Journal of Educational and Psychological Sciences (JEPS) • Vol 7, Issue 29 (2023) • P: 64 - 54
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jeps
ISSN: 2522-3399 (Online) • ISSN: 2522-3399 (Print)

Employing some Web 2.0 applications in developing the skills of producing digital stories for kindergarten teachers

Mrs. Shoq Hasan Al-Sa'ida
College of Education | University of Jeddah | KSA

Received: 10/04/2023
Revised: 21/04/2023
Accepted: 09/05/2023
Published: 30/08/2023

* Corresponding author: shoqqhtani@gmail.com

Citation: Al-Sa'ida, SH. H. (2023). Employing some Web 2.0 applications in developing the skills of producing digital stories for kindergarten teachers. *Journal of Educational and Psychological Sciences, 7*(29), 54 – 64. https://doi.org/10.26389/AJSRP.Q100423

2023 © 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: The study aimed to reveal the effectiveness of employing Web 2.0 applications in developing the skills of producing digital stories among kindergarten teachers. The semi-experimental approach was used to study the effect of the independent variable (Web 2.0 applications) on the dependent variable (digital story design skills). The tools of the study were a product evaluation card. A pre- and post-test was conducted to measure the effectiveness of using some Web 2.0 applications in developing digital story production skills. The test was applied to two groups: the first is an experimental one that uses the processing based on Web 2.0 applications, and the other is a control group that uses the traditional method. The study concluded that the average gain rate for Black was (1.26), which is greater than the minimum limit set by Black for effectiveness, and thus accepts the zero hypothesis of the effectiveness of using some Web 2.0 applications in developing digital story production skills. The study also recommended the use of Web 2.0 applications for its effectiveness in Developing digital story production skills among kindergarten teachers. It also recommended conducting training programs for teachers that help develop their awareness of using Web 2.0 applications in developing the level of educational production, as well as training programs for producing digital stories using Web 2.0 applications.

Keywords: Web 2.0 applications, kindergarten teachers, digital stories.

فاعلية بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال

أ. شوق حسن آل سعيدة
كلية التربية | جامعة جدة | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال واستخدم المنهج شبه التجريبي لدراسة أثر المتغير المستقل (تطبيقات الويب 2.0) على المتغير التابع (مهارات تصميم القصص الرقمية). وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة تقييم منتج. وقد تم إجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس درجة فاعلية بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية. وتم تطبيق الاختبار على مجموعة تجريبية تستخدم المعالجة القائمة على تطبيقات الويب 2.0، وأخرى ضابطة تستخدم الطريقة التقليدية. وتوصلت الدراسة إلى أن نسبة الكسب المعدل لبلاك بلغت (1.26) وهي أكبر من الحد الأدنى الذي قرره بلاك للفاعلية وبذلك يقبل الفرض الصفري الخاص بفاعلية استخدام بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية. كما وقد أوصت الدراسة باستخدام تطبيقات الويب 2.0 لفاعليته في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال. كما أوصت بالقيام ببرامج تدريبية للمعلمات تساعد على تنمية الوعي لديهم لاستخدام تطبيقات الويب 2.0 في تطوير مستوى الإنتاج التعليمي، وأيضا برامج تدريبية لإنتاج القصة الرقمية باستخدام تطبيقات الويب 2.0.

الكلمات المفتاحية: تطبيقات الويب 2.0، معلمات رياض الأطفال، القصص الرقمية.

المقدمة.

يشهد القرن ال 21 تغيرات جذرية في مختلف مجالات الحياة، وإن سرعة التطور في مجال التكنولوجيا تدفع الباحثين التربويين إلى تطوير أساليب تعليمية جديدة، وقد ظهرت أساليب تدريسية حديثة ومعاصرة؛ مما أدى إلى تطوير مستوى أداء المعلم، وتعتمد تلك الأساليب الحديثة على التعليم باستخدام الحاسب والانترنت مما يعين المعلم على أداء عمله وتحسين أساليب تدريسه من جهة، ومساعدة الطالب على التعلم من جهة أخرى.

وقد ظهرت أساليب تعليمية معاصرة أدت إلى تحسين أداء المعلم على المستوى التدريسي والمهني، وتعتمد تلك الأساليب على تطبيقات الويب 2.0، التي هي عبارة عن بيئة تتوافر بها العديد من الفرص لتشكيل المحتوى المقدم بطرق عديدة ومشوقة، ومشاركة المعلومات، والتواصل بطرق متعددة، والتعاون بسهولة مع الأفراد الآخرين حول العالم، التعبير عن الذات من خلال النشر. (AL Jeraisy, et. al 2015).

وقد أشارت دراسة (Williams, & Blum، 2018) إلى أن تطبيقات الويب 2.0 من الجيل التفاعلي عبر الإنترنت، تستخدم أيضا في مناهج التعليم التي تعتمد على شبكة الإنترنت لإنشاء بيئات التعلم الالكترونية التي تتميز بالمرونة وتعزيز التعلم التشاركي النشط بين الطلاب.

وقد توصلت دراسة أبو الرايات والسوداني (2019) إلى فاعلية استخدام بعض تطبيقات الويب 2.0 في تطوير مهارات التفكير النقدي، فيما توصلت دراسة (Yadav, & Vohra) إلى أن ويب 2.0 يؤثر على طريقة تعلم الناس والوصول إلى المعلومات والتواصل مع بعضهم البعض.

وقد هدفت دراسة العتيبي (2020) إلى الكشف عن فاعلية توظيف أدوات تطبيقات الويب 2.0 في اكتساب طلاب كلية إدارة الأعمال بعفيف لمهارات استخدام الحوسبة السحابية واتجاهاتهم نحو الأدوات.

