الدراسات والأدبيات والبحوث السابقة التي لها ذات العلاقة بموضوع البحث الحالي.

٢. بناء المواد التعليمية للبحث وهو برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية.

٣. إعداد أدوات التقويم وهو اختبار الفهم القرائي واختبار دافعية القراءة.

٤. إجراء التجربة الاستطلاعية لضبط مواد وأدوات البحث.

٥. اختيار عينة البحث عشوائياً (وهي عبارة عن مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة).

٦. تطبيق أدوات التقويم قبلياً.

٧. تدريس القراءة باستخدام البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية لطلاب المجموعة التجريبية، في حين يتم تدريس طلاب المجموعة الضابطة لنفس الوحدة بالطريقة المعتادة.

٨. تطبيق أدوات التقويم قبلياً بعدياً.

٩. معالجة النتائج إحصائياً وتحليلها وتفسيرها.

١٠. تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء نتائج البحث.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

للإجابة على أسئلة البحث، وبناءً على طبيعة البحث والأهداف التي يسعى إلى تحقيقها تم تحليل بيانات هذه الدراسة باستخدام الحزمة الإحصائية للبرامج الاجتماعية (SPSS)، حيث استخدمت الأساليب الإحصائية التالية:

١. أسلوب تحليل التكرارات: لاستخراج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات عينة الدراسة حول الاختبار القبلي والبعدي.

٢. اختبار (ت) : لمعرفة الاختلافات بين متوسطات درجات العينة في الاختبارين القبلي والبعدي، والتي يمكن أن تعزى لاستخدام البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية على تحسين مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة.

٣. معامل ارتباط بيرسون: تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين للتأكد من تمتع الاختبارين بنسبة ثبات مقبولة إحصائياً.

عرض نتائج الدراسة

١. النتائج الخاصة بالفرض الأول:

للتحقق من صحة الفرض الأول والذي نص ما يلي : "لا يوجد فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة بين المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في التجريب"، تم استخدام اختبار "ت" للكشف عن الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق القبلي لاختبار الفهم القرائي واختبار دافعية القراءة كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٤)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة و التجريبية في التطبيق القبلي لاختبار الفهم القرائي

البيانات / المجموعة	عدد الطلاب (ن)	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
المجموعة الضابطة	٢٥	١١٢	٨٣.٥٦	٨.٥٧	٥٨	٣.٢٧	غير دالة عند مستوى ٠.٠٠١
المجموعة التجريبية	٢٥	١١٢	٩٠.٥٣	٧.٦٣			

يتضح من الجدول السابق أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٠١) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لاختبار الفهم القرائي ، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٣.٢٧) وقيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٠١) بلغت (٣.٤٦) وهو ما يثبت صحة الفرض الأول وقبوله.

٢. النتائج الخاصة بالفرض الثاني:

للتحقق من صحة الفرض الثاني، والذي نص ما يلي: يوجد فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة لصالح المجموعة التجريبية يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية. تم استخدام اختبار "ت" للكشف عن الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٥)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار الفهم القرائي

البيانات / المجموعة	عدد الطلاب (ن)	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
المجموعة الضابطة	٢٥	١١٢	٨٨.٧٣٣	٨.٤٨٠	٥٨	١١.٦٢٢٧	دالة عند مستوى ٠.٠٠١
المجموعة التجريبية	٢٥	١١٢	١٠٨.٧٦٦	٣.٧٧٥			

يتضح من الجدول السابق وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٠١) بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي وذلك لصالح المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١١.٦٢٢٧) وقيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٠١) بلغت (٣.٤٦) وهو ما يثبت صحة الفرض الثاني وقبوله.

٣. النتائج الخاصة بالفرض الثالث:

للتحقق من صحة الفرض الثالث والذي نص ما يلي : يوجد فروق دالة إحصائيا في مستوى الفهم القرائي ودافعية القراءة في الاختبارين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبية لصالح الاختبار البعدي يعزى لتوظيف البرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية، تم استخدام اختبار "ت" للكشف عن الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات الطلاب

المجموعة التجريبية في التطبيقين(القبلي / البعدي) لاختبار الفهم القرائي كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (٦)

قيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي / البعدي) لاختبار الفهم القرائي

البيانات / المجموعة	عدد الطلاب (ن)	المتوسط الحسابي	متوسط الفروق م ف	مج ح^{2} ف	قيمة (ت)	الدلالة
التطبيق القبلي	٢٥	١٦.٩٣٣٣	٢.٨٣٣٣	٤٢٥.٦٩٤٤	٤.٠٥٠٤٥	دالة عند مستوى ٠.٠٠١
التطبيق البعدي	٢٥	١٩.٧٦٦				

يتضح من الجدول السابق وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٠١) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي / البعدي) لاختبار الفهم القرائي لصالح التطبيق البعدي للمجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٤.٠٥٠٤) وقيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة (٠.٠٠١) بلغت (٣.٤٦) وهو ما يثبت صحة الفرض الثالث ع وقبوله.

