Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 3, Issue 9 (2024) • P: 49 - 31
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

The Effectiveness of Digital Storytelling at Increasing Learning Motivation in Early Childhood from the Female Teachers' Point of View

Ms. Haya Saud Alshahrani
Ministry of Education | Kingdom of Saudi Arabia

Received: 29/04/2024
Revised: 12/05/2024
Accepted: 16/07/2024
Published: 30/09/2024

* Corresponding author: hiasu1133@gmail.com

Citation: Alshahrani, H. S. (2024). The Effectiveness of Digital Storytelling at Increasing Learning Motivation in Early Childhood from the Female Teachers' Point of View. *Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 3*(9), 31 – 49. https://doi.org/10.26389/AJSRP.H290424

2024 © AISRP • Arab Institute of Sciences & Research Publishing (AISRP), 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: This study is aimed at identifying the effectiveness of digital storytelling at increasing learning motivation in early childhood from the point of view of teachers. The study sample consisted of (458) early childhood female teachers in Riyadh region. The study tools included a questionnaire about the effectiveness of digital storytelling at increasing learning motivation in early childhood from the teachers' point of view. After applying the study tools and using statistical methods, the study reached the following results: There are statistically significant differences at the level of (0.05) and that the study sample members agree on (the effectiveness of the digital stories at increasing the motivation for early childhood learning) with percentage of (92.60%), and a general arithmetic mean of (4.63 out of 5), that falls in a strongly agreeable category as it is between (4.21 to 5.00). It was also found that there are some obstacles that prevent the application of the use of digital storytelling in early childhood from the female teachers' point of view, some of which are represented at the weak skills of female teachers at the production of digital stories, followed by the lack of stories that support the curricula approved by the Ministry. The study recommended the necessity of training female teachers to produce digital stories, as well as developing official plans through the Ministry of Education to produce stories and develop appropriate plans for teaching through them.

Keywords: Digital Stories – Motivation Towards Learning- Early Childhood Stage.

فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات

أ. هياء سعود الشهراني
وزارة التعليم | المملكة العربية السعودية

المستخلص: استهدف البحث التعرُّف على فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وتكونت عينة البحث من 458 من معلمات الطفولة المبكرة بمنطقة الرياض، وتمثلت أدوات الدراسة في استبيان فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وبعد تطبيق أداة البحث واستخدام الأساليب الإحصائية، فقد توصلت البحث إلى النتائج التالية: وهي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند المستوى 0.05 وأن أفراد عينة البحث يوافقون على (فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة) بنسبة مئوية (92.60%)، وبمتوسط حسابي عام (4.63 من 5) يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21 إلى 5.00)، كما تبين وجود بعض المعوقات التي تحول دون تطبيق استخدام القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات تمثلت بعضها في ضعف مهارات المعلمات في إنتاج القصص الرقمية، يليها عدم وجود قصص تدعم المناهج الدراسية معتمدة من الوزارة، وقد أوصت البحث بضرورة تدريب المعلمات على إنتاج القصص الرقمية، وكذلك وضع خطط رسمية عن طريق وزارة التعليم لإنتاج القصص ووضع الخطط المناسبة للتدريس بواسطتها.

الكلمات المفتاحية: القصص الرقمية، الدافعية نحو التعلم، مرحلة الطفولة المبكرة.

1- المقدمة.

شهدت الأعوام الأخيرة اهتمامًا كبيرًا من المجتمعات المتقدمة والنامية كذلك برعاية وتأهيل الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة، وقد تطلب تأهيلهم إعادة النظر في عناصر المنظومة التعليمية، ومنها وضع مناهج ذات لغة خاصة واستخدام استراتيجيات تدريس تتناسب مع خصائص التلاميذ في هذه المرحلة العمرية وتلبي احتياجاتهم، وتعمل على ربط خبراتهم التعليمية بواقع بيئتهم والمجتمع الذي يعيشون فيه، مما يُساهم في اكسابهم المهارات والخبرات سعيًا لزيادة تفاعلهم مع المجتمع.

ويشير (أحمد، 2020) إلى أنه نظرا لأهمية هذه المرحلة فقد نالت اهتمام كثيرا من الباحثين والمختصين في مجال الطفولة، بحثا عن أهم السبل والوسائل والمداخل التي يمكن معها إعداد الأطفال إعداد متكاملا يسهم في تكوين شخصية قادرة في المستقبل على قيادة مجتمعها وتطويره والعمل على تبوئه مكانة مرموقة بين الدول المتقدمة.

وتشير (إبراهيم، 2020) إلى أن حكي القصص شفاهياً من أقدم أساليب الحكي؛ حيث تمثل قديماً في الراوي الذي يحكي القصص لمجموعة من الناس، كما تمثل أيضاً في الجدة الحكاءة التي كانت تحكي لأحفادها القصص الممتعة؛ فكانت من أهم وسائل التثقيف للأطفال، وذلك من خلال ما ترويه لهم في الأمسيات من قصص تحمل القيم والمعتقدات والتقاليد، فهي وسيط جيد لنقل المعرفة والتراث للأطفال.

والقصة بشكل عام من أكثر الأنشطة المحببة للأطفال وخاصة أطفال الروضة، فهم يستمتعون بالاستماع إلى أحداثها ويتقمصون شخصياتها ويتفاعلون معها ويكتسب الأطفال من خلالها العديد من المعلومات والمفاهيم والحقائق، كما أنها توسع خيالهم وتنمي لديهم القيم الدينية والأخلاقية، وذلك لقدرتها على اقناع الأطفال وتسليتهم. (الشناوي، 2017: 303).

ويؤكد ذلك (البنا، 2021) أن القصة الرقمية من التطبيقات الهامة والنماذج الجيدة للتعلم الإلكتروني، والتي تؤدي إلى إيجاد بيئة خصبة تساعد على استثارة دافعية المتعلمين، وحثهم على التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب من مدركاتهم الحسية فتجعلهم ينجذبون إليها، غير أنها تساعدهم على التفكير بأسلوب علمي سليم.

وأشارت الجهني، 2023) إلى أن أهم ما يميز القصة الرقمية ويزيدها أهمية أن المتعلمين اليوم يستخدمون التقنية بشكل كبير ويشارك بعضهم في صنع الوسائط المتعددة من خلال وسائل التواصل الاجتماعي، لذا يستطيعون مشاهدة القصص الرقمية في أي وقت ومن أي مكان.

ومن خلال ماسبق يتبين أن استخدام القصة الرقمية له العديد من الفوائد التي يمكن أن يتم استغلالها في التعليم ولذلك ترى الباحثة أنه من الأهمية بمكان الوقوف على فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

1-2-مشكلة البحث:

تأكدت الباحثة من وجود مشكلة البحث من خلال عملها كمعلمة بمرحلة رياض الأطفال وجود علاقة أرتباطية بين استخدام القصص الرقمية في التدريس وزيادة الدافعية للتعلم، كما لاحظت أن التلاميذ يتعلمون عندما تقدم لهم المعلومة بشكل قصة وتزداد دافعيتهم للتعلم خاصة إذا كانت هذه القصة رقمية.

كما قامت الباحثة بدراسة استكشافية تمثلت في مقابلة شملت عدد 10 من المعلمات بمرحلة رياض الأطفال، وتوصلت الباحثة من خلالها أن المعلمات يستخدمن وسائل وطرق تدريس متنوعة وأن جميع المعلمات يحاولن تجهيزمحتوى متميز ومنها القصص الرقمية، كما أن بعض المعلمات أشارت إلى وجود أثر إيجابي للقصص الرقمية ولكن إذا أُحسن إنتاجها استخدامها وتوظيفها بحيث تتناسب مع الفئة المستهدفة والوقت المقدمه فيه وأن ذلك سيكون له دور كبير في زيادة الدافعية للتعلم لدى أطفال الروضة.

وقد أكدت عديد من الدراسات السابقة فاعلية القصص الرقمية في التدريس لمرحلة رياض الأطفال ومنها دراسة (علي، وعلي، 2018؛ وودراسة الشافعي، وعلي، 2019؛ ودراسة شهبو، 2019؛ ودراسة باعابد، 2021؛ والجهني 2023) ووفقًا لما سبق تحددت مشكلة البحث في السؤال الرئيس التال:

ما فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

ينبثق من المشكلة التساؤلات التالية:

1- ما واقع استخدام المعلمات للقصص الرقمية في التدريس بمرحلة الطفولة المبكرة؟
2- ما المواصفات اللازمة في القصص الرقمية المقدمة لمرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟
3- ما ما تصورات المعلمات نحو استخدام القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة؟
4- ما معوقات استخدام القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات؟

أهداف البحث:

1. الكشف عن واقع استخدام المعلمات للقصص الرقمية في التدريس بمرحلة الطفولة المبكرة.
2. تحديد المواصفات اللازمة في القصص الرقمية المقدمة لمرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.
3. الكشف عن تصورات المعلمات نحو استخدام القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة.
4. تحديد معوقات استخدام القصص الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

أهمية البحث:

- يساهم هذه البحث في توفير قاعدة معرفية عن فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

مصطلحات البحث:

- **الدافعية للتعلم**: تعرف الدافعية عموماً بأنها: "نزعة الوصول إلى هدف معين، وتتحكم بها عوامل او ظروف داخلية وأخري خارجية" (حديدي، 2015). كما تعرف بأنها: "مجموعة من القصص الهادفة المتوفر فيها عناصر القصة من أحداث وشخصيات وعقدة وزمان ومكان وسرد وحوار، وتقدم من خلال وسيط إلكتروني (الكمبيوتر".(شهبو، 2019: 9).
- **القصص الرقمية**: أشار (ستوم، 2019: 51) إلى أن القصة الرقمية تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وبقاء أثر التعلم لدى التلاميذ، كما تساعدهم على التعبير بحرية عن آرائهم، والتفاعل الإيجابي، والمشاركة الإيجابية في التعلم.
  - ويمكن تعريفها إجرائياً بأنها: إحساس الطالبات بالثقة بالنفس في أثناء تعلمهن وفي قدرتهن على حل المشكلات والأسئلة التي تتطلب قدرات عليا، ومواجهة المهام الصعبة بروح التحدي وحب المغامرة، وإقبالهن على تعلم العلوم برغبة داخلية وحبهن للمادة ورغبتهن في تعلم المزيد حول مواضيع المادة، وتقاس بمجموع الدرجات التي تحصل عليها الطالبات في الصف السادس بعد الإجابة على عبارات مقياس الدافعية نحو تعلم العلوم المستخدمة في هذه البحث.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة

2-1-الإطار النظري.

