القصة الرقمية فى العملية التعليمية

إعداد

أ.د/ عبدالشافى سيد أحمد أبو رحاب
أستاذ مناهج وطرق تدريس اللغة العربية
وكيل الكلية الأسبق للدراسات العليا.
كلية التربية بقنا– جامعة جنوب الوادى.
abdelshafy@edu.svu.edu.eg

د/ عبد الرحيم عباس أمين
مدرس مناهج وطرق تدريس اللغة العربية.
كلية التربية– جامعة جنوب الوادى.
abdelrahem@edu.svu.edu.eg

أ/ مروة محمود راوى راوى
باحثة لدرجة الماجستير – قسم المناهج وطرق التدريس.
كلية التربية بقنا– جامعة جنوب الوادى
marwa@edu.svu.edu.eg

القصة الرقمية فى العملية التعليمية

إعداد

أ.د/ عبدالشافى سيد أحمد أبو رحاب
أستاذ مناهج وطرق تدريس اللغة العربية
وكيل الكلية الأسبق للدراسات العليا.
كلية التربية بقنا– جامعة جنوب الوادى.
abdelshafy@edu.svu.edu.eg

د/ عبد الرحيم عباس أمين
مدرس مناهج وطرق تدريس اللغة العربية.
كلية التربية– جامعة جنوب الوادى.
abdelrahem@edu.svu.edu.eg

أ/ مروة محمود راوى راوى
باحثة لدرجة الماجستير – قسم المناهج وطرق التدريس.
كلية التربية بقنا– جامعة جنوب الوادى
marwa@edu.svu.edu.eg

المستخلص:

يهدف البحث الحالى إلى التعرف على القصة الرقمية من حيث ماهيتها، وعناصرها، وأنواعها، ومعايير إنتاجها، ومراحل إنتاجها، وبرامج إنتاجها، وأهميتها، وفوائدها فى العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية.

Digital Storytelling in Instructional Process

By

Prof.Dr.Abd el-Shafy Ahmed Sayed
Professor of Arabic Language
Curriculum and Methods
Faculty of Education in Qena
South Valley University
abdelshafy@edu.svu.edu.eg

Dr. Abd El-Rahem Abass Amen
A teacher of arabic language
Curriculum and methods
Faculty of Education in Qena
South Valley University
abdelrahem@edu.svu.edu.eg

Marwa Mahmoud Rawe Rawe
Researcher Master's degree - Department of Curriculum and Teaching Methods
Faculty of Education in Qena
South Valley University
marwa@edu.svu.edu.eg

Abstract:

The present aims at investigating the effectiveness of digital Storytelling on the hand: what it is, elements, types, standars of production, stage of production, programmes of production, importance and interesting in educational process.

Key words: Digital Storytelling

مقدمة:

تعد القصة من أكثر الأساليب الأدبية والوسائل التعليمية ناجحا في العملية التعليمية، لكونها أسلوب تربوي يميل إليه المتعلم في جميع المراحل الدراسية، بداية من مرحلة رياض أطفال حتى المرحلة الجامعية، لكونها تتمتع بدور كبير في إيصال المعلومات، والأفكار، وتنمية التحصيل ، وغرس القيم، والمثل العليا في نفس المتعلم، هذا بالإضافة إلى قدرتها على التأثير الوجداني الفعال ، فهي بالتالي تسهم في تحقيق الأهداف التربوية الثلاثة مجتمعة في المعرفية، والمهارية ،والوجدانية.

فالمتعلم بفطرته في المراحل الأولى من العملية التعليمية يميل إلى الأسلوب القصصي ، لكونه يعمل على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، كما أنه يسهم فى نمو تفكير المتعلم وتربيته وتوجيهه بفاعلية، وذلك إذا ما تم تقديمه بشكل جذاب يغلب عليه الإثارة والتشويق، فالمتعلم منذ طفولته يميل إلى القصة، ويقبل على فهمها، ويرغب فى سماعها، وتشغفه أحداثها، وتخيل شخصياتها (إنشراح إبراهيم، ٢٠١٣، ٢٠٨)، (عبير محمود، راندا عبد العليم، ٧٥، ٢٠١١).

وتعتبر القصة من الطرق المثلى للمتعلم، لقدرتها على جذب انتباهه، وإكسابه العديد من الحقائق المتنوعة كالتاريخية، والخلقية بصورة جذابة تختلف عن الشكل الذي تقدم به من خلال الطرق التقليدية التي تركز فقط على الحفظ

والاستظهار (عاطف صالح ، ٢٠٠٩، ١٣٨).

