البحث السادس

المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

جامعة الملك خالد

كلية التربية

القيادة والسياسات التربوية

" التدريس بأسلوب القصص الرقمية وأثره في تنمية الوعي القيمي"

إعداد

علي محمد سعيد الزهراني

طالب دكتوراه (أصول التربية) بكلية التربية بجامعة الملك خالد

عبد الرحمن محمد نفيز الحارثي

أستاذ أصول التربية المشارك بكلية التربية بجامعة الملك خالد

ملخص :

هدفت الدراسة الحالية إلى بحث التدريس بأسلوب القصص الرقمية وأثره في تنمية الوعي القيمي ، وطبقت هذه الدراسة على **مكونة من (**132**)** طالبًا من طلاب الصف الثاني المتوسط في مادة المهارات الرقمية بمتوسطة عبد الرحمن الناصر بالإدارة العامة للتعليم بالطائف بالمملكة العربية السعودية. وقد إجريت الدراسة ميدانية خلال الفصل الدراسي الأول لعام 1445هـ،وأظهرت النتائج وجود مستوى مرتفع جدا لأثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط وللصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس ، وللحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس من وجهة نظر افراد عينة الدراسة .

الكلمات المفتاحية :

التدريس – القصص الرقمية – الوعي القيمي.

Abstract:

The current study aimed to investigate teaching using the digital story method and its impact on developing value awareness. This study was applied to a group of (132) second-year intermediate students in the digital skills subject at Abdul Rahman Al-Nasser Middle School in the General Administration of Education in Taif in the Kingdom of Saudi Arabia. The field study was conducted during the first semester of the year 1445 AH, and the results showed a very high level of the impact of teaching using digital stories on developing the value awareness of second-year intermediate students, the difficulties facing teachers in teaching, and the proposed solutions to overcome the difficulties of teaching from the point of view of the study sample members.

key words : Teaching - digital stories - value awareness.

المقدمة :

التدريس عملية تحقيق تحول في الفهم والمعرفة، وتشكيل السلوك وتطوير المهارات، ويتم تحديد أهمية التدريس في نقل المعرفة ومشاركة الخبرة التي يُمكن للمعلمين نقل خبراتهم ومعرفتهم إلى الطلاب، وأيضا تبسيط المفاهيم حيث يساعد التدريس في تبسيط المفاهيم وجعلها أكثر فهمًا للطلاب كما أن من أهمية التدريس تطوير المهارات الأكاديمية حيث يساعد التدريس في تنمية المهارات القرائية والكتابية والحسابية. وأيضا تنمية المهارات الحياتية مثل التفكير التحليلي وحل المشكلات وتحفيز التعلم (العجمي ،2019، 67). ومن أهميته أيضا إشعال فضول الطلاب متابعة المعرفة وتحفيزهم لها، ويساعد التدريس في تحفيز وتشجيع المشاركة الفعّالة والتفاعل بين الطلاب وبناء التفاعل الاجتماعي، كما أنه يُعزز التواصل بين الطلاب وتشجيعهم على التفاعل مع بعضهم البعض ويمكن للتدريس أن يساهم في بناء علاقات إيجابية بين المعلم والطلاب (العجمي ،2019، 67).

وحتى يكون أكثر نفعاً فإن الخبراء يوصون باستخدام الأساليب المتنوعة للتدريس ومن أساليبه الإيجابية في التدريس الذي يشجع على الإيجابية، بمعني استخدام التعزيز الإيجابي لتشجيع السلوك المرغوب لدى الطلاب، وأيضا التعلم التفاعلي من خلال ورش العمل حيث يتم تشجيع الطلاب على المشاركة في ورش العمل لتحفيز التعلم التفاعلي أيضا التدريس بالأمثلة من خلال استخدام الأمثلة الواقعية لتوضيح أكثر للمفاهيم (توفيق،2019، 54). وكذلك أسلوب التكنولوجيا في التدريس من خلال استخدام الوسائط المتعددة والاعتماد على التكنولوجيا لتحسين عملية التعلم، مثل استخدام الفيديو والبرامج التفاعلية، وكذلك أسلوب التعلم العكسي وتشجيع البحث الذاتي من خلال تشجيع الطلاب على البحث واكتساب المعرفة بشكل مستقل بالإضافة الى التقييم التفاعلي من خلال استخدام أساليب التقييم المستمر لفهم تقدم الطلاب وتحسين العملية التعليمية. وتجمع هذه الأساليب والأهمية معًا لخلق تجربة تعلم فعّالة وشاملة للطلاب (السيد،2014، 93). وفي ذات السياق فإن استخدام القصص الرقمية في التدريس تمثل أسلوبًا فعالاً ومبتكراً لنقل المفاهيم والتشجيع على التعلم التفاعلي. لتناسب مستوى التفاهم والمهارات لدى كل طالب، كما أن الوسائط المتعددة مثل استخدام الرسوم المتحركة والصوت له تأثير قوي حيث يساعد الجمع بين النصوص والصور والصوت في تعزيز فهم الطلاب للموضوع لتوفير تجربة غنية ومتعددة الحواس (الشنادي،2018، 60). وفي ضوء ذلك فإن استخدام أساليب القصص الرقمية له أثر في التدريس مثل التجربة المتفاعلة والسرد المتفاعل حيث يتيح السرد التفاعلي للطلاب التفاعل مع القصة واتخاذ قرارات تؤثر على تطور القصة، كما أن التخصيص وتكييف القصة له دور مهم حيث يمكن تكييف القصة حسب احتياجات الفرد، لتناسب مستوى

التفاهم والمهارات لدى كل طالب مما يساعد في تلبية احتياجات الطلاب بشكل فردي. كما يُشجع استخدام القصص الرقمية على المشاركة في المحتوى والتواصل الفعال (توفيق،2019، 23).

والتقييم التفاعلي تقييم مستمر يسمح للقصص الرقمية بإدراج عناصر تقييم تفاعلية لقياس فهم الطلاب وتقدمهم. بالإضافة الى التعلم الذاتي حيث يتم تشجيع الاستكشاف من خلال التحفيز للطلاب على استكشاف المزيد من المعلومات بشكل ذاتي. كما أن التعلم التعاوني يساعد علي التشجيع على التفاعل بين الطلاب حيث يمكن أن تسهم القصص الرقمية في تعزيز التعاون والتفاعل بين الطلاب. (الشنادي،2018، 17). ومن فوائد القصص الرقمية في التدريس: تعزيز الفهم وتجسيد المفاهيم بطريقة تجعلها أكثر وضوحًا وفهمًا وتحفيز التفاعل والمشاركة الفعالة من قِبل الطلاب وتكامل التكنولوجيا من خلال استخدام الوسائط التقنية لتعزيز العملية التعليمية، وأيضا تنوع التعلم من خلال توفير أساليب متعددة لتناسب أنماط التعلم المختلفة، وكذلك تعزيز الذكاء العاطفي عن طريق تأثير إيجابي على المشاعر والعواطف في تعلم الطلاب ، وأيضا تحفيز الإبداع والتشجيع على الابتكار والتفكير الابداعي، وبذلك يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة فعّالة للتدريس تعزز تعلم الطلاب وتحقق تفاعلًا أكبر بشكل مبتكر. (العجمي ،2019، 67).

وجدير بالذكر أن نشير إلى أثر التدريس بأسلوب القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي والذي يتمثل في تعزيز الفهم الأخلاقي، يسهم للتعرض لسيناريوهات قيمية في القصص الرقمية في تعزيز الفهم الأخلاقي للمواقف وتعزيز التفكير النقدي واتخاذ القرارات الصحيحة الذي يشجع الطلاب على التفكير النقدي حيال القضايا الأخلاقية المطروحة في القصص وكيفية تطبيقها في الواقع.تحفيز التعاطف والتسامح: يمكن للقصص الرقمية تحفيز مشاعر التعاطف والتسامح من خلال عرض قصص حول الفهم والتنوع لتجارب الآخرين بناء الهوية والقيم ويمكن أن يسهم التركيز على الشخصيات والأحداث في القصص في بناء هوية الطلاب وتعزيز القيم الأخلاقي وتحقيق الاتصال الثقافي. يساعد التنوع في القصص الرقمية على فهم واحترام الثقافات المختلفة، مما يعزز الوعي القيمي (السيد،2014، 26).

يواجه المعلمون في الوقت الحالي التحديات المرتبطة برفع الجيل الحالي للإيجابية والمشاركة في المجتمع. وتعتبر مرحلة الصف الثاني المتوسط في حد ذاتها مرحلة مهمة جدا ، وجميع تجارب الحياة لها علاقة قوية وعلاقة وثيقة مع هذه المرحلة ، وكان الاعتقاد السائد أن الطالب لا يستطيع استيعاب وادراك الأحداث من حوله ، ولكن مع تطور العلم وثورة المعرفة

والتكنولوجيا ، بما في ذلك جميع جوانب الحياة ، بدأ في الاهتمام بالأحداث التي تحدث من حوله. ومع تطور العلم وثورة التكنولوجيا والمعرفة ، أدرك الناس أهمية التعامل مع الطلاب في لغتهم وأسلوبهم والتعامل معهم أينما كانوا. لكي يكتسب الطالب هذه الصفات وينميها، كما يجب غرسها من بداية حياته، لذلك عندما يكتسب السلوك ، سيعود اليه في المستقبل في مجتمعة وحياتة. وقال سعادة (2011) إن ما يحصل عليه الطالب يعتبر توجيه لأفعاله ، وبالتالي للقصة الرقمية أهمية مثل طريقة للتدريس ، لأنها تحتوي على شخصيات ومواقف يمكن للمعلمين توجيهها لتطوير هذا الجانب لأنها بيئة خصبة لغرس القيم وتنمية الوعي. تعتبر القصة من الطرق المثالية للمتعلمين نظرا لقدرتها على جذب انتباهه واكتساب العديد من الحقائق المتنوعة ، مثل التاريخية والإبداعية ، بطريقة رائعة تختلف عن الأشكال المقدمة بالطريقة التقليدية القائمة فقط على الذاكرة (عاطف صالح ، 2003 ، 138). وقد أدى انتشار التكنولوجيا في السنوات الأخيرة إلى ظهور جيل جديد من القصص التي تدمج التكنولوجيا القائمة على الكمبيوتر مع فن سرد القصص الرقمية ، تماما كما أثبتت القصص الرقمية فعاليتها في العملية التعليمية. فهي مناسبة للأطفال السمعية والبصرية ، إضافة المتعة والإثارة ، وتطوير القدرة على حل المشاكل ، ومناسبة لمختلف الفئات العمرية ، ومعظم المجالات الكوميديا الرقمية الثقيلة على تزويد الطلاب بمزيد من المعرفة ، وخاصة المفاهيم العلمية المتعلقة بالبيئة والمجتمع ، وتطوير القيم الاجتماعية والأخلاقية للطلاب. فقد أصبح واحدا من أهم مصادر المعلومات ، لأنه يساعد على بلورة شخصية الطالب بسهولة و في وقت قصير ، يجلب الكثير من الفرح والمرح ، يشبع لهم الميل إلى التخيل و الرغبة في التقليد واكتساب الكثير من القيم الأخلاقية والاجتماعية (السيد، 2012). وتستخدم تقنية القصص المصورة الرقمية كأداة تعليمية يفضلها الطلاب ، خاصة عندما يتعلق الأمر بقراءة القصص وتعلم اللغات ، والتعرف على الأحداث والشخصيات التاريخية ، وغرس القيم والاتجاهات المرغوبة ، وتشكيل الهوية الأيديولوجية والوطنية والثقافية للطالب، وزيادة ثروته اللغوية بالإضافة إلى تطوير لغته والاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. بالإضافة إلى سهولة الاستخدام. تسمح القصص الرقمية أيضا للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وكذلك كلماتهم الخاصة.– مع صوتهم ، وتعزيز كل المشاعر الفردية والأفكار الإبداعية. من هنا جاءت هذه الدراسة للبحث عن أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية في الوعي القيمي.