2-1-1-القصص الرقمية:

تشير (أحمد، 2020) إلى أن القصة الرقمية "Digital Storytelling"، تعد واحدة من التطبيقات التكنولوجية الجديدة والمثيرة، والتي يمكن استخدامها في مجال تعليم المفاهيم وتنميتها لدى المتعلمين في المراحل التعليمية كافة، وخاصة مرحلة رياض الأطفال.

2-1-1-1-مفهوم القصص الرقمية:

يوجد العديد من التعريفات التي تناولت القصص الرقمية، وقد ظهر هذا التنوع في التعريفات نظرًا لما لها من أثر وما تقدمه من فوائد في التدريس لمراحل وأعمار مختلفة، وتتسم هذه التعريفات بأنها جميعًا تتمحور حول فكرة دمج مجموعة من الوسائط مثل (الصوت – الصورة الثابته – الصورة المتحركة – النص المكتوب –...الخ) ومن هذه التعريفات ما يلي:

كما يُعرفها (Shelton et al, 2017) بأنها السرد القصصي مع التواصل المرئي الذي يتضمن صور حية مع أصوات.

وتعرف كذلك بأنها مجموعة من القصص الهادفة المتوفرة فيها عناصر القصة من أحداث وشخصيات وعقدة وزمان ومكان وسرد وحوار، وتقدم من خلال وسيط إلكتروني (الكمبيوتر). (شهبو، 2019: 9).

ويمكن تعريفها إجرائياً بأنها: إحساس الطالبات بالثقة بالنفس في أثناء تعلمهن وفي قدرتهن على حل المشكلات والأسئلة التي تتطلب قدرات عليا، ومواجهة المهام الصعبة بروح التحدي وحب المغامرة، وإقبالهن على تعلم العلوم برغبة داخلية وحبهن للمادة ورغبتهن في تعلم المزيد حول مواضيع المادة، وتقاس بمجموع الدرجات التي تحصل عليها الطالبات في الصف السادس بعد الإجابة على عبارات مقياس الدافعية نحو تعلم العلوم المستخدمة في هذ البحث.

2-1-1-2-المقومات الأساسية للقصة:

تتكون القصة من مجموعة من المقومات والعناصر الأساسية والتي اشار إليها كل من (الحمراوي، وغنيم، 2017: 27 – 33)، (عبد الكافي، 2008: 59 – 64)، (هاشم وجاد، 2008: 85 – 94).

1- الفكرة الرئيسية: وهي التي تجري أحداث القصة في إطارها، وحسن اختيار هذه الفكرة يمثل الخطوة الأولى هي طريق وضع قصة ناجحة، لا بد من اختيار القصص التي تتفق أفكارها مع الخصائص النفسية التي تميز الأطفال في كل مرحلة من مراحل النمو.

2- البناء والحبكة: عندما تتضح الفكرة في ذهن المؤلف فإنه يصنع سلسلة من الوقائع والحوادث، تكون قصته، والحبكة هي سلسلة من الأحداث، ولكن يتم التركيز فيها على الأسباب والنتائج فالحبكة هي إحكام بناء القصة بطريقة منطقية مقنعة حتى تكون الأحادث والشخصيات مرتبطة ارتباطاً منطقياً يجعل من مجموعها وحدة متماسكة الأجزاء، ذات دلالة محددة.

3- أسلوب كتابة القصة: بعد أن اتضحت الفكرة والحبكة، ومجموعة الوقائع الأحداث اللازمة لبناء القصة، فإن على الكاتب أن ينقل هذا إلى صورة لغوية فنية مناسبة.

4- الشخصيات: يقدم المؤلف في قصته مجموعة من الشخصيات بعد أن يختارها بعناية ودقة ويرسم معالمها في خياله لتدور مع ما رسمه من الوقائع والأحداث في الطريق المرسوم عبر مراحل القصة من بدايتها حتى النهاية. وتعد الشخصية المسطحة أو الجاهزة هي الشخصية ذات البعد الواحد أو التي نجد لتصرفاتها في القصة دائماً طابعاً واحداً.

2-1-1-3-أنواع القصص الرقمية:

توجد عدة أنواع للقصص الرقمية منها ما أشارت إليه (الصقرية، والسالمي، 2020) كما يلي:

- القصص الشخصية: ربما يكون هو أكثر أنواع القصة الرقمية شعبية، حيث يقوم فيه المؤلف برواية بعض تجاربه الشخصية، وعادة ما تدور هذه القصص حول الأحداث المهمة في الحياة، التي تكون ذات مغزى لكل من المؤلف والقارئ، وتصنف القصص الشخصية إلى فئات فرعية منها القصص التي تذكر أشخاصاً أو أماكن محددة أو التي تتعامل مع أحداث الحياة المثيرة.
- قصص الأخلاق والمثل العليا: وهي تهدف إلى غرس القيم الحميدة في نفوس الطلبة، وتوجيههم لعمل الخير والدعوة إليه.
- القصص الاجتماعية: وهدفها إلقاء الضوء على أنماط الحياة الاجتماعية المختلفة في مجتمع الطلبة، وتعريفهم على الأساليب المختلفة للتعامل مع المجتمع بكافة نواحيه وطبقاته.
- القصص التي تعيد سرد الأحداث التاريخية: وهو نوع آخر من القصة يمكن أن يتم تأليفها بواسطة استخدام الوسائط الرقمية لإعادة سرد الأحداث التاريخية، حيث يستخدم الطلبة الصور التاريخية وعناوين الصحف والخطابات وأي وسائل أخرى متاحة لتأليف قصة تضيف عمقًا ومعنى لأحداث من الماضي.
- القصص الرمزية: هدفها تقديم العظة والعبرة وتوجيه المستمع أو القارئ إلى السلوكيات الإيجابية، والنفور من السلوكيات السيئة عن طريق الإيحياء والتمثيل، لا عن طريق الوعظ والإرشاد المباشرين، حيث تقدم على ألسنة الطيور أو الزواحف أو غيرها.

2-1-1-4-أهمية القصص الرقمية

تتمثل أهمية الأفلام الكرتونية في أنها وسيلة فعّالة يمكن من خلالها مخاطبة حواس متعددة، وهو ما يُعزز إمكانية تنمية المهارات اللغوية لدى الأطفال زارعي القوقعة، وتسهم الأفلام الكرتونية في بناء شخصية الطفل لما تُقدمه من معلومات وحقائق على شكل قصص يتم تجسيدها بشخصيات متنوعة.

كما يتم توظيف الأفلام الكرتونية بتعليم الأطفال، على سبيل المثال تعليمهم الأحرف الأبجدية والأرقام بكلا اللغتين العربية والانجليزية وبناء القيم الأخلاقية التي تغرس في شخصياتهم التعاون والصدق والمحبة وغيرها (Ayar& Kiziltan, 2020).

كما أشار(Yunike, (2023 إلى أنّ الأفلام الكرتونية تكتسب أهميتها في تعليم الأطفال المهارات اللغوية من خلال ما تحتوى عليه من التأثيرات البصرية والتعليقات التوضيحية وتلميحات الكلمات التي تؤثر على المتعلمين للتفاعل بشكل أفضل بغض النظر عن أعمارهم أو خلفيتهم أو مستوى كفاءتهم كونها تشتمل على تنوع يمكن من خلاله إقناع الأطفال على محاكاتها، وتوفر لهم فرصة للنقاش والتعبير على أرائهم مع أقرانهم، مما يُؤدي إلى تطوير مهاراتهم اللغوية وقدراتهم المعرفية العليا.

2-1-1-5-مهام المعلم أثناء التدريس بإستخدام القصص الرقمية:

للمعلم أثناء التدريس باستخدام القصص الرقمية مجموعة من المهام والأدوار أوضحتها العديد من الدراسات مثل دراسة: (Emmanuel, 2016: 194)، (دحلان، 2015: 45)

- عرض ملخص سريع لمضمون القصة قبل عرضها على التلاميذ؛ بهدف التعرف إلى أحداث وتفاصيل الشخصيات الواردة في القصة.
- قد تكون القصة الإلكترونية مصورة فقط أو مصحوبة بالحركة والصوت، وفي الحالة الثانية يجب على المعلم محاكاة الحركات التي تتضمنها القصة الرقمية.

- توجيه النظر إلى التلاميذ؛ كي يشعر كل طفل بأهمية مشاهدته للقصة عند عرضها.
- التوقف للحظات أثناء مشاهدة القصة الرقمية؛ لإثارة التلاميذ وتشويقهم إلى استكمال مشاهدة القصة.
- بعد عرض القصة يسترجع المعلم أحداثها مع التلاميذ.
- تكرار المفردات الجديدة والصعبة مع التلاميذ.
- طرح الأسئلة المناسبة على الطالب حول القصة الرقمية المستخدمة.
- تشجيع التلاميذ على التفكير في عواقب السلوك الخاطئ أو الصحيحة في القصة.
- متابعة التلاميذ؛ للتأكد من إتباعهم القواعد المناسبة.
- تشجيع الطالب على المشاركة لتطوير أحداث القصة.
- بعدد عرض القصص الرقمية يجب إتاحة الفرصة للتلميذ لطرح الأسئلة المختلفة، والتعبير عن آرائهم في بعض المواقف التعليمية الواردة في القصة الرقمية.

2-1-2-الدافعية نحو التعلم:

يُعد الاهتمام بزيادة الدافعية نحو التعلم أمر في غاية الأهمية لجميع المتعلمين بمختلف مراحلهم الدراسية وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة التي تعتبر أساس بناء الطفل في جميع الجوانب.

2-1-2-1-مفهوم الدافعية:

بدأ الاهتمام بدراسة الدافعية منذ ظهوره في بداية القرن الماضي، وقد تطور هذا الاهتمام بشكل خاص خلال العقدين المنصرمين، حتي أصبحت تنمية الدافعية نحو التعلم هدفا أساسياً من أهداف التربية في المراحل التعليمية المختلفة، وأصبحت الدافعية لا تقل أهمية عن اكتساب المعرفة العليمة، وتطوير مهارات التفكير العلمي. (أبو قديري، 2021).

