برنامج تدريبي قائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز لدى الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة

A training program based on the Flipped Classroom in developing digital story production skills And the motivation of achievement for the student teacher in early childhood

إعداد

د/ مروة محمود الشناوي

مدرس مناهج الطفل، قسم العلوم التربوية

كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة مطروح

الإستشهاد المرجعى:

الشناوي، مروة محمود (٢٠٢٤). برنامج تدريبي قائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز لدى الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة*. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف، ٦(١١)، يونيو، ٩٧- ١٩١

ملخص البحث:

سعي البحث الحالي إلى تصميم برنامج تدريبي قائم على الصف المقلوب وقياس فاعليته في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز لدى الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين (التجريبية، والضابطة) لقياس فاعلية البرنامج ، وتم إجراء البحث على الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة بمحافظة مطروح وبلغ عددهم (٢٠) طالبة للمجموعة التجريبية، و(٢٠) طالبة للمجموعة الضابطة، وطبق البحث الحالي في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤، واعتمد على الأدوات الآتية: قائمة مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، واختبار الدافع للإنجاز للأطفال والراشدين (إعداد فاروق عبدالفتاح موسى)، والبرنامج التدريبي القائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والدافعية للإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة كأداة للمعالجة التجريبية للبحث، وخلص البحث إلى أن البرنامج المقترح القائم علي الصف المقلوب له دور فعال في العملية التعليمية، حيث ساهم في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية ودافعيه الإنجاز لدي الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، كما أوضح أن هناك علاقة بين الصف المقلوب والدافعية المرتفعة للإنجاز، وأن بيئة الصف المقلوب ساعدت على توفير بيئة تعلم تفاعلية للطالبات، كما ساهمت في تحسين الممارسات التعليمية والتحصيل الأكاديمي ودافعيه الإنجاز، كما أوصي البحث بضرورة عقد دروات تدريبية للمعلمة حول إنتاج القصص الرقمية، وتبني استراتيجيات التعليم الإلكتروني وخاصة الصف المقلوب في المرحلة الجامعية لما له من تأثير إيجابي في زيادة دافعية الطالبات للإنجاز، بالإضافة إلى تدريب المعلمات على توظيف القصة الرقمية في تعليم أطفال الروضة المفاهيم المختلفة.

الكلمات المفتاحية: برنامج تدريبي- الصف المقلوب- مهارات إنتاج القصة الرقمية- دافعية الإنجاز- الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

Abstract:

The current research sought to design a training program based on the flipped row and measure its effectiveness in developing the skills of digital story production and achievement motivation among the student teacher in early childhood, and the semi-experimental approach with two groups (experimental, control) was used to measure the effectiveness of the program, and the research was conducted on the student teacher in early childhood in Matrouh Governorate, and their number reached (20) students for the experimental group, and (20) students for the control group, and the current research was applied in the second semester of the academic year 2023/2024, and on the following tools: a list of digital story production skills for the early childhood teacher, a cognitive achievement test to measure the cognitive aspect of the digital story production skills of the early childhood teacher, a performance evaluation card for the digital story production skills of the early childhood student teacher, and a motivation test for achievement for children and adults (prepared by Farouk Abdel Fattah Moussa), The research concluded that the proposed program based on the flipped row has an effective role in the educational process, as it contributed to the development of digital story production skills and achievement motivation for the student teacher in early childhood, and he also explained that there is a relationship between the flipped classroom and the high motivation for achievement, and that the inverted classroom environment helped to provide a learning environment The research also recommended the need to hold training courses for the teacher on the production of digital stories, and the adoption of e-learning strategies, especially the flipped classroom at the university level, because of its positive impact on increasing students' motivation for achievement, in addition to training teachers to employ the digital story in teaching kindergarten children various concepts.

Keywords: Training Program - Flipped Classroom - Digital Story Production Skills - Achievement Motivation - Student Teacher in Early Childhood.

مقدمة

شهد العالم ثورة علمية وتكنولوجية كبيرة انعكس أثارها على المجال التعليمي، فباتت التكنولوجيا تستخدم لتحسين العملية التعليمية وتوفر وسائل تعليمية مبتكرة، مثل استخدام تطبيقات الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية والحواسيب الشخصية داخل المدارس، حيث أوضح (خفاجي، ٢٠١٥، ١٨) أن التكنولوجيا تمكن الطلاب والمعلمين من الوصول إلى مصادر المعرفة والمواد التعليمية بسهولة، واستخدام البرامج التعليمية التفاعلية تساعد الطلاب على تعلم المفاهيم بشكل أفضل وتعزز التفاعل والمشاركة.

بالإضافة إلى ذلك، انتشار تقنيات مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز والتي أصبحت تستخدم بطريقة ملموسة في المجال التعليمي حيث تمكن الطلاب من المشاركة في التجارب التعليمية بطريقة أكثر تفاعلية، وأيضًا توفر التكنولوجيا فرصًا للتعلم عن بُعد والتعلم الذاتي، حيث يسهل الوصول إلى دورات وموارد تعليمية من جميع أنحاء العالم، وتحقيق التواصل والتفاعل عبر الإنترنت، كل هذا يتيح للأفراد الذين لديهم صعوبة في الوصول إلى التعليم التقليدي مثل الطلاب الذين يعيشون في المناطق النائية أو لديهم ظروف خاصة من الحصول على فرص تعليمية عالية الجودة.

ومع ذلك، يجب الإشارة إلى أن الثورة العلمية والتكنولوجية أحدثت أيضًا تحديات في المجال التعليمي، فعلى المعلمين والمؤسسات التعليمية أن يكونوا على دراية بأحدث التقنيات، وأن يتعلموا كيفية استخدامها بشكل فعال في الفصول الدراسية، ويتطلب ذلك تدريب المعلمين على كيفية استخدام التكنولوجيا في التعليم وتطوير استراتيجيات فعالة لدمجها في المناهج الدراسية.

ومن أهم إنجازات تكنولوجيا التعليم هي تحويل التعليم التقليدي إلى تعليم إلكتروني، من حيث توظيف المنصات التعليمية في نقل المحتوى التعليمي للمتعلم (حسن، ٢٠٢١، ٥٠٢) كما أن هذه التحولات غيرت أنواع المهارات التي يحتاجها الطلاب في العصر الحالي: كمهارات التفكير النقدي، ومهارات استخدام الأدوات التكنولوجية الحديثة، والتمكن

من المهارات اللازمة للنجاح في القرن ٢١، وأيضاً مهارات التعلم خارج الفصل الدراسي من خلال بيئات الإنترنت فظهر التعلم المدمج، والتعلم المعكوس، وغرف الصف المقلوبة، والتعلم عن بعد (Delgado, et al., 2015, 408).

ويعد الصف المقلوب من أحدث بيئات التعلم التفاعلية الحديثة التي هدفت إلى تركيز التعليم حول المتعلم، وإتاحة الفرصة لاكتساب المعارف والمهارات ضمن برنامج دراسي معين (الغامدي،٢٠١٩، ١٦٠)، وفيه يستطيع المتعلمون مراجعة دروسهم في بيوتهم حتى تكون الأنشطة التعليمية في الفصل الدراسي واضحة وملموسة لديهم؛ أي أنه يساعد على تعميق الفهم لديهم (أوزي، ٢٠١٨)، و(Agirman & Ercoskun, 2022).

علاوة على ذلك، ينعكس استخدام التقنيات الحديثة بالإيجاب على مستوى المتعلمين في الفصل الدراسي ويكون له أثر إيجابي على مستوياتهم الأكاديمية ودافعيتهم للإنجاز، وأكد على ذلك دراسة (الصياد وعيسي، ٢٠١٩، ٢٩٩).

وتعد القصة الرقمية قيمة تربوية حيث توفر جو من المتعة والإثارة من خلال توظيف الوسائط الرقمية، فتصبح أداة قوية للتعلم السمعي والبصري (التمامي وعوض، ٢٠٢١) كما تعمل على زيادة الدافعية للإنجاز والتحصيل، ويؤكد على أهمية القصص التربوية العديد من الدراسات منها دراسة كل من (زغلول، ٢٠١٧)، و(علان، ٢٠١٩)، و(الحمراوي وغنيم، ٢٠١٧)، كما أن استخدام القصة الرقمية يعمل على تنمية العديد من جوانب نمو الطفل والعديد من المهارات (الكندري، ٢٠١٠)، كما أشار (Stewart & Gachago, 2016) إلى أن استخدام القصة الرقمية في الفصول الدراسية يطور مهارات التواصل والتفاعل بالإضافة إلى المعرفة والخبرة.

وحيث أن مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في حياة الإنسان حيث تشهد طفرة كبيرة في جميع جوانب النمو، هنا تتضح المسؤولية الكبرى والعبء الذي يقع على المعلمة في هذه المرحلة فيما تقوم به من مهام ومسؤوليات (الغامدي، الناجم، ٥٤٨،

٢٠٢٠)، ويشير (سيد، ٢٠٢١، ١٠٤) إلى أن معلمة مرحلة الطفولة المبكرة لابد وأن تمتلك مهارات العصر الرقمي؛ فالتحولات والتحديات الرقمية التي غيرت شكل الحياة الآن وارتباط الأطفال بالأجهزة التقنية والمجتمعات الافتراضية يتطلب مستوى معين من الأداء الرقمي لديها.

ونظراً لتفضيل الأطفال للتكنولوجيا وولعهم بالإنترنت وتطبيقاته لابد للتعليم أن يواكب متطلبات الأطفال وشغفهم بالتقنية، وأن يعمل على استغلالها بالشكل الإيجابي الذي يسهم في تنمية معلومات ومعارف الأطفال وأن يطوعها في خدمة العملية التعليمية، لذا وجب على معلمة مرحلة الطفولة المبكرة أن تستخدم التقنيات الحديثة في كل ما تقدمه للأطفال حتى يصبح التعلم لديهم ممتع وهادف.

مشكلة البحث

بالرغم من أهمية استخدام القصة الرقمية في تعليم الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة في المجالات المختلفة، حيث أكد على ذلك العديد من الدراسات مثل دراسة (Badawi, 2022)، و(آل دحيم، ٢٠١٩) (محمد، ٢٠٢٣)، و(الشافعي وعلي، ٢٠١٩) إلا أن هناك قصور واضح لدى معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في إنتاج قصص رقمية للأطفال تساعد على تقديم المفاهيم المختلفة لهم بطريقة شيقة وممتعة، وأوضح ذلك العديد من الدراسات مثل دراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧) حيث أشارا إلى ضرورة رفع مستوى خريجات الجامعة ليواكب متطلبات العصر، وأن المعلمات مازلن يستخدمن طريقة السرد الشفهي للقصة للأطفال في عصر يتسم بالتقنية والتطور السريع في علوم الكمبيوتر وبرمجياته، كما أوضح (بدوي وحمزة، ٢٠١٨)، و(Thang, et al., 2014)، (Davis, et al., 2019) أن مهارات إنتاج القصة الرقمية تعد أحد المهارات الأساسية اللازمة للطالبات المعلمات

بكليات التربية حيث أنها تعد أداة قوية لدمج الرسائل التعليمية مع أنشطة التعلم لإنشاء بيئة تعلم مثيرة وأكثر جاذبية تحفز المتعلمين على تعزيز المشاركة والدافعية للإنجاز وأكدت الدراسات على أن مهارات إنتاج القصة الرقمية تحتاج لممارسة العديد من الأنشطة المصحوبة بالتوجيه والدعم.

كما قامت الباحثة بدراسة استطلاعية للطالبات بكلية التربية للطفولة المبكرة – ملحق رقم(١) – للوقوف على مدى امتلاك مهارات استخدام برامج الكمبيوتر في إنتاج محتوى تعليمي يناسب أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وبالتحديد مدى توافر مهارات إنتاج القصة الرقمية ببرنامج البوربوينت، حيث قامت الباحثة بتطبيق استبانة على عينة عشوائية قوامها (19) طالبة، وأوضحت الدراسة الاستطلاعية أن هناك العديد من المشكلات التي تواجه الطالبات مثل: عدم التدريب على استخدام بعض البرامج كبرنامج البوربوينت والتعامل معه، قلة توافر أجهزة كمبيوتر لدى معظم الطالبات حيث أغلبهن من محافظات مختلفة قدمن للدراسة بمحافظة مطروح موضع البحث الحالي، عدم تلقي دورات تدريبية تختص باستخدام برامج الكمبيوتر المختلفة.

أيضاً من خلال تدريس الباحثة للطالبات في بعض المقررات الأخرى مثل مقرر – البرامج التربوية في الطفولة المبكرة – لاحظت الباحثة عزوف جميع الطالبات عن تصميم أية برامج إلكترونية موجهة للأطفال نظراً لعدم توافر المهارات التقنية لديهن.

وتأسيساً على ماسبق نبعت فكرة البحث الحالي من اهتمام الباحثة بضرورة تدريب الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة على امتلاك المهارات التي تؤهلها لإنتاج قصة رقمية للأطفال حتى تعمل على تغير جو العملية التعليمية للطفل وزيادة الدافعية للإنجاز والأداء لديه.

ويبحث البحث الحالي في:

- تدريب الطالبة المعلمة على مهارات إنتاج القصة الرقمية التي تساعدها في تقديم محتوى فعال للطفل بمرحلة الطفولة المبكرة.
- امتلاك الطالبة المعلمة لمهارات تساير العصر الرقمي، وانعكاس ذلك على زيادة الدافعية لديها وأدائها المستقبلي مع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- قلة الأبحاث والدراسات – في حدود علم الباحثة – التي تناولت اكساب الطالبة المعلمة بكلية التربية للطفولة المبكرة مهارات إنتاج القصة الرقمية باستخدام برنامج البوربوينت موضع البحث الحالي؛ حيث لاتحتاج المعلمة إلى امتلاك مهارات تقنية عالية في إنتاج القصص الرقمية وهو ما يتوافر في برنامج البوربوينت.

ومما سبق تتلخص مشكلة البحث الحالي في التساؤل الرئيس التالي:

ما البرنامج التدريبي المقترح القائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- ما مهارات إنتاج القصة الرقمية الواجب توافرها للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟
- ما البرنامج التدريبي القائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟
- ما فاعلية استخدام البرنامج التدريبي المقترح في تنمية الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟

- ما فاعلية استخدام البرنامج التدريبي المقترح في تنمية الجانب الأدائي لمهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟
- ما فاعلية البرنامج التدريبي المقترح القائم على الصف المقلوب في تنمية دافعية الإنجاز لدى الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟

فروض البحث

في ضوء الإطلاع على نتائج الدراسات والبحوث السابقة في مجال البحث الحالي تم صياغة الفروض التالية:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لدافعية الإنجاز لصالح طالبات المجموعة التجريبية.
- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لدافعية الإنجاز لصالح القياس البعدي.

أهداف البحث

حاول البحث الحالي لتحقيق الأهداف التالية:

- الكشف عن أثر استخدام الصف المقلوب في تنمية الدافعية للإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.
- قياس فاعلية البرنامج التدريبي القائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والدافعية للإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

أهمية البحث

تتمثل أهمية البحث الحالي في:

الأهمية النظرية:

- يعد موضوع البحث مواكبا للتغيرات المجتمعية الحديثة والتي تنعكس بدورها على التعليم.
- قد يفيد مخططي المناهج بكيفية توظيف استخدام القصة الرقمية في التعامل مع الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة.
- يساعد مطوري المناهج على بناء مقررات الكترونية وفق طرق التعلم الحديثة بإدخال تقنية القصة الرقمية في العملية التعليمية.
- الاستجابة لتوصيات العديد من الدراسات التربوية في السنوات الأخيرة بفتح المجال أمام دراسات بحثية أخرى تهتم بأساليب تصميم الصفوف المقلوبة وتعزيز الإفادة منها في الواقع التعليمي وزيادة وعي المجتمع الأكاديمي ببيئة الصفوف المقلوبة.

الأهمية التطبيقية:

- يساعد البحث في الاستفادة من الطرائق الحديثة في التعليم واستغلالها الاستغلال الأمثل كاستخدام الصف المقلوب في حال ظهور بعض الأزمات العالمية كما حدث سابقا أثناء جائحة كوفيد ١٩.
- رفع كفاءة الطالبة المعلمة في الاستخدام الجيد للتكنولوجيا في أثناء التعامل مع الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة.
- إعداد قائمة بمجالات بمهارات إنتاج القصة الرقمية.

منهج البحث

استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي للتعرف على أثر البرنامج التدريبي المقترح القائم على الصف المقلوب على المتغيرات التابعة (مهارات إنتاج القصة الرقمية – دافعية الإنجاز) للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

أدوات البحث

أدوات القياس: تمثلت فيما يلي:

- قائمة مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة).
- اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة).
- بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة).
- اختبار الدافع للإنجاز للأطفال والراشدين (إعداد فاروق عبدالفتاح موسى).

أدوات المعالجة التجريبية:

- برنامج تدريبي قائم على الصف المقلوب في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والدافعية للإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة).

حدود البحث

- حدود بشرية: تكونت عينة البحث من (٢٠) طالبة معلمة مجموعة تجريبية، (٢٠) طالبة معلمة مجموعة ضابطة- كلية التربية للطفولة المبكرة.
- حدود مكانية: تم تطبيق الجانب العملي للبحث على كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة مطروح.
- حدود زمانية: طبقت البحث الحالي في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠٢٣ / ٢٠٢٤.
- حدود موضوعية: مهارات إنتاج القصة الرقمية.

المصطلحات:

برنامج تدريبي: Training program

هو كل مايتلقاه الفرد داخل المؤسسة التعليميةأو خارجها من خبرات هادفة ينتج عنها تغير في سلوكه المعرفي، والمهاري، والوجداني علي نحو مرغوب. (صبري، ٢٠٢٢)

ويقصد به في البحث الحالي: مجموعة الأنشطة التي تم إعدادها مسبقاً وتم عرضها على عينة البحث من خلال استراتيجية الصف المقلوب بهدف تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية وزيادة دافعيتهم للإنجاز.

الصف المقلوب: Flipped learning

عرفته الغامدي (٢٠١٩، ١٦٠) بأنه البيئة التعليمية التفاعلية القائمة على الدمج بين التعليم التقليدي (المحاضرة) والتعليم الإلكتروني، مما يسمح بالاطلاع على المحتوى التعليمي في

أي وقت ومناقشته من خلال أدوات الموقع أو داخل المحاضرة، وتوجيه المناقشات الجماعية وتصحيح المفاهيم، وإتقان المهارات التعليمية.كما عرفه (Hamdan, 2020,4) بأنها نهج تربوي ينتقل فيه التعليم المباشر من مساحة التعلم الجماعي إلى مساحة التعلم الفردية، ويتم تحويل مساحة المجموعة الناتجة إلى بيئة تعليمية ديناميكية وتفاعلية حيث يقوم المعلم بتوجيه الطلاب أثناء تطبيقهم للمفاهيم والمشاركة بشكل خلاق في الموضوع.

ويقصد به في البحث الحالي شكل من أشكال التعلم يتضمن استخدام الوسائل التكنولوجية لنقل المحاضرات خارج الفصل الدراسي، عن طريق إرسال مقاطع فيديو تعليمية للطالبات للإطلاع عليها قبل وقت المحاضرة، وذلك لإعطاء مساحة من الوقت للتفاعل مع الطالبات داخل المحاضرة وحل المشكلات التي تقابلهم.

التنمية Development: جهد تعليمي مقصود يؤديه الباحث سعياً إلى زيادة إلمام المتعلمين بجانب محدد سبق تعيينه، ومن خلال مادة تجريبية أعدت لهذا الغرض . (اللقاني والجمل، 2003)

القصة الرقمية Digital Story:

عرفها (عبد الرحمن وشعيب، ٢٠٢١، ٩٩٤) بأنها قصة تدور حول أحداث أو أماكن أو اشخاص تم إضافة بعض المؤثرات الصوتية والفيديو، والصور، والنصوص، والحركة والموسيقى تم تصميمها عن طريق إحدى البرمجيات الخاصة بتصميم القصص الرقمية.

