African Journal of Advanced Studies in Humanities and Social Sciences (AJASHSS)
المجلة الإفريقية للدراسات المتقدمة في العلوم الإنسانية والاجتماعية
Online-ISSN: 2957-5907
Volume 1, Issue 3, August 2022, Page No: 146-158
Website: https://aaasjournals.com/index.php/ajashss/index

فعالية القصة الرقمية في تنمية المهارات اللغوية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم (دراسة تطبيقية على تلاميذ مدرسة الجزيرة لذوي الإعاقة الذهنية، ولاية الجزيرة، السودان)

عبد الناصر عبد الرحيم آدم[1*]، منصور بانقا حجر محمد[2]
[1]أستاذ مساعد، قسم العلوم التربوية والنفسية، كلية التربية، جامعة كردفان، السودان
[2]أستاذ مشارك، قسم علم النفس، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة الجزيرة، السودان

The Effectiveness of the Digital Story in Developing Language Skills for Students with Intellectual Disabilities who are Able to Learn

(Applied Study on Students of Gezira School for People with Intellectual Disabilities, Gezira State، Sudan)

Abdelnasir Abdelrheem Adam Mohamed[1], Mansour Banaga Hagar Mohaed[2]

[1]Assistant Professor، Department of Educational and Psychological Sciences, Faculty of Education, University of Kordofan, Sudan
[2]Associate Professor, Department of Psychology, Faculty of Arts and Humanities, University of Gezira، Sudan

*المؤلف المراسل	manhagar@gmail.com	*Corresponding author
تاريخ الاستلام: 2022-07-09	**تاريخ القبول:** 2022-07-29	**تاريخ النشر:** 2022-08-02

الملخص
هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية القصة الرقمية في تنمية المهارات اللغوية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم ، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها، ومعرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية ترجع لمتغيرات الدارسة نوع التلميذ، المرحلة العمرية، المدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، والقصة الرقمية والاختبار أدوات لها، تكون مجتمع الدراسة من التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم بمحلية مدني الكبرى، واتخذت الدراسة عينة عشوائية تمثلت في تلاميذ مدرسة الجزيرة للإعاقة الذهنية، حيث بلغ عددهم (23) تلميذ وتلميذة، وتم تحليل النتائج بواسطة برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعيةٍ (SPSS)، وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها، لصالح إجابات التلاميذ بعد مشاهدة القصة الرقمية، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة لصالح (3- فأكثر) سنوات، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية

للتلميذ لصالح المراهقين، و أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع لنوع التلميذ، وتوصي الدراسة بضرورة تبني استراتيجيات حديثة والاستفادة من التكنولوجيا في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم، وإقامة دورات تدريبية دورية على التكنولوجيا الحديثة لمعلمي التربية الخاصة، وتوفير الأجهزة والمعدات الحديثة للاستفادة منها في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم.

الكلمات المفتاحية: مهارة الاستماع، مهارة التحدث، مهارة القراءة، مهارة الكتابة.

Aabstract

The study aimed to identify the effectiveness of the digital story in developing the language skills of students with mental disabilities who are able to learn، and to identify the statistically significant differences between the answers of students with mental disabilities who are able to learn before watching the digital story And after viewing it، and knowing the statistically significant differences between the answers of students with mental disabilities who are able to learn in developing language skills due to the study variables، the type of student، the age group، the time of the student spent in school، The study used the semi-experimental method، the digital story and the test as tools for it. The study population consisted of students with mental disabilities who are able to learn in the locality of Madani Alkubra.The study had taken a random sample of students from Al-Jazirah School for mental Disabilities، where they reached (23) male and female students، and the findings were analyzed by the Statistical Packages for Social Sciences Program (SPSS).The study concluded that there are statistically significant differences between the students' answers in developing language skills before watching the digital story and after watching it، in favor of the students' answers after watching the digital story. There are also statistically significant differences in the students' answers in developing language skills after watching the digital story due to the period the student spent in school in favor of (3- and more) years. There are also statistically significant differences in the students' answers in developing language skills after watching the digital story due to the student's age stage. for teens، And that there are no statistically significant differences between the students' answers in the development of language skills، the language skills after watching the digital story is due to the type of the student، and the study recommends the need to adopt modern strategies and take advantage of technology in teaching people with mental disabilities who are able to learn ،and the establishment of periodical training courses on modern technology for teachers of special education، the provision of modern devices and tools for using in teaching people with mental disabilities who are able to learn.