ويعد العصر الحالي هو عصر التقدم التكنولوجي الكبير الذي يشمل جميع جوانب الحياة، كما يشمل أيضا العملية التعليمية بجميع مراحلها، حيث أسفر ذلك عن تحول عملية التعلم من التعلم الورقي الذي يعتمد على الورقة والقلم إلي التعلم الرقمي الذي يتم من خلال توظيف التكنولوجيا الرقمية الحديثة، وكما نتج عنه أنواع متعددة من الوسائل التي يحصل المتعلم من خلالها على ما يريد من أنواع المعرفة المتنوعة.

وبالتالي فإن هذا التطور التكنولوجي الذي غير أساليب الحياة المختلفة، أوجب تغيير

أسلوب التعليم وطريقته، ومناهجه، حيث خلفت التكنولوجيا العديد من الآثار على جوانب العملية التعليمية المتنوعة التي تتمثل في المتعلم الذي يعد حجر الزاوية في العملية التعليمية، ثم المناهج والمقررات الدراسية التي تبنى على الفلسفة التربوية لكل مجتمع، التي تؤثر في العملية التعليمية بمختلف جوانبها(سهام بن سلمان، ٢٠١٥، ٢٧، ٢٨).

ونتج عن ذلك ظهور جيل جديد من القصص التي تعتمد على استخدام الحاسب، والوسائط المتعددة ، والتي يمكن توظيفها لتقريب المفاهيم المجردة إلى

ذهن المتعلم بطريقة رقمية حديثة (إيهاب محمد، ٢٠١٤). وهذا ما يسمى بالقصة الرقمية، حيث تعمل القصة الرقمية بما تتضمنه من أنشطة على تنمية المفاهيم لدى المتعلم فى المرحلة الابتدائية (محمد عبد العاطى، ٢٠٢٣)، كما تؤدى إلى دور إيجابي في تنميتها (إيمان سمير، ٢٠١٠).

ومن ثم تسهم القصة الرقمية في تقديم المفاهيم، وتبسيطها، وتقريبها للمتعلم من خلال تجسيدها وخاصة في المرحلة الابتدائية، فالمتعلم في تلك المرحلة يميل إلى تعلم الأشياء عن طريق الحواس، وتستهويه القصص على اختلاف أنواعها، ولكن القصة الرقمية تجذبه إليها من خلال توظيف التكنولوجيا الحديثة، فهي تلبى حاجاته من مواكبة التقدم التكنولوجي، وتبسيط المحتوى المقدم بإختلاف أنواعه.

وفى ضوء ما سبق، وبعد توضيح ما تحظى به القصة الرقمية من أهمية، ومواكبتها للتطور التكنولوجي في العصر الحالى، جاء ذلك البحث للتعرف على القصة الرقمية من حيث ماهيتها، وعناصرها، ومعايير إنتاجها، ومراحل إنتاجها، وبرامج إنتاجها، وأهميتها، وفوائدها في العملية التعليمية

ماهية القصة الرقمية:

عرفها محمد حمدي(٢٠١٤، ٢٢٠) بأنها: مجموعة من المواقف التعليمية الخاصة بالقصة التقليدية، التي يتم تحويلها من خلال استخدام برامج الحاسب الآلي، لتحاكى الواقع الذي يعيشه المتعلم بالصوت، والصورة، ويتم تصميم الصور بها من خلال الاعتماد على الأبعاد الثنائية، والثلاثية.

وتعرف أيضا بأنها : المصدر التعليمي الذي يتم فيه دمج النص، والحركة، والصوت ، والصورة، والموسيقى في العملية التعليمية(حنان عبد السلام، ٢٠١٦، ١٢٣).

وعرفتها إيمان جمعة(٢٠١٧، ١٠): بأنها حكاية تتم من خلال استخدام عناصر الوسائط المتعددة التي تتمثل في: التعليق الصوتى، والصورة الثابتة، والفيديوهات، والموسيقى.

ومن ثم يمكن تعريفها بأنها" مجموعة من القصص المضاف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشما الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية لإنتاجها بأسلوب جذاب لتوظيفها في العملية التعليمية لتساعد على تحقيق الأهداف المنشودة منها.