كما عرفها (Badawi & et al., 2022, 132) بأنها أداة فعالة وموفرة للوقت يمكن استخدامها لأغراض تعليمية مختلفة داخل بيئة الفصل الدراسي.

وعرفها إبراهيم (251,٢٠١٥) بأنها دمج النصوص والصور ثلاثية الأبعاد والرسوم والسرد المسجل، والخلفيات التصويرية والموسيقية باستخدامأحد برامج إعداد القصة الرقمية لتصميم قصة رقمية.

ويقصد بها في البحث الحالي: قصة تقدم باستخدام الوسائط الرقمية لتقديم المفهوم للأطفال بطريقة ممتعة وجذابة.

مهارات إنتاج القصة الرقمية Digital Story Production Skills:

عرفها عبد الرحمن وشعيب (994 ,٢٠٢١) بأنها عدد من المهارات الأساسية اللازمة لإنتاج القصة الرقمية يندرج تحتيا مهارات أخرى فرعية، وتقاس بواسطة بطاقة الأداء لانتاج القصة الرقمية .

كما عرفها بدوي وآخرون (1422,٢٠١٨) بأنها القدرة على إنتاج عرض وسائط متعددة يجمع ما بين النص والصوت والصورة والحركة والتفاعل معروض في شكل سرد قصصي.

وتعرف في البحث الحالي إجرائياً بأنها: المهارات الواجب توافرها لدي الطالبة المعلمة والتي تؤهلها لإنتاج قصص تعليمية رقمية مناسبة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة باستخدام برنامج البوربوينت وتخدم مفهوم أو غرض تعليمي معين.

دافعية الإنجاز:Achievement Motivation

يعرفها (الصياد وعيسي، ٢٠١٩) بأنها سعي الطالب للحصول على أعلى الدرجات واحراز أكبر تقدم في مجال التحصيل الأكاديمي والتغلب على جميع العوائق التي تقابله بما يضمن له الوصول للهدف المرغوب فيه بأفضل صورة.

الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة Student Teacher in Early Childhood

ويقصد بها في البحث الحالي الطالبة التي تدرس في كلية التربية للطفولة المبكرة في جامعة مطروح، ويتم إعدادها اعداداً أكاديمياً يؤهلها للعمل مع طفل مرحلة الطفولة المبكرة.

الإجراءات

سارت الإجراءات وفقاً لمايلي:

1- الرجوع إلى بعض المراجع العربية والأجنبية التي اهتمت بمحاور البحث الحالي والاستفادة منها في تشكيل الإطار النظري، وفي كيفية إعداد الأدوات التي استخدمت فيها.

2- تصميم أدوات جمع البيانات والتأكد من صدقها وثباتها.

٣- تصميم المادة التعليمية (البرنامج التدريبي المقترح).

٤- تطبيق أدوات البحث على الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

٥- تنفيذ إجراءات البحث وشملت:

* إجراء القياس القبلى على عينة البحث.

* تطبيق البرنامج المقترح على المجموعة التجريبية.

* إجراء القياس البعدى على عينة البحث.

٦- استخلاص نتائج البحث وتحليلها وتفسيرها واقتراح التوصيات والمقترحات المناسبة.

الإطار النظري:

مرحلة الطفولة المبكرة:

تكمن أهمية مرحلة الطفولة المبكرة في أن ما يتعلمه الطفل ويكتسبه من معارف وما يمر به من خبرات وتجارب في هذه المرحلة يستمر معه طوال حياته، ويؤثر في سلوكه وتصرفاته، وفي هذه المرحلة يتم تكوين شخصية الفرد، ويكتسب العادات والميول والاتجاهات والقيم وتتكون المهارات، كما يتحدد مسار نموه تبعا لما توفره له البيئة المحيطة بجميع عناصرها التربوية والثقافية والاجتماعية.

وهناك إجماع من خبراء تربية الطفل على أن مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة حاسمة من مراحل نمو الفرد، حيث على ضوءها يتحدد مستقبل الفرد، ومما لا شك فيه أن

تعرض الطفل لأية مشاكل في هذه الفترة الحاسمة من النمو يؤثر على حياته المستقبلية (Tabroni, et al., 2022, 1220)، و(طاهر، 2023).

وانطلاقاً من أن مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل التربوية والتعليمية في حياة الفرد، يجعلنا نسلط الضوء على هذه المرحلة نظراً لكونها مرحلة حاسمة في تكوين الفرد، ولها آثار عميقة تؤثر على مستقبله (منسي وآخرون، ٢٠٢٢، ١٧٢).

وحيث أن المعلم هو حجر الزاوية في العملية التعليمية لا سيما معلمة مرحلة الطفولة المبكرة، والذي يتوقف على مدى كفائتها في تنمية الطفل من جميع الجوانب بطريقة متكاملة، حيث تعمل على تقديم المعلومات والمعارف، واثارة انتباه الطفل وتنمية مهاراته الإدراكية والأدائية بطريقة ممتعة ومسلية وذلك باستخدام الأساليب التربوية الحديثة، ويكاد يتفق خبراء التربية على أهمية تنمية مهارات وقدرات المعلمة وتنميتها لما له من مردود وأثر إيجابي على الطفل (الصبحي، ٢٠٢٢،٨٢).

وتؤكد العديد من الدراسات على ضرورة تأهيل المعلمين وإعدادهم للعصر الرقمي، حتي يكون لديهم القدرة على التعامل مع الوسائل التقنية والرقمية في التعامل مع المتعلمين مثل دراسة (سالم، ٢٠٢٣)، و(محمد، ٢٠٢١)، ولقد أشار سيد (٢٠٢١) إلى أن مجال تربية الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة هو ما يؤهله للمشاركة في المهن الجديدة بالمستقبل، بذلك تتحول مؤسسات هذه المرحلة إلى بيئة حاضنة للتكنولوجيا الرقمية، وهذا بدوره يفرض على معلمة هذه المرحلة أن تتقن المهارات الرقمية وتستخدمها بشكل وظيفي؛ مما يتطلب تزويدها بالمهارات المطلوبة خلال فترة الإعداد الأكاديمي بالمرحلة الجامعية حتي يؤهلها للعمل المهني بكفاءة.

وبذلك نستطيع أن ندرك أن نجاح مؤسسات الطفولة المبكرة في تحقيق أهدافها ورسالتها يتوقف على مدى وجود معلمات مؤهلات متفهمات لأدوارهن يمتلكن المهارات المطلوبة ويواكبن العصر الحالي بتطوراته الحديثة.

الدافعية للإنجاز:

تعد الدوافع أمرا أساسيا ومهما في تشكيل أداء الفرد وسلوكه، وتؤثر بشكل إيجابي على أفكاره ومعتقداته وتصوراته، وبالتالي تعزيز أداء البشر، كما تلعب الدوافع دورا حاسما في توجيه الفرد لتحقيق أهدافه في المجالات المختلفة، على سبيل المثال: التعليم، العمل، والرياضة، كما أن لها آثارا على التحصيل الدراسي، وهناك العديد من العوامل التي من شأنها أن تؤثر سلبا على مستوى الدافع للفرد مثل: الخوف من المجهول، والافتقار إلى شفافية الهدف، وتعقد المهام، وعدم الإهتمام ببذل جهد أو متابعة منهج دراسي، وعدم وجود تدريب مناسب لإكمال مهمة أو عدم كفاية التدريس لمنهج معين (Bardach & Klassen, 2021).

ويعرف الدافع بأنه تلك القوى الداخلية والخارجية التي تؤدي إلى اتخاذ إجراءات تستمر حتى يتم تحقيق هدف محدد، كما يعرف أيضا بأنه العملية التي يتم من خلالها توجيه الهدف وتحفيز النشاط واستدامته، ويوفر الدافع أساسا لإكمال السلوك المعرفي مثل التخطيط والتنظيم واتخاذ القرار والتعلم، ويمكن النظر إلى دوافع النجاح على أنها تنبؤات مباشرة بالمواقف ذات الصلة بالإنجاز. وبالتالي فإن أهداف الإنجاز لها تأثير مباشر على نتائج الإنجاز (Bardach & Klassen, 2021).

ويتسم الأفراد ذوي الدافعية العالية للإنجاز بأنهم أكثر حماس وطموح، ويعملون بجدية لإنجاز المهام المطلوبة؛ لذا فإن الاهتمام بدافعية الإنجاز لدي طلبة الجامعة يعد من أهم الأهداف لمساعدتهم على تحقيق الأهداف والمساهمة في خدمة المجتمع وتحقيق تقدمه.

كما تعرف دافعية الإنجاز حسب موراي (Muray) بأنها: "مجموعة من القوي والجهود التي يبذلها الفرد من أجل التغلب على العقبات وإنجاز المهام الصعبة بالسرعة الممكنة، ويرجع الاهتمام بدافعية الإنجاز لأنها تؤثر في العديد من المجالات ومنها المجال التربوي، حيث يعد الدافع للإنجاز عامل مهم في توجيه سلوك الفرد وتنشيطه، كما أنه يعتبر مكون في توجيه السلوك نحو تحقيق الذات والوصول للأهداف" (خليفة، ٢٠٠٥).

أبعاد الدافعية للإنجاز:

حدد (الصياد، وعيسي، ٢٠١٩) أن الدافعية تنقسم إلى دافعية الإنجاز الذاتية ويقصد بها: "أن يتنافس الفرد مع ذاته في مواجهه قدراته الذاتية، ودافعية الإنجاز الاجتماعية وهي نشاط تنافسي لمواجهة المعايير التي يضعها الآخرين مصحوبة بعوامل خارجية مثل الرغبة في العمل والاستحسان الاجتماعي والنجاح".

و كما أوضح موراي فمن أهم مظاهر الحاجة للإنجاز النقاط التالية:

- سعي الشخص للقيام بالأعمال الصعبة.
- تخطي العقبات التي تواجه الفرد.
- تقدير الشخص لذاته كما أنه يتمتع بالمثابرة والإتقان والطموح.

مكونات دافعية الإنجاز:

هناك ثلاثة مكونات لدافعية الإنجاز:

١- الحافز المعرفي: والمقصود به محاولة الفرد لاشباع حاجته في الفهم والمعرفة.
٢- تكوين الذات: وتعني توجيه الذات، ويتمثل في مكانة الفرد التي يحصل عليها من خلال أدائه المتميز في حدود التقاليد، وما ينتج عنه من الشعور باحترام الذات.

٣- الحاجة للانتماء: فالفرد يسعي من خلال نجاحه للحصول على التقدير من الآخرين (رميح، ٢٠١٣).

نستخلص مما سبق أن الدافعية للإنجاز هي عامل مهم في تحفيز الطالبات وتعزز تعلمهم وتحقق نجاحهم حيث يتم ذلك من خلال توفير بيئة داعمة للدافعية عن طريق إنشاء جو إيجابي ومشجع، وتوفير أهداف واضحة بحيث يمكن تحقيقها، وتوفير تحديات مناسبة لمستوى المتعلمين من خلال توفير أنشطة متنوعة ومثيرة للاهتمام تحفز على التعلم، استخدام أساليب تدريس متنوعة وحديثة لجعل العملية التعليمية أكثر تحفيزا وذلك بالاعتماد على الأنشطة التفاعلية لجذب الانتباه وتعزيز المشاركة، أيضا تحفيز التعلم الذاتي يساعد على تطوير المهارات واكتشاف القدرات الخاصة.

القصة:

ما زالت القصة تعتبر وسيلة لتثقيف الطفل وتعليمه، فهي لون من ألوان الأدب ينمي لدي السامع والقارئ بعض العادات والقيم والتقاليد؛ حيث يمتزج فيه الخيال مع الواقع في قالب أدبي يزخرفه التصور والخيال بغرض تحقيق أهداف محددة.

وأكدت العديد من الدراسات على أن القصة لها دور كبير في بناء شخصية الطفل مثل دراسة (محمد،٢٠٢٣)، ودراسة (آل دحيم، ٢٠١٩)، ودراسة (Robin, 2016)، ودراسة (العقيل والحداد، ٢٠١٨) في أنها تعمل على توجيه سلوك الطفل وتنمية خياله، وقدراته العقلية وذوقه الأدبي كما أنها تزوده بالمفاهيم والقيم والاتجاهات التي يتقبلها المجتمع، وتنمي بعض المهارات في المجالات المختلفة بطريقة مبسطة تتماشي مع خصائصهم النمائية، وترضي دوافعهم وتشبع حاجاتهم، لذا مازالت القصة تعتبر من أقرب الفنون الأدبية في التواصل مع الطفل.

وعرف (قنديل وآخرون، ٢٠١٧) القصة بأنها: "سرد واقعي أو خيالي لأحداث مكتوبة نثراً تجري على لسان مجموعة من الشخصيات وتهدف إلى إثارة الاهتمام والإمتاع والتثقيف".

أهمية قصص الأطفال:

أوضح كلاً من (Vretudaki, 2022, 155)، و(الشافعي وعلي، ٢٠١٩، ١٧)، و(علي، ٢٨٥، ٢٠١٦) أن أهمية قصص الأطفال تتمثل في:

- تنمية قدرات الأطفال العقلية: حيث أنها تتميز بالقدرة الفائقة على جذب انتباه الأطفال وإثارة خيالهم، كما تمكن الطفل من القدرة على الربط بين أحداث القصة، واستنتاج ما قد يحدث.
- نقل الأفكار والمعلومات والحقائق للأطفال: ويتمثل ذلك في أنها وسيط يقدم الحقائق والمعلومات بطريقة مشوقة وجذابة للطفل، وذلك من خلال تقديمها على لسان شخصيات محببة إليه.
- تنمية ميل الطفل للقراءة: حيث أنها تساهم في إنشاء علاقة قوية بين الطفل والكتاب، فيكون الكتاب هو بوابة المعارف والمعلومات للطفل ولكن بطريقة ممتعة ومشوقة.
- تهذيب أخلاق الأطفال: من خلال ربط الطفل بالقيم الدينية والأخلاقية، وزيادة صلة الطفل بتعاليم الدين الإسلامي، فيحرص على اتباع آدابه في كل ممارسات حياته اليومية؛ وبذلك ينمو الجانب الأخلاقي والقيمي والروحي للطفل.

أهداف قصص الأطفال:

يمكن إجمال أهداف قصص الأطفال كما أوضحتها (عبد الرحيم، ٢٠٠١) فيما يلي: الإمتاع والتسلية، تنمية ثقة الطفل بنفسه، وتنمية الخيال والقدرة على الابتكار، وتنمية

التذوق الفني والحسي لدى الطفل، وتنمية القيم الدينية وترسيخها، وتدريب الأطفال على التعبير بمختلف أنواعه، وتعويد الطفل على الدقة في التفكير، وتنمية العلاقات الاجتماعية الجيدة لدي الطفل.

القصة الرقمية:

انطلاقاً من التطورات الحديثة في مجال التكنولوجيا ظهر نوع جديد من القصص وهو القصص الرقمية والتي تعتمد بشكل رئيس على دمج تقنيات الحاسب الآلي مع فن السرد القصصي، فكان لابد من الاستفادة من التقنية في تقريب المفاهيم المختلفة التي يحتاجها الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، وعرف (الدريوش وعبد الحليم، ٢٠٢، ٢٠١٧) القصة الرقمية بأنها "سرد واقعي أو خيالي تقوم على دمج الصور، والرسوم، والخرائط، والنصوص، والمؤثرات الصوتية بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف التي تحقق أهداف تعلم المادة الدراسية".

وأشار (مهدي، ٢٠١٨) إلى أن القصة الرقمية "تلتزم بتحويل القصص المجردة التقليدية إلى قصص وسائط رقمية معززة بتقنية التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة، والتي تحتاج إلى الاستفادة من تكنولوجيا التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة، وتوظيفها بما تشتمل عليه من الصور والنصوص والسرد المسجل وتأثيرات الصوت... ".

كما أوضح كلاً من (Goksun, Derya & Gursoy, Gulden, 2022, 252) أن القصة الرقمية هي "تقديم أفلام قصيرة تم إنشاؤها باستخدام برامج الوسائط المتعددة التي تستخدم مواد تحتوي على نصوص رقمية، وصور، وفيديو، وصوت يُعاد إرسالها من خلال جهاز تلفزيون أو شاشة كمبيوتر أو جهاز عرض، ويتم نقلها إلى الجمهور؛ لتقديم معلومات حول موضوع معين".

وأثبتت القصة الرقمية فاعليتها في العملية التعليمية فهي تضيف المرح والإثارة والمتعة للمتعلم، كما أنها تناسب جميع الفئات العمرية ويمكن استخدامها في معظم المجالات الدراسية (Rahimi & Yadollahi, 2017, 2-13)

كما أن بعض الدراسات أثبتت فاعليتها في دمج الرسائل التعليمية بأنشطة التعلم وجعل بيئات التعلم أكثر فاعلية والذي بدوره يساعد على تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين من حيث استخدام تكنولوجيا المعلومات والتفكير الإبداعي والتعلم التشاركي والانتقال إلى التعلم المتمركز حول الطالب.

وتجمع رواية القصص الرقمية بين فن رواية القصص والوسائط الرقمية بما في ذلك النص والصور والسرد الصوتي المسجل والموسيقى والفيديو، ويتم خلط عناصر الوسائط المتعددة هذه معًا باستخدام برنامج كمبيوتر لسرد قصة عادةً حول موضوع معين، ومعظم القصص الرقمية تكون قصيرة نسبيًا وتتراوح مدتها من (٢ إلى١٠ دقائق) ويتم حفظها بتنسيق رقمي يمكن عرضه في ملف جهاز كمبيوتر أو أي جهاز آخر قادر على تشغيل ملفات الفيديو، بالإضافة إلى ذلك، غالبًا ما تكون القصص رقمية تم تحميلها إلى الإنترنت حيث يمكن عرضها من خلال أي متصفح ويب شائع.

وقد تزايدت رواية القصص الرقمية بشكل مطرد، ويتم ممارستها حاليا في عدد لا يحصى من المواقع، بما في ذلك المدارس والمكتبات والمراكز المجتمعية والمتاحف والمدارس الطبية، وغير ذلك من المؤسسات التعليمية، المعلمون والطلاب من رياض الأطفال حتى مراحل دراسية متقدمة، كما شملت العديد من مجالات المحتوى.