Keywords: listening skill، speaking skill، reading skill، writing skill

أولاً: الإطار العام الدراسة:

مقدمة:

إن استخدام استراتيجيات تعليمية مستحدثة في العملية التعليمية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم، يعمل على تنمية قدراتهم وسرعة تأهيلهم، ومن هذه الاستراتيجيات القصة الرقمية فإعمال الوسائط التكنولوجية في حكي القصص، يُحفز التلاميذ لإيجاد علاقة بين القصة و موضوع الدرس، أو بين القصة و الخبرات السابقة للتلميذ، فالقصة تُنمي قدرات التلميذ الذهنية، ومهاراته اللغوية المختلفة استماعًا، تحدثاً، قراءة، وكتابة، بالإضافة إلى زيادة ثروته اللغوية، و توظيف الكلمات والألفاظ التي اكتسبها من القصة في مواقف أخري، كما تعمل على إشباع فضوله، وتغذية حواسه، وتنمية خياله، وإشباع حبه للتخيل وتفتيح أفاق المعرفة له مما يوسع مداركه، وبالتإلى تنمو مهاراته الذهنية، كما تعمل على تحويل الكلام المنطوق إلى صورة ذهنية يتخيلها التلميذ و يمثلها في حياته إلدومية. (عبد الباسط، 2014م)

إن شريحة التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم تُعد من أكثر الشرائح التعليمية حاجة لإعمال الوسائط التكنولوجية في حكي القصص، لأنها تحقق الأهداف التعليمية، ويستمتعون بها كغيرهم من التلاميذ العاديين، وينتظرون وقتها لأنه من الأوقات المحببة لهم، ويحتاجون أن تُروي لهم القصة نفسها التي تُروي لغيرهم من التلاميذ العاديين ولكن بطريقة تتناسب وقدراتهم الذهنية.

مشكلة الدراسة:

إن التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم بحاجة إلى استخدام استراتيجيات تعليمية مستحدثة في العملية التعليمية، تعمل على تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، مع إضفاء طابع التشوق والمتعة وهذا ما تحققه القصة الرقمية.

لذا يصوغ الباحثان مشكلة الدراسة في تساؤل رئيس هو:

ما فعإلية القصة الرقمية في تنمية المهارات اللغوية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم؟

وتتفرع من هذا التساؤل التساؤلات الآتية:

1- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للنوع؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة؟

4- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية للتلميذ؟

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من أهمية القصة الرقمية كاستراتيجية تدريسية حديثة والاستفادة منها في تدريس التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم وفعالتها في تنمية المهارات اللغوية نتيجة للتفاعل الذي يحدث للتلاميذ عند استماع ومشاهدة القصة الرقمية.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة مدي فعالية القصة الرقمية في تنمية مهارة الاستماع، مهارة التحدث، مهارة القراءة، ومهارة الكتابة للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم بعد مشاهدتها.

فروض الدراسة:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها.
2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للنوع.
3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة.
4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية للتلميذ.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: فعالية القصة الرقمية في تنمية المهارات اللغوية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم.

الحدود المكانية: مراكز التربية الخاصة، ولاية الجزيرة.

الحدود الزمانية: العام الدراسي 2020-2021م

مصطلحات الدراسة:

القصة الرقمية: رواية رقمية تدور حول شخص أو حدث ويمكن أن تكون حقيقية أو خيالية ويتم فيها دمج النصوص والصور والرسوم والأصوات (شحاتة، 2014م).

التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم: وهم الذين لا يستطيعون مواصلة الدراسة وفقاً للمعدلات والمناهج الدراسية العادية، إلاّ أنّ لديهم قدرة على التعلم بدرجة معينة، إذا ما توافرت لهم خدمة تربوية خاصة. (بخش، 1991م)

المهارات اللغوية: نقل المعاني بين المرسل والمستقبل باستعمال اللغة مستمعاً، أو متحدثاً، أو كاتباً، أو قارئاً، (إسماعيل، 2007م).