إن توظيف تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات التعليم تقوم على النظرية الاجتماعية حيث تؤكد أن المعرفة تبنى في ضوء الخبرة الشخصية والتفاعلات والمناقشات الاجتماعية والتغذية الراجعة السريعة بين المعلمين والخبراء (الطباخ ، والمهر ، 2020).

إن القصة من أهم وسائل التعليم الفعال، والتي بإمكانها تحقيق العديد من الأهداف التربوية، وذلك عن طريق استثارة مشاركا المتعلمين الوجدانية لنماذج السلوك التي تقدمها.

وقد كانت القصص الرقمية مما أنتجته الثورة التكنولوجية الرقمية، فهي طريقة لعرض القصة التقليدية المجردة من خلال وسيط إلكتروني، تعززه تكنولوجيا التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة، حيث أنه من الضروري الاستفادة من تكنولوجيا التعلم الإلكتروني وتوظيف برمجيات الوسائط واستخدامها، وقد أثبتت البحوث والدراسات فاعليتها في تنمية نواتج مختلفة لدى فئات متنوعة من المتعلمين (الفقيه، 2019).

وقد أشار دحلان (2016) إلى أن أحد نماذج التعلم الالكتروني هي القصص الرقمية، التي تساعد في تحفيز دافعية الطلاب وتساعد في التفاعل النشط مع المادة التعليمية حيث أن استخدام القصص الرقمية يؤدي إلى ايجاد جو واقعي قريب من مدركات الطلاب الحسية، فتجذبهم إليها.

وإن المزج بين الوسائط المتعددة والأسلوب الشفهي في عرض القصص الرقميّة يوفر فرصة للطلاب للتفكير في حياتهم، وإيجاد ربط قوي بينها وبين موضوع دراستهم، أو بينها وبين خبرتهم (الشنقيطي، والجريوي، 2018).

وأوصت العديد من الدراسات باستخدام القصص الرقمية في العملية التعليمة بعد أن أظهرت النتائج أثراً إيجابياً لتوظيفها في عملية التعليم، ومن هذه الدراسات: دراسة القحطاني (2018) التي أوصت بضرورة تنمية مهارات المعلمين في استخدام القصص الرقمية في المناهج التعليمية، وكذلك دراسة الفقيه (2019) والتي أكدت على وجود حاجة ماسة لتدريب المعلمات على مهارات تصميم القصص الرقمية وانتاجها كأحد برامج الوسائط المتعددة.

والقصة هي من أهم الوسائل فاعلية في تكوين شخصية الطفل بما تهيئه له من فرص للنمو في مختلف الجوانب العقلية والوجدانية والنفس حركية. فعلى معلمة مرحلة رياض الأطفال أن تتزود بأهم طرق تدريس الأطفال لكي تكون قادرة على أن تكون نقطة وصل بين عالم الطفل الأول وهو المنزل وبين عالمه الثاني وهو الروضة. (حمزة، 2014).

ومما سبق تتضح الحاجة إلى تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال من خلال توظيف بعض تطبيقات الويب 2.0 بما يحقق النفع الكبير في تحسين العملية التعليمية لدى طفل الروضة وجعلها أفضل في جميع نواتج التعلم.

مشكلة الدراسة:

حيث تمت صياغة مشكلة الدراسة الحالية بالاعتماد على الخبرة الميدانية وتوصيات الدراسات السابقة.

1- الاعتماد على الخبرة الميدانية:

لأن الباحثة معلمة للمرحلة الابتدائية في مدينة جدة، فقد لاحظت قصوراً في مهارات إنتاج القصة الرقمية لدى بعض معلمات رياض الأطفال مما أدى إلى كون البيئة التعليمية خالية من أية مثيرات او محفزات وقد نتج عن ذلك ضعف التفاعل النشط للطفل في مرحلة رياض الأطفال مع المحتوى التعليمي المقدم له.

2- من خلال توصيات الدراسات السابقة:

أوصت دراسة القحطاني (2018) ودراسة الفقيه (2019) ودراسة الشنقيطي والجريوي (2018) على ضرورة تطوير مهارات المعلمات في استخدام ودمج القصص الرقمية في مناهج التعليم. (فعلى حد علم الباحثة) هناك قصور في نوعية برامج التدريب المقدمة لمعلمات رياض الأطفال في مجال إنتاج القصة الرقمية.

وبناءا على ما تقدم فقد تحددت مشكلة البحث في الإجابة على التساؤل الرئيس التالي:

ما فاعلية بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة جدة؟

وقد تفرعت الأسئلة الفرعية التالية من السؤال الرئيسي

1- ما مهارات إنتاج القصة الرقمية التي يجب تنميتها لدى معلمات مرحلة رياض الأطفال في مدينة جدة؟
2- ما التصميم المقترح لبعض تطبيقات الويب 2.0 لإنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة جدة؟
3- ما فاعلية التصميم المقترح لبعض تطبيقاات الويب 2.0 في تحسين الجانب الأدائي لإنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال في مدينة جدة. (أدلة مستخرجة من التحليل الكمي)؟

أهمية البحث:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من الآتي:

- أن امتلاك معلمات رياض الأطفال لمهارات إنتاج القصص الرقمية سوف يمكنهن من بناء بيئة تعليمية ممتعة لطفل رياض الأطفال مما يؤدي إلى تعزيز مهارات التواصل والتفاعل مع الطفل لديهن.
- كما أن هذا البحث قد يفيد أطفال رياض الأطفال في تعزيز دافعيتهم نحو التعلم وتعزيز السعادة النفسية لديهم في بيئة التعلم.
- ويمكن للقائمين على تطوير المناهج استخدام هذا البحث للاستفادة منه في تعميم القصة الرقمية على إعداد مناهج إثرائية تعليمية لطفل رياض الأطفال.
- كذلك الاستفادة من التصور المقترح لتوظيف بعض تطبيقات الويب 2.0 في تصميم بعض البرامج التدريبية المتنوعة المجالات لمعلمات مرحلة رياض الأطفال.
- ويوفر هذا البحث للباحثين المجال لتوظيف المتغير المستقل (أدوات الويب 2.0) في تنمية متغيرات تابعة أخرى.
- وأخيراً إمكانية إجراء دراسات تركز على المتغيرات التصميمية البنائية لكلاً من المتغيرات المستقلة والتابعة في هذا البحث.

حدود الدراسة:

- حدود موضوعية: تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية، وبعض أدوات الويب 2.0 مثل برنامج سكراتش.
- حدود بشرية: معلمات رياض الأطفال.
- حدود مكانية: بعض المدارس الابتدائية بمنطقة جدة في منطقة مكة المكرمة.
- حدود زمانية: الفصل الدراسي الثاني 1443 هـ

مصطلحات الدراسة:

- **تطبيقات الويب 2.0:** "عرفها (نبيل عزمي، 2014: 15) بأنها احدى السمات الهامة في مواقع الويب 2.0، حيث تهتم بتوظيف الأدوات المتنوعة والبرامج الاجتماعية مثل المدونات والويكي والفيس بوك واليوتيوب وغيرها في العملية التعليمية "
  - وعرفتها الباحثة اجرائياً بأنها" نظام يعتمد على شبكات اجتماعية من الجيل الثاني للويب وهي تتيح تطوير بيئة تدريبية تمكن معلمات رياض الأطفال من امتلاك مهارات إنتاج القصص الرقمية وتسمح لهم بإعادة استخدام المحتوى وتبادله وتراسله في إطار من التفاعلات الإنسانية بين مجموعات متنوعة من المتدربين من المعلمات"

- **القصص الرقمية:** اتفقت الباحثة مع (الحمراوي، 2017: 204) الذي عرفها بأنها "قصة تقوم على مفهوم يجمع بين فن سرد القصص وبين استخدام مجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقمية، إذ أنه لتقديم معلومات حول موضوع محدد يتم مزج بعض النصوص، والرسومات الرقمية، والسرد، والمسجل، والفيديو، والصوت، والموسيقى".

2- الإطار النظري.

يتحدد الإطار النظري في هذا البحث في المبحث الأول وهو بعض تطبيقات الويب 2.0، والمبحث الثاني وهو إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

المحور الأول: تطبيقات الويب 2.0:

أحدث ظهور واستخدام تطبيقات الويب 2.0 في مجال التربية والتعليم تغيرات إيجابية؛ مما دفع العديد من دول العالم لإنفاق المزيد من الأموال في سبيل الاستفادة منه.

وقد تطورت الشبكة العالمية للمعلومات، مما ساعد من نقل المتعلم من متلقي سلبي تركيزه منصب فقط على المحتويات المعدة مسبقًا إلى متعلم إيجابي ومشارك في الخدمات والتطبيقات مع الآخرين. وذلك من خلال استخدام تطبيقات الويب 2.0 المختلفة، والتي تتميز بالتفاعلية والتواصل في بيئة افتراضية تعاوني (أبو الرايات، 2019، ص 631).

ويعتبر الويب 2.0 مرحلة جديدة في تطوير الإنترنت منذ 2000، بحيث تغير مستخدمو الإنترنت من متفرجين إلى مستخدمين نشطين، وميزات المشاركة التي أدت إلى ظهور مفهوم الويب 2.0 في عام 2004، خلال جلسة العصف الذهني لتبادل الأفكار بين O'Reilly Media وMedia Life International وDale Dughry وVice رئيس شركة O'Reilly Corporation بالولايات المتحدة الأمريكية تيم، رئيس الشركة، حيث ساهم في انتشارها السريع، فاعتقد البعض أنه صاحب كلمة (ويب 2) لكن بعض خبراء تكنولوجيا التعليم في هذا المجال يعتقدون أن مصطلح الويب 2.0 ظهر ليعبر عن مرحلة ثانية من تطوير مواقع وخدمات الإنترنت (منشار، 2018، ص. 7-6).

ولتطبيقات الويب 2.0 تعريفات متعددة حيث عرفته الحنفي (2020) على أنه "قدرة المعلم على أداء مهام وظيفته بما يتلاءم مع متطلبات التكنولوجيا لهذا العصر من خلال استخدام أدوات الويب 2.0 في المواقف التعليمية ".

أما البكري (2019) فقد عرف الويب 2.0 على أنها "تطبيقات الإنترنت التفاعلية المتمثلة ب (فيسبوك ويوتيوب) التي تمكن المتعلمين من نشر ومشاركة وتبادل الخبرات والمعلومات مع المتعلمين وبناء محتوى هذه التطبيقات والمواقع وتنظيمها".

ويؤكد أبو الخير (2019) بأنها " تطبيقات متعددة تعتمد على تبادل المعلومات والوسائط الرقمية، يمكن استخدامها في تنفيذ الأنشطة التعليمية" وتُعرف حمزة (2017) الويب 2 على أنها "أسلوب تكنولوجي جديد، يعتمد على التفاعل والتواصل بين مستخدمي شبكة الإنترنت في التصميم وإنتاج المحتوى مما يؤدي إلى زيادة التفاعل والمشاركة فيما بينهم".

