فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الإنجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي

إعداد

د/ فهد بن ماجد الفعر الشريف

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الانجليزية المشارك بكلية التربية - جامعة أم القرى

فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الإنجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي

فهد بن ماجد الفعر الشريف

قسم المناهج وطرق التدريس، بكلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

البريد الالكتروني: dr.fahd.elfer11@gmail.com

مستخلص الدراسة:

فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي؛ عند مستوى: (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي)، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج شبه التجريبي؛ ذي المجموعة التجريبية الواحدة، التي بلغ عددها (15) تلميذاً في الصف السادس الابتدائي من ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية الحكومية في مدينة الطائف للفصل الدراسي الثاني لعام 1440/1439هـ،واستخدم الباحث ثلاث قصص رقمية، وبطاقة ملاحظة جرى قياس صدقها وثباتها، وتطبيقها على عينة الدراسة قبل التجريب وبعده، واستغرق تطبيق التجربة أربعة أسابيع. وباستخدام المعالجات الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند المستويات الآتية: (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي)؛ لصالح التطبيق البعدي. وأوصت الدراسة بمجموعة من التوصيات، من أهمها ضرورة توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الأداء الشفوي في تدريس اللغة الانجليزية بشكل عام ولذوي صعوبات التعلم بشكل خاص، وإعداد دورات تثقيفية لمعلمي ذوي صعوبات التعلم تبين أهمية القصص الرقمية في التعليم عامة وتدريس اللغة الانجليزية بشكل خاص.

الكلمات المفتاحية: القصص الرقمية، صعوبات التعلم، مهارات القراءة الجهرية، التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي.

The Effectiveness of Using the Digital Stories in Teaching English Language for Developing Some Reading Aloud Skills among Pupils with Learning Difficulties in the Sixth Grade

Fahd bin Majed Al-Faar Al-Sharif

Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Umm Al-Qura University, Kingdom of Saudi Arabia.

Email: dr.fahd.elfer11@gmail.com

Abstract:

This study aimed at exploring the effectiveness of using the digital stories in teaching English Language for developing some reading aloud skills among pupils with learning difficulties in the sixth grade; at the level of (recognition and pronunciation, direct literal comprehension and deductive comprehension).To achieve the goals of the study, the researcher used the quasi-experimental method (one group model) that consists of (15)pupils with learning difficulties in the sixth grade in the formal primary schools in Taif city during the second semester of the year 1439/1440 AH. The researcher used three digital stories, observation sheet after making sure of its validity and reliability, and then they were applied to the sample of the study before and after the experimentation. The duration of applying the experiment was four weeks. Some statistical processes were used and the results revealed that there are statistical significant differences between the two means of the degrees of the sample of the study in the two pre and post applications of the observation sheet of reading aloud in English at the following levels: (recognition and pronunciation, direct literal comprehension and deductive comprehension) for the benefit of the post application. In the light of that, the researcher recommended the following: the necessity of implementing the digital stories in developing the skills of oral performance in teaching English in general and in particular for pupils with learning difficulties. Also providing training programs for the teachers of pupils with learning difficulties to enhance their knowledge about the importance of digital stories in education in general and in teaching English in particular.

Keywords: digital stories, learning difficulties, reading aloud skills recognition and pronunciation, direct literal comprehension and deductive comprehension.

المقدمة:

تعد اللغة الانجليزية لغة العصر ولغة الاتصال الأولى بين الشعوب، وهي كما تذكر ريما الجرف (2005م، ص127) اللغة الرئيسة في التجمعات السياسية الدولية، واللغة الرسمية لما نسبته (85%) من المنظمات العالمية، ولغة الكثير من المؤتمرات الدولية، ولغة التداول الأولى في المجال التكنولوجي، والتجاري، والمعرفي، والسياحي، ولغة غالبية الأبحاث العلمية. وهي الوسيط اللغوي للتربية والتعليم والنشر والعلاقات الدولية؛ ولذا فإن العلماء والمفكرون أطلقوا عليها لغة العالم أو الإنجليزية العالمية (World English). وبذا تكمن أهميتها في حقل التربية، ويصبح تدريسها أمراً ضرورياً لنقل الخبرات والمعارف والارتقاء بها نحو الأفضل والأجود علمياً.

وقد أدركت المملكة العربية السعودية أهمية اللغة الانجليزية، واهتمت بتعليمها للأجيال منذ الصغر، من خلال إقرارها مادة إلزامية في مراحل التعليم العام، وركزت على بناء وتقويم وتطوير مناهج تعليمها بما يتناسب مع قدرات المتعلمين في كل مرحلة تعليمية، وعند تأمل تدريس اللغة الإنجليزية في مدارس التعليم العام وفق نظرة شمولية وخبرة ميدانية في مجال تعليمها وفي ضوء التفاعل مع عدد كبير من جهود الإصلاح والتطوير؛ نلاحظ التدني الواضح في مخرجات تعليم اللغة الإنجليزية.

وتعد القراءة منفذ التعلم؛ وهي من أهم وسائل التعلم الإنسانية، عن طريقها يكتسب المتعلم الكثير من المعارف والعلوم والخبرات والمهارات الأساسية، كما أنها تؤثر في بناء شخصيته، ولها علاقة مباشرة بالتحصيل الدراسي عند المتعلم في مراحله الدراسية المختلفة، وقد أظهرت الكثير من الدراسات وجود علاقة ذات دلالة بين القدرة على القراءة والتحصيل الدراسي. ولأن القراءة هي عماد التعلم فقد حظيت باهتمام الباحثين؛ سعياً إلى تنمية مهاراتها لدى المتعلمين (أبو مغلي، 2010؛ أبو مغلي وسلامة، 2012).

ومن الملاحظ أن ذوي تعليم صعوبات التعلم بحاجة إلى توظيف استراتيجيات حديثة مثل التعليم الالكتروني والتقنيات المساندة بشتى أنواعها في العملية التعليمية؛ لذا فهم يحتاجون إلى تسخير تلك التقنيات التعليمية في تربيتهم، وتحقيق أهداف عملية الدمج والخطة التربوية الفردية التي تتعامل مع المتعلم بشكل فردي؛ بناء على نواحي القوة والضعف لديه، ولن تتحقق هذه الأهداف جميعاً إلا من خلال استراتيجيات تعليمية مناسبة لهم، وفقاً لقدراتهم وإمكاناتهم.

ويتميز العالم اليوم بثورة تقنية ومعلوماتية هائلة أثرت في مختلف الميادين، وأكسبت الحياة خاصية التطور السريع والمستمر بشكل عام، والعملية التعليمية بشكل خاص؛ لذا كان لازماً على القائمين عليها إعادة النظر وبشكل شامل في المنظومة

التعليمية؛ لتطويرها وتحديثها، فكان التوجه نحو توفير هذه التقنية وتوظيفها بما يفيد العملية التعليمية؛ من أجل إعداد وتنمية جيل على قدر عالٍ من الكفاءة والوعي. وتظهر أهمية التعليم الالكتروني في العملية التعليمية من خلال ما أكدته المؤتمرات والدراسات، التي أوصت بضرورة تبني وتوظيف التعليم الالكتروني، منها دراسة كل من الجهني (2011) والجرف (2015) والتتري (2016) التي أكدت أن من الجيد استثمار التعليم الالكتروني؛ لأنه يعد إضافة مهمة للعملية التعليمية، ويعود بالفائدة على عملية التعلم. وقد ساهم التطور المتسارع لتقنيات التعليم الالكتروني في ظهور أشكال جديدة ومتنوعة من الأساليب التعليمية، التي تتفوق بدورها على الأساليب التقليدية، وكان من بين هذه التقنيات القصص الرقمية (التتري، 2016).

وقد أشار (Hull & Nelson, 2005) إلى أن القصص الرقمية واحدة من التطبيقات الجديدة والمثيرة في تقنيات التعليم، التي أصبحت متاحة للاستخدام بسهولة في الصفوف الدراسية، وذلك إذا ما أحسن تصميمها وتطويرها وعرضها، وهي مُخرج نهائي للوسائط المتعددة؛ التي تتألف من الصور الثابتة، والرسوم المتحركة، ولقطات الفيديو، والتعليق الصوتي، والخلفيات الموسيقية. وتمثل القصص الرقمية إحدى التقنيات الحديثة التي أثبتت فاعليتها في العملية التعليمية؛ حيث تمتزج فيها الوسائط المتعددة التي تعمل على زيادة التشويق والمتعة في عملية التعلم، مما يجعل اكتساب المهارات أسرع وأكثر فاعلية. (الحربي، 2016). وقد أشارت العديد من الدراسات التي تناولت القصص الرقمية أن توظيفها خلال العملية التعليمية يشجع المتعلمين على التعلم والفهم والتفكير؛ كدراسة الجرف (2015) التي أظهرت نتائجها فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية، ودراسة أبو مغنم (2013) التي أظهرت نتائجها فاعلية القصص الرقمية التشاركية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية، ودراسة شيمي (2009) التي كشفت نتائجها عن فاعلية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه ونحوها، ودراسة (Tutun, 2009) التي أبرزت نتائجها الأثر الإيجابي للقصص الرقمية في فهم النصوص المقروءة، وحديثاً دراسة الصيعري (2019) التي أسفرت عن فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارات الأداء القرائي(مهارة القراءة الجهرية، ومهارة التمييز، ومهارة التحليل)، وكذلك دراسة آل تميم (2007) التي أظهرت نتائجها فاعلية استخدام القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في علاج صعوبات القراءة الجهرية، ودراسة زغلول (2017) التي أظهرت نتائجها الآثار الإيجابية لاستخدام القصص الرقمية في تنمية تحصيل ذوي صعوبات التعلم في مادة الرياضيات.

لذا فإن استخدام التعليم الالكتروني ممثلاً في القصص الرقمية يعدّ مدخلاً فاعلاً لتنمية مهارات القراءة الجهرية لدى الطلاب بشكل عام، وذوي صعوبات التعلم بشكل

خاص؛ من خلال إيجاد بيئة تعليمية أمام الطلاب ذوي صعوبات التعلم تساعد على استثارة دافعيتهم، وتحثهم على التفاعل النشط مع المادة التعليمية؛ في جو واقعي قريب من مداركهم الحسية، فينجذبون إليها، ويتعاملون معها، وتستغل نقاط القوة لديهم، وتتيح لهم تحقيق أهداف أكثر واقعية وقابلية للتحقق؛ من خلال ما تتضمنه من وسائط متعددة المختلفة لتنمية مهرات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية لديهم.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

نظراً للحاجة إلى توفير محتوى تعليمي يساعد ذوي صعوبات التعلم على تجاوز صعوباتهم، وفي ظل عدم وجود ما يسد حاجاتهم، كان لابد من وجود وسائل تضفي على يومهم المدرسي قليلاً من المتعة، وبما أن المتعلمين من ذوي صعوبات التعلم يعانون بشكل خاص من تأخر دراسي، وعزوف عن التعلم، وعدم المشاركة الفعالة في الصف، وعدم الطلاقة في القراءة، ومشاكل في نطق الكلمات وإتقان المهارات، فان المعلمين بحاجة ماسة لمثل تلك الوسائل المساعدة. (خصاونة وآخرون، 2016). ومن خلال المقابلات التي أجراها الباحث على عينة عشوائية من معلمي ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية في مدينة الطائف وجد أن المعلمين يرون أن التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ينجذبون بشكل كبير نحو التقنية وكل ما يقدم من خلالها من معلومات ودروس أكثر من الطرق التقليدية في التدريس؛ لذا كان من الضروري البحث عن استراتيجيات وآليات تراعي الفروق الفردية بينهم، وتتوافق مع ميولهم واحتياجاتهم.

وقد أثبتت نتائج العديد من الدراسات أهمية التقنية في تنمية تحصيل ذوي صعوبات التعلم، من بينها دراسة (Bratitsis, 2015) التي توصلت إلى أهمية القصص الرقمية في تعزيز الذكاء الاجتماعي والعاطفي لدى مجموعة من الأطفال العاديين والأطفال المصابين بطيف التوحد، ودراسة زغلول (2017) التي كشفت عن فاعلية القصص الرقمية في تنمية تحصيل الطلاب ذوي صعوبات التعلم في مادة الرياضيات، كما أسفرت دراسة أحمد (2017) إلى الأثر الإيجابي للقصة الرقمية في تنمية الإدراك الاجتماعي لدى ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. وقد أوصت دراسة الصيعري (2019) بضرورة توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الأداء القرائي لدى طالبات ذوات صعوبات التعلم.

لذا فقد تحددت مشكلة الدراسة الحالية في الحاجة إلى توظيف التقنية في تعليم ذوي صعوبات التعلم، مما يستدعي علاج هذه الصعوبات؛ باستخدام طريقة تدريس فاعلة تثير اهتمام المتعلمين، وتحفزهم على التعلم، والمشاركة الإيجابية، وذلك باستخدام القصص الرقمية؛ لما تتمتع به من نشاط وتشويق، ومن هنا نبعت فكرة هذه الدراسة، وهي علاج صعوبات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية باستخدام القصص الرقمية؛ لدى

التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي بمدارس الطائف. واختار الباحث الصف السادس؛ لأنه يأتي من ضمن أول المراحل الدراسية التي يتم تدريس اللغة الانجليزية بشكل رسمي؛ مما تيح الفرصة المناسبة لتقدم التلميذ ومساعدته على الأداء بشكل أفضل. حيث تسعى الدراسة الحالية إلى الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما فاعلية تدريس اللغة الانجليزية بالقصص الرقمية في تنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم في مدينة الطائف؟

وينبثق من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم عند مستوى التعرف والنطق للمقروء؟
2. ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم عند مستوى الفهم الحرفي المباشر للمقروء؟
3. ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم عند مستوى الفهم الاستنتاجي للمقروء؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن فاعلية ما فاعلية استخدام القصص الرقمية في تدريس اللغة الانجليزية لتنمية بعض مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم عند المستويات الآتية:(التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر للمقروء، الفهم الاستنتاجي) مفردة ومجتمعة.