ثانيا: الإطار النظري والدراسات السابقة:

القصة الرقمية هي قصة أنتجت وحفظت ونشرت باستخدام الوسائط الرقمية وهي "شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان - يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية، ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقى والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تربوية " (شحاتة، 2014م). وتعرف أيضا بأنها: رواية القصص التقليدية باستخدام التكنولوجيا الرقمية وهذا يعني أن أي

شخص لديه جهاز كمبيوتر يمكنه إنشاء فيديو قصير يمكن أن يراه الآخرين ويستخدمونه على أقراص أو على الويب طوله من دقيقتين إلى 5 دقائق.. تتدرج من البسيطة إلى المعقدة. (آل دحيم، 2016).

الأهداف التعليمية للقصة الرقمية:

إن ظهور وتطور التكنولوجيا وانتشارها السريع في العصر الحالي، أدي إلى تطور المتعلمين حتى أنه قد وُصف الجيل الحالي بالمواطنين الرقميين في إشارة إلى الأشخاص الذين وُلدوا أثناء أو بعد دخول التكنولوجيا إلى الحياة التعليمية، بينما وُصف أولئك الذين وُلدوا قبل هذه الفترة بالمهاجرين الرقميين، كما أن المتعلمين الخريجين في الوقت الحاضر يقضون وقتا طويلا في استخدام التكنولوجيا ، وعليه فإن استخدامهم الواسع و المتفاعل مع التكنولوجيا أدي إلى تفكيرهم بشكل مختلف عن أسلافهم (آل دحيم، 2016) وهكذا أصبح المعلمون بحاجة إلى دمج وسائل التكنولوجيا المختلفة في بيئات التعلم، لسهولة استيعاب المتعلمين في القرن الحالي لها، ومن هذه الوسائل القصص الرقمية و التي تنتشر في المواقع الالكترونية التي يتفاعل معها المتعلمون لأغراض ترفيهية ويُفضل التكنولوجيا التي تسمح بتشارك وإنتاج القصص الرقمية بطريقة سهلة ويمكن الوصول إليها وتوظيفها في خدمة العملية التعليمية.

الدراسات السابقة:

هناك عدة دراسات تناولت القصة الرقمية في التعليم منها:

1- دراسة (التتري، 2016) بعنوان: أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي، حيث اختيرت العينة بطريقة عشوائية، وقد تكونت عينة الدراسة من (74) طالبًا من طلاب مدرسة ذكور بيت لاهيا الابتدائية للاجئين، مقسمين إلى مجموعتين إحداهما تجريبية مكونة من (37) طالبًا، والأخرى ضابطة مكونة من (37) طالبًا. وقد تمثلت أداة الدراسة في اختبار مهارات الفهم القرائي، وبعد التأكد من صدق الأداة وثباتها، طبق الاختبار القبلي على مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة للتأكد من تكافؤ المجموعتين، وبعد الانتهاء من تطبيق القصص الرقمية، طبق الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة، ثم عولجت بيانات الدراسة إحصائيًا باستخدام حزمة البرامج الإحصائية(SPSS) ، وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α =0.01) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات الفهم القرائي بجميع مستوياته (الحرفي، والاستنتاجي، والنقدي) لصالح طلاب المجموعة التجريبية.، وتوظيف القصص الرقمية له تأثير كبير في تنمية مهارات الفهم القرائي، حيث بلغ حجم الأثر (0.384) وتوصي الدراسة بتنظيم الدورات وورش العمل وتنفيذها للمعلمين لتدريبهم على تصميم القصص الرقمية وكيفية تنفيذها، ومراعاة مصممي مناهج اللغة العربية اختيار النصوص المناسبة في دروس القراءة بحيث تركز أهدافها وأساليب تدريسها على تنمية مهارات الفهم القرائي، و تبني فكرة حوسبة المقررات الدراسية، وذلك لكونه أحد أساليب التدريس الحديثة.

