معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي

هالة سليمان محمد السعدني
مدرس لغة عربية بالتعليم الإعدادي

معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي

هالة سليمان محمد السعدني
مدرس لغة عربية بالتعليم الإعدادي

أ.د/ محمد عبد الحميد أحمد
استاذ الإعلام بقسم تكنولوجيا التعليم
كليـــة التربيـــة - جامعـــة حلـــوان

م.د/ اسماء السيد محمد عبد الصمد
مدرس تكنولوجيا التعليم
كليـة التربيـة- جامعـة حلـوان

ملخص البحث:

هدف البحث الحالي إلى التوصل لقائمة بمعايير تصميم القصص الرقمية التعليمية وإنتاجها وينطلق البحث من إشكالية ضرورة وضع مجموعة من معايير التصميم والإنتاج للقصص الرقمية التعليمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، وذلك من خلال نموذج مقترح لمعايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية تُراعى فيه خصائص هؤلاء التلاميذ واحتياجاتهم وميولهم، ويتبع البحث الحالي تصميم منهجي من تصميمات الدراسات الوصفية، بالإطلاع على الأدبيات والدراسات والبحوث والكتب، والمقالات العربية منها والأجنبية فى مجال تكنولوجيا التعليم، المرحلة الإعدادية، القصص الرقمية، وسمات التلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي بالمرحلة الإعدادية عامةً، والربط بينهما بصفة خاصة، وذلك لتحديد المعايير الخاصة بتصميم القصص الرقمية والتي تتناسب مع طبيعة هذه الفئة الموجه إليها القصص الرقمية، وكذلك إجراء مسح ميداني للقصص الرقمية المسموعة المتاحة عبر الشبكة، والوقوف على جوانب القوة والضعف فيها لتكون وسيلة استرشادية في تحديد المعايير الفنية والتربوية لتصميم القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي. وكانت أداة البحث عبارة عن إستبانة لإستطلاع رأي الخبراء فى تكنولوجيا التعليم والتربية فى مدى صلاحية القائمة المبدئية لمعايير تصميم القصص الرقمية التعليمية وإنتاجها.

وقد تكونت عينة البحث من١٥ محكمًا من المتخصصين فى مجال تكنولوجيا التعليم، والصحة النفسية، وأسفرت نتائج الدراسة عن الوصول إلى ٩ معايير تتناول جميعها تصميم القصة الرقمية التعليمية، وإنتاجها، ويتفرع من كل معيار مجموعة من المؤشرات بلغ عددها ١١٠ مؤشراً تعمل على تحقيق هذا المعيار.

مقدمة :

تعتبر رواية القصة الرقمية من الطرق الفعالة فى التدريس والتعلم والتى برزت فى أواخر الثمانينات من القرن الماضى، حيث يمكن استخدامها فى المواقف التعليمية المختلفة، كما يمكن أن يشترك كل من المعلم والطالب فى إنتاجها، حيث تمتزج فيها الوسائط المتعددة التي تعمل على زيادة الدافعية والإثارة مما يجعل اكتساب المهارات ذات فاعلية، كونها تزيد من تفاعل المتعلم وتعزز فهمه واستيعابه للأفكار والمعاني.

وتُعد القصة الرقمية ثوب جديد للقصة الموجوده منذ القدم، وواحدة من الأدوات المثيرة لتكنولوجيا التعليم والتي أصبحت متاحة للاستخدام داخل الفصول الدراسة، كما أنها أحد منتجات الوسائط التعليمية والتي يتفاعل فيها الصورة، والمؤثرات الصوتية ، والخليفية، وأيضاً طريقة سرد الراوي التي تساعد على إثارة الدافعية لدى المتعلمين (سامح بن فهد السيندي ٢٠١٦،ص ٣)

وفكرة القصة الرقمية ترجع إلى البحث عن حلول كمبيوترية، تعمل بشكل دينامكي متعدد يعمل على الوصول لمحتوي يتكامل فيه؛ الصورة، الموسيقى، التصميم الجرافيكي، وصوت الراوي، ويساعد محور القصة الرقمية الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة مثل الخيال، والشخصيات (طارق عبيد المسعود ، ٢٠١٨ ،ص٣٧)

والقصة الرقمية هي مجموعة من القصص المتراكبة والمتداخلة مع بعضها البعض، ويوجد بين هذه القصص الرقمية عناصر متشابهة ومتشابكة، يشكل كل مشهد فيها أرضية للمشهد التالي، وتدور حول هدف واحد، هذا فيما لو اعتمدنا على تحليل "فلاديمير بروب " عند قام بتحليل مائة من القصص الروسية واخذ منها العناصر المتشابكة بحث يصل إلى قصة واحدة، فخرج من هذا التحليل إلى خصائص مشتركة بين جميع هذه القصص ، ووضع هذه الخصائص التى تم استنتاجها كمسارات للتفاعل داخل قصته (سمر سامح محمد على ،٢٠١٣، ص٣٣)

فالقصه ذات تأثير فعال على شخصية المتعلم، فإذا أُحسن اختيارها كانت من أنجح وسائل التربيه عامَّة وتعليم اللغات خاصَّة، سواء أكانت هذه القصص مقروءة أو مرئية يمكن للمتعلم أن يشاهدها لأنه يستمتع بها، وتعوده حسن الاستماع، وحسن الإلقاء وتزيد من معرفته اللغويه وتضيف إلى قاموسه اللغوى، وتحبب إليه القراءة وفوق ذلك كله أنها تهذبه (مصطفى حسين الحطاب، محمد فهام غالب ٢٠١٤، ص٢)

مشكلة البحث:

تُعد القصة من مصادر التعلم الرئيسية التى يعتمد عليها المعلمون المنهج الدراسي فى تحقيق الأهداف التعليمية، وبظهور الثورة التكنولوجية ومزجها بالوسائط التعليمية ظهرت القصة الرقمية لذلك، فإننا بحاجة إلى وضع معايير فنية لتصميمها وإنتاجها بما يتلاءم مع التطور المستمر فى المنظومة التعليمية واستخدام القصص الرقمية فى العملية التعليمية.

