أثر اختلاف اسلوب السرد القصصى الرقمى من خلال الرسوم المتحركة فى تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الاطفال

إعداد

مي محمود السيد محمد

قسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية ـ جامعة الفيوم

أ. د/ محمد عطية خميس
أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية البنات ـ جامعة عين شمس

د/عزة فوزى عبد الحفيظ
مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية ـ جامعة الفيوم

مستخلص البحث:

لدراسة "أثر اختلاف أسلوب سرد القصة الرقمية باستخدام الرسوم المتحركة فى تنمية بعض القيم الأخلاقية والمهارات الرياضية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الاطفال":

يهدف البحث الحالى إلى قياس أثر اختلاف اسلوب السرد القصصى الرقمى من خلال الرسوم المتحركة فى تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الاطفال، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحثون بتصميم معالجتين تجريبيتين تمثلت فى اسلوبى (الحوار بين الشخصيات– الراوى)، كما اعد الباحثون أداة البحث التى تمثلت فى مقياس المسئولية الإجتماعية قبلى/ بعدى، وأجريت تجربة البحث على عينة من أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، ووعددهم (٦٠) طفل وطفلة، وتوصل البحث إلى مجموعة من النتائج والتى أكدت فاعلية أسلوبى الحوار بين الشخصيات والراوي فى السرد القصصى الرقمى بالرسوم المتحركة فى تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، كما تفوق أسلوب الحوار بين الشخصيات على أسلوب الراوى.

المقدمة:

فى ظل التقدم المستمر لتكنولوجيا تقديم المحتوى الإلكترونى ظهرت العديد من الانماط لتقديمه خاصة مع نمو وزيادة المحتوى الرقمى بصورة كبيرة ترتب عليه الحاجة إلى إعادة استخدام المحتوى فى سياقات تعليمية مختلفة، ومن هنا ظهرت الحاجة إلى استخدام انماط جديدة من أنماط التعلم الإلكترونى ومنها السرد القصصى الرقمى من خلال الرسوم المتحركة، والذى يمكن استخدامه فى تصميم محتوى التعلم الإلكترونى وبناءه، فهى مكوناً اساسيًا لنظم وبرامج التعلم الإلكترونى وخاصة التى تقدم من خلال الرسوم المتحركة.

ويعد سرد القصة الرقمية من طرق التعلم الجديدة التى تساعد على جذب إنتباه الطلاب وتعميق تعلمهم وفهمهم للرسالة التعليمية بسهولة ويسر(Hronova,2011)؛ حيث ترى (نشوى رفعت، ٢٠١٤) أن سرد القصة الرقمية من الطرق الفعالة فى التعليم والتعلم التي برزت فى أواخر الثمانينات من القرن الماضي، ويمكن إستخدامها فى المواقف التعليمية المختلفة، فرواية القصة الرقمية من الاستراتيجيات التحفيزية المرتفعة التى يمكن إستخدامها كاستراتيجية فعالة لتعلم الفنون والإنسانيات والعلوم، وتشجع رواية القصة الرقمية االتعليمية الطلاب على تبادل المعلومات والتواصل والتفاعل بمستويات متعددة، وذلك من خلال خدمة التشارك بالإنظمة الرقمية لإدارة التعلم، حيث يؤدى ذلك إلى من مزيد من التعاون والتفاعل فى بيئات التعلم االتشاركية الإلكترونية، كما أشار محمد الشيخ (٢٠٠٠) إلى أن المتعلم يستمع للقصة بكل حماس وشغف، فهى مصدر للتعلم والمتعة والتسلية والتربية، فيقضى وقتًا ممتعًا فى سماعها ومتابعة احداثها.

ويقصد بالسرد القصصي الرقمي طريقة عرض مجموعة أحداث متتالية سواء خيالية أو حقيقية، يتم نقلها من قبل (راوى القصة – الحوار بين شخصيات القصة) بشكل مباشر إلى المشاهدين من خلال المزج بين الصور والموسيقى والحركة والصوت وتجسيد الشخصيات، حيث تمكن المتلقي من تصور أحداث القصة كأنه يراها مجسدة أمامه (حسين محمد أحمد، ٢٠١٥).

ونظرًا لأن البحوث والدراسات، قد أثبتت فاعلية استخدام أسلوب السرد القصصى فى التعليم، كما هو الحال فى دراسة حسين محمد أحمد (٢٠١٥) التي أثبتت فاعلية أسلوب السرد القصصي فى تحسين مستوى التحصيل لدى التلاميذ وتنمية السلوك القيمي لديهم؛ ودراسة دعاء البشيتى (٢٠١٢) التي أكدت على فاعلية أسلوب السرد القصصي فى تقديم المفاهيم والمهارات التي تناسب احتياجات الطلبة، وفي مجالات متعددة؛ ودراسة محمد عبد الباقى أحمد (٢٠١١) التي أكد أن أسلوب السرد القصصي يعد عملاً فنيًا، يعمل على تحقيق إثارة إنبهار الطفل والترفيه عنه وإسعاده وهذا الانبهار يؤدى إلى ذكاء الطفل وتذوقه الجمالي الذي يذكي فيه حب الاستطلاع والكشف فضلًا عن التوافق الروحي والنفسي؛ ودراسة دانا واتشلى (Dana & Atchley ,2011) التي أكدت أن أسلوب السرد القصصى يعمل على تمكن المتلقى من تصور أحداث القصة كأنه يراها مجسدة أمامه ويتعايش معها، كما أنه وسيلة لنقل الخبرات والحفاظ على التراث، وتحقيق التسلية والمتعة فى التعليم. لذلك اتجهت البحوث ايضًا نحو دراسة متغيرات تصميم السرد القصصي، ومن أهم هذه المتغيرات هو طريقة أو أسلوب السرد القصصي.

ومن ثم فمن أهم أساليب السرد القصصى الرقمى:

١- **أسلوب الحوار بين الشخصيات:** وفيه يترك الكلام للشخصية، أو لصوتها لا بمعنى أن الشخصية هنا تمارس دور الراوى أو أن الراوى هو شخصية تروى بضمير الأنا، بل بمعنى ان الراوى الذى يروى بصوته عن هذه الشخصية يتقدم بها، ويدخلها تنطق مباشرًة بصوتها، ونطق الشخصية هنا هو كلامها الوحشي أو العامي، أو الشفهى الخاص، أى المميز والمختلف عن سياق القول السردي الذى يصوغه الراوى.

٢- **أسلوب الراوى:** وفيه يبقى الكلام بصوت الراوى، وإن بدا لنا بوضوح انه لشخصية من الشخصيات، فالراوى عندما يقول مثلًا بكى الولد كثيرًا وكانت أمه تطالبه.... إنما يفيد هذا السرد أن الكلام للولد، ولكنه لا يقدمه مباشرًة بصوته، بل ينقله هو

بصوته محولًا أسلوب الصياغة من المباشرة إلى اللامباشرة، مستعينًا على ذلك بتقنيات لغوية متعددة.

ويمكن سرد القصة الرقمية عبر تقنيات عديدة، والتي منها الرسوم المتحركة إحدى أنواع الوسائط التعليمية متعددة انماط الإثارة التى تشتمل على، الصوت، والصورة، والحركة فى نظام واحد متكامل، والتى يعرفها محمد يحيي (٢٠٠٨) بانها عبارة عن أفلام لا تقوم على حركة الإنسان كما هو الحال فى الأفلام الحية وإنما تعتمد على تحريك الخطوط المرسومة وهى تقوم على مبدأ ان كل ثانية من حركة الإنسان تستغرق ٢٤ كادرًا او صورة وعند تعاقب دوران هذه الكادرات وبنفس السرعة التى تم التصوير بها وكأنها حركة مستمرة أو متصلة، وتعنى إعطاء الشئ الساكن او الثابت حركة واقعية، فيمكن على سبيل المثال تحريك رسم لفرشاة أسنان وإعطائها ارجل تمشى عليها، أو نجعل صورة سيارة ما تبتسم او تبدو غاضبة.

