جامعة سوهاج

كلية التربية

مجلة شباب الباحثين

أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية

The Effect of the Different pattern of displaying visual stimuli in digital stories on developing critical thinking skills among primary school female student

إعـــداد

أ./ لمى علي سالم العصيفير

باحثة ماجستير قسم تقنيات التعليم كلية التربية جامعة القصيم

د. فوزية عبدالله محمد المدهوني

أستاذ تقنيات التعليم المشارك بكلية التربية جامعة القصيم

تاريخ الاستلام: ٧ نوفمبر ٢٠٢٣م - تاريخ القبول: ٢٨ نوفمبر ٢٠٢٣م

DOI

أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية

إعداد: لمى علي سالم العصيفير إشراف: د. فوزية عبدالله المدهوني

مستخلص البحث:

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية, وقد أُستخدم في الدراسة المنهج الشبه التجريبي, وتكونت عينة الدراسة من (٣٢) تلميذة من تلميذات الصف السادس الابتدائي بمنطقة حائل, تم تقسيمهن إلى مجموعتين تجريبيتين, المجموعة التجريبية الأولى وعددهن (١٦) تلميذة أُستخدم المثيرات البصرية الواقعية, والمجموعة التجريبية الثانية وعددهن (١٦) تلميذة أُستخدم المثيرات البصرية الرمزية, ولتحقيق هدف الدراسة قامت الباحثة ببناء قائمة معايير تصميم القصص الرقمية بنمطيها (الواقعي / الرمزي), وتمثلت أداة الدراسة في اختبار مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم), وكشفت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية, والمجموعة الثانية التي استخدمت نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم).

الكلمات المفتاحية: المثيرات البصرية– القصص الرقمية – مهارات التفكير الناقد– المرحلة الابتدائية.

The effect of the different pattern of displaying visual stimuli in digital stories on developing critical thinking skills among primary school female students

Prepared by: Lama Ali Salem Al-Esifeer Superrisor: Dr. Fawziah Abdullah Almadhuni

Abstract:

The study Aimed to reveal The Effect of the Different pattern of displaying visual stimuli in digital stories on developing critical thinking skills among primary school female students. The study relied on the semi-experimental method. The study sample consisted of (٣٢) female students from the sixth grade in Hail, They were divided into two experimental groups, the first experimental (١٦) students using realistic visual stimuli, and the second group (١٦) students using symbolic visual stimuli, To achieve the goal of the study, The researcher built a list of criteria for designing digital stories in its two types (realistic / symbolic), and the study tool was represented in testing critical thinking skills (analysis - interpretation - conclusion - evaluation), and the results of the study there are no statistically significant differences between the first experimental group that used the realistic visual stimuli display pattern, and the second group that used the symbolic visual stimuli display pattern in the post application to test critical thinking skills (analysis - interpretation - conclusion - evaluation).

Key words: Visual Stimuli – Digital Stories - Critical Thinking Skills- Primary Stage.

 Print:(ISSN ٢٦٨٢-٢٩٨٩) Online:(ISSN ٢٦٨٢-٢٩٩٧)

مقدمة الدراسة:

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتقدم العلمي والتطور التكنولوجي، فتعد ثورة المعلومات الرقمية والانفتاح العلمي التكنولوجي عن طريق مستحدثات تكنولوجيا التعليم أهم إنجاز تحقق فيما سمي بتكنولوجيا المعلومات والاتصال، الذي انعكس تطوره على جميع مناحي الحياة وخاصة في العملية التعليمية، مما أدى إلى ظهور مستحدثات وتقنيات وأساليب وأدوات تتفوق على الأدوات والأساليب التقليدية المستخدمة.

تعد المثيرات البصرية من أفضل المثيرات التعليمية خصوصاً لتلميذات المرحلة الابتدائية؛ لأنها تقلل عبء المعلمة في إيصال كم كبير من المعلومات والمعارف في زمن قصير، كما أنها توفر وقت للمعلمة في التركيز على تنمية مهارات أخرى للتلميذات، وفي الوقت نفسه تثير انتباه التلميذات وتشوقهم للتعلم وتثير دافعيتهم نحو التعليم (أبو شرخ, ٢٠١٦).

ومن هذا المنطلق ترتبط المثيرات البصرية بنظرية معالجة المعلومات البصرية والتي تقوم على كيفية تمكن المتعلم من استنتاج المعنى المفهوم من خلال المرئيات كالصور والرسوم من خلال العالم الخارجي, فالعقل البشري يشبه الكمبيوتر في عملية تناول الرموز ومعالجتها, كما انها ترتبط بنظرية تعميم المثير والتي تتم عندما يتم اشتراط الاستجابة إلى مثير معين فإن المثيرات الأخرى المشابهة للمثير الأصلي يصبح لديها القدرة على انتقال أثر المثير وبقاء أثر التعلم, كما أكد العتوم (٢٠١٢) بأن عملية معالجة المعلومات تتم في الذكرة العاملة حيث تصل المعلومات عن طريق الحواس ليتم تفسيرها وإعطائها معناها من خلال ترميز هذه المعلومات, ولذلك فإن دور الذاكرة العاملة هو تحليل وتفسير البيانات والمعلومات التي يتلقاها الشخص عن طريق الحواس وبذلك يتم إعطاء المثيرات البيئية دلالة ومعنى.

تتنوع المثيرات البصرية ويصنفها كلاً من خلف الله (٢٠١٠) والغامدي (٢٠١٨) إلى المثيرات البصرية الواقعية والمثيرات البصرية الرمزية وهي على النحو التالي:

المثيرات البصرية الواقعية وهي تعني: العناصر الحقيقية الطبيعية من الحياة الواقعية يقوم بعرضها المعلم لكي يقرب الصورة لأذهان المتعلمين، مثل صور للكائنات الحية، والمناظر الطبيعية، وصور التجارب العلمية وغيرها، وهي تعبير عن الواقع الذي نعيشه باستخدام صور تعليمية دون التغيير في طبيعتها، ويمكن الاستفادة من هذه المثيرات في تسهيل وصول الصورة للمتعلمين، وتستخدم في العديد من المقررات الدراسية وتناسب

مختلف المراحل الدراسية، وعندما يقوم المعلم بعرض العناصر الحقيقة لطبيعة الأشياء يساعد بذلك في تقريب الصورة لأذهان المتعلمين مثل صور لكائنات حية أو مناظر طبيعية وغير ذلك، وهو تعبير عن الواقع باستخدام صور تعليمية، وتتم الاستفادة من المثيرات البصرية في توظيفها لتخدم مقررات دراسية عديدة، والتي تساعد في إعطاء تصوراً لفهم بعض المقررات ومكوناتها لدى أذهان المتعلمين.

أما المثيرات البصرية الرمزية وهي تعني: مجموعة من الصور المتحركة والصور الثابتة والرسوم التي تصف الخيال وتعبر عنه بمفهوم أو مهارة في ضوء الموضوعات وبصورة مبسطة تيسر إدراك وفهم المعنى بالنسبة لتلاميذ المراحل التعليمية، وأهم ما يميز المثيرات البصرية الرمزية هو إمكانية تمثيل الواقع الذي يصعب إدراكه، كما أن لها المقدرة على تفعيل الخيال الذي لا تقيده قوانين الطبيعة المألوفة، فضلاً عن كونها تبسط الأحداث فتعمل على إثارة اهتمام المتعلمين وتحافظ على بقاء أثر التعلم.

ومن ثم يتبين أن المثيرات البصرية الواقعية والرمزية تقع على خط يتصل بين التجريد التام والواقعية النسبية، فكلما اتجهنا إلى التجريد التام تقل نسبة تمثيله للواقع، وقد اختلفت آراء الباحثين من حيث أي النوعين له فعالية أكثر بالتعليم هل هي الصور الواقعية أم الرمزية.

وتعد القصص الرقمية إحدى الأساليب التعليمية الحديثة التي تناسب جميع مراحل التعليم المختلفة وخصوصاً للمرحلة الابتدائية, حيث ينتقل تركيز التلاميذ من طريقة الشرح التقليدية إلى عمليات الاتصال الحديثة من خلال أنظمة حديثة كالحاسوب, حيث يتم تقديم المعلومات والبيانات من خلال برامج متكاملة تحتوي على العديد من المثيرات البصرية منها الرسوم والصور والألوان ومقاطع الفيديو والمؤثرات الصوتية, وعند النظر إلى العنصر الأساسي المكون للقصص الرقمية وما تحتويه نجد إنه عنصر المثيرات البصرية (النفيسي, ٢٠١٢).

أشارت العديد من الدراسات التي تناولت القصص الرقمية إلى أن توظيفها بالعملية التعليمية يشجع التلاميذ على التعلم والفهم والتفكير وينمي المهارات كما تعمل على تنمية مهارات التفكير الناقد, كدراسة أبو عفيفة (٢٠١٦) التي أثبتت فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات الاستماع النشط و التفكير الإبداعي في مادة اللغة العربية, ودراسة

عبدالصمد, ونور الدين (٢٠١٧) التي أثبتت أن القصص الرقمية تساعد في تنمية الذكاء اللغوي وتزيد من قدرة التخيل, ودراسة العمري, والصبحي (٢٠١٨) التي أكدت نتائجها على أن استخدام القصص الرقمية أدت إلى تنمية مهارتي التعاون والمشاركة الوجدانية؛ ومما سبق يتضح بأن القصص الرقمية أداة تعليمية مهمة تساعد في العملية التعليمية في جوانب عديدة.

يعد التفكير الناقد من المواضيع المهمة والحيوية التي اهتمت بها التربية قديماً وحديثاً, حيث استهدفت رؤية المملكة العربية السعودية ٢٠٣٠ إعادة هيكلة قطاع التعليم, وصياغة حديثة لمنظومة الأنظمة والتعليمات والقواعد التنفيذية التي تحكم تطوير المناهج بحيث تتناسب مع مستويات المتعلمين في جميع المراحل الدراسية, وتساهم في تنمية التفكير الناقد لهم, وتنظيم ورفع فاعلية التطوير والتدريب المهني بشكل مستمر والتي بدورها وضعت قاعدة للتنبؤ بمهارات القرن الحادي والعشرين الواجب إكسابها للجيل القادم ليحقق رؤية وأهداف أمته, لما له من أهمية كبيرة في تمكن المتعلمين من المهارات الأساسية في عملية التعلم والتعليم (المساعيد, ٢٠١٧).

كما أن مهارة التفكير الناقد تعتبر مهارة أساسية يحتاجها كل أفراد المجتمع, لكونها مهارة تعود للمتعلمين بالفوائد الكثيرة وتساعدهم على الفهم الأعمق للمحتوى وتجعله يقوم بربط جميع خبراته السابقة ببعضها حتى يكون التعليم ذا معنى ويساعده في رفع مستواه التعليمي, ولما له من أهمية كبيرة إذ لابد على المعلم تضمينه بالمستحدثات التكنولوجية مثل القصص الرقمية حتى يكون المتعلم إيجابياً وليس سلبياً بالعملية التعليمية (الطويرقي, ٢٠٢٠؛ Amiri, ٢٠١٨).

وفي ضوء ما سبق يتضح لنا أهمية استخدام المثيرات البصرية في القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية, ووفقاً لذلك تظهر أهمية الدراسة في استخدام وتضمين المثيرات البصرية بالقصص الرقمية بنمطيها الواقعي والرمزي والكشف عن النمط الأنسب لتقديم مهارات التفكير الناقد من خلال ما تحاكيه تلك القصص.

مشكلة الدراسة:

في ظل تمحور التعليم حول المتعلم وتغيير دوره لكي يصبح مشاركاً نشطاً وإيجابياً في العملية التعليمية، أصبح من الضروري البحث عن استراتيجيات جديدة تساعده على اكتسابه لمهارات تمكنه من مواجهة تحديات القرن الحادي والعشرين.

وفي هذه الدراسة تم توظيف المثيرات البصرية في القصص الرقمية نظراً لأهمية تلك المثيرات لدى التلميذات في تلك المرحلة, ولمست الباحثة المشكلة من خلال واقع عملها كمعلمة في المرحلة الابتدائية حيث لاحظت وجود قصور لدى التلميذات في الوصول إلى المهارات العليا ومنها مهارة التفكير الناقد, كما تم إجراء دراسة استطلاعية للتأكد من وجود ضعف وقصور لدى التلميذات في مهارات التفكير الناقد, و أوضحت العديد من الدراسات اختلافاً حول أيهما أكثر فاعلية (المثيرات البصرية الواقعية أم المثيرات البصرية الرمزية) وتباينت النتائج في بعض الدراسات كدراسة (٢٠٠٨) Stavy, ودراسة (٢٠٠٨) Ergin, ودراسة خلف الله (٢٠١٠), ودراسة الغامدي (٢٠١٨) التي أثبتت فاعلية وتفوق المجموعة التي استخدمت المثيرات البصرية الرمزية في تنمية المعارف والمهارات المختلفة, بينما دراسة الصراف (١٩٩٨), ودراسة (٢٠١٠) Tibell التي توصلت إلى فاعلية وتفوق المجموعة التي استخدمت المثيرات البصرية الواقعية في تنمية المعارف والمهارات المختلفة.