وتعرف الدافعية عموماً بأنها نزعة الوصول إلى هدف معين، وتتحكم بها عوامل أو ظروف داخلية وأخرى خارجية (حديدي، 2015). وعرفت الدافية للتعلم بمجموعة من التعريفات، منها:

والدافعية للتعلم تعد حالة مميزة من الدافعية العامة خاصة بالموقف التلعيمي، فهي قوة تثير سلوك المتعلم، وتقوم بتوجيهه نحو تحقيق هدف التعلم، والرغبة في تحقيق أكبر قدر من المعرفة. (Ambusaidi, & AL – hosani, 2018, p 1576).

ويعرف (التركي، والنصيان، 2021) دافعية الإنجاز بأنها: بأنها قوى داخلية وخارجية تعمل على إثارة الجهد المرتبط بالعمل والإنجاز لتحديد طبيعته ووجهته للوصول إلى الأهداف.

وتعرف (الشربيني، 2021) الدافعية نحو التعلم بأنها الرغبة ذاتية توجه سلوك تلميذ الصف السادس الابتدائي نحو التفوق والمثابرة في أداء كل مهارة لإتقانها، وبذل الجهد في الانتباه والإصغاء أثناء تعلم الدراسات الاجتماعية للوصول إلى أعلي مستوي والشعور بالرضا والارتياح وتحقيق الاستمتاع بالتعلم

ووفقًا للتعريفات السابقة يُمكننا القول أن الدافعية هي استخدام مثيرات داخلية أو خاجية يمكنها أن تحث الطفل على القيام بأداءات متنوعة يسعى من خلالها نحو تحقيق أهداف محددة، ولذلك يمكن تعريف الدافعية نحو التعلم إجراءيًا بأنها أنها استخدام القصص الرقمية وتوظيفها بما يدفع أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للنجاح وتحقيق مستوى تربوي متميز، وتحقيق أكبر مدى من الأداء.

2-1-2-2-أهمية الدافعية للتعلم لدي المتعلمين:

يؤكد (العقايلة، وآخرون، 2021) بأن هناك شبه اتفاق بين العلماء على أهمية دور الدافعية في تحريك سلوك الفرد، وتوجيه في التعلم، والتحصيل الدراسي، والإنجاز الأكاديمي، فهو من أبرز الموضوعات ارتباطاً بالتعلم، ويستلزم دراستها للوصول إلى تفسير أفضل للسوك الإنساني بوجه عام، وتبرز أهمية الدافعية نحو التعلم في ما ذكره (الرايقي، 2018) كما يلي:

- إطلاق الطاقات الكامنة لدى الفرد واستثارة نشاطه وحفزه على الإقبال على التعلم برغبة واهتمام شديدين، ويتحقق ذلك عندما تتفاعل جميع الدوافع الداخلية معاً.
- إثارة وجذب انتباه المتعلمين وتركيزهم على موضوع التعلم مع الحفاظ على هذا الانتباه ليتحقق الهدف أو تعلم الخبرة التي يسعي المتعلمون إليها.
- زيادة اهتمام المتعلمين بالأنشطة والإجراءات التعليمية والانشغال بها طوال الموقف التعليمي.

- توجيه سلوك المتعلمين نحو مصادر التعلم المتاحة وزيادة مستوي المثابرة لديهم والدراسة والتقصي بغية الحصول على المعرفة وتحقيق الأهداف.
- توجيه المتلعمين لاختيار الوسائل والإمكانات المادية وغير المادية التي تساعدهم في تحقيق أهداف التعلم.
- زيادة إقبال المتعليمن على اختيار الأنشطة بما يتلاءم مع ميولهم واهتماماتهم.
- توفير الظروف المشجعة لحدوث التعلم وضمان استمراريته تفاعل المتعلم مع الموقف التعليمي.

وترى الباحثة أنه قد تزيد أهمية الدافعية نحو التعلم خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة وذلك للاسباب التالية:

- يرتبط الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة بما يثير اهتمامهم وليس ما يكلفون به فحسب.
- عند استثار دافعية الأطفال أثناء التعلم نلاحظ منهم المبادأة والمبادرة للقيام بأنشطة معينة والمثابرة في أدائها إتمامها وإنجازها حتى ولو واجهوا عوائق.
- يساهم الاهتمام بإثارة دافعية الأطفال في تحسين أدائهم بسبب التأثيرات الأخرى والسلوك الموجه لتحقيق هدف، والطاقة والجهد المبذول، والمبادرة والمثابرة والتجهيز المعرفي والتعزيز، كل ذلك يعزز المخرجات التعليمية ويزيد من تحقيق نواتج التعلم المستهدفة.

2-1-2-3-2-دور المعلمة في لإثارة دافعية الأطفال:

تعد إثارة الدافعية نحو التعلم، أحد الأهداف المهمة لمهارات التدريس الفعال، ولا يتحقق ذلك إلا من خلال التفاعل والتواصل بين معلم الدراسات الاجتماعية وتلاميذه. وتعد الدافعية أحد الشروط الأساسية لعملية التعلم، ولذا ينبغي أن تستثمر لتوجيه التلاميذ نحو تحقيق الأهداف المحددة، فضلاً عن رفع مستوي التحصيل الأكاديمي لديهم ورفع مستوي تعلمهم، مما يساعد على تقدم المجتمع في مختلف مجالات الحياة (عبد البر، 2017، 29).

ولذا يجب على المعلم أو المعلمة أن يستثير دافعية المتعلمين نحو التعلم من خلال البيئة التعليمية الداعمة للتعلم كوضوح الأهداف، واستخدم الأساليب والطرق المتنوعة، وتنمية القيم الداعمة لتكوين شخصية التلميذ، والتقويم العادل، جميعها أمور مهمة تساعد على جعل العملية التعليمية ممتعة وتثير التفكير (حكيم، 2016: 5).

ويعرف كذلك (خلف، والجاردي، 2021) الدافعية نحو التعلم أنها عبارة عن استجابة وجدانية لموقف معين يعبر عنها مستمرة تبدأ بإحساس الفرد بنقص في إحدى حاجاته وما يصاحبها من توتر يدفع الإنسان لمحاولة البحث عن وسيلة لإشباع هذه الحاجة، وهي حالة داخلية لا يمكن ملاحظتها بشكل مباشر، ولكن يلاحظ أثرها على السلوك، وتقاس اجرائياً بالعلامة التي يحققها المبحوث على أداة القياس التي يعدها الباحث.

2-1-3-معلمات مرحلة الطفولة المبكرة:

أشار الروسان (2019) إلى أن معلمة رياض الأطفال أو الطفولة المبكرة هي المعلمة المؤهلة علمياً وتربوياً، والتي تكلف رسمياً من وزار التربية والتعليم بالعمل في رياض الأطفال لتقديم المعرفة وتعليم الأطفال الصغار الذين تراوحت أعمارهم ما بين ثلاث سنوات وثمانية شهور إلى ست سنوات.

تعرف معلمة الطفولة المبكرة بأنها شخصية تربوية يتم اختيارها بعناية بالغة من خلال مجموع من المعايير الخاصة بالسمات والخصائص الجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية المناسبة لمهنة تربية الطفل، وتلقت إعداداً وتدريباً تكاملياً في كليات جامعية وعالية لتتولي مسئوليات العمل التربوي في مؤسسات للطفولة المبكرة (عبد الرزاق، 2020).

2-1-3-1-دور معلمة الطفولة المبكرة:

دور المعلمة في أي مرحلة من مراحل التعليم هام جدًا،إبراهيم فأساس التعليم هو المعلم، وتربية الطالب من تأسيس المعلم، لكن دور المعلم يختلف أهميته من مرحلة لأخرى، مثلًا فدوره يقل في الثانوية عن الاعدادية عن الابتدائية عن مرحلة ما قبل المدرسة (رياض الأطفال)، فأهميته تقل كلما كبر الطفل، ولكن هنا سأقوم بشرح دور المعلم الهام والذي يتزايد في مرحلة الطفولة المبكرة (الفقي، 2021).

ولمعلمة مرحلة الطفولة المبكرة دور كبير في بناء شخصية الأطفال بهذه المرحلة، وتشير (سعد، 2020) إلى أنه لم يعد يقتصر دور معلمة الروضة – شأنها في ذلك شأن المعلمين في المراحل المختلفة – عند حد التنمية المهنية المتعلقة بتزودها المعرفي والمهاري في تخصصها المتعلق بالتعامل مع الطفل، وأهم هذه الأدوار ما ذكره (حسين، 2018) كما يلي:

- دور معلمة الروضة كبديلة للأم: نلحظ أن جميع المعلمات في الرياض هن من الإناث؛ لوجود غريزة الأمومة والعاطفة الغالبة على العقل، وهو أهم ما تحتاجه المعلمة لفهم مشاعر الطفل، وبذلك اماً بديلة للطفل تساعده على التكيف والانسجام والتعلم والمرح.

- دور المعلمة في التربية والتعليم: يجب أن تكون المعلمة ملمة بمهارات التدريس من طرق، وأساليب، ووسائل للتدريس الحديث، كما يجب أن تتخلي بالكثير من الصبر.
- دور المعلمة كممثلة لقيم المجتمع وكقناة اتصال بين المنزل والروضة: تمثل المعلمة حقل وصل بين البيت والروضة، فهي القادرة على اكتشاف خصائص الأطفال، وعليها مساعدة الوالدين في حل المشكلات التي تعترض طريق أبنائهم في مسيرتهم التعليمية.
- دور المعلمة كمسئولة عن إدارة الصف وحفظ النظام: من أساسيات العمل التربوي للمعلمة توفير النظام والحرية أيضاً بعيداً عن الفوضي التي تعيق التعلم واللعب، والمعلمة الناجحة من تجمع بين انضباط الطفل وحرية لعبه.
- دور معلمة الروضة كمعلقة ومتعلمة في الوقت ذاته: على معلمة الروضة أن تطلع على كل ما هو جديد في مجال التربية، وعلم النفس، وأن تجدد من ثقافتها، وتطور من قدراتها متبعة الأساليب التربوية الحديثة، وتتبادل الخبرات مع زميلاتها.

