تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوي طموح معلمي المرحلة الابتدائية

د. وائل سماح محمد ابراهيم[١]

مستخلص:

هدفت الدراسة إلى تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوي طموح معلمي المرحلة الابتدائية، وتكونت مجموعة الدراسة من (٤٠) معلمًا من معلمي المرحلة الابتدائية وتم معاملتهم كمجموعة واحدة ذات القياس القبلي والبعدي، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من قائمة مهارات تصميم القصة الرقمية، واختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم القصة الرقمية، وبطاقة تقييم مهارة، وأظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائيًا بين درجتي القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي في كل من الاختبار التحصيلي وبطاقة تقييم مهارة، وهذا يدل على فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية لدى مجموعة الدراسة، وكذلك وجود علاقة ارتباطية موجبة بين مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية.

الكلمات المفتاحية: الكتاب الإلكتروني، القصة الرقمية، مستوي الطموح.

[١] **مدرس تكنولوجيا التعليم . كلية التربية النوعية بقنا . جامعة جنوب الوادي.**

Developing the Skills of Designing Digital Story by Using E Book and Its Relation to the Level of Aspiration of Primary School Teachers

Abstract:

The study aimed to the skills of designing digital story and its relation to the level of aspiration of primary school teachers. The study group consisted of (40) teachers of the primary stage and they were treated as one group with tribal and remote measurement, The results showed that there was a statistically significant difference between the pre-and post-measurement criteria in favor of the post-measurement in both the achievement test and the evaluate skill card. This indicates the effectiveness of the electronic book in the achievement of the skills of designing the digital story in the study group, as well as the existence of a positive correlation between the level of aspiration and skills of designing digital story.

Keywords: E book, digital story, aspiration level.

مقدمة

يشهد العصر الراهن شكلا جديدا من أشكال التجلي الرمزي بسبب رواج الثقافة الإلكترونية، والتي لفتت بدورها الانظار إلى الأدب الرقمي وخصوصياته، وساهمت الوسائط الإلكترونية في تطوير النص الأدبي وأجناسه الأدبية كالقصة، وذلك بإخضاعها لتقنيات التكنولوجيا الحديثة، وعرفت القصة تطورا كبيرا في العصر الرقمي، وذلك بمواكبتها لمستجدات الوسائط المتفاعلة، وتحولت في كثير من الاحيان من قصة ورقية الى قصة رقمية.

والقصة الرقمية شأنها شأن أي فن أدبي تتميز بجملة من الخصائص والأبعاد الجمالية تجعلها مختلفة عن نظيرتها الورقية، والقصة الرقمية عبارة عن قصة واقعية أو خيالية مكتوبة بأحد برامج تصميم القصص الرقمية التي تستخدم النصوص والصوت والصور المتحركة والخلفيات الموسيقية لتصميم قصة تحقق الهدف الذي أُنشأت من أجله.

ويعرفها أحمد محمد، خالد عبدالمنعم، ايمن محمد (٢٠١٣: ٧) بأنها مجموعة المواقف التعليمية للقصة التقليدية التي يتم تحويلها باستخدام برامج الحاسب الالي لتحاكي الواقع بالصوت والصورة وتصميم الصور بها بالأبعاد الثنائية والثلاثية.

ويعرفها مهند عبدالله (٢٠١٣: ٦٥) بأنها تحويل للقصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط الكتروني يتم تعزيزه بتكنولوجيا التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة مع ضرورة الاستفادة من تكنولوجيا التعلم الإلكتروني واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من صور ونصوص وسرد مسجل ومؤثرات صوتية.

ويعرفها حسين محمد (٢٠١٠: ٢٠٠) بأنها حكاية نثرية أو خيالية قائمة علي استخدام برمجية فوتو ستوري في المزج المنظم للصور والخرائط والنصوص

والخلفيات الموسيقية والتعليق الصوتي بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف والظاهرات التي تدعم تحقيق هدف أو اكثر من أهداف تعليم وتعلم الجغرافيا.

ويتضح من تلك التعريفات أنها تتضمن جميعها نص مكتوب مع وسائط مختلفة من وسائط البرامج الإلكترونية لتصميم قصة رقمية.

والقصص الرقمية تتميز بعديد من المزايا يوجزها كرامي بدوي (٢٠١٣: ١١٢)، مهند عبدالله (٢٠١٣: ٧٨) في أنها تعمل على تطوير وتنمية مهارات الاتصال والتواصل سواء كانت سمعية أو بصرية أو كتابية، وتعد أداة قوية للاستحواذ على اهتمامات التلاميذ نحو استكشاف حلول جديدة للمشكلات، وتعمل على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي وبالأخص مهارة الطلاقة والمرونة، وتساعد على تنمية التأمل والاستبطان والاكتشاف وهذا يعطي بعدا للتعلم العميق والاقبال على الحقائق العلمية التي تتضمنها القصة والاهتمام بها، وتزوده بمعلومات ثقافية منتقاه، وتكسبه معارف متقدمة في مرحلة مبكرة، وتقدم لغة عربية فصيحة غالبا لا يجدها التلميذ في محيطه الأسري، وتنمي الجوانب الاجتماعية والنفسية والانفعالية لديه، وتعزز مفهوم التعلم مدى الحياة والتعلم الذاتي.

والقصة الرقمية لها مواصفات يجب أن تتصف بها تحددها هديل محمد (٢٠١٥: ٤٤) في أنها تتناسب مع عمر الطفل ومستواه العقلي واللغوي، وتزود الأطفال بالخبرات والمعارف الجديدة، وتنتهي نهاية سعيدة ومبهجة، وأن تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.

وهناك أنواع من القصص الرقمية ينبغي أن تقدم للطلاب في مراحل الدراسة المختلفة، صنفها وليد جابر (٢٠٠٥: ٢٥٧) إلى:

قصص الأخلاق والمثل العليا: تُربي الطلاب على حب الناس واحترامهم ومساعدتهم والتضحية في سبيلهم، وتحببهم بالحق ونصرته.

قصص اجتماعية: تهدف إلى تصوير أنماط مختلفة من حياة الشرائح الاجتماعية التي تعيش في مجتمع الطالب، بقصد تعرف الطرائق المختلفة للتعامل مع المجتمع.

قصص تاريخية: يقدم فيها سير الرموز البشرية المشهورة في الأمة، التي مثلت أعمالهم علامات فارقة على درب التاريخ قديما وحديثا، والذين غيروا بأعمالهم العلمية والعملية مسارات غير صحيحة للأمة، أو تتضمن حياة مشاهير آخرين من الأمم الأخرى وأعمالهم، وتهدف هذه القصص إلى تخليد هؤلاء الرواد، وتغري النشء بالسير على خطاهم.

قصص المغامرات: تتناول حياة بعض الرحالة والمكتشفين، والأشخاص الذين يساعدون في كشف الجرائم وتعقب المجرمين الخارجين على قيم المجتمع، ومثل هذه القصص تنمي حب الاستطلاع عند الطلاب، وتشوقهم إلى متابعة الأمور ولكن يجب أن تبتعد عن التهويل، كما يجب ألا تقدم فيها الأمور مبسطة إلى درجة يبدو قيام الأطفال بها ممكنا.

قصص فكاهية: تهدف إلى تقديم المتعة للطالب، والى تجديد نشاطه ومساعدته في أن يضفي علي حياته مع زملائه وأسرته لونا من المرح والدعابة والسعادة، كما يمكن أن يكون إطارها الفكاهي في مجال تعليم بعض مفردات المادة الدراسية.

قصص رمزية: تهدف إلى تقديم العظة والعبرة، والتوجه إلى السلوك الحميد والنفور من السيء عن طريق الإيحاء والتمثل، لا عن طريق الوعظ والإرشاد المباشرين، وذلك حينما تقدم هذه الأمور على ألسنة الطيور أو السلاحف أو غيرها.

والقصص الرقمية إذا أُحسن استخدامها من خلال إجادة مهارات تصميمها فإنها تفيد في عملية التعليم والتعلم بالنسبة لكثير من المفاهيم

والمهارات المختلفة للطلاب، فتوضح دراسة منى رأفت (٢٠١٥) فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في تحسن مستوى التذكر والفهم والتطبيق بالنسبة للمفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وتوضح دراسة محمد حمدي (٢٠١٤) فاعلية القصص الرقمية التعليمية ثلاثية الأبعاد في تنمية التفكير البصري والتحصيل لدي طلاب الصف الأول الثانوي، وتبين دراسة زينب محمد (٢٠١٣) فاعلية القصص الرقمية في زيادة التفكير التأملي والاتجاه نحوها، وتوضح دراسة نادر سعيد (٢٠٠٩) بأن هناك تطور واضح في معارف الطلاب ومهاراتهم في مضمون المحتوي العلمي المقدم والمرتبط بكاميرا التصوير الرقمي، والسعي الجاد لإعادة تقديم محتوي المقررات الدراسية علي هيئة رواية القصص الرقمية كلما كان طبيعة المحتوي يسمح بذلك.

وفي ظل الثورة الرقمية التي يشهدها العالم، تحول الكتاب من شكله الورقي إلى شكله الإلكتروني، وانتشر انتشاراً واسعاً بين القراء والكُتّاب، وخاصة مع ابتكار شاشات لهذه الكتب تُضاهي الصفحات الورقية للكتب التقليدية، فأصبح بالإمكان قراءة محتويات الكتاب على أجهزة الحاسب المكتبية والمحمولة أو الأجهزة الكفية أو أجهزة "ماك أو باستخدام أجهزة مخصصة لذلك مثل قارئات الكتب الإلكترونية.

والكتاب الإلكتروني عبارة عن وسيط معلوماتي رقمي يتم إنتاجه عن طريق دمج المحتوى النصي للكتاب خلال بعض تطبيقات إنتاج الكتاب الإلكتروني علي الحاسبات، لإنتاج الكتاب في شكل إلكتروني يكسبه المزيد من الإمكانات والخيارات التي تتفوق بها البيئة الإلكترونية على البيئة الورقية للكتاب كاسترجاع النص والنشر الشبكي وإضافة الروابط والوسائط المتعددة إلى غير ذلك.

وقد عرف سعد خليفة (٢٠١١: ٢٠) الكتاب الإلكتروني بأنه "ذلك الكتاب الموجود ببعض المواقع الإلكترونية، والذي يضم عدداً من الموضوعات

التعليمية، التي تتضمن بجانب النص، الصور الملونة والصوت والحركة، والمؤثرات الضوئية، وغيرها من عناصر التشويق التعليمي، مما يميز هذا النوع من الكتب عن الكتاب الورقي المطبوع".

ويعرفه محمد محمد (٢٠١١: ٦٣) بأنه "رؤية جديدة للكتاب الورقي في صورة إلكترونية مع إضافة عناصر الوسائط المتعددة والنصوص الفائقة والبحث، وهو بهذا يجمع بين سمات الكتاب الورقي المطبوع وسمات الوسائط المتعددة، مع دمج سمات النص الفائق إضافة إلى إمكانيات أخرى للبحث والتعامل مع المعلومات".

وتعرفه منال عبدالعال (٢٠٠٨: ٣٧٦) بأنه: "وسيط الكتروني مشابه للكتاب التقليدي ويحتوي على مادة علمية تعليمية نصية ومدعمة بوسائط متعددة أخرى، ويمكن نشره على الإنترنت أو تخزينه على اسطوانات مدمجة."

ويرى محمد زين الدين (٢٠٠٧: ١٩٢) أنه قد بدأ الاعتماد على الكتب الإلكترونية، بعد تحقيقها لنتائج جيدة على المستوى العالمي، وظهور أثرها الإيجابي في دعم النظام التعليمي ورفع كفاءته، حيث تتميز بمجموعة من الخصائص الهامة حددها في ما يلي: وجود وسائط متعددة من نصوص وصور ورسوم وصوت وأفلام متحركة، ولديه نسبة عالية من التفاعلية مع القارئ، مريح ويمكن حمله والتنقل به، وتحقيق مبدأ التعليم المستمر، وقلة تكلفة توزيعه إلى حد كبير، والقدرة على التحكم في شكل العرض مع خصائص رقمية لتدوين الملاحظات والبحث والتحول إلى نص مقروء.

وواجهة تفاعل المستخدم تعد من أهم أجزاء البرنامج ويحتاج تصميمها للكثير من الوقت حتى تكون النتيجة جيد وذلك لأنها حلقة الوصل بين المستخدم والوظيفة المرجوة من البرنامج، ولأن هذه الواجهة سوف يتعامل معها المستخدم كل الوقت فيجب على المصمم تصميم واجهة تفاعل تناسب طبيعة المستخدم وليس على هوى المصمم، محمود محمد، سيد شعبان (٢٠١٣: ٦٢)، ويوضح

ربيع عبدالعظيم (٢٠١٢: ٤٥) أن تصميم واجهات تفاعل برامج التعلم الإلكتروني القائم على الويب ليست مجرد صف لعناصر التحكم فوق النماذج بطريقة هندسية كما يظن الكثيرون، بل يعتمد على قدرة المصمم في تخيل كيف سيبدو شكل المنتج النهائي، وما هي الواجهات الأنسب التي سنزود المستخدم بها للتحكم ببرنامجنا، ثم بعد ذلك تأتي مرحلة ترتيب هذه الواجهات الأكفأ، وفي هذا الشأن يري عصام شوقي (٢٠٠٨: ١١٧) ان واجهة التفاعل مع المستخدم من العناصر الهامة في الكتب الإلكترونية التعليمية لأنها تمكن المتعلم من التفاعل مع الكتاب الإلكتروني بما تحتويه من ازرار وايقونات ورسومات دالة وتصميم الصفحات، وتنظيم القوائم، وهي تسمح للمتعلم من التجول والابحار بين صفحات الكتاب وتنقسم واجهة التفاعل او الاستقبال الى شقين شق منطقي وشق آخر محسوس حيث يتعلق الشق المحسوس بكل ما يرى اثناء التفاعل مع الكتاب الإلكتروني ويؤثر التصميم البصري لصفحة الاستقبال (واجهة التفاعل) على انطباع المستخدم ومدى فهمه له، ورغبته في استخدامه ويشمل التصميم البصري جميع العناصر المرئية في واجهة التفاعل مثل تنظيم الشاشة وعرض المعلومات وتقديم المساعدات المرئية.

وتظهر أهمية الكتاب الإلكتروني من خلال مميزاته المتعددة مثل سهولة النقل والتحميل علي اجهزة متنوعة، وسهولة الوصول الي محتوياته عشوائيا باستخدام الحاسوب، واحتوائه علي وسائط متعددة مثل الرسوم المتحركة والصور، وسهولة الاستخدام عن طريق الحاسوب وسهولة الرجوع الي المراجع العلمية التي تؤخذ منها الاقتباسات باستعمال الروابط وامكانية التلوين والتعليق اثناء عرض الكتابة وسهولة عرضه علي الطلاب في قاعات الدراسة باستخدام وحدة عرض البيانات LCD او جهاز البروجكتور المتصل بالحاسوب وسهولة فهرسته بالمكتبات ووضعه بحيز صغير مجبل المالكي (٢٠٠٥: ١٠٩).

لذا يمكن القول بأن الكتاب الإلكتروني يتميز عن الكتاب الورقي بأنه

رخيص بالمقارنة مع الكُتُب الورقية، وسهولة البحث والنقل والنسخ من خلاله، ويمكن إنتاج عدد كبير منه بسهولة ويسر، ويكون في متناول الجميع بسرعة فائقة حول، ويمكن شراءه من أي مكان في العالم بسهولة.

وقد أثبتت عديد من نتائج الدراسات فاعلية استخدام الكتاب الإلكتروني في تنمية كثير من المهارات المختلفة لدي الطلاب، فقد هدفت دراسة مها ابراهيم (٢٠١٥) إلى تصميم كتاب إلكتروني بنمطيه التفاعلي وغير التفاعلي وتعرُف أثره في تنمية الجوانب المعرفية والعملية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي من ذوى صعوبات التعلم في مادة الحاسوب، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق في الجوانب المعرفية والأداء العملي للتلاميذ من ذوى صعوبات التعلم بعد استخدام الكتاب الإلكتروني بنمطيه التفاعلي وغير التفاعلي.

وهدفت دراسة مخلد حمزة (٢٠١٤) الي تقديم أحد أشكال تصميم الكتاب الإلكتروني، والذى يمكن من خلاله تقديم مقرر الجغرافيا لدى طلاب المرحلة الثانوية بما في ذلك من أدوات مختلفة للتحكم في العرض والتجوال داخل الكتاب الإلكتروني، وكذلك معرفة اثرة علي كفاءة تعلم الجغرافيا لدى طلاب المرحلة الثانوية، وتوصلت النتائج الي وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التحصيل المعرفي وكفاءة تعلم الجغرافيا والاتجاه نحو الكتاب الإلكتروني لصالح المجموعة التجريبية في مادة الجغرافيا.

وهدفت دراسة محمد عبدالقوي (٢٠١٤) الي التعرف علي أثر استخدام كتاب إلكتروني قائم علي حل المشكلات في تدريس العلوم علي تنمية بعض مهارات التفكير لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية وتوصلت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي ككل وبالنسبة لكل مستوي من المستويات المعرفية الفرعية و مهارات التفكير ككل لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة هناء محمد (٢٠١٤) إلى التعرف علي أثر استخدام الكتاب الإلكتروني على التحصيل الدراسي وتنمية بعض مهارات عمليات العلم الأساسية في مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي و مهارات عمليات العلم الأساسية لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة سمية رياض (٢٠١٣) الي تصميم كتاب الكتروني قائم على المستحدثات الإلكترونية لتقديم مادة التربية الفنية بما يناسب مقرر الصف الأول من الحلقة الثانية من التعليم الاساسي، وتحديد فعالية النموذج المقترح للكتاب الإلكتروني على (التحصيل المعرفي – اكساب المهارات المتنوعة، المهارات المعلوماتية، ومهارة التعليم الذاتي) مقارنة بالطرق التقليدية، وتوصلت النتائج الي ان استخدام الكتاب الإلكتروني له اثر فعال في تنمية مستوى التحصيل وفى تنمية المهارات الفنية ومهارة التعليم الذاتي لدى التلميذات لمقرر التربية الفنية، وان الكتاب الإلكتروني يتيح للتلميذات تنمية قدراتهن على البحث واسترجاع المعلومات في أي وقت.

