Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (5), Issue (38): 30 Oct 2021
P: 118 - 139

ISSN: 2522- 3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (5)، العدد (38): 30 أكتوبر 2021 م
ص: 118 - 139

The Effect of Digital Storytelling implementation on the Second Episode Student's Learning Motivation in Social Studies

Said Rashid Ahmed Al- Makhmari

Ministry of Education || Sultanate of Oman

Abstract: The study aimed to study the impact of cycle two students, (5- 9) employment of the digital stories in social studies. This study will reflect on developing the student learning motivation. In the light of its objectives for experimental approach based on the semi – experimental design of the two groups (experimental & control) and two measurements (pre& post) on a sample of (63) of basic education students from grade nine. Then, the sample was divided on two groups randomly. The experimental group consist of (32) students which taught lessons of social studies by using digital stories while the control group contain (31) students by using traditional method which taught the same content.

According to the principles and foundations the study found difference in morale lead statistically at the level of the significance ($a < 0.05$) between means of sources of the experimental group in the post- test and the control group for all knowledge levels. The total score of the academic achievement of learning motivation scale in favor of experimental group.

Keywords: digital storytelling- motivation- social studies.

أثر توظيف رواية القصة الرقمية على دافعية التعلم لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية " دراسة ميدانية في سلطنة عمان"

سعيد راشد أحمد المخمري

وزارة التربية والتعليم || سلطنة عمان

المستخلص: هدفت الدراسة إلى دراسة أثر توظيف رواية القصة الرقمية في دافعية التعلم لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي عن طريق تطبيق مقياس للدافعية قبلياً وبعدياً على عينة من طلاب الصف التاسع الأساسي والبالغ عددهم (63) طالباً، وقد تم توزيع هذه العينة على مجموعتي الدراسة عشوائياً، حيث تكونت المجموعة التجريبية من (32) طالباً وتدرس مادة الدراسات الاجتماعية باستخدام رواية القصص الرقمية، بينما تكونت المجموعة الضابطة من (31) طالباً وتدرس نفس المقرر بالطريقة التقليدية. أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق معنوي دال إحصائياً عند مستوى 0.05بين مجموعتي الدراسة الذين درسوا بأسلوب رواية القصة الرقمية في القياس البعدي لمقياس دافعية التعلم ولصالح المجموعة التجريبية. وفي ضوء ذلك أوص الباحث باستخدام رواية القصة الرقمية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لثبوت فاعليتها في رفع دافعية التعلم لدى الطلبة.

الكلمات المفتاحية: رواية القصة الرقمية، الدافعية، الدراسات الاجتماعية.

1- المقدمة.

يشهد عصرنا الحالي تقدم واضح وملوس وكبير في أدوات وأساليب وطرق التعليم والتعلم، وهذا بدوره انعكس انعكاسا كبيراً على العملية التعليمية. هذا التطور بطبيعة الحال جعل العالم يفكر في جدولة وإعادة للنظر في موضوع التعليم وتطويره، وذلك لان أساس تقدم الدولة وتطورها هو تعليمها. هذا التقدم أدى إلى ظهور العديد من التطبيقات في مجال تكنولوجيا التعليم والتعلم، لهذا سعى الباحث إلى إيجاد علاقة بين أحد أهم تطبيقات تكنولوجيا التعليم وهي القصة الرقمية (كما ذكرت العديد من الدراسات)، وبيان أثرها في رفع دافعية التعلم لدى الطلبة. ويرى الباحث وبكل تأكيد أن نجاح توظيف تقنيات تكنولوجيا التعليم من شانه أن يفتح الباب أمام العديد من النجاحات الأخرى في مجال التعليم والتعلم.

كما أن الباحث اختار القصة الرقمية بحكم أنها متوافقة مع طبيعة المادة التي سوف يتناولها الباحث في هذه الدراسة وهي مادة الدراسات الاجتماعية، والتي من المعلوم بحكم طبيعتها الخاصة فأنها تحتاج إلى عنصر التشويق والاثارة في طرحها والا سوف يفقد المتعلم التركيز فالحصة. كما أن مادة الدراسات الاجتماعية تتعدى كونها مادة دراسية عادية إلى مادة ترتبط بالواقع الحالي مع ذكر تفاصيل الماضي والتفكير في المستقبل وبالتالي فإنه من الأهمية بمكان العمل على تنمية الدافعية لدى الطلبة في هذه المادة وبالتالي زيادة التحصيل الدراسي لديهم. كما أن البعض قد يتساءل لماذا اختار الباحث القصة الرقمية دون غيرها من التطبيقات التكنولوجية والتي قد تتوافق أيضا مع طبيعة مادة الدراسات الاجتماعية؟ والإجابة هي بأن الباحث قد قرأ العديد من الدراسات التي وضحت وأثبتت له قيمة القصة الرقمية ومدى تأثيرها في التعليم والتي سوف يتطرق لها لاحقا، كما يعتقد الباحث بأن بعض التطبيقات الأخرى لان تعطي نفس القيمة المضافة التي سوف تعطيها القصة الرقمية، أضف إلى ذلك فإن القصة الرقمية تنمي مهارات التفكير والنقد والتحليل والاستقصاء واللغة والمهارات الاجتماعية للمتعلمين.

أن ما لفت انتباه الباحث وحفزه على كتابة هذه الدراسة، هو عدم تناول الدراسات السابقة أو لم تجب الدراسات إذا ما كانت القصة الرقمية زادت من دافعية طلبة الدراسات الاجتماعية بشكل خاص في تقبلهم للمادة وبالتالي رفع مستوى تحصيلهم، وكذلك تحسين من المستوى التحصيلي للطلبة أصحاب المستوى المنخفض في المادة. والسؤال المهم هنا هل القصة الرقمية سوف تزيد من دافعية التعلم لدى الطلبة أم سوف تكون عامل سلب من خلال كونها كمشتت للطلبة في الحصة الدراسية، وبالتالي الخروج من الهدف الرئيسي وهو تحسين وتجويد مخرجات التعلم في المادة.

القصة الرقمية وأهميتها في التعليم تناولته العديد من الدراسات منها دراسة عمر (2016)، والتي اشارت بأن القصة الرقمية لها دور كبير في اكساب المتعلم المهارات الفكرية والإبداعية بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية والاجتماعية والنفسية والانفعالية لدية. كما أضافت دراسة فروج (2017) حين بينت أن الطلاب يتعاملون مع الوسائل التكنولوجية بسهولة فوق التصور، حيث إن التكنولوجيا أصبحت تسهم بشكل فعال في توضيح المعلومات والقيم والمهارات.

وأشارت الصقرية (2018) بأن القصة الرقمية تعد من التطبيقات الهامة والنماذج الجديدة للتعليم الالكتروني والتي تساعد على إيجاد بيئة مناسبة وخصبة تساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلمين. وحثهم على التفاعلات النشطة مع المادة التعليمية في جو واقعي وقريب من مداركهم الحسية.

كما أن القصة الرقمية لها أهمية واضحة في التعليم تكمن في تحسين استيعاب الطلبة، وتبعدهم عن الملل حيث من خلالها يتم توظيف الحواس الخمس، وتسهل من عملية التعليم، وتكسب الطالب مهارات النقد والحوار

والتحليل. والمهم أيضا انها تراعي الفروق الفردية فكل طالب يتعامل مع الصورة بحسب طبيعته وقدرته (المهيرات، 2019).

ويرى الباحث بان استخدام القصة الرقمية في الحصة الدراسية يضفي اليها طابع المتعة والإثارة، وبالتالي إمكانية تحقيق الأهداف المنشودة بالصورة المثلى. الجدير بالذكر بأن استخدام القصة في التعليم ليس بأسلوب أو طريقة جديدة فهي أسلوب رباني موجود في القران الكريم في العديد من القصص، حيث إن هناك سورة بأكملها تسمى بصورة القصص، كما أننا نعلم بأننا منذ الصغر نتذكر ولا ننسى جميع القصص التي تم ذكرها لنا من قبل الأجداد والإباء في راسخة رسوخ الجبال، في حين إننا نفقد وننسى الكثير مما تعلمناه في المدارس والتي استخدمت طرق تقليدية وأسلوب الحشو أن أمكن تسميته، وما القصة الرقمية إلا نموذج مطور من هذه القصص تم إضافة التكنولوجيا من خلال الصوت والصورة وشخصية تقوم بسرد القصة بصورة جمالية ملفته لسمع وعين المتلقي.

مشكلة الدراسة:

أمكن الباحث صياغة مشكلة الدراسة في وجود انخفاض مستوى الدافعية لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية، وبالتالي التأثير الواضح على مستواهم التحصيلي وهذا يظهر بصورة واضحة جداً لدى الطلبة الحاصلين على مستويات منخفضة تتراوح بين (هـ، د، ج). هذه المعدلات لا تتناسب بالتأكيد مع تخصص يعتبر من التخصصات المهمة وفي نفس الوقت يعد من المواد التعليمية الأسهل من بين المواد المطروحة في الميدان التربوي، بالتالي قد يؤدي إلى انخفاض أيضاً في المعدل العام لدى الطالب. هذا الأمر استلزم البحث عن إتاحة بدائل أخرى وحلول لمشكلة انخفاض الدافعية والتي تؤدي إلى انخفاض التحصيل.

وفي ضوء ما طرح في مشكلة الدراسة، يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي:

ما أثر توظيف القصة الرقمية في رفع مستوى دافعية التعلم لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية؟

فرضيات الدراسة:

تفترض الدراسة:

1. لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات التطبيق القبلي للمجموعتين (التجريبية، الضابطة) في قياس درجات الدافعية.
2. لا يوجد فرق معنوي دال احصائيا عند مستوى 0.05بين متوسط درجات المجموعتين: التجريبية (الذين درسوا بأسلوب رواية القصة الرقمية)، والضابطة (الذين درسوا بالأسلوب التقليدي) في القياس البعدي لدافعية التعلم.