عناصر القصة الرقمية:

لخصها على أحمد مدكور (٢٠٠٢، ١٨٥) في ثلاثة عناصر:

- الأسلوب: وهو بمثابة الوعاء الذي يحوى الفكرة، وكلما كانت عبارات القصة بسيطة ومتسقة مع الأفكار وتسلسل الأحداث، كلما كانت القصة جيدة.
- الموضوع: القصة الجيدة هي القصة التي يتلاءم موضوعها مع اهتمام وخصائص المتعلم فى المراحل العمرية المختلفة التي يمرون بها.
- طريقة العرض:تعنى الأسس التي ينبغي مراعاتها عند اختيار القصة وهى:
- المقدمة: وهى تمهيد للموضوع، ويجب أن تكون وسطا بين الإطناب والإيجاز.
- الموضوع: هو الحقائق والأفكار والاتجاهات والقيم التي تحويها القصة.
- الشخصيات : وهم محور الأحداث بالقصة.
- العقدة: وهى مشكلة القصة والتي تحتاج إلى حل.

كما تتضمن القصة الرقمية العديد من العناصر وهى كالتالي:

- الشخصيات: ينبغي تحديد الشخصيات الأساسية والثانوية في القصة الرقمية.
- العقدة: وهى تعنى المشكلة الموجودة بالقصة الرقمية، أو الهدف المراد من كتابتها، وما سيكتسبه المتعلم من خلال متابعتها.
- الأحداث: فالقصة الرقمية عادة ما تبدأ بالحدث الذي يثير انتباه المتعلم لمتابعتها، ثم تتوالى بعده الأحداث التي تربط مراحل القصة ببعضها ، وتبين تفاصيلها.
- الذروة: وهى تعنى حل المشكلة، والدروس المستخلصة من القصة الرقمية.
- الخاتمة: يبنبغى أن تكون الخاتمة مرآة تعكس النقاط الأساسية للقصة الرقمية، وتكون بمثابة الموجز الذي يلخص ما دار في القصة من أحداث (نشوى رفعت،٢٠١٤، ٢٤٩).

أنواع القصة الرقمية:

تتعدد أنواع القصة بصفة عامة فقد قسمتها إنشراح إبراهيم(٢٠١٣، ٢١١: ٢١٣) إلى نوعين أساسيين يندرج تحت كلا منها قصص فرعية وهى كالتالي :

القصص الواقعية (قصص البطولة والمغامرات، وقصص الفكاهة، والقصص التاريخية، والقصص العلمية، والقصص الدينية).

القصص الخيالية (قصص الحيوانات، وقصص الخوارق).

- القصص الواقعية:

تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية وهى كالتالى:

قصص البطولة والمغامرات: مع زيادة نمو المتعلم في المجالات المختلفة من حياته، تتزايد حاجته للمثل الأعلى الذي يحتذي به، ومع النمو العقلي للمتعلم يبدأ في الإعجاب بالشخصيات البطولية، والمغامرين فى القصة، ويصل إلى درجة التوحد مع أبطال القصة.

- القصص التاريخية: تعتمد على تقديم الحقائق والأحداث التاريخية التى حدثت من قبل، والتي مازالت قائمة، فهي تؤدى دورا حيويا في تنمية الوعي القومي، والانتماء للوطني للمتعلم.
- القصص الفكاهية: ترمى إلى إدخال نوع من البهجة، والسعادة إلى

نفس المتعلم، لذا فهي تستهوى المتعلم حيث ينتفع ويتأثر بما يدور فيها من أحداث، فهذا النوع ليس للبهجة والسرور فقط، بل تغرس المثل العليا والقيم الأخلاقية لدى المتعلم، وتحثه على التفكير العميق، فهي تجمع بين الفكاهة وتقديم المعومات والقيم.

- القصص العلمية: تسعى تلك القصص إلى إثراء خيال المتعلم، وتنمية تفكيره، فالإنسان منذ أن خلقه الله في محاولة دائمة لاكتشاف الظواهر الطبيعية المحيطة به، والتعرف على مسبباتها، ومحاولة تفسيرها، وهذا النوع من القصص يعتمد فى على صياغة ما يدور من الحقائق العلمية على أرض الواقع.
- قصص الحيوان: تعد هذه القصص من أمتع أنواع القصص، وأحبها إلى نفس المتعلم، أعمقها تأثيرا في تفكيره.
- القصص الدينية:

تتحد أهمية القصص الدينية في ما يلي:

- تعرف المتعلم على عقيدته الدينية، وتقديم الصور السليمة عن الله.

- تعريف المتعلم بما ينبغي عمله من واجبات نحو المولى عز وجل.
- تعريف المتعلم بالسيرة النبوية صلى الله عليه وسلم، والصحابة رضوان الله عليهم.
- ربطها بما يدور في الحياة اليومية للمتعلم.
- ربطها بالأنشطة والخبرات التعليمية المتنوعة.