2-2-الدراسات السابقة:

2-2-1-دراسات بالقصص الرقمية وتناولت أثرها في متغيرات متعددة على المتعلمين، ومن هذه الدراسات ما يلي:

- **دراسة (التميمي، 2021)** التي سعت إلى الوقوف على بعض تلك التطبيقات وما تحتوي عليه من عناصر وما تقدمه من قصص متنوعة للأطفال، وتوصل إلى مجموعة نتائج من أهمها تطور قصص الأطفال بسبب العملية التعليمية، وقد تم توظيف الفن القصصي للأطفال في الأدب الرقمي، وتم توظيفه في المناهج الدراسية وهذا وعي بأهمية القصة في تقويم السلوك، وتاثيره على أفكار الطفل؛ لذلك تم تداولها في التطبيقات الرقمية لسهولة وصوله إليها بدون وسيط، فالقصة الرقمية هي وسيلة إعلام وإرشاد وتوجيه، وهذا ما يجعلنا نؤسد تطبيقات القصة الرقمية وسهولة انتشارها لدى الأطفال؛ ليكتسبوا منها الفائدة المراد إيصالها.
- **ودراسة (عبد الرحمن، 2021)** التي استهدفت إعداد قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لإنتاج القصة الإلكترونية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، قياس أثر بيئة التعلم النقال عبر تطبيق نيربود Near pod في: جانب التحصيل المعرفي لطالبات الطفولة المبكرة لمهارات إنتاج القصة الرقمية، تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية، والتنور التقني لدي طالبات الطفولة المبكرة وقد اعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي، حيث تم استخدام تصميم المجموعتين التجريبية والضابط، واشتملت أدوات البحث على إعداد قائمة بالمهارات الأساسية اللازمة لإنتاج القصة الرقمية لأطفال الروضة بطاقة تقييم منتج تعليمي، اختبار الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصة الرقمية، مقياس التنور التقني لطالبات الطفولة المبكرة- إعداد الباحثتان-. وتوصلت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لاختبار التحصيل المعرفي المرتبط بمهارات إنتاج القصة الرقمية لدى طالبات الطفولة المبكرة لصالح المجموعة التجريبية، ووجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية لبطاقة تقييم منتج (القصة الرقمية) لدى طالبات الطفولة المبكرة لصالح المجموعة التجريبية، وأوصت باستخدام التعلم النقال في التعليم بشكل أكثر فاعلية لأهميته وفاعليته في التعليم وخاصة في ظل الظروف الراهنة.
- **كما استهدفت دراسة (العتيبي والعتيبي، 2021)** معرفة أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية. ولتحقيق أهداف البحث؛ أعتمد هذا البحث على المنهج شبه التجريبي. تكونت عينة البحث من (8) مشاركين من ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين برياض الأطفال في الروضة الثالثة والعشرين بالرياض، ممن تتراوح أعمارهم الزمنية بين (4- 7) سنوات، وتمثلت أدوات البحث في مقياس مصور للمفاهيم الرياضية، وثلاث قصص رقمية، وتم تطبيق التجربة لمدة (6) أسابيع، وأظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي الدلالة (0.05)، بين متوسطي رتب درجات العينة من الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، في القياسين: القبلي والبعدي، لمقياس المفاهيم الرياضية، ولصالح القياس البعدي.
- هدفت **دراسة (باعابد، 2021)** إلى التعرف على واقع ومعوقات استخدام القصة الرقمية لدي الطالبات ذوات الإعاقة الفكرية من وجهة نظر معلماتهن بمدينة جدة. واتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي. وتكونت عينة البحث من (50) معلمة من معلمات الطالبات ذوات الإعاقة الفكرية بمدينة جدة. وقامت الباحثة ببناء استبانة مكونة من (24) فقرة موزعة على محورين وهما: واقع استخدام القصة الرقمية، ومعوقات استخدام القصة الرقمية. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن المتوسط الحسابي لدرجة استخدام أفراد العينة للقصة الرقمية في العملية التعليمية كان (4.10) مما يشير إلى موافقة المعلمات على استخدام القصة الرقمية مع الطالبات ذوات الإعاقة الفكرية، كما أظهرت الدراسة أن المتوسط الحسابي لمحور المعوقات كان (3.58) مما يشير إلى وجود عوائق تحد من استخدام القصة الرقمية مع الطالبات ذوات الإعاقة الفكرية متمثلة في: قلة الدورات التدريبية للمعلمات لتصميم وإنتاج القصة الرقمية وقلة القصص الرقمية المنتجة بمعايير تصميم وإنتاج تناسب ذوي الإعاقة الفكرية وقلة المتخصصين في تصميم وإنتاج القصص الرقمية يحد من الاستفادة منها في تعليم الطالبات ذوي الإعاقة الفكرية.

2-2-2-دراسات تناولت الدافعية نحو التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة ومنها ما يلي:

- **دراسة (محيسن وحمدى، 2017)** وقد هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم، وشملت العينة (60) طفلا من أطفال الرياض في روضات المدارس الحكومية التابعة لمديرية عين الباشا وتم تصميم مقياس الدافعية نحو التعلم، واختيار وحدتين دراسيتين (أنا وروضتي، وأسرتي) من المنهاج الوطني التفاعلي لرياض الأطفال، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في إثارة الدافعية (ككل) نحو التعلم تعزى لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في إثارة الدافعية في المجالات الثلاثة (الانتباه للموقف التعليمي، والإقبال على النشاط، والاستمرار في أداء النشاط حتى يتحقق التعلم) لدى طلبة رياض الأطفال تعزى لصالح المجموعة التجريبية.
- **ودراسة (الجندي، 2022)** التي استهدفت التعرف على فاعلية برنامج قائم على بعض استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية الدافعية للتعلم وبعض مهارات الذكاء الناجح كمدخل لخفض قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة البحث من (20) طفل وطفلة من أطفال المستوى الثاني برياض الأطفال، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية قوامها (10) أطفال، الأخرى ضابطة قوامها (10) أطفال، استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، استخدمت الباحثة الأدوات التالية: اختبار المصفوفات المتتابعة لقياس ذكاء طفل الروضة لجون رافن تقنين عماد أحمد حسن (2016)، مقياس الدافعية للتعلم المصور لطفل الروضة ذوى اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد، مقياس الذكاء الناجح المصور لطفل الروضة ذوى اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد، استبانتي تشخيص اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لطفل الروضة (صورة المعلمة)، (صور الوالدين) (أعداد/ الباحثة)، البرنامج القائم على بعض استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية الدافعية للتعلم ومهارات الذكاء الناجح كمدخل لخفض اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لدى أطفال الروضة (أعداد/الباحثة). وأسفرت نتائج البحث عن فاعلية البرنامج القائم على بعض استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية الدافعية للتعلم وبعض مهارات الذكاء الناجح كمدخل لخفض اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لدى أطفال الروضة.
- **ودراسة (الفضلي والرسيس، 2023)** التي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على منهج منتسوري في مهارات التعلم ودافعية الإنجاز لدى الأطفال في مرحلة الرياض بدولة الكويت، واتبعت الدراسة المنهج التجريبي بتصميمه شبه التجريبي، وتكونت العينة من (40) طفلا وطفلة من روضة النماء في محافظة مبارك الكبير بدولة الكويت تم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واشتملت الأدوات على مقياس مهارات التعلم، ومقياس دافعية الإنجاز تم تطبيقها قبليا وبعديا على المجموعتين، وتم بناء برنامج تدريبي قائم على مهارات منتسوري. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس مهارات التعلم ومقياس دافعية الإنجاز لصالح التطبيق البعدي، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس مهارات التعلم لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس دافعية الإنجاز لصالح المجموعة التجريبية، ويعزى ذلك إلى التأثير الإيجابي للبرنامج القائم على مهارات منتسوري.

2-2-3-تعليق على الدراسات السابقة:

فى ضوء عرض الدراسات والبحوث السابقة يمكن استنتاج ما يلي:

- الدراسات التى اهتمت بالبحث حول مدى فاعلية القصص الرقمية في التدريس بمرحلة الطفولة المبكرة تنمية المهارات والخبرات والمفاهيم المتنوعة لا تزال قليلة، وهذا يدعم إجراء البحث الحالي، ويظهر الحاجة إلى إجراء دراسات أخرى تهتم بتوظيف القصص الرقمية بمرحلة الطفولة المبكرة.
- لا توجد دراسات عربية (على حد علم الباحثة) تناولت دور القصص الرقمية في زيادة الدافعية نحو التعلم.
- أظهرت جميع الدراسات السابقة فاعلية استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية بمرحلة رياض الأطفال مثل دراسة (باعابد، 2021) دراسة (العتيبي، والعتيبي، 2021) (التميمي، 2021) ودراسة (عبد الرحمن، 2021) ودراسة (الفقيه، 2019) ودراسة (الشافعي، 2019) ودراسة (مرواد، 2019) ودراسة (السيد، 2017) حيث أكدو على فاعلية استخدام القصص الرقمية لتنمية
- أوجه الاستفادة من الدراسات والبحوث السابقة: فى ضوء الدراسات والبحوث السابقة، وبعد الرجوع إليها ومدارستها؛ أمكن تحديد أوجه الاستفادة من تلك الدراسات فى النقاط التالية:
  - بناء استبانة للوقوف على أراء معلمات مرحلة الطفولة المبكرة حول مدى فاعلية القصص الرقمية في زيادة الدافعية نحو التعلم لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظرهم، وحساب خصائصها السيكومترية من صدق وثبات، وتحليلها لتحديد مدى فاعليتها.
  - تحديد أهم ملامح الإطار النظري لهذه الدراسة، والتعرف على أهم خصائص مرحلة الطفولة المبكرة ومفهومها.

- تفسير نتائج البحث الحالى فى ضوء نتائج الدراسات السابقة، وتحديد مدى الاتفاق والاختلاف بين نتائج الدراسات السابقة وهذا البحث، ليمكن من خلاله توجيه النتائج وتقديم التوصيات والمقترحات.
- يختلف هذا البحث عن غيرها من الدراسات السابقة في أن جميع الدراسات السابقة تناولت متغيرات استخدمت فيها القصة الرقمية كمتغير مستقل وسعت نحو معرفة تأثيره على متغيرات تابعة مثل التحصيل والمهارات وغيرها من متغيرات تابعة؛ في حين أن هذا البحث سعت للتعرف على مدى فاعلية القصص الرقمية في زيادة الدافعية نحو التعلم من وجهة نظر الفئة التي تتعامل بشكل مباشر مع أطفال هذه المرحلة، وهذا ما يميز هذا البحث عن غيرها من دراسات.