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى:

- التعرف على أثر استخدام القصة الرقمية في رفع مستوى الدافعية لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أنها قد تفيد في الجوانب النظرية والتطبيقية، حيث إن الجوانب النظرية تتمثل في:

- توجيه نظر المعلمين لدور القصة الرقمية في رفع دافعية التعلم لدى الطلبة وبالتالي تحسين التحصيل الدراسي.
- تبني بعض المؤسسات التعليمية أساليب وطرق تقديم القصة الرقمية في رفع دافعية التعليم وبالتالي زيادة التحصيل الدراسي لطلبة الحلقة الثانية.
- حل بعض المشكلات التربوية الخاصة بانخفاض الدافعية والتحصيل الدراسي وخاصة لطلبة المرحلة الوسطى.

في حين أن الجوانب التطبيقية تتمثل في:

- توجيه أنظار القائمين على اعداد المقررات الدراسية إلى أهمية استخدام القصة الرقمية في تدريس الدراسات الاجتماعية وارفاقها بالمنهج الدراسي.
- فتح مجال لدراسات أخرى تحاكي تخصصات مختلفة تتناول دور القصة الرقمية في رفع دافعية التعلم.

حدود الدراسة:

اقتصرت حدود الدراسة على ما يلي:

- **الحدود الموضوعية**: مواضيع متعلقة بمنهج الدراسات الاجتماعية (5- 9) ويتم تقديمها بأسلوب القصة الرقمية، وهنا اختار الباحث ثلاث وحدات من كتاب الصف التاسع الأساسي من الفصل الدراسي الثاني.
- **الحدود البشرية**: عينة من طلاب الصف التاسع الأساسي والبالغ عددهم (63) طالباً.
- **الحدود المكانية**: مدارس الحلقة الثانية (5- 9) بولاية شناص بمديرية شمال الباطنة في سلطنة عُمان.
- **الحدود الزمانية**: الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2019/2018م.

مصطلحات الدراسة:

- **القصة الرقمية**: القصة من الفعل قص، وقص الخبر أي أعلمه، والقاص هو من يأتي بالخبر (معجم المعاني).
  - والقصة هي أنتاج قصة على وسيط الكتروني، من خلال إضافة بعض التقنيات الحديثة مثل الصوت والصورة والرسم الالكتروني المتحرك، كما يتم إضافة المؤثرات الموسيقية عليها (مهدي، 2017)
  - ويعرفها الباحث اجرائياً: مجموعة قصص تسعى لتحقيق اهداف معينة، وتتوافر فيها عناصر القصة من شخصيات واحداث وراوي وعقدة، وبطبيعة الحال المكان والزمان، ويتم تقديمها بواسطة وسيط معين من خلال استخدام التكنولوجيا مثل الصوت أو الفيديو أو صوت وصورة.
- **الدافعية**:
  - لغة: عرفها ابن منظور على انه من دفع: الدفع: الازالة بقوة. أما اصطلاحا فيشير إلى حالة فسيولوجية- نفسية داخلية تحرك الفرد للقيام بسلوك معين باتجاه معين لتحقيق هدف محدد. وفي حالة عدم تحقيق الهدف يشعر الشخص بالتوتر والضيق.
  - فالدافعية إذا: مجموعة من الظروف الداخلية والخارجية التي تحرك الفرد من اجل إعادة التوازن، فهي قوة ذاتية تحرك سلوك الفرد لتحقيق غاية يشعر بحاجته اليها (الرابغي، 2015).

- الدافعية نحو التعلم Motivation: طاقة أو محرك داخلي هدفها تمكين الفرد من اختيار أهداف معينة والعمل على تحقيقها. أما الدافعية نحو التعلم فهي مجموعة من المشاعر التي تدفع المتعلم إلى الغوص في نشاطات التعلم والتي تؤدي في النهاية إلى وصوله إلى الأهداف المنشودة، وبدون هذه الدافعية لا يحدث التعلم الفعال (Monique,2002,13).
- ويعرفها الباحث اجرائياً: بانها مجموعة من السلوكيات الظاهرية والتي تنتج من الاستثارة الداخلية لدى الفرد والتي توضح رغبته وسعيه وارادته من اجل تحقيق النجاح والتفوق والأهداف المنشودة، ويمكن قياسها من خلال الملاحظة وأيضا نتائج الطلبة وهذا ما وجده الباحث عندما تم تطبيق الدراسة باستخدام القصة الرقمية التي زادت الطلبة شغفاً وحباً وحماساً في الموقف التعليمي في مادة الدراسات الاجتماعية وهذا ما لك يجده قبل التطبيق.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولاً- الإطار النظري:

في ضوء طبيعة وأهداف الدراسة الحالية تم عرض الإطار النظري من خلال مبحثين أساسيين هما القصة الرقمية والدافعية.

المحور الأول: القصة الرقمية

تلعب القصة الرقمية دوراً بارزاً وفعالاً في تطوير ورفع النمو العقلي للمتعلمين، من خلال إثرائها لخيال الأفراد، وتزويدهم بمعلومات كثيرة وغنية عن البيئة التي يعيشها، كما أنها تجعل الطالب يتعود على التفكير بأسلوب علمي سليم، أضف إلى ذلك أنها تجعله يحاكي الموضوع والحدث وكأنه يحدث أمامه فعلا، كما أنها تقدم المعلومات والحقائق والمفاهيم بصورة مبسطة. (الشهري، 2018)، وتعد القصة الرقمية كما أشار إلى ذلك دحلان (2016، ص12) "امتداداً لتكنولوجيا التعليم الإلكتروني، فهي تقوم على أساس منظومي للدمج بين عناصر الوسائط المتعددة "، ويعرف Frazel.M (2011,9) القصة الرقمية "بأنها أحد أشكال الفن المعتمد على أدوات الجيل الثاني من الويب وبرامج الحاسب وأدواته المختلفة لإنتاج عرض متقدم يدمج النص والموسيقى والمؤثرات الصوتية والفيديو لدعم مهارات التلاميذ وإثراء خبراتهم وزيادة دافعيتهم نحو التعلم "، أما Hronova (2011,22) فيعرفها على أنها "فن فيه الراوي ينقل رسالة وحقائق ومعلومات ومعارف وقيم للتلاميذ بطريقة مسلية باستخدام مهارات فنية لتعزيز المتعة ونقل الرسالة وفهمها وبقاء اثرها "

أهمية القصة الرقمية: يمكن تلخيص أهمية القصة الرقمية فيما يلي:

- إثارة اهتمام المتعلمين واسعادهم والترويح عنهم.
- حب الاستطلاع والكشف عن التوافق الروحي والجسدي.
- تنمي الانتباه لدى التلاميذ بحكم أنها تعرض الاحداث بصورة شيقة.
- تعتبر وسيلة مهمة ورائعة من أجل من اجل تدعيم الثقة بين الراوي والتلاميذ.
- تقدم المفاهيم المختلفة بصورة متنوعة. (أحمد، 2017)

وتحقق القصة بشكل عام والقصة الرقمية بشكل خاص مجموعة متنوعة من المميزات، والفوائد التربوية التي ذكرها وأشار اليها كلا من مهدي (2017) و Sadik (2008) وهي على النحو التالي:

- ✓ تعد من أبرز النماذج التربوية في تفعيل تكنولوجيا المعلومات في العملية التعليمية التربوية.
- ✓ تساعد في تعزيز وتسريع فهم الطلاب، كما تحافظ على بقاء المعلومة بحكم أنها تخاطب السمع والبصر في نفس الوقت.
- ✓ تنمي معرفة الطلبة بجوانب التعلم الرقمي والتعلم التكنولوجي.
- ✓ تحفز الجو التعليمي في الموقف الصفي، وتطور بعض المهارات لدى الطلبة منها مهارة حل المشكلات.
- ✓ تجسد شخصيات القصة مما ينعكس إيجابا على التلاميذ حيث يرونها كأنها واقع حقيقي.

ويشير عبد القادر (2013) إلى عددا من القيم التربوية التي تضيفها القصة الرقمية، من أهمها القيم الأخلاقية مثل الصدق، والأمانة، واحترام الكبير والقيم الاجتماعية مثل الحب، التعاون، والقيم الاقتصادية مثل المحافظة على الوقت وترشيد الاستهلاك.

أنواع القصص الرقمية:

هناك اختلاف في التصنيفات الخاصة بأنواع القصة الرقمية وهذا راجع كما اشارت دراسة الحربي (2016) إلى اختلاف الهدف والاتجاه من رواية القصة الرقمية، الا أن الباحث قام بتحديد ذلك إلى ثلاثة اقسام وأصناف وهي كالتالي:

أولاً: تصنيف القصة على أساس الفكرة والمضمون وهي ثلاثة أنواع: القصص الشخصية والقصص التاريخية والقصص التعليمية، حيث يقصد بالقصة الشخصية هي تلك القصص التي تتحدث عن احداث وخبرات شخصية، بينما القصص التاريخية هي القصص الوثائقية التي تعرض أحداث الماضي بهدف الاستفادة منها، في حين تعني القصص التعليمية بنقل المعلومات واكساب اخرين مفاهيم معينة أو تدريبهم على ممارسات معينة.

ثانياً: تصنيف القصة على أساس المخرجات والأهداف التي تسعى لتحقيقها وهي أربعة أنواع: القصص الوصفية والقصص الهزلية والقصص الاجتماعية، والقصص الرمزية حيث يقصد بالقصة الوصفية هي التي تصف الظواهر والقضايا والشخصيات في أماكن مختلفة، بينما الهزلية تهتم وتهدف إلى امتاع الجمهور، أما الاجتماعية فهي التي تهدف إلى علاج مشاكل اجتماعية بوسائل وطرق مختلفة، في حين يقصد بالأخير بالقصص التي تتضمن معاني أخلاقية أو دينية وتهدف إلى نقل المفاهيم المجردة.