وهذا ما توصلت إليه العديد من الدراسات التي أكدت وجود ضعف في وصول الطلاب إلى مهارات التفكير العليا خاصة مهارات التفكير الناقد والبحث عن حلول للحد من هذه المشكلات ومنها دراسة حميد (٢٠١٧) التي أوصت بضرورة الاهتمام باستعمال الاستراتيجيات الحديثة التي تعمل على تنمية مهارات التفكير لدى الطلبة, والتأكيد على تنمية مهارات التفكير لديهم, ودراسة العصيمي (٢٠٢٠) التي أوصت بتضمين مقرر اللغة العربية بالأنشطة التي تنمي مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات في مراحل تعليمية مختلفة, وعقد ورش عمل لتدريب المعلمين على توظيف مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات في المواد المختلفة, ودراسة الطليحاني (٢٠٢٠) الذي أوصى بالتأكيد على استخدام وتضمين مهارات التفكير الناقد في مقررات مختلفة ومراحل مختلفة.

جاءت هذه الدراسة للتعرف على أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

أسئلة الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١) ما مواصفات تصميم القصص الرقمية المعروضة بنمطي المثيرات البصرية (الواقعية / الرمزية) لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

٢) ما نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم نمطي المثيرات البصرية (الواقعية/ الرمزية) في القصص الرقمية لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

٣) ما أثر استخدام عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

٤) ما أثر استخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

٥) ما أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية (الواقعية/ الرمزية) في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات الرحلة الابتدائية؟

٦) ما مهارات التفكير الناقد الواجب تنميتها لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

أهداف الدراسة:

سعت الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

١–تحديد مواصفات تصميم القصص الرقمية المعروضة بنمطي المثيرات البصرية (الواقعية/ الرمزية).

٢–اختيار نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم نمطي المثيرات البصرية (الواقعية/ الرمزية) في القصص الرقمية.

٣– الكشف عن أثر استخدام نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

٤– الكشف عن أثر استخدام نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

٥– الكشف عن أثر اختلاف نمط المثير البصري (الواقعي/ الرمزي) في القصص الرقمية لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

٦- إعداد قائمة بمهارات التفكير الناقد الواجب تنميتها لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة فيما قد تحققه من أهداف, وما ينتج عنها من آثار تسهم فيما يأتي:

١- مواكبه المستحدثات التكنولوجية وتطوير العملية التعليمية، بما يتناسب مع الاتجاهات الحديثة في التدريس، وتحقيق الغايات التربوية.

٢- الاتجاه العالمي نحو الاهتمام بتنمية مهارات التفكير الناقد لدى المتعلمين –كأحد مهارات القرن الحادي والعشرين– خاصة في ظل الانفجار المعرفي الذي نعيشه في هذا العصر.

٣- توجيه أنظار مصممي مناهج اللغة العربية ومطوريها إلى تضمين محتوى رقمي غني بالمثيرات البصرية بأسلوب قصصي للمراحل التعليمية عامة والمرحلة الابتدائية خاصة، الأمر الذي يزيد من فاعلية تدريس منهج لغتي.

٤- تزويد المصممين التعليمين, بمجموعة من المبادئ والمعايير اللازمة عند إنتاج القصص الرقمية, وذلك فيما يتعلق بإمكانية تزويدها بالمثيرات البصرية بنمطيها (الواقعي/ الرمزي).

٥- تزويد المصممين التعليمين بالنمط الأفضل لعرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج.

٦- قلة الدراسات السابقة التي تناولت نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية – على حد علم الباحثة–

حدود الدراسة:

- **حدود زمانية: الفصل الدراسي الأول من العام ١٤٤٣– ١٤٤٤هـ .**
- **حدود مكانية: مدارس براعم الابتكار الأهلية بمنطقة حائل (مدينة حائل).**
- **حدود بشرية: تلميذات الصف السادس الابتدائي في مدارس براعم الابتكار بمنطقة حائل.**
- **حدود موضوعية:**
  - **الوحدة الثانية (الوعي القرائي) من كتاب لغتي للصف السادس الابتدائي.**
  - **نمط عرض المثيرات البصرية عند تصميم القصص الرقمية:**

١) الواقعية.

٢) الرمزية.

- **مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم).**
- **لإعداد سيناريو القصص الرقمية برنامج (storyboard that) وتصميمها وإنتاجها في برنامج (Vyond).**

فرضيات الدراسة:

- **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠.٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام (نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية) في القصص الرقمية.**
- **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠.٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام (نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية) في القصص الرقمية.**
- **يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (α≤٠.٠٥) بين رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية)، ورتب درجات طالبات المجموعة التجريبية الثانية (نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم).**

مصطلحات الدراسة:

المثيرات البصرية Visual Stimuli:

تعرفها عبدالمنعم (٢٠١٣) بأنها: كل ما يتعامل معه المتعلم من خلال حاسة البصر, عدا اللغة المكتوبة وتتضمن مجموعة من الصور والأشكال التي تعتمد على الكفايات البصرية ويستطيع الفرد أن ينميها عن طريق التكامل بين حواسه الخمسة, ويتمكن من تمييز الأشياء والرموز التي تقابله في حياته ويفسرها, ثم يستخدمها إبداعياً في تواصله مع الآخرين (ص. ٢٦٦).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنها: المعلومات والمعارف المتضمنة في وحده الفهم القرائي في مقرر لغتي التي تصل إلى التلميذات الصف السادس عن طريق حاسة البصر من صور، ورسوم، وأشكال، وألوان، وحركات، وفيديوهات، وتهدف إلى إثارة انتباه وتشويق التلميذات لإدراك وفهم وتفسير المعلومات للوصول إلى الهدف المنشود نحو مهارات التفكير الناقد.

المثيرات البصرية الواقعية Real Visual Stimuli:

يعرفها علي (١٩٩٨) بأنها: التي تشمل الصور المتحركة والصور الثابتة الناقلة للواقع دون تعديل (ص. ٢٣٦).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنها: كل ما يصل إلى تلميذات الصف السادس من معلومات ومعارف المتضمنة في وحدة الفهم القرائي في مقرر لغتي من خلال العناصر المرئية الواقعية التي لم تتعرض إلى تغيير في طبيعتها بصورتها الحقيقية، بهدف إثارة انتباه التلميذات والتأثير في مدركاتهن ومعالجة المعلومات التي تلقتها للوصول إلى مهارات التفكير الناقد.

المثيرات البصرية الرمزية Symbolic Visual Stimuli:

يعرفها الحصري (٢٠٠٤) بأنها: تعبير بالخطوط والأشكال والرموز المبسطة لأفكار أو عمليات أو أحداث أو ظواهر علمية أو قواعد أو قوانين ومبادئ أو علاقات أو تراكيب ومكونات شيء ما في صورة مختصرة تسهل وتيسر إدراك فهم هذه الأمور بالنسبة للفرد (ص.٣٩).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنها: كل ما يصل إلى تلميذات الصف السادس من معلومات ومعارف المتضمنة في وحدة الفهم القرائي في مقرر لغتي من خلال العناصر المرئية التي تتمثل في الرسوم والصور المتحركة والثابتة لتعوض الوسائط بصورتها الحقيقية، بهدف إثارة انتباه التلميذات والتأثير في مدركاتهن ومعالجة المعلومات التي تلقتها للوصول إلى مهارات التفكير الناقد.

القصة الرقمية Digital Story:

يعرفها Banaszewski (٢٠١٤) بأنها: مجموعة من الحكايات التي تدور حول موضوع محدد اضيف إليه مزيج من الوسائط المتعددة؛ كالصوت, والصورة, والنصوص, والمؤثرات الصوتية, والرسوم الكرتونية المتحركة, لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شيق بغرض توظيفها في العملية التعليمية (P.٥٣).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنها: مجموعة من الاجراءات المتكاملة والمترابطة التي توظف بالمواقف التعليمية بشكل يمزج بين الصور بأنواعها المختلفة والنصوص والأصوات والتأثيرات الصوتية والحركية؛ لسرد قصة تعليمية بطريقة جذابة ومشوقة، بهدف جذب انتباه التلميذات

لفهم المعارف والمعلومات المجردة بصورة سهلة وأكثر فاعلية للوصول إلى مهارات التفكير الناقد.

التفكير الناقد Critical Thinking:

يعرفه العياصرة (٢٠١١) بأنه: عملية عقلية يتم من خلالها تقويم العبارات والمعلومات أو المعرفة بوجه عام (ص.٣).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: نشاط عقلي تقوم به تلميذة الصف السادس الابتدائي ويحتوي على عدة مهارات منها القدرة على البحث والتفسير والاستنتاج والتقويم، بهدف جمع المعلومات والأفكار الصحيحة، وإطلاق الأحكام المنطقية وإبداء الرأي المؤيد أو المعارض حول موضوع الهمزة المتوسطة والهمزة المتطرفة أثناء الموقف التعليمي، من خلال قدرة التلميذات على الاستجابة الصحيحة لمواقف الاختبار الذي أعدته الباحثة معبراً عنه بالدرجات التي تحصل عليها التلميذات في الاختبارات الفرعية وهي البحث والتفسير والاستنتاج والتقويم.

الإطار النظري:

تناول الإطار النظري للدراسة ثلاثة محاور وهي: المثيرات البصرية، القصص الرقمية, مهارات التفكير الناقد.

المحور الأول: المثيرات البصرية:

مفهوم المثيرات البصرية:

وتعرفها عبد الحافظ (٢٠١٥) بأنها: الوسائل البصرية المتمثلة في الصور, والرسوم المتحركة, والرسومات التوضيحية, والفيديوهات التي تعبر عن الأفكار, والعلاقات, والحقائق, في صورة بصرية واضحة تم إعدادها وبرمجتها من خلال الحاسوب.

وتعرفها إبراهيم (٢٠١٧) بأنها: كل ما يحتويه المحتوى البصري المعروض على المتعلمين من وسائط تدرك عن طريق حاسة البصر, ويلزم عند تصميمها تحديد مستوى المتعلمين وخصائصهم, والهدف التعليمي, بالإضافة إلى الالتزام بالقواعد الفنية عند إخراجها.

بالنظر للتعريفات السابقة, يتضح أنها تشير في مجملها إلى أن المثيرات البصرية هي كل ما يصل إلى المتعلم عن طريق حاسة البصر سواء كانت نصوص أو صور أو مقاطع فيديو أو رسوم وتؤثر في مدركاته , وتعبر عن المفاهيم والأفكار والعلاقات والمعلومات والمهارات ولكن في صورة بصرية واضحة, بحيث يتفاعل معها المتعلم ويفهمها ويفسرها من خلال إدراكه البصري.

أنواع المثيرات البصرية:

يصنفها مرسي (٢٠١٣) إلى نوعين رئيسين, وهما على النحو التالي:

- **الصور الثابتة Still Pictures: هي الصور التي لا تظهر عليها الحركة أثناء تقديمها, وبما أنها غير متحركة هذا لا يعني أن عناصرها تخلو من الحركة, بل هي أحد أطوار الحركة في الأشياء المصورة, وهي تثبيت لحركة معينة, والصور الثابتة الهدف منها تثبيت حركة معينة تكون على الشاشة لدراستها.**
- **الصور المتحركة Motion Pictures: هي من العناصر المهمة في برامج الحاسوب, وأغلب البرامج قد لا تخلو منها كونها أكثر المثيرات التي تجعل التلاميذ يعيشون في الواقع, وهي عبارة عن لقطات فيديو تعرض بسرعة معينة ومحددة ويتم مشاهدتها بصورة متكررة الحركة, وبالرغم من أن الصور الثابتة والمتحركة جمعيهم يتم عرضهم على شكل رسم معين أو شكل معين إلا أن الصور المتحركة يوجد بها عنصر التشويق والجاذبية أكبر من الصور الثابتة.**

أما خلف الله (٢٠١٠) والغامدي (٢٠١٨) فيصنفون المثيرات البصرية إلى المثيرات البصرية الواقعية والمثيرات البصرية الرمزية وهي على النحو التالي:

المثيرات البصرية الواقعية وهي تعني: العناصر الحقيقية الطبيعية من الحياة الواقعية يقوم بعرضها المعلم لكي يقرب الصورة لأذهان المتعلمين, مثل صور للكائنات الحية, المناظر الطبيعية, وصور التجارب العلمية وغيرها, وهي تعبير عن الواقع الذي نعيشه باستخدام صور تعليمية دون التغيير في طبيعتها, ويمكن الاستفادة من هذه المثيرات في تسهيل وصول الصورة للمتعلمين وتستخدم في العديد من المقررات الدراسية وتناسب مختلف المراحل الدراسية, وعندما يقوم المعلم بعرض العناصر الحقيقة لطبيعة الأشياء يساعد في ذلك بتقريب الصورة لأذهان المتعلمين مثل صور لكائنات حية أو مناظر طبيعية وغير ذلك, وهو تعبير عن الواقع باستخدام صور تعليمية, وتتم الاستفادة من المثيرات البصرية في توظيفها لتخدم مقررات دراسية عديدة, والتي تساعد في إعطاء تصوراً لفهم بعض المقررات ومكوناتها لدى أذهان المتعلمين.

