تطوير بيئة تعلم إلكترونية قائمة على استراتيجية السرد القصصي الرقمي لتنمية مهارات الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة الثانوية

إعداد

إيمان محمد زكى يوسف

معلم أول لغة إنجليزية بالأزهر الشريف

إشراف

أ.د/ رضا عبده القاضي

أستاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ

كلية التربية – جامعة حلوان

أ.د/ أماني محمد عبد العزيز عوض

أستاذ تكنولوجيا التعليم

كلية التربية – جامعة دمياط

مستخلص البحث

هدف البحث الحالي إلى علاج القصور فى مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية , لذا ارتأت الباحثة أنه يتعين علاج هذا القصور بتطوير بيئة تعلم إلكترونية قائمة على السرد القصصي الرقمي لتنمية مهارات الفهم القرائى باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية , تكونت عينة البحث من ٢٠ طالبة من طالبات الصف الأول الثانوي من معهدين من المعاهد الأزهرية بحلوان للعام الدراسي 2023-2024 م, واستخدمت الدراسة عدد من الأدوات منها : قائمة بمهارات الفهم القرائي, اختبار للفهم القرائي باللغة الإنجليزية, بيئة تعلم رقمية قائمة على السرد القصصي طورت بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على السرد القصصي في ضوء المعايير التربوية التكنولوجية , تم التوصل إلى أهمية بيئة التعلم الرقمية القائمة على السرد القصصي في تنمية مهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية.

الكلمات المفتاحية:

الفهم القرائي, السرد القصصي الرقمي, بيئات التعلم الإلكترونية.

Abstract

The current research aimed to develop reading comprehension English skills necessary for secondary school students. It also aimed to enhance the English reading comprehension and ensure the effectiveness of a digital learning environment based on digital storytelling in developing their English reading comprehension skills. The research sample consisted of 20 female students from the first year of secondary school, selected from two Al-Azhar institutes in Helwan for the academic year 2023-2024. The study utilized several tools, including a list of reading comprehension skills, an English reading comprehension test, and a digital learning environment based on storytelling.The study concluded that the program was effective in developing English reading comprehension skills among secondary school female students. This research provides valuable insights into the importance of incorporating digital storytelling in the learning process to enhance reading comprehension skills in the English language.

keywords :

Reading comprehension, narrative storytelling, Electronic Learning environments.

مقدمة البحث:

التعليم هو النقلة الحضارية لأى أمة تسعى للرقى حيث تضع الدول المتقدمة التعليم فى أولوية برامجها وتفرض علينا الثورة التكنولوجية التحرك بسرعة للحاق بها وبظهور التقنيات الحديثة وتزايد الرغبة في الاستفادة منها فى التعليم تعددت تعريفات بيئات التعلم الإلكترونية ومنها أنه أسلوب تعلم باستخدام المستحدثات التكنولوجية وتجهيز شبكة المعلومات عبر الإنترنت معتمداً على الاتصالات متعددة الاتجاهات وتقديم مادة تعليمية تهتم بالتفاعلات بين المتعلمين وهيئة التدريس والخبرات والبرمجيات فى أى وقت وبأى مكان (عبدالله الموسى,53,2005) , يعد توظيف مواد وبيئات التعلم الإلكترونية بشكل يشمل كافة عناصر الموقف التعليمي ويعرف ماركوس(67,2008,marcos) التعلم الإلكترونى بأنه عملية التعلم المولدة بالتفاعل مع المحتوى المقدم رقمياً والخدمات المعتمدة على الشبكة ودعم التوجيه مضيفاً أن التعلم الإلكتروني هو أي تكنولوجيات توسطت عملية التعليم باستخدام الحاسوب سواء من مسافة بعيدة أو وجهاً لوجه فى غرفة الصف ذلك هو التحول من التعليم التقليدي أو التدريب إلى التعليم المعتمد على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على أساس الشخصنة والمرونة والفردية والتنظيم الذاتى والتعلم التشاركي استناداً إلى مجتمع تعلمي من متعلم ومعلم ووسطاء وخبراء .

وتعد القصة واحدة من أكثر الأنواع الأدبية وأصل القصة الحديثة هو الحكاية الشعبية تلبية لحاجات نفسية واجتماعية فحيلة الإنسان محدودة بالزمن الذى يعيش فيه والمكان الذى يتحرك فى دائرته ومن هنا تكون تجارب الآخرين من خلال القصص التي تقدم لهم زاداً يساعده على أن يتعرف على أشياء لا تحصى ويصبح على اتصال بأناس وأحداث متنوعة ومواقف حياتية متعددة (هدى قناوى , 121,2004) .

ومع التطور المتسارع لتكنولوجيا التعليم الإلكتروني تم إعادة رواية القصص مرة أخرى بشكل مختلف يتسم بالحداثة حيث ظهرت القصص الرقمية فى أواخر الثمانينات على يد كلاً من جو و دانا اللذان أسسا مركز لرواية القصة الرقمية فى بيركلى بولاية كاليفورنيا (2005,Norman,2011,Robin).

القراءة من المهارات الأساسية التي تعتمد عليها الكثير من المكتسبات ونظراً لأهميتها فقد تناولها العديد من المختصين بالدراسة في مجالات عدة منها علوم التربية وعلم النفس وعلوم اللغة مما أدى إلى اختلاف مفهومها وتطوره من مجال إلى آخر كما تباينت المراحل والشروط والطرق والاستراتيجيات المتبعة في تعلمها وتشمل : القدرة على اعطاء الرمز معناه ، وفهم وحدات أكبر كالعبارة والفقرة والقطعة كاملة ، والقراءة فى وحدات فكرية ، فهم الكلمات فى السياق واختيار المعنى الملائم لها ، واختيار الأفكار الرئيسية وفهمها ، وفهم التنظيم الذى اتبعه الكاتب ، وفهم الاتجاهات ، والقدرة على تقييم

المقروء وحالة القارئ وغرضه ، وتفسير الأفكار فى ضوء الخبرة السابقة (فتحى يونس2000,55,) .

يعد الفهم القرائى من أهم مهارات القراءة حيث يساعد المتعلم على التحصيل الجيد للمواد الدراسية المختلفة وتضمن لهم النجاح ويساعده على استيعاب ما تعلمه وتفسير المفاهيم والمصطلحات بلغته وتصوراته بعيداً عن الحفظ والإستظهار واسترجاع المعلومات استرجاعاً آلياً ونقد وتقويم النصوص تقويماً سليماً وفهم الروابط بين أجزاء الجملة الواحدة وفهم العلاقة بين السبب والنتيجة والعام والخاص وبين التعبير والتفكير (فهيم مصطفى،10,2010).

مشكلة البحث :

تمثلت مشكلة البحث الحالي في أنه يوجد قصور في مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية لذا ارتأت الباحثة أنه يتعين علاج هذا القصور بتطوير بيئته تعلم إلكترونية قائمة على السرد القصصي الرقمي لما يتسم به من خصائص , مما أدى الباحثة لوضع السؤال الرئيس التالى :

كيف يمكن إنتاج بيئة تعلم إلكترونية قائمة على استراتيجية القصص الرقمي لتنمية مهارات الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة الثانوية . هدف البحث الحالي التوصل إلى قائمة بمهارات الفهم القرائي المطلوب تنمتها لدى طالبات المرحلة الثانوية , وتنمية مهارات الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة الثانوية , والتحقق من فاعلية بيئة تعلم إلكترونية قائمة على السرد القصصي الرقمي فى تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طالبات المرحلة الثانوية .

تكونت عينة البحث الحالى من عدد 20 طالبة من طالبات الصف الأول الثانوي من معهدى فتيات حلوان الإعدادي الثانوي العادي وفتيات حلوان الإعدادى الثانوى النموذجي فى حلوان. قامت الباحثة بإعداد أدوات البحث التى تمثلت فى : قائمة مهارات الفهم القرائى , وإختبار الفهم القرائى , وتحليل محتوى لمنهج القصة المقررة على الصف الأول الثانوى , وبطاقة تقييم منتج للتحكيم على البيئة الرقمية للسرد القصصى التى تم تصميمها.

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي الوصفي الذى تضمن تحليل خصائص الطالبات فى المرحلة الثانوية وتناول الإطار النظرى للبحث واعداد قائمة بمهارات الفهم القرائى المطلوب تنميتها لدى طالبات الصف الأول الثانوي , ووضع قائمة بمعايير إنتاج القصص الرقمية وتطبيق التجربة وتطبيق البرنامج القائم على السرد القصصى لتنمية مهارات الفهم القرائى لدى طالبات الصف الأول الثانوي.