2- دراسة (سيد، 2016) بعنوان: أثر تصميم قصص رقمية في تأريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تأريخ الرياضيات في تدريسها لدي المعلمة قبل الخدمة ، هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر تصميم قصص رقمية في تأريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تأريخ الرياضيات في تدريسها لدي المعلمة قبل الخدمة، شملت عينة الدراسة على ثلاثين معلمة ما قبل الخدمة في كلية القنفذة التابعة لجامعة أم القري، تم استخدام المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة وشملت أدوات الدراسة الاستبانة وبطاقة الملاحظة وقصص رقمية واختبار، وتوصلت الدراسة إلى زيادة ونمو معارف عينة الدراسة في تصاميم القصص الرقمية، وارتفاع أدائهن في تصميم قصص رقمية في تدريس الرياضيات.

3- دراسة (عطية، 2016) بعنوان: فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعليم اللغة العربية لدي متعلميها غير الناطقين بها، هدفت الدراسة إلى كشف فاعلية استراتيجية القصص الرقمية التشاركية على تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها، وتكونت عينة الدراسة من ستين متعلما من معهد اللغويات في جامعة الملك سعود، تم توزيعهم على مجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت الدراسة إلى فعالية استراتيجية القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدي المتعلمين.

4- دراسة (مهدي، ريم، 2016) بعنوان: فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية، هدفت الدراسة إلى استخدام القصص الرقمية لتنمية المفاهيم التقنية لطالبات الصف التاسع في مدينة غزة بفلسطين، تكونت عينة الدراسة من ست وخمسين طالبة ، مقسمة بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أداة الدراسة في مقياس المفاهيم التقنية، وتوصلت الدراسة إلي وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة، وطالبات المجموعة التجريبية في المقياس البعدي للمفاهيم التقنية وكانت لصالح المجموعة التجريبية ، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في مقياس المفاهيم التقنية قبل تطبيق القصص الرقمية وبعده وذلك لصالح التطبيق البعدي.

5- دراسة (شكر، 2015) بعنوان: استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، هدفت الدراسة إلى كشف تأثير استخدام القصص الرقمية في التعليم، عبر كشف تأثير استخدام القصص الرقمية على تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، وكانت عينة الدراسة مكونة من ثلاثة تلاميذ من الجمعية الخيرية لصعوبات التعلم بمدينة الرياض، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التتبعي والتصميم شبه التجريبي لمجموعة واحدة، واستخدمت الدراسة أدوات متنوعة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات الأطفال ذوي صعوبات التعلم على مقياس الهوية الثقافية للأطفال قبل وبعد استخدام القصص الرقمية لصالح المقياس البعدي.

6- دراسة (أبو مغنم، 2013) بعنوان: فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الثقافية والتنمية الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، هدفت الدراسة إلى كشف فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية على التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، تكونت عينة الدراسة من ستة وستون تلميذا من مدرسة واحدة في مصر، تم توزيعهم على مجموعتين تجريبية وضابطة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي، والمنهج الوصفي ف الدراسة، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تنمية التحصيل المعرفي واكتساب القيم الأخلاقية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

علاقة الدراسة بالدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة مع الدراسات السابقة في تناولها للقصة الرقمية، باعتبارها من الاستراتيجيات الحديثة في العملية التعليمية، وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في كتابة الإطار النظري، وتصميم الاختبار.

ثالثا: إجراءات الدراسة الميدانية:

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم بمحلية مدني الكبرى.

عينة الدراسة:

أخذ الباحثان عينة الدراسة عن طريق العينة العشوائية، تمثلت في تلاميذ مدرسة الجزيرة للإعاقة الذهنية، حيث بلغ عددهم (23) تلميذ وتلميذة

الجدول رقم (1) يُوضح عينة الدراسة من حيث متغير نوع التلميذ

م	النوع	العدد	النسبة المئوية
1	الذكور	14	60.87
2	إناث	9	39.13
3	المجموع	23	100

الجدول رقم (2) يُوضح عينة الدراسة من حيث متغير المرحلة العمرية:

م	الفئة العمرية	العدد	النسبة المئوية
1	طفولة	19	82.61
2	مراهقة	4	17.39
3	المجموع	23	100