ويعرف أندرسون (2Anderson, 2007, p) تطبيقات الويب على 2.0 أنها "تطوير النماذج والأدوات المستخدمة عبر الويب السائدة وبحيث تصبح أكثر تفاعلية وتشاركية واجتماعية.

ويوضح سولومن (23Solomon& Schrum, 2007, p) إن الويب 2.0 هو مجموعة متنامية من الأدوات التي يستخدمها المتعلمون لجمع المعلومات والتفاعل معها بالطرق المناسبة لهم".

ويوضح أورلي (3O'Reilly, 2005, p) أن الويب 2.0 هو "مجموعة من المواقع والخدمات والتطبيقات التي تتوافر فيها عددًا من الخصائص ومنها: توفير قدر عال من التفاعلية مع المستخدم، كما تتوافر بها خاصية المشاركة، بالإضافة إلى خاصية توصيف المحتوى ليسهل فرزه وترتيبه للرجوع إليه في وقت لاحق. (3O'Reilly, 2005, p).

المحور الثاني: القصص الرقمية

مع آخر التطورات في مجال التكنولوجيا في هذ العصر وهو عصر النصوص والأجهزة السمعية والبصرية والأجهزة الإلكترونية، ظهر جيل جديد من القصص وهي القصص الرقمية حيث تواكب السرد الرقمي للقصص، وبالتالي لم يعد الاعتماد على المعلم في العملية التعليمية فقط، بل دخلت التكنولوجيا بشكل فعال لتسهيل إيصال المعلومات وإضافة الصور والأصوات والحركات؛ ليتمكن المتعلم من اكتساب فهم أعمق (السيد، 2017: 132).

و يعرفها جيل ماتيوز (3Gail Matthews, 2008, p) على أنها حديث عن فن قديم معروف برواية القصة على مدار التاريخ والتي تستخدم لتبادل المعرفة والحكمة والقيم السلوكية وغيرها وذلك عن طريق الاعتماد على التكنولوجيا الرقمية من نص، صورة، صوت، صور متحركة إذ أن دورها فعال وفريد".

وعرفت الخالص (2019، ص 77) القصص الرقمية على أنها قصة تمت برمجتها على أقراص مدمجة (CD) من خلال استخدام بعض التقنيات الحديثة، لتلائم الطفل في مرحلة رياض الأطفال، وتناسب ميوله واتجاهاته وتساعد على تنمية مهاراته اللغوية".

أما جمعة (2015، ص238) فتعرف القصة الرقمية على أنها "عملية إنشاء فيلم قصير لجمع السيناريو المكتوب مع مختلف مكونات الوسائط المتعددة مثل الصور والفيديو والموسيقى والسرد، وغالبا ما يكون التعليق المصاحب لسرد القصة بصوت منتج القصة".

كما أوضح حمزة (2014، ص 329) أن القصص الرقمية هي" برنامج وسائط متعددة يقوم بعرض قصة حيث يجمع ما بين النص والصوت والصورة والحركة والتفاعل وذلك بهدف تطوير عمليتي التعليم والتعلم".

ويعرف فرازيل (9Frazel, 2011, p) القصص الرقمية على أنها عملية مناسبة للمهارات المتطورة للقرن الحادي والعشرين فهي تدمج الوسائط التعليمية المتنوعة لإثراء النصوص المكتوبة والمنطوقة بالمؤثرات الموسيقية، والصور المتحركة، ومهارات من الفن الروائي. ويعرف دوجان وروبين ((Dogan& Robin, 2009, p2 القصص الرقمية على أنها "عملية إنشاء فيلم قصير يجمع بين السيناريو المكتوب ومكونات الوسائط المتعددة مثل الصور والفيديو والموسيقى والسرد ويكون التعليق الصوتي غالبا لمنتج القصة".

أهمية تنمية القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال

إن أول مؤسسة تربوية يتم فيها تكوين شخصية الطفل هي رياض الأطفال، حيث يتم تعليمه المفاهيم الاجتماعية، فالطفل في هذه المرحلة يتمتع باستعدادات خاصة، من المهم توجيهها الوجهة السليمة، وذلك من خلال تأهيل معلمات لديهن العديد من الخصائص التي تساعد الأطفال على النمو السليم من مختلف الجوانب. وتعتبر معلمة رياض الأطفال هي من تقوم بتربية الطفل وتدريبه في مرحلة الروضة، ومن خلالها يتم تحقيق الأهداف التربوية، مع مراعاة الخصائص العمرية لتلك المرحلة. ومعلمة الروضة هي التي تقوم بإدارة النشاط داخل الصف وخارجه، بالإضافة إلى أنها تتمتع بمجموعة من المزايا من النواحي الشخصية والقدرات الاجتماعية والمؤهلات التربوية التي تميزها عن غيرها من معلمات المراحل التعليمية الأخرى (الطويرقي، 2021).

والقصص الرقمية هي إحدى أهم التطبيقات الجديدة والمثيرة التي أصبح من السهل استخدامها في فصول التدريس وذلك إذا ما تم صممت وطورت وعرضت بأفضل طريقة، فهي تساعد على جذب الانتباه والإثارة والتشويق لدى الطالب وتزيد من التركيز وتقضي على ما يسود الجو التقليدي من ملل وتؤهل الطلاب لحل مشكلاتهم والتفاعل مع الآخرين، ولأنها تتيح فرصة استخدامها في المواقف الحياتية وتشجع على الابتكار والإبداع والمشاركة النشطة في عملية التعلم فهي تساعد على انتقال أثر التعلم (الفقيه، 2019).