ولا يخفى علينا دور القصة الرقمية وأهميتها فى تلبية حاجات الأطفال المختلفة فى جميع المراحل عمومًا، ومرحلة رياض الأطفال خاصة، ومن اهم تلك الحاجات الحاجة إلى تنمية المسئولية الإجتماعية لديهم. حيث أكد محمد أحمد (٢٠١٢) على أن خدمة المجتمع، وتوعية اطفاله بمسئولياتهم الإجتماعية من أبرز وظائف المؤسسات التربوية عامة ودور رياض الأطفال خاصة بما توفره من مناخ يتيح تعزيز المسئولية الإجتماعية، والمشاركة الفعالة فى الرأى والعمل، وتنمى لدى الأطفال القدرة على المشاركة والإسهام فى بناء المجتمع وحل مشكلاته، كما تنمى لديهم الرغبة الجادة فى البحث والمعرفة، لذا اوصى أحمد محمد الزيون (٢٠١٢) بضرورة تفعيل دور رياض الأطفال فى تفعيل المسئولية الإجتماعية لدى الأطفال، وذلك من خلال التركيز عليها وإيلائها عناية خاصة ضمن، وتقديمها بطرق متنوعة تثير إنتباه الأطفال وتشوقهم للتعلم.

ولذلك اعتمد البحث الحالى على تنمية المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الأطفال من خلال الرسوم المتحركة باسلوبى (الحوار بين الشخصيات– الراوى) فى السرد القصصى الرقمى، وحفظ وإدارة المحتوى ببيئة التعلم الإلكترونى؛ بيئة القصة

الرقمية، والتى تتميز بواجهة تفاعل بسيطة ومشوقة ومثيرة لانتباه أطفال المستوى الثـــانى برياض الأطفال.

مشكلة البحث:

- يعد متغير القصة الرقمية مكونًا أساسيًا فى نظم وبرامج التعلم الإلكترونى.
- الهدف الرئيسى للسرد القصصى الرقمى تنمية معارف الأطفال ومهاراتهم المختلفة.
- توجد عدة أساليب لسرد القصة الرقمية باستخدام الرسوم المتحركة منها (الحوار بـــين الشخصيات- الراوى).
- الحاجة إلى إستخدام السرد القصصى الرقمى لتنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، وقد اثبتت هذه الحاجة عدة بحوث ودراسات مثـــل برن (Brunn, (2003، راماج (Ramag (2007، ، حسين محمد أحمد عبد الباسط (٢٠١٥)، علاء صادق (٢٠٠٩).

وعلى ذلك يمكن تحديد مشكلة البحث الحالى، وصياغتها فـــى العبـــارة التقريريـــة التالية:

توجد حاجة إلى تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الاطفـــال بإستخدام الرسوم المتحركة القائمة على أسلوبى الحوار بين الشخـــصيات والـــراوى فـــى السرد القصصى الرقمى.

أسئلة البحث: يتمثل السؤال الرئيسى فى البحث الحالى فى:

ما أثر اختلاف أسلوب السرد القصصى الرقمى من خلال الرسوم المتحركة على تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال؟ ويتفرع من الـــسؤال الرئيسى الأسئلة التالية:

١- ما التصميم التعليمى لأسلوبى للسرد القصصي الرقمي باستخدام الرســـوم المتحركـــة (الحوار بين الشخصيات- الراوي) لتنمية المسئولية الإجتماعية لدى اطفال المـــستوى الثاني برياض الاطفال؟

٢- ما أثر أسلوب الحوار بين الشخصيات فى سرد القصص الرقمية باستخدام الرسوم المتحركة على تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثاني برياض الاطفال؟

٣- ما أثر أسلوب الراوى فى سرد القصص الرقمية باستخدام الرسوم المتحركة على تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثاني؟

٤- ما اكثر أساليب السرد القصصي الرقمي (الحوار بين الشخصيات- الراوي) باستخدام الرسوم المتحركة تأثيرًا على تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال؟

أهداف البحث:

- التوصل إلى أنسب اساليب سرد القصة الرقمية من خلال الرسوم المتحركة (الحوار بين الشخصيات- الراوي) فى تنمية بعض المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثاني برياض الاطفال.
- تصميم وتطوير برنامج قائم على تنوع أسالسب سرد القصة الرقمية من خلال الرسوم المتحركة (الحوار بين الشخصيات- الراوي) لتنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال.

منهج البحث:

ينتمى هذا البحث إلى البحوث التطويرية التى تستخدم ثلاث مناهج هى (١) المنهج االوصفى التحليلى الذى يتعلق بداسة الأدبيات والدراسات السابقة، (٢) منهج تطوير المنظومات لتطوير المعالجات التجريبية فى البحث، (٣) المنهج التجريبى لتطبيق تجربة البحث.

متغيرات البحث:

١- **المتغير المستقل:** اشتمل البحث الحالى على متغيرين مستقلين:

- اسلوب الحوار بين الشخصيات فى السرد القصصى الرقمى بالرسوم المتحركة.
- اسلوب الراوى فى السرد القصصى الرقمى بالرسوم المتحركة.

٢- **المتغير التابع: اشتمل البحث الحالى على متغير تابع واحد:**

أ- المسئولية الإجتماعية (الذاتية- الأخلاقية- الفرد تجاه أسرته- الوطنية- الفرد تجاه مجتمعه وقضاياهم- تجاه مدرسته)

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من مجموعتين تجريبيتين حيث شملت المجموعة التجريبية الأولى (٣٠) طفل وطفلة، وشملت المجموعة التجريبية الثانية (٣٠) طفلًا وطفلة.

أدوات البحث: تضمن البحث الأدوات التالية:

- مقياس المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.

فروض البحث:

- لا يوجد فرق دال إحصائياَ عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطي درجات القياس القبلي والقياس البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات.
- لا يوجد فرق دال إحصائياَ عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطي درجات القياس القبلي والقياس البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى.
- لا يوجد فرق دال إحصائياَ عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين فى القياس البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية.

الخطوات الإجرائية للبحث:

١- الإطلاع على بعض الكتابات النظرية والبحوث والدراسات السابقة.

٢- إعداد قائمة بمعايير تصميم القصة الرقمية بأسلوبى السرد القصصى الرقمى الحوار بين الشخصيات والراوى، وعرضها على المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم، وإجراء التعديلات اللازمة والوصول إلى صورتها النهائية.

٣- تطوير بيئة التعلم الإلكترونى وفقاً لنموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧) وفى ضوء المعايير التى سبق تحديدها:

- إعداد السيناريوهات الخاصة بالمحتوى التعليمى الخاص بمجالات المسئولية الإجتماعية، وسيناريو السرد القصصى الرقمى بالحوار بين الشخصيات والراوى من خلال الرسوم المتحركة داخل بيئة التعلم الإلكترونى.
- تصميم االبرنامج الخاص لعرض المحتوى التعليمى بالمقرر من خلال الرسوم المتحركة بأسلوبى الحوار بين الشخصيات والراوى فى السرد القصصى الرقمى.
- تصميم مقياس المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.
- إجراء التجربة الإستطلاعية للبحث بهدف التأكد من ثبات الادوات.

٤- تطبيق تجربة البحث من خلال:

- تطبيق أداة القياس (مقياس المسئولية الإجتماعية) قبليًا.
- تطبيق المعالجة االتجريبية على المجموعتين التجريبيتين.
- تطبيق أداة القياس (مقياس المسئولية الإجتماعية) بعديًا.

٥- رصد النتائج وإجراء المعالجة الإحصائية لها.

٦- تحليل النتائج وتفسيرها فى ضوء الدراسات والبحوث السابقة.

٧- تقديم التوصيات والمقترحات لدراسات وبحوث مستقبلية.

مصطلحات البحث:

القصة الرقمية: تعرف القصة الرقمية بأنها "حكاية نثرية واقعية أو خيالية تقوم على المزج المنظم للصور والخرائط والنصوص والخلفيات الموسيقية والتعليق الصوتى بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف والظاهرات التى تدعم تحقيق هدف أو أكثر من أهداف تعليم وتعلم المادة الدراسية" (حسين محمد أحمد، ٢٠١٥).

