Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 4, Issue 11 (2025) • P: 82 - 69
https: //journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

The role of the digital story in developing creative thinking among primary school students at Iksal C School

Dr. Majeda Mazen Drawshy
An-Najah National University | Palestine

Received: 03/07/2025
Revised: 15/07/2025
Accepted: 06/08/2025
Published: 30/11/2025

* Corresponding author: majeda1309@gmail.com

Citation: Drawshy, M. M. (2025). The role of the digital story in developing creative thinking among primary school students at Iksal C School. *Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 4*(11), 69 – 82. https://doi.org/10.26389/AJSRP.J050725

2025 © AISRP • Arab Institute for Sciences & Research Publishing (AISRP), United States, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The study aimed to reveal the role of the digital story in the development of creative thinking among primary school students in one of the schools of the Palestinian Interior, and to achieve the goal of the study, the researcher relied on the semi-experimental curriculum, and the study sample consisted of (48) male and female students at Excel C school, in the subject of the Arabic language, the researcher divided the sample into two groups, where the control group consisted of (24) male and female students who were taught in the traditional way, and (24) male and female students of the experimental group who were taught using the digital story, the researcher verified the truthfulness of the creative thinking test (Torrance) for the year 1973, by applying it to a survey sample consisting of (20) students from a community The study is out of her sample.

The results showed statistically significant differences at the level of significance ($0.05=\alpha$) between the two computational averages of the telemetry of creative thinking (as a whole) attributable to the group (experimental, control) in favor of the experimental group taught using the digital story method. The study recommended designing digital stories in the Arabic language and enriching the Arabic content of this type of stories.

Keywords: digital story, fluency, flexibility, originality, creative thinking, Primary School students.

دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدرسة إكسال ج

د/ ماجدة مازن دراوشه
جامعة النجاح الوطنية | فلسطين

المستخلص: هدفت الدراسة للكشف عن دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية في إحدى مدارس الداخل الفلسطيني، ولتحقيق هدف الدراسة اعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (48) طالبا وطالبة في مدرسة إكسال ج، في مادة اللغة العربية، وقسمت الباحثة العينة إلى مجموعتين، حيث تكونت المجموعة الضابطة من (24) طالب وطالبة تم تدريسها بالطريقة التقليدية، و(24) طالب وطالبة للمجموعة التجريبية والتي تم تدريسها باستخدام القصة الرقمية، وتحققت الباحثة من صدق اختبار التفكير الإبداعي (تورانس) لعام 1973، من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية مكونة من (20) طالب وطالبة من مجتمع الدراسة ومن خارج عينتها. وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) بين المتوسطين الحسابيين للقياس البعدي للتفكير الإبداعي (ككل) تعزى للمجموعة (تجريبية، ضابطة) لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام أسلوب القصة الرقمية. وأوصت الدراسة بتصميم قصص رقمية في اللغة العربية وإثراء المحتوى العربي من هذا النوع من القصص.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية، الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفكير الإبداعي، طلبة المرحلة الابتدائية.

1- المقدمة.

يشهد العصر الحالي تقدمًا متسارعًا في الجانب التكنولوجي، وبالنظر إلى الانفتاح المعرفي نجده يفرض علينا تنمية مهارات الطلبة بما يتوافق مع متطلبات بناء التفكير لديهم من خلال استحداث طرق جديدة تخدم العملية التعليمية. وقد برزت القصص الرقمية في الآونة الأخيرة كأداة واستراتيجية فعّالة في المواقف التعليمية، حيث يعد النشاط القصصي من أهم الأساليب التي تحدث تأثيرًا في بناء شخصية الطلبة وتعليمهم الكثير من المفاهيم والسلوكيات؛ نظرًا لأن أحداثها وشخصياتها وما يرافقها من مؤثرات صوتية تشبع رغبة المتعلم في المعرفة بطريقة غير مباشرة وجذابة، إذ تقدم المفاهيم في صورة خبرات يكتسبها في مواقف حياتية.