كما أوصت بعض الدراسات بضرورة توظيف الكتب الإلكترونية وتصميمها والاستفادة منها والتوسع في استخدامها واستكشاف فوائدها في العملية التعليمية لتحقيق اقصي استفادة ممكنه منها في التعليم حيث أوصت دراسة كل من: ايمان أحمد (٢٠١٥) الي التوجه لتوظيف الكتب الإلكترونية في مواد تعليمية مختلفة، وإجراء دراسات لاستخدام الكتاب الإلكتروني علي التلاميذ من ذوي الاحتياجات الخاصة والمتأخرين دراسيا. ودراسة بدرية عمر (٢٠١٣) بضرورة الاهتمام بإنشاء وتصميم الكتب الإلكترونية التعليمية. ودراسة محمود محمد، سيد شعبان (٢٠١٣) بضرورة الاستفادة من الكتب الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات العملية المختلفة. ودراسة مشاعل محمد (٢٠١٣) بالتوسع في

مجال استخدام الكتب الإلكترونية التعليمية في كافة المراحل. ودراسة Fenwick, Jr et al (2013: 135-140) بتوسيع تجربة استخدام الكتاب الإلكتروني ليشمل مقررات جامعة أخرى. ودراسة Kissinger, J S (2013: 155-170) بأن هناك حاجة إلى استكشاف الفوائد والتحديات المحتملة لبيئات التعلم أكثر انفتاحا وتفاعلية التي هي جزء لا يتجزأ ضمن سياق الدورة الدراسية، مثل الكتب المدرسية الإلكترونية.

كما قدم مؤتمر آبل "التعليم، رؤية مستقبلية" (apple, 2012) والذي عقد بنيويورك في يناير ٢٠١٢، مفهوم جديد وهو Text Books الإصدار الثاني وهو مفهوم جديد للكتب الإلكترونية التفاعلية والذي يتميز بدعم الكتب الجديدة المحسنة Textbooks، وتحسين خصائص اللمس المتعدد، وامكانية اضافة محتوى اكثر تفاعلاً سواء فيديو أو صور أو رسوم بيانية، وتحديد النصوص باليد ثم تعليمها بعدد من الألوان، وتحويل الملاحظات والنصوص المحددة الى بطاقات للدراسة لتسهيل حفظها، وامكانية عرض معاني الكلمات بدون الخروج من الصفحة، كما اطلقت تطبيق جديد يدعى iBook's Author ويمكن المستخدم او الناشر من تأليف الكتب التفاعلية بسهوله عالية وبدون خبره مسبقه، وهو مجانى يمكن لأى شخص تحميله.

يعد مستوى الطموح الهدف التي يضعه الفرد لذاته في مجالات تعليمية أو مهنية أو أسرية أو اقتصادية ويحاول تحقيقه ويتسم بالعديد من المؤثرات الخاصة بشخصية الفرد أو القوى البيئية المحيطة به وإذا تناسب مستوى الطموح مع إمكانيات الفرد وقدراته الحالية والمتوقعة كانت السوية، وإذا لم يتناسب معها ظهرت التفككية والاضطراب، ودائما يحاول الفرد تخطي العقبات التي تحول دون تحقيق أهدافه أو تعرقلها واحيانا أخرى يفشل ويحبط ويقل مستوى طموح الفرد، ويعد مستوى الطموح عامل واقعي للأداء والتفوق كما يعد من خصائص الشخصية الصلبة التي تتحمل الضغوط وتتصف بالتحدي

والضبط والالتزام آمال عبدالسميع (٢٠٠٤: ٢).

ويعرف عمرو رمضان (٢٠١٣: ٥٠٨) مستوي الطموح بأنه مستوى النجاح الذي يرغب الفرد في تحقيقه والوصول إليه، وذلك في ضوء الأهداف التي قام بوضعها مسبقا والتي تتوافق مع إمكاناته واستعداداته.

ويعرفه أحمد موسي (٢٠١٢، ١٣) بأنه سمه تشير إلى التميز بالتفاؤل والمقدرة علي وضع الأهداف وتقبل كل ما هو جديد وتحمل الفشل والاحباط.

ويعرفه غالب محمد (٢٠٠٩: ٩٣) مستوي التقدم او النجاح الذي يود الفرد ان يصل اليه في مجال يرغبه من خلال معرفته لإمكاناته وقدراته والاستفادة من خبراته التي مر بها.

وهناك مستويات للطموح قسمها Richard M, R; Edward L, D (2008: 667) إلى:

طموح داخلي: يعبر عن النمو الموروث والذي يؤدي الي اشباع الحاجات النفسية الأساسية (الكفاءة، الاستقلال، الانتماء).

طموح خارجي: يعبر عن السعي وراء الأهداف كوسيلة لا ترتبط بشكل مباشر بإشباع الحاجات النفسية الأساسية.

وهناك جوانب تميز الطموح يحددها صلاح أحمد (١٩٨٩: ٧٦) في:

الجانب الأول: الأداء ويعني ذلك نوع الأداء الذي يعده الفرد هاما ويرغب في القيام به في عمل من الاعمال.

الجانب الثاني: التوقع ويعني ذلك توقع الفرد لأدائه لهذا العمل أو ذاك.

الجانب الثالث: الأهمية ويعني ذلك إلى أي حد يعد هذا الأداء مهمًا بالنسبة للفرد.

وهذه الجوانب الثلاثة هي ما يعرف بالطموح غير ان هناك فرق بين نوعين من الطموح طموح ايجابي، طموح سلبي ويتمثل الطموح الايجابي في النزعة لتحقيق نجاحات مستمرة بينما يتمثل الطموح السلبي في محاولة تجنب مزيد من الفشل

وهناك طبيعة لمستوي الطموح حددتها كاميليا عبدالفتاح (١٩٨٤: ١٢) في:

مستوي الطموح كاستعداد نفسي: المقصود أن البعض من الناس لديهم الميل إلى تقدير وتحديد أهدافهم في الحياة تقديرا يتسم إما بالطموح الزائد أو الطموح المنخفض وفي كلتا الحالتين فإن هذا التحديد يتأثر بما لدي الفرد من عوامل تكوينية وعوامل التدريب والتربية والتنشئة.

مستوي الطموح كإطار تقدير وتقويم الموقف: ويتكون هذا الإطار من عاملين أساسين:

الأول: التجارب الشخصية التي يمر بها الفرد والتي يعمل علي تكوين أساس يحكم به علي مختلف المواقف والأهداف.

الثاني: أثر الظروف والقيم والعادات واتجاهات الجماعة في تكوين مستوي الطموح.

مستوي الطموح كسمة: والسمة ما يميز بين الناس من حيث كيفية تصرفهم وسلوكهم ولهذا نجد استجابات الناس متعددة تجاه موقف واحد، فلكل سماته التي تميزه، وهذه السمة ليست مطلقة بل هي ثابته نسبيا ولهذا نجد تأثير مستوي الطموح بما لدي الفرد من استعدادات فطرية ومكتسبة وما لديه من اتجاهات وعادات وتقاليد يتأثر بها في المواقف والظروف، فهناك ربط بين مستوي طموح الفرد وعوامل اخري تتعلق بالتكوين النفسي والتدريب والتنشئة الاجتماعية بما تحويه من قيم وعادات واتجاهات وتقاليد والتجارب والخبرات التي يمر بها والتي تشكل اطاره المرجعي فيتبادل الاثر والتأثير بين هذه العوامل وبين مستوي الطموح.

وهناك سمات للشخص الطموح توضحها اسماء محمد (٢٠١١: ٤٠) كالآتي: لا يشعرون باليأس ولديهم طموحات مرتفعة، وينجزون ويعتمدون علي

انفسهم، أهدافهم واضحة دائما وواقعية ومناسبة لقدراتهم، ويسعون دائما لمعرفة كل جديد مع مواكبة العلم والتطور في المعرفة، ويتحملون المسئولية ويكافحون من أجل الحصول علىأ، قادرون على وضع أهداف بديلة إذا لم تحقق أهدافهم، ويخططون للمستقبل ولا يستعجلون النتائج، ولا يمنعهم الفشل من مواصلة مجهوداتهم، ويحبون المنافسة ولا يرضون بمستواهم الحالي، ويؤمنون بان الفشل هو اول خطوات النجاح.

وللنجاح دورا كبيرا في تنمية مستوي الطموح فاذا ما نجح الفرد وتفوق زاد طموحة ويظل الفرد مثابرا للمحافظة علي ما حصل علية من تفوق، ونجاح الفرد يمكن أن يأتي من خلال تدريبة تدريبا جيدا، واستخدام الوسائل التي تساعده على هذا النجاح، وقد أظهرت بعض الدراسات تنمية مستوي الطموح لدى المتعلمين في المراحل المختلفة بعد استخدام وسائل تساعدهم على النجاح، فأوضحت دراسة إيناس أبو بكر (٢٠١٤) محاولة تنمية مهارة حل المشكلات ومستوى الطموح وتقدير الذات لدى أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم من خلال تصميم برنامج كمبيوتر متعدد الوسائط، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية برنامج الكمبيوتر في تحسين درجات أطفال الروضة ذوى صعوبات التعلم في اختبار حل المشكلات، ومستوي الطموح، وتقدير الذات في اتجاه القياس البعدي، وأوضحت دراسة سمير السيد (٢٠١٠) فاعلية التدريب على البرمجة اللُغوية العصبية والعلاج المعرفي السلوكي لتعديل مستوي الطموح لدى عينة من المراهقين ذوي الإعاقة السمعية وأثره في السلوك التكيفي، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية كلٍ من التدريب على البرمجة اللُغوية العصبية والبرنامج المعرفي السلوكي لتعديل مستوي الطموح لدى عينة من ذوي الإعاقة السمعية، واستمرارية الفاعلية بعد مرور فترة من تطبيقه.

مشكلة الدراسة:

أضحت مهارات تصميم القصص الرقمية من المهارات التي ينبغي أن يجيدها المعلمين وذلك حتي تمكنهم من الاسهام في تقديم المعارف والمهارات التي تتكون منها بعض المواد التعليمية بصورة افضل بما يساعد في تحسين وتيسير العملية التعليمية.

وقد أكدت كثير من الدراسات أهمية دراسة مهارات القصة الرقمية وفائدة تعلمها، فقد أكدت دراسة Hung, C; Hwang, G; Huang, I (2012: 368-379) أهمية دراسة مدخل القصص الرقمية القائمة علي المشروع في تنمية التحصيل الدراسي والدافعية للتعلم ومهارات حل المشكلات لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، وأكدت دراسة Yang, Y-T; Wu, W-C (2012: 339-352) أهمية استخدام القصص الرقمية في تنمية التحصيل والتفكير الناقد والدافع للتعلم لدي طلاب المرحلة الثانوية، وأكدت أيضا دراسة Heo, M (2011: 61-81) أهمية إستخدام القصص الرقمية في برامج إعداد المعلم لرفع كفاءتهم التدريسية باستخدام التكنولوجيا، واستخلصت دراسة Kieler, L (2010: 48-52) مجموعة من الفوائد التربوية لاستخدام القصص الرقمية مع الطلاب الموهوبين في الفصول مثل جذب الانتباه والاهتمام، وإثارة الدافعية، وتنمية مستويات الفهم، وتنمية المهارات الشخصية والتعاونية، وتنمية مهارات الابداع) أما بالنسبة للمعلم فهي توفر للمعلم وسائل تعليمية مختلفة تلبي احتياجات ومصالح المتعلمين، وتوصلت دراسة Dogan, B; Robin, B (2008: 902-907) إلى أن استخدام القصص الرقمية يرفع من مستوي المهارات التقنية ومهارات العرض لدي الطلبة كما يرفع من مستوي دافعيتهم للتعلم.

وأوصت كثير من الدراسات والبحوث بضرورة تعلم مهارات القصة الرقمية، فقد أوصت دراسة نشوي رفعت (٢٠١٤) بتضمين مهارات تصميم

وتطوير القصة الرقمية التعليمية في بعض مقررات برامج الدراسات العليا، والاستفادة من قائمة مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية التي توصل اليها البحث في تدريب اخصائي تكنولوجيا التعليم والطلاب المعلمين علي القصة الرقمية، وأوصت دراسة محمد حمدي (٢٠١٤) بالاهتمام بتدريب معلمي ومعلمًات المراحل التعليمية الأولي علي كيفية تصميم وتقديم القصص الرقمية بمقرراتهم، وكذلك اكساب المعلمين مهارات توظيف القصص الرقمية في مواقف التعلم كبديل للزيارات الميدانية، وأوصت دراسة علاء عبدالله (٢٠١٣) بتضمين مهارات تصميم واستخدام القصص الرقمية التاريخية في بعض مقررات برامج إعداد معلم التاريخ بكليات التربية قبل الخدمة، وتدريب المعلمين علي تصميم واستخدام القصص الرقمية، وإشراك التلاميذ مع المعلم في عملية تصميم القصص الرقمية التي تتفق مع الموضوعات الدراسية، وأوصت دراسة زينب محمد (٢٠١٣) بتضمين القصص الرقمية بكل أنماطها في المناهج الدراسية بالمراحل التعليمية المختلفة، وتدريب المعلمين وأعضاء هيئة التدريس وطلاب تكنولوجيا التعليم علي استخدام وتصميم القصص الرقمية وتضمينها في مناهجهم الدراسية، وأوصت دراسة نادر سعيد (٢٠٠٩) بنشر ثقافة استخدام رواية القصص الرقمية فيما بين الأوساط التعليمية وبتدريب أعضاء هيئة التدريس ومعاونيهم علي إنتاج رواية القصة الرقمية بمختلف أنماطها وعلي حسب طبيعة المحتوي العلمي، والاهتمام بتضمين التعريف برواية القصص الرقمية وأساليب إنتاجها في برامج إعداد المعلم الجامعي.

وأجري الباحث دراسة استطلاعية عبارة عن استبيان لمعرفة مدى توفر مهارة تصميم القصة الرقمية لدي مجموعة مكونة من (٢٠) من معلمي المرحلة الابتدائية وتضمن الاستبيان مجموعة من الاسئلة المغلقة التي تهدف الي التعرف علي مدي توفر مهارة تصميم القصة الرقمية وقد كانت فئات الاجابة بـ(نعم/لا) وتبين من نتيجة الدراسة الاستطلاعية أن١٠٠% من معلمي المرحلة

الابتدائية لا يمتلكون مهارة تصميم القصة الرقمية، كما أبدي ١٠٠% رغبتهم في تعلم كيفية اعداد قصة رقمية، وعلى هذا الاساس يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية في تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوي طموح معلمي المرحلة الابتدائية.

أسئلة الدراسة:

١- ما التصور المقترح للكتاب الإلكتروني لتنمية مهارات تصميم القصة الرقمية؟

٢- ما فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي لمهارات تصميم القصة الرقمية؟

٣- ما فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية الجانب الادائي لمهارات تصميم القصة الرقمية؟

٤- هل هناك علاقة ارتباطية بين مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى الارتقاء بمستوى :

- مهارات تصميم القصة الرقمية الواجب توافرها لدي مجموعة الدراسة.
- فاعلية الكتاب الإلكتروني علي تنمية كل من الجانب المعرفي والادائي لمهارات تصميم القصة الرقمية لدي مجموعة الدراسة.
- علاقة مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية.

أهمية الدراسة:

قد تفيد الدراسة الحالية في:

- لفت نظر القائمين علي العملية التعليمية الي ضرورة استخدام الكتب الإلكترونية في العملية التعليمية لتطوير وتحسين أساليب التعلم باستخدام الأساليب التكنولوجية الحديثة.

- رفع كفاءة مهارة تصميم القصة الرقمية لدي معلمي المرحلة الابتدائية مجموعة الدراسة مما ينعكس علي جودة التعليم.
- الكشف عن مستوي طموح معلمي المرحلة الابتدائية باعتبار أن الطموح يتعلق باتزان شخصياتهم ويمثل علامة مهمة من علامات الروح المعنوية العالية لهم.
- تحديد طبيعة العلاقة بين مهارات تصميم القصة الرقمية ومستوي الطموح كمتغير يؤثر في مستوي اداء الفرد.

فروض الدراسة:

- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التحصيل في الجانب المعرفي المتعلق بتصميم القصة الرقمية.
- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارة لمهارات تصميم القصة الرقمية.
- لا توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية.

حدود الدراسة:

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة الحالية خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٥.

الحدود المكانية: مدرسة الصفوة الابتدائية (٢٠) مُعلم، مدرسة عمر بن عبدالعزيز الابتدائية (٢٠) مُعلم، بإدارة قنا التعليمية، بمحافظة قنا.

الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة علي مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية

(٤٠) مُعلمًا.

الحدود الموضوعية للمتغير المستقل: الكتاب الإلكتروني.

الحدود الموضوعية للمتغير التابع: مهارات تصميم القصة الرقمية، مستوي الطموح.

مصطلحات الدراسة:

الكتاب الإلكتروني:

يعرف إجرائيًا بأنه وسيط معلوماتي تم إعداده بطريقة الكترونية بإستخدام أحد برامج إعداد الكتاب الإلكتروني ليتم عرضة علي الكمبيوتر أو أحد الوسائط الإلكترونية ويكون متاحا علي أسطوانات CD أو علي شبكة الإنترنت.

القصة الرقمية:

تعرف إجرائيًا بأنها دمج النصوص والصور ثلاثية الأبعاد والرسوم والسرد المسجل، والخلفيات التصويرية والموسيقية باستخدام أحد برامج إعداد القصة الرقمية لتصميم قصة رقمية.

مستوي الطموح:

يعرف إجرائيًا بأنه المستوي الذي يرغب الفرد في الوصول إليه أو يشعر أنه قادر على الوصول إليه ويسعي إلى تحقيقه ويتم تحديده من خلال الدرجة التي يحصل عليها المستجيب من خلال إجاباته عن بنود مقياس مستوي الطموح المستخدم في هذه الدراسة.

الإطار النظري:

(١/١) ماهية الكتاب الإلكتروني:

يختلف تعريف الكتاب الإلكتروني باختلاف المحور الذي يتم التعريف من خلاله، فالبعض يعرفه من حيث التصميم والآخر من حيث الإنتاج والبعض الآخر من حيث الاستخدام، فهو عند البعض صيغة رقمية لنص مكتوب ويمكن

قراءة محتوياته على أجهزة الحاسب أو الأجهزة الكفية أو باستخدام أجهزة مخصصة لذلك، بينما يرى آخرون أن الكتاب الإلكتروني نسخة الكترونية للكتاب التقليدي، ويمكن تعريف الكتاب الإلكتروني بأنه "محتوى رقمي يعتمد في تصميمه وإنتاجه على الوسائط المتعددة من نصوص مكتوبة ومنطوقة وصور ورسوم ثابتة ومتحركة ولقطات فيديو، بحيث يعرض محتوى المادة التعليمية بشكل رقمي لتعرض على شاشة الكمبيوتر، ويمكن المتعلم والمعلم من استخدامه وتصفحه بحرية، مع إمكانية تخزينه على اسطوانة مدمجة" هويدا محمد (٢٠١٤: ١٧).

