أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض

د. أمامة بنت محمد الشنقيطي
قسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية
جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن

د. سهام بنت سلمان محمد الجريوي
قسم تقنيات التعليم - كلية التربية
جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض

د. أمامة بنت محمد الشنقيطي
قسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية
جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن

د. سهام بنت سلمان محمد الجريوي
قسم تقنيات التعليم – كلية التربية
جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

ملخص البحث:

هدفت الدراسة إلى الوقوف على أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض، وتم توظيف المنهج التجريبي مع استخدام تصميم نموذج شبه تجريبي، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثتان بإعداد الحقيبة التعليمية؛ بهدف تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال باستخدام برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker)، وتم بناء أدوات الدراسة التي تمثلت في: بطاقة ملاحظة مهارات استخدام برنامج صانع الأفلام، واختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج صانع الأفلام (Windows movie maker)، كما تم التأكد من صدق وثبات أدوات الدراسة، وتم تطبيق الدراسة على عينة بلغ قوامها (٢٢) طالبة من الطالبات الجامعيّات اللاتي يدرسن مقرر أدب الأطفال الصغار (نهج ٢٠١) واللاتي اجتزن مقرر تقنيات التعليم (تقن ١٣١) ضمن خطة معلّمة الصفوف الأوليّة. كما تم تطبيق بطاقة ملاحظة مهارات استخدام برنامج صانع الأفلام التي بلغت خمس عشرة مهارة، واختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج صانع الأفلام Windows movie maker والمكوّن من خمس عشرة فقرة موضوعية من الاختيار من المتعدد قبل وبعد تنفيذ تجربة الدراسة .وكشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ ، مما يكشف عن أثر الحقيبة التعليمية القائمة على برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker) في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى المعلّمات قبل الخدمة، ويتضح حجم أثر مقياس اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم القصة الرقميّة باستخدام برنامج صانع الأفلام من خلال الفرق بين المتوسط الحسابي للتطبيقين القبلي والبعدي، حيث بلغ متوسط درجات الطالبات في التطبيق البعدي (١٠,٠٤) بينما كان في التطبيق القبلي (٨,٥٦)، وهذه القيمة تشير إلى وجود أثر للمعالجة التجريبية على درجات التطبيق البعدي. وأوصت الدراسة بالإفادة من حقيبة تعليمية قائمة على برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker) في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى المعلّمات قبل الخدمة التي قدمتها الدراسة الحالية، من خلال تطبيقها في مجال تدريس مقررات إستراتيجيات تدريس اللغة العربية ومقررات تقنيات التعليم ضمن الخطط الدراسية للبرامج الأكاديمية الجامعية، لما حققته من فاعلية. كما اقترحت إجراء دراسة علمية تستخدم برامج وتطبيقات لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال. وتقد قامت الباحثتان بوضع القصص الرقميّة على مدوّنة صُمِّمت لهذا الغرض.

رابط القصص الرقميّة/ http://omamaah-seham.blogspot.com/

كلمات مفتاحية: القصة الرقميّة، برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker)، المعلّمات قبل الخدمة

المقدمة

من المقرر أن الركن الأساسي لأي محاولة جادة تقوم على النهوض بالتعليم هو المعلم نفسه، وما لم يتم تأهيله وإعداده بشكل جيد؛ فإنه لن يتمكن من الوفاء بالمسئولية الكبرى الملقاة على عاتقه والمتمثلة في بناء جيل مسلح بالعلم والمعرفة، ولذا فقد سخّرت الأمم جهودها في إعداد المعلّم، وتأهيله بجميع الجوانب المهنية والأكاديمية المعينة له على أداء أدواره التقليدية والحديثة التي تفرضها متطلبات العصر.

ويواجه التدريس الجامعي والعالي مجموعة من المشكلات التي تصدر عن عناصره المختلفة، وذلك بسبب غياب الشروط الواجب توافرها في هذه العناصر، وتسهم هذه المشكلات في تدني فعاليات التدريس في قاعات المحاضرات، وبالتالي قد يخفق في تحقيق أهدافه المرغوب فيها (matero& other. ٢٠٠٠م: p١٠٩).

ويحقق التدريس الجامعي أهدافًا متنوعة، منها: تنمية شخصية الطالب من جميع جوانبها المختلفة، وإعداده للعمل المستقبلي من خلال تحصيل المعارف وحفظها، وتكوين اتجاهات جيدة عن طريق الحوار، وإنتاج المعارف والعمل على إثرائها.

ولذا فقد نال تفعيل التدريس الجامعي، وتطوير طرائقه وأساليبه، وتجويد مخرجاته أهمية كبرى جعلته مجالا خصبا للحركة البحثية في مؤسسات التعليم الجامعي والعالي، من عدد من المهتمين بتطويره وتجويد مخرجاته، بما يلبي متطلبات سوق العمل (المخلافي ٢٠٠٢م: ص١١٦). ومن هنا فقد انطلقت الدراسات والبحوث تتسابق في مضمار إعداد المعلّم قبل الخدمة؛ ليكون قادرا ومتميزا فيما يقدر عليه.

وتعد مصادر التعليم الإلكتروني الرقميّة – الكمبيوتر والإنترنت – من أبرز ما أفرزته الثورة المعلوماتية والتكنولوجية، وذلك لما قدمته للتعليم من مزايا كثيرة (حافظ،٢٠٠١): فقد أصبح التعليم الإلكتروني وتوظيفه في مختلف المراحل التعليمية محور اهتمام

المسئولين عن التعليم في دول العالم المختلفة، وقد فرض هذا التطور على المعلمين في مختلف التخصصات أدوارًا ومهارات جديدة، منها ما يرتبط بالناحية المعرفية في مجال التخصص، ومنها ما يرتبط بتوظيف المستحدثات التكنولوجية في التعليم، وما يرتبط بها من مهارات في التصميم والإنتاج، فلقد أصبحت مهارات تصميم وإنتاج مصادر التعلُّم الإلكتروني المختلفة من الكفايات الضرورية لمعلم هذا العصر، حيث أوصى الغريب زاهر بضرورة تشجيع الطلاب على تصميم وإنتاج الوسائل الفائقة Hypermedia، واستخدامها في العملية التعليمية؛ حتى يمكن تخريج جيل قادر على توظيف تكنولوجيا المعلومات في التعليم (إسماعيل، ٢٠٠١: ص٢١١).

ويؤكد البعض على إمكانية تحسين عملية التعليم والتدريس من خلال استخدام أفلام الفيديو الرقميّة في توضيح المفاهيم وتزويد الذاكرة بمثيرات بصرية، ومن البرامج التي يمكن الاستفادة منها في هذا الشأن برامج الوسائط المتعددة، وبرامج تصميم صفحات الويب، إلا أن هناك بعض التحديات التي تواجه استخدام أفلام الفيديو الرقمي في التعليم والتعلم، منها: قلة التدريب على استخدام الصور الرقميّة ضمن المصادر القائمة على الكمبيوتر "Computer Based Resources"، وقلة الوقت اللازم لإنتاج مواد تعليمية جيدة تستفيد من التقنيات الحديثة، وقلة الوعي بكيفية توظيف أفلام الفيديو الرقميّة (Crean ،٢٠٠٥، pp.٢٣-٢٦).

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

تعد مرحلة التعليم الابتدائي بعامة ومرحلة الصفوف الثلاثة الأولى منها بخاصة هي الحلقة الأولى من التعليم، وأول نظام تعليمي رسمي منظَّم يتلقاه الطفل، مما يؤثّر بشكل مباشر في تشكيل شخصيته، والتأثير على سلوكه في هذه السن المبكرة، حيث يكتسب سمات الشخصية الإنسانية السوية، والمهارات الحياتية والقدرات

اللازمة لينتقل إلى مراحل تعليمية أعلى، ومن هنا اهتمت الدول بتنمية ذكاء الأطفال من خلال التعليم وإكسابهم الأنماط الفكرية والسمات الشخصية التي يرغبها المجتمع (أبو زهرة، ٢٠٠٧م: ص١٢٠).

ونظرا لأهمية المرحلة فقد اكتسب إعداد معلّم المرحلة الابتدائية أهمية خاصة، وحرصت الجامعات على تطوير برامجها القائمة أو استحداث برامج جديدة تلبي التطلعات وتواكب العصر، ومن ذلك برنامج معلّمة الصفوف الأولية بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن الذي يعدّ رائدًا في المملكة العربية السعودية، وقد عاصرت الباحثتان تخرّج أول دفعة من البرنامج، وبالرغم من ريادة البرنامج في الجامعات السعودية إلا أن نتائج الدراسات كشفت عن ضعف في مخرجاته ومنها دراسة أمامة الشنقيطي وسارة العتيبي (٢٠١٤)، مما يستدعي إجراء البحوث والدراسات التي تسد الثغرات وتؤهل الخريجات لمواكبة متطلبات العصر.

وتتوافق هذه الرؤية لدى الباحثتين مع نتائج دراسة كل من (الكندري وآخرون، ٢٠٠٤م) و(الحميدي وجوهر، ٢٠١٢م) التي ذكرت أن هناك تدنيًا ملحوظًا في مستوى خريجي وخريجات كليات التربيّة في المهارات اللازمة لهن للممارسة مهنة التعليم.

كما أسفرت العديد من نتائج الدراسات التربوية عن وجود ضعف في ملموس مستوى التعليم الابتدائي، وأشارت إلى أن سبب ذلك يعود إلى المعلم ومؤسسات إعداد المعلمين بالدرجة الأولى. وقد أشار (المفرج وآخرون، ٢٠٠٧م: ص٢٠) إلى أن من أسباب تدني مستويات إعداد المعلم في دول الخليج العربية: غياب السياسات الوطنية المتعلقة بإعداد تدريب المعلمين، وتعدد الجهات المسئولة عن إعداد وتدريب المعلمين. ومن هنا فإن أفضل الطرق لضمان الحفاظ على نوعية التعليم في مؤسسات إعداد المعلم والارتقاء بمستوى مخرجاته هو إعادة النظر في برامجها الأكاديمية، والعمل على

تطويرها من خلال معايير علمية عالمية، لتواكب متطلبات العصر وتفي بحاجات المجتمع المتغير. ولما كان مجال التقنية من أكثر المجالات نموا وتشعبا في الوقت الحالي، ناهيك بحاجة الإنسانية إليه لتسيير شئون حياتها، فقد أصبح لزاما اعتبار ذلك في برامج إعداد معلّمة المراحل بعامة والمرحلة الابتدائية بخاصة.

ولقد درج الناس – منذ القدم – على استخدام رواية القصص في تعليم الآخرين المهارات، وإكسابهم القيم، معتمدين على الأسلوب الشفهي في نقل المعرفة وتبادلها. وقد أدرك الباحثون الدور الجوهري للقصة في نمو الطالب بمختلف جوانبه، فهي تشبع فضوله، وتغذي حواسه، وتفتتح له أفاق المعرفة، وتنمي خياله، وتشبع حبه للتخيل. بالإضافة إلى غرس القيم والاتجاهات المرغوبة، وتشكيل هُوية الطالب العقائدية والقومية والثقافية، وتنمية لغته ، إلى جانب توظيف الألفاظ والتراكيب التي اكتسبها في مواقف جديدة، وهذا للطلاب بعامة ثمّ الطلاب في المرحلة الابتدائية بخاصة (عبد الباسط. ٢٠١٤).

ويسير سرد القصص الرقميّة في اتجاه الأسلوب الشفهي نفسه، الذي اتبعه الناس في سردهم للقصص التقليدية، وذلك من خلال المزج بين الأسلوب الشفهي والوسائط التكنولوجية الديناميكية الغنية بالمثيرات، والمنبهات، كما أن مزج الوسائط التكنولوجية الديناميكية مع الأسلوب الشفهي في حكي القصص الرقميّة يخلق فرصة قوية أمام الطلاب للتفكير في الحياة، وإيجاد الروابط القوية بينها وبين الموضوع الدراسي، أو بينها وبين خبرات الطلاب خارج الفصل . كما تعزز حكاية القصص الرقميّة للطلاب الإبداع و التعبير عن أنفسهم باستخدام أسلوبهم الخاص وأصواتهم ، كما يتيح لهم فرصة المرور بخبرة التمثيل الذاتي لرواية قصة تجسد أو تسلط الضوء على

خصائص أو أحداث محددة تُعد جزءًا أساسيًا في تشكيل هويتهم خلال المرحل الدراسية (عبد الباسط، ٢٠١٤).

وبفضل التطور المذهل في علم الكمبيوتر وبرمجياته تطوّرت الأنظمة الرقميّة تطورا سريعا وأنتجت تقنيات متعددة (Erstad،٢٠٠٢، ٤٣٧-٤٢٧pp)، ومن أهم هذه التقنيات تكنولوجيا الفيديو الرقمي Digital Video، حيث تتمتع الصورة الفيديوية الرقميّة بأهمية كبيرة في عمليات الاتصال التعليمي ، وخاصة إذا كانت الصورة متحركة، وذلك لما لعنصر الحركة من دور فاعل في إبراز العديد من الخصائص والسمات والمهارات التي قد لا تستطيع الصورة الثابتة إبرازها بالقدر نفسه، هذا بالإضافة إلى تميز الصورة المتحركة بالمصداقية والتعبير عن الأفكار والأهداف بكفاءة وسرعة، كما أنها تتميز بقدرتها الفائقة في شتى المجالات وبصفة خاصة يتزايد دورها كوسيط تعليمي يبرز على الساحة التعليمية بشكل كبير ويتزايد الانتباه إليه (مها محمد،٢٠١٠، ص ١١).

وتأسيسا على ذلك، فإن فكرة هذه الدراسة نابعة من اهتمام الباحثتين بتوظيف مستحدثات التقنية في إعداد معلّمات المرحلة الابتدائية، خاصة في مقرر "لغتي"، الذي يُعدّ أحد مخرجات المشروع الشامل لتطوير التعليم في المملكة العربيّة السعودية، والذي لا يزال مجالا خصبا للدراسة والبحث العلمي، حيث تبحث الدراسة الحالية في:

١ـ ما لمسته الباحثتان من ضعف في المهارات التقنية الضرورية لإعداد معلّمة المستقبل، التي تساعد على التعلم بشكل فعّال.

٢. ما لاحظته الباحثتان من الحاجة الماسَّة إلى تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لتكون معينة للمعلّمة في تصميم التدريس.

٣ . ما خلصت إليه الباحثتان – بعد مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة – من ندرة في البحوث والدراسات التي تناولت استخدام برنامج "صانع الأفلام" لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال لخدمة الأهداف والمواقف التعليمية.

ولذا فإن **مشكلة الدراسة الحالية تتلخص في الإجابة عن التساؤل الرئيسي التالي:**

–ما أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض؟

ويتفرع من التساؤل الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- ما التصور المقترح لبناء حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن؟
- ما أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض؟
- ما أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية المعارف والمعلومات لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١– بناء حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن .

٢– الكشف عن أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن.

٣- الكشف عن أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية المعارف والمعلومات لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض

٤- تقديم نموذج إجرائي لتفعيل تطبيقات وبرامج التقنية مثل برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker) في إنتاج القصص الرقميّة للأطفال والمرتبطة بتحقيق أهداف المنهج.

٥- تطوير قوالب من خلال تقديم النصوص القرائية.

أهميّة الدراسة:

استنادا إلى ما تقدّم عرضه في توضيحمشكلة الدراسة ،تأمل الباحثتان أن تفيد نتائج هذه الدراسة في:

١.لفت أنظار المهتمين ببرنامج إعداد المعلمات بكلية التربية إلى ضرورة الاهتمام بتوظيف المستحدثات التكنولوجية في مجال التعليم الجامعي، وإعداد المعلم الجيد.