٢-القصص الخيالية وتتضمن:

- قصص الحيوانات: يميل المتعلم في السنوات المبكرة من حياته إلى هذا النوع من القصص، فهي تحقق له البهجة وذلك من خلال تقمصه لأدوار الحيوانات، ويمكن الاستفادة من ذلك النوع فى تقديم القيم، والأفكار الأخلاقية والسلوكية على ألسنة الحيوانات.
- القصص الخارقة: تسهم تلك القصص فى تنمية خيال المتعلم، وتوليد الرغبة فى التقليد والاكتشاف لديه ، وذلك من خلال تقديم الأبطال الذين يتمتعون بقدرات خارقة عن الطبيعة البشرية.

بينما قسمت مها إبراهيم (٢٠٠٩، ٥١، ٥٢) القصة إلى الأنواع التالية:

- القصص التاريخية: تعتمد على الحقائق والأفكار التاريخية التي

حدثت.

- القصص الفكاهية: تسعى تلك القصص إلى إدخال السعادة إلى نفس المتعلم.
- قصص الخيال العلمي: ترمى إلى تنمية الخيال العلمي للمتعلم، وتنمية احترام قيمة العلم والعلماء.
- قصص الحيوان: من أحب أنواع القصص إلى نفس المتعلم، فهى تقدم له نوعا من الخيال الإيهامي الذي يثرى تفكيره.
- قصص الفضائل والمثل العليا: تهدف إلى تنمية القيم والمثل العليا للمتعلم من خلال الاقتداء بشخصياتها.
- قصص المغامرة والبطولة.

فالقصة الرقمية هي تطوير للقصة التقليدية مع توظيف الوسائط المتعددة مثل الصوت، والصورة، والرسوم الثابتة، والفيديوهات، والموسيقى .....، ومن ثم لا تخرج أنواع القصة الرقمية عن الأنواع السابقة، فالقصة الرقمية ما هي إلا مجرد تطوير للقصة التقليدية لتصبح أكثر جاذبية وإثارة للمتعلم الذي تحول في عصر التكنولوجيا من المتعلم الورقي إلى المتعلم التكنولوجي الذي يميل إلى استخدام

التكنولوجيا في جميع جوانب حياته بما فيها العملية.

ومن ثم قسمها Ohler(2009,5) إلى ثلاثة أنواع وهم القصص الشخصية، والقصص الأكاديمية، والقصص المكتوبة، كما قسمها Torres(2009) إلى أربعة أنواع كالتالى: القصص الواقعية، قصص الرحلات الميدانية، القصص الوثائقية، الأفلام التجارية القصيرة.

معايير القصة الرقمية:

تتمثل معايير القصة بصفة عامة في التالي:

- أن تتناسب القصة مع المرحلة العمرية للمتعلم.
- إعطاء الشخصيات المتضمنة بالقصة صفة الحركة، والصوت ،والألوان، وخلفيات.
- تبسيط المعرفة، فالمتعلم في المراحل الأولى من حياته يميل إلى الاعتقاد الوهمي.
- تدعيم القصص بالألوان والصور المجسمة والمتحركة.
- إشراك أكثر من حاسة من حواس المتعلم، فعندما يرى بعينيه، ويسمع بأذنيه فهذه المعززات تزيد من اندماجه فيما يقدم إليه (

إنشراح إبراهيم،٢٠١٣، ٦٠، ٦١).

كما يتطلب إعداد قصة رقمية لاستخدامها فى العملية التعليمية، وتحقق الأهداف المرغوب فيها لدى المتعلم مجموعة من المعايير ينبغي أن تأخذ بعين الاعتبار وهى:

- أن يراعى فى تصميم القصة الرقمية الأهداف التعليمية المحددة.
- أن يتناسق محتوى القصة مع الأهداف التعليمية المحددة سابقا.
- أن تضم القصة الرقمية وسائط تكنولوجية تتناسب مع المحتوى المقدم.
- أن يدعم تصميم القصة الرقمية بالأساليب المعرفية المتنوعة.
- أن توفر القصة الرقمية أنماط مختلفة من التغذية الراجعة.
- أن تشمل القصة الرقمية أشكال متنوعة من التقويم تناسب المتعلمين.

(سارة شاكر، ٢٠١٧، ١٧٧).

ولقد أضيفت على المعايير السابقة للقصة الرقمية ما يلي:

- أن تتناسب مع عمر المتعلم، والمستوى العقلي واللغوي له.