مشكلة الدراسة و اسألتها:

إن استخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي يثير تحديات منها توجيه الرسائل القيمية بشكل فعّال، وقد يعاني البعض من ضعف القدرة على استيعاب القيم المطروحة في القصص الرقمية بسبب تشوه الرسائل أو التركيز على العناصر التكنولوجية.

وحين التساؤل عن الطلاب الذين يشاهدون القصص المصورة الرقمية ولديهم القدرة على الانتباه ، هل يؤثر ذلك على روحه وعقله وانطباعاته عن الحياة الواقعية؟ وهل يتعلم المفاهيم والقيم؟ يقول صفا سيد (2017) يمكن استخدام تقنية الكوميديا الرقمية والكوميدية كأداة تعليمية يفضلها العديد من الطلاب ، خاصة عندما يتعلق الأمر بتعلم اللغات وقراءة القصص والتعرف على الأحداث والشخصيات التاريخية ، كما يمكن للمعلمين الاعتماد عليها لإثارة انتباه طلابه وإثارة الاهتمام بمحتوى الدروس.

ومن خلال العمل في مجال التعليم تبين أن هناك مشكلة في الوعي القيمي لدى الطلاب وأن هناك قلة في الدراسات التي تتحدث عن التدريس بأسلوب القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي .

وتسعى الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

1- ما أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟
2- ما واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟
3- ما الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لطلاب لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟
4- ما الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟

أهداف الدارسة:

1-التعرف على أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط.

2- التعرف على واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط.

3- الكشف عن الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لطلاب لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط.

4- التعرف على الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط.

أهمية الدراسة:

أولا الأهمية النظرية:

1-تكون أهمية الدراسة في تصديها للموضوع على درجة كبيرة من الأهمية، وهو إبراز واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط.

2-. قد تفيد نتائج الدراسة الحالية في إجراء العديد من الدراسات عن الوعي القيمي للطلاب في المرحلة المتوسطة لما له من دور كبير في تشكيل الشخصية.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية:

1.قد تفيد نتائج الدراسة الحالية في الكشف عن بعض الحقائق الهامة التي تفيد المؤسسات التربوية في وضع المناهج الخاصة باستخدام القصص الرقمية وتطبيق التطبيقات التربوية الخاصة بها.

2.من الممكن أن تمثل معطيات هذه الدراسة الإفادة للمعلمين بنتائج الدراسة في تطبيق أساليب تدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية مهارات الوعي القيمي للطلاب.

مصطلحات الدراسة:

القصص الرقمية Digital storytelling :مجموعة من المواقف التعليمية الخاصة بالقصة التقليدية، التي تم تحويلها باستخدام الحاسب الآلي لتحاكي الواقع الذي يعيشه المتعلم بالصوت والصورة، ويتم تصميم الصور بها من خلال الاعتماد على الأبعاد الثلاثية والثنائية. (السيد، 2014). وعرفها محمد عبدالباسط (2010، ص194-220) "أنها عملية الجمع المنظم بالقصص الرقمية وتوظيف التكنولوجيا الرقمية، أو السرد الشفهي والمحتوى الرقمي، والذي يشمل الصوت، الصورة، والفيديو." ويعرفه ا(Thang et al. (2014, p 311-329. "بأنها طريقة تجمع بين فن السرد مع مجموعة متنوعة من ملفات الصورة والصوت والفيديو متعددة الوسائط." ويعرفها (Nazuk et al. (2015, p.1-26 "بأنها طريقة جديدة في سرد القصص بصورة رقمية باستخدام الموسيقي والوسائل السمعية الأخرى والمواقف والصور ". ويعرفها(68-Shelton et al. (2017, p. "بأنها السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن أصوات مع صوراً حية".

ويقصد بها إجرائياً بأنها عبارة عن استخدام عناصر الوسائط وتحويلها الى قصة بغرض تشابه الأحداث والشخصيات والمواقف التعليمية.

الوعي القيمي: الفهم والادراك لمجموعة من المبادئ والمثل العليا التي تنبع من ثقافة المجتمع، والتي يكتسبها طلاب الصف أثناء عملية التواصل، ويتخذها المجتمع معيارًا يحكم بها سلوك على الفرد. العجمي، الحوسنية (2019). وبذلك يكون الوعي القيمي إعادة إنتاج للتجربة العفوية والمباشرة بعد أن يتعرض لها الفرد، ويدرك ارتباطها بطبيعة البشر وأهميتها.

وتعرفها الدراسة إجرائيًا بأنها مدى وعي وفهم الطالب لمجموعة من الاخلاق المرغوب فيها منه والتي يحددها الباحث في أبعاد الاستبانة في مجموعة من القيم مثل الصدق وبر الوالدين والتسامح والتعاون للحفاظ على الاستقرار بالمجتمع.

منهجية الدراسة: وظفت الدراسة الحالية المنهج الوصفي الذي يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا، ويعبر عنها تعبيرا كميا.

المنهج الوصفي: هو نوع من الأبحاث العلمية التي تهدف إلى وصف خصائص أو سمات مجموعة من الأفراد أو الظواهر أو المشكلات بطريقة دقيقة ومنهجية. يستخدم المنهج الوصفي مصادر مختلفة لجمع المعلومات، مثل الاستبيانات والمقابلات والاستطلاعات والملاحظة ودراسة الحالة وغيرها. يعتمد المنهج الوصفي على تحليل البيانات بواسطة الإحصاء الوصفي أو التحليل النوعي، ويقدم النتائج بشكل رقمي أو كتابي أو جدولي أو رسمي. يستخدم المنهج الوصفي في مجالات عديدة، مثل العلوم الاجتماعية والتربوية والنفسية والطبية والإدارية وغيرها. درويش (2018)

حدود الدراسة: طبقت هذه الدراسة على طلاب الصف الثاني المتوسط في مادة المهارات الرقمية بمتوسطة عبد الرحمن الناصر بالإدارة العامة للتعليم بالطائف بالمملكة العربية السعودية. إجراء الدراسة ميدانية خلال الفصل الدراسي الأول لعام 1445هـ.

مجتمع الدراسة: طلاب الصف الثاني المتوسط لمادة المهارات الرقمية والبالغ عددهم 200 طالبًا

عينة الدراسة:(132) طالبًا من طلاب المقرر.

الإطار النظري:

أولاً: القصص الرقمية: ظهرت القصة الرقمية في الثمانينات من القرن الماضي حيث تم تأسيس مركزاً لرواية القصص الرقمية Center of Digital Storytelling CDS عن طريق كل من Jo lambert وDana Atchley في ولاية كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية وكانت القصة الرقمية المصورة في ذلك الوقت تشير الى قصة شخصية يرويها معدها خلال فترة زمنية تتراوح بين دقيقتين وثلاث دقائق **(حسين مهدي وآخرون، 2016، ص 145-180).**

مبررات توظيف القصة الرقمية:

يشير **113(.Engle (2010, p، محمد التترى (2016، ص13)** إلى وجود العديد من الأسباب الجوهرية التي تدعو الى استخدام القصة الرقمية في عمليتي التعلم والتعليم، توجز فيما يأتي:

1- تلهم التفاني في العمل، وتشجع الطلاب علي الابداع والابتكار.
2- تشد الانتباه.
3- تفعل أساليب التعلم المختلفة وتحتضن التنوع.
4- تدعيم التوظيف المناسب للوسائط..
5- أداة تمزج بين التعلم السمعي والبصري.

أهمية القصة الرقمية في العملية التعليمية:-

أدى تطور التكنولوجيا وانتشارها السريع إلى إنتاج القصص الرقمية بطريقة سهلة يمكن الوصول لها، وتذكر **داليا العدو ى (2015، ص1-40)** أهمية استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية بأنها:

1- تحسن من استيعاب وفم الطلاب.
2- تعطي فرصة لخيال الطالب لتفسير الأحداث للقصة.
3- تبعد الملل عن الطلاب في العملية التعليمية.
4- توظف جميع الحواس للطلاب.
5- تجعل عملية انتقال المعلومات تتم بشكل ميسر وسهل.
6- تضيف المتعة والتسلية إلى عملية التعلم والتعليم.
7- تكسب الطلاب مهارات الحوار والتحليل والنقد.

كما أكدت العديد من الكتابات التربوية في مجال تكنولوجيا التعلم الإلكتروني علي الفوائد التربوية للقصص المصورة والرقمية ومزاياها أمثال كارمي أبو مغنم (2013، ص93-180؛ مهند الثعبان (2013، ص78(، ريم الجرف)2014، ص22(؛ هادى البسطامي، 2014،ص10)؛ محمد التتري، (2016، ص23) ويمكن إيجازها في أنها:

1- تعد نموذجاً تربوياً قوياً لدمج تكنولوجيا التعليم الالكتروني في العملية التعليمية.
2- تعمل علي تنمية بعض مها ارت التفكير الإبداعي وبالأخص مهارة الطلاقة والمرونة، كما تعمل على تنمية مهارات التفكير الناقد.
3- تعزز مفهوم التعلم والتعلم الذاتي مدى الحياة..
4- تعمل علي تطوير وتنمية مها ارت الاتصال والتواصل سواء كانت كتابة أو بصرية أو سمعية.
5- تساعد علي تنمية الاستكشاف والتأمل، وهذا يعطي بعداً للتعلم بعمق.
6- تدعم بقوة التمثيل الذاتي والتعبير عن الهوية الشخصية للطالب؛ وذلك من خلال المشاركة والتعبير عن الرأي ، وتعزيز المشاعر الفردية للمتحدث والمستمع علي حد سواء.
7- تساعد علي الإقبال علي الحقائق العلمية التي تتضمنها القصة، والاهتمام بها.
8- تسهم في تعزيز وتسريع فهم الطلاب.
9- تزود بمعلومات ثقافية منتقاة، وتكسبه معارف متقدمة في مرحلة مبكرة.
10-تقدم لغة عربية فصيحة غالباً لا يجدها الطالب في محيطه الأسري.
11-تعد أداة قوية للاستحواذ علي اهتمامات الطلاب وزيادة اهتمامهم نحو استكشاف حلول جديدة للمشكلات.
12-تمكن من زيادة الإلمام بجوانب التعلم الرقمي والتعلم البصري والتعلم التكنولوجي.
13-تنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية.

تذكر سلمى الحربي (2016، ص308-276) بأن أغلب البحوث التربوية اتفقت على أن القصص الرقمية المصورة تقدم العديد من المزايا التعليمية وذلك لأنها:

1- تساعد في الاحتفاظ بالمفاهيم الجديدة وفهم المواد الصعبة، حيث يسترجع الطلاب ما يتعلمونه من خلال سياق القصة الرقمية أكثر من غيرها.
2- تقدم المادة العلمية بشكل مشوق وممتع ومثير.