٢ .إظهار مدى أهمية تكنولوجيا الفيديو الرقمي وكيفية توظيفها في مجال التعليم وخدمة المقررات الدراسية بطريقة منظمة.

٣.قد تساهم هذه الدراسة في توجيه اهتمام المختصين والباحثين إلى تطوير مهارات المعلم باستخدام مقرر تقنيات التعليم في التدريب على البرامج الحديثة وطرائق الاستفادة منها في العملية التعليمية.

فروض الدراسة:

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي $\alpha \leq$ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطالبات في بطاقة ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية باستخدام برنامج "صانع الأفلام".

٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي $\alpha \leq ٠,٠٥$ بين متوسطي درجات الطالبات في اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية.

حدود الدراسة:

تلتزم الدراسة الحالية بالحدود التالية:

١. الطالبات المعلّمات في كلية التربيّة بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن اللاتي درسن مقرر أدب الأطفال الصغار (نهج٢٠١) واللاتي اجتزن مقرر تقنيات التعليم (تقن ١٣١)، للفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٣٥ - ١٤٣٦هـ.

٢. دروس قائمة على أسلوب السرد القصصي من كتاب الصف الثاني الابتدائي المقرر في المملكة العربيّة السعودية.

٣. المهارات اللازمة لاستخدام برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال.

مصطلحات الدراسة:

الحقيبة التعليمية:

تعرَّف الحقيبة التعليمية بأنها "نظام تعليمي تعلُّمي أُعد بإحكام باتباع مدخل النظم، تقتصر على تقديم مفاهيم أو مهارات بدقة وتتسع كي تشمل موضوعات دراسية من موضوعات عدة، على درجة عالية من الترابط والانسجام المعرفي، وتسعى إلى تيسير التعلّم الفردي؛ من خلال ما تقدمه من تنوُّع ثري في المحتوى، والوسائل، والأنشطة، والأساليب، وطرائق التعلّم؛ لمقابلة الفروق الفردية بين المتعلِّمين في القدرات والميول، في ضوء أهداف سلوكية محددة بوضوح، تساعد على تقوية أداء المتعلم في ظل معايير التمكن والإتقان".

وهي في الدراسة الحالية: نظام تعليمي متكامل؛ ذاتي المحتوى؛ محكم التنظيم؛ يحوي العديد من الأنشطة والمصادر التعليمية المبنية على أساس يمكن الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن في مدينة الرياض من انتاج القصص الرقمية للأطفال باستخدام برنامج صانع الأفلام Windows Movie Maker.

القصة الرقميّة

توجد عدة تعريفات للقصة الرقميّة، منها ما يلي:

حكاية مستمدّة من الخيال، أو من الواقع، أو منهما معا، وتبنى على قواعد معينة في الفن الكتابي، ولقواعد المعتمدة في التكنولوجيا التعليمية، التي أصبحت متاحة للاستخدام في الفصول الدراسية، كما أنها أحد منتجات الوسائط المتعددة التي تتكون من الشرائح، والصور، والفيديو، والخلفيات الموسيقية، أو الصوت، والتعليق الصوتي (عبد الباسط، ٢٠١٤).

وتعرف أيضا بأنها: قصص أنتجت وحفظت ونشرت باستخدام الوسائط الرقميّة. وتعرف القصة الرقميّة أيضًا بأنها "شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان – يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية – ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية". (نشوى. ٢٠١٤) متاح على الموقع:

http://el-gradu.blogspot.com/٢٠١٤/٠١/blog-post_١٠.html

وتعرّف القصة الرقميّة في الدراسة الحالية بأنها: تلك الحكاية المستمدّة من النصوص القرائية ذات البناء القصصي في كتب تعليم اللغة العربيّة للمرحلة الإبتدائية (لغتي) والمنتجة باستخدام برنامج صانع الأفلام Windows Movie Maker .

الخلفية النظرية (الإطار النظري والدراسات السابقة)

أولا: الحقيبة التعليمية أحد أهم أساليب التعلم الذاتي:

يعد التعلّم الذاتي مطلبًا مهمًا للمتعلم في عصرنا الحالي؛ لأنه يساعد المتعلّم في تحديد ما يُراد تعلمه، ورفع مستوى الإيجابية التعليمية في مختلف مواقف الحياة؛ بما يتيح له فرص الابتكار والتجديد. ولقد اهتم العديد من المختصين في علم النفس والتربية بالدعوة إلى استخدام التعلّم الذاتي كبديل فعّال في تطوير العملية التعليمية التعلّمية.

والتعلُّم الذاتي أحد أشكال التعلُّم المستمر، وهو يحظى باهتمام علماء التربية؛ لكونه من أفضل طرائق إكساب المهارات بالتعليم والتدريب، ومن أهم أساليب توظيف مهارات التعلّم بفعالية؛ ويُمكِّن من تطوير الفرد سلوكيًا ومعرفيًا ووجدانيًا، وبالتالي يلبي متطلبات العصر(هزايمة، ٢٠٠٥م: ص٤٧). وهو كما يعرِّفه (العجمي ٢٠٠١م: ص٨٥) "ذلك الأسلوب التعليمي الذي تتاح فيه الفرصة للمتعلم، للمرور بمواقف تعليمية متنوعة: نظرية وعملية تسمح له بالمشاركة النشطة في العملية التعليمية التعلّمية؛ وفقًا للإمكانات المتاحة، والبدائل التربوية المتيسرة، معتمدًا على نفسه باستخدام خصائصه الانفعالية، والعقلية، مستفيدًا من إشراف معلمه، وصولا إلى أهداف إجرائية محددة".

وتبرز أهمية الحقائب التعليمية في كونها تثير دافعية الطلاب للتعلم، وتحقق لهم تعلُّمًا ذا معنى، يعتمد على الملاحظة والمشاهدة المباشرة؛ للحصول على المعرفة، ويمكن أن يستخدم فيها أكثر من أسلوب في التدريس (محاضرة، مناقشة، حوار، حل مشكلات، استقصاء، تجريب.. إلخ)، وهي تزيد من ثقة المتعلم بنفسه، وتحقق مبدأ التعاون بين المعلم وطلابه، وبين بعضهم البعض، وتنمي أسلوب التفكير العلمي (عطا الله، ٢٠٠٤م: ص٢٤)، وتستند الحقائب التعليمية في بنائها إلى مجموعة من الأسس، من أهمها: اتباع أسلوب النظم في بنائها، والاهتمام بالأهداف، والتعلم للإتقان؛ حيث تسمح

الحقائب التعليمية باستخدام أساليب للتقويم حديثة تستند على معايير إتقان دقيقة ومحددة سلفاً، وتفريد التعليم.

وقد حدد التربويون المكونات الأساسية لبناء الحقيبة التعليمية ،من بينهم (الخطيب ١٩٩٧م: ص ١٢) و(سلامة، ٢٠٠٢م: ص ٤٧٥) و(عطا الله، ٢٠٠٤م: ص٣٥)، وهي:

*صفحة العنوان (الغلاف): حيث ينبغي أن تعكس الهدف الرئيس الذي تعالجه الحقيبة التعليمية.

* المقدمة: وهي النظرة الشاملة، وتهدف إلى إعطاء فكرة موجزة عن محتوى الحقيبة وأهمية دراستها.

*الإرشادات: وتشمل خطة تنفيذ الحقيبة؛ ليرجع إليها المتعلِّم من حين لآخر، وتهدف إلى توضيح طريقة السير في دراسة الحقيبة، وممارسة أنشطتها.

*الأهداف التعليمية: وتتصف بالوضوح والتحديد والشمولية، وتصف نواتج التعلم التي ينبغي الوصول إليها من خلال تعلُّم محتوى الحقيبة.

*الأنشطة والبدائل التعليمية: وهي المكوِّن الرئيسي للحقيبة، وتتنوع أنشطة التعلم في الحقيبة التعليمية لتشمل: مواد تعليمية متعددة (مطبوعات ورسوم، عروض تقديمية)، وأنماط تعلم وتعليم متنوعة (فردية، وجماعية) .

*المحتوى: وهو المعلومات والمهارات والاتجاهات التي تهدف الحقيبة إلى إكسابها للمتعلمين، والتي تعد ترجمة فعلية لأهدافها؛ حيث تم تنظيمها في فقرات متسلسلة وقصيرة ومتتابعة وفقاً لطبيعة المتعلمين، وقد يكون هذا المحتوى مكتوبا في الحقيبة التعليمية، أو مسموعا أو مرئيّا، ويشار إلى مصدر المادة المسموعة أو المرئية داخل الحقيبة.

*الاختبار التكويني (البنائي): وهو تقويم مستمر، بعد كل خطوة من خطوات تطبيق الحقيبة، ويهدف إلى تحديد مدى تقدم المتعلم في دراسة موضوعها، وتقديم التغذية الراجعة الفورية، وتحديد النقاط الصعبة في المحتوى التي تحتاج إلى مزيد من الدراسة والتوضيح.

*المصادر والملاحق: وتشمل أجوبة الاختبار التكويني، وتحديد مجموعة من المصادر والمراجع ذات العلاقة بموضوع الحقيبة، وأخرى للتعلم والحصول على المعرفة.

*الاختبار القبلي والبعدي الهادف إلى تحديد مدى معرفة التلميذ وفهمه للحقائق العلمية قبل دراسة الحقيبة التعليمية، وبعدها، وإيجاد الفروق في المتوسطات الحسابية بين التطبيقين.

ثانيا: فن القصة في أدب الطفل:

تحتل اللغة أهمية كبيرة بين أفراد الجنس البشري، إذ تستخدم في مواقف حياتهم المختلفة، ولأغراض متعددة متنوعة، فبالرغم من أنها ليست وسيلة التعبير الوحيدة عند البشر، فإنها أقدر وسائل التعبير على الإفهام، وتبادل الرسائل والمعلومات، والتأثير. (عليان، ٢٠٠٠م: ص ص ١٢– ١٣).

وقد عرّف أبو الفتح عثمان بن جني اللّغة تعريفًا جامعًا مانعًا، أخذ عنه كل العلّماء العرب وغيرهم في مختلف التخصصات، وذلك بقوله "اللغة أصوات يعبِّر بها كل قوم عن أغراضهم" (ابن جني، ١٩٢٥م: ص٢٢).

وهذا تعريف جامع؛ لأنه يحدد جوانب معيّنة في اللغة، وهي: الطبيعة الصوتية للغة في قوله "أصوات"، والجانب الوظيفي للغة في أنها وسيلة للتعبير عن المشاعر والأغراض، أمَّا في قوله "كل قوم" فهو يتناول الطبيعة الاتصالية للغة بين الأفراد في البيئة اللغوية الواحدة. كما عرّفها علماء النفس بأنها وسيلة يمكن بواسطتها تحليل أي صورة أو

فكرة ذهنية إلى أجزائها وخصائصها؛ حيث يمكن تركيب هذه الصورة في أذهاننا مرة أخرى، أو أذهان غيرنا بواسطة تأليف كلمات، ووضعها في ترتيب خاص (مدكور، ١٩٩٧م: ص٤٣)

ويذكر الباحثون في مجالات علوم اللغة والذكاء الاصطناعي أن اللغة نظام من الرموز والقواعد بالغ الأهمية يسمح للإفراد والمجتمعات بالتواصل، وأن الأساس في دراسة اللغة هي اللغة المنطوقة، وأن اللغة المكتوبة تجريد عن اللغة المنطوقة ومرحلة متأخرة نسبيًا مقارنة بنشوء اللغة، مما يجعلها أكثر تعقيدا وحاجة إلى التزام مجموعة من القواعد التي يتعارف عليها أبناء مجتمع معيَّن؛ ولذا فإن النسق اللغوي حقيقة اجتماعية يصعب تصورها دون وجود المجتمع (الصويان، ٢٠٠١م: ص ٩٩).

ويتفق ما سبق ذكره مع ما أورده (الخليفة، ٢٠٠٢م: ص ٥٥) عن باحث مُحدَث يرى أن اللغة "نظام من الرموز المنطوقة المكتسبة تستخدمه جماعة معيَّنة من الناس بهدف الاتصال وتحقيق التعاون فيما بينهم".

وجاء في محيط المحيط لـ(بطرس البستاني ١٩٨٣م: ص٧٦٥) قَصَّ أثره يقُصُّه قَصًّا وقَصَصًا تتبعه.. والخبر أعلمه. والقِصَّةُ الأحدوثة التي تُكتب، والجمع: قِصَصٌ وأقاصيص.

وتعرّف القصة في اصطلاح الأدباء بأنها: مجموعة من الأحداث المتخيّلة يرويها الكاتب تتعلّق بشخصيات إنسانية متخيّلة أيضًا، ولكن الخيال هنا مستمد من الحياة الواقعية بأحداثها وشخوصها؛ أي أنّ القصة تفسّر تجربة قد تقع في حياة مجموعة من البشر (القباني ١٩٧٤م: ص١١).

ويعتمد بناء القصة على مجموعة من العناصر المميّزة لها وهي:

١- الفكرة: هي مغزى القصة، وقيمتها تتمثّل فيما تكشف عنه من حقائق الحياة أو السلوك الإنساني. ولا يشير الكاتب إليها بطريقة مباشرة بل تتسرّب إلى عقولنا مع نهاية قراءتنا للقصة ومن خلال الأحداث والشخصيات.

٢- الحادثة: هي سلسلة الأحداث والوقائع الجزئية التي يرويها الكاتب مرّتبة مترابطة على نسق خاص يجذب القارئ إليها فيتتبّعها في شغف.

٣- الشخصيات: وهي التي تربط بالأحداث وتتفاعل معها، وينبغي أن تكون مماثلة لما نصادفهم في حياتنا، وحيّة تتحرّك وتتكلّم، مرسومة بدّقة، من حيث مظهرها العام، وحالتها النفسية والاجتماعية، حتى يقتنع بها القارئ، ويتعاطف معها. ويختلف عدد الشخصيات تبعًا لنوع القصة من رواية وقصة قصيرة. وهناك ما يسمى بالشخصيات الرئيسية التي تكون محورًا لأحداث القصة، والشخصيات الثانوية التي تكمل الأحداث، وتظهر وتختفي تبعًا لما تقتضيه المواقف. كذلك قد تكون الشخصية في القصة جاهزة، أي لا يحدث في تكوينها أيّ تغيّر وتطوّر، وقد تكون نامية تتطوّر وتنمو مع الأحداث ويكتمل نموّها بتمام القصة.

٤- الحوار: تحتاج بعض المواقف إلى الحوار بين الشخصيات، ممّا يكسبها حيوية وواقعية، بشرط ألا يكون الحوار لمجرّد الحشو، بل يؤدي وظيفته من الكشف عن صفات الشخصية وتطوير الحدث.

٥- الزمان والمكان: كلّ حادثة لا بدّ أن تقع في مكان وزمان محدّدين، ومن ثم ينبغي أن ترتبط الأحداث بظروف وعادات ومبادئ ومعالم خاصة بالزمان والمكان اللذين وقعت فيهما.

٦- طريقة العرض: وهي تصوير الأحداث بواسطة اللغة، بحيث تجعل القارئ يتخيّل هذه الأحداث وكأنّه يراها.

وهناك طريقتان لعرض القصة:

أ- طريقة السرد المباشر: بأن يروي الكاتب ما يحدث لشخصيات القصة.

ب- طريقة السرد الذاتي بضمير المتكلم: بأن يتحدث الكاتب على لسان بطل القصة.

٧- البناء: أو الحبكة وهو التأليف بين الشخصيات والأحداث في نسق معيّن، وفي تسلسل طبيعي منطقي حتى تصل القصة إلى نهايتها. وهناك طرق مختلفة للبناء، من أكثرها تشويقًا أن تعرض الأحداث بتسلسل أخّاذ بحيث يؤدي بعضها إلى بعض، وتتّجه شيئًا فشيئًا إلى التشابك والتعقيد، حتى تصل إلى الذروة أو العقدة التي تتطّلب الحلّ فتسير الأحداث في اتجاه وصولا إلى النهاية (الزهراني وآخران ٢٠٠٨م: ص٨٩ – ٩٤)، (وزارة المعارف ١٤٢٣هـ، دليل المعلّم في التعبير والإنشاء، ٩٣).