فيجب عند صناعة المحتوى التعليمي داخل القصة الرقمية الاستناد إلى نظرية من نظريات التصميم التعليمي الحديثة كطرائق لتنظيم المحتوى التعليميي، ومن أهم هذه النظريات نظرية جانييه الهرمية، ونظرية العناصر التعليمية لميرل ونظرية أوزبل "التعلم ذي المعنى" ونظرية "ريجلوث" التوسعية، والنظريات المفسرة للإدراك السمعي والبصري، ونظرية الجشطالت، ونظراً لأهمية المعيارية فى صناعة المحتوى التعليمي للقصة الرقمية، فإن هناك العديد من الدراسات التي تبنت العديد من المعايير لتصميم القصة الرقمية منها دراسة كل من(عبد القادر محمود هلال ، ٢٠١٣؛ أماني محمد عيسى، أمامة محمد أحمد، ٢٠١٧)، كما ذكرت دراسة لين وآخرون (Lin, et al,. 2005, p230) أنه يفضل عند تصميم القصة الرقمية استخدام طريقة التخاطب والتواصل مقارنة بالطريقة التوليدية، حيث تركز "الطريقة التوليدية" على جعل وتمكين نظام كمبيوتري يولد وينشئ القصص بناء على القواعد الأصولية للقصة، وتشير الطريقة التوليدية إلى أن القصة الكمبيوترية هي تفاعل بين المتعلم والنظام القصصي الحاسوبي أما الطريقة الأخرى – "طريقة التخاطب"– فإنها تركز على التواصل بين البشر من خلال تقديم تركيبة قصصية أو أدوات الأداء والعرض، وتشير إلى أن القصة الكمبيوترية هي عبارة عن تفاعل بين المتعلمين يتوسطه نظام القصص الكمبيوتري، وبناءاً على ما سبق، وفى ضوء نظريات التعليم والتعلم، والأدبيات والدراسات التي تناولت معايير تصميم إنتاج القصة الرقمية، والأهداف التعليمية وخصائص الفئة المستهدفة ؛ إضافة إلى ما سبق صعوبة تصميم القصة الرقمية وإنتاجها لذوي صعوبات التعلم دون وجود معايير علمية محددة ودقيقة للتصميم والإنتاج.

ومن هنا تظهر إشكالية البحث الحالي والتى أمكن صياغتها فى إنه توجد حاجة إلى معايير تصميمة للجوانب الفنية والتربوية فى القصة الرقمية لذوي صعوبات الإدراك السمعي وبالتالي كانت صياغة السؤال كالتالى: "ما المعايير التصميمية الواجب توافرها لتصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات االإدراك السمعي؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالى إلى بناء معايير تصميم القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، وقد تم تصنيف هذه المعايير إلى مجالين أساسيين : معايير تربوية لمحتوى القصص الرقمية، ومعايير فنية للقصص الرقمية .

أهمية البحث:

تزويد القائمين على تصميم القصص الرقمية التعليمية وإنتاجها، وأخصائي تكنولوجيا التعليم بمجموعة من المعايير والإرشادات التي ينبغي أن تؤخذ بعين الإعتبار عند تصميم القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي.

حدود البحث:

يقتصر البحث الحالى على تناول المعايير التربوية والفنية الخاصة بتصميم القصص الرقمية التعليمية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي من حيث طريقة تناول محتوى القصص الرقمية، ومن الناحية الفنية وكيفية التصميم.

أدوات البحث:

استبانه لاستطلاع رأى الخبراء فى تكنولوجيا التعليم والصحة النفسية فى مدى صلاحية القائمة المبدئية لمعايير تصميم القصص الرقمية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي.

منهج البحث وإجراءته :

يتبع البحث الحالى تصميمين من تصميمات الدراسات الوصفية الأول: هو تحليل محتوى الأدبيات والدراسات السابقة، وهو يعد مطلباً فى عمليات التصميم والتطوير، ولما كانت القصة الرقمية مجالاً خصباً للتصميم والتطوير بإعتباره مطلباً علمياً، وذلك عند اشتقاق أسس تطوير القصة الرقمية من خلال الكتابات والبحوث العلمية المتخصصة، والجهود السابقة العالمية والإقليمية فى إعداد إرشادات خاصة بتطوير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لذوي صعوبات التعلم ، والتصميم المنهجى الثانى هو منهج المسح الوصفى " ويستهدف فى الاستطلاع الميدانى لرأى الخبراء فى قائمة المعايير الخاصة بتصميم القصة الرقمية التعليمية وإنتاجها.

ويتبع البحث الإجراءات التالية:

- **مصادر اشتقاق معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية:**

قامت الباحثة بتحليل محتوى الكتاب المدرسي الخاص بمادة اللغة العربية لبناء قائمة بالمعايير الفنية والتربوية لتصميم وإنتاج القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، وقد اشتقت الباحثة تلك المعايير من عدة مصادر هى:

المصدر الأول :

بالإطلاع على الأدبيات والدراسات والبحوث والكتب، والمقالات العربية منها والأجنبية فى مجال تكنولوجيا التعليم، والمرحلة الإعدادية، والقصص الرقمية، وسمات التلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي بالمرحلة الإعدادية عامةً، والربط بينهما بصفة خاصة، وذلك لتحديد المعايير الفنية والتربوية لتصميم القصة الرقمية والتي تتناسب مع طبيعة هذه الفئة الموجه إليها القصة.

المصدر الثاني :

إجراء مسح ميداني للقصص الرقمية المسموعة المتاحة عبر الشبكة، والوقوف على جوانب القوة والضعف فيها، لتكون وسيلة استرشادية في تحديد المعايير الفنية والتربوية لتصميم القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي.

واتبع البحث الحالى الإجراءات التالية :

١- إعداد قائمة مبدئية بمعايير تصميم القصة الرقمية وإنتاجها، وذلك عن طريق تحليل محتوى الأدبيات، والدراسات السابقة، كذلك دراسات المعايير والإرشادات التى أعدت بواسطة مؤسسات علمية متخصصة فى ذات الإطار، بحيث تكون هذه القوائم فى شكل مجالات وأسس ترتبط بهذه المجالات.

٢- وضع هذه القائمة فى صورة استطلاع لرأي الخبراء والمتخصصين فى مجال تكنولوجيا التعليم والصحة النفسية، لإستطلاع آرائهم فى هذه المعايير من حيث مدى كفايتها ومدى صياغتها بطريقة صحيحة.

٣- تفريغ نتائج استطلاع الرأى فى ضوء آراء الخبراء والمتخصصين للتوصل إلى الشكل النهائي للمعايير التى من الواجب توافرها عند تصميم وإنتاج القصة الرقمية.

