

فاعلية التدريس بالقصة الرقمية بيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية وتنمية التفكير الأخلاقي لديهن

رابعة بنت محمد بن مانه الصقرية*

ملخص

هدفت الدراسة إلى اختبار فاعلية التدريس بالقصة الرقمية بيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية وتنمية التفكير الأخلاقي لديهن، تكونت عينة الدراسة من (60) طالبة اختيرت عشوائياً. ولتحقيق هدف الدراسة أعد اختبار تحصيلي مكون من (30) سؤالاً، كما استخدم مقياس للتفكير الأخلاقي. وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي ومقياس التفكير الأخلاقي لصالح المجموعة التجريبية التي درست بالقصة الرقمية بيئة التعلم المدمج. وأوصت الدراسة باستخدام القصة الرقمية في تدريس مادة التربية الإسلامية لثبوت فاعليتها في زيادة التحصيل لدى الطالبات، وفي تنمية التفكير الأخلاقي لديهن.

الكلمات الدالة: القصة الرقمية، التعلم المدمج، التربية الإسلامية، التفكير الأخلاقي.

المقدمة

تحدياً لكل ما سبقه من ابتكارات أو أدوات يمكن استخدامها في الحياة اليومية (الموسى، 2002)

وخلال الأعوام الماضية أصبح الحاسوب وتطبيقاته جزءاً أساسياً من حياة المجتمعات العصرية، وأصبحت الكثير من مرافق الحياة تقوم على تقنية المعلومات المبنية على الحاسوب، ثم وُلدت شبكة الإنترنت من رحم هذه التقنية، وأحدثت فيضاً معلوماتياً في مجالات الحياة المختلفة (حجازي، 2004).

وقد أدى التطور السريع والمذهل لتكنولوجيا المعلومات، واستخدام شبكة المعلومات العالمية إلى ظهور نموذج التعلم الإلكتروني (E-Learning) الذي يعد من الاتجاهات الحديثة في منظومة التعليم، فهو يعتمد على التعلم بواسطة تكنولوجيا الإنترنت؛ لأنه ينشر المحتوى عبر الإنترنت، من خلال وسائط إلكترونية حديثة (استيتية وسرحان، 2007).

ويتميز التعلم الإلكتروني بتقديم المادة العلمية بطريقة شائعة، ويوفر مصادر متعددة للمعلومات على شبكة الإنترنت، وينمي مهارات المعلمين والمتعلمين في استخدام تقانات التعليم، ويساعد المتعلمين على التعلم حسب قدراتهم وإمكاناتهم، كذلك استطاع أن يحل مشكلة ازدحام الفصول الدراسية بأعداد المتعلمين، والتغلب على عيوب التعليم المعتاد (عبد الحميد، 2014).

وعلى الرغم من العديد من المميزات للتعلم الإلكتروني، يرى البعض ثمة أوجه قصور في بعض الجوانب التي لم يستطع هذا النوع من التعلم التغلب عليها، من ذلك أن تكاليفه مرتفعة، فضلاً عن افتقاره إلى عنصر التفاعل الإنساني بين المعلم والمتعلم وجهاً لوجه، كما أنه لا يساعد الفرد بدرجة كافية على

تحقق مادة التربية الإسلامية العديد من الوظائف الجوهرية في حياة الطالب؛ لعل أبرزها غرس العقيدة والقيم الإسلامية وتنميتها في نفوس الناشئة، وهي أول رسالة تناط إلى معلم التربية الإسلامية منذ إعداده في مؤسسات إعداد المعلم، ويتنامى هذا الهدف ويتعاظم معه دور المعلم باختلاف المراحل الدراسية لاسيما في ضوء التطورات التي يمر بها التعليم في العالم الإسلامي والسلطنة على وجه التحديد، ومن هنا يتوجب على معلم التربية الإسلامية للحاق بركب التقنية الحديثة التي تُطوعُ هذه المهام، وتُمكن المتعلم من القيام بدوره الرئيس في العملية التعليمية بما يواكب التطورات التي يشهدها العالم (بنت حريص، 2015).

لقد أصبحت الأفقية الثالثة بداية مرحلة جديدة في تاريخ التطور التكنولوجي؛ فسمح التسارع التقني للاتصالات وتطبيقات المعلومات بالانتشار السريع، وقد قدمت تكنولوجيا الحديثة وسائل وأدوات لعبت دوراً كبيراً في تطوير أساليب التعليم والتعلم التي من شأنها أن توفر المناخ التربوي الفعّال الذي يساعد على إثارة اهتمام الطلبة، وتحفيزهم، ومراعاة ما بينهم من فروق فردية بأسلوب فعّال. وباستمرار الثورة التقنية في الاتساع والانتشار ظهر الحاسوب الذي يمثل نقلة نوعية بل

* جامعة السلطان قابوس، سلطنة عُمان. تاريخ استلام البحث 2018/5/22، وتاريخ قبوله 2018/8/14.

والتصورات الصحيحة، كما تقلل الجهد على المعلم والمتعلم، وبالتالي تحقق الإثارة والتشويق في الموقف التعليمي، وتُحفز الطالب لتبني دوره الريادي في العملية التعليمية، كما تنمي المفاهيم الدينية لدى الناشئة، كما أفادت العديد من الدراسات كدراسة الحراشة والعليمات (2014)؛ ودراسة الزين (2009)؛ ودراسة المطيري (2008)؛ ودراسة خليفة، (2008).

وتعد القصة الرقمية من التطبيقات الهامة والنماذج الجديدة للتعلم الإلكتروني، والتي تؤدي إلى إيجاد بيئة خصبة تساعد على استثارة دافعية المتعلمين، وحثهم على التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب من مدركاتهم الحسية فتجعلهم ينجذبون إليها، غير أنها تساعدهم على التفكير بأسلوب علمي سليم.

وهي من الأنماط الجديدة التي ظهرت في القرن الحادي والعشرين، وهو يشير إلى الممارسة التي تجمع بين السرد والمحتوى الرقمي بما في ذلك الصور والصوت والفيديو، وقد يكون الغرض من القصة الرقمية هو نفس الغرض من القصة التقليدية لنقل تأثير عاطفي، أو نقل رسالة ما لفئة مستهدفة.

وأكد روبين (Robin, 2008) في دراسته أن القصة الرقمية أداة تكنولوجية فاعلة في التدريس في القرن الحادي والعشرين، وقدم إطاراً لكيفية تشارك المعلم والمتعلم في خبرات التعلم من خلال القصة الرقمية التعليمية.

وأوضح روستر وكلاارك (Rossiter & Clark, 2007) ثلاثة مجالات لاستخدام القصة الرقمية في التعلم والتعليم وهي كالاتي:

- استخدامها في القاعات الدراسية لتوضيح المحتوى والتأكيد على بعض النقاط المهمة فيه.
- عملية أقصصة المحتوى "Storying" للمناهج الدراسية (بناء سردي للمحتوى).
- تقديم السير الذاتية.

وتُعد استخدام القصة الرقمية في التدريس أحد الأساليب التربوية المهمة التي يشغف بها الكبار والصغار معاً، وأقوى العوامل فاعلية لاستثارة الإنسان في مختلف مراحل عمره، فالإنسان بطبيعته الاجتماعية يميل إلى القصة سواء بسماعها أو قراءتها أو مشاهدتها؛ لأنها تجذبه وتشد انتباهه إلى المعاني التي تتضمنها، وبالتالي تحفز دافعيته للتعلم (الحوسني، 2000). كما يشير بيمر وشميد وشميد (Behmer, Schmidt & Schmidt, 2006) إلى وجود عدة أسباب تدفعنا لاستخدام القصة الرقمية في التعليم والتعلم، يمكن إيجازها في الآتي:

- تفعيل الأساليب التعليمية التعليمية المتنوعة

التنوّب على الحوار والمناقشة وتبادل الآراء، فالمتعلمون الذين تلقوا دروساً إلكترونية أقل كفاءة ومهارة في الحوار والقدرة على عرض الأفكار من غيرهم (سلامة، 2005؛ Alvarez, 2005).

ولتلافي هذه العيوب ظهر ما يسمى بالتعلم المدمج (Blending Learning)، الذي يعد تطوراً طبيعياً للتعلم الإلكتروني، عن طريق جمعه بين مزايا التعلم الإلكتروني والتعليم الاعتيادي على أساس التكامل بينهما، بحيث يوظفان ويتشاركان معاً في إنجاز المهمة التعليمية وتحقيق أهدافها (زيتون، 2005). ويُعرّف تشينج وهيو (Cheung & Hew, 2011, 1319) التعلم المدمج بأنه "مزج بين التعلم عن طريق الإنترنت والتعليم وجها لوجه في تدريس المنهج".

ويتميز التعلم المدمج بعدة مميزات، أشار إليها كل من (عليمات، 2012؛ الشهبان 2014؛ عبد العاطي، 2016؛ Dwaiq, Jweiless & Shrouf, 2016 وهي:

- التفاعل الاجتماعي: حيث مكن التعلم المدمج الجمع بين اللقاءات المباشرة بين المعلم وطلابه، وبين المتعلم وزملائه، والتفاعل من خلال أدوات الاتصال الإلكتروني المباشر مثل المحادثة المباشرة أو مؤتمرات الفيديو، أو من خلال الاتصال غير المتزامن مثل البريد الإلكتروني والمناقشات الإلكترونية.

• فاعلية التكاليف: إن العائد من تكاليف التعلم المدمج يمكن أن تؤدي ثمارها، حيث التوظيف لوقت المعلم ولمصادر التعلم، واستخدام الحواسيب والشبكات في مواقف التعلم.