3- تنمي مهارات التحليل والنقد، وذلك من خلال استنباط المعاني من القصة.
4- تزيد من تعاون الطلاب وخصوصاً إذا طلب منهم إنتاج قصة مشتركة.
5- تعتبر أداة تمكن من اكساب الطلاب مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال تحليل ونقد وتوليف الأفكار.
6- تنمي المهارات الاجتماعية لدى الطلاب، وذلك من خلال المجموعات التعاونية والمناقشات.
7- توفر نموذجاً للتعلم المتنقل حيث يمكن مشاهدتها داخل وخارج الفصل الدراسي.
8- سهولة التخزين والاسترجاع والتعديل عليها في أي وقت.

مواصفات قصص الطلاب الرقمية:-

للقصص الرقمية مواصفات لابد من أن تتميز بها وهي كما تذكرها **(هديل العرينان،2015، ص46):**

1- أن يتم برمجتها في إطار من المتعة والتشويق من حيث الحركة والصوت والحوار والألوان والإخراج الجيد.
2- أن تتضمن القصة الرقمية المبرمجة أفكار ومواقف تشد انتباه الطالب.
3- أن تكون القصة الرقمية المصورة سهلة الأسلوب في عباراتها وكلماتها حتي يتمكن الطالب من فهمها وتتبع أحداثها المصورة.
4- أن تكون القصة الرقمية قصيرة بحيث لا يمل الطالب الاستماع اليها ومشاهدتها حتى النهاية.
5- يجب ألا تتضمن القصة الرقمية مواقف مخيفة ومزعجة ومثيرة للانفعالات الحادة كالظلم القاصي والتعذيب؛ لأن مثل هذه المواقف تؤثر في تكوين الطالب العقلي والوجداني ؛ لذا يجب اختيار القصص الرقمية التي تتميز بانفعالات المرح والحب والعطف والابتهاج والتفاؤل.
6- أن تتناسب القصة الرقمية مع عمر الطالب ومستواه العقلي واللغوي.
7- أن تزود الطلاب بالخبرات والمعارف الجديدة.
8- يجب أن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة.
9- أن تكون سهلة التشغيل و الاستخدام من قبل الطالب.

وقد اهتم الباحث بتحقيق الكثير من هذه المواصفات عند إنتاجها للقصص الرقمية المصورة فاستخدمت عنصر الصوت والحركة ، والحوار التفاعلي، واعتمدت على أن تكون القصة سهلة وقصيرة الأسلوب وتحتوى على أفكار لجذب انتباه الطلاب، كما أنها سهلة التشغيل من قبل الطلاب.

عناصر القصة الرقمية:

للقصة الرقمية العديد من العناصر التي يتوجب توافرها لضمان نجاحها، وفاعليتها، وكذلك تؤثر بقوة في جمهورها، ويمكن إيجازها في التالي:

1- وجهة النظر Point of view:

ويقصد بها الفكرة الرئيسية للقصة الرقمية، فلابد للقصة الرقمية أن تحمل حاجة أو فكرة أو رغبة أو مشكلة تدور الأحداث حولها بحيث تكون هذه الفكرة مركز لهذه الأحداث.

2- سؤال دارماتيكي A Dramatic Question:

السؤال الذي سيجاب عنه في نهاية القصة الرقمية، من خلال توفير حالة درامية في القصة منذ البداية مثل الخوف أو الفضول أو التوتر، بحيث تجعل الطالب يشكل سؤالاً أساسياً في ذهنه يدفعه الى متابعة أحداث القصة الرقمية والتفاعل معها وتركيز الانتباه من بدايتها حتي النهاية ،للوصول لإجابة هذا السؤال.

3- محتوى عاطفي Emotional Content:

ويقصد بها المصداقية في أحداث القصة الرقمية، بحيث تجعل الطالب يعتبر نفسه واحداً من الشخصيات في القصة ويعيش أحداثها ويتفاعل معها سواء كانت درامية أو كوميدية، أو حتى تاريخيه ،بحيث يتفاعل مع الحوار وكأنه هو الذي يمر بهذه الظروف فيحزن للحزن ويفرح بالفرح، وهذا يعود الى أن يشاهده من واقع حياته اليومية.

4- صوت الاروى The Voice:

وهو الذي يمثل العصب الرئيسي لها و يقوم برواية القصة الرقمية، لذلك لابد أن يتناغم صوته مع أحداث القصة الرقمية، فيكون سعيدا في الأحداث السعيدة، وحزيناً في الأحداث الدرامية، فهذا يجعل الطالب ينطلق بتفكيره وذاكرته لأحداث حقيقية من حياته اليومية فيتفاعل مع الأحداث ويعيشها فعلياً.

5- الموسيقي التصويرية The Power of the Soundtrack:

هي الموسيقي والأصوات التي تصاحب أحداث القصة الرقمية وتعطيها القوة، وهي عنصر هام جداً يعمل على توضيح الصور الثابتة أو الرسومات بحيث تعزز ما يشاهده الطالب، وهي تكشف معلومات وحقائق غامضة أو غير واضحة في الصور، فمثلاً قد تعرض صورة عادية في محتواها، ولكن مع مصاحبة موسيقي مخيفة وسريعة قد تغير نظرة الطالب لها، ويري أشياء قد لا تكون ظاهرة.

6- الاقتصاد والتوفير Economy:

بمعني أن يكون محتوى القصة الرقمية خال من الحشو الزائد، فلابد من وضع قيود تحكم عملية استخدام الوسائط، فليس بالضرورة أن يكون لكل كلمة في السيناريو مقابل في القصة الرقمية بصوت أو فيديو أو صورة، بحيث من الممكن التعبير عن عدد كبير من الأحداث أو المعلومات بكلمة أو صورة، ونترك للمتلقي استنتاج طبيعة الحدث أو الأحداث الضمنية.

7- الوتيرة "خط سير القصة "Pacing:

هي الطريقة التي تسير فيها أحداث القصة الرقمية، فيمكن أن تكون القصة الرقمية أحداثها متتالية وسريعة و كثيرة، مما يشعر الطالب بالقلق والتوتر والعصبية والإثارة، ومن الممكن أن تسير القصة ببطء وسلاسة، مما يشعر الطالب بالراحة والتأمل والسكينة.

Lambert, Robin (2007, P9-20); Frazel (2008, P223); Ask (2011, P26 and 2016, P55-68)

تصنيفات القصة الرقمية:

للقصة الرقمية مجموعة من التصنيفات العديدة حيث تم تصنيفها وفقاً للاستخدام ووفقاً لطريقة الإعداد حيث عرضت **73Hilary (2006, P-76)** القصة الرقمية المصورة طبقاً لطبيعة استخدامها كما يلي :

1-القصة الشخصية:

لقد اعتاد الأشخاص علي مر العصور أن تكون لهم قصص ليحكوها، وقد وفر لهم الإعلام الحديث طرقاً جديدة لرواية قصصهم وحفظها ومشاركتها، وباستخدام القصة الرقمية نستطيع أن نعيد الحياة قصصاً مختبئة خلف الصور الموجودة في ألبومات العائلة.

2-القصة الرقمية الأرشيفية:

أحد أشكال القصة الرقمية يشتمل علي عدد من المواقع الالكترونية التي تتضمن الروابط(links) التي يشارك الناس فيها قصصهم في العديد من الأفكار والموضوعات.

3-القصة التعليمية:

أدرك العديد من التربويين مستقبل القصة الرقمية، حيث إنها تساعد علي رفع مستوى المهارات مثل الثقافة الرقمية، المشاركة وإتقان التكنولوجيا، والتي تعد من المهارات المهمة في العصر الحالي.

كما يُصنف **and Robin, (2008, P)224Frazel, (2011, P8)** القصص الرقمية وفقاً للهدف الذي صممت من أجله الى:

1-**القصص الشخصية Personal Story**: تلك القصص التي تحتوى علي أحداث مهمة في حياة شخص معين، وتتمركز القصة بأكملها حول هذه الشخصية، ومن شأنها أن تؤثر في شخصية أفراد آخرين من خلال الإيحاء أو التقمص أو التعاطف.

2-**القصص الموجهة Directive Story**: هي قصص صممت لتوجيه سلوكيات ومسارات الآخرين نحو اتجاهات معينة أو نماذج سلوكية مرغوبة أو قيم مطلوبة.

3-**الوثـائق التاريخيـة Historical Story:** وهـي القصـص التـي تعـرض الأحـداث التاريخيـة المثيـرة، والتـي بـدورها تكـون إطارنـا المفـاهيمي عـن الماضـي وأحداثه.

4-**القصـص الوصـفية Descriptive Story:** تلـك القصـص التـي تعـرض وصـف للظـاهرات والقضـايا الاجتماعيـة والثقافيـة والدينيـة مـن خـلال المـرور علي المكان والزمان والمراحل التي تمر عبر القصة.

كمـا يتضـح مـن العـرض السـابق لتصـنيفات القصـص الرقميـة أنهـا متنوعـة وتعـزو الباحـث هـذا التنـوع الـى الهـدف مـن وراء القصـة الرقميـة المصـورة المـراد اسـتخدامها فـي العمليـة التعليميـة لتنميـة القـيم ، والمرحلـة العمريـة المسـتخدمة فيهـا وهـي مرحلـة الطفولـة حيـث تزيـد مـن مرونـة المعلـم فـي مسـاعدته للأطفـال وجـذب انتبـاههم لتحقيـق التعلم.

مراحل إنتاج القصة الرقمية:

يمكـن اسـتخلاص مراحـل إنتـاج القصـة الرقميـة كمـا ذكرهـا كـل مـن **؛(Sadik, (2008, P) 487 (2008, P-50) Chung, 33؛ نـادر شـيمي،(2009،ص3)؛ حسـين عبدالباسـط، (2010، ص50) and كـارمي أبو مغنم، (2013، ص93-180)** في الخطوات الآتية:

المرحلـة الأولـى: تحديـد مجـال القصـة Story Field:حيث إنـه بصـفة مبدئيـة لابـد مـن تحديـد مجـال القصـة الرقميـة سـواء كـان مجـالاً ثقافيـاً، دينيـاً، خياليـاً، جغرافيـاً، تاريخياً، تراثياً.

المرحلة الثانية: كتابة نص القصة Story Text:

فـي هـذه الخطـوة تحـدد الفكـرة الرئيسـية للقصـة الرقميـة، ويُسـمح لكاتـب القصـة إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

المرحلة الثالثة: إعداد السيناريو Story Scenario:

يسـهم السـيناريو فـي تحديـد الشـكل الأساسـي للقصـة، وعناصـر الوسـائط المتعـددة التـي سـوف تسـتخدم فـي عرضـها، سـعياً لتصـبح القصـة أكثـر إثـارة للأطفال.

المرحلة الاربعة: الحصول على المصادر Story Resources:

هنا يتم الحصول على الوسائط المطلوبة لإنتاج القصة، سواء من خلال الكمبيوتر الشخصي أو من خلال الإنترنت ، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل كاميرات التصوير والماسح الضوئي، وغيرهما.

المرحلة الخامسة: الإنتاج Story Production:

في هذه الخطوة يتم إنتاج القصة الرقمية وذلك باستخدام إحدى البرامج المناسبة لذلك مثل:

- برنامج Movie Maker.
- برنامج PhotoStory.
- برنامج Maya.
- برنامج 3D Max.

