Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 2, Issue 3 (2023) • P: 132 - 119
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

The impact of using the digital story strategy in the achievement of the history subject for the sixth grade students in Jordan

Mrs. Rasha Mohammed Almherat*[1], Co-Prof. Fawaz Hassan Shehadeh[1]
[1] Al-Zaytoonah University of Jordan | Jordan

Received: 24/10/2022
Revised: 05/11/2022
Accepted: 17/11/2022
Published: 30/03/2023

* Corresponding author: rashamherat92@gmail.com

Citation: Almherat, R. M., Shehadeh, F. H. (2023). The impact of using the digital story strategy in the achievement of the history subject for the sixth grade students in Jordan. Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 3(2),119 –132. https://doi.org/10.26389/AJSRP.R241022

2023 © AJSRP • National Research Center, Palestine, all rights reserved.

• Open Access

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The study aimed the effect of using the digital story strategy in the achievement of the history subject for the sixth grade students in Jordan. The study used the semi-experimental method and the achievement test was prepared after verifying its validity and stability, the sample of the study consisted of (44) sixth grade male and female student. The study sample was divided into two experimental groups, the first group consisting of (22) student who were taught using the digital story strategy, and the other group consisted of (22) students who were taught in the usual way, the results showed statically significant differences between the average performance of the two groups for the experimental group, as a result, the study recommended that the teachers of history should be trained to use the digital strategy.

Keywords: The digital story strategy, Achievement.

أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن

أ. رشا محمد المهيرات*[1]، أ.م.د/ فواز حسن شحادة[1]
[1] جامعة الزيتونة الأردنية | الأردن

المستخلص: هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن. واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتم إعداد اختبار التحصيل بعد التأكد من صدقه وثباته، وتكونت عينة الدراسة من (44) طالبًا وطالبة من الصف السادس الأساسي، ووزعت عينة الدراسة الى مجموعتين: الأولى تجريبية تكونت من (22) طالبًا وطالبة تم تدريسهم باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، وضابطة تكونت من (22) طالبًا وطالبة تم تدريسهم بالطريقة الاعتيادية، وأظهرت النتائج الإحصائية وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي أداء مجموعتي الدراسة على التطبيق البعدي لاختبار التحصيل لصالح المجموعة التجريبية. وفي ضوء النتيجة أوصت الدراسة بضرورة تدريب معلمي مادة التاريخ على استخدام استراتيجية القصة الرقمية في التدريس.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية القصة الرقمية، التحصيل.

المقدمة.

يُعد التعليم من أهم الخدمات الرئيسة التي تقدمها الدولة لمواطنيها؛ لما له من أهمية في تطوير المجتمع في مختلف المجالات والميادين. فالتعليم وسيلة لتحسين المستوى الاقتصادي والاجتماعي، وإعداد القوى العاملة، وزيادة المعرفة والخبرات لدى الأفراد، إضافة إلى أنه يُعزز من ثقتهم بأنفسهم، ويُغير سلوكهم وأفكارهم المختلفة، وتُعد المدرسة المكان الذي يتلقى فيه الطلبة تعليمهم وتزويدهم في المعلومات المختلفة، ومنذ القدم المدارس الاسلوب التقليدي لتقديم المادة التعليمية بحيث تركز على أن المعلم هو محور العملية التعليمية وأنه أساس تقديم المعلومات للطالب والذي ينحصر دوره في تلقي هذه المعلومات وتسجيلها على الورقة.

وفي السنوات الأخيرة بدأ التفكير في استخدام مجال التكنولوجيا الحديثة وبالأخص في مجال التربية والتعليم الأمر الذي أدى الى ظهور أشكال جديدة ومتنوعة من المواد التعليمية التي تتفوق في دورها على الأشكال التقليدية، وبالأخص في عرض الأحداث ووصف الظواهر، والأماكن المرتبطة بمحتويات المناهج الدراسية(الغامدي، 2018).

ويرى اسماعيل ومبارز(2010) أن العالم يمر في الوقت الحالي بثورة علمية، نتيجة التقدم في مجال التكنولوجيا والإلكترونيات وبالأخص الكمبيوتر، وأدت الى ظهور المستحدثات التكنولوجية في مجال التعليم، وشبكة الإنترنت، وتكنولوجيا الوسائط المتعددة. وقد وجدت هذه التقنيات طريقها إلى مجال التعليم ومؤسساته المختلفة، اذ تدعم العملية التعليمية لتناسب الإمكانيات والقدرات المتفاوتة للمتعلمين، وقد شملت الوسائط المتعددة بين المواد السمعية والبصرية من نصوص، ورسوم، وصور ثابتة أومتحركة، وعروض الفيديو، لتساعد المتعلمين على اكتساب المهارات والمعارف المقدمة لهم.

وتقوم التكنولوجيا في دور مهم في العملية التعليمية وعناصره، إذ تعمل على تنمية المهارات المعرفية والنفسية والوجدانية والاجتماعية والحركية عند الطالب، عن طريق أدوات وأساليب تعمل على تشويق الطالب وزيادة دافعيته للتعلم (الحيلة، 2017).

وأشار كل من الدريويش وعبد العليم (2017) إلى أنه من الضروري تحديد طرائق الإستفادة من المستحدثات التكنولوجية في المجال التعليمي، وذلك للاستفادة من الإمكانات الهائلة لتلك المستحدثات، والتي تتمثل في قدرتها على تنمية أجواء تعليمية ملائمة لإنجاح العملية التربوية، فضلا عما تقلله من الأعباء التعليمية التي يقوم بها المعلمون، كما لها من الإمكانات ما يجعلها قادرة على إحداث التطور والتجديد في النظام التعليمي، وتحقيق الإصلاح والتجديد التربوي، وعلاج كثير من مشكلات التعليم، كمشكلة الإنفجار المعرفي والانفجار السكاني ومحو الأمية، وايضا الزيادة الهائلة في المعرفة الإنسانية، وقلة عدد المعلمين المؤهلين أكاديميا وتربويا، وتعويض المتعلمين عن الخبرات التي قد تفوتهم داخل الصف الدراسي، والمساعدة على التدريب في المجالات المختلفة، بالاضافة الى مساعدة المعلم على مواكبة النظرة التربوية الحديثة التي تعد المتعلم محور العملية التعليمية.