الجدول رقم (3) يُوضح عينة الدراسة من حيث متغير المدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة

م	مدة الخبرة	العدد	النسبة المئوية
1	سنة	6	26.09
2	سنتان	14	60.87
3	3سنوات فأكثر	3	13.04
4	المجموع	23	100

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة الأدوات التالية

1- القصة الرقمية:

استخدمت الدراسة القصة الرقمية والتي تم تصميمها من قبل الباحث اشتملت على مقاطع فيديو قصص أفلام متحركة تم الحصول عليها من (إلىوتيوب، وعروض تقديمية (بوربونت)، بجانب القصص التمثيلية.

2- الاختبار:

تم تصميم الاختبار من قبل الباحثين، بهدف تحديد الأبعاد التي تحققها القصة الرقمية للتلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية، اعتمد الباحثان في تصميم الاختبار على الاطلاع على الأدب النظري للدراسة، حيث تكون الاختبار في صورته النهائية من (24) عبارة، ستة عبارات لكل مهارة.

صدق الاختبار وثباته:

تم التأكد من صدق الاختبار عن طريق عرضه على خمسة محكمين من أعضاء هيئة التدريس بقسم التربية الخاصة في كليات التربية، حيث تم استبعاد العبارات التي لم تحز على نسبة اتفاق تصل إلى (80%)، كما تم تعديل بعض العبارات بناءً على توصيات المحكمين، وتم التأكد من ثبات الاختبار عن طريق معامل (ألفا كرونباخ) حيث جاءت قيمة المعامل (0.89) لأبعاده الأربعة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

1- استخدم الباحثان (برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية) (SPSS)
2- معامل ألفا كرونباخ.
3- النسبة المئوية
4- اختبار(ت)
5- تحليل التباين الأُحادي

رابعا: عرض وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة:

يقوم الباحثان في هذا الفصل بعرض وتفسير ومناقشة نتائج الدراسة، باستخدام اختبار (ت)، والنسبة المئوية وتحليل التباين الأُحادي

1 –عرض وتفسير ومناقشة نتيجة الفرض الأول توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها.
للتحقق من هذا الفرض استخدم الباحثان اختبار (ت)

الجدول رقم (4) يوضح الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها.

البيانات	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة الإحصائية
الإجابات على الاختبار قبل مشاهدة القصة الرقمية	23	10.52	12.85	13.75	22	0.000
الإجابات على الاختبار بعد مشاهدة القصة الرقمية	23	13.83	15.86			

يُلاحظ من الجدول رقم (4)، أنّ الوسط الحسابي للإجابات قبل مشاهدة القصة الرقمية يساوي (10.52)، بانحراف معياري يساوي (12.85) وبعد مشاهدة القصة الرقمية يساوي (13.83)، بانحراف معيـــاري (15.86) وقيمة (ت) تساوي (13.75)، بدرجة حرية (22)، ودلالة إحصائية (0.000) وهي قيمة دالة إحصائياً، وعليه توجد فروق في المتوسطات ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ تدل على تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية، لصالح إجابات التلاميذ بعد مشاهدة القصة الرقمية. وهو ما يعنى أن مستوي المهارات اللغوية قد ارتفع بعد مشاهدة القصة الرقمية وتُعزي هذه النتيجة لتفاعل التلاميذ مع القصة الرقمية باعتبارها من الاستراتيجيات الحديثة التي تُستخدم في توصيل المعلومات في المدرسة، كما تعود هذه النتيجة لتعدد الأنشطة المستخدمة في القصة الرقمية والتي حازت على إعجاب التلاميذ واستمتاعهم بها، وقد اتفقت الدراسة مع دراسة (سيد :2016) ودراسة (التتري، 2016) ودراسة (عطية :2016) في أن القصص الرقمية تعمل على تنمية المهارات.

جدول رقم (5) يوضح النسبة المئوية لتنمية المهارات اللغوية لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم قبل وبعد مشاهدة القصة الرقمية.