والقصص الرقمية تمثل "فن سرد القصص مع مجموعة متنوعة من الوسائط الرقمية المتعددة، مثل: الصور والصوت والفيديو" (حماد وأبو حمد، 2022). ولذا فهي تؤدي دورًا فاعلاً في التعليم، خاصة لطلبة المرحلة الابتدائية.

وتعتبر مرحلة التعليم الابتدائي مرحلة قائمة بذاتها لها فلسفتها التربوية وأهدافها ومناهجها وأساليبها وألعابها التعليمية وكوادرها المؤهلة تربويًا ونفسيًا للتعامل مع الأطفال، لأنها تمزج بين التعليم من جهة وضمان تربية الأطفال وتنميتهم في معدلات نموهم العقلي والنفسي والاجتماعي والأخلاقي والانفعالي، وتؤكد العديد من الدراسات العربية والأجنبية مثل دراسة الخرابشة (2018)، ودراسة Kapucu and Avci (2020)، ودراسة Rahimi and Yadollahi (2017)، على أهمية هذه المرحلة الحساسة، وما تحمله من أهداف في تنشئة معدلات نمو الطفل، فاهتمام الأمم بتنشئة جيل واعٍ مدركٍ لما حوله وقادر على التفكير بشكل صحيح ومبدع هو واحد من مقاييس تقدمها ورقيها الحضاري والثقافي، ذلك أن الاهتمام بالأطفال وتربيتهم واجب لكل مجتمع يتطلع نحو النهوض والتقدم (البرباط، 2023).

وللتفكير الإبداعي مكانة هامة لطلبة التعليم الابتدائي، لأنه يساعدهم على الوصول إلى حلول كثيرة للمشكلات التي تقابلهم، كما يساعدهم كذلك على التوافق والانسجام مع البيئة التعليمية التي ينتمي إليها الطالب، مما يدفعه إلى الإحساس بقيمته الذاتية داخل بيئة التعلم التي يمارس فيها نشاطه التعليمي فتزداد إنتاجيته وقدرته وتمنحه القدرة على تجاوز نقاط الضعف لديه خاصة وأن تعلم مهارات التفكير الإبداعي كأحد أنماط التفكير المهمة لحل المشكلات وإدراك العلاقات من أهم الأهداف التربوية التي تعمل العديد من دول العالم على تبنيها في الوقت الحالي.

من هنا انبثقت الدراسة للكشف عن دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة الابتدائية والتي تتلخص مشكلتها بالآتي:

1-2-مشكلة الدراسة

تعد القصة الرقمية من أكثر الأدوات استخدامًا في عرض المحتوى التعليمي في الوقت الحاضر، والتي تعتمد على دمج هذه التقنية في الغرفة الصفية لتقديم المحتوى للطلبة، لما لها من أثر كبير على تنمية العديد من المهارات لدى المتعلمين مثل مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات وتعزز مفهوم التعلم الذاتي والتعلم للحياة، كما أن لهذه التقنية قدرة على تطوير قدرات الطلبة نحو الاكتشاف والاستنتاج وإيجاد الحلول البديلة مما يجعل التعلم داخل الغرفة الصفية تعلمًا حقيقيًا وعميقًا، وهو ما أكدت عليه العديد من الدراسات كدراسة Al jaraideh(2020)، ودراسة حماد وأبو حمد (2022)، ودراسة عسيلي (2024)، كما أشارت Balaman (2020)، في أن القصة الرقمية تعمل على تنمية مهارات أخرى لدى الطلبة مثل اختيار الموضوعات والبحث فيها، وهو ما يجعلهم قادرين على التواصل مع أقرانهم ويمكنهم من اكتساب المهارات الأساسية كالقراءة والكتابة بشكل أكثر وضوحًا وتجعلهم يصلون إلى فهم أعمق في جميع مجالات المناهج الدراسية، فتقنية القصص الرقمية هي عبارة عن مزيج بين سرد القصص والتكنولوجيا الجديدة.