وتعد القصص الرقمية مواكبة لتطورات العصر الذي نعيش فيه، حيث يتسم بالتسارع التكنولوجي حتى أصبح الطلبة يتعاملون مع التقنيات التكنواوجية بسهولة، فلم يعد المعلم وحده محور العملية التعليمية، بل دخلت التكنولوجيا؛ لتسهم بفاعليتها في توضيح المعلومات، وإضافة المثيرات الصوتية والحركية لكي يستوعب المتعلم بصورة أوضح، وجذب انتباهه وزيادة تركيزه، ولا ينتابه الشعور بالملل أثناء العرض بل يشعر بالمتعة طيلة الوقت.(أبوعفيفة، 2016)

تقوم مقررات الدراسات الاجتماعية بدور مهم في المراحل الدراسية؛ اذ تساهم على التكيف في مجتوع يتسم بالتطور التقني الذي بدأ يظهر بشكل واضح على المناهج الدراسية واستراتيجيات وطرق التدريس المستخدمة، فقد أدى تطبيق التقنية في مجال تعليم الدراسات الاجتماعية الى اثارة اهتمام الطلبة واشباع حاجاتهم للتعلم واشراك جميع الحواس في العملية التعليمية، مما يؤدي الى الزيادة من اعتمادهم على انفسهم (أبو مغنم، 2014).

وتعد القصص الرقمية من المواضيع التي لاقت استحسانًا ورواجًا في الوقت الحالي التي يتم فيها دمج الصور والرسوم والنصوص والسرد المسجل والتأثيرات الصوتية والموسيقية لإنتاج قصة تعليمية بغرض توظيفها لتنمية المهارات والاستمتاع باستقبال المعلومات والاحتفاظ بها واسترجاعها عند الحاجة (دحلان، 2016).

كما أكد عبد الرحيم (2006) على أهمية التقنيات التعليمية في تعليم التاريخ في أنها تستخدم على نطاق واسع لاستحضار وتقديم الخبرات الجديدة للطلبة، فهي تكشف الغموض في الماضي، وتنير الحاضر، وتبعث الروح والمعنى في محتوى المادة المقروءة، وتفسير الخبرات، وتجعل تعليم التاريخ عملية حسية أكثر منها عملية لفظية شفوية واعتمادها قائم على اللغة فقط، ويكون ذلك من خلال اشراك جميع حواس الطلبة أثناء عملية التدريس، وأيضاً تساهم في اثارة اهتمام الطلبة ورغبتهم نحو دراسة التاريخ، وبخاصة اذا كانت الوسائل مناسبة لمستوى الطلبة وموضوع الدرس، وتزيد من إقبالهم للدرس والبحث والتحصيل، وتقوم على تهيئة الفرصة الكاملة أمام الطلبة ليروا أماكن بعيدة عنهم، ومشاهدة أحداث تاريخية وقعت منذ زمن بعيد ولكن بطرائق حية وواقعية، وهذا يجعلهم أكثر قدرة على التعامل والتأثر بها، وتؤثر على ميول الطلبة، وزيادة معلوماتهم ومعارفهم في وقت أقل من الطريقة اللفظية، وبالتالي زيادة نسبة تذكر حقائق ومعلومات التاريخ.

وتُعد القصة الرقمية أكثر من مجرد استخدام للتكنولوجيا؛ فهي وسيط للتعبير والتواصل والتكامل والخيال، بالإضافة الى امكانياتها التربوية والاجتماعية الهائلة، كونها تستند الى أسس تربوية واصول اجتماعية، فتعد من إحدى المداخل المستحدثة في تكنولوجيا التعليم والتصميم التعليمي، وتعتبر أداة تعزيز التعلم ودافعية التعليم ومحو الامية المعلوماتية والتكنولوجية، بحيث تسمح للمتعلم التحكم في تعلمه والتعبير عن ذاته، كما أنها تساعد المتعلم في اختيار مفرداتها وبناءها وتطويرها من خلال أدوات تأليف وتصميم الوسائط المتعددة، وانتاج الصور الرقمية التي تخدم القصة وأهداف التعليم (الشريف، 2014).

ويمكن اعتبار القصة الرقمية عملية تحويل للقصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط الكتروني يتم تصميمه بتكنولوجيا التعلم الالكتروني والوسائط المتعددة واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من صور وسرد مسجل ومؤثرات صوتية (مهدي، 2018).

ويُمكن القول إن فكرة القصص الرقمية ترجع البحث عن حلول الكترونية واسعة النطاق، تعمل بشكل ديناميكي متعدد يعمل على الوصول للأحداث وعمل تصميم جغرافيكي يُساعد الأشخاص في السيطرة على عناصر القصة مثل الشخصيات والتي تعمل حول محور القصة الرئيسية (عبد المحسن، 2015).

ويشير فرزل (frazel, 2011) إلى أن القصة الرقمية عملية تدمج بين الوسائط لإثراء وتعزيز الكلمة المكتوبة أو المنطوقة، وإذ أضاف القادة في الميدان على رواية القصص الرقمية لمسة جديدة إلى رواية القصص هي حكايات الوسائط المتعددة التي تشير الى التعبير الحديث عن الفن القديم، ويمكن أن تشمل رواية القصص الرقمية العديد من الموضوعات التي تتعدى القصة الكلاسيكية، وقد تحتوي القصة الرقمية على طبقة روائية وأحيانًا خلفية موسيقية، ثم تُجمع بأي عدد من الطرائق، والصور، والصوت، والفيديو لتروي قصة أو لتقديم عرض تقديمي، في عديد من الحالات يحيط الصوت، والموسيقى، والصور بالمحتوى المكتوب أو المروي.

وتُعد القصص الرقمية من أهم وسائط التربية الالكترونية التي تؤدي دورًا في حياة الطلبة بحيث أنها تحمل اتجاهات ايجابية وتربوية مفيدة، كما أنها تُكسب الطلبة سلوكيات مفيدة عن طريق ماتحتويه من رسومات وصور وألوان وأفكار وأهداف ومفاهيم تربوية (عبد المؤمن، 2018).

وتكمن أهمية القصة الرقمية واستخدامها في التعليم على تحسين استيعاب الطلبة بحيث تقدم فرصة لخيال المتعلم في تحليل وتفسير أحداث القصة وتبعدهم عن الملل؛ إذ تقوم بتوظيف جميع الحواس لدى المتعلمين وتسهل عليهم عملية التعليم وتكسبهم مهارات النقد والحوار والتحليل (العدوى، 2015).