ويعرفه محمد محمد (٢٠١١: ٦٣) بأنه "رؤية جديدة للكتاب الورقي في صورة إلكترونية مع إضافة عناصر الوسائط المتعددة والنصوص الفائقة والبحث، وهو بهذا يجمع بين سمات الكتاب الورقي المطبوع وسمات الوسائط المتعددة، مع دمج سمات النص الفائق إضافة إلى إمكانيات أخرى للبحث والتعامل مع المعلومات".

وتعرفه سوسن محمود (٢٠٠٧: ٥٦) بأنه "مصدر تعلم الكتروني تفاعلي، يقوم أساساً على النصوص، إضافة إلى الصور والرسوم، ويعرض محتواه بطريقة متشعبة أو خطية تقوم على أساس العقد والوصلات، ويتمكن المستخدم من تصفحه بحرية تامة، ويتم تخزينه على CD-ROM أو عرضه بالشبكة".

ويعرفه أحمد عبدالله (٢٠٠٥: ١٣٥) بأنه مصطلح يُستَخدَم لوصف نص مشابه للكتاب يُعرَض على شاشة الحاسب الآلي (الحاسوب) مرتبطاً ارتباطاً تكنولوجياً بالفيديو التفاعلي، ويتم استخدامه بإيجابية في نظام التعليم عن بعد، ويعد الكتاب الإلكتروني مصدراً من مصادر المعلومات الإلكترونية التي يمكن استثمارها في تنفيذ مناهج ومقررات التعليم عن بعد.

مما سبق يمكن استخلاص أن الكتاب الإلكتروني:

- محتوى علمي، ثقافي أو تعليمي أو غيره.
- محفوظ بطريقة من الطرق الإلكترونية على وسائط تخزين، أو أجهزة متخصصة لقراءة الكتب الإلكترونية.
- يتكون من الوسائط المتعددة المتمثلة في النصوص والصور الثابتة والمتحركة و مقاطع الفيديو.
- منه ما هو تفاعلي، ومنه ما هو غير تفاعلي يقتصر على عرض المعلومات دون وجود أي تفاعل وبصورة مشابهة للكتاب الورقي التقليدي.
- لقراءته لابد من استخدام جهاز الكمبيوتر المكتبي أو المحمول أو اللوحي، كما يمكن استخدام الهواتف المحمولة الحديثة.
- يمكن نشره على شبكة الإنترنت مما يتيح سهولة تداولها وإمكانية استيراد الكتب الإلكترونية من الأماكن البعيدة.
- لا يشترط أن يكون للكتاب الإلكتروني نظير مطبوع على الورق.

(١/٢) تاريخ إنتاج الكتاب الإلكتروني وتطوره:

أوضح أحمد فايز (٢٠١٠: ٦٩-٧٤) تاريخ إنتاج الكتاب الإلكتروني وتطوره تبعا لما اوردته بعض الادبيات مثل (شريف كامل، ٢٠٠٠)، (Sharpe, 2000)، (Wilson, R 2004)، (Wikipedia) فيما يلي:

أن معظم الأفكار التي تطرح تبقي مجرد أفكار لفترة طويلة قبل أن تتمكن التكنولوجيا من تحقيقها وهذا ما حدث للكتاب الإلكتروني، ويعد Vannevar Bush المستشار العلمي للرئيس الامريكي أول من طرح فكرة الكتاب الإلكتروني وذلك من خلال الآلة Memex حيث قام في أوائل عام ١٩٣٠ بكتابة مقال عن هذه الآلة وقد تخيل أن الآلة Memex مرتبطة آليا بالمكتبة ويمكنها عرض الكتب والأفلام الموجودة بها كما تتيح إمكانية إنشاء روابط للمعلومات إضافة إلى عرض هذه الروابط وتدمج هذه الآلة بين أدوات التحكم الآلية وكاميرات الميكروفيلم والقارئات معا في جهاز واحد كبير.

وكان مقال Vannevar Bush وثيقة مزواجة لتقنيات الحاسب والاتصالات من ناحية مع قطاع حفظ الإنتاج المعرفي من ناحية أخري وعلي الرغم من هذه التكنولوجيا كانت قادرة علي دعم الاختزان الضخم للمعلومات الا أن استرجاعها من خلال روابط فيما بينها كان أمرا مستحيلا يصعب تنفيذه لذلك تأخر التنفيذ منتظرا التكنولوجيا التي تدعمه.

وتوصل Alan Kay إلى أن يطور أول حاسب إلى محمول وهو عبارة عن حاسب في حجم الكتاب وأسماه Dynabook ويشبه الحاسب الآلي الحديث laptop وتتمثل فكرته في حاسب آلي صغير قادر علي الاتصال اللاسلكي ويمكن الوصول إلية مثل الكتاب الورقي وبهذا يعد Alan Kay أول من صمم شاشة عرض مسطحة وأول من استخدم الصور والرسوم المتحركة.

وتحولت فكرة Dynabook إلى حقيقة عن طريق إنتاج جهاز Apple Newton Message Pad وهو أول مساعد رقمي شخصي PDA في العالم ويمكن للجهاز عرض العناوين الإلكترونية في صيغة كتاب Newton Book مع توافر شاشة باللمس وبذلك أنتجت مئات من الكتب الإلكترونية، ويحسب لـ Alan Kay ابتكاراته في مجال استخدام الرموز والايقونات في البرمجيات بدلا من الكلمات للدلالة علي وظائف أو ملفات داخل الحاسب.

ويرجع مصطلح الكتاب الإلكتروني الي العالم Andries Van Dam الذي تركزت اهتماماته وأبحاثه حول رسوم الحاسب الالي وأنظمة الوسائط الفائقة والبرامج التعليمية كما عمل علي أنظمة إنتاج الكتب الإلكترونية وقراءتها لما يقرب من اربعين عاما ليمكن استخدامها في التدريس والبحث.

كما بدأ الناشرون مثل Electra Press و Eastgate وشركة Book on Disk تجربة حفظ الكتب الإلكترونية علي الاقراص المرنة في اواخر السبعينات وخلال الثمانينات ولكنها كانت ذات سعة منخفضة ولها نفس مشكلات القراءة من علي الشاشة وتستهدف الغرض التعليمي فقط، كما لم يكن للكتب علي

القرص المرن تأثير كبير علي أي من سوق المستهلك او صناعة النشر فيما عدا بعض الاسواق الخاصة.

كما قام منتجو الكتب الإلكترونية الاوائل بتحويل الكتب الورقية إلى كتب الكترونية عن طريق مسحها ضوئيا باستخدام نظام التعرف الضوئي OCR ثم أتيحت في صيغة نص اسكي لإمكانية تحميلها بسهولة من علي الإنترنت، ثم ظهر برنامج أدوبي اكروبات كبرنامج تجاري لنشر النص الإلكتروني وعرضه، وقد عقد أول مؤتمر سنوي عن الكتاب الإلكتروني برعاية المعهد القومي للمعايير والتكنولوجيا والمنظمة القومية لمعايير المعلومات عام ١٩٨٨ حيث تم وضع الاساس لمجموعة عمل مبادرة الكتاب الإلكتروني المفتوح لمناقشة معايير المنتج الجديد والقضايا المتعلقة به.

(١/٣) مسميات الكتاب الإلكتروني

يذكر رامي محمود (٢٠٠٥: ٢٨) عدة مسميات للكتاب الإلكتروني منها:

E-Book الكتاب الإلكتروني Hypertext book الكتاب ذات النصوص المهيبرة

Digital book الكتاب الرقمي Multimedia book كتاب ذو الوسائط المتعددة

Web book الكتاب العنكبوتي Extended book الكتاب الهائل او الممتد

Virtual book الكتاب الافتراضي On line book الكتاب علي الخط المباشر

Computerized book الكتاب المحوسب Download book الكتاب القابل للتحميل

(١/٤) عناصر الكتاب الإلكتروني

هناك عناصر للكتاب الإلكتروني أوردها محمود عبدالكريم، هاشم الشرنوبي (٢٠٠٨: ٥٣٢) في ما يلي:

أ. النصوص وعناصر الوسائط المتعددة: تعتمد الكتب الإلكترونية في معظمها على النصوص، لأنها الجوهر الأساسي والهدف المقصود من إعداد وتصميم الكتب الإلكترونية، وتشمل الكتب الإلكترونية على الصور والرسومات الثابتة والمتحركة، والفيديو، والموسيقى والمؤثرات الصوتية، والصوت (الكلام المنطوق).

ب. مساحات التفاعل وتدوين ملاحظات الطالب: مساحات وقوالب ومربعات تتسم بها بعض الكتب الإلكترونية لتتيح للمتعلم تدوين ملاحظاته، أو إعداد ملخصات أثناء المذاكرة والتعلم .

ج. صفحات الكتاب (مساحة العرض): وتكون غالباً مصممة على شكل صفحة كتاب عادي، ويعد ذلك تلميحاً أو تهيئة للمتعلم بأنه في موقف دراسي .

د. واجهة التفاعل: تشتمل على الأدوات والطرق والمسارات المتاحة للمتعلم للتفاعل والاستخدام للكتاب الإلكتروني .

هـ. الروابط والوصلات: تتسم بعض الكتب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت بوجود عديد من الوصلات والروابط التي تنقل المتعلم وتحيله إلى مواقع أو أي مراجع أخرى ذات صلة بالكتاب الذي يدرسه .

و. الخطوط والتلميحات: أدوات اختيارية للمتعلم لتمكنه من المزيد من التفاعل مع الكتاب وتنفيذ عادات الاستذكار التي يرغبها .

(١/٥) أنواع الكتاب الإلكتروني:

هناك أنواع من الكتب الإلكترونية يمكن توضيحها فيما يلي:

١. الكتب الإلكترونية النصية: كتب تعتمد نص مكتوب لكتاب مطبوع وهذا النص يسمح من خلاله بالبحث عن أي كلمة في الكتاب الإلكتروني

والوصول اليها بسهولة وهذه الكتب تتميز ببساطتها وسهولة انشاؤها.

٢. الكتب الإلكترونية النصية المصورة: كتب تعتمد علي صورة مكتوبة مسحوبة من خلال الماسخ الضوئي وهنا يتم التعامل مع الصفحة كصورة فلا يمكن البحث عن كلمة موجودة داخل الكتاب الإلكتروني ولكن من الممكن البحث عن عنوان فصل من الفصول اذا كان مكتوبا كنص.

٣. الكتب الإلكترونية التفاعلية: كتب تعتمد علي النص مع الصوت والصورة والفيديو والروابط التشعبية وهذا يعطي الكتاب الإلكتروني ميزة كبيرة في الشرح والاستخدام في العملية التعليمية.

(١/٦) الخصائص الفنية للكتاب الإلكتروني:

يتميز الكتاب الإلكتروني بمجموعة من الخصائص الفنية التي أشار لها محمد محمد (٢٠١١: ٦٤) وتتمثل فيما يلي:

١. النص Text: من الممكن استخدام أي خط في الكتاب الإلكتروني بأي حجم وأي شكل، كما يمكن استخدام عدسة إلكترونية مكبرة لتظهر الجزء المطلوب من النص بنسبة التكبير المطلوبة أياً كانت، ويمكن عرض النص بطريقة النص القياسي Standard text أو النص النقطي Bit mapped image أو النص المتحرك Animated text مع مراعاة التدرج في العناوين للفصول والموضوعات.

٢. الرسوم Graphics: من الممكن أن يحتوي الكتاب الإلكتروني على عدد كبير من الرسوم الصور و الأشكال التوضيحية، دون زيادة في وزنه أو حجمه ويمكن التحكم في حجمها بحيث يمكن تكبيرها لتملأ الشاشة لتتيح رؤية أوضح.

٣. نظام الإبحار Navigation System: يتيح الكتاب الإلكتروني استخدام أنماط مختلفة من الإبحار والتجول داخل الكتاب الإلكتروني مثل خرائط الإبحار أو جداول المحتويات مع الروابط الخاصة بها وكذلك خاصية البحث عن

كلمة أو جملة وينبغي أن يستخدم أنظمة إبحار قوية للربط بين أجزاء الكتاب ويمكن أن يكون الإبحار كذلك من خلال القوائم أو الرسومات أو الوصلات الفائقة.

٤. الوصلات لفائقة Hyperlinks: يراعى في الوصلات المستخدمة قدرتها على الربط بين أجزاء الكتاب وبعضها البعض، مثل جعل النص الفائق بلون مختلف لتميزه عن باقي النص.

٥. خاصية البحث Search Feature: يزود الكتاب الإلكتروني بأداة للبحث عن فقرات معينة أو معلومات بعينها داخل الكتاب والانتقال لها عن طريق البحث وهذا أسهل كثيرا عنه في الكتب المطبوعة.

٦. الصوت Sound: قد يحتوي الكتاب الإلكتروني على أصوات معينة مثل أصوات الموسيقى أو التعليق الصوتي أو أصوات طبيعية.

٧. الرسوم المتحركة والفيديو Animation and Movies: قد تحتوى الكتب الإلكترونية على رسوم متحركة مدعمة بالألوان كما يمكن أن تحتوى على لقطات فيديو خاصة بالمحتوى المعروض.

٨. المحاكاة التفاعلية Interactive Simulations: قد تحتوى بعض الكتب الإلكترونية على أنماط من المحاكاة عن طريق صور يمكن للقارئ استعمالها ونقلها من مكان إلى آخر، مثل: تنفيذ تجارب الكيمياء والتفاعلات الكيميائية وما يصاحب ذلك من تغيير في اللون أو التسخين أو انفجارات، كل هذا يحث على الشاشة كما لو كان حقيقياً.

٩. مؤتمرات الفيديو Video Conferencing: يمكن من خلال الاتصالات الحديثة أن يتاح في الكتاب الإلكتروني تكنولوجيا حديثة، بحيث يمكن عن طريق لمس المستخدم لصورة معينة الاتصال أو يفتح الحوار مع المؤلف أو المعلم أو مستخدم طالب آخر في أي مكان، وبالتالي يكون المستخدم قادراً على عرض الأسئلة والتفاعل مع المؤلف أو المعلم، ويمكن أن يكون هناك

اتصال بصري بينهما ويمكن أن يشتركا في لوحة بيضاء "منطقة من الشاشة"، حيث يمكن أن يكتبا فيها تعليقاتهما.

١٠. البيئات الافتراضية Virtual Reality Environments: يمكن للكتاب الإلكتروني في ظل التكنولوجيا الحديثة أن يسمح للمستخدم بارتداء سماعات ونظارات حتى يدركوا أنهم في بيئات افتراضية، وبالتالي يستطيعون تضمين القدرة الثلاثية الأبعاد، وبالتالي يمكن للقراء والطلاب تنفيذ المهام المختلفة بدون مخاطر.

(١/٧) مواصفات تصميم محتوى الكتاب الإلكتروني:

يحدد أحمد فايز (٢٠١٠: ٥٨٠) مواصفات تصميم محتوي الكتاب الإلكتروني في:

الغلاف: الاحتفاظ بمواصفات الغلاف الورقي، مع إضافة مزية عند النقر على رابطة عنوان الكتاب يؤدي إلى فتح الكتاب، إما على شكل صفحتين متقابلتين أو صفحة واحدة حسب رغبة المستفيد.

قائمة المحتويات: عبارة عن قائمة تفصيلية بمحتويات الكتاب، تحتوي على روابط بالموضوعات الرئيسة والفرعية التي يتضمنها الكتاب، تفيد في إمكانية الوصول إلى العنوان المطلوب عن طريق النقر على رابط العنوان المطلوب في لحظة واحدة.

قائمة الجداول والأشكال: عبارة عن قائمة بالجداول والأشكال وأرقامها والصفحات المدرجة بها وعند النقر على رقم الجدول أو الشكل أو عنوانه أو الصفحة المدرجة يتم الوصول إليه مباشرة.

مقدمة الكتاب: تتضمن كثيرا من الروابط التي تتوافر بنص الكتاب؛ إضافة إلى رابطة اسم المؤلف التي تفيد عند النقر عليها في الوصول إلى معلومات عن المؤلف، وكيفية الاتصال به، والاستفسار عن أي معلومات ضمن الكتاب.

نص الكتاب: يمكن تضمين كثير من العناصر التفاعلية إلى نص الكتاب التي تساعد على فهم النص واستيعابه بطريقة أسهل وأسرع، ومن هذه العناصر ما يلي:

١. يجب استخدام ألوان قليلة وثابتة لزيادة جذب الانتباه، كما يجب استخدام الخلفيات العادية وتجنب استخدام خلفيات الصفحات البيضاء؛ لأنها تزيد من صعوبة قراءة النص

٢. يمكن تضمين أيقونات في كل صفحة يتم ربطها بالصفحة الآتية والسابقة وقائمة المحتويات والصفحة الأولى والصفحة الأخيرة من الكتاب لسهولة الوصول للصفحة المطلوبة.

٣. يمكن تضمين مستخلص وكلمات مفتاحية لكل فصل من فصول الكتاب التي تساعد المستفيدين على فهم محتويات كلّ فصل بلمحة واحدة، كما تساعد روابط الكلمات المفتاحية على الوصول للمصطلح المطلوب في النص بسرعة.

٤. يمكن عرض تعليق لكلمات وعبارات محددة بالكتاب؛ أي عند الوقوف بالفأرة على كلمة محددة يظهر صندوق تلميحي صغير يبين مضمون التعليق الذي يضيفه المؤلف أو الكاتب.

٥. يجب أن تكون الخطوط كبيرة لإمكانية القراءة لفترات طويلة دون أن تسبب أي جهد بصري، وإن أمكن توافر إمكانية اختيار نمط وحجم الخطّ لتناسب رغبات المستفيدين؛ مما يلبي احتياجات كافة المستفيدين من ذوي الاحتياجات الخاصة، مع ضرورة الإبقاء على ثبات أرقام الصفحات مهما تم التغيير في حجم الخط أو اتجاه الكتابة.

٦. توافر إشارات مرجعية داخل الصفحة الواحدة كإحالة بين الكلمات المرادفة أو ذات العلاقة.

٧. توافر روابط تربط بعض الكلمات أو الفقرات بمواقع أخرى على الويب، لعرفة

تفاصيل إضافية حول هذه المصطلحات أو الفقرات.

٨. توافر روابط للربط بين المصطلحات و ملحق الكتاب، تفيد في معرفة معنى المصطلح ثم العودة إلى المصطلح في النص مرة أخرى.

٩. توافر قاموس ناطق يفيد في عرض معنى المصطلحات المراد معرفة معناها، إضافة إلى نطقها النطق الصحيح، وهذه المزية تفيد من يتحدث بلغة مختلفة عن لغة الكتاب، أو من لديهم صعوبة في التحدث.

١٠. توافر روابط بقائمة المراجع لسهولة الوصول للمرجع المطلوب والعودة بسرعة إلى النص.

١١. يمكن استغلال عناصر الوسائط المتعددة مثل الفيديو والتسجيل الصوتي، والعناصر التفاعلية في شكل تجارب واختبارات، وطرق الاتصال غير المتاحة في الوسيط الورقي، ولابد من توافر أيقونات داخل النص توضح مكان النص والرسومات والصوت وغيرها من الوسائط المتعددة.