3- منهجية البحث وإجراءاته

3-1-منهج البحث:

نظرا لطبيعة هذا البحث تم استخدم المنهج الوصفي التحليلي للتعرف على فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.

3-2-مجتمع البحث:

تكون مجتمع البحث من جميع المعلمات المعنيات في التدريس بمرحلة الطفولة المبكرة في مدينة الرياض للعام الدراسي 1444/1443هـ والبالغ عددهن (3054) معلمة بحسب إحصائية وزارة التعليم.

3-3-عينة البحث:

عمدت الباحثة إلى اختيار عينة عشوائية من مجتمع البحث من المعلمات العاملات بمرحلة الطفولة المبكرة في مدينة الرياض وبلغ حجم العينة 459 معلمة على النحو التالي:

خصائص عينة البحث:

يقوم هذا البحث على عدد من المتغيرات المتعلقة بالخصائص الشخصية لأفراد عينة البحث، وفي ضوء هذه المتغيرات يمكن تحديد خصائص أفراد عينة البحث على النحو التالي:

جدول (1) توزيع عينة البحث تبعاً لمتغير المؤهل الدراسي

المؤهل الدراسي	العدد	النسبة المئوية	
بكالوريوس	398	86.90	%
ماجستير	46	10.04	%
دكتوراه	14	3.06	%
الإجمالي	458	100	%

يوضح الجدول السابق أن توزيع أفراد عينة البحث وفقاً لمتغير المؤهل الدراسي , حيث يتبين أن (398) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته (86.90%) من إجمالي أفراد عينة البحث في المؤهل الدراسي (بكالوريوس)، وعدد (46) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته (10.04%) من إجمالي أفراد عينة البحث في المؤهل الدراسي (ماجستير)، وعدد (14) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته (3.06%) من إجمالي أفراد عينة البحث في المؤهل الدراسي (دكتوراه).

3-4-أداة البحث:

تم تطوير استبانة شملت ثلاثة أقسام الأول البيانات الديمغرافية التي تمثلت في المؤهل والخبرة والثاني وجهة نظر المعلمات حول دور القصة الرقمية في زيادة دافعية الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة والثالث سؤال مفتوح حول أهم المعوقات التي تحول دون استخدام القصص الرقمية في التدريس تمثل الإجابات على أسئلة البحث.

3-4-1-خطوات إعداد الاستبانة:

بعد الاستعراض المتأني للأدبيات المتعلقة بموضوع البحث ومقاييس التقدير المتدرج تمكنت الباحثة من حصر مفردات الأداة لكل عبارة في كل محور من محاور البحث ومن خلال ذلك تم التمكن من بناء أداة البحث لتكون الإجابات من خلال مقياس لكرت الخماسي (موافق بشدة 5، موافق 4، محايد 3، غير موافق بشدة 2، غير موافق 1).

3-4-2-صدق أداة البحث وقد تم التأكد من خلال عدد من الإجراءات كما يلي:

أ- الصدق الظاهري للأداة:

التعرف على مدى صدق أداة البحث في قياس ما وضعت لقياسه ثم عرضها على عدد من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بجامعات مختلفة بلغ عددهم 11 محكم ملحق رقم (2).

ب- صدق الاتساق الداخلي للأداة:

بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة البحث تم تطبيقها ميدانياً وتم حساب معامل الارتباط بيرسون لمعرفة الصدق الداخلي للاستبانة حيث تم حساب معامل الارتباط بين بين درجة كل بند من بنود الاستبانة بالدرجة الكلية للاستبانه.

جدول (2) معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية

م	البنود	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	يُبدي الطفل نشاطًا أكبر عند الدراسة بالقصة الرقمية.	0.519	0.01
2	يُصغي الأطفال باهتمام عند التدريس باستخدام القصة الرقمية.	0.680	0.01
3	يستوعب الطفل دوره في إنجاز الأنشطة التعليمية والتكليفات المصحوبة بالقصة الرقمية.	0.658	0.01
4	ينخرط الأطفال في التعلم عند الدراسة بالقصة الرقمية في وجود المعلمة أو بدونها.	0.634	0.01
5	يستمتع الأطفال بتعلم المحتوى المقدم باستخدام القصة الرقمية.	0.724	0.01
6	يتحمس الأطفال للعمل بجدية لإنجاز التكليفات عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.	0.791	0.01
7	يُقبل الأطفال على تعلم الخبرات الجديدة المتضمنة بالقصة الرقمية.	0.675	0.01
8	يميل الأطفال للتعلم بالقصة الرقمية.	0.747	0.01
9	يُعبر الأطفال بشكل أفضل عن ما بداخلهم عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.	0.861	0.01
10	يبذل الأطفال قصارى جهدهم لحل المشكلات الصعبة لمحاكاة القصة الرقمية.	0.805	0.01
11	يبتكر الأطفال حلولاً غير تقليدية لمشكلات محاكاة القصة الرقمية.	0.761	0.01
12	يمتلك الأطفال القدرة على وصف مشاعرهم عند الدراسة باستخدام القصة الرقمية.	0.835	0.01
13	يشعر الأطفال بالتحدي عند تكليفهم بمهام صعبة خلال الدراسة بالقصة الرقمية.	0.761	0.01
14	يخطط الأطفال لعمل أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية.	0.647	0.01
15	يسأل الأطفال بشغف عن أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية مثل الرحلات.	0.862	0.01
16	يهتم الأطفال بتعلم أشياء جديدة حول القصة الرقمية.	0.629	0.01
17	يشعر الأطفال بطاقة وحماس لتنفيذ الأنشطة المرتبطة بالقصة الرقمية.	0.799	0.01
18	يُحاول الأطفال التفوق على أقرانهم في استنتاج أهداف القصة الرقمية وفهم محتواها.	0.620	0.01
19	يسعى الأطفال لإنجاز الأعمال التي تُطلب منهم عند استخدام القصة الرقمية بسرعة.	0.735	0.01
20	تُساعد القصة الرقمية الأطفال في دراسة المحتوى بوقت أقل من المعتاد.	0.681	0.01
21	تُكسب القصة الرقمية الأطفال الشغف للتكرار لإتقان المحتوى.	0.619	0.01
22	يهتم الأطفال بمعدلات تقييمهم بحماس عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.	0.693	0.01
23	يحرص الأطفال على تطبيق ما تعلموه خلال الدراسة بالقصة الرقمية في و اقع الحياة.	0.833	0.01
24	تُحمس القصة الرقمية الأطفال للتمسك بالقيم المجتمعية والدينية.	0.801	0.01
25	تستثير القصة الرقمية الأطفال لحب الوطن والتمسك بتحقيق أهدافه.	0.785	0.01
26	تهيئ القصة الرقمية المناخ المناسب للخبرة التي تزيد من دافعية الطفل على التطبيق بعيداً عن النصح.	0.677	0.01

م	البنود	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
27	تحفز القصة الرقمية الأطفال على الاشتغال بالعلم ابتكارًا و إبداعًا واختراعًا وتطويرًا.	0.734	0.01
28	تزيد القصة الرقمية إيجابية الأطفال في التفاعل مع الحياة الاجتماعية.	0.780	0.01
29	تحمس القصة الرقمية للتعامل الإيجابي مع أطراف العملية التعليمية.	0.789	0.01
30	يتعرف الطفل نقاط القوة والضعف في شخصيته من خلال القصة الرقمية.	0.814	0.01
31	يكون الطفل علاقات ناجحة مع أقر انه عند الدراسة بالقصة الرقمية.	0.814	0.01
32	يبذل الطفل قصارى جهده للاستفادة من القصة الرقمية	0.780	0.01
33	تتيح القصة الرقمية للأطفال مشاركة أفكارهم مع أقرانهم بحماس.	0.756	0.01
34	يُحاول الطفل عند الدراسة بالقصة الرقمية مرات متعددة إذا أخفق في الاختبار.	0.664	0.01

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط لجميع عبارات المحور ترتبط بالدرجة الكلية لهذا المحور عند مستوى دلالة (0.01)، وهذا يؤكد أن المحور يتمتع بدرجة عالية من الصدق.

3-4-3-ثبات الأداة:

تم استخدام معادلة ألفا كرونباخ للتأكد من الاتساق الداخلي لفقرات الأداة، حيث تم استخراج معامل الثبات على مستوى الأداة وبلغت قيمة معامل الثبات (0.973)، وتدل على معامل ثبات مرتفع، ناء على هذه النتيجة فإن مستوى الثبات لمحتوى الأداة يعد ملائماً من وجهة نظر البحث العلمي.

4-نتائج البحث ومناقشتها.