ثالثا: برنامج "صانع الأفلام" Windows Movie Maker:

وبرنامج "صانع الأفلام" كما يقول (show، ٢٠٠٩) هو برنامج تقدمه شركة "مايكروسوفت" كجزء من حزمة برمجية متكاملة. وهو برنامج لإعداد الفيديو يمكن مستخدمه من إعداد ملفات الفيديو وتحريرها ووضع عناوين عليها وكذلك عمل القطع والتوصيل والمؤثرات المرئية. حيث يسمح لمستخدميه إعداد أفلام باستخدام لقطات ثابتة وتسجيلات صوتية، ويمكنه أن يتعامل مع تسجيلات الفيديو ووضع التعليقات أو شريط الترجمة عليها. كما أن استخدام برنامج "صانع الأفلام من ويندوز" في التدريس يقدم للمتعلم فرصة جيدة لصنع الأفلام ومشاهدتها وهذا يحسن من فهمه للمحتوى العلمي. (show & ealt، ٢٠٠٩).

وبناء علية يمكننا أن نتوصل إلى أن عملية التدريس يمكن أن تصبح عملية ممتعة بالنسبة للمتعلمين إن هم اشتركوا في تقديم المادة، ولذلك يعتبر برنامج "صانع الأفلام

من ويندوز" عنصرًا ضروريًا لهذه العملية التعليمية، وداعمًا لها ومحسنًا لنتائجها (Ester thukr، ٢٠٠٨). كما أن التعليم والتعلم الفعال يمكن أن يكونا حقيقة واقعة من خلال استخدام برنامج "صانع الأفلام"، وذلك لأن هذه التقنية تتمتع بخاصية إثارة اهتمام الطالب بالمادة العلمية والحفاظ على بقاء هذا الاهتمام مستمرًا. وقد أشارت "فارانت" إلى أنه إذا توفر عنصرا الرغبة والاهتمام لدى المتعلم فإنه يتعلم بصورة واضحة ويحقق أفضل النتائج. لذلك فإن السعي لاستخدام برنامج "صانع الأفلام" في التدريس أمر يستحق بذل الكثير من الجهد (j&F farrant.٢٠٠٥).

لا شك في أن الفيديو الرقمي أصبح من بين المستحدثات التكنولوجية واسعة الانتشار في الوقت الحالي، حيث أصبح إحدى الأدوات المهمة التي تعتمد عليها منظومة التعليم الإلكتروني، وهو ما أكدته العديد من الدراسات. ونجد أن استخدام برنامج "صانع الأفلام" في التدريس يقدم فرصة للمتعلم كي يكتسب مهارات ضرورية لتدريس جميع المواد التعليمية ويمارسها ويطورها. وقد أشار تيلور (Taylor. ٢٠٠٧) إلى أن الصور المتحركة والأفلام الرقميّة، تجعل المتعلمين: أكثر قدرة على الإبداع

كما تمكّنهم من التجاوب مع العمل الجماعي ، وتجعلهم أكثر قدرة على كتابة النصوص الجيدة ، وتعمل على تنمية المهارات الشخصية لديهم .

وتثبت الدراسات أن استخدام برنامج "صانع الأفلام" في التعليم والتعلم يقدم للطلاب فرصة لتطبيق ما درسوه من مواد نظرية يتلقونها بالطريقة التقليدية داخل الفصل، ومثل تلك المهارات يمكن اكتسابها وممارستها عندما يقوم الطلاب بكتابة نصوص الأفلام التي سيتم إنتاجها باستخدام برنامج "صانع الأفلام". وكذلك مايكتبون من تعليقات مختصرة. كما أنهم يكتبون أيضًا العناوين التي تأتي في بداية الفيلم وفي نهايته. وهذا يحسن مهاراتهم وقدراتهم على إعداد الملاحظات السريعة والتلخيص

(Taylor. ٢٠٠٧)، وقد أشارت "استرذاكر" إلى ما يؤيد ذلك، بأنهم يستمتعون جدًا بمشاهدة الفيلم الذي قاموا بإعداده باستخدام برامج "صناعة الأفلام الرقميّة"، حيث تمكّنهم من تخيل واسترجاع وتذكر وفهم المحتوى العلمي.(Ester thukr، ٢٠٠٨). كما يسهم برنامجWindows Movie Maker في توفير مواقف تعليمية ممتعة للطلبة، خاصة في المرحلة الدراسية الأساسية، من خلال تقديم أفلام قصيرة بمواضيع متنوعة ومعدة من قبل الطلبة أو المعلمين (غسان قطيط، ٢٠١١).

وفي هذا الصدد نجد أن برنامج "صانع الأفلام" يسمح للمعلم والمتعلم بالاحتفاظ بمادة غنية من التسجيلات الصوتية المرئية، كما يمكنهم استخدام أي منها وقتما ظهرت الحاجة إلى ذلك.

وكشفت دراسة حول دور برنامج "صانع الأفلام" في تدريس مادة التاريخ أن المعلومات التي يحصل عليها المتعلمون من دراسة أحداث التاريخ ومهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" تزيد من معارفهم ،وتمكّنهم أن يعملوا كصانعي أفلام، أو محررين للوثائق أو العمل في مجالات أخرى تحتاج إلى خبراتهم ومعلوماتهم (Edgerton &Rollins.٢٠٠١).

وتعدّ طرق نقل تكنولوجيا المعلومات أكثر فاعلية عندما تطبق على اعتبار أنها جزء لا يتجزأ من عملية التعليم والتعلم، حيث تشجّع التعليم المتمركز حول المتعلّم، وتحفّزه على المشاركة في إعادة التفكير في طريقة تناوله للمنهج (Edgerton &Rollins.٢٠٠١).

ومن الأغراض العلمية لاستخدام أفلام الفيديو الرقميّة في التعليم والتعلم توضيح المفاهيم من خلال عرض أفلام توضيحية، وإثراء موضوع المناقشة، وتشجيع المتعلم لأن يكون مستقبلا، وتنمية مهارات التفكير النقدي، وتوضيح دراسات الحالة، وتحسين

مهارات الاتصال البصرية واللغوية، وتوثيق الأحداث وتحليل الممارسات، وتقييم مهارات التعرف، والفهم، والملاحظة لدى المتعلم، (Erickson،٢٠٠١pp١١٩–١٦١).

وفي عام (٢٠٠٨م) أجرى Sadik، دراسة حول فاعلية أسلوب قائم على القصص الرقميّة لدمج التكنولوجيا في عملية التعلم النشط لمساعدة المعلمين على تطوير أساليب تدريسهم التقليدية ، وتكونت عينة الدراسة من ٣٢٣ طالبا وطالبة. واستخدمت الدراسة ثلاث أدوات مختلفة (استبيان، بطاقة ملاحظة، استمارة مقابلة) لتقييم قصص الطلاب الرقميّة وفقًا لمعايير إنتاج القصص الرقميّة، وملاحظة أداء المعلمين والطلاب في الصف الدراسي أثناء استخدام القصص الرقميّة، والتعرف على آراء المعلمين حول فاعلية القصص الرقميّة والمشكلات التي واجهتهم أثناء مرحلة التطبيق. أوضحت نتائج الدراسة أن القصص الرقميّة التي أنتجها الطلاب ساعدتهم على التفكير بشكل أعمق وعرض أفكارهم وآرائهم بوضوح وتبادل الأفكار والآراء فيما بينهم. كما أن قصصهم الرقميّة في المواد الدراسية المختلفة (٦٥ قصة) تميزت بدرجة كبيرة من وضوح الأهداف، ودقة المحتوى، والتنظيم، وجودة الصوت والصورة. كما أظهرت ملاحظة الطلاب والمعلمين أن العديد من المجموعات اعتمد على روح الفريق أثناء مرحلتي التخطيط والتنفيذ، وأن عددًا كبيرًا من الطلاب شاركوا بشكل إيجابي في إنتاج وعرض قصصهم الرقميّة دون مساعدة أو تدخل المعلم أثناء البحث عن المعلومات والصور وتحقيقها، أو التعليق الصوتي على القصص أو عرض إنتاجهم على أقرانهم والحصول على التغذية الراجعة منهم . بواسطة الموقع:

http://presentationtube.blogspot.com/٢٠٠٩/٠٣/blog-post_٢٩.html

وأجرت (أماني، ٢٠١٢) دراسة حول فعالية تدريس القصص الرقميّة في تنمية مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية واستخدمت أدوات الدراسة وهي: مقياس اختيار القصص الرقميّة، اختبار قبلي وبعدى لمهارات التحدث، أنشطة لتنمية

مهارة التحدث باللغة الإنجليزية قائمة على القصص الرقميّة، استبانة التغذية الراجعة للتلاميذ. وقد توصلت الباحثة إلى عدة نتائج من أهمها وجود علاقة وثيقة بين استخدام القصص الرقميّة وتحسين مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ، وأوصت القائمين على المناهج التعليمية بتضمين الوسائط المتعددة في التعليم .

بواسطة الموقع: http://el-gradu.blogspot.com/٢٠١٤/٠١/blog-post_١٠.html

رابعا: القصة الرقميّة وبرامج إعدادها (برنامج "صانع الأفلام" Windows Movie Maker أنموذجًا):

تقوم القصة الرقميّة التعليمية على فكرة الجمع بين فن سرد القصص ومجموعة متنوعة من الوسائط المتعددة الرقميّة، مثل: الصور، والفيديو، كما يقوم هذا النوع من القصص على إيجاد خليط من بعض الرسومات الرقميّة، والنصوص، والسرد، المسجل، والصوت، والفيديو والموسيقى، لتقديم معلومات حول موضوع محدد. ويقصد بحكي القصص الرقميّة أنها شكل قصير من الوسائط الرقميّة التي تتيح للناس – وبشكل اليومي – الفرصة لتبادل الخبرات المتضمنة في بعض جوانب قصص حياتهم .

بواسطة الموقع: http://presentationtube.blogspot.com/٢٠٠٩/٠٣/blog-post_٢٩.html

يُعد تقديم الصور بشكل جذاب لدى المتعلمين من قبل المعلم إحدى الطرق التي تسهم بشكل فاعل في مساعدة المتعلمين على الاهتمام والانجذاب للحصة الصفية، كما أن المعلم يستطيع من خلال توظيف برنامجWindows Movie Maker العمل على نقل معلومات في صورة فيلم يضم أصوات وكلمات مكتوبة وتعليقات ولقطات فيديو، كل ذلك يجعل المعلم في موقف تعليمي متميز أمام المتعلمين (غسان قطيط، ٢٠١١). لذا لا بد عند تصميم وإنتاج الصور الفيديوية الرقميّة: تحديد هذه الاحتياجات. والتركيز على جودتها وإنتاجها وفقا للمواصفات المحددة من قبل التي تحقق أهدافًا معينة، وعمل قواعد بيانات خاصة بالصور واستخداماتها التعليمية المتنوعة؛ حتى يسهل تداولها والتعامل معها ونشرها.

أنواع القصص الرقميّة:

للقصص الرقميّة أنواع عديدة حسب الغاية منها، فهناك التعليمية: التي تخدم أغراض التعليم وتحقق أهدافه، والشخصية: التي تسرد أحداثًا مهمة في حياة شخصية ما ،لتكون قدوة تسهم في التأثير على حياة أشخاص آخرين. والقصص الموجهة: التي تُصمم لتعليم أو اكتساب الآخرين مفاهيم معينة، أو تدريبهم على ممارسة سلوكيات معيّنة، والتاريخية: التي تعرض الأحداث المثيرة والتي تُساعدُنا على فهم أحداث الماضي، والوصفية: التي تعرض وصفًا للظواهر، والقضايا والمشكلات من حيث المكان، والزمان، والمكونات والمراحل الإجرائية التي تمّر بها.

خطوات سين بوفالا لكتابة وحكي القصص:

حدد سين بوفالا عشر خطوات لكتابة القصص وحكيها هي، كما يلي:

(١) اتخاذ قرار بإنتاج القصة: وذلك من حيث فكرتها، وموضوعها، وعنوانها.

(٢) تجزئة القصة إلى خطوط عريضة، وذلك من حيث الأحداث التي تمكنك من تذكر حلقات القصة.

(٣) كتابة القصة في نوتة: من حيث استخدام الورقة، وقلم الرصاص، والبدء في كتابة القصة بكلماتك الخاصة؛ لا تنسخ القصة، بل أعد كتابتها بكلماتك الخاصة.

(٤) ارسم قصتك في ستوري بورد Storyboard، تمامًا مثل: الرسوم الفكاهية المرسومة باليد، كما بالشكل ١.

(٥) الحكي التجريبي للقصة: من خلال البدء في حكي القصة لنفسك بصوت عالٍ وبكلماتك، ومن خلال النظر إلى نوتة القصة، كرر ذلك ثلاث مرات في توقيتات مختلفة.

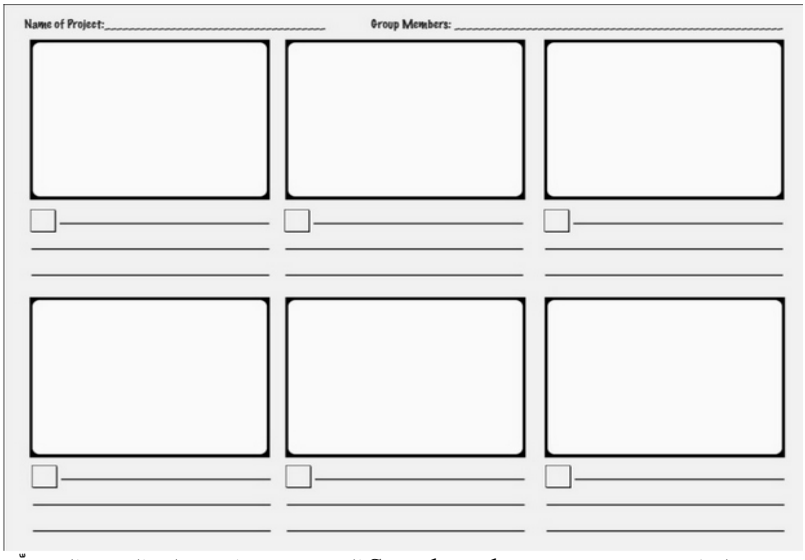
(٦) التفكير العميق في القصة: من حيث هل توجد أجزاء يجب حذفها أو إضافتها، ثم نفذ التعديل اللازم على ستوري بورد.

(٧) وضع الملاحظات على لوحة القصة المصورة: ثم احْكِ القصة لنفسك في عدة مرات. مع الاحتفاظ بالحكي بصوت عالٍ وبكلماتك، وبإيمانك وبصوتك.

(٨) حكي القصة على زميل: وذلك من خلال البحث عن صديق لك، ثم قم بحكي القصة عليه، لا تستخدم في ذلك النوتة ولا ستوري بورد.

(٩) إضافة المشاعر على القصة: وتأتي هذه المرحلة عندما تصل ثقتك في القصة إلى المقبول، عن طريق التفكير في المشاعر المطلوب إظهارها في صوت المتحدث وفي صورته أثناء الحكي، ثم استخدام هذه المشاعر في حكي القصة.

(١٠) حكي القصة على المستمعين: وذلك عندما يحين وقت عرض قصتك، كن على ثقة، انظر إلى مستمعيك، تحدث بوضوح، وببطء، واستمتع بتجربة القصة.