توصيات الدارسة:

في ضوء ما أسفرت إليه الدراسة من نتائج يوصي الباحث بما يلي:

بالنسبة للمعلم :

الاهتمام باستخدام القصة الرقمية التفاعلية في تدريس اللغة العربية؛ حيث إن استخدام هذه التقنية التعليمية في التدريس يساعد على توفير مواقف تعليمية تجعل الطلاب أكثر إيجابية في التعلم وأكثر قدرة على أداء المهارات اللغوية وخاصة القرائية.

بالنسبة لمؤلفي المنهج :

ضرورة الاهتمام بتضمين القصة التفاعلية الرقمية في مناهج اللغة العربية بمراحل التعليم المختلفة.

بالنسبة للطلاب :

المشاركة بفاعلية في مع الزملاء في أنشطة القصة التفاعلية وذلك لاكتساب المهارات اللغوية.

بالنسبة لوزارة التربية:

تدريب المعلمين على توظيف القصة التفاعلية الرقمية من خلال دورات تدريبية.

توفير الإمكانيات الملاءمة من قصص تفاعلية مع تضمينها محتوى المناهج الدراسية.

بحوث ودراسات مقترحة :

- أثر استخدام القصة الرقمية التفاعلية في تدريس اللغة العربية على تنمية بعض المهارات الكتابية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي.
- فعالية القصة الرقمية التفاعلية في تدريس اللغة العربية على تنمية التفكير الإبداعي ومستوى التحصيل المعرفي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط.
- أثر القصة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير الناقد وخفض القلق لدى تلاميذ الصف الأول الثانوي.
- فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية التفكير القائم علي تنظيم الذات والدافعية للإنجاز لدى طلاب الصف الثالث المتوسط.

- إعداد برنامج تدريبي قائم على القصة الرقمية التفاعلية لتنمية مهارات التدريس الابتكاري لدي الطلاب المعلمين بشعبة اللغة العربية بكلية التربية جامعة الكويت .
- فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تدريس اللغة العربية على تنمية المفاهيم ومهارات التفكير الابتكاري لدي الموهوبين من طلاب المرحلة الثانوية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

١. إبراهيم ، مجدي عزيز (٢٠٠٩): معجم مصطلحات التعليم والتعلم، القاهرة، عالم الكتب.

٢. التعبان، مهند، (٢٠١٣). التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبر الويب مع الأسلوب المعرفي وأثره على اكتساب المعرفة وتنمية التفكير الإبداعي

لدى طلبة تكنولوجيا التعليم، قسم تكنولوجيا التعليم والمعلومات، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، جامعة عين شمس.

٣. صالح، ميسون، (٢٠٠٨). برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، تخصص تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة المنصورة.

٤. عبد المولى، سارة احمد السيد احمد (٢٠١٦). فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الاسكندرية

٥. محمود، أماني محمد عيسى. (٢٠١٧). مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات والاتجاه نحو تشاركها إلكترونياً لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. رسالة ماجستير، جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم.

٦. محمد ، هدى أحمد يسرى .(٢٠١٧). فاعلية استخدام القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض مهارات الفهم الاستماعي لدى اطفال ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير جامعة عين شمس . كلية التربية . قسم المناهج و طرق التدريس .

٧. محمد، أسماء فتحي محمد. (٢٠١٧). تأثير مستوى التغذية الراجعة وأسلوب تقديمها في القصص الرقمية التفاعلية في تنمية التحصيل ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. رسالة دكتوراه، جامعة حلوان، كلية التربية، قسم تكنولوجيا التعليم.

٨. زغلول، سارة شاكر محمد. (٢٠١٦). اختلاف مداخل تصميم القصة الرقمية وأثرها في تنميه التحصيل والميول لدى التلاميذ ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير جامعة عين شمس. كلية التربية النوعية. قسم تكنولوجيا التعليم.

٩. السنباطي، مني رأفت أمين. (٢٠١٥). استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير، جامعة دمياط، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس.

١٠. الصراف، رهام ماهر نجيب. (٢٠١٥). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات الطلاقة اللغوية لدى تلميذات الصف الأول الإعدادي. مجلة كلية التربية بالمنصورة – جامعة المنصورة. مج. ٩٢ (يوليو ٢٠١٥)، ص ص: ٣ – ٥٢.