- مرونة التعلم: وهي تتحقق من خلال تصميم المحتوى التعليمي وتقديمه، وطريقة تدريسه، كذلك مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وتقديم المحتوى بأكثر من شكل (مطبوع، أو مسموع، أو مرئي)، وتنظيم المتعلمين في مجموعات متعاونة، أو المشاركة في مشروع، أو نشاط ينجزونه معاً.

• التعامل والوصول للمعلومات: فالتعلم المدمج يمكن المتعلم من التعامل مع العديد من الوسائط التعليمية مثل: الكمبيوتر، والإنترنت، والأقراص المدمجة، وبيئات التعلم الافتراضية، وغيرها من المصادر التعليمية التي يحصل من خلالها على المعلومات.

ونظراً لهذه الميزات للتعلم المدمج فقد استفادت ميادين التربية والتعليم من هذه التطورات التقنية لاسيما في مجال تكنولوجيا التعليم والاتصالات؛ فأصبح تدريس المواد الدراسية يقوم على جانب كبير من التفاعل بين المعلم والطالب من خلال وسيلة فاعلة ومشوقة بمختلف أشكالها وصورها (المنهراوي، 2013). ويعد ميدان التربية الإسلامية ميداناً خصباً لهذه التقنية بحيث تُجسد للطلاب الكثير من المبادئ

- واحتضانها.
- جذب انتباه الطلبة، وحثهم على العمل التعاوني.
 - تحفيز الجو التعليمي المناسب في الصف، وتطوير المهارات في حل المشكلات.
 - ملاءمتها لكافة أنواع الذكاءات المتعددة لدى المتعلمين.
- ومما توصلت إليه نتائج دراسة روبين وماكنيل (Robin & McNeil, 2012) إلى أهداف استخدام القصة الرقمية في العملية التعليمية، وهي:
- تنمية مهارات التفكير التأملي: حيث تساعد القصة الرقمية على تنمية قدرات التلاميذ على التفكير التأملي، وقد انعكس ذلك على خبرات الطلبة العملية، وأيضاً تنمي لديهم مهارات التفكير من خلال دمجها في محتوى المناهج الدراسية. وفي الأنظمة التعليمية الأكثر تقدماً تستخدم القصص الرقمية لتساعد الطلبة على التفكير في المفاهيم الصعبة والخبرات العملية وتنمية النواحي الوجدانية، وكذلك طرح القضايا التي تتحدى المنظور الإنساني.
 - كما تعتبر القصة طريقة قوية لمساعدة الطلبة على فهم الخبرات المعقدة واستيعابها من خلال وضع سطور القصة ورسمها، وعلى الرغم من أن القصة عموماً ليست بالأمر الجديد إلا أن القصة الرقمية هي شكل جديد في ظل التطور التكنولوجي، وخلال العشر سنوات الأخيرة نجد أن الكاميرات الرقمية، وأدوات التأليف والوسائل الإلكترونية، شجع المعلمين على استغلال العديد من الطرق والمزيد من الأدوات أكثر من ذي قبل لمساعدة طلابهم على بناء معرفتهم وأفكارهم لعرضها بشكل أكثر فاعلية من خلال القصة الرقمية.
- وفي التربية الإسلامية تعتبر القصة أحد أساليب التوجيه والتنشئة، حيث شغلت حيزاً كبيراً ومساحة واسعة في كتاب الله، فشكلت ربع إن لم يزد قليلاً (أبو شمالة، 2010). ولم يكن ورودها عملاً فنياً مقصوداً لذاته، فهي لم تساق لمجرد الطرفة والإمتاع أو الاستحواذ على مشاعر القراء واهتمامهم- وإن كان الاستحواذ والإمتاع حاصلًا- وإنما سيقت لتحقيق أهداف محددة وأغراض متعددة، فهي وسيلة من الوسائل الكثيرة التي استخدمها القرآن غرضه الأصيل وهو التشريع وبناء الفرد والمجتمع حيث يقول الله تعالى "فَأَقْصَصِ الْقَصَصَ لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ" (الأعراف: 176).
- وتمتاز أيضاً بقدرتها العجيبة على استيعاب كل أنواع التجارب التي تمر بالإنسان، فلا يضيق إطارها عن تناول أي موضوع من الموضوعات، كما أنها تستعين بالكلمة في التجسيد الفني، حيث تتخذ الكلمات فيها مواقع فنية، كما تتشكل فيها
- عناصر تزيد في قوة التجسيد من خلال إيجاد الشخصيات، وتكوين الأجواء والمواقف والحوادث، وهي بهذا لا تعرض المعاني والأفكار فحسب، بل تقود إلى إثارة العواطف والانفعالات، بالإضافة إلى إثارتها العمليات العقلية المعرفية كالإدراك والتخيل (البشري والخالدي ولهلوب، 2011)، والتي بدورها تعمل على تنمية قدرة الطالب على التفكير بأسلوب علمي سليم، مما يساعد في عملية التطور المعرفي، وإكساب الطالب القدرة على التفكير المجرد، والتمييز بين الأشياء، حيث يعقب القصة مناقشات وحوارات تستهدف تطبيق مفاييس العقل حيال القضايا المثارة فيها، وخاصة تلك المتعلقة بالاتجاهات والمواقف الأخلاقية (شحاته، 1993).
- وتؤكد نظريات التعلم الحديثة كنظرية فيجوتسكي في التعلم، والمعروفة بالنظرية الاجتماعية في التعلم، أن التعلم يكون أفضل وأكثر فاعلية عندما يتم في سياق اجتماعي، وهذا ما يتم في طريقة القصة، إذ أن القصة في الغالب تتم صياغتها وسردها في سياق اجتماعي من حيث الشخصيات والمكان والزمان، كما أن المتعلم يتعلم المعاني والمعلومات المتضمنة فيها من خلال تفاعله مع المعلم من جانب، وزملائه من جانب آخر (أبوسعيد والبلوشي، 2011).
- وترى نظريات الاتصال والإعلام والتربية الحديثة أن هناك علاقة وثيقة بين الصورة واستيعاب المعلومات، حيث لوحظ أن استيعاب الفرد للمعلومات يزداد بنسبة (35%) عند استخدام الصوت والصورة معاً، وإن الاحتفاظ بهذه المعلومات في الذاكرة وفقاً لذلك يطول بنسبة (55%) (شعلان، 2011).
- وأشار صالح (2000) إلى أن القصة الرقمية تهدف إلى شد انتباه المتعلمين للاستماع للموضوع المستهدف، وزيادة تركيزهم في أحداثها، وجعلهم يشعرون بالمتعة والراحة أثناء الاستماع والمشاهدة، ومساعدتهم في رؤية شخصيات مماثلة على أرض الواقع لشخصيات القصة، كما أنها تكون لديهم القدرة على التحليل والنقد بشكل أفضل من سماع القصة بشكلها التقليدي، أضف إلى ذلك أن الطلبة يتعلمون من خلالها كيفية ترتيب الأفكار بشكل متسلسل، وتكوين جمل ذات دلالة، وإعادة سرد القصص بعد مشاهدتها وسماعها.
- وتتنوع القصة الرقمية في شكلها ما بين الاستخدام البسيط للشرائح، والصور المرتبطة بتأثيرات انقبالية معينة للاستخدام المعقد من حيث استخدام الصوت والصورة بأنواعهما، والتأثيرات الانتقالية والمتنوعة المرئية (Malita & Martin, 2010). ويشير أحمد (2005)، وحمزة (2014)، إلى بعض أنواع القصص الرقمية وهي:
- القصص الشخصية: ربما يكون أكثر أنواع القصة

الاجتماعية والتي تهدف إلى غرس القيم والسلوكيات الصحيحة لدى الطلبة.

ولأهمية القصة الرقمية كطريقة من طرق التدريس فقد أجريت عليها عدة دراسات لقياس أثرها في العملية التعليمية منها دراسة أبو عفيفة (2016)؛ ودراسة الشريف (2014)؛ ودراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012)؛ ودراسة شيمي (2009) التي أثبتت جميعها التأثير الكبير الذي تحدثه القصة في تنمية مهارات التفكير لدى الطلبة كالتفكير الإبداعي، والتفكير الناقد، والتفكير الاستنتاجي.

ومن الدراسات التي أثبتت فاعليتها في تحصيل المواد الدراسية المختلفة دراسة عمر (2017)، ودراسة حمزة (2014)؛ دراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012)؛ ودراسة شيمي (2009). كما أكدت بعض الدراسات على الدور الذي تلعبه القصة الرقمية في تنمية القيم لدى الطلبة كدراسة عمر (2016)، ودراسة (أبو مغنم، 2013). وفي ضوء ما نتصف به القصة الرقمية من جوانب مفيدة، أكدت دراسات تربوية عديدة في تخصصات مختلفة أن لها نتائج إيجابية ملموسة في التدريس، إضافة إلى أكسابها المتعلمين بعض الجوانب التربوية المرغوبة، وزيادة دافعيتهم للتعلم، ومن هذه الدراسات دراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012)، ودراسة دوجان وروبين (Dogan & Robin, 2008).

ولم يكن تدريس التربية الإسلامية بمنأى عن تجريب القصة الرقمية؛ حيث أجرى عتلي ونصر (2015) دراسة لاختبار فاعلية القصة الرقمية في تدريس التربية الإسلامية، حيث أكدت أن القصة الرقمية من الطرق الفعالة التي ينبغي على المعلمين اعتمادها في تدريس التربية الإسلامية؛ للاستفادة من مزاياها الكثيرة خاصة في تحقيق الأهداف السلوكية، وأيضاً دعوة القائمين على إعداد مناهج التربية الإسلامية إلى ضرورة تنظيم بعض موضوعات التربية الإسلامية في شكل قصص، التكنولوجية في تدريس موضوعات التربية الإسلامية.