٤- تناول خلاصة النتائج المرتبطة بمعايير تصميم القصة الرقمية التعليمية وإنتاجها.

٥- صياغة توصيات البحث للإفادة من النتائج على المستوى التطبيقى ، والمقترحات بالبحوث المستقبلية

مصطلحات البحث:

القصة الرقمية:

وتُعرف إجرائيًا بأنها مجموعة من القصص التى أضيفت إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت والصورة والنصوص والمؤثرات الصوتيه والرسوم الكرتونيه المتحركه لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها فى العملية التعليمية لتنمية مهارات الفهم الاستماعى لتلاميذ المرحلة الاعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعى.

معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية:

هى فلسفة تستند علي مجموعة من المبادئ والإعتبارت اللازم توافرها في القصص الرقمية المقدمة لذوي صعوبات التعلم لضمان جودة تصميمها وإنتاجها، تخدم الفئة المقدمة لهم، والمشتقة من الأدبيات والبحوث العلمية المتخصصة، وسمات الفئة المستهدفة، والمحتوى التعليمي

التلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي:

وتتبنى الباحثة تعريف تيسير مفلح كوافحة (٢٠٠٣، ص ٢٦) بأنهم الذين يظهرون اضطرابات في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية، مثل استعمال اللغة المكتوبة، أوالتهجئة أو فهم واستيعاب المفاهيم العلمية كالرياضيات أو قصور في الإدراك أو التذكر أو ضبط الانتباه، مع أنهم يتمتعون بذكاء متوسط أو أكثر، وليسوا مصابين بإعاقات جسمانية سمعية أو بصرية، أو غيرها من الإعاقات.

الإطار النظري للبحث والدراسات المرتبطة :

يتناول الإطار النظري فى البحث الحالى تصميم وإنتاج القصص الرقمية من خلال المحاور التالية:

المحور الأول: القصة الرقمية

القصة الرقمية هى تحويل او إخراج وإعداد قصة يؤلفها شخص لتعمل على وسيط إلكترونى من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة ومؤثرات موسيقية اخرى والاستفادة من خصائص الفيديو والتقديم والتثبيت أو فيما يعرف بالملتميديا (نشوى رفعت ٢٠٠٠، ص٨١)

وقد عرفها رايدل RiedL (2010, p1) بأنها فن رواية القصص المدمج مع الوسائط المتعددة من صوت وصورة وفيديو وبرمجيات تقنية؛ بهدف حكي الحكايات أو سرد الأحداث التاريخية أو إعلام المتعلمين بموضوع ما،أما إيهاب محمد عبد العظيم (٢٠١٤، ص٣٢٩) فيعرفها على أنها برنامج وسائط متعددة يجمع مابين النص

والصوت والصورة والحركة والتفاعل معروض فى شكل قصصى بغرض دعم عمليتى التعليم والتعلم.

ويعرفها كل من مختار عبد الخالق عطية وآخرون(٢٠١٦، ص٩٠) بإن القصص الرقمية تمثل إحدى التقنيات التعليمية الحديثة التي تقوم على التعاون والمشاركة بين الطلاب ومعلمهم في تطوير القصص التقليدية من خلال دمجها مع الوسائط المتعددة بإمكاناتها المختلفة من خلال المزيج بين الوسائط المتعددة بحيث تشمل الصوت، والصورة، والنصوص، والمؤثرات الصوتية، والرسوم الكرتونية المتحركة،لإنتاج قصص رقمية بأسلوب شائق بغرض توظيفها في العملية التعليمية

وقد وصفتها رابطة روى القصص الرقمية (Digital Story Telling Association 2006) بأنها التعبير الحديث عن القصص القديمة، وأن القصص الرقمية تستمد طاقتها من خلال المزج بين الصور والموسيقى وأسلوب الروائى والسرد الصوتى معاً، الأمر الذى يعطى بعداً عميقاً للقصة وذلك من خلال إضفاء الألوان الزاهية على الحروف والحركة على الرواية، وتتفق

الدراسات التى تناولت القصص الرقمية :

دراسة سلمى بنت عيد الحربى (٢٠١٦) ، والتى هدفت إلى التعرف على فاعلية القصص الرقمية فى تنمية مهارات الاستماع الناقد فى مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية فى مدينة الرياض، دراسة أسماء السيد محمد، شيماء أسامه نور الدين (٢٠١٦)، وكانت الدراسة بعنوان تأثير أساليب حكى القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنتج على تنمية الذكاء اللغوى والقدرة على التخيل لدى تلاميذالمرحلة الابتدائية المعاقين بصرياً، كما هدفت دراسة هيا محمد أبو عفيفة (٢٠١٦) إلى استقصاء أثر استخدام القصة الرقمية فى تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعى لطلاب الصف الثالث الأساسى فى مادة اللغة العربية، كذلك دراسة أماني محمد عيسى (٢٠١٧) والتي هدفت إلي تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات واإتجاه نحو تشاركها إلكترونياً، أما دراسة محمود هلال عبد الباسط (٢٠١٣) فقد قدم برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الإبتدائية.

إجراءات البحث:

بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية:

١- دواعى بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية:

لم تتوصل الباحثة إلى دراسة تناولت معايير تصميم وانتاج القصص الرقمية لذوي صعوبات الإدراك السمعي فى ضوء نظريات التعليم والتعلم والأهداف التعليمية وخصائص الفئة المستهدفة؛ إضافة إلى ما سبق صعوبة تصميم وإنتاج قصة رقمية لذوي صعوبات التعلم دون وجود معايير علمية محددة ودقيقة للتصميم والإنتاج.

٢- تحديد قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية التعليمية:

يُعد التوظيف الأمثل لمواد وبيئات التعلم الإلكتروني بشكل يشمل عناصر الموقف التعليمي من حيث (المتعلم محور العملية التعليمية، والمعلم، والمحتوى التعليمي، وبيئة تعليمية وتقنية تسمح بتسير الموقف التعليمي، وقد ساهم التطور في ظهور مستحدث جديد هى القصة الرقمية، فكانت الحاجة إلى وضع الأسس والمعايير لتوظيفها بطريقة صحيحة لكي تحقق الأهداف التعليمية والتربوية؛ وذلك عن طريق وضع معايير تكنولوجية وتربوية لتصْمِيمها وإنتاجها بما يتناسب مع الفئة المستهدفة.