شكل ١ نموذج ستوري بورد Storyboard المستخدم في كتابة القصة الرقميّة متاح عبر الرابط

http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=٤٣١

المراحل الأساسية لاستخدام حكي القصص الرقميّة في التعليم والتعلم:

توجد خطوات أساسية لاستخدام حكي القصة الرقميّة في التعليم والتعلم، هي كما يلي:

الخطوة الأولى: يقوم فيها المتعلّمون المشاركون في إنتاج قصص رقميّة بمشاهدة نماذج ناجحة لقصص رقميّة ، ثم نقدها من حيث: الهدف التعليمي، والعنوان، والمحتوى الذي تدور حوله القصة.

الخطوة الثانية: يتم فيها وضع سيناريو لنص القصة بعد مناقشة درجة أهمية الموضوع التعليمي المختار ، وتحديد الغرض من القصة الرقميّة (ثقافي، تعليمي إثرائي ، تعليمي يرتبط بمقرر ما) ،وكذلك تحديد الفئة المستفيدة من القصة، وتحديد محور القصة وشخصياتها الرئيسة والثانوية .

الخطوة الثالثة: يتم فيها إنشاء مجلد على سطح المكتب لتخزين المواد اللازمة للقصة الرقميّة، ثم جمع الصور اللازمة للقصة وتشمل: الصور، أو الرسوم، أو الخرائط، أو المخططات البيانية، وجمع مصادر سمعية مثل: الأناشيد ،والمؤثرات الصوتية، وجمع محتوى معلوماتي من شبكة الإنترنت، وملفات مايكروسوفت ورد، والعروض التقديمية، ثم تصنيف هذه المكونات حسب مراحل القصة، وتحديد مدى تغطية هذه المكونات لكل مرحلة من مراحل القصة.

الخطوة الرابعة: ويتم فيها اختيار الصور المناسبة لمحتوى القصة الرقميّة وأهدافها ، وانتقاء المؤثرات الصوتية ، واختيار المعلومات النصية اللازمة ، واستيراد الصور والمواد السمعية داخل البرنامج المناسب لإنتاج القصة الرقميّة، ثم ترتيب الصور، والرسوم، والخرائط، والتسجيلات الصوتية، حسب تسلسل سرد القصة.

الخطوة الخامسة: ويتم فيها تقويم القصة الرقميّة وتطويرها وجمع التغذية الراجعة عن طرئق تحسين القصة الرقميّة .

متاح عبر الرابط

http://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=٣٣&page=news&task=show&id=٤٣١

برمجيات تصميم وتطوير القصص الرقميّة:

يجد الباحثون في مجال القصص الرقميّة أن هناك عددا كبيرا من البرمجيات المتخصصة في تصميم القصص الرقميّة وتطويرها،وتتنافس الشركات المختصة في تطوير هذه البرمجيات في التعليم والتعلم بشكل مستمر، مما يحتّم أن يمرّ الانتقاء وفق أجهزة الكمبيوتر المتاحة لدى المستخدم وإمكانيتها، ووفق المكونات والمصادر الرقميّة المتاحة لدى القائم على إعداد القصة الرقميّة. ومن أهم هذه البرمجيات وأكثرها شيوعا في الاستخدام:

(١) برنامج PhotoStory٣: يُستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم الحصول عليه مجانا من موقع الشركة على الإنترنت، وهو يُعد برنامجًا مثاليا للمتعلمين في كافة المراحل الدراسية لتصميم القصص الرقميّة مِنْ الصور والرسوم وتطويرها، ويتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات للحركة وخلفيات موسيقية جاهزة، أو إنشائها من داخل البرنامج نفسه، كما يتميز بإمكانية إضافة تعليق صوتي لصاحب القصة، مع إمكانية خفض الصوت ورفعه وفق متطلبات السرد القصصي.

(٢) برنامج Windows® Movie Maker ٢,١: يُستخدم تحت بيئة الويندوز فقط، ويتم الحصول عليه مجانا من موقع شركة مايكروسوفت على الإنترنت، ويُعد برنامجًا مثاليًا لجميع المراحل الدراسية لتصميم القصص الرقميّة من الصور الثابتة واللقطات

المتحركة وتطويرها، غير أنه لا يُتيح إضافة التعليق الصوتي لصاحب القصة من داخل البرنامج، ولا يتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، كما أن مؤثرات الحركة به أقل من إمكانيات PhotoStory٣.

(٣) برنامج أبل آي موفي Apple iMovie™: يُستخدم تحت بيئة نظام التشغيل "أبل ماكنتوش" فقط، ويتم الحصول عليه مجانًا، وهو أيضا يُعد برنامجًا مثاليًّا لأطفال المدرسة الابتدائية، والمراحل الدراسية الأخرى لتصميم القصص الرقميّة وتطويرها، ونظرًا لأن معظم المدراس تستخدم نظم التشغيل الويندوز، الأمر الذي يُمكِّن المعلمين والطلاب من استخدامه في تصميم قصصهم الرقميّة وتطويرها.

(٤) برنامج Adodbe® Premiere: يُستخدم تحت بيئة نظام التشغيل ويندوز، وبيئة نظام التشغيل أبل ماكنتوش، غير أن استخدامه يتطلب مهارات في مستوى المحترفين، الأمر قد يصعب استخدامه مع المعلمين والطلاب في المراحل الدراسية المختلفة.

(٥) برنامج PowerPoint®: يُستخدم تحت بيئة ويندوز، وبيئة أبل ماكنتوش، ويتيح تصميم القصص الرقميّة من الصور والرسوم والثابتة، واللقطات المتحركة وتطويرها، غير أنه لا يتيح إمكانية نشر القصص الرقميّة المنتجة به في صيغة ملفات الفيديو wmv أو غيرها، ويبقيها على حالها في صيغة ملفات عروض تقديمية ppt.

متاح عبر الرابط:

http://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=٣٣&page=news&task=show&id=٤٣١

الطريقة والإجراءات:

أولا: منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي بتصميمه ذي المجموعة الواحدة (قبلي – بعدي) لأنه أقرب إلى طبيعتها، فهو لا يكتفي بمجرد وصف الظاهرة أو الواقع، وإنَّما يقوم عامدًا بمعالجة عوامل معينة، تحت شروطٍ مضبوطةٍ ضبطًا دقيقًا (دالين ١٩٨٥م، ٣٧٧)،كما أنَّه يهدف إلى إحداث تغييرٍ متعمّدٍ للظاهرة عينة الدراسة، ومن ثمَّ ملاحظة آثار ذلك التغيير في تلك الظاهرة موضوع الدراسة (عبيدات وآخران: ١٤١٧هـ، ٢٨٠)، وذلك لقياس أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض.

ثانيًا: مجتمع وعينة الدراسة:

١. مجتمع الدراسة:

طالبات كليّة التربيّة بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن بمدينة الرياض، اللاتي يدرسن مقرر أدب الأطفال الصغار(نهج ٢٠١) واجتزن مقرر تقنيات التعليم (تقن ١٣١) للفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٣٥ – ١٤٣٦هـ الذي هو ضمن خطة إعداد معلّمة الصفوف الأولى في المرحلة الابتدائية.

٢. عينة الدراسة:

أ. العينة الاستطلاعية: تكونت من (١٢) طالبة من مجتمع الدراسة، وذلك للتحقق من الشروط السيكومترية للمقياس.

ب. عينة الدراسة: تم اختيار (٢٢) طالبة من مجتمع الدراسة اختيارًا عشوائيًا، وهن الطالبات المقيدات في شعبة ٤R٢.

ثالثًا: أدوات الدراسة:

١: بطاقة ملاحظة مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows movie maker:

قامت الباحثتان ببناء ملاحظة مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows movie maker لدى الطالبات، وفق الخطوات التالية:

- اختارت الباحثتان بطاقة الملاحظة أسلوبًا تقويميًا لسلوك الطالبات؛ للكشف عن مستوى أدائهنّ في استخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows movie maker.
- بنَتْ الباحثتان البطاقة من خلال: حصر مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows movie maker اللازمة للطالبات، والاستعانة بأدبيات دراسة برامج صناعة الأفلام الأكثر تداولا في تطبيقات الأجهزة الذكية الحديثة، والاستئناس بالدراسات السابقة، ثمّ تحكيم البطاقة عن طريق الاعتماد على معيار صدق المحكّمين.
- زوّدت الباحثتان البطاقة بمقياس ذي ثلاثة مستويات متدرّجةٍ لأداء المهارة (عالٍ، متوسط، ضعيف) واختارت نظام الملاحظة بالدرجات لأنّ هذا النظام يسمح بملاحظة العديد من المهارات، فضلا عن أنّه يوفّر موضوعية عند التقويم أكثر من الأساليب الأخرى للملاحظة. ثمّ عرضت بطاقات الملاحظة في صورتها الأوليّة على مجموعةٍ من ذوي الاختصاص شملت مختصين في تقنيات التعليم، ومناهج اللغة العربية وطرائق تدريسها، والأدب العربي.
- تحققت الباحثتان من بطاقة الملاحظة عن طريق الحصول على صدق المحكَّمين، حيث جرى عرضها بصورتها الأوليّة على عدد من المحكّمين الذين

عرضت عليهم أدوات الدراسة، وتمّ تعديل البطاقة في ضوء مرئياتهم وتوجيهاتهم.

- تمَّ احتساب الصدق لبطاقة مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" عن طريق: صدق المقارنة الطرفية، وصدق معاملات الارتباط،حيث تمت المقارنة بين متوسطات الإرباعي الأعلى والأدنى وحساب دلالة الفروق بين هذه المتوسطات، للتمييز بين الطالبات. وبلغ مستوى الدلالة (٠,٠١)، وهذا يدل على تمتع بطاقة الملاحظة بواحدة من الخصائص السيكومترية للمقياس الجيد، وهى قدرتها على التمييز بين الطالبات، كما تمّ احتساب صدق معاملات الارتباط والذي يعتمد على حساب ارتباط كل بند من بنود بطاقة الملاحظة والدرجة الكليّة لها. (فرج ١٩٨٠م، ٣١٥) وقد تحقق ذلك في البطاقة حيث بلغ مستوى الدلالة أقل من ٠,٠١ في جميع الأبعاد.
- كما تمّ حساب ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق إجراء التجزئة النصفية: بحساب الثبات بإيجاد معامل الارتباط باستخدام معادلة بيرسون وبلغ (٠,٧٥٥)، ومعادلة سبيرمان –بروان وبلغ (٠,٨٦٠).

كما أجرت الباحثتان طريقة أخرى لحساب معامل الثبات من خلال تحليل التباين، من خلال معادلة ألفا كرونباخ. وثبت وجود بنود تقلل وتضعف من ثبات البطاقة، لذلك تم حذف هذه البنود وهى ٥ فقرات.

وقد تكوّنت البطاقة في صورتها النهائية من خمس عشرة مهارة هي:

١–بناء القصة الرقميّة في ضوء أهدافها في الدرس التعليمي ووقت عرضها.

٢– تحديد عناصر القصة الرقميّة.

٣– استخدام أدوات المونتاج.

٤–تحديد خطوات إنتاج قصة رقميّة.

٥–صياغة السيناريو التعليمي للقصة رقميّة.

٦–تصميم عناصر اللوحة القصصية.

٧– اختيار البرنامج الأكثر مناسبة لإنتاج القصة الرقميّة.

٨–تغيير إعداد مستوى الميكروفون أثناء تسجيل الصوت لقصة رقميّة.

٩–تغيير جودة الصوت أثناء إعداد قصة رقميّة.

١٠–إضافة مسار صوت إلى قصة رقميّة.

١١–إدخال صورة إلى شريحة القصة الرقميّة.

١٢–تسجيل رواية القصة الرقميّة صوتيًا.

١٣–التقاط الصور وتصوير الفيديو.

١٤–إدخال المؤثرات على الصوت والصورة.

١٥–مهارة إنشاء العناوين.

وقد استخدمت الباحثتان أسلوب التقدير الكمّي بالدرجات على النحو التالي: المهارة ضعيفة الأداء وتقدّر بدرجة، المهارة متوسطة الأداء وتقدّر بدرجتين، المهارة عالية الأداء وتقدّر بثلاث درجات ولذا كانت الدرجة الكلية للاختبار هى ٤٥ درجة وبذلك تكون درجة كل فرد بالعينة تتراوح من ١٥ الى ٤٥ درجة حسب مقياس البحث وذلك بهدف الحكم

على مدى إتقان الطالبات لكلّ مهارةٍ. بعد ذلك تم تطبيق بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية على عينة الدراسة قبل وبعد التجريب، للخلوص بنتائج الدراسة.

ثانيا: اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام":

قامت الباحثتان بما يلي:

١: بناء اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام".

وقد تم بناؤه وفق الخطوات التالية: مراجعة الأدب التربوي والدراسات السابقة، ثم تحديد هدف الاختبار، وهو قياس ما تمتلكه الطالبة المعلّمة من المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"؛ في ضوء معطيات الحقيبة التعليمية، ثمّ إعداد فقرات الاختبار بما يتناسب مع المهارات، وأخيرًا إخضاع الاختبار لجدول المواصفات.

وقد تكوَّن الاختبار في صورته المبدئية من (٢٠) فقرة من نمط الاختيار من متعدد، وتمّ حساب قياس صدق الاختبار من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين من أساتذة تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس وعلم النفس التربوي، وتم تبعًا لذلك التعديل وفقًا لما ارتآه المحكمون والنتائج الإحصائية لمعامل الفا كرونباخ والذى من خلالة تم استبعاد ٥ فقرات كانت مؤثرة على صدق وثبات الاختبار حيث أصبح عدد فقراته (١٥).

كما تم حساب صدق الاتساق الداخلي: وهو يشير إلى درجة ارتباط الفقرة أو البند بالدرجة الكلية، للاختبار وفق معامل الارتباط بمعادلة بيرسون، وتراوحت قيم معاملات

الارتباط بين (٠,٥٨ – ٠,٧٣)، وجميع هذه القيم ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة اقل من(٠,٠٥) فأقل، وهذا يشير إلى صدق المقياس.

٢. عمل ورقة الإجابة على اختبار مهارات اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"، وصياغة تعليمات الاختبار، وإعدادها على ورقة منفصلة، تتضمن توضيح الهدف من الاختبار، وكيفية الإجابة عن فقراته، وذلك بتوضيح مثال بكيفية الإجابة.

٣. تجريب الاختبار في صورته الأولية على العينة الاستطلاعية التي تم استخدامها.

٤. حساب الزمن اللازم للإجابة عنه، من خلال تسجيل الفرق بين الوقت الذي استغرقته أول وآخر طالبة في الإجابة عنه؛ حيث بلغ معدل الزمن اللازم لأداء الاختبار (١٥) دقيقة.

٥. حساب معامل الصعوبة ومعامل التمييز، وقد تم ترتيب المفردات على حسب معامل سهولتها

٦. تطبيق الاختبار على عينة الدراسة قبل وبعد التجريب، ثم تصحيح الاختبار كالاتى المهارة ضعيفة الأداء وتقدّر بدرجة، المهارة متوسطة الأداء وتقدّر بدرجتين، المهارة عالية الأداء وتقدّر بثلاث درجات ولذا كانت الدرجة الكلية للاختبار هى ٤٥ درجة.

خطوات تطبيق الدراسة:

١. تمّ تطبيق الدراسة في أثناء تدريس مقرر أدب الأطفال الصغار(نهج ٢٠١) لطالبات لديهن دراسة مسبقة ضمن خطة إعداد معلمة الصفوف الأولية لبعض مفردات مقرر تقنيات التعليم (تقن ١٣١) من خلال المفردات التالية: مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام"، مهارات القصة الرقميّة للأطفال، مهارات إنتاج القصة الرقميّة للأطفال باستخدام برنامج "صانع الأفلام".

٢. اختارت الباحثتان نصوصا قرائية ذات طابع قصصي من مقرر "لغتي" للصف الثاني الابتدائي لتكون مادة للقصة الرقميّة.

٣. قامت الباحثتان بإعداد الحقيبة التعليمية، بهدف صقل مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال، ومهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام" في إنتاج القصص الرقميّة.