أما المثيرات البصرية الرمزية وهي تعني: مجموعة من الصور المتحركة والصور الثابتة والرسوم والتي تصف الخيال وتعبر عنه بمفهوم أو مهارة في ضوء الموضوعات وبصورة

مبسطة تيسر إدراك وفهم المعنى بالنسبة لتلاميذ المراحل التعليمية, وأهم ما يميز المثيرات البصرية الرمزية هي في إمكانية تمثيل الواقع الذي يصعب إدراكه, كما لها المقدرة في تفعيل الخيال الذي لا تقيده قوانين الطبيعة المألوفة, فضلاً عن كونها تبسط الأحداث فتعمل على إثارة اهتمام المتعلمين وتحافظ على بقاء أثر التعلم.

أهمية استخدام المثيرات البصرية في العملية التعليمية:

للمثيرات البصرية أهمية تربوية وتعليمية في الموقف التعليمي لدى المتعلمين, وقد تم الاتفاق على أن أحد مقومات فعالية المنتج البصري بصفة خاصة هو استخدام المثيرات البصرية بداخل المحتوى التعليمي والموقف التعليمي بصفة عامة, ويرى عبدالعليم (٢٠٠٧) أن المثيرات البصرية لها مكانة كبيرة في عرض المحتوى المرئي, كما إنها تثير انتباه ويجذب المتعلمين, فالمثيرات البصرية تساعد في توضيح الأفكار وجعل الفكرة المجردة فكرة محسوسة, كما لها أهمية كبيرة تربوية ونفسية تساعد في إقبال المتعلمين نحو المحتوى المرئي المعروض, والمتعلمين بحاجة إلى مثيرات تساعدهم في استخدام أكثر من حاسة حتى يكتمل التعلم ويصبح أكثر فعالية وتكتمل الخبرة.

بينما ذكرت الحجار (٢٠١٢) فوائد استخدام المثيرات البصرية داخل الموقف التعليمي وهي على النحو التالي:

١- **إمكانية تطبيق نظريات التعلم والتعليم في تحسين المثير البصري التعليمي.**
٢- **من فوائد المثيرات البصرية تعد مفتاحاً لاستعادة المعلومات المخزنة بالذاكرة ويتم استخدامها في مواقف مختلفة.**
٣- **يساعد في توفير الوقت والجهد وتحسين جودة التعليم, كما يعد عنصراً محفزاً وفعالاً للمتعلم لأنه يرى سير تعلمه يحقق الأهداف.**

معايير اختيار وعرض المثيرات البصرية وأسس تصميمها:

هناك عدد من المعايير التي يجب أن يهتم بها المعلم و يأخذها بعين الاعتبار عند تصميم القصص الرقمية بنمط المثيرات البصرية والتي ذكرها كلاً من عبدالمنعم (٢٠٠٠), و عبدالهادي, وعبدالرحمن (٢٠٠٤) وهي على النحو التالي:

١. **الجاذبية: من المهم أن يكون المحتوى المختار من المثيرات البصرية جذاباً ومشوقاً للمتعلمين.**
٢. **عرض المثيرات البصرية في الوقت المناسب: يفضل عند تعليم المتعلمين عرض المثيرات البصرية في الوقت المناسب لهم سواء كان عرضه قبل الدرس أو أثناءه أو بعد الانتهاء منه.**
٣. **سهولة التمييز: الاهتمام بأن تكون مواضيع المثيرات المختارة في حدود إطار معلومات المتعلمين وثقافتهم, بحيث يتمكنون من فهم المعاني وإدراكها ويستطيع المتعلم تفسير الرسالة التي توصله من خلال المثيرات.**
٤. **علاقة المثيرات البصرية المختارة بموضوع الدرس: من الضروري أن ترتبط المثيرات البصرية المختارة بموضوع الدرس, حيث ترتبط حجم الاستفادة من تلك المثيرات بعلاقة ارتباطها بالموضوع.**
٥. **حسن توظيف المثيرات البصرية: يفضل حسن توظيف المثيرات البصرية بالدرس وعدم الإكثار منها دون الحاجة إليها لأن ذلك قد يسبب تشتت انتباه للمتعلمين وعدم تركيزهم في محتوى المثيرات.**

وأشار ساعاتي (٢٠٢٠) إلى عدد من المعايير التي يجب أن تأخذ في الاعتبار عند تصميم المثيرات البصرية ومنها: الاهتمام بعنصر جذب الانتباه للتلاميذ عند تصميم محتوى المثير البصري المختار للمتعلمين, كما لابد من ارتباط المثيرات البصرية بموضوع التعلم لأن مدى ارتباطه يؤثر في مدى استفادة المتعلمين منه, أن تكون المثيرات البصرية من نفس ثقافة المتعلمين وإطار معلوماتهم حتى يسهل لهم فهم المعنى التي تعبر عنها المثيرات, تجنب الإكثار من عرض المثيرات البصرية التي لا حاجة لها حتى لا تسبب تشتيت لأذهان المتعلمين وعدم تركيزهم في محتوى المثير, والاهتمام بعرض المثير البصري بالوقت المناسب سواء كان ذلك قبل العرض أو أثناءه أو في النهاية.

المحور الثاني: القصص الرقمية في العملية التعليمية:

مفهوم القصص الرقمية:

تنوعت التعريفات الخاصة بالقصة الرقمية, فقد عرفها (٢٠١١) Norman بأنها: عملية الدمج بين السرد اللفظي للقصة, وعدد من المرئيات والموسيقى التصويرية, والتقنيات الحديثة لتحرير القصة ومشاركتها.

وقد عرفتها رحاب وآخرون (٢٠١٩) بأنها: مجموعة من القصص المضاف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت, والصورة, والنصوص, والمؤثرات الصوتية, والرسوم الكرتونية لإنتاجها بأسلوب جذاب ليتم توظيفها في العملية التعليمية لتساعد على تحقيق الأهداف المنشودة منها.

وبناء على ما عرض من التعاريف السابقة فإن هناك إجماع على أن القصص الرقمية تقوم على التصميم باستخدام وسائط متعددة (الصوت, والصورة, والنص, والحركات) وفي بعض الحالات تعتمد على النصوص والصور فقط, ويمكن الاختلاف في التعريفات السابقة في توظيفها لبعض هذه العناصر أو جميعها, وأيضاً هناك إجماع على أن القصص الرقمية هي إحياء للقصص التقليدية ولكن بشكل مختلف وقالب جديد يواكب تطورات العصر الحالي ويهتم في تطوير طرائق التدريس وأساليبه, ويهدف إلى إكساب المتعلم المعلومات والمعارف المطلوبة بطريقة جذابة ومشوقة ليتم تحقيق الأهداف التربوية المتعددة.

عناصر القصص الرقمية:

هناك عناصر أساسية لابد أ تتوفر في القصص الرقمية, للتأكد من إنتاج قصص تثير الانتباه, وتحقق الهدف المنشود منها, ومن نهذه العناصر ما ذكرتها (Lambert, ٢٠١٠ ؛Asik, ٢٠١٦؛ مهدي, ٢٠١٨) وهي:

- **وجهة النظر: هي الفكرة الرئيسية التي تدور حولها أحداث القصة, والتي تعبر عن وجهة نظر مؤلف القصة, مع الاهتمام بوجهات نظر المتعلمين, حتى لا يكون هناك تصادم في وجهات النظر.**
- **سؤال درامي (الحبكة): هو عبارة عن سؤال افتتاحي يكون في بداية القصة, يجذب انتباه الجمهور طوال عرض أحداث القصة, ويتم الإجابة عليه في نهاية القصة, من خلال توافر حالات درامية كالخوف, أو الفضول, أو التوتر, والتي تجعل المتعلم يشكل تساؤلاً أساسياً في ذهنه يدفعه لمتابعة أحداث القصة والتفاعل معها.**

- **المحتوى العاطفي: عندما تتوفر المصداقية والمحتوى العاطفي لراوية القصة الرقمية تزيد من مساحة الاهتمام لدى المتعلم, بحيث يعتبر نفسه واحداً من شخصيات القصة ويعيش أحداثها, ويتفاعل معها, ومن خلال التأثيرات, والموسيقى, ونبرة صوت الراوي, التي تجعل المتعلم في حالة من الاهتمام ويصبح متابع لأحداث القصة حتى النهاية.**
- **الصوت: وهو العصب الرئيسي للقصة الرقمية, وهو صوت الراوي, والمحرك الرئيسي للقصة, لهذا لابد من الاختيار الجيد للصوت, حتى يكون له تأثيراً إيجابياً على المتعلم, ولابد من تناغم صوته مع أحدث القصة, فيكون سعيداً في الأحداث السعيدة, وحزيناً في الأحداث الدرامية.**
- **الموسيقى التصويرية: هي الموسيقى والأصوات والمؤثرات الصوتية المصاحبة لأحداث القصة, فهي تعبيراً عن المشاعر المطروحة في القصة, وتنقل المتعلم من حالة إلى أخرى, كما أنها تساهم في جذب انتباه المتعلم.**
- **الاقتصاد: من أكبر المشكلات التي تواجهه في إنتاج القصة الرقمية هي استخدام عدد كبير من الوسائط, بالرغم من إمكانية إنتاج القصة الرقمية ذاتها ولكن باستخدام عدد اقل من الوسائط قدر الإمكان, ويترك للمتعلم استنتاج طبيعة الحدث أو الأحداث الضمنية.**
- **السرعة: لابد من وجود اتساق في فترة عرض عناصر القصة من حيث التشغيل, والايقاف, والسرعة, والبطء , بما يتناسب مع طبيعة أحداث القصة, حيث تقدم القصة بسرعة مناسبة تحافظ على اهتمام المتعلمين وإثارتهم.**

كما اكدت الدراسات السابقة كدراسة أبو مغنم (٢٠١٣), ودراسة الغامدي (٢٠١٨), ودراسة التوردي و الشهراني (٢٠٢٢), على ضرورة التكامل الوثيق بين مجموعة العناصر الأساسية السبع التي يجب توافرها دائماً في القصص الرقمية المستخدمة في التعليم.

وأضافت علان (٢٠١٩) عنصر الحداثة على عناصر القصص الرقمية الأساسية وتعني أن تبنى المواضيع المختارة للقصة الرقمية بأساليب وأشكال حديثة في الكتابة تلائم مفاهيم العصر, بحيث تكون مواضيع جديدة وجذابة.

بناء على ما سبق يعد من الأهمية توافر العناصر الأساسية للقصص الرقمية والتي يكمن دورها في تحقيق الهدف المنشود القائم به كل عنصر والذي يتيح للمتعلم فهم المعروض والسعي لتحقيق المطلوب، كما أن لها دوراً فعال في تحديد مستوى الانتباه لدى المتعلم، وعليه يتم التأكد من إنتاج قصص تثير الانتباه وتساعد على تحديد درجة الوعي والإدراك التي يحتاجها المتعلم لفهم كل قصة، وبذلك على المعلمة وضع هذه العناصر في عين الاعتبار عند إنشاء القصص الرقمية.

مميزات القصص الرقمية:

تذكر الحربي (٢٠١٦) بعض مزايا القصص الرقمية منها:

١- تساعد في تقديم المادة العلمية بشكل ممتع ومشوق.

٢- تنمي مهارات عديدة منها مهارة النقد والتحليل عن طريق استنباط المعاني من خلال أحداث القصة.

٣- تزيد من فهم المواد الصعبة والاحتفاظ بالمفاهيم والأفكار الجديدة واسترجاع ما يتعلمه المتعلم من خلال سياق القصص.

٤- تنمية روح التعاون والتشارك بين المتعلمين خصوصاً إذا كانت القصة من إنتاج المتعلمين أنفسهم.

٥- تنمي المهارات الاجتماعية لدى المتعلمين من خلال النقاشات والمجموعات التعاونية.

٦- سهولة حفظها وتخزينها والتعديل عليها واسترجاعها في أي وقت.

٧- تمنح كلاً من المعلم والمتعلم فرصة لكشف الإبداع في إنشاء محتوى تعليمي رقمي.

٨- تعتبر نموذج متنقل يساعد المتعلم في مشاهدته داخل وخارج الفصل الدراسي.

في حين ترى علان (٢٠١٩) بأن القصص الرقمية تعتبر نموذجاً تربوياً قوياً لدمج التقنية في المواقف التعليمية, حيث تعمل على تنمية مهارات عديدة منها مهارات التفكير الناقد وايضاً مهارات التفكير الإبداعي.

وكشفت دراسة التتري (٢٠١٦) عن أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي في تحسين استيعاب الموقف التعليمي, وتنمية مهارات التفكير العليا, وحل المشكلات, وتنمية المهارات الحياتية والقيم والسلوكيات المرغوبة, وذلك من خلال ما تعرضه من محتوى تفاعلي مثير, كما أثبتت دراسة الحربي (٢٠١٦) فاعلية القصص الرقمية في

تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية, وهدفت دراسة المسعود وآخرون (٢٠١٨) للتعرف على برنامج قائم على القصص الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية, وكشفت النتائج إلى وجود أثر إيجابي للبرنامج المقترح القائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية, ودراسة الحربي والسلمي (٢٠٢٢) التي هدفت للتعرف على فاعلية استراتيجية القصص الرقمية في تدريس مقرر لغتي لتنمية الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث ابتدائي, وأكدت نتائج الدراسة إلى وجود أثر إيجابي في القياس البعدي للاختبار التحصيلي للفهم القرائي.