تم التوصل إلى عدد من النتائج منها أهمية بيئة التعلم الألكترونية القائمة على السرد القصصى فى تنمية مهارات الفهم القرائي ووضع قائمة لمهارات الفهم القرائى وتحكيمها من قبل المختصين فى مجال تكنولوجيا التعليم

أسئلة البحث:

يمكن تحديد السؤال الرئيس للبحث فيما يلى:

" كيف يمكن التوصل لقائمة بمعايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية ؟"

ويتفرع منه الأسئلة التالية:

- ما هي مهارات الفهم القرائي اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية؟
- ما هي معايير تطوير القصص الرقمية اللازمة لتنمية مهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

- التوصل إلى قائمة بمهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية اللازم تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية.
- التوصل إلى قائمة بمعايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث الحالي في:

- تزويد المعلمين بقائمة لمهارات الفهم القرائى اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية.
- تزويد المصممين بقائمة لمعايير تطوير القصص الرقمية.
- المساعدة فى تحسين مستوى الطالبات فى مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية.

أدوات البحث:

– استبانة لتحديد قائمة مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية اللازم تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية.

– استبانة لتحديد قائمة بمعايير تطوير القصص الرقمية.

حدود البحث:

تقتصر حدود البحث على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين فى تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية لتحكيم الأدوات.

منهج البحث:

يتبع هذا البحث المنهج الوصفى التحليلى وذلك للإطلاع على الدراسات السابقة التى تناولت معايير تطوير القصص الرقمية ومهارات الفهم القرائى وتحليل النتائج التى تم التوصل لها ووضع قائمة بتلك المعايير واخرى بمهارات الفهم القرائى وعرضها على المحكمين لتحديد أهمية عناصرها من عدمه.

إجراءات البحث :

– إجراء دراسة تحليلية للدراسات المرتبطة بالقصص الرقمية وإنتاجها ومعايير ذلك وأيضاً الدراسات التي تناولت مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية.

– إعداد استبانة لتحديد قائمة بمعايير تطوير القصص الرقمية.

– إعداد استبانة لتحديد قائمة مهارات الفهم القرائي اللازم تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية.

– المعالجة الإحصائية للنتائج.

– الإجابة عن أسئلة البحث.

– صياغة توصيات البحث.

مصطلحات البحث:

القصص الرقمية: Digital Storytelling

ترى(Keshta,65,2013) أن القصص وسيلة للتعبير عن الخبرات والمشاعر والأفكار بطرق مختلفة للانتقال إلى العصور القديمة ففن القصة هو تصوير لأحداث حقيقية أو خيالية بالكلمات أو الصور أو الأصوات ويضيف كلاً من ديفيسكوج, تيدر,

سيدانو, وسوتينين (2012,Devescoj,Teder,Sedano,Soytentin) أن القصة من أقدم أشكال المعرفة ويستخدمها الآباء أحياناً لتعليم الأطفال القيم والمعرفة.

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: "وسيلة تعليمية ترتبط بنوع من الأفلام الرقمية التي تحتوى على عدة وسائط متعددة من صوت وصورة وموسيقى وفيديو لجذب انتباه الطلاب وبالتالي تحقيق الأهداف المرجوة ".

مهارات الفهم القرائي : Reading Comprehension Skills

تعبر مهارات الفهم القرائي عن تحديد الهدف من القراءة ، والتخطيط لما نستفيد مما نقرأ، ومراجعة النص، وتوقع المحتوى من النص أو جزء من النص، ومراجعة التوقعات، ووضع أسئلة على النص، وإيجاد إجابات للأسئلة الموضوعة، وربط النص بالخلفية المعرفية، وتلخيص المعلومات ، وعمل ملاحظات، وربط أجزاء النص ببعضها، ولفت الانتباه لتركيب النص، وإعادة القراءة، وتخمين معنى الكلمات الجديدة من خلال سياق النص، ومراجعة الفهم، وتحديد الصعوبات، وأخذ خطوات جادة لتصحيح الفهم الخاطئ، ونقد النص، والحكم على مدى تحقيق الأهداف وكيفية انعكاسها على المفهوم من النص (Grab,Stoller,2012,16).

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها "نشاط يربط بين المعلومات المرئية المكتوبة والمعلومات المخزنة في العقل وإحداث مواءمة بين هذه المعلومات وتلك ويشمل هذا النشاط معرفة الغرض من القراءة ورأى القارئ في النص المقروء ومعرفة الفكرة العامة للنص وإمكانية وضع عنوان له ونقده نقداً مفيداً".

المعايير: Criteria

عرف وليد الحلفاوي (59,2011) المعيار بأنه المقياس الذى يمكن للشخص عن طريقه الحكم على جودة الأشياء وملاءمتها ويستخدم لتقدير مستوى درجة الشيء وقيمتها وجودتها وبالتالي فهي محك للحكم على الجودة, كما أكد محمد عطية خميس (100,2007) أن المعايير هي الأساس في التصميم التكنولوجي فعلى أساسها يتم تصميم المنتجات التكنولوجية وتطويرها وتقويمها والحكم عليها وتكمن القيمة الحقيقية للمعايير في أنها تستبعد الاختلاف وتدعم التوافقية وتصل بالموضوع إلى درجة عالية من الجودة.

تعرفها الباحثة بأنها "ما يقاس به والأساس الذى يقارن به الأداء كما تعرف بأنها الحد المطلوب تحقيقه من الأهداف ويتم حساب ذلك من خلال دراسة الإمكانيات المتاحة لتحقيق تلك الأهداف".

الإطار النظري للبحث:

"معايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية".

ينقسم الإطار النظري إلى ثلاثة محاور: الأول يتناول القصص الرقمية ودورها فى العملية التعليمية, ويتناول المحور الثاني مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية وأساليب تنميتها, كما يعرض المحور الثالث معايير تطوير القصص الرقمية وفيما يلى عرض لذلك بالتفصيل.

المحور الأول: القصص الرقمية ودورها في العملية التعليمية :

مفهوم القصص الرقمية :

إن القصة من أقدم أشكال المعرفة ويستخدمها الآباء أحياناً لتعليم الأطفال القيم والمعرفة ؛ وهى طريقة الإنسان الطبيعية للتواصل الاجتماعي فمن خلالها نكون إحساس أفضل للأفكار المعقدة والمصطلحات والمعلومات ويصبح التواصل أكثر تفاعلاً؛ 2006,98,Gonelfor, others، وأشار جونيلفور وآخرون إلى أن القصة هي فإن استخدام اللغة والكلمات والإشارات (والإيماءات الجسدية لإظهار عوامل الصور للجمهور).

وعلى الرغم من قدم القصة كفن شعبي إلا أن التكنولوجيا أضافت إليه شكلاً جديداً مختلف يتصف بالحداثة وذلك من خلال القصة الرقمية والتي تعد وسيلة فعالة لاستخدام التكنولوجيا في التعليم وتعمل على تعزيز مشاركة المتعلمين فى التعلم بجدية مما يؤدى إلى التعمق في المضمون والابتكار فى اسلوب العرض (2007,7,Randolf).

كما أضاف برزق (7,2007) أن الخاصية الفريدة للقصة هى اعتمادها على الجمهور لتطوير الخيال والتفاصيل المرئية حتى إكمال القصة وينحصر دور الراوي في تجهيز وتقديم اللغة والكلمات والإيماءات لتوصيل صور القصة بكفاءة وفاعلية (2005,13,Galtes) ويتفق هذا مع جالتس الذى قال إن القصة ليست تجسيد لنص محفوظ أكثر منه تفاعل بين الراوي والمستمع.

في البداية استخدمت القصص الرقمية في الإعلانات كوسيلة للتواصل مع الجمهور أو الزبائن المحتملين بعد ذلك قام المهتمين بالتعليم بدمجها فى عملية التعليم والتعلم طبقاً للسرعة والسهولة التي ينتج بها المتعلمين القصص (Robin, 2008)، وتم دمجها فى التعليم فى التسعينات بفضل جو لامبرت وزملائه في مركز القصة الرقمية في (Miller, 2004, Kadger, 2008, Berkly & Bill, 2009, 20).

وتعرف القصص الرقمية بأنها مجموعة من الحكايات المؤلفة تعمل على وسيط إلكتروني من خلال إضافة الصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة والمؤثرات

الصوتية, وهذه الحكايات تعتمد على الوقائع والأحداث, والحبكة القصصية, والأشخاص, والخط الدرامي, والعقدة ولها زمان ومكان وتهدف إلى التعليم والتثقيف والإمتاع والتسلية (موسى , سلامة , 476,2004).