- أن تمد المتعلم بالمعارف والسلوكيات الجديدة المراد تحقيقها له.
- أن تستخدم الأسلوب التمثيلي للمواقف لتحقيق الأهداف المرجوة منها
- أن تنتهي القصة الرقمية المتعلم بمواقف سارة (إيمان حلمي،٢٠١٦، ١٥٩).

مما سبق يتضح أن هناك مجموعة من المعايير التي ينبغي على مصمم القصة الرقمية (باختلاف المحتوى المقدم من خلالها) أن يكون ملما بها، حتى يتمكن من إنتاج قصة رقمية فعالة، تسهم في تحقيق الأهداف المرجوة منها وهى كالتالي:

- تحديد المحتوى العلمي للقصة، وتحديد الأهداف المرجوة منها لتحقيقها.
- توظيف الوسائط المتعددة (الصوت والصورة والموسيقى....) بطريقة إيجابية.
- استخدام الوسائط بصورة معتدلة تناسب المحتوى المراد تقديمه.
- أن تتناسب الفترة الزمنية للقصة الرقمية مع الفكرة المقدمة.

- التدرج من القصة البسيطة إلى الأكثر عمقا، ومن المحسوسة إلى المجردة .
- أن تتسم اللغة المستخدمة بالبساطة، وعدم اللبس أو الغموض.
- توفير نوع من المتعة والإثارة في عرض القصة الرقمية.

مراحل إنتاج القصة الرقمية:

يمر إعداد أى قصة رقمية بمجموعة من المراحل الأساسية التى تتدرج تحتها العديد من المراحل الفرعية، ولقد ذكرت إيمان ذكى (٢٠١٤، ٤٠٠) ثلاث مراحل أساسية لإنتاج القصة الرقمية وهى:

المرحلة الأولى: ما قبل الإنتاج

تضم تلك المرحلة ثلاث مراحل ثانوية كالتالي:

١-التخطيط وتشمل:

تحديد الفئة المستهدفة التي سيتم تقديم القصة إليها، وخصائص هذه الفئة.

تحديد المصادر المتاحة التي يمكن من خلال إنتاج القصة الرقمية.

تحديد الطريقة التي سيتم من خلالها نشر القصة.

٢-مرحلة التصميم وتشمل:

- تحديد الفكرة، والموضوع الخاص بالقصة.
- تحديد الهدف العام من القصة المقدمة.
- صياغة الأهداف التعليمية للقصة المقدمة.
- تحديد محتوى المعلومات المتضمنة بالقصة.

٣-مرحلة البناء وتشمل:

- الخرائط التدفقية للقصة.
- اللوحات الإخراجية.
- السيناريو التنفيذي.

المرحلة الثانية: الإنتاج الفعلي

وتشمل ثلاث مراحل ثانوية أيضا تتمثل في التالي:

١-مرحلة التحديد- التجميع- التقرير: ويتم فيها الآتي:

- البحث، والتجميع، والاختيار للصور، والصوت، والفيديو، والرسومات، والموسيقى، والمؤثرات.

٢-مرحلة الاختيار- الاستيراد- الإنشاء: ويتم فيها الآتي:

- اختيار وتحديد البرامج الخاصة بتأليف القصة.
- إنتاج العناصر الصوتية وتسجيلها بأحد البرامج المتاحة.
- تصميم مقاطع الفيديو المتنوعة من خلال البرامج المختلفة.
- استيراد العناصر التي تم تصميمها إلى برامج تأليف القصة.
- إنشاء ملف يتم فيه تجميع ما سبق من العناصر.

٣-مرحلة تحديد الصيغة النهائية وتشمل ما يلى:

- انتقاء الشكل النهائي لصيغة للقصة الرقمية.
- حفظ جميع ملفات الصيغة النهائية للقصة في مجلد واحد.

المرحلة الثالثة: ما بعد الإنتاج

وتشمل مرحلتين:

١-مرحلة التقويم ويتم فيها ما يلي:

- عرض القصة بعد الانتهاء من تصميمها على المتعلمين.
- عرض القصة بعد إنتاجها على المعلم.
- جمع التغذية الراجعة.
- التعديل والتصحيح فى ضوء إرشادات المعلم، المتعلمين.

٢-مرحلة النشر والتصويب

وتتضمن ما يلى:

- النشر الإلكتروني للقصة الرقمية على شبكة الانترنت.
- نشر القصة على وسائط التخزين الرقمية المختلفة.
- تعديل والتطوير للقصة فى ضوء المستجدات.