أهمية الدراسة:

قد تفيد الدراسة الحالية في تحقيق ما يلي:

1. تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم باستخدام القصص الرقمية.
2. خدمة القائمين على برامج صعوبات التعلم في تحسين أساليب التعليم؛ وذلك بإعداد قصص رقمية مناسبة لخصائص ذوي صعوبات التعلم وطبيعتهم.

3. تقديم أسلوب تعليمي حديث يعتمد على التقنية، ويختلف عن الأساليب التقليدية المتبعة في تعليم ذوي صعوبات التعلم.

4. توفير بيئة تعليمية تعتمد عل أسلوب الجذب والتشويق؛ لتحسين بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على صعوبات القراءة الجهرية؛ ممثلة في ثلاث مهارات: التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي، وطبقت الدراسة في ثلاث مدارس ابتدائية في الطائف (الجاحظ، عمار بن ياسر، حنين) في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1439-1440هـ، على عينة من التلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة باللغة الانجليزية في الصف السادس الابتدائي.

مصطلحات الدراسة:

القصص الرقمية:

عرفها موسى وسلامة (2004) بأنها "مجموعة من الحكايات المؤلفة، التي تعمل على وسيط إلكتروني؛ من خلال إضافة بعض التقنيات المتعلقة بالصوت والصور واللون والرسوم الكرتونية المتحركة والمؤثرات الموسيقية، وتعتمد هذه الحكايات على الوقائع والاحداث، والحبكة القصصية، والأشخاص، والخط الدرامي، والعقدة، ولها زمان ومكان، وتهدف إلى التعليم والتثقيف والإمتاع والتسلية" ص (467).

وعرفتها (Norman, 2011) بأنها "عملية تشمل الدمج بين السرد اللفظي للقصة، وعدد من المرئيات والموسيقى والتقنيات الحديثة لتحرير القصة ومشاركتها" (p.467) .

ويعرف الباحث القصص الرقمية إجرائياً بأنها: ثلاث قصص معدة من قبل الباحث باستخدام موقع انيميكر(Animaker)، لعرض مهارة القراءة الجهرية والتمييز والتحليل، وتتضمن القصة الوسائط المتعددة من (الرسوم المتحركة والثابتة والصور المتحركة والثابتة ومقاطع الفيديو والأصوات) المعدة من قبل الباحث.

القراءة:

يعرفها عوض (2012) بأنها: "عملية عقلية هادفة يتم من خلالها التعرف على الرموز المكتوبة، والنطق بها، وفهمها، والتفاعل معها" (ص14).

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها عملية عقلية تشمل إدراك الرموز المكتوبة باللغة الانجليزية،

والنطق بها، وفهمها، وترجمتها إلى أفكار، مما يؤدي إلى فهم التلاميذ ذوي صعوبات التعلم للمادة المقروءة.

مهارات القراءة:

يعرفها الأسطل (2010) بأنها " قدرة الطالب على معرفة أشكال الحروف والكلمات والجمل، والقدرة على تمييز الكلمات وإلقاءها بصورة صحيحة " (ص10).

ويعرف الباحث مهارات القراءة الجهرية إجرائياً بأنها: قدرة التلميذ من ذوي صعوبات التعلم على أداء القراءة الجهرية، باللغة الانجليزية بصورة صحيحة؛ من خلال تعرف الرموز والكلمات، والنطق بها، والفهم الحرفي المباشر لمعاني الكلمات، واستنتاج معاني الجمل والتراكيب؛ عن طريق التعليم باستخدام القصص الرقمية المعدة من قبل الباحث.

التعرف والنطق: يقصد بالتعرف ربط الصوت بالرمز المكتوب والتحليل البصري لأجزاء الكلمات، والتمييز بين أسماء الحروف وأصواتها. أما النطق: مصدر نَطَق، نُطْقٌ وَاضِحٌ : لَفْظٌ وَاضِحٌ ، إِلْقَاءُ الكَلاَمِ وَالتَّعْبِيرُ بِهِ، والنُّطْقُ :اللَّفظُ بالقول، وهو الفَهْمُ وإدراكُ الكلِّيات معجم المعاني الجامع (https://www.almaany.com/ar/dict/ar)
مستوى الفهم المباشر أو الحرفي: ويقصد به فهم الكلمات، والألفاظ والجمل الواردة في النص همًا مباشرًا، ومن مهاراته: تحديد المعنى المعجمي للكلمة، وتحديد مرادفها وضدها، وذكر بعض الأماكن ولمعلومات الواردة في النص.
مستوى الفهم التفسيري أو الاستنتاجي: ويعني التقاط المعاني الضمنية الكاملة في النص، ومن مهاراته: استنتاج الأفكار الرئيسة والفرعية للموضوع والتمييز بينها..

وعليه يمكن لنا القول إن القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عملية معرفية بالدرجة الأولى تقوم على معرفة رموز الحروف وأصواتها والنطق بها، وتركيبها لتكوين معنى، وإقامة علاقة بين الألفاظ والمعاني؛ للوصول إلى المعاني الحرفية المباشرة لتلك الألفاظ والكلمات، ومن ثم الوصول إلى المعاني الكلية، واستنتاج الأفكار الرئيسة والفرعية من النص.

صعوبات التعلم:

يعرفها يوسف (2012) بأنها " اضطراب في عملية أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية التي تشمل الفهم أو استخدام اللغة نطقاً وكتابة، وتظهر في اضطراب القدرة على الاستماع والتفكير والكلام والقراءة والكتابة وإجراء العمليات الحسابية".105

ويعرفها الزيات (1430) بأنها:" اضطراب او قصور او صعوبات نمائية ذات جذور عصبية تعبر عن نفسها في صعوبات تعلم القراءة، والفهم القرائي للمدخلات اللفظية المكتوبة عموماً، على الرغم من توفر القدر الملائم من الذكاء، وظروف التعليم والتعلم، والإطار الثقافي والاجتماعي" (ص159).

ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: اضطراب أو قصور لدى التلميذ من ذوي صعوبات التعلم في فهم اللغة الانجليزية المنطوقة أو المكتوبة، حيث تمَّ تشخيصهم باستخدام الاختبارات التشخيصية بأنهم يعانون من صعوبات تعلم قرائية، وتمت إحالتهم من قبل الجهات المختصة في مدارسهم؛ بحيث يتلقون تعليمهم الأكاديمي في مادة اللغة الانجليزية لبعض الوقت أو كله في غرف المصادر؛ للتدني الواضح في تحصيلها مقارنةً مع أقرانهم من الفئة العمرية نفسها.

الإطار النظري:

القصص الرقمية:

ترى أبو المعاطي (2009) "أنه من أبرز التحديات التي تواجه المجتمعات المعاصرة كيفية التعامل مع هذا الكم الهائل من المعلومات في كافة أشكالها وصورها " (ص20). وهذا الأمر الذي حتَّم على القائمين على التعليم الاستفادة من التقنية في كافة أبعاد المنظومة التعليمية؛ مما دعا إلى استخدام تقنية المعلومات والاتصال في العملية التعليمية، وإدماجها في نظم التعليم المختلفة؛ لجعله تعليما عصرياً؛ حيث أوضحت نشرة المعهد الدولي للتخطيط التربوي بباريس (2005) أن تقنية المعلومات والاتصال تعد أساسية في الوصول إلى تعليم عصري في الوقت الحالي (إبراهيم ،2009، ص2)، ومن هنا نشأت فكرة التعليم الإلكتروني الذي يعتبر نظام تعليمي غير تقليدي، يعتمد على الحاسب والشبكات، وخاصة منها الإنترنت والأقراص المدمجة، والبرمجيات التعليمية، وهو منظومة تعليمية لتقديم البرامج التعليمية أو التدريبية للمتعلمين في أي زمان وفي أي مكان؛ باستخدام تقنيات المعلومات والاتصالات التفاعلية مثل (الإنترنت والقنوات المحلية والبريد الإلكتروني والأقراص المغنطة وأجهزة الحاسوب .. الخ)؛ لتوفير بيئة تعليمية تعلمية تفاعلية متعددة المصادر بطريقة متزامنة في الصف الدراسي أو غير متزامنة عن بعد دون الالتزام بمكان محدد اعتمادا على التعليم الذاتي والتفاعل بين المتعلم والمعلم (سلام ،2009).

وتعتبر القصص الرقمية نموذجاً من نماذج التعلم الالكتروني التي تؤدي إلى إيجاد بيئة خصبة تساعد في استثارة دافعية التلميذ، وحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية؛ في جو واقعي قريب من مدركاته الحسية، فتجعله ينجذب إليها، بل ويسعى إلى

التعامل معها (دحلان، 2016)، كما أن استخدام الأسلوب القصصي في التعليم ليس بالابتكار الجديد ولا بالمستحدث الأصيل، إنما هو أسلوب رباني يزيد المعنى قوة وتأثيراً، ويأخذ مجامع القلوب، ويجذب الناس جذبًا قويًا إلى الاستماع والتوقف والتفكير والتأمل. كما ونجد المصطفى صلى الله عليه وسلم استخدم هذا الأسلوب في تعليمه لأصحابه رضوان الله عليهم، فالقصة أساس تربوي يمكن الاعتماد عليه في تحسين القدرات، وإذا ما دمجنا التربية الإسلامية بحضارة المستقبل الرقمية فإننا سنصل إلى ضفاف نهر القصة الرقمية (الجرف، 2015).

مفهوم القصص الرقمية:

تنوعت التعريفات الخاصة بالقصة الرقمية، فقد وصفت (Salmons, 2006, p13)القصص الرقمية بأنها: "التطور الحادث على القصة التقليدية المتعارف عليها، وذلك بالاعتماد على التكنولوجيا، والتي وفرت للقصة العناصر الرقمية الآتية: النص، الصورة، الصوت، الصور المتحركة، وذلك بغرض إنتاج قصة رقمية متماسكة، تلعب دوراً فريداً في التعليم. "كما ذكر كلٌّ من(Gakhar&Thompson, 2007, p1) بأنها: تتضمن أخبار القصص ومشاركة المعلومات من خلال الوسائط المتعددة، فهي وسيط يحسن قدرات القصة في ترك انطباع لدى الأطفال باستخدام المرئيات مثل: (الصور، الرسومات، الأشكال، النصوص، والخلفيات)، وباستخدام الصوت مثل (صوت الموسيقى، صوت السرد). في حين عرفها (Dogan& Robin, 2009) بأنها: "عملية إنشاء فيلم قصير يجمع بين السيناريو المكتوب أو نص قصة أصيلة مع مختلف مكونات الوسائط المتعددة مثل: الصور والفيديو والموسيقى والسرد، وغالباً ما يكون التعليق المصاحب لسرد القصة بصوت منتج القصة"(p.2). ومن وجهة نظر (Norman, 2011, p11) فإن القصص الرقمية: "عملية الدمج بين السرد اللفظي للقصة، وعدد من المرئيات والموسيقى التصويرية، والتقنيات الحديثة لتحرير القصة ومشاركتها". ويعرفها عبد الباسط (2010) بأنها "حكاية نثرية واقعية أو خيالية قائمة على استخدام برمجية فوتوستوري3photo story في المزج المنظم للصور والخرائط والنصوص والخلفيات والتعليق الصوتي بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف والظواهر التي تدعم تحقيق هدف أكبر أو أكثر من أهداف تعليم وتعلم الجغرافيا" (ص200)، أما نوبي وآخرون (2013) فقد عرفوها بأنها "مجموعة المواقف التعليمية للقصة التقليدية التي يتم تحويلها باستخدام برامج الحاسب الآلي لتحاكي الواقع بالصوت والصورة وتصميم الصور بها بالأبعاد الثنائية والثلاثية" (ص7)، كما عرفها(Jacobs & Fu, 2014) بأنها: "الجمع بين السرد والمرئيات والصوت من خلال التكنولوجيا" (p20) .

ولعل ما سبق يشير إلى أن القصص الرقمية مجموعة من الحكايات الواقعية أو الخيالية تتضمن كافة عناصر القصة التقليدية من مكان وزمان وأحداث وأشخاص وخط درامي وحبكة وعقدة، وتستخدم وظائف وبرمجيات الحاسب الآلي المتعددة في تقديمها وطرحها، من خلال وسيط إلكتروني (أقراص مدمجة CD)،وبإضافة بعض التقنيات المتعلقة بالصوت، والصور، واللون، والرسوم الكرتونية المتحركة، والمؤثرات الموسيقية، وتهدف إلى التعليم والتثقيف والإمتاع والتسلية، وتتضمن العديد من المؤثرات الصوتية والحركية والرسوم المتنوعة والألوان؛ بما يضفي للقصة عنصر الواقعية والتشويق والإثارة؛ فتصبح أكثر جدوى في التعليم، وأكثر متعة وتشويقاً.

فوائد القصص الرقمية ومزاياها:

ورد في الأدب التربوي العديد من الفوائد والمميزات للقصص الرقمية، جملها العديد من التربويين، من بينهم (أبو مغنم، 2013؛ التتري، 2016؛ التعبان،2013؛ الجرف،2015؛ ؛ Blocher, 2008) ويوجز الباحث جملة ما قدموه من فوائد ومميزات للقصص الرقمية فيما يلي:

1. تعد نموذجًا تربويًا قويًا لدمج تكنولوجيا التعليم الإلكتروني في العملية التربوية، وتمكن من زيادة الإلمام بجوانب التعلم الرقمي والتعلم البصري والتعلم التكنولوجي.
2. تعمل على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي، والناقد، وتعزز مفهوم التعلم مدى الحياة، والتعلم الذاتي.
3. تعمل على تطوير وتنمية مهارات الاتصال والتواصل، وتنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية؛ سواء كانت سمعية أو بصرية أو كتابية.
4. تسهم في تعزيز وتسريع فهم المتعلم، وتساعد في تنمية التأمل والاستبطان والاكتشاف، وهذا يعطي بعداً للتعلم العميق.
5. تدعم بقوة التمثيل الذاتي والتعبير عن الهوية الشخصية للتلميذ؛ وذلك من خلال المشاركة والتعبير عن الرأي، وتعزيز المشاعر الفردية للمتحدث والمستمع على حد سواء.
6. تساعد على الإقبال على الحقائق العلمية التي تتضمنها القصة، والاهتمام بها، وتكسب المتعلم معارف متقدمة في مرحلة مبكرة.
7. تعد أداة قوية للاستحواذ على اهتمام التلاميذ وزيادة اهتمامهم نحو استكشاف حلول جديدة للمشكلات.