١١. شكر، إيمان جمعة فهمي.(٢٠١٥). استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. مجلة كلية التربية ببنها، مج. ٢٦، ع. ١٠٤، ج. ٢ (أكتوبر ٢٠١٥)، ص ص. ٢٣١–٢٨٠.

١٢. السنيدي، سامي بن فهد. (٢٠١٦). أثر استخدام أسلوب روايات القصة الرقمية في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية. مجلة البحوث النفسية والتربوية، مج. ١، ع. ٣ (يوليو ٢٠١٦)، ص ص. ١ – ٤٢.

١٣. صالح، ميسون عادل منصور محمود. (٢٠٠٨).برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية، تكنولوجيا التعليم.

١٤. زكى، هدى شريف فريد (٢٠٠٧). تصميم قصص الأطفال التفاعلية لتحقيق أهداف تربوية باستخدام الأقراص المضغوطة، رسالة ماجستير، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

١٥. على، سمر سامح محمد محمد (٢٠١٢). فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي"، رسالة (ماجستير)، كلية التربية، جامعة حلوان.

١٦. محمود: ، ميسون عادل منصور (٢٠٠٨). برنامج كمبيوتر قائم على محاكاة القصة التفاعلية لتنمية بعض القيم الأخلاقية لأطفال ما قبل المدروسة، رسالة ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية.

١٧. النفيسي ، خالد عبد المنعم (٢٠١٣). أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا–جامعة الخليج العربي.

١٨. حسن، عواطف صلاح عبد العال (٢٠٠٧). المضمون كمصدر للإبداع التشكيلي في مجال التصوير القصصي (دراسة تحليلية) رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان.

١٩. حطيبة، ناهد فهمي علي (٢٠١٠). منهج الأنشطة في رياض الأطفال، دار طيبة للطباعة، الجيزة.

٢٠. النفيسي ، خالد عبد المنعم (٢٠١٣): أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت، كلية الدراسات العليا–جامعة الخليج العربي.

٢١. رضوان، أسعد علي السيد (٢٠١١).أسس إنتاج القصة التفاعلية في برامج الكمبيوتر التعليمية وفاعليتها في تعليم الأطفال المهارات الحياتية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

٢٢. عبد الحسن، سامر علي (٢٠١٥). التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بمضمون القصة. مجلة امسيا – جمعية إمسيا التربية عن طريق الفن – مصر ، ع٣، ص ص: ١٢٨ – ١٥٢.

٢٣. عفيفي، محمد كمال (٢٠١١).فاعلية دليل الكرتوني في تنمية مهارات تصميم وانتاج خرائط المفاهيم الرقمية لدى طلاب كلية التربية، مجلة كلية التربية، مج. ٢٢، ع. ٨٨ (أكتوبر ٢٠١١)، ص ص: ٤٥–٨٤.

٢٤. عطية، محمد رمضان عبد الغنى (٢٠١٤). فاعلية استراتيجية توليفية للتفاعل الإلكتروني في تنمية مهارات التصميم التعليمي عبر الويب لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، ع. ٣، ج. ٢ (يوليو ٢٠١٤)، ص ص: ٢٩٩ – ٣٣٩.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

- Hull, G. A., & Katz, M.–L. (2005). Crafting an agentive self: Case studies on digital storytelling. Manuscript submitted for publication. Google Scholar.

- Anderson- Inman, L. & Homey, M. A. (2007). Supported Text: Assistive Technology through text transformations, Reading Research Quarterly, 42, 153 – 160

- Shaw m David, 2004: Aspects of Interactive Storytelling systems. PHP, Department of Computer Science and Software Engineering University of Nelbourne

- Korat, S., (2006): How to select CD- ROM storybook for young children: The teacher's role, International Reading Association (pp. 532- 543) doi: 10. 1598/ RT. 59. 6. 3.

- Lau , Newman M. L. & Chu , Veni H. T.(2015). Enhancing Children's Language Learning and Cognition Experience through Interactive Kinetic Typography, International Education Studies; Vol. 8, No. 9; pp:36-53.

- Tang, Shensheng, (2014). An Interactive Simulator-Based Pedagogical (ISP) Approach for Teaching Microcontrollers in Engineering Programs, Advances in Engineering Education, v4 n2.pp: 1-18.

- Williams, Cheri; Pilonieta, Paola, (2012). Using Interactive Writing Instruction with Kindergarten and First-Grade English Language Learners, Early Childhood Education Journal, v40 n3 p145-150.

- Gelzheiser, Lynn M.; Scanlon, Donna; Vellutino, Frank; Hallgren-Flynn, Laura; Schatschneider, Christopher, (2011).

Effects of the Interactive Strategies Approach–Extended: A Responsive and Comprehensive Intervention for Intermediate-Grade Struggling Readers, Elementary School Journal, v112 n2 p280–306.