يعرفها الباحثون بأنها: التعبير الحديث عن القصص التقليدية، والتى تتضمن مواقف تعليمية يتم تحويلها بإستخدام التقنيات الرقمية لتحاكى الواقع من خلال المزج بين الصور

والموسيقى والأسلوب الروائى والصوت، الأمر الذى يعطى بعداً عميقاً للقصة وذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على الصور، والحركة والتى تدعم تحقيق هدف أو أكثر من أهداف المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.

أسلوب السرد القصصى الرقمي: يعرف حسين محمد أحمد عبد الباسط (٢٠١٥) أسلوب رواية القصة الرقمية بأنه: طريقة عرض مجموعة أحداث متتالية سواء خيالية أو حقيقية، يتم نقلها من قبل (راوى القصة – الحوار بين شخصيات القصة) بشكل مباشر من خلال المزج بين الصور والموسيقى والحركة والصوت وتجسيد الشخصيات، تمكن المتلقى من تصور أحداث القصة كأنه يراها مجسدة أمامه.

ويعرفه الباحثون أجرائيًا بأنه: طريقة عرض أحداث القصة التى تصورها الحبكات والتراكيب الواردة بالقصة، لنقل اخبرات فى التعليم والتعلم ، وتحقيق عنصر الترفيه والتسلية والمتعة فى التعلم من خلال المزج المنظم بين الرسوم والصوت والموسيقى والحركة، والتى تشتمل عليها الرسوم المتحركة وتتحدد الأساليب فى الدراسة الحالية فى أسلوب الحوار بين الشخصيات فى عرض القصة الرقمية من خلال الرسوم المتحركة لتنمية المسئولية الإجتماعية لدى طفل رياض الأطفال.

الرسوم المتحركة: تعرف الرسوم المتحركة بأنها: عبارة عن اجتماع مجموعة من الصور التي تعرض بالتتابع وبسرعة علي الكمبيوتر، وتوهم العين علي ان الاشكال المرسومة تتحرك، غير انها تعتمد في ذلك علي نظرية بقاء الصورة ثابته علي شبكية العين لمدة واحد الي عشرة جزء من الثانية بعد زوال الصورة الفعلية (آية مدنى، ٢٠٠٤).

ويعرفها الباحثون إجرائيًا بأنها: عبارة عن مجموعة من الصور المرسومة والملونة أو المنتجة بأى طريقة فنية آخرى والتى تعرض بشكل متتابع لتعطى الإحساس البصرى بالحركة، و تستخدم كوسيط لإنتاج القصة الرقمية التى تدعم تحقيق هدف أو أكثر من أهداف تنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى.

المسئولية الإجتماعية:) عرفها سيد عثمان (٢٠٠٦) بأنها "مساءلة محتكمة لمعيار، وهى مساءلة عن مهمات أو سلوك أو تصرف وتحديد مدى موافقته لمتطلبات بعينها".

ويعرفها الباحثون إجرائيًا بانها: إلتزام الطفل بما عليه من حقوق، وواجبات تجاه نفسه، وأسرته، والآخرين من أصدقائه وزملائه، ومدرسته من إحترام التعليمات والانظمة، والإلتزام بالقيم والعادات والتقاليد فى مجتمعه، وتفاعله لمشكلاته لتحقيق الأهداف المجتمعية المشتركة.

الاطار النظرى للبحث:

أولًا: القصة الرقمية:

عرفها كل من جاكار وثومبسون (Gakhar & Thompson, 2007, p. 1) بأنها "تتضمن أخبار القصص ومشاركة المعلومات من خلال الوسائط المتعددة، فهي وسيط يحسن قدرات القصة في ترك انطباع دائم لدى الأطفال باستخدام المرئيات مثل الصور، الرسومات، الأشكال، النصوص، والخلفيات)، وباستخدام الصوت مثل صوت السرد، صوت الموسيقى". وعرفها نورمان(Norman, 2011 ,p. 1) بأنها"عملية تشمل الدمج بين السرد اللفظي للقصة، وعدد من المرئيات والموسيقى التصويرية، والتقنيات الحديثة لتحرير القصة ومشاركتها".

أنواع القصص التعليمية:

تصنيف القصة الرقمية فيما يخص أنماط تقديم المحتوى أوهلر Ohler, 2006,pp. 44-47) كالآتي:

١- **النمط المسموع للقصة الرقمية:** حيث يؤكد أن النمط المسموع أقدم أنماط تقديم القصة الرقمية، وبالرغم من تقدم التكنولوجيا إلا أن النمط المسموع يقدم نموذج جيداً للتعلم والاتصال الفعال بما يناسب المجتمعات التعليمية، حيث إنه يسهم في تكوين الخبرات التعليمية من خلال إدراك الرسالة التعليمية، وتكوين الصور الذهنية من الكلمات التي يتم سماعها، وبذلك يتكون لدى المتلقي ترابط بين الصوت والصور.

٢- **النمط المرئي للقصة الرقمية:** يوفر هذا النمط الصور والرسوم الثابتة والمتحركة، ومؤثرات سمعية وبصرية، وغير ذلك من العناصر التي تجذب انتباه المتعلمين، وتتيح فرصاً متنوعة في تقديم المحتوى، لذا فإن دراسات كثيرة توصي باستخدام هذا النمط.

٣- **النمط المكتوب للقصة الرقمية:** إن هذا النمط يمثل أداة التعلم الرئيسة للمتعلمين طوال المراحل التعليمية المختلفة، كما أن مفهوم القصة مرتبط دائماً بالنمط المكتوب، وترجع أهمية هذا النمط إلى أنها تسهم بشكل فعال في تنمية قدرة المتعلمين على التفكير، واستخلاص المعنى لمحتوى النص المكتوب، ومن ثم فهم واستيعاب ما يتضمنه من مفاهيم ومعلومات، ولكن نجد ندرة في البحوث التي تتناول هذا النمط، حيث هناك تجاهل واضح في البحوث والأدبيات في هذا المجال.

عناصر القصة الرقمية: قدمها لامبرت(lambert, 2007, pp.9-19) كما يلى:

١. **وجهة النظر:** لا بد من أن تحمل القصة الرقمية وجهات نظر مختلفة، ولا تقدم بطريقة مجردة مثل سرد الواقع، كما لا بد من مراعاة وجهات نظر المشاهد، بحيث لا يحدث صدام في وجهات النظر.

٢. **سؤال درامى:** يطرح سؤال يثير اهتمام المشاهد وذلك في بداية القصة، ويحتفظ باهتمام المشاهد طوال عرض القصة، إلى أن تتم الإجابة عن السؤال في نهاية القصة.

٣. **محتوى عاطفي:** توافر محتوى عاطفي في القصة الرقمية ضروري حتى يزيد من مساحة الاهتمام لدى المشاهد، فمن خلال التأثيرات والموسيقى، ونبرة الصوت يمكن الاحتفاظ باهتمام المشاهد طوال فترة العرض.

٤. **الصوت:** الصوت في القصة الرقمية يمثل العصب الرئيس، ويراعى أن الصوت هنا ليس مجرد تعليق على القصة، ولكنه المحرك الأساسي لها، لذلك لا بد من الاختيار الجيد للصوت حتى يكون مؤثراً إيجابيا على المشاهد.

٥. **الموسيقى التصويرية:** فهي تعبير صادق عن المشاعر المراد طرحها في القصة، ويمكنها نقل المشاهد من حالة إلى حالة أخرى، والموسيقى التصويرية يمكنها إضافة حالة من الترقب للمشاهد، ولكن يراعى هنا الحذر الشديد في استخدام الموسيقى التصويرية. ٦. **السرعة:** لا بد من وجود وتيرة واضحة في عرض القصة الرقمية، حيث تعمل هذه الوتيرة على انتقال المشاهد من حالة وجدانية إلى أخرى، والتعديل في الوتيرة يمكن إيجاده من خلال سرد الأحداث، إيقاع الموسيقى، لذلك لا بد من أن يكون هناك اتساق بين عناصرها.