برامج تصميم القصة الرقمية:

ظهر العديد من البرمجيات المتنوعة والمتخصصة في تصميم القصص الرقمية، وقد أخذت هذه البرمجيات في التطور السريع، ويمكن اختيار البرمجيات المناسبة لتصميم القصة الرقمية فى ضوء مجموعة من الاعتبارات مثل أجهزة الكمبيوتر المتاحة، وإمكانيات تلك الأجهزة، المصادر التعليمية المتاحة لدى القائم على اعداد القصة الرقمية، وقدرته على توظيفها بشكل يحقق الأهداف المرجوة منها، وفيما يلى عرض لبعض البرمجيات الخاصة بتصميمها وهى:

- برنامج "Photo story3":

- برنامج "Movie marker 2-1":
  - برنامج "Apple movie":
  - برنامج "Adobe premiere":
  - برنامج "PowerPoint":

(حسين محمد، ٢٠١٠، ٢٠٤)،(إيمان حلمي، ٢٠١٦، ١٦٤).

أهمية القصة الرقمية:

أشارت دراسة(إيهاب محمد،٢٠١٤) إلى أن القصة تعد أحد الأساليب التربوية المحببة للمتعلم، فهي تؤدى أدوار عديدة تتمثل في:

- تلبية حاجات المتعلم المتعددة.
- تقديم المعلومات والمفاهيم المجردة والمتنوعة للمتعلم بصورة بسيطة .
- تكون شخصية المتعلم في الجوانب المختلفة كالعقلية، والنفس حركية، والوجدانية.

- تـنظم تفكيـر المـتعلم، وتـزوده بالمعلومـات، والقـيم الاجتماعيـة والأخلاقية.
- تخفف من توتر المتعلم وتنقله إلى الاتزان النفسي عن طريق البهجة والسرور.
- تساعد المتعلم في التعرف على الحياة بأسلوب ممتع وجذاب.

ولما كانت القصة الرقمية هي التطور الحادث على القصة التقليدية، حتى تتمكن من مواكبة التقدم التكنولوجي في عصر ثورة التكنولوجيا والمعلومات، فالقصة الرقمية تتضمن الأهمية التي تتضمنها القصة التقليدية، بالإضافة إلى الأهمية التي قد تنفرد بها نتيجة توظيف التكنولوجيا الرقمية المتمثلة في الوسائط المتعددة في إنتاجها.

كما ذكر مهند عبد الله وأخرون(٢٠١٣، ٨) أن القصة الرقمية تعد بمثابة أداة فعالة للمعلم، والمتعلم معا؛ فيمكن استخدامها من جانب المتعلم في مجالات متنوعة كالتعبير عن رأيه، و أفكاره، ومقترحاته، والتغلب على صعوبة توصيل المعلومات، أما بالنسبة للمعلم فيستطيع تقديم المفاهيم الصعبة، أو المجردة من خلال تجسيدها، وتقريبها للمتعلم، أو جعل المتعلم ينشأ قصة رقمية بنفسه.

يتضح مما سبق أنه للقصة الرقمية أهمية خاصة يمكن استنتاجها فيما يلى:

- تسهم في زيادة تركيز المتعلم في فهم واستيعاب المعلومات المقدمة إليه.

تنمية المفاهيم المجردة لدى المتعلم من خلال تحويلها من مجردة إلى محسوسة .

تثير الدافعية لدى المتعلم من خلال جذب انتباهه.

- تكون علاقة طردية بين الانتباه والدافعية لدى المتعلم.
- تشبع رغبات المتعلم فى مواكبة التقدم التكنولوجي في العصر الذي يعيشه.
- تجنب الملل حيث تقدم القصة الرقمية بصورة شيقة، وجذابة.
- تنمية التحصيل لدى المتعلم من خلال تحويل المجرد إلى المحسوس.
- تقدم خبرات محسوسة بصور متنوعة فى العملية التعليمية.
- تنمى خيال وأفكار المتعلم من خلال تركيزه على الأحداث المتضمنة في القصة.
- مخاطبة حواس المتعلم، عن طريق توظيف الصوت والصورة والحركة بالقصة.

