DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

نموذج ESCE المقترح لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم

هاشم عمر إبراهيم
قسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: hhh.515@hotmail.com

الملخص

بالرغم من انتشار القصص الرقمية التي أنتجت من قبل المصممين والمعلمين والمعلمات والمهتمين بالمجال التعليمي، إلا أنها تفتقد إلى بعض من عناصر وجودة القصص الرقمية اللازمة توافرها، والذي بدوره يؤدي إلى تشتيت المصممين والمعلمين والمعلمات والمهتمين بالمجال أثناء عملية الإنتاج وبالتالي ضعف المنتج النهائي؛ ويعود السبب في ذلك إلى افتقار عملية إنتاج القصص الرقمية إلى نموذج يمكن الاعتماد عليه أثناء عملية الإنتاج وما بعدها من تقييم جودتها. لذلك هدفت الدراسة إلى استحداث نموذج مبتكر لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم، ولتحقيق ذلك الهدف، استخدم الباحث المنهج الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل، حيث تم تحليل العديد من الدراسات السابقة والكتب العربية والأجنبية من خلال استخلاص مجالات القصص الرقمية في التعليم ومعاييرها ومؤشراتها في صورتها المبدئية، ومن ثم تحكيمها من قبل عينة الدراسة المتمثلة في (15) محكم من ذوي الاختصاص والخبرات في مجال تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني والمناهج وطرق التدريس، وذلك من خلال أداة الدراسة المتمثلة في الاستبانة، والأخذ بآرائهم وملاحظاتهم والتعديل عليها كما ينبغي وصولاً إلى القائمة النهائية لنموذج ESCE، والذي يحتوي على (4) مراحل أساسية و(29) عنصر و(13) عنصر فرعي، وأوصى الباحث بضرورة تبني وتوظيف النموذج المقترح بين الأوساط التعليمية كونها تلائم العصر الرقمي المتسارع.

الكلمات المفتاحية: نموذج ESCE، القصص الرقمية، التعليم الالكتروني، تكنولوجيا التعليم.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

The Proposed ESCE Model for Phases of Digital Stories Production in Education

Hashim Omar Ibrahim
King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia
Email: hhh.515@hotmail.com

ABSTRACT

Despite the spread of digital stories produced by designers, teachers, and those interested in the educational field, they lack some of the elements and quality of digital stories that are necessary to be available, which in turn leads to the distraction of designers, teachers, and those interested in the field during the production process and thus the weakness of the final product; The reason for this is the lack of a reliable model in the process of producing digital stories during the production process and afterwards to evaluate their quality; therefore, this study aimed to develop an innovative model for the stages of producing digital stories in education. To achieve this goal, the researcher used the deceptive approach in the study and analysis stage, where many previous studies, Arabic and foreign books were analyzed by extracting the fields of digital stories in education, their standards and indicators in their initial form, then arbitrating them by the study sample represented by (15) arbitrators with specialization and experience in the field of educational technology, e-learning, curricula and teaching methods, through the study instrument represented by the questionnaire, and taking their opinions, comments and amending them as necessary to reach the final list of the ESCE model, which contains (4) basic stages, (29) elements and (13) sub-element. The researcher recommended the necessity of adopting and employing the proposed model among educational circles as it suits the accelerating digital age.

Keywords: ESCE Model, Digital Stories, e-learning and Educational Technology.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

مقدمة

يشهد العالم حالياً العديد من التطورات العلمية والتقنية المتسارعة، حيث انتقلنا من عصر يعتمد على الأدوات البسيطة إلى عصر يعتمد على الأدوات الرقمية، مما انعكس ذلك على جميع مجالات الحياة، لذا لابد من مسايرة هذا التوجه بتطوير أساليب التعلم والتعليم، وإعطاء المزيد من الاهتمام بالنظام التعليمي، من أجل القدرة على تصميم بيئات تعليمية إبداعية تساهم في تيسير وتسهيل المحتوى والمفاهيم مع إضفاء الجانب التفاعلي فيها، لذلك أصبح دمجها محور اهتمام التربويين والمعلمين والمعلمات لبيان جدواها وطرق الاستفادة منها في العملية التعليمية (معمري، 2018).

ويرى كثير من التربويين أن التعلم الالكتروني e-learning من أهم الأساليب التي تواكب ذلك العصر، لما لها من مميزات وخصائص تتمثل في اختصار الوقت والجهد، وتحسين المحتوى الدراسي، وتوفير بيئة تعليمية جذابة، وعدم اعتمادها على زمان أو مكان، مما جعلت من المعلمين موجهين وميسرين للعملية التعليمية، وأصبح المتعلم باحثاً عن المعلومات بشكل أكثر فاعلية ونشاطاً مستخدماً الأدوات والمنصات الرقمية المختلفة (عربية وآخرون، 2025).

تعتبر القصص الرقمية واحدة من أنماط وأشكال التعلم الإلكتروني التي أثبتت فاعليتها في العملية التعليمية وفق دراسات مثل (عبدالعال، 2024؛ المطيري وآخرون، 2024؛ السيد، 2025؛ Nuroh et al.، 2025؛ Nkanu et al.، 2024؛ J، 2024)، حيث تعد استخدام القصة في التعليم أحد الأساليب التربوية المهمة التي يشغف بها الكبار والصغار معًا، ومن أقوى العوامل فاعلية لاستثارة الإنسان في مختلف مراحل عمره، فالإنسان بطبيعته الاجتماعية يميل إلى القصة سواء بسماعها أو قراءتها أو مشاهدتها؛ لأنها تجذبه وتشحذ انتباهه إلى المعاني التي تتضمنها، وبالتالي تحفز دافعيته للتعلم (الحوسني، 2000).

ولتبني وتوظيف القصص الرقمية في التعليم بشكلها الصحيح ومواكبة العصر الرقمي، وجب علينا كباحثين في المجال استحداث نماذج جديدة تعكس الإيقاع المتسارع للتكنولوجيا في المجال التعليمي، حيث يجب أن يتميز النموذج بمرونة في الاستخدام وسرعة في الإنجاز، ويحتوي كذلك على مراحل مبسطة وعناصر قليلة ولكنها شاملة.