٤. تطبيق أدوات الدراسة في صورتها النهائية قبل التجريب على عينة الدراسة، وتصحيحها، بإعطاء درجة للإجابة الصحيحة، وصفر للإجابة الخاطئة.

٥. تطبيق الحقيبة التعليمية على المجموعة التجريبية لمدة أربعة أسابيع من بداية الفصل الدراسي الثاني.

٦. تطبيق أدوات الدراسة في صورتها النهائية بعد التجريب على العينة، وتصحيحها، وجمع البيانات، وإجراء المعالجات الإحصائية، وتحليلها؛ للحصول على النتائج، وتفسيرها؛ لتقديم التوصيات، والبحوث المقترحة.

نتائج الدراسة: تفسيرها ومناقشتها:

١: للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة الدراسة، ونصه:

س١– ما التصور المقترح لبناء حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن التي تسعى الدراسة الحالية إلى تصميمها لتحقيق أهدافها ؟

تمّ بناء الحقيبة التعليمية على النحو التالي:

التزمت الباحثتان عند بناء الحقيبة التعليمية بالمكونات التي حددها العديد من التربويين من بينهم (الخطيب ١٩٩٧م: ص ١٢) و(سلامة، ٢٠٠٢م: ص ٤٧٥) و(عطا الله، ٢٠٠٤م: ص٣٥)، التي استندت الدراسة الحالية عليها في بناء الحقيبة التعليمية، وبالتالي

تجيب الباحثتان عن السؤال الأول للدراسة الحالية من خلال تحديد ملامح الحقيبة التعليمية هدف الدراسة الحالية في الآتي:

صفحة العنوان (الغلاف): التي عكست الهدف الرئيس الذي تعالجه الحقيبة التعليمية في الدراسة الحالية .

المقدمة: وقد قدّمت فيها الباحثتان فكرة موجزة عن محتوى الحقيبة وأهمية دراستها، وألقت الضوء على مهارات برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker، وكذلك مهارات القصص الرقميّة للأطفال، وأهميتها، وسبل اكتسابها.

الإرشادات: واحتوت خطة تنفيذ الحقيبة، وطريقة السير في دراستها، وممارسة أنشطتها.

الأهداف التعليمية: وتمّ صياغتها بوضوح يصف نواتج التعلم التي ينبغي الوصول إليها من خلال تعلُّم محتوى الحقيبة.

الأنشطة والبدائل التعليمية: وشملت: موادا تعليمية متعددة (مطبوعات ورسوم، عروض تقديمية)، وأنماط تعلم وتعليم متنوعة (فردية، وجماعية) بالإضافة إلى مجموعة من الأنشطة الإثرائية التي تحفّز الإبداع لدى الطالبات المتميزات.

المحتوى: الذي قدّم للطالبة معلومات شاملة عن القصة وعناصرها، والمهارات الأساسية لانتاج القصص الرقمية، وخطواتها، كما وضّح المحتوى خصائص برنامج صانع الأفلام Windows Movie Maker

وكيفية استخدامه لتحقيق أهداف الدراسة الحالية .

التقويم: واستخدمت الباحثتان في الحقيبة ثلاثة أنماط للتقويم هي:

– التقويم المبدئي: وتم في شكل أسئلة ومناقشات شفوية واستعراض مقاطع فيديو باستخدام برنامج "صانع الأفلام" وطرح أفكار لمقاطع تخدم العملية التربوية بين

الباحثة والطالبات لمعرفة الخبرات السابقة لدى الطالبات المعلمات وربطها بالخبرات الجديدة

– التقويم التكويني: ويكون أثناء عرض الدرس من أجل معرفة أخطاء الطالبات ومعالجتها في أثناء التدريب على المهارات.

– التقويم النهائي: ويكون بعد التدريس بالبرنامج كاملا، وذلك من خلال تطبيق بطاقة أداء المهارة لمعرفة مدى اكتساب الطالبات لمهارات التعامل مع برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة.

المصادر والملاحق: وتشمل أجوبة الاختبار التكويني، وتحديد مجموعة من المصادر والمراجع ذات العلاقة بموضوع الحقيبة، وأخرى إثرائية .

الاختبار القبلي والبعدي الهادف إلى تحديد مدى معرفة التلميذ وفهمه للحقائق العلمية قبل دراسة الحقيبة التعليمية، وبعدها، وإيجاد الفروق في المتوسطات الحسابية بين التطبيقين.

٢: للإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة، ونصه:

س٢– ما أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض؟

تمّ استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة ،لتحقق من صحة الفرض الأول من فروض الدراسة وهو:

١– الفرض الأول: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي $\alpha \leq$ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطالبات في بطاقة ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية باستخدام برنامج "صانع الأفلام".

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) باستخدام اختبار (Paired Samples Test).

(الجدول١)

المتوسط والانحراف المعياري وقيم "ت" لنتائج تطبيق

بطاقة الملاحظة لمهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال القبلي والبعدي (ن= ٢٢)

المهارات	التطبيق البعدي		التطبيق القبلي		درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
	م	ع	م	ع			
بناء القصة الرقميّة في ضوء أهدافها في الدرس التعليمي ووقت عرضها	٣٦,٦٤	١,٠٣	٣٢,٢٩	١,٠٢	٢١	٣,٠٢	٠,٠٢
تحديد عناصر القصة الرقميّة	٤٠,١٥	٠,٩١	٤١,١٢	٠,٧٩	٢١	٢,٨٣	٠,٠١٢
استخدام أدوات المونتاج	٣٣,٠١	١,١٥	٣٥,٢	٠,٨٤	٢١	٤,٢	٠,٠٣
تحديد خطوات إنتاج قصة رقميّة	٣٥,٥٩	١,٠٧	٣١,٩	١,٠٣	٢١	٣,١٢	٠,٠٤١
صياغة السيناريو التعليمي للقصة رقميّة	٤٠,٩	٠,٩٢	٣١,٦٩	٠,٧٧	٢١	٣,٢١	٠,٠٣
تصميم عناصر اللوحة القصصية	٤٣,٠٣	١,١٣	٣٥,٣٢	٠,٨٢	٢١	٤,٠١	٠,٠١٤
اختيار البرنامج الأكثر مناسبة لإنتاج القصة الرقميّة	٣٣,٠١	١,١٥	٢٥,٢	٠,٨٤	٢١	٣,٠٢	٠,٠٢١
تغيير إعداد مستوى الميكروفون أثناء تسجيل الصوت لقصة رقميّة	٣٥,٥٩	١,٠٧	٣١,٩	١,٠٣	٢١	٣,٠٢١	٠,٠٤٥
تغيير جودة الصوت أثناء إعداد قصة رقميّة	٤٣,٠٣	١,١٣	٢٥,٣٢	٠,٨٢	٢١	٣,٢٠٣	٠,٠٢٢

إضافة مسار صوت إلى قصة رقميّة	٢٦,٦٤	١,٠٣	٢٢,٢٩	١,٠٢	٢١	٣,٠٢٢	٠,٠٢٨
إدخال صورة إلى شريحة القصة الرقميّة	٣١,٥	٠,٩١	٢٦,١٢	٠,٧٩	٢١	٤,٠٠٢	٠,٠٢٣
تسجيل رواية القصة الرقميّة صوتيًا	٤٣,٠١	١,١٥	٣٥,٢	٠,٨٤	٢١	٣,٠٢	٠,٠٣١
التقاط الصور وتصوير الفيديو	٣٣,٠٣	١,١٣	٢٥,٣٢	٠,٨٢	٢١	٤,٠٣	٠,٠٢٥
إدخال المؤثرات على الصوت والصورة	٣٣,٠١	١,١٥	٢٥,٢	٠,٨٤	٢١	٣,٠١٢	٠,٠٤
مهارة إنشاء العناوين	٣٥,٥٩	١,٠٧	٣١,٩	١,٠٣	٢١	٣,٠٢٥	٠,٠٢١
الدرجة الكلية	٤٥٥,٩٧	١٦	٥٤٣,٧٣	١٣,٣			

ومن الجدول السابق يتضح أن (ت) المحسوبة أكبر من (ت) الجدولية, وهذا يعني أن هناك فروقًا بين المتوسطات حيث جاءت النتائج معظمها عند مستوى دلالة اقل من ٠,٠٥ ولذلك نرفض الفرض الصفري ونأخذ الفرض البديل والذى ينص على ان لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستويα ≤٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطالبات في بطاقة ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية باستخدام برنامج "صانع الأفلام".كما أنه يتبين من نتائج الجدول السابق تمكّن الطالبات من مهارات إنتاج القصة الرقميّة، من خلال تصميم عناصر اللوحة القصصية، وتغيير جودة الصوت أثناء إعداد قصة رقميّة التي حصلت على (٤٣,٠٣)، في حين حصلت إدخال صورة إلى شريحة القصة الرقميّة، تحديد عناصر القصة الرقميّة على (٤٠,١٥)، كما حصلت بناء القصة الرقميّة في ضوء أهدافها في الدرس التعليمي ووقت عرضها، إضافة مسار صوت إلى قصة رقميّة، حيث حصلت على (٢٦,٦٤). وبصفة عامة فقد نالت المهارات في الاختبار البعدي درجات عالية وكشفت عن فروق تُعزى إلى الحقيبة التعليمية المعدة في هذه الدراسة.

وبالنظر إلى الحجم الأثر للمعالجة التجريبية (الحقيبة التعليمية القائمة على برنامج "صانع الأفلام") على درجات مقياس بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"، نلاحظ أن جميعها عند مستوى دلالة أقل من (٠,٠٥)، فتشير هذه القيمة إلى وجود أثر كبير للمعالجة التجريبية على درجات التطبيق البعدي لمقياس بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"، لذلك يرفض الفرض الصفري الثاني، ويقبل بديله، أي توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠٥ $\geq \alpha$ بين متوسطي درجات الطالبات في بطاقة ملاحظة الأداء البعدي لمهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية باستخدام برنامج "صانع الأفلام".

٢: للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة الدراسة، ونصه:

س٢– ما أثر استخدام الحقيبة التعليمية المقترحة في تنمية المعارف والمعلومات لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض.

تمّ استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة ،لتحقق من صحة الفرض الثاني من فروض الدراسة وهو:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي $\alpha \geq$ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطالبات في اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية.

قامت الباحثتان أولا بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" لعيِّنَة الدراسة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٢) الفرق بين متوسطات درجات عينة الدراسة

في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار المعارف والمعلومات

اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"

المجموعة	العدد	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	٢٢	٣٠,٣٩	١,٢٦	٣٦,٢	١,٧٣

تشير نتائج الجدول السابق إلى أن المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق البعدي لمقياس اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" للمجموعة التجريبية، يساوي (٣٦,٢) وهو أعلى من المتوسط الحسابي لدرجات التطبيق القبلي (٣٠,٣٩). ولمعرفة ما إذا كانت الفروق بين متوسطي درجات التطبيق البعدي والقبلي لمقياس اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" هي فروق ذات دلالة إحصائية، قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين المصاحب، والجدول التالي يوضح هذه النتيجة.

جدول (٣) دلالة الفرق بين متوسطات درجات الاختبار القبلي

والبعدي لاختبار المعارف والمعلومات

اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"

مصادر الاختلاف	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة	حجم الأثر
المتغير المصاحب	١٤٢٤٧,٥٥	١	١٤٢٤٧,٥٥	٠,٧٠	٠,٤١	٠,٠١٥
الأثر التجريبي	٢٠٠٤٢,١٩	١	٢٠٠٤٢,١٩	٨٩٨,٣٤	٠,٠٠٠	٠,٩٥٠
الباقي	٣٣٧٢,٢٤	٢٠	١٦٨,٦١٢			
الكلي	٣٧٦٦١,٩٨	٢٢				

يتضح من النتائج التي جاءت في الجدول السابق ما يلي:

– قيمة (ف) للمتغير المصاحب (الاختبار القبلي) تساوي (٠,٧٠)، عند مستوى دلالة (٠,٤١)، وهي غير دالة إحصائيًا عد مستوى الدلالة (٠,٠٥).

– بعد ضبط أثر القياس القبلي عن طريق استخدام تحليل التباين المصاحب، لوحظ أن قيمة (ف) للأثر التجريبي بين المجموعتين (الضابطة – التجريبية) تساوي (٨٩٨,٣٤)، عند مستوى دلالة (٠,٠٠٠)، وهذه القيمة دالّة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) فأقل، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التطبيق البعدي لاختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"، بعد ضبط أثر التطبيق القبلي.

وبالنظر إلى حجم الأثر للمعالجة التجريبية (الحقيبة التعليمية القائمة على برنامج "صانع الأفلام") على درجات مقياس اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"، يساوي (٠,٩٥٠)، فتشير هذه القيمة إلى وجود أثر كبير للمعالجة التجريبية على درجات التطبيق البعدي لاختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام"؛ لذلك يرفض الفرض الصفري الثاني، ويقبل بديله، أي توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي $\alpha \leq$ ٠,٠٥ بين متوسطي درجات الطالبات في اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" قبل وبعد تطبيق الحقيبة التعليمية.

* * *

التوصيات:

في ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج توصي الباحثتان بما يلي:

- الإفادة من الحقيبة التعليمية القائمة على برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى المعلّمات قبل الخدمة التي قدمتها الدراسة الحالية؛ من خلال تطبيقها في مجال تدريس مقررات أدب الأطفال الصغار و مقررات إستراتيجيات تدريس اللغة العربية ومقررات تقنيات التعليم ضمن الخطط الدراسية للبرامج الأكاديمية الجامعية؛ لما حققته من فاعلية.
- الإفادة من اختبار مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال الذي قدمته الدراسة الحالية، وتطويره وتطبيقه على الطالبات الجامعيّات.
- الإفادة من بطاقة ملاحظة مهارات إنتاج القصص الرقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) الذي قدمته الدراسة الحالية، وتطويره وتطبيقه على الطالبات الجامعيّات.
- ضرورة استخدام معلمي ومعلمات اللغة العربية لتطبيقات الويب في تعليم مهارات اللغة العربية؛ مما يكفل ممارساتهم لعمليات العلم المتعددة.
- عقد دورات تدريبية لمشرفي ومعلمي اللغة العربية على استخدام تطبيقات الويب في تعليم اللغة العربية، وتدريب التلاميذ عليها فيما بعد.

المقترحات:

في ضوء نتائج الدراسة وتوصياتها تقترح الباحثتان ما يلي:

- إجراء دراسة علمية تستخدم برامج وتطبيقات لإنتاج القصص الرقميّة للأطفال.
- إجراء دراسة أخرى تقيس أثر استخدام إستراتيجيات حديثة في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال.
- إجراء دراسة تقويمية لقياس مدى تمكّن أعضاء هيئة التدريس من تخصيص المناهج وطرائق تدريس اللغة العربيّة من استخدام تطبيقات الويب في تعليم اللغة العربية، وتقديم نماذج تحتذى للطالبات في هذا المضمار.
- إجراء دراسات على الطالبات الجامعيات تفعّل أنماط التعلم الذاتي في تعلّم اللغة العربية، وإتقان مهاراته من خلال المقررات أو بعقد الورش التدريبية

* * *

المراجع

أولا المراجع العربية:

١. أبو زهرة، محمد عبد الحميد (٢٠٠٧): تقويم كتاب اللغة العربية للصف الرابع الابتدائي في ضوء نظرية الذكاءات المتعددة، *مجلة القراءة والمعرفة*، العدد ٧٢، ديسمبر، ص ص ١١٩ – ١٤٨.

٢ . ابن جني، أبو الفتح عثمان (١٩٢٥م): الخصائص، ج١، تحقيق: محمد على الدجار، القاهرة: دار الكتب المصرية.

٣. البستاني، بطرس (١٩٨٣م): محيط المحيط، بيروت: مكتبة لبنان.