وهناك سبعة عناصر ضرورية وأساسية لابد من توافرها في القصة الرقمية؛ لضمان إنتاج قصص مثيرة ومشوقة، وفيما يلي توضيح لهذه العناصر والتي أشار اليها كلا من لامبرت (Lambert, 2007) و روبين (Robin.2008)وهي بإختصار:

1- وجهة النظر: أي ماهي النقطة الرئيسية في القصة وما هو منظور المؤلف، ولا تقدم بطريقة مجردة مثل سرد الوقائع، ويجب مراعاة وجهات نظر الجمهور.
2- سؤال مثير: ويعني سؤال رئيسي في بداية الرواية يحافظ على انتباه المشاهد طوال عرض الرواية إلى أن يتم الإجابة عليه بنهاية القصة.
3- المحتوى العاطفي: توفرمحتوى عاطفي للقصة الرقمية؛ يساعد على زيادة اهتمام المشاهدين، من خلال الموسيقى ونبرات الصوت للراوي، يساعد على إحتفاظ اهتمام المشاهدين طول فترة العرض.
4- الموسيقى التصويرية: الموسيقى أو الأصوات الأخرى التي تدعم وتزين القصة، وتعد عنصرًا مهما في القصة الرقمية، وهي تعبر عن صدق المشاعر المراد طرحها في الرواية، بحيث تنقل الجمهور من حالة إلى أخرى، ويجب الحذر في استخدام وتوظيف الموسيقى التصويرية؛ حتى لا تأتي بنتائج سلبية.
5- الاقتصاد: استخدام محتوى كافٍ لعرض القصة دون ان تحمل مشاهد القصة فوق المعدل المطلوب، ووضع قيود تحكم استخدام الوسائط، مع مراعاة أن يكون للمشاهدين دوراً في استيعاب محتوى الرواية، ولايتم عرض جميع الأفكار بشكل مفصل ودقيق.
6- السرعة: ويعني إيقاع القصة وكيف تتقدم ببطء أو بسرعة، ويكون هناك وتيرة واضحة في عرض القصة الرقمية، وتعمل على انتقال المشاهدين من حالة وجدانية الى أخرى.
7- الصوت: طريقة تساعد الاشخاص لفهم سياق ومحتوى القصة، ويمثل الصوت في الرواية بصوت الراوي، ويمثل العنصر الرئيس في الرواية، والمحرك الأساسي لها، لذلك يجب أن يكون الصوت جيد، حتى يكون مؤثر بشكل ايجابي على المشاهدين، وعادة يتم تسجيل الصوت أكثر من مرة، حتى يتم الاستقرار على أفضل المحاولات.

بينت عبد المؤمن (2018) أن انتاج القصة الرقمية يقوم على مراحل عدة منها:

أولًا / تحديد مجال القصة: حيث يتم تحديد المجال للقصة التي سوف يتم تصميمها سواء أكان ثقافيًا أم دينيًا أم تاريخيًا.

ثانيًا / كتابة نص القصة: حيث يتم تحديد الفكرة الرئيسية للقصة.

ثالثًا/ إعداد سيناريو القصة: الذي يساهم في تحديد الشكل الأساسي لرواية القصة الرقمية وعناصر الوسائط المتعددة المراد استخدامها في القصة وتحديد أماكنها.

رابعًا / الحصول على المصادر: وتشمل الوسائط المتعددة المطلوبة لانتاج القصة الرقمية من خلال الانترنت أو كاميرا تصوير رقمي.

خامسًا / انتاج القصة: حيث يتم هنا انتاج القصة الرقمية باستخدام البرامج الحاسوبية المناسبة.

سادسًا / التشارك: ويعني هنا النشر عبر الانترنت أو على اسطوانات مدمجة.

وبين جابل(Gable, 2011) بأن القصة الرقمية تتكون من عناصر ومكونات يجب على الكاتب تحديدها أثناء كتابة الرواية أو القصة وتتضمن أولًا الشخصيات حيث يجب تحديد شخصيات القصة الرقمية الرئيسية والثانوية، والعقدة وهي مشكلة القصة الرقمية، أو السبب من وراء كتابتها، وما سيكسبه الطلبة من متابعة القصة الرقمية، والأحداث والاجراءات بحيث تبدأ القصة بحدث يثير الطلبة للمتابعة، ثم تتوالى الأحداث والإجراءات التي تربط مراحل القصة الرقمية ببعضها، وتوضح تفاصيلها، وأيضًا الذروة ويقصد بها حل المشكلة، او الدروس التي تستفاد من رواية

القصة الرقمية، وأخيراً نهاية القصة الرقمية ففي كثير من الأحيان تنتهي القصة الرقمية ببيان ختامي يعكس النقاط الرئيسية للقصة الرقمية، أو موجز يُلم ويلخص ما تم فيها من أحداث.

وقد وقع اختيار الباحثين في الدراسة الحالية على برمجية الفوتوستوري Photo Storyوبرنامج (PowerPoint) لاستخدامهم في مادة التاريخ وحدة "الخلافة الراشدة" في تصميم القصة الرقمية ويرجع أسباب ذلك الى كونهما مناسبتان للفئة المستهدفة وسهولة استخدامها وتحميلها من الإنترنت، تقبلهما الامتدادات المتنوعة للصور والأشكال والرسومات مثل(JPG)، بإستخدامهما يمكن تطوير القصة الرقمية بأسرع وقت، توفر الخلفيات الموسيقية والحركات الانتقالية بين مشاهدة القصة، وتعدد بدائل تصدير القصة.

ويرى الباحثان أن القصة الرقمية إسلوب جديد لتقديم القصص للطلبة بحيث تشجعهم على الإنتباه وتنمية تفكيرهم وتحصيلهم، وتساعدهم على التعاون فيما بينهم والمشاركة الفعالة أثناء الحصة الدراسية، وأيضًا تساعدهم على التشويق لما سيتم العرض أمامهم، بحيث لا ينحصر انتباههم فقط على الكتاب والقراءة، وتجعلهم في حالة إصغاء دائم للمادة والعرض، وتشجعهم على تتابع الأحداث، والتعليق.