فالقيمة التربوية للقصة الرقمية تتمثل في كونها عملية إيجابية تولد جواً من المتعة والإثارة، وتدعم التوظيف المناسب لوسائط تكنولوجيا المعلومات، بالإضافة إلى أنها تصلح لجميع مجالات المواد الدراسية، وهي أداة قوية للتعلم البصري والسمعي، كما تعد بمثابة السقالات التي تربط بين المدرسة والمجتمع المحيط بها؛ فهي أداة تعليم مجتمعي قوية؛ مما يؤكد الدور الإيجابي لها في تعليم الناشئة المهارات الأساسية، وإكسابهم المعارف والمعلومات اللازمة لهم.

عناصر القصص الرقمية:

هناك العديد من العناصر الفعالة والأساسية التي لا بد من توافرها في القصص الرقمية وهي كالتالي:

1. وجهة النظر: لا بد أن تحمل القصة الرقمية وجهات نظر مختلفة، ولا تقدم بطريقة مجردة فقط مثل سرد الواقع، كما لا بد أن تراعي وجهات نظر المشاهد، بحيث لا يحدث صدام في وجهات النظر.
2. سؤال دارمي: يطرح سؤال يثير اهتمام المشاهد في بداية القصة، ويحتفظ باهتمام المشاهد طوال عرض القصة، إلى أن تتم الإجابة عن السؤال في نهاية القصة.
3. محتوى عاطفي: من الضروري توافر محتوى عاطفي في القصة الرقمية حتى يزيد من مساحة الاهتمام لدى المشاهد، فمن خلال التأثيرات، ونبرة الصوت ، والموسيقى يمكن الاحتفاظ باهتمام المشاهد طوال فترة العرض.
4. الصوت: يمثل الصوت في القصة الرقمية العصب الرئيس، ويراعى أن الصوت ليس مجرد تعليق على القصة، ولكنه المحرك الأساسي لها، لذلك يجب الاختيار الجيد للصوت حتى يكون مؤثراً إيجابياً على المشاهد.
5. توضيح الدروس المستفادة: وهذه من أهم السمات التي تميز القصة الرقمية، حيث إن لكل قصة معنى وموضوع وهدف أو فكرة توضح أمراً معيناً.
6. الموسيقا التصويرية: الموسيقا عنصر مهم في القصة الرقمية، وهي تعبير صادق عن المشاعر المراد طرحها في القصة، وتنقل المشاهد من حالة إلى حالة أخرى تماما، ويمكن للموسيقا التصويرية إضافة حالة من الترقب للمشاهد، ولكن يجب أن يراعى هنا الحذر الشديد في استخدام الموسيقا التصويرية وتوظيفها حتى لا تأتي بنتائج سلبية.

7. **الاقتصاد: يعد الاقتصاد من أكبر المشكلات التي تواجه إنتاج القصة الرقمية، ويسعى مصممو القصة إلى استخدام أكبر كم ممكن من الوسائط، في حين أنه لا يشترط أن يكون لكل كلمة في السيناريو مقابل لها في القصة بصورة أو صوت أو فيديو؛ لذلك يجب أن يكون للمشاهد دور في استيعاب محتوى القصة، بحيث لا يتم عرض جميع الأفكار بشكل مفصل ودقيق.**
8. **السرعة: يجب أن هناك وتيرة واضحة في عرض القصة الرقمية؛ حيث تعمل هذه الوتيرة على انتقال المشاهد من حالة وجدانية إلى حالة أخرى، ويمكن إيجاد التعديل في الوتيرة من خلال سرد الأحداث، وإيقاع الموسيقا، ومعدل سرعة الصوت، والفترة الزمنية لعرض الصور، لذلك لا بد من أن يكون هناك اتساق بين كل هذه العناصر(Lambert, 2007, p9-19).**

مراحل إنتاج القصص الرقمية:

بعد مطالعة الأدب التربوي لمراحل إنتاج القصص الرقمية وتصميمها وتطويرها وما كتبه العديد من التربويين في هذا المجال، ومن بينهم كلٌّ من (Sadik, 2008؛ Chung, 2008; Rahimi&Yadollahi, 2017) فإنه يمكن استخلاص مراحل إنتاج القصة الرقمية في الخطوات الآتية:

المرحلة الأولى: تحديد مجال القصة: حيث إنه لا بد من تحديد مجال القصة -بصفة مبدئية- سواء كان مجالا ثقافيا، دينيا، خياليا، جغرافيا، تاريخيا، تراثياً.

المرحلة الثانية: كتابة نص القصة: تتحدد في هذه الخطوة الفكرة الرئيسة للقصة، ويسمح لكاتب القصة إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

المرحلة الثالثة: إعداد السيناريو: يسهم السيناريو في تحديد الشكل الأساسي للقصة، وعناصر الوسائط المتعددة التي ستستخدم في عرضها؛ لتصبح القصة أكثر إثارة للجمهور.

المرحلة الرابعة: إعداد السيناريو المصور: يتم في هذه الخطوة تحديد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة، وبتفاصيل دقيقة تسهم في تسهيل تنفيذ الخطوة التالية.

المرحلة الخامسة: الحصول على المصادر: يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج القصة، سواء كان ذلك من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، كاميرا تصوير رقمية، وغيرهما.

المرحلة السادسة: الإنتاج: يتم في هذه الخطوة إنتاج القصة الرقمية وذلك باستخدام البرامج المناسبة، مثل برنامج Movie Maker، وبرنامج PhotoStory، وغيرهما من البرامج.

المرحلة السابعة: التشارك: يتم مشاركة للقصة الرقمية من خلال إتاحتها للجمهور على شبكة الإنترنت، أو على شبكة داخلية في مؤسسة ما، أو على أسطوانات مدمجة CD. حيث أن مراحل إنتاج القصة الرقمية متتالية ومتتابعة، يمهد بعضها للبعض، ويؤثر فيه ويتأثر به.

معايير تقييم القصص الرقمية الفعالة:

أورد العديد من التربويين من بينهم (Lambert, 2007, p59-60) ومهدي وآخرون (2016) أن القصص الرقمية الفعالة ينبغي أن تتوافر فيها العديد من المعايير منها: تحديد أهداف سلوكية واضحة في محتوى القصة الرقمية، وتوصيف محتوى القصة الرقمية بشكل واضح؛ بحيث يكون مُشتقاً من الأهداف ويتصف بالتكامل والتتابع، ووجود أنشطة تتناسب مع الأهداف التعليمية في محتوى القصة الرقمية، ومراعاة البنية السليمة للقصة عند تصميم القصة الرقمية، واتباع نموذجاً تصميماً مناسباً، وأن يكون التصميم الفني للقصة الرقمية مناسباً للعرض، وأن يكون السيناريو المتبع واضحاً، وأن تشتمل على عدد مناسب من الصور، والنصوص والأصوات، ولقطات الفيديو، والرسوم المتحركة، وينبغي أن تتكامل هذه الوسائط بشكل مناسب مع بعضها لتحقيق الهدف من القصة، وأن يتوافر بها قدر من التوافق والانسجام بين المكونات السمعية والبصرية، وقيادة المشاهد إلى التأمل والتفكير، وأن تبتعد القصة عن العرض الخاطف للصور والنغمات الصوتية السريعة، وأن يتم فيها اختيار الحركة التي تجذب التركيز لأحداث القصة، واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف، وأن تتضمن إيقاعا سريعاً في سرد الأحداث التي تتطلب إثارة العاطفة، وأن تتضمن إيقاعاً بطيئا أو عادياً في سرد الأحداث التي تتطلب الاسترخاء والتأمل. ولعل توافر هذه المعايير أو معظمها يجعل القصة الرقمية ذات أثر فعال في تحقيق الفائدة المرجوة منها.

برمجيات تصميم وتطوير القصص الرقمية:

أورد عبد الباسط (2010) أن التكنولوجيا الحديثة أفرزت العديد من البرمجيات المتخصصة في تصميم القصص الرقمية، وقام بوصف كيفية الحصول عليها، والمتطلبات والمكونات اللازمة لاستخدامها وتطويرها في التعليم والتعلم، وفيما يأتي أهم هذه البرمجيات:

1. برنامج **3Photo Story**: ويعمل تحت بيئة نظام التشغيل وندوز، يتم الحصول عليه من موقع الشركة على الإنترنت مجانا، ويعد برنامجاً مثالياً للمتعلمين في جميع المراحل الدراسية؛ لتصميم القصص الرقمية من الصور والرسوم وتطويرها، ويتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات حركية وخلفيات موسيقية جاهزة، أو إنشائها من داخل البرنامج نفسه، كما يتميز بإمكانية إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة، وإمكانية خفض الصوت ورفعه.
2. برنامج **Windows Movie Maker**: ويعمل تحت بيئة نظام التشغيل وندوز، يتم الحصول عليه من موقع شركة ميكروسوفت مجانًا، وهو يعد برنامجاً مثالياً لجميع المراحل الدراسية لتصميم القصص الرقمية من الصور الثابتة واللقطات المتحركة وتطويرها، غير أنه لا يتيح إضافة التعليق الصوتي لصاحب القصة من داخل البرنامج، ولا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، كما أن مؤثرات الحركة به أقل من إمكانيات **3Photo Story**.
3. برنامج **Apple IMovie**: ويعمل تحت بيئة نظام التشغيل أبل ماكنتوش، ويتم الحصول عليه مجانًا، ويعد أيضاً برنامجا مثالياً لأطفال المدرسة الابتدائية، والمراحل الأخرى لتصميم القصص الرقمية وتطويرها.
4. برنامج **Adobe Premiere**: ويعمل تحت بيئة نظام الوندوز، ونظام التشغيل أبل ماكنتوش، غير أن استخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين؛ مما يصعب استخدامه مع المعلمين والطلاب في المراحل الدراسية المختلفة.
5. برنامج **PowerPoint**: ويعمل تحت بيئة الوندوز، وبيئة أبل ماكنتوش، ويتيح تصميم القصص الرقمية من خلال الصور والرسوم الثابتة، واللقطات المتحركة وتطويرها.

ولعل ما سبق يشير إلى أن القصص الرقمية من الوسائل الحديثة التي تم استخدامها في التعليم، وأثبتت فعاليتها وقدرتها على خدمة العملية التعليمية، ومما يميزها أنها تجعل المتعلمين نشيطين ومتفاعلين خلال عرض القصة الرقمية، فهي عند عرضها على المتعلمين تثير انتباههم وتجذبهم نحو الموضوع، وتسمح لهم بالتخيل والتفكير وطرح حلول للمشكلة الواردة في القصة، وبذلك تنمي مهارات التفكير العليا، كما أن القصص الرقمية تجعل المتعلم محور العملية التعليمية، فيمكن من خلالها تطبيق التعلم القائم على المشاريع وتحفيز المتعلمين للتفكير العميق فيما يتعلمونه، وتسمح لهم بالمشاركة الفعالة في إبداء آرائهم حول القصة الرقمية؛ الأمر الذي يؤكد دور القصص الرقمية في تنمية المهارات الأساسية لدى المتعلمين منذ الصغر؛ لا سيما ذوي صعوبات التعلم، ومن أهم

تلك المهارات مهارات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية، والتي تتمثل في معرفة الرموز والحروف والأصوات بها والنطق بها، ونطق الكلمات نطقاً صحيحاً، ومعرفة المعاني الحرفية المباشرة للألفاظ والكلمات المقروء باللغة الانجليزية، ثم استنتاج المعاني الكلية من خلال الجمل والتراكيب التي يتضمنها سياق القصة وأحداثها؛ لارتباط مهارة القراءة بالقصة ارتباطاً وثيقاً؛ فالقصة تتطلب قراءة، والقراءة من وسائل القصة.

مهارات الأداء القرائي باللغة الانجليزية وصعوبات التعلم:

تعدُّ القراءة أبرز أدوات اكتساب المعلومات، والمعارف، والثقافية، وبها يتعرف الإنسان إلى الماضي والحاضر، ويستشرف آفاق المستقبل، وهي من أهم المواد الدراسية؛ لعلاقتها بالمواد الأخرى، كما أنها عامل رئيس في تطور الشخصية، وهي من أهم وسائل الاتصال الإنساني، ومصدر من مصادر السعادة والفرح والاستمتاع والترويح عن النفس.

والقراءة تتعدى حدود التعرف على الرموز المكتوبة بل وتعد أكثر من إدراك الكلمات وفهم ما تعنيه المفاهيم والمعلومات والأفكار من النص المقروء، أي إنها معالجة الكلمات والمفاهيم والمعلومات والأفكار كما يصفها المؤلف مرتبطة بخبرات القارئ ومعرفته (عاشور ومقدادي، 2009، ص 63).

وعليه فان القراءة هي عملية تحويل الرموز المكتوبة إلى ما تدل عليه من معانٍ وأفكار من طريق النطق باستعمال أسلوب التحليل؛ لذا فإن عناصر القراءة الرئيسة هي: (الرمز المكتوب، المعنى المكتوب، واللفظ في القراءة الجهرية، والوصول للمعنى مباشرة في القراءة الصامتة (أبو الضبعات، 2007، ص 106).