وبناءً على أهمية استخدام القصة الرقمية في العملية التعليمية، وتوصيات الدراسات السابقة، وعدم وجود دراسات سابقة على مستوى سلطنة عمان- على حد علم الباحثة- تناولت القصة الرقمية في تدريس التربية الإسلامية أو مواد أخرى، كان التوجه لتجريب فاعلية هذه الطريقة في تدريس التربية الإسلامية، وبيان أثرها في التحصيل، وتنمية التفكير الأخلاقي لدى طالبات الصف الحادي عشر.

وقد أجريت العديد من الدراسات السابقة التي تناولت أثر استخدام القصة الرقمية على التحصيل وغيرها من المتغيرات ومنها دراسة أبو عفيفة (2016) التي هدفت إلى استقصاء أثر

الرقمية شعبية، حيث يقوم فيه المؤلف برواية بعض تجاربه الشخصية، وعادة ما تدور هذه القصص حول الأحداث المهمة في الحياة، والتي تكون ذات مغزى لكل من المؤلف والقارئ، وتصنف القصص الشخصية إلى فئات فرعية منها القصص التي تذكر أشخاص أو أماكن محددة أو التي تتعامل مع أحداث الحياة المثيرة.

• قصص الأخلاق والمثل العليا: تهدف هذه القصص إلى غرس القيم الحميدة في نفوس الطلبة، وتوجيههم لعمل الخير والدعوة إليه.

• القصص الاجتماعية: هدفها إلقاء الضوء على أنماط الحياة الاجتماعية المختلفة في مجتمع الطلبة، وتعريفهم على الأساليب المختلفة للتعامل مع المجتمع بكافة نواحيه وطبقاته.

• القصص التي تعيد سرد الأحداث التاريخية: وهو نوع آخر من القصة يمكن أن يتم تأليفه بواسطة استخدام الوسائط الرقمية لإعادة سرد الأحداث التاريخية، حيث يُستخدم الطلبة الصور التاريخية وعناوين الصحف والخطابات وأي وسائل أخرى متاحة لتأليف قصة تضيف عمق ومعنى لأحداث من الماضي.

• القصص الرمزية: هدفها تقديم العظة والعبرة وتوجيه المستمع أو القارئ إلى السلوكيات الحميدة أو الإيجابية، والنفور من السلوكيات السيئة عن طريق الإيحاء والتمثيل، لا عن طريق الوعظ والإرشاد المباشرين، حيث تقدم على أسنة الطيور أو الزواحف أو غيرها.

• القصص التي تعلم أو ترشد: يستخدم هذا النوع من القصص الرقمية في نقل المادة التعليمية للطلبة في مجالات مختلفة، ويمكن أن يستخدمه المعلمون في تقديم المعلومات لطلابهم في مقررات مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والفنون والتكنولوجيا والطب.

• قصص المغامرات: هدف هذه القصص تنمية حب الاستطلاع والاكتشاف في نفوس الطلبة، وتشويقهم لمتابعة مجريات الأمور من خلال عرض حياة بعض الرحالة والمكتشفين.

• القصص الفكاهية: وهدفها تقديم المتعة للطلبة، وتنشيط حيويته، ومساعدته على تلوين حياته بألوان المرح والسعادة.

ونستنتج مما سبق أن القصص الرقمية تتعدد أنواعها، ومرجع هذا التعدد هو اختلاف الهدف أو الاتجاه من رواية القصة الرقمية، الأمر الذي يجعل من استهداف تنمية بعض القيم والاتجاهات الإيجابية من الأهداف التي يمكن أن تأتي بنتائج تعليمية مهمة في تدريس المواد الدراسية. ويستخدم البحث الحالي قصص الأخلاق والمثل العليا والقصص

تقصّي أثر تدريس التربية الإسلامية باستراتيجيتي السرد القصصي الشفوي والسرد القصصي الإلكتروني في تحسين مهارات التخيل لدى طالبات المرحلة الأساسية في الأردن. تكوّنت عينة الدراسة من (90) طالبة من الصف الخامس الأساسي في ثلاث مدارس اختيرت قصدياً من منطقة ماركا التعليمية في عمّان. واختير أفراد الدراسة عشوائياً بواقع شعبة من كل مدرسة، واستخدمت استراتيجيّة السرد القصصي الشفوي في تدريس المجموعة التجريبية الأولى، واستراتيجية السرد القصصي الإلكتروني في تدريس المجموعة التجريبية الثانية، في حين استخدمت الطريقة الاعتيادية في تدريس طالبات المجموعة الضابطة. تمثلت أداة الدراسة في اختبار مقالي لقياس مهارات التخيل تكوّن من (36) فقرة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة عند مستوى أداء الطالبات على مهارات التخيل تعزى لاستراتيجية التدريس المستخدمة، لصالح استراتيجية السرد القصصي الشفوي، واستراتيجية السرد القصصي الإلكتروني، ووجود فروق دالة إحصائية بين أداء طالبات المجموعتين التجريبتين على مهارات التخيل لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

وقام الشريف (2014) بدراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام القصة الرقمية على التفكير الناقد والتحصيل واتجاه الطالبات نحو القصة الرقمية التعليمية. استخدم المنهج التجريبي، حيث تكونت عينة الدراسة من (15) طالبة من طالبات الفرقة الثالثة اختيرت قصدياً من قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية، في جمهورية مصر العربية، واستخدمت في الدراسة ثلاث أدوات هي: اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي، ومقياس التفكير الناقد، ومقياس الاتجاه نحو استخدام القصة الرقمية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لكل من التحصيل والتفكير الناقد والاتجاه، وأوصت الدراسة بنحويل بعض موضوعات المقررات الدراسية المتنوعة لمختلف المراحل إلى قصص رقمية تعليمية لما لها من تأثير فاعل، وتضمنين برامج إعداد تدريب المعلم على إنتاج القصة الرقمية التعليمية.

وهدفت دراسة حمزة (2014) إلى تحديد صورة القصة الكمبيوترية التعليمية التي تعتمد على مداخل مختلفة للتفاعل في تنمية التحصيل المعرفي الفوري والمراج، لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في ضوء نموذج التصميم التعليمي المناسب، تكونت عينة الدراسة من (60) طالباً وطالبة من طلبة الصف الخامس الابتدائي اختيرت قصدياً من مدرسة مصر للغات. تمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي مرتبط بالجوانب المعرفية للوحدة

استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي لطلبة الثالث الأساسي في مادة اللغة العربية، استخدم المنهج شبه التجريبي، تم اختيار عينة الدراسة من مدارس إدارة التعليم الخاص في العاصمة عمّان وهي مدارس أكاديمية الرواد الدولية/البرنامج الدولي، بطريقة قصدية، وتألفت من (36) طالباً وطالبة، تم توزيعها عشوائياً لتمثل إحداها المجموعة التجريبية وعددها (19) طالباً وطالبة، وتم تدريسها باستخدام القصة الرقمية، وتمثل الأخرى المجموعة الضابطة وعدد أفرادها (17) طالباً وطالبة، وتم تدريسها بالطريقة المعتادة. تكونت أدوات الدراسة من اختبار الاستماع البعدي، واختبار التفكير في ضوء قدرات التفكير الإبداعي، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اختبار الاستماع البعدي واختبار التفكير الإبداعي في مادة اللغة العربية لصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة قام بها عمر (2016) هدفت إلى معرفة أثر اختلاف نمط عرض القصة الرقمية (اللوحات القصصية/مقطوعات الفيديو) على تعديل بعض السلوكيات البيئية الخاطئة لدى أطفال ما قبل المدرسة، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتألفت عينة الدراسة من (40) طفل في المستوى الثاني من مرحلة رياض الأطفال (5-6) سنوات بمدرسة المستقبل الخاصة، ومدرسة حسام الدين الخاصة بمحافظة الجيزة. تم تقسيمهم عشوائياً لمجموعتين: المجموعة الأولى وعددهم (20) طفلاً تم عرض القصة الرقمية عليهم من خلال اللوحات القصصية. المجموعة الثانية وعددهم (25) طفلاً تم عرض القصة الرقمية من خلال مقطوعات الفيديو. تمثلت أدوات الدراسة في الآتي: قائمة بالأبعاد البيئية اللازم تنميتها لطفل ما قبل المدرسة، وبطاقة تقدير السلوك لتقدير مدى ممارسة الأطفال للسلوكيات البيئية، ومقياس السلوك المصور للتعرف على مدى وعي الأطفال بالسلوكيات البيئية الخاطئة. وقد أسفرت نتائج الدراسة عن وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات المجموعتين التجريبتين للبحث في بطاقة تقدير السلوك ويرجع ذلك للتأثير الأساسي لاختلاف أسلوب عرض القصة الرقمية (اللوحات القصصية مقابل مقطوعات الفيديو) على تعديل ممارسة بعض السلوكيات البيئية الخاطئة لدى أطفال ما قبل المدرسة لصالح المجموعة التي تعرضت لمقطوعات الفيديو، وأوصت الدراسة بنشر ثقافة استخدام القصص الرقمية بالمرحل التعليمية المختلفة، و تدريب أعضاء هيئة التدريس ومعلمو رياض الأطفال على كيفية إنتاج القصص الرقمية من خلال البرامج سهلة الاستخدام الخاصة بذلك.

وفي دراسة أجراها عتيلى ونصر (2015) هدفت إلى

لديهم أية معرفة باستخدام القصص الرقمية في الغرف الصفية، وأن 80,44% يستخدمون القصص الرقمية المُعدّة من قبل الآخرين، وأن عدداً قليلاً يستخدم القصص الرقمية التي يعدونها بأنفسهم، وأن هناك عدداً قليلاً يعتمد في استخدامه على القصص التي يتم إعدادها من قبل الطلبة، كما توصلت الدراسة ان استخدام القصص الرقمية يرفع من مستوى المهارات التقنية ومهارات العرض لدى الطلبة، كما يرفع من مستوى دافعيتهم للتعلم.