يُعتبر التحصيل مظهرًا من مظاهر نجاح العملية التعليمية والتربوية، ونتيجة من نتائجها المرغوبة، ويُعتبر في نفس الوقت هدفًا من أهدافها لكل من الطال والمجتمع، واهتمت المجتمعات الانسانية على اختلاف حضارتها بالتحصيل، كما أن للتحصيل الدراسي دور مهم في حياة الطالب من الناحية المعرفية والمستقبلية، إذ يُعتبر من العوامل الرئيسية التي تعتمدها المؤسسات التعليمية (بشارة، محمد، الزيلعي، 2018).

ومن الدراسات ذات العلاقة بموضوع الدراسة دراسة العمري (2017) التعرف على فاعلية القصص الرقمية في تدريس مقرر التوحيد على إكساب مفاهيم الأمن الفكري لدى طلاب الصف الأول المتوسط بمحافظة المزاحمية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (35) طالبًا من طلاب الصف الأول المتوسط وزعت على مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة اختبار قياس الأمن الفكري والقصص الرقمية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي ندرس باستخدام القصص الرقمية.

أجرى المسعود (2018) دراسة هدفت الى التعرف على برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت، واستخدمت لدراسة المنهج شبه التجريبي، واستخدمت الدراسة اختبار الفهم القرائي، وتكونت عينة الدراسة من(50) طالبة من طلاب المدرسة الابتدائية ووزعت على مجموعتين: الأولى تجريبية وعددها(25) تم تدريسها ببرنامج قائم على القصة الرقمية والثانية ضابطة وعددها(25) تم تدريسهم على البرنامج المقترح، وكانت نتيجة الدراسة لصالح المجموعة التجريبية.

هدفت دراسة تيغيرا (2018) إلى اعداد قائمة بالأخطاء الإملائية الأكثر شيوعًا لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات اخرى في الجامعة الاسلامية واقتراح تصور قائم على مجموعة من القصص الرقمية على برنامج Photostory لعلاج الأخطاء الاملائية لدى عينة البحث وقياس مدى فاعلية استخدام برنامج مصمم القصص الرقمية في علاج الأخطاء الاملائية لدى العينة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لإعداد الدراسات النظرية والمنهج شبه التجريبي لاستخدام أدوات تجربة البحث، حيث كانت أداة الدراسة عبارة عن اختبار الاملاء لمجموعتي تجريبية وضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فرق دالة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على مدى فاعلية برنامج مصمم القصص الرقمية، واجريت الدراسة في المملكة العربية السعودية.

أجرت الصقرية (2018) دراسة هدفت الى فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الاسلامية وتنمية التفكير الأخلاقي لديهن، في الأردن واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (60) طالبة أختيرت عشوائيًا، وتم اعتماد اختبارتحصيلي ومقياس

للتفكير الأخلاقي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي دُرست بالقصة الرقمية

وتَميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة: كونها تعد الأولى- في حدود علم الباحثين- التي تتناول أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن إذ ان الدراسات السابقة لم تتناول هذه المرحله في التحصيل لمادة التاريخ وركزت على المهارات اللفظية أو الفهم القرائي او التفكير.

ونتيجة لذلك جاءت أهمية البحث في استخدام القصة الرقمية في التدريس لما تقدمه في تطوير معارف ومهارات الطلبة بحيث يصبحوا باحثين عن المعلومات المرتبطة بالقصة، واعادة استماعها، واعادة روايتها.

مشكلة الدراسة:

بناءًا على نتائج الأبحاث والدراسات السابقة حول دور التكنولوجيا في عملية التعليم، وتوظيفها بطريقة تتكامل مع المواد التعليمية والمنهاج، فقد بينت نتائج الدراسات حول الآثار الايجابية المترتبة على دمج التكنولوجيا الحديثة واستراتيجياتها على الطلبة والتعليم بشكل عام، ولأهمية التاريخ لدينا ودراسة العصورالماضية، وتوظيف التكنولوجيا في التعليم، حيث أن المتأمل للواقع الحالي في تدريس المواد الاجتماعية وبالأخص مادة التاريخ قد يجد كماً من الصعوبات التي تواجه تدريسها، نتيجة التدفق المعلوماتي واحتواء هذه المناهج على معلومات قد تكون جامدة، فضلاً عن التركيزعلى الشرح التقليدي والذي يتطلب من الطلبة حفظ المحتوى بشكل لا يساعدهم على تنمية تفكيرهم.

ومن خلال الاطلاع على عدد من الاستراتيجيات التقنية الحديثة التي لها علاقة بطريقة عرض المادة التعليمية، لوحظ أن استراتيجية القصة الرقمية أظهرت فاعليتها ولاقت نجاحًا ملحوظًا في مجال التعليم لدى بعض الدراسات، وبالرجوع الى توصيات هذه الدراسات التي أوصت بضرورة اتباع اسلوب القصة الرقمية في التدريس، كدراسة الحسناوي والواجدي (2011) التي أوصت في ضرورة إدخال التقنيات التربوية الحديثة لتدريس مادة التاريخ لما لها من آثار ايجابية في استيعاب الطلبة للمادة، ودراسة دحلان (2016) التي أوصت بأهمية توظيف القصص الرقمية في تدريس المناهج والاستفادة من الوسائط المتعددة؛ لجعل التعلم مشوقا، ودراسة الغامدي (2018) في المؤتمر الثامن لتطوير التعليم العربي والتي أوصت في ضرورة عرض القصص إلكترونيًا، لما فيه من حركة وإثارة وتشويق للطلبة، ودراسة المسعود(2018) التي أوصت بالاهتمام باستخدام القصة الرقمية في التدريس، والاستفادة منها في توفير مواقف تعليمية تجعل الطلاب أكثر ايجابية في التعلم.

وعلى ذلك يرى الباحثان الى أن دور استراتيجية القصة الرقمية من الاستراتيجيات التي قد تمدنا بآفاق تعليمية واسعة ومتنوعة ويمكن أن تساعد الطلبة في تنمية مهاراتهم العقلية، وقد تسهم في اثارة معظم حواس الطلبة أثناء العملية التعليمية، والمشاركة الفعلية في التدريس، ويمكن أن يعتبر الصف السادس الأساسي هو المرحلة المناسبة لإجراء هذا البحث، لما تتمتع هذه الفئة من خصائص نفسية يُمكن أن تنمي المهارات العقلية واتساع خبراتهم وبالأخص في مادة التاريخ.