٤. إسماعيل. الغريب زاهر (٢٠٠١): تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم، القاهرة، عالم الكتب، ص ٢١١.

٥ . أماني محمد عبد السلام هارون (٢٠١٢): فعالية تدريس القصص الرقميّة في تنمية مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، *رسالة ماجستير*، جامعة عين شمس. كلية التربية. القاهرة.

٦ . حافظ، حسام الدين (٢٠٠١): دليلك إلى محركات البحث على شبكة الإنترنت، القاهرة، دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع، ص٦.

٧. الخطيب، أحمد (١٩٩٧م): الحقائب التدريبية، ط١، دار المستقبل للنشر والتوزيع، عمان – الأردن، ص ص: ٨، ١٢.

٨. الخليفة، حسن جعفر (٢٠٠٢م): فصول في تدريس اللغة العربية: ابتدائي، متوسط، ثانوي، الرياض: مكتبة الرشد.

٩ـ الزهراني، أحمد واللهيبي، فهد والمطرفي، سعيد (٢٠٠٨م) التحرير الكتابي، جدة: مركز النشر العلمي – جامعة الملك عبد العزيز.

١٠. سلامة، عبد الحافظ محمد (٢٠٠٢م): تكنولوجيا التعليم والاتصال، دار الفكر العربي، عمان – الأردن.

١١ـ السويسي، رضا وعبيد، عبد اللطيف (١٩٩٦م): طرائق تدريس اللغة العربية في المرحلة الثانوية بالوطن العربي وسبل الارتقاء بها، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، العدد: ١، المجلد: ٤، الكويت.

١٢–الشنقيطي ،أمامة و العتيبي ،ساره (٢٠١٤م): تقويم برنامج معلمة الصفوف الأوليّة في كلية التربية بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن من وجهة نظر الخريجات في ضوء تحليل سوات،مجلة التربية ،جامعة الأزهر ،العدد: ١٥٩،مصر .

١٣ـ الصويان، سعد العبد الله (٢٠٠٠م) النظرية اللغوية عند فردينان دي سوسير، ٩٧–١٣٩، مجلة الدراسات اللغوية، عدد: ٢، مجلد: ٣: ص ص ٩٧ – ١٣٩.

١٤. الطوبجي،حسين (١٩٩٣م): الحقائب التعليمية (الرزم التعليمية)، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم، إدارة التقنيات التربوية، الدورة التدريبية في مجال التقنيات التربوية لمعلمي المعلمين، (٣٠/١٠–١٣٣٩/١١/٣٠م)، عمان – الأردن ص ص: ١٨، ١٩٤.

١٥ـ عبد الباسط، حسين محمد أحمد (٢٠١٤): مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقميّة في تدريس المقررات الدراسية. مجلة التعليم الإلكتروني – جامعة المنصورة. العدد: ١٣ بواسطة الموقـــــــــــــــــــــع:

http://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=٣٢&page=news&task=show&id=٤٣١

١٦ ـ عبد الله، صبري عبد العزيز (١٩٩٥م): التعلم الذاتي بين النظرية والتجربة الميدانية، مجلة كلية التربية، العدد: ١٤، يوليو.

١٧. عليان، أحمد فؤاد (٢٠٠٠م): المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها. ط٢، الرياض: دار المسلم.

١٨ ـ عطا الله، عبد الحميد زهري سعد (٢٠٠٤م): فعالية أسلوب التعلم الذاتي بالحقائب التعليمية في تدريس الأدب والنصوص على التحصيل الفوري والمؤجل لدى طلاب الصف الأول الثانوي حسب

مستويات ثلاثة لمعدلاتهم التراكمية، مجلة الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، العدد: ٩٥، يوليو، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس، القاهرة: ص ص ٢٤، ٣٥.

١٩. غسان يوسف قطيط (٢٠١١): مقال "تطبيقات صفية باستخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows Movie Maker" اقتباس من كتاب حوسبة التدريس، دار الثقافة للنشر والتوزيع: عمان.

٢٠. العجمي، محمد صالح (٢٠٠١م): تقويم أداء معلم اللغة العربية بالمرحلة الثانوية في ضوء مهارات التعلم الذاتي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس.

٢١. القباني، حسين (١٩٧٤) فن كتابة القصة، ط٢، عمّان: مكتبة المحتسب.

٢٢. القلا، فخر الدين (١٩٩٦م): مفهوم التعلم الذاتي ونظمه في التربية، المجلة العربية للتربية والثقافة والعلوم، العدد: الأول، المجلد: الخامس، الكويت.

٢٣ـ الكندري، عبد الله، عبد المنعم، الحسين، المجادي، حياة (٢٠٠٤م). تقويم كفاءة أداء خريجات برنامج إعداد معلّمة رياض الأطفال في كلية التربية الأساسية بالكويت، مجلة القراءة والمعرفة، العدد (٣٧)، مصر، ص ص ١٤ – ٤٩.

٢٤. مدكور، علي أحمد (١٤٢٣هـ): تدريس فنون اللغة العربية، الطبعة الثانية، القاهرة: دار الفكر العربي.

٢٥– المفرج، بدرية وآخرون (٢٠٠٧): الاتجاهات المعاصرة في إعداد المعلم وتنميته مهنيا، إدارة البحوث والتطوير التربوي، الكويت.

٢٦ـ مفلح، غازي علي (١٤٢٨هـ): دليل تدريس اللغة العربية في مراحل التعليم العام، الطبعة الأولى، الرياض: مكتبة الرشد.

٢٧. مها محمد كمال الطاهر محمد (٢٠١٠): فعالية برنامج للتعليم الإلكتروني المدمج في تنمية مهارات إنتاج الفيديو الرقمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم في ضوء معايير الجودة.كلية التربية النوعية – جامعة كفر الشيخ، ص ١١.

٢٨. نشوى رفعت شحاتة بواسطة الموقع: http://el-gradu.blogspot.com/٢٠١٤/٠١/blog-post_١٠.html.

٢٩. نشوان، يعقوب حسين (١٩٩٣م): التعلّم الفردي: بين النظرية والتطبيق، عمّان: دار الفرقان للنشر والتوزيع.

٣٠. هزايمة، سامي (٢٠٠٥م): بناء برنامج تدريبيّ قائم على التعلّم الذاتيّ واختبار أثره في تنمية مهارات تدريس القراءة الناقدة لدى معلّمي اللّغة العربيّة للمرحلة الأساسيّة العليا في الأردن، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمّان العربيّة، عمّان، الأردن.

٣١ وزارة المعارف: شعبة اللغة العربيّة بإدارة الإشراف التربوي بتعليم جدة (١٤٢٣هـ) دليل المعلّم في التعبير والإنشاء، الرياض.

٣٢-.A Shelley. ترجمة رامي إسكندر (٢٠١١): رواية القصة الرقميّة في التعلم الإلكتروني.. لماذا وكيف. مجلة التعليم الإلكتروني، جامعة المنصورة.العدد (١٠) سبتمبر ٢٠١٤.

بواسطة الموقع:

http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=٣٣٣

المراجع الأجنبية:

١- *Azevedo. R.. Cromley. J. G.. & Seibert. D. (٢٠٠٤). Does adaptive scaffolding facilitate students' ability to regulate their learning with hypermedia? Contemporary Educational Psychology.* ٢٩. ٣٤٤-٣٧٠.

٢- *Barab. S. A.. Young. M. F.. & Wang. J. (١٩٩٩). The effects of navigational and generative activities in hypertext learning on*

problem solving and comprehension. International Journal of Instructional Media، ٢٦(٣). ٢٨٣–٣٠٩.

٣- *Dabbach*، *N*.. *& Kitsantas*، *A. (٢٠٠٥). Using web-based pedagogical tools as scaffolds for self-regulated learning. Instructional Science*، ٥١٣–٥٤٠.

٤- *E Taylor. (٢٠٠٧). Moments Made memorable by movie maker. Teaching history*، *TH (١٣٠)*. ٣٠- ٣٨

٥- *R. L. Show*، *et. Al*(٢٠٠٩). *Using Digital Video in history classroom: why*، *what and how?*

٦- *J Farrant & T Farrant. (٢٠٠٥). Movie Maker in Education*، *Johannesburg: Lexicon publishers*

٧- *Saykman & elt*،(٢٠٠٨)*Learning History through Engagement and by Using Multimedia Tools. Retrieved March* ١٣، ٢٠٠٨

٨- *Ester thukr & elt*،(٢٠٠٨)؛*Global learner: Students Film Making. Retrieved March* ١٣،٢٠٠٨

٩- *Kearney*، *M. & Schuck*، *S.: Focus on pedagogy; the use of digital video and iMovie in K–١٢ schools. Paper presented at the Apple University Consortium (AUC) conference*، *Adelaide*، *Australia*.. *September*، ٢٠٠٣

١٠- - *Sadik، A. (٢٠٠٨). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. Educational Technology Research and Development،* ٥٦*(٤).* ٤٨٧–٥٠٦

١١- *Erickson، F: Qualitative methods in research on teaching. in M. Wittrock (Ed.) Handbook of research on teaching،* ٢٠٠١*، pp.* ١١٩–١٦١

١٢- *Crean، D.: Quick Time streaming: a gateway to multi-modal social analyses. In N. Smythe (Ed.) ex-Xplore* ٢٠٠١*: A face-to-face odyssey. Proceedings of the Apple University Consortium Conference، James Cook University، Townsville، Sep، Chapter* ٣*،* ٢٠٠٥*، pp.* ٢٣–٢٦

١٣- *Gross، M.M..: Analysis of Human Movement using digital video. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia،* ٧ *(٤). pp.* ٣٧٥–٣٩٥.

١٤- *E Taylor. (٢٠٠٧). Moments Made memorable by movie maker. Teaching history، TH (*١٣٠*).* ٣٠- ٣٨

١٥- *Ester thukr & elt، (*٢٠٠٨*، (Global learner: Students Film Making. Retrieved March* ١٣*،*٢٠٠٨

١٦- *Saykman & elt.(*٢٠٠٨*)Learning History through Engagement and by Using Multimedia Tools. Retrieved March* ١٣*،* ٢٠٠٨..

١٧- *Friend. R. (١٩٩٩). Effects of strategy instruction on summary writing of college students. Contemporary Educational Psychology.* ٢٦. ٣–٢٤.

١٨- *Grabowski. B. L. (٢٠٠٤). Generative learning contributions to the design of instruction and learning. In D. H. Jonassen & Association for Educational Communications and Technology. (Eds.). Handbook of research on educational communications and technology (٢nd ed.. pp.* ٧١٩–٧٤٣*).*

١٩- *Hmelo-Silver. C. E.. & Azevedo. R. (٢٠٠٦). Understanding complex systems: Some core challenges. The Journal of the learning sciences.* ٥٣–٦١.

٢٠- *Jacobs. J. W.. & Dempsey. J. V. (١٩٩٣). Simulation and gaming: Fidelity. feedback. and motivation. In J. V. Dempsey & G. C. Sales (Eds.). Interactive instruction and feedback. Englewood Cliffs. NJ: Educational Technology Publications. Inc..*

٢١- *Peper. R. J.. & Mayer. R. E. (١٩٨٦). Generative effects of note taking during science lectures. Journal of Educational Psychology.* ٧٨*(١).* ٣٤–٣٨.

٢٢- *Rickards. J. P. (١٩٧٩). Adjunct post-questions in text: A critical review of methods and processes. Review of Educational Research.* ٤٩*(٢).* ١٨١–١٩٦.

٢٣- *Rickards، J. P.، & August، G. J. (١٩٧٥). Generative underlining strategies in prose recall. Journal of Educational Psychology، ٦٧(٦)، ٨٦٠–٨٦٥.*

٢٤- *Roll، I.، Baker، R. S.، Aleven، V.، McLaren، B. M.، & Koedinger، K. R. (٢٠٠٥). Modeling students' metacognitive errors in two intelligent tutoring systems. In L. Ardissono، P. Brna & A. Mitrovic (Eds.)، User modeling ٢٠٠٥ (pp. ٣٦٧–٣٧٦). Heidelberg: Springer Berlin.،*

٢٥- *Tergan، S. (١٩٩٧). Conceptual and methodological shortcomings in hypertext/hypermedia design and research. Journal of Educational Computing Research، ١٦(٣)، ٢٠٩- ٢٣٥.*

٢٦- *Winne، P. H. (١٩٩٧). Experimenting to bootstrap self-regulated learning. Journal of Educational Psychology، ٨٩، ٣٢٧–٣٥٣.*

٢٧- *Wittrock، M. C. (١٩٧٤). A generative model of mathematics education. Journal for Research in Mathematics Education، ٥(٤)، ١٨١–١٩٦.*

٢٨- *Wittrock، M. C. (١٩٩٠). Generative processes of comprehension. Educational Psychologist، ٢٤، ٣٤٥–٣٧٦.*

٢٩- *Wittrock، M. C. (١٩٩١). Generative teaching of comprehension. Elementary School Journal، ٩٢، ١٦٧–١٨٢.*

٣٠- *Wittrock, M. C. (١٩٩٢). Generative learning processes of the brain. Educational Psychologist,* ٥٣١–٥٤١.

ملحق الدراسة رقم (١)

(الحقيبة التعليمية القائمة على برنامج "صانع الأفلام" في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقميّة للأطفال لدى المعلمات قبل الخدمة)

الأهداف التعليمية: تنمية مهارات استخدام التقنيات الحديثة في التدريس من خلال التعلم المتسلسل للتصميم التعليمي في إنتاج القصص الرقميّة.

الأنشطة والبدائل التعليمية: تتنوع أنشطة التعلم في الحقيبة التعليمية هدف الدراسة الحالية لتشمل: مواد تعليمية متعددة (مطبوعات ورسوم، مواقع ويب، عروض تقديمية)، وأنماط تعلم وتعليم متنوعة (فردية، وجماعية) بالإضافة إلى مجموعة من الأنشطة الإثرائية التي تحفّز الإبداع لدى الطالبات المتميزات والراغبات في التميّز والتفرد، حيث تم إعداد رزمة تعليمية بأسلوب النظم، واقتصرت على تقديم معلومات ومهارات واتجاهات تتعلق بمهارات بناء القصص الرقميّة للأطفال، عن طريق استخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows Movie Maker، بهدف تنمية مهارات المعلّمات قبل الخدمة في استخدام التطبيقات والبرامج التقنية (برنامج "صانع الأفلام" أنموذجا) لديهن وإكسابهن مهاراته من خلال ما تضمنته الحقيبة التعليمية من أنشطة حيث مرت عملية التصميم والإنتاج بمراحل متسلسلة هي:

المرحلة الأولى:

١– التحليل (Analysis):

هي أول مراحل التصميم التعليمي المنظومي للقصص الرقميّة التي تم إنتاجها، والتي يجب الانتهاء منها قبل البدء بعمليات التصميم حيث اعتمد بناء القصة على مجموعة من العناصر المميّزة لها وهي:

* الفكرة: هي مغزى القصة، وقيمتها تتمثّل فيما تكشف عنه من حقائق الحياة أو السلوك الإنساني، وقد تمنت القصص مجموعة من الافكار التي تشتمل عليها الدروس لمقرر "لغتي" الصف الثاني الابتدائي.

* الحادثة: هي سلسلة الأحداث والوقائع الجزئية التي يرويها الكاتب مرتّبة مترابطة على نسق خاص يجذب القارئ إليها فيتتبّعها في شغف.

* الشخصيات: وهي التي ترتبط بالأحداث وتتفاعل معها، وينبغي أن تكون مماثلة لما نصادفهم في حياتنا، وحيّة تتحرّك وتتكلّم، مرسومة بدّقة، من حيث مظهرها العام.

* الحوار: تحتاج بعض المواقف إلى الحوار بين الشخصيات، ممّا يكسبها حيوية وواقعية.