١٢. يمكن للمستفيدين التعديل في نص الكتاب طبقًا لرغباتهم الشخصية، حيث يمكن للقارئ تغيير بعض السمات، مثل نمط الخط وحجمه ولونه، كما يجب إتاحة إمكانية حفظ الشكل المفضل لهم للاستخدام فيما بعد، وإضافة ملاحظات في الهوامش ووضع علامات التوقف.

١٣. إضافة روابط بالكتب ذات العلاقة.

١٤. تضمين روابط بصفحات الكتب المترجمة للكتب الحالية.

١٥. تضمين روابط بمقالات وآراء صحفية حول الكتاب.

(١/٨) الصعوبات التي تواجه نشر الكتاب الإلكتروني:

أشار محمد فتحي، أبوالسعود ابراهيم (٢٠٠٧: ص١٠٦) إلى أن الكتاب الإلكتروني يواجه صعوبات عدة، أهمها:

١. الكتب الإلكترونية المتاحة الآن قليلة العدد إذا قيست بالكتب المطبوعة.

٢. أن الكتب الإلكترونية في حاجة إلى جهاز قارئ أو وسيط يساعد علي

استخدامه والاستفادة منه وهناك بعض المشكلات التي تحدث بهذا الوسيط.

٣. أن التكلفة عالية إلى حد ما بما يتعلق بالاختزان أو الاسترجاع للمعلومات.
٤. أن الاستخدام الفعال يتطلب تدريباً من قبل المستفيد وأن الاستخدام يتطلب وجود الفرد في المكان الذي يوجد به الجهاز.
٥. دقة عرض الصورة على أجهزة القراءة ليست جيدة جدا لقراءة النصوص الطويلة.
٦. قلة العناوين المتاحة: حتي هذا الوقت هناك القليل من العناوين المتاحة الكترونيا خاصة المجاني منها.
٧. عدم توفر أجهزة القراءة على نطاق واسع في كثير من الدول، وخاصة العربية.
٨. النظم المعقدة: فبعض الكتب الإلكترونية قد تكون ذات نظم تشغيل معقدة لحد ما.
٩. ليس هناك حتى الآن تناغم أو توافق بين البرمجيات والتجهيزات المادية المختلفة.
١٠. يوجد القليل من البيانات الببليوجرافية الغير كافية عن العناوين المتاحة.
١١. حقوق النشر والتوزيع محدودة بالنسبة للدوريات الإلكترونية.

لكن معظم هذه المشكلات فنية، وجاري التغلب عليها، أو تم التغلب على بعضها، مثل مشكلات وضوح الصور والوسائط، فقد أصبحت من الماضي في كثير من الأجهزة المتخصصة في قراءة الكتب الإلكترونية، أما بقية الصعوبات، وقلة العناوين المتاحة، وخاصة المجاني منها، فإن الوقت كفيل بالتخلص من هذه العيوب مع اتساع استخدام الكتب الإلكترونية، وتوسع انتشارها في المدارس والجامعات، مع الدخول إلى منظومات المدارس الذكية والتعليم الجامعي الإلكتروني، وما يفرضه من ضرورة تخطي مشكلات وعقبات استخدام الكتب الإلكترونية، وتسهيل إتاحتها بطرق وأساليب متعددة والتخلص من عيوبها،

وتحسين جودتها، وتسهيل قراءتها بكل الصيغ على كافة الأجهزة.

(٢/١) ماهية القصة الرقمية

القصة الرقمية هي قصة أُنتجت وحفظت ونشرت باستخدام الوسائط الرقمية، وتدور حول حدث أو شخص أو مكان ويتم فيها توظيف النصوص والصوت والخلفيات الموسيقية والمؤثرات الصوتية والصور والفيديو من أجل تصميم قصة تعليمية.

وتعرفها نشوى رفعت (٢٠١٤: ٢٣١) بأنها رواية رقمية تدور حول شخص أو حدث ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية ويتم فيها دمج النصوص والصور والرسوم والأصوات.

ويعرفها ايهاب حمزة (٢٠١٤: ٣٢٩) بأنها برنامج وسائط متعددة يجمع ما بين النص والصوت والصورة والحركة والتفاعل معروض في شكل قصصي بغرض دعم عمليتي التعليم والتعلم.

ويعرفها Thang et al, (2014: 311) بأنها طريقة تجمع بين فن السرد مع مجموعة متنوعة من ملفات الصوت والفيديو والصور متعددة الوسائط.

(٢/٢) عوامل نجاح القصة الرقمية:

هناك عوامل يمكن أن تسهم في نجاح القصة الرقمية عند استخدامها في التعليم أوضحتها Gable S A, (2011) في:

١. الكاريكاتير البصري: وهذا يعني استخدام صور كاريكاتيرية تساعد في نقل مشاعر الشخصيات بوضوح، والإقلال من الحوار الذي يمكن لهذه الصور أن تعبر عنه.
٢. جدول زمني تفاعلي: عندما تحكي قصة من منظور واحد يجب أن ينسق الجدول الزمني لسلسلة الأحداث ونتائجها بصورة تفاعلية تجذب اهتمام المتعلمين بالصور الجذابة التي تنقل القصة إلى الأمام.
٣. وسيلة إعلام اجتماعية: يمكن الاستفادة من القصص القصيرة التي تعمل

بشكل جيد وتعد مصدر إلهام لمناقشة موضوع تعليمي محدد، كما يمكن للتعليم الإلكتروني تشجيع المتعلمين على مشاركة قصصهم المرتبطة بموضوع الدرس لاستخلاص النقاط الرئيسة للموضوع المطلوب تعلمه.

٤. صوت الراوي: أفضل راوي للقصة الرقمية هو الشخص الذي مر بتجربة مباشرة وغير العاطفي للرسالة التي تنقلها القصة الرقمية، ويركز الصوت على نقاط تعليمية محددة تحفز بصر المتعلمين للنظر إلى شاشة العرض، ووجود نصوص على شاشة العرض اختياري حسب الحاجة إليها، والخبراء يميلون إلى الموافقة على أن الراوي الذي يقرأ نصاً من شريحة هو في الواقع يضر المتعلم أكثر مما ينفعه.

٥. الفيديو: يمكن استخدام أفلام الفيديو في القصة الرقمية لإعطائها لمسة إنسانية، والراوي في هذه الأفلام يشترط أن يتماشى صوته مع لقطات الفيديو.

(٢/٣) أهمية القصة:

وهناك أهمية للقصة أوضحها محمد عبدالرؤوف (١٩٩٧: ٤٨) في:

١. تنمية قدراتهم العقلية: القصة تتميز بقدرة فائقة علي جذب انتباه العقل وتشويقه واثارة خياله، ويمكن عن طريقها تنمية القدرة على التخيل والتذكر والانتباه بالربط بين أحداث القصة وتذكر الأحداث والشخصيات وإدراك الأفكار واستنتاج ما قد يحدث بعد ذلك وتوقعه، كل هذه الامور من الممكن تنميتها عن طريق القصة التي تقدم للأطفال.

٢. نقل المعلومات والحقائق والأفكار العلمية للأطفال: فالقصة وسيط جيد لنقل المعلومات والحقائق والأفكار بطريقة مشوقة وجذابة ومحببة للأطفال بشرط أن يجيد المؤلف تطعيم القصة بالمعلومات والحقائق والأفكار على لسان الشخصيات وعن طريق الأحداث المثيرة في القصة ويمكن اعداد المناهج الدراسية في شكل قصص تنقل للأطفال الحقائق والمعلومات بأسلوب قصصي سهل محبب لهم.

٣. تنمية ميل الطفل للقراءة: فالقراءة عملية تتطلب كثيرا من الجهد والمهارة، وحتى يكون الطفل مستعدا لبذل هذا الجهد واكتساب هذه المهارات فلابد من إنشاء علاقة حب بينه وبين الكتاب، والقصة تحقق ذلك.

٤. السمو بأرواح الأطفال وتهذيب أخلاقهم: تسهم القصة في السمو بأرواح الأطفال، حيث تبين لهم قيمة الإيمان بالله وان الذين يتمسكون بدينهم ويحرصون علي آدابه هم الغالبون ولو كانوا فقراء وبهذا تؤكد القصة على أهمية الجانب المعنوي الروحي ودور تقوم به القصة التي توافر فيها هذا الجانب وتراعي الجانب القيمي والروحي فهي ليست مستودع معارف ومعلومات بل لابد من تأكيدها على الجانب الاخلاقي القيمي الروحي.

٥. تربية الطفل تربية إبداعية جمالية سلمية: القصة تدعم القيم والصفات اللازمة لعمليات التفكير الابتكاري والابداعي مثل دقة الملاحظة والصبر والمثابرة والتفكير الجاد المستمر وتنمية الخيال والتفكير الناقد كما تقدم سير العلماء والمخترعين واهل الابداع ليتخذ الأطفال من حياتهم وسيرهم وتصرفاتهم نماذج وامثلة يحتذي بها.

٦. تنمية مهارات لغة الطفل: ان للقصة اثرا تربويا في الطفل يتمثل في انها تنمي ثروته اللغوية وتساعده علي نموه اللغوي بشكل عام بما تحتوي علية من مفردات جديدة وعبارات جيدة، وتدرب التلاميذ بصورة فعالة علي التعبير بنوعية الشفهي والتحريري، وترقي اسلوب التلميذ الكتابي والكلامي، وتعطي التلاميذ فرصة اكبر للاستيعاب والفهم،

٧. تنمية الميول القرائية لدي الأطفال: القصة تجذب الطفل لقراءتها حيث تجعل من الكتاب مصدرا للمتعة بما يتميز به من عناصر جذب لا تتوفر في الكتاب العادي ومع الوقت يألف الطفل الكتاب ويتكون لديه ميل الي القراءة عموما بعد التدريب علي قراءة القصص.

(٢/٤) مواصفات القصة الرقمية:

للقصص الرقمية مواصفات لابد أن تتميز بها وهي كما ذكرتها هديل محمد (٢٠١٥: ٤٦): أن تتناسب القصة مع عمر الطفل ومستواه العقلي واللغوي، وأن تزود الأطفال بالخبرات والمعارف الجديدة، ويجب أن تنتهي نهاية سعيدة ومبهجة، وأن تكون سهلة التشغيل والاستخدام من قبل الطفل.

(٢/٥) عناصر القصة الرقمية:

كان التركيز مساعدة رواة القصص أن يجدوا القصة التي يريدون، ومن ثم مساعدتهم على تحديد تلك القصة في شكل مكتوب، وبالنسبة لكثير من رواة القصص أثبتت عملية التوضيح هذه أنها عملية تجربة تحويلية، ويجب زيادة صقل هذه العملية وتطور هذا النوع، ليجعل القصة الرقمية قصة جيدة، وهناك سبع خطوات للقصة الرقمية اوضحها (Lambert J, (2010: 9:

١. الرؤية: والمقصود هو مساعدة رواة القصص أن يجدوا ويوضحوا ما قصصهم حول، وفي كثير من الأحيان ابدأ بالسؤال: "ما هي القصة التي تريد قولها؟" ومن ثم متابعة.
٢. امتلاك المشاعر: والمقصود هو مساعدة رواة القصص في النظر في المعنى الوارد في قصصهم، ومساعدتهم في أن يصبحوا على بينة من الصدى العاطفي من قصتهم، من خلال تحديد العواطف في القصة، وتحديد تلك العواطف التي يرغبون في تضمينها في القصة ونقلها إلى جمهورهم.
٣. اللحظة المناسبة: العثور على وتوضيح الرؤية والعواطف من القصة يمكن أن يكون الأكثر تحديا في الجزء الخاص من القصة، ويصبح المعني واضحا للراوي حول قصتهم، والمقصود هو مساعدة رواة القصص قول قصتهم كقصة من خلال تحديد لحظة واحدة يمكن استخدامها لتوضيح رؤيتها من خلال طرح سلسلة من الأسئلة: "ما كانت

اللحظة عندما تغيرت الأمور؟ هل كنت على علم بذلك في ذلك الوقت؟ إن لم يكن، ما هي اللحظة هل أصبحت على علم بأن الأمور قد تغيرت؟ هل هناك أكثر من لحظة ممكنة للاختيار من؟ إذا كان الأمر كذلك، هل ينقلون معان مختلفة؟ الذي ينقل أكثر دقة ومعنى في قصتك؟ هل يمكن أن تصف لحظة بالتفصيل؟ وذلك للمساعدة في تحديد كيف سيتم استخدامها لشكل القصة.

٤. رؤية القصة: العثور على لحظة التغيير في القصة ووصفه في مشهد هو نقطة انطلاق لإخبار القصة كقصة، ولمساعدة رواة القصص وتبادل قصصهم في شكل قصة رقمية، يجب النظر في كيفية استخدام المرئيات والصوت وجلب الأشياء إلى الحياة للجمهور، وهناك العديد من الخيارات التي تأتي جنبا إلى جنب مع تصميم كيف يمكن للجمهور "رؤية" و"سماع" القصة الرقمية، من خلال مناقشة الخيارات البصرية في وقت مبكر من عملية تصور القصة والنظر في كيفية استخدام الصور التي سوف تشكل قصتهم، ووصف الصور التي تتبادر إلى الذهن، فهم ما تلك الصور، والعثور على أو إنشاء تلك الصور، ومن ثم تحديد كيفية أفضل طريقة لاستخدامها لنقل المعنى المقصود.

٥. سماع القصة: مساعدة المرئيات في تقديم قصة إلى الحياة، فالصوت المسجل من الحكاية ورواية القصة هو ما يجعل ما نسميه "القصة الرقمية" قصة رقمية، وليس فيديو موسيقي أو عرض الشرائح، ومن هذه النقطة في هذه العملية، يتم التعرف على لهجة عاطفية من القصة، والصوت هو واحد من أفضل الطرق لنقل هذه النغمة، ومن خلال الطريقة التي يتم بها تنفيذ الصوت، والكلمات التي يتم التحدث بها، والصوت المحيط والموسيقى التي تعمل مع السرد، وعند النظر في استخدام الصوت، يمكن طرح الاسئلة: "ما بعد التسجيل الصوتي

المسجل، هل سيتم تعزيز القصة والمشاهد في داخلها واستخدام طبقات إضافية من الصوت؟ هل استخدام الصوت المحيط أو الموسيقى يسلط الضوء علي نقطة التحول في القصة؟.

٦. تجميع القصة: تجميع القصة من خلال نشر الملاحظات والصور وتكوين النص الخاص والقصة المصورة، وهذا يتطلب الإجابة على سؤالين: كيف يمكنك هيكلة القصة؟ وضمن هذا الهيكل، وكيف هي الطبقات البصرية وسرد الصوت تعملان معا؟ وهذه ليست أسئلة بسيطة، فعند النظر في مسألة الهيكل، فان تحديد لحظة التغيير، في أي نقطة في القصة سوف تظهر؟ هل هي في البداية، منتصف، نهاية، أو تقسيمها في نقاط مختلفة في جميع أنحاء القصة؟ أم أنها القصة بأكملها؟ هل هناك تفاصيل أو مشاهد أخرى ضرورية لتوفير سياق لحظة التغيير؟ وفي أي ترتيب سوف تتسلسل كل هذه المعلومات؟.

٧. مشاركة القصة: في هذه المرحلة من العملية، تم تجميع طبقات القصة، والبحث وتوضيح الرؤية، وخلق القصة الرقمية، والتفهم الذاتي للراوي، وقد تتطور القصة والرؤية التي تنقل طوال العملية، ولذلك، فمن المهم أن أخذ جزء من الوقت لإعادة النظر في السياق الذي تم وصف القصة في البداية من أجل تحديد المعلومات ذات الصلة لتشمل عندما يتم تقاسم القصة، والاجابة عن الاسئلة: "من هو الجمهور المستهدف؟ ما هو الهدف من انشاء القصة؟ هل وضح الهدف خلال عملية انشاء القصة؟ كيفية عرض القصة الرقمية؟ وما هي حياة القصة او مصيرها بعد اكتمالها؟

وترى Gable S A, (2011) أن هناك عناصر ضرورية يجب على كاتب القصة الرقمية تحديدها أثناء كتابته لها وهي كالتالي:

١. الشخصيات: يجب تحديد شخصيات القصة الرقمية سواء الرئيسة أو

الثانوية.

٢. العقدة: عبارة عن مشكلة القصة الرقمية أو الهدف من كتابة القصة وما سيكتسبه التلميذ من متابعة القصة الرقمية.
٣. الأحداث والإجراءات: عادة تبدأ القصة الرقمية بحدث يثير التلميذ لمتابعتها، ثم تتوالى الأحداث والإجراءات التي ترتبط مراحل القصة الرقمية ببعضها، وتوضح تفاصيلها.
٤. الذروة: عبارة عن حل المشكلة، أو الدروس المستفادة من رواية القصة الرقمية.
٥. نهاية القصة الرقمية (الخاتمة): عادة ما تنتهي القصة الرقمية ببيان ختامي يعكس النقاط الرئيسة للقصة الرقمية أو موجز يلخص ما تم فيها من أحداث.

(٢/٦) تصنيف القصة الرقمية:

هناك تصنيفا للقصة الرقمية حسب الاستخدام اوردته McLellan, H, (2006: 65-79) في:

القصة الشخصية: لقد اعتاد الناس على مر العصور أن تكون لهم قصص ليحكوها، وقد وفر لهم الإعلام الحديث طرقا جديدة لرواية قصصهم ومشاركتها وحفظها، وباستخدام القصة الرقمية نستطيع أن نعيد للحياة قصصا مختبئة خلف الصور الموجودة في ألبومات العائلة.

القصة الرقمية الأرشيفية: أحد أشكال القصة الرقمية يشمل على عدد من المواقع الإلكترونية التي تتضمن الروابط blogs التي يشارك الناس فيها قصصهم في العديد من الأفكار والموضوعات.

القصة التعليمية: أدرك عديد من التربويين مستقبل القصة الرقمية، حيث إنها تساعد على رفع مستوى المهارات مثل الثقافة الرقمية، المشاركة

واتقان التكنولوجيا، والتي تعد من المهارات المهمة في العصر الحديث.

وهناك تصنيف للقصة الرقمية فيما يخص أنماط تقديم المحتوي يحددها (Ohler, J, (2006: 44-47 في:

الشكل المسموع للقصة الرقمية: حيث يؤكد أن الشكل المسموع أقدم أشكال القصة الرقمية، وبالرغم من تقدم التكنولوجيا إلا أن الشكل المسموع يقدم نموذجا جيدا للتعلم والاتصال الفعال بما يناسب المجتمعات التعليمية، حيث إنه يساهم في تكوين الخبرات التعليمية من خلال ادراك الرسالة التعليمية، وتكوين الصور الذهنية من الكلمات التي يتم سماعها في مضمون القصة الرقمية، وبذلك يصبح التلميذ شريكا إيجابيا في تكوين المعلومة الواردة بالقصة.