لذلك تتلخص مشكلة الدراسة الحالية في بيان دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة الابتدائية كواحدة من مستحدثات التعلم من خلال التكنولوجيا مقارنة بالقصة السردية. حيث تسعى الباحثة للإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس والمتمثل في:

ما دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

1-3-أسئلة الدراسة.

تسعى الباحثة للإجابة على سؤال الدراسة الرئيس والمتمثل في "ما دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟" ويتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي (الطلاقة) لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟
2. ما دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي (الأصالة) لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟
3. ما دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي (المرونة) لدى أطفال المرحلة الابتدائية؟

1-4-فرضية الدراسة

تشتمل الدراسة الحالية على قياس الفرضية الآتية:

- الفرضية الرئيسية H- 0: لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للقصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

1-5-أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الآتي:

معرفة دور القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الأصالة، المرونة) لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

1-6-أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة في تناولها لاستراتيجية القصة الرقمية من عدة جوانب يمكن إجمالها بما يلي:

- **الأهمية النظرية**: من المتوقع أن تثري هذه الدراسة المكتبة العلمية في دراسة القصة الرقمية وأثرها في تنمية وتطوير العملية التعليمية.
- **الأهمية التطبيقية**: تتمثل أهمية الدراسة التطبيقية فيسعها للكشف عن واحدة من أهم الأدوات التعليمية التكنولوجية الحديثة وهي القصة الرقمية، والتي تواكب في دورها العصر الحالي الذي يدفع بعجلة العلم بشكل سريع، ويعمل على توظيف أكبر قدر من التقنيات والاستراتيجيات والأدوات ليصب في مصلحة العملية التعليمية ومصلحة الطالب.
- **الأهمية البحثية**: والمتمثلة في تقديم إفادة للمعلمين وتفتح أمامهم مجالات مبتكرة وجديدة في استخدام الأدوات التكنولوجية المستخدمة في التعليم.

1-7-حدود الدراسة

تقتصر الدراسة على الحدود التالية:

- الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على بيان دور القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي بأبعاده (الطلاقة، الأصالة، المرونة) لدى طلبة المرحلة الابتدائية.
- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على طلبة المرحلة الابتدائية في مدرسة إكسال ج.
- الحدود الزمنية: حيث يتوقع إتمام الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2025/2024.
- الحدود المنهجية: اتبعت الباحث في أتمام هذه الدراسة المنهج شبه التَّجريبي بقياسات قبلية وبعدية لمجموعتين تجريبية وضابطة. لقياس مدى تأثير القصة الرقمية على تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مدرسة إكسال ج.

1-8-التعريفات الإجرائية والاصطلاحية

تستعرض الباحثة في هذا القسم التعريفات الاصطلاحية والإجرائية لمفاهيم الدراسة وذلك على النحو التالي:

- **القصة الرقمية**: طريقة جديدة في سرد القصص تدور حول شخصية معينة أو حدث معين بطريقة رقمية ويشترك في تقديمها مجموعة متنوعة من ملفات الصوت (الموسيقى) والفيديو والصور والنصوص والرسوم (عبد الفتاح، 2020).
  - وتعرفه الباحثة إجرائيًا: بأنها قصص قائمة على استخدام عناصر الوسائط المتعددة التي تتكون من مجموعة من الصور والفيديوهات والخلفيات الموسيقية أو الصوت والتعليق الصوتي بغرض تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف من أجل توفير بيئة تعليمية متعددة المصادر تتمكن من إيصال المعلومة بأقصر وقت وأقل جهد وأكبر فائدة.
- **التفكير الإبداعي**: تفكير في نسق مفتوح يتميز الإنتاج فيه بخاصية فريدة تتمثل في تنوع الإجابات المنتجة، التي لا تحددها المعلومات المعطاة (الريامي، 2023).
  - وتعرفه الباحثة إجرائيًا: عمليات عقلية تحدث في الدماغ، إثر مثيرات مكتسبة عدة من طريق الحواس، تظهر نتائج تلك العمليات في الاستجابة التي يقوم بها المفكر.
- **الطلاقة**: هي المهارة التي تجعل أفكار الطلبة تنساب بحرية من أجل الحصول على أفكار كثيرة وبأسرع وقت ممكن (مرعي وجردات، 2023).