تناولت الباحثة هنا عرضاً للخطوات والإجراءات التي قامت الباحثة بها، لتحديد المعايير الفنية والتربوية الخاصة بتصميم وإنتاج القصة الرقمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي وهى كالتالي:

تمثلت خطوات إعداد قائمة المعايير فيما يلي :

١/٢الهدف من بناء قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي

يتمثل الهدف من بناء قائمة المعايير فى تحديد الأسس الفنية والتربوية، التي في ضوئها يمكن تصميم معايير لتصميم وإنتاج القصة الرقمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي، فليست كل أنماط التصميم والإنتاج ذات فاعلية فى تحقيق أهدافها التربوية المراد الوصول إليها مع فئة ذوى صعوبات الإدراك السمعي، بل يتوقف الأمر على عوامل الإثارة والتشويق، وجذب انتباه التلاميذ ليصبح التصميم أكثر فاعلية في تحقيق الأهداف التربوية المرجو الوصول إليها.

٢/٢مصادر اشتقاق معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية :

قامت الباحثة بتحليل محتوى الكتاب المدرسي الخاص بمادة اللغة العربية لبناء قائمة بالمعايير الفنية والتربوية لتصميم وإنتاج القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، وقد اشتقت الباحثة تلك المعايير من عدة مصادر هى:

٢ /٢/١المصدر الأول :

بالإطلاع على الأدبيات والدراسات والبحوث والكتب، والمقالات العربية منها والأجنبية فى مجال تكنولوجيا التعليم، المرحلة الإعدادية، القصص الرقمية، وسمات التلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي بالمرحلة الإعدادية عامةً، والربط بينهما بصفة خاصة، وذلك لتحديد المعايير الفنية والتربوية لتصميم القصص الرقمية والتي تتناسب مع طبيعة هذه الفئة الموجه إليها القصة وهذه الدراسات تم عرضها بالتفصيل في الإطار النظري للبحث الحالى.

٢/٢/٢المصدر الثاني :

إجراء مسح ميداني للقصص الرقمية المسموعة المتاحة عبر الشبكة، والوقوف على جوانب القوة والضعف فيها لتكون وسيلة استرشادية في تحديد المعايير الفنية والتربوية لتصميم القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، فالمعايير التى قدمها (محمد عطية خميس ، ٢٠١٥) من معايير جودة المحتوى الإلكترونى، ومعايير تصميم المحتوى الإلكترونى، ومعايير تصميم الكينونات التعليمية، التى استعانت بها الباحثة للوقوف على هذه الأسس

٣. تصميم المعايير الخاصة بالمحتوى العلمى وكيفية تطويره بما يتناسب مع القصص الرقمية والفئة المستهدفة:

معايير تصميم بيئات التعلم التفاعلية التى قدمها نبيل جاد عزمي (٢٠١٥)، فهى تضم معايير تصميم المحتوى بشكل عام و الصور والرسومات التعليمية الموجودة بالمحتوى التعليمى للقصص.

المعايير التى قدمها مصطفى جودت (١٩٩٩) لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية.

معايير ضمان الجودة فى تصميم المقررات الإلكترونية وإنتاجها والتى قدمها السيد أبو خطوة السيد (٢٠١١) فى المؤتمر الدولى الثانى للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بُعد بالمملكة العربية السعودية

٤. إعداد قائمة معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي في صورتها الأولية:

تمت صياغة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، والتي تم اشتقاقها من المصادر السابقة ووضعها في شكل استبيان مقسم إلى معايير تربوية وفنية وقد ضمت القائمة (٩) معياراً وتم تقسيم الاستجابة علي بنود الاستبانه إلى ستة استجابات وهى (مناسب – غير مناسب)، (كاف – غير كاف)، (دقيق –غير دقيق)، كما بالجدول

جدول (١)

استمارة تحكيم قائمة معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية

م	المعيار	مناسبة المعايير الفرعية		الصياغة اللغوية		كفاية المعايير الفرعية	
		مناسب	غير مناسب	دقيق	غير دقيق	كاف	غير كاف

٥.اختيار عينة البحث:

ولتحقيق الاستفادة القصوى من البحث الحالي وأقصى قدر من الإفادة من آراء المحكمين لمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية، قامت الباحثة باختيار المحكمون عينة البحث بحيث يتوافر فى كل منهم أحد الشروط التالية:

- أن يكون حاصلاً على درجة الماجيستير أو الدكتوراه فى تكنولوجيا التعليم.
- أن يكون له أحد البحوث المنشورة فى تكنولوجيا التعليم، وبالتحديد في القصة الرقمية.
- أن يكون قد تولى الإشراف على رسائل ماجيستير أو دكتوراه فى تكنولوجيا التعليم تناولت "القصة الرقمية بأنماطها".

٦. تطبيق أداة البحث:

١/٦صدق قائمة معايير القصة الرقمية :

وللتأكد من صدق قائمة المعايير قامت الباحثة بحساب الأوزان النسبية لمفردات تلك القائمة بناءًا على الخطوات الآتية:

١/١/٦ تحديد الأوزان النسبية لمفردات قائمة المعايير :

ولتحديد الأوزان النسبية لمفردات قائمة المعايير طلبت الباحثة من السادة المحكمين ابداء الرأي فى المعايير ومؤشراتها، من حيث : دلالة الأوزان النسبية لمدى أهمية هذه المعايير، واقتراح معيار الوزن النسبى لمفردات القائمة ، فكان المعيار الذى اقترحته الباحثة هو :

- إذاجاء الوزن النسبي لتقديرات المحكمين على توافر أحد معايير التصميم ≤ (٨٠) فهو يعد وزناً نسبياً عالياً لهذا المعيار.
- اذا جاء الوزن النسبى لتقديرات المحكمين على توافر أحد معايير التصميم ≤ (٤٠) إلى < (٨٠) فهو يعد وزناً نسبياً متوسطاً لإتاحة هذا المعيار.
- اذا جاء الوزن النسبى لتقديرات المحكمين على توافر أحد معايير التصميم ≤ (صفر) إلى < (٤٠) فهو يعد وزناً نسبياً قليلاً جدا لإتاحة هذا المعيار .
- يذكر المحكم فى المكان المخصص لتحديد مدى كفاية كل معيار ومؤشره، وما اذا كانت هناك مؤشرات أخرى ترتبط بهذا المعيار .
- دقة صياغة المعايير والمؤشرات الواردة تحت كل مجال، وذلك بإقتراح الصياغة المناسبة فوق المعيار أو المؤشر الذي يراه المحكم يحتاج إلى تعديل .
- تفريغ نتائج استطلاع الرأي في ضوء آراء الخبراء والمتخصصون للتوصل للشكل النهائي للمعايير التى من الواجب توافرها لتصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعى.