معايير تصميم القصص الرقمية:

يعتمد إنتاج قصص رقمية جيدة على إتباع مجموعة من الشروط والمواصفات والمعايير التي يجب الالتزام بها عند إعداداها فقد أشار (٢٠١٠) Lambert وعلان (٢٠١٩) إلى ضرورة اشتمال القصص على: وضوح وجهة النظر التي تمثل الهدف من القصة ووضوح فكرتها, ولابد من وجود سؤال يثير انتباه المتلقي للقصة مع وجود الجواب عليه أثناء القصة, وتوافر المحتوى العاطفي الذي يجذب المتلقي, مصحوباً بصوت الراوي, ويجب مراعاة الاقتصاد عند إنتاج القصة في استخدام الوسائط المتنوعة, وطريقة عرض المشاهد والأفكار, والاهتمام بعامل سير سرعة القصة وفق معدل واضح, وكذلك الاهتمام بجودة الصوت لما له من تأثير إيجابي على المتلقي للقصة.

ومن مواصفات القصص الرقمية الجيدة ما ذكرتها (زغلول, ٢٠١٧):

١- أن يراعى عند تصميم القصة الرقمية الأهداف التعليمية المطلوبة.

٢- أن تحتوي القصص الرقمية على وسائط تكنولوجية تماثل المحتوى المقدم.

٣- أن تحتوي القصة الرقمية على أنماط متعددة من أساليب التغذية الراجعة.

٤- أن تدعم القصة الرقمية أساليب المعرفة المتعددة.

٥-أن تحتوي القصة الرقمية على أشكال متعددة من أساليب التقويم التي تتناسب مع المتعلمين.

الفوائد التربوية للقصص الرقمية:

يمكن إيجاز فوائد القصص الرقمية بكونها نموذجاً تربوياً قوياً لدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية, حيث تعمل على تنمية مهارات التفكير العليا كمهارات التفكير الناقد والتفكير الابداعي كدراسة أبوعفيفة (٢٠١٦), ودراسة الحربي (٢٠١٦), أيضاً تعتبر طريقة تعالج الضعف التحصيلي لدى الطلبة, وتعمل على تنمية الثروة اللغوية وتعتبر وسيط جيد لنقل المعرفة كدراسة التتري (٢٠١٦), ومن طرف أخر فهي تعزز مفهوم التعلم والتعلم الذاتي, وتعمل على تطوير مهارات الاتصال والتواصل سواء كانت سمعية أو بصرية أو كتابية, وتنمي مهارات عديدة كالاكتشاف والتأمل, وكل هذا يعطي بعداً للتعلم العميق, وتساعد الطلبة في التعبير عن هويتهم من خلال المشاركة وإبداء الرأي, كما إنها تنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية, وزيادة اهتمام التلاميذ نحو استكشاف الحلول الجديدة للمشكلات (البسطامي,٢٠١٤؛الجرف,٢٠١٤؛العرينان,٢٠١٥), ودراسة الطويرقي (٢٠٢٢) التي أثبتت فاعلية رواية القصص الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي لدى الطلبة.

وفي ضوء ذلك تتضح القيمة التربوية للقصص الرقمية حيث إنها تساعد في تنمية العديد من الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية, بالإضافة إلى زيادة الثروة اللغوية, وتنمي مهارة التعلم الذاتي, والعديد من المهارات كمهارة البحث والاستقصاء, وتساعد على حل المشكلات (سعد و إسماعيل و السيد, ٢٠١٩).

أنواع القصص الرقمية:

تعددت أنواع القصص الرقمية في الأدب التربوي بشكل واضح ويتفق كلاً من: أبو مغنم (٢٠١٣), والتتري (٢٠١٦), ودحلان (٢٠١٦) بأن السبب في ذلك يعود إلى اختلاف الاتجاه, والهدف من القصة نفسها المراد استعمالها في العملية التعليمية, وللفئة العمرية المقدمة لهم, بالإضافة إلى طبيعة محتواها.

وقسمتها المشرفي (٢٠١٣) إلى نوعين أساسين يندرج تحت كلاً منها قصص فرعية وهي كالتالي:

- **القصص الواقعية وتتضمن التالي: (قصص البطولة والمغامرات, القصص التاريخية, القصص العلمية, القصص الفكاهية, القصص الدينية).**
- **القصص الخيالية وتتضمن الآتي: (قصص الحيوانات, قصص الخوارق).**

▪ **القصص الواقعية:**

١- **قصص البطولة والمغامرات: مع نمو المتعلم في المجالات المختلفة في حياته, تتمثل حاجته في أن يكون هناك مثل أعلى يحتذي ويقتدي به, وبالإضافة إلى نموه العقلي يتكون لديه الإعجاب بشخصيات الأبطال والمغامرين بالقصة.**

٢- **القصص التاريخية: هي القصص التي تقدم الحقائق والأحداث التاريخية التي حدثت في العصر القديم والأحداث التي مازالت قائمة في عصرنا الحالي, فهي تؤدي دوراً هاماً في تنمية الوعي القومي, وتغرس الانتماء وحب الوطن لدى المتعلم.**

٣- **القصص العلمية: هي القصص التي تسعى إلى إثراء فكر وخيال المتعلم, فالإنسان منذُ أن خلقه الله عزوجل وهو في حالة دائمة إلى اكتشاف ما حوله من ظواهر طبيعية تحيط به, ويحاول معرفة مسبباتها, ومحاولة تفسيرها, وتعتمد هذه القصص على صياغة وتفسير ما يحدث من حقائق علمية على أرض الواقع.**

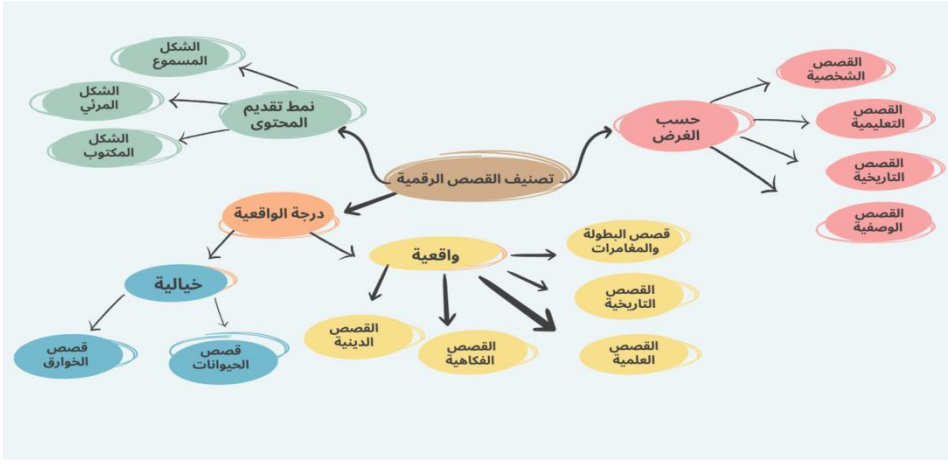
٤- **القصص الفكاهية: هي قصص تقوم بإدخال البهجة والفرح والسعادة في نفوس المتعلمين, لذا فهي من النوع المحبب والمرغوب للمتعلم, وهي ليست قصص للبهجة والسرور فقط بل تقوم بغرس المبادئ والقيم الأخلاقية لدى المتعلم, وتساعده على التفكير العميق, فهي جمعت بين عنصرين عنصر الفكاهة وعنصر تقديم المعلومات والقيم بطرق محببة لنفس المتعلم.**

٥- **القصص الدينية: يساعد هذا النوع من القصص المتعلم على أن يتعرف على عقيدته الإسلامية, ويتعرف على ما ينبغي عليه أن يقوم بالواجبات نحو الله تعالى, ويتعرف على سيرة الرسول صلى الله عليه وسلم والصحابة رضوان الله عليهم, أيضاً يربط كل ما يتعلمه ويشاهده بحياته اليومية.**

- **القصص الخيالية:**

١- **قصص الحيوانات: يميل المتعلم في سنواته المبكرة من حياته إلى هذا النوع من القصص كما تعتبر من أمتع أنواع القصص, فهي قصص محببه لنفوس المتعلمين وتحقق له البهجة والسرور, كما أنها تؤثر في تفكير المتعلم, وتقوم بدور فعال في تقديم الأفكار السلوكية والقيم على ألسنة الحيوانات.**

٢- **قصص الخوارق: يعتمد هذا النوع من القصص على تنمية خيال المتعلمين, وتزيد الرغبة لديه في التقليد والاكتشاف, عن طريق تقديم الأبطال الذين يتمتعون بقدرات خارقة عن طبيعة البشر.**



شكل (١) تصنيف القصص الرقمية (من إعداد الباحثة)

مراحل إنتاج القصص الرقمية:

اتفق كلاً من (٢٠٠٩) Chung, و أبو مغنم (٢٠١٣) على أن إنتاج القصص الرقمية يمر بمراحل متسلسلة في أحداث يضعها راويها، ويمكن إيجازها على النحو التالي:

١- **تحديد مجال القصة أو اتجاها العام Story Field: لابد من تحديد مجال القصة سواءً كان مجال ديني، ثقافي، تاريخي، خيالي، جغرافي، أدبي، والبدء في التفكير الذهني لكتابة نص القصة الرقمية.**

٢- **كتابة نص القصة Story Text: يتم تحديد الفكرة الأساسية من القصة، وبإمكان كاتب القصة أن يقوم بإعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل للصورة النهائية لها.**

٣- **إعداد السيناريو Story Scenario: يساهم السيناريو في تحديد الشكل الأساسي للقصة، وتحديد عناصر الوسائط المستخدمة في القصة، والزمن الذي تستغرقه، فهو عبارة عن خطة مرسومة تحتاج إلى أن تنفذ لتصبح قصة أكثر إثارة للمتلقين.**

٤- **الحصول على المصادر Story Resources: هنا يتم تحديد الوسائط المتعددة المطلوبة في إنتاج القصة الرقمية، سواء يتم الحصول عليها من شبكة الإنترنت أو من خلال الأجهزة المساعدة كالماسح الضوئي أو كاميرا التصوير الرقمية وغيرها.**

٥- **الإنتاج Story Production: في هذه المرحلة يتم إنتاج القصة الرقمية وذلك من خلال البرامج المخصصة لتصميم وإنتاج القصص الرقمية مثل: برنامج Movie Maker وبرنامج Photo Editor وبرنامج Adobe Photoshop وبرنامج Photo Story وغيرها من البرامج.**

التشارك Sharing: وهذه الخطوة تتم على مرحلتين فرعيتين وهما: الأولى: تعاون المتعلمين طوال المراحل السابقة ومشاركتهم في بناء القصة منذ المرحلة الأولى، والثانية: هي مشاركة القصة الرقمية للفئة المستهدفة والمتلقين لها وذلك عن طريق نشرها عبر شبكة الإنترنت، أو وضعها على اسطوانات مدمجة CD، أو نشرها على تقنيات الويب كاليوتيوب.

وبالإضافة لتلك المراحل فلابد من الالتزام بتنفيذ مراحل محددة في طريقة عرض وتقديم محتوى القصة والهدف من ذلك هو شد انتباه المتلقين حيث أشارت شكر (٢٠١٥) في تقديم محتوى القصص الرقمية أن تكون بداية عرض القصة موقف يشد الانتباه ويشوق المتعلمين والموقف عبارة عن مشكلة ما وبعد ذلك يتم عرض مفصل لهذه المشكلة حتى تتضح المشكلة ويحس بها المتلقي بعد ذلك يتم عرض الحل لهذه المشكلة عن طريق تقديم أفكار أو حلول ومفاهيم ومعلومات نريد أن نكسبها للمتلقين وفي ختام القصة يتم التأكيد على ما تم عرضه وسرده في القصة.

برامج ومواقع لتصميم القصص الرقمية:

هناك العديد من المواقع والبرامج المتخصصة لتصميم القصص الرقمية, ويتطلب إنتاج القصص الرقمية الاستعانة ببرامج ذات كفاءة عالية, حيث تيح تلك البرامج خدمات وخصائص متعددة تسهل عمل المصمم وتعينه على إنتاج القصص الرقمية ذات جودة وبأقل جهد وتكلفة.

- **أولاً: البرامج:**
- **PhotoStory٣:**
- **PowerPoint:**
- **Apple IMovie:**
- **Windows® Movie Maker:**
- **ثانياً: المواقع:**
- **Powtoon:**
- **Storyboard:**
- **Animaker:**
- **Pixton:**
- **Vyond:**

المحور الثالث: مهارات التفكير الناقد:

مفهوم التفكير الناقد:

عرفه بعض الخبراء من الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) في دراسة استمرت حتى عامين متتالين (١٩٩٠– ١٩٩٢) بأنه: حكم منظم ذاتياً يحقق التفسير والتحليل والاستنتاج والتقويم ويركز على شرح الاعتبارات المتعلقة بالأدلة والبراهين, والمقاييس التي يستند إليها الحكم الذي تم التوصل له.