الشكل المرئي للقصة الرقمية: يوفر هذا الشكل الصور والرسوم الثابتة والمتحركة، والمؤثرات السمعية والبصرية، وغير ذلك من العناصر التي تجذب انتباه المتعلمين، وتتيح فرصا متنوعة في تقدي المحتوي.

الشكل المكتوب للقصة الرقمية: إن هذا الشكل يمثل أداة التعلم الرئيسة للمتعلمين طوال المراحل التعليمية المختلفة، كما أن مفهوم القصة مرتبط دائما بالشكل المكتوب، وترجع أهمية هذا الشكل في كونه يساهم بشكل فعال في تنمية قدرة المتعلمين على التفكير، واستخلاص المعنى الضمني للنص المكتوب مما يجذب المتعلمين لمحتوي النص ويسهل فهم ما يتضمنه من معاني ومعلومات، فهو بذلك لا يقل أهمية عن الشكل المسموع والمرئي.

(٢/٧) معايير تقييم القصة الرقمية:

أوضح (Lambert J, (2013 أنه يفضل في القصص الرقمية أن:

١. تشتمل على عدد مناسب من الصور، والأصوات، ولقطات الفيديو، والنصوص، والرسوم المتحركة، وينبغي أن تتكامل هذه الوسائط مع بعضها وبشكل مناسب في تحقيق الهدف من القصة.
٢. يتوافر بها قدر من التوافق وإحساس المشاهد بالانسجام بين المكونات السمعية والبصرية وقيادة المشاهد إلى التأمل والتفكير، وأن تبتعد القصة عن النغمات الصوتية السريعة والعرض الخاطف للصور.
٣. يتم فيها اختيار الخلفيات الموسيقية المناسبة، والبعد عن تزامن التعليق الصوتي مع الخلفيات الموسيقية الغنائية، التي قد تشتت انتباه المشاهد، وينبغي إيلاء اهتمام للخلفيات الموسيقية التي تثير مشاعر المشاهد وعواطفه ونحو موضوع القصة.
٤. يتم فيها اختيار الحركة التي تجذب تركيز المشاهد لأحداث القصة واختيار الصور التي يمكن أن تنقل المشاعر والعواطف وتأكيد وجهة النظر للمشاهد.
٥. يكون هناك تناغم بين التعليق الصوتي والصور والخلفية الموسيقية.
٦. تتضمن إيقاعاً سريعاً في سرد الأحداث التي تتطلب إثارة عاطفة المشاهد، وأن تتضمن إيقاعاً بطيئاً أو عادياً في سرد الأحداث التي تتطلب من المشاهد الاسترخاء والتأمل.

(٢/٨) تحديات القصص الرقمية:

يشير (Frazel M, (2010: 109-122 على مجموعة من التحديات التي تواجه استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية وتتمثل فيما يأتي:

١. إن القصص الرقمية فيها انتفاع التكنولوجيا، ومن ثم فهي تحتاج إلى كثير من الأشياء التي قيمتها وثمنها غير رخيصة.

٢. التكنولوجيا تتطلب كفاءة إتقانها، ومن المؤسف أن كثير من مدرسي اللغة العربية لا يمتلك كفاءة إتقان التكنولوجيا.
٣. تستغرق القصص الرقمية الوقت الطويل في إعدادها، وتجهيزها لتطبيقها.
٤. يجد المعلمون صعوبة في إعطاء التوجيهات للطلاب، لأن استخدام القصص الرقمية جديد.
٥. لا يمكن استخدام القصص الرقمية في جميع المواد.

(٣/١) ماهية مستوي الطموح

يعد الطموح من السمات الهامة لأنه من العوامل المهمة المؤثرة بما يصدر عن الإنسان من نشاطات وأفكار، فهو يقوي الهمم ويرتب الأفكار للارتقاء بالمستوي، فما دام الطموح موجوداً عند الإنسان فلا يوجد سقف للتطور العلمي والحضاري.

والطموح تصور قبلي، أما مستوى الطموح فهو نتاج بعدي لقياس كمي ويجب الإشارة إلى أن الفرد لن يكون لديه مستوى طموح بالنسبة لجميع الأعمال وذلك على الرغم من أن لديه أهداف محددة ولكي يحدد مستوى طموحه لابد أن تتوافر لديه فكرة ما عن صعوبة العمل وعن قدرته على تعلمه أو أدائه، حسين أحمد (٢٠٠٥: ٧٩).

والطموح يعتمد بدرجة كبيرة على المقدرة فربما نرغب أن نكون شعراء أو علماء مشهورين ولكن إذا ما كانت إمكانياتنا قليلة فإننا نتخلى عن هذا الطموح مبكراً وغالباً ما نترك هذه الأهداف المستحيلة دون مبالاة وذلك لأننا لسنا مسئولين عن توافر تلك الإمكانيات وفي حالات أخرى نتخلى عن طموحاتنا على الرغم من ميولنا الكبيرة وهذا يعني أنه لا يكفي أن يكون لدينا ميل أو رغبة في هدف ما دون توافر قدرات مناسبة لهذا الطموح سيد عبدالعظيم (١٩٩٢: ٢٤).

ويشير محمد عبدالتواب، سيد عبدالعظيم (٢٠٠٥: ٣) إلى أن مستوى

الطموح هو سمة ثابتة نسبياً تشير إلى أن الشخص الطموح هو الذي يتسم بالتفاؤل والمقدرة على وضع الأهداف وتقبل كل ما هو جديد وتحمل الفشل والإحباط.

وتعرف آمال عبدالسميع (٢٠٠٤: ٧) مستوى الطموح بأنه الأهداف التي يضعها الفرد لذاته في مجالات تعليمية أو مهنية أو أسرية أو اقتصادية ويحاول تحقيقها، ويتسم بالعديد من المؤثرات الخاصة بشخصية الفرد أو القوى البيئية المحيطة به وإذا تناسب مستوى الطموح مع إمكانية الفرد وقدراته الحالية والمتوقعة كانت السوية وإذا لم يتناسب معها ظهرت التفككية والاضطراب ودائماً الفرد يحاول تخطي العقبات التي تحول دون تحقيق أهدافه أو تعرقلها وأحياناً أخرى يفشل ويحبط ويقل مستوى طموح الفرد، ويعد مستوى الطموح عامل واقعي للأداء والتفوق كما يعد من خصائص الشخص الصلبة التي تتحمل الضغوط وتتصف بالتحدي والضبط والالتزام.

(٣/٢) خصائص الشخص الطموح:

من الخصائص التي يمتاز بها الشخص الطموح عن غيره:

- لا يقنع بالقليل ولا يرضى بمستواه الراهن ويعمل دائماً على النهوض به، أي لا يرى أن وضعه الحاضر أحسن ما يمكن أن يصل إليه.
- لا يؤمن بالحظ ولا يعتقد أن مستقبل الإنسان محدد لا يمكن تغييره ولا يترك الأمور للظروف.
- لا يخشى المغامرة أو المنافسة أو المسؤولية أو الفشل.
- لا يجزع إن لم تظهر نتائج جهوده سريعاً.
- النظرة المتفائلة إلى الحياة والاتجاه نحو التفوق والميل نحو الكفاح وتحديد الأهداف والخطة وتحمل المسؤولية والاعتماد على النفس والمثابرة. نظيمة سرحان (١٩٩٣: ١١٤).

(٣/٣) العوامل المؤثرة في مستوى الطموح:

١. العوامل الذاتية:

- الثواب والعقاب: الثواب "الأثر الذي يتبع الأداء أو الاستجابات، ويؤدي إلى الشعور بالرضا أو الارتياح وتتمثل حالة الرضا والارتياح في سعي المتعلم للحصول على هذا المثير أو الاحتفاظ به" عبد القادر كراجه (١٩٩٧: ٢٩٧)، فالاستجابة التي تثاب عليها نميل إلى تكرارها لأنها مقبولة للفرد والجماعة ومريحة للشخصية أما الاستجابة التي نعاقب عليها نعمل على تفاديها، لأنها غير مقبولة من طرف الفرد والجماعة ومضرة للشخصية.
- خبرات النجاح والفشل: "النجاح يؤدي عادة إلى رفع مستوى الطموح، بينما الفشل يؤدي إلى خفض ذلك المستوى، كما أن احتمالات ارتفاع مستوى الطموح تزداد تبعاً لازدياد حجم النجاح واحتمالات انخفاضه تزداد تبعاً لازدياد حجم الفشل". سهير كامل (١٩٩٩: ١٩١) وتوصلت الدراسات إلى أنه كلما كان النجاح كبيراً كلما كبرت نسبة ارتفاع مستوى الطموح، وكلما كان الفشل كبيراً كبرت النسبة المئوية لتخفيض مستوى الطموح. كاميليا عبد الفتاح (١٩٨٤: ١٧)

فالتلميذ عندما ينجح ويدرك مقدار نجاحه (مرتفعاً أو متوسطاً أو ضعيفاً)، يدفع به إلى الأمام ويعطيه ثقة أكبر بنفسه، بل يعطيه تعزيزاً أكبر لمواصلة العمل والجهد والمثابرة، وهذا كله يؤدي إلى رفع مستوى الطموح، إذاً لا يمكن تصور متعلم يتفوق دون مستوى لائق من الطموح، لأن الطموح يلعب دوراً في الدفع به نحو تحقيق المزيد من التحصيل والتفوق والامتياز والتفرد. مدحت عبد الحميد (١٩٩٩: ١١٦)

- مفهوم الذات: قوة دافعة للسلوك، فإنها تدفع بمستوى الطموح للارتقاء وبالفرد للشعور بكيانه ووجوده، وهذا يكون في حالة الإدراك الإيجابي

للذات أما إذا كان الإدراك للذات سلبي فإنه لا محالة من انخفاض مستوى طموحه، فكثير ما تكون فكرة الفرد عن نفسه ناقصه أو غير صحيحة، وذلك لميل الإنسان إلى أن يعمى عن رؤية عيوبه، فنحن نرى أنفسنا كما نحب لا كما هي عليها في الواقع، لكنها عامل بالغ الأثر في توجيه سلوكه ورسم مستوى طموحه، أحمد عزت (١٩٧٦: ١٢١).

- القدرة العقلية: ترى رمزية الغريب أن مستوى الطموح ودرجته يتوقف على قدرة الفرد العقلية، فكلما كان الفرد أكثر قدرة كان بمقدوره القيام بتحقيق أهداف ابعد وأكثر صعوبة، ولما كانت قدرة الطفل العقلية تزداد بازدياده في العمر حتى يصل غلى مستوى معين، فإن مستوى طموح الطفل يتغير بتغير عمره الزمني رمزية الغريب (١٩٩٠: ٣٢٩).
- التوافق النفسي: الإنسان السوي الشخص الأكثر استبصاراً بذاته وقدراته والعوائق التي تواجهه في تحقيق أهدافه، وأكثر تقبلاً لحدود إمكانياته، وذلك بسبب إدراكه الموضوعي لذاته وللعالم، مما يساعده على وضع مستوى طموح أكاديمي واقعي يتناسب مع إمكانياته وقدراته، وترى هيرلوك أن المضطربين انفعالياً يميلون إلى وضع مستويات طموح مرتفعة جداً – غير واقعية – في حين أن المتوافقين انفعالياً يضعون مستويات طموح واقعية تتفق مع إمكانياتهم وقدراتهم، وتبين أيضاً أن الشخص الذي يعاني قلقاً بسيطاً يميل إلى وضع مستويات طموح عالية أكثر من الشخص مرتفع القلق وقليل الثقة بخبراته وقدراته، إذا الشخص الواثق من نفسه والمتوافق معها يرفع من مستوى طموحاته بعد النجاح ويخفضه بعد الفشل، على عكس غيره من الأشخاص المضطربين، وهذا ما تؤكده العديد من الدراسات الإكلينيكية من أن النواحي الانفعالية للشخصية تؤثر في تحديد مستوى الطموح لدى الفرد صلاح أحمد (١٩٨٤: ١٠٩).

٢. العوامل الأسرية:

- التربية الأسرية: تعبر الأسرة الخلية الأولى التي عرفها المجتمع الإنساني والتي مرت بعدة مراحل وأشكال، ولقد عرفت الأسرة على أنها جماعة أولية تقوم العلاقات بين أفرادها على أساس الوجه للوجه، ومن هنا أتت خطورة تأثيرها في تنشئة الطفل عبد الرحمن سيد (١٩٧٩: ٥٢٨).

فأسلوب التربية عند الأسر المتضمن للقسوة والحرمان من إشباع الحاجات النفسية سيؤدي إلى انخفاض مستوى طموحهم، وهذا ما توصلت إليه دراسة صابر حجازي (١٩٨٤) حيث أكدت وجود علاقة إيجابية بين مستوى الطموح وبين اتجاهات الآباء في التنشئة التي تتسم بالتسلط والتدليل المفرط.

- المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة: هناك علاقة ارتباطية بين التوافق النفسي (الشخصي والاجتماعي) ومستوي الطموح، فقد اشارت الدراسات الي ان علاقة مستوي الطموح بالتوافق علاقة وثيقة وديناميةمتبادلة فأي تغير في احدهما يتبعه تغير في الاخر كاميليا عبدالفتاح (١٩٨٤: ١٥٩).
- طموح الوالدين أو الأهل: يؤكد جليل وديع (١٩٩٧: ٧٤) من أن الآباء في تعاملهم مع أبنائهم يركزون على هذه الأمور ويثيرون ذلك في نفوس أبنائهم بالتشجيع والتركيز ويقول في هذا "يكفي الأب مثلاً أن يقول لابنه منذ الصغر إنه سيصبح في المستقبل طبيباً، وأن يحبب إليه هذه المهنة عند زيارتهما لعيادة الطبيب، فيبين مركزه الاجتماعي، وحاجة الناس إليه، ويبين له أثاث مكتبه الفخم، ومدخوله ويوضح له كل تبعيات هذه المهنة أو أية مهنة تشابهها، ويكفي ذلك لترتسم في مخيلة الطفل معالم الطموح، فطموح الوالدين له دور مهم في تحديد مستوى طموح الأبناء، فالوالدين ذوي الطموح المنخفض قد يدفعان أبنائهم إلى خفض طموحهم

خوفاً من تعرضهم للفشل، وخوفاً من مشاكل هم في غنى عنها.

٣. العوامل المدرسية:

- البيئة المدرسة: لتنجح المدرسة في تحقيق أهدافها ومهامها لابد لها من تكوين بيئة تعليمية تربوية واسعة المجال لتدريب التلاميذ على ممارسة التفكير والحرية في اختيار ما يرونه مناسباً لهم مما تقع عليه عيونهم من خبرات، وأن لا يجبرونهم فيشعرون بالاغتراب بدل الطموح أمال أحمد (١٩٨٩: ٩٣)، ولابد لها أيضاً الموازنة بين ما تعطيه من مقررات وواجبات وتحصيل وبين ما يطيق التلاميذ تقبله، وتمثله آرائهم أي الموازنة بين المقررات والقدرات وبين مستوى التحصيل ومستوى الطموح، فعدم توازن الهدف المنشود مع الوسيلة المؤدية إليه يؤدي إلى الفشل. كمال دسوقي (١٩٨٤: ٣٤٥).
- شخصية المدرس: يعد المعلم أحد الشخصيات التي لها تأثير على التلميذ، فهو صاحب التغيير والتشكيل والتأثير على شخصية المتعلم بما يتصف به من صفات، وبناء على ذلك يتحدد مستوى طموح التلاميذ بين الارتفاع والانخفاض حسب مميزات المعلم أو المدرس، فالمدرس هو النموذج والمصدر الذي يستمد منه الطفل النواحي الثقافية والخلفية التي تساعده على أن يسلك سلوكاً سوياً.
- جماعة الرفاق: مما لا شك فيه أن البيئة المدرسية تعتمد على جماعات متعددة منها جماعة التلاميذ وجماعة النشاط وجماعة القسم، هذه الجماعة التي تؤثر على سلوك الفرد في عدة جوانب، فهي تؤثر على تكوين اتجاهات الفرد، وكذلك على أسلوب اتجاهاته للمواقف الاجتماعية المختلفة، كما تؤثر على درجة طموح الفرد، سلوى عثمان، هناء حافظ (١٩٩٩: ١٩١)

(٣/٤) النظريات المفسرة لمستوى الطموح:

تعددت النظريات المفسرة لمستوى الطموح ومن هذه النظريات:

نظرية Adler:

يعد Adler الإنسان كائناً اجتماعياً تحركه دوافع اجتماعياً في الحياة فهو له أهداف في حياته يسعى إلى تحقيقها وقد استخدام Adler عدة مفاهيم منها:

- الذات الخلاقة: وتعني ذات الفرد التي تدفعه إلى الخلق والابتكار.
- الكفاح في سبيل التفوق: وهو أسلوب حياة تتضمن نظرة الفرد للحياة من حيث التفاؤل والتشاؤم.
- الأهداف النهائية: حيث يفرق الفرد الناضج بين الأهداف النهائية القابلة للتحقيق والأهداف الوهمية والتي لا يضع الفرد فيها اعتباراً لحدود إمكانياته ويرجع ذلك إلى سو تقدير الفرد لذاته شريف مهني (٢٠٠١: ٤٨).

نظرية القيمة الذاتية للهدف:

قدمت Escalona نظرية القيمة الذاتية للهدف وترى أنه على أساس القيمة الذاتية للهدف يتقرر الاختيار، والاختيار لا يعتمد علي اساس قوة او قيمة الهدف الذاتية كما هي فحسب، ولكن يعتمد علي القيمة الذاتية إضافة على احتمالات النجاح والفشل المتوقعة وفي عبارة بسيطة فان القيمة الذاتية للنجاح او وزن النجاح تعتبر نتيجة للقيمة نفسها ولاحتمالات النجاح، والفرد يضع توقعاته في حدود منطقة قدراته وتقوم النظرية على ثلاث حقائق هي:

- هناك ميل لدى الأفراد ليبحثوا عن مستوى طموح مرتفع نسبياً.
- كما أن لديهم ميلاً لجعل مستوى الطموح يصل ارتفاعه إلى حدود معينة.
- الميل لوضع مستوي الطموح بعيدا جدا عن المنطقة الصعبة جدا والسهلة جدا.

وتقول Escalona أن هناك فروقاً كبيرة بين الناس فيما يتعلق بالميل الذي

يسيطر عليهم ويتحكم فيهم لتجنب الفشل او للبحث عن النجاح، فبعض الناس يظهرون خوفا شديدا من الفشل فيسيطر عليهم احتمال الفشل وهذا ينزل من مستوى القيمة الذاتية للهدف وهناك عوامل تقرر الاحتمالات الذاتية للنجاح والفشل في المستقبل أهمها:

الخبرة السابقة، بناء هدف النشاط، الرغبة والخوف والتوقع، المقاييس الرجعية التي تقوم عليها القيمة الذاتية للمستقبل، الواقعية، الاستعداد للمخاطرة، وجود الفرد داخل او خارج منطقة الفشل، رد الفعل لتحصيل أو عدم تحصيل مستوي الطموح كاميليا عبدالفتاح (١٩٩٠: ٤٧).