* الزمان والمكان: كلّ حادثة لا بدّ أن تقع في مكان وزمان محددّين، ومن ثم ينبغي أن ترتبط الأحداث بظروف وعادات ومبادئ ومعالم خاصة بالزمان والمكان اللذين وقعت فيهما.

* طريقة العرض: وهي تصوير الأحداث بواسطة اللغة، بحيث تجعل القارئ يتخيّل هذه الأحداث وكأنّه يراها. وتم عرض القصة بطريقة السرد المباشر من قبل منتج القصة.

* البناء أو الحبكة، وهو التأليف بين الشخصيات والأحداث في نسق معيّن، وفي تسلسل طبيعي منطقي حتى تصل القصة إلى نهايتها.

٢- مرحلة التصميم (Design)

تعتمد مرحلة التصميم على مرحلة التحليل السابقة لها حيث يتم وضع الشروط والمواصفات الخاصة باختيار عناصر المنظومة التعليمية وأسلوب عملها ويمكن من خلالها وضع الخطة المقترحة. يمكن توضيحها كما يلي:

تصميم السيناريو:

يجب مراعاة الاعتبارات التالية عند تصميم السيناريو:

– تقسيم محتوى القصة الرقميّة إلى إطارات تشبه شاشات الكمبيوتر.

– تحديد عدد الإطارات وتسلسلها في كل جزء من أجزاء البرنامج.

– تحديد العلاقة بين كل إطار وما قبله وما بعده من إطارات، مع تحديد كيفية الانتقال من إطار لآخر في القصة.

– تحديد المؤثرات الصوتية المستخدمة لجذب انتباه المتعلم.

ويتم تصميم سيناريو القصة من خلال سبعة أعمدة هي رقم الإطار، مخطط النص والتنسيق للإطار، الصوت، الصور الثابتة، الفيديو، الرسومات، ثم التتابع والتوافق بين عناصر الوسائط المتعددة، وذلك كما يلي:

أولا: تصميم الإطارات

وتتضمن عملية تصميم الإطارات الخطوات التالية:

أ– صياغة الإطارات: في هذا التصميم تم استخدام تصميم الإطارات اللغتين اللفظية، وغير اللفظية حيث استخدمت اللغة اللفظية المكتوبة في بيان محتوى الإطارات.

ب– نوع الإطارات: وقد تم توزيع المحتوى العلمي للقصة الرقميّة في مجموعة من الإطارات التعليمية ويطلق عليها إطارات العرض وهي التي تعرض للمتعلم المحتوى

العلمي للبرنامج وما يتضمنه من رسوم أو صور مكتوب أو صوت حيث تم تحديد رقم لكل إطار يعرض داخل البرنامج، بحيث أُعطِيَ كل إطار رقم مسلسل خاص به.

ج- طول الإطارات:

وهو مقدار المعلومات داخل الإطار، فيجب أن يكون ما يحتويه الإطار من معلومات مناسبًا ومتجانسًا حول فكرة محددة وتكون معلومات مركزة تعطى للمتعلم بشكل متسلسل ومنظم.

د- مكونات الإطارات:

تحتوي الإطارات على مثيرات من معلومات ورسومات محددة بهدف إعطاء المتعلم جميع المعلومات التي يتضمنها البرنامج، وذلك باختيار أو استخدام نوع الوسيط المستحدث الذي يحقق الهدف المطلوب. كما استخدم من ضمن مكونات الإطارات تعزيزات سمعية وبصرية.

هـ- شكل الإطارات: تم إنتاج البرنامج من خلال قالب عام في التصميم حيث تم تنسيق للإطارات التعليمية في نوع الخط وحجم الخط، الرسومات (رسوم وصور تتسم بالبساطة واتزان التصميم ووحدته مع إثارة الانتباه وذلك لمراعاة أسس صلاحية الرسم التعليمي)، الألوان (تم تحديد الخلفية البيضاء داخل الإطارات والكتابة عليها باللون الأسود).

ثانيًا: تقديم المحتوى (DeLivery Meathods)

- النص: تمت كتابة النصوص الخاصة بمحتوى القصة الرقميّة من كتاب لغتي الصف الثاني في مجلد خاص، ومن ثم تضمين النصوص الخاصة بكل إطار. وتنظيم الصور والرسوم داخل الإطارات.
- الصوتيات: ملفات صوتية مرتبة حسب أهداف الدراسة.

- تم تحديد المحتوى العلمي للقصص الرقميّة المقتبسة من (كتاب لغتي الصف الثاني الابتدائي) وتحديد مهام التعلم وتوصيفها في صورة إطارات حيث يعتبر الإطار الوحدة الأساسية الصغرى للبرنامج، وهو ما يعرض على شاشة الكمبيوتر في لحظة ما، أو هو مقدار المعلومات التي تظهر للمتعلم في إطار واحد سواءً أكان نصًا مكتوبًا أو صوتًا، أو لقطات فيديو، أو صورة ثابتة.

المرحلة الثالثة:

مرحلة التطوير (Development): بعد انتهاء المرحلة السابقة من نموذج التصميم التعليمي من كيفية التصميم وتحديد الأهداف والمحتوى وتجميع الوسائط المتعددة بشكل يراعي عمليات التصميم التعليمي ووفق معايير التصميم وخصائصها المختلفة تبدأ بعدها مرحلة التطوير، وهي عملية تتضمن عدة خطوات هي:

مخطط النص والتنسيق للإطار: وفيه تم عرض النصوص الموجودة داخل الإطار، وشمل عنوان الإطار، والعناوين الفرعية، والشرح اللفظي، وتزامن الصور.

الصوت: وفيه تم وصف كل الأصوات سواء كانت لفظية مسموعة أو موسيقى أو المؤثرات الصوتية التي ترتبط بالإطار في لحظة ظهوره، أو تلك المرتبطة بالتغذية الراجعة السلبية والإيجابية.

الصور الثابتة والفيديو والرسومات: تم وصف كل من الصور والرسومات الخاصة بكل إطار في الخانة المحددة لها.

التتابع والتوافق بين عناصر الوسائط المتعددة: وفيه عرض لعمليات الانتقال من إطار لآخر لمجموعات من الصور الثابتة والنصوص، ويتم دمج الصور والنصوص وتسجيل الصوت معًا لعمل عرض يدور حول القصة.

رابعًا: مرحلة التنفيذ:

وفيما يلي عرض موجز ممثل لكيفية عمل الحقيبة التعليمية وعرضها:

التدريس بواسطة برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker): تم تقديم اختبار المعارف والمعلومات اللازمة لتصميم قصة رقميّة باستخدام برنامج "صانع الأفلام" Windows movie maker والمكوّن من خمس عشرة فقرة موضوعية من الاختيار من المتعدد. والاختبار القبلي والبعدي (ملحق رقم ٢) الهادف إلى تحديد مدى معرفة التلميذ وفهمه للحقائق العلمية قبل دراسة الحقيبة التعليمية، وبعدها، وإيجاد الفروق في المتوسطات الحسابية بين التطبيقين. وتم تطبيق الدراسة على عينة بلغ قوامها (٢٢) طالبة من الطالبات الجامعيّات اللاتي درسن مقرر تقنيات التعليم (تقن ١٣١) ضمن خطة معلّمة الصفوف الأوليّة ويدرسن حاليا مقرر إستراتيجيات تدريس اللغة العربية ومن ثم بدأ تدريس برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) وفق الخطوات التالية:

خطوات فتح برنامج Windows Movie Maker:

١- يتم فتح برنامج Movie Maker حسب الخطوات الآتية:

- All programs .Start
- Windows Movie Maker .Microsoft Office

٢- تظهر الواجهة الرئيسية لتطبيق برنامج Windows Movie Maker كالآتي:

شاشة المعاينة – جزء المحتويات – لوحة العمل – جزء المهام.

محتويات الواجهة الرئيسية

تظهر عبر الشاشة مجموعة من القوائم وهي:

أولا: القائمة الرئيسية:

تحتوي القائمة الرئيسية القوائم المعروفة عند فتح أي تطبيق لـ Microsoft Office، وهي ما يتم من خلاله تصميم فيلم عن الموضوع الذي معين، ويمكن عرض القائمة الرئيسية كالآتي:

ثانيًا: شريط الأدوات:

يحتوي شريط الأدوات القوائم المعروفة عند فتح أي تطبيق لـMicrosoft Office، وهي ما يتم من خلاله التخزين وفتح المجلدات والعودة إلى خطوات ومراحل سابقة.

ثالثًا: شاشة المعاينة:

تعد شاشة العرض المنطقة التي يمكن من خلالها عرض الشرائح بشكل منفرد، وهي تشبه شاشة العرض في Windows Media Player، وتتيح عرض مقطع فيديو بشكل منفرد أو عرض مشروع بأكمله.

كما أنه باستخدام شاشة المعاينة، يمكنك معاينة مشروعك قبل نشره كفيلم. كما يمكنك استخدام الأزرار الموجودة أسفل شاشة المعاينة لتشغيل أحد المقاطع أو إيقاف تشغيلها بشكل مؤقت أو لتقديم أحد المقاطع أو إرجاعه.

رابعًا: جزء المحتويات: يعرض جزء "المحتويات" التأثيرات أو الانتقالات التي تعمل باستخدامها أثناء قيامك بإنشاء الفيلم، كما يمكنك سحب المقاطع أو الانتقالات أو التأثيرات من جزء "المحتويات" إلى لوحة العمل / المخطط الزمني من أجل مشروعك الحالي.

خامسًا: لوحة العمل والمخطط الزمني: Storyboard & Timeline

يُعد حيز العمل الذي نقوم بنقل الصور ومقاطع الفيديو والصوت إليه، ليتم ترتيب اللقطات وإضافة التأثيرات على المقطع نفسه والانتقالات، ونستطيع إظهار المخطط الزمني أو لوحة العمل.

أما المخطط الزمني Time Line فيمتاز عن لوحة العمل Storyboard بأن طريقة عرض المخطط الزمني تُظهر عرضًا أكثر تفصيلا لمشروع الفيلم الخاص بك، وتتيح لك إمكانية إجراء تغييرات أكثر دقة.

سادسًا: جزء المهام:

يعد هذا الجزء الأهم والأكثر دورًا في البرنامج، ويحتوي أربع قوائم رئيسية، وهي:

القائمة الأولى: استيراد الفيديو: يقوم على استيراد الآتي:

* فيديو من جهاز خارجي "كاميرا". * صور

* فيديو مخزن على جهاز الحاسوب. * مقاطع صوت أو موسيقى.

القائمة الثانية: تحرير الفيلم: تعمل هذه القائمة على:

* تأثيرات على الصور والمقاطع. * كتابات .

* انتقالات بين الصور والمقاطع. * حركات تلقائية

القائمة الثالثة: إنهاء الفيلم: Finish Movie تضم قائمة إنهاء الفيلم أوامر حفظ الفيلم على:

* جهاز الحاسوب. * CD * إرسالة عبر البريد الإلكتروني * شبكة الإنترنت.

القائمة الرابعة: المساعدة Tips Making Movie: تقدم هذه القائمة لدى المستخدم توضيحات وشروحات عن البرنامج.

تطبيقات عملية على برنامج Windows Movie Maker:

أولا: استيراد الصور والفيديو والصوت:

يحتاج المعلم عند عمل فيلم إلى مجموعة من الصور أو مقاطع الفيديو ومقاطع الصوت أو من الثلاثة معا. ولذلك فإن الخطوة الأولى هي استيراد الصور ومقاطع الفيديو والصوت من ملفاتها الأصلية وإدراجها في جزء المحتويات.

يتم استيراد الصور ومقاطع الفيديو والصوت، وفق الخطوات الآتية:

* اختيار Import Video

*اختيار المقطع المطلوب من النافذة المفتوحة

* اختيار Import

ثم يظهر المقطع الذي تم استيراده في جزء المحتويات، ويتم التحميل ويتم إدراج الصور ومقاطع الصوت أو الموسيقى بالطريقة نفسها:

ثانيًا: إدراج الصور والمقاطع إلى لوحة العمل:

يتبع استيراد الصور ومقاطع الفيديو والصوت، وإضافته إلى لوحة العمل بالترتيب الذي نريد باتباع الخطوات الآتية:

بالسحب والإفلات نسحب الصورة إلى لوحة العمل storyboardولإضافة الصوت يجب أن نحول لوحة العمل storyboard إلى المخطط الزمني، ويتم ذلك بالنقر على كلمة .timeline show

ثالثًا: إدراج تأثيرات الفيلم:

تُعد التأثيرات لمسات سحرية يتم إدراجها على الصورة أو المقطع، من أجل زيادة التشويق والجاذبية للفيلم. ويتم إدراج التأثيرات وفق الخطوات الآتية:

- من المهام، اختيار قائمة تحرير الفيلم ونختار view video effects.
- تظهر في جزء المحتويات مجموعة من التأثيرات المختلفة، فنختار ما نريده.

- وتتم إضافة التأثير المختار بالسحب والإفلات على المقطع أو الصورة.

ملاحظ ظهور النجمة الزرقاء في طرف الصورة مُفعلة بلون غامق، أمّا قبل إضافة التأثير تكون بلون فاتح.

رابعًا: إدراج الانتقالات: تُعد الانتقالات بمثابة لمسات سحرية يتم إدراجها على الصورة أو المقطع، من أجل زيادة التشويق والجاذبية للفيلم. ويتم إدراج الانتقالات وفق الخطوات الآتية:

- من جزء المهام، قائمة تحرير الفيلم نختار view video transitions.
- تظهر في جزء المحتويات مجموعة من الانتقالات المختلفة نختار ما نريده.
- تتم إضافة التأثير المختار بالسحب والإفلات بين المقاطع.

خامسًا: إدراج كتابات: يستطيع المعلم أن يُعلق على الشرائح أو الصور كما يشاء، كما يستطيع كتابة ما يريد على المقطع نفسه أو قبله أو بعده، كذلك يستطيع الكتابة في بداية ونهاية الفيلم، كل ذلك يتم في خطوات كالآتي:

- من جزء المهام، من قائمة تحرير الفيلم نختار make titles or credits

يستطيع المتعلم أن يختار ما يشاء من الشاشة التي تظهر أمامه، كالآتي: بداية الفيديو – قبل تحديد الفيديو – في منتصف المقطع – بعد تحديد الفيديو – في نهاية الفيديو.

- يؤدي اختيار أحد الخيارات السابقة إلى ظهور النافذة التالية، وفيها نضيف النص ونعمل على تحريره "تغيير نوع وحجم ولون الخط"..

سادسًا: حفظ الفيلم: نتبع الخطوات الآتية في حفظ الفيلم:

- من جزء المهام، قائمة finish movieنختار طريقة الحفظ:

* حفظ في جهاز الكمبيوتر * حفظ في الإيميل * حفظ عبر الويب * حفظ في DVالكاميرا

*حفظ على قرص CD

- عند اختيار حفظ save to my computer: يتم الحفظ

وقد تم تتبع خطوات السير في البرنامج مع إعداد قائمة معايير لقياس المهارات اللازمة للمونتاج الرقمي وكانت كالتالي:

أ – مهارة استخدام برامج وتطبيقات الحاسب الآلي.

ب – مهارة التقاط الصور وتصوير الفيديو.

ج– مهارة استخدام أدوات المونتاج.

د– مهارة إضافة أساليب الانتقال.

هـ– مهارة فصل الصوت عن الصورة.

و– مهارة استدعاء ملف صوت جديد.

ز– مهارة إدخال المؤثرات على الصوت والصورة.

ح– مهارة إنشاء العناوين.

ط– مهارة استخدام.

ي– مهارة إنهاء المونتاج والحفظ.

مع ملاحظة أداء الطالبة بواسطة بطاقة ملاحظة أداء مهارة الإنتاج للفيلم التعليمي (ملحق الدراسة رقم ٣). حيث تم تطبيق بطاقة ملاحظة مهارات استخدام برنامج "صانع الأفلام"، التي بلغت خمس عشرة مهارة، وقد تم استخدام عروض تقديمية ومواقع ويب لعرض خطوات السير في البرنامج. كما استخدم التعليم التعاوني لأربع مجموعات بهدف مساعدة الطالبات على التعلم وتبادل الخبرات.