٢/١/٦خطوات تحكيم الاستبانه:

ولتحقيق الإستفادة من آراء المحكمين لمعايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية ، قامت الباحثة بإختيار المحكمون عينة البحث بحيث يتوافر فى كل منهم أحد الشروط التالية:

- أن يكون حاصلاً على درجة الماجيستير أو الدكتوراه فى تكنولوجيا التعليم.

- أن يكون أحد بحوثه المنشورة فى تكنولوجيا التعليم عن القصة الرقمية .
- أن يكون قد تولى الإشراف على رسائل ماجيستير أو دكتوراه فى تكنولوجيا التعليم تناولت" القصة الرقمية ".

٣/١/٣المعالجة الإحصائية:

تم معالجة بيانات الإستبانة إحصائياً كما يلى :

حساب الوزن النسبى لكل مؤشر من المؤشرات حيث كانت إجابتها تحديد قيمة على سلم متدرج، كالتالى (مهم جداً – مهم – غير مهم) حيث تم معالجتها إحصائياً بحساب الوزن النسبى لكل بند، وذلك بعد وزن كل قيمة على سلم متدرج حيث أعطيت القيم (صفر،١،٢).

ويتم حساب الوزن النسبي لكل معيار ومؤشر بإستخدام المعادلة

$$\text{الوزن النسبي لكل معيار} = \frac{\text{مجموع}(\text{التكرارات} \times \text{التقدير النسبى لها})}{\text{الوزن النسبي الأعلى} \times \text{عدد العينة}}$$

١. إعداد قائمة المعايير في صورتها النهائية:

بعد إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين من المتخصصين فى مجالي تكنولوجيا التعليم ومناهج وطرق تدريس اللغة العربية، وقد طلب من السادة المحكمين، إبداء الرأي فى القائمة بوضع علامة (√) فى المكان المناسب لها من حيث :

- مناسبة المعايير الفرعية للمحور الذي تنتمي إلية .
- كفاية المعايير الفرعية في كل محور .
- دقة ووضوح الصياغة اللغوية لكل معيار ورد فى القائمة .
- التعديلات التى يرونها في القائمة سواءً بالتعديل،الإضافة ،الحذف.

(أ) الإضافات والتعديلات:

تم تفريغ مقترحات السادة المحكمين بإضافة معايير أخرى، أو حذف بعض المعايير، أو تعديلات في ضياغة بعض المعايير الموجوده بالقائمة، وبُناءًا على ذلك فقد تقرر أن يؤخذ بالتعديل الذى اتفق علية السادة المحكمين بنسبة ٨٠%وفيما يلي عرضًا للمعايير التي تم حذفها من قبل السادة المحكمون بالجدول (٢).

جدول (٢)

المعايير التي تم حذفها

المعايير التي تم حذفها
أولاً:النصوص :
أن تظهر النصوص بشكل واضح ومقروء.
أن يستخدم نمط خط يتلائم مع طبيعة الفئة المستهدفه .
أن يتباين لون النص والخلفية .
أن تستخدم خطوط مألوفة للتلميذ ذوى صعوبات الإدراك السمعي .
ثانياً: الرسوم الجرافيكية والصور الثابتة :
مؤثرات الحركة مناسبة لعرض موضوع كل اطار في القصة الرقمية.
مؤثرات الحركة في القصة الرقمية مريحة لعين التلميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي
تناسب سرعة مؤثرات الحركة مع خصائص تلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي
عدم الإكثار من مؤثرات الحركة مع خصائص تلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي

وفي ضوء ما سبق تم إعداد الصورة النهائية لقائمة المعايير، أنظر لقائمة المعايير الفنية والتربوية لتصميم وإنتاج القصة الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي تكونت القائمة من (٩) مجالات،مقسمة إلى (١٤)معيارا، مقسمة إلى (١٠٦)مؤشراً، تضمنت المعايير الفنية (٣) معايير، مقسمه إلى (٤٩) مؤشراً، أما المعايير تربويه تضمنت(٦)معايير،حيث شملت المعايير التربوية (٥٥) معيار بعد حذف أربع معايير مقسمه إلى (٢٩) مؤشراً، أما المعايير الفنية فقد شملت على (٣) معايير بعد حذف أربع معايير مقسمه إلى (٢٥) مؤشراً ، بناءاً على رأي السادة المحكمين، لأنهم يرون أنها لاتتناسب مع التلاميذ ذوى صعوبات الإدراك السمعي، وبذلك أصبحت، قائمة المعايير الخاصة بتصميم وإنتاج القصة الرقمية في صورتها النهائية. التلاميذ ذوى صعوبات الإدراك السمعي، وبذلك أصبحت قائمة المعايير الخاصة بتصميم وإنتاج القصة الرقمية في صورتها النهائية، كما بالجدول التالى.

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
المجال الأول : الأهداف التعليمية	
المعيار الأول : تحديد الأهداف التعليمية في القصص الرقمية	
مؤشرات المعيار :	
وضع الأهداف التعليمية في واجهة التفاعل الرئيسة للقصة الرقمية	١
وضوح الهدف التعليمي من استخدام القصة الرقمية المسموعة	٢