فوائد القصة الرقمية في العملية التعليمية:

أشارت العديد من الدراسات التي أجريت في مجال القصة الرقمية إلى فعاليتها في العملية التعليمية، وتحقيق الأهداف المرجوة من العملية التعليمية للمتعلم، ومدى إسهامها في تنمية تحصيله الدراسي، واستثارة دافعيته للتعلم، ودورها الإيجابي في تنمية المهارات المتنوعة، والقيم، والمفاهيم المجردة في المراحل الدراسية المختلفة بدءا من مرحلة رياض الأطفال حتى المرحلة الجامعة، بل يصل الأمر إلى ما بعد المرحلة الجامعية ومن هذه الدراسات:

- كما توصلت دراسة (إيهاب محمد، ٢٠١٤) إلى قدرة القصة الرقمية على تنمية مستوى التحصيل المعرفي الفوري، والمرجأ لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
- وأوضحت (دراسة هديل محمد،٢٠١٥) التي كان من ضمن أهدافها التعرف على فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية مهارة الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة، إلى الدور الإيجابي الذي لعبته القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة.
- وبينت دراسة (محمود هلال،٢٠١٣) الدور الأمثل الذي لعبته القصص الإلكترونية في تنمية مهارات الاستماع النشط، ومدى

تأثيره في زيادة دافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفض التحصيل في المرحلة الابتدائية.

- كما أثبتت دراسة (Xu,Y., Park,H.& Baek, y, 2011) جدوى تطبيق القصص الرقمية بالفصول الدراسية فى تدريس الكتابة، وتنميتها لدى المتعلم بصورة إيجابية.
- دراسة (مروة محمود،٢٠١٨) هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير القصص الرقمية فى تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة، واستخدم المنهج شبه التجريب وتكونت عينة الدراسة من ٤٠ طفل، وأظهرت نتائج الدراسة الأثر الإيجابي من توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل ما قبل المدرسة، وأوصت الدراسة أيضا إدخال تكنولوجيا المعلومات لتدعيم التعلم المنهجي للأطفال الصغار.
- كما أظهرت نتائج دراسة عائشة سمير(٢٠١٩) فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات التواصل الشفهى وبقاء أثر التعلم لطالبات الصف الرابع الأساسى.
- دراسة Sadik(2008) التى أوضحت فاعلية القصة الرقمية في

دمج التلاميذ في عملية التعلم من خلال توفير بيئة تعلم نشطة مدعمة بالوسائط المتعددة من خلال استخدام القصة الرقمية.

- كما توصلت دراسة Wang, Zahan(2010) إلى الدور الإيجابى الذى لعبته القصة الرقمية في في تنمية التحصيل الدراسى، وإثارة الدافعية إلى التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

ومن ثم أوصت العديد من الدراسات بأهمية استخدام القصص الرمية في العملية التعليمية كدراسة كلًا من:

(Barret, 2006)؛ (Roban, 2008)؛ (Wang, Zahan, 2010؛ (Norman, 2011)؛ (Xu, et all, 2011)؛ (Signes,n 2014).

يتضح مما سبق فعالية القصة الرقمية فى العملية التعليمية إذا ماتم توظيفها بصورة إيجابية، فهى تسهم فى تنمية جوانب التعلم المختلفة، كما تساعد على تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية.

أولًا: المراجع العربية:

إنشراح إبراهيم المشرفى (٢٠١٣). مناهج وطرق تعليم الأطفال، دار الزهراء، الرياض.

إيمان جمعة فهمى محمد شاكر (٢٠١٥). استخدام رواية القصص الرقمية فى تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوى صعوبات التعلم، مجلة كلية التربية، جامعة بنها، ١٠٤(٢٦) ،٢٢٩-٢٨٠.

إيمان حلمى على عمر(٢٠١٧) أثر التفاعل بين أنماط السرد فى القصة الرقمية القائمة على الويب وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفى لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، مجلة تكنولوجيا التربية، ٣١، ٥١١-٥٦٠.

إيمان سمير مهران (٢٠١٠). أثر استخدم القصص الإلكترونية فى تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، رسالة الماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا.

إيهاب محمد عبد العظيم حمزة(٢٠١٤). أثر الإختلاف فى نمطى تقديم القصة الرقمية التعليمية فى التحصيل الفورى والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة دراسات عربية فى التربية وعلم النفس، ٥٤، ٣٢١-٣٦٨.

حسين محمد أحمد عبد الباسط(٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجيةphotostory3 فى تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمى الجغرافيا قبل الخدمة مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية.، ٢٩، ١٩٤-٢٢٠.