المهارات اللغوية	قبل مشاهدة القصة الرقمية		بعد مشاهدة القصة الرقمية	
	العدد	النسبة المئوية	العدد	النسبة المئوية
مهارة الاستماع	23	%48.8	23	%86.3
مهارة التحدث	23	%44.83	23	%76.59
مهارة القراءة	23	%34.69	23	%67.35
مهارة الكتابة	23	%29.79	23	%54.81

يلاحظ من الجدول رقم (5)، زيادة النسبة المئوية لتنمية المهارات اللغوية عند الاختبار البعدي مقارنة بالاختبار القبلي، وهو ما يدل على فعالية القصة الرقمية في تنمية المهارات اللغوية.

2 –عرض وتفسير نتيجة الفرض الثاني لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للنوع.

للتحقق من هذا الفرض استخدم الباحثان اختبار (ت)

الجدول رقم (6) يوضح الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للنوع.

المتغير	النوع	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة
إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية.	الذكور	14	14.84	13.81	13.52	22	0.672
	الإناث	9	12.74	11.97			

من الجدول رقم (6)يُلاحظ أنّ الوسط الحسابي لإجابات التلاميذ الذكور بعد مشاهدة القصة الرقمية (14.84)، بانحراف معياري (13.81)، والوسط الحسابي لإجابات التلميذات الإناث بعد مشاهدة القصة الرقمية (12.74)، بانحراف معياري (11.97)، حيث بلغت قيمة (ت) (13.52) عند درجة حرية (22) ، ودلالة إحصائية (0.672) وهي قيمة غير دالة إحصائياً ، عليه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع لنوع التلميذ، وتُعزي هذه النتيجة إلى أنّ كلاً من الذكور والإناث ، قد تشابهت ظروف مشاهدة القصة الرقمية لديهم من حيث المشاهدة، و زمن عرض القصة الرقمية، والمكان والإضاءة والتهوية، بالإضافة إلى توفير الفرص لكلا الجنسين أن يتعلموا بطريقة التعلم الذاتي، كما عمل الباحث على جذب انتباه كلاً منهما قبل إعطاء أي توجيهات مع استخدام أُسلوب التعزيز، وهي أساليب تدعيم إيجابية مثل الابتسامة والتشجيع والمدح وتقديم هدية،، يختارها الجنسين من بين عدة هدايا ، لذلك لم تكن هناك فروق في اكتساب كل من الذكور والإناث للمهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية.

3 -عرض وتفسير نتيجة الفرض الثالث لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة.

للتحقق من هذا الفرض استخدم الباحثان، تحليل التباين الأُحادي (one way Anova) والجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول رقم (7) يوضح الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة.

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	القيمة الاحتمالية
إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية.	بين المجموعات	8975.91	22	4842.75 210.04	23.53	0.00
	داخل المجموعات	7264.38	22			
	المجموع	16240.29	22			

من الجدول رقم (7) يُلاحظ أنّ قيمة (ف) تساوي (23.53)، عند درجة حرية (22) ، وقيمة احتمالية (0.00) ، وهي قيمة دالة إحصائياً ، إذن توجد فروق ذات دلالة إحصائية ، في تعلم المهارات اللغوية ، لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم ترجع إلى المدة التي قضاها التلميذ في المدرسة (سنة- سنتان– ثلاث سنوات فأكثر) .

جدول رقم (8): يُوضح متوسط أقل الفروق

المتغير	متوسط الفروق	مستوي الدلالة	الاستنتاج
سنة ثلاث سنوات فأكثر	-9.62 9.62	0.00	توجد فروق لصالح ثلاث سنوات فأكثر
سنتان ثلاث سنوات فأكثر	-7.34 7.34	0.00	توجد فروق لصالح ثلاث سنوات فأكثر

من الجدول رقم (8)، يُلاحظ وجود فروق بين المدة التي قضاها التلميذ في المدرسة، بين (سنة – ثلاث سنوات فأكثر)، وبين (سنتان– ثلاث سنوات فأكثر) لصالح المدة ثلاث سنوات فأكثر.