لقد قيل أن القصة هي فيلم متعدد الوسائط لمدة ثلاث أو أربع دقائق متضمن نص أو محتوى مع صور وموسيقى إضافة إلى ذلك صوت الراوي وأضاف لذلك كلاً من: (Exo, Bick, Park, 2011) التفاعل والذى يشير إلى مشاركة المتعلمين في تطوير القصة باستخدام شخصيات إلكترونية ومقارنة بالقص التقليدي فجمهور القصة الرقمية ليسوا فقط مستمعين وإنما متعلمين يتفاعلوا ويشكلوا القصة (Droner & others, 2002) ، بناءً على رأى (Robin،Kadger, 2004, 24) , 2008, 18)، صادق (2008، 55) فإن القصة الرقمية هي ممارسة تجمع الصورة مع الحكي والصوت والموسيقى ويتناسب هذا المفهوم مع تعريف Grindg, Silvester, 2004, 34) الذى يقول بأن القصة الرقمية نص فائق يحتوى على الصور تم دمجه مع صوت الراوى لحكى قصة أو تقديم تعليقات.

قدمت القصص الرقمية التفاعلية التعليمية كبدائل للطرق التقليدية في التعليم (كروس,بركوهلر,2009) وكوسيلة للتحليل الثقافي (Koventry, 2006, 33) ولتعزيز الهوية الثقافية (Benamore, 2008, 21) أي أن القصة الرقمية التفاعلية تخدم بوضوح العملية التعليمية والتنمية الثقافية للمتفاعل معها.

يقدم Somedy, Soyastry (41 ,2013) القصص الرقمية كتعبير حديث لفن القصة القديم حيث تستمد القصة قوتها من الصور والموسيقى والحكي والصوت جميعها معاً حيث تعطى بعداً أعمق للشخصيات والمواقف والخبرات والرؤى, كما يضيف Zenol, Abidin (35 ,2011) أن القصة الرقمية تميل لكونها تفاعلية مرئية, يمكن إجمال ما سبق في أن القصة الرقمية التفاعلية تجمع فن حكاية القصص مع تنوع في الوسائط المتعددة بما فيها من صور ورسوم وأصوات وفيديوهات واستخدام النشر على شبكة الإنترنت (Hong, Win, 2008, 11).

تتميز القصص بطبيعتها المرنة لسهولة دمجها في أي جزء من المنهج وذلك طبقاً لطبيعتها الديناميكية التي تتضمن الجانب المرئي والمسموع والإحساس مما يجعلها أداة صديقة للمستخدم لتبادل المتعلمين لنفس الموضوع بغض النظر عن المسافة والزمن والإتاحة (23,2009,Loir,Grgoru).

خصائص القصة الرقمية:

أوضحت بعض الدراسات مجموعة من الأسس والمواصفات التي يجب مراعاتها فى القصص الرقمية منها (عبد الرحيم,30,2001), (جون باس,2004,32),

(مصطفى,2008,46), (إبراهيم ,2016,41) وهى: أن يكون لها عنوان يعبر عن موضوعها وفكرتها وأن يكون لها هدف تسعى لتحقيقه وتلائم خصائص المرحلة العمرية, , وأن تجذب الانتباه من خلال توظيف الصوت وللصور والأصوات والألوان.

توضح دينا شوقي (2014,65) مجموعة من الخصائص للقصة الرقمية منها أنها تتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والحوار والصور والاخراج الجيد , تتضمن مواقف وأفكار تجذب انتباه المتعلم , سهلة اللغة والعبارات , قصيرة حتى لا تسبب الملل , لا تتضمن المواقف المرعبة والمحرجة والمخيفة حتى لا تؤثر سلباً على بناء المتعلم الوجداني.

حدد Raydl (2010) عدة خصائص للقصة الرقمية التفاعلية منها: المشاركة النشطة للمتعلم أو أن يكون ملاحظاً ومراقباً للقصة, تؤثر قرارات المتعلم وأفعاله على ترتيب القصة, كما أنها يجب أن تكون جيدة التصميم حتى يصدق المتعلم الشخصية ويشعر كأنها حقيقية , تماسك القصة فالأحداث في القصة لها مغزى وصلة ومرتبطة ببعضها.

من الممكن أن تكون القصص ممتعة كفن لممارسة الفهم القرائي والمهارات اللغوية الفرعية فالاستماع المتكرر للقصص يطور مهارات الاستماع فهي مفيدة لتطوير الفم في اللغة الثانية كما يمكن تقديم المفردات الجديدة بسهولة من خلالها (Zenol, Abidin, 2011, 18, 19).

ذكر Christy, Valkish, Ens (2011) أن القارئ يرى الكلمات على الصفحات لكن فى القصة يرى التأثيرات والمشاعر على وجوه الشخصيات فرواية القصة أفضل من قراءتها فرؤية التعبيرات والمشاعر والإيماءات مع تفاعلات الطلاب تخلق تأثير أكبر وفاعلية ؛ كما استنتج Stephany (2005) أن القصة تثير وتحفز الخيال وكما قال ألبرت أينشتاين" فالخيال أهم من المعرفة " فللقصة قيمة كبيرة في تطوير خيال الطلاب ففيها يستمعون لشيء يبدأون في تكوين صور وتصورات خاصة بهم لهذا الشي وهذا ما لا يحدث عند قراءة الكتب ؛ وقد اشار Heding Wing (2008) أن القصة تطور مهارات الإستماع والتركيز فهى تربط الإستماع بالمتعة ةتخلق وعى بالثقافات المختلفة كما أنها تحفز المتعلمين لحكى قصص جديدة حيث يقدرون أن القصة نشاط يستحق الإكتساب .

وأشار(2012) Mart إلى أن استثارة الطلاب عن طريق القصص يزودهم بفرص لتوسيع آفاقهم وزيادة حماسهم ووعيهم بغنى اللغة الإنجليزية , كما أضاف عطا الله (2012) أنها تزود مصدر لتعلم اللغة الإنجليزية فهى تمرن الخيال حيث أن الطلاب يهتموا بالقصة ويحددوا الشخصيات ويحاولون تفسيرالقصة وتلميحاتها وهذه الخبرة الخيالية تساعد فى تطوير قوء الإبتكار لديهم طبقاً ل (Elis, Proster, 2002) فالقصة

حماس ومتعة فهى تطور الإتجاه الإيجابى نحو اللغات الأجنبية وتخلق الرغبة فى الإستمرار بالتعلم ,,

أهمية القصص الرقمية:

تعد القصص من الوسائل الفعالة فى تكوين شخصية المتعلم وتربية ذوقه وخياله وتهذيب خلقه وتعد طريقة لتربيته وتعليمه فيكتسب من خلالها المعارف والإتجاهات السلوكية و قيم مجتمعه بما يتناسب مع نموه وقدراته ولذلك تعتبر القصة من الأنشطة التربوية الأساسية نظراً لتأثيرها فى شخصية المتعلم (الأسعد,91,2000) وتسعى القصة الرقمية إلى تحقيق العديد من الأهداف والتى يمكن إجمالها فى النقاط التالية كما أشار كلاً من (عبد الرحيم , 78,2010) , (دياب,198,2004) فهى تجذب انتباه المتعلم لما فيها من صور ورسوم ثابتة ومتحركة وأصوات والوان وتزيد فاعلية المتعلم من خلال ما توفره من مشاركة وتقرب المفاهيم المجردة فى صورة حسية يمكن إدراكها وتنمى مهارات اللغة (استماع – تحدث – قراءة - كتابة) لدى المتعلم وتزود المتعلم بالحقائق والقوانين العلمية والتطورات العلمية المختلفة.

وقد أشار (Eache (2006, 14 أن القصة لها تأثير قوى فى التعلم خصوصاً أنها تربط النظريات بخصائصها ومستوى التعلم اللغوى وتبنى هذه النظرية على تركيب المخ الذى يستقبل ويفسر المعلومات(Dweer, 2002, 25) . تهتم النظرية بطرق التعليم والتعلم التى تؤدى إلى التعدد فى الأساليب والذكاءات مع التركيز على الهدف الأساسى (زيادة التعلم) فى إطار فترة زمنية اقصر والقدرة على استقبال وفهم المعلومات بسرعة .