وتعد فئة صعوبات التعلم أحد أكبر فئات التربية الخاصة، وحاولت جهات عدة صياغة تعريف محدد لصعوبات التعلم، وقد عرف العديد من التربويين صعوبات التعلم (Learning Disorder) ومن بينهم(Fletcher & Foorman, 1994, p.185 ؛ Pennington, 1995, p.170)، والتي أخذت من المصطلح التربوي الديسليكسيا (Dyslexia) والتي يعود أصلها إلى كلمة يونانية معناها: (صعوبة مع الكلمة)، وهي أحد أنواع صعوبات التعلم، وفيها نوع مميز في القراءة؛ حيث إنها تطورية وذات منشأ لغوي، وتتصف بصعوبة بالغة في معالجة المعلومات اللغوية صوتيا (الترميز، وتسلسل الأصوات، والذاكرة الآنية والذاكرة قصيرة المدى)، بالإضافة لمشاكل واضحة في تهجئة الكلمات والإملاء وأيضا مشاكل الكتابة التي تعرف بالديسجرافيا (Dysgraphia) وهي حالة ينتج عنها تدنٍّ مستمر في التحصيل الأكاديمي للتلميذ مقارنة بزملائه في الصف الدراسي، ولا يعود سببها إلى وجود إعاقة بصرية، أو حركية، أو سمعية، أو بالتخلف

العقلى، أو عدم الاستقرار النفسي، أو الظروف الأسرية والاجتماعية (Smitha, 2018).

ومفهوم صعوبات التعلم يشير إلى إعاقة مستقلة كغيرها من الإعاقات الأخرى، وقد تكون مصاحبة لإعاقة أخرى، وقد توجد لدى المتفوقين والموهوبين، ويقع مستوى الذكاء لمن يعانون من صعوبات التعلم فوق مستوى التخلف العقلي، ويمتد إلى المستوى العادي والمتفوق، وتتدرج صعوبات التعلم من حيث الشدة من البسيطة إلى الشديدة، وقد تظهر صعوبات التعلم في واحدة، أو أكثر من العمليات الفكرية كالانتباه، والإدراك، والذاكرة، والتفكير، وكذلك اللغة الشفوية، وقد تظهر صعوبات التعلم في واحدة أو أكثر من المجالات الأكاديمية الأساسية، والمهارات اللغوية كالتعبير الشفوي والكتابة (التعبير والإملاء والخط)، والفهم المبني على الاستماع، ومهارات القراءة الأساسية، وفهم المقروء، والرياضيات بوجه عام، والاستدلال الرياضي، وقد تؤثر على النواحي الهامة لحياة الفرد، كالنفسية والاجتماعية والمهنية وأنشطة الحياة اليومية، قد تظهر بين الأوساط المختلفة ثقافيا واقتصاديا واجتماعيا، وهي ليست نتيجة مباشرة لأي من الإعاقات المعروفة، أو الاختلافات الثقافية، أو تدني الوضع الاجتماعي أو الاقتصادي، أو الحرمان البيئي، أو عدم وجود فرص للتعلم العادي (Fletcher &Foorman, 1994, p.185; Pennington, 1995, p.170).

صعوبات القراءة (Reading Disorder)

يمثّل هذا الجانب أحد أبرز مشكلات صعوبات التعلم لدى الأفراد وأكثرها شيوعاً بين الحالات المختلفة، وتُعرف على أنّها اضطراب لدى المتعلم في جانب القدرة على القراءة والجانب اللغوي بشكل عام، حيث يعاني من عدم قدرة على التعرف على الكلمات ونطقها بالشكل السليم وبشكل متسلسل ومنتظم وواضح ومفهوم. تعدّ عبارة عن اضطراب في القراءة يعود إلى أسباب متعددة تظهر لدى الفرد على شكل صعوبات في القدرة على التعرف على الكلمات المكتوبة ونطقها بشكل سليم. تعتبر صعوبات القراءة أو كما يطلق عليها في اللغة الإنجليزية Reading Difficulties جُملة من الصعوبات في عملية القراءة الأساسية، تنتج عن العديد من الأسباب الفسيولوجية، والوظيفية والعصبية لدى الأفراد، وتؤثر في مهاراتهم الأساسية في هذا الجانب، حيث لا يعود السبب في هذه المُشكلة إلى إعاقة سمعية أو حسية معينة، بل إلى صعوبة ناتجة عن الأسباب السابقة. تعتبر صعوبات تظهر على شكل مشكلات في اللغة التعبيرية لدى الأفراد، بحيث يكونون غير قادرين على التعرف على الكلمات وقراءتها بشكل سليم، كما يحتاجون إلى وقت طويل لتجميع الأحرف، ويحذفون بعض الكلمات أو أجزاء من الكلمة المنطوقة، ولديهم

ضعف أيضاً في تمييز الحروف المتشابهة، فضلاً عن عدم الوضوح وعدم فهم المستمع للكمات المقروءة من قبل الشخص الذي يعاني من هذه المشكلة.

وتكون قدرة الطفل عند القراءة بدرجة أقل من مستوى ذكاءه أو عمره؛ ويتم ذلك عن طريق اختبارات نفسية معينة، والضعف في التركيز الذي يؤدي إلى ضعف في استرجاع الحروف، ومعرفة أصواتها، والصعوبة الكبيرة في الربط بين شكل الحرف وصوته، وكذلك الصعوبة في تكوين كلمات من مجموعة من الحروف، وصعوبة في تذكر أسماء الحروف وأشكالها، والتعثّر أثناء قراءة الكلمات الطويلة، وصعوبة في فهم ما يقرأ وصعوبة في التعرف السريع على الكلمات وفي تحليل أو تهجي الكلمات الغريبة لغرض نطقها (الزيات، 1430هـ).

أما صعوبات القراءة باللغة الإنجليزية (Dyslexia) فتتمثل فى صعوبة الربط بين الحروف والأصوات، وصعوبة التهجئة والتعرف على الكلمات، ومن أبرز العلامات التى تدل على هذا الاضطراب وجود صعوبة فى فهم ما يقوله الآخرون، وصعوبة فى تنظيم اللغة المكتوبة والمنطوقة، والتأخر فى القدرة على الكلام، وصعوبة فى التعبير عن الأفكار أو المشاعر، وفي تعلم المفردات الجديدة، سواء أثناء القراءة أو عند الاستماع.

ولعلاج صعوبات التعلم هنالك الكثير من الخطوات ومن أهمها تفهم الوالدين لهذه المشكلة، والتعاون مع المدرسة في تصميم برنامج علاجي لهؤلاء الأبناء بعيداً عن الضغوطات النفسية، والتخطيط لبرنامج تعليمي خاص لكل طفل حسب نوع الصعوبة التي يعاني منها، والتعاون بين المدرسة والمنزل من أجل إيجاد الحلول المناسبة Gina (Kemp et al., 2018)

ويوجد ثلاثة تعريفات للديسلكسيا المحددة، يعتمد أولها على التباين بين الذكاء والقدرة على القراءة بينما يعتمد الآخران على النظام الصوتي كأساس لوجودها، فالأول يصفها بأنها صعوبة حادة في شكل لغة الكتابة ولا تعتمد على الذكاء، ولا تعزى إلى أسباب ثقافية وانفعالية، وهي طبيعة معرفية تؤثر على المهارات اللغوية التي تتصل بالشكل الكتابي، وخاصة الرموز البصرية اللفظية والذاكرة القصيرة ونظام الإدراك. والثاني يصفها بأنها اضطراب لغوي محدد يتصف بصعوبة في تحليل الكلمة المفردة، ويعكس في العادة قدرة غير كافية في المعالجة الصوتية. والثالث حالة يواجه فيها الفرد صعوبة بالغة في الربط بين الأصوات والأحرف التي تمثلها في الكلمات المكتوبة. وهناك مؤشرات أو المحكات التي يمكن التنبؤ بها إلى وجود الديسلكسيا ومنها:

1- تباين بين مهارات القراءة والذكاء: يمكن أن يكون الطفل ذكياً في استعمال اللغة الشفوية ويوصل أفكاره والتعبير عنها ويفهم كل ما يقال ويستوعب كل ما يسمعه دون صعوبة، ولكن يواجه مشكلة في الكلمة المكتوبة.

2- تأخر في القراءة وضعف في التهجئة: يكون ناتج عن خلط وعكس وقلب ي الحروف والكلمات ت وسوء ترتيبها.

3- صعوبات التوجه المكاني: حيث لا يكون لديهم أدنى فكرة عن اليمين واليسار في الفراغ.

4- صعوبات السلسلة: وهي صعوبة في سلسلة الأشياء كحفظ أيام الأسبوع مرتبة وغيرها ويرجع ذلك إلى ضعف الذاكرة السمعية التتابعية.

5- ضعف في مهارات الذاكرة القصيرة: وتكمن في الذاكرة القصيرة حيث يعاني الطفل من الضعف وعدم الوعي بترتيب الأصوات في اللغة المكتوبة وبخاصة في الترميز الصوتي.

6- قصور الاستيعاب: الاستيعاب هو الهدف النهائي لعملية القراءة، وهو عملية تكوين معان من الربط بين المعلومات التي يقدمها المتكلم والمعلومات الكامنة في خلفية القارئ المعرفية. (الوقفي، 2011)

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة آل تميم (2007) إلى الكشف عن فاعلية استخدام القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في علاج صعوبات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (64) تلميذا من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وتمثلت أدوات الدراسة في قائمة بصعوبات القراءة الجهرية، وبطاقة رصد صعوبات القراءة، واختبار القراءة الجهرية المتدرج (حسن شحاته بصورتيه أ، ب)، وبطاقة رصد الأخطاء في الاختبارين القبلي والبعدي، واستبانة لمعرفة مدى ملاءمة التسجيل الصوتي للقصص المسجلة على القرص المدمج، وأظهرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي عدد أخطاء تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في صعوبات القراءة الجهرية؛ لصالح تلاميذ المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي.

كما سعت دراسة العويدي (2010) إلى الكشف عن أثر القصة المحوسبة في الاستيعاب القرائي لدي أطفال الصف الثاني الابتدائي، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث لمنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة في (43) طالب من طلاب الصف

الثاني الابتدائي، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار حول كل قصة من القصص الثلاث يقيس الاستيعاب القرائي بمستوييه الحرفي والاستنتاجي. وكشفت النتائج عن تفوق المجموعة التجريبية التي درست القصة المحوسبة على المجموعة التي درست القصة المطبوعة في كلٍ من مستويات القراءة الاستيعابية (الحرفي والاستنتاجي).

وهدفت دراسة (Garrard, 2011) الى تقييم فعالية القصص الرقمية كأداة للكتابة السردية، حيث أجريت كدراسة حالة على مجموعة من طلاب الصف السادس الابتدائي في جنوب غرب ايرلندا، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (22) طالبا؛ حيث شملت العينة الطلاب العاديين وطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة، وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة ملاحظة، ومقابلات محددة زمنيا، وكشفت النتائج أن استخدام القصص الرقمية كان له أثر إيجابي على الطلاب في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة إضافية، خصوصا طلاب ذوي الاحتياجات الخاصة، بالإضافة إلى ذلك أظهرت الدراسة أن رواية القصص الرقمية يمكن استخدامها وسيلة فعالة لإيصال "المنهج الدراسي في ايرلندا" وهذا يعتمد على خبرة المعلم في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

بينما كشفت دراسة علي (2012) عن فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الإلكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي. ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة في (146) تلميذ وتلميذة من الصف الخامس الابتدائي، وتمثلت أدوات الدراسة في قائمة مهارات القراءة الإلكترونية اللازمة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، وقائمة معايير اختبار قصص الأطفال من سن 9 إلى 12 سنة، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعات التجريبية الثلاث في مهارات القراءة الالكترونية؛ لصالح المجموعات التجريبية الثالثة التي قرأت القصص التفاعلية المطورة.

وهدفت دراسة (Strassman, 2012) إلى الكشف عن أثر القصص الرقمية في تعليم مهارة الكتابة للطلاب الصم، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (69) طالباً من الطلاب الصم في المرحلة المتوسطة، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي، وكشفت النتائج أن للقصص الرقمية تأثيراً كبيراً في تعليم الطلاب الصم مهارة الكتابة؛ حيث تطور أسلوب الكتابة لدى الطلاب، وتحسن بشكل واضح جداً في النواحي اللغوية والنحوية.

كما قامت دراسة (Conn, 2015) بالتعرف على إدراك المعلمين حول تأثير القصص الرقمية على مهارات التواصل والمهارات الاجتماعية للأطفال المصابين باضطراب التوحد، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهجين الوصفي والتجريبي، وتكونت عينة الدراسة من خمس معلمين من معلمي الأطفال المصابين بالتوحد في أربع مدارس حكومية، وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة ملاحظة واستبانات، وكشفت النتائج ان للقصص الرقمية تأثيراً إيجابياً على الأطفال المصابين بالتوحد؛ حيث ساعدت القصص الرقمية على تعزيز مهارات التواصل، وتعزيز العلاقات الاجتماعية لدى لأطفال المصابين بالتوحد.

وهدفت دراسة (Bratitsis, 2015) إلى التعرف على أثر رواية القصص الرقمية التفاعلية في تعزيز الذكاء الاجتماعي والعاطفي لدى مجموعة من الأطفال العاديين والأطفال المصابين بطيف التوحد في مرحلة الطفولة البكرة، ولتحقيق أهداف الدارسة اتبع الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (25) طفلاً في مراكز الرعاية النهارية، تتراوح أعمارهم من 2 إلى 4 سنوات، وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة ملاحظة، وكشفت النتائج عن الآثار الإيجابية لرواية القصص الرقمية التفاعلية؛ حيث تمكن أعضاء المجموعة التجريبية من التعرف على مشاعر أبطال القصص الرقمية، وتحديد ما إذا كان سعيداً أو حزيناً أو غاضباً.