حنان عبد السلام عمر حسن (٢٠١٦). أثر دمج حكى القصة الرقمية فى مراحل دورة التعلم لتنمية بعض نواتج تعلم الجغرافيا لدى التلاميذ ضعاف البصر بالمرحلة الابتدائية، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ٨٣، ١١٩-١٤٨.

سارة شاكر محمد زغلول(٢٠١٧). فاعلية تصميم قصة رقمية قائمة على مدخل الشكل الخطى "المنتظم" فى تنمية التحصيل لدى التلاميذ ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية، مجلة دراسات فى التعليم الجامعى،٣٥، ١٦٤، ١٨٨.

سهام بنت سلمان محمد الجريوى (٢٠١٥). مدى تأثير استخدام التكنولوجيا الرقمية على التعلم فى ضوء الدراسات السابقة، مجلة القراءة والمعرفة، ٢٣، ١٠٦، ١٦٨.

عاطف صالح الصيفى(٢٠٠٩). المعلم واستراتيجيات التعليم الحديث، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

عبير محمود حسن، ورندا عبد العليم المنير (٢٠١١)، برامج طفل الروضة وتنمية الابتكار، عالم الكتب.

، القاهرة .

على أحمد مدكور (٢٠٠٢). تدريس فنون اللغة العربية، دار الفكر العربي، القاهرة.

محمد حمدى أحمد السيد(٢٠١٤). أثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية(ثنائية /ثلاثية) الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصرى

والتحصيل لدى طلاب الصف الأول الإعدادى، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر الشريف، ١٦١(٣)، ٢٠٩، ٢٥٦.

محمد عبد العاطى(٢٠١٣). أثر الأنشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية على اكتساب المفاهيم العلمية، رسالة ماجستير، جامعة حلوان.

محمود هلال عبدالباسط (٢٠١٣). برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائية، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ٤١(٢).

مروة محمود الشناوي السيد عبدالمؤمن(٢٠١٨). توظيف القصة الرقمية فى تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٣(٢٦)، ٢٩٦- ٣٢٦.

مهند عبد الله عبدربه التغبان، عبداللطيف بن الصفي الجرار، وأصل عبد الغنيم قرى(٢٠١٣).مجلة البحث العلمي فى التربية، ١٤(٣)، ١١٣-١٥١

نشوى رفعت شحاته ٢٠١٤- القصص الرقمية متاح على موقع الإنترنت http://www.geogle.com آخر زيارة للموقع بتاريخ ٢٠١٧/١٠/٢٦ بتوقيت ٦:٣٠ مساءًا.

هديل محمد عبد الله(٢٠١٥). فاعلية استخدام القصص الإلكترونية فى تنمية بعض المهارات اللغوية لطفل الروضة" رسالة ماجستير" كلية التربية، جامعة أم القرى.

عائشة سمير توفيق ستوم(٢٠١٩). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية فى تنمية مهارات التواصل الشفوى وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف الرابع الأساسى بغزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر بغزة.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Barret, H., (2006).Digitalstorytelling for Reflection and Deep Learning

in Eportfolios, Retrieved from: http:// electronic portfolios. Org. comLast visited(12-12-2017).

Norman, A., (2011). Digital Storytelling in Second Language, Masters Thesis in Didantics for English and Foregin Languaue, Norwegian Unaveristy of Since and Tecnology: Norway.

Ohler, J., (2009) digital and traditional storytelling. Retrieved(15-9-2018) from: http:// WWW. Jasonohler. Com/ storytelling/ storyeducation. Cfm.

Robin, B., R., (2011). Digital Storytelling: Powerful Tecnology Tool for The21 Ist Century Classroom, Theory Into Practice Journal, 47(3), 220-228.

Torres, M., (2009). Digital Storytelling. Digital Storytelling for Educators Journal. Retrieved (19-

12-2018), from http:// old. Lubbockisd. rog/ sfirenza/ storytelling.

Sadik, A., (2008). Digital Storytelling: Ameaning Technohogy- Integrated Approach for Engaged Student Learning, Eductional Tcnology Reasearch Development, 56(4), 487-506.

Signes, C., G., (2014). Digital Storytelling and Multi model Literacy IN Education, Porta Linguarum Jornal,22, 237-250.

Wang, S., & Zahan, H., (2010). Enhancing Teaching and Learning with Digital Storytelling, International Journal of information and communication Technology Education, 6(2), 76-87.

Xu, Y., park, H., & Baek, Y., (2011). Anew Approach Towards Digital Storytelling Activity Foused on Writing Self???????????? In Avirtual Learning Environment, Eductional Technology & Society Journal, 14(4), 181-191.