أسفرت نتائج دراسة التعلم بالمخ لرفض مجموعة من طرق التدريس التقليدية أما طريقة التعلم التى تتوافق مع النظرية فهة القصة لأنها شكا من التواصل ينقل التاريخ البشرى المكتوب كوسيلة لتقديم المعارف والأحداث السابقة من جيل لآخر (Rozoyter, 2002, 22)، كما تشير الأدبيات أن رواية القصص تحسن التعلم عن طريق ربط المتعلمين بالمعلومات التى اكتسبوها مقارنة بالمتعلمين الذين يستخدم معهم الطرق التقليدية فى الفصل (Kitcher, Kobet, 2002, 31)، توضح هذه النظرية أن القصة فى عملية التعلم تتوافق معها ومع العديد من النظريات الأخرى في أنها:

1- تدعم القصة بيئة الفصل والجو العام له فالقصة الجيدة تريح المتعلم وتقلل من الخوف لديه لأنها مسلية .وطبقاً لريتشر وكوبيت فإن القصة إذا رويت بشكل جيد تربط المتعلم أكثر بالمجتمع بشكل أفضل من الطرق التقليدية.

2- تجذب القصة الطلاب بشكل لا تقوم به أى من الطرق الأخرى (Royster, 2002, 24) لأن الطلاب لايستمعون للمعلومات فقط وإنما يتم ربطهم بالمحتوى على مستوى أعمق من خلال المشاعر والروابط الشخصية والصور التخيلية ويضاف لذلك ربط

المشاعر بالمعلومات وخبرات التعلم مما يسهل من تخزينها وسهولة استدعائها (ويس,2000) ويساند (Bery, 2005) هذا الرأى لأنه عندما تثير القصة المشاعر فإن الأجزاء الخاصة بالمعرفة فى المخ يتم تنشيطها لتخزين المعلومات الجديدة .

3- تمكن القصة الطلاب من التعلم بالخبرة وذلك من خلال مشاركتهم فى عملية التعلم وهذا ما يسمى بالتعلم النشط ((Richer, Kabet, 2000, 10، & Elteryo) Macdroy, 2003, 19)، كما يقرر Hyo (2003, 37) أن القصة تسمح للأفراد بتجربة المعارف فى العالم من حولهم فهى استرتيجية تدريسية تقدم مدخل طبيعى وعالى الفاعلية فى التعليم.

مراحل تطوير القصص الرقمية :

اتفق كلا من (Bromberg, Andred, 2013, 21)،(Klimble, 2012, 18) ، (Matelda, Martin, 2010, 32)،(Kamor, Lizman, Ardnerb, 2011, 11) ، (Smthka, Daksh, 2011, 13) أن انتاج القصة الرقمية يمر بثلاث مراحل أساسية هى : مراحل ماقبل الإنتاج ,مراحل الإنتاج الفعلى , مراحل ما بعد الإنتاج , وقد حدد Povala (2009, 43) عشر خطوات لتصميم وكتابة القصة الرقمية وهى : إتخاذ قرار بإنتاج القصة من حيث فكرتها وموضوعها وعنوانها , تجزئة القصة إلى خطوط عريضة وذلك من حيث الأحداث التى تمكنك من تذكر حلقات القصة , كتابة القصة فى نوتة على أن لا تنسخ بل تكتب بطريقة وأسلوب كاتبها, رسم القصة مثل الرسوم الفكاهية التى ترسم باليد, الحكي التجريبي للقصة بصوت عالى وتجريب وبكلمات واضحة من خلال نوتة القصة , التفكير العميق فى القصة من حيث هل يتم إلغاء أو حذف أو إضافة أو تعديل بها , وضع ملاحظات على إن وجدت على لوحة القصة الرقمية, حكى القصة على أحد الزملاء بدون النوتة, إضافة المشاعر على القصة وتأتى هذه المرحلة عند وصول الثقة بالقصة للوضع المقبول وتظهر هذه المشاعر فى الصوت أو صورة الراوى, حكى القصة على المتعلمين وتحدث بوضوح وبطء والاستمتاع برواية القصة , كتابة القصة فى نوتة من حيث استخدام الورقة والقلم والبدء فى كتابة القصة بكلماتك الخاصة , الحكي التجريبي للقصة.

أهداف استخدام القصص الرقمية فى التعليم:

يرى Robinson (2008, 53) أن القصص استراتيجية تدريس ناجحة لأنها تجذب اهتمام الطلاب وتساعدهم في تكوين تصورات عقلية واسعة وتنشط عملية التفكير لديهم ذكر Hamilton, Wits (2007) بعض الأسباب لاستخدام القصة منها :

1- تعتبر القصة من أقدم أشكال التعليم فقد استخدمت الثقافات المختلفة القصة كطريقة لنقل العادات والأفكار والتاريخ للأجيال المستقبلية.

2- هي طريقة لتخزين المعلومات في المخ لأن قوائم المعلومات والحقائق يتم نسيانها على عكس القصص فتساعد على تنظيم المعلومات وربط المحتوى ببعضه.

3- تستخدم لتكوين اتجاه إيجابي نحو المادة أو العملية التعليمية لأنها تؤثر مباشرة فى شعور المتعلمين فهي مازالت دافع الطالب لتعلم اللغة.

معايير تصميم القصة الرقمية:

هناك مجموعة من المعايير لتصميم القصة الرقمية يمكن إجمالها فى النقاط التالية:

توافر أهداف تعليمية محددة وواضحة وأن تتضمن محتوى إلكتروني مشتق من الأهداف ويمتاز بالحداثة والدقة ويتفق هذا المعيار مع دراسة محمد الهادي ومصطفى جودت (2010) وأن تتضمن أشكال مختلفة من التقويم تتناسب مع طبيعة المتعلمين والمحتوى الإلكتروني كما وضحت دراسة بدر بن عبد الله الصالح (2005) كما أنها تدعم الأساليب المعرفية للمتعلم واتفق هذا المعيار مع دراسة عبد اللطيف الجزار (2010) وهى أيضاً تتضمن الوسائط المناسبة لطبيعة المحتوى واتفق ذلك مع معايير الجودة الكندية (باركر,2002) كما توفر أساليب مختلفة من التغذية الراجعة وتدعم القصة التفاعلات والمشاركات من المتعلمين.

وتصميم أشكال التفرعات فى القصة الرقمية.

النظريات التي تدعم استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية:

النظرية البنائية :

تعد من أكثر نظريات التعلم الت يهتم بها التربويون فى العصر الحديث وخاصة تصميم البرمجيات التعليمية المختلفة وخاصة التي تستند إلى محاكاة المواقف الاجتماعية التي يعايشها المتعلم ويتفاعل معها ويعد "جاب بياجيه" مؤسس النظرية البنائية فى العصر الحديث حيث يرى أن التفكير عملية تنظيم وتكيف ومن خلال هاتين العمليتين يكتسب الفرد قدراته المعرفية فالتنظيم هو الجانب البنائي من التفكير أما التكيف فهو عملية سعى الفرد لإيجاد التوازن بين ما يعرف والظواهر والأحداث التي يتفاعل معها (محمد عطية, 2003).

وتقوم النظرية البنائية على اعتقاد أن المتعلم ينشئ معرفته الخاصة من خلال خبرته والمعرفة تبنى بواسطة المتعلم وتلعب الخبرات والتفاعلات الإجتماعية دوراً مهماً فى عملية التعلم (Felix, 2006, 22).

نظرية التعلم العقلية :

أسفرت نتائج دراسة التعلم بالمخ لرفض مجموعة من طرق التدريس التقليدية أما طريقة التعلم التى تتوافق مع النظرية فهة القصة لأنها شكا من التواصل ينقل التاريخ البشرى المكتوب كوسيلة لتقديم المعارف والأحداث السابقة من جيل لآخر (Rozter, 2002, 34)، كما تشير الأدبيات أن رواية القصص تحسن التعلم عن طريق ربط المتعلمين بالمعلومات التى اكتسبوها مقارنة بالمتعلمين الذين يستخدم معهم الطرق التقليدية فى الفصل (Kitcher, Kobet, 2002, 17)، توضح هذه النظرية أن القصة فى عملية التعلم تدعم بيئة الفصل.

ثانياً: المحور الثاني: مهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية وأساليب تنميتها.

مفهوم الفهم القرائي :

تعد القراءة من أهم المهارات اللغوية التى تسمح للمتعلم بتنمية وتطوير قدراته المعرفية فهي ليست مجرد فك للرموز وإنما هي القدرة على فهم النصوص المقروءة من خلال القيام بشرح وتحليل وتفسير الأحداث الواردة في النص وذلك بإتباع الاستراتيجيات سواء المعرفية أو الميتا معرفية التي يستعملها الفرد عند القراءة مع توفر الشروط الجسمية والعقلية والمعرفية التي تسمح للمتعلم بذلك .