مشكلة الدراسة

بالرغم من انتشار القصص الرقمية التي أنتجت من قبل المصممين والمعلمين والمعلمات والمهتمين بالمجال، إلا أنها تفتقد إلى بعض من عناصر وجودة القصص الرقمية اللازمة توافرها، والذي بدوره يؤدي إلى تشتيت المصممين والمعلمين والمعلمات والمهتمين بالمجال أثناء عملية الإنتاج وبالتالي ضعف المنتج النهائي؛ ويعود السبب في ذلك إلى افتقار عملية إنتاج القصص الرقمية إلى نموذج يمكن الاعتماد عليها أثناء عملية الإنتاج وما بعدها من تقييم جودتها. لذلك جاءت هذه الدراسة لتحاول سد هذه الفجوة من خلال استحداث نموذج مبتكر يمكن الاعتماد عليه في عملية إنتاج القصص الرقمية وتقييم جودتها.

أسئلة الدراسة

ما نموذج ESCE المقترح لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية للتوصل إلى:

- استحداث نموذج مبتكر لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة الحالية في:

1. تقديم نموذج مبتكر يمكن أن يحتذى به في عملية إنتاج القصص الرقمية؛ لزيادة استفادة المصممين التعليميين والمعلمين والمعلمات والمتعلمين والمتعلمات.
2. قلة أو شبه انعدام – على حد علم الباحث – في نماذج مختصة في مراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم.
3. تبني المؤسسات التعليمية نماذج جديدة في تطوير المحتوى التعليمي، سعياً للارتقاء بالتعليم والتعلم.
4. توجيه أنظار الباحثين والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني ومناهج وطرق التدريس للقصص الرقمية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

5. إثراء المكتبات العربية خاصةً والأجنبية بشكل عام بنموذج مبتكر.
6. قد تسهم الدراسة في الخروج بأفكار ونماذج أخرى جديدة.

حدود الدراسة

تمثلت الدراسة الحالية بالحدود الآتية:

1. **الحدود البشرية:** مجموعة من ذوي الاختصاص والخبرة في مجال تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني والمناهج وطرق التدريس.
2. **الحدود الزمانية:** الفصل الدراسي الثاني لعام 1446هـ.

الدراسات السابقة

هدفت دراسة عبد الباسط (2010) إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية (PhotoStory3) في تنمية مفهوم وتصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة، حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي في بناء قائمة بمعايير تصميم وتطوير القصص الرقمية مرتبطة بالموضوعات الجغرافية، واشتملت على (4) معايير رئيسية تندرج تحتها (34) مؤشراً، وهي كالتالي: جمع المكونات اللازمة لتصميم وتطوير قصة رقمية، اختيار وإدراج الوحدات الرقمية في مشروع جديد لإنشاء القصة الرقمية، إضافة اللمسات الأخيرة على مشروع إنشاء القصة الرقمية، تطوير القصة الرقمية.

هدفت دراسة إبراهيم (2015) إلى تنمية عملية إنتاج القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوى طموح معلمي المرحلة الابتدائية، وتكونت الأدوات من قائمة من (5) معايير لتصميم القصة الرقمية، وهي كالتالي: مفهوم القصة الإلكترونية وأنواعها وفوائدها للمعلم والمتعلم وتصميمها والمفاهيم ذات العلاقة بها، تصميم المشاهد والصور على أحد برامج تصميم ومعالجة الصور والرسومات أو أخذ صور جاهزة من الإنترنت، تعديل الصور على برنامج تصميم القصة بما يناسب المشاهد المختلفة، تسجيل وحفظ الصوت والخلفيات الموسيقية، تركيب وتجميع مشاهد وصور القصة وإضافة الحركة وإخراجها.

هدفت دراسة مهدي وآخرون (2016) إلى الكشف عن فاعلية استراتيجية القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية، حيث استخدمت المنهج الوصفي لإعداد قائمة بمعايير تكنولوجيا التعلم الإلكتروني اللازمة لتصميم بيئات ومواد القصص الرقمية، وتكونت من (12) معياراً تضم بداخلها (74) مؤشراً، وهي كالتالي: أن يتضمن محتوى القصة الرقمية وصفاً واضحاً، أن يتوفر في محتوى القصة الرقمية أهدافاً سلوكية محددة وواضحة، أن تتضمن القصة الرقمية محتوى مشتقاً من الأهداف التعليمية يتصف بالدقة والتكامل والتتابع، أن يشمل محتوى القصة الرقمية أنشطة تعليمية تتناسب مع الأهداف التعليمية، أن يراعي تصميم القصة الرقمية البنية السليمة للقصة، أن تتبع القصة الرقمية نموذجاً تصميمياً مناسباً للقصة الرقمية، أن تحتوي القصة الرقمية على نصوص مكتوبة بشكل مناسب، أن تحتوي القصة الرقمية على صور (ثابتة ومتحركة) بشكل مناسب، أن تكون لقطات الفيديو وظيفية وواضحة، أن تحتوي القصة الرقمية على صوت مناسب، أن يكون التصميم الفني للقصة الرقمية مناسباً لعرض محتوى القصة، تتبع القصة الرقمية سيناريوهاً واضحاً. وأوصت الدراسة الاستفادة من قائمة معايير تكنولوجيا التعلم الإلكتروني اللازم اتباعها عند تصميم القصص الرقمية وتحسينها.