المرحلة السادسة: التشارك Sharing:

يتم التشارك للقصة الرقمية من خلال إتاحتها للجمهور علي شبكة الإنترنت، أو على شبكة داخلية في مؤسسة ما، أو علي أسطوانات مدمجة CD.

الدراسات السابقة:

-دراسة Yang & Huang. (2018).:

في هذه الدراسة تم تقييم فعالية القصص الرقمية في تحسين تعلم الرياضيات وتحفيز الطلاب. أجرى الباحثون الدراسة في فصل دراسي لطلاب الصف الرابع في مدرسة ابتدائية في تايوان. تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين، مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التعلم التقليدي (CL).في المجموعة DST، تم تكليف الطلاب بإنشاء قصص رقمية حول موضوعات الرياضيات. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص. في المجموعة CL، تلقى الطلاب دروسًا تقليدية في الرياضيات. أجرى الباحثون مجموعة متنوعة من المقاييس لتقييم تعلم الطلاب وتحفيزهم. ووجدوا أن الطلاب في مجموعة DST حققوا أداءً أفضل من الطلاب في مجموعة CL في جميع المقاييس، بما في ذلك الاختبار النهائي والواجبات المنزلية واختبارات الفهم.

نتائج الدراسة:

خلص الباحثون إلى أن القصص الرقمية كانت فعالة في تحسين تعلم الرياضيات وتحفيز الطلاب. ويعتقدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل الرياضيات أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في تعليم الرياضيات.
- يجب على المعلمين توفير التدريب للطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية.
- يجب على المعلمين توفير فرص للطلاب للتعاون في إنشاء القصص الرقمية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون فعالة في تحسين تعلم الرياضيات وتحفيز الطلاب.

دراسة Chen& Hsieh (2018):

في هذه الدراسة تم تقييم تأثير القصص الرقمية على ثقة ما قبل الخدمة للمعلمين في استخدامهم للتقنيات التعليمية ومواقفهم تجاهها. أجرى الباحثون الدراسة في جامعة في تايوان. تم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التعلم التقليدي (CL). في المجموعة DST، طُلب من المشاركين إنشاء قصص رقمية حول مواضيع تعليمية. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص. في المجموعة CL، تلقى المشاركون محاضرات حول مواضيع تعليمية. أجرى الباحثون مجموعة متنوعة من المقاييس لتقييم ثقة المشاركين في استخدامهم للتقنيات التعليمية ومواقفهم تجاهها.

ووجـدوا أن المشـاركين فـي مجموعـة DST أظهـروا ثقـة أكبـر فـي اسـتخدامهم للتقنيـات التعليمية ومواقف أكثر إيجابية تجاهها من المشاركين في مجموعة CL.

نتائج الدراسة:

خلـص البـاحثون إلـى أن القصـص الرقميـة كانـت فعالـة فـي تحسـين ثقـة مـا قبـل الخدمـة للمعلمـين فـي اسـتخدامهم للتقنيـات التعليميـة ومـواقفهم تجاههـا. ويعتقـدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تتيح للمشاركين تجربة التقنيات التعليمية في بيئة خالية من المخاطر.
- تسمح للمشاركين بالتعلم من بعضهم البعض وتبادل الأفكار.
- تـوفر فرصًـا للمشـاركين للتفكيـر فـي كيفيـة اسـتخدام التقنيـات التعليميـة فـي التدريس.

توصيات الدراسة:

- يجـب علـى المعلمـون المبـدعون النظـر فـي اسـتخدام القصـص الرقميـة فـي تدريب ما قبل الخدمة للمعلمين.
- يجـب علـى المعلمـون المـدربون تـوفير التـدريب للمشـاركين علـى كيفيـة إنشـاء القصص الرقمية واستخدامها في التدريس.
- يجـب علـى المعلمـون المـدربون تـوفير فـرص للمشـاركين لاستكشـاف كيفيـة استخدام القصص الرقمية في مواضيع مختلفة.

التعليقات:

تتوافـق نتـائج هـذه الدراسـة مـع نتـائج الدراسـات الأخـرى التـي أجريـت علـى القصـص الرقميـة. وتشـير هـذه الدراسـات إلـى أن القصـص الرقميـة يمكـن أن تكـون فعالـة فـي تحسـين ثقـة مـا قبـل الخدمـة للمعلمـين فـي اسـتخدامهم للتقنيـات التعليميـة ومواقفهم تجاهها.

دراسة Huang& Sun (2020):

في هذه الدراسة تم تقييم تأثير القصص الرقمية على مواقف وقيم الطلاب البيئية في مقرر تعليم بيئي . أجرى الباحثون الدراسة في جامعة في الصين. تم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التعلم التقليدي (CL).في المجموعة DST، طُلب من المشاركين إنشاء قصص رقمية حول مواضيع بيئية. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص. في المجموعة CL، تلقى المشاركون محاضرات حول مواضيع بيئية.

أجرى الباحثون مجموعة متنوعة من المقاييس لتقييم مواقف وقيم المشاركين البيئية. ووجدوا أن المشاركين في مجموعة DST أظهروا مواقف وقيم أكثر إيجابية تجاه البيئة من المشاركين في مجموعة CL.

نتائج الدراسة:

خلص الباحثون إلى أن القصص الرقمية كانت فعالة في تحسين مواقف وقيم الطلاب البيئية. ويعتقدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل المعلومات البيئية أكثر جاذبية وذات صلة للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم حول القضايا البيئية.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض وتبادل الأفكار.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في تعليم البيئة.
- يجب على المعلمين توفير التدريب للطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية حول القضايا البيئية.
- يجب على المعلمين توفير فرص للطلاب للتعاون في إنشاء القصص الرقمية حول القضايا البيئية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون فعالة في تحسين مواقف وقيم الطلاب البيئية.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في تعليم البيئة

- يمكن استخدام القصص الرقمية لسرد قصص عن البيئة، مثل قصة عن حيوان أو نبات مهدد بالانقراض، أو قصة عن تأثير تغير المناخ.
- يمكن استخدام القصص الرقمية لتشجيع الطلاب على التفكير في القضايا البيئية، مثل قصة عن مصنع يتسبب في تلوث الهواء، أو قصة عن مجتمع يعاني من تغير المناخ.
- يمكن استخدام القصص الرقمية لإشراك الطلاب في العمل البيئي، مثل قصة عن مجموعة من الطلاب الذين يتطوعون لتنظيف حديقة، أو قصة عن طالب يشارك في مسيرة بيئية.
- يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية للتعليم البيئي. فهي يمكن أن تجعل المعلومات البيئية أكثر جاذبية وذات صلة للطلاب، ويمكن أن تشجعهم على التفكير في القضايا البيئية واتخاذ إجراءات بشأنها.

دراسة Lee & Tsai(2014).:

في هذه الدراسة، استكشفت التأثيرات المحتملة للقصص الرقمية على مواقف الطلاب الصغار البيئية وثقة ما قبل الخدمة للمعلمين في التعليم البيئي. أجرى الباحثون الدراسة في جامعة في تايوان. تم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين: مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التحكم (CG).في مجموعة DST، طُلب من الطلاب الصغار إنشاء قصص رقمية حول مواضيع بيئية. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص. كما تم تدريب معلمي ما قبل الخدمة الذين أداروا هذه المجموعة على كيفية تدريس الطلاب حول القصص الرقمية والبيئة. وفي مجموعة CG، تلقى الطلاب الصغار دروسًا تقليدية في العلوم البيئية. كما لم يتم تدريب معلمي ما قبل الخدمة الذين أداروا هذه المجموعة على كيفية تدريس الطلاب حول القصص الرقمية والبيئة. أجرى الباحثون مجموعة

متنوعة من المقاييس لتقييم مواقف الطلاب الصغار البيئية وثقة معلمي ما قبل الخدمة في التعليم البيئي. ووجدوا أن الطلاب الصغار في مجموعة DST أظهروا مواقف أكثر إيجابية تجاه البيئة وثقة معلمي ما قبل الخدمة في التعليم البيئي أكبر من الطلاب الصغار في مجموعة CG.

نتائج الدراسة

خلص الباحثون إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون وسيلة فعالة لتحسين مواقف الطلاب الصغار البيئية وثقة معلمي ما قبل الخدمة في التعليم البيئي. ويعتقدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل التعلم حول البيئة أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم حول القضايا البيئية.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.
- توفر فرصًا للمعلمين ما قبل الخدمة لتطوير مهاراتهم في التدريس حول البيئة باستخدام القصص الرقمية.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في تعليم العلوم البيئية.
- يجب على معلمي ما قبل الخدمة تدريب الطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية حول القضايا البيئية.
- يجب على معلمي ما قبل الخدمة تدريب معلمي ما قبل الخدمة على كيفية استخدام القصص الرقمية في تدريس العلوم البيئية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون وسيلة فعالة لتحسين تعلم الطلاب حول مواضيع مختلفة، بما في ذلك العلوم البيئية.

دراسة: Kim & Kim، (2017)

فـي هـذه الدراسـة تـم تقيـيم تـأثير القصـص الرقميـة علـى مهـارات الكتابـة لـدى الطـلاب. أجـرى البـاحثون الدراسـة فـي مدرسـة ثانويـة فـي كوريـا الجنوبيـة. تـم تقسـيم الطـلاب إلـى مجمـوعتين، مجموعـة القصـص الرقميـة (DST) ومجموعـة الـتعلم التقليـدي (CL). فـي المجموعـة DST، طُلـب مـن الطـلاب إنشـاء قصـص رقميـة حـول مواضـيع مختلفـة. تـم تـدريبهم علـى اسـتخدام برنـامج تحريـر الفيـديو لإنشـاء القصـص. فـي مجموعـة CL، تلقـى الطـلاب دروسًـا تقليديـة فـي الكتابـة أجـرى البـاحثون مجموعـة متنوعـة مـن المقـاييس لتقيـيم مهـارات الكتابـة لـدى الطـلاب. ووجـدوا أن الطـلاب فـي مجموعـة DST أظهـروا مهـارات كتابـة أفضـل مـن الطـلاب فـي مجموعـة CL فـي جميع المقاييس، بما في ذلك وضوح الأفكار، واستخدام اللغة، والتعبير عن الذات.

نتائج الدراسة:

خلـص البـاحثون إلـى أن القصـص الرقميـة يمكـن أن تكـون وسـيلة فعالـة لتحسـين مهارات الكتابة لدى الطلاب. ويعتقدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل التعلم الكتابي أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم من خلال الكتابة.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

- يجـب علـى المعلمـين النظـر فـي اسـتخدام القصـص الرقميـة فـي تعلـيم الكتابة.
- يجب على المعلمين تدريب الطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية.
- يجـب علـى المعلمـين تـوفير فـرص للطـلاب للتعـاون فـي إنشـاء القصـص الرقمية.

التعليقات:

تتوافـق نتـائج هـذه الدراسـة مـع نتـائج الدراسـات الأخـرى التـي أجريـت علـى القصـص الرقميـة. وتشـير هـذه الدراسـات إلـى أن القصـص الرقميـة يمكـن أن تكـون وسيلة فعالة لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في تعليم الكتابة

فيما يلي بعض الأمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في تعليم الكتابة:

• يمكن استخدام القصص الرقمية لمساعدة الطلاب على تطوير أفكارهم وتنظيمها. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص رقمية حول موضوع ما، مثل قصة عن رحلة أو قصة عن تجربة شخصية.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لمساعدة الطلاب على تعلم كيفية استخدام اللغة بشكل فعال. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص رقمية تتضمن أنواعًا مختلفة من اللغة، مثل اللغة الرسمية واللغة العامية.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لمساعدة الطلاب على تطوير مهارات التعبير عن الذات. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص رقمية تعكس أفكارهم ومشاعرهم.

• يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية لتحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب. فهي يمكن أن تجعل التعلم الكتابي أكثر جاذبية للطلاب، ويمكن أن تساعدهم على تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي.

دراسة Kajder :(2013).

في كتابها "المراهقين والقصص الرقمية: التقاط الحياة، وإنشاء مجتمع"، تبحث Kajder في استخدام القصص الرقمية مع المراهقين. تركز على كيفية استخدام القصص الرقمية لمساعدة المراهقين على التعبير عن أنفسهم وأفكارهم ومشاعرهم، وتطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي، والشعور بالانتماء إلى مجتمع.

تستند Kajder إلى أبحاثها الخاصة، والتي أجرتها في مدارس ثانوية في الولايات المتحدة، بالإضافة إلى أبحاث أخرى أجريت حول استخدام القصص الرقمية مع المراهقين.

نتائج الدراسة:

وجدت Kajder أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة للمراهقين في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك:

• التعبير عن الذات: يمكن للمراهقين استخدام القصص الرقمية لمشاركة تجاربهم وأفكارهم ومشاعرهم مع الآخرين. يمكن أن يساعدهم ذلك على تطوير فهم أعمق لأنفسهم والعالم من حولهم.

• التفكير النقدي والإبداعي: يمكن للمراهقين استخدام القصص الرقمية لممارسة مهارات التفكير النقدي والإبداعي. يمكنهم القيام بذلك من خلال اختيار موضوعات القصص وتطوير الأفكار وإنشاء المحتوى.

• الشعور بالانتماء: يمكن للمراهقين استخدام القصص الرقمية للتواصل مع الآخرين وإنشاء مجتمع. يمكنهم القيام بذلك من خلال مشاركة قصصهم مع الآخرين أو مشاهدة قصص الآخرين.

توصيات الدراسة:

بناءً على نتائج أبحاثها، تقدم Kajder عددًا من التوصيات للمعلمين والممارسين الذين يفكرون في استخدام القصص الرقمية مع المراهقين. وتشمل هذه التوصيات ما يلي:

• ابدأ صغيرًا: لا تحاول الكثير في البداية. ابدأ بمشاريع صغيرة وبسيطة وقم ببناء المهارات والقدرات مع تقدم الطلاب.

• كن مرنًا: كن مستعدًا للتكيف مع احتياجات الطلاب واهتماماتهم.

• اطلب المساعدة: إذا كنت غير متأكد من كيفية البدء، فاطلب المساعدة من المعلمين الآخرين أو من المتخصصين في التكنولوجيا.

التعليقات:

يوفر كتاب Kajder نظرة ثاقبة حول كيفية استخدام القصص الرقمية مع المراهقين. يقدم الكتاب أمثلة عملية وتوصيات عملية للمعلمين والممارسين الذين يفكرون في استخدام هذا النهج.

ومع ذلك، من المهم ملاحظة أن الكتاب يركز على استخدام القصص الرقمية في المدارس الثانوية. من الممكن أن تكون القصص الرقمية مفيدة أيضًا للمراهقين في الأعمار الأخرى، ولكن هناك حاجة إلى مزيد من البحث لتحديد كيفية استخدامها بشكل فعال مع المراهقين الأصغر سنًا.

دراسة Grosso, et al.(2010)،

في هذه الدراسة، تم تقييم استخدام القصص الرقمية كأداة لتعليم علم البيئة.

أجرى الباحثون الدراسة في مدرسة ثانوية في إيطاليا. تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين، مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التعلم التقليدي (CL).في المجموعة DST، طُلب من الطلاب إنشاء قصص رقمية حول موضوع علم البيئة. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص. في مجموعة CL، تلقى الطلاب دروسًا تقليدية في علم البيئة. أجرى الباحثون مجموعة متنوعة من المقاييس لتقييم تعلم الطلاب عن علم البيئة. ووجدوا أن الطلاب في مجموعة DST أظهروا فهمًا أفضل لعلم البيئة من الطلاب في مجموعة CL.

نتائج الدراسة:

خلص الباحثون إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة لتعليم علم البيئة. ويعتقدون أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل التعلم عن علم البيئة أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم حول القضايا البيئية.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في تعليم علم البيئة.
- يجب على المعلمين تدريب الطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية حول القضايا البيئية.
- يجب على المعلمين توفير فرص للطلاب للتعاون في إنشاء القصص الرقمية حول القضايا البيئية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون وسيلة فعالة للتعليم في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك علم البيئة.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في تعليم علم البيئة

• يمكن استخدام القصص الرقمية لسرد قصص عن الكائنات الحية والأنظمة البيئية. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص عن رحلة هجرة الطيور أو عن دورة حياة الفراشة.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لتشجيع الطلاب على التفكير في القضايا البيئية. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص عن تغير المناخ أو عن التلوث.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لإشراك الطلاب في العمل البيئي. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص عن جهودهم لتنظيف البيئة أو لزراعة الطعام.

• يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية لتعليم علم البيئة. فهي يمكن أن تجعل التعلم عن علم البيئة أكثر جاذبية للطلاب، ويمكن أن تساعدهم على تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي.

دراسة Sadik، (2008).

في هذه الدراسة، قام Sadik بتقييم فعالية القصص الرقمية كنهج متكامل للتكنولوجيا لتعلم الطلاب الملتزم. أجرى الباحث الدراسة في مدرسة ثانوية في مصر. تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين، مجموعة القصص الرقمية (DST) ومجموعة التعلم التقليدي (CL).في المجموعة DST، طُلب من الطلاب إنشاء قصص رقمية حول مواضيع مختلفة. تم تدريبهم على استخدام برنامج تحرير الفيديو لإنشاء القصص.

في مجموعة CL، تلقى الطلاب دروسًا تقليدية في مجموعة متنوعة من الموضوعات. أجرى الباحث مجموعة متنوعة من المقاييس لتقييم تعلم الطلاب والتزامهم بالتعلم. ووجد أن الطلاب في مجموعة DST أظهروا:

- فهمًا أفضل للمواضيع التي درسوها.
- مهارات تفكير نقدي وإبداعي أفضل.
- التزامًا أكبر بالتعلم.

نتائج الدراسة:

خلص الباحث إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة لتعلم الطلاب الملتزم. ويعتقد أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل التعلم أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في الفصول الدراسية.
- يجب على المعلمين تدريب الطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية.
- يجب على المعلمين توفير فرص للطلاب للتعاون في إنشاء القصص الرقمية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون وسيلة فعالة للتعليم في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك التعليم الملتزم.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية لتحسين تعلم الطلاب الملتزم

- يمكن استخدام القصص الرقمية لجعل التعلم أكثر جاذبية للطلاب. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص عن تجاربهم الشخصية أو عن أشخاص أو أحداث مثيرة للاهتمام.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لتشجيع الطلاب على التفكير النقدي والإبداعي. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص تتطلب منهم تحليل المعلومات أو تقديم وجهات نظر مختلفة.

• يمكن استخدام القصص الرقمية لتوفير فرص للطلاب للتعلم من بعضهم البعض. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص حول مواضيع مشتركة أو عن تجاربهم في العمل معًا.

• يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية لتحسين تعلم الطلاب الملتزم. فهي يمكن أن تجعل التعلم أكثر جاذبية للطلاب، ويمكن أن تساعدهم على تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي.

دراسة Ohler (2008).

في كتابه "القصص الرقمية في الفصل الدراسي: مسارات الوسائط الجديدة إلى القراءة والتعلم والإبداع"، يناقش Ohler أهمية القصص الرقمية في التعليم. ويقدم نهجًا متكاملًا للقصص الرقمية يجمع بين عناصر القصص التقليدية والتكنولوجيا الجديدة.

يركز الكتاب على كيفية استخدام القصص الرقمية لتحسين تعلم الطلاب في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك:

• القراءة: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهارات القراءة الأساسية، مثل الفهم والاستيعاب والتحليل.

• الكتابة: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهارات الكتابة الإبداعية، مثل السرد والوصف والحوار.

• التفكير النقدي والإبداعي: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهاراتهم في التفكير النقدي والإبداعي من خلال تحليل المعلومات وتقديم وجهات نظر مختلفة.

• التواصل والمشاركة: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهاراتهم في التواصل والمشاركة من خلال إنشاء قصص يمكن مشاركتها مع الآخرين.

نتائج الدراسة:

يقدم Ohler أدلة من الأبحاث والممارسات على أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة للتعليم. ويشير إلى أن القصص الرقمية يمكن أن:

- تجعل التعلم أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

يقدم Ohler عددًا من التوصيات للمعلمين والممارسين الذين يفكرون في استخدام القصص الرقمية في التعليم. وتشمل هذه التوصيات ما يلي:

- ابدأ صغيرًا: لا تحاول الكثير في البداية. ابدأ بمشاريع صغيرة وبسيطة وقم ببناء المهارات والقدرات مع تقدم الطلاب.
- كن مرنًا: كن مستعدًا للتكيف مع احتياجات الطلاب واهتماماتهم.
- اطلب المساعدة: إذا كنت غير متأكد من كيفية البدء، فاطلب المساعدة من المعلمين الآخرين أو من المتخصصين في التكنولوجيا.

التعليقات:

يوفر كتاب Ohler نظرة ثاقبة حول كيفية استخدام القصص الرقمية في التعليم. يقدم الكتاب أمثلة عملية وتوصيات عملية للمعلمين والممارسين الذين يفكرون في استخدام هذا النهج.

ومع ذلك، من المهم ملاحظة أن الكتاب يركز على استخدام القصص الرقمية في الفصول الدراسية التقليدية. من الممكن أن تكون القصص الرقمية مفيدة أيضًا في بيئات التعلم الأخرى، ولكن هناك حاجة إلى مزيد من البحث لتحديد كيفية استخدامها بشكل فعال في هذه البيئات.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في التعليم

• في الصف الدراسي: يمكن استخدام القصص الرقمية في الصف الدراسي كنشاط تعليمي أو كنقطة انطلاق للمناقشة. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص رقمية حول موضوع ما في التاريخ أو العلوم.

• في التعلم عن بعد: يمكن استخدام القصص الرقمية في التعلم عن بعد كطريقة لجعل التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية. على سبيل المثال، يمكن للمعلمين إنشاء قصص رقمية لطلابهم لقراءتها ومناقشتها.

• في التعلم المهني: يمكن استخدام القصص الرقمية في التعلم المهني لمساعدة المعلمين على تطوير مهاراتهم المهنية. على سبيل المثال، يمكن للمعلمين إنشاء قصص رقمية عن تجاربهم في التدريس.

• يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية للتعليم في مجموعة متنوعة من البيئات التعليمية. فهي يمكن أن تجعل التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية، ويمكن أن تساعد الطلاب على تطوير مجموعة متنوعة من المهارات.

دراسة Robin، (2008).