والقراءة من المهارات الأساسية التى تعتمد عليها الكثير من المكتسبات ونظراً لأهميتها فقد تناولها العديد من المختصين بالدراسة في مجالات عدة منها علوم التربية وعلم النفس وعلوم اللغة مما أدى إلى اختلاف مفهومها وتطوره من مجال إلى آخر كما تباينت المراحل والشروط والطرق والاستراتيجيات المتبعة في تعلمها .

والفهم هو المهارات المستهدفة في تعليم القراءة وتعنى تمكين الطالب من معرفة الكلمة ومعنى الجملة وربط المعاني بعضها ببعض وتنظيمها في تتابع منطقي متسلسل كما يعنى الاحتفاظ بالمعاني والأفكار واستخدامها فى أنشطة الحياة المختلفة وتشمل : القدرة على اعطاء الرمز معناه ، وفهم وحدات أكبر كالعبارة والفقرة والقطعة كاملة ، والقراءة فى وحدات فكرية ، فهم الكلمات فى السياق واختيار المعنى الملائم لها ، واختيار الأفكار الرئيسية وفهمها ، وفهم التنظيم الذى اتبعه الكاتب ، وفهم الاتجاهات، والقدرة على تقييم المقروء وحالة القارئ وعرضه، وتفسير الأفكار فى ضوء الخبرة السابقة (فتحي يونس،2000,45).

واستخدم عيسى (2008) استراتيجيات القراءة الفعالة لتطوير قدرة طلاب المرحلة الثانوية على القراءة وأوضح أهمية دمج استراتيجيات القراءة الإستقبالية والإنتاجية وعمل على تطوير مهارات القراءة الإنتاجية لطلاب المرحلة الثانوية واقترح تطوير مهارات القراءة فى مراحل أخرى ، وأجرى جميل (2005) دراسة على 12 معلم فى السنة الأولى فى جامعة عين شمس وشبين الكوم واستنتجت الدراسة قدرة المعلمين الطلاب على بناء المعنى خلال ترجمة نصوص إنجليزية.

أهداف تعليم القراءة فى المرحلة الثانوية:

يهدف تعليم القراءة فى المرحلة الثانوية إلى (أحمد عليان،2001،61؛ وزارة التربية والتعليم،2006،170؛ فتحي يونس،2010،309) مجموعة من الأهداف المعرفية والأهداف المهارية (نفسية وحركية) والوجدانية.

المحور الثالث : معايير تطوير القصص الرقمية ودورها فى تنمية مهارات الفهم القرائي:

المعايير التربوية لتصميم القصص الرقمية التفاعلية التعليمية:

حددت الكثير من الدراسات مثل دراسة (سامح ,45,2011) أن هناك مجموعة من المعايير التي يجب توافرها في القصص الرقمية وذلك لضمان التفاعل وسهولة الاستخدام ومنها : معايير خاصة بواجهة التفاعل حيث يجب أن تكون بسيطة التصميم وترتبط عناصرها ببعضها وتتيح

حرية اختيار المسار, معايير خاصة بتصميم الإطار حيث تحتوى جميع الإطارات زراً جانبياً به عناوين الفصول وأن تتضمن تغذية راجعة, معايير خاصة بتصميم النص حيث تقسم القصة إلى فقرات وتجمع بين الصورة والنص المعبر عنها في نفس الإطار, ومعايير خاصة بتصميم الصور ومنها جذب انتباه المتعلم وأن تكون موجودة فى الجانب الأيمن.

دور القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي:

أوضحت دراسة العرينان (2015) والتي توصلت نتائجها إلى فاعلية القصص الرقمية فى تنمية بعض المهارات اللغوية, ودراسة Kokman (2016) والتى استهدفت التعرف على فاعلية القصة الرقمية من خلال مقارنتها بالقصة التقليدية وأشارت نتائجها إلى فاعلية القصة الرقمية فى تنمية المفاهيم المرتبطة بمحتوى الدورة , ودراسة(2016) Emanoyl والتي استهدفت التغلب على المشكلات التى يواجهها تلاميذ الصف الأول الابتدائي عن طريق القصص الرقمية بما يساعد على التكيف مع البيئة المدرسية وقامت الدراسة عن طريق الملاحظات والمقابلات لجمع البيانات المرتبطة بمشاكل التكيف ثم قدمت مجموعة من القصص الرقمية تهدف إلى توعية التلاميذ بالمدرسة وعرض السلوكيات المقبولة وغير المقبولة فى البيئة المدرسية.

ودراسة Artman (2009) والتى اهتمت بقياس أثر ثلاث أنواع من القصص تمثلت فى القصص الرقمية المتحركة , والرقمية غير المتحركة , والقصص المطبوعة التقليدية على مهارات الفهم وتوصلت نتائج الدراسة إلى تفوق المجموعة التى استخدمت القصص الرقمية المتحركة وأرجعت تلك النتيجة إلى تحكم المتعلم فى عرض الحركة والتفاعل الذى وفرته , ودراسة النفيسى (2011) والتي استهدفت التعرف على أثر التنوع فى أبعاد الصورة (ثنائية – ثلاثية) الأبعاد على تنمية الذكاء المكاني ورضاء أولياء الأمور فى مقرر اللغة العربية وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية القصص الرقمية فى نمو الذكاء المكاني ورضاء أولياء الأمور وتفوق القصة الثلاثية الأبعاد.

واستهدفت دراسة Dezy & others (2014) التعرف على فاعلية القصص الرقمية فى اكتساب المفردات اللغوية لدى الأطفال ذوى الإعاقة اللغوية الشديدة واثبتت الدراسة فاعلية القصص بوجه عام وتفوق القصص المدعمة بالرسوم والصور الثابتة فى زيادة عدد المفردات اللغوية لدى المتعلمين , ودراسة إبراهيم (2016) والتى توصلت نتائجها لتحديد معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لمرحلة رياض الأطفال وتضمنت مجالات أهمها التصميم التربوى الذى شمل (الأهداف , العنوان , المحتوى , البناء ,الحبكة , الشخصيات , الأسلوب) , تصميم واجهة التفاعل , وتصميم الوسائط المتعددة والصور والرسوم والألوان والصوت وتناسب القصة مع طبيعة المتعلم واللغة المستخدمة والعناصر الأدبية للقصة ووضعت نموذجاً للقصة الرقمية.

عندما يتم التخطيط للقصص بعناية ويتم تجهيزها فإنها تزود المتعلم بوسيلة ذات معنى للتعليم والتعلم بناءً على طبيعتها المرنة (Robin, 2010) فعلى سبيل المثال تزودنا القصص

الرقمية باستراتيجيات جديدة فى الفصل وكفاءة جديدة واهتمام أكثر فى عملية التعلم ودافعية أكبر وانتاج ودمج للتكنولوجيا فى المناهج وفهم الحتوى المركب والتواصل المستمر وتتطلب القصص الرقمية تدريب للمعلم ووقت أكبر لإنتاج قصص رقمية جديدة(Koyntbo, 2010, Hagz, Roystem, 2010, Robin, 2008).

وسعت دراسة (2011) Garad إلى تقويم فعالية القصص الرقمية كآداة للكتابة السردية وأشارت نتائجها إلى أن استخدام القصة الرقمية كان له أثر إيجابى على المتعلمين فى تعلم اللغة الإنجليزية كلغة إضافية بالإضافة إلى ذلك أظهرت الدراسة أن رواية القصة الرقمية يمكن استخدامها كوسيلة فعالة فى إيصال المناهج ويعتمد هذا الأسلوب على خبرة المعلم فى استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة , كما هدفت دراسة (سليمان,2011) إلى معرفة أثر القصص الرقمية فى اكتساب مفردات جديدة فى اللغة الإنجليزية وأظهرت النتائج فروق دالة إحصائياً بين المجموعات التجريبية لصالح المجموعة التى استخدمت أسلوب القصة

كما توسع القصة من مدارك المتعلمين وتثرى ثقافتهم كما تساعد فى زيادة الثروة اللغوية لديهم كما أنها تلعب دوراً فى التغلب على صعوبات النطق أو الخجل أو عدم القدرة على مواجهة الآخرين أو عدم القدرة على التعبير عن الذات لذا فهى تعد متنفساً روحياً وسط التكدس الرهيب للمعلومات المجردة التى تدرس فى محتلف المواد الدراسية (فرماوى,طه,155,2008) , وهى وسيلة جيدة لتعلم اللغة الإنجليزية لأنها تواصلية وصادقة لغوياً وحقيقية ولها مجال تأثيرى(Dalberg, Kertin & Anareb, 2004, 22)

إجراءات البحث :

1- إعداد قائمة بمهارات الفهم القرائي وذلك من خلال الاطلاع على الدراسات والبحوث والأدبيات السابقة لوضع قائمة بمهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية وعرضها على السادة المحكمين المختصين في المناهج وطرق التدريس لإجازتها.