كما قامت دراسة (Preradovic, 2016) بالكشف عن ضرورة إدخال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات من خلال القصص الرقمية في التعليم قبل المدرسي كأساس للحياة في العصر الرقمي، ومعرفة أثر استخدام القصص الرقمية على الأطفال في الإنجاز في مناهج الرياضيات ومهارات القراءة والكتابة على الحاسوب في مرحلة ما قبل المدرسة. ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من أطفال الروضة (6-7) سنوات، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار الوعي بمهارات الكمبيوتر، اختبار تحصيلي للمفاهيم الرياضية، وكشفت النتائج أن سرد القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة يسهم في تطوير كل من مهارات الرياضيات، والقراءة والكتابة على الحاسوب، مع زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم، وأكدت النتائج الحاجة إلى إدخال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في نظام التعليم المبكر لدعم التعلم المنهجي للأطفال الأصغر سنًا بهدف تعزيزهم للنجاح في مختلف مجالات التنمية.

وتعرفت دراسة التتري (2016) على أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي. ولتحقيق أهداف الدراسة اتبع الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (74) تلميذا في الصف الثالث الابتدائي، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار مهارات الفهم القرائي، وكشفت النتائج عن الأثر

الإيجابي لتوظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي؛ حيث توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية ومتوسط أقرانهم في المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي بجميع مستوياته (الحرفي والاستنتاجي، والنقدي)؛ لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة الحربي (2016) إلى التعرف على فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (44) تلميذة من تلميذات المرحلة الثانوية، وتمثلت أدوات الدراسة في قائمة بمهارات الاستماع الناقد واختبار مهارات الاستماع، وكشفت النتائج أن التدريس باستخدام القصص الرقمية ذو فاعلية كبيرة في تنمية مهارات الاستماع الناقد لدى تلميذات المرحلة الثانوية في مقرر اللغة الإنجليزية.

كما هدفت دراسة عبد الصمد (2016) إلى قياس تأثير أسلوب حكي القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج في تنمية الذكاء اللغوي والقدرة علي التخيل لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصريا، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (30) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي، بمدرستي الأمل والنور للمعاقين بصريا، وتمثلت أدوات الدارسة في قائمة بمهارات الذكاء اللغوي، واختبار مهارات الذكاء اللغوي، واستبيان العمليات الخيالية القصيرة. وكشفت النتائج عن الآثار الإيجابية لحكاية القصص الرقمية في تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل.

كما سعت دراسة طلبة (2016) إلى قياس فاعلية استخدام القصص التعليمية الرقمية بتقنية وايت بورد انيميشن في تنمية مهارات تكنولوجيا المعلومات والتفكير البصري، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (120) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، بمدارس الأمل للصم، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار معرفي، واختبار مهارات التفكير البصري، وبرمجية القصص التعليمية الرقمية بتقنية وايت بورد انيميشن، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي؛ لصالح المجموعة التجريبية في كل من الاختبار التحصيلي واختبار مهارات التفكير البصري.

وهدفت دراسة زغلول (2017) إلى استخدام القصص الرقمية الالكترونية على أساس معايير تتناسب مع خصائص التلاميذ ذوي صعوبات التعلم الأكاديمية، وقياس مدى فاعليتها وأثرها على التحصيل في مادة الرياضيات، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (20) تلميذ وتلميذة من طلاب المدارس الابتدائية؛ ممن يعانون من صعوبات التعلم في مقرر الرياضيات، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تشخيص لمقرر الرياضيات "للمرحلة الابتدائية "، واختبار تحصيل لقياس التحصيل في مادة الرياضيات، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي؛ لصالح التطبيق البعدي.

وقامت دراسة (Rahimi&Yadollahi, 2017) بالبحث عن تأثير القصص الرقمية عبر الإنترنت على تطوير مهارات القراءة والكتابة لدى المتعلمين في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وقد شارك 42 متدربا في الدراسة تم توزيعهم على مجموعتين وهي المجموعة التجريبية (عددها = 21) والمجموعة الضابطة)عددها = 21). وقد تم إجراء اختبار قبلي لكلا المجموعتين قبل التجربة وذلك لتقييم مهارات القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وبعد ذلك أعطيت تعليمات الكتابة لكلا المجموعتين لمدة خمسة أشهر وقد تم تدريب المجموعة التجريبية على إجراء عملية الكتابة باستخدام منصة على الإنترنت، في حين استفادت المجموعة الضابطة من برنامج إنتاج محتويات دون الاتصال بالإنترنت، وقد تم تقييم مهارات القراءة والكتابة في المجموعتين مرة أخرى في نهاية التجربة وكشفت نتائج الدراسة أن مهارات القراءة والكتابة للمجموعة التي أنتجت قصصا مع منصة على الإنترنت تحسنت بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي عملت مع برنامج دون اتصال بالإنترنت.

كما هدفت دراسة جمحاوي (2017) إلى الكشف عن أثر القصص الرقمية في تحصيل طالبات الصف الرابع الابتدائي في مبحث التربية المهنية في مدرسة لواء بني عبيد في الأردن، حيث استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي على عينة عشوائية قوامها(82) طالبة بواقع (41) طالبة المجموعة الضابطة التي تم تدريسها باستخدام الطريقة الاعتيادية، و(41) طالبة في المجموعة التجريبية التي درست باستخدام القصص الرقمية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل مبحث التربية المهنية لصالح المجموعة التجريبية.

وتعرفت دراسة الضفيان (2017) على فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى التلميذات ذوات صعوبات التعلم بمرحلة التعليم الابتدائي، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من

خمس تلميذات من صعوبات التعلم الصف الثالث الابتدائي، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي لقياس مهارات الكتابة، وبطاقة ملاحظة لقياس مهارات القراءة، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تلميذات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في تنمية مهارات القراءة والكتابة؛ لصالح القياس البعدي.

كما هدفت دراسة أحمد (2017) إلى التعرف على أثر القصة الرقمية في تنمية الادراك الاجتماعي الإيجابي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بفصول الدمج؛ باستخدام نمطي عرض (اللوحات القصصية – مقطوعات الفيديو)، ولتحقيق أهداف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (40) تلميذاً من تلاميذ الصفين الثالث والرابع الابتدائي، وتمثلت أدوات الدراسة في قائمة بالأبعاد السلوكية اللازم تنميتها لتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، وبطاقة تقدير السلوك، ومقياس السلوك المصور، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة للبحث؛ لصالح المجوعة التجريبية في بطاقة تقدير السلوك ومقياس السلوك المصور، يرجع ذلك الفرق لاختلاف نمط عرض القصة الرقمية (اللوحات القصصية مقابل مقطوعات الفيديو).

كما هدفت دراسة الغامدي (2018) إلى التعرف على أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية لتنمية بعض مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بمنطقة الباحة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (78) تلميذة من تلميذات الصف الثاني الابتدائي بمنطقة الباحة، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي، وكشفت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا بين متوسط درجات المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الواقعية) والمجموعة التجريبية الثانية التي استخدمت (نمط عرض المثيرات البصرية الرمزية) في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي؛ لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

وأخيرا قامت روان الصيعري (2019) بدراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام القصص الرقمية في تحسين بعض مهارات الأداء القرائي لدى طالبات صعوبات التعلم في الصف الثاني الابتدائي بمدارس المدينة المنورة، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي ذي القياس القبلي والبعدي، وطبقت الدراسة على عينة قصدية؛ بلغ عددها(15) طالبة من ذوات صعوبات التعلم في الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة، وتمثلت أدوات الدراسة وموادها في ثلاث قصص رقمية وبطاقة ملاحظة لكل قصة رقمية من إعداد

الباحثة، وقد أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات الأداء القرائي (مهارة القراءة الجهرية، ومهارة التمييز، ومهارة التحليل) لصالح التطبيق البعدي.

التعليق على الدراسات السابقة:

- استخدمت معظم الدراسات السابقة المنهج شبه التجريبي، أما دراسة Conn, (2015) ودراسة الحربي (2016) فقد استخدمتا المنهجين التجريبي والوصفي معاً، أما الدراسة الحالية فقد اتفقت مع الدراسات السابقة التي استخدمت المنهج شبه التجريبي.

- تنوعت عينات الدراسات السابقة، فمنها ما طبق على ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، ومنها ما طبق على ذوي الإعاقة العقلية البسيطة، أو المعاقين بصرياً بالمرحلة الابتدائية، أو التلاميذ الصم في المرحلة الابتدائية، أو ذوي طيف التوحد، أما الدراسة الحالية فقد اتفقت مع الدراسات السابقة التي طبقت على ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية. وتتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة التي طبقت على صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية.

- تنوعت أدوات الدراسات السابقة، فمنها ما استخدم الاختبار التحصيلي لمهارات القراءة والاستماع، فقط ومنها ما جمع بين الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة أو ائمة بالأبعاد السلوكية وبطاقة تقدير السلوك ومقياس السلوك المصور، ومنها ما استخدم اختبار مهارات الذكاء اللغوي أو الاختبار المعرفي، أو اختبار مهارات التفكير البصري، ومنها ما استخدم بطاقة ملاحظة فقط، ومنها ما جمع بين بطاقة الملاحظة واستبانات، وتتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة التي استخدمت اختباراً تشخيصياً وبطاقة ملاحظة.

- اتفقت جميع الدراسات السابقة من حيث النتيجة؛ حيث أظهرت جميعها فاعلية القصص الرقمية وأثرها الإيجابي في تنمية المهارات المختلفة للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة وذوي صعوبات التعلم. كما أظهرت نتائج معظم الدراسات السابقة فاعلية القصص الرقمية وآثارها الإيجابية في تنمية مهارات القراءة.

وبالرغم من وجود دراسات متنوعة في القصة الرقمية إلا أنه لا توجد دراسة كشفت عن أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية بعض مهارات الأداء القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي في مدينة الطائف؛ في حدود علم الباحث.

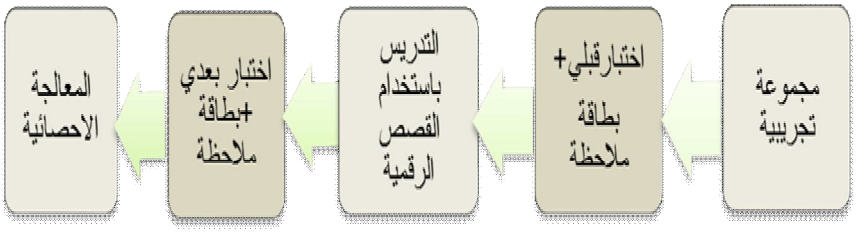
فرضيات الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية لاختبار صحة الفروض التالية:

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α ≤ 0.05) بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة عند مستوى التعرف والنطق.

2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α ≤ 0.05) بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة عند مستوى الفهم الحرفي المباشر.

3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (□ ≤ 0.05) بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة عند مستوى الفهم الاستنتاجي.



منهج الدراسة:

لاختبار فروض الدراسة والإجابة عن أسئلتها تم استخدام المنهج شبه التجريبي؛ الذي عرفه عبيدات وآخرون (2007) بأنه "التعيير المتعد والمضبوط للشروط المحددة للواقع او الظاهرة التي تكون موضوع للدراسة، وملاحظة ما ينتج عن هذا التغيير من اثار في هذا الواقع والظاهرة ويتم فيه استخدام التجربة لأثبات الفروض" (ص 219)، وهو الأنسب لطبيعة الدراسة؛ لقدرته على تحقيق أهدافها، ويتمثل في تطبيق قبلي لأدوات الدراسة على مجموعة واحدة ثم تطبيق التجربة، ثم تطبيق القياس بعدياً على عينة الدراسة ذاتها. والشكل التالي يوضح التصميم شبه التجريبي للدراسة.

متغيرات الدراسة:

يعتمد منهج الدراسة وتصميمها شبه التجريبي على المتغيرات التالية:

1- المتغير المستقل: ويتمثل في الدراسة الحالية المتغير المستقل في أسلوب التعلم، الذي يتضمن ثلاث قصص رقمية.
2- المتغير التابع: حيث توجد في الدراسة الحالية ثلاثة متغيرات تابعة يراد قياس أثر المتغير المستقل عليها وهي: التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي.

مجتمع الدراسة وعينتها: يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع طلاب صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي في مدينة الطائف لعام 1439-1440هـ، وعددهم (67) تلميذ حسب إحصائية إدارة التعليم في الطائف لعام 1439-1438. وأما عينة الدراسة فقد تكونت من التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي بالطائف، وبلغ عددهم (15) تلميذ، وتم اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية، وذلك بسبب نوعية عينة الدراسة؛ حيث يجب أن تكون من التلاميذ الذين يعانون من صعوبات تعلم القراءة في مرحلة دراسية محددة ومهارات محددة.

أدوات الدراسة وموادها:

لتحقيق أهداف الدراسة واختبار صحة فرضياتها، تم إعداد أدوات الدراسة، والتي تمثلت فيما يلي:

أولاً: الأدوات التعليمية:

1- القصص الرقمية:

بعد مراجعة الباحث للأدبيات التربوية التي تناولت نماذج التصميم التعليمي، والاطلاع على العديد من الدراسات السابقة؛ كدراسة التتري (2016)، ودراسة أبو عفيفة (2016)، ودراسة الحربي (2016)، ودراسة الصيعري(2019) قام الباحث بإعداد القصص الرقمية وفق نموذج التصميم التعليمي ADDIE.وقد اتبع الباحث خطوات نموذج التصميم التعليمي ADDIE الوارد ذكره سابقاً في فصل الإطار النظري لتصميم القصص الرقمية؛ وذلك لاشتمال النموذج على جميع مراحل التصميم التعليمي واتصاف النموذج بالبساطة والوضوح، وفيما يلي شرح خطوات بناء القصص الرقمية وفقا لنموذج التصميم التعليمي ADDIE

<u>أولاً: مرحلة التحليل Analysis:</u> وتعد مرحلة التحليل الحجر الأساس لجميع المراحل الأخرى، وتشمل هذه المرحلة:

1. تحديد المشكلة وتقدير الاحتياجات: وتمثلت مشكلة البحث الحالي في صعوبة إتقان بعض مهارات الأداء القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي بالطائف.

2. تحديد الهدف العام: تمثل الهدف العام في تحسين بعض مهارات الأداء القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة في الصف السادس الابتدائي بالطائف؛ باستخدام مجموعة من القصص الرقمية.