أما فتح الله (٢٠٠٩) عرفه بأنه عملية ذهنية يتطور فيها المتعلم من خلال العمليات التي يشترك فيها مع الخبرات والمواقف والأحداث والمواد, ويصل إلى استنتاجات ومعان وافتراضات وتوقعات جديدة.

بينما (٢٠١١) Facion عرف التفكير الناقد: بأنه حكم منظم ذاتياً وهادف, يؤدي إلى التفسير, والتحليل, والتقييم, والاستنتاج, إضافة إلى شرح العبارات المتعلقة بالبراهين والمفاهيم, وهو عملية مترابطة ومتداخلة يقيم فيها المتعلم الأدلة أو المعايير ليصل إلى

تحليل, ويبدأ يراقب ذاته وما بداخله من أفكار وتحيزات ثم يصحح أفكاره ويصل إلى النتيجة التي تتحدد بالدرجات التي يحصل عليها من خلال اختبارات مهارات التفكير الناقد.

وعرفه جروان (٢٠١٧): بأنه من المفاهيم التربوية المركبة ويرتبط بعدد غير محدود من السلوكيات التربوية المعقدة ويتداخل مع مفاهيم أخرى كالمنطق وحل المشكلات.

أهمية التفكير الناقد:

ذكر نوفل وأبو جادو (٢٠١٣) بأن أهمية تعليم التفكير الناقد تكمن في أنه:

١- **يحسن من تحصيل الطلاب في المواد الدراسية المختلفة.**
٢- **يساعد المعلمين في مجال التدريس بالقدرة على إنجاز منجزات عملية قيمة.**
٣- **تساعد المعلمين في إنتاج أنشطة تساعد الطلاب في استخدام هذه المهارات بغرفة الصف.**
٤- **يخلق بيئة صفية إيجابية تتسم بالحوا والمناقشة الهادفة.**
٥- **يساعد على تنمية التفكير الذاتي لدى المتعلمين من خلال البحث والتقصي عن المعلومات والمعرفة, يساعد ذلك في زيادة القيمة الذاتية للمتعلم ولإنجازاته الخاصة.**
٦- **ينمي قدرة الطلبة على فهم الفروق والاختلافات الثقافية بين المجتمعات واستيعابها.**
٧- **يحول عملية اكتساب المعرفة من عملية خاملة إلى نشاط عقلي يتحقق من خلاله إتقان للمحتوى المعرفي.**
٨- **يساعد في مراقبة التفكير وضبطه مما يؤدي إلى صنع القرار.**

وفي السياق ذاته يذكر الهيلات (٢٠١٣) أن أهمية التفكير الناقد تكمن في انه:

١- **ينمي روح التساؤل والبحث عن الحقائق لدى المتعلم.**
٢- **تساهم في التركيز على التفكير العقلي بدلاً من التفكير العاطفي, وهذا له الدور في بأن تكون القرارات أكثر فعالية.**
٣- **ينمي لدى المتعلم التفاعل مع المجتمع والمشاركة الفعالة في بناء الوطن.**
٤- **يزيد لدى المتعلم القدرة على التعلم الذاتي.**
٥- **ينمي لدى المتعلم الفهم الأعمق للمحتوى المعرفي, فيصبح من متلقي سلبي إلى متعلم إيجابي متقن له.**
٦- **يساهم في جعل المتعلم أكثر صدقاً مع ذاته, من خلال معرفة الجوانب الإيجابية والسلبية فالجانب الإيجابي يحافظ عليه بينما الجانب السلبي يحاول التخلص منه.**

وبناء على ما تم ذكره فإن للتفكير الناقد أهمية بالغة، حيث يساعد التلاميذ على مراقبة وضبط التفكير مما يساعدهم في جعل أفكارهم أكثر دقة وصحة، كما إنه يساهم في ربط العلل بمسبباتها، ويزيد من النشاط العقلي للتلاميذ وهذا له الدور في وصولهم إلى درجة الإتقان، بالإضافة لكونه يكسبهم مهارات متعددة منها مهارات التفسير، والاستدلال، والتقويم، والتمييز، والمقارنة، والاستنتاج، وإصدار الأحكام.

خصائص وسمات التفكير و المفكر الناقد:

قد أشار الزعبي (٢٠٠٩) بأن:

- **مهارة التفكير الناقد يمكن تنميتها.**
- **تتنمى وتزيد مهارات التفكير الناقد من خلال التعاون بين المتعلمين.**

ويضيف الحلاق (٢٠١٠) من مميزات التفكير الناقد ما يلي:

- **التفكير الناقد عبارة عن عملية ذهنية تحوي مهارات عديدة.**
- **التدرب على مهارات التفكير الناقد الجزئية تحقق كفاية التفكير الناقد.**

وذكر سعادة (٢٠١٣) بعض من خصائص التفكير الناقد وهي:

- **تحليل الافتراضات.**
- **طرح الأسئلة.**
- **البحث عن الأدلة.**
- **الاهتمام بوجهات النظر والتفسيرات وآراء الآخرين.**

الأهمية التربوية للتفكير الناقد:

للتفكير الناقد دوراً مهماً وأساسياً في تعزيز العملية التعليمية, إذا وظف بشكل صحيح وفعال في التعليم سواء في مراحل التعليم العام أو العالي, ويمكن تلخيص أهميته كما ذكرها (Guzy, ١٩٩٩):

١- **يرتفع ويتحسن المستوى التحصيلي للمتعلم في المواد الدراسية المختلفة.**
٢- **ترتفع قدرة المعلم في إنتاج المنجزات العلمية في مجال التدريس.**
٣- **يسهل على المعلم إنتاج الأنشطة للمتعلمين عن طريق ممارسة هذه المهارات في القاعة الدراسية.**
٤- **تساعد وتشجع المتعلم على ممارسة مهارات التفكير ومنها: التفكير المتشعب, حل المشكلات, المناقشة, التقييم, إبداء الرأي, التفكير الإبداعي, المقارنة, الأصالة**

والإبداع في إنتاج الأفكار, التحليل, الاستنتاج, الاستدلال, البحث, اتخاذ القرار, رؤية ماوراء الأشياء, التفاوض مع الآخرين, التنظيم.

٥- تتغير عملية اكتساب المعارف من عملية خاملة إلى نشاط ذهني يقوم به المتعلم بشكل متقن وأصبح لديه فهم أعمق, لأن التعلم هو الأساس من عملية التفكير.

٧- تنمى قدرة المتعلم على التعلم الذاتي, عن طريق البحث والتقصي عن المعلومات, ويتعكس هذا على إنجازاته.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

تبعاً لطبيعة أسئلة الدراسة, وأهدافها المتمثلة في الكشف عن أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية, تم استخدام المنهج التطويري القائم على تكامل ثلاثة مناهج بحثية متتابعة وهي المنهج الوصفي لتحديد الإطار النظري وإعداد قائمة معايير تصميم القصص الرقمية بنمطيها (الواقعي- الرمزي), ومنهج تطوير المنظومات في تصميم مادة المعالجة التجريبية وفق نموذج محمد خميس (٢٠٠٣) والمنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي لقياس أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من تلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية بمنطقة حائل، خلال العام الدراسي (١٤٤٣-١٤٤٤هـ).

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (٣٢) تلميذة من تلميذات مدارس براعم الابتكار الأهلية بمنطقة حائل، وتم تقسيمهن بطريقة عشوائية إلى مجموعتين، إحداهما مثلت المجموعة التجريبية الأولى التي درست باستخدام (نمط القصص الرقمية الواقعية) وعددهن (١٦) تلميذة، والثانية مثلت المجموعة التجريبية الثانية التي درست باستخدام (نمط القصص الرقمية الرمزية) وعددهن (١٦) تلميذة.

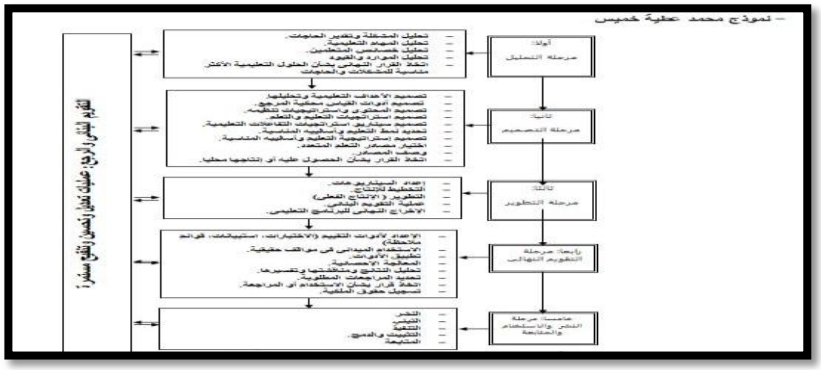
أدوات الدراسة:

- **إعداد قائمة مهارات التفكير الناقد:**

تم بناء قائمة مهارات التفكير الناقد المراد تنميتها لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي, حيث بلغ عدد المهارات الرئيسية (٤) مهارات وهي (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم).

- **تصميم مادة المعالجة التجريبية:**

بعد الاطلاع على مجموعة من نماذج التصميم التعليمي, تم اختيار نموذج محمد عطية خميس (٢٠٠٣) حيث يعد هذا النموذج من النماذج القائمة على المدخل المنظومي, الذي يمتاز بشموليته, ووضوح خطواته, ومرونته, كما يتميز أيضاً في مراعاته لخصائص المتعلمين, ويتيح إمكانية الربط بين كلاً من المعلم والمتعلم والبرامج التعليمية التي تعمل على تحقيق الأهداف المرجوة, حيث يتكون هذا النموذج من خمس مراحل كما في الشكل التالي.



شكل (٢) نموذج خميس للتصميم التعليمي (خميس، ٢٠٠٣)

واشتملت مادة المعالجة التجريبية على:

- **تحليل المشكلة وتقدير الحاجات.**
- **تحليل المهمات التعليمية.**
- **تحليل خصائص المتعلمين المستهدفين وسلوكهم المدخلي.**
- **تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية.**
- **صياغة الأهداف التعليمية.**
- **تصميم المحتوى التعليمي.**
- **تحديد طرائق واستراتيجيات التعليم / والتعلم.**
- **تصميم سيناريو التفاعلات التعليمية.**
- **تحديد نمط التعليم وأساليبه.**
- **تصميم استراتيجية التعليم العامة.**
- **اختيار مصادر التعلم ووسائله المتعددة.**
- **وصف مصادر التعلم.**
- **تصميم مواصفات قائمة القصص الرقمية.**
- **تصميم السيناريو الخاص بالقصص الرقمية بنمطيها (الواقعي/ الرمزي)**
- **تصميم القصص الرقمية بنمطيها: (الواقعي – الرمزي).**
- **تصميم أدوات القياس.**
- **تصميم إختبار مهارات التفكير الناقد.**

اختبار مهارات التفكير الناقد:

تم إعداد اختبار مهارات التفكير الناقد قياس أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية على تنمية بعض مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم) لدى عينة من تلميذات المرحلة الابتدائية, قبل وبعد التجربة الميدانية, وتكون الاختبار من يتكون الاختبار من (٩) أسئلة مقسمة على ٢٦ فقرة.

- **صدق المحتوى:**

ويسمى بصدق المضمون ويعني أن يشتمل الاختبار على عينة من الفقرات التي تغطي جميع مفردات المقرر والأهداف المراد تحقيقها وللتأكد من ذلك تم إعداد جدول المواصفات.

- **الصدق الظاهري (صدق المحكمين):**

تم عرض الاختبار في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتأكد من مدى وضوح الأسئلة وسلامتها لغوياً, ومناسبتها الفئة المستهدفة ومدى مناسبة كل سؤال للهدف الذي وضع لقياسه.

ولتحقيق ذلك تم إعداد خطاب موجه إلى عدد من المحكمين المتخصصين في تقنيات التعليم وعلم النفس والطفولة المبكرة والمناهج وطرق التدريس واللغة العربية, وذلك للتأكد من الصدق الظاهري للاختبار, وقد أسفر التحكيم عن اتفاق المحكمين بنسبة أعلى من (٩٠%) على وضوح الأسئلة ومناسبتها للموضوع وسلامة صياغتها لغوياً, وقد تم إجراء التعديلات وفقاً لآراء المحكمين وأصبح الاختبار جاهزاً في صورته النهائية.

- **التجربة الاستطلاعية لاختبار مهارات التفكير الناقد:**

بعد الانتهاء من إعداد الاختبار بصورته الأولية والتأكد من صدق المحتوى والصدق الظاهري له, تم تطبيق الدراسة استطلاعياً على (١٥) تلميذة من تلميذات الصف السادس الابتدائي (خارج عينة الدراسة), وذلك بهدف التعرف على المشكلات التي تواجه التلميذات عند استخدام القصص الرقمية بنمطيها الواقعي والرمزي وقياس الخصائص السيكومترية لاختبار مهارات التفكير الناقد ومدى وضوح تعليماته وتحديد الزمن المناسب لتطبيقه, وقد تم إجراء التعديلات اللازمة وفقاً لآراء المحكمين وأصبح الاختبار في صورته النهائية جاهزاً للتطبيق.