ثالثاً: تصنيف القصة على أساس الوسيط الرقمي وهي خمسة أنواع هي: القصص المصورة وقصص العروض التقديمية وقصص الفيديو وقصص المقالات المصورة وقصص المحافظ الالكترونية. أبو غنم، 2013؛ Gordon، 2011)

ومن الجميل الذي لاحظه الباحث أن جميع الأقسام والتصنيفات السابقة تتفق جميعها في تقديم المعلومات، وتنمية المهارات والمعارف والسلوكيات بصورة جاذبة، وممتعة، ومسلية، وموجزة.

معايير اعداد القصص الرقمية:

هناك مجموعة من المعايير التي ينبغي مراعاتها عند بناء القصص الرقمية والتي تطرقت اليها دراسة حسن (2016)، منها أن تضم القصة الرقمية معلومات ومفاهيم علمية، وأن تتضمن جوانب اجتماعية، وتدعم قيم وأخلاقيات مجتمعية، وقضايا إنسانية، وأن توظف التكنولوجيا وأدواتها لإنتاجها وعرضها، حيث يمكن لقصة الرقمية أن توظف لتنمية أنواع مختلفة من الثقافة لدى التلاميذ منها الثقافة التكنولوجية حتى أن البعض وصف تلك المهارات والثقافات بمهارات القرن 21، وتشير الدراسة نفسها إلى مجموعة من العناصر التي ينبغي أن تتضمنها القصة الرقمية، والتي تتمثل في وجهة النظر، والسؤال الدرامي، والعاطفة، نغمات الصوت، والموسيقى التصويرية،

والاقتصاد في المحتوى وعدم الافراط فيه، وبالتالي يجب الالتزام بتلك العناصر عند اعداد القصة الرقمية، وتوظيفها تربويا في الميدان والحقل التربوي.

طريقة الاستفادة من رواية القصص الرقمية:

وأخيرا يرى الباحث بأن هذه النقطة من النقاط المهمة والمفيدة للمتعلم، وهي الطريقة المثلى في الاستفادة من القصص الرقمية والتي أوجدها الباحث ولخصها من دراسة السنيدي (2016) وهي كالتالي:

- ✓ مراجعة القصص الرقمية أو الكتاب بدقة أو بمعنى اخر أن يتم الاخذ بالاعتبار اهتمامات الطالب والمرحلة التي يتواجد فيها، فالقصة الرقمية تتناسب مع فئة عمرية معين قد لا تتناسب مع فئة أخرى.
- ✓ تحديد هدف الاستماع، وبصورة أخرى يجب على المتعلم أن يعرف ما الهدف الذي تم ادراج القصة لأجله، هل تفكير ناقد ام حل مشكلات؟ المهم يتعرف الطالب على ذلك.
- ✓ مناقشة القصة الرقمية لترسيخ المضمون.
- ✓ ربط القصة بالشخصية المحببة لدى الطالب وذلك من أجل فهم المحتوى بصورة كبيرة.
- ✓ ربط القصص الرقمية بواقع المتعلم.

المبحث الثاني: الدافعية:

هناك العديد من التعريفات التي تناولت مفهوم الدافعية، وسيقوم الباحث بذكر أهمها، وهي كما يلي:

الدافعية Motivation: يقصد بالدافعية هي مجموعة الظروف الداخلية والخارجية التي تحرك الفرد من أجل إعادة توازن لشي قد اختل، أي أن الدافع يشير إلى نزعة الوصول إلى هدف معين، وهذا الهدف قد يكون لتحقيق حاجات داخلية أو خارجية. (قطامي وعدس، 2002)

عرفها الزغلول (2009,17) بأنها "استعداد نسبي في الشخصية، يحدد مدى سعة الفرد ومثابرته في سبيل بلوغ النجاح ن ويترتب عليه نوع معين من الإشباع وذلك في المواقف التي يتضمن الأداء في ضوء مستوى محدد للامتياز".

وعرفها أبو الحاج (2013,124) بأنها "مجموعة المشاعر التي تدفع المتعلم إلى الانخراط في نشاطات التعلم التي تؤدي إلى بلوغه الأهداف المنشودة، وهي ضرورة أساسية لحدوث التعلم، بدونها لا يحدث التعلم، ويتحقق ذلك من خلال استخدام أساليب التهيئة الحافزة:

وتعرف أيضا على أنها القوة الذاتية التي تحرك سلوك الفرد وترشده لتحقيق هدف وغاية معينة يشعر بالحاجة اليها أو بقيمتها المادية أو المعنوية بالنسبة للفرد. (قطامي وقطامي، 2000)

كما تعرف أيضا بأنها أمور تساعد وتسهل على استمرار السلوك النمطي، إلى حين تحقيق الاستجابات أو عمليات تعمل على اثارة السلوك الموجه نحو هدف والمحافظة عليه قبل أن يتم إيقافه في النهاية. (Petri&Govern,2004)

النظريات الأربع العامة التي تناولت الدافعية:

النظرية السلوكية: وفقا لهذه النظرية فمصدر الدافعية يكون خارجي من خلال المكافآت والتعزيزات، أيضا العقوبات، فالتعزيز لسلوك معين يؤدي إلى تنمية عادات محببة أو نزع تصرف بطريقة معينة ومثال على ذلك إعطاء الطالب هدية عينية مقابل قيامه واستمراره في عمل سلوك مرغوب. (Woolfolk,2013/2015)

النظرية الإنسانية: مصدر الدافعية وفقا لهذه النظرية يكون داخلي بعكس المدرسة السلوكية، وذلك من خلال حاجة الفرد إلى تقدير الذات، وتحقيق ذاته، أو الحاجة إلى تقرير المصير، بصورة أخرى من المنظور الإنساني من أجل التحفيز يجب أن تشجع المصادر الداخلية للناس، تحسيسهم بكفاءتهم وتقديرهم لذاتهم. (وزارة التربية والتعليم، 2000)

النظرية المعرفية: مصدر الدافعية هنا أيضا مصدر داخلي من خلال المعتقدات ومعززات النجاح والفشل والتوقعات، أن التفسيرات الارتباطية للدافعية تشير إلى أن النشاط السلوكي وسيلة للوصول إلى هدف معين مستقل ومنفصل عن السلوك ذاته، أما التفسيرات المعرفية فتعتبر أن الكائن البشري مخلوق عاقل له إرادة حرة والتي تمكنه من اتخاذ قرارات واعية يكون راغب فيها وهذه التفسيرات تؤكد على مفاهيم القصد والنية والدوافع؛ لان النشاط العقلي للفرد يزوده بدافعية ذاتية. (وزارة التربية والتعليم، 2000)

النظرية الاجتماعية الثقافية: الدافعية هنا تأتي من مؤثرات داخلية، وذلك من خلال المشاركات المنغمسة في مجتمعات التعلم والتطبيع الاجتماعي، أضف إلى ذلك فإن مفهوم الهوية عند الاجتماعيين- الثقافيين يعد مركزيا حيث يكون للفرد هوية داخل نطاق الجماعة المحددة، ومثال على ذلك لاعبي القدم والمعلمين، وبصورة مبسطة عندما يقوم الطلبة بأداء مهمة بصورة جماعية، فإن أداءهم لهذا العمل يكون بصورة كاملة نابع من الدافعية التي تأتي من الهوية والمشاركة الفعلية. (Woolfolk,2013/2015)

الدوافع بشكل عام:

- فطرية: هي تولد مع الإنسان مثل الجوع، والعطش، والجنس، والامومة.
- مكتسبة: ما يكتسبها الفرد من البيئة مثل الحب، والتقدير، والأمن، والتحصيل.
- التنبيه: تشمل التنبيه الحسي والاستكشاف وهي عكس الفطرية. (الشرقاوى، 2012)

أنواع دوافع التعلم:

☒ دافعية داخلية: عبارة عن قوة محركة للسلوك بداخل الشخص، هذه الدوافع يمكن أن تكون سيكولوجية (معرفية أو انفعالية) ودوافع فسيولوجية أو بيولوجية، ويكون مصدرها الشخص نفسه، حيث يقبل على السلوك بداعي من نفسه وإشباع حاجاته الخاصة. (نصر، 2014)

☒ دافعية خارجية: ويكون مصدرها خارجي مثل مؤسسات المجتمع، حيث يقبل عليها الشخص لإرضاء أطراف عملية التنشئة الاجتماعية وللحصول على تشجيع مادي أو معنوي من قبلهم. (البكري، 2007)

أهمية الدافعية:

تعد الدافعية من المواضيع المهمة والمهمة جداً في علم النفس بشكل عام، فهو يبني العلاقة بين الإدراك والتذكر والتفكير والتعلم وهو أساس دراسة شخصية الفرد وصحته النفسية وتكمن أهمية الدافعية كما أشار اليها السنيدي (2016) في دراسته فيما يلي:

- زيادة معرفة الفرد بنفسه وحتى بغيره.
- تجعل الفرد أكثر قدرة على تفسير أعمال وتصرفات الاخرين.
- تساعد الدافعية على التنبؤ بالسلوك الإنساني إذا عرفت دوافعه.

كما لخص الباحث أهمية الدافعية من دراسة هاجر وأحلام (2017) في هيئة نقاط على النحو التالي:

- الدافعية تتصل بأغلب مواضيع علم النفس.

- تعتبر الدافعية عامل مهم وضروري لتغير أي سلوك.
- أي شخص يجهل الدوافع الخاصة به وفي غيره ستظهر لديه العديد من المتاعب والمشاكل في الحياة اليومية، أما معرفته سيخلق له التوازن الاجتماعي والعقلي والعاطفي.
- الدافعية تؤثر في أداء الفرد ومثال على ذلك في التعليم فهي تميز الطالب المثابر من غيره والناجح من الفاشل.
- في العملية التعليمية يمكن استخدامها كوسيلة لإنجاز أهداف تعليمية بصورة أفضل وأكمل، كما أن وجود الدافعية لدى الطلبة واستثارتها تجعل الطلبة يقبلون على المعارف والمهارات والأنشطة بصورة أكبر.