تم دراسة آراء عينة البحث حول فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة، وذلك من خلال استجابات عينة البحث، حيث تم استخراج التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية حول (فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة)، والجداول التالية توضح ذلك:

جدول (4) التكرارات والنسب المئوية وكا^2 لـ (فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة)

العبارات	موافق بشدة		موافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة		مستوى الموافقة	كا^2	مستوى الدلالة	الترتيب
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%				
يُبدي الطفل نشاطًا أكبر عند الدراسة بالقصة الرقمية.	352	76.86	94	20.52	6	1.31	5	1.09	1	94.54	موافق بشدة	991.80	0.01	1
يُصغي الأطفال باهتمام عند التدريس باستخدام القصة الرقمية.	305	66.59	138	30.13	12	2.62	2	0.44	1	92.49	موافق بشدة	767.09	0.01	16
يستوعب الطفل دوره في إنجاز الأنشطة التعليمية والتكليفات المصحوبة بالقصة الرقمية.	322	70.31	113	24.67	16	3.49	4	0.87	3	92.62	موافق بشدة	816.39	0.01	15
ينخرط الأطفال في التعلم عند الدراسة بالقصة الرقمية في وجود المعلمة أو بدونها.	301	65.72	118	25.76	21	4.59	13	2.84	5	90.44	موافق بشدة	690.04	0.01	27
يستمتع الأطفال بتعلم المحتوى المقدم باستخدام القصة الرقمية.	327	71.40	115	25.11	7	1.53	4	0.87	5	92.97	موافق بشدة	854.71	0.01	9
يتحمس الأطفال للعمل بجدية	320	69.87	110	24.02	14	3.06	10	2.18	4	91.97	موافق	795.41	0.01	22

العبارات	موافق بشدة		موافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة		مستوى الموافقة	كا^2	مستوي الدلالة	الترتيب
لإنجاز التكليفات عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.											بشدة			
يُقبل الأطفال على تعلم الخبرات الجديدة المتضمنة بالقصة الرقمية.	336	73.36	105	22.93	7	1.53	7	1.53	3	93.36	موافق بشدة	896.02	0.01	4
يميل الأطفال للتعلم بالقصة الرقمية.	318	69.43	117	25.55	14	3.06	4	0.87	5	92.27	موافق بشدة	798.00	0.01	18
يُعبر الأطفال بشكل أفضل عن ما بداخلهم عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.	333	72.71	99	21.62	15	3.28	10	2.18	1	92.88	موافق بشدة	863.14	0.01	10
يبذل الأطفال قصارى جهدهم لحل المشكلات الصعبة لمحاكاة القصة الرقمية.	323	70.52	104	22.71	16	3.49	8	1.75	7	91.79	موافق بشدة	803.07	0.01	23
يبتكر الأطفال حلولاً غير تقليدية لمشكلات محاكاة القصة الرقمية.	334	72.93	102	22.27	14	3.06	5	1.09	3	93.14	موافق بشدة	875.95	0.01	6
يمتلك الأطفال القدرة على وصف مشاعرهم عند الدراسة باستخدام القصة الرقمية.	312	68.12	117	25.55	15	3.28	11	2.40	3	91.62	موافق بشدة	758.03	0.01	25
يشعر الأطفال بالتحدي عند تكليفهم بمهام صعبة خلال الدراسة بالقصة الرقمية.	319	69.65	111	24.24	15	3.28	9	1.97	4	91.97	موافق بشدة	790.95	0.01	22
يخطط الأطفال لعمل أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية.	329	71.83	101	22.05	19	4.15	8	1.75	1	92.71	موافق بشدة	839.69	0.01	13
يسأل الأطفال بشغف عن أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية مثل الرحلات.	309	67.47	122	26.64	17	3.71	6	1.31	4	91.70	موافق بشدة	750.58	0.01	24
يهتم الأطفال بتعلم أشياء جديدة حول القصة الرقمية.	324	70.74	110	24.02	11	2.40	9	1.97	4	92.36	موافق بشدة	822.50	0.01	17
يشعر الأطفال بطاقة وحماس لتنفيذ الأنشطة المرتبطة بالقصة الرقمية.	331	72.27	106	23.14	15	3.28	4	0.87	2	93.19	موافق بشدة	863.42	0.01	5
يُحاول الأطفال التفوق على أقرانهم في استنتاج أهداف القصة الرقمية وفهم محتواها.	333	72.71	101	22.05	13	2.84	8	1.75	3	92.88	موافق بشدة	866.59	0.01	10
يسعى الأطفال لإنجاز الأعمال التي تُطلب منهم عند استخدام	313	68.34	116	25.33	17	3.71	8	1.75	4	91.70	موافق بشدة	762.46	0.01	24

العبارات	موافق بشدة		موافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة		مستوى الموافقة	$كا^2$	مستوي الدلالة	الترتيب
القصة الرقمية بسرعة ودقة.														
تُساعد القصة الرقمية الأطفال في دراسة المحتوى بوقت أقل من المعتاد.	351	76.64	89	19.43	7	1.53	5	1.09	6	93.80	موافق بشدة	974.66	0.01	2
تُكسب القصة الرقمية الأطفال الشغف للتكرار لإتقان المحتوى.	333	72.71	106	23.14	9	1.97	5	1.09	5	93.06	موافق بشدة	876.67	0.01	7
يهتم الأطفال بمعدلات تقييمهم بحماس عند استخدام القصة الرقمية في التدريس.	320	69.87	118	25.76	12	2.62	6	1.31	2	92.66	موافق بشدة	813.92	0.01	14
يحرص الأطفال على تطبيق ما تعلموه خلال الدراسة بالقصة الرقمية في و اقع الحياة.	323	70.52	117	25.55	13	2.84	3	0.66	2	93.01	موافق بشدة	832.39	0.01	8
تُحمس القصة الرقمية الأطفال للتمسك بالقيم المجتمعية والدينية.	330	72.05	102	22.27	20	4.37	3	0.66	3	92.88	موافق بشدة	849.01	0.01	10
تستثير القصة الرقمية الأطفال لحب الوطن والتمسك بتحقيق أهدافه.	321	70.09	111	24.24	13	2.84	8	1.75	5	92.10	موافق بشدة	804.23	0.01	21
تهيئ القصة الرقمية المناخ المناسب للخبرة التي تزيد من دافعية الطفل على التطبيق بعيداً عن النصح المباشر.	334	72.93	106	23.14	12	2.62	3	0.66	3	93.41	موافق بشدة	884.29	0.01	3
تحفز القصة الرقمية الأطفال على الاشتغال بالعلم ابتكارًا و إبداعًا واختراعًا وتطويرًا.	313	68.34	125	27.29	13	2.84	4	0.87	3	92.36	موافق بشدة	784.23	0.01	17
تزيد القصة الرقمية إيجابية الأطفال في التفاعل مع الحياة الاجتماعية.	319	69.65	121	26.42	11	2.40	5	1.09	2	92.75	موافق بشدة	814.40	0.01	12
تحمس القصة الرقمية للتعامل الإيجابي مع أطراف العملية التعليمية.	323	70.52	115	25.11	12	2.62	6	1.31	2	92.79	موافق بشدة	827.35	0.01	11
يتعرف الطفل نقاط القوة والضعف في شخصيته من خلال القصة الرقمية.	317	69.21	117	25.55	15	3.28	5	1.09	4	92.23	موافق بشدة	791.39	0.01	19
يكون الطفل علاقات ناجحة مع أقر انه عند الدراسة بالقصة الرقمية.	320	69.87	109	23.80	20	4.37	6	1.31	3	92.18	موافق بشدة	794.47	0.01	20

العبارات	موافق بشدة		موافق		محايد		غير موافق		غير موافق بشدة		مستوى الموافقة	كا^2	مستوي الدلالة	الترتيب
يبذل الطفل قصارى جهده للاستفادة من القصة الرقمية	330	72.05	108	23.58	14	3.06	3	0.66	3	93.14	موافق بشدة	860.54	0.01	6
تتيح القصة الرقمية للأطفال مشاركة أفكارهم مع أقرانهم بحماس.	319	69.65	124	27.07	5	1.09	9	1.97	1	92.79	موافق بشدة	821.96	0.01	11
يُحاول الطفل عند الدراسة بالقصة الرقمية مرات متعددة إذا أخفق في الاختبار.	301	65.72	133	29.04	14	3.06	7	1.53	3	91.53	موافق بشدة	726.98	0.01	26
المجموع الكلى	10995	70.61	3800	24.40	454	2.92	213	1.37	110	92.60	موافق بشدة	825.36	0.01	

*** قيمة (كا^2) الجدولية عند مستوى (0.01) = 13.277، وعند مستوى (0.05) = 9.488 لدرجة حرية (4)**

من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن جميع قيم كا2 دالة عند مستوى (0.01)، إذ أن قيم كا2 المحسوبة أكبر من قيمة كا2 الجدولية عند مستوي (0.01) لدرجة حرية (4) الموضحة أسفل الجدول السابق، وهذا يؤكد أن أراء عينة البحث حول بنود هذا البعد متسقة مع نفسها وهذه البنود تميز أراء الافراد عينة البحث نحو إتجاه معين وعدم تشتت التكرارات حول بدائل الاختيار الخمسة.

كما يتضح أن أفراد عينة البحث يوافقون على (فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة) بنسبة مئوية (92.60%)، وبمتوسط حسابي عام (4.63 من 5) يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21 إلى 5.00).

كما يتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث يوافقوا على جميع عبارات (فاعلية القصة الرقمية في زيادة دافعية التعلم بمرحلة الطفولة المبكرة) فى مستوى موافق بشدة، والتي تم ترتيبها تنازلياً حسب موافقة أفراد عينة البحث عليها وفقاً لأعلى قيم للمتوسط، ووفقاً لأقل قيم للانحراف المعياري عند تساوي قيم المتوسط كما يلي:-

- جاءت العبارة رقم (1) وهي " يُبدي الطفل نشاطًا أكبر عند الدراسة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (94.54%)، وبمتوسط حسابي (4.73)، وانحراف معياري (0.56)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (20) وهي " تُساعد القصة الرقمية الأطفال في دراسة المحتوى بوقت أقل من المعتاد. " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.8%)، وبمتوسط حسابي (4.69)، وانحراف معياري (0.68)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (26) وهي " تهيئ القصة الرقمية المناخ المناسب للخبرة التي تزيد من دافعية الطفل على التطبيق بعيداً عن النصح المباشر. " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.41%)، وبمتوسط حسابي (4.67)، وانحراف معياري (0.63)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (7) وهي " يُقبل الأطفال على تعلم الخبرات الجديدة المتضمنة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.36%)، وبمتوسط حسابي (4.67)، وانحراف معياري (0.65)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (17) وهي " يشعر الأطفال بطاقة وحماس لتنفيذ الأنشطة المرتبطة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الخامسة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.19%)، وبمتوسط حسابي (4.66)، وانحراف معياري (0.63)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (11) وهي " يبتكر الأطفال حلولاً غير تقليدية لمشكلات محاكاة القصة الرقمية. " بالمرتبة السادسة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.14%)، وبمتوسط حسابي (4.66)، وانحراف معياري (0.66)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (32) وهي " يبذل الطفل قصارى جهده للاستفادة من القصة الرقمية " بالمرتبة السادسة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.14%)، وبمتوسط حسابي (4.66)، وانحراف معياري (0.64)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).