ولقد تناولت دراسات عديدة أهمية القصة الرقمية وعلاقتها ببعض المتغيرات، وفائدتها في التعليم في المراحل الدراسية المختلفة مثل دراسة (محمد، 2023) والتي قامت بإعداد تصور مقترح لبرنامج قائم على القصص الرقمية التفاعلية لتنمية بعض مهارات الرياضيات لدى أطفال الروضة، ودراسة (Badawi, 2022) والتي بحثت في تأثير استخدام استراتيجية سرد القصص الرقمية على تطوير مهارات التحدث باللغة الإنجليزية

لدى طلاب المدارس الابتدائية، ودراسة (Abd Al-Hameed & Al-Shuair, 2019) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية القصص الرقمية في تحسين مهارات الفهم القرائي الاستدلالي للغة الإنجليزية كلغة ثانية لطالبات الصف الرابع الابتدائي، ودراسة (الشافعي وعلي، ٢٠١٩) والتي هدفت إلى تنمية مهارات إدارة الميزانية لدي أطفال الروضة باستخدام القصة الرقمية، ودراسة (robin, 2016) والتي هدفت إلى التعرف على أهمية استخدام القصص الرقمية في دعم عملية التعليم والتعلم، وتقديم بعض التوجيهات الإرشادية للمعلمين حول آلية استخدام القصص الرقمية في التعليم، ودراسة (العقيل و الحداد، ٢٠١٨) والتي هدفت إلى قياس فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تحسين الاستيعاب الاستماعي لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت، ودراسة (آل دحيم، ٢٠١٩) والتي أوضحت أهمية استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية، ودراسة (علي، ٢٠١٦) والتي استخدمت وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية بهدف تنمية بعض المفاهيم العلمية لدي أطفال الروضة، كما تناولت بعض الدراسات التدريب على مهارات إنتاج القصة الرقمية للطلبة المعلمين بكليات التربية باستخدام أدوات متنوعة مثل دراسة (عوض والتمامي، ٢٠٢١) والتي هدفت إلى تحديد مهارات تطوير القصص الإلكترونية المطلوب تنميتها لدى طلاب كلية التربية من خلال بيئات التعلم الإلكترونية التكيفية، ودراسة (عبد الرحمن وشعيب، ٢٠٢١) والتي هدفت إلى قياس أثر بيئة التعلم النقال عبر تطبيق نيربود لتنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والتنور التقني لدى طالبات الطفولة المبكرة، ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩) والتي هدفت إلى تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية باستخدام مقاطع الفيديو التعليمية لدى طالبات كليات التربية بجامعة الأقصى، ودراسة (الفقيه، ٢٠١٩) والتي هدفت إلى تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية باستخدام بيئة تعلم شخصية باستخدام برنامج powtoon بمدينة جده، ودراسة (Starcic et al., 2016) التي أوضحت أن مشاركة الطلبة المعلمين في إنتاج القصص الرقمية في مجال الرياضيات أثر بشكل إيجابي علي كفاءة المعلم قبل الخدمة، ودراسة (إبراهيم،

٢٠١٥) والتي هدفت إلى تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقته بمستوى طموح معلمي المرحلة الإبتدائية، ودراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٩) وهدفت إلى تنمية مهارات إنتاج قصص الأطفال الرقمية للطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نوره باستخدام حقيبة تعليمية من خلال برنامج صانع الأفلام Windows Movie (Maker)، ودراسة (بدوي وحمزه، ٢٠١٨) والتي هدفت إلى تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية باستخدام استراتيجية تعليمية قائمة على شبكات الويب الاجتماعية.

ويتضح من نتائج الدراسات السابقة فاعلية القصة الرقمية كأحد مصادر التعلم في العملية التعليمية، الأمر الذي يحتم بالضرورة إكساب مهارات إنتاجها للطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة، حيث أنه لايمكن الإفادة من المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية بدون امتلاك الأفراد المهارات والمتطلبات اللازمة للتعامل مع تلك المستحدثات والاستفادة من برامجها التعليمية.

أنواع القصة الرقمية:

هناك العديد من الأنواع المختلفة من القصص الرقمية منها كما أوضحت دراسة (Robin, 2016, 22):

- الروايات الشخصية – القصص التي تحتوي على حوادث ذات أهمية في حياة المرء.
- الأفلام الوثائقية التاريخية – القصص التي تدرس الأحداث الدرامية التي تساعدنا على فهم الماضي.
- القصص التي تعلم أو توجه المشاهد حول مفهوم معين أو سلوكيات.

وأضاف إبراهيم (٢٠١٥،٢٣٦) أنواع أخري مثل:

- قصص الأخلاق والمثل العليا: تُربي المتعلمين على حب الناس واحترامهم ومساعدتهم وتنمية قيم التضحية وحب الحق ونصرته.

- قصص اجتماعية: تهدف إلى تعريف المتعلم بأنماط مختلفة من شرائح المجتمع التي يعيش فيها بهدف التعرف على الطرق المختلفة للتعامل مع المجتمع.
- قصص تاريخية: حيث يقدم فيها سير الرموز المشهورة في الدولة والتي قدمت أعمالا تخدم الأمة وذلك بهدف تعريف الأطفال بتاريخهم، كذلك تتضمن حياة وأعمال المشاهير من أمم أخرى.
- قصص المغامرات: تتناول حياة بعض الرحالة والمستكشفين، وتهدف إلى تنمية حب الاستطلاع عند المتعلمين، وتشوقهم إلى متابعة الأمور.
- قصص فكاهية: تهدف إلى تقديم المتعة للمتعلم، وتجديد نشاطه وإضفاء جو المرح والدعابة في مجال تعليم بعض مفردات المواد الدراسية.
- قصص رمزية: تهدف إلى تقديم العظة والعبرة، والتعرف على السلوك والابتعاد عن السلوك السيء من خلال تقديمها على ألسنة الطيور والحيوانات.

ويتضح من ذلك أن القصص الرقمية أداة جيدة يمكن استخدامها في العملية التعليمية حيث تساعد على تعلم الكثير من المفاهيم والمهارات المختلفة للمتعلمين، وتتميز بعدد من المزايا يوضحها عبد الرحمن وشعيب (٢٠٢١) وآل دحيم (٢٠١٩) وإبراهيم (٢٠١٥) في أنها: تطور وتنمي مهارات الاتصال والتواصل، كما أنها تدفع المتعلمين لاكتشاف حلول جديدة للمشاكل، كما تعمل على تنمية مهارات المرونة والطلاقة والاكتشاف، وهذا بدوره يعطي بعد للتعلم العميق وتعلم الحقائق العلمية التي تتضمنها القصة، كما أنها تكسب المتعلم معلومات ومعارف متقدمة في مراحل مبكرة من عمره، كما تنمي اللغة العربية الفصحى لدى المتعلمين ولا تقتصر مزاياها على هذا فقط بل تمتد لتشمل تنمية الجوانب النفسية والاجتماعية والانفعالية، وتعزز مفهوم التعلم الذاتي والتعلم مدى الحياة، وتساعد الأطفال على مسايرة العصر الرقمي والتقني الذي نعيش فيه، وتساعد الأطفال على التعامل الجيد مع التكنولوجيا.

عناصر القصة الرقمية:

يرى (محمد، ٢٠١٦، ١٤) أن هناك عناصر ضرورية للقصة الرقمية يجب أن تشتمل عليها:

- وجهة النظر (فكرة القصة): حيث يتم تحديد الفكرة الرئيسة للقصة، وهي ماينبغي نقله للأطفال من أحداث القصة، كما أنها الأساس الذي يقوم عليه البناء الفني للقصة، فقد تكون قصة تاريخية أو علمية أو دينية...، كما أن هناك بعض الشروط يجب التقيد بها منها: أن تتناسب ومستوى نضج الأطفال، وألا تبعث الخوف في نفوس الأطفال، وأن تخلو من المفاهيم المجردة، وتقدم المبادئ والأخلاق الصحيحة للطفل.
- سؤال درامي: السؤال الذي يجب الإجابة عليه في نهاية القصة، والغرض الرئيس منه، وهنا يتم تقديم الحكاية التي تحمل في مضمونها فكرة القصة، وتبدأ الأحداث بطيئة ثم تتسارع تدريجياً، ثم العقدة أو الحبكة وهي ذروة الأحداث، ثم الحل وهو نهاية المشكلة.
- البناء الفني والحبكة: وهو فن ترتيب الأحداث في تسلسل منطقي بحيث تكون مترابطة، حتى تتضح الصورة لدى الطفل ويتمكن من مهارة ترتيب وتتابع الأحداث، كما يجب أن يتسم أسلوب القصة بالتنوع وملائمته للفئة العمرية الموجه لها القصة؛ علماً بأنه لا يجب استخدام أسلوب التوجيه المباشر.
- صوت الراوي: وهو من يروي القصة ويمثل الشخصية الرئيسة في الأحداث، ويهدف لمساعدة المتلقين على فهم أحداث القصة.
- الشخصيات: وهي عنصر هام من عناصر البناء الفني لأحداث القصة، ويقصد بالشخصيات كافة العناصر التي يستخدمها المؤلف في القصة سواء كانت

شخصيات رئيسة تدور حولها أحداث القصة أو شخصيات ثانوية تساعد على سير ومتابعة الأحداث.

- الموسيقى التصويرية: حيث يتم توظيف الأصوات والموسيقى التي ترافق أحداث القصة وتقويها والتي تزيد من درجة تفاعل المتلقين، وهي تعمل على دعم محتوى القصة وإضفاء الجاذبية عليها، وهنا يجب مراعاة استخدام خلفية موسيقية موحدة لربط الصور التي تعالج موضوع محدد.
- الاقتصاد: أي إدراج الصور والرسوم والمعلومات الضرورية لمحتوى القصة، كما يجب أن تتسم الصور بالوضوح وقلة التفاصيل المستخدمة فيها، أيضاً تزامن عرض الصور مع اللغة المسموعة.
- الزمان: حيث يتم عرض أحداث القصة وفقاً لطبيعة وعمر المتلقي، علماً بأن الزمان والمكان هما البيئة التي تجري فيها أحداث القصة وقد تكون أحداث القصة في الماضي أو الحاضر أو المستقبل، أما المكان فيمثل البيئة الجغرافية التي تدور فيها أحداث القصة.

أهمية استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية:

إن استخدام رواية القصص الرقمية في التعليم له أهمية كبيرة وقد أوضح كلاً من السيد (٢٠٢٣،٣١٥)

(Abd Al-Hameed & Al-Shuair, 2019, 52) هذه الأهمية تتمثل في:

- تعزيز التعلم التفاعلي: حيث تساعد القصص الرقمية في مرور المتعلم بتجربة تعليمية تفاعلية وممتعة من خلال استخدام الرسوم المتحركة والصور الملونة والصوت، وهنا يصبح التعلم أكثر إثارة وجذب للمتعلمين، كما تعمل على تعزيز الفهم وتحفيز المتعلمين على المشاركة والاستمتاع بعملية التعلم.

- تحسين مهارات اللغة والقراءة: فالقصص الرقمية تعتبر وسيلة فعالة لتحسين مهارات اللغة والقراءة لدى الأطفال، بما توفره من نصًا مرئيًا وصوتيًا بالإضافة إلى التفاعل اللفظي للمساعدة في تحسين فهم واستيعاب المتعلمين للنص.
- تعزيز التعلم القائم على الصور: تعد الصور والرسوم المتحركة في القصص الرقمية وسيلة فعالة حيث تساعد الصور والرسوم المتحركة في توضيح المفاهيم والأفكار المعقدة، مما يجعلها أكثر واقعية وسهلة الفهم، كما أنها تعمل على تعميق فهم المتعلمين للموضوع وتعزز الإدراك البصري والتفكير الإبداعي.

خطوات إنتاج القصص الرقمية:

أوضح (robin, 2016, 20)، و(Matthews, 2013, 103) أن عملية إنتاج القصص الرقمية تتكون من (١٢) خطوة يمكن للمعلمين الذين يرغبون في البدء في إنتاجها للمتعلمين من اتباعها وهي كالتالي:

الخطوة الأولي: اختيار الموضوع وتحديد الغرض من القصة والجمهور المستهدف.

الخطوة الثانية: إجراء البحث حول موضوع القصة عبر الإنترنت، والمكتبات بكل أنواعها.

الخطوة الثالثة: كتابة السيناريو وهو بمثابة السرد الصوتي للقصة، ولابد أن يكون هدف القصة واضح.

وتشتمل هذه الخطوة علي:

١- تحديد زمن القصة قصير (بعض دقائق قصيرة) للتركيز على المشكلة أو موضوع معين.

٢- تحديد تفاصيل الشخصيات.

٣- تحديد عناصر القصة (البداية والوسط والنهاية)

الخطوة الرابعة: تلقي ردود الفعل على السناريو من خلال المشاركة مع الآخرين وطلب التعليق حول أهمية القصة ومدى فهمها.

خطوة الخامسة: مراجعة البرنامج النصي حيث يتم تعديل النص بالرجوع إلي الملاحظات التي جمعها حتى يظهر التص بالصورة السليمة.

خطوة السادسة: إنشاء وإضافة صور باستخدام أداة بحث عبر الإنترنت مخصصة للصور، مثل صور Google فيتم البحث عن الصور والرسومات والقصاصات الفنية.

خطوة السايعة: احترام حقوق التأليف والنشر فيتم البحث عن المواد الموجودة في المجال العام أو التي تحتوي على المشاع الإبداعي.

خطوة الثامنة :إنشاء لوحة العمل وهي نظرة عامة مكتوبة أو مرسومة لجميع العناصر التي خطط لتضمينها في القصة الرقمية.

خطوة التاسعة: تسجيل السرد الصوتي، يمكن استخدام ميكروفون عالي الجودة أو تطبيق تسجيل صوتي على الهاتف الذكي.

الخطوة العاشرة: إضافة موسيقى خلفية (اختياري) يمكن للموسيقى المناسبة لموضوع القصة أن تضيف ثراء أثناء رواية القصة. هناك العديد من المواقع المفيدة على الإنترنت ، مثل Jamendo.com التي توفر موسيقى خالية من حقوق الطبع والنشر دون أي تكلفة

الخطوة الحادية عشر: بناء القصة الرقمية في هذه الخطوة يتم تحديد البرنامج الذي سيستخدم لإنشاء القصة الرقمية.

الخطوة الثانية عشر: نشر القصة الرقمية حيث يتم مشاركة القصة الرقمية عبر الإنترنت في مواقع مثل YouTube و Google Drive و مايكروسوفت ون درايف ، دروبوإكس، إلخ.

يتضح لنا مما سبق أن هناك خطوات يجب إتباعها لإنتاج القصة الرقمية وكل مرحلة تؤدي للمرحلة الأخرى، مع العلم أنه يجب وضع في الإعتبار الهدف من إنتاج القصة ومدي ملائمه القصة لخصائص تلك الفئة العمرية الموجهه لها.

معايير تقييم القصة الرقمية:

تطورت تقنية سرد القصص الرقمية بشكل ملحوظ في السنوات الأخيرة وأصبحت وسيلة شائعة لتقديم القصص والترفيه للأطفال، وتم تصميم القصص الرقمية لجذب انتباه الأطفال وتشجيعهم على التفاعل مع المحتوى، ولكن مع انتشار القصص الرقمية، هناك حاجة إلى تقييمها وفقا إلى معايير محددة لضمان جودة المحتوى وفائدته للأطفال.

وأشار (مهدي وآخرون، ٢٠١٦، ١٩- ٢٢) إلى أن هناك بعض المعايير التي يمكن استخدامها لتقييم القصص الرقمية للأطفال منها:

١- المحتوى التعليمي: يعتبر أحد أهم معايير تقييم القصص الرقمية للأطفال، فيجب أن يكون للمحتوى قيمة تعليمية ويساعد الأطفال على اكتساب معارف جديدة أو مهارات مفيدة، ويمكن أن يتضمن تعلم الأرقام والحروف، وتطوير اللغة والمهارات الاجتماعية، وتعزيز القيم الأخلاقية، وأن تصاغ الأهداف السلوكية بطريقة واضحة، ويتسم المحتوى بالتتابع والتكامل، كما تحتوي على نصوص مكتوبة بشكل مناسب، وتوظف مقاطع الفيديو بطريقة سليمة داخل أحداث القصة.

٢- التفاعل والمشاركة: يجب أن توفر القصص الرقمية فرصًا للأطفال للتفاعل والمشاركة، ويمكن أن تتضمن أساليب تفاعلية مثل تحريك الشخصيات أو العناصر داخل القصة والألعاب المصغرة والأنشطة التفاعلية، وهذا يساعد الأطفال على التركيز والمشاركة بنشاط في القصة.

٣- التصميم والرسومات: يجب أن يكون التصميم والرسومات الخاصة بالقصة الرقمية جذابة للأطفال. ويمكن أن تتضمن الرسوم المتحركة عناصر ملونة ومشوقة، بالإضافة إلى شخصيات جذابة وملائمة للأطفال، أيضا الاستعانة بتصميم جميل وجذاب يساعد على جذب انتباه الأطفال مع عدم تشتيت انتباههم.

٤- الصوت والموسيقى: يمكن أن يكون الصوت والموسيقى جزءًا مهمًا في تجربة رواية القصص الرقمية للأطفال، فيجب أن يكون الصوت واضحًا ومفهومًا ويمكن استخدامه لتعزيز الأحداث والعواطف في القصة، وقد يتضمن الصوت حواراً أو تعليقاً صوتياً، ويمكن أن تلعب الموسيقى دوراً في إضافة جو من المتعة والإثارة.

٥- سهولة الاستخدام وإمكانية الوصول: يجب أن تكون القصص الرقمية سهلة الاستخدام والفهم للأطفال، ويجب أن يوفر التصميم واجهة بسيطة وواضحة، وأن يكون التنقل بين الصفحات والمشاهد سهلاً، مما يساعد الأطفال على الاستمتاع بالقصة وفهمها بسهولة.

٦- التنوع: من الأفضل تقديم القصص الرقمية المقدمة للأطفال مع التنوع: قد تختلف القصص في الموضوع والشخصيات وأسلوب السرد، وهذا يساعد على تلبية اهتمامات الأطفال واحتياجاتهم المختلفة، ويساعد على تطوير قدراتهم الإبداعية وتفكيرهم النقدي.

٧- السلامة والحماية: القصص الرقمية يجب أن تضمن سلامة الأطفال وحمايتهم. يجب أن يكون المحتوى خاليًا من العنف والمشاهد غير اللائقة، ويجب أيضًا توفير آليات الرقابة الأبوية مثل إعدادات الأمان.

كما أضاف (إبراهيم، ٢٠١٥، ٢٦٣) أن القصص الرقمية يجب أن تشتمل على عدد مناسب من الصور والأصوات ولقطات الفيديو والرسوم المتحركة، وأن تتكامل مع بعضها لتحقيق الهدف من القصة، وأن تبتعد عن النغمات الصوتية السريعة والعرض الخاطف للصور.

وبالنظر لما سبق يتضح أنه يجب أن يتم تقييم القصص الرقمية للأطفال بناءً على هذه المعايير وغيرها التي تهدف إلى ضمان جودة المحتوى وفائدته للأطفال، وينبغي للوالدين والمعلمين أن يكونوا على دراية بالمحتوى الذي يتاح للأطفال وأن يختاروا القصص الرقمية التي تلبي احتياجاتهم وتعزز تطورهم الشامل.

كما أن إنتاج القصة الرقمية عملية إنشاء قصة متكاملة ومثيرة باستخدام وسائط رقمية متنوعة مثل الرسوم المتحركة والتصوير الفوتوغرافي والفيديو والصوت، وتهدف القصة الرقمية إلى إيصال رسالة أو إثارة الانتباه أو تسليط الضوء على فكرة معينة، وتعتبر من الوسائل الفعالة في التواصل والتسويق في العصر الرقمي، ويتطلب إنتاج القصة الرقمية العديد من المهارات الواجب توافرها.

يمكن اتباع الإرشادات التالية لنجاح القصة الرقمية كما أوضحها (robin, 2016, 21)

جدول (١) إرشادات سرد القصص الرقمية للمعلمين

مرحلة التحليل: يساعد المعلمون الطلاب على تحديد الهدف التعليمي للقصة الرقمية، كذلك تحديد الجمهور المستهدف من القصة.
تمييز خصائص القصة الرقمية التعليمية.
تطوير سيناريو القصة الرقمية وفقا لخصائص الجمهور.
اختيار موضوع مثير للاهتمام.
مرحلة التصميم: يساعد المعلمون الطلاب على إكمال البرنامج النصي ولوحة العمل لتصميم القصة وكذلك جمع وتنظيم الوسائط المناسبة مثل الصور والصوت والفيديو.
التعرف على أهمية السيناريو التفصيلي.
قم بإنشاء لوحة عمل مفصلة قبل بدء العمل على الإنشاء الفعلي.
تنظيم جميع مواد القصة الرقمية.
استخدم صورا مثيرة للاهتمام بصريا تدعم القصة وتعززها.
كن مبتكرا في إنشاء صور مفيدة.
استخدم أعلى جودة للصور المتاحة.
معالجة قضايا حقوق النشر والاستخدام العادل.
مرحلة التطوير: يساعد المعلمون الطلاب على استخدام أجهزة وبرامج التكنولوجيا لبناء القصة.
تسجيل صوت عالي الجودة.
استخدم النص لإضافة عناوين واعتمادات ذات معنى.
استخدم عناصر الوسائط المتعددة المتنوعة.
استخدم أسماء الملفات المناسبة للصور والوسائط الأخرى.
قم بتحرير نسخة من الملف، بدلا من الملف الأصلي.
احفظ الملفات مبكرا باستمرار تلافياً لضياعها.
احفظ النسخة النهائية من القصة الرقمية بتنسيقات متعددة.
مرحلة التنفيذ: يساعد المعلمون الطلاب على التخطيط لكيفية استخدام القصة وإنشاء المزيد من الموارد بما في ذلك خطط الدروس والنشرات والمواد الداعمة الأخرى.
تطوير المواد التعليمية لتكملة القصة الرقمية.
مرحلة التقييم: يستخدم المعلمون مجموعة متنوعة من التدابير لتحديد ما إذا كان الطلاب قد حققوا هدف مشروع القصة الرقمية أو الحاجة إلى مراجعة القصة الرقمية والتعديل عليها.
تقديم ملاحظات مفيدة وداعمة لنصوص الآخرين في مرحلة التصميم والمسودات في مرحلة التطوير.
إشراك الطلاب في التقييم طوال عملية الإنتاج بكل خطواتها.