كيفية زيادة الدافعية:

- ✓ **المعلم**: حيث إن القاعدة تقول إن التلاميذ يتعلمون ما يرغبون أن يتعلموه، ويجدون صعوبة في تعلم موضوع ما لا يشكل لهم أي اهتمام، وبالتالي يمكن للمعلم من اثارة دافعية طلبته من خلال اثارة اهتمامهم بموضوع الدرس، بحيث يقدمه بصورة تثير الاهتمام لديهم، وطرح أسئلة تثير اهتمامهم وتفكيرهم، كذلك من خلال تنويه طرق التدريس واستخدام الوسائل التعليمية والتنويع فيها. كما يجب على المعلم الابتعاد عن المشتتات مثل الصراخ والحركات السريعة، أضف إلى ذلك بأن على المعلم أن يوفر بيئة صفية ومناخ صفي جيد للتعلم. (نصر، 2014)
- ✓ **المكافأة والتعزيز الثواب**: ويقصد به ما يحصل عليه فرد بواسطة فرد آخر أو جماعة تؤدي إلى الشعور بالفرح والسرور والارتياح. (الشرقاوى، 2012)
- ✓ **الأدوات التكنولوجية الحديثة**: حيث إن استخدام التكنولوجيا في التعليم له العديد من الفوائد والايجابيات والتي من بينها زيادة الإنتاجية التعليمية من خلال رفع وتطوير الدافعية لدى المتعلم (منصورودلول، 2017)، وبالتالي من هذا الباب سوف نركز في المحور القادم على أبرز تأثيرات التكنولوجيا الإيجابية في تطوير الدافعية.

ويود الباحث أن يشير هنا إلى المقصود هنا بالتحديد دافعية التعلم، حيث إن دراسته تتحدث عن جانب التعليم، وبمجرد تطرقه إلى الدافعية فهو بكل تأكيد يتحدث عن دافعية التعلم.

ثانياً- الدراسات السابقة

الدراسات التي تناولت رواية القصة الرقمية والدافعية:

- **دراسة عبد القادر (2013)** والتي ناقشت موضوع اعداد برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط، ومعرفة أثره في الدافعية للتعلم لدى تلاميذ منخفضي التحصيل، توصلت في النهاية إلى فاعلية البرنامج المقترح القائم على القصص الالكترونية في تنمية مهارات الاستماع لدى الطلبة، وكذلك زيادة الدافعية للتعلم.
- دراسة **smeda (2014)** والتي هدفت إلى توضيح فاعلية القصص الرقمية في التدريس، وقد استخدمت الباحثة في تلك الدراسة المنهج التجريبي، حيث تكونت عينة دراستها من طلاب مدرسة ابتدائية وثانوية في استراليا، وخلصت الدراسة ف نهايتها إلى فاعلية القصة الرقمية في رفع الدافعية وتحفيز الطلبة.
- **دراسة Kallunki,el(2014)** فقد هدفت إلى التعرف على أثر رواية القصة الرقمية على الإنجاز الأكاديمي والتفكير الناقد والدافعية، حيث كانت نتائج الدراسة إلى أن رواية القصة الرقمية تزيد من استيعاب الطلاب للمنهج الدراسي وقدرتهم على التفكير الناقد وتزيد الدافعية.

- **دراسة السنيدي (2016)** استخدمت برنامج قائم على القصص الرقمية اعتماداً على محتوى منهج الفقه للصف السادس الابتدائي، ومدى تأثيره في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم، حيث استخدم الباحث مقياس الدافعية والذي تم تطبيقه على المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث أثبتت النتائج فاعلية البرنامج المقترح في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية
- **دراسة الشهري (2018)** فقد هدفت إلى التعرف على أثر استخدام القصة الرقمية على تحصيل مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط، وقد اتبع الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة دراسته من (53) طالباً بمدرسة الإمام أبو حنيفة بمدينة النماص السعودية، وتم التقسيم إلى مجموعتان، الأولى تجريبية والأخرى ضابطة شملت الأولى (27) طالباً يدرس باستخدام القصة الرقمية والأخرى (29)طالب يدرس بالطرق التقليدية، وتمثلت أداة الدراسة من الاختبار التحصيلي ومقياس دافعية التعلم، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود أثر لاستخدام القصة الرقمية في تنمية دافعية التعلم نحو مادة الحديث من مقرر التربية الإسلامية.

الدراسات التي تناولت رواية القصة الرقمية فقط:

- **دراسة بينغ (2016)** وهدفت إلى توضيح دور القصص الحاسوبية (قصص رقمية) في تربية الأبناء، حيث اتبع الباحث فيها المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث في هذه الدراسة من 28 طالباً من طلاب المرحلة الابتدائية بمدينة غلاسكو بالمملكة المتحدة، وفي هذه الدراسة تم استخدام مقياس لقياس فوائد القصص الحاسوبية حيث تم اعداد هذا المقاس من قبل الباحث نفسه، أما نتائج الدراسة فقد أشارت إلى أن الأطفال يفتقدون إلى التجارب والخبرات الواقعية وبالتالي هم يحاولون يربطون ما لديهم من معلومات بالمواضيع الجديدة وهذا بكل تأكيد ما توفره لهم القصص الرقمية.
- **دراسة المهيرات (2019)** فقد هدفت إلى أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ (الدراسات الاجتماعية) لطلاب الصف السادس في الأردن، حيث استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من 44 طالبا تم اختيارهم بطريقة قصدية موزعين في مجموعتين: الأولى تجريبيه تكونت من 22 طالبا وطالبة تم تدريسهم بأسلوب القصة الرقمية، والمجموعة الثانية كانت ضابطة وتكونت من 22 طالبا وطالبة تم تدريسهم بالطريقة الاعتيادية، وفي النهاية أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط أداء مجموعتي الدراسة على الاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية.

التعقيب على الدراسات السابقة

من خلال ما تم استعراضه من الدراسات السابقة، نجد أن الدراسة الحالية تتفق مع بعض الدراسات السابقة في تناولها لاستخدام القصة وعلاقتها بالمتغير المستقل وهو "الدافعية" كما في دراسة كل من (الشهري، 2018؛ السنيدي، 2016؛ عبد القادر، 2013؛ سميدا، 2014).

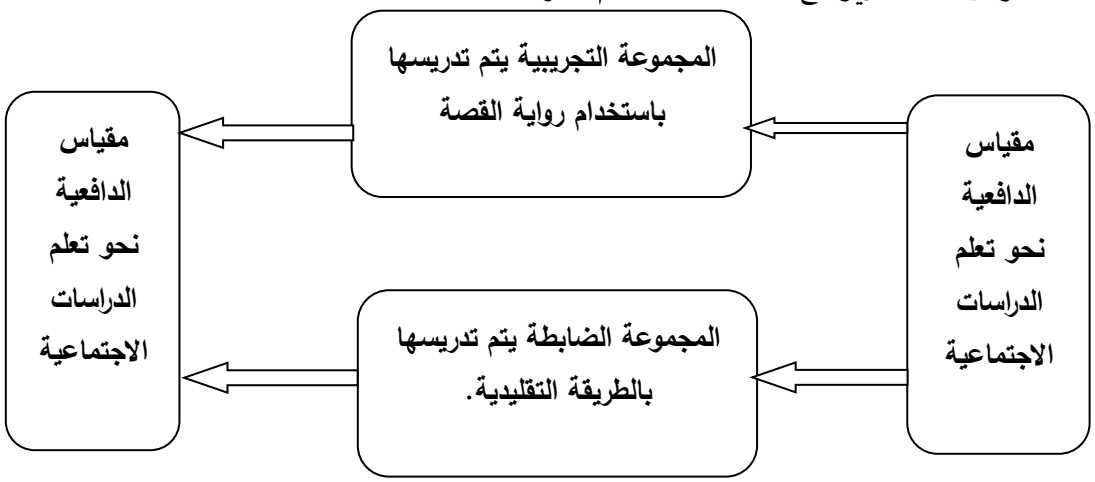
الا أن هذه الدراسة تميزت نوعاً ما عن غيرها من الدراسات في محاولتها معرفة أثر توظيف رواية القصة الرقمية في دافعية التعلم لدى طلاب الحلقة الثانية، وهذا يعطي الدراسة تفرد مقارنة بالدراسات التي سبقتها، كما أجد أن الدراسات والادبيات السابقة لم تتناول بصورة كبيرة أثر رواية القصة في متغير دافعية التعلم على الرغم من أهميته الكبرى في زيادة رغبة وحماس ونشاط الطلبة وبالتبعية رفع مستوى التحصيل الدراسي لديهم، ومع هذا فقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة والأدبيات في وضع خطة الدراسة التي اتبعها ومنهجيتها، واختيار أدوات الدراسة وأساليب المعالجة الإحصائية.

3- منهجية الدراسة واجراءاتها.

منهجية الدراسة

تم التعامل في هذه الدراسة مع المناهج البحثية التالية:

- **المنهج الوصفي** لدراسة الأدبيات وبناء أدوات الدراسة.
- **المنهج شبه التجريبي** للتعرف على أثر توظيف رواية القصة الرقمية على دافعية التعلم لدى طلاب الحلقة الثانية في مادة الدراسات الاجتماعية، وذلك من خلال استخدام مجموعتين متكافئتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث تم تطبيق المقياس على كلتا المجموعتين قبلياً، ثم تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام رواية القصة الرقمية والضابطة بالطريقة السائدة (التقليدية)، ثم تم تطبيق المقياس على كلتا المجموعتين بعديا. ويوضح الشكل (1) تصميم الدراسة.