هدفت دراسة سيد (2016) إلى التعرف على أثر تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية عملية تصميمها ومعتقدات دمج تاريخ الرياضيات في تدريسها لدى المعلمة قبل الخدمة، وتكونت الأدوات من بطاقة ملاحظة لأداء المعلمات في تصميم القصص الرقمية في تاريخ الرياضيات، وتكونت من (10) معايير، وهي كالتالي: الهدف العام للقصة، النقاط الرئيسية بالقصة، الأسئلة الدرامية بالقصة، اختيار محتوى القصة، وضوح الصوت، مكان القصة، استخدام التسجيلات الصوتية التي تخدم المعنى، جودة الصور والفيديو وعناصر الوسائط المتعددة، الاقتصاد في تفاصيل القصة، الصحة اللغوية والنحوية للمفردات اللغوية المستخدمة.

هدفت دراسة أحمد وآخرون (2016) إلى وضع نموذج لمعايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية بما يتناسب مع خصائص تلك المرحلة، واستخدمت منهج تحليل الوثائق وتحليل البرامج للوصول إلى قائمة بمجموعة من المعايير (تربوية وفنية) لتصميم وإنتاج القصص الرقمية التفاعلية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث تكونت من (6) معايير تربوية رئيسية تتضمن (11) مؤشراً، وهي: الأهداف التعليمية، المحتوى، الشخصيات والحبكة الدرامية، المهارات الحياتية والقيم، الأنشطة التعليمية، التغذية الراجعة، و(3)

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

معايير فنية رئيسية تتضمن (4) مؤشرات، وهي: واجهة التفاعل وإطارات التفاعل، الوسائط المتعددة، أساليب التفاعل. كما أوصت الدراسة بتبني القائمة المقترحة لمعايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية من جانب المصممين التعليميين، وذلك حتى تتم عملية التقييم والاختيار المستمر لها.

هدفت دراسة الشنقيطي والجريوي (2017) إلى الكشف عن أثر استخدام حقيبة تعليمية قائمة على برنامج صانع الأفلام (Movie Maker) في تنمية عملية إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن في مدينة الرياض، وتم بناء الأدوات التي تمثلت في بطاقة ملاحظة لمعايير إنتاج القصص الرقمية، حيث تكونت في صورتها النهائية من (15) معياراً وهي كالتالي: بناء القصة الرقمية في ضوء أهدافها التعليمية ووقت عرضها، تحديد عناصر القصة الرقمية، استخدام أدوات المونتاج، تحديد خطوات إنتاج قصة رقمية، صياغة السيناريو التعليمي للقصة الرقمية، تصميم عناصر اللوحة القصصية، اختيار البرنامج الأكثر مناسبة لإنتاج القصة الرقمية، تغيير إعداد مستوى الميكروفون أثناء تسجيل الصوت لقصة رقمية،تغيير جودة الصوت أثناء إعداد القصة الرقمية.، إضافة مسار صوت إلى القصة الرقمية، إدخال صورة إلى شريحة القصة الرقمية، تسجيل رواية القصة الرقمية صوتاً، التقاط الصور وتصوير الفيديو، إدخال المؤثرات على الصوت والصورة، مهارة إنشاء العناوين، وأوصت الدراسة بالاستفادة من هذه المعايير وتطويرها وتطبيقها.

هدفت دراسة الخالص (2019) إلى تحليل القصص الإلكترونية المقدمة في رياض الأطفال في محافظة القدس وفق معايير أدب الأطفال ومعايير جودة القصص الإلكترونية، واستخدمت المنهج المسحي التحليلي لتحليل المضمون، وتكونت العينة من (50) قصة إلكترونية مقدمة إلى رياض الأطفال، حيث أعدت الباحثة قائمة تقدير لمعايير جودة القصص الإلكترونية، وتضمنت القائمة (10) معايير، وهي: الصورة، الصوت، الحركة، الموسيقى، الموسيقى التصويرية، الانتقال في أحداث القصة التصويرية، الاتساق السمعي البصري، مدة القصة، عرض القصة، مظهر الطفل في القصة.

هدفت دراسة السعدني وآخرون (2019) إلى بناء معايير تصميم القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوي صعوبات الإدراك السمعي، وتوصلت الباحثة إلى (7) مجالات تتفرع منها (14) معياراً و(110) مؤشراً تتناول جميع جوانب تصميم وإنتاج القصة الرقمية، وهي كالتالي: الأهداف التعليمية، الفئة المستهدفة، مجال المحتوى، الشخصيات والحبكة الدرامية، المهارات الحياتية والقيم، واجهة التفاعل إطارات التفاعل، مجال الوسائط المتعددة.

هدفت دراسة رحمة (2021) إلى التوصل إلى قائمة معايير تصميم القصة الرقمية في بيئة التعلم النقال ومعرفة مدى تطبيقها لحل المشكلات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وتوصلت الباحثة إلى قائمة نهائية تضم (6) معايير و(35) مؤشراً، وهي كالتالي: أن تصميم واجهة التفاعل بصورة واضحة تمكن من تحقيق الأهداف التعليمية، أن يكون عرض المحتوى القصصي مناسب وجيد، أنماط التغذية الراجعة في القصة الرقمية، تصميم الأنشطة بصورة تتميز بكل سهولة وقابلة للتنفيذ، خصائص المتعلمين المستهدفين، التكنولوجيا المستخدمة في تصميم القصة التفاعلية. وأوصت الدراسة بالتحديث المستمر للمعايير والمؤشرات لمواكبة مستحدثات تكنولوجيا التعليم والمعلومات.

هدفت دراسة سالم والعوفي (2023) إلى التوصل إلى قائمة بمعايير تصميم القصص الرقمية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، وتوصلوا الباحثين إلى (5) مجالات و(95) مؤشراً، وهي كالتالي: الأهداف التعليمية، المحتوى التعليمي، الحبكة الدرامية والشخصيات، واجهة التفاعل وإطار التفاعل، مجال الوسائط المتعددة، وأوصت الدراسة بإجراء المزيد من الدراسات لتطوير معايير تصميم القصص الرقمية.