وتحدد مشكلة الدراسة بالسؤال الآتي:

ما أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن؟

هدف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في أنها قد تساهم في إبراز أهمية القصة الرقمية كاستراتيجية، وفي إبراز مدى تأثير استراتيجية القصة الرقمية في التحصيل لدى طلبة الصف السادس في الأردن. وقد تكتسب أهميتها من كون اهتمام المؤسسات التعليمية بتوظيف المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية، وتلبية حاجات الطلبة. كما تسهم في توجيه قسم من معلمي المرحلة الاساسية الى أهمية استراتيجية القصة الرقمية لحدوث تغيرات ايجابية في تحصيل الطلبة، وقد توجه انتباه المطورين في مجال المناهج الدراسية وأدلة المعلمين الى تبني مثل هذه الاستراتيجية بهدف استغلال الوقت داخل الغرفة الصفية لاحداث التعلم، ودعم محتوى كتاب التاريخ بالقصص الرقمية الذي تعتبر من الاستراتيجيات الحديثة.

حدود الدراسة ومحدداتها:

تمثلت الدراسة الحالية بطلبة الصف السادس الأساسي في مدارس وأكاديمة صروح المعرفة الحديثة التابعة لمديرية التعليم الخاص في لواء سحاب في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2019/2018. وبدلالات صدق وثبات أداة الدراسة واستجابة الأفراد والتعميم والمجتمع.

مصطلحات الدراسة:

اشتملت الدراسة الحالية مجموعة من المصطلحات التي تم تعريفها على النحو الآتي:

- **استراتيجية القصة الرقمية:**
  - تُعرف القصة الرقمية بأنها منظومة من الإجراءات المترابطة التي توظف القصص الرقمية بالمواقف التعليمية بشكل يمزج بين الصور الكاريكاتورية والنصوص والأصوات والتأثيرات الصوتية والحركية؛ لسرد قصة تعليمية بطريقة مشوقة. (مهدي والدريويش والجرف، 2016).
  - وتُعرف إجرائيا بأنها القصة التي تمت تصميمها إلكترونياً من خلال استخدام بعض التقنيات والوسائط المتعددة مثل الصوت والصورة والرسوم الالكترونية، عن طريق برامج خاصة بالقصص الرقمية كبرنامج فوتوستوري، وبرنامج بوربوينت.
- **التحصيل:**
  - يُعرف التحصيل بأنه مجموع الخبرات والمعلومات التي يحققها الطالب أو مستوى النجاح الذي يحققه في مادة معينة (العكول والسعودي، 2016).
  - وتُعرف إجرائيًا بأنه مؤشر الدرجة التي يحصل عليها الطلبة في الاختبار التحصيلي الذي أعده الباحثان من خلال محتوى كتاب التاريخ في وحدة الخلافة الراشدة للصف السادس الأساسي

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

اتبعت الدراسة المنهج شبة التجريبي لمناسبته أغراض الدراسة الحالية.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من طلبة الصف السادس الأساسي في مدارس لواء سحاب /الأردن من العام الدراسي 2019/2018.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة من مدارس وأكاديمية صروح المعرفة الحديثة، بالطريقة القصدية حيث تم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية عددها(22) تم تدريسها باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، وضابطة عددها(22) وتم تدريسها بالطريقة الإعتيادية.

أداة الدراسة:

للإجابة عن سؤال الدراسة تم إعداد اختبار تحصيلي مكون من(20) فقرة من نوع الاختيار من متعدد لمجموعة الدروس التي تم اختيارها من وحدة الخلافة الراشدة في مادة التاريخ للصف السادس الأساسي للعام 2019/2018.

صدق الإختبار التحصيلي:

تم عرض الاختبار بصورته الأولية الذي تكون من (20) فقرة على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم ومشرفي ومعلمي مادة التاريخ، للتأكد من صدقه وعددهم (11) لإبداء الرأي في مدى تمثيل الإختبار للنتاجات التي رصدت للوحدة التعليمية وسلامة الفقرات من الناحية العلمية واللغوية، وفي ضوء ملاحظاتهم تم تعديل بعض الأسئلة والفقرات.

ثبات الإختبار التحصيلي:

للتحقق من ثبات الاختبار تم تطبيقه على عينة من خارج عينة الدراسة قوامها (25) طالبًا، وكانت قيمة معامل كرونباخ الفا (0.92)، وبلغت قيمة معامل ثبات التجزئة النصفية (0.93) وتعد هذه القيم مرتفعة، كما تُعد هذه القيم كافية لأغراض الدراسة. وتم حساب معاملات الصعوبة والتمييز للاختبار التحصيلي والتي تراوحت قيم معاملات الصعوبة تراوحت بين (0.33- 0.70)، في حين تراوحت قيم معاملات التمييز بين(0.37- 0.71) وتعتبر هذه القيم مقبولة.

الخطة التدريسية والمادة التعليمية والاستراتيجية:

اشار الشكري والصجري (2016: 202) بأن نموذج التصميم العام ADDIE يُعتبر الحجر الأساس لجميع نماذج تصميم التعليم، إذ يُعتبر اسلوب نظامي لعملية تصميم التعليم بحيث يمنح المصمم إطار من الاجراءات المنظمة التي تحقق الأهداف واستمرار اهتمام الطلبة وإثارة دافعيتهم للتعلم، ويحتوي نموذج ADDIE على مراحل للتصميمم منها: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقويم.

المرحلة الأولى؛ مرحلة التحليل:

تعتبر المرحلة الأساسية التي تعتمد عليها المراحل التي تليها وتشمل:

1- تحليل الحاجات التعليمية من خلال:
   - تحديد مستوى التحصيل لطلبة الصف السادس في مادة التاريخ.
   - تحديد الفرق بين المستوى الحالي ومستوى الآداء المراد تحقيقه.
2- تحليل الفئة المستهدفة من خلال:

تم بتحليل الفئة المستهدفة من الطلبة لتطبيق القصص الرقمية عليهم من خلال:

- التعرف على خصائص الطلبة للصف السادس الأساسي.

- معرفة دافعية الطلبة نحو استخدام القصص الرقمية.

المرحلة الثانية؛ مرحلة التصميم: يتم في هذه المرحلة صياغة الأهداف التعليمية للقصص الرقمية في مادة التاريخ التي تم التوصل اليها:

1- الأهداف التعليمية:

1. يعرف المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بالوحدة الدراسية.
2. يوضح الأهمية للفتوحات الاسلامية من النواحي السياسية والاقتصادية والاجتماعية والجغرافية.
3. يوضح أهم الاعمال التي قام بها الخلفاء الراشدين عند توليهم الخلافة.
4. يبين أهمية الشورى في عصر الخلفاء الراشدين.
5. يستنتج الافكار والحقائق المتعلقة لكل درس.
6. يكتسب المهارات الواردة في كل درس.
7. يتمثل صفات الخلفاء الراشدين من حيث الصدق والامانة والرقة.