نظرية المجال لـ Keart Levin:

يذكر (صفوت أحمد، ١٩٩٥: ٤٨) بأن من أهم دعاة هذه النظرية هو العالم **Levin** وتسمى نظريته بنظرية المجال فهو يرى أن هناك عدة قوى تعتبر دافعة وتؤثر في مستوى الطموح ومنها:

- عامل النضج: فكلما كان الفرد أكثر نضجاً أصبح من السهل عليه تحقيق أهداف الطموح لديه وكان أقدر على التفكير في الغايات والوسائل على السواء.
- القدرة العقلية: فكلما كان الفرد يتمتع بقدرة عقلية أعلى كان في استطاعته القيام بتحقيق أهداف أكثر صعوبة.
- النجاح والفشل: فالنجاح يرفع من مستوى الطموح ويشعر صاحبه بالرضا أما الفشل فيؤدي إلى الإحباط وكثيراً ما يكون معرقلاً للتقدم في العمل.
- نظرة الفرد إلى المستقبل: تؤثر نظرة الفرد إلى المستقبل وما يتوقع أن يحققه من أهداف في مستقبل حياته وعلى أهدافه الحاضرة.

الإفادة من الاطار النظري والدراسات السابقة:

يمكن التعليق على الاطار النظري والدراسات السابقة بذكر جوانب الاستفادة منها كما يلي:

التعريفات: من خلال عرض التعريفات المتعلقة بمتغيرات الدراسة تم التوصل الي التعريفات الاجرائية الخاصة بالدراسة الحالية.

المهارات: من خلال عرض الإطار النظري تم التعرف علي أهم المهارات الخاصة بالقصة الرقمية ومستوي الطموح.

البرامج: تم التعرف على أهم البرامج المستخدمة في تصميم القصة الرقمية واختيار ما يناسب منها.

المراجع: التعرف على أهم المصادر التي تستخدم في إعداد الجانب النظري للدراسة الحالية.

المنهج: تم الاستفادة من هذه الدراسات في وضع المنهج المناسب لموضوع الدراسة.

أدوات الدراسة: تم الاستعانة بهذه الدراسات في إعداد أدوات القياس لمتغيرات الدراسة الحالية.

الأساليب الإحصائية: تم الاستفادة من هذه الدراسات في اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة.

منهجية الدراسة:

أولاً . منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج شبة التجريبي الذي يستخدم لمعرفة فاعلية المتغير المستقل (الكتاب الإلكتروني) على المتغير التابع (مهارة تصميم القصة الرقمية).

ثانيا . متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل: الكتاب الإلكتروني.

المتغير التابع: مهارة تصميم القصة الرقمية– مستوي الطموح.

ثالثا . مجتمع وعينة الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية وعددهم

(٤٠) معلم تم اختيارهم بطريقة عشوائية وتم معاملتهم كمجموعة واحدة ذات القياس القبلي والبعدي.

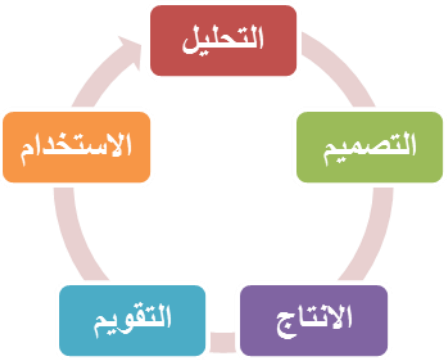
رابعا . التصميم التجريبي للدراسة

جدول (١): التصميم التجريبي للدراسة

تصميم الدراسة	التطبيق القبلي	المعالجة التجريبية	التطبيق البعدي
المجموعة الواحدة	الاختبار التحصيلي بطاقة تقييم المهارة	الكتاب الإلكتروني	الاختبار التحصيلي بطاقة تقييم المهارة مقياس مستوى الطموح

خامسا . التصميم التعليمي:

بعد الاطلاع علي نماذج التصميم التعليمي العربية والاجنبية المختلفة اقترح الباحث نموذج لتصميم وإنتاج الكتاب الإلكتروني تضمن المراحل والخطوات اللازمة لعمليتي التصميم والإنتاج كالآتي:



شكل (١) نموذج الدراسة

يتكون النموذج من المراحل والخطوات الآتية:

مرحلة التحليل: شملت الخطوات الآتية:

- تحديد حاجات المتعلمين: وتتضمن تحديد الحاجات التعليمية وهي اكساب

مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام برنامج photo story 3 لدى معلمي المرحلة الابتدائية والذين لا يمتلكون هذه المهارات ومن هنا تبرز الحاجة إلى استخدام أساليب جديدة تتمثل في استخدام الكتاب الإلكتروني حيث اتفقت معظم الدراسات على فاعليته في رفع كفاءة عديد من نواتج التعلم.

- تحديد المهام التعليمية: تحددت المهام التعليمية للمحتوي متمثلة في الالمام بالجانب المعرفي الخاص بمهارات تصميم القصة الرقمية واكتساب مهارات تصميم واستخدام القصة الرقمية باستخدام برنامج photo story 3.
- تحديد خصائص المتعلمين: وتم تحديد خصائص المتعلمين في مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٥، وتوفر بعض مهارات استخدام الكمبيوتر والإنترنت لدى نسبة كبيرة منهم، كذلك تجانس العينة من الناحية المعرفية والتكنولوجية.
- تحديد السلوك المدخلي: سلوكهم المدخلي لتصميم القصة الرقمية يكاد يكون متساوي حيث انهم لم يتعرضوا لدراسة هذا البرنامج من قبل.
- تحديد المتطلبات المادية: متمثلة في توفر معمل كمبيوتر ليطلع من خلاله معلمي المرحلة الابتدائية علي الكتاب الإلكتروني لتدريبهم علي مهارات تصميم القصة الرقمية.

مرحلة التصميم: شملت الخطوات الآتية:

- صياغة الأهداف السلوكية: وتتضمن تحديد وصياغة الأهداف إجرائيًا والمتمثلة في: تحديد مفهوم القصة الإلكترونية وأنواعها وفوائدها للمعلم والمتعلم وتصميمها والمفاهيم ذات العلاقة بها، تصميم لوحة الأحداث (تصميم مشاهد القصة ووضع سيناريو التنفيذ للأحداث)، تصميم الشخصيات والمشاهد على أحد برامج تصميم ومعالجة الصور والرسومات، تسجيل الصوت والمؤثرات الصوتية، تركيب وتجميع مشاهد القصة وإضافة الحركة وإخراجها.

- إختيار المحتوى وتنظيمه: وتتضمن تحديد عناصر المحتوى اللازم لتحقيق الأهداف من خلال استخراج الجمل والتعبيرات المرتبطة بالموضوع والمفاهيم والمصطلحات من مصادرها الفعلية وتنظيمها بالتتابع الذي يؤدى إلى تحقيق الأهداف وبما يتناسب وخصائص المتعلمين وأنماط تعلمهم، وتم تقسيم عناصر تحديد المحتوي الي ستة موضوعات رئيسية هي: تنزيل البرنامج، تشغيل البرنامج، إدراج الصور، تعديل الصور، إدراج الصوت والخلفيات الموسيقية، حفظ البرنامج.
- تحديد الوقت المطلوب للتعلم: يرتبط تنظيم المحتوي وتتابع عرضه، تقسيم هذه الوحدات الي مجموعة من المهارات ومن ثم تحديد الوقت المناسب لكل مهارة، مع مراعاة حرية التلاميذ في تكرار تعلم المهارة.
- تصميم الانشطة التعليمية: تم تحديد مهام التعلم وأنشطته التي يجب على المعلمين إنجازها عند دراستهم للمهارات، ومن تلك المهام والأنشطة ما يلي:

* زيارة بعض المواقع واستعراضها للاستفادة منها في تطبيق مهارات البرنامج، والتي ترتبط ارتباطاً وثيقاً بمهام التعلم أو الأنشطة.
* استنتاج حلول بعض مهام التعلم وأنشطته، وذلك من خلال القيام ببعض المهام العملية مثل تصميم قصة باستخدام برنامج photo story 3.

- اختيار الاستراتيجيات التعليمية: وتتمثل في نوع الاستراتيجية التعليمية المستخدمة في تصميم الكتاب الإلكتروني وتتمثل في استراتيجية الشرح Tutorialوتسمى كذلك برمجيات التدريس الخصوصي حيث يقوم الكتاب الإلكتروني بعرض الأهداف والمادة العلمية الجديدة ويعطي الأمثلة التوضيحية والتدريبات للمتعلم مع متابعة تقدمه في هذه المادة، كما يقوم الكتاب الإلكتروني بدور المعلم الخصوصي في تدريس المصطلحات والمهارات للمتعلم حسب سرعة تعلمه للمهارة.
- تصميم بيئة التعلم الإلكترونية: البيئة الإلكترونية عبارة عن كتاب الكتروني

لشرح مهارات تصميم القصة الرقمية

- تقديم التغذية الراجعة: تم تقديم تغذية راجعة من خلال الارتباط التشعبي لبعض المواقع التي توضح تصميم مهارات القصة الرقمية وذلك أثناء تصفح المعلم للكتاب الإلكتروني.

مرحلة الإنتاج: شملت الخطوات الآتية:

- التجميع: وتمثلت في تحديد كل الوسائط المطلوبة لإنتاج الكتاب الإلكتروني، سواء كانت صور أو رسومات أو لقطات فيديو، أو ملفات صوتية أو موسيقى، والمتعلقة القصة الرقمية وذلك أثناء تصميم السيناريو.
- اختيار برنامج الإنتاج: ويتمثل في اختيار البرنامج الذي سيتم تصميم الكتاب الإلكتروني به وهو يتمثل في برنامج flipping book والذي يتميز بإمكاناته الكبيرة فضلا عن سهولة استخدامه.
- اختيار البرامج المساعدة: وتتمثل في البرامج التي يمكن ان تستخدم لتُعين المصمم في إنتاجه للكتاب الإلكتروني وتمكنه من إنتاجه بشكل جيد مثل (Photoshop, movie maker,).
- الإنتاج المبدئي: ويُقصد به تنفيذ السيناريو حسب الخطة الموضوعة للحصول علي الكتاب الإلكتروني كما هو مخطط له.

مرحلة التقويم: شملت الخطوات الآتية:

- تقويم بيئة التعلم: وتتمثل في عرض النسخة المبدئية من الكتاب الإلكتروني على مجموعة من المتخصصين في تكنولوجيا التعليم للتأكد من مناسبتها لتحقيق الأهداف، وتسلسل العرض، ومناسبة العناصر المكتوبة، والترابط والتكامل بينها، وسهولة الاستخدام، إضافة إلى كل النواحي التربوية والفنية الأخرى.
- إجراء التعديلات: وتتمثل في إجراء التعديلات اللازمة على الكتاب الإلكتروني في ضوء النتائج التي تم الحصول عليها.

- المراجعة النهائية: وتتمثل في مراجعة النسخة المبدئية وإضافة التعديلات والمقترحات التي تم الحصول عليها استعداداً لإعداد النسخة النهائية وتجهيزها للعرض.

مرحلة الاستخدام: شملت الخطوات الآتية:

- استخدام بيئة التعلم الإلكترونية: وتعنى استخدام الكتاب الإلكتروني وتطبيقه علي مجموعة الدراسة من خلال الموقع التالي https://digitalstoryskills.wordpress.com.
- متابعة الاستخدام: وتعني المتابعة المستمرة للكتاب الإلكتروني لمعرفة الآراء وإمكانيات التطوير.

سادسا . بناء ادوات الدراسة:

اشتملت الدراسة علي الادوات الآتية:

أ- قائمة مهارات القصة الرقمية

ب-الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي الخاص بمهارات تصميم القصة الرقمية.

ج- مقياس مستوي الطموح إعداد (محمد عبدالتواب، سيد عبدالعظيم، ٢٠٠٥)

د- بطاقة تقييم المهارة لمهارات تصميم القصة الرقمية.

أ- قائمة مهارات القصة الرقمية:

- الهدف العام من بناء قائمة المهارات هو تحديد مهارات برنامج تصميم القصة الرقمية التي يمكن إكسابها لمعلمي المرحلة الابتدائية.
- تحديد مصادر اشتقاق قائمة المهارات من خلال المقابلات مع العديد من المختصين في التصميم التعليمي وتكنولوجيا التعليم، وتحليل العديد من الادبيات والدراسات التي تناولت مهارات تصميم القصة الرقمية.

- من خلال المقابلات والادبيات والدراسات تم اعداد الصورة المبدئية لقائمة المهارات وعرضها علي السادة المحكمين في مجال التخصص بهدف معرفة آرائهم واقتراحاتهم بشأن القائمة.
- بعد تحليل آراء المحكمين وجد أن هناك إجماعا من قبل المحكمين علي أهمية كلا من المهارات الرئيسة والفرعية حيث لم يرد أي تعديلات جوهرية علي المهارات، وتم إعداد الصورة النهائية لقائمة المهارات بعد إجراء بعض الاقتراحات اللغوية واحتوت القائمة علي (٤٢) مهارة.

ب- الاختبار التحصيل:

قام الباحث بإعداد الاختبار التحصيلي وفق الخطوات الآتية:

١. تحديد الغرض من الاختبار: هدف الاختبار التحصيلي الي قياس درجة معرفة المعلمين بمهارات تصميم القصة الرقمية والهدف من تطبيقه قبليا هو معرفة مدي امتلاك مجموعة الدراسة للمعارف السابقة في الجانب المعرفي للقصة الرقمية والهدف من تطبيقه بعديا هو مقارنه تحصيل مجموعة الدراسة لمعرفة أثر المعالجة التجريبية (الكتاب الإلكتروني) الذي تعرضت له مجموعة الدراسة.

٢. تحديد المستويات التي يهدف الاختبار لقياسها: اقتصر الاختبار التحصيلي على قياس المستويات الثلاث الأولى من الجانب المعرفي (التذكر، الفهم، التطبيق).

٣. إعداد جدول المواصفات: قام الباحث بإعداد جدول المواصفات الذى يحتوى على الأوزان النسبية لكل موضوع من الموضوعات والأوزان النسبية لكل مستوى من مستويات التعلم التي يشملها الاختبار كما هو موضح بالجدول (٢)

جدول (٢): مواصفات الاختبار التحصيلي

الموضوع	مستويات الأهداف	الوزن	المجموع

	تذكر	فهم	تطبيق	النسبي	
مفهوم القصة الإلكترونية وأنواعها وفوائدها للمعلم والمتعلم وتصميمها والمفاهيم ذات العلاقة بها	١	١	–	%٦,٧	٢
تصميم المشاهد والصور على أحد برامج تصميم ومعالجة الصور والرسومات او اخذ صور جاهزة من الإنترنت	١	١	٥	%٢٣,٣	٧
تعديل الصور علي برنامج تصميم القصة بما يناسب المشاهد المختلفة	١	١	٥	%٢٣,٣	٧
تسجيل وحفظ الصوت والخلفيات الموسيقية	١	١	٤	%٢٠	٦
تركيب وتجميع مشاهد وصور القصة وإضافة الحركة وإخراجها	–	١	٧	%٢٦,٧	٨
المجموع	٤	٥	٢١	%١٠٠	٣٠
الوزن النسبي	%١٣,٣	%١٦,٧	%٧٠		

٤. تحديد نوع وعدد مفردات ودرجات الاختبار: تم اختيار مفردات الاختبار التحصيلي، وتنوعت ما بين اسئلة الصواب والخطأ، والاختيار من متعدد، وعددها ٣٠ مفردة، ولكل مفردة درجة واحدة ليصبح مجموع درجات الاختبار ٣٠ درجة.

٥. صياغة مفردات وتعليمات الاختبار: تم صياغة مفردات الاختبار بالشكل الموضوعي في ضوء مستويات الأهداف وتكون الاختبار من ٣٠ سؤال، ١٥ سؤال من نوع اسئلة الاختيار من متعدد، ١٥ سؤال من نوع اسئلة الصواب والخطأ، ثم قام الباحث بصياغة تعليمات الاختبار، والغرض من تعليمات الاختبار مراعاتها عند تطبيقه على معلمي المرحلة الابتدائية مجموعة الدراسة، وقد روعي عند وضع تعليمات الاختبار أن تكون

التعليمات واضحة ومختصرة، ومحدد فيها بدقة الأداء المطلوب من المعلم القيام به.

٦. الصورة المبدئية للاختبار: بعد صياغة مفردات الاختبار وتعليماته قام الباحث بصياغة مفردات الاختبار والتي تغطى عناصر المحتوى وتعكس أهدافه، حيث بلغ عدد أسئلة الاختبار ثلاثون سؤالًا، تغطى المستويات الأول والثاني والثالث من تصنيف بلوم للأهداف المعرفية.

٧. التجربة الاستطلاعية للاختبار: في هذه الخطوة قام الباحث بتطبيق الاختبار التحصيلي على مجموعة تماثل مجموعة الدراسة مكونة من (٤٠) معلم، وذلك بهدف تحديد كل من:

- زمن الاختبار: من خلال حساب متوسط الزمن اللازم لتطبيق الاختبار وذلك من خلال تطبيقه على المجموعة الاستطلاعية وتسجيل الزمن الذي استغرقه أول وأخر معلم للانتهاء من الاختبار والاجابة عن فقراته، ومن ثم حساب زمن الاختبار تبعا للمعادلة الآتية:

زمن الإجابة عن الاختبار= زمن اول معلم +زمن اخر معلم ÷٢= ٢٤+٣٠ ÷ ٢=٢٦ دقيقة

وقد تم الالتزام بهذا الزمن عند التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي على العينة الأساسية.

- حساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار: تم حساب معامل السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار من خلال المعادلة الآتية:(فؤاد البهي، ١٩٧٨: ٤٤٩)

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الاجابات الصحيحة}}{\text{عدد الاجابات الصحيحة} + \text{عدد الاجابات الخاطئة}}$$

معامل الصعوبة= ١- معامل السهولة

وامتدت قيم معامل السهولة ما بين (٠,٣٧)، (٠,٦٥) وامتدت قيم معامل

الصعوبة ما بين (٠,٣٥)، (٠,٦٣) وهي قيم مقبولة إحصائيًا.