هدفت دراسة يوسف وآخرون (2023) إلى التوصل إلى قائمة بمعايير تطوير وإنتاج القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي للغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية، وتوصلت الباحثة إلى (2) مجال هما المجال التربوي والمجال التكنولوجي، و(5) معايير، وهي كالتالي: الأهداف التعليمية، خصائص المتعلمين، المحتوى التعليمي، واجهة الاستخدام، الوسائط المتعددة، وأوصت الدراسة بإجراء المزيد من الدراسات في تطوير القصص الرقمية من خلال استخدام معايير خاصة تحسن من خصائصها حتى تسهل على المتعلم استخدامها والاستفادة منها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل؛ حيث تم تحليل العديد من الدراسات السابقة والكتب العربية والأجنبية من خلال استخلاص مجالات إنتاج القصص الرقمية ومعاييرها ومؤشراتها في صورتها المبدئية؛ ومن ثم تحكيمها من قبل ذوي الاختصاص والخبرات في مجال تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني والمناهج وطرق التدريس، والأخذ بآرائهم وملاحظاتهم والتعديل عليها كما ينبغي وصولاً إلى القائمة النهائية لنموذج ESCE،

عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (15) محكماً من ذوي الاختصاص والخبرات في مجال تكنولوجيا التعليم والتعليم الالكتروني والمناهج وطرق التدريس، اختيروا بطريقة قصدية.

أدوات الدراسة

الاستبانة.

1. **تحديد الهدف من الاستبانة:** جمع البيانات والاستفادة من آراء وملاحظات وتعديلات السادة المحكمين حول النموذج الأولي.
2. **إعداد الاستبانة:**

تحتوي على مراحل النموذج والعناصر التي تتضمنها كل مرحلة، وتم تقسيم الاستجابة على بنود الاستبانة إلى ثلاث أجوبة، كما هو موضح بالجدول (1)، حتى أصبح النموذج الأولي جاهز للتحكيم.

جدول (1): الاستجابة على بنود الاستبانة.

العنصر	مناسب	محايد	غير مناسب

3. **التحقق من صدق الاستبانة:**

الصدق الظاهري:

بعد إعداد الباحث للاستبانة، تم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجالي المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم، وذلك بهدف التحقق من صدق المؤشرات المضمنة فيها ومدى وضوح صياغتها وارتباطها بالمحور الذي يمثله وصلاحيته ومناسبته للدراسة الحالية، وتم الأخذ بملاحظات وتعديلات المحكمين وصولاً إلى القائمة النهائية.

صدق الاتساق الداخلي:

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة من خلال حساب معامل الارتباط بيرسون الذي يوضح مدى العلاقة بين درجة كل مؤشر مع الدرجة الكلية للمعيار الذي ينتمي إليه، حيث تراوحت معاملات بيرسون ما بين (0.7 إلى 1) وجميعها ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) ومستوى (0.05)، وهي معاملات ارتباط تدل على صدق الاتساق الداخلي بين المؤشرات والمجالات التي تنتمي إليها.

4. **التحقق من ثبات الاستبانة:**

تم التحقق من ثبات الاستبانة من خلال حساب معامل ألف كرونباخ باستخدام برنامج SPSS، والذي يوضح مدى ثبات كل معيار بناءً على استجابات المحكمين، حيث بلغت القيمة ما بين (0.70 إلى 0.95)، ما يعني أن الاستبانة تتمتع بثبات عالي.

إجراءات الدراسة

قام الباحث بعدة إجراءات لتحقيق أهداف الدراسة، وهي كالتالي:

- فحص وتحليل الدراسات السابقة ومجموعة من الكتب العربية والأجنبية.
- إعداد نموذج أولي لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم.
- إعداد الاستبانة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

– عرضه على السادة المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجالي المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم.
– الأخذ بآراء وملاحظات وتعديلات المحكمين.
– التوصل إلى النموذج المقترح بشكله الكامل.

نتائج الدراسة

للإجابة على سؤال الدراسة والذي ينص على "ما نموذج ESCE المقترح لمراحل إنتاج القصص الرقمية في التعليم؟".

قام الباحث بإعداد النموذج الأولي بمراحل إنتاج القصص الرقمية من خلال مراجعة الدراسات السابقة مثل دراسة (عبدالباسط، 2010؛ إبراهيم، 2015؛ مهدي وآخرون، 2016؛ سيد، 2016؛ أحمد وآخرون، 2016؛ الشنقيطي والجريوي، 2017؛ الخالص، 2019، السعدني وآخرون؛ 2019، رحمة، 2021، سالم والعوفي، 2023؛ يوسف وآخرون؛ 2023)، ومجموعة من الكتب (Ohler, 2013؛ Lambert, 2013؛ McGee, 2014؛ عمر، 2022). حيث تم فحص القوائم وتحليلها والتعديل عليها بالإضافة والحذف، حتى توصل الباحث إلى نموذج أولي يشمل على 4 مراحل أساسية:

أ. **مرحلة التحليل التربوي:** تحتوي على 5 عناصر (تحديد المشكلة – المحتوى – الأهداف التعليمية – الأنشطة التعليمية – التقويم).
ب. **مرحلة البناء القصصي:** تحتوي على 7 عناصر (وجهة النظر – السؤال الدرامي – الانخراط العاطفي – السرعة – الشخصيات – القيم والأخلاق – سيناريو القصة).
ج. **مرحلة الإبداع والإطلاق:** تحتوي على 7 عناصر (النص المكتوب – السرد المنطوق – إضافة الصور – تصميم الشخصيات – المؤثرات البصرية – المؤثرات الصوتية – الاقتصاد).
د. **مرحلة المراجعة والتطوير المستمر:** تحتوي على 15 عنصر (اختيار محتوى القصة – وضع الأهداف التعليمية للقصة – اختيار الأنشطة المناسبة – الأسئلة الدرامية بالقصة – طريقة عرض القصة – الانتقال بين أحداث القصة – تحديد مدة القصة – الاقتصاد في استخدام مصادر القصة – الصحة اللغوية والنحوية – النص المكتوب – السرد المنطوق – الصور – المؤثرات البصرية – المؤثرات الصوتية – الاتساق السمعي البصري).