ثانيًا: أسلوب السرد فى القصة الرقمية

يعرفه كل من دانا واتشلى (Dana & Atchley ,2011, p.223) بأنه "عمل إبداعى يمكن من تحويل مجموعة من الأحداث إلى صوت وصورة وحركة وتجسيد للشخصيات، تمكن المتلقى من تصور أحداث القصة كأنه يراها مجسدة أمامه ويتعايش معها، كما أنه وسيلة لنقل الخبرات والحفاظ على التراث، وتحقيق التسلية والمتعة فى التعليم."وتعرفها أيضاً مبادرة التعلم، إديكوس(Educuase Learning Initiative, 2007, p. 21) بأنه "نقل الأحداث والمواقف من صورتها الواقعية إلى صورة لغوية يتم نقلها من قبل (الراوى – الحوار بين الشخصيات – الارتجال) بطريقة متخيلة."

خصائص السرد فى القصة الرقمية:

تشير دعاء البشيتى (٢٠١٢م، ص٣٧) إلى مجموعة من الخصائص التى يجب تتوافر فى سرد القصة الرقمية وهى:

١- **التنوع فى الإستخدام:** حيث يمكن استخدام أساليب متنوعة لسرد القصة الرقمية بحيث تناسب احتياجات الطلبة، وفي مجالات متعددة وعلى رأسها مجال التعليم.

٢- **ربط أجزء الموضوع:** حيث يعتمد مفهوم السرد فى القصة الرقمية على ربط أهم مكونات الموضوع او الحوار في قالب واحد يتضمن سلسلة من الأحداث التي تستدعي انتباه الطفل.

٣- **التطور:** حيث أن السرد فى القصة الرقمية دائمًا ما يعتمد على تقنيات العرض والتوضيح المتقدمة والتى تكون دائمافى تطور.

٤- **التشاركية:** حيث أن السرد فى القصة الرقمية يعتمد على تمكين المعلم من تحويل القضايا التربوية لمشاركتها مع الطلاب والتشارك فى حلها من خلال أسلوب السرد المستخدم بالقصة الرقمية التعليمية.

٥- **الوضوح:** حيث أن ما يميز السرد فى القصة الرقمية انه يقوم على اسس واضحة وخطوات مرتبة في استخدامه لأي موضوع يدور حوله أحداث القصة.

أساليب السرد فى القصة الرقمية:

إن أسلوب السرد فى قصص الأطفال الرقمية هو الأسلوب الذى يغلب استخدامه فى قصصهم، ومؤلف القصة الرقمية للأطفال لا يكتفى بمجرد رواية الأحداث بل يحاول فى الوقت نفسه تصويرها، وتوجد عدة أساليب لسرد القصة الرقمية وهى:

١- **أسلوب الحوار بين الشخصيات:** ويتميز بما يلى:

أ- يُظهر ما تخفيه الشخوص في أعماقها، كالأمر المسيطر عليها، دوافعها، قرارتها، والحل الذي ستتخذه في النهاية.

ب- يطور من فهم الشخصية الحاسمة (الرئيسة)، والانسجام والتعاطي معها، والتنبيه لما في خلجاتها.

ج- يساعد في رسم شخصيات القصة، حيث إن الشخصية لا يمكن أن تظهر كاملة الوضوح والحيوية إلا إذا سمعها الطفل وهي تتحدث.

د- يخفف الحوار المادة الثقيلة والرتابة للسرد، مما يريح القارئ من متابعة السرد ويبعد عنه الشعور بالملل.

هـ- يساعد على تصوير موقف معين في القصة، كالصراع العاطفي أو الحالة النفسية مثل (الخوف أو الكبت أو الغيرة أو التردد أو الوفاء) أو غيرها.

٢- **أسلوب الراوى:** ويتميز بما يلى:

أ- الراوى يستطيع أن يوقظ خيال الأطفال، ويثير لديهم صور الأحداث، وهذا يتوقف على درجة الوضوح والقوة التى يصور بها الراوى الأحداث، ويصف بها الشخصيات.

ب- الراوى قادر على نقل مختلف المعانى والقيم للأطفال، بحيث يدرك المستمع المضمون بنفسه بغير تصريح.

ج - يتميز أسلوب الراوى بالبساطة والتلقائية، والتدفق والروح المرحة، وبذلك يتفادى أن يتوقف، ويتجنب أن يخطئ فى الأسماء والأحداث، أو يكرر المواقف تكرارًا مُملاً، أو ينسى موقفًا، أو يرويه فى غير موضعه.

د- الراوى يكون على معرفة جيدة بالقصة والراوى صاحب الخبرة، هو الذى تبدو قصته وكأنها من إبداعه.

ثالثًا: الرسوم المتحركة

يعرفها محمد عبدالغنى(٢٠٠٩م) بأنها"برامج معتمدة في تنفيذها على رسوم يتم عرضها بصور متتابعة وتحريكها لتبدو حركتها كالحقيقية، وكل رسمة من تلك الرسوم تعبر عهن شخصية أو فكرة معينة، وهي في واقع الأمر ثابتة، ويتم تصويرها على فيلم عادي بحيث لا يتعدى الفارق بين الصورة والتي تليها (١ / ٢٤) من الثانية من زمن الحركة فتبدو أمام المشاهد أنها متحركة بصورة طبيعية وفقًا لنظرية بقاء الرؤية. كما تعرفها بثينة محمد سعيد (٢٠١٢م، ص٩)بأنه ا"نوع من البرامج التي تستخدم الرسوم ذات التتابع الحركي لإيصال رسالة معينة بأسلوب درامي مشوق، وقد تعتمد أحياناً على المبالغة في الملامح، وعادة ما تقدم في صورة فكاهية للطفل."

خصائص الرسوم االمتحركة:

تتوافر فى الرسومات المتحركة التعليمية خصائص كثيرة منها:

١- **تجسيد المفاهيم المجردة:** حيث تعطي الرسومات المتحركة إيضاحاً أكثر للعمليات والمفاهيم المجردة وتوفر الخبرة البديلة للخبرة الواقعية بعرض الحركة كاملة كما تحدث في الواقع بشكل رسوماتي .شرح وتوضيح المفاهيم والمهارات المعقدة بشكل مبسط (حاتم محمد، ٢٠٠٦م،ص٤٢).

٢- **تقديم الرجع أو التعزيز:** وذلك بتوضيح الإجابة الصحيحة في حالة الخطأ، أو لمكافأة المتعلم على إجابته الصحيحة، أو عرض رسم متحرك يشير إلي أن المتعلم أجاب إجابة خاطئة.

٣- **تجذب انتباه المتعلم نحو البرنامج:** وتتنوع في أساليب عرض المفاهيم.

٤- **توضح مواقف حدثت في الماضي ولم تسجل:** مثل نشأة الكواكب.

٥- **تجرد عنصرًا واحداً بين عدة عناصر حدثت معاً:** فلقطة الفيديو تصور الواقع كما هو، أما الرسومات المتحركة فيمكنها أن تأخذ الموضوع وتستغني عن العناصر المحيطة التي قد تشتت المعلم أو المتعلم (مصطفى عبد السميع وآخرون، ٢٠٠٣، ص ص١١٨-١٢٠).

٦- **تعميق المعرفة المتعلمة لدي المتعلمين:** فالرسومات المتحركة تؤثر في النمو المعرفي للمتعلمين فهي تسهم إلى حد كبير في رفع المهارات المعرفية وتعزيزها،ويذكر دينسورث (Dunsworth,2007) إلى أن التعلم لدى المتعلمين يكون على أفضل حالاته عندما يتحقق التعلم البصري الجيد من خلال استخدام برامج الكمبيوتر.

٧- **تدعم المثيرات البصرية والفكرية لدى المتعلمين**: كما يري تيوه(Teoh,2007) بضرورة استخدام الوسائل التفاعلية في عملية التدريس، وخاصة الرسومات المتحركة في الفصل الدراسي.

٨- **تساعد المتعلمين على عملية اكتشاف المعاني الكامنة أثناء عملية التعلم:** فالرسومات المتحركة تساعد المعلم في التغلب على بعض المشكلات التي لا

تستطيع الوسائل التقليدية حلها أثناء عملية التدريب)وائل محمد، ٢٠٠٢، ص٥٢-٥٣).