- ثبات الاختبار: تم حساب ثبات الاختبار بطريقة اعادة الاختبار حيث تم تطبيقه مرتين علي مجموعة استطلاعية مقدارها ٤٠ معلم بفاصل زمني قدرة اسبوعين وكان معامل الارتباط بين التطبيقين (٠,٨٢) وهو معامل ثبات مُرضي.
- صدق الاختبار: بقصد بصدق الاختبار قدرته على قياس ما وضع لقياسه، وتم ذلك من خلال:

الصدق الظاهري: وهو الصدق المعتمد علي المحكمين، وتم التحقق من الصدق الظاهري بعد عرض الاختبار علي المحكمين وتنقيح الاختبار في ضوء اراء المحكمين.

صدق الاتساق الداخلي: تم تطبيق الاختبار علي مجموعة استطلاعية مقدارها ٤٠ معلم ومن ثم قياس صدق الاتساق الداخلي بحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل مستوي من مستويات الاختبار والدرجة الكلية للاختبار، وكانت قيم معامل ارتباط بيرسون دالة إحصائيًا عند مستوي (٠,٠١) مما يدل اتساق مستويات الاختبار وصلاحيتها للتطبيق.

٨. الصورة النهائية للاختبار: بعد حساب زمن الاختبار وثباته وصدقه أصبح الاختبار صالحًا للاستخدام في صورته النهائية، ويتكون الاختبار في صورته النهائية من كراسة الأسئلة التي تبدأ بتعليمات الاختبار الموجه لمعلمي المرحلة الابتدائية، ثم مفردات الاختبار التحصيلي المكون من عدد (٣٠) مفردة، وتتم الإجابة في كراسة الأسئلة.

٩. تقدير الدرجة وطريقة تصحيح الاختبار: استعان الباحث بنموذج لتصحيح الاختبار التحصيلي الذى أعده واستخدمه أثناء تصحيحه لأوراق الأسئلة الخاصة بمعلمي المرحلة الابتدائية، وتم تقدير درجة واحدة لكل مفردة يجيب عنها المعلم إجابة صحيحة، وصفر لكل مفردة يتركها أو يجيب عنها إجابة

خطأ، على أن تكون الدرجة الكلية للاختبار تساوى عدد مفردات الاختبار (٣٠) درجة.

ج- مقياس مستوي الطموح:

١- وصف مقياس مستوي الطموح

قام بإعداد هذا المقياس (محمد عبدالتواب، سيد عبدالعظيم، ٢٠٠٥) ويتكون المقياس من ٣٦ عبارة موزعة علي أربعة أبعاد هي:

- التفاؤل: ويقاس هذا البعد من خلال العبارات التي أرقامها (٦-٧-٩-١١-١٢-١٣-١٨-١٩-٢٤-٢٥-٢٦-٣٢).
- المقدرة علي وضع الأهداف: ويقاس هذا البعد من خلال العبارات التي أرقامها (١-٢-٣-٤-٨-١٠-١٤-١٦-١٧-٣٦).
- تقبل الجديد: ويقاس هذا البعد من خلال العبارات التي أرقامها (١٥-٢٨-٢٩-٣٠-٣١-٣٣-٣٤-٣٥).
- تحمل الاحباط: ويقاس هذا البعد من خلال العبارات التي أرقامها (٥-٢٠-٢١-٢٢-٢٣-٢٧).

٢- صدق المقياس:

قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية لمقياس مستوي الطموح من خلال تطبيقه علي مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية بلغ عددهم (٤٠) معلم من اجل التأكد من أن عبارات المقياس مفهومه وواضحة ولا توجد صعوبة في الاجابة عليها والتأكد من صدق وثبات المقياس في البيئة المحلية كما يلي:

أ- صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب معاملات الارتباط بين كل عبارة ومجموع درجة البعد الذي تنتمي إليه وارتباط كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس، وارتباط كل بعد من ابعاد المقياس بالدرجة الكلية كالتالي:

- معامل ارتباط كل عبارة بالبعد الذي تنمي اليه، وامتدت معاملات الارتباط ما

بين ٠,٣٤ – ٠,٧٨ وكانت جميع العبارات دالة عند مستوي (٠,٠١) وهذا يعطي دلالة علي ارتفاع معامل الاتساق الداخلي.

- معامل ارتباط كل عبارة بالدرجة الكلية للمقياس، وامتدت معاملات الارتباط ما بين ٠,٣١ – ٠,٧٤ وكانت جميع العبارات دالة عند مستوي (٠,٠١) وهذا يعطي دلالة علي ارتفاع معامل الاتساق الداخلي.
- معامل ارتباط كل بعد من ابعاد المقياس بالدرجة الكلية للمقياس، كالتالي:

جدول (٣): معامل ارتباط كل بعد من ابعاد المقياس بالدرجة الكلية لمقياس مستوي الطموح

م	الأبعاد	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
١	**التفاؤل**	٠,٨٩	٠,٠١
٢	**المقدرة علي وضع الأهداف**	٠,٨٤	٠,٠١
٣	**تقبل الجديد**	٠,٧٤	٠,٠١
٤	**تحمل الاحباط**	٠,٨١	٠,٠١

يتضح من النتائج ان جميع العبارات دالة عند مستوي (٠,٠١) وهذا يعطي دلالة علي ارتفاع معامل الاتساق الداخلي ويشير الي مؤشر صدق مرتفع مما يؤكد صدق المقياس وامكانية الاعتماد عليه في تطبيق الدراسة.

ب- صدق المقارنة الطرفية (الصدق التمييزي):

تم حساب الفروق بين متوسطات درجات مجموعة الإرباعي الأعلى ومتوسطات مجموعة الإرباعي الأدنى باستخدام اختبار ت لدلالة الفروق بين المتوسطات.

جدول (٤): صدق المقارنة الطرفية (الصدق التمييزي) لمقياس مستوي الطموح

الأبعاد	مرتفعي الدرجات ن=١٠		منخفضي الدرجات ن=١٠		قيمة ت	مستوي الدلالة
	م	ع	م	ع		
التفاؤل	٢٧,٧٣	٢,١٨	٢٤,٩٣	٤,٠٩	٢,١٨	٠,٠٥
المقدرة على وضع الأهداف	٢٣,٢٦	٢,٧٦	١٨,٩٣	٤,٧٧	٣,٠٤	٠,٠٥
تقبل الجديد	٢٠,٢٦	٢,٤٦	١٦,٦٠	٣,١١	٣,٥٨	٠,٠٥
تحمل الاحباط	١٣,٨٠	١,٨٥	١٣,٨٠	٣,٠٣	٢,٢٥	٠,٠٥
الدرجة الكلية	٨٥,٠٦	٦,٢٧	٨٥,٠٦	١١,٧٧	٣,٧٣	٠,٠٥

يتضح من جدول (٤) وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي ٠,٠٥ بين مرتفعي ومنخفضي الدرجات علي جميع ابعاد مقياس مستوي الطموح والدرجة الكلية للمقياس وهذا يعني أن المقياس صادق.

٣- ثبات المقياس:

قام الباحث باستخدام طريقة معامل الفاكرونباخ لجميع ابعاد المقياس والدرجة الكلية كما في الجدول الآتي:

جدول (٥): معامل الفاكرونباخ لجميع ابعاد المقياس والدرجة الكلية

م	الأبعاد	معامل ثبات الفاكرونباخ
١	التفاؤل	٠,٧٤

٢	**المقدرة علي وضع الأهداف**	.,٧٦
٣	**تقبل الجديد**	.,٧٨
٤	**تحمل الاحباط**	.,٨٢
	الدرجة الكلية	.,٨٢

يتضح من جدول (٥) أن قيمة معامل الثبات للدرجة الكلية للمقياس ٨٢,. وهي قيمة مرتفعة تدل علي ثبات المقياس وصلاحيته للاستخدام.

٤- تصحيح المقياس:

تتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (صفر - ١٠٨) ولقد وضعت أربعة بدائل للإجابة عن كل بند من بنود المقياس وهي: دائما (٣ درجات)، كثيرا (درجتان)، احيانا (درجة واحدة)، نادرا (صفر)، وتعكس هذه الدرجات في البنود السالبة وهي ارقام (٦-٢٣-٣٠-٣٢-٣٦).

د- بطاقة تقييم المهارة:

تم إعداد بطاقة تقييم المهارة لمهارات تصميم القصة الرقمية من خلال الخطوات الآتية:

الهدف من بطاقة تقييم المهارة: تقييم أداء معلمي المرحلة الابتدائية في مهارات تصميم القصة الرقمية.

عناصر البطاقة: في ضوء الأهداف الإجرائية المهارية، والمحتوى العلمي، قام الباحث بصياغة عناصر بطاقة تقييم المهارة بحيث اشتملت على (٤٢) مهارة خاصة بتصميم القصة الرقمية، وقد روعي صياغتها في جمل بسيطة يسهل قياسها، وفى صورة أفعال سلوكية.

أسلوب التقدير المستخدم: قائمة التقدير وقد استخدم فيها أسلوب التقدير الكمي

بالدرجات حتى يمكن التعرف على مستوي المعلم في كل مهارة بصورة موضوعية، بحيث إذا كان أدائه صحيحًا يحسب له درجتين واذا كان متوسطا تحسب له درجة واحدة، أما إذا لم يؤدى المهارة أو أداها بشكل خاطئ يحسب له صفر، وبهذا يكون مجموع درجات البطاقة هو ٨٤ درجة.

تعليمات بطاقة تقييم المهارة: بعد صياغة بنود بطاقة تقييم المهارة، قام الباحث بصياغة تعليمات بطاقة تقييم المهارة بحيث تضمنت الهدف من البطاقة، عدد بنود البطاقة، أسلوب التقدير المستخدم.

ضبط بطاقة تقييم المهارة:

- **ثبات بطاقة تقييم المهارة:** استخدم الباحث طريقة الاتفاق بين الملاحظين لحساب معامل الثبات الخاص ببطاقة تقييم المهارة، حيث استعان الباحث باثنين من اخصائي التكنولوجيا بالمدرسة وذلك لتقييم أداء المعلمين، وذلك في المهارات المطلوب رصدها ببطاقة تقييم المهارة، وقد تم حساب معامل الاتفاق بين الملاحظين عن طريق التعويض في معادلة كوبر Cooper الآتية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات الاختلاف}} \times ١٠٠$$

وكان متوسط نسبة الاتفاق ٨٩.٢%، وبهذا حصلت البطاقة على معامل ثبات مرتفع حيث حدد كوبر Cooper مستوى الثبات بدلالة نسبة الاتفاق فذكر أنه إذا كانت نسبة الاتفاق أقل من ٧٠% فهذا يعبر عن انخفاض ثبات بطاقة تقييم المهارة، أما إذا كانت نسبة الاتفاق أعلى من ٨٥% فهذا يدل على ارتفاع ثبات بطاقة تقييم المهارة.

- **صدق بطاقة تقييم المهارة:** تم قياس صدق بطاقة تقييم المهارة عن طريق الصدق الظاهري، الذى يعنى عرض البطاقة على مجموعة من المحكمين، وذلك لأخذ آرائهم في بنود البطاقة، وقد تم عرض بطاقة تقييم المهارة على

المحكمين لتعرف آرائهم، وقد قام الباحث بتعديل بنود بطاقة تقييم المهارة وفق آراء المحكمين وإعدادها في صورتها النهائية.

الصورة النهائية لبطاقة تقييم المهارة: بعد التأكد من ثبات بطاقة تقييم المهارة وصدقها، أصبحت البطاقة في صورتها النهائية صالحة لتقييم أداء معلمي المرحلة الابتدائية مجموعة الدراسة لمهارات تصميم القصة الرقمية.

سابعا: تنفيذ تجربة الدراسة:

مرت مرحلة تنفيذ تجربة الدراسة بالخطوات الاتية:

أ- **تطبيق التجربة الاستطلاعية للدراسة:** قام الباحث بتطبيق التجربة الاستطلاعية للبحث علي مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية بمدرسة السيدة زينب الابتدائية بإدارة قنا التعليمية من غير المشتركين في التجربة الأساسية وعددهم ٤٠ معلم، وشمل ذلك التطبيق استخدام الكتاب الإلكتروني، والاختبار التحصيلي، ومقياس مستوي الطموح.

الهدف من تطبيق التجربة الاستطلاعية

- التعرف على المشكلات التي يمكن ان تقابل الباحث في اثناء إجراء التجربة الأساسية، ومحاولة التغلب عليها.
- تقدير مدي ثبات أداتي الدراسة (الاختبار التحصيلي، مقياس مستوي الطموح) ومدي صلاحيتها للتطبيق، تقدير الزمن اللازم لتطبيق اداة الدراسة.

نتائج التجربة الاستطلاعية

كشفت نتائج التجربة الاستطلاعية عن جاهزية اداتي الدراسة ومادة المعالجة التجريبية للتطبيق.

ب- التجربة الأساسية للدراسة

بعد الانتهاء من اجراء التجربة الاستطلاعية، تم اجراء التجربة الأساسية للدراسة علي مجموعة من معلمي المرحلة الابتدائية بإدارة قنا التعليمية وعددهم (٤٠)

معلم.

نتائج الدراسة وتفسيرها:

أولاً ـ ختبار صحة الفروض:

اختبار صحة الفرض الأول والذي ينص علي: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التحصيل في الجانب المعرفي المتعلق بتصميم القصة الرقمية، وللتحقق من صحة الفرض الأول تم استخدام اختبار (ت) وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٦)

جدول (٦): نتائج المعالجة الاحصائية لدرجات المعلمين في اختبار التحصيل

التطبيق	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	العينة (ن)	قيمة (ت)	مستوي الدلالة عند مستوي (٠.٠١)
القبلي	٤,٥٢	١,٠١	٤٠	٥٩,٣٤	دالة
البعدي	٢٢,٩٠	١,٦٧	٤٠		

يتضح من الجدول رقم (٦) أن قيمة "ت" تساوى (٥٩.٣٤) وهذه القيمة دالة عند مستوي (٠,٠١)، مما يدل على ان هناك فرقا لصالح التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي يرجع الي فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية الجانب المعرفي المتعلق بالقصة الرقمية، وهذا يؤكد خطأ الفرض الأول.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة كلا من ايمان أحمد (٢٠١٥)، مها ابراهيم (٢٠١٥)، ومخلد حمزة (٢٠١٤)، ومحمد عبدالقوي (٢٠١٤)، وهناء محمد (٢٠١٤)، وسمية رياض (٢٠١٣)، والتي أشارت جميعها إلى فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية التحصيل لدي مجموعة الدراسة والتي استخدم الكتاب الإلكتروني في التدريس.

اختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص علي: لا يوجد فرق دال

إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة تقييم المهارة لمهارات تصميم القصة الرقمية، وللتحقق من صحة الفرض الثاني تم استخدام اختبار (ت) وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٧)

جدول (٧): نتائج المعالجة الاحصائية لدرجات المعلمين في بطاقة تقييم المهارة

التطبيق	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	العينة (ن)	قيمة (ت)	مستوي الدلالة عند مستوي (٠.٠١)
القبلي	١٥,٣٥	٢,٧٦	٤٠	٨٩,٩١	دال
البعدي	٧٦,٠٥	٣,٢٤	٤٠		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "ت" تساوى (٨٩.٩١) وهذه القيمة دالة عند مستوي (٠,٠١)، مما يدل على ان هناك فرقا لصالح التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المهارة يرجع الي فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية الجانب الادائي المتعلق بالقصة الرقمية، وهذا يؤكد خطأ الفرض الثاني.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة كلا من بدرية عمر (٢٠١٣)، محمود محمد، سيد شعبان (٢٠١٣)، مشاعل محمد (٢٠١٣)، مها ابراهيم (٢٠١٥)، محمد عبدالقوي (٢٠١٤)، هناء محمد (٢٠١٤)، سمية رياض (٢٠١٣)، والتي أشارت جميعها الي فاعلية الكتاب الإلكتروني في تنمية الجانب الادائي لدي مجموعة الدراسة التي تستخدم الكتاب الإلكتروني.

اختبار صحة الفرض الثالث والذي ينص علي: لا توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوي (٠.٠١) بين مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية، وللتحقق من صحة الفرض الثالث تم استخدام معامل ارتباط بيرسون بين درجات المعلمين في مستوي الطموح ودرجاتهم في الجانب الادائي لمهارات تصميم القصة الرقمية وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٨)

جدول (٨): معامل ارتباط بيرسون بين مستوي الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية

م	ابعاد مستوي الطموح	معامل الارتباط	مستوي الدلالة
١	التفاؤل	٠,٢٧	٠.٠١
٢	المقدرة علي وضع الأهداف	٠,٣٦	٠.٠١
٣	تقبل الجديد	٠,٣٨	٠.٠١
٤	تحمل الاحباط	٠,٤٠	٠.٠١
٥	الدرجة الكلية	٠,٥٠	٠.٠١

يتضح من الجدول رقم (٨) وجود علاقة موجبة ذات دلالة احصائية بين درجات المعلمين في مستوي الطموح ودرجاتهم في الجانب الادائي لمهارات تصميم القصة الرقمية، وهذا يعني انه كلما ارتفع مستوي الطموح ارتفع مستوي الأداء لمهارات تصميم القصة الرقمية، وهذا يؤكد خطأ الفرض الثالث.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسات كلا من محاسن محمد (٢٠١٦)، هالة محمد (٢٠١٣)، رضا عبدالوهاب (٢٠٠٦) والتي أوضحت وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين مستوى الطموح ومهارات تصميم القصة الرقمية لدى الطلاب.

تفسير النتائج:

ويمكن تفسير فاعلية الكتاب الإلكتروني المستخدم في هذه الدراسة لتنمية مهارات تصميم القصة الرقمية لدي معلمي المرحلة الابتدائية بما يلي:

- اتاحة الكتاب الإلكتروني المقترح للمحتوي التعليمي بطريقة مختلفة عن الكتاب التقليدي من خلال توظيف الوسائط المتعددة مما يراعي الفروق الفردية وهذا يؤدي الي فهم أقوي لمحتوي الكتاب.
- وجود بيئة تعلم نشطة تتيح التحكم الكامل في أسلوب عرض الكتاب وتوفر العديد من الامكانات والادوات داخل الكتاب يثير الدافعية نحو استخدام الكتاب الإلكتروني واستيعاب محتواه.

- اتاحة الكتاب الإلكتروني عبر شبكة الإنترنت اتاح حرية استخدامه في أي وقت وأي مكان مما ينعكس علي رفع معدل استخدامه والاستفادة من محتواه.
- عرض الكتاب لمهارات تصميم القصة الرقمية بصورة متسلسلة سهل اتقان هذه المهارات وتطبيقها.