الصف المقلوب:

كان التعلم قديما وجها لوجه ثم تطور التعلم عبر الإنترنت بشكل ملحوظ في العقد الماضي، كما يقول (DiRienzo and Lilly, 2014, 2-3) مع انتشار التكنولوجيا حاول المعلمون إيجاد استراتيجيات تعلم جديدة لزيادة فعالية عملية التعلم، ومع ذلك، فإن استخدام التكنولوجيا وحدها ليس فعالا مثل دمجها في مناهج التدريس، وقد ظهر نموذج جديد للتعلم المدمج يسمى الصف المقلوب أو الفصل الدراسي المعكوس، ويعرف على أنه نهج تربوي جديد للتعلم المدمج الذي يقلب علم أصول التدريس التقليدي في الفصول الدراسية، ففي النموذج المعكوس يتم تقديم المحتوى خارج الفصل الدراسي.

يشير مفهوم الصف المقلوب إلى قيام الطلاب بالدراسة من خلال نظام ثابت يبدأ بالدراسة عبر الإنترنت، ثم التواصل مع المعلم بالشكل التقليدي وجهاً لوجه ثم القيام بالأنشطة والتكليفات المطلوبة وتسليمها عبر الإنترنت (Dusengimana, et al.,2023, 616).

ويعرفه (الصياد وعيسي، ٢٠١٩،٢٢٦) بأنه "تكليف الطالب بالاطلاع على المادة العلمية لموضوع المحاضرة القادمة وذلك بإحدى طريقتين: وهو الفصل المقلوب الإلكتروني (عبر نظام إدارة التعلم الإلكتروني البلاك بورد)، أو الفصل المقلوب العادي (عبر شبكات التواصل الاجتماعي وهو القائم على إعطاء المحتوى من خلالها) وذلك لمناقشتها وإعطاء أنشطة عليها داخل المحاضرة".

يعرف (Bishop and Verleger, 2013, 6) الصف المقلوب "كتقنية تعليمية تتكون من جزئين: أنشطة التعلم الجماعي التفاعلية داخل الفصل الدراسي، والتعليم الفردي المباشر القائم على الكمبيوتر خارج الفصل الدراسي".

وأبسط شكل من أشكال الصف المقلوب يتضمن استبدال التعلم التقليدي بفيديوهات تعليمية يتعلمها الطالب قبل الدخول إلى الفصل، ثم يطلب منهم أن يدخلوا إلى الفصل مستعدين لحل الأنشطة والتدريبات العملية التي تكون في صورة مشروعات أو حل مشكلات مرتبطة بالفيديو الذي تعلموه (Amresh, Carberry & Femiani, 2013, 2).

وتتمحور أنشطة الصف الدراسي المقلوب حول الطالب، حيث يتعلم الطلاب من خلال محاضرات فيديو تعليمية عبر الإنترنت خارج الفصل الدراسي ويتعاونون ويتفاعلون في الأنشطة التعليمية داخل الفصل الدراسي، ويركز التعلم داخل الفصل الدراسي على التفاعل بين الطلاب، والعمل مع المعلمين لوضع حلول للمشاكل التعليمية، وتزويد الطلاب بالتوجيه المناسب.

وللصف المقلوب العديد من الفوائد ويذكر(Ahmed, 2016, 420) إحدى هذه الفوائد تتمثل في: أنه متشابك مع تصنيف بلوم، وهذا عكس التدريس التقليدي في الفصول الدراسية العادية التي تتطلب مستويات أقل من مهارات التفكير، أيضا يوفر الصف المقلوب للمتعلمين فرصة خلال وقت الفصل لتطوير مهارات التفكير العليا تحت إشراف المعلم وبالتعاون مع الأقران، وتعد مقاطع الفيديو التعليمية مصادر قيمة لتحويل المستويات الدنيا من تصنيف بلوم خارج الفصل، مع التركيز على الطرف العلوي من التصنيف خلال وقت الفصل، كما أضاف كلاً من (Melliti, 2023) و Cheng, Ritzhaupt & Antonenko, (2019) يتحول شكل الفصول الدراسية عن طريق تحويل المتعلم من متلقي سلبي إلى مشارك نشط، كما يتم الاستفادة من التكنولوجيا بما تشتمل عليه من (مقاطع الفيديو- مدونات- واجبات- اختبارات منزلية) لتسهيل التعلم وتوفير المرونة في إجراء تبادل بين وقت الحصة ووقت الواجب في المنزل، فتصبح الحصة للواجبات والأنشطة والمنزل لمشاهدة العرض ومراجعة الدرس من خلال العرض والمشاهدة، ويستخدم وقت الحصة للمساعدة في استيعاب المفاهيم الصعبة، أو أداء أنشطة مهارات التفكير العليا، ويتقدم تعلم

الطلاب وفقًا لقدراتهم الخاصة (مواجهة الفروق الفردية)، وممارسة الواجبات في الفصل تتيح للمعلمين فهم المستوى الفعلي بشكل كامل من الطلاب، يساعد في تشخيص وتحديد أساليب التعلم، وبالتالي تحديد كيفية مساعدتهم، ويؤكد (Pavanelli, 2018) في دراسته التي هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام الصف المعكوس في تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب في بيئات التعلم المدمجة، أنه ساعد على تنمية الاستعداد لدى الطلاب المشاركين في الدراسة، وأن أداء الطلاب كان أفضل من خلال إكمال محاضرتهم عبر دروس الفيديو في المنزل والواجبات المنزلية والواجبات أثناء اجتماعات الفصل.

دور المعلم والمتعلم في الصف المقلوب:

في الصف المقلوب لا يتم إلغاء دور المعلم داخل الصف الدراسي، ولا تحل مكانه التقنية الحديثة، ولكن يستخدم المعلم التقنية الحديثة لاستغلال الوقت والاستفادة منه بأقصى درجة ممكنة (Brown, 2016, 10).

ولفهم مدى أهمية دور معلم الفصل الماهر والمهني في نموذج الصف المقلوب، يجب على المرء أن يفهم الاختلافات في الدور الذي يلعبه المعلم في كل نوع من أنواع الفصول الدراسية: الفصل الدراسي التقليدي والصف المقلوب، حيث يتواجد المعلم في كلتا الحالتين لتعليم الطلاب وتوجيههم، لكن التركيز يتحول من المعلم كونه الوسيلة الرئيسة للمعلومات إلى المعلم كونه دليلا لمساعدة الطلاب على تطوير فهم المحتوى، ويتمثل دور المعلم في الصف المقلوب بأن يقوم بإعداد محاضرة يتم تسجيلها إما بنفسه أو يتم الحصول عليها من مصدر آخر، ويشاهد الطلاب هذا الفيديو الدقيق الذي تتراوح مدته بين (١٠- ٢٠) دقيقة في المنزل طالما أن الطلاب لديهم إمكانية الوصول إلى الإنترنت، يمكنهم بعد ذلك الوصول إلى محتوى التعلم.

وفي البداية؛ يعلم المعلم الطلاب كيفية مشاهدة مقاطع الفيديو، ويشجعهم على إيقاف الفيديو مؤقتا وإعادة تشغيله حسب الحاجة، وتدوين الملاحظات، وكتابة الأسئلة التي لديهم؛ لضمان مشاركة الطلاب في تجربة التعلم خارج الفصل، ويطلب المعلمون إكمال مهمة موجزة ولكنها شاملة قبل القدوم إلى الفصل في اليوم التالي، ويمكن أن تتضمن هذه المهام اختبارات عبر الإنترنت أو أوراق عمل أو مهام كتابية أو أي نشاط آخر يتم اختياره من قبل المعلم.

عندما يعود الطلاب إلى الفصل في اليوم التالي، يراجع المعلم الأسئلة والمفاهيم الخاطئة والقضايا الأخرى التي يثيرها الطلاب من ملاحظاتهم على الفيديو، ثم يقدم الطلاب أنشطة التعلم التي أنشأها لهذا اليوم، ويقدم المعلم ملاحظات ويوجه الطلاب من خلال أنشطة التفكير النقدي الخاصة بهم في الصف المقلوب؛ ويكون دور المعلم أكثر أهمية حيث أنه يقدم الدعم الفردي للطلاب المتعثرين، أو يسهل نشاط إرشادي مع الطلاب ذوي الأداء العالي (Habib & Morse, 2022,2)، (Papadakis, et al., 2021, 656) (Låg & Sæle, 2019, 3)، (Ağırman & Ercoşkun, 2022, 72).

مميزات التعليم باستخدام الصف المقلوب:

يتيح التعليم بهذه الطريقة فرص متنوعة للمتعلمين لممارسة أنشطة تعليمية ذات كفاءة عالية باستخدام التقنيات الحديثة، وقد أشار كلاً من (Galindo-Domínguez, 2021)، و(Aburayash , 2021)، و(ABU ZAID, 2020)، و(الغامدي، ٢٠١٩)، و(Elian & Hamaidi,2018) (سليمان، ٢٠١٧) إلى مميزات استخدام الصف المقلوب في العملية التعليمية وهي على النحو التالي:

- ✓ تعزيز التعلم الذاتي والتعلم التعاوني، وتنمية بعض المهارات كالاتصال والحوار من خلال الأنشطة الجماعية داخل الصف.

- ✓ استخدام استراتيجيات وطرق تعلم حديثة تدمج التعيلم الإلكتروني مع التعليم العادي؛ مما يحفز الطلاب ويثير دافعيتهم للعمل بشكل أفضل داخل العملية التعليمية ويحقق تعلما ذا معني.
- ✓ توفير بيئة تفاعلية للمتعلمين، مما يساعدهم على اكتساب المعارف والمهارات وفقاً لقدراتهم.
- ✓ توظيف استخدام الصف المقلوب في التدريس يسهم في تكوين اتجاهات إيجابية نحو التعلم.
- ✓ إتاحة المزيد من الوقت مع المعلم في الفصل لطلب المساعدة وحل المشكلات .
- ✓ إمكانية تكرار الدرس عدة مرات حتى يسهل فهم المفاهيم الجديدة.
- ✓ مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب في سرعة استجابتهم للتعلم.
- ✓ يضمن حسن استخدام وقت الفصل.
- ✓ يعزز ثقة الطلاب بأنفسهم.
- ✓ يتيح الطلاب اختيار الوقت والمكان المناسبين للتعلم.

وتضيف (الجريبية،٦٨٣، ٢٠١٧) بعض المميزات الأخرى مثل:

- ✓ يواكب الصف المقلوب لغة العصر ويلبي متطلباته حيث يسمح للمتعلمين الاستفادة من التقنيات الحديثة في خدمة العملية التعليمية؛ فيمكنهم التواصل مع بعضهم البعض ومع معلمهم في آن واحد داخل الصف وخارجه من خلال أجهزة الهاتف المحمول والأجهزة اللوحية مستعيناً في ذلك بالإنترنت.
- ✓ استخدام الصف المقلوب يجعل العملية التعليمية تتسم بالمرونة، فالمتعلم يمكنه مشاهدة مقاطع الفيديو المرسلة من قبل المعلم في الوقت المناسب له.

- ✓ مساعدة المتأخرين دراسياً حيث يمكنهم من تكرار مشاهدة العرض أكثر من مرة، كما يمكن للمعلم من متابعتهم ومساعدتهم في حل صعوبات التعلم والمشكلات التي تقابلهم.

فلسفة الصف المقلوب:

تقوم الفكرة الرئيسة للصف المقلوب على مفهوم التعليم المتمركز حول الطالب وليس المعلم، حيث يقوم المتعلم بمشاهدة مقاطع فيديو مسجلة وبناء تساؤلات حول الموضوع، ويكون دور المعلم تزويد الطلاب بتغذية راجعة حول الموضوع، ويكون دور المتعلمين حل أنشطة يعدها المعلم ومتعلقة بموضوع الدرس ومشاهده محتوي التعلم وتدوين الملاحظات وتحدي الصعوبات التي تواجهه ومن ثم مناقشتها لاحقاً، ويتم ذلك باتباع قاعدة WSQ (Watch – Summarize – Question)، ويقوم المعلم في المحاضرة بالتعرف على الصعوبات التي واجهت المتعلمين ومساعدتهم على حلها، ومتابعة أعمالهم المنزلية، وتنفيذ أنشطة تعليمية إما بطريقة فردية أو في مجموعات ويصبح دور المعلم هنا محفز وموجه وداعم لعملية التعلم (Herreid & Schiller, 2013, 62-63).

مراحل تنفيذ الصف المقلوب:

أوضحت (الصبحي والجندي، ٢٠٢٣، ١٤٦) أهم مراحل تنفيذ الصف المقلوب كما يلي:

- التخطيط: حيث يتم تحديد الأهداف السلوكية، واختيار المحتوى المناسب، وتحديد المهارات التي يجب تنميتها لدى المتعلمين، وتحديد المهام والأنشطة داخل وخارج الفصل، اختيار النمط التكنولوجي المناسب.
- إعداد المحتوى قبل المحاضرة: حيث يتم إعداد وتجهيز المحتوى في قالب إلكتروني متاح للمتعلمين قبل المحاضرة، وتحديد الأنشطة الفردية والمهام المطلوبة من الطالب التي سيؤديها قبل المحاضرة.
- تحديد أنشطة التعلم أثناء المحاضرة: و حل المشكلات وإعطاء تكليفات للدروس الجديدة.

- التقويم التكويني والنهائي: للوقوف على مدى تحقق الأهداف، وتقديم التغذية الراجعة.

الأسس النظرية للصف المقلوب:

يرجع الأساس النظري في الصف المقلوب إلى أن التعلم لا يعتمد على المحاضرات التقليدية، وإنما يقوم المتعلمون بتنفيذ المهام التعليمية والتدريب على المهارات في إطار التعلم المتمركز حول الطالب، حيث اهتمت النظرية المعرفية لبياجيه بالتعلم النشط والفعال، كما اهتمت النظرية الاجتماعية لفيجوتيسكي بالتعلم التعاوني والتي تعد أهم أسس التعلم المعكوس، وتركز على أهمية خبرات المتعلم حول موضوع الدرس في تشكيل تعلم جديد ذو معني، مع حاجة المتعلم للتوجيه والتغذية الراجعة(الزهراني،٢٠١٥، ٤٨٠)، (سالم،٢٠١٩، ٥٠)

وتخلص الباحثة مما سبق إلي أن الصف المقلوب نموذج تعليمي يغير شكل عملية التعليم التقليدية ففي هذا النموذج يتم تقديم المحتوى الأكاديمي الأساسي خارج القاعة التعليمية التقليدية من خلال مقاطع الفيديو أو الموارد عبر الإنترنت، ويخصص وقت المحاضرة للتفاعل العملي بين المحاضر والطالبات لتطبيق المفاهيم.

وفي الصف المقلوب، يمكن للطالبات الوصول إلى المحتوى التعليمي الذي يناسبهم في أي وقت قبل المحاضرة، وبهذه الطريقة، ويمكنهم الاستعداد مسبقا للموضوعات المقدمة والدراسة بالسرعة التي تناسبهم، وعندما يجتمعون في القاعة يتم قضاء الوقت في التطبيقات العملية والتفاعل الجماعي، حيث يتم طرح الأسئلة ومناقشة المفاهيم مباشرة، كما يمكن العمل في مجموعات لمناقشة الأفكار وحل المشكلات وتعزيز التعاون والتفاعل الاجتماعي. ولتحقيق الفاعلية في الصف المقلوب يجب تزويد الطالبات بمحتوى سهل الوصول إليه وتوجيههم إلى المصادر المناسبة، ويجب توفير بيئة داعمة داخل القاعة التعليمية لتشجيع المشاركة وتحفيز المناقشة.

المنهج المستخدم

تم استخدام المنهج شبه التجريبي الذي يستخدم لمعرفة فاعلية المتغير المستقل (برنامج تدريبي قائم علي الصف المقلوب) علي المتغيرات التابعة (مهارات انتاج القصة الرقمية – دافعية الإنجاز).

متغيرات البحث

المتغير المستقل: برنامج تدريبي قائم علي الصف المقلوب.

المتغير التابع: مهارات انتاج القصة الرقمية –دافعية الإنجاز.

عينة البحث

١- **العينة الاستطلاعية:** تكونت العينة الاستطلاعية فى هذا البحث من (١٩) طالبة من طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة مطروح – البرنامج العام لإعداد معلمي مرحلة الطفولة المبكرة

٢- **العينة الاساسية:** تكونت العينة الأساسية فى هذا البحث من (٤٠) طالبة من طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة مطروح – البرنامج العام لإعداد معلمي مرحلة الطفولة المبكرة ، تم تقسيمهن بالتساوى إلى مجموعتين تجريبية وضابطة.

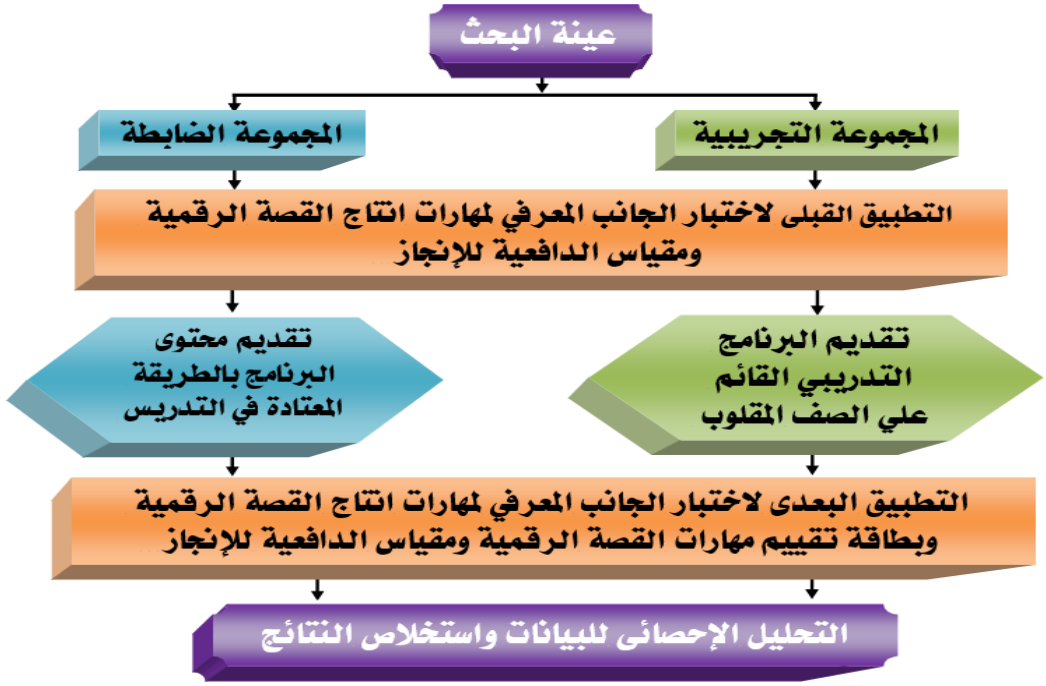
منهج البحث

اعتمد على المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، ويوضح الجـــدول التالي التصميم شبه التجريبي للدراسة:

جدول رقم (٢) التصميم التجريبي للدراسة

تصميم البحث	التطبيق القبلي	المعالجة التجريبية	التطبيق البعدي
المجموعة التجريبية	اختبار التحصيل المعرفي حول مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.	البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب.	- اختبار التحصيل المعرفي حول مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة. - بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة. - اختبار الدافع للإنجاز للأطفال والراشدين.
المجموعة الضابطة		التعلم بالطريقة التقليدية	

ويوضح الشكل التالي التصميم التجريبى للدراسة:



شكل رقم (١) التصميم التجريبي للدراسة

إجراءات البحث

يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية لدي الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة باستخدام برنامج قائم علي الصف المقلوب، ولتحقيق هذا الهدف أعدت الباحثة الأدوات والمواد التعليمية الآتية:

- قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.
- اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.
- بطاقة تقييم مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة لقياس الجانب الأدائي.
- اختبار الدافع للإنجاز للأطفال والراشدين (اعداد فاروق عبدالفتاح موسى).