- جاءت العبارة رقم (21) وهي " تُكسب القصة الرقمية الأطفال الشغف للتكرار لإتقان المحتوى. " بالمرتبة السابعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.06%)، وبمتوسط حسابي (4.65)، وانحراف معياري (0.68)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (23) وهي " يحرص الأطفال على تطبيق ما تعلموه خلال الدراسة بالقصة الرقمية في واقع الحياة. " بالمرتبة الثامنة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (93.01%)، وبمتوسط حسابي (4.65)، وانحراف معياري (0.61)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5)
- جاءت العبارة رقم (5) وهي " يستمتع الأطفال بتعلم المحتوى المقدم باستخدام القصة الرقمية. " بالمرتبة التاسعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.97%)، وبمتوسط حسابي (4.65)، وانحراف معياري (0.67)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (24) وهي " تُحمس القصة الرقمية الأطفال للتمسك بالقيم المجتمعية والدينية. " بالمرتبة العاشرة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.88%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.66)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (9) وهي " يُعبر الأطفال بشكل أفضل عن ما بداخلهم عند استخدام القصة الرقمية في التدريس. " بالمرتبة العاشرة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.88%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.67)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (18) وهي " يُحاول الأطفال التفوق على أقرانهم في استنتاج أهداف القصة الرقمية وفهم محتواها. " بالمرتبة العاشرة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.88%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.69)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (33) وهي " تتيح القصة الرقمية للأطفال مشاركة أفكارهم مع أقرانهم بحماس. " بالمرتبة الحادية عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.79%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.63)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (29) وهي " تحمس القصة الرقمية للتعامل الإيجابي مع أطراف العملية التعليمية. " بالمرتبة الحادية عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.79%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.64)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (28) وهي " تزيد القصة الرقمية إيجابية الأطفال في التفاعل مع الحياة الاجتماعية. " بالمرتبة الثانية عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.75%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.63)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (14) وهي " يخطط الأطفال لعمل أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الثالثة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.71%)، وبمتوسط حسابي (4.64)، وانحراف معياري (0.67)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (22) وهي " يهتم الأطفال بمعدلات تقييمهم بحماس عند استخدام القصة الرقمية في التدريس. " بالمرتبة الرابعة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.66%)، وبمتوسط حسابي (4.63)، وانحراف معياري (0.65)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (3) وهي " يستوعب الطفل دوره في إنجاز الأنشطة التعليمية والتكليفات المصحوبة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الخامسة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.62%)، وبمتوسط حسابي (4.63)، وانحراف معياري (0.66)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (2) وهي " يُصغي الأطفال باهتمام عند التدريس باستخدام القصة الرقمية. " بالمرتبة السادسة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.49%)، وبمتوسط حسابي (4.62)، وانحراف معياري (0.58)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (27) وهي " تحفز القصة الرقمية الأطفال على الاشتغال بالعلم ابتكارًا وإبداعًا واختراعًا وتطويرًا. " بالمرتبة السابعة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.36%)، وبمتوسط حسابي (4.62)، وانحراف معياري (0.65)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (16) وهي " يهتم الأطفال بتعلم أشياء جديدة حول القصة الرقمية. " بالمرتبة السابعة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.36%)، وبمتوسط حسابي (4.62)، وانحراف معياري (0.71)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).

- جاءت العبارة رقم (8) وهي " يميل الأطفال للتعلم بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الثامنة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.27%)، وبمتوسط حسابي (4.61)، وانحراف معياري (0.69)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (30) وهي " يتعرف الطفل نقاط القوة والضعف في شخصيته من خلال القصة الرقمية. " بالمرتبة التاسعة عشر من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.23%)، وبمتوسط حسابي (4.61)، وانحراف معياري (0.69)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (31) وهي " يكون الطفل علاقات ناجحة مع أقرانه عند الدراسة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة العشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.18%)، وبمتوسط حسابي (4.61)، وانحراف معياري (0.7)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (25) وهي " تستثير القصة الرقمية الأطفال لحب الوطن والتمسك بتحقيق أهدافه. " بالمرتبة الحادية والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (92.1%)، وبمتوسط حسابي (4.6)، وانحراف معياري (0.73)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (6) وهي " يتحمس الأطفال للعمل بجدية لإنجاز التكليفات عند استخدام القصة الرقمية في التدريس. " بالمرتبة الثانية والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.97%)، وبمتوسط حسابي (4.6)، وانحراف معياري (0.73)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (13) وهي " يشعر الأطفال بالتحدي عند تكليفهم بمهام صعبة خلال الدراسة بالقصة الرقمية. " بالمرتبة الثانية والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.97%)، وبمتوسط حسابي (4.6)، وانحراف معياري (0.73)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (10) وهي " يبذل الأطفال قصارى جهدهم لحل المشكلات الصعبة لمحاكاة القصة الرقمية. " بالمرتبة الثالثة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.79%)، وبمتوسط حسابي (4.59)، وانحراف معياري (0.78)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5)
- جاءت العبارة رقم (15) وهي " يسأل الأطفال بشغف عن أشياء مستقبلية بعد الدراسة بالقصة الرقمية مثل الرحلات. " بالمرتبة الرابعة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.7%)، وبمتوسط حسابي (4.59)، وانحراف معياري (0.71)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5). كما جاءت العبارة رقم (19) وهي " يسعى الأطفال لإنجاز الأعمال التي تُطلب منهم عند استخدام القصة الرقمية بسرعة ودقة. " بالمرتبة الرابعة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.7%)، وبمتوسط حسابي (4.59)، وانحراف معياري (0.73)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (12) وهي " يمتلك الأطفال القدرة على وصف مشاعرهم عند الدراسة باستخدام القصة الرقمية. " بالمرتبة الخامسة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.62%)، وبمتوسط حسابي (4.58)، وانحراف معياري (0.73)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (34) وهي " يُحاول الطفل عند الدراسة بالقصة الرقمية مرات متعددة إذا أخفق في الاختبار. " بالمرتبة السادسة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (91.53%)، وبمتوسط حسابي (4.58)، وانحراف معياري (0.69)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).
- جاءت العبارة رقم (4) وهي " ينخرط الأطفال في التعلم عند الدراسة بالقصة الرقمية في وجود المعلمة أو بدونها. " بالمرتبة السابعة والعشرون من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بنسبة مئوية (90.44%)، وبمتوسط حسابي (4.52)، وانحراف معياري (0.8)، وهو متوسط حسابي يقع في فئة موافق بشدة لانه واقع بين (4.21: 5).

ويتضح من خلال العرض السابق أن جميع المعلمات يرون أن للقصة الرقمية أثر في زيادة دافعية التعلم وجدير بالذكر أن ترتيب استجابات المعلمات وموافقتهم على فقرات الاستبيان الذي جاء في مقدمتها الموافقة بنسبة كبيرة على الفقرة يُبدي الطفل نشاطًا أكبر عند الدراسة بالقصة الرقمية بالمرتبة الأولى، إلا أنه جاءت جميع الاستجابات بموافقة بنسبة عالية زادت على 90 بالمئة ويبرز هنا دور الدور الكبير للقصص الرقمية بإمكانياتهما ووسائلها المتعددة في نقل المعلومات على شكل صور وصوت وحركة إلى داخل الصف الدراسي وتُفسر الباحثة هذه الاستجابات في ما يلي:

- أن المعلمات يُدركون الدور الذي تقوم به القصة الرقمية في التدريس بمرحلة الطفولة المبكرة.

- ربما جاء ذلك لأن أغلب المعلمات قد استخدمن من قبل القصص الرقمية بالفعل في التدريس ويعون أهميتها في زيادة الدافعية نحو التعلم.
- من خلال ما تقدمه القصص الرقمية من إدخال خبرات تعليمية بصورة واقعية لا يمكن إدراجها في العملية التعليمية إلا من خلالهما.
- أن القصة الرقمية تُساعد في تقليص الفروق الفردية بين أفراد الصف الواحد عن طريق البث البصري.
- تمكين الأطفال من إعادة القصة والاستماع لها في أي وقت ومن أي مكان والقيام بالتكليفات المدرسية والمشاركة مع نظرائهم.
- تساعد القصة الرقمية عند استخدامها بمرحلة الطفولة المبكرة في تنمية مهارات الفهم والتذكر والتطبيق وتشجيع الأطفال على المشاركة في العملية التعليمية، لذلك شجع المعلمات على الموافقة بشدة على بعض الفقرات التي تشير إلى ذلك.

جدول (5) التكرارات والنسب المئوية لأهم المعوقات التي تحول دون تطبيق القصة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات مرتبة تنازليا

م	المعوقات	التكرار	النسبة المئوية (%)	الترتيب
4	ضعف مهارات المعلمات في إنتاج القصص الرقمية.	89	19.43	1
10	عدم وجود قصص تدعم المناهج الدراسية معتمدة من الوزارة.	79	17.25	2
1	عدم توفر مهارات استخدام القصة الرقمية لدى المعلمات	77	16.81	3
8	تحتاج إلى الكثير من الوقت والتكلفة لإنتاجها.	68	14.85	4
3	تشتت الأطفال أثناء استخدام أكثر من قصة لتوضيح نفس الفكرة.	56	12.23	5
9	خوف بعض المعلمات من استخدامها في التدريس.	47	10.26	6
2	عدم وعي أولياء الأمور بتوظيف القصة الرقمية في التدريس.	45	9.83	7
6	تحتاج القصة وقت كبير حتى يتم توظيفها بالشكل الأمثل.	45	9.83	8
5	عدم توفر الإمكانيات في بعض قاعات الدراسة.	33	7.21	9
7	عدم وعي أولياء الأمور بأهمية.	31	6.77	10

يتضح من الجدول السابق أن أهم المعوقات في تطبيق القصة الرقمية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات) هي: ضعف مهارات المعلمات في إنتاج القصص الرقمية، يليها عدم وجود قصص تدعم المناهج الدراسية معتمدة من الوزارة، يليها عدم توفر مهارات استخدام القصة الرقمية لدى المعلمات، يليها تحتاج إلى الكثير من الوقت والتكلفة لإنتاجها، يليها تشتت الأطفال أثناء استخدام أكثر من قصة لتوضيح نفس الفكرة، يليها خوف بعض المعلمات من استخدامها في التدريس، يليها عدم وعي أولياء الأمور بتوظيف القصة الرقمية في التدريس، وتحتاج القصة وقت كبير حتى يتم توظيفها بالشكل الأمثل، يليها عدم توفر الإمكانيات في بعض قاعات الدراسة، يليها عدم وعي أولياء الأمور بأهمية.