التوصيات والدراسات المقترحة:

توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت اليه الدراسة الحالية من نتائج يوصي الباحث بما يلي:

- الاستفادة من نتائج الدراسة الحالية في تنمية مهارات الطلاب لتصميم القصة الرقمية.
- إنتاج قصص رقمية تعليمية لبعض المواد في الصفوف الدراسية المختلفة
- استخدام الكتاب الإلكتروني في تدريب المعلمين بدلا من الطريقة التقليدية.
- تصميم الكتب الإلكترونية بجانب الكتب الورقية للمواد المختلفة في المدارس والجامعات.
- التعرف علي الاحتياجات النفسية للمعلمين عن طريق إجراء البحوث النفسية عليهم.
- اشراك المعلمين في الانشطة والتدريبات التي تزيد من فاعليتهم وتربطهم أكثر بواقعهم.

الدراسات المقترحة:

يقترح الباحث اجراء مزيد من الدراسات في المجالات الآتية:

- فاعلية الكتاب الإلكتروني في اكساب الطلاب مهارات مقررات اخري.
- اجراء دراسات لتنمية الاتجاهات الايجابية نحو القصة الرقمية.

- اكساب مهارات القصة الرقمية لدي كل من الطلاب والمعلمين.
- اجراء دراسات مماثلة لاستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقته بمستوي الرضا.
- اجراء دراسات مماثلة لتنمية مستوي الطموح لدي المعلمين.
- دراسة العلاقة بين المستحدثات التكنولوجية ومستوي الطموح لدي الطلاب المعلمين.

المراجع والمصادر:

أولاً . المراجع العربية:

أحمد عبدالله العلي (٢٠٠٥). **التعليم عن بعد ومستقبل التربية في الوطن العربي**، القاهرة: دار الكتاب الحديث.

أحمد عزت راجح (١٩٧٦). **اصول علم النفس**، الاسكندرية، المكتب المصري الحديث.

أحمد فايز أحمد (٢٠١٠). **الكتاب الإلكتروني إنتاجه ونشره**، السلسلة الثانية (٧٤)، الرياض: مطبوعات مكتبة الملك فهد الوطنية.

أحمد محمد نوبي، خالد عبدالمنعم النفيسي، ايمن محمد عامر (٢٠١٣). أثر تنوع أبعاد الصورة في القصة الإلكترونية على تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصف الأول الابتدائي ورضا أولياء أمورهن، **المؤتمر الدولي الثالث للتعلم الإلكتروني والتعليم عن بعد**، المركز الوطني للتعلم الإلكتروني، الرياض، المملكة العربية السعودية، ٤-٧ فبراير.

أحمد موسي محمد، (٢٠١٢). فاعلية برنامج ارشادي نفسي مقترح لتخفيف قلق المستقبل واثرة علي دافعية الانجاز ومستوي الطموح لدي طلاب كلية المجتمع بجامعة جازان، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، السعودية.

أسماء محمد عدلان (٢٠١١). مقارنة بين مستويات الادارة الذاتية في كل من

مركز التحكم ومستوي الطموح وفاعلية الذات لدي طلاب الجامعة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

آمال أحمد يعقوب (١٩٨٩). **علم النفس الاجتماعي**، بغداد: المكتبة الوطنية.

آمال عبدالسميع باظة (٢٠٠٤). **مقياس مستوي الطموح لدي المراهقين والشباب**، القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

إيمان أحمد مصطفي (٢٠١٥). أثر أنماط التفاعل مع النص والصورة داخل الكتاب الإلكتروني في التحصيل الفوري والمرجأ لتلاميذ المرحلة الابتدائية وتنمية اتجاهاتهم نحو الكتب الإلكترونية، رسالة دكتوراه، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.

إيناس أبوبكر محمد (٢٠١٤). برنامج كمبيوتر لتنمية مهارة حل المشكلات وعلاقته بمستوى الطموح وتقدير الذات لدى أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم، رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

إيهاب حمزة (٢٠١٤). اثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، عدد ٥٤، جزء ٢، ٣٢١-٣٦٨.

بدرية عمر حسين (٢٠١٣). فاعلية كتاب الكتروني مقترح لتنمية بعض المهارات الاعرابية لدي طالبات المرحلة الثانوية بمدينة جدة، رسالة ماجستير، برنامج الدراسات العليا التربوية، جامعة الملك عبدالعزيز.

جليل وديع شكور (١٩٩٧). **تأثير الاهل في مستقبل ابنائهم علي صعيد التوجيه المدرسي والمهني**، بيروت: مؤسسة المعارف للنشر والتوزيع.

حسين أحمد حسان (٢٠٠٥). الذكاء الوجداني وعلاقته بكل من مستوي ونوعية الطموح والرضا عن الحياة والانجاز الاكاديمي دراسة نفسيه مقارنه لدي طلاب الجامعة، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة عين شمس.

حسين محمد عبدالباسط (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم علي استخدام

برمجية photostory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة، **مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية**، عدد٢٩، جامعة عين شمس، ١٩٤-٢٢٠.

رامي محمود عبود (٢٠٠٥). الكتاب الإلكتروني: دراسة نظرية وميدانية، رسالة ماجستير، كلية الآداب، جامعة المنوفية.

ربيع عبد العظيم رمود (٢٠١٢). أثر اختلاف نمطين لتصميم المقررات الإلكترونية والأسلوب المعرفي على زيادة التحصيل لدى الطلاب المعلمين بكليات التربية. **مجلة كلية التربية**، عدد ٣٥، جزء ٤، جامعة عين شمس، ٦٩-١١٤.

رضا عبدالوهاب عوض (٢٠٠٦). العوامل المؤثرة في مستوى الطموح الرياضي وعلاقتها بمستوى الانجاز لناشئي الكرة الطائرة، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة الاسكندرية.

رمزية الغريب (١٩٩٠). **التعلم دراسة نفسية-تفسيرية-توجيهية**، القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

زينب محمد العربي (٢٠١٣). اثر اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي في القصص الرقمية التعليمية عبر الويب في تنمية التفكير التأملي لدي طلاب تكنولوجيا التعليم واتجاهاتهم نحوها، **دراسات في المناهج وطرق التدريس**، عدد ٢٠١، ١٥-٦٤.

سعد خليفة عبدالكريم (٢٠١١). فعالية التعليم الفردي الذاتي بالمحاكاة بالكمبيوتر والكتاب الإلكتروني في تنمية التفكير الابتكاري لدى طلاب العلوم بالفرقة الثانية بكلية التربية بسلطنة عمان: دراسة تجريبية، **مجلة كلية التربية بأسيوط**، مجلد ٢٧، عدد ٢، جامعة اسيوط.

سلوى عثمان، هناء حافظ (١٩٩٩). ابعاد العملية الاتصالية، الاسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

سمير السيد شحاته (٢٠١٠). فاعلية التدريب علي البرمجة اللُغوية العصبية والعلاج المعرفي السلوكي لتعديل مستوي الطموح لدي عينة من المراهقين ذوي الإعاقة السمعية وأثره في السلوك التكيفي، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ.

سهير كامل أحمد (١٩٩٩). **أساليب تربية الطفل بين النظرية والتطبيق،** الاسكندرية: مركز الاسكندرية للكتاب.

سوسن محمود أحمد (٢٠٠٧). فاعلية بعض متغيرات تصميم الكتاب الإلكتروني في التحصيل ومهارات التعلم الذاتي والانطباعات لدي الطالبات المعلمًات في مقرر تكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير، كلية البنات، جامعة عين شمس.

سيد عبدالعظيم محمد (١٩٩٢). دراسة لمستوى الطموح وعلاقته ببعض القدرات العقلية والسمات الانفعالية للشخصية خلال بعض مراحل النمو، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنيا.

شريف مهني عبده (٢٠٠١). دراسة الاغتراب وعلاقته بمستوي الطموح لدي طلاب الثانوي العام والفني الصناعي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

صابر حجازي عبدالمولى (١٩٨٤). دراسة لعدد من الدوافع النفسية لدي المراهقين المصريين من حيث علاقتها ببعض المتغيرات البيئية في المجتمع المصري، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة المنيا.

صفوت أحمد عبدربه (١٩٩٥). دراسة مقارنة لمستوي الطموح وعلاقته بالإنجاز الأكاديمي علي عينة من طلبة المدارس الثانوية من بدو جنوب سيناء والحضر، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

صلاح أحمد مرحاب (١٩٨٤). التوافق النفسي وعلاقته بمستوى الطموح، دراسة

مقارنه بين الجنسين في مرحله المراهقة بالمغرب، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

صلاح أحمد مرحاب (١٩٨٩). **سيكولوجية التوافق النفسي ومستوي الطموح**، الرباط: دار الايمان للنشر والتوزيع.

عبدالرحمن سيد سلمان (١٩٧٩). **نمو الانسان في الطفولة والمراهقة**، القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.

عبدالقادر كراجه (١٩٩٧). **سيكولوجية التعلم**، عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

عصام شوقي شبل (٢٠٠٨). أثر اختلاف واجهة تفاعل الكتاب الإلكتروني على التحصيل المعرفي والأداء المهارى لدى دارسي ماجستير تقنيات التعليم واتجاهاتهم نحوه، **مجلة البحوث النفسية والتربوية**، مجلد ٢٣، عدد ٢، كلية التربية، جامعة المنوفية، ١٠٤-١٤١.

علاء عبدالله أحمد (٢٠١٣). استخدام القصص الرقمية التاريخية لتنمية التعاطف التاريخي لدي تلاميذ الصف الثالث الاعدادي، **مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس**، عدد ١٩٧، ٨٠-١٢٨.

عمرو رمضان معوض (٢٠١٣). قلق المستقبل وعلاقته بمستوي الطموح لدي طلبة الجامعة، **مجلة العلوم التربوية**، عدد ٢، ٥٠٨-٥٢٨.

غالب محمد علي (٢٠٠٩). قلق المستقبل وعلاقته بكل من فاعلية الذات ومستوي الطموح لدي عينة من طلاب جامعة الطائف، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة ام القري.

كاميليا عبدالفتاح (١٩٨٤). **مستوي الطموح والشخصية**، بيروت: دار النهضة العربية للطباعة والنشر والتوزيع.

كاميليا عبدالفتاح (١٩٩٠). **دراسات سيكولوجية في مستوي الطموح**، القاهرة: دار نهضة مصر للطباعة والنشر.

كرامي بدوي أبو مغنم (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد (٧٥)، السنة الرابعة عشر، ٩٣- ١٨٠.

كمال دسوقي (١٩٨٤). **علم النفس ودراسة التوافق**، بيروت: دار النهضة العربية للطباعة والنشر والتوزيع.

مجبل لازم المالكي (٢٠٠٥). **المكتبات الرقمية وتقنية الوسائط المتعددة**، عمان: دار الوراق للنشر والتوزيع.

محاسن محمد الكيلاني (٢٠١٦). تقدير الذات ومستوى الطموح المهني لدى الطلاب الصم ذوى مستويات مختلفة من الإنجاز الأكاديمي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الزقازيق.

محمد حمدي أحمد (٢٠١٤). اثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية (ثنائية/ثلاثية) الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصري والتحصيل لدي طلاب الصف الأول الثانوي، **مجلة كلية التربية**، عدد ١٦١، مجلد ٣، جامعة الازهر، ٢٠٩-٢٥٦.

محمد زين الدين (٢٠٠٧). **كفايات التعليم الإلكتروني**، دار خوارزم العلمية، جدة.

محمد عبدالتواب، سيد عبدالعظيم (٢٠٠٥). مقياس مستوي الطموح، القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

محمد عبدالرؤوف الشيخ (١٩٩٧). **ادب الأطفال وبناء الشخصية**، ط٢، دبي: دار القلم.

محمد عبدالقوي أحمد (٢٠١٤). أثر استخدام كتاب إلكتروني قائم علي حل المشكلات في تدريس العلوم علي تنمية بعض مهارات التفكير لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنوفية

محمد فتحي، أبوالسعود ابراهيم (٢٠٠٧). **النشر الإلكتروني ومصادر المعلومات الإلكترونية**، القاهرة: دار الثقافة العلمية.

محمد محمد السعيد (٢٠١١). الكتاب الإلكتروني المفهوم والمزايا، **مجلة المعلوماتية**، العدد الرابع والثلاثون، ٦٣-٦٦.

محمود عبدالكريم، هاشم الشرنوبي (٢٠٠٨). أثر التفاعل بين مصادر المعلومات الإلكترونية والسعة العقلية في التحصيل ومهارات التعلم الذاتي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية، **مجلة كلية التربية**، عدد ١٣٧، جزء ٢، جامعة الأزهر.

محمود محمد أحمد، سيد شعبان عبدالعليم (٢٠١٣). فاعلية اختلاف بعض انماط تصميم الكتاب الإلكتروني التفاعلي في تنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية لدي معلمي الحاسب الالي، **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، جزء ١، عدد ٤١، ١٤٥-٢٠٠.

سمية رياض عيسوي (٢٠١٣). فعالية تصميم الكتاب الإلكتروني في التحصيل ومهارات التعليم الذاتي لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية في مقرر التربية الفنية ، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

مخلد حمزة حسين (٢٠١٤). فاعلية الكتاب الإلكتروني في التحصيل وكفاءة تعلم الجغرافيا لدى طلاب المرحلة الثانوية بالعراق واتجاهاتهم نحوه، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

مدحت عبدالحميد عبداللطيف (١٩٩٩). **الصحة النفسية والتوافق الدراسي**، الاسكندرية: دار المعرفة.

مشاعل محمد سليمان (٢٠١٣). فاعلية كتاب الكتروني مقترح في تنمية بعض مهارات البرمجة بلغة الفيجوال بيسك في مقرر الحاسب الالي لدي طالبات الصف الثاني الثانوي، رسالة ماجستير، برنامج الدراسات العليا التربوية، جامعة الملك عبدالعزيز.

منال عبدالعال مبارز (٢٠٠٨). فاعلية كتاب الكتروني في تنمية مهارات إنتاج عروض الوسائط المتعددة لمعلمًات الروضة، **مؤتمر تكنولوجيا التربية وتعليم الطفل العربي**، معهد الدراسات التربوية بجامعة القاهرة والجمعية العربية للتكنولوجيا، ١٣-١٤ أغسطس.

مها إبراهيم عبدالله (٢٠١٥). أثر تصميم الكتاب الإلكتروني في الجوانب المعرفية والمهارية
لدى ذوى صعوبات التعلم للحلقة الإعدادية فاعلية، رسالة ماجستير، معهد البحوث والدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

مهند عبدالله عبدربه (٢٠١٣). التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبر الويب مع الاسلوب المعرفي وأثره علي اكتساب المعرفة وتنمية التفكير الابداعي لدي طلية تكنولوجيا التعليم، رسالة دكتوراه، كلية البنات، جامعة عين شمس.

نادر سعيد علي (٢٠٠٩). أثر تغير نمط رواية القصة الرقمية القائمة علي الويب علي التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها، **مجلة تكنولوجيا التعلم**، مجلد ١٩، عدد ٣، ٣-٣٧.

نشوى رفعت محمد (٢٠١٤). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها، **تكنولوجيا التعليم**، مجلد٢٤، عدد٢، ٢٣١-٢٩٢.

نظيمة أحمد سرحان (١٩٩٣). العلاقة بين مستوي الطموح والرضا المهني للأخصائيين الاجتماعيين، **مجلة علم النفس**، العدد الثامن والعشرون، السنة السابعة، ١١٢-١٢٥.

هالة محمد حمدي (٢٠١٣). الأمن النفسي وعلاقته بمستوى الطموح والدافعية للإنجاز لطلاب المرحلة الثانوية العامة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة حلوان.

هديل محمد عبدالله (٢٠١٥). فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدي طفل الروضة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة ام القري، السعودية.

هناء محمد علي (٢٠١٤). أثر استخدام الكتاب الإلكتروني على التحصيل الدراسي وتنمية بعض مهارات عمليات العلم الأساسية في مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.

هويدا محمد الحسيني (٢٠١٤). تقويم الكتاب الإلكتروني في اللغة العربية للصف الثالث الابتدائي في ضوء معايير الجودة، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، الجزء(٢)، العدد(٤٥)، ١١ – ٧٢.

وليد جابر أحمد (٢٠٠٥). **طرق التدريس العامة تخطيطها وتطبيقاتها التربوية**، عمان: دار الفكر.

ثانيا . المراجع الاجنبية:

Dogan, B; Robin, B (2008). Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop, **Paper presented at the Society for Information Technology & Teacher Education International Conference**, Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), Mar 03, Las Vegas, Nevada, USA, 902-907

Fenwick, Jr et al (2013). Developing a highly interactive eBook for CS instruction, **In Proceeding of the 44th ACM Technical Symposium on Computer Science Education**, Denver, Colorado, USA - March 06-09, 135-140.

Frazel M (2010). Digital Storytelling Guide for Educators, Retrieved from http://www.iste.org/images/excerpts/digsto-excerpt.pdf.

Gable S A (2011). Storytelling in eLearning: The why and how, retrieved from http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=2038641

Heo, M (2011). Improving Technology Competency and Disposition of Beginning Pre-Service Teachers with Digital Storytelling, **Journal of Educational Multimedia and Hypermedia**, 20(1),

61- 81.

Hung, C; Hwang, G; Huang, I (2012). A Project- Based Digital Storytelling Approach for Improving Students' Learning Motivation, Problem- Solving Competence and Learning Achievement, **Journal of Educational Technology & Society**, 15(4), 368- 379.

Kieler, L (2010). A Reflection: Trails in Using Digital Storytelling Effectively with the Gifted, **Gifted Child Today Journal**, 33(3), 48- 52.

Kissinger, J S (2013). The Social & Mobile Learning Experiences of Students Using Mobile E-Books, **Journal of Asynchronous Learning Networks**, 17(1), 155-170.

Lambert J (2010). Digital Storytelling, Cookbook, retrieved from https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf

Lambert J (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community, 4th edition, Routledge, New York, Retrieved from https://www.scribd.com/document/289583720/Joe-Lambert-Digital-Storytelling-Capturing-Live-BookZZ-org-pdf.

McLellan, H (2006). Digital Storytelling in Higher Education .**Journal of Computing in Higher Education**, 19(1), 65-79.

Ohler, J (2006). The World of Digital storytelling. **Educational Leadership**, 63(4), 44-47.

Richard M, R; Edward L, D (2008). Self-determination theory and the role of basic psychological needs in personality and the organization of behavior, retrieved from https://www.researchgate.net/publication/232502441.

Thang, S M et al (2014). Technology Integration in the Form of Digital Storytelling: Mapping the Concerns of Four Malaysian ESL Instructors, ***Computer Assisted Language Learning***, 27(4), 311-329.

Yang, Y-T; Wu, W-C (2012). Digital Storytelling for Enhancing Student Academic Achievement, Critical Thinking and Learning Motivation: A Year- Long Experimental Study, **Journal of Computers & Education**, 59(2), 339-352.

Web site:

Apple (2012). retrieved from https://www.apple.com/newsroom/2012/01/19Apple-Reinvents-Textbooks-with-iBooks-2-for-iPad/

https://iphoneislam.com/2012/01/apples-education-announcement-summary/17010