وقام علاء (Alaa, 2008) بإجراء دراسة للتعرف إلى الدرجة التي يمكن أن تساعد القصص الرقمية في دمج الطلبة بالتعلم النشط، والتعرف على فاعلية حكي القصص الرقمية في توفير بيئة تعلم نشط، والتعرف على آراء المعلمين تجاه توظيف حكي القصص الرقمية في توفير بيئة تعلم نشطة للطلبة، وتكونت عينة الدراسة من (213) طالبا وطالبة، تم توزيعهم على ثمانية صفوف دراسية، يدرسها ثمانية معلمين ومعلمات موزعين على مدرستين من مدارس التعليم الأساسي بمدينة قنا، بجمهورية مصر العربية، وتوصلت الدراسة إلى أن حكي القصص الرقمية التي تم إنتاجها من قبل الطلبة ساعدتهم على التفكير بعمق، والقدرة على طرح آرائهم وأفكارهم بوضوح واحترام، وكذلك حدوث تطور ملحوظ في مهارات الطلبة التقنية والتي تتضمن الحصول على الصور، ومعالجتها، وإدخال الصوت، والتعامل مع برامج معالجة الكلمات، وتصفح الإنترنت، واستخدام الكاميرا الرقمية أثناء استخدام القصص الرقمية.

التعليق على الدراسات السابقة وعلاقتها بالدراسة الحالية

من خلال استعراض الدراسات السابقة يلاحظ أنها استخدمت جميعها المنهج شبه التجريبي كمنهجية في الدراسة، وطبقت غالبية الدراسات على عينات من المراحل الأولى من التعليم الأساسي، ما عدا دراسة شيمي (2009)، والشريف (2014) التي طبقنا على طلاب السنة الأولى والثانية من كليات التربية، ودراسة دوجان وروبين (Dogan & Robin, 2008) التي طبقت على المعلمين. استهدفت غالبية الدراسات رفع مستوى التحصيل الدراسي، واتفقت غالبية الدراسات السابقة في نتائجها من حيث فاعلية القصة الرقمية في تحقيق الأهداف التي سعت كل دراسة لتحقيقها.

تتفق هذه الدراسة مع الدراسات التي استهدفت التحصيل الدراسي متغيراً تابعاً لها، مثل دراسة شيمي (2009)، دراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012)، ودراسة حمزة (2014)، ودراسة عمر (2017)، واختلفت مع الدراسات التي استهدفت متغيرات أخرى. وتتفق مع دراسة عتيلى ونصر (2015) في تطبيقها على مادة التربية الإسلامية، في حين أنها تختلف عن

الثالثة من مقرر الدراسات الاجتماعية للصف الخامس الابتدائي. وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التي درست باستخدام القصص الكمبيوترية. وأوصت الدراسة بالعمل على تطوير تصميم وإنتاج القصص الكمبيوترية التعليمية بما يناسب المراحل التعليمية المختلفة.

كما هدفت دراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012) إلى التعرف على أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي، وإثارة الدافعية للتعلم، وتنمية التحصيل الدراسي لتلاميذ المدارس الابتدائية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتألقت عينة الدراسة من (105) طلاب من الصف السادس الابتدائي، اختيرت عشوائياً وقسمت إلى ثلاث مجموعات تجريبية، وقد توصلت الدراسة إلى فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي، وإثارة الدافعية للتعلم، وتنمية التحصيل الدراسي، وأوصت الدراسة بأهمية إعداد برامج لتنمية مهارات المعلمين في دمج القصص الرقمية في المناهج التعليمية بحيث تصبح مناهج نشطة، وتمكن المتعلمين من التعلم الذاتي.

وهدف دراسة فيج ووارد وجيلوري (Figg, Ward, & Guillory, 2009) إلى التعرف على اثر استخدام القصص الرقمية في تنمية التدريس والكتابة وإنتاج لقطات الفيديو في محتويات الدراسات الاجتماعية، وقد طبقت الدراسة في مادة تكنولوجيا الفيديو وتطبيقاته، بحيث يتم تصميمه على توظيف حكي القصص الرقمية، تكونت عينة الدراسة من (68) معلماً، تم اختيارهم عشوائياً من معلمي المدارس المتوسطة، وقد اندمج المتدربون في البرنامج التدريبي لاعتبارات ثلاث: (1) وجد المشاركون أن استخدام نموذج "فيج" في تصميم وحكي القصص الرقمية شجعهم على تطوير مهارات الكتابة الفعالة، (2) أن تطبيق المهام والأنشطة التدريبية على محتوى الدراسات الاجتماعية مكنت المشاركين من القدرة على امتلاك الأدوات الفعالة لدمج القصص الرقمية في المناهج الدراسية الأخرى، (3) إمكانية استخدام أدوات التكنولوجيا الرقمية في تصميم وتطوير القصص الرقمية مكنتهم كمعلمين من استخدام التكنولوجيا في عمل تصميمات وتنسيقات جيدة لبناء وتطوير لقطات الفيديو التعليمي.

وفي دراسة دوجان وروبين (Dogan & Robin, 2008) هدفت إلى التعرف على استخدامات المعلمين للقصص الرقمية في غرفهم الصفية، ومعرفة تأثير هذا الاستخدام على الطلبة، تكونت عينة الدراسة من (80) معلماً، تم اختيارهم عشوائياً من معلمي المدارس الابتدائية والمتوسطة والثانوية أثناء الخدمة، وقد توصلت الدراسة أن نسبة 77,4% من عينة الدراسة ليس

1. ما فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية مقارنة بالطريقة المعتادة؟
2. ما فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تنمية التفكير الأخلاقي لدى طالبات الصف الحادي عشر مقارنة بالطريقة المعتادة؟

فرضيات الدراسة

في ضوء خلفية الدراسة وأسئلتها يمكن صياغة الفرضيات الآتية:

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $(\alpha \leq 0.05)$ بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل لمادة التربية الإسلامية تعزى لاستخدام القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج مقارنة بالطريقة المعتادة.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة $(\alpha \leq 0.05)$ بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة في مقياس التفكير الأخلاقي لدى طالبات الصف الحادي عشر تعزى لاستخدام القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج مقارنة بالطريقة المعتادة.

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تحقيق ما يلي:

1. الكشف عن فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية.
2. الكشف عن فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تنمية التفكير الأخلاقي لدى طالبات الصف الحادي عشر.

أهمية الدراسة

تتبع أهمية هذه الدراسة من النتائج التي أسفرت عنها، ومدى ارتباط هذه النتائج بالفائمين على عمليات تعليم مناهج التربية الإسلامية، وتتمثل في الآتي:

1. انسجامها مع توجهات وزارة التربية والتعليم في السلطنة بإدخال نظام التعلم الإلكتروني في المدارس ليتناسب مع التطور والتقدم التكنولوجي.
2. لفت انتباه مصممي المناهج ومطورها إلى أهمية دعم محتوى كتاب التربية الإسلامية بالقصص الرقمية، والذي يعتبر من ضمن استراتيجيات التدريس الحديثة أو المطورة في مراحل تطوير مناهج التربية الإسلامية، خاصة مع ما يدور في

الدراسات السابقة في متغير التفكير الأخلاقي وكذلك في البيئة التي أجريت فيها هذه الدراسة (سلطنة عمان)، وأيضاً تطبيقها على طالبات الصف الحادي عشر. وقد تم الاستفادة من الدراسات السابقة في أمور عدة منها: شكلت الدراسات السابقة منطلقاً للإطار النظري للدراسة الحالية، والاستفادة منها في إعداد مادة الدراسة (دليل المعلمة في كيفية التدريس وفق القصة الرقمية)، ومقارنة نتائج الدراسة الحالية بنتائج الدراسات السابقة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

انطلاقاً من كون التربية الإسلامية أساساً لتنشئة جميع جوانب الشخصية الإسلامية وتربيتها، فإنه يجب الاهتمام بها بصورة كبيرة، والسعي في إيصالها بطرق واساليب تبقى أثر التعلم وتواكب العصر من خلال الوسائل الحديثة في التعليم، وهذا ما تؤكد عليه الدراسات كدراسة صبحي وعبدالله (2003)، ودراسة عبد الحافظ ومحمد (2007)، ودراسة الزيني (2011)؛ إلا أنها لم تلق الاهتمام الكافي من المعلمين والمعلمات في الميدان، وظلت أسيرة الطرق الاعتيادية المتمثلة بشكل كبير في الحفظ والاستظهار والتلقين، وقلة الأخذ بالطرائق التي تحبب الطلبة في المادة، وتنمي قدراتهم العقلية، وذلك عائد لأسباب متعددة منها: قلة الوعي بأهمية الطرق الحديثة، وضعف مهارات توظيفها، وقلة الدورات التي توعي المعلمين بأهميتها، وهذا ما أثبتته دراسة العياصرة (2002)، ودراسة الخروصي (2003)، ودراسة العززي (2009) التي أوصت بعقد دورات تدريبية ومشاغل تربوية لمعلمو التربية الإسلامية ومعلماتها في طرائق التدريس الحديثة، كما دعت إلى ضرورة التوظيف الأمثل للتقنيات الحديثة في تدريس التربية الإسلامية مما يسهم في تحسين العملية التعليمية.