تكافؤ المجموعات التجريبية قبل التطبيق في اختبار مهارات التفكير الناقد:

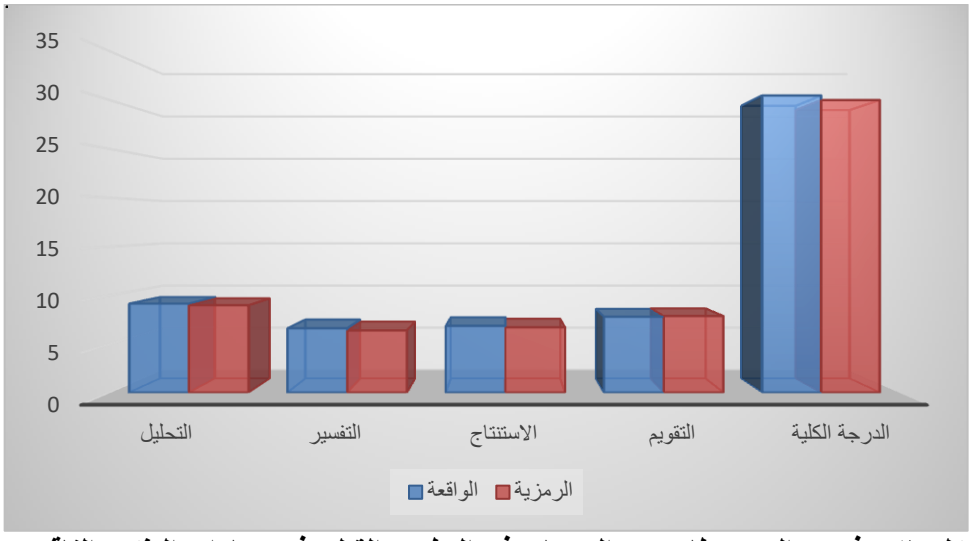
قامت الباحثة بإجراء اختبار التوزيع الطبيعي Tests of Normality (اختبار Shapiro–Wilk) لفحص اعتدالية البيانات في جميع المجموعات بالنسبة للدرجة الكلية لمهارات التفكير الناقد، وذلك لأن معظم الاختبارات المعلمية تشترط أن يكون توزيع البيانات طبيعيًا، ولأن عدد العينة كان صغيرًا في كل مجموعة من المجموعات التجريبية.

وقد كان توزيع البيانات غير اعتدالي بالنسبة للدرجة الكلية لكل مهارة في التطبيق القبلي؛ ولذلك تم استخدام الاختبار اللامعلمي (مانويتني) "Mann–Whitney U Test" للفروق بين رتب درجات عينتين مستقلتين لبيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطات رتب الأداء في مهارات التفكير الناقد في التطبيق القبلي لكل من المجموعات التجريبية الأربعة، وفيما يلي تفصيل للنتائج.

جدول (١) اختبار " Mann-Whitney U " للكشف عن دلالة الفروق بين رتب درجات الطالبات في المجموعتين التجريبيتين في الاختبار القبلي لمهارات التفكير الناقد

مهارات التفكير الناقد	المجموعة (نمط القصص الرقمية)	العدد	متوسط الرتبة	مجموع الرتب	قيمة U	قيمة Z	القيمة الإحتمالية (.Sig)	الدلالة الاحصائية
مهارة التحليل	الواقعية	١٦	١٥.٩٧	٢٥٥.٥٠	١١٩.٥	-٠.٣٢٣	.٧٥٢b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٧.٠٣	٢٧٢.٥٠				
مهارة التفسير	الواقعية	١٦	١٨.٢٢	٢٩١.٥٠	١٠٠.٥	-١.١٠٤	.٣٠٥b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٤.٧٨	٢٣٦.٥٠				
مهارة الاستنتاج	الواقعية	١٦	١٨.٢٨	٢٩٢.٥٠	٩٩.٥	-١.٠٨٨	.٢٨٧b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٤.٧٢	٢٣٥.٥٠				
مهارة التقويم	الواقعية	١٦	١٥.٧٨	٢٢٦.٥٠	٧٥.٥	-١.٠٥٨	.٢٥٧b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٣.٢٢	٢١١.٥٠				
الدرجة الكلية	الواقعية	١٦	١٨.٧٢	٢٩٩.٥٠	٩٢.٥	-١.٣٤	.١٨٤b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٤.٢٨	٢٢٨.٥٠				

*قيمة Z الجدولية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) = ±١.٩٦



شكل (٢): فروق المتوسطات بين الدرجات في التطبيق القبلي في مهارات التفكير الناقد بين المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرمزية وبين المثيرات الرمزية في القصص الرقمية

تبين من الجدول السابق ما يلي:

أولًا: بالنسبة للدرجة الكلية:

أن قيمة الدلالة الإحصائية للدرجة الكلية للمهارات التفكير الناقد تساوي (٠.١٨٤)، وهي أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$)، مما يدلل على عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعات التجريبية في الاختبار القبلي للدرجة الكلية لمهارات التفكير الناقد.

ثانيًا: بالنسبة للمهارات الفرعية:

أن قيمة الدلالة الإحصائية لمهارة (التحليل، والتفسير، والاستنتاج، والتقويم) هي أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$)، مما يدلل على عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعات التجريبية في الاختبار القبلي لكل مهارة فرعية من مهارات التفكير الناقد (التحليل، والتفسير، والاستنتاج، والتقويم).

١. تحديد زمن الاختبار:

تم حساب زمن الاختبار بناء على المتوسط الحسابي لزمن تقدير طلبة العينة الإستطلاعية، وتم حساب زمن الاختبار من خلال رصد زمن تسليم الاختبار لأول (٥) تلميذات وآخر (٥) تلميذات قاموا بتسليم الاختبار، ومن ثم حُسب متوسط الزمن, وكان متوسط زمن الاختبار ٤٠ دقيقة، وقد تمت مراعاة الوقت اللازم لقراءة التعليمات وكتابة البيانات والإستعداد للإجابة وكذلك الرد على استفسارات الطالبات، وبذلك حددت الزمن الكلي لتطبيق الاختبار بواقع (٤٥) دقيقة.

ثبات الاختبار:

يقصد بثبات الاختبار" الحصول على نفس النتائج عند تكرار القياس باستخدام نفس الأداة وفي نفس الظروف (الأغا، ١٩٩٧م، ص١٢٠) وقد تم حساب معامل ثبات اختبار مهارات التفكير الناقد باستخدام:

طريقة التجزئة النصفية:

حيث تم تجزئة فقرات الاختبار إلى جزأين (الأسئلة ذات الأرقام الفردية، والأسئلة ذات الأرقام الزوجية)، ثم تم حساب معامل الإرتباط بين درجات الأسئلة الفردية، ودرجات الأسئلة الزوجية، وبعد ذلك تم تصحيح معامل الإرتباط بمعادلة جتمان، بسبب عدم تساوي جزئي الفقرات، في حالة تجاي جزئي الفقرات يتم استخدام معادلة سبيرمان براون، وتم الحصول على النتائج الموضحة في جدول (٧).

جدول (٢) نتائج طريقة التجزئة النصفية لقياس ثبات الاختبار

مهارات التفكير الناقد	عدد الفقرات	معامل الثبات
التحليل	١٠	٠.٨٧٦
التفسير	٧	٠.٩٢١
الاستنتاج	٧	٠.٨١٧
التقويم	٨	٠.٨٩٤
الدرجة الكليلة للاختبار	٣٢	٠.٨٦٣

يتضح من الجدول السابق أن أن قيم معامل الثبات العام عالٍ فقد بلغ (٠.٨٦٣)، وهذا يدل على أن الاختبار يتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة، كما أن معامل الثبات عالٍ لكل بُعد من أبعاد الاختبار.

١. معامل كرونباخ ألفا (Gronbach Alpha):

تم القيام بتقدير ثبات الاختبار بحساب معامل كرونباخ ألفا لاختبار التفكير الناقد، وتم الحصول على النتائج الموضحة في الجدول:

جدول (٣) نتائج طريقة كرونباخ ألفا لقياس ثبات اختبار مهارات التفكير الناقد

مهارات التفكير الناقد	عدد الفقرات	معامل الثبات
التحليل	١٠	٠.٨٠٩
التفسير	٧	٠.٩١٣
الاستنتاج	٧	٠.٨٩٣
التقويم	٨	٠.٨٤٦
الدرجة الكليلة للاختبار	٣٢	٠.٨٥٣

يتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل ثبات ألفا كرونباخ العام عالٍ فقد بلغ (٠.٨٥٣)، وهذا يدل على أن الاختبار يتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة، كما أن معامل الثبات عالٍ لكل بُعد من أبعاد الاختبار.

تم التأكد من صلاحية الاختبار للتطبيق, وبذلك يكون الاختبار في صورته النهائية.

اختبار التوزيع الطبيعي Normality Distribution Test :

تم استخدام اختبار شبيرو – ويلك Shapiro–Wilk Test لاختبار ما إذا كانت البيانات تتبع التوزيع الطبيعي من عدمه، وكانت النتائج كما هي مبينة في جدول رقم (٤):

جدول (٤) نتائج اختبار التوزيع الطبيعي بالنسبة لمهارات التفكير الناقد

المجالات	المجموعة (نمط القصص الرقمية)	شبيرو – ويلك (S - W)	المعنوية Sig.
مهارة التحليل	الواقعية	.٤٨٧	.٠٠٠
	الرمزية	.٤٠٥	.٠٠٠
مهارة التفسير	الواقعية	.٥٥٢	.٠٠٠
	الرمزية	.٣٥٨	.٠٠٠
مهارة الاستنتاج	الواقعية	.٤٦٢	.٠٠٠
	الرمزية	.٢٧٣	.٠٠٠
مهارة التقويم	الواقعية	.٥٠٧	.٠٠٠
	الرمزية	.٢٧٣	.٠٠٠
الدرجة الكلية	الواقعية	.٥٤١	.٠٠٠
	الرمزية	.٥٥٤	.٠٠٠

يتضح من النتائج الموضحة في الجدول السابق أن القيمة الاحتمالية (.Sig) في المجموعتين التجريبيتين في الدرجة الكلية لمهارات التفكير والناقد وفي كل مهارة فرعية كانت تساوي (٠.٠٠٠)، وهي أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥) وبذلك فإن توزيع البيانات لهذه المجموعة لا يتبع التوزيع الطبيعي وسيتم استخدام الاختبارات اللامعلمية لاختبار فرضيات الدراسة.

- الأساليب الاحصائية المستخدمة في الدراسة:

تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج الرزم الاحصائية للعلوم الإجتماعية "SPSS" والمعروفة بـ Statistics Package For Social Science باستخدام الحاسوب، بهدف الإجابة عن أسئلة الدراسة وفحص فرضيات الدراسة وذلك بالطرق الاحصائية التالية:

- اختبار التوزيع الطبيعي Tests of Normalit (اختبار Shapiro–Wilk) لفحص اعتدالية البيانات في جميع المجموعات بالنسبة للدرجة الكلية لمهارات التفكير الناقد.

- **معامل الإرتباط بيرسون؛ لحساب صدق الاتساق الداخلي لاختبار مهارات التفكير الناقد.**
- **طريقة التجزئة النصفية؛ لحساب ثبات اختبار مهارات التفكير الناقد.**
- **معامل كرونباخ ألفا (Gronbach Alpha)؛ لحساب ثبات اختبار مهارات التفكير الناقد.**
- **تم استخدام اختبار (مانويتني) Mann–Whitney U Test لعينتين مستقلتين لبيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي؛ بهدف التعرف على الفروق بين المجموعتين التجريبيتين.**
- **اختبار ويلكوكسون Wilcoxon Signed Ranks Test للتعرف على دلالة الفروق بين المتوسطين لعينتين مرتبطتين.**
- **معامل الارتباط الثنائي لرتب الأزواج المرتبطة (r_{prb}) لحساب حجم الأثر.**
- **نتائج الدراسة والإجابة عليها:**

نتائج السؤال الأول:

نص السؤال الأول على ما يلي: "ما مهارات التفكير الناقد الواجب تنميتها لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟"

تم اشتقاق قائمة مهارات التفكير الناقد الواجب تنميتها لدى تلميذات المرحلة الابتدائية, وذلك من خلال مراجعة الأطر النظرية والأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية, ومن خلال استطلاع رأي السادة المحكمين, ومن خلال المنهج الدراسي, وفي ضوء ذلك تم التوصل إلى الشكل النهائي لاختبار مهارات التفكير الناقد, وبهذا تمت الإجابة عن السؤال الأول من أسئلة الدراسة.

نتائج السؤال الثاني:

نص السؤال الثاني على ما يلي "ما مواصفات تصميم القصص الرقمية المعروضة بنمطي المثيرات البصرية (الواقعية / الرمزية)؟"

تم اشتقاق قائمة مواصفات تصميم القصص الرقمية بنمطيها (الواقعي/ الرمزي) وذلك من خلال مراجعة الأطر النظرية والأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت تصميم القصص الرقمية وأنماط تقديمها, ومن خلال استطلاع رأي السادة المحكمين, وفي ضوء ذلك تم التوصل إلى

الشكل النهائي لقائمة معايير القصص الرقمية, وقد تم بيان ذلك في الفصل الثالث الخاص بإجراءات الدراسة, تضمنت القائمة ثلاثة معايير هي: المعايير التربوية وتضم (٢٥) مؤشراً, والمعايير الفنية وتضم (٢٢) مؤشراً, والمعايير التقنية وتضم (٧) مؤشرات, وبهذا تمت الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة.