رابعًا: المسئولية الإجتماعية

يعرفها الصمادى (٢٠٠٩) بانها الإلتزام الذاتى والفعلى للفرد تجاه الجماعة، وما ينطوى عليه من إهتمام بها، ومحاولة فهم مشكلاتها، والمشاركة معها فى إنجاز عمل ما، مع الإحساس بحاجات الجماعة، والجماعات الآخرى التى ينتمى إليها. فى حين يرى العامرى (٢٠٠٨) أن المسئولية الإجتماعية تشمل جميع النظم، والتقاليد التى يلتزم بها الإنسان من قبل المجتمع الذى يعيش فيه، وتقبله كل ما ينتج عنها من محمدة على سلوك محمود، أو مذمة على سلوك مذموم.

مجالات المسئولية الإجتماعية:

وقد قام الباحثون بتبنى تلك المجالات فى البحث الحالى وهى كما يلى:

١) المسئولية الذاتية (الشخصية): ويقصد بها إهتمام الفرد بذاته، وعمله على فهم مشكلاته وطرق حلها، وإنجاز أهدافه المتسقة مع أهداف مجتمعه.

٢) المسئولية الأخلاقية: وتعنى صحوة الضمير وشعور الفرد بقيمة الخاصة وسلوكه نحو المبادئ الإنسانية عمومًا.

٣) مسئولية الفرد تجاه أسرته: وتعنى تعاطف الشخص مع أفراد أسرته، وعمله على فهم مشكلاتهم وطرق حلها، وبذل قصارى جهده فى سبيل تحقيق أهدافها ورفع شأنها.

٤) المسئولية الوطنية: ويقصد بها غيرة الشخص وإحساسه وإلتزامه الخلقى والسلوكى نحو وطنه ومكانته.

٥) مسئولية الفرد تجاه مجتمعه وقضاياهم: ويقصد به الإحساس بالمسئولية نحو أفراد المجتمع وقضاياهم التربوية والإجتماعية والتفاعل معها.

٦) مسئولية الفرد تجاه مدرسته: تعاطف الشخص مع أفراد مدرسته، وعمله على فهم مشكلاتهم وطرق حلها، وبذل قصارى جهده فى سبيل تحقيق أهدافها ورفع شأنها.

الإجراءات المنهجية للبحث: اتبع الباحثون فى هذا البحث الإجراءات التالية:

أولًا: تحديد قائمة بمجالات المسئولية الإجتماعية لاطفال المستوى الثانى:

قام الباحثون بإعداد الصورة الأولية لمجالات المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الاطفال، وتشمل (٦) مجالات، وللتأكد من صدق هذه المجالات قام الباحثون بعرض هذه القيم على مجموعة من المتخصصين رياض أطفال (٨)، وتم التوصل إلى القائمة النهائية التى تشمل (٦) مجالات وهى (الذاتية- الأخلاقية- تجاه أسرته- الوطنية- تجاه مجتمعه- تجاه مدرسته).

ثانيًا: تحديد معايير التصميم: توصل الباحثون إلى (١٦) ستة عشر معيارًا للقصة الرقمية المتحركة، (١٧٣) مائة وثلاثة وسبعين مؤشرًا، وتم عرضها على مجموعة من المحكمين فى مجال تكنولوجيا التعليم وعددهم (١٦) ستة عشر محكمًا، أبدى بعض المحكمين بعض الملاحظات وهى حذف بعض المؤشرات لأنها بعيدة عن موضوع البحث، وإعادة صياغة بعض المعايير، وبعض مؤشراتها، وتم إجراء التعديلات اللازمة.

رابعًا: تصميم وتطوير بيئة التعلم الإلكترونى " القصة الرقمية" قائمة على استخدام الرسوم المتحركة بأسلوبى (الحوار بين الشخصيات- الراوى) لتنمية المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، طبقًا لنموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٧):

المرحلة الأولى: مرحلة التخطيط والإعداد القبلى: وهى تطوير مجالات المسئولية الإجتماعية من خلال تصميم القصص الرقمية بأسلوبى الحوار بين الشخصيات والراوى القائمة على الرسوم المتحركة.

المرحلة الثانية: مرحلة التحليل: اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

١- **تحليل الحاجات والغايات التعليمية العامة:** قام الباحثون بتحليل المحتوى الخاص بمجالات المسئولية الإجتماعية وعرضه على مجموعة من المتخصصين فى مجال رياض الأطفال، وعددهم (٨)، وتم إجراء التعديلات اللازمة.

٢- **تحليل خصائص المتعلمين المستهدفين:** قام الباحثون بتحليل خصائص النمو الجسدى، والعقلى، والإنفعالى، وفقًا للفئة العمرية لأطفال المستوى الثانى برياض الأطفالوالتى تتراوح أعمارهم من ٤:٦سنوات.

٣- **تحليل المهمات التعليمية:** أرتكز البحث الحالى على تحليل المهمات التعليمية فى ضوء تحليل المحتوى وعرضها على مجموعة من المحكمين المختصين فى مجال رياض الأطفال وعددهم (٨) محكمًا وتم إجراء التعديلات واصبحت القائمة فى صورتهما النهائية تشمل (٦) مهمات رئيسية يندرج منهم (٣٦) مهمة فرعية

٤- **تحليل الموارد والقيود:** نظرًا لأنه تم تطبيق تجربة البحث بمدرسة دفنو الرسمية للغات، فتم رصد الإمكانيات والمعوقات الموجودة داخل المدرسة حيث تم تحليل الموارد والقيود البشرية والمادية لحل الصعوبات التى تواجه تطبيق تجربة البحث.

المرحلة الثالثة: مرحلة التصميم: وقد اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

١- **صياغة الأهداف السلوكية وتحليلها:** قام الباحثون بإعداد قائمة بالأهداف السلوكية فى ضوء الأهداف العامة للمقررات وتحديد المهمات التعليمة، وتم عرضها على المختصين فى مجالى رياض الأطفال وتكنولوجيا التعليم، ومن ملاحظتهم إعادة صياغة بعض الاهداف التعليمية وبالفعل تم إعادة صياغتها.

٢- **تحديد بنية محتوى القصص الرقمية بالرسوم المتحركة:** قام الباحثون بتنظيم محتوى القصص الرقمية بالرسوم المتحركة على ضوء الأهداف التعليمية السابق تحديدها، حيث أنه يشتمل على مجالات النسئولية الإجتماعية وعددهم (٦) مجالات.

٣- **تحديد أساليب التفاعل مع المحتوى:** اعتمد البحث الحالى اسلوب التعلم الفردى فى التفاعل مع المحتوى وذلك من خلال القصص الرقمية المتحركة، يتحكم الطفل فى تتابع عرض المحتوى وفقًا لسرعته الفردية وقدرته على التحصيل والإنجاز.

٤- **تحديد إستراتيجيات التعليم:** اعتمد البحث الحالى على إستراتيجية التعلم الفردى وذلك فى تنفيذ جميع المهام المطلوبة من الأطفال، وارتكز البحث الحالى على الطريقة الهجين التى تجمع بين استراتيجية التعلم المعرفية والفوق معرفية.

٥- **تصميم الاختبارات والمقاييس:** مقياس المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.

٦- **تحديد الأنشطة والتكليفات:** اعتمد البحث الحالى على تصميم مجموعة من الأنشطة التعليمية على أن يكون هناك نشاط او اكثر مرتبط بكل قصة رقمية، ويتم تقديم التغذية الراجعة من خلال إجابة الطفل على النشاط.

٧- **تنظيم تتابعات المحتوى وأنشطته:** قام الباحثون بتنظيم تتابعات بنية محتوى مجالات المسئولية الإجتماعية الذى تم تحديده سابقًا وتقسيمهم إلى أجزاء منفصلة ومترابطة وفقًا للأهداف التعليمية التى تم تحديدها.

٨- **تحديد المصادر والوسائط الإلكترونية ووصفها:** قام الباحثون بتحديد الأشكال المختلفة للقصص الرقمية من نصوص ورسوم ثابتة ومتحركة وصوت وموسيقى التى سيتم تقديم المحتوى العلمى الذى تم تحديده سابقًا.