وبما أن نتائج الدراسات والبحوث الميدانية التي أجريت على طلاب السلطنة وطالباتها قد أثبتت شغفهم بالقصة بشكل عام، وفعاليتها التربوية في رفع التحصيل وتنمية مهارات التفكير المختلفة كدراسة الهنائية (2013)؛ ودراسة الحنشي (2014)؛ ودراسة الريامي (2014)، ونظراً إلى أن طريقة القصة الرقمية من طرائق التدريس التي لم تخضع للتجربة بخطواتها المعروفة في تدريس التربية الإسلامية في سلطنة عمان - حسب علم الباحثة - فإن هذه الدراسة تسعى إلى اختبار فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية وتنمية التفكير الأخلاقي، وعلى وجه التحديد فإن هذه الدراسة تسعى للإجابة عن الأسئلة الآتية:

الإسلامية للصف الحادي عشر. وتقدم من خلال وسيط إلكتروني (الحاسوب، أو من خلال الشبكة العنكبوتية (الإنترنت).

التعلم المدمج: هو أحد المداخل الحديثة القائمة على استخدام تكنولوجيا التعليم في تصميم مواقف تعليمية جديدة حيث يدمج أو يخلط فيه بين الأسلوب التقليدي للتعلم وبين التعلم الإلكتروني عبر الإنترنت (الفاقي، 2011). ويعرفه تروها (Troha, 2002) بأنه التعلم الذي يجمع بين أفضل ما في التعلم الصفي المباشر، والتعلم من خلال الإنترنت.

ويعرف إجرائياً في الدراسة الحالية بأنه: بيئة تعليمية يدمج فيها بين أساليب التعليم الصفي التقليدي (الشرح، الحوار والمناقشة، وتقديم الأنشطة) وبين أساليب التعلم الإلكتروني (القصة الرقمية) في تدريس مادة التربية الإسلامية.

التحصيل: ويعرفه اللقاني والجمال (2003) بأنه: "مدى استيعاب الطلبة لما تعلموه من خبرات معينة من خلال مقررات دراسية، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلبة في الاختبارات التحصيلية المعدة لذلك" (ص 47).

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنه: المعلومات والمعارف التي اكتسبتها الطالبة من خلال دراستها بطريقة القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج، ويعبر عنها بالدرجة التي حصلت عليها الطالبة في الاختبار التحصيلي المعد لأغراض الدراسة.

التفكير الأخلاقي: " عملية التفكير المنطقي الكامل التي من خلالها يستطيع الفرد أن يتخذ قراره عند مواجهة المشكلات الأخلاقية والذي يحدد سلوك الفرد الذي يتناسب مع المجتمع" (أحمد، 2008، 6).

وتعرفها إجرائياً في الدراسة الحالية بأنه: عملية التفكير التي تقوم بها الطالبات لإصدار حكم أو قرار بشأن مشكلة أخلاقية، ويقاس بالدرجة التي تحصل عليها الطالبات في مقياس التفكير الأخلاقي.

إجراءات الدراسة

مجتمع الدراسة وعينتها

تكون مجتمع الدراسة من جميع طالبات الصف الحادي عشر بمحافظة جنوب الباطنة التابعة لوزارة التربية والتعليم بسلطنة عمان للعام الدراسي (2017/2018م)، والبالغ عددهن (571) طالبة حسب بيانات دائرة الإحصاء التربوي بوزارة التربية والتعليم في سلطنة عمان (وزارة التربية والتعليم، 2017). أما عينة الدراسة فشملت (60) طالبة من طالبات الصف الحادي عشر بمدرسة هند بنت اسيد الأنصارية للتعليم ما بعد الأساسي، وقسمت إلى مجموعتين ضابطة وعدد أفرادها

أروقة المؤسسات التربوية من حديث حول ضرورة تطوير المناهج بما يعيد للطلبة انتماءهم لدينهم وللتعلم، ويضمن تفاعلهم الإيجابي مع معطيات العصر.

3. كما تقدم أنموذجاً تدريسياً لكيفية توظيف القصة الرقمية في مناهج التربية الإسلامية في سلطنة عمان، كونها الدراسة الأولى- على حد علم الباحثة- التي تسلط الضوء على فاعلية القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تدريس مادة التربية الإسلامية في سلطنة عمان.

4. أسهم توظيف القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في لفت انتباه القائمين على التربية والتعليم إلى ضرورة توظيف الحاسوب بصورة أفضل في عملية التعلم والتعليم، مواكبة بالاتجاهات الحديثة في توظيف الحاسوب في التعليم.

5. بالإضافة أنها تسهم في رفد الأدب التربوي في مجال استخدام طريقة القصة في التدريس بشكل عام، والقصص الرقمية على وجه الخصوص، مما يجعل منها إضافة في مجالها للمكتبة العمانية.

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية

الفاعلية: عرّفها اللقاني والجمال (2003) بأنها "مدى نجاح المعلم في ممارسته لمهنته، وهو يقاس بأثره في الدارسين الذين يشرف على تعلمهم، وتقيسه الاختبارات والمقاييس" (ص 139).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: مقدار الأثر الذي يحدثه استخدام القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية، وتنمية التفكير الأخلاقي لديهن.

القصة الرقمية: ويعرف أبو عفيفة (2016: 11) القصة الرقمية بأنها "مجموعة من القصص الهادفة المتوفرة فيها عناصر القصة من أحداث وشخصيات وعقدة وزمان ومكان وسرد وحوار، وتقدم من خلال وسيط إلكتروني (الحاسوب) من خلال أسطوانات الليزر أو الأسطوانات المدمجة، أو من خلال الشبكة العنكبوتية (الإنترنت)، وهي ثلاث قصص تم إعدادها وتصميمها في برنامج تعليمي يعنى باللغة العربية يسمى منهاج الهدهد الذكي".

ويعرفها هايز (Hayes, 2011: 291) بأنها " فن رواية القصص المدمج مع الوسائط المتعددة من صوت وصورة وفيديو وبرمجيات تقنية؛ بهدف حكي الحكايات أو سرد الأحداث أو أعلام المتعلمين بموضوع ما".

وتعرفها الباحثة في هذه الدراسة بأنها: سلسلة الأحداث الرقمية المنسقة بطريقة متسلسلة، التي تشكل مجتمعة قصة تربوية، يتم بواسطتها عرض محتوى دروس من كتاب التربية

التفكير الأخلاقي، تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين في مقياس التفكير الأخلاقي، حيث تم استخدام اختبار "ت" للعينتين المستقلتين، وجدول (2) يبين نتائج التحليل.

وللتحقق من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في المستوى التحصيلي قبل البدء في التطبيق، تم حساب دلالة الفرق بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين اعتماداً على نتائج اختبار التربية الإسلامية في نهاية الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2017/2018م)، حيث تم استخدام اختبار "ت" للعينتين المستقلتين، وجدول (1) يبين نتائج التحليل.

(29) طالبة درست بالطريقة الاعتيادية، وتجريبية وعددها (31) طالبة درست باستخدام القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج.

يتضح من الجدول (1) أن قيمة (ت) غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,05) وهذا يدل على عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (0,05) بين المجموعتين في متوسطي الدرجة الكلية في اختبار التربية الإسلامية للفصل الدراسي الثاني (2017/2018م). مما يعني تكافؤ المجموعتين في التحصيل، كما أن الانحرافات المعيارية للمجموعتين متقاربة مما يدل على تجانسهما.

وللتحقق من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في

الجدول (1)

نتيجة اختبار (ت) للتحقق من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في اختبار التربية الإسلامية للفصل الدراسي الثاني (2017/2018م)

المجموعة	عدد الطالبات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التجريبية	29	83,5	18,6	0,08	0,80
الضابطة	31	83,9	18,5		ليست دالة

*الدرجة الكلية من 100

الجدول (2)

نتيجة اختبار (ت) للتحقق من تكافؤ المجموعتين (التجريبية والضابطة) في مقياس التفكير الأخلاقي

المجموعة	عدد الطالبات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التجريبية	29	33,60	3,554	091,0	0.928
الضابطة	31	33,56	2,848		ليست دالة

*الدرجة الكلية من 48

السابقة: اطلعت الباحثة على الأدب النظري التربوي، والدراسات السابقة التي تناولت استخدام القصة الرقمية في التدريس؛ لأجل الاستفادة منها في كيفية توظيف القصة الرقمية في التدريس.

2- **اختيار الدروس:** اختارت الباحثة عشرة دروس من كتاب التربية الإسلامية للصف الحادي عشر " الجزء الأول" من وحدتين هما قيمنا ومجتمعنا المسلم، واختيرت هذه الدروس لمناسبة مواضيعها، وقابلية إعادة صياغة محتواها بما يتناسب مع طريقة القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج.

3- **تحديد الأهداف التعليمية:** تم الرجوع إلى دليل المعلم لكتاب التربية الإسلامية للصف الحادي عشر؛ للوقوف على الأهداف المتعلقة بالدروس "موضوع الدراسة".

يتضح من الجدول (2) أن قيمة (ت) غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,05) وهذا يدل على عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (0,05) بين المجموعتين في متوسطي الدرجة الكلية في مقياس التفكير الأخلاقي. مما يعني تكافؤ المجموعتين في التفكير الأخلاقي.

مادة الدراسة وأداتها

أولاً مادة الدراسة: تمثلت في دليل للمعلمة، أُعدّ للاستعانة به في تدريس المجموعة التجريبية بطريقة القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تدريس مادة التربية الإسلامية وفق الخطوات التالية:

1- الاطلاع على الأدب النظري التربوي، والدراسات

الخبرة والاختصاص؛ لإبداء آرائهم وملاحظاتهم. وأما معامل ثباته فبلغ (0,72).