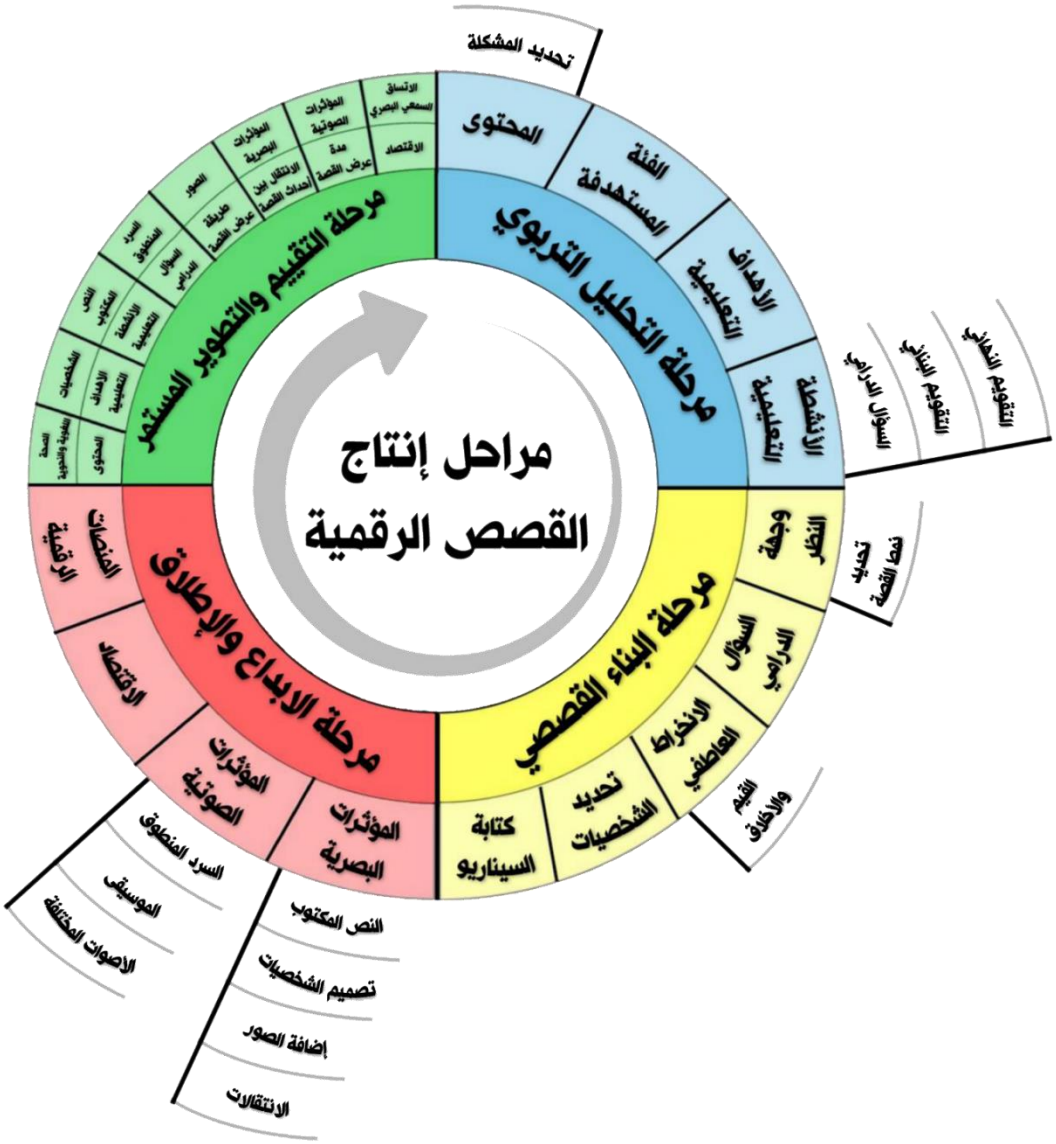
ثم عرضها على مجموعة من السادة المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في مجالي المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم، وذلك بهدف التحقق من صدق العناصر المضمنة فيها ومدى وضوح صياغتها وارتباطها بالمحور الذي يمثله وصلاحيته ومناسبته كنموذج مبتكر، ولقد أشار المحكمون إلى التعديلات التالية:

– **إضافة ترجمة باللغة الإنجليزية لمسميات مراحل النموذج.**
– **تغيير مسمى (مرحلة المراجعة والتطوير المستمر) إلى (مرحلة التقييم والتطوير المستمر).**
– **مرحلة التحليل التربوي Educational Analysis Phase:** إضافة عنصر (الفئة المستهدفة)، تضمين عنصر (تحديد المشكلة) مع عنصر (المحتوى)، تضمن عنصر (التقويم) مع عنصر (الأنشطة التعليمية)، وبذلك تصبح تشمل على 4 عناصر بدلاً من 5 عناصر.
– **مرحلة البناء القصصي Structured Story Phase:** تضمين عنصر (القيم والأخلاق) مع عنصر (الانخراط العاطفي)، حذف عنصر (السرعة)، تغيير مسمى عنصر (الشخصيات) إلى (تحديد الشخصيات)، تغيير مسمى عنصر (سيناريو القصة) إلى (كتابة السيناريو)، وبذلك تصبح تشمل على 5 عناصر بدلاً من 7 عناصر.
– **مرحلة الإبداع والإطلاق Creativity & Launching Phase:** تضمين كلاً من العناصر التالية (النص المكتوب، إضافة الصور، تصميم الشخصيات) مع عنصر (المؤثرات البصرية)، تضمين عنصر (السرد المنطوق) مع عنصر (المؤثرات الصوتية) وإضافة العنصريين (الموسيقى) و(الأصوات المختلفة) كعناصر فرعية مع عنصر (المؤثرات الصوتية)، إضافة عنصر (المنصات الرقمية)، وبذلك تصبح تشمل على 4 عناصر بدلاً من 7 عناصر.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