2- قامت الباحثة بتصميم قائمة لمهارات الفهم القرائى المتناسبة مع طالبات الصف الأول الثانوي وذلك من خلال:

- اطلاع الباحثة على عدد من الدراسات ,والبحوث ,والأدبيات التى ورد بها مهارات الفهم القرائي للمرحلة الثانوية .
- قامت الباحثة بصياغة قائمة الفهم القرائي ,وتحتوى على 21 مهارة, ويوجد أمام كل مهارة ثلاث خانات (مهم – غير مهم – مهم إلى حد ما).
- عرضت الباحثة قائمة المهارات للفهم القرائي على مجموعة من السادة المحكمين في المناهج, وطرق تدريس اللغة الإنجليزية, والتأكد من سلامته, وتم تعديلها بناءً على آرائهم من إضافة , وحذف مجموعة نقاط.

3- قامت الباحثة بالاطلاع على الدراسات والبحوث والأدبيات السابقة التى تناولت القصة الرقمية وانتاجها وتطويرها وذلك لوضع قائمة بمعايير انتاج القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية .

4- قامت الباحثة بوضع قائمة بمعايير انتاج وتطوير القصة الرقمية وتحتوى على مجالين وهما : المجال التربوي, والمجال التكنولوجي؛ بينما ينقسم المجال التربوي إلى ثلاثة معايير وهى :

الأهداف التعليمية والخصائص التعليمية والمحتوى ؛ أما المجال الثاني فينقسم إلى معيارين وهما : واجهة الاستخدام والوسائط المتعددة ؛ أما كل معيار فيندرج تحته مجوعة من المؤشرات التى تدل على تحققه من عدمه .

4- قامت الباحثة بعرض قائمة المعايير المعدة على السادة المحكمين المختصين فى تكنولوجيا التعليم لتحكيمها وإجازتها وتعديل ما يحتاج الحذف والتعديل.

5- قامت الباحثة بالمعالجة الإحصائية لبيانات والتعديلات التى تمت على قائمة معايير انتاج القصة الرقمية , وقائمة مهارات الفهم القرائى ووضع الصورة النهائية لهم بعد تعديلهم.

م	المجالات	المعايير	المؤشرات	درجة أهمية المعايير			ارتباط المؤشرات بالمعايير	
				بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	غير مهم	مرتبط	غير مرتبط
1	المجال التربوي	الأهداف التعليمية	_تحتوى على أهداف تعليمية _تراعى خصائص المتعلمين والفئة العمرية. - بسيطة وواضحة فى السلوك والتصرفات. - يتخلص البطل من المأزق بأسلوب علمى - تستخدم الجمل القصيرة. - تستخدم تركيباً لغوياً صحيحاً. - الكلمات سهلة وسلسة. - الكلمات ذات مضمون مادى ملموس. - أسلوب القصة مشوق. - تثير القصة التفاؤل والأمل. - يتمثل فى الشخصيات الخير والشر. _الشخصيات يكمل بعضها البعض _الشخصيات مقنعة بصفاتها					
		_ خصائص المتعلمين						

			وتصرفاتها. _الشخصيات بشرية من المحيطين بالمتعلم. _تثير الإعجاب بالمواقف والبطولات. _تغرس الإيمان والعدالة . _تثير الشعور بالترقب والتشويق . _تبتعد عن الوعظ والخطابة المباشرة . _الأسلوب مناسب للموضوع. _تجمع بين السرد والحوار. _تتميز بالمرح قدر الإمكان. _عدم التركيز على التفاصيل الدقيقة. _أن تعكس الأسلوب الحبكة والأبعاد والشخصيات.	– المحتوى		
2	المجال التكنولوجى		_أن تكون عناصرها متزنة. _أن توجد بها ثلاثة عناصر على الأكثر _أن توجد مفاتيح التحكم أسفل الإطار . _أن تظهر عناصر الإطار تدريجياً الصورة ثم النص. _أن تكون الصورة على الجانب الأيمن والنص عكسها _أن ترتبط الإطارات ببعضها البعض . _أن يشمل الإطار زر لجميع العناوين. _أن يشمل الإطار زر بأسماء	_واجهة الإستخدام		

		– الوسائط المتعددة	الفصول. _ألا يتضمن الإطار أكثر من نشاط. _أن يكون تصميم الخيارات والتحكم سهل _أن تكون مفاتيح الخيارات ثابتة . _أن تتيح الحرية فى مسار التقدم فى القراءة . _أن تتقسم أحداث الفصول لفقرات _أن تحتوى الفقرة على 4 أسطر و8 كلمات فى السطر _أن يجمع الإطار بين النص والصورة المعبرة عنه. _أن تترك مسافتين بين السطور . _أن يكتب عنوان القصة بخط أكبر من الأحداث. _لأن تعتبر عن الحدث بصدق. _أن تجذب إنتباه المتعلم. _أن تكون واضحة ولا تحتوى على أحداث كثيرة. _أن تتكامل الصورمع باقى الوسائط لتحقيق الهدف _أن تحقق الأحساس بالإنسجام بين مكوناتها. _أن تحتوى خلفيات موسيقية تثير المتعلم		

Reading Comprehension Skills Check List for secondary stage.

The Skills	Very important	Important	Less important
1- Skimming for the main ideas. 2- Scanning for specific points of information. 3- Using context clues to identify words meaning. 4- Identifying antonyms and synonyms in the text. 5- Sequencing parts of a story. 6- Making inferences. 7- Identifying sub-ideas of the text. 8- Criticizing the text . 9- Judging the text . 10- Organizing the ideas. 11- Identifying the important details. 12- Choosing an appropriate title. 13- Apply ideas in similar situation. 14- Understanding hidden meaning. 15- Evaluating the text . 16- Deducing new solution. 17- Linking ideas from the text together. 18- Determining pronoun references.			

19- Identifying the author's purposes. 20- Coming up with conclusion about the text . 21- Using the read ideas in different situations.			

التحليل الإحصائي للبيانات:

قائمة مهارات الفهم القرائي لطابات المرحلة الثانوية:

1- الهدف من إعداد القائمة:

يهدف بناء القائمة إلى تحديد مهارات الفهم القرائي المناسبة المناسبي لطالبات المرحلة الثانوية.

2- مصادر بناء القائمة:

استندت الباحثة في بناء القائمة واشتقاق مهارات الفهم القرائي المناسبة لطلاب المرحلة الثانوية التي تضمنتها إلى:

- دراسة الأدبيات التربوية الخاصة بمهارات الفهم القرائي، بالإضافة إلى تتبع الدراسات السابقة في مجال الفهم بصورة عامة الفهم القرائي بصفة خاصة باللغتين العربية والإنجليزية.
- قراءة بعض كتب المتخصصين فى تنمية الفهم القرائي.

تعرف آراء المتخصصين والخبراء في مجال مناهج وطرق تدريس اللغة الانجليزية نحو مهارات الفهم القرائي.

3- القائمة في صورتها الأولى:

تم وضع القائمة في صورة استبانة؛ حيث قسمت إلي ثلاث اقسام حيث خصص القسم الأول من اليسار لمهارات الفهم القرائي، وخصص القسم الثاني لإبداء المحكمين رأيهم فى كل مهارة من المهارات حيث قسم القسم إلى ثلاث استجابات (هام جداً- هام- أقل اهمية) و طلب من المحكم وضع درجة (√) أمام كل مهارة من المهارات مرتبطة بالاستجابات السابقة، أما القسم الثالث وعنوانه تعديل الصياغة؛ حيث طلب من المحكم تعديل صياغة المهارة الموجودة أمامه إذا كانت تحتاج لذلك، واحتوت كذلك على سؤال مفتوح عن مهارات أخرى مقترحة.

4- ضبط القائمة:

بعد الانتهاء من إعداد القائمة في صورتها الأولية تم عرضها على مجموعة من المحكمين فى مجال المناهج وطرق تدريس اللغة الانجليزية ؛ وذلك بهدف تحديد مهارات الفهم القرائى اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية، وقد طلب من السادة المحكمين.