وتستعرض الباحثة خطوات إعداد الأدوات المستخدمة في البحث، بالإضافة إلي إجراءات تطبيقها، بغرض الإجابة علي التساؤلات ، والتحقق من صحه الفروض، وفيما يلي عرض لتلك اللإجراءات.

أولاً: قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة: (إعداد الباحثة)

- للإجابة علي السؤال الأول والذي ينص علي: "ما مهارات انتاج القصة الرقمية الواجب توافرها للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟" وتطلب ذلك إعداد قائمة لمهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة، وقد مرت عملية إعداد القائمة بالخطوات التالية:
- الإطلاع علي الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة والمتعلقة بتنمية مهارات انتاج القصة الرقمية مثل دراسة (التماني،٢٠٢١) ودراسة (الفقية، ٢٠١٩) ودراسة

(العجرمي، ٢٠١٩) (الشنقيطي والجريوي، ١٤٣٨) ودراسة ودراسة (Lambert, 2010) وتم تحديد مايلي:

- الهدف العام من اعداد القائمة هو تحديد مهارات انتاج القصة الرقمية التي يمكن اكسابها للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة حتي تتمكن من انتاج قصص رقمية مناسبة لأطفال المرحلة.
- اعداد قائمة مبدئية لمهارات انتاج القصة الرقمية التي يمكن تنميتها للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.
- وتم اتباع الإجراءات التالية في إعداد القائمة:

١- **تحديد الهدف من القائمة:** تهدف هذه القائمة تحديد مهارات إنتاج القصة الرقمية الملائمة للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

٢-**ضبط القائمة:** يقصد بعملية الضبط التحقق من صدق قائمة المهارات؛ وقد تمّ التحقق من ذلك وفق الإجراءات التالية:

- تم عرض القائمة بصورتها المبدئية علي السادة المحكمين والخبراء المتخصصين لتحديد أهم مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة واضافة وحذف مايرونه مناسب، وإبداء أي تعديلات يرونها..
- وتكونت القائمة من (٨) مهارات أساسية تمثل مهارات انتاج القصة الرقمية (تحديد موضوع- وضع الخطة- كتابة السيناريو- تجهيز العناصر- المونتاج- التنفيذ- الحفظ والمشاركة- التقويم). ويوضح جدول (٣) عدد مفردات كل مهارة من مهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول(٣) عدد مفردات قبل وبعد التحكيم للأداة الأولى

قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة

الأبعاد	عدد المفردات
تحديد موضوع	٤
وضع الخطة	٧
كتابة السيناريو	٥
تجهيز العناصر	٩
المونتاج	٥
التنفيذ	١٨
الحفظ والمشاركة	٦
التقويم	٢
المجموع الكلى	٥٦

صدق القائمة: قامت الباحثة بحساب صدق القائمة باستخدام صدق المحكمين حيث تم عرض القائمة على عدد (٧) أساتذة من أساتذة مناهج الطفل وتكنولوجيا التعليم بكليات بالجامعات مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيتها وصدقها، وإبداء ملاحظاتهم حول:

- ✓ احتواء القائمة على مهارات انتاج القصة الرقمية الرئيسية والفرعية التى يمكن تنميتها للطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة.
- ✓ دقة الصياغة اللغوية والعلمية لهذه المهارات.
- ✓ مدى مناسبة هذه المهارات للطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة.
- ✓ ما ترونه سيادتكم من تعديل أو إضافة لهذه المهارات.

وقد قامت الباحثة بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مهارة من مهارات انتاج القصة الرقمية، ويوضح جدول (٤) نسب اتفاق المحكمين حول قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول (٤) نسب اتفاق المحكمين حول قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية (ن=٧)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	القرار المُتعلق بالمهارة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	القرار المُتعلق بالمهارة
١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٢٩	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٠	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
٣	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٤	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٣٢	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
٥	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٣	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
٦	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٣٤	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٧	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٥	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٨	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٦	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٩	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٧	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٠	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٣٨	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
١١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٣٩	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٢	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٠	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٣	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٤	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٢	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٥	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٣	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
١٦	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٤	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٧	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٥	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
١٨	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٦	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
١٩	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٧	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
٢٠	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٤٨	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٤٩	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٢	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٥٠	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٣	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٥١	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٤	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٥٢	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٥	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٥٣	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل
٢٦	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٥٤	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٧	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل	٥٥	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
٢٨	٦	٨٥.٧١	تُعدل وتُقبل	٥٦	٧	١٠٠.٠٠	تُقبل
متوسط النسبة الكلية للإتفاق على القائمة				%٩٥.٩١٨			

وأسفرت نتائج التحكيم عن ملائمة قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبـــات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة بنسبة اتفاق بلغت (٩٥.٩١٨%).

٣- **الصورة النهائية للقائمة:** في ضوء ماسبق تم الخروج بالصورة النهائية لقائمة مهارات انتاج القصة الرقمية لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة، حيث اشتملت القائمة في صورتها النهائية علي (مهارة تحديد موضوع القصة، مهارة وضع الخطة، مهارة كتابة السيناريو، مهارة تصميم وتجهيز عناصر القصة، مهارة تجميع عناصر القصة، مهارة التنفيذ، مهارة الحفظ والمشاركة، مهارة التقويم) المناسبة للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، وعلى ذلك فقد تمت الإجابة عن السؤال الأول للدراسة.

ثانياً: إختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة: (إعداد الباحثة)

قامت الباحثة باعداد الإختبار التحصيلي وفق الخطوات التالية:

١- **تحديد الهدف من الإختبار التحصيلي:** يهدف هذا الإختبار إلي قياس الجانب المعرفي للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة بمهارت إنتاج القصة الرقمية، والهدف من تطبيق الإختبار قبلياً هو معرفة مدي امتلاك عينة البحث للمعارف السابقة للقصة الرقمية (الجانب المعرفي)، والهدف من تطبيقة بعدياً هو مقارنة تحصيل مجموعة البحث لمعرفة أثر المعالجة التجريبية (الصف المقلوب) الذي تعرضت له مجموعة البحث.

٢- **وصف الاختبار:** لبناء هذا الاختبار إطلعت الباحثة على العديد من الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التى تناولت موضوع امهارات انتاج القصة الرقمية مثل دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٣) ودراسة (التمامي، ٢٠٢١) ودراسة (الفقيه، ٢٠١٩) ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩) ودراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، كما اطلعت الباحثة على

الاختبارات التى تم استخدامها فى هذه الدراسات لقياس امهارات انتاج القصة الرقمية، ويوضح الجدول الآتى وصف اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية.

٣- **صياغة مفردات الاختبار:** تم صياغة مفردات الاختبار في نمط أسئلة الاختيار من متعدد وأسئلة الصواب والخطأ، وقد روعي في صياغة هذه الأسئلة أن تكون مقدمة المفردات على هيئة سؤال مباشر أو جملة وتكون واضحة، ودقيقة علمياً، ومحددة ومختصرة، وألا تحمل ألفاظها أكثر من تفسير واحد، كما روعي في البدائل أن تكون واضحة، وخالية من الغموض والتعقيد، وقد تم توزيع الإجابات الصحيحة منها بشكل عشوائي بين الاختيارات الأخرى، وتقارب طولها، وبلغ عددها (٤٠) مفردة.

٤- **تعليمات استخدام الاختبار:** تعتبر تعليمات الاختبار من العوامل الهامة لتطبيقه، حيث يتوقف عليها وضوح الهدف منه وكيفية ادائه، وبالتالي الإجابة الصحيحة؛ وقد روعي عند كتابة تعليمات الاختبار أن تكون بلغة واضحة صحيحة تحدد للطالبات كيفية تسجيل الإجابة الصحيحة، وتضمنت تعليمات الاختبار وصفاً مختصراً للاختبار وتركيب مفرداته، وطريقة الإجابة عليه.

٥- **إعداد جدول المواصفات:** تم تحديد عدد المفردات اللازمة للموضوعات في المستويات المعرفية (تذكر، فهم، تطبيق)، وقد قامت الباحثة بإعداد جدول المواصفات (٥).

جدول (٥) جدول مواصفات الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الرقمية

م	عناصر المحتوى الرئيس	عدد المفردات في المستويات المعرفية			العدد الإجمالي للمفردات	الوزن النسبي
		تذكر	فهم	تطبيق		
١	القصة الرقمية	٥	٤	١	١٠	%٢٥
٢	بناء القصة الرقمية	١	١	٣	٥	%١٢.٥
٣	عناصر القصة	١	٢	١	٤	%١٠
٤	أدوات مونتاج القصة	١	٣	١	٥	%١٢.٥
٥	انتاج القصة	٣	٤	٣	١٠	%٢٥
٦	تقييم القصة	٠	١	١	٢	%٥
٧	مشاركة القصة	١	١	٢	٤	%١٠
المجموع		١٢	١٦	١٢	٤٠	%١٠٠

٦- **صدق الاختبار:** قامت الباحثة بحساب صدق اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوى للاوشي Lawshe Content Validity Ratio (CVR) حيث عرض الاختبار في صورته الأولية على عدد (٧) أساتذة من أساتذة مناهج الطفل وتكنولوجيا التعليم بالجامعات مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، للتأكد من صلاحيته وصدقه لقياس الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية لدى الطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة، وإبداء ملاحظاتهم حول:

- ✓ مدي وضوح وملائمة صياغة أسئلة الاختبار.
- ✓ الاتساق بين مفردات الاختبار.
- ✓ مدي وضوح تعليمات الاختبار.
- ✓ مدي كفاية أسئلة الاختبار.
- ✓ تعديل أو حذف أو إضافة ما ترونه سيادتكم يحتاج الى ذلك.

وقد قامت الباحثة بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل سؤال من أسئلة الاختبار من حيث: مدي تمثيل أسئلة الاختبار لقياس الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية لدى الطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة. كما قامت الباحثة بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوي Content Validity Ratio (CVR) لكل سؤال من أسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية. ويوضح جدول (٦) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لأسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول (٦) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لأسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية (ن=٧)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة
١	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢١	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٤	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٤	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٥	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
٦	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٦	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٧	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٧	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٨	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٨	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١١	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٣١	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
١٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٤	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٤	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة
١٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٦	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٣٦	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
١٧	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٣٧	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٨	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٨	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
١٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٢٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٤٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
متوسط النسبة الكلية للإتفاق على الاختبار					%٩٧.٥٠				
متوسط نسبة صدق لاوشى للاختبار ككل					٠.٩٥٠				

يتضح من جدول (٦) أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل سؤال من أسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية تتراوح ما بين (٨٥.٧١-١٠٠%). كما يتضح من جدول (٧) اتفاق السادة المحكمين على أسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٧.٥٠%). وعن نسبة صدق المحتوى (CVR) للاوشى يتضح من جدول (٦) أن جميع أسئلة اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية تتمتع بقيم صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوى للاختبار ككل (٠.٩٥٠) وهي نسبة صدق مقبولة. و استفادت الباحثة من أراء وتوجيهات السادة المحكمين من خلال مجموعة من المقيمات مثل:

- ✓ تعديل صياغة بعض أسئلة الاختبار لتصبح أكثر وضوحاً.
- ✓ إعادة ترتيب لبعض الأسئلة بتقديم بعضها على بعض.

د- معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار: قامت الباحثة بحساب معاملات السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار، ويوضح جدول (٧) معاملات السهولة لمفردات اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول (٧) معاملات السهولة لمفردات اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية (ن=١٩)

المفردة	معامل السهولة	المفردة	معامل السهولة	المفردة	معامل السهولة	المفردة	معامل السهولة
١	٠.٤٢	١١	٠.٤٢	٢١	٠.٥٠	٣١	٠.٤٠
٢	٠.٦٥	١٢	٠.٥٣	٢٢	٠.٣٩	٣٢	٠.٥٧
٣	٠.٥٦	١٣	٠.٣٩	٢٣	٠.٤٥	٣٣	٠.٥٩
٤	٠.٥٤	١٤	٠.٦٣	٢٤	٠.٥٣	٣٤	٠.٥٧
٥	٠.٤٩	١٥	٠.٦٤	٢٥	٠.٥٧	٣٥	٠.٥١
٦	٠.٤٥	١٦	٠.٤٦	٢٦	٠.٤٥	٣٦	٠.٤٤
٧	٠.٤٠	١٧	٠.٦٩	٢٧	٠.٤٣	٣٧	٠.٦٠
٨	٠.٥٣	١٨	٠.٣٦	٢٨	٠.٤٨	٣٨	٠.٣٧
٩	٠.٤٧	١٩	٠.٥٦	٢٩	٠.٤٩	٣٩	٠.٤٨
١٠	٠.٤٤	٢٠	٠.٤٨	٣٠	٠.٥٤	٤٠	٠.٦٢

وأشار (Parish, Karisch, 2013) إلى وجود ثلاثة محكات للحكم علـــى مستوى سهولة أسئلة الاختبار وهى:

- ✓ السؤال الذى يحصل على أقل من (٣٠%) فى معامل السهولة يكون صعب جداً ويجب حذفه.
- ✓ السؤال الذى يحصل على من (٣٠ – ٨٥%) فى معامل السهولة يكون متوسط السهولة ويجب الإبقاء عليه.
- ✓ السؤال الذى يحصل على أكبر من (٨٥%) فى معامل السهولة يكون سهل جداً ويجب حذفه.

وعليه يتضح من جدول (٧) أن معاملات السهولة لجميع مفردات اختبار الجانـــب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية تقع ضمن المدي المقبول لمعاملات السهولة وهـــو من (٣٠-٨٥%) وفقاً لمحكات (Parish, Karisch, 2013).

ه- ثبات الاختبار:

- **معامل ثبات ألفا كرونباخ: Cronbach's alpha** قامت الباحثة بحساب ثبات اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ بعد تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (١٩) طالبة، وبلغت قيمة معامل ثبات الاختبار ككل (٠.٨٣٧).
- **معامل ثبات إعادة التطبيق: Test Re-Test Method** قامت الباحثة بحساب ثبات اختبار الجانب المعرفى لمهارات انتاج القصة الرقمية باستخدام طريقة إعادة التطبيق وذلك بإعادة تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (١٩) طالبة بفاصل زمنى قدره أسبوعين، وبلغ معامل ثبات إعادة التطبيق للاختبار ككل (٠.٨٦٢**) وهو معامل ثبات دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

٧- **تصحيح الاختبار:** تحصل الطالبة على درجة واحدة على كل مفردة تجيب عنها إجابة صحيحة، وصفر على كل مفردة تتركها أو تجيب عنها إجابة خاطئة، وبذلك تكون الدرجة الكلية للاختبار تساوى عدد مفردات الاختبار، وبلغت الدرجة النهائية للاختبار التحصيلي (٤٠) درجة.

٨- **الصورة النهائية للاختبار التحصيلي:** وبعد هذه الإجراءات أصبح الاختبار التحصيلي في صورته النهائية صالحاً للتطبيق.

❖ **التكافؤ بين المجموعتين التجريبية والضابطة:**

١- التكافؤ فى الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية:

للتأكد من مدى تحقق التكافؤ بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي؛ استخدمت الباحثة اختبار "مان-ويتني" Mann-Whitney- U Test، والنتائج يوضحها جدول (٨):

جدول (٨) نتائج اختبار "مان-ويتني" لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي (ن=٤٠)

المتغيرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " Z"	قيمة "U"	مستوي الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
التذكر	التجريبية	20	3.55	1.73	20.93	418.50	.238	191.5	0.01		مرتفع
	الضابطة	20	3.35	1.63	20.08	401.50					
الفهم	التجريبية	20	4.85	1.69	19.43	388.50	.592	178.5	0.01		مرتفع
	الضابطة	20	5.25	1.77	21.58	431.50					
التطبيق	التجريبية	20	3.25	1.45	22.70	454.00	1.218	156	0.01		مرتفع
	الضابطة	20	2.80	1.51	18.30	366.00					
المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية	التجريبية	20	11.65	2.56	21.83	436.50	.723	173.5	0.01		مرتفع
	الضابطة	20	11.40	2.68	19.18	383.50					

- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (٨) أنه لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية (التذكر- الفهم- التطبيق) ومجموعها الكلي.

٢- التكافؤ فى دافعية الإنجاز:

للتأكد من مدى تحقق التكافؤ بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لدافعية الإنجاز؛ استخدمت الباحثة اختبار "مان-ويتني" Mann-Whitney- U Test، والنتائج يوضحها جدول (٩):

جدول (٩) نتائج اختبار "مان-ويتني" لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لدافعية الإنجاز (ن=٤٠)

المتغيرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	قيمة "U"	مستوي الدلالة
دافعية الإنجاز	التجريبية	20	79.15	5.35	20.73	414.50	.123	195.5	غير دالة
	الضابطة	20	78.10	5.05	20.28	405.50			
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).									
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).									

يلاحظ من جدول (٩) أنه لا توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لدافعية الإنجاز.

ومن خلال الطرح المتقدم يتضح التكافؤ بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس القبلي لكل من: (الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية- دافعية الإنجاز)؛ وعليه يُمكن إرجاع الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لكل من: (الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية- مهارات انتاج القصة الرقمية- دافعية الإنجاز) إن وجدت لأثر المتغير المستقل (البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب).

ثالثاً: بطاقة تقييم مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة - إعداد الباحثة:

قامت الباحثة باعداد بطاقة لتقييم مهارات انتاج القصة الرقمية وذلك بهدف قياس الجانب الأدائي للمهارات لدي الطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة وذلك بالرجوع إلي قائمة مهارات انتاج القصة الرقمية، ومرت بطاقة تقييم مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة بالخطوات التالية:

تحديد الهدف من بطاقة تقييم مهارات انتاج القصة الرقمية: هدفت البطاقة الي قياس الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية لدى عينة من الطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة، وذلك بعد الإنتهاء من دراسة المحتوي التعليمي.

وصف بطاقة التقييم: لبناء هذه البطاقة اطلعت الباحثة على العديد من الدراسات والبحوث العربية والأجنبية التى تناولت موضوع مهارات انتاج القصة الرقمية مثل دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٣) ودراسة (التمامي، ٢٠٢١) ودراسة (الفقيه، ٢٠١٩) ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩) ودراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، كما اطلعت الباحثة على بطاقات التقييم التى تم استخدامها فى هذه الدراسات لقياس مهارات انتاج القصة الرقمية.