- وتعرفه الباحثة إجرائيًا: هي القدرة على إنتاج أفكار عديدة لفظية وأدائية لمسألة أو مشكلة نهايتها حرة مفتوحة، وتتحدد الطلاقة في حدود عدد الاستجابات وسرعة صدورها، أي أن الطلاقة هي القدرة على استدعاء المعلومات المخزونة لدى الطالب كلما احتاج إليها.

- **الأصالة**: قدرة الفرد على إعطاء فكرة جديدة وخارجة عن نطاق المألوف، أو مخالفة لما هو شائع، وتسمى الفكرة أصيلة إذا كانت لا تخضع للأفكار الشائعة وتتصف بالتَميُز .(Kapucu & Avci, 2020)

- وتعرفه الباحثة إجرائيًا: قدرة الفرد على الإتيان بأفكار جديدة؛ بحيث تكون غير مألوفة، وهي تختلف عن مهارتي الطلاقة والمرونة في عدم اعتمادها على كمّ الأفكار، وإنَّما على نوعية الأفكار وحداثتها.

- **المرونة**: هي قدرة المتعلم على التحول من حالة تفكيرية إلى حالة تفكيرية أخرى والانتقال من خبرة إلى خبرة أخرى بسلاسة وسهولة (الخرابشة، 2018).

- وتعرفه الباحثة إجرائيًا: هي قدرة الطالب على التفكير بطرق مختلفة والنظر إلى المشكلات من عدة أبعاد بسهولة.

- **طلبة المرحلة الابتدائية**: المرحلة الأساسية التي يدخل فيها الطالب من أجل أن يتلقى تعليمه، وفيها يبدأ الطالب تعلم الكتابة والقراءة بشكل صحيح، وهي مرحلة بنائية وتراكمية، تعمل على التأثير في المراحل التعليمية المتقدمة.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة

2-1-الإطار النظري.

2-1-1-القصة الرقمية:

- مفهوم القصة الرقمية

تعتبر القصة من أفضل أساليب التعلم لما تتمتع به من تشويق وإثارة، وتتوافق معها الفطرة البشرية وخاصة عند الأطفال لأنها تؤثر في سلوكهم، وهي الأكثر انتشارًا وشيوعًا بين الأطفال لأسلوبها الفعال.

وعرفها Al Baloji and Abu Moamar (2023: 763)، بأنها "لون من ألوان الأدب النثري تسرد مع واقع أو خيال لأحداث مكتوبة نثرًا تجري على مجموعة من الأشخاص وتهدف إلى إثارة اهتمام وإمتاع الصغار والكبار، وتساعدهم في تكوين ضمائرهم وتنمية اعتزازهم بوطنهم وتثري لغتهم وتعزز اتجاهاتهم الإيجابية نحو القيم الإنسانية الأصيلة".

وعرفتها عبد الحليم وآخرون (2023: 202) بأنها: "مجموعة من المواقف التعليمية والتي تم تصميمها باستخدام برامج الحاسب الآلي بالاعتماد على مجموعة من عناصر الوسائط المتعددة كالصورة والصوت والمؤثرات الصوتية".

فالقصة الرقمية تقوم على الوسائط المتعددة ودمج التكنولوجيا لجذب انتباه الطلبة وتحفيزهم لمواصلة اكتشاف المحتوى وتحسين القدرة على التعلم.