شكل (1): تصميم الدراسة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع مدارس الذكور في الحلقة الثانية (5- 9) في بمدارس ولاية شناص بمحافظة شمال الباطنة بسلطنة عمان والمسجلين للعام الدراسي (2019/2018م) والبالغ عددهم (2000) طالب.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (63) طالباً موزعين على فصلين دراسين من فصول الصف التاسع بمدرسة كعب بن مالك للتعليم الأساسي، وتم اختيارهم بحكم أن الباحث كان يعمل في ذات المدرسة لمدة 13 سنة، وقد تم توزيعهم عشوائيا على مجموعتي الدراسة على النحو التالي:

- المجموعة التجريبية: والتي تكونت من (32) طالباً يدرسون موضوعات مختارة في الدراسات الاجتماعية باستخدام رواية القصة الرقمية.
- المجموعة الضابطة: وتكونت من (31) طالباً يدرسون موضوعات مختارة في الدراسات الاجتماعية بالطرق السائدة أو التقليدية.

جدول (1). التصميم التجريبي للعينة.

المجموعة / العدد	القياس القبلي O1	المتغير المستقل X	القياس البعدي O2
المجموعة التجريبية /32 المجموعة الضابطة/31	مقياس الدافعية O11	X1	مقياس الدافعية O21

- ✓ حيث إن O11 يمثل القياس القبلي للدافعية.
- ✓ حيث إن X1 يمثل المجموعة التجريبية والتي تطبق معها المعالجة التجريبية من خلال رواية القصة الرقمية.
- ✓ حيث إن O21يمثل المقياس البعدي للدافعية.

أدوات الدراسة

تم اعداد أدوات الدراسة وهي كتالي:

مقياس دافعية التعلم: بعد إطلاع الباحث على الأدبيات السابقة في مجال الدافعية وأنواعها، وقياسها بشكل عام، والدافعية نحو تعلم المقررات الدراسية بشكل خاص، قام الباحث باستخدام مقياس مشابهه لمقياس الباحثة الردينية (2017) والذي يتميز بالصدق والثبات كما جاء في الدراسة، حيث صمم الباحث مقياسه والذي يتكون من 35 فقرة مقسمة إلى ستة محاور هي: الكفاءة الذاتية، استراتيجيات التعلم النشط، قيمة تعلم الدراسات الاجتماعية، هدف الأداء، وهدف التحصيل، ومحاكاة بيئة التعلم، ولكل فقرة خمسة بدائل وهي (موافق بشدة، موافق، محايد، لا أوافق، لا أوافق بشدة)، وتتم الإجابة عن كل فقرة باختيار أحد هذه البدائل، كما بلغ عدد العبارات الإيجابية 25 عبارة، في حين بلغت العبارات السلبية 10 عبارات، كما تجدر الإشارة أيضاً إلى أن الباحث قامت بحساب صدق المقياس وثباته.

- **صدق الاختبار:** من خلال اختبار دافعية التعلم الذي تم أجراه على عينة مكونة من 30طالبا من طلاب الصف التاسع الأساسي:

الصدق البنيوي: الصدق باستخدام المجموعتين الطرفيتين من خلال ترتيب درجات العينة من أعلى إلى أدنى وبعد ذلك تم أخذ الأعلى 25% درجة منهم في مقابل أقل 25% درجة منهم ومن ثم عملية حساب المتوسط لتلك المجموعتين والانحراف المعياري، ثم تطبيق اختبار مان وتني لمعرفة الفروق بين المتوسطين مقابل الدرجة الكلية لاختبار مقياس دافعية التعلم وذلك باستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSSوالجدول رقم (2) يبين الفارق بين المجموعتان.

جدول (2). متوسط الرتب ومجوع الرتب وقيمة "مان وتني" ودلالتها

	الفئات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	مستوى الدلالة	القرار
مقياس دافعية التعلم	الفئة ذات القيمة الأعلى	8	12.5	107	0.000	3.46	0.000	دال**
	الفئة الدنيا	8	4.5	32				

مما سبق يتبين من الجدول السابق أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، وهذه الفروق لصالح الفئة العليا، وهذا يدل على صدق المقياس المستخدم.

- **ثبات الاختبار:** من أجل أن يتأكد الباحث من ثبات اختباره قام باستخدام الفا- كرونباخ باستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSS حيث يوضح الجدول رقم (3) التالي ذلك.

جدول (3). معامل الثبات باستخدام طريقتي معامل ألفا- كرونباخ

	قيمة ألفا كرونباخ
الدرجة الكلية للمقياس	(0. 68)

يتبين من الجدول أن الأرقام التي توصل إليها الباحث وهي (0.068) هي نسبة مقبولة وصالحة في البحوث والدراسات وتدل على ثبات الاختبار.

تجربة الدراسة

تم تنفيذ التجربة الأساسية للبحث خلال الفترة من 2019/3/1 م حتى 2019/3/29 م حيث مرت عملية اجراء التجربة بعدة مراحل وهي:

أ- **الإعداد للتجربة:** حيث تم تجهيز واعداد مكان تنفيذ تجربة الدراسة الأساسية في مدرسة كعب بن مالك للتعليم الأساسي بنين في ولاية شناص.

ب- **اختيار عينة الدراسة:** حيث تم اجراء تجربة الدراسة الأساسية على عينة من طلاب الصف التاسع الأساسي مكونة من 63 طالب في مدرسة كعب بن مالك، حيث تم توزيع العينة إلى مجموعتين: الأولى تجريبية وضمت 32 طالب والأخرى ضابطة وتكونت من 31 طالب، وذلك وفقا للتصميم التجريبي للبحث، حيث اجتمع الباحث مع طلاب العينة قبل بداية التطبيق، وقام بتوضيح الهدف الأساسي من التجربة، وكيفية سير عمل كل مجموعة على حدة.

ج- **متابعة التجربة:** بعد الانتهاء من التأكد من تكافؤ المجموعات التجريبية والضابطة، تم تنفيذ التجربة خلال 2019/3/14 م حتى 2019/3/29 م، حيث تخلل هذه الفترة متابعة الطلاب، ومتابعة مشاركاتهم الصفية، وتقديم الدعم لهم وتوجيههم وتنظيم الحوارات والارشادات الخاصة الدراسة.

الجدير بالذكر خلال هذه الفترة تم استعراض محتوى المجموعتين كل مجموعة على حدة، بحيث لم يسمح للمجموعة الضابطة بمشاهدة محتوى المجموعة التجريبية، كما تم تجميع طلاب المجموعة التجريبية والضابطة بغرض تطبيق مقاس دافعية التعلم قبل التطبيق الفعلي، وبعد الانتهاء من القياس القبلي تم البدء في استخدام رواية القصة الرقمية مع المجموعة التجريبية والشكل التقليدي مع المجموعة الضابطة حيث تم تحديد الفترة الزمنية الاجمالية للانتهاء من جميع التجربة بكل تفاصيلها شهر كامل.

المعالجة التجريبية للمتغيرات المستقلة للبحث:

تم اختيار وحدة تعليمية بعنوان " الانفجار السكاني " من كتاب الصف التاسع الأساسي وذلك بحكم أن هذه الوحدة بالذات أكثر تناسباً لتقديم رواية القصة الرقمية من خلالها، وذلك بمختلف أنواع القصة الرقمية سواء أكان المرئي أو المسموع أو المكتوب، بالإضافة إلى هذه الوحدة تتمتع بالحيوية والجاذبية وهذا ما يحتاجه الباحث في هذا الجانب.

قام الباحث باتباع مجموعة من الإجراءات التي تضمن تصميما تعليميا جيداً لرواية القصة الرقمية والتي سوف يتم انتاجها وتصميمها بمختلف أنواعها، وفيما يلي شرح لتلك الإجراءات المتبعة، والتي تتكون من خمس مراحل مقسمه على النحو التالي:

- **مرحلة الدراسة والتحليل:** وكما هو معلوم في هذه المرحلة فقد قام الباحث بتحديد خصائص المتعلمين، والذين تم استهدافهم من رواية القصة الرقمية، وتحديد الاحتياجات التعليمية لهم وفق المحتوى التعليمي

المختار (الانفجار السكاني)، وتحديد جميع المصادر والموارد وتحليلها والتي سوف يتم الاعتماد عليها في انتاج القصة الرقمية.

بداية أفراد العينة وهم طلاب الصف التاسع الأساسي من مدرسة كعب بن مالك، ولديهم خبرة بسيطة بالمحتوى التعليمي للعناصر التعليمية ومعلومات عامة عن موضوع الوحدة وهو الانفجار السكاني، مع تمتع واضح من أغلب الطلبة باهتمام واقبال على إكساب المعلومات حول الموضوع الخاص بالمحتوى التعليمي. وفيما يخص الاحتياجات التعليمية لأفراد العينة، يمكن التأكيد هنا أن مضمون المحتوى العلمي يمثل خبرة جديدة على جميع أفراد العينة وبالتالي التعرف على مفهوم الانفجار السكاني وكذلك على الدول التي تعاني من الانفجار السكاني، وتحديد جميع الآثار الاقتصادية والاجتماعية للانفجار السكاني. وأخيرا سوف يتم في هذه المرحلة اتاحة العناصر التعليمة في الموقف الصفي من خلال عرض المحتوى العلمي في صورة رواية رقمية تعرض بجهاز العرض المخصص في الفصل الدراسي.

- **مرحلة تصميم المحتوى التعليمي**: وفي هذه المرحلة قام الباحث بتحديد الموضوعات التي أشرنا اليها سابقاً، وخصص لكل واحد من المواضيع الثلاثة رواية قصة رقمية مستقلة لها أهدافها الخاصة وعناصرها وبطبيعة الحال أنشطتها والتي تتصل بالمحتوى الخاص بالموضوع، وكذلك لم يغفل الباحث عن وضع الارشادات الخاصة بكيفية التعامل مع رواية القصة. وختاماً قام الباحث بتصميم المحتوى التعليمي وفق الأنواع الثلاثة المعروفة وهي: المرئي والسمعي والمكتوب.
- **مرحلة اعداد السيناريو المصور**: في هذه المرحلة قام الباحث بالاستعانة بأحد أشكال السيناريوهات الخاصة بتصميم رواية القصة الرقمية، مع مراعاة جميع الضوابط الخاصة والمتعارف عليها في إنتاج القصة الرقمية، كم تم مراعاة المعايير الفنية والتربوية الخاصة بتصميم الوسائط التعليمية المرئية والمسموعة والمكتوبة.