3. تحليل خصائص المتعلمين: حدد الباحث خصائص المتعلمين: التلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة في الصف السادس الابتدائي بالطائف، تتراوح أعمارهم بين الـ(11-13) سنة، لديهم صعوبات تعلم في مهارة (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي)، ولم يسبق لهم الدراسة باستخدام القصص الرقمية.

4. تحليل الموارد والقيود من بيئة التعلم: تمثلت الموارد المتاحة في تجهيز غرفة المصادر؛ وذلك من خلال التأكد من توفر جهاز حاسب، وجهاز عرض البيانات، وسماعات لوضوح الصوت عند عرض القصة، أما القيود فقد تمثلت في بطء جهاز الحاسب الموجود أو عدم عمله.

ثانياً: مرحلة التصميم Design: في هذه المرحلة تمت صياغة الأهداف الإجرائية السلوكية لموضوع الدراسة، بالإضافة إلى تحديد نمط التعلم، والأساليب التي تتعلق بكيفية التطبيق وإعداد السيناريو. وفيما يلي توضيح ذلك:

1. تحديد الأهداف الإجرائية السلوكية: تمت صياغة الأهداف الإجرائية السلوكية؛ في ضوء الاحتياجات التعليمية التي تم التوصل إليها في مرحلة التحليل، وكانت الأهداف التعليمية كما يأتي:

أ- الهدف الإجرائي السلوكي لمستوى التعرف والنطق: أن يقرأ التلميذ نصاً باللغة الانجليزية عدد كلماته 20 كلمة من الكتاب المقرر؛ بنسبة صحة لا تقل عن 80%.

ب- الهدف الإجرائي السلوكي لمستوى الفهم الحرفي المباشر: أن يحدد التلميذ المعاني الحرفية المباشرة لكلمات يقرأها باللغة الانجليزية؛ بنسبة صحة لا تقل عن 80%.

ت- الهدف الإجرائي السلوكي لمستوى الفهم الاستنتاجي: أن يستنتج التلميذ معاني الجمل والتراكيب التي يقرأها باللغة الانجليزية؛ بنسبة صحة لا تقل عن 80%.

2. تحديد نمط التعليم: حدد الباحث نمط التعليم؛ حيث يتم تدريس كل تلميذ من العينة بشكل فردي في حصة مستقلة باستخدام القصص الرقمية؛ من خلال عرض قصة واحدة

على التلميذ، والوقوف عند المعلومات المهمة، وإعادة شرحها، ثم يتم تشغيل القصة مرة أخرى.

3.تحديد أسلوب التطبيق: تم استخدام الباحث أسلوب سرد ورواية للقصة الرقمية بصوت الباحث؛ بأسلوب وعبارات تناسب المرحلة العمرية، وأسلوب الحوار وتكرار المعلومات المهمة في الصف.

4. إعداد السيناريو: قام الباحث بإعداد سيناريو لكل قصة رقمية حيث تكوَّن السيناريو من **(5)** أقسام ويتضمن:

1. رقم الشاشة: يحتوي على كود الإطار.
2. النص: يحتوي على النص المكتوب الذي سيظهر على الشاشة.
3. الصوت: ينقسم إلى المؤثرات والتعليق، وهو يصف الصوت والتعليق الذي سيصاحب النص والصورة.
4. وصف الإطار: يتضمن شرح الباحث لكيفية تنفيذ هذا الإطار.
5. الصورة: يحتوي على صورة الإطار التي ستظهر على الشاشة.

ثالثاً: مرحلة التطوير Development: تعني مرحلة التطوير الحصول على المواد والوسائط التعليمية، وإنتاج مكونات القصص الرقمية. وتتضمن الخطوات التالية:

1.إنتاج المواد والوسائط التعليمية: في هذه الخطوة قام الباحث بإنتاج وجمع الوسائط التعليمية، والمتمثلة في النصوص: التي كُتبت في القصص الرقمية مع مراعاة: (وضوح النصوص بشكل يسهل قراءته، اختيار نوع خط مناسب، مراعاة التباين بين لون النصوص مع لون الخلفية)، والصور: التي اشتملت القصص على صور متنوعة أثناء إعداد القصص الرقمية؛ مع مراعاة: (وضوح الصور وجودتها، التزامن بين الصوت والصورة، ارتباط الصور بالأهداف، ملاءمة الصور للفئة العمرية)، والأصوات: تم تسجيل وتعديل الأصوات باستخدام برنامج **audacity** مع مراعاة: (وضوح الصوت ونقائه، تزامن الصوت والصورة)

2.استخدام البرامج لإنتاج القصص الرقمية: استخدم الباحث عدداً من البرامج من أجل إنتاج القصص الرقمية ومن هذه البرامج:

موقع **Animaker:** حيث يُمكِّن المستخدم من إنشاء مقاطع فيديو رسومية عالية الجودة؛ بأقل جهد ووقت وتكلفة، وبرنامج **audacity:** استخدم البرنامج في تسجيل وتعديل الاصوات؛ صوت الباحث وشخصيات القصة، وبرنامج**Corel Video Studi:** استخدم

هذا البرنامج في النهاية لتجميع الإطارات والفيديوهات التي تم إنشائها لتكوين القصة كاملة.

رابعاً: مرحلة التنفيذ Implementation: تشير هذه المرحلة إلى طرق تقديم المحتوى التعليمي للمتعلم؛ حيث قام الباحث في هذه المرحلة بإعداد موقع الكتروني من خلال موقع SITE123) (وهو موقع يسمح ببناء صفحة بشكل مجاني وإدراج الصور ومقاطع الفيديو بجودة عالية، ويتميز بسهولة الاستخدام والتصميم؛ حيث يحتوي على عدد من القوالب الجاهزة والتي يمكن التعديل عليها. رابط الموقع:

https://app.site123.com/manager/wizard.phpb

خامساً: مرحلة التقويم Evaluation: في هذه المرحلة يتم قياس مدى كفاءة وفاعلية عمليات التعليم والتعلم، وقد يكون التقويم تكوينياً أو ختامياً:

1. التقويم التكويني: وهو تقويم مستمر، يتمُّ أثناء كل مرحلة، وإجراء التعديلات.
2. التقويم الاستطلاعي: أجرى الباحث تقويماً استطلاعياً ميدانياً للقصص، على عينة قوامها (11) تلميذ من غير المشاركين في العينة الأساسية؛ وذلك للتأكد من تحقيق القصص للأهداف المعدة لها، والتعرف إلى معوقات التعلم من خلال القصص، ومعرفة جوانب الضعف الأخرى في القصص. وقد أسفرت نتائج التجريب الاستطلاعي للبرمجية عن وضوح أهداف القصص، وسهولة استخدام القصص الرقمية، ومراعاة القصص لخصائص التلاميذ.
3. التقويم الختامي: في هذه المرحلة قام الباحث بإعداد بطاقة تقييم القصص الرقمية، من خلال الاطلاع على الأدبيات التربوية والاستفادة منها ومن الدراسات السابقة المتعلقة بمشكلة الدراسة، ومنها دراسة التتري (2016)، وزغلول (2017)، وطلبة (2016)، ثم تم إعداد بطاقة تقييم القصص الرقمية في صورتها الأولية، وعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص في مجال تقنيات التعليم ومناهج وطرق التدريس؛ بهدف التأكد من: سلامة الصياغة الإجرائية لعناصر البطاقة، ومدى وضوح عبارات البطاقة، ومدى انتماء كل مؤشر للمعيار الذي تمثله، والحذف أو التعديل أو الإضافة. وبعد التأكد من سلامة بطاقة تقييم القصص الرقمية عرض الباحث القصص الرقمية في صورتها الأولية مصحوبة ببطاقة تقييم القصص الرقمية وخطاب التحكيم على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة والاختصاص في مجال تقنيات التعليم ومناهج وطرق التدريس والتربية الخاصة، حيث بلغ عددهم (14) محكماً، للحكم على القصص الرقمية؛ في ضوء قائمة المعايير الخاصة ببطاقة تقييم القصص الرقمية، حيث تم إعطاء وزن للبدائل: (تتوافر= 3، إلى حد ما= 2، لا تتوافر = 1)، ثم صنف الباحث تلك الإجابات إلى ثلاثة

مستويات متساوية المدى من خلال المعادلة التالية: طول الفئة= (أكبر قيمة-أقل قيمة) / عدد بدائل الإجابة= (3-1) /3 = 0.66والجدول التالي يوضح طريقة الحكم على مدى توافر معايير التقييم في القصة الرقمية.

جدول (1) طريقة الحكم على مدى توافر معايير التقييم في القصة الرقمية

م	المتوسط الحسابي		درجة توافر معايير التقييم في القصص الرقمية
	من	إلى	
1	1.00	1.66	تتوافر بدرجة منخفضة
2	1.67	2.33	تتوافر بدرجة متوسطة
3	2.34	3.00	تتوافر بدرجة مرتفعة

ومن خلال تقييم السادة المحكمين للقصص الرقمية تم الحصول على النتائج الموضحة بالجدول التالي:

جدول (2) نتائج تقييم المحكمين لمدى توافر معايير التقييم في القصص الرقمية (ن=19)

محاور التقييم	عدد المؤشرات	المتوسط الحسابي	درجة توافر المعيار
أولاً: الفكرة الرئيسة	3	2.96	مرتفعة
ثانياً: الشخصيات	2	3.00	مرتفعة
ثالثاً: السرد	4	2.84	مرتفعة
رابعاً: المحتوى	4	2.99	مرتفعة
خامساً: الصور والرسوم المتحركة	3	3.00	مرتفعة
سادساً: الصوت	3	2.96	مرتفعة
الدرجة الكلية للبطاقة	19	2.96	مرتفعة

يتضح من الجدول (2) اتفاق المحكمين على توافر جميع معايير تصميم القصص الرقمية في القصص التي صممها الباحث؛ حيث تراوحت متوسطات تقييم المحكمين لمحاور القصص الرقمية بين (2.84-3.00)، كما بلغ المتوسط العام للتقييم (2.96)، وهي قيم تؤكد على صلاحية القصص ومناسبتها للتطبيق على طلاب العينة.

أدوات البحث:

أ/ بطاقة الملاحظة:

قام الباحث بإعداد بطاقة ملاحظة لمهارات القراءة لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي وفقاً للخطوات الاتية:

1. تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة: تهدف بطاقة الملاحظة إلى قياس مستوى أداء مهارات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند المستويات الآتية: (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في الصف السادس الابتدائي .

2. إعداد بطاقة الملاحظة: بعد الاطلاع على الأدبيات التربوية والاستفادة منها ومن الدراسات السابقة المتعلقة بمشكلة الدراسة، ومنها دراسة الضفيان(2017)، ودراسة(Bratitsis, 2015)، ودراسة(Garrard, 2011)، ودراسة آل تميم (2007)، ودراسة الصيعري(2019) قام الباحث ببناء بطاقة الملاحظة؛ في ضوء مهارات القراءة الواجب إتقانها في الصف السادس الابتدائي، وقد تم تصميم بطاقة الملاحظة في ثلاث محاور؛ شملت المهارات الثلاث التي ركزت عليها الدراسة الحالية.

3. التأكد من صدق بطاقة الملاحظة:للتأكد من صدق بطاقة الملاحظة اتبع الباحث الطرق الآتية:

أ- **صدق المحكمين: بعد إعداد الصورة الأولية من بطاقة الملاحظة تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين ذوى الخبرة والاختصاص في مجال تقنيات التعليم والتربية الخاصة، وذلك بهدف التحقق من صدق محتوى المؤشرات المضمنة فيها، ومدى وضوح صياغتها، ومدى ارتباطها بالمحور الذى تمثله، ومدى صلاحيتها ومناسبتها للدراسة، ولقد تم التعديل بناء على ملاحظات السادة المحكمين، وبذلك حصل الباحث على الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة .**

ب- **صدق الاتساق الداخلي:للتأكد من صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة قام الباحث بتطبيقها على عينة استطلاعية قوامها(11) تلميذ من التلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة باللغة الانجليزية في الصف السادس الابتدائي، وتم استخدام معامل ارتباط "سبيرمان" لحساب مدى الارتباط بين درجة المؤشر والدرجة الكلية للمحور الذي ينتمي إليه، ثم بين درجة كل محور والدرجة الكلية للبطاقة، وجاءت النتائج على النحو الآتي:**

جدول (3) نتائج صدق الاتساق الداخلي لمؤشرات بطاقة الملاحظة (ن= 11)

المحور الأول: مهارة التعرف والنطق			المحور الثاني: الفهم الحرفي المباشر			المحور الثالث: الفهم الاستنتاجي		
رقم المؤشر	معامل الارتباط	الدلالة الإحصائية	رقم المؤشر	معامل الارتباط	الدلالة الإحصائية	رقم المؤشر	معامل الارتباط	الدلالة الإحصائية
1	0.809	0.01	1	0.790	0.01	1	0.759	0.01
2	0.723	0.05	2	0.747	0.01	2	0.742	0.01
3	0.828	0.01	3	0.802	0.01	3	0.687	0.05
4	0.805	0.01	4	0.877	0.01	4	0.792	0.01
5	0.828	0.01	5	0.726	0.05	5	0.680	0.05
6	0.760	0.01	-	-	-	6	0.892	0.01
7	0.723	0.05	-	-	-	-	-	-

يتبين من الجدول (3) أن معاملات الارتباط بين درجة كل مؤشر بالدرجة الكلية للمحور الذي يمثله جاءت دالة إحصائياً عند مستويي الدلالة (0.01)، (0.05)، مما يدل على أن جميع مؤشرات بطاقة الملاحظة تتمتع بدرجة كبيرة من الصدق الداخلي.