2- اسلوب التدريس: أثناء عرض القصة الرقمية داخل الحصة الصفية تم استخدام اسلوب الحوار مع الطلبة.

المرحلة الثالثة؛ مرحلة التطوير: من خلال الحصول على المواد والوسائط المتعددة وانتاج القصص الرقمية التي استخدمت في القصة الرقمية وتم تصميمها وفقًا لما يلي:

- النصوص: بحيث كتبت نصوص القصة حسب دروس مادة التاريخ للصف السادس مع الأخذ بعين الاعتبار ظهور النص في القصص الرقمية بشكل واضح، والصياغة اللغوية سليمة، وتناسق الألوان للخطوط مع لون الخلفية.
- الصور: صور متنوعة وجودتها واضحة عند عرضها في القصة، وأن تُعبر الصورة في القصص الرقمية عن الهدف المراد تحقيقه، وتوظيف الألوان في الصور في القصص الرقمية، وأن تتزامن التأثيرات الصوتية مع الصور في القصص الرقمية.
- الأصوات: سجلت الأصوات باستخدام Sound Recorder الموجود في برنامج بوربوينت وبرنامج فوتستوري، مع الأخذ بوضوح الصوت في القصة الرقمية، ووضوح التأثيرات الموسيقية للخلفية حيث تكون هادئة.
- البرامج التي استخدمت: برنامج بوربوينت وبرنامج فوتوستوري.
- تحديد المدة اللازمة لعرض القصة وهي 35 دقيقة للعرض و10 دقائق للمناقشة فيما شاهده الطلبة، وتكون القصة عبارة عن فيديو كرتوني يتضمن الصوت الواضح والحركة واللون بطريقة شيقة.

المرحلة الرابعة؛ مرحلة التنفيذ: يتم في هذه المرحلة التطبيق الفعلي للقصص الرقمية في الغرفة الصفية، مع تهيئة الظروف المناسبة لتطبيقها.

المرحلة الخامسة؛ مرحلة التقويم: في هذه المرحلة يتم التأكد من فاعلية القصة الرقمية في تحصيل الطلبة من خلال اعداد الاختبار التحصيلي لهم.

اعداد الاستراتيجية القائمة على القصص الرقمية:

بعد اطلاع الباحثين على بعض الدراسات في مجال تصميم القصص الرقمية والبرمجيات في التعليم الالكتروني تم بناء القصص الرقمية في مادة التاريخ للصف السادس الاساسي من خلال:

1- تحديد الهدف من الاستراتيجية:

- تنمية المعارف والمفاهيم التاريخية لطلبة الصف السادس
- تنمية أفكارهم وعقولهم وبالتالي زيادة تحصيلهم المعرفي

2- تحديد مصادر بناء الاستراتيجية:

تم الاعتماد في بناء الاستراتيجية على مايلي:

- الاطلاع على القصص التي يمكن من خلالها معرفة كيفية تصميم قصص رقمية تناسب منهاج مادة التاريخ.
- اختيار التمهيد المناسب لكل قصة رقمية سيتم تصميمها.
- اختيار الأنشطة والتقويم المناسبين لكل قصة رقمية.

3- تصميم القصص الرقمية:

تم تصميم القصص الرقمية وفقًا للخطوات الآتية:

1. تم تحديد محتوى القصة الرقمية والعنوان حسب كل درس من الوحدة.
2. البحث عن قصص رقمية على الانترنت لاخذ فكرة عن تصميمها.
3. اعداد سيناريو القصة الرقمية.
4. تحديد البرامج التي ستستخدم في انتاج القصة الرقمية، فوتوستوري. PhotoStory
5. البحث عن صور تاريخية وصور شخصيات تعليمية تناسب مواضيع الدروس من الانترنت.
6. تحميل برنامج فوتوستوري PhotoStory وتصميم الصور عليه واجراء التعديلات المناسبة لكل صورة.
7. القيام بتسجيل صوتي للراوي والتعليق المناسب على الصورة لمحتوى الدرس.
8. اعداد الصور مع التسجيل وإضافة خلفية موسيقية مناسبة.
9. دمج الصور مع التسجيلات الصوتية وتحويلهم الى فيديو.

وصف الاستراتيجية:

اشتملت الاستراتيجية على مجموعة من الدروس من كتاب التاريخ للصف السادس، التي تم تحويلها الى قصص رقمية لتعرض على المجموعة التجريبية، ثم تبعها شرح من المعلمة لما تم عرضه وتوجيه بعض الأسئلة عليهم كعملية تقويم، واتبعت تدريس الدروس والتمهيد لها.

متغيرات الدراسة:

اشتملت الدراسة على المتغيرات الآتية:

- المتغير المستقل: ويمثل الاستراتيجية التدريسية وله مستويان هما:

  *استراتيجية القصة الرقمية * الطريقة الإعتيادية

- المتغير التابع: التحصيل الدراسي

المعالجة الإحصائية:

للإجابة عن سؤال الدراسة تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار التحصيل ولتحديد الفرق بين متوسطي مجموعتي الدراسة وتم استخدام تحليل التباين المصاحب الاحادي (ANCOVA)المناسبة للإجابة عن سؤال الدراسة والتحقق من فرضيته:

إجراءات الدراسة:

تمت اجراءات الدراسة على النحو الآتي:

1- الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع.

2- الاطلاع على منهاج مادة التاريخ للصف السادس الأساسي.

3- اختيار القصص الرقمية المناسبة للمادة التعليمية.

4- اعداد الخطط التدريسية حسب اجراءات التدريس ووفق استخدام القصص الرقمية.

5- إعداد أداة الدراسة (الاختبار التحصيلي) وعرضها على مجموعة من المحكمين المشار اليهم سابقاً والتحقق من صدقها.

6- حساب ثبات الاختبار التحصيلي.

7- تحديد عينة الدراسة، باختيار مدرسة بالطريقة القصدية، واختيار شعبتين لتنفيذ الدراسة.

8- التطبيق القبلي لأداة الدراسة على أفراد العينة.