في هذه الدراسة، تم تقييم استخدام القصص الرقمية في الفصول الدراسية. أجرى الباحث الدراسة في مجموعة متنوعة من المدارس في الولايات المتحدة. وجد الباحث أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة للتعليم في مجموعة متنوعة من المجالات، بما في ذلك:

• التعلم: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهارات التعلم، مثل الفهم والاستيعاب والتطبيق.

• التفكير النقدي والإبداعي: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهاراتهم في التفكير النقدي والإبداعي من خلال تحليل المعلومات وتقديم وجهات نظر مختلفة.

• التواصل والتعاون: يمكن أن تساعد القصص الرقمية الطلاب على تطوير مهاراتهم في التواصل والتعاون من خلال إنشاء قصص يمكن مشاركتها مع الآخرين.

نتائج الدراسة:

خلص الباحث إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون أداة فعالة للتعليم في القرن الحادي والعشرين. ويعتقد أن هذا النهج فعال لأن القصص الرقمية:

- تجعل التعلم أكثر جاذبية للطلاب.
- تسمح للطلاب بالتعبير عن أنفسهم وإبداعهم.
- توفر فرصًا للطلاب للتعلم من بعضهم البعض.

توصيات الدراسة:

- يجب على المعلمين النظر في استخدام القصص الرقمية في الفصول الدراسية.
- يجب على المعلمين تدريب الطلاب على كيفية إنشاء القصص الرقمية.
- يجب على المعلمين توفير فرص للطلاب للتعاون في إنشاء القصص الرقمية.

التعليقات:

تتوافق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات الأخرى التي أجريت على القصص الرقمية. وتشير هذه الدراسات إلى أن القصص الرقمية يمكن أن تكون وسيلة فعالة للتعليم في مجموعة متنوعة من المجالات.

ومع ذلك، من المهم ملاحظة أن هذه الدراسة أجريت على مجموعة متنوعة من المدارس في الولايات المتحدة. من الممكن أن تكون القصص الرقمية مفيدة أيضًا في بيئات تعليمية أخرى، ولكن هناك حاجة إلى مزيد من البحث لتحديد كيفية استخدامها بشكل فعال في هذه البيئات.

أمثلة على كيفية استخدام القصص الرقمية في التعليم

- في الصف الدراسي: يمكن استخدام القصص الرقمية في الصف الدراسي كنشاط تعليمي أو كنقطة انطلاق للمناقشة. على سبيل المثال، يمكن للطلاب إنشاء قصص رقمية حول موضوع ما في التاريخ أو العلوم.

• في التعلم عن بعد: يمكن استخدام القصص الرقمية في التعلم عن بعد كطريقة لجعل التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية. على سبيل المثال، يمكن للمعلمين إنشاء قصص رقمية لطلابهم لقراءتها ومناقشتها.

• في التعلم المهني: يمكن استخدام القصص الرقمية في التعلم المهني لمساعدة المعلمين على تطوير مهاراتهم المهنية. على سبيل المثال، يمكن للمعلمين إنشاء قصص رقمية عن تجاربهم في التدريس.

• يمكن أن تكون القصص الرقمية أداة قوية للتعليم في مجموعة متنوعة من البيئات التعليمية. فهي يمكن أن تجعل التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية، ويمكن أن تساعد الطلاب على تطوير مجموعة متنوعة من المهارات

الإطار التطبيقي:

أداة الدراسة:

قام البحث باستخدام استبيان كأداة للدراسة الميدانية وتكونت من أربع محاور واشتملت على (40) عبارة وتضمنت العبارات المتعلقة بمحور (أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي) ويتضمن (10) عبارات والعبارات المتعلقة بمحور (واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي) ويتضمن (10) عبارات والعبارات المتعلقة بمحور (الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي) ويتضمن (10) عبارات والعبارات المتعلقة بمحور (الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي) ويتضمن (10) عبارات وتم استخدام مقياس ليكرت ذو الخمس درجات الذي يتكون من موافق جدا (5)، موافق (4)، محايد (3)، غير موافق (2)، غير موافق جدا (1) في الإجابة على أسئلة محاور الدراسة.

وقد قامت الدراسة بتقسيم اتجاه موافقة أفراد عينة الدراسة على عبارات محاور الدراسة إلى مستويات من خلال تطبيق ما يلي :

مدى المقياس = أعلى رقم في المقياس (5) – أقل رقم في المقياس (1) = 4

مدى المستوي = مدى المقياس / عدد المستويات (5) = 0.8

جدول (1) مستويات موافقة عينة الدراسة على عبارات أداة الدراسة

المستوي	الدرجة
منخفضة جدا	1 – 1.799
منخفضة	1.800 – 2.599
متوسطة	2.600 – 3.339
مرتفعة	3.400 – 4.199
مرتفعة جدا	4.200 – 5.000

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

1. التوزيعات التكرارية، النسب المئوية لوصف خصائص عينة الدراسة.
2. المتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية، وذلك لوصف استجابة افراد عينة الدراسة لعبارات أداة الدراسة.
3. اختبار كرونباخ ألفا : لقياس ثبات أداة الدراسة.
4. معامل الارتباط لبيرسون: لقياس الاتساق الدّاخلي لعبارات الاستبيان.

صدق أداة الدراسة:

تم حساب صدق عبارات استمارة الاستبيان عن طريق تحديد مستوي التجانس الداخلي لأداة الدراسة من خلال حساب معاملات الارتباط بيرسون بين كل عبارة ودرجة العبارة الكلية للمحور الذي تنتمي اليه العبارة حيث جاءت النتائج كما يلي:

المحور الاول: أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي

جدول (2) معاملات الارتباط لعبارات المحور الاول

م	العبارة	معامل الارتباط بيرسون	الدلالة الاحصائية
1	أرى أن هناك حاجة لتوفير دورات تدريبية إضافية للمعلمين لتطوير تدريس القصص الرقمية.	0.479**	0.000
2	أعتقد أن تقديم مزيد من المواد التعليمية الرقمية سيكون مفيدًا للتعلم من خلال القصص الرقمية.	0.592**	0.000
3	أرى أنه من الممكن التعاون بين المعلمين في مشاركة الأفكار والموارد أن يلعب دورًا في تطوير تدريس القصص الرقمية.	0.788**	0.000
4	أعتقد أن توفير الدعم والمساعدة الإضافية للمعلمين سيكون مفيدًا في تحسين تدريس القصص الرقمية.	0.789**	0.000
5	أرى أن هناك طرقًا يمكن بها تعزيز التدريس باستخدام القصص الرقمية في المدارس.	0.813**	0.000
6	أشارك في أي جهود لتطوير وتعزيز التدريس باستخدام القصص الرقمية في مدرستي.	0.788**	0.000
7	أرى أن هناك تحديات أخرى يمكن أن تؤثر على تدريس القصص الرقمية وتنمية الوعي القيمي.	0.447**	0.000
8	أعتقد أن تحسين تدريس القصص الرقمية يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب ووعيهم القيمي.	0.570**	0.000
9	أعتقد أن توفير التعليم الجيد للمعلمين على التدريس بأسلوب القصص الرقمية له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب.	0.400**	0.000
10	أعتقد أن التطوير المستمر للمعلمين على التدريس بأسلوب القصص الرقمية له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب.	0.517**	0.000

** ذات دلالة إحصائية عند 0.01

ويتبين أن جميع قيم معاملات الارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات المحور الأول والدرجة الكلية للمحور كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) وهذا يعني أن ارتفاع مستوي الصدق لعبارات المحور الأول للاستبيان مما يدل أنه صالح للتطبيق لتحقيق أهداف الدراسة.

المحور الثاني: واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي

جدول (3) معاملات الارتباط لعبارات المحور الثاني

م	العبارة	معامل الارتباط بيرسون	الدلالة الاحصائية
1	أرى أن هناك صعوبة في استخدام التكنولوجيا.	**0.791	0.000
2	أعتقد أن بعض المعلمين بحاجة الى التدريب على التقنية	**0.833	0.000
3	أتوقع أن هناك نقص في الأجهزة التقنية المدرسية.	**0.803	0.000
4	أرى أن هناك ضعف في الاهتمام باستخدام التقنية.	**0.808	0.000
5	أشعر بأن بعض المعلمين غير متمكن من تصميم القصص الرقمية.	**0.699	0.000
6	أرى أن التكنولوجيا المتطورة من الصعوبات التي قد تواجه المعلمين في تدريس القصص الرقمية.	**0.848	0.000
7	أعتقد أن توفير مزيد من الموارد التعليمية الرقمية يمكن أن يكون مفيدًا للمعلمين.	**0.817	0.000
8	أرى أن التعاون بين المعلمين لمشاركة الخبرات والأفكار يمكن أن يساهم في تطوير تدريس القصص الرقمية.	**0.862	0.000
9	أعتقد أن توفير الدعم والمساعدة للمعلمين من قبل الإدارة المدرسية يمكن أن يكون مفيدًا في تحسين تدريس القصص الرقمية.	**0.799	0.000
10	أرى أن المعرفة التكنولوجية للطلاب تشجع المعلمين في تطوير تدريس القصص الرقمية	**0.792	0.000

** ذات دلالة إحصائية عند 0.01

ويتبين أن جميع قيم معاملات الارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات المحور الثاني والدرجة الكلية للمحور كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) وهذا يعني أن ارتفاع مستوي الصدق لعبارات المحور الثاني للاستبيان مما يدل أنه صالح للتطبيق لتحقيق أهداف الدراسة.

المحور الثالث: الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي.

جدول (4) معاملات الارتباط لعبارات المحور الثالث

م	العبارة	معامل الارتباط بيرسون	الدلالة الاحصائية
1	استطعت أن أتعلم الدروس باستخدام القصص الرقمية.	**0.672	0.000
2	أشعر بالاستفادة والفهم عندما يستخدم المعلم القصص الرقمية في التعليم.	**0.542	0.000
3	أعتقد أن المعلمين يواجهون صعوبات في تنفيذ تدريس القصص الرقمية.	**0.660	0.000
4	أرى أن المعلمين يحتاجون إلى تدريبات إضافية لتحسين تدريس القصص الرقمية.	**0.511	0.000
5	أعتقد أن هناك تحديات تقنية تعيق تدريس القصص الرقمية.	**0.490	0.000
6	أتوقع أن هناك حاجة لتزويد المعلمين بالمزيد من المواد والمصادر لتطوير القصص الرقمية.	**0.645	0.000
7	أشعر بأن التعلم من خلال القصص الرقمية يجعل عملية التعليم أكثر متعة.	**0.517	0.000
8	أشعر بأن التدريس بالقصص الرقمية يساعد في تحسين الوعي القيمي لدي.	**0.437	0.000
9	أعتقد أن التعاون بين المعلمين في مشاركة الخبرات يمكن أن يحقق تحسينًا في تدريس القصص الرقمية.	**0.506	0.000
10	أرى أن الدعم والمساعدة الإضافية للمعلمين يمكن أن تكون مفيدة في تطوير تدريس القصص الرقمية.	**0.457	0.000

** ذات دلالة إحصائية عند 0.01

ويتبين أن جميع قيم معاملات الارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات المحور الثالث والدرجة الكلية للمحور كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) وهذا يعني أن ارتفاع مستوي الصدق لعبارات المحور الثالث للاستبيان مما يدل أنه صالح للتطبيق لتحقيق أهداف الدراسة.