مهارات إنتاج القصص الرقمية:

ذكرت (الفقيه، 2019) أن هناك مجموعة من الشروط والمواصفات التي تصمم في ضوئها القصص الرقمية؛ حتى تنجح في تحقيق أهدافها؛ وأهم تلك الشروط ما يلي:

- الإخراج؛ ان يكون إخراجها في جو من التشويق والاثارة؛ بحيث تتضمن الموسيقى والصوت والحركة والألوان.
- المضمون؛ أن تسعى القصة إلى تحقيق محتوى يتضمن أفكار وقيم وسلوكيات معينة، وان لا يسبب مضمون القصة الخوف والازعاج للمتلقي، فينبغي أن تتضمن مشاهد محببة ومواقف مريحة للأطفال فيها حب ومرح.
- الحجم؛ أن يكون حجم القصة مناسباً؛ فلا تكون طويلة تدعو إلى الملل من جانب المستمع والمشاهد.
- الهدف؛ ينبغي أن تسعى القصة إلى تحقيق هدف من الناحية الاجتماعيةأو اللغوية أو الأخلاقية...إلخ.
- البناء الفني؛ أن تبنى القصة بحيث تشمل جميع العناصر من البداية والنهاية والعقدة والشخصيات والسرد والحوار، وأن تعرض الأحداث بشكل متسلسل منطقياً، وأن تكون البداية فيها تشويق وإثارة، وتكون النهاية سعيدة ومنطقية ومناسبة.
- العرض؛ أن يتوفر التنوع في عرض القصة باحتوائها على صور وحركة وألوان وإثارة، وأن يكون العرض جذاباً ومثيراً وأن يكون زمن العرض مناسباً.
- الاستخدام؛ أن توجد خيارات مساعدة بحيث يسهل استخدام القصة؛ ويتمكن الطفل من أن يتحكم في سرعة العرض، وفي استرجاع الأحداث والصور.

النظريات الداعمة

تُبنى على عدد من النظريات:

1. النظرية الاتصالية: هي طريقة الاتصال والتفاعل داخل بيئة الويب 2 وتوفير التعلم حسب ظروف المتعلمين في المكان والزمان. (برعى، 2021، ص.219)
2. النظرية البنائية: وتعد هذه النظرية أكثر النظريات ارتباطا بتطبيقات الويب 2.0، فلا يتم تلقين المعرفة بطريقة سلبية إنما يتم بناؤها بطريقة نشطة من خلال المتعلم، فيكون المتعلم هو المسؤول عن تعلمه واكتساب معارفه بما يتفق وينسجم مع إمكانياته وخبراته. (معوض، 2022، ص.648). وأضافت الطباخ (2020، ص 549- 550) الأسس النظرية التي تقوم عليها تطبيقات الويب 2.0 وهي:
3. النظرية الإدراكية: تؤكد هذه النظرية على أن تقدم الطلاب يعتمد على النشاطات العقلية الداخلية لدى الفرد.
4. النظرية السلوكية: تؤكد هذه النظرية على أن الفرد يتعلم من خلال استجابته للمحفزات البيئية، ويحصل المتعلمون على المعرفة عن طريق تدرج بالمحتوى من السهل إلى الصعب.

3-منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

اتبعت الباحثة المنهج التجريبي في قياس فاعلية بعض تطبيقات الويب 2.0 لإنتاج القصص الرقمية. وتم إجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس مدى فاعلية استخدام بعض تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية، والجدول (1) يوضح التصميم التجريبي وكما يلي:

الجدول (1): التصميم التجريبي للبحث

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة	القياس البعدي
المجموعة الضابطة	-بطاقة تقييم منتج	الطريقة التقليدية في تنمية مهارات القصص الرقمية	-بطاقة تقييم منتج
المجموعة التجريبية	-بطاقة تقييم منتج	بعض أدوات الويب 2.0 في تنمية مهارات القصص الرقمية	-بطاقة تقييم منتج

نموذج التصميم التعليمي المستخدم في البحث:

وجدت الباحثة أن نموذج عطية خميس (2003) هو النموذج التصميمي الأنسب لتصميم بيئة تعلم والتدريب عبر تطبيق المدونة ووردبريس لما يتميز به النموذج من وضوح وشمولية ومرونة عند تطبيقه بما يضمن فاعلية وكفاءة الإنتاج التعليمي، وفيما يلي وصف للإجراءات التي اتبعت في كل مرحلة من مراحل النموذج:

أولاً-مرحلة التحليل:

مرحلة التحليل هي أساس جميع المراحل الأخرى لتصميم التعليم، وخلال هذه المرحلة يتم تحديد متطلبات المعلم والمتعلم وذلك من خلال هذه الخطوات:

1. تحليل المشكلة وتقدير الحاجات: تمثلت مشكلة البحث في قصور مستوى مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.
2. تحليل المهام التعليمية أو المحتوى التعليمي: أعدت الباحثة قائمة بمهارات إنتاج القصص الرقمية المراد تنميتها لدى معلمات رياض الأطفال.
3. تحليل خصائص المتعلمين: حُددت سمات المتعلمين من خلال خبرتهم السابقة في إنتاج القصة الرقمية واتضح ذلك من خلال تطبيق الاختبار القبلي لبطاقة تقييم منتج وقد كانت النتيجة أن 90% من المعلمات ليس لديهن خبرة سابقة في إنتاج القصة الرقمية، وقد كان المؤهل التعليمي للمعلمات جامعي وفوق.
4. تحليل الموارد والقيود البيئية: تتمثل الموارد والمصادر التعليمية الخاصة بالبحث على النحو التالي:

الإمكانيات البرمجية: تم تحليل بيئة المدونة ووردبريس التى تم اختيارها كأداة لتطبيق المعالجة التجريبية للبحث، وهي المنصة الأساسية التي تربط كل تطبيقات الويب 2.0 الأخرى.