9- تدريس الوحدة الدراسية التي سيتم اختيارها باستخدام القصة الرقمية للمجموعة التجريبية والمجموعة الثانية بالطريقة الاعتيادية.

10- التطبيق البعدي لإختبار التحصيل على أفراد العينة.

11- جمع البيانات وتحليلها إحصائيا.

12- عرض نتائج الدراسة.

13- مناقشة النتائج واستخلاص التوصيات في ضوء ما تم التوصل إليه من نتائج.

4- نتائج الدراسة ومناقشتها.

- **النتيجة المتعلقة بسؤال الدراسة: " ما أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن؟**

وللإجابة على هذا السؤال؛ واختبار الفرضية الصفرية المتعلقة به ونصها: " لاتوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في التحصيل لدى طلبة السادس الأساسي تُعزى لاستراتيجية القصة الرقمية في التدريس".

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء مجموعتي الدراسة على التطبيق القبلي والبعدي لاختبار التحصيل في مادة التاريخ لطلبة الصف السادس الأساسي، والجدول (4) يوضح ذلك.

الجدول(1): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية على التطبيق القبلي والبعدي لاختبار التحصيل، لأداء مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة

المجموعة	العدد	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	22	7.63	2.40	15.68	2.47
الضابطة	22	8.36	2.32	10.63	3.33

يُلاحظ من الجدول (1) أن المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبة التي تعلمت باستخدام استراتيجية القصة الرقمية في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل، كان الأعلى إذ بلغ (15.68) في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية (10.63) ولتحديد فيما إذا كان الفرق بين متوسطي مجموعتي الدراسة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) تم حساب تحليل التباين المصاحب الأحادي (ANCOVA) وجاءت النتائج على النحو الذي يوضحه الجدول (2) الآتي:

الجدول(2): نتائج تباين المصاحب (ANCOVA) للفرق بين متوسطي تحصيل مجموعتي الدراسة على التطبيق البعدي لاختبار التحصيل

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة	حجم الأثر
الاختبار القبلي	26.223	1	26.223			
الاستراتيجية	300.229	1	300.229	36.674	0.000	0.472

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة	حجم الأثر
الخطأ	335.641	41	8.186			
المعدل الكلي	641.886	43				

يُلاحظ من الجدول (2) وجود فرق في التحصيل لدى طلبة الصف السادس الأساسي لصالح المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة ف (36.67) بمستوى دلالة (0.00) وهذه القيمة دالة عند (α≤0.05) ويتضح ذلك من ارتفاع قيمة المتوسط الحسابي لتحصيل الطلبة في المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمتها (15.68) وهو أعلى مقارنة بالمتوسط الحسابي لأداء طلبة المجموعة الضابطة والذي بلغت قيمته (10.64)، وبهذه النتيجة تم رفض الفرضية الصفرية التي نصت على أن " **لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤0.05) في التحصيل في مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي تُعزى لاستراتيجية القصة الرقمية في التدريس**".

وهذا يعني أن الفرق في أداء طلبة الصف السادس الأساسي في مادة التاريخ على التطبيق البعدي لاختبار التحصيل اختلف باختلاف استراتيجية التدريس وكان لصالح المجموعة التجريبية التي دُرست باستخدام استراتيجية القصة الرقمية عند مقارنتها مع المجموعة الضابطة التي دُرست بالطريقة الاعتيادية وهذا الفرق يدل على وجود أثر لاستخدام استراتيجية القصة الرقمية في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة التاريخ يُعزى لاستخدام استراتيجية القصة الرقمية مقارنة بالطريقة الإعتيادية. إذ بلغ حجم الأثر حسب قيم (مربع آيتا) (0.472) وهذا يعني أن استراتيجية القصة الرقمية أثرت بنسبة (47.2%) على تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة التاريخ.

وهذا يوضح فاعلية الاستراتيجية المبنية على القصص الرقمية على تحصيل الطلبة، ويرجع ذلك الى طبيعة القصص الرقمية؛ إذ كانت مثيرة وجاذبة للانتباه، بحيث يتوفر فيها عناصر الصوت والصورة، وهي بذلك تقضي على الملل، وشرود الذهن وتشجع على المتابعة والتفاعل.

وتبين أن الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، بمعنى أن استراتيجية القصة الرقمية، كان لها أثر في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في مادة التاريخ، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة المسعود(2018)، ودراسة العمري (2017)، ودراسة الصقريَة (2018) التي أظهرت وجود فرق ذات دلالة إحصائية بالنسبة لاستراتيجية القصص الرقمية لصالح المجموعة التجريبية.

وقد تُعزى هذه النتيجة إلى عدد من الأسباب لعل من أهمها أن استخدام استراتيجية القصة الرقمية في مادة التاريخ كان اسلوباً جديداً لم يعتد عليه الطلبة فانعكس إيجابيًا على آدائهم، وكون القصة الرقمية تستخدم اساليب متنوعة من عرض الصور والفيديوهات فقد ساعدتهم على الفهم بشكل أسرع للدرس، وساعدت الطلبة على تبسيط التعليم، واستمرار حماسهم للتعلم والانتباه، وزيادة دافعيتهم للإستماع، إذ أن دمج التكنولوجيا بالعملية التعليمية ساعد على شد انتباه الطلبة، وزاد دافعيتهم نحو التعلم، بحيث تفاعلو مع المادة التعليمية من جهة، ومع الأقران من جهة أخرى.

واضافة إلى أن القصة الرقمية ناسبت ميول الطلبة من خلال تفاعلهم مع المادة المعروضة، ومشاركتهم النشطة والفعالة من خلال القصة التي عُرضت عليهم، وعدم اعتمادهم على المُعلم فقط، وهذا ما أكدته نتيجة أبو عفيفة (2016) التي أكدت أن استراتيجية القصة الرقمية تتضمن أحداث مشوقة بحيث يجعل الطلبة منجذبين طوال وقت العرض ومتفاعلين مع الأحداث.

وقد يعود السبب إلى ايجابية الطلبة من خلال المشاركة الفعالة، واسلوب المناقشة، وتوفر المناخ الملائم للتعلم والدور المهم الذي لعبته القصة الرقمية باختلاف اشكالها على النمو العقلي لدى الطلبة، وقد يُعزى ذلك الى طبيعة تصميم المادة التعليمية وفق استراتيجية القصة الرقمية بشكل متسلسل، فقد ساعد الطلبة على فهم المعلومة والاستجابة للعرض الذي قُدم لهم، مما أسهم في زيادة تحصيلهم، مقارنة مع الطريقة الاعتيادية المبنية على

التلقين في ايصال المعلومات للطلبة، وهذا ما أكدته دراسات أثبتت فاعليتها في تحصيل المواد الدراسية كدراسة تيغيرا (2018) التي أظهرت وجود فرق ذات دلالة في طريقة التدريس باسلوب القصة الرقمية.