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
٣	صياغة الأهداف التعليمية لمحتوي القصة الرقمية وفق تسلسل منطقي
٤	مناسبة أهداف القصة الرقمية للفئة تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٥	تهدف القصص إلى الاستمتاع والشعور بالسرور مما يزيد من تحفيز التلاميذ وزيادة دافعيتهم للإنغماس في للقصص الرقمية
٦	تتضمن القصة الرقمية مستويات الأهداف التعليمية (المعرفية ، والمهارية ،الوجدانية)
المجال الثاني : الفئة المستهدفة	
المعيار الثاني : مراعاة القصة الرقمية لخصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار:	
١	مناسبة زمن عرض محتوي القصة الرقمية لخصائص وسمات تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٢	ملائمة المحتوي التعليمي للقصة الرقمية لمستوي فهم وإدراك تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٣	تراعي القصة الرقمية خصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي (المعرفية ، الوجدانية ،المهارية)
٤	مناسبة المحتوي التعليمي للقصص الرقمية للبناء المفاهيمي السابق لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
المجال الثالث : مجال المحتوي	
المعيار الثالث :مناسبة المحتوي التعليمي للقصة الرقمية مع خصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار	
١	تحديد موضوعات المحتوى التعليمي بالقصص الرقمية بشكل واضح
٢	ارتباط المحتوي التعليمي للقصة الرقمية بالأهداف التعليمية وتحقيقها
٣	التأكد من دقة المحتوي التعليمي فى القصة الرقمية
٤	خلو المحتوى التعليمي للقصة الرقمية من التكرار والحشو الزائد
٥	يعرض المحتوى التعليمي بشكل يتناسب مع خصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٦	وضوح وسلاسة المفردات المستخدمة وألفتها لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٧	تنوع الخبرات التي تقدم من خلال المحتوى التعليمي للقصص الرقمية
٨	خلو المحتوى التعليمي للقصة الرقمية من الأخطاء اللغوية والعلمية والإعرابية

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
٩	تنوع الخبرات التي يقدمه المحتوي التعليمي للقصص الرقمية
١٠	توفر القصة التكامل بين المحتوى التعليمي المقدم والخبرات التعليمية للتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
١١	أن تكون طريقة تنظيم المحتوى التعليمي للقصة الرقمية بطريقة مشوقه وجذابة
١٢	تحتوى القصة الرقمية على أفكار ثانوية تتدرج من فكرة القصة الرئيسة
١٣	أن يكتب المحتوي بأسلوب ودي، وبلغة المخاطب، كأنك تتحدث إلي المستمع حديثاً مباشرًا
١٤	جمع المادة العلمية من مصادرها المناسبة والمختلفة.
المجال الرابع :الشخصيات والحبكة الدرامية	
أولاً: شخصيات القصة:	
المعيار الرابع :ملائمة شخصيات القصة الرقمية لخصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار :	
١	بساطة الشخصيات ووضوح سلوكها وتصرفتها
٢	تعبر شخصيات القصة الرقمية الرئيسة عن الأهداف التى وضعت من أجلها
٣	تتميز شخصيات القصة الرقمية بسمات مميزة تجعلها ترسخ في ذهن التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٤	تكمل الشخصيات بعضها بعضا في أحداث القصة الرقمية
٥	صممت شخصيات القصة الرقمية بدون تكلف ليناسب استيعاب تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٦	شخصيات القصة تتنوع بين الرسوم الكرتونية والشخصيات البشرية المحيطة بالتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
ثانيا :الفكرة :	
المعيار الخامس :وضوح وبساطة الفكرة ومدى مناسبتها لخصائص التلاميذ التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار	
١	تجلي فكرة القصة الرقمية ووضوحها
٢	مناسبة الفكرة لخبرات وإدراك واهتمامات وبيئة التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
	تأكد من خلو القصة الرقمية من الأفكار الغير مرغوب فيه.
ثالثاً :الأسلوب	
المعيار السادس:سهولة وبساطة أسلوب القصة الرقمية ومناسبة لخصائص التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
مؤشرات المعيار:	
١	أسلوب القصص الرقمية مشوق وجاذب لانتباه تلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٢	مناسبة الأسلوب المستخدم للمحتوى التعليمي للقصة الرقمية
٣	يظهر الأسلوب الحبكه القصصية وأبعادها وشخصياتها
٤	الأسلوب المستخدم في العر ض طريقة السرد الصوتي.
٥	الكلمات سلسة وذات دِلالة وتراعي الحصيلة اللغوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
رابعاً: العنوان	
المعيار السابع :يكون العنوان واضح ومعبر عن محتوي القصة	
مؤشرات المعيار	
١	يكون العنوان واضح وموجز
٢	يظهر العنوان قبل بداية القصة
٣	يقرأ عنوان القصة الرقمية قبل عرض القصة الرقمية
٤	استنباط عنوان القصة الرقمية من بيئة التلميذ
٥	صحة التركيب اللغوي لعنوان القصة الرقمية
خامساً:استرتيجية التعلم:	
المعيار الثامن: تنوع الاستراتيجيات المستخدمه داخل القصة الرقمية	
مؤشرات المعيار	
١	تعتمد القصة الرقمية استراتيجيات التعلم الذاتي، والحوار والمناقشة ،والتدريس الخصوصي
٢	تحدد أنشطة ومهام التعلم بالقصة الرقمية
سادساً:البناء والحبكة الدرامية :	
المعيار التاسع :عرض أحداث القصة بصورة منطقية ومترابطة	
مؤشرات المعيار :	
١	عرض الأحداث مرتبة متسلسلة ومتزامنة
٢	بساطة أحداث القصة
المجال الخامس : المهارات الحياتية والقيم:	
المعيار العاشر: تساعد القصة الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار :	
١	تغرس القصة الرقمية في نفوس التلاميذ أن الحرية حق أصيل وليست منحة من أحد.