• **ثانياً: مقياس التفكير الأخلاقي:** تم الاستعانة بمقياس التفكير الأخلاقي للوهيبية (2014)، ويتكون المقياس من خمسة مواقف و16 فقرة، وهذي المواقف تتضمن كل منها أزمة أخلاقية تواجه الشخصية الرئيسية فيها، وكل موقف يتضمن عدد من الأسئلة من نوع الاختيار من متعدد، ولكل سؤال ثلاثة بدائل (أ، ب، ج)، بحيث أن كل بديل يمثل مستوى من المستويات التالية وهي: المستوى الأول (العلاقات ومسيرة الجماعة) يقدر بدرجة واحدة، المستوى الثاني (مسيرة النظام الاجتماعي والقانون) يقدر بدرجتين، المستوى الثالث (المثل العليا والمبادئ العامة) يقدر بثلاثة درجات. وقامت الوهيبية (2014) بتطبيق المقياس على عينة من البيئة العمانية، وتم التحقق من صدق المقياس باستخدام كل من: صدق المحكمين والصدق التلازمي. وأما بالنسبة لثبات المقياس، فقد تم التحقق منه من خلال مؤشر الاتساق الداخلي (Internal consistency)، وقد بلغ معامل الثبات ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha) (0,702)، وهذا يشير إلى اتساق داخلي مقبول للمقياس.

منهجية الدراسة

استخدم في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي لملاءمته لطبيعتها، حيث قسمت عينة البحث إلى مجموعتين (التجريبية والضابطة)، حيث درست المجموعة التجريبية الدروس المختارة للتجربة باستخدام القصة الرقمية بيئة التعلم المدمج، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية. والجدول (3) يوضح تصميم الدراسة.

الجدول (3)

تصميم الدراسة

التطبيق القبلي	نوع المجموعة	نوع المعالجة	التطبيق البعدي
الاختبار التحصيلي	التجريبية	التدريس باستخدام القصة الرقمية بيئة التعلم المدمج	الاختبار التحصيلي
مقياس التفكير الأخلاقي	الضابطة	التدريس باستخدام الطريقة الاعتيادية	مقياس التفكير الأخلاقي

متغيرات الدراسة

تضمنت الدراسة متغيرين مستقلين، وآخرين تابعين على النحو الآتي: المتغير المستقل: ويتمثل في طريقة التدريس، ولها مستويان هما: التدريس بطريقة القصة الرقمية بيئة التعلم

الدمج، والتدريس بالطريقة المعتادة. والمتغيران التابعان: هما التحصيل الدراسي، والتفكير الأخلاقي.

إجراءات تطبيق الدراسة

• مراجعة الأدبيات ذات الصلة بموضوع الدراسة.

- إعادة تصميم الدروس المختارة من كتاب التربية الإسلامية للصف الحادي عشر على هيئة قصص رقمية بيئة التعلم المدمج.
 - إعداد دليل المعلمة يتضمن خطأً للدروس المختارة في التجربة، وإجراءات السير في تدريسها باستخدام القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج، وعرضه على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقه.
 - إعداد اختبار يقيس تحصيل الطالبات في محتوى الدروس المختارة للتجربة، والتأكد من صدقه وثباته.
 - تحديد مجتمع الدراسة وعينتها، والتأكد من تكافؤ الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة من خلال الاطلاع على نتائج الفصل الدراسي للعام السابق، وكذلك التطبيق القبلي في مقياس التفكير الأخلاقي للتأكد من تكافؤ المجموعتين في التفكير الأخلاقي.
 - تدريس المجموعة التجريبية باستخدام طريقة القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج من خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2017/2018م)، وتدريس المجموعة الضابطة الدروس نفسها بالطريقة الاعتيادية.
 - تطبيق الاختبار التحصيلي على جميع الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة.
 - تطبيق مقياس التفكير الأخلاقي على جميع الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة.
 - المعالجة الإحصائية لنتائج الاختبار التحصيلي باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الإنسانية والاجتماعية (SPSS).
 - مناقشة النتائج وتفسيرها.
 - تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء النتائج.
- ### المعالجة الإحصائية
- للإجابة عن أسئلة الدراسة استخدم برنامج الحزمة الإحصائية (SPSS) كما يأتي:
- للتأكد من ثبات الاختبار التحصيلي تم حساب معامل الاتساق الداخلي للاختبار باستخدام معادلة (ألفا كرونباخ).
 - استخدمت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لتحليل نتائج البحث.
 - استخدم اختبار (T-test) لعينتين مستقلتين، للكشف عن دلالة الفروق بين المجموعتين.
 - لتحديد حجم الأثر حسب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، ودرجات الحرية، واختبار "ت" للعينتين المستقلتين (dependent T-test)، ومربع إيتا لقياس حجم الأثر، وذلك من خلال تطبيق معادلة حساب حجم الأثر الآتية: $t/2$ (ت+2 درجة الحرية).
- ### نتائج الدراسة ومناقشتها
- #### النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشته: نص السؤال الأول على: ما فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية مقارنة بالطريقة المعتادة؟ وللإجابة عن هذا السؤال استخدم اختبار "ت" للمجموعتين المستقلتين، وذلك للتحقق من دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي، كما يظهر في الجدول (4).

الجدول (4)

نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي

المجموعة العدد المتوسط الحسابي * الانحراف المعياري درجة الحرية قيمة (ت) مستوى الدلالة **

التجريبية	29	26,44	3,56	58	2,15	0,034
الضابطة	31	21,03	3,91			

*الدرجة النهائية من 30

** (0,05).

القصة.

ويمكن أن يُعزى تفوق أداء المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي في الدراسة الحالية إلى عدة عوامل منها:

- أن القصة الرقمية جعلت للدروس التي شملتها التجربة متعة حقيقية للطالبات، حيث قُدم المحتوى التعليمي في سياق شائق، وفي جو من المتعة والإثارة، وبشكل أكثر جاذبية عن العرض التقليدي المعتاد للمحتوى، فاجتماع عناصر القصة والصورة والمؤثرات الصوتية والحركة معاً، أدى إلى استثارة الطالبات للمشاركة والتفاعل في الحصة بشكل أكبر.

- كما أن توفير بيئة تعلم ممتعة ومشجعة للتعلم، ساهمت بدورها في تحقيق استيعاب أفضل في وقت قصير، فالقصة بما تحتويه من شخصيات تتصارع، وأحداث تشابك وتتسارع؛ لتصل إلى العقدة الفحل، جعلت الطالبات في حالة تفاعل مع شخصياتها، وترقب لأحداثها، وتحفز للمفاجآت غير المتوقعة فيها، كل هذا أدى إلى جذب الطالبات للمادة، وإلى استثارة دافعيتهم نحو التعلم واستمتاعهن بها، مما كان لها إسهام واضح في زيادة تركيز الطالبات؛ وساعد في سهولة إيصال المحتوى لهن بطريقة سريعة ودقيقة وبجهد أقل، مما انعكس إيجاباً على استيعابهن وتحصيلهن.

- بالإضافة إلى التنوع في وسائل الاتصال لمواجهة الفروق الفردية بين الطالبات ومراعاتها، كما ساعدت المعلمة في اختصار وقت الشرح اللفظي، والاستفادة من الوقت الفائض في المناقشة، مما أسهم بدوره في تحصيل أفضل لدى طالبات المجموعة التجريبية.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ومناقشته

نص السؤال الثاني على: ما فاعلية التدريس بالقصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تنمية التفكير الأخلاقي لدى طالبات الصف الحادي عشر مقارنة بالطريقة المعتادة؟ وللإجابة عن هذا السؤال، استخدم اختبار "ت" للمجموعتين المستقلتين، وذلك للتحقق من دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مقياس التفكير الأخلاقي، كما يظهر في الجدول (5).

الجدول (5)

نتيجة اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في مقياس التفكير الأخلاقي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
التجريبية	29	34,29	3,165	58	3,234	0.001
الضابطة	31	32.91	3,175			

*الدرجة النهائية من 48

يتضح من الجدول (4) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة

ولتحديد فاعلية أثر المتغير المستقل (القصة الرقمية) على التحصيل الدراسي، حُسِبَ حجم الأثر عن طريق إيجاد مربع إيتا (2η) باستخدام معادلة كوهين (Cohen, 1988, 281) وتساوي:

$$2\eta = (ت) / 2(ت) + درجات الحرية$$

والتي تتضمن ثلاثة مستويات، وهي:

1- إذا كانت قيمة (2η) = (0,01) فهذا يعني أن حجم الأثر ضعيف.

2- إذا كانت قيمة (2η) = (0,06) فهذا يعني أن حجم الأثر متوسط.

3- إذا كانت قيمة (2η) = (0,14) فهذا يعني أن حجم الأثر كبير.

فكان ناتج مربع إيتا هو (0,07)، وبمقارنة هذه النتيجة بتصنيف كوهين لتحديد حجم الأثر تبين أن حجم الأثر متوسط، مما يوضح فاعلية القصة الرقمية في تدريس التربية الإسلامية.

انفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من دراسة عمر (2017)؛ ودراسة حمزة (2014)؛ ودراسة رامب وملامبو (Rambe & Mlambo, 2014)؛ ودراسة الشريف (2014)؛ ودراسة شيمي (2009)، ودراسة روبن وبيرسون (Robin & Pierson, 2005) التي أثبتت فاعلية القصة الرقمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي؛ وذلك بما أسهمت به في توفير بيئة تعلم مثيرة تتسم بالحيوية والحماس؛ مما شجع الطلبة على المشاركة والتفاعل والانتباه المتزايد لديهم؛ فجعلهم في تشوق لمعرفة الأحداث اللاحقة، الأمر الذي حفزهم على الرغبة في السؤال والمشاركة، إضافة ما تميزت به القصة الرقمية من مؤثرات صوتية بجانب احتوائها للصور بألوانها الزاهية الجميلة، مما كان له دور كبير في التركيز على الهدف المراد تعلمه مباشرة وبدون أي مشتتات، وهذا ساعد على زيادة فترات الانتباه لدى طالبات المجموعة التجريبية، وخصوصاً أن الصور والرسوم والمؤثرات الصوتية والحركة كانت وسيلة مساعدة في تحقيق الأهداف التي يراد تحقيقها من خلال

عُرض بأسلوب شائق ومدرس ومنظم وبطريقة علمية، وقد أكد الصليبي (2012) على أن أسلوب القصة من الأساليب المهمة والفعالة التي تجذب انتباه الطلبة، وتدفعهم إلى التمعن في معطيات الموضوع والتفكير في مدخلاته، ودراسته والتعمق به، كما أن هذا الأسلوب كان يعمل على تشويق الطالبات، وإثارة دافعيتهن للتعلم، وبالتالي زيادة التفكير لديهن، مما يؤدي إلى تنمية التفكير الأخلاقي لديهن.