المحور الرابع: الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي

جدول (5) معاملات الارتباط لعبارات المحور الرابع

م	العبارة	معامل الارتباط بيرسون	الدلالة الاحصائية
1	أشعر بأن التدريس بأسلوب القصص الرقمية يسهل إدراكي لقيمة الصدق.	**0.727	0.000
2	ألاحظ تحسناً في فهمي لقيمة التعاون من خلال دروس القصص الرقمية.	**0.776	0.000
3	أعتبر أن التعلم من خلال القصص الرقمية تجربة مثيرة بالنسبة لي.	**0.851	0.000
4	أشعر بأن القصص الرقمية تسهم في تعزيز وعيي بقيمة الاحترام.	**0.800	0.000
5	أشعر بأن استخدام التكنولوجيا في التعليم يسهل على فهم مفاهيم القيم.	**0.840	0.000
6	أعتقد أن القصص الرقمية تساهم في تطوير مهارات جديدة لفهم القيم.	**0.885	0.000
7	ألاحظ أن وعيي بقيمة التسامح يزيد بفضل تدريس القصص الرقمية.	**0.877	0.000
8	أشعر بأن التدريس بأسلوب القصص الرقمية يمكن أن يلهمني لتطبيق القيم في حياتي اليومية.	**0.888	0.000
9	أرى أن القصص الرقمية تجعل التعلم ممتعًا ومثيرًا بالنسبة لي.	**0.857	0.000
10	أعتقد أن تدريس القصص الرقمية يمكن أن يسهم في تعزيز وعي الطلاب بقيمة بر الوالدين.	**0.853	0.000

** ذات دلالة إحصائية عند 0.01

ويتبين أن جميع قيم معاملات الارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة من عبارات المحور الرابع والدرجة الكلية للمحور كانت ذات دلالة إحصائية عند مستوي (0.01) وهذا يعني أن ارتفاع مستوي الصدق لعبارات المحور الرابع للاستبيان مما يدل أنه صالح للتطبيق لتحقيق أهداف الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

تم حساب ثبات استمارة الاستبيان باستخدام معامل ألفا كور نباخ، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (6) نتائج ثبات أداة الدراسة بأسلوب ألفا كرو نباخ

المحور	عدد الفقرات	قيمة ألفا كرو نباخ
أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي	10	0.829
واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي	10	0.937
الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي	10	0.733
الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي	10	0.950
إجمالي استمارة الاستبيان	40	0.921

يبين جدول (6) نتائج ثبات أداة الدراسة المستخدمة، وتبين أن قيمة معامل الثبات Alpha كانت قيمتها أكبر من (0.7) لجميع محاور استمارة الاستبيان مما يوضح ارتفاع مستوي ثبات الأداة المستخدمة في الدراسة ويؤكد صلاحيتها لتحقيق أغراض وأهداف الدراسة.

النتائج الخاصة بالإجابة على تساؤلات الدراسة:

عرض نتائج إجابة السؤال الأول الذي ينص على: " ما أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟"

للإجابة عن السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط وللمحور ككل وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (7) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومستوى الموافقة والترتيب لعبارات محور أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط

عبارات المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوي الموافقة
أرى أن هناك حاجة لتوفير دورات تدريبية إضافية للمعلمين لتطوير تدريس القصص الرقمية.	4.803	0.453	3	مرتفع جدا
أعتقد أن تقديم مزيد من المواد التعليمية الرقمية سيكون مفيدًا للتعلم من خلال القصص الرقمية.	4.879	0.391	1	مرتفع جدا
أرى أنه من الممكن التعاون بين المعلمين في مشاركة الأفكار والموارد أن يلعب دورًا في تطوير تدريس القصص الرقمية.	3.902	0.964	9	مرتفع
أعتقد أن توفير الدعم والمساعدة الإضافية للمعلمين سيكون مفيدًا في تحسين تدريس القصص الرقمية.	3.917	1.041	8	مرتفع
أرى أن هناك طرقًا يمكن بها تعزيز التدريس باستخدام القصص الرقمية في المدارس.	3.902	0.987	10	مرتفع
أشارك في أي جهود لتطوير وتعزيز التدريس باستخدام القصص الرقمية في مدرستي.	3.970	0.988	7	مرتفع
أرى أن هناك تحديات أخرى يمكن أن تؤثر على تدريس القصص الرقمية وتنمية الوعي القيمي.	4.758	0.511	5	مرتفع جدا
أعتقد أن تحسين تدريس القصص الرقمية يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب ووعيهم القيمي.	4.803	0.572	4	مرتفع جدا
أعتقد أن توفير التعليم الجيد للمعلمين على التدريس بأسلوب القصص الرقمية له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب.	4.750	0.558	6	مرتفع جدا
أعتقد أن التطوير المستمر للمعلمين على التدريس بأسلوب القصص الرقمية له تأثير إيجابي على تعلم الطلاب.	4.833	0.448	2	مرتفع جدا
متوسط المحور	4.452	0.691	مرتفع جدا	

عند دراسة عبارات محور أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط تبين أن ست عبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع جدا وأربع عبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع وعند ترتيب العبارات من حيث درجة الأهمية النسبية (قيمة المتوسط الحسابي الأكبر) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة تبين أن عبارة (أعتقد أن تقديم مزيد من المواد التعليمية الرقمية سيكون مفيدًا للتعلم من خلال القصص الرقمية.) هي أكثر العبارات أهمية بقيمة متوسط حسابي (4.879) وانحراف معياري (0.391) ودرجة موافقة مرتفعة جدا بينما كانت العبارة (أرى أن هناك طرقًا يمكن بها تعزيز التدريس باستخدام القصص الرقمية في المدارس) هي أقل العبارات أهمية بمتوسط حسابي (3.902) وانحراف معياري (0.987) ودرجة موافقة مرتفعة وتبين وجود مستوى مرتفع جدا لأثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعبارات محور أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط (4.452) بانحراف معياري (0.651).

عرض نتائج إجابة السؤال الثاني الذي ينص على: " واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي؟"

للإجابة عن السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي وللمحور ككل وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (8) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومستوى الموافقة والترتيب لعبارات محور واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي

عبارات المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوي الموافقة
أرى أن هناك صعوبة في استخدام التكنولوجيا.	4.848	0.419	4	مرتفع جدا
أعتقد أن بعض المعلمين بحاجة الى التدريب على التقنية	4.788	0.463	9	مرتفع جدا
أتوقع أن هناك نقص في الأجهزة التقنية المدرسية.	4.864	0.366	2	مرتفع جدا
أرى أن هناك ضعف في الاهتمام باستخدام التقنية.	4.795	0.458	8	مرتفع جدا
أشعر بأن بعض المعلمين غير متمكن من تصميم القصص الرقمية.	4.909	0.314	1	مرتفع جدا
أرى أن التكنولوجيا المتطورة من الصعوبات التي قد تواجه المعلمين في تدريس القصص الرقمية.	4.811	0.412	6	مرتفع جدا
أعتقد أن توفير مزيد من الموارد التعليمية الرقمية يمكن أن يكون مفيدًا للمعلمين.	4.841	0.522	5	مرتفع جدا
أرى أن التعاون بين المعلمين لمشاركة الخبرات والأفكار يمكن أن يساهم في تطوير تدريس القصص الرقمية.	4.773	0.561	10	مرتفع جدا
أعتقد أن توفير الدعم والمساعدة للمعلمين من قبل الإدارة المدرسية يمكن أن يكون مفيدًا في تحسين تدريس القصص الرقمية.	4.864	0.386	3	مرتفع جدا
أرى أن المعرفة التكنولوجية للطلاب تشجع المعلمين في تطوير تدريس القصص الرقمية	4.811	0.511	7	مرتفع جدا
متوسط المحور	4.830	0.441	مرتفع جدا	

عند دراسة عبارات محور واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي تبين أن جميع العبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع جدا وعند ترتيب العبارات من حيث درجة الأهمية النسبية (قيمة المتوسط الحسابي الأكبر) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة تبين أن عبارة (أشعر بأن بعض المعلمين غير متمكن من تصميم القصص الرقمية) هي أكثر العبارات أهمية بقيمة متوسط حسابي(4.909) وانحراف معياري (0.314) ودرجة موافقة مرتفعة جدا بينما كانت العبارة (أرى أن التعاون بين المعلمين لمشاركة الخبرات والأفكار يمكن أن يساهم في تطوير تدريس القصص الرقمية) هي أقل العبارات اهمية بمتوسط حسابي (4.773) وانحراف معياري (0.561) ودرجة موافقة مرتفعة جدا وتبين وجود مستوى مرتفع جدا لواقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي من وجهة نظر أفراد عينة

الدراسة حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعبارات محور واقع التدريس باستخدام القصص الرقمية في تنمية الوعي القيمي (4.830) بانحراف معياري (0.441)

عرض نتائج إجابة السؤال الثالث الذي ينص على: " ما الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لطلاب لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟"

للإجابة عن السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات محور الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي وللمحور ككل وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (9) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومستوى الموافقة والترتيب لعبارات محور الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي

عبارات المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوي الموافقة
استطعت أن أتعلم الدروس باستخدام القصص الرقمية.	4.242	0.950	7	مرتفع جدا
أشعر بالاستفادة والفهم عندما يستخدم المعلم القصص الرقمية في التعليم.	3.606	0.889	10	مرتفع
أعتقد أن المعلمين يواجهون صعوبات في تنفيذ تدريس القصص الرقمية.	4.326	0.843	6	مرتفع جدا
أرى أن المعلمين يحتاجون إلى تدريبات إضافية لتحسين تدريس القصص الرقمية.	3.682	0.935	9	مرتفع
أعتقد أن هناك تحديات تقنية تعيق تدريس القصص الرقمية.	3.705	0.906	8	مرتفع
أتوقع أن هناك حاجة لتزويد المعلمين بالمزيد من المواد والمصادر لتطوير القصص الرقمية.	4.455	0.765	5	مرتفع جدا
أشعر بأن التعلم من خلال القصص الرقمية يجعل عملية التعليم أكثر متعة.	4.636	0.645	4	مرتفع جدا
أشعر بأن التدريس بالقصص الرقمية يساعد في تحسين الوعي القيمي لدي.	4.629	0.623	3	مرتفع جدا
أعتقد أن التعاون بين المعلمين في مشاركة الخبرات يمكن أن يحقق تحسينًا في تدريس القصص الرقمية.	4.689	0.568	2	مرتفع جدا
أرى أن الدعم والمساعدة الإضافية للمعلمين يمكن أن تكون مفيدة في تطوير تدريس القصص الرقمية.	4.727	0.619	1	مرتفع جدا
متوسط المحور	4.270	0.774	مرتفع جدا	

عند دراسة عبارات محور الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي تبين أن سبع العبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع جدا وثلاث عبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع وعند ترتيب العبارات من حيث درجة الأهمية النسبية (قيمة المتوسط الحسابي الأكبر) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة تبين أن عبارة (أرى أن الدعم والمساعدة الإضافية للمعلمين يمكن أن تكون مفيدة في تطوير تدريس القصص الرقمية) هي أكثر العبارات أهمية بقيمة متوسط حسابي (4.727) وانحراف معياري (0.619) ودرجة موافقة مرتفعة جدا بينما كانت العبارة (أشعر بالاستفادة والفهم عندما يستخدم المعلم القصص الرقمية في التعليم) هي أقل العبارات أهمية بمتوسط حسابي (3.606) وانحراف معياري (0.889) ودرجة موافقة مرتفعة وتبين وجود مستوى مرتفع جدا للصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعبارات محور الصعوبات التي تواجه المعلمين في التدريس باستخدام القصص الرقمية لتنمية الوعي القيمي(4.270)بانحراف معياري (0.774) .