٩- **إعداد التعليمات والتوجيهات:** قام الباحثون بإعداد التعليمات الخاصة بالسير داخل بيئة التعلم الإلكترونى القصة الرقمية والتعليمات الخاصة بالسير خلال القصص وأنشطتها.

١٠- **تصميم سيناريو المحتوى الإلكترونى:** اعتمد البحث الحالى على تصميم السيناريو الخاص بتصميم القصص الرقمية باسلوبى (الحوار بين الشخصيات- الراوى) من خلال الرسوم المتحركة وعرضه على مجموعة من المحكمين فى مجال تكنولوجيا

التعليم وعددهم (١٣) واتفق السادة المحكمون بنسبة إتفاق اكثر من ٩٠% على صلاحية السيناريو دون إجراء تعديلات به.

المرحلة الرابعة: مرحلة تطوير المحتوى الإلكترونى: اشتملت على الخطوات التالية:

١- إنتاج بيئة التعلم الإلكترونى والتى تمثلت فى اسلوبى (الحوار بين الشخصيات- الراوى) من خلال السرد القصصى الرقمى المستخدمة، واشتملت هذه البيئة على ما يلى:

أ- الرسوم الثابتة فائقة الجودة ب- الرسوم المتحركة

٢- إجراء التقويم البنائى من خلال عرض النسخة المبدئية لأسلوبى الحوار والراوى من خلال السرد القصصى الرقمى وأدوات القياس على خبراء ومتخصصين فى المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم والأخذ بالإقتراحات والتعديلات، وإجراء التعديلات اللازمة.

٣- إعداد النسخة النهائية لأسلوبى الحوار والراوى من خلال السرد القصصى الرقمى وأداة القياس التى تم إنتاجها بعد إجراء الخطوات السابقة والتجهيز للتحميل.

المرحلة الخامسة: مرحلة تقويم المحتوى الإلكترونى وتحسينه: قام الباحثون بإجراء تجربة إستطلاعية للإصدار الاول للمحتوى لعدد (٢٠) طفل للتأكد من جودة المحتوى من حيث الشكل والبنية والأنشطة وسهولة الوصول إليه.

المرحلة السادسة: مرحلة النشر والتوزيع والإدارة: قام الباحثون بنشر الصورة النهائية للمحتوى العلمى المقدم من خلال القصص الرقمية المتحركة متضمناً اسلوبى الحوار بين الشخصيات والراوى فى السرد القصصى الرقمى.

رابعًا: ادوات القياس:

أ- مقياس المسئولية الإجتماعية لأطفال المستوى الثانى برياض الاطفال:

أرتكز البحث الحالى على إعداد مقياس المسئولية الإجتماعية بهدف قياس عينة البحث، ويتكون مقياس المسئولية الإجتماعية من (٣٢) مفردة أساسية، ثم قامت الباحثة بصياغة مفردات المقياس من اسئلة الإجابات القصيرة ممع التبرير، وذلك عن طريق ترجمة أهداف المسئولية الإجتماعية إلى عبارات مع التبرير، وقد راع الباحثون فى مفردات المقياس أن تكون مقدمة العبارة واضحة ومحددة، وذات صياغة مناسبة، ويتكون المقياسمن (٣٢) مفردة موزعة على (٦) أجزاء أساسية، وقامت الباحثة بوضع المفرادات المناسبة لكل من القيم الستة، وهى كالتالى (الذاتية- الأخلاقية- تجاه أسرته- الوطنية- تجاه مجتمعه- تجاه مدرسته)، لتصبح الدرجة الكلية للمقياس (٩٦) درجة، وزمن المقياس(٣٠) ثم عرض المقياس على المتخصصين فى مجال رياض الاطفال وتكنولوجيا التعليم للتاكد من صدق المقياس من حيث الصحة العلمية لمقرداته ومناسبة مفرداته للأطفال، وإجراء التعديلات اللازمة، وبلغ معامل ثبات المقياس (٠،٩٠) وهو إرتباط قوى وبلغ معامل السهولة (٠،٦٣)، ومعامل الصعوبة (٠،٣٧) ومعامل التمييز(٠،٢٥) وهى نسب مقبولة.

خامسًا: عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (٦٠) طفل وطفلةبالمستزى الثانى بمدرسة دفنو الرسمية للغات بمحافظة الفيوم،بطريقة عشوائية مقصودة.

سادسا: إجراء تجربة البحث:

قام الباحثون بتطبيق التجربة الإستطلاعية للبحث على عينة من أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال تكونت من (٢٠) طفل وطفلة، وذلك لحساب زمن المقياس وحساب معامل السهولة المصحح من أثر التخمين والصعوبة، ومعامل التمييز لكل مفردة من مفردات المقياس ثم تطبيق تجربة البحث بمدرسة دفنو الرسمية للغات، ومرت التجربة الأساسية للبحث بالخطوات التالية:

١- **تطبيق مقياس المسئولية الإجتماعية قبليًا.**

٢- **تطبيق المعالجة التجريبية للبحث:** وذلك بعقد جلسات مع الأطفال لتوضيح الهدف من التجربة وكيفية تنفيذها وكيفية التعامل مع بيئة التعلم الإلكترونى والقصة الرقمية بالرسوم المتحركة

٣- **تطبيق مقياس المسئولية الإجتماعية بعديًا.**

سابعًا: المعالجة الإحصائية للبيانات:

١- **اختبار صحة الفرض الأول:** بالنسبة للفرض الأول من فروض البحث والذي ينص على ما يلي: "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات " للتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحثون بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولي التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية، ويتضح ذلك من الجدول التالي:

جدول (١)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولي التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية ككل

البيانات الإحصائية / التطبيق	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجة الحرية	قيمة (ت) الجدولية		قيمة(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (η^2)
					٠,٠٥	٠,٠١			
القبلي	٣٧	٣٠,٠٨	٤,١٠	٣٦	٢,٠٢	٢,٧٠	٤٩,٨٧	٠,٠١	٠,٩٩
البعدي	٣٧	٦٣,٧٣	٢,٠١						

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (٤٩,٨٧) وقيمة (ت) الجدولية تساوي (٢,٠٢) عند مستوى ثقة ٠,٠٥ وتساوي (٢,٧٠) عند مستوى ثقة ٠,٠١ عند درجة حرية (٣٦)، وكذلك يتضح أن حجم التأثير كبير* حيث أنه أكبر من (٠,١٤)، وهو يساوي (٠,٩٩). مما سبق يتضح أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية لصالح المقياس البعدى. وبذلك تم التحقق من عدم صحة الفرض الأول، وقبول الفرض البديل الموجه، وهو: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية لصالح القياس البعدى. ولقد قام الباحثون بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية فى كل قيمة من القيم التى يقيسها كما يلي:

جدول(٢)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات في القياس القبلي والقياس البعدى للمقياس

القيمة	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η^2)
المسئولية الذاتية	القبلي	٣٧	٥,٦٨	١,٣٨	٢٥,٦٤	٠,٠١	٠,٩٥
	البعدي	٣٧	١١,٧٨	٠,٥٣			
المسئولية الأخلاقية	القبلي	٣٧	٤,٩٧	٠,٨٣	٣٦,٧١	٠,٠١	٠,٩٧
	البعدي	٣٧	١٠,٠٠	٠,٠٠			

القيمة	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η^2)
مسئولية الفرد تجاه أسرته	القبلي	٣٧	٤,٤٦	٠,٩٣	٣٦,٢١	٠,٠١	٠,٩٧
	البعدي	٣٧	١٠,٠٠	٠,٠٠			
المسئولية الوطنية	القبلي	٣٧	٤,٦٨	١,٣١	٢٤,٥٤	٠,٠١	٠,٩٤
	البعدي	٣٧	٩,٩٢	٠,٣٦			
مسئولية الفرد تجاه مجتمعه	القبلي	٣٧	٥,٥٧	٠,٩٣	٤٠,٧٣	٠,٠١	٠,٩٨
	البعدي	٣٧	١١,٨٩	٠,٣١			
مسئولية الفرد تجاه مدرسته	القبلي	٣٧	٤,٧٣	١,٠٧	١٦,٣٩	٠,٠١	٠,٨٨
	البعدي	٣٧	١٠,١٤	١,٧٥			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية وكذلك حجم التأثير كبير حيث أنه أكبر من (٠,١٤)، مما يدل على وجود فروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات

في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية فى كل قمجال من مجالات المسئولية الإجتماعية لصالح القياس البعدى.