التوصيات

بناء على النتائج التي توصلت إليها الدراسة، تقدم الباحثة التوصيات الآتية:

• عقد دورات تدريبية لمعلمي التربية الإسلامية ومعلماتها؛ لتدريبهم على كيفية توظيف القصة الرقمية في أثناء التدريس.

• تضمين طريقة القصة الرقمية ضمن المواضيع التي يدرسها الطلبة المعلمون في مؤسسات إعداد المعلمين.

• تضمين أدلة مناهج التربية الإسلامية لبعض الخطط الدراسية المبنية على استخدام القصة الرقمية.

• الاهتمام بالتنوع في طرائق عرض المحتوى في كتاب التربية الإسلامية من قبل مصممي المناهج، وتضمينه قصص رقمية.

• إصدار قصص رقمية منفصلة عن المحتوى، بحيث تكون داعمة لمنهج التربية الإسلامية، ويستعان في ذلك بذوي الخبرة من كتاب القصص والرسمين والمختصين في البرمجيات.

• رفد المكتبات المدرسية بالقصص الرقمية التي تتناسب مع المراحل العمرية المختلفة للطلبة.

المقترحات:

يمكن للباحثين الانطلاق من هذه الدراسة لإجراء البحوث والدراسات المقترحة الآتية:

• فاعلية تدريس التربية الإسلامية بالقصة الرقمية في التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في مراحل تعليمية أخرى، أو لحالات أخرى كفاعليتها في تحصيل الطلبة ذوي صعوبات التعلم.

• فاعلية القصة الرقمية على متغيرات أخرى مثل: تنمية مهارات التفكير الناقد، وتنمية مهارات التفكير الإبداعي، وتنمية القيم، وتنمية الاتجاهات نحو مادة التربية الإسلامية.

• دراسة مقارنة بين القصة الرقمية وأنواع أخرى من القصص، وأثر ذلك على التحصيل، ومتغيرات تعليمية أخرى.

يلاحظ من الجدول (5) وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين في مقياس التفكير الأخلاقي لصالح المجموعة التجريبية وهذه النتيجة تؤكد فاعلية القصة الرقمية ببيئة التعلم المدمج في تنمية التفكير الأخلاقي لدى الطالبات، ولمعرفة حجم أثر المتغير المستقل "القصة الرقمية" على المتغير التابع "التفكير الأخلاقي" تم التعويض في معادلة كوهين (Cohen, 1988, 281)، فكانت قيمة ناتج مربع إيتا (0,15)، وهي تشير إلى أن حجم أثر التدريس بطريقة القصة الرقمية في تنمية التفكير الأخلاقي كبير وفق التصنيف الذي حدده كوهين.

وتعتبر هذه الدراسة -على حد علم الباحثة- من أوائل الدراسات التي تربط بين القصة الرقمية والتفكير الأخلاقي، ولهذا فهناك الحاجة إلى مزيد من الدراسات التي تتناول نفس متغيرات هذه الدراسة، للتأكيد على نتائج الدراسة الحالية، والاستفادة من نتائجها في الربط بين الجانب النظري والجانب العملي في تدريس التربية الإسلامية. وبصورة عامة اتفقت النتيجة التي توصل إليها البحث الحالي مع نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على فاعلية القصة الرقمية في تنمية أنواع التفكير المختلفة، كدراسة دراسة الشريف (2014)، ودراسة شيمي (2009)، ودراسة أبو عفيفة (2016)، ودراسة يانج ووي (Yang & Wu, 2012).

ويمكن أن تُعزى الباحثة هذه النتيجة إلى عدة أمور منها:

- التسلسل المنظم الذي قُدمت فيه المعلومات وفق هذه الطريقة، والتي أدت إلى تدريب الطالبات على التفكير المنظم، والربط المنطقي بين الأفكار، وبين المقدمات والنتائج والأسباب، وخاصة أن المعلمة استخدمت منظماً تخطيطياً يلخص أحداث القصة في غالبية الدروس، كل هذه العوامل أدت إلى استجابات أفضل لدى المجموعة التجريبية على مقياس التفكير الأخلاقي، وهذا يتوافق مع ما أكدته دراسة فرانسيسكون (Franciscone, 2008) حول التأثير الإيجابي الذي تحدثه المنظمات التخطيطية في التفكير والاستيعاب.

- كما أن محتوى القصص من القيم والمواقف الأخلاقية تستدعي من الطالبات دقة الملاحظة والتأمل والربط والمناقشة الأخلاقية والتعليل والاستنتاج، وأعمال المنطق في نقاشهن، وحسن إدراك الأمور، كل هذه العمليات العقلية تتعكس إيجاباً على طريقة تحليل الطالبات لما يقدم لهن من معلومات، وما يصادفهن من صعوبات في أثناء التعلم، مما ساعد بطريقة غير مباشرة على تدريبهن على التفكير الأخلاقي.

- ويمكن أن نرجع هذا التحسن الإيجابي الذي طرأ على طالبات المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة في تنمية مهارات التفكير الأخلاقي إلى أن استخدام القصص

المراجع

- القرآن الكريم
أبو شمالة، أماني صالح (2010). أثر استخدام السرد التحليلي للقصة القرآنية على تنمية التفكير الاستنتاجي والاتجاه نحو تعلم القصة لدى طالبات الصف الثاني عشر، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.
- أبو عفيفة، هيا (2016). أثر تدريس مادة اللغة العربية باستخدام القصة الرقمية للصف الثالث الأساسي في تنمية مهارات الاستماع النشط والتفكير الإبداعي (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- أبو مغنم، كرامي (2013). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. الثقافة والتنمية - مصر، 14(75)، 93-180.
- أحمد، وليد جابر (2005). طرق التدريس العامة تخطيبتها وتطبيقاتها التربوية. عمان: دار الفكر.
- أحمد، منى حمودة حسين (2008). فاعلية أنشطة تعليمية مقترحة في تنمية بعض قيم العمل وتحسين مستوى جودة المنتج الفني لدى طلبة المدرسة الصناعية الثانوية الزخرفية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. السعودية، 2(4): 183-228.
- استيتية دلال ملحس؛ وسرحان، عمر موسى (2007). تكنولوجيا التعليم والتعليم الإلكتروني. عمان: وائل للتوزيع والنشر.
- أمبوسعيد، عبد الله؛ والبوشي، سليمان (2011). طرائق تدريس العلوم مفاهيم وتطبيقات. الأردن: دار المسيرة.
- البشري، قدرية؛ والخالدي، سماح؛ ولهلوب، ناريمان (2011). أدب الأطفال وثقافتهم. الأردن: دائرة المكتبة الوطنية.
- بنت حريص، زهرة (2015). فاعلية تدريس مادة التربية الإسلامية باستخدام برنامج أرتيكيويت ستوري لاين (Articulate Storyline) في التحصيل والاحتفاظ بالتعلم لدى طالبات الصف الحادي عشر بسلطنة عمان (رسالة ماجستير منشورة) كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان.
- حجازي، عبد الفتاح (2004). الحكومة الإلكترونية ونظامها القانوني. القاهرة: دار الفكر الجامعي.
- الحراشة، عادل عبود؛ العليمات، علي (2014). تأثير تدريس التربية الإسلامية باستخدام التقنيات التعليمية على تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى طلاب الصف الخامس الأساسي بالأردن. مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية الإنسانية-الجزائر، (11)، 3-13.
- حمزة، إيهاب (2014). أثر الاختلاف في نمط تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس - السعودية، 54، 321-368.
- الحنشي، أحمد (2014). تفاعل المنطوق والمرئي في دروس اللغة العربية القصة المصورة وتعليمية اللغة. ندوة تعليم اللغة العربية
- وتعلمها في ضوء المستجدات التربوية 2-3 مارس 2014، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس.
- الحوسني، زايد علي (2000). استخدام أسلوب القصة في تدريس التاريخ بالمرحلة الإعدادية لتنمية التفكير الناقد والتحصيل (رسالة ماجستير منشورة) كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان.
- الخروصي، ميمونة (2003). مدى استخدام معلمات التربية الإسلامية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي بسلطنة عمان للطرائق الملائمة لتدريس القيم (رسالة ماجستير منشورة) كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان.
- خليفة، علي أحمد (2008). دراسة تحليلية لاستخدام البرامج التفاعلية التعليمية في تدريس الفقه والعقيدة. دراسات تربوية-السودان، 9(18)، 86-125.
- الريامي، رقية محمد (2014). فاعلية التدريس بالقصة الرقمية في تحصيل طالبات الصف الخامس الأساسي لمادة التربية الإسلامية وبقاء أثر التعلم لديهن (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة السلطان قابوس.
- زيتون، حسن حسين (2005). رؤية جديدة في التعليم الإلكتروني. الرياض: الدار الصولانية للنشر والتوزيع.
- الزين، فايق أحمد (2009). تصميم برنامج تعليمي محوسب في مبحث التربية الإسلامية ودراسة أثره على دافعية التحصيل لدى طلبة الصف الثامن الأساسي واتجاهاتهم نحوه في المدارس الخاصة. (رسالة دكتوراه غير منشورة). الجامعة الأردنية، المملكة الأردنية الهاشمية.
- الزيني، محمد السيد (2011). فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على الترميز اللوني واستخدام القلم الإلكتروني الناطق في تنمية مهارات التلاوة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. مجلة العلوم التربوية، مصر، 19(4)، 127-167.
- سلامة، حسن علي (2005). التعلم الخليط التطور الطبيعي للتعلم الإلكتروني. المجلة التربوية- كلية التربية- جامعة سوهاج- مصر، 22(1)، 1-54.
- شحاته، حسن (1993). أدب الطفل العربي دراسات وبحوث. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- الشريف، إيمان (2014). القصة الرقمية التعليمية مدخل تكنولوجي لتنمية التفكير الناقد، والتحصيل المعرفي، ومهارات الإنتاج، والاتجاه نحوها لدى الطلاب. دراسات تربوية واجتماعية -مصر، 20(2)، 377-462.
- شعلان، محمد (2011). أثر قراءة الصور في تنمية الفهم القرآني لدى طلاب الصف الأول الثانوي. مجلة القراءة والمعرفة- مصر، 116، 222-235.
- الشهوان، عروبة محمد (2014). أثر التعلم المدمج في التحصيل المباشر والتفكير التأملي لطالبات الصف الأول ثانوي في مادة نظم المعلومات الإدارية (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، عمان.
- شيمي، نادر (2009). أثر تغيير نمط رواية القصة الرقمية القائمة