- **أهمية توظيف القصة الرقمية.** تنبع أهمية توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية من انتشار التكنولوجيا في العصر الحالي حيث جعلت من استخدامها في العملية التعليمية أمر مهمًا لا يتوقف كونها أداة للرفاهية والمتعة فلابد أن تدمج في العملية التعليمية، كما يجب أن يكون لها دور في تسهيل عمليه التعليم والتعلم لأنها تساعد على توصيل المفاهيم والمعارف بشكل أكثر فاعلية، كما يكمن دورها البالغ الأهمية في تحويل المفاهيم المجردة إلى مفاهيم تلائم الإدراك الحسي لدى المتعلمين، بالإضافة إلى أن ما تحتويه من مثيرات بصرية وسمعية وحركية تثير دوافع المتعلمين وتوافق رغباتهم وميولهم (العصبي، 2024).

- **أهمية القصة الرقمية.** أشار كلًا من Al Baloji and Abu Moamar (2023)، إلى أهمية استخدام القصة الرقمية لمرحلة التعليم الابتدائي وهي كما يلي:
  - تساعد الطلبة على سهولة تذكر المعلومات.
  - تنمية الجوانب المختلفة لدى الطلبة، لأنها تشبع فضولهم وتفتح آفاقهم، وتغذي حواسهم.
  - أن مزج الوسائط التكنولوجية مع التعبير الشفوي في سرد القصص يوجد فرصة للطلبة للتفكير في الحياة لقربها من مفاهيمهم.
  - تتيح القصة الرقمية الفرصة للطلبة للتعبير عن أنفسهم بكلماتهم الخاصة وأصواتهم وتعزيز الشعور الفردي والأفكار الإبداعية لديهم.
  - تكسب الطلبة خبرة في تمثيل ذاتهم لأن القصة تسلط الضوء على مراحل أحداث مهمة في حياة الطفل.

- **متطلبات القصة الرقمية.** بما أن القصة الرقمية أحد أشكال التعليم الإلكتروني، لكونها تعتمد على الوسائط المتعددة لتقديم المعلومات والمعارف بالإضافة إلى كونها أحد أشكال التدريب عن بعد إلا أنه يوجد متطلبات يجب أن تتوفر عند استخدام التعليم الإلكتروني والتدريب عن بعد والذي تعتبر القصة الرقمية أحد أشكالها ومنها:

- المتطلبات البشرية والمهارية وتشمل: توفير الطاقم الإداري المركزي المتخصص في وضع السياسات وتقويم التعليم وتأمين البنية التحتية، وامتلاك المتعلم لمهارات التعامل مع تطبيقات الحاسب الآلي والإنترنت ومهارات التعلم الذاتي، وتوفير طاقم للدعم الفني للمعلمين والمتعلمين وتأهيل المعلمين ليصبحوا قادرين على التدريس باستخدام التقنيات الحديثة، والالتزام بالتوجهات المقدمة من البرامج والقدرة على إدارة الوقت بالشكل الصحيح (بن حميدة، 2019).
- أما المتطلبات المادية والإدارية فتشمل: تأمين شبكة الإنترنت والأجهزة الخدمية الحاسوبية مع ضرورة التركيز على تصميم واجهات إلكترونية تفاعلية سهلة الوصول والتنقل وتصميم المحتوى الإلكتروني وفقًا لمبادئ التصميم التعليمي بحيث يشمل صور ورسومات ونصوص وملفات وغيرها بهدف الوصول بالمتعلم إلى مستوى عالٍ من الإنجاز والتحصيل (الدوسري والمهنا، 2021).

2-1-2-التفكير الإبداعي

- مفهوم التفكير الإبداعي

يعد مفهوم التفكير الإبداعي من المفاهيم التي اختلف حولها العلماء والمربون، حيث لم يجمع العلماء على مفهوم واحد جامع للتفكير الإبداعي نظرًا لتباين اهتمامات ووجهات نظر المفكرين والتربويين، واختلاف المدارس التي ينتمون إليها.