ثانياً: اختبار صحة الفرض الثاني: بالنسبة للفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص على ما يلي: " **لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى**"

للتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحثون بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين **متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في**

القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية، ويتضح ذلك من الجدول التالي:

جدول (٣)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية ككل

البيانات الإحصائية / التطبيق	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجة الحرية	قيمة (ت) الجدولية		قيمة(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (η^2)
					٠,٠٥	٠,٠١			
القبلي	٣٤	٣٠,١٢	٤,١٠	٣٣	٢,٠٤	٢,٧٥	١٧,٠١	٠,٠١	٠,٩٠
البعدي	٣٤	٥٠,٥٣	٤,١٦						

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (١٧,٠١) وقيمة (ت) الجدولية تساوي (٢,٠٤)عند مستوى ثقة ٠,٠٥ وتساوي (٢,٧٥) عند مستوى ثقة ٠,٠١ عند درجة حرية (٣٣)، وكذلك يتضح أن حجم التأثير كبير حيث أنه أكبر من (٠,١٤)، وهو يساوي (٠,٩٠). مما سبق يتضح أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية لصالح الاختبار البعدى. وبذلك تم التحقق من عدم صحة الفرض الثاني، وقبول الفرض البديل الموجه، وهو: **يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عندمستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية لصالح القياس البعدى. ولقد قام الباحثون بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية فى مجال من المجالات التى يقيسها كما يلي:**

جدول (٤)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية

القيمة	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η^2)
المسئولية الذاتية	القبلي	٣٤	٥,٥٣	١,٢١	٩,٩٧	٠,٠١	٠,٧٥
	البعدي	٣٤	٩,٣٥	١,٣٥			
المسئولية الأخلاقية	القبلي	٣٤	٤,٨٢	٠,٦٧	٩,٣٢	٠,٠١	٠,٧٢
	البعدي	٣٤	٧,٦٥	١,٤٥			
مسئولية الفرد تجاه أسرته	القبلي	٣٤	٤,٢٦	١,٠٥	١١,٥٦	٠,٠١	٠,٨٠
	البعدي	٣٤	٧,٥٦	١,٢٨			
المسئولية الوطنية	القبلي	٣٤	٤,٩١	٠,٨٧	١٠,٤٧	٠,٠١	٠,٧٧
	البعدي	٣٤	٧,٦٥	١,١٥			
مسئولية الفرد تجاه مجتمعه	القبلي	٣٤	٥,٦٨	١,٠٧	٢١,٦١	٠,٠١	٠,٩٣
	البعدي	٣٤	١٠,٩٤	٠,٧٨			
مسئولية الفرد تجاه مدرسته	القبلي	٣٤	٤,٩١	٠,٧٩	١٢,٤١	٠,٠١	٠,٨٢
	البعدي	٣٤	٧,٣٨	٠,٨٩			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية وكذلك حجم التأثير كبير حيث أنه أكبر من (٠,١٤)، مما يدل على وجود فروق بين **متوسطي درجات المجموعة التجريبية الثانية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى في**

القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية فى كل مجال من مجالات المسئولية الإجتماعية لصالح القياس البعدى.

ثالثاً: اختبار صحة الفرض الثالث: بالنسبة للفرض الثالث من فروض البحث والذي ينص على ما يلي: "**لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبيتين فى القياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية** " للتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين **متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين (اسلوب الحوار) (اسلوب الراوي) في القياس البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية**، ويتضح ذلك من الجدول التالي:

جدول (٥)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين (اسلوب الحوار) (اسلوب الراوي) في القياس البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية ككل

البيانات الإحصائية / المجموعة	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجة الحرية	قيمة (ت) الجدولية		قيمة(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (η^2)
					٠,٠٥	٠,٠١			
التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	٦٣,٧٣	٢,٠١	٦٩	٢,٠٠	٢,٦٦	١٦,٨٠	٠,٠١	٠,٨٠
التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٥٠,٥٣	٤,١٦						

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة (١٦,٨٠) وقيمة (ت) الجدولية تساوي (٢,٠٠)عند مستوى ثقة ٠,٠٥ وتساوي (٢,٦٦) عند مستوى ثقة ٠,٠١ عند درجة حرية (٦٩)، وكذلك يتضح أن حجم التأثير كبير حيث أنه أكبر من (٠,١٤) وهو يساوي (٠,٨٠). مما سبق يتضح أن قيمة (ت) المحسوبة تساوى قيمة (ت) الجدولية مما يدل على وجود فرق ذو دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار).

وبذلك تم التحقق من عدم صحة الفرض الثالث، وقبول الفرض البديل الموجه ونصه: **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبيتين فى القياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية لصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار) ولقد قام الباحثون بحساب قيمة (ت) للمقارنة بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار) والمجموعة التجريبية الثانية (أسلوب الراوي) فى التطبيق البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية فى كل قيمة من القيم التى يقيسها كما يلي:**

جدول (٦)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار) والمجموعة التجريبية الثانية (أسلوب الراوي) فى التطبيق البعدي لإختبار القيم الأخلاقية فى كل قيمة من القيم التى يقيسها الاختبار

القيمة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η^2)
المسئولية الذاتية	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	١١,٧٨	٠,٥٣	٩,٨٤	٠,٠١	٠,٥٨
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٩,٣٥	١,٣٥			
المسئولية الأخلاقية	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	١٠,٠٠	٠,٠٠	٩,٤٤	٠,٠١	٠,٥٦
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٧,٦٥	١,٤٥			
مسئولية الفرد تجاه أسرته	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	١١,٧٨	٠,٥٣	٩,٨٤	٠,٠١	٠,٥٨	٠,٦٤

القيمة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η^2)
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٧,٥٦	١,٢٨			
المسئولية الوطنية	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	٩,٩٢	٠,٣٦	١١,٠١	٠,٠١	٠,٦٤
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٧,٦٥	١,١٥			
مسئولية الفرد تجاه مجتمعه	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	١١,٨٩	٠,٣١	٦,٦٦	٠,٠١	٠,٣٩
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	١٠,٩٤	٠,٧٨			
مسئولية الفرد تجاه مدرسته	التجريبية الأولى (أسلوب الحوار)	٣٧	١٠,١٤	١,٧٥	٨,٢٤	٠,٠١	٠,٥٠
	التجريبية الثانية (أسلوب الراوي)	٣٤	٧,٣٨	٠,٨٩			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية بالنسبة لجميع المجالات وكذلك حجم التأثير كبير بالنسبة لجميع المجالات حيث أنه أكبر من (٠,١٤)، مما يدل على وجود فروق بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار). مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين **متوسطى درجات المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار) والمجموعة التجريبية الثانية (أسلوب الراوي) فى التطبيق البعدي لمقياس المسئولية الإجتماعية** فى مستوى المسئولية الأخلاقية وتجاه مجتمعه لصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الحوار).