ويوضح جدول (١٠) عدد المفردات المُخصصة لكل مهارة من مهارات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية فى صورتها الأولية.

جدول (١٠) عدد المفردات المُخصصة لكل مهارة من مهارات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية فى صورتها الأولية

م	الأبعاد	عدد المهارات
١	أهداف القصة.	٢
٢	عنوان القصة.	٤
٣	محتوي القصة.	٦
٤	شخصيات القصة.	٢
٥	أحداث القصة.	٥
٦	إخراج ونشر القصة.	١١
	المجموع الكلى	٣٠

ج- صدق بطاقة التقييم: قامت الباحثة بحساب صدق بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوي للاوشي Lawshe Content Validity Ratio (CVR) حيث تم عرض البطاقة في صورتها الأولية على عدد (٧) أساتذة من أساتذة مناهج الطفل وتكنولوجيا التعليم بالجامعات مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيتها وصدقها لقياس مهارات انتاج القصة الرقمية لدى الطالبات المعلمات بمرحلة الطفولة المبكرة، وإبداء ملاحظاتهم حول:

- ✓ مدي وضوح وملائمة صياغة مفردات البطاقة.
- ✓ مدي وضوح تعليمات البطاقة.
- ✓ مدي كفاية مفردات البطاقة.
- ✓ تعديل أو حذف أو إضافة ما ترونه سيادتكم يحتاج الى ذلك.

وقد قامت الباحثة بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات البطاقة من حيث: مدي تمثيل المفردات لقياس مهارات انتاج القصة الرقمية لدى الطالبات المعلمات، كما قامت الباحثة بحساب صدق المحتوي باستخدام معادلة لاوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوي Content

Validity Ratio (CVR) لكل مفردة من مفردات بطاقة تقييم الجانب الأدائـــي لمهـــارات انتاج القصة الرقمية.(In Johnston, Wilkinson, 2009, P5)

ويوضح جدول (١١) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمفردات بطاقـــة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول (١١) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشى لمهارات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية (ن=٧)

م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة	م	عدد مرات الاتفاق	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المُتعلق بالمفردة
١	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٦	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٧	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٨	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
٤	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	١٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٦	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٢١	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٧	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٢	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
٨	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
٩	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٢٤	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
١٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١١	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٦	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٢	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٧	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل
١٣	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٢٨	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٤	٦	٨٥.٧١	٠.٧١٤	تُعدل وتُقبل	٢٩	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
١٥	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل	٣٠	٧	١٠٠.٠٠	١.٠٠٠	تُقبل
متوسط النسبة الكلية للإتفاق على البطاقة							%٩٦.٦٦٧		
متوسط نسبة صدق لاوشى للبطاقة ككل							٠.٩٣٣		

يتضح من جدول (١١) أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية تتراوح ما بين (٨٥.٧١-١٠٠%). كما يتضح من جدول (١١) اتفاق السادة المحكمين على مفردات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٦.٦٦٧%). وعن نسبة صدق المحتوى (CVR) للاوشى يتضح من جدول (١١) أن جميع مفردات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية تتمتع بقيم صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوى للاختبار ككل (٠.٩٣٣) وهي نسبة صدق مقبولة. وقد استفادت الباحثة من أراء وتوجيهات السادة المحكمين من خلال مجموعة من المقيمات مثل:

- ✓ تعديل صياغة بعض مفردات المقياس لتصبح أكثر وضوحاً.
- ✓ إعادة ترتيب لبعض المفردات بتقديم بعضها على بعض.

ومن خلال حساب صدق بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية بطريقة صدق المحكمين وصدق لاوشى يتضح أن البطاقة تتمتع بمعامل صدق مقبول؛ مما يشير إلى إمكانية استخدامها في البحث الحالي، والوثوق بالنتائج التي سيسفر عنها البحث.

د- ثبات بطاقة التقييم: لحساب ثبات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية استخدمت الباحثة معادلة "كوبر"Cooper حيث يذكر "ميدلي" Medley أن طريقة حساب ثبات بطاقة التقييم تتطلب استخدام أكثر من ملاحظ (اثنين أو أكثر) لتقييم لمعلم الواحد نفسه، وأن يعمل كل منهما مستقلا عن الآخر، وأن يستخدم كل من المقيمين نفس الرموز لتسجيل الأداءات التي تحدث في أثناء فترة التقييم، وأن ينتهي كل منهما من التسجيل في التوقيت نفسه، أي في نهاية الفترة الزمنية الكلية المخصصة للتقييم، وفي ضوء ذلك يمكن أن تحدد عدد مرات الاتفاق بين المقيمين، وعدد مرات عدم الاتفاق في أثناء الفترة الكلية للتقييم، ثم تحسب نسبة الاتفاق بين المقيمين، باستخدام معادلة " كوبر" Coper، لحساب نسبة الاتفاق ، وهي:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق} \times ١٠٠}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}}$$

وقد حدد " كوبر " مستوى الثبات بدلالة نسبة الاتفاق ، التي يجب أن تكون (٨٥%) فأكثر لتدل على ارتفاع ثبات الأداة.

(فى محمد أمين المفتي، ١٩٨٤، ص٦٢)

ولإيجاد ثبات البطاقة في البحث الحالي استخدم الباحث طريقة اتفاق المقيمين (بعض الزملاء بالكلية)، وتمت التقييم على عدد (٤) قصص. ويوضح جدول (١٢) النسب المئوية لاتفاق المقيمين في بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية.

جدول (١٢) النسب المئوية لاتفاق المقيمين فى بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية

القائم بالتقييم	نسبة الاتفاق بين المقيمين الثلاثة %			
	القصة الأول	القصة الثاني	القصة الثالث	القصة الرابع
المقيم الأول	٩٠.٠٤	٨٩.٥٥	٨٥.١٨	٨٩.٨٩
المقيم الثاني	٨٨.٦٩	٨٢.٠٤	٩٢.٧٥	٨٧.٧٥
المقيم الثالث	٨٧.٤٨	٨٦.٦	٩١.٣٣	٨٧.٨٣
مجموع نسب الاتفاق	٢٦٦.٢١	٢٥٨.١٩	٢٦٩.٢٦	٢٦٥.٤٧
متوسط نسب الاتفاق	٨٨.٧٤	٨٦.٠٦	٨٩.٧٥	٨٨.٤٩
الانحراف المعياري	١.٢٨	٣.٧٨	٤.٠٢	١.٢١
معامل الاختلاف	١.٤٤	٤.٤٠	٤.٤٨	١.٣٧

يتضح من جدول السابق أن متوسط نسب ثبات التحليل تراوحت ما بين (٨٦.٠٦% - ٨٩.٧٥%) وتدل هذه النسب على ارتفاع ثبات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات

انتاج القصة الرقمية. كما يتضح أن معاملات الاختلاف بين المقيمين الثلاثة تراوحت بين (١.٣٧% - ٤.٤٨%) وتُشير معاملات الاختلاف المنخفضة بين المقيمين الثلاثة إلى ارتفاع ثبات بطاقة تقييم الجانب الأدائي لمهارات انتاج القصة الرقمية.

ه- **تصحيح بطاقة التقييم: حيث تم** وضع نظام تقدير درجات المهارات عن طريق استخدام التقدير الكمي، حيث أشتمل على خياران للأداء (أدت المهارة -لم تؤدي المهارة)، وتمُّ توزيع درجات التقييم لمستويات الأداء وفق التقدير التالي:

- تحصل الطالبة على درجة واحدة فى حالة أداء المهارة.
- تحصل الطالبة على صفر فى حالة عدم أداء المهارة.

رابعاُ: اختبار الدافية للإنجاز للطفل والراشد: إعداد فاروق عبدالفتاح موسى (عثمان وصبحي، ٢٠١٤)

يعرف فاروق عبد الفتاح موسى الدافع للإنجاز بأنه الرغبة في الأداء الجيد في الحياة والعمل ويقاس بالدرجات التي يحصل عليها المفحوص في اختبار الدافع للإنجاز، حيث يشير حصوله على درجه أعلى من أو تساوي ٧٩ من الدرجات الكلية للأداء والمساوية ل ١٣٠ لمستوى مرتفع في الدفاعية للإنجاز كما يشير حصوله على درجه أصغر من ٧٩ من الدرجة الكلية للأداء لمستوى منخفض في الدفاعية للإنجاز.

وصف الاختبار:

أعد هذا الاختبار في الأصل هيرمانز سنه ١٩٧٠ بهولندا وقام باقتباسه وتعريبه للبيئة المصرية فاروق عبد الفتاح موسى ١٩٨١ وحاول هيرمانز عند بناء هذا الاختبار أن يحصر جميع المظاهر المتعلقة بتكوين الدافع للإنجاز وقد انتقى منها الأكثر شيوعا على أساس ما أكدته البحوث السابقة وهي (مستوى الطموح- السلوك المرتبط بقبول المخاطرة- الحراك الاجتماعي- المثابرة- توتر العمل- إدراك الزمن- التوجه نحو المستقبل- اختيار الرفيق- سلوك التعرف- سلوك الإنجاز). يتكون الاختبار من ٢٨ فقرة متعددة الاختيار بحيث تكون كل فترة من جمله ناقصة تليها خمس عبارات تقابلها الحروف (أ – ب – ج –

د – ه) وأربع عبارات تقابلها الحروف (أ – ب – ج – د) ويوجد أمام كل عبارة قوسين وعلى المفحوص أن يختار العبارة التي يرى بأنها تكمل الفقرة بوضع علامة (×) بين القوسين الموجودين أمام العبارة. (صرداوي، ٢٠١١)

طريقه تقدير درجات الاختبار:

يتبع في هذا الاختبار طريقه تدرج الدرجات بحيث إنه في الفقرات الموجبة تعطي العبارات (أ – ب – ج – د – ه) الدرجات ٥ ٤ ٣ ٢ ١ على الترتيب وفي الفقرات السالبة تكون الدرجات ١ ٢ ٣ ٤ ٥ وبالمثل حاله الفقرات التي تليها أربع عبارات وعلى ذلك تكون أقصى درجة 130وأدنى درجة 28العبارات الإيجابية 13 12 10 8 7 6 5 2) (28 27 20 19 18 17 14 العبارات السالبة (١ ٣ ٤ ٩ ١٥ ١٦ ٢١ ٢٢ ٢٣ ٢٤ ٢٥ ٢٦). (زهرة، ٢٠١٧)

زمن الاختبار:

ليس للاختبار زمن محدد للتطبيق ولكن وجد عن الأفراد العاديين يستطيعون الإجابة في مده التراوح بين ٣٥ – ٤٥ دقيقة وذلك بعد إلقاء التعليمات.

خامساً: البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب

للإجابة عن السؤال الثاني للدراسة والذي ينص على: ما البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة؟

- تمت عملية إعداد البرنامج التدريبي من خلال مايلي:

في ضوء نتائج الدراسات السابقة والإطار النظري للدراسة الحالية قامت الباحثة بإعداد برنامج تدريبي قائم علي الصف المقلوب لتنمية مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، واعتمدت الباحثة علي الفلسفة التربوية التي صمم علي أساسها البرنامج المقترح في أن معلمة مرحلة الطفولة المبكرة يجب أن تمتلك بعض

مهارات العصر الحديث ومنها المهارات التقنية والرقمية والتي تساعدها في عملها في ضوء سمات العصر التي أصبحت جزء طبيعي من البيئه التي يعيش فيها الطفل.مقدمة لها من خلال برنامج قائم علي الصف المقلوب وما يشتمل عليه من أدوات وتقنيات تفاعلية تجعل التعلم مشوق ومحفز للدافعية، حيث تتعلم الطالبات من خلال محاضرات فيديو تعليمية عبر الإنترنت خارج المحاضرة وتتعاون في الأنشطة التعليمية داخل المحاضرة وعلي المحاضر وضع حلول للمشاكل التعليمية وتزويد الطالبات بالتوجيه المناسب.

إعداد البرنامج التدريبي:

تم إعداد البرنامج كالتالي:

بناء برنامج تدريبي قائم علي الصف المقلوب لتنمية مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة.

- إعداد البرنامج:

تم إعداد البرنامج المقترح من المصادر التالية:

- الإطار النظري للبحث والذي يتناول المفاهيم المختلفة الخاصة بمتغيرات البحث.
- الأبحاث والدراسات العربية والجنبية، والتي اطلعت عليها الباحثة وتناولت متغيرات البحث.
- الرجوع للدراسات والكتب والتي تناولت موضوع انتاج القصة الرقمية لإعداد البرنامج المقترح.

- **خطوات البرنامج المقترح:**

تم إعداد البرنامج في ضوء الخطوات التالية:

التعريف بالبرنامج: يتضمن البرنامج التدريبي مجموعة من الأنشطة والمحاضرة لإكساب الطالبات مهارات انتاج القصة الرقمية.

ملامح البرنامج:

الفئة المستهدفة من البرنامج:

طالبات كلية التربية للطفولة المبكرة البرنامج العام – جامعة مطروح.

أهداف البرنامج:

- **الأهداف العامة للبرنامج:**

تتمثل الأهداف العامة للبرنامج فيما يلي:

- تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة من خلال برنامج تدريبي قائم علي الصف المقلوب.
- توعية الطالبة المعلمة بأهمية استخدام القصة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة.
- تمكين الطالبات من استخدام التطبيقات التقنية مع الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والإستفادة من خصائصها داخل العملية التعليمية.

- **الأهداف الإجرائية للبرنامج:**

تم تحديد الأهداف الإجرائية للبرنامج التدريبي لكي تشمل المجالات الثلاثة (المعرفية والمهارية والوجدانية) والتي من المتوقع تحقيقها في نهاية البرنامج ومن أمثلة هذه الأهداف:

- أن تتعرف الطالبة علي القصة الرقمية التعليمية.
- أن تتعرف الطالبة علي مهارات إنتاج القصة الرقمية.
- أن تتعرف الطالبة علي كيفية استخدام برنامج البوربوينت.
- أن تجمع الطالبة صور مناسبة للقصة من علي شبكة الإنترنت.
- أن تنتج الطالبة قصة رقمية للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.
- أن تمتلك الطالبة المعلمة مهارات التعامل مع برنامج البوربوينت لإنتاج قصة رقمية.

- **فلسفة البرنامج:**

تم استنتاج الأساس الفلسفي لبناء البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب لتنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة من خلال أدبيات البحث التي تم الإطلاع عليها، وتم تحديد فلسفة البرنامج فيما يلي:

- فلسفة الصف المقلوب والتي تدعم مفهوم التعلم المتمركز حول الطالب لا المعلم.
- إعداد واستخدام بعض الفيديوهات التعليمية التي تتناول خطوات إنشاء قصة رقمية تعليمية للأطفال باستخدام برنانج البوربوينت.
- يتبني الصف المقلوب التعلم الذاتي حيث يشاهد الطالب محتوي التعلم ويقوم بتدوين الملاحظات وحل الأسئلة وتحديد الصعوبات التي واجهته أثناء العمل المنزلي وذلك باتباع قاعدة WSQ (watch– summarize – question) علي أن يتم مناقشة ذلك أثناء المحاضرة (بيرجمان& سامز، ٢٠١٥)
- تنمية دافعية الطالبات نحو الإنجاز.

- **الأساليب والأدوات التي تحقق الأهداف:**

- الصف المقلوب: حيث تم ارسال فيديوهات تعليمية للطالبات من خلال مواقع التواصل الاجتماعي الواتس اب لمشاهدتها قبل المحاضرة، وتجهيز أسئلة حول المادة العلمية.
- المحاضرة: حيث يتم شرح خطوات انتاج القصة الرقمية باستخدام برنامج البوربوينت.
- التدريب والممارسة: من خلال التطبيق العملي لمهارات انتاج القصة الرقمية.

- **الوسائل التدريبية:**

جهاز لابتوب – جهاز عرض داتاشو.

- **استراتيجيات البرنامج المستخدمة:**

تم الإعتماد علي بعض الإستراتيجيات في تطبيق البرنامج مع الطالبات ومنها (الصف المقلوب، التعلم الالكتروني، الحوار والمناقشة، القصة الرقمية، التعلم النشط، التعلم التعاوني، العصف الذهني، التعلم المدمج، التعلم الذاتي).

❖ **صدق البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب:**

تم عرض البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب فى صورته الأولية على عدد (٧) أساتذة من أساتذة المناهج وطرق تعليم الطفل بكليات التربية للطفولة المبكرة بالجامعات مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منه، والتعريف الإجرائي لمصطلحاته، بهدف التأكد من صلاحيته وصدق بنائه وقدرته على تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، ويوضح جدول (١٣) نسب إتفاق السادة المحكمين على البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب.

جدول (١٣) نسب إتفاق السادة المحكمين على البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب (ن=٧)

م	معايير التحكيم	عدد مرات الاتفاق	عدد مرات الاختلاف	نسبة الاتفاق	معامل الاختلاف (CV)*[1]
١	وضوح أهداف البرنامج.	٧	----	١٠٠	%٧.٢١
٢	الترابط بين أهداف البرنامج ومحتواه.	٦	١	٨٥.٧١	
٣	التسلسل المنطقي لمحتوى البرنامج.	٦	١	٨٥.٧١	
٤	الترابط بين جلسات البرنامج.	٧	----	١٠٠	
٥	كفاية المدة الزمنية المُخططة للبرنامج.	٧	----	١٠٠	
٦	فعالية الاستراتيجيات التدريسية ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج	٧	----	١٠٠	
٧	فعالية الوسائل التعليمية المستخدمة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج	٦	١	٨٥.٧١	
٨	فعالية الأنشطة المختلفة ومدي ارتباطها بأهداف البرنامج.	٧	----	١٠٠	
٩	التكامل بين الأنشطة المختلفة داخل البرنامج.	٧	----	١٠٠	
١٠	كفاية وملائمة أساليب التقويم المستخدمة فى البرنامج.	٧	----	١٠٠	
	النسبة الكلية للإتفاق على البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب	%٩٥.٧١			

[1] - **Coefficient of Variation.**

يلاحظ من جدول (١٣) أن:

- بلغت نسبة الاتفاق الكلية من قبل السادة المحكمين علي صلاحية البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب (٩٥.٧١%) وهى نسبة اتفاق مرتفعة.
- بلغ معامل الاختلاف Coefficient of Variation (CV) بين السادة المحكمين علي صلاحية البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب (٧.٢١%) وهى قيمة معامل اختلاف منخفضة جدًا.

ومما تقدم تتضح صلاحية البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب للتطبيق والوثوق بالنتائج التى سيُسفر عنها البحث.

- **تطبيق البرنامج:**

يتكون البرنامج من مراحل أساسية وكل مرحلة تعمل علي تحقيق أهداف معينة تسهم في تحقيق الهدف العام للبرنامج وهذه المراحل هي:

المرحلة الأولي: (مرحلة التمهيد)

هدفت هذه المرحلة للتعرف علي البرنامج والقيام بالتطبيق القبلي للإختبار التحصيلي.

المرحلة الثانية: (مرحلة التنفيذ)

وتم من خلالها تنفيذ أنشطة البرنامج المختلفة مع الطالبات.

المرحلة الثالثة: (مرحلة التقويم)

تم تقويم فاعلية البرنامج المقترح.

- **تقويم البرنامج:**

- التقويم القبلي : من خلال تطبيق الاختبار التحصيلي لتقويم معارف الطالبات حول القصة الرقمية.
- التقويم البنائي: وهو تقويم مستمر مرحلي طوال تطبيق مراحل البرنامج المختلفة حيث يتم ملاحظة أداء الطالبات أثناء العمل.

- التقويم النهائي : من خلال تطبيق الاختبار التحصيلي بعد الإنتهاء من تطبيق البرنامج.

وفيما يلي نموذج من أنشطة البرنامج التدريبي:

وبذلك تم الإجابة علي السؤال الثاني للدراسة.