جدول (4) نتائج صدق الاتساق الداخلي لمحاور بطاقة الملاحظة (ن= 11)

محاور البطاقة	معامل الارتباط	الدلالة الإحصائية
المحور الأول: مهارة التعرف والنطق	0.860	0.01
المحور الثاني: مهارة الفهم الحرفي المباشر	0.891	0.01
المحور الثالث: مهارة الفهم الاستنتاجي	0.842	0.01

يتضح من الجدول (4) أن معاملات الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للبطاقة بلغت على الترتيب: (0.860)، (0.891)، (0.842)، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01)، مما يؤكد أن جميع محاور بطاقة الملاحظة تتمتع بدرجة كبيرة من الصدق الداخلي.

4. التأكد من ثبات بطاقة الملاحظة: يقصد بالثبات أن " تكون النتائج التي تظهرها الأداة ثابتة؛ بمعنى أن تشير أو تؤدي إلى النتائج نفسها لو أعيد تطبيقها على العينة نفسها في الظروف نفسها بعد مدة ملائمة" (عطية، 2009، ص 111). وقد قام الباحث بالتأكد من ثبات بطاقة الملاحظة من خلال ما يلي:

أ- الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:

قام الباحث بحساب معامل الثبات "ألفا كرونباخ وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (5) نتائج ثبات بطاقة الملاحظة بطريقة ألفا كرونباخ (ن= 11)

محاور البطاقة	عدد المؤشرات	معامل الثبات
المحور الأول: مهارة التعرف والنطق	7	0.893
المحور الثاني: مهارة الفهم الحرفي المباشر	5	0.836
المحور الثالث: مهارة الفهم الاستنتاجي	6	0.844
الدرجة الكلية للبطاقة	18	0.921

يتضح من الجدول (5) أن معاملات الثبات لبطاقة الملاحظة بطريقة "ألفا كرونباخ" بلغت على الترتيب (0.893)، (0.836)، (0.844)، وهي قيم تؤكد على أن جميع محاور بطاقة الملاحظة تتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات، كما بلغ معامل الثبات العام للبطاقة (0.921)، وهي قيمة تؤكد أن بطاقة الملاحظة ككل تتمتع بدرجة مرتفعة من الثبات.

إجراءات تطبيق الدراسة:

مرَّ التطبيق الميداني للدراسة الحالية بالخطوات التالية:

1- **الحصول على قائمة بأسماء المدارس الابتدائية الحكومية التي تضم برنامج صعوبات التعلم بالطائف من موقع الإدارة العامة للتعليم في الطائف.**
2- **التواصل مع معلمي صعوبات التعلم في عدد من المدارس، إما عن طريق الاتصال أو المقابلة؛ للتأكد من وجود عدد مناسب من طلاب صعوبات تعلم.**
3- **اختيار ثلاث مدارس ابتدائية، وهي المدارس المحددة بعينة الدراسة، لوجود عدد مناسب للعينة المطلوبة.**

4- زيارة الباحث للمدارس الابتدائية والاجتماع مع قادة المدارس؛ بغرض تعريفهم بالدراسة، وكيفية سيرها، وعدد الحصص اللازمة لكل تلميذ.
5- اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية من المدارس الابتدائية الثلاث.
6- التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة على عينة الدراسة؛ للتعرف على مستوى التلميذ الفعلي في القراءة الجهرية باللغة الانجليزية.
7- تهيئة بيئة التعلم، والتأكد من عمل جهاز الحاسب المتوفر في المدرسة، وجهاز عرض البيانات والسماعات قبل البدء بعرض القصة.
8- تطبيق تجربة الدراسة، وذلك بتدريس عينة الدراسة باستخدام القصص الرقمية، واتبع الباحث مجموعة من الإجراءات عند عرض القصص الرقمية على العينة؛ من خلال تعريف التلميذ بعنوان القصة التي سيتم تدريسها في الحصة الحالية، وتشويقه لها بإعطائه فكرة عن القصة وعن شخصياتها، والبدء بعرض القصة على التلاميذ، وإيقاف القصة وطرح سؤال على التلاميذ لمعرفة مدى فهمهم، وإعطاء تعزيز إيجابي فوري في حال الإجابة الصحيحة، وفي حال الإجابة الخاطئة يعيد الباحث شرح المعلومة مرة أخرى، وتشغيل القصة مرة أخرى واستكمالها، والتطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة على العينة، ثم تحليل النتائج التي تم الحصول عليها باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

الإجابة عن السؤال الأول واختبار الفرض الأول ومناقشة النتيجة: ينص السؤال الأول للدراسة على "ما فاعليةاستخدام القصص الرقمية على أداء تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم في مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق؟وللإجابة على هذا السؤال استخدم الباحث اختبار "ويلكوكسون" لأزواج الرتب (Wilcoxon signed-rank test)كاختبار إحصائي لابارامترى؛للتعرف على دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق، وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (6) الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق

محاور البطاقة	نوع الرتب	عدد الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
التعرف والنطق	السالبة	0	00	0.00	3.417	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					

يتضح من الجدول (6) أنّ القيمة الاحتمالية لمتغير مهارة القراءة الجهرية والتي تساوي (0.01)، أقل من (0.05)؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة في مهارة القراءة الجهرية، وكانت الفروق لصالح التطبيق البعدي، ومن ثم يرفض الفرض الصفري، ويقبل الفرض البديل الذي ينص على" وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α≥ 0.05) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق؛ لصالح التطبيق البعدي".

إذ يلاحظ أن التلاميذ عينة الدراسة حصلوا في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق على درجات أعلى من درجاتهم في التطبيق القبلي للبطاقة؛ مما يعني أن توظيف القصص الرقمية أحدث أثراً واضحاً في تدريس مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم، ولحساب حجم الأثر لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة النطق والتعرف تم استخدام مربع إيتا "η^2" وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (7) حجم الأثر لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى التعرف والنطق

محاور البطاقة	Z	Z^2	$Z^2 + 4$	η^2	حجم الأثر
التعرف والنطق	3.417	11.676	15.676	0.744	كبير

حيث "Z" هي القيمة المحسوبة لاختبار "ويلكوكسون، ويمكن تفسير القيمة الناتجة لمربع إيتا"η^2"، ويكون حجم الأثر صغيراً إذا كان:(0.01 ≤ η^2 <0.06)، ويكون متوسطاً إذا كان: (0.06 ≤ η^2 <0.14)، يكون كبيراً إذا كان:(0.14 ≤ η^2). (عفانة، 2004، 42)

يتبين من الجدول (7) وجود أثر كبير لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية لدى تلاميذ الصف السادس ذوي صعوبات التعلم عند مستوى التعرف والنطق، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى اشتمال القصة الرقمية على الوسائط المتعددة من صور، وأصوات، ولقطات فيديو، ونصوص، ورسوم متحركة، فهي ساعدت على استثارة دافعية التلاميذ ذوي صعوبات التعلم، ومخاطبة حواسهم المختلفة؛ مما ساعد على زيادة تركيزهم، وجذب انتباههم، وزاد من تفاعلهم. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة التتري (2016) التي أظهرت الأثر الإيجابي لتوظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي، كما تتفق مع دراسة كون (conn, 2015) التي أظهرت نتائجها أن للقصص الرقمية تأثيراً إيجابياً على الأطفال المصابين بالتوحد؛ حيث ساعدت القصص الرقمية على تعزيز مهارات التواصل، وتعزيز العلاقات الاجتماعية للأطفال المصابين بالتوحد، كما اتفقت هذه النتيجة مع دراسة الغامدي (2018) التي كشفت عن الآثار الإيجابية للقصص الرقمية في تنمية بعض مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي. كما تتفق هذه النتيجة مع دراسة الضفيان (2017) التي كشفت عن فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى التلميذات ذوات صعوبات التعلم، وتتفق مع دراسة علي (2012) التي أثبتت فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات القراءة الالكترونية. كما تتفق هذه النتيجة مع دراسة العويدي (2010) التي كشفت نتائجها عن تفوق المجموعة التجريبية التي درست باستخدام القصة المحوسبة في مستويات القراءة الاستيعابية (الحرفي والاستنتاجي)، ومع دراسة أبو عفيفة (2016) التي أوضحت نتائجها الآثار الإيجابية للقصة الرقمية في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي في مادة اللغة العربية.

الإجابة عن السؤال الثاني واختبار الفرض الثاني ومناقشة النتيجة: ينص السؤال الثاني للدراسة على "ما فاعلية استخدام القصص الرقمية على أداء تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم في مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر؟ وللإجابة على هذا السؤال استخدم الباحث اختبار "ويلكوكسون" لأزواج الرتب (Wilcoxon signed-rank test)؛ للتعرف على دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر، وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (8) الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر

محاور البطاقة	نوع الرتب	عدد الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
الفهم الحرفي المباشر	السالبة	0	00	0.00	3.428	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					

يتضح من الجدول (8) أنّ القيمة الاحتمالية لمتغير مهارة التمييز والتي تساوي (0.01)، أقل من (0.05)؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات التلاميذ عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية؛ عند مستوى الفهم الحرفي المباشر، وكانت الفروق لصالح التطبيق البعدي، ومن ثم يرفض الفرض الصفري، ويقبل الفرض البديل الذي ينص على "وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر؛ لصالح التطبيق البعدي، إذ يلاحظ أن التلاميذ عينة الدراسة حصلوا في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية؛ عند مستوى الفهم الحرفي المباشر على درجات أعلى من درجاتهم في التطبيق القبلي، مما يعني أن توظيف القصص الرقمية قد أحدث أثراً واضحاً في تدريس مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم، ولحساب حجم الأثر لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة الفهم الحرفي المباشر لدى عينة الدراسة تم استخدام مربع إيتا "η^2" وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (9) حجم الأثر لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الحرفي المباشر

محاور البطاقة	Z	Z^2	$Z^2 + 4$	η^2	حجم الأثر
الفهم الحرفي المباشر	3.428	11.751	15.571	0.755	كبير

يتبين من الجدول (9) وجود أثر كبير لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية لدى تلاميذ الصف السادس ذوي صعوبات التعلم عند مستوى الفهم الحرفي المباشر، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى طريقة عرض المعلومات وتقديم المحتوى العلمي؛ حيث استخدمت اللغة الانجليزية الملائمة للخصائص العمرية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم، بطريقة ميسرة يفهمها التلميذ؛ في جمل قصيرة

وكلمات مبسطة؛ بعيدة عن التكلف والتعقيد، وبأسلوب شيق، مع تكرار المعلومة أكثر من مرة؛ حتى يستطيع التلميذ استيعابها بشكل أفضل. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة عبد الصمد (2016) التي أوضحت نتائجها الآثار الإيجابية للقصص الرقمية في تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل، ومع دراسة شكر (2015) التي كشفت نتائجها عن الآثار الإيجابية للقصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم.

الإجابة عن السؤال الثالث واختبار الفرض الثالث ومناقشة النتيجة: ينص السؤال الثالث للدراسة على: "ما فاعلية استخدام القصص الرقمية على أداء تلاميذ الصف السادس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم في مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي؟وللإجابة عن هذا السؤالاستخدم الباحث اختبار "ويلكوكسون" لأزواج الرتب (Wilcoxon signed-rank test)؛ للتعرف على دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي، وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (10) الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي

محاور البطاقة	نوع الرتب	عدد الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
الفهم الاستنتاجي	السالبة	0	00	0.00	3.421	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					

يتضح من الجدول (10) أنّ القيمة الاحتمالية لمتغير مهارة التحليل والتي تساوي (0.01)، أقل من (0.05)؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات التلاميذ عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي، وكانت الفروق لصالح التطبيق البعدي، ومن ثم يرفض الفرض الصفري، ويقبل الفرض البديل الذي ينص على "وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي؛ لصالح التطبيق البعدي، ؛ إذ يلاحظ أن التلاميذ عينة الدراسة حصلوا في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية؛ عند مستوى الفهم الاستنتاجي على درجات أعلى من درجاتهم في التطبيق القبلي للبطاقة؛ مما يعني أن توظيف القصص الرقمية أحدث أثراً

واضحاً في تدريس مهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم، ولحساب حجم الأثر لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة الفهم الاستنتاجي لدى عينة الدراسة تم استخدام مربع إيتا "η^2" وجاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (11) حجم الأثر لمهارة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند مستوى الفهم الاستنتاجي

محاور البطاقة	Z	Z^2	$Z^2 + 4$	η^2	حجم الأثر
الفهم الاستنتاجي	3.421	11.703	15.703	0.745	كبير

يتبين من الجدول (11) وجود أثر كبير لاستخدام القصص الرقمية في تحسين مهارة التحليل التلاميذ عينة الدراسة، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن القصة الرقمية المستخدمة في تحسين مهارة التحليل قدمت المعلومات في أبسط صورة، وعرضتها في شكل نقاط؛ مما ساعد على سهولة فهم القصة، والتفاعل مع الباحث عند عرضها. وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة حسن (2016) التي كشفت نتائجها عن الآثار الإيجابية للقصة الرقمية في تنمية التحصيل ومهارات الاستماع الناقد في مادة الجغرافيا. كما اتفقت مع دراسة ريرادوفايس (Preradovic, 2016) التي أوضحت نتائجها أن القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة تسهم في تطوير كل من مهارات الرياضيات، والقراءة والكتابة. والجدول التالي يوضح المستوى الكلي لدرجة تحسن التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مهارات القراءة الجهرية باللغة الانجليزية (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، الفهم الاستنتاجي)

جدول (12) الفرق بين متوسطي رتب درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة القراءة الجهرية مجتمعة

محاور الاختبار	نوع الرتب	عدد الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة Z	القيمة الاحتمالية	الدلالة الإحصائية
التعرف والنطق	السالبة	0	00	0.00	3.417	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					
الفهم الحرفي المباشر	السالبة	0	00	0.00	3.428	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					
الفهم الاستنتاجي	السالبة	0	00	0.00	3.421	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					
الكلي	السالبة	0	00	0.00	3.424	0.001	دالة عند 0.01
	الموجبة	15	120	8.00			
	المتساوية	0					

ملخص نتائج الدراسة:

1. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية، عند مستوى التعرف والنطق؛ لصالح التطبيق البعدي.
2. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية، عند مستوى الفهم الحرفي المباشر؛ لصالح التطبيق البعدي.
3. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية، عند مستوى الفهم الاستنتاجي؛ لصالح التطبيق البعدي.
4. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة القراءة الجهرية باللغة الانجليزية عند المستويات الثلاثة مجتمعة: (التعرف والنطق، الفهم الحرفي المباشر، مستوى الفهم الاستنتاجي)؛ لصالح التطبيق البعدي.