ثامنًا: تفسير نتائج البحث ومناقشتها:

أولًا: بالنسبة للفرض الأول من فروض البحث والخاص بـــــ " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات". **وأشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الحوار بين الشخصيات لصالح القياس البعدى.**

ويفسر الباحثون ذلك أن أسلوب السرد بالحوار بين الشخصيات يعمل على إنسجام الطفل والتعاطي مع شخصيات القصة الرقمية، واستيعاب ما يدور فى داخلها، وتبنى القيم المتضمنة داخل القصة والتى تعبر عنها أحداث القصة، وفهمها بشكل صحيح، كما أنه يظهر مستوى ثقافة مجتمع القصة الرقمية والذى يكون متوافقًا مع مستوى الأطفال، وبيئتهم، وكذلك تصوير مواقف القصة الرقمية، كالصراع العاطفي أو الحالة النفسية مثل (الخوف أو الكبت أو الغيرة أو التردد أو الوفاء) أو غيرها (عاطف السيد، ٢٠١٢). ويرجع ذلك للأسباب التالية دانا واتشلى(Dana &Atchley,2011):

- يساعد أسلوب السرد بالحوار بين الشخصيات فى القصة الرقمية على إظهار المشاعر المسيطرة على شخصيات للقصة وإيصالها للطفل لتعطيه الشعور بالإندماج مع القصة وأ داثها وشخصياتها.
- إنسجام الطفل والتعاطي مع شخصيات القصة الرقمية، واستيعاب ما يدور داخلها.
- التخفيف من رتابة السرد الطويل، والذي قد يكون مبعثاً للسأم والملل، وبتدخل الحوار الخفيف السريع يقترب النص من لغة الواقع أكثر ، وهذا اكثر ما يناسب طفل الروضة.
- تصوير مواقف القصة الرقمية، كالصراع العاطفي أو الحالة النفسية مثل (الخوف أو الكبت أو الغيرة أو التردد أو الوفاء) أو غيرها.

- يظهر مستوى ثقافة مجتمع القصة الرقمية والذى يكون متوافقًا مع مستوى الأطفال، وبيئتهم.

ثانيًا: بالنسبة للفرض الثانى من فروض البحث والخاص بـــــــ لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى **وأشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات القياس القبلي والقياس البعدى لاختبار القيم الأخلاقية للمجموعة التى درست القصة الرقمية بأسلوب الراوى لصالح لصالح القياس البعدى.**

ويفسر الباحثون ذلك أن القصص الرقمية التى قدمت بأسلوب االراوى، كانت تتلائم مع الواقع المعاش للأطفال، ولذلك كانت مصدر لتنمية المسئولية الإجتماعية لديهم. ويؤكد ذلك كمال الدين حسين (٢٠٠٣) ان أسلوب الراوى فى السرد القصصى يعمل على تنمية المفاهيم الغجتماعية المختلفة للطلاب، وأسلوب الراوى هى احد أنواع أساليب السرد التى تتميز بإثارة انتباه الأطفال وشدهم من خلال التغيير في نبرات الصوت للراوى أثناء تقديم القصة للأطفال، وهذا يعنى أن أسلوب الراوى داخل بيئة القصة الرقمية ساعد على تنمية مجالات المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.

ثالثًا: بالنسبة للفرض الثالث من فروض البحث الخاص بـــــــ "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبيتين فى القياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية". **وأشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠،٠٥) بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبيتين فى القياس البعدى لمقياس المسئولية الإجتماعية لصالح المجموعة التجريبية الأولى.**

يفسر الباحثون ذلك أن أسلوب الحوار بين الشخصيات أكثر فائدة فى ظل انتشار القصص الرقمية كجزء من التعلم الإلكترونى عن غيره من أساليب السرد من حيث المستوى، حيث أن يعمل على إظهار المشاعر المسيطرة على شخصيات للقصة وإيصالها للطفل لتعطيه الشعور بالإندماج مع القصة وأ داثها وشخصياتها، كما انه يساعد على

إنسجام الطفل والتعاطي مع شخصيات القصة الرقمية، واستيعاب ما يدور فى داخلها، كذلك والتخفيف من رتابة السرد الطويل، والذي قد يكون مبعثاً للسأم والملل، وبتدخل الحوار الخفيف السريع يقترب النص من لغة الواقع أكثر، وهذا اكثر ما يناسب طفل الروضة، وهذا يدعم تفوق أسلوب الحوار بين الشخصيات عن أسلوب الراوى كأساليب سرد للقصة الرقمية بإستخدام الرسوم المتحركة فى تنمية مجالات المسئولية الإجتماعية لدى أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال.

وتدعم ذلك دعاء البشيتى (٢٠١٢) التى أكدت على أهمية إستخدام الحوار بين الشخصيات فى سرد القصة الرقمية بإستخدام الرسوم المتحركة، حيث أنه يزيد من حماس الأطفال وينمى دافعيتهم نحو التعلم، وإحساسهم بالإنتماء لبيئة التعلم الإلكترونى التى أصبحت جاذبة لهم كونها مناسبة لطبيعة تعلمهم ومستوياتهم العمرية.

توصيات البحث: فى ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث توصى الباحثون بما يلى:

١- توجيه انظار الباحثين إلى التوسع فى تقديم أنواع آخرى من أساليب السرد داخل القصة الرقمية للمتعلمين، حيث أنها تعطى مساحة أكبر فى تنوع أنماط التعلم وبقاء آثر التعلم.

٢- توجيه أنظار القائمين على العملية التعليمية إلى أهمية استخدام أسلوب الحوار بين الشخصيات داخل بيئة القصة الرقمية مع أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، كون هذا الأسلوب يساعد على إنسجام الطفل والتعاطي مع شخصيات القصة الرقمية.

٣- ضرورة الإهتمام ببيئات القصة الرقمية المختلفة وإدخالها فى التعلم بشكل عام.

مقترحات البحث: فى ضوء نتائج البحث الحالى، يقترح البحث الحالى ما يلى:

١- إجراء دراسة مستقبلية تتناول نفس المتغيرات المستقلة فى مراحل تعليم مختلفة، ومتغيرات تابعة غير التى تم قياسها فى البحث الحالى.

٢- إجراء دراسة مستقبلية للمقارنة بين آثر اختلاف أساليب أخرى للسرد داخل بيئة القصة الرقمية ببيئات التعلم الإلكترونى المختلفة.

٣- دراسة إتجاهات الأطفال المختلفة نحو إستخدام اسلوب السرد الحوار بين الشخصيات

قائمة المراجع

أولًا: المراجع العربية:

أحمد محمود عبد العليم (٢٠٠٣م). "أثر البيئة المصرية على تصميم شخصية الرسوم المتحركة في مصر. رسالة ماجستير. كلية الفنون الجميلة. قسم الرسوم المتحركة. جامعة المنيا.

بثينة محمد سعيد قربان (٢٠١٢). فاعلية استخدام الرسوم المتحركة في تنمية بعض المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة. رسالة دكتوارة. المملكة العربية السعودية: كلية التربية. جامعة أم القرى.

حسين محمد احمد عبد الباسط (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية. العدد٣٩.

(٢٠١٥). مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية. مجلة التعليم الإ لكتروني. العدد ١٢. عبر الرابط:

http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=

دعاء البشيتى (٢٠١٢). القصة وأثرها على الطلاقة اللغوية عند أطفال ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير. جامعة ام القرى.

علاء صادق (٢٠٠٩). فاعلية أسلوب قائم علي القصص الرقمية لدمج التكنولوجيا في عملية التعلم النشط. بحث منشور. مجلة العلوم التربوية.

محمد النفقى (٢٠١١). مدونة تكنولوجيا التعليم Animations\ multi media.com

محمد عطية خميس (٢٠٠٣). عمليات تكنولوجيا التعليم. القاهرة: دار الكلمة.

ثانياَ: المراجع الأجنبية:

Brunn, S. (2003). *Science Fiction before the Genre*. The Cambridge Companion to Science Fiction, Eds. Edward James and Farah Mendlesohn, Cambridge, UK.

Dana, A. (2011). ***Pioneer of Digital Storytelling***. Next Exit. Dana Atchley Productions

EDUCAUSE Learning Initiative (2007). *7 things you should know about Digital Storytellin (Online)*, Available at: https://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7021.pdf

Lambert, J. (2007*).* ***Digital Storytelling, Cookbook.*** *Center for*

Digital Storytelling, Digital Diner Press, 9- 19.

Norman, A.(2011). ***Digital Storytelling in second language learning*** *(Unpublished Master's Thesis). Norwegian University of Science and Technology, Norway.*

Ohler, J. (2006*).* ***The World of Digital storytelling.*** *Educational Leadership*,63(4), 44-47.

Ramag. D. (2007). *Digital stories for professional learning: Reflection and technology integration in the classroom*. Drexel University. America.

Teoh, B., S. (2007). *Interactive Multimedia Learning*: Students.