حيث يود الباحث هنا إلى التطرق قليلاً في تلك المعايير سواء الفنية أم التربوية وذلك لما لها من أهمية في اعداد الوسائط التكنولوجية الحديثة، حيث إن دراسة أمين (2008) أشارت في محتواها إلى معايير التصميم الجيد وأسسها، حيث قام الباحث بتلخيصها والتي ركزت على المعايير الأساسية للمحتوى وهي على النحو التالي:

- أن يرتبط المحتوى التعليمي المراد تقديمه بأهداف تعليمية واضحة.
- أن يقدم بصورة مختصرة وذلك من أجل عرض المعلومات الأساسية.
- أن يتم صياغة المحتوى بصورة تكاملية مع بيئات التعلم المتنوعة.
- أن يحفز اهتمام وميول المستخدمين.
- أن يراعي المحتوى في تصميمه الفروق الفردية لديهم.

ومعايير الكائنات الرقمية:

- أن تكون الكائنات الرقمية لها صلة وثيقة بالمحتوى.
- أن تدعم مواقف التعلم اللحظية.
- أن تتناسب مع خصائص الذاكرة والشاشة.
- أن تراعي خصائص تكنولوجيا الاتصال الرقمية.

وهذا ما توافق أيضا مع دراسة علي (2019) والتي اشارت صراحة في توصياتها إلى ضرورة التعرف على أسس تصميم التعليم لمعرفة ما يناسب المحتوى التعليمي المعروض وما ينبغي على المصمم أخذه ومراعاته في تصميمه للمواد المعتمدة على التكنولوجيا، أما دراسة Economides & Nikolaou(2008) فقد حدد ثلاث مجالات أو معايير أو

أسس يمكن الاسترشاد بها في تقويم واختيار الأجهزة الالكترونية النقالة القائمة على الواقع المعزز وهي (شكل من اشكال تفعيل التكنولوجيا)، والتي يرى الباحث بأن بإمكان تطبيقها أيضا في رواية القصة الرقمية وهي اولاً: قابلية الاستخدام من حيث واجهة التفاعل، العرض والوسائط، وثانيا: المعايير الفنية من حيث الأداء والأمن والاتاحة والموثوقية، وأخيراً المعايير الوظيفية وهي المعلومات والمعرفة والترفيه والتسلية.

أما دراسة Fraih (2009) فقد قدمت معايير تصميم لتطبيق التعليم من خلال الهواتف النقالة، حيث وضحت في معاييرها وركزت على المحتوى والمعايير كانت كالتالي:

- ✓ تجنب الكميات الكبيرة من المحتوى.
- ✓ الثبات في تصميم واجهات التفاعل.
- ✓ استخدام عناوين وكلمات قصيرة في المحتوى التعليمي.

ويرى الباحث هنا بأن هذه المعايير والخاصة بالهاتف النقال يمكن تطبيقها على محتوى رواية القصة الرقمية والتي فعلاً قام الباحث بمراعاتها وتنفيذها في التصميم الخاص بهذه الدراسة.

في الختام قام الباحث باستخلاص أهم معايير التصميم والتي حدداها وقسماها من خلال القراءة الاستقصائية في هذا الجانب إلى قسمان وهما معايير تربوية ومعايير فنية والتي أوجزها الباحث على النحو التالي:

أ- المعايير التربوية:

تركيز المصمم في التصميم على كل الطلاب المشاركين والمتواجدين في الجلسة التعليمية، ولا يقتصر التركيز على أفراد دون غيرهم أي بمعنى اخر أن يراعي التصميم جميع الطلبة باختلاف الفروق الفردية لديهم وأن لا يكون موجها لفئة دون الأخرى، كما يجب أن يحتوي المحتوى التعليمي المصمم على مجموعة مختلفة ومتنوعة من الأنشطة وموجهة لكل الطلاب، أضف إلى ذلك تتنوع الاستراتيجيات التدريسية في تصميم القصة الرقمية ولا تقتصر على أسلوب واحد واستراتيجية واحدة في كل التصاميم الخاصة القصة الرقمية، حيث نلاحظ بعض المصممين يكتفون بتصميم استراتيجية واحدة في كل الدروس وهذا من الأخطاء الشائعة، كما يجب أن تحتوي التصاميم المقدمة من المصمم أنشطة تفاعلية يمكن للطالب من خلالها التفاعل والمشاركة. (موسى والأسدي، 2016)

كما يجب تحليل وقياس وتحديد الاحتياجات التعليمية الخاصة بالفئة المستهدفة وذلك من خلال معرفة مستوياتهم ومستوى القصور لديهم، بالإضافة إلى تقسيم المحتوى التعليمي إلى أهداف رئيسية (هدف معرفي ومهاري واتجاهي) وبصورة أخرى التنوع في صياغة الأهداف التعليمية، ويرى الباحث هنا أيضاً ويؤكد على عملية التقويم خلال التصميم (رواية القصة الرقمية)، حيث إن التقويم يعطي انطباع عام عن أهمية ومدى نجاح العمل المصمم والمنفذ، ويفضل وضع توقيت زمني مناسب لكل هدف يتناسب مع أهميته، وفق ترتيب منطقي يضعه المصمم. (محمد وأبوزيد، 2017)

ب- المعايير الفنية:

أما بخصوص المعايير الفنية فيجب على المصممين مراعاة بعض الأشكال والألوان والاحجام في التصميم المعد رواية القصة الرقمية حيث إن ليست كل الألوان تصلح في حالة عرض وتنفيذ القصة الرقمية وخاصة الفاتحة منها، كما يجب مراعاة المواد أو المحتوى الذي سوف يتم عرضه بحيث ينبغي أن يكون متناسب مع شاشة العرض لان هذا من شانه أن يساعد الطلبة على التركيز وزيادة الدافعية، كما يجب على المصمم مراعاة الجمع بين النص والصورة عند تنسيق العمل وذلك لعرضها بصورة واضحة في العمل، بالإضافة إلى تجنب الافراط في استخدام مقاطع الفيديو والتي تؤدي إلى بطء في العمل وصعوبة فتحها باستمرار من قبل المتعلم في حالة كثرتها، ولا يجب على

المصمم أن لا ينسى من تنوع الوسائط وعدم التركيز على وسيط واحد طوال تصميمه للقصة الرقمية، ومثال على ذلك اختياره مثلا للصوت أو الصورة على طول التصميم. (مصطفى وآخرون، 2016).

وختاماً، يرغب الباحث على أنه قام بمراعاة تلك المعايير في مرحلة التصميم وذلك لأنها هي أساس التصميم الجيد والفعال، وحدوث خلل فيها يؤدي بكل تأكيد في عدم وصول الهدف بالصورة المطلوبة والمخطط لها.

- **مرحلة الإنتاج والتطوير**: قام الباحث باستخدام VYONDوAdobe Flash في انتاج رواية القصة الرقمية بأنواعها الثلاث، كما استخدم أيضا Microsoft PowerPoint، والذي يستخدم تحت بيئة ويندوز، وبيئة Mac وتتيح تصميم القصص الرقمية مثل الصور والرسوم الثابتة والمتحركة، وتطويرها، حيث تتيح إمكانية نشر القصص الرقمية المنتجة في صيغة ملفات الفيديوwmv أو غيرها وتبقيها في صيغة ملفات عروض ppt (وهو البرنامج الذي أعتمد عليه الباحث بصورة أكبر بحكم سهولة استخدامه، ولأنه متاح للجميع بصورة مجانية، وكذلك لأنه يعطي العديد من المميزات)، كما تم معالجة وتعديل بعض الصور التي احتاجها الباحث في هذا السياق والتي جلبها من الشبكة العنكبوتية، وقام الباحث بالاعتماد على المعايير التربوية والفنية التي تم التطرق لها بالتفصيل سابقاً، والتي هي في الحقيقة أيضا معتمدة من المركز القومي للتعلم الإلكتروني بالمجلس الأعلى للجامعات في كافة مراحل الإنتاج، ومخرجات هذه المرحلة عبارة عن دروس معدة وجاهزة عن المحتوى التعليمي (الانفجار السكاني) منفذة ومدمجة بطريقة رواية القصة الرقمية.
- **مرحلة التجريب والتقويم**: في هذه المرحلة قام الباحث بعرض كافة وجميع العناصر التعليمية المختلفة بمختلف أنواعها والتي تم أنتاجها على مجموعة من المعلمين المتخصصين في التكنولوجيا، وذلك بهدف التأكد من مدى مناسبتها لتحقيق الأهداف، وجودة وبراعة التصميم والإنتاج، وفي نفس الوقت تم عرض العناصر التعليمية على مجموعة من الطلبة وعددهم 10 طلاب من الفئة المستهدفة للتعرف على أراءهم حول التعامل مع هذه العناصر، ولم ينسى الباحث عرض العمل أيضاً على بعض المتخصصين في التصميم والذي يشهد لهم بالكفاءة والإتقان في هذا المجال، وبعد أخذ الملاحظات وتنفيذ ما ذكر فيها، أصبحت جميع العناصر التعليمية جاهزة فعلياً للتطبيق.
- **مرحلة النشر والاتاحة**: في هذه المرحلة قام الباحث بوضع جميع العناصر التعليمية، في مركز مصادر التعلم، وذلك بالتنسيق مع معلم المادة وذلك بحكم أنه أنسب مكان للطلبة في المدرسة، بحيث لا يتم ولا يسمع بفتح المحتوى الا للطلبة المحددين والذين تم إعلام معلم مصادر التعلم بهم، وبالتالي أصبح المحتوى التعليمي المصمم برواية القصة متاحاً ومنشوراً.

4- عرض نتائج الدراسة ومناقشتها.

- **نتيجة فحص الفرضية الأولى**: "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات التطبيق القبلي للمجموعتين (التجريبية، الضابطة) في قياس درجات الدافعية".