ومن التعريفات التي ذكرت التفكير الإبداعي؛ عرفه بن حميدة (2019: 9)، أنه "نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة مسبقًا ويتميز بالشمولية وينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة". كما عرفه عبد السلام (2020: 26) بأنه: "قدرة الفرد على الإنتاج الذي يميز بأكبر قدر من الطلاقة الفكرية، والمرونة التلقائية والأصالة والتداعيات البعيدة، وذلك كاستجابات المشكلة أو موقف مثير".

- أهمية التفكير الإبداعي

تنبثق أهمية التفكير الإبداعي من أهميه التفكير بوجه عام والحاجة إليه، بالإضافة لما يتسم به من سمات تميزه عن غيره من أنواع التفكير الأخرى بوصفه نشاطًا يستخدمه الشخص في إنتاج أفكار جديدة، وتمثل هذه النتائج حلولًا أصلية عن مشكلات قائمة، فهو يساعد على استثمار ما لدى الإنسان من قدرات عقلية مما يؤدي إلى نواتج غير اعتيادية لمواجهه متغيرات العصر، فالتفكير الإبداعي يساعد المعلمين على ابتكار الوسائل والأنشطة، ويشجع على الاكتشاف والاستنتاج وإيصال المعلومات بطريقه ابتكارية تنموية جديدة وتقديم أفكار تتصف بالحداثة والمرونة وتقييم الأفكار وتفسيرها وإضافة حلول متنوعة لمشكلة معينة وطرح الأسئلة التي تحفز التلاميذ وتشجعهم على إيجاد العلاقات وعقد المقارنات بين الأفكار المطروحة (الشمري، 2023).

مما تقدم نستنتج أنه لا غنى لفرد أو مجتمع عن التفكير الإبداعي في ظل التطورات والمشكلات الهائلة التي يشهدها العصر الحديث حيث، أسهم التفكير الإبداعي في حل المشكلات الفردية والجماعية والارتقاء والنماء والتقدم العلمي والتكنولوجي والخروج من المشكلات والقضايا التي تحول دون النمو والتطور.

- مهارات التفكير الإبداعي

لقد اختلف المربون والمهتمون بتنمية عملية التفكير في أنواع المهارات التي تتعلق بالتفكير ومن أشهرها:

- تصنيف الجمعية الأمريكية لتطوير المناهج والتعليم، حيث حددت مهارة تفكير أساسية يمكن تعليمها وتعزيزها في المدرسة وهي:

1- مهارة التركيز، وذلك بتعريف المشكلات أو توضيح ظروف المشكلة ثم وضع الأهداف وتحديد التوجهات.
2- مهارات جمع المعلومات، وتضم الملاحظة والتساؤل.
3- مهارات التذكر، وتعني ترميز وتخزين المعلومات في الذاكرة طويلة الأمد، مع القدرة على استدعاء المعلومات منها.
4- مهارات تنظيم المعلومات وتضم المقارنة والتصنيف والترتيب.
5- مهارات التحليل، وهي تحديد المصطلحات والمكونات للتمييز بين الأشياء ومعرفة خصائصها وأجزائها، وتحديد العلاقات والأنماط ومعرفة الروابط بين المكونات.
6- المهارات الإنتاجية، وتضم الاستنتاج والتنبؤ بالنتائج المتوقعة والإسهاب والتمثيل.
7- مهارات التكامل، وهي التلخيص وإعادة البناء.
8- مهارات التقويم لوضع محاكاة واتخاذ معايير لإصدار الأحكام والقرارات وتقديم البرهان على صحة أو دقة الادعاءات ومعرفة الأخطاء والمغالطات.