– **مرحلة التقييم والتطوير المستمر Evaluate & Continues Development Phase:** تغيير مسمى عنصر (اختيار محتوى القصة) إلى (المحتوى)، تغيير مسمى عنصر (وضع الأهداف التعليمية للقصة) إلى (الأهداف التعليمية)، تغيير مسمى عنصر (اختيار الأنشطة المناسبة) إلى (الأنشطة التعليمية)، تغيير مسمى عنصر (الأسئلة الدرامية بالقصة) إلى (السؤال الدرامي)، تغيير مسمى عنصر (تحديد مدة القصة) إلى (مدة عرض القصة)، تغيير مسمى عنصر (الاقتصاد في استخدام مصادر القصة) إلى (الاقتصاد)، إضافة عنصر (الشخصيات).

تم الأخذ بآراء وملاحظات وتعديلات المحكمين حتى توصل الباحث إلى النموذج المبتكر بشكله النهائي، كما هو موضح بالشكل التالي:



شكل (1): نموذج ESCE من تصميم وإعداد الباحث.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

يوضح الجدول التالي تفاصيل عناصر كل من مرحلة التحليل التربوي، البناء القصصي، الإبداع والإطلاق.

جدول (2): عناصر مرحلة التحليل التربوي، البناء القصصي، الإبداع والإطلاق.

مرحلة التحليل التربوي Educational Analysis Phase	– **المحتوى:** يجب أولاً تحديد مشكلة المحتوى التي على أساسها يتم تحويلها إلى قصة رقمية، والذي قد يكون صعب الفهم بسبب احتوائه على كم كبير من الكلمات والقليل من الصور والفيديوهات التفاعلية، وقد يكون الدرس مُمِل بطبعه أو به مفاهيم مجردة وغير ملموسة. – **الفئة المستهدفة:** تحليل خصائص الفئة المستهدفة من حيث العمر، الجنس، المرحلة الدراسية، الخلفية العلمية حول المحتوى، مستوى المعرفة، مستوى المهارات المطلوبة، مستوى المهارات التقنية، مستوى الثقة والتعامل مع أنفسهم ومع أقرانهم. يمكن من خلال التحليل السابق الخروج ببعض القصور والمشاكل التي يعاني منها المتعلمين والتي غالباً ما تدور حول ضعف التحصيل الدراسي أو انعدام الدافعية أو الشعور بالملل أو الصعوبة في فهم واستيعاب المفاهيم المختلفة، أو أي مشاكل أخرى يمكن تشخصيها من قبل معلم المادة. – **الأهداف التعليمية:** صياغة الأهداف التعليمية والمخرجات التي يجب أن يكتسبها المتعلم عند مشاهدة القصة أو إنتاجها. – **الأنشطة التعليمية:** تضمين بعض الأنشطة التعليمية داخل وخارج القصة، مثل السؤال الدرامي، أنشطة التقويم البنائي، أنشطة التقويم النهائي، تعمل على تحفيز ومشاركة المتعلمين على حلها والبحث عن الحلول البديلة.
مرحلة البناء القصصي Structured Story Phase	– **وجهة النظر:** والتي تعبر عن النقطة الرئيسة في القصة حسب وجهة نظر المؤلف، من خلال تحديد اتجاه سير المحتوى والنمط المتبع والمناسب. – **السؤال الدرامي:** هو السؤال الأساسي الذي يشغل بال المتعلم طول مدة عرض القصة، والتي تتم الإجابة عليه من قبل المتعلم بنهاية القصة. – **الانخراط العاطفي:** ويقصد به تضمين قضايا تهم وتجذب انتباه المتعلم داخل القصة، بحيث يتعاطف ويتفاعل معها ويتعلم منها القيم والأخلاق. – **تحديد الشخصيات:** اختيار شخصيات مناسبة للقصة، معبرة عن عادات وتقاليد المجتمع. – **كتابة السيناريو:** والذي يعرف بالنص التنفيذي، وهو عبارة عن تفاصيل القصة مفصلة على الورق، تشتمل على خطوات تنفيذية من عناصر مرئية ومسموعة لإنتاج القصة الرقمية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

مرحلة الإبداع والإطلاق Creativity & Launching Phase	– **المؤثرات البصرية:** تحتوي على العناصر التالية: أ. **النص المكتوب:** اختيار خط واضح وحجم مناسب. ب. **إضافة الصور:** ويقصد بها الصور الثابتة من خلفيات وأدوات، إلخ... ج. **تصميم الشخصيات:** من خلال عدة برامج معالجة الصور والرسومات، يمكن تصميم ورسم شخصية معينة، أو يمكن أخذها من الإنترنت وتعديلها كما ينبغي. د. **الانتقالات المرئية:** تكون بين المشاهد؛ لتضفي نوع من الإثارة والحماس ومحاكاة للبيئة الخيالية. – **المؤثرات الصوتية:** تحتوي على العناصر التالية: أ. **السرد المنطوق:** ويقصد به صوت الراوي وشرحه للأحداث. ب. **الموسيقى:** تضفي عمق لمشاعر الفئة المستهدفة وتعزز من التأثير العاطفي اتجاه الشخصيات والأحداث. ج. **الأصوات المختلفة:** أصوات يمكن أن تكون حقيقية أو مصطنعة، تضاف لتعزز وتثير المحتوى الفني أو المحتويات الأخرى. – **الاقتصاد:** إدراج كمية مناسبة من صور ورسوم وخلفيات وصوتيات، بما يخدم القصة. – **المنصات الرقمية:** استخدام مجموعة من المنصات الرقمية التي تساهم في إنتاج القصة بالشكل المطلوب.

بينما يوضح الجدول التالي، تفاصيل عناصر مرحلة التقييم والتطوير المستمر **Evaluate & Continues Development Phase**.