تُعزي هذه النتيجة، إلى أنّ الذين قضوا ثلاث سنوات فأكثر بالمدرسة، قد نالوا حظاً وافراً من التدريب، في مختلف المجالات، التي تشمل إكسابهم السلوكيات المقبولة اجتماعياً، في رعاية أنفسهم والاعتماد على

النفس، وتحسن قدراتهم على الاستماع والتحدث، وتعليمهم القراءة والكتابة، بالإضافة إلى زيادة حصيلتهم اللُّغوية، مما يجعلهم قادرين على التعبير عن أنفسهم، والتواصل مع الآخرين.

4- عرض وتفسير نتيجة الفرض الرابع: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية للتلميذ.

للتحقق من هذا الفرض استخدم الباحثان اختبار (ت).

الجدول رقم (9) يوضح الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية.

المتغير	المرحلة العمرية	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	مستوى الدلالة
إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية	طفولة	19	9.95	12.83	0.83	22	0.000
	مراهقة	4	13.63	15.72			

من الجدول رقم (9)ُيلاحظ أنّ الوسط الحسابي لإجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في مرحلة الطفولة (9.95)، بانحراف معياري (12.83)، والوسط الحسابي لإجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في مرحلة المراهقة (13.63)، بانحراف معياري (15.72)، حيث بلغت قيمة (ت) (0.83)، عند درجة حرية (22)، ودلالة إحصائية (0.000) وهي قيمة دالة إحصائياً، عليه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية لصالح التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في مرحلة المراهقة، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أنّ التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في مرحلة المراهقة، كانت لديهم خبرة سابقة قبل مشاهدة القصة الرقمية. لذا زادت درجة تنمية مهاراتهم اللغوية، بعد مشاهدة القصة الرقمية أكثر من التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم في مرحلة الطفولة.

خامسا: خاتمة الدراسة:

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى أنه:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية قبل مشاهدة القصة الرقمية وبعد مشاهدتها، لصالح إجابات التلاميذ بعد مشاهدة القصة الرقمية.
2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمدة التي قضاها التلميذ بالمدرسة لصالح (3- فأكثر) سنوات.
3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع للمرحلة العمرية للتلميذ لصالح المراهقين.

4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات التلاميذ في تنمية المهارات اللغوية المهارات اللغوية بعد مشاهدة القصة الرقمية ترجع لنوع التلميذ.

توصيات الدراسة: وتوصي الدراسة

1- بضرورة تبني استراتيجيات حديثة والاستفادة من التكنولوجيا في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم.
2- إقامة دورات تدريبية دورية على التكنولوجيا الحديثة لمعلمي التربية الخاصة.
3- توفير الأجهزة والمعدات الحديثة للاستفادة منها في تدريس ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم.

سادساً: المراجع:

1- أبو مغنم، كرامي بدوي (2013) فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الثقافية والتنمية الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، مصر، س14، ع 75.
2- إسماعيل، البشري(2007م) مدخل التواصل اللغوي، معهد جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض السعودية
3- بخش، طه أميرة (1991م): التخلف العقلي عند الأطفال (مرض داون) ،دار عكاظ، جدة .
4- التتري، محمد علي سليم (2016) أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي
5- آل دحيم،بركان(2016) القصص الرقمية ورسومات الحاسوب، مجلة التعليم الالكتروني.
6- سيد، هويدا محمود (2016) أثر تصميم قصص رقمية في تأريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تأريخ الرياضيات قي تدريسها لدي المعلمة قبل الخدمة، مجلة تربويات الرياضيات، مصر، مج 19، ع1.
7- شحاتة، نشوي رفعت محمد (2014) تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها، مجلة تكنولوجيا التعليم، مصر، مج 24، ع2.
8- شكر،إيمان جمعة فهمي(2015)استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، مجلة كلية التربية (جامعة بنها)، مصر،مج26،ع1.
9- عبد الباسط، حسين محمد (2014)، مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية، مجلة التعليم الإلكتروني، م1
10- عطية،مختار عبد الخالق عبد الله(2016)فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدي متعلميها غير الناطقين بها، مجلة الثقافة والتنمية، مصر،س16،ع1.
11- مهدي،حسين ربحي، الجرف، ريم،ودرويش،عطا(2016)فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع بغزة المفاهيم التكنولوجية، مجلة