الإمكانيات المادية: من حيث توفر شبكة إنترنت، وأن يكون لدى المعلمة جهاز كمبيوتر محمول Laptop أو آيباد ipad خاص بها، وأن يكون لدى المعلمة حساب Gmail مفعل وجاهز للاستخدام.

ثانياً-مرحلة التصميم: تتضمن كل من:

1. التدريس عن طريق أدوات بعض تطبيقات الويب 2.0.
2. تنظيم المحتوى البصري لشكل المدونة وطريقة عرضه: حيث يظهر المحتوى الذي تم القيام بتصميمه كما في الشكل التالي:

الشكل (1)

ثالثاً-مرحلةالتطوير:

خلال هذه المرحلة قامت الباحثة بالإنتاج الفعلي للبرنامج من خلال التالي:

1. تسجيل مقاطع الفيديو شارحة إستخدام برنامج سكراتش بنظام تسجيل الشاشة Screen rec.
2. تحرير الفيديوهات المسجلة وضبط المؤثرات الصوتية بالاعتماد على برنامج krisp.
3. رفع مقاطع الفيديو على موقع اليوتيوب ومن ثم إدراجها على المدونة ووردبريس.
4. الاستعانة بالأدوات المتوفرة على المدونة لرفع اختبار قصير من خلال استخدام تطبيق Google forms ودليل إرشادي Google docs.
5. ربط أدوات التواصل الاجتماعي ورفعها على المدونة.

رابعاً-مرحلة التنفيذ:

تم في هذه المرحلة مايلي:

- النشر عبر الانترنت: نسخ رابط المدونة ووردبريس ونشرها على الانترنت وعمل تجربة استطلاعية لمعلمات خارج العينة الأساسية للتأكد من صلاحية المدونة وفاعليتها وعدم وجود أخطاء تقنية قد تحدث عند إستخدامها.
- التقويم: تضمنت هذه المرحلة على تحسين وتعديل المدونة من خلال عرض العمل على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة للتأكد من صلاحية البرنامج ومناسبته لتحقيق الأهداف، والوقوف على مقترحاتهم من تعديل أو إضافة.

إجراءات تطبيق تجربة البحث

التجربة الاستطلاعية:

بعد التأكد من صدق وثبات أدوات البحث وفاعليتها حيث طبقت على (10) معلمات مما كشف صلاحية الأدوات وتمتعها بصدق ذي درجة عالية وثبات كبير مما يسمح باستخدمها والاطمئنان إلى نتائجها.

- التهيئة للتجربة:

تم الحصول على خطاب من إدارة الجامعة موجه لإدارة التخطيط والمعلومات لتسهيل مهمة الباحث.

اجتمعت الباحثة مع مديرة مكتب تعليم جدة للحصول على عينة البحث وإرسال تعميم على مديرات رياض الأطفال للسماح بتطبيق البحث.

- تنفيذ التجربة:

وقد قامت الباحثة بتنفيذ التجربة على المجموعة الضابطة خلال (6) جلسات ومدة كل جلسة منها (55) دقيقة وتم تنفيذ الإجراءات التالية:

نفذت الباحثة ما يلي:

1. أول جلسة الموافق 6-4-1444هـ حتى 9-4-1444هـ، تم تطبيق الاختبار القبلي لبطاقة تقييم منتج وتطبيق درس تحميل البرنامج بالطريقة التقليدية باستخدام شاشة التلفزيون والبروجكتر.
2. ثاني جلسة الموافق 12-4-1444هـ حتى 15-4-1444هـ، طبق درس واجهة البرنامج والتحكم في حركة الكائن.
3. ثالث جلسة الموافق 20-4-1444هـ حتى 22-4-1444هـ، تم شرح إعداد القصة الرقمية وتطبيق الاختبار البعدي لبطاقة تقييم منتج وتقديم تغذية راجعة للأخطاء.

المجموعة التجريبية استخدمت تطبيقات الويب (2.0) بواقع (4) جلسات استغرقت مدة الجلسة (45) دقيقة وتم تنفيذ الإجراءات التالية:

الجلسة الأولى للباحثة مع المجموعة التجريبية الموافق 23-4-1444هـ حتى 26-4-1444هـ تم فيها تطبيق بطاقة تقييم منتج وتعريفهم على تطبيقات الويب 2.0.

الجلسة الثانية الموافق 28-4-1444هـ حتى 13-5-1444هـ تم تطبيق بطاقة تقييم منتج وتقديم تغذية راجعة.

متغيرات الدراسة:

- المتغير المستقل: تمثل المتغير المستقل في بعض تطبيقات الويب 2.0.
- المتغير التابع: يتمثل المتغير التابع في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.

مجتمع الدراسة وعينتها:

يمثل مجتمع البحث مجموعة من الأفراد المستهدفين بمشكلة البحث، وقد تكونت عينة البحث من (40) معلمة منن معلمات مرحلة رياض الأطفال بشمال مدينة جدة ممن لا تتوفر لديهم مهارات إنتاج القصة الرقمية وتم تقسيمهم إلى مجموعتين، المجموعة الأولى تجريبية بواقع (20) معلمة، والمجموعة الثانية.ضابطة بواقع (20) معلمة. حيث أن معظم أفراد عينة الدراسة هم من الحاصلين على البكالوريوس حيث بلغت نسبتهم (95%) في حين بلغت نسبة الحاصلين على الماجستير (5%). كما هو موضح في الجدول (2) التالي:

الجدول (2) توزع عينة الدراسة حسب المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		المجموع	النسبة%
	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%		
بكالوريوس	19	95%	19	95%	38	95%
ماجستير	1	5%	1	5%	2	5%

أدوات الدراسة:

تمثلت أدوات الدراسة في بطاقة تقييم منتج من إعداد الباحثة.