نتائج السؤال الثالث:

نص السؤال الثالث على ما يلي "ما نموذج التصميم التعليمي المناسب لتصميم نمطي المثيرات البصرية (الواقعية / الرمزية) في القصص الرقمية لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟"

للإجابة عن هذا السؤال تمت مراجعة العديد من نماذج التصميم التعليمي المتعلقة في تصميم القصص الرقمية, وذلك بغرض الاستفادة منها في الوصول إلى استخدام النموذج المناسب, وتم اختيار نموذج محمد خميس (٢٠٠٣) كنموذج لتصميم الدراسة الحالية, وبهذا تمت الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة.

نتائج السؤال الرابع:

نص السؤال الرابع على ما يلي " ما أثر استخدام عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية ؟"

وللإجابة عن السؤال تم اختبار صحة الفرضية الآتية:

" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$٠.٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية"

وللتأكد من صحة هذه الفرضية تم استخدام اختبار (ويلكوكسون) " Wilcoxon Signed Ranks Test" لعينتين مرتبطتين للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات التلميذات في المجموعة التجريبية الأولى في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الناقد, وكانت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول (٥) نتائج اختبار (ويلكوكسون) "Wilcoxon Signed Ranks Test" لعينتين مرتبطتين للفروق بين رتب الدرجات في التطبيقين القبلي والبعدي في مهارات التفكير الناقد (ن=١٦)

المهارات	التطبيق	العدد	متوسط الرتبة	مجموع الرتب	قيمة z	الدلالة	التعليق	حجم التأثير	
								قيمة r_{prb}	درجة التأثير

المهارات	التطبيق		العدد	متوسط الرتبة	مجموع الرتب	قيمة Z	الدلالة	التعليق	حجم التأثير	
									قيمة r_{prb}	درجة التأثير
مهارة التحليل	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	٠٠.	٠٠.	-٣.٤٢٩b	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	٠.٧٦	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٥	٨.٠٠	١٢٠.٠٠					
		التساوي	١							
مهارة التفسير	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	٠٠.	٠٠.	-٣.٧١٦b	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	٠.٧٦	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٥	٨.٠٠	١٢٠.٠٠					
		التساوي	١							
مهارة الاستنتاج	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	٠٠.	٠٠.	-٣.٤٣١b	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	٠.٧٦	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٥	٨.٠٠	١٢٠.٠٠					
		التساوي	١							
مهارة التقويم	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	٠٠.	٠٠.	-٣.٥٧٣b	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	١	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٦	٨.٥٠	١٣٦.٠٠					
		التساوي	٠							
الدرجة الكلية	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	٠٠.	٠٠.	-٣.٥١٨b	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	١	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٦	٨.٥٠	١٣٦.٠٠					
		التساوي	٠							

وباستقراء النتائج في جدول (٥) يتضح أن حجم التأثير كان كبيراً بالنسبة للمهارات (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم) والدرجة الكلية.

وعليه يتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تنص على: يوجد فرق ذا دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية.

وللكشف عن درجة التأثير تم القيام بحساب حجم الأثر الناتج عن توظيف العامل المستقل (استخدام عرض المثيرات البصرية الواقعية في القصص الرقمية) على العامل التابع (مهارات التفكير الناقد) وفق المعادلة السابقة لمهارات التفكير الناقد.

نتائج السؤال الخامس:

نص السؤال الخامس على ما يلي " ما أثر استخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية ؟"

وللإجابة عن السؤال تم اختبار الفرضية الآتية:

" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠.٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية"

وللتأكد من صحة هذه الفرضية تم استخدام اختبار (ويلكوكسون) " Wilcoxon Signed Ranks Test" لعينتين مرتبطتين للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات التلميذات في المجموعة التجريبية الثانية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير الناقد, وكانت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول (٦) نتائج اختبار (ويلكوكسون) "Wilcoxon Signed Ranks Test" لعينتين مرتبطتين للفروق بين رتب الدرجات في التطبيقين القبلي والبعدي في مهارات التفكير الناقد (ن=١٦)

المهارات	التطبيق		العدد	متوسط الرتبة	مجموع الرتب	قيمة Z	الدلالة	التعليق	حجم التأثير	
									قيمة r_{prb}	درجة التأثير
مهارة التحليل	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	.٠٠	.٠٠	-٣.٥٢٤[b]	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا	١	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٦	٨.٥٠	١٣٦.٠٠					
		التساوي	٠							
مهارة التفسير	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	.٠٠	.٠٠	-٣.٥٥٥[b]	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	١	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٦	٨.٥٠	١٣٦.٠٠					
		التساوي	٠							
مهارة الاستنتاج	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠[j]	.٠٠	.٠٠	-٣.٢٠٥[b]	٠.٠٠٥	دالة إحصائيًا	٠.٥٤	متوسطة
		الرتب الموجبة	١٤[k]	٧.٥٠	١٠٥.٠٠					
		التساوي	٢							
مهارة التقويم	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	.٠٠	.٠٠	-٣.٣٦٧[b]	٠.٠٠١	دالة إحصائيًا	٠.٥٤	متوسطة
		الرتب الموجبة	١٤	٧.٥٠	١٠٥.٠٠					
		التساوي	٢							
الدرجة الكلية	قبلي/بعدي	الرتب السالبة	٠	.٠٠	.٠٠	-٣.٥١٩[b]	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا	١	كبيرة
		الرتب الموجبة	١٦	٨.٥٠	١٣٦.٠٠					
		التساوي	٠							

كما تم حساب حجم الأثر واتضح الناتج عن توظيف العامل المستقل (استخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية) على العامل التابع (مهارات التفكير الناقد) وفق المعادلة السابقة لمهارات التفكير الناقد.

ويتضح أن قيمة (r_{prb}) للدرجة الكلية لمهارات التفكير الناقد وللأبعاد الفرعية تقع في مستوى درجة التأثير "كبيرة" باستثناء بعدي (الاستنتاج والتقويم) كانتا بحجم أثر متوسط, مما يدلل على أن استخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية لها أثر كبير في تنمية مهارات التفكير الناقد.

وعليه يتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تنص على " يوجد فرق ذا دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$٠.٠٥) في مهارات التفكير الناقد بين القياس القبلي والبعدي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية التي درست باستخدام عرض المثيرات البصرية الرمزية في القصص الرقمية لصالح التطبيق البعدي".

نتائج السؤال السادس:

نص السؤال السادس على ما يلي "ما أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية (الواقعية/ الرمزية) في القصص الرقمية على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات الرحلة الابتدائية ؟"

وللإجابة عن السؤال تم اختبار الفرضية التالية:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$٠.٠٥) بين رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية)، ورتب درجات المجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم)."

وللتأكد من صحة هذه الفرضية تم استخدام اختبار اللامعلمي (مانويتني) "Mann–Whitney U" للفروق بين رتب درجات عينتين مستقلتين لبيانات لا تتبع التوزيع الطبيعي، للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات التلميذات في الأداء لمهارات التفكير الناقد في التطبيق البعدي لكل من المجموعتين التجريبيتين، وكانت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول (٧) اختبار (مانويتني) "Mann-Whitney U" للكشف عن دلالة الفروق بين رتب درجات الطالبات في المجموعات في الاختبار البعدي لمهارات التفكير الناقد

مهارات التفكير الناقد	المجموعة (نمط القصص الرقمية)	العدد	متوسط الرتبة	مجموع الرتب	قيمة U	قيمة Z	القيمة الإحتمالية (.Sig)	الدلالة الاحصائية
مهارة التحليل	الواقعية	١٦	١٦.١٩	٢٥٩.٠٠	١٢٣	-٠.٢٩٨	.٨٦٧b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٦.٨١	٢٦٩.٠٠				
مهارة التفسير	الواقعية	١٦	١٧.٥٠	٢٨٠.٠٠	١١٢	-١.٤٣٧	.٥٦٤b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٥.٥٠	٢٤٨.٠٠				
مهارة الاستنتاج	الواقعية	١٦	١٦.٠٠	٢٥٦.٠٠	١٢٠	-١	.٧٨٠b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٧.٠٠	٢٧٢.٠٠				
مهارة التقويم	الواقعية	١٦	١٦.٠٠	٢٥٦.٠٠	١٢٠	-١	.٧٨٠b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٧.٠٠	٢٧٢.٠٠				
الدرجة الكلية	الواقعية	١٦	١٦.٣٨	٢٦٢.٠٠	١٢٦	-٠.٠٩٥	.٩٥٦b	غير دالة احصائية
	الرمزية	١٦	١٦.٦٣	٢٦٦.٠٠				

وعليه تم رفض الفرضية البديلة وقبول الفرضية الصفرية والتي تنص على أنه: لا يوجد فرق ذا دلالة احصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$٠.٠٥) بين رتب درجات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية), والمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية), في التطبيق البعدي لمهارات التفكير الناقد (التحليل – التفسير – الاستنتاج – التقويم).

اتضح من النتائج أن النمطين المستخدمان (المثيرات البصرية الواقعية والمثيرات البصرية الرمزية) في القصص الرقمية كان لهم نفس الأثر في تنمية مهارات التفكير الناقد بنفس القدر والأهمية, وهذه النتيجة يمكن أن تفسر بعدم تفضيل نمط على الآخر، وعليه فيمكن استخدام النمط الأسهل في الإعداد والإنتاج والطريقة الأيسر لدى المعلمة لتنمية مهارات مختلفة, ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى مراعاة التكافؤ بين النمطين في التصميم والاعتماد على نظريات التصميم ذاتها، كذلك ضبط بعض المتغيرات التي قد تؤثر في نتائج التجربة حيث قامت الباحثة بالإشراف والتوجيه والمتابعة على تطبيق التجربة لكلا المجموعتين التجريبيتين، مما ساهم في إمكانية تواصل التلميذات مع الباحثة مباشرة وطرح استفساراتهن وجهاً لوجه.

توصيات الدراسة:

في ضوء نتائج الدراسة التي تم التوصل إليها، توصي الباحثتان بما يلي:

١. **توظيف المثيرات البصرية الواقعية والرمزية عند تقديم القصص الرقمية بهدف تحسين مستوى الاتصال بين المعلم والمتعلم بأقل التكاليف والوقت والجهد وبصورة مشوقة.**

٢. **تشجيع المعلمين على استخدام القصص الرقمية في كافة المراحل التعليمية وكافة التخصصات, وذلك للاستفادة من مميزاتها كوسيلة بصرية وسمعية لتنظيم المعلومات والأفكار المختلفة.**

٣. **الاهتمام بتحسين وتطوير مناهج اللغة العربية والتركيز على تنمية مهارات التفكير الناقد.**

٤. **إنتاج القصص الرقمية المتنوعة لتدريس مقرر اللغة العربية في مدارس التعليم ما قبل الجامعي بشكل عام وللمرحلة الابتدائية بشكل خاص.**

٥. **الاستفادة من قائمة مواصفات تصميم القصص الرقمية في إعداد القصص الرقمية.**

٦. **تشجيع المعلمين على استخدام القصص الرقمية المعتمدة على المثيرات البصرية سواء بنمطي المثيرات الواقعية أم الرمزية لتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.**

٧. **تصميم مستودع رقمي يتضمن مجموعة من القصص الرقمية المنتجة من خلال المعلمين أو الطلاب بما يخدم المواد الدراسية المختلفة في مراحل التعليم العام.**

مقترحات الدراسة:

إمتداداً للدراسة الحالية تقترح الباحثين بعض الدراسات المستقبلية وهي على النحو التالي:

١. **إجراء دراسات حول أثر التفاعل بين نمط تتابع المثيرات البصرية وعلاقتها بالقصص الرقمية لتنمية مهارات التفكير البصري لمراحل مختلفة.**

٢. **إجراء دراسات عن أثر القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير العليا والكشف عن أثرها.**

٣. **إجراء دراسات خاصة بإكساب تلاميذ المرحلة الابتدائية مهارات التفكير الناقد, لم تتضمنها الدراسة الحالية.**

٤. **إجراء دراسات عن أنماط أخرى للمثيرات البصرية في القصص الرقمية في تنمية المهارات اللغوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.**

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

أبو شرخ، أسماء محمد عبدالله. (٢٠١٦). *فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على قراءة الصورة لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية.

أبو عفيفة، هيا محمد جودت. (٢٠١٦). *أثر تدريس مادة اللغة العربية باستخدام القصة الرقمية للصف الثالث الأساسي في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

أبو مغنم, كرامي بدوي. (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة الثقافة والتنمية*, *١٤* (٧٥), ٩٣ – ١٨٠.

أبو جادو, صالح محمد؛ ونوفل, محمد بكر. (٢٠١٣). *تعليم التفكير: النظرية والتطبيق* (ط.٤). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

إبراهيم، هناء عبدالعال محمد. (٢٠١٧). أثر بعض متغيرات عرض المثيرات البصرية في برامج الكمبيوتر التعليمية على تنمية مهارات الاتصال الإلكتروني لدى ضعاف السمع. *دراسات في التعليم الجامعي*, ٣٦، ٤٧٨ – ٥٣٤.