وقامت الباحثة بعمل التعديلات التي ابدأها المحكمون وهي اعادة صياغة العبارات (2-4-8-14-19-20) وقد اعتبر البحث الحالي نسبة 75 % فأكثر من مجموع آراء المحكمين على كل مهارة من مهارات الفهم القرائي شرطًا للموافقة على قبولها واهميتها، وقد تم الأخذ بهذه النسبة بالذات دون غيرها؛ لأن هناك كثيرًا من الدراسات السابقة في مجال الفهم القرائي حددت هذه النسبة كنسبة للموافقة والاهمية.

وبذلك تم التوصل الي القائمة النهائية لمهارات الفهم القرائي باللغة الإنجليزية المراد تنميتها لدى طالبات المرحلة الثانوية وشملت على (21) مهارة والجدول التالي يوضح النسب المئوية لاستجابات المحكمين على مهارات الفهم القرائي.

The Skills	Very important	important	Less important	%
1- Skimming for the main ideas.	5	1	1	8
2- Scanning for specific points of information.	4	0	3	67
3- Using context clues to identify words meaning.	7	0	0	1
4- Identifying antonyms and synonyms in the text.	3	3	1	10
5- Sequencing parts of a story.	4	3	0	0
6- Making inferences.	5	1	1	
7- Identifying sub-ideas of the text.	3	3	1	8
8- Criticizing the text .	4	2	1	0
9- Judging the text .	5	0	2	
10- Organizing the ideas.	6	1	0	8
11- Identifying the important details.	5	2	0	6
12- Choosing an appropriate title.	3	2	2	9
13- Applying ideas in similar situation.	6	1	0	0
14- Understanding hidden meaning.	2	1	4	8
15- Evaluating the text .	5	1	1	0
16- Deducing new solution.	5	2	0	8
17- Linking ideas from the text together.	5	2	0	1
18- Determining pronoun references.	5	2	0	8
19- Identifying the author's purposes.	2	4	1	1
20- Coming up with conclusion about the text .	4	2	1	9
21- Using the read ideas in different situations.	7	0	0	5
22- Extracting the main points to summarizing the main text .				9
				0
				7
				0
				9
				5
				5
				7
				8
				6
				9
				0
				9
				0
				9
				0
				7
				1
				8
				1
				8
				1
				1
				0

0				

نتائج البحث :

تتضح نتائج البحث من خلال الإجابة عن أسئلة البحث وهى كالتالي:

– ما هي مهارات الفهم القرائي اللازمة لطالبات المرحلة الثانوية؟

ولإجابة هذا السؤال اطلعت الباحثة على الأدبيات التي تناولت مهارات الفهم القرائي وقامت بوضع قائمة لمهارات الفهم القرائي وتم تحكيمها وتعديلها واستخلاص الصيغة النهائية منها وكان من ضمن تلك المهارات: استدعاء معان مختلفة لكلمة واحدة، واستخلاص الأفكار من النص المقروء ، واستخدام السياق فى معرفة معانى الكلمات والتراكيب الجديدة ، والتمييز بين الأفكار الرئيسية والثانوية، ومتابعة ما يشتمل عليه النص من أفكار والاحتفاظ بها حية في الذهن فترة القراءة ، وإدراك الكلمات المفتاحية ومدى تكرارها فى الفقرات، وإدراك التفاصيل المساعدة على إدراك الأفكار الأساسية ، وتحليل النص إلى أجزاء ومعرفة العلاقة بين بعضها البعض، واستنتاج المعنى العام وتحديد الموضوع الرئيس الذى يدور حوله النص، وإدراك ما حدث من تغير فى المعنى في ضوء التغير في التراكيب ، والتمييز بين الآراء والحقائق فى النص، وتلخيص الأفكار التي يشتمل عليها النص تلخيصاً وافياً.

ما هي معايير تطوير القصص الرقمية اللازمة لتنمية مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية؟

استخلصت الباحثة من خلال الدراسات السابقة مجموعة من المعايير المشتركة بين تلك الدراسات لإنتاج القصص الرقمية وتنقسم إلى مجالين رئيسيين وهما: المجال التربوي والمجال التكنولوجي وهذان المجالان لهما معايير أساسية منها :الأهداف التعليمية وخصائص المتعلمين والمحتوى التعليمي هذا فيما يخص المجال الأول أما المجال الثانى فمن معاييره واجهة الاستخدام والوسائط المتعددة ولهذه المعايير مجموعة من المؤشرات التى يمكن من خلال وجودها تحقق تلك المعايير ومن هذه المؤشرات أن تحتوى القصة على أهداف تعليمية, وأن تراعى خصائص المتعلمين , وأن تكون صريحة وواضحة فى السلوك والتصرفات, وأن يتخلص البطل من المأزق بأسلوب علمى, وأن تستخدم جمل قصيرة , وأن تستخدم تركيباً لغوياً صحيحاً , وأن تكون الكلمات سهلة وسلسة وذات مضمون مادى وملموس , وأن يكون أسلوب القصة مشوق وأن يثير التفاؤل والأمل .

توصيات البحث:

– إجراء الدراسات التي تتناول القصص الرقمية وتطويرها من خلال استخدام معايير خاصة تحسن من خصائصها حتى تسهل على المتعلم استخدامها والاستفادة منها.

– الاهتمام باستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارات اللغة المختلفة.

– إجراء دراسات تتناول توظيف القصص في تنمية مهارات الفهم القرائي بوجه عام وفى اللغة الإنجليزية بوجه خاص.

المراجع:

المراجع العربية

– إبراهيم أبو زيد الدويبى (2014): "فاعلية وحدات دراسية باستخدام القصص الرقمية في تطوير بعض المهارات".

– الحركية الأساسية والمفاهيم المعرفية لمرحلة رياض الأطفال " دكتوراه، جامعة الإسكندرية.

أماني فاروق رمضان إسماعيل (2010): "الجوانب الفنية والمعالجات الجرافيكية لتعليم الصور المتتابعة للقصة".

– المصورة الرقمية، دكتوراه، جامعة الإسكندرية، كلية الفنون الجميلة، تصميمات مطبوعة.

أماني محمد عيسى محمود (2017): " مهارات انتاج القصص الرقمية التعليمية وعلاقتها بتنمية حل المشكلات والاتجاه نحو تشاركها إلكترونياً لدى طلاب تكنولوجيا التعليم ، ماجستير، جامعة المنيا ، كلية التربية.

– آيات أنور عبد المبدى محمد (2016): " أثر التفاعل بين نمط عرض الرسومات الرقمية التعليمية وكثافة التلميحات البصرية على اكتساب بعض المفاهيم العلمية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " ماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم.

– إيمان سمير مهران عرفات (2010): "أثر استخدام القصص الإلكترونية فى تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة"، ماجستير، جامعة المنيا، كلية التربية، تربية الطفل.
– جاب الله على، سعد مكاوى، سيد فهمى عبد البارى (2011): " تعليم القراءة والكتابة: أسسه واجراءاته التربوية " ط 1 عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
– جابر عبد الحميد جابر (2008): " اطر التفكير ونظرياته . دليل التدريس والتعلم والبحث، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن.
– حنان صلاح الدين صالح (2015): " أثر التفاعل بين الشخصية الدرامية ولغة الحوار داخل القصة الإلكترونية التفاعلية التعليمية على اكسابهام مهارات الثقافة البصرية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية "، دكتوراه، جامعة القاهرة، كلية الدراسات التربوية.
– دعاء عطية محمد جاد (2015) : " فاعلية أنماط التوجيه فى تنمية مهارة الفهم القرائي باللغة الإنجليزية ببرامج التعليم الإلكتروني لدى الطلاب المندفعين والمتروين بالصف الأول الثانوي بالمعاهد الأزهرية " جامعة حلوان، كلية التربية، قسم تكنولوجيا التعليم.
– سارة أحمد سيد أحمد عبد المولى (2016) : " فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الرقمية فى تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة "، ماجستير، جامعة الإسكندرية، كلية رياض الأطفال.
– سارة شاكر محمد زغلول (2016): "اختلاف مداخل تقييم القصة الرقمية وأثرها فى تنمية التحصيل والميول لدى التلاميذ ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الإبتدائية "، ماجستير، جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية ،قسم تكنولوجيا التعليم.
– سماح أحمد مغاورى أحمد (2017): " استخدام التعلم النقال القائم على المهام لتنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية " ماجستير ، جامعة المنصورة، كلية التربية، قسم المناهج.
– سمر سامح محمد محمد على (2012): " فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة فى تنمية مهارة القراءة الإلكترونية في اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية "ماجستير، جامعة حلوان، كلية التربية ، قسم المناهج وطرق التدريس.
– عبد الله بن مسلم الهاشمى (2002): " الضعف القرائى فى الحلقة الأولى من التعليم الأساسي بسلطنة عمان : مظاهره ،أسبابه ،مقترحات علاجه " سلطنة عمان وزارة التربية والتعليم.
– فاطمة السيد عبد العظيم أبو شوك (2016): "فاعلية برنامج إلكتروني تفاعلي ناطق قائم على القصة الناطقة فى تنمية بعض المهارات السمعية لدى التلاميذ المكفوفين بالمرحلة الإبتدائية " جامعة عين شمس، كلية التربية ،قسم المناهج وطرق التدريس.
محمد صلاح الدين على مجاور ، يوسف محمود الشيخ ، جابر عبد الحميد جابر (1966) : " سيكولوجية القراءة " ط 1 ، القاهرة ، دار النهضة العربية .
– محمد عبد العاطى (2013): " أثر الأنشطة التعليمية الرقمية فى القصة التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية على اكتشاف المفاهيم العلمية "ماجستير ، جامعة حلوان، كلية التربية، قسم تكنولوجيا التعليم.