ج. أساليب التقويم

– التقويم المبدئي: وتم في شكل أسئلة ومناقشات شفوية واستعراض مقاطع فيديو باستخدام برنامج "صانع الأفلام" وطرح أفكار لمقاطع تخدم العملية التربوية بين الباحثتين والطالبات لمعرفة الخبرات السابقة لدى الطالبات المعلمات وربطها بالخبرات الجديدة.

– التقويم التكويني: ويكون أثناء عرض الدرس من أجل معرفة أخطاء الطالبات ومعالجتها في أثناء التدريب على المهارات.

– التقويم النهائي: ويكون بعد التدريس بالبرنامج كاملا، وذلك من خلال تطبيق بطاقة أداء المهارة لمعرفة مدى اكتساب الطالبات لمهارات التعامل مع برنامج "صانع الأفلام" (Windows Movie Maker) في تنمية مهارات انتاج قصص رقميّة.

ملحق الدراسة رقم (٢)

الاختبار التحصيلي: بعد قراءة تعليمات الاختبار أجيبي عن التالي:

* عرض صور ثابتة فقط.

* تسجيل صوتي

* صور متحركة فقط

١- الفيديو الرقمي هو عبارة عن:

*- مجموعة من الأرقام تكون إشارات فيديو مكونة قيمًا فولتية متغيرة مسجلة عدديًا.

أ- أن الأفلام الرقميّة، تجعل المتعلمين:

- أكثر قدرة على الإبداع.
- أكثر قدرة على التجاوب مع العمل الجماعي.
- أكثر قدرة على كتابة النصوص الجيدة.
- جميع ما سبق صحيح.

ب- برنامج "صانع الأفلام" من نظام التشغيل ويندوز هو:

* برنامج تقدمة شركة مايكروسوفت كجزء من حزمة برمجية متكاملة..

* برنامج تحويل البيانات والمعلومات إلى صور ورسوم.

*رسم تخطيطي.

* صور ثابتة.

٢:Windows Movie Maker- يقوم برنامج "صانع الأفلام"

أ-إنشاء الأفلام، وعروض الشرائح.

ب- إمكانية استخدام العناوين الجذابة.

ج- صنع المقاطع والتأثيرات، والموسيقى.

د- جميع ما سبق صحيح.

٣- برنامج "صانع الأفلام" يمكن أن يستخدم:

أ- كأداة تعليم وتعلم تساعدهم على إنتاج أفلام علمية مناسبة.

ب- إنشاء مواقع مجانية او مدفوعة.

ج- برنامج لعرض الصور فقط.

د- جميع ما سبق غير صحيح.

٤ - برنامج "صانع الأفلام" يساعد المتعلمين على:

أ- فهم الدروس التعليمية فقط.

ب- يغني عن الكتب الدراسية.

ج- تنمية مهارات تمكنهم من فهم الأفلام التعليمية بطريقة أفضل.

د- زيادة الأنشطة التعليمية.

٥- استخدام برنامج "صانع الأفلام" يساعد على:

أ- اهتمام بالفصل التعليمي.

ب - إثارة اهتمام الطالب بالمادة العلمية والحفاظ على بقاء هذا الاهتمام مستمرًا.

ج- البحث عن المعلومات.

د- الاهتمام بالكتابة.

٦- تظهر الواجهة الرئيسية لتطبيق برنامج Windows Movie Maker كالآتي:

أ- شاشة المعاينة.

ب- جزء المحتويات.

ج- لوحة العمل.

د- جزء المهام.

هـ- جميع ما سبق صحيح.

٧- من محتويات الواجهة الرئيسية:

أ - القائمة الرئيسية وشريط الأدوات.

ب - شاشة المعاينة.

ج - جزء المحتويات.

د- جميع ماسبق صحيح.

٨- عملية استيراد الفيديو تقوم على:

أ- فيديو من جهاز خارجي "كاميرا".

ب- فيديو مخزن على جهاز الحاسوب.

ج- صور ومقاطع صوت أو موسيقى.

د- جميع ما سبق صحيح.

٩- عملية تحرير الفيلم تعمل على:

أ - تأثيرات على الصور والمقاطع.

ب- انتقالات بين الصور والمقاطع.

ح- كتابات وحركات تلقائية.

د- جميع ماسبق صحيح.

١٠- تضم قائمة إنهاء الفيلم أوامر حفظ الفيلم على:

أ- جهاز الحاسوب.

ب- CD.

ج- إرساله عبر البريد الإلكتروني.

د- شبكة الإنترنت.

هـ - جميع ما سبق صحيح.

١١- يتم استيراد الصور ومقاطع الفيديو والصوت، وفق الخطوات الآتية:

أ- اختيار Import Video.

ب- اختيار المقطع المطلوب من النافذة المفتوحة.

ج- اختيار Import.

د- جميع ما سبق صحيح.

١٢- يتم إدراج التأثيرات وفق الخطوات الآتية:

أ- من المهام، اختيار قائمة تحرير الفيلم ونختار view video effects.

ب- تظهر في جزء المحتويات مجموعة من التأثيرات المختلفة، فنختار ما نريده.

ج- من خلال القائمة المنسدلة.

د- (أ) و(ب) صحيح.

١٣- يتم إدراج التأثيرات وفق الخطوات الآتية:

أ - من المهام، اختيار قائمة تحرير الفيلم ونختار view video effects.

ب - تظهر في جزء المحتويات مجموعة من التأثيرات المختلفة، فنختار ما نريده.

ج - تتم إضافة التأثير المختار بالسحب والإفلات على المقطع أو الصورة.

د- جميع ما سبق صحيح.

١٤- يتم إدراج كتابات:

أ- الكتابة على الشرائح أو الصور.

ب ـ كتابة ما نريد على المقطع نفسه أو قبله أو بعده.

ج- كذلك يستطيع الكتابة في بداية ونهاية الفيلم.

د- جميع ما سبق صحيح.

١٥- طريقة الحفظ تتم في:

أ- حفظ في جهاز الكمبيوتر.

ب- حفظ على قرص CD.

ج- حفظ في الإيميل.

د- حفظ عبر الويب .

هـ - حفظ في DV الكاميرا.

و- جميع ما سبق صحيح

ملحق الدراسة رقم (٣)

وقد تكوّنت البطاقة في صورتها النهائية من خمس عشرة مهارة:

المهارات	درجة الأداء			ملاحظات
	عالية	متوسطة	ضعيفة	
١- بناء القصة الرقميّة في ضوء أهدافها في الدرس التعليمي ووقت عرضها.				
٢- تحديد عناصر القصة الرقميّة.				
٣- مهارة استخدام أدوات المونتاج.				
٤-تحديد خطوات إنتاج قصة رقميّة.				
٥-صياغة السيناريو التعليمي للقصة الرقميّة.				
٦-تصميم عناصر اللوحة القصصية.				
٧- اختيار البرنامج الأكثر مناسبة لإنتاج القصة الرقميّة. ويتضمن: * مهارة استخدام برامج وتطبيقات الحاسب الآلي.				
٨- تغيير إعداد مستوى الميكروفون أثناء تسجيل الصوت لقصة رقميّة.				

المهارات	درجة الأداء			ملاحظات
	عالية	متوسطة	ضعيفة	
٩- مهارة تغيير جودة الصوت أثناء إعداد قصة رقميّة. ومهارة استدعاء ملف صوت جديد.				
١٠- مهارة إضافة مسار صوت إلى قصة رقميّة مع مهارة فصل الصوت عن الصورة.				
١١- مهارة إدخال صورة إلى شريحة القصة الرقميّة.				
١٢- مهارة تسجيل رواية القصة الرقميّة صوتيًا.				
١٣- مهارة التقاط الصور وتصوير الفيديو.				
١٤- مهارة إضافة أساليب الانتقال وإدخال المؤثرات على الصوت والصورة.				
١٥- مهارة إنشاء العناوين.				

* * *

programin the College of Education in Kuwait. *Reading and Knowledge Journal*, (37), 14-49. Egypt.

24. Madkoor, A. (1423). *Teaching Arabic language arts* (2nded.). Cairo: Daar Al-Fikr Al-Arabi.
25. Al-Mufrij, B., et al. (2007).*Contemporary trends in teacher preparation and professional development*.Kuwait:Educational Research and Development Department.
26. MufliH, Gh. (1428). *Guide to teaching Arabic in the stages of public education*. Riyadh: Maktabat Al-Rushd.
27. MuHammad, M.(2010). *The Effectiveness of e-learning program in the development of digital video production skills of educational technology students in light of quality standards*. Faculty of Specific Education, Kafr el-Sheikh University, p. 11.
28. ShaHaatah, N. (n.d.). Retrieved from http://el-gradu.blogspot.com/2014/01/blog-post_10.html
29. Nashwaan, Y. (1993). *Individual learning: Between theory and practice.* Amman: Daar Al-Furqaan.
30. Hazaaymah, S. (2005). *Building a training program based on self-learning and testing its impact on the development of teaching critical reading skills to the Arabic teachers for primary upper stage in Jordan*(Unpublished doctoral dissertation), Amman Arab University, Amman, Jordan.
31. *Teacher's guide for creative writing*.(1423). Riyadh:Ministry of Knowledge.
32. Shelley, A. (2011). Digital storytelling in e-learning... why and how. R. Iskandar (Trans.).*E-learning journal*, (10). Mansoura University. Retrieved from: http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=333

* * *

14. Al-Toobaji, H. (1993). *Educational Portfolios (educational packages)*(The training course in the field of educational technology for teachers). The Arab Organization for Education, Culture and Science- Department of Educational Technology, Amman.
15. AbdulbaasiT, H. (2014). Practical situations for the use of digital storytelling narration in teaching courses,*E-Learning Magazine*, (13). Mansoura University. Retrieved from http://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=33&page=news&task=show&id=431
16. Abdullah, S. (1995). Self-learning between theory and field experiment. *The Journal of the Faculty of Education*, (14).
17. Ulayyaan, A. (2000). *Language skills and methods for developing them* (2nded.). Riyadh: Daar Al-Muslim.
18. ATallah, A. (2004). The effect of self-learning by educational portfolios in teaching literature and texts on the immediate and delayed achievement of the first year of secondary students according to their three cumulative grade levels.*Journal of the Egyptian Society of curricula and teaching methods,* (95), 24-35.
19. Ktait, Gh. (2011). *The computerization of teaching*.Amman: Daar Al-Thaqaafah.
20. Al-Ajmi, M. (2001). *Evaluating Arabic language teachers' performance at the secondary level in light of self-learning skills* (Unpublished master's thesis). Faculty of Education-Sultan Qaboos University, Oman.
21. Al-Qabbaani, H. (1974).*The art of story writing* (2nd edition).Amman: Daar Al-MuHtasib.
22. Al-Qalla, F. (1996). The concept of self-learning and its systems in education.*Arab Journal of Education, Culture and Science, 5* (1). Kuwait.
23. Al-Kandari, H., Abdulmun`im, A.,&Al-Majaadi, H. (2004). Evaluating the efficiency of thefemale graduates ofkindergarten teacherpreparation

List of References:

1. Abu Zahrah, M. (2007). Evaluating Arabic language book for primaryfourth grade in light of multiple intelligences.*Reading and Knowledge Theory Magazine*,(72), 119-148.
2. Ibn Jinni, U. (1925).*Al-KhaSaa'iS*. M. Al-Dajjaar (Ed.). Cairo: Egyptian National Library.
3. Al-Bustaani, P. (1983).*MuHeeT al-muHeeT*. Beirut: Maktabat Lubnaan.
4. Ismaa`eel, A. (2001). *Information technology and modernization of education.* Cairo: Aalam Al-Kutub.
5. Haaroon, A. (2012).*The effectiveness of teaching digital storytelling in developingEnglish speaking skill of primary school students*(Master's thesis). Faculty of Education, Ain Shams University, Cairo.
6. Haafizh, H. (2001). *Your guide to internet search engines*. Cairo: Daar All-Kutub Al-`Ilmiyyah.
7. Al-KhaTeeb, A. (1997). *Training packages*. Amman: Daar Al-Mustaqbal.
8. Al-Khaleefah, H. (2002).*Classes in Arabic language teaching: Elementary, intermediate, and secondary*. Riyadh: Maktabat Al-Rushd.
9. Al-Zahraani, A., Al-Luhaybi, F., & Al-MaTrafi, S.(2008). *Written editing*.Jeddah: Scientific Publishing Center, King Abdul Aziz University.
10. Salaamah, A. (2002).*Education and communication technology*. Amman: Daar Al-Fikr Al-Arabi.
11. Al-Suwaysi, R. & AbdullaTeef, U. (1996). Methods of teaching Arabic language to the secondary stage in the Arab world and ways to improve them. *The Arab Organization for Education, Culture and Science, 4* (1).
12. Al-ShanqeeTi, U., & Al-Otaybi, S. (2014). Evaluating the curriculum plan of Elementary Teacher Education Program in the College of Education at Princess Nourah bint Abdulrahman University from graduates' perspective. *Education Journal,* (159). Al-Azhar University.
13. Al-Suwayyaan, S. (2000). Linguistic theory of Ferdinand De Saussure. *Linguistic Studies Journal, 3* (2), 97-139.

The Effect of Using an Educational Package in Developing Skills of Creating Digital Storytelling for Children Presented by Female Future Teachers at Princess Nourah bint Abdurlrahman University, Riyadh

Dr. Umaamah MuHammad Al-ShanqeeTi
Assistant Professor
Arabic Curricula and Teaching Methods
Department College of Education
Princess Nourah bint Abdulrahman University

Dr. Sihaam Salmaan MuHammad Al-Juraywi
Associate Professor
Educational Technology
Collegeof Education
Princess Nourah bint Abdulrahman University

Abstract:

The study aims at investigating the effect of using educational package to develop skills of creating digital storytelling for children of female student teachers at Princess Nourah bint Abdulrahman University in the city of Riyadh. The experimental approach isemployed by using a quasi-experimentalmodel. In order to achieve the aims of the study, the tworesearchers prepare educational package to develop skills of creating digital storytelling for children using Windows Movie Maker. The study toolsare: Note card for skills of using Windows Movie Maker, and knowledge and information test necessary for creating a digital storytellingusing Windows Movie Maker. The validity and reliability of the study tools are confirmed. The study is applied on a sample of 22 female university students whostudy Children Literature course (Nhj 201)and those who passedEducational Technologies course (Techn 131) as part of the curriculum plan of Elementary Teacher Education Program.The note card for skillsof using Windows Movie Makerwhich includes fifteen skills,and knowledge and information test necessary for creating a digital storytellingusing Windows Movie Makerconsisting of fifteen objective items of multiple choice are also applied before and after the implementation of the study experiment. The study reveals that there are statistically significant differences at the level of 0.5, which disclosesthe effect of the educational package based on Windows Movie Maker in developing skills of digital storytelling for children of pre-service femaleteachers. The effect of knowledge and information testrequired for creating a digital storytelling by Windows Movie Makeris demonstrated by the arithmetic mean in both pre-tests and post-tests. The mean score of female students is 10.4in the post-test, and 8.56 in thepre-test.This value indicates the presence of the effect of the experimental treatment onthe posttest scores. The study recommends making use of the educational package based on Windows Movie Maker to develop skills of creating digital storytelling for children of pre-service female teachers, which is presented in the current study. This can be done through applying thisstorytellingin the teaching of both Strategies of TeachingArabic courses and Educational Techniques courses in the curriculum plans of university educational programs; for its effectiveness.The study also suggestsconductingacademic study using programs and applications of creatingstorytelling for children.The researchers post digital storytelling in a blog created for this purpose. The digital storytelling can be found on http://omamaah-seham.blogspot.com

Keywords: digital storytelling, Windows Movie Maker, student teachers