وان اسلوب العرض الذي قُدم لهم بطريقة مشوقة وومتعة وتوفير جو مناسب للتعلم، وتسهيل انتقال المعلومة بشكل مبسط بعيدًا عن التعقيد، وتسلسله في عرض أجزاء الدرس، كما تبين في نتيجة الصقرية (2018) في أن القصة الرقمية توفر بيئة ممتعة ومشجعة للتعليم مما ساهم في استيعاب أفضل.

وتوفير الوسائل المادية التي يحتاج اليها العرض من خلال التحضير المسبق مع مراعاة وضوح الصوت والوسائل المستخدمة، واستخدام القصص الرقمية وبالاخص في المواد الاجتماعية والاسلامية كالتاريخ للتغلب على الصعوبات التي تواجه هذه المواد.

التوصيات والمقترحات.

1- ضرورة تدريب وتشجيع المعلمين على استخدام استراتيجية القصة الرقمية لما لها من أثر على زيادة التحصيل.
2- تدريب المعلمين على كيفية إعداد خطة تدريسية المتضمنة إجراءات تحقق النتاجات التعليمية عن طريق استخدام القصة الرقمية التي تحقق الأهداف المطلوبة.
3- تصميم قصص رقمية منفصلة عن المحتوى بحيث تكون داعمة لمنهج مادة التاريخ ويستعان في ذلك بذوي الخبرة من كُتاب القصص.

قائمة المراجع

أولاً- المراجع بالعربية:

- ابراهيم، تيغيرا (2018). فاعلية استخدام برنامج مصمم القصص الرقمية في علاج الأخطاء الاملائية لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات اخرى، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الاسلامية، السعودية.
- ابو مغنم، كرامي (2014). "تجاهات معلمي الدراسات الاجتماعية بالمرحلة المتوسطة نحو التدريس بالصف المقلوب وحاجاتهم التدريبية اللازمة لاستخدامه"، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 48(3)، 80-135.
- أبوعفيفة، هيا(2016). أثر تدريس مادّة اللغة العربيّة باستخدام القصّة الرّقميّة للصف الثّالث الأساسيّ في تنمية مهارات الاستماع النّشط والتّفكير الإبداعيّ، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط عمان، الأردن.
- بشارة، ايمان عبد الرسول، ومحمد، عفاف محمد، والزيلعي، خديجة أحمد (2018). "أثر نقص مادة اليود على النمو العقلي والمعرفي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة نيالا"، مجلة العلوم التربوية والنفسية، ع (3)، (2).
- التتري، محمد (2016). أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
- الحسناوي، حاكم والواجدي حسينين (2011)."فاعلية استعمال الحاسوب في تحصيل طلاب الصف الأول المتوسط في مادة تاريخ الحضارات القديمة"، مجلة جامعة كربلاء العلمية، 9(2)، 150-168.
- الحيلة، محمد محمود(2017). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- دحلان، براعم عمر علي(2016). فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية لدى تلامذة الصف الثالث الأساس بغزة، (رسالة ماجستيرغير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
- الدريويش، أحمد، وعبد العليم، رجاء (2017). المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي. القاهرة: دار الفكر العربي للنشر والتوزيع.
- الشريف، ايمان زكي (2014)."القصة الرقمية التعليمية مدخل تكنولوجي لتنمية التفكير الناقد والتحصيل المعرفي ومهارات الانتاج والاتجاه نحوها لدى الطلاب"، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، ع(2)، (20).
- الشكري، مثنى، والصجري، رحيم (2016). التدريس بين النظرية والتطبيق، عمان: دار المنهجة للنشر والتوزيع.

- الصقرية، رابعة بنت محمد (2018). فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الاسلامية وتنمية التفكير الاخلاقي لديهن، العلوم التربوية، 3(45)، 194-179.
- عبد المحسن، سامر علي (2015). "التشابه والاختلاف في تصميم القصص التفاعلية والتقليدية وعلاقتها بمضمون القصة"، مجلة امسيا، ع (3)، 128-152.
- عبد المؤمن، مروة محمود (2018). "توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة" مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية، ع(3)، (26)، 296-326.
- عبد الرحيم، جمال(2006). تصمم وإنتاج الوسائل التعليمية، عمان: دار يافا العلمية للنشر والتوزيع.
- العدوي، داليا حسني (2015). "قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الادراك البصري للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم"، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، ع(46)، 1-40.
- العمري، محمد بن عبد الله (2017). فاعلية القصص الرقمية في تدريس مقرر التوحيد على اكساب مفاهيم الأمن الفكري لدى طلاب الصف الأول المتوسط بحافظة المزاحمية، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، السعودية.
- الغامدي، مها عبد العزيز(2018)."أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة"، المؤتمر الثامن لتطوير التعليم العربي، معهد الأمل الأول، جدة، السعودية.
- مبارز، منال عبد العال، واسماعيل، سامح سعيد(2010). تطبيقات تكنولوجيا الوسائط المتعددة. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- المسعود، طارق عبيد (2018)." فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية التفاعلية في التنمية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بالكويت والفهم القرائي"، مجلة كلية التربية، ع(5)، (34).
- مهدي، حسن ودريويش عطا، والجرف، ريم(2016). "فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية"، مجلة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 4 (13)، 145-180.
- النفيسي، خالد عبد المنعم (2013). أثر اختلاف نوع أبعاد الصورة في القصة الالكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلاميذ الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء امورهم بدولة الكويت، جامعة الخليج العربي، الكويت.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Frazel, M. (2011) Digital Storytelling Guide for Educators. International Society for Technology in Education, Washington, DC: Eugene, Oregon.
- Gable, sh (2011). Storytelling in ELearning: The Why and How, ELearning. Magazine Article. Retrieved November 26
- Lambert, J (2007). Digital Storytelling. Center for Digital Storytelling, Diner Press.
- Robin, B (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, Theory into Practice, 47(3), 220–228,