خامساً- خطوات تنفيذ تجربة البحث:

قامت الباحثة بالبدء في التجربة البحث التي استغرقت قرابة شهران، بواقع مرة أسبوعياً مدتها (٢) ساعة، وقد مرت التجربة الأساسية للدراسة بالمراحل الآتية:

أ- **اختيار عينة البحث:** قامت الباحثة باختيار عينة البحث من طالبات البرنامج العام بكلية التربية للطفولة المبكرة وقد تم اختيارهم بطريقة عشوائية بالفرقة الأولي، وبلغ عددهن (٢٠) طالبة للمجموعة التجريبية، (٢٠) طالبة للمجموعة الضابطة.

ب- **الاستعداد للتطبيق:** عقدت الباحثة جلسة تمهيدية مع الطالبات عينة البحث، وذلك لتعرفهن بتجربة البحث والهدف منها، والتأكد من وضوح التعليمات الخاصة باستخدام الصف المقلوب، وأدوات البحث وكيفية التعامل معها والإجابة عليها.

ج- **التطبيق القبلي لأدوات البحث:** قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث قبلياً (اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة) ورصد درجات الطالبات.

د- **تنفيذ التجربة الأساسية:** بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأدوات البحث، تم تنفيذ التجربة الأساسية الخاصة البحث وفق الإجراءات التالية:

١- لقاء تمهيدي مع الطالبات عينة البحث، حيث تم تعريفهن بصورة موجزه على أهداف البرنامج، وطبيعة محتواه وما يشتمل عليه من وأنشطه، وكيفية إنجازها، وقد تم فى هذا اللقاء إثارة دافعية الطالبات للتعلم من مقاطع الفيديو المرسلة بشكل فعال.

٢- سار تطبيق بيئة الفصل المقلوب كالتالي:

* **قبل المحاضرة:** تكليف الطالبات بمشاهدة مقاطع الفيديو المرسلة، وتجهيز الأسئلة حول محتوى التعلم.
* **أثناء المحاضرة:** تم تقسيم المحاضرة إلى ثلاثة أجزاء كالتالي:

١- أول ١٥ دقيقة تم عرض ملخص محتوى الدرس على الطالبات، والإجابة عن أسئلتهم حول الصعوبات التي واجهونها أثناء التعلم.

٢- باقي المحاضرة يتم شرح وتطبيق المهام العملية.

* **بعد المحاضرة:** تكليف الطالبات بالدراسة باستخدام شبكة الويب حول الأجزاء القادمة.

ه- تطبيق أدوات البحث بعدياً: بعد الانتهاء من تجربة البحث، تم تطبيق أدوات البحث بعدياً والمتمثلة في (اختبار التحصيل المعرفي لقياس الجانب المعرفي حول مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة – بطاقة تقييم مهارات انتاج القصة الرقمية للطالبة المعلمة- مقياس الدافعية للإنجاز).

سادساً- الأساليب الإحصائية

بعد إتمام إجراءات التجربة الأساسية للدراسة، قامت الباحثة بتفريغ درجات الطالبات في جداول معدة لذلك تمهيداً لمعالجتها إحصائيا واستخراج النتائج.

نتائج البحث (مناقشتها وتفسيرها)

يتناول هذا الجزء اختبار صحة فروض البحث وتفسير ومناقشة النتائج فى ضوء الإطار النظرى والدراسات السابقة، وتختتم الباحثة هذا الجزء بتوصيات البحث، والبحوث المقترحة. **بدايةً اعتمدت الباحثة فى التحليل الإحصائي للبيانات للتأكد من صحة فروض البحث من عدمها على الأساليب الإحصائية الأتية:**

١- اختبار "مان-ويتني" Mann-Whitney- U Test حيث يُعد اختبار مان-ويتنى هو الاختبار اللامعلمى البديل لاختبار"ت" لعينتين مستقلتين، فى حالة عدم توافر شروط الاختبار المعلمى (أسامة ربيع، ٢٠٠٧، ص ١٥٧).

٢- اختبار ويلكوكسون Wilcoxon ويسمى اختبار إشارات الرتبSign –rank، ويستخدم فى تحديد ما إذا كان هناك اختلاف أو فروق بين عينتين مرتبطتين، ويعد بديلاً لابارامترياً لاختبار"ت" لعينيتين مرتبطتين (حلمي الفيل، ٢٠١٨، ص٢٤٩).

٣- حجم التأثير مربع إيتا (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية ودافعية الإنجاز للطالبة المعلمة بمرحلة الطفولة المبكرة، وتتراوح قيمة حجم التأثير من (صفر- ١)، حيث يري كوهين Cohen (1988) أن:

- ✓ في حالة "مربع ايتا" η2 ≤ (٠.١) يكون حجم التأثير ضعيف.
- ✓ وفي حالة مربع ايتا η2 ≤ (٠.٣) يكون التأثير متوسط.
- ✓ أما في حالة مربع ايتا η2 ≤ (٠.٥) يكون التأثير مرتفع (Corder, Foreman, 2009, p.59).

وقد استخدمت الباحثة في التحليل الإحصائي للبيانات حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية **(SPSS 20)** وذلك لاجراء المعالجات الإحصائية، **وفيما يلي عرض النتائج وتفسيرها:**

١- اختبار صحة الفرض الأول:

ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "مان–ويتني" Mann-Whitney- U Test لحساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة،

جدول (١٤) نتائج اختبار "مان–ويتني" وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي (ن=٤٠)

المتغيرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " Z"	قيمة "U"	مستوي الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
التذكر.	التجريبية	20	10.15	2.60	29.38	587.50	4.859	22.500	0.01	0.768	مرتفع
	الضابطة	20	3.80	1.82	11.63	232.50					
الفهم.	التجريبية	20	13.50	1.88	30.48	609.50	5.420	.500	0.01	0.857	مرتفع
	الضابطة	20	5.60	1.60	10.53	210.50					
التطبيق.	التجريبية	20	10.40	1.23	30.50	610.00	5.482	.000	0.01	0.867	مرتفع
	الضابطة	20	3.30	1.26	10.50	210.00					
المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية	التجريبية	20	34.05	3.22	30.50	610.00	5.422	.000	0.01	0.857	مرتفع
	الضابطة	20	12.70	2.75	10.50	210.00					

– قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).

– قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (١٤) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية (التذكر- الفهم- التطبيق) ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

وعن حجم تأثير (η2) البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة؛ يلاحظ من جدول (١٤) أن:

- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **التذكر** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٧٦٨) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **التذكر** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٧٦.٨%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **الفهم** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٥٧) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **الفهم** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٥.٧%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **التطبيق** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٦٧) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **التطبيق** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٦.٧%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٥٧) وهو حجم تأثير مرتفع،

أي أن نسبة التباين في **المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٥.٧%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٣) ودراسة (التمامي، ٢٠٢١) ودراسة (الفقيه، ٢٠١٩) ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩) ودراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

- تم تزويد الطالبات بالعديد من المفاهيم الخاصة بمهارات إنتاج القصة الرقمية من خلال بيئة الصف المقلوب؛ فقد تم إرسال فيديوهات تعليمية وعروض وكتب الكترونية ومواقع الكترونية للطالبات للإطلاع عليها، وتم مناقشة العمل داخل المحاضرة والتعرف علي الصعوبات التي واجهت الطالبات والعمل علي حلها مع تقديم التغذية الراجعة لهن.
- إلمام الطالبات بقدر مناسب من المعارف والمهارات يمكنها من التعامل مع تطبيقات التقنية الحديثة والتفاعل معها بطريقة إيجابية، يساعد علي تحقيق أقصي استفادة وينعكس علي أدائها الذي يتسم بالفاعلية مع طفل الروضة

٢- اختبار صحة الفرض الثاني:

ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ويلكوكسون" Wilcoxon لحساب دلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية لدى طالبات المجموعة التجريبية، والنتائج يوضحها جدول (١٥):

جدول (١٥) نتائج اختبار ويلكوكسون وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي (ن=٢٠)

المتغيرات	نوع القياس	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	توزيع الرتب	العدد	متوسطات الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
التذكر.	القبلي البعدي	3.55 10.15	1.73 2.60	السالبة الموجبة المتعادلة	0 19 1	0 10	0 190	3.830	0.01	0.606	مرتفع
الفهم.	القبلي البعدي	4.85 13.50	1.69 1.88	السالبة الموجبة المتعادلة	0 20 0	0 10.50	0 210	3.928	0.01	0.621	مرتفع
التطبيق.	القبلي البعدي	3.25 10.40	1.45 1.23	السالبة الموجبة المتعادلة	0 20 0	0 10.50	0 210	3.939	0.01	0.623	مرتفع
المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية	القبلي البعدي	11.65 34.05	2.56 3.22	السالبة الموجبة المتعادلة	0 20 0	0 10.50	0 210	3.923	0.01	0.620	مرتفع

- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (١٥) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية (التذكر- الفهم- التطبيق) ومجموعها الكلي لصالح القياس البعدي.

وعن حجم تأثير (η2) البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لدى طالبات المجموعة التجريبية؛ يلاحظ من جدول (١٥) أن:

- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **التذكر** لدى طالبات المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٠٦) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **التذكر** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٦٠.٦%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **الفهم** لدى طالبات المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢١) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **الفهم** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٦٢.١%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية بعد **التطبيق** لدى طالبات المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٣) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في بعد **التطبيق** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٦٢.٣%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **المجموع الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية** لدى طالبات المجموعة التجريبية بلغ (٠.٦٢٠) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **المجموع**

الكلي لأبعاد الجانب المعرفي لمهارات انتاج القصة الرقمية والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٦٢%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة (محمد وأحمد، ٢٠٢٣) ودراسة (عبد الرحمن وشعيب، ٢٠٢١) ودراسة (بدوي وحمزة، ٢٠١٨) ودراسة (زغلول، ٢٠١٧)، وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

- تعريف الطالبات المعلمات بالأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها من البرنامج التدريبي، وتم ذلك في اللقاء التعريفي بالبرنامج حيث ساهم هذا في تحقيق الأهداف التعليمية التي سيحققها البرنامج فيما بعد.
- إقبال الطالبات علي المشاركة في البرنامج التدريبي نظراً لرغبتهم الشديدة في التعرف علي كيفية توظيف التكنولوجيا الحديثة في تقديم المفاهيم بطريقة ممتعة للطفل ورغبة منهن في مواكبة مستجدات العصر.
- إستخدام طريقة الصف المقلوب ساعد علي زيادة الدافعية لدي الطالبات والرغبة في المشاركة مما ساعد علي تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لديهن، وأدي ذلك لشعورهن بأهمية الموضوع والرغبة في تعلمه.
- سهولة البرنامج المستخدم "برنامج البوربوينت" وما يتوافر فيه من مميزات لا تحتاج من الطالبات إمتلاك مهارات تقنية عالية، ساعدهن علي التقدم في العمل والوصول للمنتج بشكل سهل ومرضي بدون أيه معوقات ساهم في زيادة الرغبة في مواصلة العمل والإستمرار فيه، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم.

٣- اختبار صحة الفرض الثالث:

ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "مان–ويتني" Mann- Whitney- U Test لحساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة، كما بجدول (١٦):

نتائج اختبار "مان–ويتني" وحجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لمهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي (ن=٤٠)

المتغيرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة " Z"	قيمة "U"	مستوي الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
أهداف القصة.	التجريبية	20	1.55	0.76	28.40	568.00	4.649	42	0.01	0.735	مرتفع
	الضابطة	20	0.20	0.41	12.60	252.00					
عنوان القصة.	التجريبية	20	3.80	0.62	29.55	591.00	5.429	19	0.01	0.858	مرتفع
	الضابطة	20	1.95	0.60	11.45	229.00					
محتوي القصة.	التجريبية	20	5.65	0.93	29.35	587.00	5.206	23	0.01	0.823	مرتفع
	الضابطة	20	3.15	0.49	11.65	233.00					
شخصيات القصة.	التجريبية	20	1.95	0.22	29.85	597.00	5.555	13	0.01	0.878	مرتفع
	الضابطة	20	0.35	0.59	11.15	223.00					
أحداث القصة.	التجريبية	20	4.85	0.37	30.35	607.00	5.637	3	0.01	0.891	مرتفع
	الضابطة	20	1.55	1.05	10.65	213.00					
إخراج ونشر القصة.	التجريبية	20	8.65	2.74	29.15	583.00	4.832	27	0.01	0.764	مرتفع
	الضابطة	20	2.75	1.68	11.85	237.00					
المجموع الكليلمهارات انتاج القصة الرقمية	التجريبية	20	26.45	3.47	30.50	610.00	5.462	0	0.01	0.864	مرتفع
	الضابطة	20	9.95	2.11	10.50	210.00					

– قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).

– قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (١٦) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارات انتاج القصة الرقمية (أهداف القصة- عنوان القصة- محتوي القصة- شخصيات القصة- أحداث القصة- إخراج ونشر القصة) ومجموعها الكلي لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

وعن حجم تأثير (η2) البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية ومجموعها الكلي لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة؛ يلاحظ من جدول (١٦) أن:

- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة أهداف القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٧٣٥) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة أهداف القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٧٣.٥%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة عنوان القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٥٨) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة عنوان القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٥.٨%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة محتوي القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٢٣) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة محتوي القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٢.٣%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة شخصيات القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ

(٠.٨٧٨) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة شخصيات القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٧.٨%).

- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة أحداث القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٩١) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة أحداث القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٩.١%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **مهارة إخراج ونشر القصة** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٧٦٤) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **مهارة إخراج ونشر القصة** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٧٦.٤%).
- حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **المجموع الكلي لمهارات انتاج القصة الرقمية** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٦٤) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **المجموع الكلي لمهارات انتاج القصة الرقمية** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٦.٤%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة (الشنقيطي والجريوي، ١٤٣٨) ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩) ودراسة (الفقية، ٢٠١٩) ودراسة (Starcic et al., 2016) ، وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

- إستخدام الصف المقلوب وإمكانية التحكم في إعادة تشغيل مقاطع الفيديو من قبل الطالبات في أي وقت، ساهم في تعزيز المعلومة لدي الطالبات، أيضاً التأكيد علي التغذية الراجعة ساهم في تحسين الأداء العملي لديهن.

- الدور الإيجابي النشط الذي قامت به الطالبات المعلمات أثناء البرنامج ساعد علي زيادة الدافعية لديهن مما أثمر عن أداء مرتفع في الجانب المعرفي التحصيلي، وأيضاً الجانب الأدائي لمهارات إنتاج القصة الرقمية.

٤- اختبار صحة الفرض الرابع:

ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لدافعية الإنجاز لصالح طالبات المجموعة التجريبية**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "مان-ويتني" Mann-Whitney- U Test لحساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لدافعية الإنجاز.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية دافعية الإنجاز لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة، والنتائج يوضحها جدول (١٧):

جدول (١٧) نتائج اختبار "مان-ويتني" وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة فى القياس البعدي لدافعية الإنجاز (ن=٤٠)

المتغيرات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	قيمة "U"	مستوي الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
دافعية الإنجاز	التجريبية	20	105.05	5.54	30.50	610	5.424	.000	0.01	0.858	مرتفع
	الضابطة	20	79.70	6.81	10.50	210					

- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (١٧) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لدافعية الإنجاز لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

كما يلاحظ من جدول (١٧) أن حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **دافعية الإنجاز** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات المجموعة الضابطة بلغ (٠.٨٥٨) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **دافعية الإنجاز** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٨٥.٨%)، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة دراسة (&College Rwanda, 2023) ودراسة (الصبحي والجندي، ٢٠٢٣) ودراسة (Aburayash , 2021) ودراسة (صرداوي، ٢٠١١)، وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

- ساهم البرنامج القائم علي الصف المقلوب بما يشتمل علية من وسائط متعددة في تحفيز أداء الطالبات المعلمات وزيادة الدافعية لديهن للإنجاز، وبالتالي تنمية اتجاهات موجبة نحو التعليم.
- كما أظهر البرنامج وجود علاقة موجبة بين الدافعية للإنجاز والتحصيل الدراسي لدي الطالبات المعلمات.
- نمو مهارات التعلم الذاتي لدي الطالبات كإنعكاس للعلاقة الموجبة بين زيادة الدافعية لديهن للإنجاز واستخدام الصف المقلوب من خلال البرنامج المقدم.
- تفضيل الطالبات المعلمات لتقنيات التعلم النشط والتي تتواكب مع مستجدات العصر الحالي ساهم في اقبالهن علي العملية التعليمة وتحفيز دافع الإنجاز لديهم، حيث تساهم ادخال التكنولوجيا في التعليم علي جعل العلمية التعليمية أكثر متعة.
- تحفز استراتيجية الصف المقلوب الطالبات علي التفكير وتشجعهم علي المشاركة والتفاعل مع الأنشطة مما يؤثر بشكل إيجابي علي الرغبة في التعلم ويكونوا أكثر نشاط وفاعليه.

٥- اختبار صحة الفرض الخامس:

ينص على أنه " **توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لدافعية الإنجاز لصالح القياس البعدي**".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ويلكوكسون" Wilcoxon لحساب دلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لدافعية الإنجاز.

كما استخدمت الباحثة حجم التأثير (η2) للتعرف على حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية دافعية الإنجاز لدى طالبات المجموعة التجريبية، والنتائج يوضحها جدول (١٨):

جدول (١٨) نتائج اختبار ويلكوكسون وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لدافعية الإنجاز (ن=٢٠)

المتغيرات	نوع القياس	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	توزيع الرتب	العدد	متوسطات الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	مستوى الدلالة	حجم التأثير (η2)	
										القيمة	الدلالة
دافعية الإنجاز	القبلي	79.15	5.35	السالبة	0	0	0	3.924	0.01	0.620	مرتفع
	البعدي	105.05	5.54	الموجبة	20	10.50	210				
				المتعادلة	0						

- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = (١,٩٦).
- قيمة "Z" عند مستوى دلالة (٠,٠١) = (٢,٥٨).

يلاحظ من جدول (١٨) أنه توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية فى القياسين القبلي والبعدي لدافعيـــة الإنجاز لصالح القياس البعدي.

كما يلاحظ من جدول (١٨) أن حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب في تنمية **دافعية الإنجاز** لدى طالبات المجموعة التجريبية بالمقارنة بطالبات

المجموعة الضابطة بلغ (٠.٦٢٠) وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في **دافعية الإنجاز** والتى ترجع للبرنامج التدريبي القائم علي الصف المقلوب هي (٦٢%).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات والبحوث السابقة مثل دراسة (محمد وأحمد، ٢٠٢٣) ودراسة (الصياد وعيسي، ٢٠١٩) ودراسة (Robin, 2016) ودراسة (إبراهيم، ٢٠١٥) ودراسة (العجرمي، ٢٠١٩)، وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى الأسباب الآتية:

- اعتماد البرنامج علي الصف المقلوب ساعد الطالبات المتعلمات علي حل المشكلات التي تواجههن أثناء الأداء العملي حيث تمكنت الطالبات من خلال التعلم المتزامن وغير المتزامن من الرجوع الي المواد العلمية وإعادة الأجزاء المطلوبة كلما تطلب ذلك وبالتالي ساهم في زيادة رغبة الطالبات من الإستمرار في التقدم والوصول إلي انهاء العمل المطلوب برغبة ودافعية أكبر.

- أيضاً المناقشات التي تمت خلال المحاضرات ساهمت في تباردل الأفكار بين الطالبات المعلمات وإنتقال أثر التدريب لديهن.

- تقسيم المهارات إلي مهارات فرعية سهل علي الطالبات تعلمها وممارستها وأدائها بشكل أفضل.

- زيادة الرغبة والدافعية في الإنجاز لدي الطالبات المعلمات من خلال التواصل التفاعل والمشاركة فيما بينهم أثناء المحاضرات للوصول إلي منتج يتسم بالجودة.