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
٢	تغرس القصة الرقمية في نفوس التلاميذ الإيمان بالله وقدرة في خلقه .
٣	إشباع الحاجات النفسية لدى التلاميذ مثل الحاجه إلي الإنتماء والولاء للوطن
٤	تنمية شعور الحفاظ على المال العام وعدم التفريط فيه وترشيد الاستهلاك
٥	تثير حفيظة التلاميذ لمعرفة عوامل النجاح
٦	الحرية حق مكفول للجميع
٧	الحرص على المال العام وصيانته
٨	الأمل متجدد في نفوس الأنسان مادام على قيد الحياه
المعيار الحادي عشر :ملائمة القصة الرقمية مع القيم التي تسعي إلى ترسيخها لدى التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار	
١	تكون القيم واضحة وتترك أثراً في سلوك التلاميذ
٢	تكون القيم غير متناقضة مع الشخصية الممثله لها فى القصة الرقمية
٣	استنباط القيم من المجتمع المحيط بالتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
المجال السادس :واجهة التفاعل واطارات التفاعل	
المعيار الثاني عشر :سهولة استخدام واجهة التفاعل في القصة الرقمية	
مؤشرات المعيار :	
١	تصمم واجهة المستخدم بوضوح وببساطة
٢	تقدم شاشه توجيهات وإرشادات تحدد الطرق والمسارات المتاحة للمتعلمين
٣	تتسم واجهه التفاعل بالإتزان بين مساحه شاشه العرض الرئيسي وعناصر التحكم
٤	يتم تحقيق الثبات وعدم تغيير وظيفة المفاتيح أو القوائم بتغيير الشاشات
٥	يحدد أسلوب الدخول والخروج من القصة الرقمية
٦	تكون واجهة التفاعل جذابة ومألوفه
٧	إتزان عناصر واجهة التفاعل
٨	توافر شاشات تعليمات صريحة ،وموضح بها خطوات التجول في القصة الرقمية
٩	ثبات عناصر واجهة التفاعل فلا تتغير وظيفة المفاتيح أو القوائم بتغير الشاشات
١٠	تتيح للتلميذ حرية اختيار القصة الرقمية التي يريد سماعها .
١١	تتيح للتلاميذ حرية اختيار مسار تقدمه في سماع القصص الرقمية
١٢	بساطة تصميمها في استخدام الخيارات وخصائص التحكم
١٣	العناصر المعروضة بها مرتبطة ببعضها
معايير خاصة بتصميم الإطار :	
المعيار الثالث عشر :مناسبة إطارات التفاعل لخصائص التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات	

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
الإدراك السمعي	
مؤشرات المعيار	
١	إتزان عناصر إطارات التفاعل
٢	يشمل الإطار عنصرين فقط
٣	توافر مفاتيح التحكم فى أسفل الإطار (السابق – التالى)
٤	ظهور عناصر الإطار الصورة ثم سماع الصوت القصة
٥	تكون الصورة فى منتصف الإطار
٦	يكون مرتبطاً بالإطار السابق ويبنى عليه الإطار التالى له.
٧	يحتوي الإطار الأول عند فتحة الهيئة المصممة للقصص الرقمية.
٨	والإطار الثاني ويحتوي علي أزرار مكتوب عليها أسماء القصص الرقمية وتقرأ بصوت واضح
٩	تشمل جميع الإطارات على أزرار تحتوي علي (السابق – التالي –القائمة) حتى تتيح للتلاميذ التجول حسب قدراته.
١٠	إلا يتضمن الإطار أكثر من مشهد للقصة الرقمية
المجال التاسع : مجال الوسائط المتعددة	
المعيار الرابع عشر: تنوع الوسائط المتعددة داخل القصص الرقمية	
أولاً : الصور والرسومات	
مؤشرات المعيار:	
١	تكون الصور والرسومات واضحة تعبر عن الأحداث
٢	تعبر الصور والرسومات عن مضمون المحتوى التعليمي للقصة الرقمية وأهدافها
٣	تقديم الصور والرسومات مكبره لتحاكي الواقع
٤	استخدام الخلفيات ذات الدرجة الألوان الفاتحه .
٥	تتميز صور القصة بالبساطة والوضوح وعدم الازدحام بالعناصر
٦	تتسم الوان صور ورسوم القصة الرقمية بالواقعية
٧	لاتحتوي على تفاصيل كثيرة لكي لا تشتت انتباه التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٨	ارتباط الصور والرسومات بأهداف ومحتوى القصة الرقمية
٩	تزامن عرض الصور والرسومات في القصة مع صوت الراوي المصاحب لها.
ثانياً :معايير تتعلق بالألوان	
١	عدم الأسراف في استخدام الدرجات المختلفة للون الواحد لعدم تشتت التلاميذ
٢	استخدام الألوان الزاهية والمبهجه

قائمة معايير تصميم القصة الرقمية	
٣	استخدام الألوان الأساسية الثلاث الأصفر والأزرق والأحمر .
ثالثاً: معايير متعلقة بالصوت	
١	تستخدم أصوات تتلائم مع طبيعة القصة الرقمية
٢	تستخدم أصوات تتلائم مع خصائص ا لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٣	تستخدم أصوات تتناسب مع الأهداف والمحتوى التعليمي للقصة الرقمية
٤	تستخدم أصوات واضحة وخالية من التشويش.
٥	يتميز الصوت بالوضوح وخلوه من التشويش وسلامة مخارج الحروف
٦	تناسب سرعة صوت اللغة المنطوقة مع خصائص التلاميذ ذوي صعوبات الإدراك السمعي
٧	مراعاة التغيم والترنيم فى نبرة الصوت(الدهشة، الحزن، والفرح)
٨	اللغة المنطوقة مطابقة للصورة المعروضة
٩	ترتبط نبرة الصوت بالوظيفة المصاحب لها والمعبر عنها
١٠	عدم استخدام مقطوعات موسيقية مشهورة منعا لتشتت التلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي
رابعاً: معايير متعلقة بالسرد	
١	تخاطب القصة الرقمية التلاميذ ذوى صعوبات الإدراك السمعي بأسلوب فني مشوق يتناسب مع قاموسه اللغوي
٢	تنوع العبا رات والجمل من حيث القصير والطول التي يستطيع الطفل ذوي صعوبات الإدراك السمعي التعلم أن يفهمها
٣	الابتعاد عن الاستعارات والكنايات البلاغية عند سرد محتوى القصةالرقمية والتى تشتت انتباه تلاميذ ذوو صعوبات التعلم لعدم فهمها
٤	التنوع في طريقة السرد مما يثير انتباه تلاميذ ذوى صعوبات التعلم.
٥	يراعي التزامن بين السرد الصوتي والصور المرئية
٦	يراعى في السرد أن يكون واضحاً ، معتدلاً في سرعته
٧	يراعى في السرد الصوتي تحديد الوقفات المناسبة ، ليكتمل المعنى ويتمكن المستمع من ذوى صعوبات الإدراك السمعي
	مراعاة قواعد التجويد من حيث –الإطالة ،والوقوف ، والتفخيم –
	تنوع السرد الصوتي بين الفرح والحزن والدهشة .....لمعايشة المتعلم لمعنى الجملة

خلاصة النتائج:

أسفرت نتائج البحث عن الوصول إلى(٩) مجالات، (١٤) معياراً، تتناول جميع جوانب تصميم وإنتاج القصة الرقمية، ويتفرع كل معيار إلى مجموعة من المؤشرات بلغ عددها (١١٠) مؤشراً وهى تعمل على تحقيق تلك المعايير .