محمد عبد اللطيف الجزار(2002):"مقدمة فى تكنولوجيا التعليم النظرية والعلمية"،القاهرة ، جامعة عين شمس .

– محمد محمد عزاز يوسف (2016) : " التعلم النشط مدخل لخفض النشاط الزائد وأثره فى تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " ماجستير، جامعة المنصورة، كلية التربية، قسم علم النفس.

– محمد محمود الحيلة (2001): " التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية، العين، دار الكتاب الجامعي.

– مصطفى اسماعيل موسى (2011): " أثر استراتيجية ما وراء المعرفة فى تحسين أنماط الفهم القرائي والوعى بما وراء المعرفة وإنتاج الأسئلة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية " بحث فى المؤتمر العلمي الأول : دور القراءة في تعلم المواد الدراسية.

منى رأفت أمين السنباطى (2015): "استخدام القصص الرقمية التفاعلية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية "، ماجستير، جامعة دمياط، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس.

– نجوى سليم محمد أحمد (2008): "فاعلية استخدام المدخل الكلى فى تنمية بعض مهارات التفكير الناقد من خلال تدريس القصة باللغة الإنجليزية لطلاب الصف الأول الثانوى "ماجستير،جامعة القاهرة، كلية الدراسات التربوية ،قسم المناهج وطرق التدريس.

– نجوى يحي عبد الله البدوى (2014): "تأثير المداخل التفاعلية فى القصة الكمبيوترية التعليمية فى التحصيل المعرفى وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية "ماجستير ، جامعة حلوان ، كلية التربية، قسم تكنولوجيا التعليم .

– هالة محمد طلعت عبد الوهاب (2016): " فاعلية برنامج قائم على القصص التراثى فى تنمية مهارات القراءة الناقدة لتلاميذ الصف الخامس " ماجستير، جامعة حلوان، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس.

– هبة السيد عبد الحميد على (2014): " أثر القصص الرقمية فى تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الإعدادية " ماجستير، جامعة جنوب الوادي، كلية التربية، قنا.

– هدير إبراهيم أحمد أحمد (2016): " فاعلية القصص الرقمية في اكتساب أطفال ما قبل المدرسة المفاهيم التاريخية"، ماجستير، جامعة المنيا، كلية رياض الأطفال، قسم العلوم التربوية.

– هند شوقي طلبة (2016): " استخدام سرد القصص الإلكتروني لتحسين مهارات التحدث وزيادة الدافعية لدى تلميذات المرحلة الإعدادية"، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة المنصورة، كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس.

– وفاء عبد السلام فرحات مجاهد (2011): " فاعلية القصص الإلكترونية التفاعلية فى تنمية الوعى السياسي لدى أطفال الحلقة الأولى من التعليم الأساسي " ماجستير، جامعة القاهرة، كلية الدراسات التربوية، قسم تكنولوجيا التعليم.

ثانياً : المراجع الأجنبية :

- Alaa Sadik (2008)Digital storytelling : a meaningful technology integrated approach for engaged student learning , Education Technology Research Dev 56:487-506.
- Bernard R . Robin (2008)Digital Storytelling : A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom , The college of Education and Human Ecology . The Ohio State University.
- Center for Digital Storytelling (2011) : Seven Elements for Digital Storytelling . http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/7elements.html.
- Morgan ,Hani(2014):Using Digital Story Projects to Help Students Improve in Reading and Writing . Reading improvement , v51 n1 p20-26,spr.2014.
Ohler,Jason(2006):The World of Digital Storytelling .Education Leadership , v63 n4 p44−47,Dec .2006.
− Prosser,Andrew(2014):Getting off The Straight and Narrow Exploiting Non Linear Interactive Narrative Structure in Digital Stories for Language Teaching , ,Education Studies ,vol.26,Pp.19-32.
− Vygotesky,I(1998) Mind in society . The development of the higher psychological process (A kozulin, trans) ,Cambridge , MA: Harvard University Press .

- Wikipedia (2012)Instructional scaffolding theory of scaffolding ,Available on line at : (http//en.wikipedia.org/wiki/instructional scaffolding)

- Flowerdew,J.&Miller,L.(2005). Second Language Listening:Theory and Practice Cambridge.
- Hofer,M.,&Swan,K .O .(2006). Digital Storytelling: Moving from Promise to Practice.inC.Crawford,R.Carsen,K.McFerrin,J.Price,R.Weber&D.Willis(Eds.) ,Proceeding of SITE2006—Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp.679- 684).
-Paul,N.,& Fiebich,C.(2002). The Elements of Digital Storytelling. Retrieved from http://www.inms.umn.edu/elements/
- Philips , R., (2006). Tools used in Learning Management Systems:Analysis of WebCT Usage logs .
- Lambert,J.(2010). Digital Storytelling Cookbook .Digital Diner Press Hilary McLellan,(2006)Digital Storytelling in Higher Education ,Journal of Computing in Higher Education,Vol.19(1),65-79.
- Ohler,J.(2007).The World of Digital Storytelling. Educational Leadership,v63 n4

P44-47 Dec 2005-Jan 2006. ERIC#:EJ745475.
- Barker , D .(2002).Cnadian Recommended E-Learning Guidelines. Vancouver: Future and Canadian Association for Community Education .
- Robin,B.(2008) Digital Storytelling:A Powerful Technology Tool for The 21st century Classroom. Theory into Practice,Vol.47,pp.220-228.
- Roby,T.(2010). Opus in The Classroom: Striking Cards with Content Related Digital Storytelling.

مما سبق عرضه وجد الباحث أن هناك ضرورة لدراسة فاعلية بيئة تدريب إلكترونية قائمة على المشروعات في تنمية ريادة الأعمال لدى خريجي شعب التعليم الفني (الصناعي والتجاري) بكلية التربية جامعة حلوان.

مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي، وصياغتها في العبارة التقريرية التالية:

يوجد ضعف في ريادة الأعمال لدى طلاب وخريجي شعب التعليم الفني (الصناعي والتجاري) بكلية التربية/ جامعة حلوان، وبالتالي دعت الحاجة لإجراء البحث الحالي للتعرف على فاعلية بيئة تدريب إلكترونية قائمة على المشروعات في تنمية ريادة الأعمال لدى خريجي شعب التعليم الفني (التجاري والصناعي) بكلية التربية جامعة حلوان.

تمثلت مشكلة البحث الحالى فى أنه توجد حاجة إلى تحديد بمعايير تطوير القصص الرقمية االلازمة لتنمية مهارات الفهم القرائى باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية .ويتحدد السؤال الرئيس للبحث الحالى فى "ما هى قائمة معايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية " وهدف البحث الحالى إلى الوصول لقائمة معايير لتطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية .

تمثلت عينة البحث فى مجموعة من المحكمين المتخصصين فى تكنولوجيا التعليم وفى المناهج وطرق التدريس للغة الإنجليزية.

استخدمت الباحثة فى هذا البحث المنهج الوصفى التحليلى وذلك للإطلاع على الدراسات السابقة التى تناولت معايير تطوير القصص الرقمية ومهارات الفهم القرائى

وتحليل النتائج التى تم التوصل لها ووضع قائمة بتلك المعايير واخرى بمهارات الفهم القرائى وعرضها على المحكمين لتحديد أهمية عناصرها من عدمه.

توصلت الباحثة إلى قائمة بمعايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائى للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية.

يتبع البحث نظام التوثيق الخاص بالجمعية الأمريكية لعلم النفس وتكتب الأسماء باللغة العربية الاسم الأول, والثاني فقط ,ويشير الرقم الأول إلى سنة النشر ,والرقم الثانى إلى أرقام الصفحات.