عرض نتائج إجابة السؤال الرابع الذي ينص على: " ما الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط؟"

للإجابة عن السؤال تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعبارات الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط وللمحور ككل وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (10) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومستوى الموافقة والترتيب لعبارات محور الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط

عبارات المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	مستوي الموافقة
أشعر بأن التدريس بأسلوب القصص الرقمية يسهل إدراكي لقيمة الصدق.	4.727	0.567	5	مرتفع جدا
ألاحظ تحسناً في فهمي لقيمة التعاون من خلال دروس القصص الرقمية.	4.636	0.691	9	مرتفع جدا
أعتبر أن التعلم من خلال القصص الرقمية تجربة مثيرة بالنسبة لي.	4.720	0.609	7	مرتفع جدا
أشعر بأن القصص الرقمية تسهم في تعزيز وعيي بقيمة الاحترام.	4.750	0.544	4	مرتفع جدا
أشعر بأن استخدام التكنولوجيا في التعليم يسهل على فهم مفاهيم القيم.	4.788	0.525	1	مرتفع جدا
أعتقد أن القصص الرقمية تساهم في تطوير مهارات جديدة لفهم القيم.	4.705	0.576	8	مرتفع جدا
ألاحظ أن وعيي بقيمة التسامح يزيد بفضل تدريس القصص الرقمية.	4.780	0.514	2	مرتفع جدا
أشعر بأن التدريس بأسلوب القصص الرقمية يمكن أن يلهمني لتطبيق القيم في حياتي اليومية.	4.705	0.576	8	مرتفع جدا
أرى أن القصص الرقمية تجعل التعلم ممتعًا ومثيرًا بالنسبة لي.	4.765	0.564	3	مرتفع جدا
أعتقد أن تدريس القصص الرقمية يمكن أن يسهم في تعزيز وعي الطلاب بقيمة بر الوالدين.	4.720	0.570	6	مرتفع جدا
متوسط المحور	4.730	0.574	مرتفع جدا	

عند دراسة عبارات محور الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط تبين أن جميع العبارات جاءت في مستوى الموافقة المرتفع جدا وعند ترتيب العبارات من حيث درجة الأهمية النسبية (قيمة المتوسط الحسابي الأكبر) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة تبين أن عبارة (أشعر بأن استخدام التكنولوجيا في التعليم يسهل على فهم مفاهيم القيم) هي أكثر العبارات أهمية بقيمة متوسط حسابي (4.788) وانحراف معياري (0.525) ودرجة موافقة مرتفعة جدا

بينما كانت العبارة (ألاحظ تحسناً في فهمي لقيمة التعاون من خلال دروس القصص الرقمية) هي أقل العبارات أهمية بمتوسط حسابي (4.636) وانحراف معياري (0.691) ودرجة موافقة مرتفعة جدا وتبين وجود مستوى مرتفع جدا للحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعبارات محور الحلول المقترحة للتغلب على صعوبات التدريس باستخدام القصص الرقمية في لتنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط (4.730) بانحراف معياري (0.574)

مناقشة النتائج:

- ✓ وجود مستوى مرتفع جدا لأثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط من وجهة نظر افراد عينة الدراسة حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعبارات محور أثر التدريس باستخدام القصص الرقمية على تنمية الوعي القيمي لطلاب الصف الثاني المتوسط (4.452) بانحراف معياري (0.651) وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة Yang & Huang. (2018) ومع نتيجة دراسة Chen& Hsieh (2018) ومع نتيجة دراسة Huang& Sun (2020) ومع نتيجة دراسة Lee & Tsai(2014) ومع نتيجة دراسة: Kim & Kim، (2017) ومع نتيجة دراسة Grosso, et al.(2010) ومع نتيجة دراسة Ohler (2008).

- ✓ وجـود مسـتوى مرتفـع جـدا لواقـع التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة فـي تنميـة الـوعي القيمـي مـن وجهـة نظـر افـراد عينـة الدراسـة حيـث بلغـت قيمـة المتوسـط الحسـابي لعبـارات محـور واقـع التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة فـي تنميـة الـوعي القيمـي (4.830) بـانحراف معيـاري (0.441) وتتفـق هـذه النتيجـة مـع نتيجـة دراسـة Huang & Yang. (2018) ومـع نتيجـة دراسـة Hsieh &Chen (2018) ومـع نتيجـة دراسـة Sun &Huang (2020) ومـع نتيجـة دراسـة Tsai & Lee(2014) ومـع نتيجـة دراسـة: Kim & Kim، (2017) ومـع نتيجـة دراسـة Grosso, et al.(2010) ومـع نتيجـة دراسة Ohler (2008).

- ✓ وجـود مسـتوى مرتفـع جـدا للصـعوبات التـي تواجـه المعلمـين فـي التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة لتنميـة الـوعي القيمـي مـن وجهـة نظـر افـراد عينـة الدراسـة حيـث بلغـت قيمـة المتوسـط الحسـابي لعبـارات محـور الصـعوبات التـي تواجـه المعلمـين فـي التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة لتنميـة الـوعي القيمـي (4.270) بـانحراف معيـاري (0.774) وتتفـق نتيجـة هـذه الدراسـة مـع نتيجـة دراسـة Kajder :(2013) ومـع نتيجـة دراسـة Sadik، (2008) وكذلك مع نتيجة دراسة Robin، (2008).

- ✓ وجـود مسـتوى مرتفـع جـدا للحلـول المقترحـة للتغلـب علـى صـعوبات التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة فـي لتنميـة الـوعي القيمـي لطـلاب الصـف الثـاني المتوسـط مـن وجهـة نظـر افـراد عينـة الدراسـة حيـث بلغـت قيمـة المتوسـط الحسـابي لعبـارات محـور الحلـول المقترحـة للتغلـب علـى صـعوبات التـدريس باسـتخدام القصـص الرقميـة فـي لتنميـة الـوعي القيمـي لطـلاب الصـف الثـاني المتوسـط (4.730) بـانحراف معيـاري (0.574) وتتفـق هـذه النتيجـة مـع نتيجـة دراسـة Huang & Yang. (2018) ومـع نتيجـة دراسـة Huang& Sun (2020) ومـع نتيجـة دراسـة: Kim & Kim، (2017) ومـع نتيجـة دراسـة Grosso, et al.(2010)،

التوصيات:

وفقا للنتائج التي توصلت اليها الدراسة فإن الباحث يوصي بمجموعة من التوصيات وهي:

- ✓ ضرورة العمل علي زيادة قدرات ومهارات معلمي الصف الثاني المتوسط من خلال توفير البرامج والدورات التدريبية عن كافة التطورات والأساليب الحديثة في مجال التعليم
- ✓ العمل على تعزيز دور القصة الرقمية في غرس وتنمية القيم لدى طلاب الصف الثاني المتوسط بصفة خاصة وكافة الطلاب بصفة عامة
- ✓ العمل على رفع مستوي وعي معلمي الصف الثاني المتوسط بأهمية استخدام القصة الرقمية في تنمية وتعزيز القيم والوعي القيمي لدى الطلاب
- ✓ الاهتمام بربط القصة الرقمية بحياة الطلاب وسلوكهم وبمواقف حقيقية يمكن ان يواجها في حياته مما ينعكس على سلوكهم وتصرفاتهم ويزيد من فعالية وكفاءة استخدام القصص الرقمية.

المقترحات:

- ✓ إجراء الدراسات والأبحاث المتعلقة باستخدام القصة الرقمية في تعليم وتنمية الوعي لكافة الطلاب في جميع المراحل الدراسية.
- ✓ إجراء الدراسات والأبحاث المتعلقة بكيفية حل المشكلات التي يمكن أن تواجه المعلمين عند استخدام القصة الرقمية في العملية التعليمية.
- ✓ إجراء الدراسات والأبحاث المتعلقة بكيفية رفع مستويات أداء المعلمين في تنمية القيم والوعي القيمي لدى الطلاب.

قائمة المراجع

المراجع العربية:

- أبو الشامات، العنود. (2007). **فاعلية استخدام قصص الطلاب كمصدر للتعبير الفني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالب ما قبل المدرسة.** رسالة ماجستير، جامعة أم القرى. المملكة العربية السعودية.
- حسن، منى (2012). **أثر استخدام القصة المصورة في تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي.** رسالة ماجستير، جامعة جنوب الوادي، مصر.
- درويش، محمود أحمد (2018). **مناهج البحث في العلوم الإنسانية.** مؤسسة الامة العربية للنشر والتوزيع، مصر.
- سعادة جودت (2011). **التعلم النشط بين النظرية والتطبيق.** دار النشر، عمان، الأردن.
- عاطف صالح الصيمي (2009). **المعلم واستراتيجيات التعليم الحديث.** دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- عائشة سمير توفيق (2019). **فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارات التواصل الشفهي وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف الرابع بغزة.** رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر بغزة.
- عمر صالح عمر(د.ت). **مفهوم الوعي والتوعية وأهميتها.** كلية الشريعة والدراسات الإسلامية. جامعة الشارقة، الامارات العربية المتحدة.
- محمد حمدي أحمد السيد (2014). **أثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية (ثنائية، ثلاثية) الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصري والتحصيل لدى طلاب الصف الاول الإعدادي.** مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر.
- مروة محمود الشنادي (2018). **توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طلاب الصف الثاني المتوسط.** مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية.

المراجع غير العربية:

- Chen, C. M., & Hsieh, S. W. (2018). *Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and disposition towards educational technology. Interactive Learning Environments, 26(2), 253-265. doi:10.1080/10494820.2016.1270843*
- Huang, D., & Sun, Y. (2020). *The effects of digital storytelling on learners' environmental attitudes and values in an environmental education course. Sustainability, 12(6), 2506. doi:10.3390/su12062506*
- Grosso, M., Caro, P., & Pandolfini, V. (2010). *Digital storytelling as a tool to teach ecology. Journal of Biological Education, 44(4), 174-179. doi:10.1080/00219266.2010.9656172*
- Kajder, S. (2013). *Adolescents and digital storytelling: Capturing lives, creating community. New York, NY: Peter Lang Publishing*
- Kim, J. H., & Kim, M. K. (2017). *The effects of digital storytelling on students' writing skills. Journal of Educational Technology & Society, 20(4), 188-198.*
- . Lee, K. M., & Tsai, C. C. (2014*). Exploring the potential effects of digital storytelling on young students' environmental attitudes and preservice teachers' self-efficacy in environmental education. Interactive Learning Environments, 22(5), 583-598. doi:10.1080/10494820.2012.7269736*

- Ohler, J. B. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.8*

- Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. Theory Into Practice, 47(3), 220-228. doi:10.1080/00405840802153916l-*
- Sadik, A. (2008). *Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development, 56(4), 487-506. doi:10.1007/s11423-008-9091*
- Yang, S. H., & Huang, Y. M. (2018). *Exploring the effects of digital storytelling on student's learning motivation and performance in mathematics. Journal of Educational Technology & Society, 21(2), 294*