توصيات ببحوث ودراسات مستقبلية:

- أقتصرت الدراسة الحالية على وضع معايير تصميم القصة الرقمية وإنتاجها بالمرحلة الإعدادية لذوي صعوبات الإدراك السمعي، لذلك يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية معايير تصميم وإنتاج القصة الرقمية لفئة أخرى من فئات صعوبات التعلم (ذوي الإحتياجات الخاصة)
- وضعت الدراسة الحالية مقترحات لدورات تدريبية للمعلمين فيما يتعلق بمعايير تصميم القصص الرقمية وكيفية تفعيلها في تدريس اللغة العربية وتنمية مهاراتها ، لذلك فيمكن للدراسات والبحوث المستقبلية وضع هذه البرامج موضع التنفيذ بإعدادها من حيث : المحتوى والأهداف، والتقويم، وقياس أثرها.

قائمة المراجع

أولًا المراجع العربية:

أمامة محمد أحمد فال الشنقيطي (٢٠١٧).أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن في مدينة الرياض، مجلة العلوم والتربوية ،مج ١،ع١١ (يوليو ٢٠١٧)، ص ص ٧١-١٤٣.

أماني محمد عيسى (٢٠١٧). تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات والاتجاه نحو تشاركها إلكترونياً لدي طلاب تكنولوجيا التعليم ، رسالة ماجستير ،جامعة المنيا ،كلية التربية النوعية.

أسماء السيد محمد، شيماء أسامه نور الدين (٢٠١٦)، تأثير أساليب حكى القصص الرقمية عبر تقنية البودكاستنج على تنمية الذكاء اللغوى والقدرة على التخيل لدى تلاميذالمرحلة الابتدائية المعاقين بصرياً، التربية،مجلة جامعة الأزهر ،ع ١٧٠ ،(مج ٤)، (أكتوبر،٢٠١٦)،ص: ٢٣١

سارة أحمد السيد عبد المولى (٢٠١٦).فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الجغرافية لدى طفل الروضة، رسالة ماجستير ،كلية التربية،جامعة الاسكندرية.

سامي بن فهد السنيدي.(٢٠١٦) أثر استخدام أسلوب روايات القصة الرقمية في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية، مجلة البحوث النفسية والتربوية ،مج ١،ع٣(يوليو ٢٠١٦)، ص ،١-٤٢

طارق عبيد المسعودي (٢٠١٨) فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في التنمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت الفهم القرائي مجلة كلية التربية بأسيوط مج ٣٤،ع ،٥ص ٥٩٢-٥٥٧.

كرامي بدوي أبومغنم (٢٠١٣) . فاعلية القصص التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، مجلة الثقافة والتنمية ،١(٧٥)،١٨٠-٩٣.

محمد عبد الحميد أحمد (٢٠٠٥). البحث العلمي في تكنولوجيا التعليم،ط١،القاهرة ، عالم الكتب ،ص٥٣.

محمد عطية خميس (٢٠٠٠) معايير تصميم نظم الوسائل المتعددة / الفائقة التفاعلية وإنتاجها"، المؤتمر العلمي السابع في منظومة تكنولوجيا التعليم في المدارس والجامعات: الواقع والمأمول، القاهرة، تكنولوجيا التعليم: سلسلة دراسات وبحوث، مج ١٠، ك ٣

محمد عطية خميس(٢٠١٥) . تكنولوجيا الواقع الإفتراضى وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط "، مجلة تكنولوجيا التعليم، مج ٢٥، ع ٢ ، ص ٢ .

محمود هلال عبد الباسط عبد القادر (٢٠١٣) برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره.برنامج مقترح قائم علي القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائيه، مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس ، ع٤١،ج٢(سبتمبر ٢٠١٣)،ص ص ١١-٥٦ .

محمود هلال عبد الباسط (٢٠١٣). برنامج مقترح قائم علي القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي

التحصيل بالمرحلة الإبتدائي، مجلة دراسات العربية في التربية وعلم النفس، ص٧٧،ع ١٠٠ ،(يوليو ٢٠١٣).

مختار عبد الخالق عطية :(٢٠١٦) فاعلية استراتيجية حكى القصص الرقمية التشاركية فى تنمية مهارات الفهم الإستماعى والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، مجلة الثقافة والتنمية، س١٦،ع ١٠٠ ،(يناير ٢٠١٧،ص ص ، ١٤٢: ٧١

مصطفى جودت صالح (٢٠٠٣) بناء نظام لتقديم المقررات التعليمية عبر شبكة الانترنت وأثره على اتجاهات الطلاب نحو التعلم المبنى على الشبكات، رسالة دكتوراة ،كلية التربية ،جامعة حلوان .

مصطفى حسين الحطاب وآخرون(٢٠١٤). تصميم وحدات قصصية لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها من خلال التعليم الإلكتروني، كلية معارف الوحي والعلوم الإنسانية، الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا.

نشوى رفعت محمد شحاتة (٢٠١٤) تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب فى ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها ،مج ٢٤،ع ٢، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ،سلسة دراسات وبحوث محكمة

نبيل جاد عزمى (٢٠٠١). التصميم التعليمى للوسائط المتعددة ،المنيا ، دار الهدى للنشر والتوزيع.

هيا محمد جودت أبو عفيفة (٢٠١٦) إلى استقصاء أثر استخدام القصة الرقمية فى تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعى لطلبة الصف الثالث الأساسى فى مادة اللغة العربية ، رسالة ماجستير ، جامعة الشرق الأوسط ،الأردن.

ثانياً :مراجع اللغة الإنجليزية:

McElfresh, Megan J. (2011). English Language Learners' connection to school and English through the Digital storytelling, Process. M.A. thesis, University of Nebraska، Lincoln.

Miller, C. (2004). Digital Storytelling: A Creator's Guide to interactive Entertainment. Focal Press. Retrieved from: http://www.amazon. Com/Digital-Storytelling-creators-interactive- entertainment/dp/0240809599.

Ramage, David E. (2007). Digital Stories for Professional Learning: Reflection and Technology Integration in The Classroom, Ph. D. dissertation, Drexel University, U.S.A.

Robin, Bernard R. (2008). Digital storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice, 47 (3), 220-229.