صدق الاتساق الداخلي لبطاقة تقييم منتج:

وتم التحقق من ذلك من خلال تطبيق البطاقة على عينة استطلاعية، ثم حساب معامل الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لبطاقة التقييم.

جدول (3) الاتساق الداخلي لفقرات بطاقة التقييم

م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط	م	معامل الارتباط
1	0.745*	6	0.498*	11	0.881*
2	0.542*	7	0.771*	12	0.790*
3	0.428*	8	0.803*	13	0.765*
4	0.681*	9	0.668*	14	0.680*
5	0.554*	10	0.816*	15	0.800*

يلاحظ من الجدول (3) أن معاملات ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لبطاقة التقييم جاءت جميعها دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05)، ويدل هذا على توافر درجة عالية من صدق الاتساق الداخلي لبطاقة التقييم.

4-عرض النتائج ومناقشتها.

- **نتيجة التساؤل الرئيس للدراسة:** "ما فاعلية توظيف تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال"؟

وللإجابةعن السؤال تم صياغة الفرض التالي: "يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في بطاقة تقييم المنتج لقياس الجانب الأدائي لمهارات إنتاج القصة الرقمية لصالح المجموعة التجريبية"

ولاختبار صحة الفرض طبق اختبار (ت) للعينات المستقلة، لبيان دلالة الفروق بين المتوسطين. كما هو واضح في الجدول (4)

جدول (4) نتائج اختبار تحليل "ت" لعينتين مستقلتين للفروق بين متوسطي درجات مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم منتج

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع إيتا (2η) حجم التأثير
بطاقة تقييم منتج	التجريبية	20	24.87	2.047	15.680	0.000*	0.87 تأثير كبير
	الضابطة	20	16.80	1.937			

*وجود دلالة عند مستوى (0.05)

ولبيان حجم التأثير حسب مربع إيتا (η2):

جدول (5) المتوسط والانحراف وقيمة (ت) وقيمة مربع إيتا η2ودلالتها للتطبيق البعدي لبطاقة تقييم منتج

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف	درجة الحرية	قيمة (ت)	مربع إيتا (2η)	حجم التأثير
بطاقة تقييم منتج	التجريبية	20	24.87	2.047	38	15.680*	0.87	تأثير كبير
	الضابطة	20	16.80	1.937				

*وجود دلالة عند مستوى (0.05)

وبناءً على ما تقدم من نتائج تم التوصل إلى أنه: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات معلمات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم منتج لصالح المجموعة التجريبية ".

مناقشة نتائج الدراسة:

أكدت نتائج فرضية السؤال: ما فاعلية توظيف تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال؟ إلى وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم منتج لصالح المجموعة التجريبية.

وهذا ما يؤكد أهمية استخدام تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميةلدى معلمات رياض الأطفال. وتتوافق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه الدراسات التي أشارت جميعها على فعالية استخدام تطبيقات الويب 2.0في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية. ودراسة (الكلثم، 2021) التي كان هدفها تحديد مدى استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية للقصص الرقمية لتطوير القيم المدنية لدى طلاب المدارس الابتدائية. ودراسة (السيد، 2017) التي سعت للتعرف على فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى الأطفال. دراسة (عطية، 2019) التي كان هدفها تحديد تأثير

استخدام طريقة العصف الذهني الإلكترونية القائمة على تطبيق ويب2.0 على تطوير مهارات تصميم مواقع الويب التفاعلية بين طلاب المدارس الثانوية. ودراسة (علي، 2020) التي سعت هذه الدراسة إلى تحديد مهارات استخدام أدوات الويب 2.0 في تدريس المعلمين.

توصيات الدراسة ومقترحاتها.

بينت نتائج الدراسة تأثيراً كبيراً لاستخدام تطبيقات ويب 2.0 في إنتاج القصص الرقمية على نمط استخدام الطريقة التقليدية كونها خالية من الحوافز وغير مدعمة بالوسائل التعليمية لتساعد المتعلمين على تنمية المفاهيم والدافعية للتعلم، وبذلك توصي الباحثة وتقترح ما يلي:

1- استخدام تطبيقات الويب 2.0 لما ثبت فاعليته في تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال.
2- العمل على تكثيف البرامج التدريبية التي تسهم في زيادة الوعي لدى المعلمات لاستخدام تطبيقات الويب 2.0 لرفع مستوى الإنتاج التعليمي.
3- عمل برامج تدريبية باستخدام تطبيقات الويب 2.0 لإنتاج القصة الرقمية.
4- كما تقترح الباحثة عناوين بدراسات مستقبلية منها:

1. فاعلية تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات التواصل والتعاون لدى معلمات رياض الأطفال.
2. أثر تطبيقات الويب 2.0 في تنمية مهارات طرق التدريس الحديثة لمعلمات رياض الأطفال.
3. دور تطبيقات الويب 2.0 في زيادة دافعية التعلم الذاتي لدى معلمات رياض الأطفال.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو الرايات، حامد؛ والسوداني، محمد. (2019). فاعلية استخدام بعض تطبيقات 0.2 في تنمية مهارات التفكير الناقد واتجاه الطلاب المعلمين نحو تدريس الرياضيات. مجلة كلية التربية، 1 (19)، 621-662.
- الحمراوي، سولاف أبو الفتوح. غنيم، حنان عبده (2017). أدب الطفل. الدمام: مكتبة المتنبي.
- حمزة، إيهاب محمد عبد العظيم. (2014). أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجألدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع 54، .321-368
- حمزة، ميساء محمد مصطفى أحمد. (2017). أثر استخدام بعض تطبيقات الويب 2.0 في مقرر تكنولوجيا التعليم على تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طلاب الفرقة الثانية شعبة الفلسفة والاجتماع بكلية التربية. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، ع 93، 117-165.
- الخالص، بعاد. (2019). تحليل القصص الإلكترونية المستخدمة في رياض الأطفال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطفال ومعايير جودة القصص الألكترونية. مجلة الطفولة العربية، ع 80، 69-90
- دحلان، براعم. (2016). فاعللية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساسي بغزة (رسالة ماجستير غير منشورة). قسم المناهج وطرق التدريس. كلية التربية. الجامعة الإسلامية. غزة.
- السيد، صباح عبد الله عبد العظيم. (2017). برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال. رابطة التربويين العرب، ع 90، 122-156
- الشنقيطي، أمامة محمد. (2017). أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات ببجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمنفي مدينة الرياض، مجلة العلوم التربوية: جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ع 11، 142-71.
- الطباخ، المهر (2020). أثر اختلاف أنماط الدعم (معلم، أقران 9 بيئة التعلم السحابية على تنمية مهارات تصميم بعض تطبيقات الويب 2.0 لدى طلاب كلية التربية النوعية.مجلة التربوية، (49)-549.
- عبد البكري، عبد الكريم عبد الله. (2019). أثر اختلاف أسلوب التدريب الألكتروني في إكساب معلمي الثانوية بأمانة العاصمة صنعاء ومهارات توظيف تطبيقات الويب 2.0 في التدريس. المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية، ع 8، 106 -79.
- العتيبي، مقعد ابراهيم (2020). فاعلية تطبيقات الجيل الثاني للويب على التحصيل ومهارات اتخاذ القرار لدى طلاب المرحلة الثانوية في مقرر الحاسب الآلي مجلة القراءة والمعرفة 9 (21ص271-309).

- عطية، إبراهيم أحمد السيد. (2019). أثر استخدام أساليب العصف الذهني الإلكتروني القائمة على تطبيقات الويب 2.0 في إكساب مهارات تصميم مواقع الويب التفاعلية لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة كلية التربية: جامعة بنها، ع 119، .28-64
- علي، أميرة عبد الكريم حنفي. (2020) مهارات توظيف أدوات الويب 2.0 في الأداء التدريسي للمعلم. مركز تطوير التعليم الجامعي، كلية التربية: جامعة عين شمس، ع 46، 128-109.
- الفقيه، حليمة حسن إبراهيم. (2019). أثر استخدام بيئة تعلم شخصية في تنمية مهارات غنتاج القصص الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال. رابطة التربويين العرب، ع 116، .211-135
- القحطاني، حسين. (2018). فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية توظف التعلم النشط في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لطالبات جامعة الأميرة نورة. مجلة جامعة تبوك للعلوم الإنسانية والاجتماعية، (3)، 211-229.
- الكلثم، مها بنت إبراهيم بن محمد. (2021). مدى استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية القصص الرقمية في تنمية قيم المواطنة لدى طلبة المرحلة الابتدائية. مجلة جامعة الملك خالد للعلوم التربوية، ع 1، 74-.
- معوض، غادة شحاته ابراهيم. (2022). فاعلية تصميم بيئة الكترونية لتنمية مهارات استخدام الفصول الافتراضية لدى أعضاء هيئة التدريس واتجاهاتهم نحوها. المجلة العربية للنشر العربي، ع 40، 648.
- منشار، سهام. (2018). تطبيقات الويب 2 وإتاحة الخدمات بالمؤسسات الأرشيفية: دراسة موقع الأرشيف الوطني الإماراتي نموذجًا. البوابة العربية للمكتبات والمعلومات، ع 52، 27-1.
- نبيل جاد عزمي. (2014). بيئات التعلم التفاعلية. القاهرة: دار الفكر العربي.

ثانياً-المراجع بالإنجليزية:

- Al Jeraisy, M. N., Mohammad, H., Fayyoumi, A., & Alrashideh, W. (2015). Web 2.0 in education: The impact of discussion board on student performance and satisfaction. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET .258-247 ،14 (2)،
- Anderson, P. (2007). What is Web 2.0?: ideas, technologies and implications for education (Vol. 1, No. 1, pp. 1-64). Bristol: JISC.
- Chang, R., Kennedy, G., & Petrovic, T. (2008, December). Web 2.0 and user-created content: Students negotiating shifts in academic authority. In ASCILITE (pp. 165-169).
- Frazel, M. (2010). Digital storytelling: Guide for educators. Eugene (Estados Unidos): International Society for Technology in Education, 2010.
- Lambert, J. (2010). Digital storytelling cookbook. Berkeley.
- Matthews-DeNatale, G. (2008). Digital Storytelling: Tips and Resources. Simmons College. Boston, MA.
- O'reilly, T. (2005). What is web 2.0.
- Redecker, C.., Ala-Mutka,K.,& Punie, Y. (2010).Learning2.0: The impact of socialmedia on learning in Europe.Policy brief.JRC Scientific and Technical Report.EUR JRC56958 EN,available from: http: //bit. ly/cljlpq [Accessed 6 th February 2011].