حيث قام الباحث بالتأكد من أن أجل ذلك بتوزيع مقياس الدافعية على العينة التي ستطبق التجربة وهما المجموعة التجريبية وعددها 32 طالب والمجموعة الضابطة وعددها 31 طالب، وذلك قبل التطبيق الفعلي، حيث كان المقاس مكون من 35 مفردة بحيث أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها الطالب 175 وأقل درجة 35، وبعد ادخال درجات مقاس دافعية التعلم في البرنامج الاحصائي SPSSوالحصول على النتائج الخاصة بالمتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة ت وقيمة sig، أتضح عدم وجود تباين أو اختلاف أو فروق في مستوى دافعية التعلم نحو

مادة الدراسات الاجتماعية في كلتا المجموعتين وهذا واضح من قيمة المتوسط وودرجات الانحراف المعياري المتقاربات أيضاً، بالإضافة إلى قيمة ت التي الغير دالة إحصائياً.

جدول (4): نتائج اختبار " ت " للعينات المستقلة لحساب الفروق بين متوسط درجات الطلاب في مجموعتي الدراسة في مقياس الدافعية نحو تعلم الدراسات الاجتماعية.

المتغير	المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (sig)	مستوى الدلالة
درجة المقياس	التجريبية	32	104.18	14.82	0.503	0.315
	الضابطة	31	100.58	13.35		

يتضح من خلال الجدول رقم (4) أن قيمة (sig) تساوي ((0.503، وهذا معناه أنه أكبر من 0.05 وهذا يعني عدم وجود فروق في التباين بين المجموعتين (الاختلاف متساوي) وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية فيها، كما أن قيمة (ت) تساوي (1,01) وهي غير دالة إحصائيا عند مستوى 0.05، في الاختبار القبلي وقبل تطبيق وادخال المتغير المستقل، وبالتالي يمكن اعتبار أن المجموعتين متكافئتين فيما بينهما قبل التجربة، وإن أي فروق تظهر بعد التجربة ترجع إلى الاختلافات في متغيرات التجربة المستقلة، وليس اختلافات موجودة بالفعل قبل إجراء التجربة بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة)، ثم تم التأكد من هذا التكافؤ عن طريق حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري واستخدام اختبار ت للعينتين المستقلتين (Independent sample t- test) وذلك لحساب الفروق بين متوسطات المجموعتين الضابطة والتجريبية لدافعية تعلم مادة الدراسات الاجتماعية حيث قام الباحث أيضاً باستخراج المتوسط الحسابي للمجموعتين وتحويل النسبة لنسبة مئوية، بمعنى آخر هذا المتوسط للدرجات من 175درجه لمقياس الدافعية وعند التحويل كانت نتيجة المجموعة التجريبية تساوي (59.53)% بينما الضابطة كانت تساوي (57.47) %، وهذا يعني أن درجات الطلبة متقاربة جدا أي لا يوجد تباين، وفي نفس الوقت ظهرت تم حساب الانحراف المعياري للمجموعتين، المجموعة التجريبية بلغ (14.82) الضابطة (13.35)، وهذا تأكيد من الباحث لتكافؤ المجموعتين حيث إن النتائج متقاربة مما يدل على تجانسها. هذا تم من خلال برنامج الاحصاء SPSS ومن خلال استخدام اختبار ليفين، أنظر إلى الملحقات صورة رقم (1).

وعليه تم قبول الفرض الأول في هذه الدراسة، ويصبح نصه على النحو التالي: لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات التطبيق القبلي للمجموعتين (التجريبية، الضابطة) في قياس درجات دافعية التعلم نحو مادة الدراسات الاجتماعية.

- **نتيجة فحص الفرضية الثانية**: "يوجد فرق دال احصائيا عند مستوى(0.05) بين متوسط درجات التطبيق القبلي ومتوسط درجات التطبيق البعدي للمجموعتين (التجريبية، الضابطة) في مقياس الدافعية لصالح التطبيق البعدي للمجموعتين ".

حيث تجدر الإشارة إلى أن المجموعة التجريبية هي ما طبق عليها رواية القصة الرقمية والضابطة ما درست بالنظام التقليدي.

ولاختبار صحة هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) (Independent sample t- test)لعينتين مستقلتين T-testلدلالة الفروق بين عينتين مستقلتين، وذلك من أجل تحليل استجابة مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة على مقياس الدافعية نحو المادة في القياس البعدي وجاءت النتائج كما هي مبينة في الجول التالي:

جدول رقم (5): الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات مجموعتي الطلبة عينة الدراسة على مقياس الدافعية ككل في المقياس البعدي وفقا لمتغير المجموعتين.

المتغير	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
درجة المقياس	التجريبية	32	147.09	13.95	12.70	0.000
	الضابطة	31	101.22	14.0		

يظهر من الجدول رقم (5) وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى الدلالة بين متوسطي الدرجات للمجموعة التجريبية والضابطة على مقياس الدافعية البعدي تبعاً لمتغير المجموعة، حيث بلغت قيمة ت (12.70) وبمستوى دلالة (0.000)وهي دالة احصائياً، وعند مراجعة المتوسطات الحسابية يتبين أن الفروق لصالح المجموعة التجريبية، حيث إن المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية بلغ (147.09) في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (101.22)، مما يدل على وجود أثر لاستخدام القصة الرقمية في تنمية دافعية التعلم في مادة الدراسات الاجتماعية. انظر صورة رقم (2) في الملاحق لمتابعة النتائج من خلال برنامج SPSS.

وهذا يدل على صحة الفرضية الأولى للباحث وهي يوجد فرق معنوي دال احصائياً عند مستوى 0.05بين متوسط درجات المجموعتين: التجريبية (الذين درسوا بأسلوب رواية القصة الرقمية)، والضابطة (الذين درسوا بالأسلوب التقليدي) في القياس البعدي لدافعية التعلم لصالح المجموعة التجريبية.

النتيجة السابقة ومن خلال الجدول نفسه جدول رقم (5)، يتضح عدم تحقق الفرضية الثانية وهي الفرضية الصفرية والتي تنص " لا يوجد فرق معنوي دال احصائيا عند مستوى 0.05بين متوسط درجات المجموعتين: التجريبية (الذين درسوا بأسلوب رواية القصة الرقمية)، والضابطة (الذين درسوا بالأسلوب التقليدي) في القياس البعدي لدافعية التعلم لصالح المجموعة التجريبية".

مناقشة النتائج:

أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق دال احصائياً عند مستوى الدلالة أصغر من 0.05 بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس الدافعية البعدي تبعا لمتغير المجموعة، حيث بلغت قيمة (T) 12,70 وهي دالة إحصائياً، وعند مراجعة المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية والضابطة وجدنا أن القيمة كانت في صالح التجريبية كما أشرنا سابقاً، وهذا يدل على أثر توظيف رواية القصة الرقمية في رفع دافعية التعلم نحو مادة الدراسات الاجتماعية لطلبة الذكور في مدارس ولاية شناص في سلطنة عمان ويعزو الباحث النتائج إلى ما يلي:

- إن تنمية الدافعية نحو مادة الدراسات الاجتماعية من خلال توظيف القصة الرقمية من الأهداف الأساسية التي سعت الدراسة لتنميتها من خلال توظيفها في الموقف الصفي، فالطالب الذي لديه دافعية عالية نحو الدراسات الاجتماعية سوف يقوم بدراسة المادة بشغف أكبر مع محاولة ربط المادة بالواقع والقصص التي أخذها ويطبقها في حياته اليومية، وهذا ما توافق مع العديد من الدراسات من خلال ما وضحته وأشارت اليه في دراساتها منها (بو حمامة، 2009؛ الشهري، 2018)
- رواية القصة الرقمية ساهمت في رفع دافعية التعلم من خلال أنها تضيف المتعة والتسلية وشد الانتباه إلى العملية التعليمية التعلمية، وهذا ما يحتاجه الطالب في الوقت الراهن، وهذا ما توصلت إليه أيضاً دراسة (Nazuk et al,2015) التي استخدمت المنهج المسحي، والتي هدفت إلى التعرف إلى نسبة أعضاء هيئة التدريس الذين يستخدمون القصص الرقمية ومدى تأثيراتها على التعلم وأداء الطلاب في الجامعة، وهذا الشي أيضاً

أشارت إليه دراسة الصليلي (2012)حيث وضحت أن أسلوب رواية القصة يعمل على تشويق الطلبة وإثارة دافعيتهن للتعلم، وبالتالي زيادة التفكير لديهم.

- ساهمت رواية القصة في إثارة دافعيتهم نحو التعلم والإنجاز حيث إن معظم الطلبة بدأوا يتعلمون في شكل مجموعات تعاونية، وهذا يظهر دور كل فرد من أفراد المجموعة (تنمية المهارات الاجتماعية)، وهذا ما يرغب ويحبب طلابنا للتعلم، وهذا ما اتفقت معي دراسة (Shelton,2017)
- ترفع دافعية التعلم لمادة الدراسات الاجتماعية لأنها تتيح مجال أوسع للطالب من أجل أن يبدع وذلك من خلال إتاحة الفرصة له في إنشاء المحتوى التعليمي، وهذا ما ذكرته الحربي (2016) في دراستها عن فاعلية القصص الرقمية.
- رواية القصة تزيد من إيجابية الطلاب وحماستهم في التعليم، وتطور معارف ومهارات الطلاب في المحتوى التعليمي وهذا بدوره ينعكس على دافعية التعلم، وهذا ما خلصت له دراسة (شيمي، 2009)
- تعمل رواية القصة الرقمية دفع دافعية التعلم من خلال قدرتها على تنمية مهارات الفهم السماعي، وهذا ما توصلت له نتائج دراسة عطية (2016)، والتي هدفت إلى الكشف عن فاعلية استراتيجية القصص الرقمية التشاركية على تنمية مهارات الفهم السماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها.
- أخيراً، يعزو الباحث هذه النتيجة من وجهة نظر شخصية وبناء على متابعته وتواجده في الميدان بخبره تتراوح 13 سنة إلى أن تنمية دافعية التعلم نحو المادة من خلال توظيف رواية القصة الرقمية يعود إلى طبيعة المادة نفسها، فالمادة تحتاج إلى التعرف على شخصيات تاريخية، وتحتاج إلى حفظ واسترجاع، وتحتاج إلى تذكر وفهم، وكذلك تحتاج إلى تبسيط المعلومة وهذا كله متاح ومتوفر في رواية القصة الرقمية متى أحسن استخدامها، وبالتالي عندما توفرت تلك الأشياء للطالب زادت دافعيته نحو تعلم المادة وزاد من إقباله وحرصه على تعلمها.