جدول (3): قائمة عناصر مرحلة التقييم والتطوير المستمر لتقييم جودة القصص الرقمية.

م	المعيار	تمكن تام (3 نقاط)	تمكن متوسط (نقطتين)	عدم تمكن (نقطة واحدة)
1	المحتوى	**محتوى مناسب كقصة رقمية**	**محتوى مناسب إلى حد ما كقصة رقمية**	**محتوى غير مناسب كقصة رقمية**
2	الأهداف التعليمية	**تحقق القصة كل الأهداف المرغوبة**	**تحقق القصة بعض الأهداف المرغوبة**	**لا تحقق القصة الأهداف المرغوبة**
3	الأنشطة التعليمية	**أنشطة متنوعة تناسب الأهداف التعليمية**	**أنشطة متنوعة ولا تناسب الأهداف التعليمية**	**أنشطة غير متنوعة ولا تناسب الأهداف التعليمية**
4	السؤال الدرامي	**تعمل على إشغال بال المتعلم، ويتعاطف معها**	**تعمل على إشغال بال المتعلم، ولا يتعاطف معها**	**لا تعمل على إشغال بال المتعلم، ولا يتعاطف معها**
5	طريقة عرض القصة	**تعرض القصة بطريقة جذابة وممتعة للمتعلم، وتشجعه على استمرار المشاهدة**	**تعرض القصة بطريقة جذابة وممتعة للمتعلم، ولكنها لا تشجعه على استمرار المشاهدة**	**تعرض القصة بطريقة مملة**

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

6	الانتقال بين أحداث القصة	الانتقال بين أحداث القصة بكل سلاسة ويسر وتناسق	الانتقال بين بعض أحداث القصة بكل سلاسة ويسر وتناسق	لا يوجد تناسق في الانتقال بين أحداث القصة
7	مدة عرض القصة	مناسبة (2-5 دقائق)	طويلة بعض الشيء (6-9 دقائق)	غير مناسبة قصيرة أقل من (2 دقيقة) طويلة أكثر من (9 دقائق)
8	الاقتصاد	إدراج كمية مناسبة من الوسائط الرقمية والحوار والأحداث بما تخدم القصة	إدراج كمية مناسبة إلى حد ما من الوسائط الرقمية والحوار والأحداث بما تخدم القصة	إدراج كمية كبيرة من الوسائط الرقمية والحوار والأحداث بما لا تخدم القصة
9	الصحة اللغوية والنحوية	استخدام اللغة العربية الفصحى، خالية من الأخطاء الإملائية والنحوية	استخدام اللغة العربية الفصحى، مع وجود بعض الأخطاء الإملائية والنحوية	عدم استخدام اللغة العربية الفصحى، مع وجود أخطاء إملائية ونحوية
10	الشخصيات	واضحة السلوك وتصرفاتها يعبر عن الهدف من وجودها	واضحة السلوك وتصرفاتها لا يعبر عن الهدف من وجودها	غير واضحة السلوك وتصرفاتها لا يعبر عن الهدف من وجودها
11	النص المكتوب	نوع الخط واضح، ولونه غير فاقع، وحجمه مناسب على الشاشة	نوع الخط غير واضح، أو لونه فاقع أو حجمه غير مناسب على الشاشة	نوع الخط غير واضح، ولونه فاقع، وحجمه غير مناسب على الشاشة
12	السرد المنطوق	صوت واضح ومتنوع في النبرات	صوت واضح ولكن لا يوجد تنويع في النبرات	الصوت غير واضح ولا يوجد تنويع في النبرات
13	الصور	واضحة ومعبرة	واضحة وليست معبرة	غير واضحة وليست معبرة
14	المؤثرات البصرية	تضيف أجواء حماسية للقصة ولا تشتت الانتباه	تضيف أجواء حماسية ولكنها مشتتة للانتباه	لا تضيف أجواء حماسية ومشتتة للانتباه
15	المؤثرات الصوتية	تضيف أجواء حماسية للقصة ولا تشتت الانتباه	تضيف أجواء حماسية ولكنها مشتتة للانتباه	لا تضيف أجواء حماسية ومشتتة للانتباه
16	الاتساق السمعي البصري	اتساق ملائم بين الصوت والصورة	اتساق شبه ملائم بين الصوت والصورة	لا يوجد اتساق بين الصوت والصورة
المجموع	**48/48 =**			

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

التوصيات والمقترحات

في ضوء ما توصل الباحث من نتائج، فقد اوصى:

1- نشر وتبني نموذج ESCE بين الأوساط التعليمية، كونها تلائم العصر الرقمي المتسارع.
2- ضرورة تبني المعلمين والمعلمات كل ما هو جديد في المجال التعليمي تلائم العصر الرقمي ومنها القصص الرقمية.
3- العمل على تحويل بعض موضوعات المقررات الدراسية لمختلف المراحل إلى قصص رقمية تعليمية وفق نموذج ESCE تكون من إنتاج المعلمين أو المتعلمين.
4- إعداد دراسات وأبحاث حول نموذج ESCE لإظهار فاعليته وأثره في عملية إنتاج القصص الرقمية في التعليم.