البسطامي, هادي. (٢٠١٤). *فعالية استخدام رواية القصص الرقمية لترقية الكلام لطلاب الفصل الحادي عشر بشعبة اللغة بالمدرسة الثانوية الحكومية بانجيل* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة سونان أمبيل الإسلامية الحكومية.

التودري، عوض حسين محمد؛ و الشهراني، أروي عبدالله سعيد. (٢٠٢٠). القصص الرقمية ثلاثية الأبعاد وتنمية بعض مهارات التعامل مع الإنترنت. *تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث*، ٤٢، ٣١٣ – ٣٥٦.

التتري، محمد علي سليم (٢٠١٦). *أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الاساسي* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية.

جروان, فتحي عبدالرحمن. (٢٠١٧). *تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات* (ط.١٠).دار الفكر للنشر والتوزيع.

الجرف, ريم محمود. (٢٠١٤). *فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الأزهر.

الحلاق, علي سامي. (٢٠١٠). *اللغة والتفكير الناقد: أسس نظرية واستراتيجيات تدريسية* (ط.٢). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

حميد، رائدة حسين. (٢٠١٧). أثر استراتيجية التعلم التعاوني في اكتساب المفاهيم النحوية وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الخامس العلمي في مادة قواعد اللغة العربية. *مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية*, ٣٢, ٥٤٩ – ٥٧٧.

الحربي، سلمى عيد عبدالله. (٢٠١٦). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. *المجلة التربوية الدولية المتخصصة، ٥*(٨)، ٢٧٦ – ٣٠٨.

الحصري، أحمد كامل مصطفى. (٢٠٠٤). مستويات قراءة الرسوم التوضيحية ومدى توافرها في الأسئلة المصورة بكتب وامتحانات العلوم بالمرحلة الاعدادية. *المجلة المصرية للتربية العلمية، ٧*(١)، ١٥ – ٧١.

الحجار, سهير يوسف. (٢٠١٢). *فاعلية برنامج مقترح قائم على المثيرات البصرية لاكتساب المهارات الإلكترونية لدى طالبات الصف العاشر الأساسي المعاقات سمعياً* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية.

خميس, محمد عطية. (٢٠٠٣). *عمليات تكنولوجيا التعليم*. مكتبة دار الكلمة.

خلف الله, محمد جابر. (٢٠١٠). فاعلية اختلاف كثافة المثيرات البصرية (الواقعية والرمزية) المعروضة الكترونيا بالإنترنت في تقديم برنامج مقترح في التربية المكتبية لتلاميذ المرحلة الاعدادية. *مجلة التربية, ١٤٤*(٦), ١٣١ – ١٩٤.

زغلول, سارة شاكر محمد. (٢٠١٧). فاعلية تصميم قصة رقمية قائمة على مدخل الشكل الخطي "المنتظم" في تنمية التحصيل لدى تلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية. *دراسات في التعليم الجامعي*, ٣٥, ١٦٤–١٨٨.

الزعبي, إبراهيم سلامة. (٢٠٠٩). *أثر كل من طريقة الاكتشاف الموجه والعصف الذهني والمناقشة في تنمية مهارات التفكير الناقد والتحصيل في مادة التربية الإسلامية لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا بالأردن* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

رحاب, عبدالشافي أحمد؛ وراوي, مروة محمود؛ وأمين, عبدالرحيم عباس. (٢٠١٩). القصة الرقمية في العملية التعليمية. *مجلة العلوم التربوية*, ٤١, ٤٠٢– ٤٣٢.

السلمي, الوليد فارع؛ والحربي, إبراهيم سليم. (٢٠٢٢). فاعلية استراتيجية القصص الرقمية في تدريس مقرر لغتي لتنمية الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمدينة مكة المكرمة, *المجلة العربية للتربية النوعية*, ٢٤, ٤٠٩ – ٤٥٣.

ساعاتي, عدنان عبدالحميد. (٢٠٢٠). أثر اختلاف أسلوب عرض المثيرات والشرح الإشاري المصاحب لها في برامج الحاسوب التعليمية على التحصيل الدراسي في مادة اللغة الإنجليزية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الثانوية, *مجلة العلوم التربوية والنفسية*, ٤ (١٨), ١٠٢ – ١٢٩.

سعادة, جودت أحمد؛ ومنصور, نسيم محمد. (٢٠١٣). استخدام استراتيجيتي سميث وباير وأثرهما في تنمية التفكير الناقد واتجاهات طالبات الصف السابع الأساسي نحو مبحث التاريخ. *المجلة التربوية*, ٢٨ (١٠٩), ١٠٩ – ٢٢٩.

سعد, دينا أنور؛ وإسماعيل, محمد إسماعيل؛ والسيد, أحلام محمد. (٢٠١٩). فاعلية استخدام القصة الرقمية المصورة في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى أطفال الروضة. *مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية*, ٥ (٢), ٣–٣٢.

شكر, إيمان جمعة فهمي. (٢٠١٥). استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. *مجلة كلية التربية*, ٢٦ (١٠٤), ٢٣١ – ٢٨٠.

الصراف, عبدالرحيم شوقي. (١٩٩٨). *خصائص الصورة في مطبوعات الأطفال*. المؤتمر الأول للطفل المصري تنشئته ورعايته – مركز دراسات الطفولة, القاهرة, مصر.

الطويرقي، غادة عبد الرحمن عبد الله. (٢٠٢٠). فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٤ (١٢)، ٢٣ – ٥١.

الطليحاني، رفعه محمد إبراهيم؛ وبارعيده، إيمان سالم أحمد. (٢٠٢٠). أثر استراتيجية عظم السمكة في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد في الجغرافيا لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي. *مجلة جامعة المدينة العالمية*، ٣٣، ٢٨٢ – ٣٢٥.

عبدالمنعم, دعاء محمد. (٢٠١٣). فعالية برنامج تدريبي باستخدام المثيرات السمعية والبصرية لتوجيه مؤشرات الاداء لتحسين المستوى الفني. *الرياضة علوم وفنون*, ٤٠, ٢٥٣–٢٨٢.

عبدالعليم, سيد شعبان. (٢٠٠٧). *فاعلية اختلاف كثافة المثيرات البصرية وتتابع أساليب التدريب في برامج الحاسوب التعليمية في تنمية مهارات تشغيل أجهزة العروض التعليمية لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الأزهر.

عبدالهادي, محمد محمد؛ وعبدالرحمن, عبدالحفيظ محمد.(٢٠٠٤). دراسة مقارنة لمهارات استخدام الصور والرسوم التوضيحية في الدراسات الاجتماعية والعلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية*, ٢ (٣٣), ٧٣ – ١٠٤.

عبدالحافظ، هبه سعد محمد. (٢٠١٥). *تأثير استخدام المثيرات البصرية الإلكترونية المدعومة بلغة الإشارة على تعلم بعض مهارات الحركات الأرضية للمعاقين سمعياً* [عرض ورقة]. المؤتمر الدولي لعلوم الرياضة والصحة. الإسكندرية, مصر.

العرينان, هديل, (٢٠١٥). *فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة أم القرى.

علي, علي محمد عبدالمنعم. (١٩٩٨). طبيعة بحوث تكنولوجيا التعليم ومساراتها الحالية والمستقبلية. *تكنولوجيا التعليم, ٨*(٣), ٥٩ – ٦٤.

علان، علا موسى عبد الحميد. (٢٠١٩). *فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي ودافعيتهم نحوها* [رسالة ماجستير, جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

العياصرة، وليد رفيق. (٢٠١١). *التفكير الناقد واستراتيجيات تعليمه*. دار أسامة للنشر والتوزيع.

العصيمي، هلا محمد صقر؛ والقحطاني، عادل عبدالله منصور. (٢٠٢٠). مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات اللازمة ومؤشرات أدائها عند تدريس اللغة العربية لطالبات المرحلة المتوسطة. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*, ١٢٤، ٣٣٧ – ٣٥٤.

العتوم, عدنان يوسف. (٢٠١٢). *علم النفس المعرفي النظرية والتطبيق*. (ط٣). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عبدالصمد، أسماء السيد محمد؛ ونور الدين، شيماء أسامة محمد. (٢٠١٧). تأثير أساليب حكى القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريا. *مجلة التربية*، *١٧٦* (١), ١١٤ – ٢١٨.

العمري، عائشة بليهش محمد؛ والصبحي، فوزية سعد ساعد. (٢٠١٨). أثر اختلاف نمط رواية القصص الإلكترونية "المكتوبة / المسموعة / المرئية" في تنمية مهارتي التعاون والمشاركة الوجدانية لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي. *العلوم التربوية: الدراسات العليا للتربية*، ٢٦ (٢)، ٨٤ – ١١٩.

الغامدي، رفيعة محمد أحمد آل هشبل. (٢٠١٨). أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بمنطقة الباحة. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ١١، ١٧٨ – ٢١٨.

الاغا، احسان. (١٩٩٧م). *البحث التربوي: عناصره ومناهجه وادواته* (ط.٢).غزة: مطبعة المقداد.

المساعيد، تركي فهد. (٢٠١٧). *تحديات إعداد المعلمين وتأهيلهم في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين*. عالم التربية: المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية، ١٨ (٥٧)، ١ – ٩.

المشرفي، إنشراح إبراهيم محمد. (٢٠١٣). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام أنشطة تجويد الحياة في تنمية مفهوم الذات الايجابية لدى طفل الروضة. *مجلة دراسات الطفولة*، ١٦ (٥٨)، ٦٧ – ٧٥.

مهدي, حسن ربحي؛ والأستاذ, محمود حسن. (٢٠١٢). استراتيجيتان للتعلم التشاركي القائم على أدوات الويب ٢ بمقرر إلكتروني عن بعد وفاعليتهما في تنمية مهارات توليد المعرفة وتطبيقها لدى طلبة كلية التربية. *مجلة البحث العلمي في التربية*, ٢ (١٣), ٧٨٩ – ٨٠٧.

المسعود، طارق عبيد؛ والمديرس، عبدالله عبدالعزيز؛ والمسعود، فوزية عبيد؛ و العتيبي، نوال نهار. (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت. *مجلة كلية التربية*، ٣٤ (٥)، ٥٥٧ – ٥٩٢.

مرسي, أشرف أحمد. (٢٠١٣). فاعلية اختلاف كثافة المثيرات البصرية في برامج الكمبيوتر على التحصيل الدراسي والميل نحوها. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*, ٤٢ (٢), ١١ – ٥٩.

النفيسي, خالد عبدالمنعم. (٢٠١٢, مايو ١–٢٩). *أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية لتنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهم بدولة الكويت* [عرض ورقة]. المؤتمر الدولي الثاني المجلس الدولي للغة العربية, بيروت, لبنان.

الهيلات, مصطفى قاسم. (٢٠١٣). *كيف تكون مفكرة ناقدة لامعاً؟* مركز ديبونو لتعليم التفكير.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Amiri, F. (٢٠١٨). The relationship between critical thinking, epitstemological beliefs, and learning strategies with the students' academic performance. *Psychology and Consulting Farhangian*. ١٥ (٥٨). https://jperc.uobaghdad.edu.iq/index.php/jperc/article/view/١٣٤

Banaszewski, T. (٢٠١٤). Digital Storytelling Finds Its Place in the Classroom. Multimedia schools. *Journal of technology studies*, ٢٣(١).١-٥.

Chung, S. (٢٠٠٩). Digital Storytelling in Integrated Arts Education. *The International Journal of Arts Education*, ٤(١), ٣٣ – ٥٠.

Ergin, o. (٢٠٠٨). Fostering primary school student's Understanding of cells and other related concepts with interactive computer animation instruction with accompnied by teacher and student-prepared concept mans. *Asia-pacific forum on science learning and teaching*. ٩(١).٤٥-٨٣.

Facion, P, A. (٢٠١١). Critical Thinking; A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction. *The California Academic Press*.١, ٣١٥ – ٤٢٣.

Guzy, A. (١٩٩٩). *Writing in the other Margin: A survey of Guide to Composition Courses and Projects in University Honors Programs* [Doctoral dissertation, University of New Mexico State]. ProQuest Dissertations and Theses Global.

Lambert, J. (٢٠١٠). *Digital Storytelling Cookbook*. California.

Norman, A. (٢٠١١). Digital Storytelling In Second Language Learning. [Un published Master thesis].University of Science and Technology: Norway.

Rahimi, M. & Yadollahi, S. (٢٠١٧). Effects of offine vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education,* ٤ (١), ١ – ١٣.

Stavy, R. (٢٠٠٨). Using Compi ter Animation and lllustration Activities to Improve High School Students Achievement in Molecular Genetics. *Journal of Research in Science Teaching,* ٤٥(٣), ٢٧٣-٢٩٢.

Tibell, L. (٢٠١٠). Critical Features of Visualizations of Transport hrough the Cell Membrane: An Empirical Study of Upper Secondary and Tertiary Students Meaning- Making of a Still Image and an Animation. *International Journal of Science and Mathematics Education*, ٨(٢), ٢٢٣-٢٤٦.

 Print:(ISSN ٢٦٨٢-٢٩٨٩) **Online:(ISSN ٢٦٨٢-٢٩٩٧)**