التوصيات والمقترحات.

بناءً على النتائج التي تم التوصل إليها يوصي الباحث ويقترح ما يلي:

1- الاهتمام باستخدام وتوظيف رواية القصة الرقمية في تدريس المقررات التعليمية وخاصة مقرر الدراسات الاجتماعية وذلك لما له من مميزات عديدة.

2- ضرورة تحسين وتطوير طرق التعليم التقليدية والتي تركز على الحفظ والتذكر بطرق وأساليب تعليمية حديثة ومتطورة تسهم في تجويد عملية التعلم.

3- تدريب معلمي الدراسات الاجتماعية على إنشاء القصة الرقمية وتوظيفها بالصورة المطلوبة من أجل إثراء العملية التعليمية التعلمية.

4- نشر ثقافة توظيف واستخدام رواية القصة الرقمية في الميدان التربوي.

5- إشراك أطراف أخرى في انتاج رواية القصص الرقمية مثل الطلاب والمشرفين التربويين.

6- إدراج محتوى تعليمي يحتوي على قصص رقمية في المناهج.

7- كما يقترح الباحث إجراء بحوث في الموضوعات الآتية:

1. مدى استخدام وتوظيف رواية القصة الرقمية في مراحل التعليم المختلفة (الابتدائية- الإعدادية- الثانوية).
2. بحث مدى فاعلية توظيف رواية القصة الرقمية في دافعية التعلم في مقررات أخرى.
3. بحث معوقات توظيف رواية القصة الرقمية في مدارس السلطنة.

4. فاعلية القصة الرقمية على متغيرات أخرى مثل التفكير الإبداعي والتفكير الناقد، وتنمية القيم.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو الحاج، المصالحة. (2013). استراتيجيات التعلم النشط. القاهرة: المكتبة الأزهرية للنشر والتوزيع.
- أبو غنم، كرامي. (2013). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الاخلاقية لدى طلاب المرحلة الاعدادية. مجلة الثقافة والتنمية، 1 (75)، 93- 180.
- أحمد، أمل. (2017). أثر اختلاف نمط القصة الرقمية (اللوحات القصصية- مقطوعات الفيديو) على تنمية الإدراك الاجتماعي الايجابي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة بفصول الدمج. تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث، (33)، 1- 34.
- أمبو سعيدي، عبد الله؛ والحوسنية، هدى. (2018). أثر التدريس بمنحنى الصف المقلوب في تنمية الدافعية لتعلم العلوم والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف التاسع الاساسي. مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الانسانية)، 32 (8)، 1570- 1604.
- أمين، زينب. (2008). المستحدثات التكنولوجية. المنيا: دار التيسير.
- أنيتا، ولفولك. (2015). علم النفس التربوي، ترجمة (صلاح الدين محمود علام). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون. (العمل الأصلي نشر في عام 2013م).
- البكري، أمل. (2007). علم النفس المدرسي. الاردن: المعتز للنشر والتوزيع.
- بو حمامة، جيلالي (2009). الدافعية والتعلم. مجلة التربية- قطر، 38 (170)، 158- 178.
- الحربي، سلمى. (2016). فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستماع الناقد في مقرر اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الرياض. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، 5 (8)، 276- 308.
- حسن، حنان. (2016). أثر دمج حكي القصة الرقمية في مراحل دورة التعلم لتنمية بعض نواتج تعلم الجغرافيا لدى التلاميذ ضعاف البصر بالمرحلة الابتدائية. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية (ع83)، ص 119- 148.
- دحلان، براعم. (2016). فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الاساس بغزة.
- الرابغي، خالد. (2015). عادات العقل ودافعية الانجاز. الجبهة: مركز ديبونو لتعليم التفكير.
- الردينية، أمل. (2017). الدافعية والكفاءة الذاتية للمعلم وأثرهما في الصحة النفسية لدى عينة من معلمي محافظة شمال الباطنة بسلطنة عمان [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة نزوى
- الزغلول، عماد. (2009). نظريات التعلم. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- السنيدي، سامي. (2016). أثر استخدام أسلوب روايات القصة الرقمية في تنمية الدافعية وبقاء أثر التعلم في تدريس مادة الفقه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية، 31 (3)، 141- 171.
- الشرقاوى، أنور. (2012). التعلم نظريات وتطبيقات. القاهرة: مكتبة الانجلو المرية.

- الشهري، ظافر. (2018). أثر استخدام القصة الرقمية على تحصيل مقرر الحديث ودافعية التعلم لدى طلاب الصف الأول المتوسط. مجلة كلية التربية، 231- 252.
- شيمي، نادر. (2009). أثر تغير نمط رواية القصة الرقمية القائمة على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 19 (3)، 3- 73
- الصليلي، أحمد. (2012). أثر تدريس مادة التربية الفنية باستخدام القصة للصف الثامن في تنمية التفكير الإبداعي والخيال الفني بدولة الكويت [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط عمان.
- عبد السميع، مصطفى، وسويدان، أمل، وعبدالباري، هشام. (2016). المعايير التربوية والفنية لبناء الفصول الافتراضية، تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث، 181- 198.
- عبد القادر، محمود. (2013). برنامج مقترح قائم على القصص الالكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائية. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 2 (41).
- العدوي، داليا. (2015). قصة رقمية مقترحة كمدخل لتحسين الادراك البصري للخط البسيط في الطبيعة لدى الاطفال ذوي صعوبات التعلم. مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، 1- 40.
- عطية، مختار. (2016). فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها. الثقافة والتنمية، 16 (100)، 71- 142.
- علي، غادة. (2019). معايير تصميم بيئات التعلم النقال القائمة على الواقع المعزز. مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية، 475- 493.
- فروح، منال. (2017). أثر تدريس بعض النصوص الشرعية باستخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الاخلاقي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية. مجلة كلية التربية، 941- 998.
- قطامي، يوسف، وعدس، عبد الرحمن. (2002). علم النفس العام. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.
- قطامي، يوسف، وقطامي، نايفة. (2000). سيكولوجية التعلم الصفي. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.
- محمد، مرفت، وأبوزيد، انعام. (2017). فاعلية برنامج تدريبي الكتروني لتنمية مهارات تصميم مقررات الكترونية لدى معلمي علوم المرحلة الاعدادية في ضوء معايير الجودة. مجلة كلية التربية، 635- 655.
- منصور، خولة، ودلول، مروي. (2017). أثر دافعية التعلم في علمية النحو العربي السنة الأولى متوسط انموذجا. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الآداب واللغات، جامعة تبسة، الجزائر.
- مهدي، حسن. (2017). التعلم الالكتروني نحو عالم رقمي. عمان: دار المسيرة.
- المهيرات، رشا. (2019). أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.
- موسى، ابتسام، والأسدي، زينة. (2016). دور التعليم الالكتروني في تحقيق مجتمع معرفي. مجلة مركز بابل للدراسات الاسلامية، 173- 191.
- نصر، ألفت. (2014). الكفاءة الذاتية والدافعية الداخلية وعلاقتهما بالتحصيل الدراسي [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة دمشق.

- هاجر، أوزقرو؛ واحلام، حمودي. (2017). فعالية الأنشطة الرياضية البدنية التربوية في استثارة دافعية التعلم لدى تلاميذ الطور الابتدائي "دراسة ميدانية عند تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي"[رسالة ماجستير غير منشورة]. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة الجيلاني بو نعامة، الجزائر.
- وزارة التربية والتعليم. (2000). الدافعية وأثرها في التعلم. رسالة المعلم، 40 (1و2)، 78- 89.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Bing, R. (2016). Message in a bottle Telling stories in a digital world. Procedia- Social and Behavioral Sciences, 117 (1), 17- 23.
- Economides, A. A., & Nikolaou, N. (2008). Evaluation of handheld devices for mobile learning. International Journal of Engineering Education, 24 (1), 3.
- Fraih, E. (2009). design and Implementation of Mobile Learning Content Model, A Thesis Presented to the Faculty of Information Systems and Technology, Middle East University, Oman, for Graduate Studies in Partial Fulfillment of the Requirements for the master's degree.
- Frazel, M., Miller, C. H., Lambert, J., Ohler, J., Press, A., & Kobler, H. (2011). Digital storytelling. Arlington, VA: International Society for Technology in Education.
- Gordon, C. (2011). Digital storytelling in the classroom: Three case studies (Doctoral dissertation, Arizona State University).
- Hronova, K. (2011). Using digital storytelling in the English language classroom (Doctoral dissertation, Masarykova univerzita, Pedagogicka fakulta).
- Kallunki, V., Penttilä, J., & Ojalainen, J. (2014). From video clips to digital stories—ICT in learning natural sciences. In Education for future well- being and teaching excellence. Conference proceedings of the FERA 2013 conference. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Nazuk, A., Khan, F., Munir, J., Anwar, S., Raza, S. M., & Cheema, U. A. (2015). Use of Digital Storytelling as a Teaching Tool at National University of Science and Technology. Bulletin of Education and Research, 37 (1), 1- 26.
- Petri, H; and Govern, J (2004). Motivation: Theory, Research and Applications. Thomson – Wadsworth, Australia
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology- integrated approach for engaged student learning. Educational technology research and development, 56 (4), 487- 506.
- 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.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learning Environments, 1 (1), 6.