المراجع

1. إبراهيم، وائل سماح. (2015). تنمية مهارات تصميم القصة الرقمية باستخدام الكتاب الإلكتروني وعلاقتها بمستوى طموح معلمي المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، 3(2)، 233-309.
2. أحمد، محمد عبدالحميد، ومحمد، وليد يوسف، ومحمد، أسماء فتحي. (2016). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وانتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث، (29)، 231-251.
3. آل سرور، نورة هادي. (2018). توظيف التقنية الحديثة في العملية التعليمية في المملكة العربية السعودية ودورها في تحسين أداء المعلمين والطلبة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 2(4)، 18-35.
4. حمزة، إيهاب محمد. (2014). أثر الاختلاف في نمطي تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس، 2(54)، 321-368.
5. الحوسني، زايد علي. (2000). استخدام أسلوب القصة في تدريس التاريخ بالمرحلة الإعدادية لتنمية التفكير الناقد والتحصيل. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية – جامعة السلطان قابوس – سلطنة عمان.
6. الخالص، بعاد. (2019). تحليل القصص الإلكترونية المستخدمة في رياض الأطفال في محافظة القدس في ضوء معايير أدب الأطفال ومعايير جودة القصص الإلكترونية. مجلة الطفولة العربية، (80)، 69-89.
7. رحمة، ابتسام سامى. (2021). معايير تصميم القصة الرقمية فى بيئة التعلم النقال لحل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية. بحوث, 1(8), 314-335.
8. سالم، عبد الرحمن، والعوفي، ريناد. (2023). معايير تصميم القصص الرقمية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. مجلة تكنولوجيا التعليم والتعلم الرقمى, 4(10)، 403-488.
9. ستوم، عائشة سمير. (2019). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارات التواصل الشفوي وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية – جامعة الأزهر - غزة.
10. سرور، أشرف حسن. (2018). أثر استخدام القصص الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية على التحصيل المعرفي وتنمية التفكير الناقد لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.
11. السعدني، هالة سليمان، وأحمد، محمد عبدالحميد، وعبدالصمد، أسماء السيد. (2019). معايير تصميم وإنتاج القصص الرقمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية ذوى صعوبات الإدراك السمعي. مجلة دراسات تربوية واجتماعية, 25(4), 241-265.
12. السيد، علياء محمد. (2025). المؤثرات البصرية لتصميم القصة الرقمية بمرحلة المراهقة وأهميتها في معالجة المعلومات. بحوث في التربية الفنية والفنون، 25(1).
13. سيد، هويدا محمود. (2016). أثر تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تاريخ الرياضيات في تدريسها لدى المعلمة قبل الخدمة. مجلة تربويات الرياضيات، 19(7)، 282-330.
14. الشنقيطي، أمامة محمد، والجريوي، سهام سلمان. (2017). أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن في مدينة الرياض. مجلة العلوم التربوية، (11)، 75- 142.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

15. الطويرقي، غادة عبدالرحمن. (2020). فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(12)، 23-51.
16. عبدالباسط، حسين محمد. (2010). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، 29، 194-220.
17. عبدالعال، سامح محمود. (2024). تأثير استخدام القصص الرقمية التفاعلية على تنمية القدرات الإدراكية الحركية لطفل الروضة. المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة. 34(5).
18. عريبة، هبة محمد.، والجندي، شيرين.، وفتحي، أمل. (2025). تصور مقترح لتحصيل السلالم الموسيقية على آلة البيانو باستخدام تطبيق الهاتف المحمول "Piano Chords and Scales" لطلاب الفرقة الأولى بكلية التربية الموسيقية. مجلة علوم وفنون الموسيقى، 53(2)، 990-1038.
19. عمر، هاشم. (2022). القصص الرقمية في التعليم. دار إرفاء للنشر والتوزيع.
20. غزالة، آيات فوزي. (2020). أثر اختلاف نمطي العرض (خطي وهرمي) في الاقصوصة الرقمية التفاعلية على تنمية مهارات التفكير البصري – دراسة ميدانية على أطفال الروضة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(15)، 39-62.
21. المطرفي، غازي. (2010). فعالية برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم النشط في تنمية المهارات التدريسية لدى الطلاب المعلمين بجامعة أم القرى. مجلة التربية العلمية، 13، 119-167.
22. المطيري، عايشة.، والخضيري، هند.، والربيعان، عبلاء. (2024). دور القصص الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الثالث متوسط من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم الآداب، مصر، 8(41)، 385-424.
23. معمري، رابح. (2018). فاعلية برنامج حاسوبي في اكتساب بعض مفاهيم التموقع الجغرافي في مقرر الجغرافيا (دراسة تجريبية على عينة من تلاميذ السنة الأولى متوسط). رسالة دكتوراه، الجزائر: جامعة محمد بو ضياف – المسيلة.
24. مهدي، حسن ربحي، ودرويش، عطا، والجرف، ريم. (2016). فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 4(13)، 145–180.
25. المهيرات، رشا محمد. (2019). أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الأوسط – عَمان - الأردن.
26. يوسف، إيمان محمد، والقاضي، رضا عبده، وعوض، أماني محمد. (2023). معايير تطوير القصص الرقمية لتنمية مهارات الفهم القرائي اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الثانوية. مجلة دراسات تربوية واجتماعية, 29(9.1)، 11-40.
27. Dogan, B. & Robin, B. (2009). Implementation of Digital Storytelling in The Classroom by Teachers Trained in Digital Storytelling Workshop. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference Chesapeake, VA: AAce.
28. Frazel, M. (2011). Digital Storytelling: Guide for Educators. International Society for Technology in Education Eugene, Oregon. Washington, DC.
29. J, K. (2024). The Role of Digital Storytelling in Education: Enhancing Literacy and Communication Skills. Eurasian Experiment Journal of Scientific and Applied Research. 5(2). 36-39.
30. Lambert, J. (2013). Digital storytelling: Capturing lives, creating community. Routledge.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.43.2025.616
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (43) March 2025
العدد (43) مارس 2025

31. McGee, P. (2014). The instructional value of digital storytelling: Higher education, professional, and adult learning settings. Routledge.
32. Nkanu, C., Asogwa, U., Bisong, A., Imoke, J., Effiong, A. ……Adie, P. (2024). Effect of Digital Storytelling on Secondary School Students' Self-Efficacy in Civil Education. International Journal of Information and Education Technology. 14(6).
33. Nuroh, E., Renaningdyah, P., & Munir, A. (2025). Digital Storytelling: Pre-Service English Teachers' Experiences, Difficulties and Solutions. Journal of Education and Learning (EduLearn). 19(2). 971-977.
34. Ohler, J. B. (2013). Digital storytelling in the classroom: new media pathways to literacy, learning, and creativity. Corwin Press.