توصيات الدراسة:

أوصت الدراسة الحالية بما يلي:

1. توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الأداء القرائي لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم.
2. إعداد دورات تثقيفية للمعلمين والمعلمات تبين أهمية القصص الرقمية في التعليم عامة ولذوي صعوبات التعلم الخاصة.
3. إعداد دورات تدريبية للمعلمين والمعلمات توضح كيفية تصميم واستخدام القصص الرقمية في المقررات الدراسية لتنمية المهارات المختلفة؛ بما يتناسب مع خصائص المرحلة العمرية لطلاب وطالبات صعوبات التعلم.
4. توفير الأجهزة اللازمة لاستخدام القصص الرقمية في التعليم، وتوفير الصيانة المستمرة لها.
5. تضافر الجهود والتعاون بين معلمي صعوبات التعلم وخبراء تقنيات التعليم في إعداد وتصميم قصص رقمية وفق المعايير التربوية والعلمية.

مقترحات الدراسة:

تقترح الدراسة الحالية عدداً من الدراسات المكملة ذات العلاقة بالدراسة الحالية:

1. دراسة أثر استخدام القصص الرقمية في تحسين بعض مهارات الكتابة باللغة الانجليزية لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية.
2. دراسة أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الأداء الشفوي باللغة الانجليزية لدى أطفال التوحد.
3. دراسة وصفية حول الصعوبات التي تواجه المعلمين في إعداد وتوظيف القصص الرقمية في التعليم.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

- آل تميم، عبدالله (2007). **فاعلية استخدام القصص المسجلة على الأقراص المدمجة في علاج صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث**. رسالة ماجستير. جامعه ام القرى، كلية التربية، مكة المكرمة.
- إبراهيم، مجدي بن عزيز (2009). **معجم مصطلحات ومفاهيم التعليم والتعلم**. القاهرة: عالم الكتب.
- أبو المعاطي، منى محمد (2009). **التجارب الإقليمية للدول في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصال قبل التعليم الجامعي**. (ط2). القاهرة، عالم الكتب.
- أبو الضبعات، زكريا إسماعيل(2007). **طرائق تدريس اللغة العربية**. عمان: دار الفكر.
- أبو عفيفة، هيا محمد (2016). **أثر تدريس مادة اللغة العربية باستخدام القصة الرقمية للصف الثالث الأساسي في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي**. رسالة ماجستير. جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية. عمان.
- أبو مغلي، سميح عبدالله (2010). **مدخل الى تدريس مهارات اللغة العربية.** عمان: دار البداية ناشرون وموزعون.
- أبو مغلي، سميح؛ وسلامة، عبد الحافظ (2012).**تعليم الأطفال القراءة والكتابة.** عمان: دار البداية.
- أبو مغنم، كرامي بدوي (2013). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. **مجلة الثقافة والتنمية**، (75)، 93 -180.
- أحمد، أمل شعبان (2017). اثر اختلاف نمط عرض القصة الرقمية (اللوحات القصصية- مقطوعات الفيديو) على تنمية الادراك الاجتماعي الإيجابي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بفصول الدمج. **مجلة تكنولوجيا التربية مصر**، (31)، 1-34.
- الأسطل، احمد رشاد (2010). **مستوى المهارات القرائية والكتابية لدى طلبة الصف السادس** وعلاقته **بتلاوة وحفظ القران الكريم.** رسالة ماجستير (غير مشورة). الجامعة الإسلامية، كلية التربية. غزة

- التتري، محمد (2016). **أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.** رسالة ماجستير. الجامعة الإسلامية، كلية التربية. غزة.
- التعبان، مهند عبد الله(2013). **التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبر الويب مع الأسلوب المعرفي وأثره على اكتساب المعرفة وتنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة تكنولوجيا التعليم**. رسالة دكتوراه (غير منشورة).جامعة عين شمس، كلية التربية. مصر.
- الجرف، ريم (2015). **فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدى طالبات الصف التاسع الأساسي**. رسالة ماجستير. جامعة الازهر، كلية التربية. القاهرة
- جمحاوي، ابتسام أحمد(2017). أثر استخدام القصص الرقمية في تحصيل طالبات الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية المهنية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.
- الجهني، عبدالرحمن عبدالباقي (2011). **فاعلية التعليم المدمج على التحصيل الدراسي للمستويات المختلفة في البرمجة وتقنية المعلومات لطلاب الصف الثالث الثانوي**. رسالة ماجستير. جامعة طيبة، كلية تربية، المدينة المنورة.
- الحربي، سلمى عيد عبدالله (2016). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. **المجلة الدولية التربوية المتخصصة**، م5 (8)، ص 276-308
- خصاونة، محمد؛ والخوالدة، محمد؛ وعصفور، قيس؛ والهرش، جهاد (2016). **دراسة الحالة في مجال صعوبات التعلم.** عمان، دار الفكر.
- دحلان، براعم (2016). **فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساس بغزة.** رسالة ماجستير. الجامعة الإسلامية، كلية التربية، غزة.
- زغلول، سارة شاكر محمد (2017). فاعلية تصميم قصة رقمية قائمة على مدخل الشكل الخطي "المنتظم" في تنمية التحصيل لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الرياضيات بالمرحلة الابتدائية. **مجلة دراسات في التعليم الجامعي**، (35)، 164-188.

- الزيات، فتحي مصطفى(1430).**صعوبات التعلم الأسس النظرية والتشخيصية والعلاجية.**(ط3). القاهرة: دار الناشر للجامعات.
- سلام، محمد توفيق (2009). **التعليم الالكتروني كمدخل لتطوير التعليم**. القاهرة: المكتبة العصرية.
- شيمي، نادر سعيد علي (2009). أثر تغير نمط رواية القصة الرقمية القائمة على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها. **مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم**، 19 (3)، 3-37.
- الصيعري، روان صالح مسعد(2019). **أثر استخدام القصص الرقمية في تحسين بعض مهارات الأداء القرائي لدى طالبات صعوبات التعلم في الصف الثاني الابتدائي بمدارس المدينة المنورة**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طيبة، كلية التربية، المدينة المنورة.
- الضفيان، أسماء سعد (2017). **فاعلية استخدام القصة الرقمية على تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى التلميذات ذوات صعوبات التعلم بمرحلة التعليم الابتدائي**. رسالة ماجستير (غير منشورة). جامعة الشرق العربي، كلية التربية. الرياض
- طلبة، رهام حسن (2017). فاعلية استخدام القصص التعليمية الرقمية بتقنية وايت بورد انيميشنAnimation Board White لتنمية مهارات تكنولوجيا المعلومات والتفكير البصري لدى التلاميذ المعاقين سمعياً. **المؤتمر الدولي الثالث لكلية التربية جامعة 6 أكتوبر بالتعاون مع رابطة التربويين العرب بعنوان: مستقبل إعداد المعلم وتنميته في الوطن العربي**. م3، مصر في تاريخ 1 ابريل 2017م، ص 609-583
- عاشور، قاسم، ومقدادي، محمد فخري(2009)**: المهارات القرائية والكتابية طرائق تدريسها واستراتيجياتها (**ط2). عمان: دار المسيرة.
- عبدالباسط، حسين محمد (2010). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة.
- عبدالصمد، أسماء السيد محمد (2016). تأثير أسلوب حكي القصص الرقمية على تقنية البودكاستينج على تنمية الذكاء اللغوي والقدرة على التخيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين بصرياً. **مجلة التربية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية**، م4 (170)، ص182-231

- علي، سمر سامح (2012). **فاعلية بعض القصص التفاعلية المطورة في تنمية مهارات القراءة الالكترونية في اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي**. رسالة ماجستير (غير منشورة). جامعة حلوان، مصر.
- عوض، بركة محمد (2012). **فاعلية برنامج محوسب لعلاج الضعف في بعض المهارات القرائية لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي**. رسالة ماجستير. الجامعة الإسلامية، كلية التربية. غزة.
- العويدي، حامد (2010م). أثر القصة المحوسبة في الاستيعاب القرائي لدى أطفال الصف الثاني الأساسي. **مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية**، 7 (1)، 93-117.
- الغامدي، رفيعة محمد أحمد (2018). أثر اختلاف نمط عرض المثيرات البصرية في القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي النقدي والاستنتاجي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بمنطقة الباحة. **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**، (11) ص 178-218.
- مهدي، حسين ربحي.، الجرف، ريم.، و درويش، عطا. (2016). فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية – فلسطين، مج4، ع13*، .180-145
- موسى، محمد؛ وسلامة، وفاء (2004). القصص الالكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة. **المؤتمر الإقليمي الأول (الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة)**. مصر في تاريخ 24-25 يناير 2004م، 426-514
- نوبي، أحمد محمد والنفيسي، خالد عبد المنعم وعامر، أيمن محمد (2013). أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن. **المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد: المركز الوطني للتعليم الإلكتروني**. الرياض في بتاريخ 4-7 فبراير -2013.
- يوسف، سليمان عبدالواحد (2012). **صعوبات التعلم الاجتماعية والانفعالية بين الفهم والمواجهة**. القاهرة: إتراك للنشر والتوزيع.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- **Abbot, R. &Berninger, V.: "Structural equation modelling of relationships among developmental skills and writing skills in primary and intermediate-grade writers". J, of Educational Psychologically, Vol.85, 1993, P.P. 478-508**
- **Bateman, B.: "Learning disabilities, yesterday, today and tomorrow in Frierson, E.C. and Barbe, W.B (eds.) Educational children with learning disabilities". New York, Appleton-century-crofts, 1967, P.P. 10-13**
- **Blocher, M, (2008). Digital storytelling and reflective assessment. Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference. Association for the Advancement of Computing in Education. Las Vegas, usa, 3-Mar-2008, vol (2), p 892-901.**
- **Bratitsis, T. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. J. Procedia Computer Science, 6 (7), p231-240**
- **Chung, S. (2008). Digital Storytelling in Integrated Arts Education. The International Journal of Arts Education. 4 (1), p33-50**
- **Conn, J. J. (2015). Teacher Perceptions of the Impact of Digital Photo Stories on Students with Autism Spectrum Disorder. p116. Retrived, April 19, 2018, From "Teacher Perceptions of the Impact of Digital Photo Stories on Students" by Julia J. Conn**
- **disabilities? www.nichd.nih.gov,11-9-2018 ،Retrieved 26-9-2018. Edited. ↑ Mayo Clinic Staff (10-2-2016), "Learning disorders: Know the signs, how to help" ، www.mayoclinic.org, Retrieved 26-9-2018. Edited**

- **Dogan, B.؛ Robin, B. (2009). Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers. Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference: Charleston, SC, USA, 2- March-2009. Vol (2), pp. 633-638.**
- **Fletcher, J.M. &Foorman, B.R.: "Issues in definition and measurement of learning disabilities: The need for early intervention". IN G.R Lyon (Ed), Frames of reference for the assessment of learning disabilities (P.P. 185-200), Baltimore, Paul Brookes, 1994.**
- **Gakhar, S., & Thompson, A. (2007). Digital Storytelling: Engaging, communicating, and collaborating. Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, Chesapeake 13-sept -2007.vol (3), pp 607-612.**
- **Garrard, D. (2011). A case Study to Evaluate the Effectiveness of Digital Storytelling as A narrative Writing Tool. Unpublished Master's Thesis. University of Limerick. Ireland.**
- **Gina Kemp, M.A., Melinda Smith, M.A., and Jeanne Segal, "Learning Disabilities and Disorders" ،www.helpguide.org, Retrieved 10-7-2018. Edited. ↑ "Types of Learning Disabilities", ldaamerica.org, Retrieved 10-7-2018. Edited. "What are the treatments for learning disabilities?", www.nichd.nih.gov,12-1-2016 ،Retrieved 10-7-2018. Edited.**
- **Hull, A., & Nelson, E. (2005). Locating the semiotic power of multimodality. (2). p 224-26. Retrived, April 12, 2018 , from Locating the Semiotic Power of Multimodality - Glynda A. Hull, Mark Evan Nelson, 2005**
- **Jacobs, P. &Fu, D. (2014).Students with Learning Disabilities in an Inclusive Writing Classroom. Journal of Language and Literacy Education. 3 (10), p100-113.**
- **Lambert, J. (2007). Digital storytelling. J. The futurist, 41(2), p25.**

- **Norman, A. (2011). Digital Storytelling In Second Language learning. Master's Thesis In Didactics For English and Foreign Languages, Norwegian University of Science and Technology: Norway**
- **Pennington, B.: "Genetics of Learning Disabilities". J of Child Neurology, Vol.10, 1995, P.P. 569-577**
- **Preradovic, N. (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. 30. p94-105. Retrived, march 21, 2018, from https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125505.pdf.**
- **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.**
- **Sadik, A. (2008).Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational technology research and development, 56 (4), p 487-506.**
- **Salmons, J. (2006). Storytelling and Collaborative E-Learning. Resources for Educators, 3 (2), P13.**
- **Strassman, B. (2012). Using open captions to revise writing in digital stories composed by d/Deaf and hard of hearing students. J. American annals of the deaf, 157 (4), p340-357.**
- **Smitha Bhandari (20-5-2018), "Detecting Learning Disabilities" ،www.webmd.com, Retrieved 26-9-2018. "What are some signs of learning**
- **Tatum, E. (2009). Digital storytelling as a cultural-historical activity: Effects on information text comprehension.Adissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for .the degree of Doctor of Philosoph, University of Miami.**
  https://mawdoo3.com