- وأظهرت بعض الطالبات القدرة على الاستفادة من تطبيقات الذكاء الاصطناعي – كما تم تدريبهن – على سبيل المثال (الحصول على شخصيات مناسبة للقصة، استخدام مواقع مخصصة لتسجيل بعض نصوص القصة) ودمجها في العمل.

توصيات البحث

من خلال النتائج التي توصل اليها البحث يمكن التوصية بالآتي:

- عقد دروات تدريبية للمعلمة حول انتاج القصص الرقمية.
- تبني استراتيجيات التعليم الالكتروني وخاصة الصف المقلوب في المرحلة الجامعية لما له من تأثير إيجابي في زيادة دافعية الطلاب للإنجاز.
- تدريب المعلمات علي توظيف القصة الرقمية في تعليم أطفال الرياض المفاهيم المختلفة.

البحوث المقترحة

- برنامج قائم علي استراتيجية الصف المقلوب لتنمية المهارات التكنولوجية لمعلمة الروضة.
- الكتاب الالكتروني في برامج إعداد معلمات الطفولة المبكرة وعلاقتة بالدافعية للإنجاز.

المراجع

- إبراهيم، وائل سماح محمد. (٢٠١٥). *تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوي طموح معلمي المرحلة الإبتدائية*، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، ٢(٣).
- أوزي، أحمد. (٢٠١٨). *بيداغوجية الفصل المقلوب أو المعكوس*. مجلة علوم التربية، ٧٠.
- آل دحيم، بريكان مسفر. (٢٠١٩). *استخدام القصص الرقمية في تعليم وتعلم الحاسب*. المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، ٣٥ (١٢).
- التمامي، سالي عبد الحميد وعوض، أماني محمد. (٢٠٢١). *معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية التكيفية في ضوء أسلوب التعلم المفضل لدي طلاب كليات التربية لتنمية مهارات تطوير القصص الإلكترونية*. مجلة كلية التربية، ٧٩.
- الجربية، مني محمد. (٢٠١٧). فاعلية استخدام استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مستوي التحصيل في مادة الحديث لطالبات التعليم الثانوي في مدينة الرياض، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ١٧٢(١)
- الحمراوي، سولاف أبو الفتح وغنيم، حنان عبده. (٢٠١٧). *أدب الطفل*. الدمام : مكتبة المتنبي.
- الدريويش، أحمد عبد الله و عبدالحليم، رجاء علي. (٢٠١٧). *المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي*، القاهرة، دار الفكر التربوي.
- الزهراني، عبد الرحمن محمد. (٢٠١٥). *فاعلية استراتيجية الصف المقلوب في تنمية مستوي التحصيل المعرفي لمقرر التعليم الالكتروني لدي طلاب كلية التربية بجامعة الملك عبد العزيز*، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ١٦٢ (٢).

- السيد، جيهان صبحي .(٢٠٢٣). القصص الرقمية ودورها في تنمية مهارات الإستعداد لتعلم القراءة والكتابة لدي أطفال الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة دمياط، مجلد ٣٨، ٨٦(٤).
- الشافعي، رباب عبده وعلي، هبه فاروق. (٢٠١٩). *فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدي أطفال الروضة*. المجلة التربوية، ٦٤ (٢).
- الشنقيطي، أمامة محمد أحمد فال والجريوي، سهام سلمان محمد. (٢٠١٧). *أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن في مدينة الرياض*، مجلة العلوم التربوية، ١١.
- الصبحي، منير أحمد مدين. (٢٠٢٢). أداء معلمات رياض الأطفال في تعليم طفل الروضة بين الواقع والمأمول، دراسات تربوية واجتماعية، ٢٨(٣).
- الصبحي، نور عبد العزيز سلطان و الجندي، علياء عبد الله. (٢٠٢٣). استخدام استراتيجية الفصل المقلوب في العملية التعليمية: دراسة ببلومترية ومراجعة منهجية، المجلة العربية للنشر العلمي (AJSP)، ٦(٥٢).
- الصياد، وليد عاطف وعيسي، جلال جابر. (٢٠١٩). فاعلية اختلاف استراتيجيات الفصل المقلوب في الدافعية للإنجاز والتحصيل الدراسيلدي طلاب كلية التربية، دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)، ١١١، يوليو.
- العجرمي، سامح جميل. (٢٠١٩). فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدي طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى واتجاهاتهن نحو استخدام اليوتيوب، مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٢٠ (٤).

- العقيل، عائشة عبد العزيز سعود و الحداد، عبد الكريم سليم .(٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم علي القصص الرقمية التفاعلية في تحسين الاستيعاب الاستماعي لدي طالبات الصف الثالث الإبتدائي في دولة الكويت، المجلة التربوية الأردنية، ٣(١).
- الغامدي، أماني خلف و الناجم، أمنية سعد. (٢٠٢٠). *مهارات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في القرن الحادي والعشرين: دراسة تنبؤية*. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٨(٦).
- الغامدي، فاطمة علي. (٢٠١٩). *أثر استخدام استراتيجية التعلم المقلوب في تنمية التحصيل المعرفي لدي طالبات مقرر طرق تدريس التربية الفنية بجامعة أم القري*. مجلة جامعة أم القري للعلوم التربوية والنفسية، ١٠ (٢).
- الفقية، حليمة حسن. (٢٠١٩). أثر استخدام بيئة تعلم شخصية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدي معلمات رياض الأطفال، دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)، ١١٦.
- الفيل، حلمي. (٢٠١٨). *التحليل الإحصائى للبيانات باستخدام SPSS "التنظير والتطبيق والتفسير"*، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.
- الكندري، منابر محمد. (٢٠١٠). *تصميم القصة الإلكترونية لأطفال ماقبل المدرسة في ضوء معايير تنمية الخيال الإبداعي وأثرها علي تنمية مهارات حب الإستطلاع*، رسالة ماجستير، جامعة الخليج العربي.
- اللقاني، احمد والجمل، علي .(٢٠٠٣). معجم *المصطلحات التربوية المعرفه في المناهج وطرق* التدريس، عالم الكتب.
- المفتي، محمد أمين. (١٩٨٤). ***سلوك التدريس***. سلسلة معالم تربوية، إشراف : أحمد حسين اللقاني، القاهرة: مؤسسة الخليج العربي.

- بدوي، نجوي يحيي و حمزة، إيهاب محمد و إبراهيم، وليد يوسف محمد. (٢٠١٨). *تصميم استراتيجية تعليمية في بيئات شبكات الويب الإجتماعية وقياس فاعليتها في تنمية مهارات انتاج القصة الرقمية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية.* مجلة دراسات تربوية واجتماعية، ٢٤ (٤).
- بيرجمان، جوناثان & سامز، آرون. (٢٠١٩). التعلم المقلوب بوابة لمشاركة الطلاب، ترجمة: عبد الله زيد الكيلاني، مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- حسن، زينب محمد. (٢٠٢١). *تطبيقات التعليم الالكتروني في ظل جائحة كورونا*. مجلة دراسات في التعليم الجامعي، ٥١.
- خليفة، عبد اللطيف محمد. (٢٠٠٥). الدافعية للإنجاز، دار غريب.
- خفاجي، سامي. (٢٠١٥). التعليم المفتوح والتعلم عن بعد أساس للتعلم الإلكتروني، دار الأكاديميون للنشر والتوزيع.
- ربيع، أسامة. (٢٠٠٧). *التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS*، المكتبة الأكاديمية.
- رميح، مريم. (٢٠١٣). تقنين مقياس دافعية الإنجاز للراشدين، عالم التربية، ١٤ (٤٣).
- زغلول، ساره شاكر. (٢٠١٧). *فاعلية تصميم قصة رقمية قائمة علي مدخل الشكل الخطي*. مجلة دراسات في التعليم الجامعي، ٣٥.
- زهرة، دهان. (٢٠١٧). مؤشرات الدافعية للإنجاز لدي طلبة التجويد، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية، جامعة محمد خضر بسكرة.

- سالم، جيهان علي حبيب. (٢٠١٩). *أثر اختلاف استراتيجيتي التعلم المعكوس (فردي / أقران) في تنمية مهارات حل المشكلات الرياضية والدافعية للإنجاز لدي طلاب الصف الأول الإعدادي*، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الإسكندرية.
- سالم، فاطمة عطيه عمران. (٢٠٢٣). رؤية مستقبلية لإعداد معلمة رياض الأطفال في ضوء التنمية المستدامة، مجلة كلية التربية ببنها، ١٣٣(١).
- سليمان، علي محمد حسين. (٢٠١٧). استراتيجية الصف المقلوب وتنمية المهارات التدريسية وتوكيد الذات المهنية لدي الطلاب المعلمين: دراسة تجريبية، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، ١٧٦ (٢).
- سيد، طارق سيد. (٢٠٢١). *الأدوار الجديدة لمعلمة رياض الأطفال في مجال التربية الحركية علي ضوء متطلبات العصر الرقمي*. مجلة البحث في التربية وعلم النفس، ٣٦ (٢).
- صبري، ماهر إسماعيل. (٢٠٠٢). *الموسوعة العربية لمصطلحات التربية وتكنولوجيا التعليم*. مكتبة الرشد.
- صرداوي، نزيم. (٢٠١١). دافع الإنجاز وتقدير الذات وعلاقتهما بالتحصيل الدراسي لدي تلاميذ التعليم الثانوي، دراسات نفسية وتربوية، ٦.
- طاهر، سحر حسن. (٢٠٢٠). مباديء الممارسات التربوية الإيجابية بمؤسسات رياض الأطفال ودورها في إكساب الطفل بعض الخصائص الإنسانية المستهدفة من وجهه نظر المعلمات، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة، ٧ (٢).
- عبد الرحمن، نجلاء أحمد أمين و شعيب، إيمان محمد مدكور. (٢٠٢١). *بيئة التعلم النقال عبر تطبيق النيربود "Pod Near" وأثرها علي تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والتنور التقني لدي طالبات الطفولة المبكرة*، المجلة التربوية، ٨٧.

- عبد الرحيم، جوزال.(٢٠٠١). *النشاط القصصي لطفل الروضة*. القاهرة، وزارة التربية والتعليم.
- علام، صلاح الدين محمود. (٢٠٠٠). *المقياس والتقويم التربوي والنفسي أساسياته وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة*. القاهرة: دار الفكر العربي.
- علان، علا موسي عبد الحميد. (٢٠١٩). *فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدي طلبة الصف الثاني الأساسي ودافعيتهم نحوها*. رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
- علي، نيفين أحمد خليل. (٢٠١٦). أثر بيئة تدريب الكترونية قائمة على التعلم المعكوس أثرها في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، ١٩.
- قنديل، محمد متولي و محمد، داليا عبد الواحد وعثمان، نسرين علي. (٢٠١٧). *أدب الأطفال*، مكتبة المتنبي.
- محمد، إمام مهدي. (٢٠١٦). أثر اختلاف تصميم نمط القصة الرقمية في تنمية الوعي البيئي وتحمل المسؤولية الاجتماعية لدي طالبات المرحلة الإبتدائية بمدينة جده، مجلة كلية التربية، جامعة بني سويف، ٤
- محمد، أية محمد أحمد. (٢٠٢٣). *برنامج مقترح قائم علي القصص الرقمية التفاعلية لتنمية بعض مهارات الرياضيات لدي أطفال الروضة*. مجلة الطفولة، ٤٤.
- محمد، علياء عبد الوهاب. (٢٠٢١). دراسة حالة لتطور أداء معلمات رياض الأطفال بإحدي المدارس المعتمدة روضة المشير أحمد إسماعيل الرسمية للغات – إدارة مصر القديمة – كنموذج، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، جامعة حلوان، ٢٧(٢).

- مراد، صلاح. (٢٠١١). *الأساليب الإحصائية فى العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية*، مكتبة الأنجلو المصرية.
- منسي، عبير محمود و معوض، أروي سمير و رشدي، جورجينا جورج. (٢٠٢٢). تنمية بعض المفاهيم الجيولوجية لدي طفل الروضة باستخدام برنامج قائم علي استراتيجية حل المشكلات، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد، ٢٤.
- مهدي، حسن ربحي . (٢٠١٨). *التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي* ، دار المسيرة للنشروالتوزيع.
- مهدي، حسن ربحي ودرويش، عطا والجرف، ريم. (٢٠١٦). فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، ٤(١٣).
- Abd Al-Hameed, Fatma Mohamed Abd Al-Aleem & Al-Shuair, Mashael Abd Al-Rahman. (2019). *The Effectiveness of Using Digital Stories (On Internet) To Improve the Literal, Organizational and Inferential Reading Comprehension Skills of English as a Second Language*, Journal of Research in Curriculum, Instruction and Educational Technology (JRCIET), 5(3).
- Aburayash, Hussain. (2021). The students attitudes' toward the flipped classroom strategy and relationship to self-learning skills, Journal of Education and Learning (EduLearn), 15 (3).
- ABU ZAID, Karima Ramadan. (2020). THE USE OF THE FLIPPED CLASSROOM STRATEGY TO IMPROVE THE LEVEL OF ACHIEVEMENT AND MAINTAIN THE IMPACT OF LEARNING IN THE WESTERN MUSIC GRAMMAR COURSE FOR STUDENTS OF THE FACULTY OF SPECIFIC EDUCATION IN QENA, INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION AND LEARNING RESEARCH, 3(2).
- Ağırman, N., & Ercoşkun, M. H. (2022). History of the flipped classroom model and uses of the flipped classroom concept.

International Journal of Curriculum and Instructional Studies, 12 (1).

- Ahmed, Hanaa Ouda Khadri. (2016). Flipped Learning As A New Educational Paradigm: An Analytical Critical Study, European Scientific Journal, 12(10).
- Amresh, A., Carberry, A. & Femiani, J. (2013). EvaluatingThe Effectiveness Of Flipped Classrooms For Teaching Cs1. Frontiers In Education Conference.
- Badawi, Mohamed Farrag & El Gabas, Neveen Mohamed & Mohamed, Nour Elhoda Ali. (2022).The Effect of Using a Strategy Based on Digital Storytelling on Developing Primary School Pupils' English Speaking Skills, Journal of Research in Curriculum, Instruction and Educational Technology (JRCIET), 8 (1), January.
- Bardach, Lisa & Klassen, Robert. (2021). *Teacher motivation and student outcomes : Searching for the signal*, Educational Psychologist.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. In ASEE National Conference Proceedings, Atlanta. GA.
- Brown, Becki A. (2016).Understanding the Flipped Classroom: Types, Uses and Reactions to a Modern and Evolving Pedagogy, Culminating Projects in Teacher Development. 12.
- Cheng, L., Ritzhaupt, A. & Antonenko, P. (2019). Effects of the flipped classroom instructional strategy on students' learning outcomes: a meta-analysis. Educational Technology Research and Development. 67, 793–824.
- Corder, G; Foreman, D. (2009). Nonparametric statistics for non-statisticians A Step-by-Step Approach. USA. New Jersey: john Wiley & Sons. Sons, Hoboken
- Delgado, Adolph & Wardlow, Liane & McKnight, Katherine & O'Malley, K. (2015). Educational technology: A review of the integration, resources, and effectiveness of technology in K-12

classrooms. Journal of Information Technology Educa-tion: Research, 14.

- Davis, Hilary & Waycott. Jenny & Schleser, Max. (2019). Digital storytelling: Designing, developing and delivering with diverse communities. Available: https://www.academia.edu/41462240/Digital_storytelling_Designing_developing_and_delivering_with_diverse_communities_Digital_storytelling_in_context
- DiRienzo, C., & Lilly, G. (2014). Online versus face-to-face: Does delivery method matter for undergraduate business school learning? Business Education & Accreditation, 6(1), 1-11.
- Dusengimana, Claire & Munyemana, Jean Jacques & Mugabe, George. (2023). Trends in the use of flipped classroom model and its effectiveness in higher learning education: A systematic review. African Educational Research Journal, 11(4)
- Elian, Shereen A. & Hamaidi, Diala A.(2018). The Effect of Using Flipped Classroom Strategy on the Academic Achievement of Fourth Grade Students in Jordan, Journal: International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET).
- Field, A. (2009). Discovering Statistics Using SPSS, Third Edition, London :SAGE Publications Ltd.
- Herreid,Clyde Freeman & Schiller,Nancy A. (2013). Case Studies and the Flipped Classroom, Journal of College Science Teaching, 42 (5).
- Goksun, Derya & Gursoy, Gulden.(2022).Digital Storytelling in Science Teacher Education: Evaluation of Digital Stories, Science Education International 33(2).
- Galindo-Domínguez, Héctor. (2021). Flipped Classroom in the Educational System: Trend or Effective Pedagogical Model Compared to Other Methodologies?. Educational Technology & Society. 24. 44-60.
- Habib, Amany & . Morse, Timothy E. (2022). An Examination of the Flipped Classroom Paradigm for Diverse Student Populations,

International Conference on Humanities, Social and Education Sciences, Los Angeles, USA

- Hamdan, Noora & McKnight, Patrick & McKnight, Katherine & Arfstrom, Kari M. (2020). Review of Flipped Learning. The FLN's Research Committee, www.flippedlearning.org.
- Johnston, P; Wilkinson, K (2009). Enhancing Validity of Critical Tasks Selected for College and University Program Portfolios. National Forum of Teacher Education Journal, (19) 3.
- Låg, Torstein & Sæle, Rannveig Grøm. (2019). Does the Flipped Classroom Improve Student Learning and Satisfaction? A Systematic Review and Meta-Analysis, AERA Open, 5(3).
- Lambert, Joe. (2010). Digital Story Talling "cook book", the Center for Digital Storytelling.
- Matthews-DeNatale, Gail. (2013). Digital Story-Making in Support of Student Meaning- Making. https://www.researchgate.net
- Pavanelli, r. (2018). The Flipped Classroom: A Mixed Methods Study of Academic Performance and Student Perception in EAP Writing Context. International Journal of Language and Linguistics, 5(2), 1- 20.
- Melliti, Mimoun.(2023). Teachers' Practices and Perceptions of the Flipped Classroom Approach: A Case Study of the English Department of Faculty of Arts and Humanities Kairouan in Tunisia, Journal of Translation and Language Studies, 4(1).
- Papadakis, Spyros & Xanthopoulou, Panagiota & Baxevani, Konstantia. (2021). ATechnologically Supported Differentiated Flipped Classroom (Fliperentiation) in Vocational Education, Journal of Modern Education Review, 11(6).
- Rahimi, M. & Yadollahi,S. (2017).Effects of offline VS.online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills.Cogent Education, 4 (1),1285531.
- Robin, Bernard R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning, Digital Education Review - Number 30.

- SPSS Inc. (2004). SPSS 13.0 Base User's Guide, Chicago: SPSS Inc.
- Starcic, Andreja Istenic& Cotic, Mara& Solomonides, Ian & Volk, Marina. (2016). *Engaging preservice primary and preprimary school teachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics*, British Journal of Educational Technology, 47 (1).
- Stewart, K., &Gachago, D. (2016). Being Human Today: A Digital Storytelling Pedagogy for Transcontinental Border Crossing. British Journal of Educational Technology, 47(3).
- Tabroni, Imam& Hardianty, Dian & Sari, Rini Purnama. (2022).The Importance of Early Childhood Education in Building Social and Emotional Intelligence in Children, Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA), 2(3).
- Thang, Siew Ming & Yit Sim, Lee & Mahmud, Najihah & Kee Lin, Luck & Zabidi, Noraza Ahmad & Ismail, Kemboja . (2014). Enhancing 21st Century Learning Skills Via Digital Storytelling: Voices of Malaysian Teachers and Undergraduates, Procedia - Social and Behavioral Sciences, 118 .
- Vretudaki, H. (2022). Beyond the story structure: Qualitative aspects of retelling. International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 8(1),