- على الويب على التحصيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها تكنولوجيا التعليم - مصر، 19(3)، 37-3. صالح، ماجدة (2000). الحاسب التعليمي الآلي وتربية الطفل. مصر: المكتب العلمي للنشر والتوزيع.
- صبحي، تيسير؛ عبدالله، زياد (2003). أثر طريقة التعلم بمساعدة الحاسوب في إتقان أحكام التلاوة والتجويد لدى الطلبة الموهوبين، مجلة العلوم التربوية، قطر، 4، 89-124.
- الصليبي، أحمد هلال (2012). أثر تدريس مادة التربية الفنية باستخدام القصة للصف الثامن في تنمية التفكير الإبداعي والخيال الفني بدولة الكويت (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط عمان.
- عبد العاطي، حسن الباتع (2016). تكنولوجيا التعليم المدمج. القاهرة: المكتبة التربوية.
- عبد الحافظ، فؤاد (2007). فاعلية استخدام استراتيجية تدريس الأقران على تنمية بعض مهارات التجويد وبقاء أثر التعلم لدى الطلاب المتعلمين شعبة اللغة العربية، مجلة القراءة والمعرفة- مصر، 74، 68-102.
- عبد الحميد، فاطمة السيد (2014). برنامج قائم على التعلم المدمج لتنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة. مجلة تربويات الرياضيات - مصر 17(8)، 319-340.
- عتيلي، نقوى؛ نصر، حمدان (2015). أثر تدريس التربية الإسلامية باستراتيجيتي السرد القصصي الشفوي والإلكتروني في تحسين مهارات التخيل لدى طالبات المرحلة الأساسية في الأردن، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، 11(4)، 525-537.
- العزري، محمد (2009). واقع توظيف معلمي التربية الإسلامية لطرق التدريس للصفوف (5-10) من التعليم الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان.
- عليمات، أيمن (2012). أثر تدريس الفيزياء باستخدام نموذج تعليمي - تعليمي متمازج في دافعية التعلم واكتساب المفاهيم العلمية والتفكير الناقد لدى طلاب الصف التاسع الأساسي (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة اليرموك، اردن: الأردن.
- عمر، إيمان (2016). أثر اختلاف نمط عرض القصة الرقمية " اللوحات القصصية /مقطوعات الفيديو " على تعديل بعض السلوكيات البيئية الخاطئة لدى أطفال ما قبل المدرسة. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث - مصر، 27، 145-188.
- عمر، إيمان (2017). أثر التفاعل بين أنماط السرد في القصة الرقمية القائمة على الويب، وطرق تقديم المحتوى بها على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث - مصر، 31، 511-560.
- العياصرة، محمد عبد الكريم (2002). تقديرات معلمي التربية الإسلامية للمرحلة الثانوية بسلطنة عمان لطرق واساليب التدريس المستخدمة لديهم. دراسات في المناهج وطرق التدريس-مصر، 83، 141-171.
- الفقي، عبد اللاه ابراهيم (2011). التعلم المدمج: التصميم التعليمي، الوسائط المتعددة، التفكير الابتكاري. عمان: درا الثقافة للنشر والتوزيع.
- القناني، أحمد حسين؛ والجمل، علي أحمد (2003). معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس. القاهرة: عالم الكتب.
- المطيري، مطلق هذال (2008). أثر طريقة التعلم بمساعدة الحاسوب في زيادة كفاءة الأداء في التلاوة وأحكام التجويد والتفسير لدى طلبة الصف الرابع المتوسط. المجلة التربوية- الكويت، 22(86)، 305-319.
- المنهراوي، داليا نبيل (2013). تطوير نظام التعليم الإلكتروني في ضوء التطورات التكنولوجية المعاصرة. المؤتمر العلمي الدولي الأول-رؤية استشرافية لمستقبل التعليم في مصر والعالم العربي في ضوء التغيرات المجتمعية المعاصرة-كلية التربية-جامعة المنصورة-جمهورية مصر العربية.
- الموسى، عبدالله بن عبدالعزيز (2002). استخدام تقنية المعلومات والحاسوب في التعليم الأساسي في دول الخليج العربية. الرياض: مكتبة التربية العربي لدول الخليج.
- الهنائية، نوران زهران (2013). أدب الأطفال ومسيرة تطوره في سلطنة عمان الواقع والمأمول. مسقط: المنتدى التربوي.
- وزارة التربية والتعليم (2017). البوابة التعليمية. سلطنة عمان: وزارة التربية والتعليم.
- الوهيبي، منى سالم (2014). بناء مقياس للتفكير الأخلاقي لدى طلبة جامعة السلطان قابوس (رسالة ماجستير منشورة) كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان.
- Alaa, S. (2008). Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach for Engaged Student Learning. Educational Technology Research And Development, (4), 487.
- Alvarez, (2005). Blending learning in k-12/Evolution of Blending learning from Workbooks, the open textbooks collection.
- Behmer, S., Schmidt, D., & Schmidt, J. (2006). Everyone Has a Story to Tell: Examining Digital Storytelling in the Classroom. Technology And Teacher Education Annual, 655.
- Cheung, W. S., & Hew, K. F. (2011). Design and evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned. Australasian Journal of Educational Technology, 27(8), 1319 – 1337.
- Cohen, L., & Manion, L. (1985). Research Methods in Education. London: Croom Helm Ltd.
- Dogan, B. & Robin, B. (2008). Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. In K. McFerrin.
- Dwaik, R., Jweiless, A., & Shrouf, S. (2016). Using Blended Learning to Enhance Student Learning in American

- to externalise personal knowledge of research processes: The case of a Knowledge Audio repository. *The Internet And Higher Education*, 2211-23.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What Educators Should Know about Teaching Digital Storytelling. *Digital Education Review*, (22), 37-51.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom. *Technology And Teacher Education Annual*, 708.
- Robin, B.R. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Rossiter, M., & Clark, M.C., (2007). Narrative and practice of adult, Education. Malabar, Fla: Krieger.
- Troha, F. J. (2002). Bulletproof Instructional Design[R]: A Model for Blended Learning. *USDLA Journal*, 16(5), 1020-1028.
- Yang, Y. C., & Wu, W. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59, 339-352.
- Literature Courses. *Turkish Online Journal of Educational Technology -TOJET*, 15 (2), 126–137.
- Figg, C., Ward, R. & Guillory, D. (2006). Using Social Studies Content Themes and Digital Storytelling to Make Video Come Alive. In C. Crawford et al.(Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 663-668. Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved January 7, 2018 from <https://www.learntechlib.org/p/22119/>.
- Franciscone, J., (2008). The effectiveness of using story mapping as a supplemental tool to improve reading comprehension. Master dissertation. Caldwell. USA.
- Hayes, C. (2011). "Nihon to Watashe: Japan and myself"- Digital stories to enhance studentcentred Japanese language learning. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*,8(1), 291-299.
- Malita, L. & Martin, C. (2010). Digital storytelling as a web passport to success m the 21st century, *Procardia social and behavioral sciences*, 2, 3060-3064.
- Rambe, P., & Mlambo, S. (2014). Using digital storytelling

The Effectiveness of Teaching By Digital Story on The Achievement of The Eleventh Grade Female Students for The Islamic Education and Developing Moral Reasoning.

*Rabaa Mohammed Manea AlSaqrriyah**

ABSTRACT

Abstract: This study aim to test the effectiveness of teaching using the Digital Story on the students' achievement and in developing moral reasoning. The sample of the study consisted of (60) female students, who were chosen randomly. To achieve the objectives of the study, a 30-question achievement test been prepared. Also the moral reasoning test has been used. The results indicate that the experimental group has outperformed the controlled group in both achievement and moral reasoning tests. In particular, the average score of the experimental group was higher than that of the controlled group. Therefore, this study recommends the use of Digital Story in teaching Islamic education due to its positive implications on achievement and developing moral reasoning.

Keywords: Digital Story, blended learning, Islamic education, moral reasoning.

* Sultan Qaboos University. Received on 22/5 /2018 and Accepted for Publication on 14/8/2018.