وتفسر الباحثة هذه النتيجة في أن المعلمات بالفعل يستخدمون القصص الرقمية ويرون فاعليتها في زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم، لذلك فإن عدد ليس بالكبير قد ذكر وجود معوقات لاستخدام وتوظيف القصص الرقمية في التدريس، إذا ما قورن بالعدد الذي استجاب للاستبيان، وحتى مع ذكر البعض للمعوقات فيبدو واضحا أنها معوقات ليست كبيرة ويمكن التغلب عليها بسهولة كما يبدو أن المعلمات التي ذكرت معوقات بالفعل ربنا يؤمنون بأهميتها ولكنهم يطمحون لإزالة بعض المعوقات لزيادة فاعليتها مستقبلا، أو وضع مخططات رسمية لزيادة الاستفادة منها.

توصيات البحث ومقترحاته

إشارة إلى ما اتضح في نتائج البحث، توصي الباحثة وتقترح ما يلي:

1. تبني وزارة التعليم لخطة استراتيجية تساهم في تحقيق التحول الرقمي بمرحلة الطفولة المبكرة، ومن ضمنها تبني خطة واضحة لدمج القصص الرقمية بمقررات هذه المرحلة.
2. التأكيد على الاهتمام بالبنية التحتية التي تُساعد في توظيف القصص الرقمية في التعليم والتعلم بمرحلة الطفولة المبكرة.
3. تدريب معلمات الطفولة المبكرة على إنتاج القصص الرقمية وتنمية مهاراتهم في برامج متقدمة لإنتاج القصص بأنفسهم.
4. قيام وزارة التعليم بتحليل المحتوى التعليمي وإنتاج وإنتاج قصص رقمية تعليمية تكون في متناول المعلمات تلائم أهداف المحتوى وتراعي معايير إنتاج المحتوى التعليمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

5. توفير الأجهزة والمعدات الصوتية والمرئية بقاعات التدريس بجميع مؤسسات الطفولة المبكرة.
6. إيجاد حوافز مادية ومعنوية لتشجيع المعلمات على تطوير قدراتهن في مجال توظيف القصص الرقمية في التدريس التعليمية الحديثة.
7. كما تقترح الباحثة إجراء دراسات في الموضوعات الآتية:

- فاعلية تقنيات أخرى في زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم مثل (الشات بوت – الروبوتات التعليمية – المنصات التفاعلية).
- الصعوبات التي تواجه المعلمات والطالبات في أثناء التعليم والتعلُّم باستخدام التكنولوجيا في مراحل مختلفة.
- آثار القصص الرقمية (الفكرية، والأخلاقية، والاجتماعية) في الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة.
- أثر إختلاف أنماط تقديم القصص الرقمية في زيادة الدافعية نحو التعلم لدى الأطفال بمرحلة الطفولة المبكرة

قائمة المراجع

أولًا- المراجع بالعربية:

- إبراهيم، أماني عبد المجيد. (2020). معلمة الروضة ودورها فى فن الحكى. مجلة خطوة، ع38، 16- 19.
- أحمد، يمني سمير عبد الوهاب(2020). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى أطفال الروضة العلوم التربوية، جامعة القاهرة – كلية الدراسات العليا للتربية، مج 28، ع4، 388-343، نعم.
- التركي، عبد الله منصور، والنصيان، عبد الرحمن بن محمد بن نصيان. (2021). الممارسات التأملية وأثرها على دافعية الإنجاز لدى معلمي الرياضيات في المرحلة الابتدائية في منطقة القصيم. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج5, ع18، 111- 128.
- التميمي، أمل بنت محمد. (2022). توظيف قصص الأطفال في الأدب الرقمي. مجلة الآداب للدراسات اللغوية والأدبية، ع13، 391- 423.
- الجندي، شيماء محمد عبد الستار علي. (2022). فاعلية برنامج قائم على بعض استراتيجيات التعلم الممتع لتنمية الدافعية للتعلم وبعض مهارات الذكاء الناجح كمدخل لخفض اضطراب قصور الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد لدى أطفال الروضة. مجلة البحث العلمي في التربية، ع23, ج8، 245- 377.
- الجهني، صفاء منصور عواد الصيدلاني. (2023). أثر استخدام رواية القصة الرقمية في التحصيل الدراسي لطالبات الصف الثالث الابتدائي في مقرر الرياضيات. أبحاث المؤتمر الثامن لتعليم وتعلم الرياضيات: تعليم وتعلم الرياضيات في ضوء المتغيرات الدولية- بحوث وتجارب متميزة ورؤى مستقبلية، جدة: جامعة الأعمال والتكنولوجيا، 596- 616.
- حديدي، محمد. (2015). " الدافعية للتعم بين تأثير العامل النفسي والاجتماعي"، مركز البصيرة للبحوث والاستشارات والخدمات التلعيمية: ع18: 39 – 48.
- حكيم، أريج يوسف (2016). معايير مقترحة لتقييم الأداء الصفي لمعلم الدراسات الاجتماعية في إثارة دافعية لدى الطلبة، المجلة العربية لدراسات وبحوث العلوم التربوية والإنسانية، مؤسسة حنان درويش للخدمات والتعليم التطبيقي، ع(5)، ص ص 11 – 38.
- الحمراوي، سولاف أبو الفتوح، غنيم، حنان عبده (2017). أدب الطفل. الدمام: مكتبة المتنبي.
- خلف، عدي عادل، والجادرى، عدنان حسين. (2021). فاعلية التدريس المستند على طريقة العروض العملية لمبحث الأحياء في التحصيل والدافعية للتعلم لدى طلبة التعليم الثانوي. مجلة جامعة الحسين بن طلال للبحوث، مج7, ع1، 310- 328.
- الرايقي، وئام بنت حامد. (2018). "العوامل المدرسية المؤدية لانخفاض الدافعية للتعلم من وجهة نظر الطالبات دراسة ميدانية على عينة من
- السيد، صباح عبد الله عبد العظيم. (2017). برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع90، 122- 156.
- الشافعي، رباب عبده محمد صالح، وعلي، هبة فاروق عبد الرؤوف. (2019). فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات إدارة الميزانية لدى أطفال الروضة. المجلة التربوية، ج64، 1405- 1455.
- الشربيني، داليا فوزي عبد السلام. (2021). تطوير منهج الدراسات الاجتماعية في ضوء استراتيجية التنمية المستدامة رؤية مصر 2030 لتنمية مهارات الفهم العميق والدافعية نحو التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية، ع36، 234- 312.
- شهبو، سامية مختار محمد. (2019). فاعلية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة. مجلة دراسات الطفولة، مج22, ع82، 17- 30.
- الصقرية، رابعة بنت محمد بن مانع، والسالمي، محسن بن ناصر بن يوسف. (2020). فاعلية استخدام القصة الرقمية والقصة المصورة في تحصيل طالبات الصف السابع في مادة التربية الإسلامية وتنمية القيم لديهن. المجلة التربوية، مج34, ع136، 311- 358.
- عبد الكافي، إسماعيل عبد الفتاح (2008). القصص وحكايات الطفولة (دراسة علمية ونقدية). الاسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

- عبد البر، عبد الناصر محمد عبد الحميد. (2017). برنامج مقترح قائم على التعلم المقلوب لتنمية مكونات البنية الرياضية والدافعية نحو التعلم لدى الطالبات المعلمات بشعبة رياض الأطفال. مجلة تربويات الرياضيات، مج20, ع8، 6- 56.
- عبد الرحمن، نجلاء أحمد أمين، وشعيب، إيمان محمد مكرم مهنى. (2021). بيئة التعلم النقال عبر تطبيق النير بود "Near Pod" وأثرها على تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والتنور التقني لدى طالبات الطفولة المبكرة. المجلة التربوية، ج87، 985- 1026.
- العقايلة، بسمة ضيف الله، الديري، عبد الرؤوف محمد العلي، وخطايبة، عبد الله محمد عبد الله. (2021). تصميم وحدة تعليمية قائمة على الذكاء المتعدد وأثرها في تنمية الدافعية نحو التعلم لدي طالبات الصف التاسع الأساسي. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، مج9, ع1، 70- 83.
- الفضلي، ياسمين هداد فاضل، والرسيس، يوسف ناصر ظويحي. (2023). فاعلية برنامج تدريبي قائم على مهارات منتسوري في مهارات التعلم ودافعية الإنجاز لدى الأطفال في مرحلة الرياض بدولة الكويت. مجلة الدراسات والبحوث التربوية، مج3, ع9، 370- 398.
- الفقي، أية(2021). دور المعلم في مرحلة الطفولة المبكرة، متاح على: https://2u.pw/U8NJf
- محيسن، ميسون محمد عبد الله، وحمدى، نرجس عبد القادر إسماعيل. (2017). أثر استخدام التعليمية المحوسبة في إثارة دافعية أطفال الروضة نحو التعلم. المجلة التربوية الأردنية، مج2, ع2، 227- 252.
- مرواد، علاء عبد الله أحمد، والجيزاوى، صبرى إبراهيم عبد العال. (2019). برنامج أنشطة قائم على قصص اليوتيوب الاجتماعية لتنمية المفاهيم الزمانية والمكانية والمهارات الحياتية لدي أطفال الروضة. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ع114، 213- 264.
- هاشم، فاطمة عبد الرؤف، جاد، مني محمد، 2008). قصص أطفال ما قبل المدرسة. الرياض: دار الزهراء.

ثانيًا المراجع الأجنبية:

- Ayar, Z., & Kiziltan, N. (2020). The Effects of Cartoons on the Use of Vocabulary Learning Strategies: A Case in Turkish EFL Classes. Educational Policy Analysis and Strategic Research, 15(2), 188-204.
- Emmanuel, F. (2016). Using Digital Storytelling to Help First – Grade Students Adjustment to School, Contemporary Educational Technology, Vol (7), No.(3)
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. Journal of Digital Learning in Teacher Education, 33 (2), 58 – 68.
- Yunike , Denasti Mandasari (2023).The Correlation Students' Frequency of Watching English Cartoon Movie and Their Vocabulary Mastery. Fakulats Keguruan Dan ILMU PENDIDIKAN, Universitas Lampung.