2-2-الدراسات السابقة

يستعرض هذا القسم الدراسات السابقة ذات الصلة بدراسة الباحثة، ثم يتبعها التعليق على الدراسات وبيان علاقة هذه الدراسات بدراسة الباحثة كما يلي:

- قدم **(Al Baloji and Abu Moamar., 2023)**، دراسة هدفت إلى تقييم فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفوي لدى طلبة الصف السادس الأساسي. واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي على (63) طالبة كعينة عشوائية مقسمة إلى مجموعتين: تجريبية (ن = 33) تدرس باستخدام برنامج يعتمد على القصص الرقمية، ومجموعة مراقبة (ن = 30) تدرس باستخدام الطريقة التقليدية، ولتقييم مهارات التعبير الشفوي، تم استخدام بطاقة الملاحظة بعد التحقق من صحتها وموثوقيتها. وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها: ضرورة توفير بيئة تعليمية مناسبة لدمج القصص الرقمية في المؤسسات التعليمية. ودمج مهارات التعبير الشفوي في مناهج المرحلة الأساسية لتعزيز تنمية الطلبة في هذا المجال. وأوصت الدراسة بتوفير بيئة تعليمية مناسبة لتوظيف القصص الرقمية في مؤسسات التّعليم.
- كما أجرى **أبو طالب (2023)**، دراسة هدفت إلى التحقق من فاعلية برنامج قائم علي توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدي عينة من الأطفال زارعي القوقعة الإلكترونية، وتم تطبيق الدراسة على (12) طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم مابين (4-6) سنوات ومستوى ذكاء (91.23) علي مقياس استانفورد الصورة الخامسة، واستخدام المنهج شبة التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، وتمثلت أدوات البحث في مقياس المهارات الحياتية المصور للأطفال زارعي القوقعة الإلكترونية، والبرنامج القائم على توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية، وأسفرت نتائج البحث عن فاعلية البرنامج التدريبي القائم علي توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدي عينة من الأطفال زارعي القوقعة الإلكترونية، وأوصت الدراسة بالاستفادة من إمكانات القصة الرقمية في عرض المقررات الدراسية المختلفة نظرًا لما تتميز به القصة من توفير بيئة متكاملة من الوسائط، والتي تساعد في جعل عملية تعليم وتعلم الخبرات التعليمية أمرًا ممكنًا في ضوء القدرات الفردية للمتعلمين.
- وقدم **الشمري (2023)**، دراسة تهدف إلى معرفة واقع ممارسة معلمي الصفوف الأولية لمهارات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المشرفين التربويين بمدينة تبوك، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لمتغيرات البحث وبناء أداة جمع البيانات؛ حيث بنيت بطاقة الملاحظة التي تكَّونت من قسمين، الأول معلومات عامة عن المبحوثين والقسم الثاني تضمن (30) مفردة للسلوك الملخص للمهارة، على ثلاثة محاور هي: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، وتكَّونت عينة البحث من (41) معلمًا ومعلمة من معلمي الصفوف الأولية تم اختيارهم بالطريقة العشوائية؛ وتوصلت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) تعزى لمتغير)الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، عدد الدورات التدريبية)، وذلك في استجابة عينة البحث ككل، وفي كل محور على حده، وأوصت الدراسة بعقد الدورات التدريبية لمعلمي الصفوف الأولية لتدريبهم على استخدام كل ما هو جديد في مجال التفكير الإبداعي.
- وأجرى **(Smare and Elfatihi., 2023)**، دراسة استعرض فيها المنهجيات المستخدمة في 76 دراسة تجريبية أجريت حول التفكير الإبداعي في التعليم الابتدائي بين عامي (2011، 2021). وتم تحليل الدراسات من حيث سياقها وكيفية التحقيق والمنهجيات المستخدمة. وأظهرت النتائج أن الدولة التي أنتجت أكبر عدد من المنشورات هي الصين تليها الولايات المتحدة. ركزت معظم الدراسات على التحقيق في العوامل التعليمية التي تؤثر على تنمية التفكير الإبداعي في التعليم الابتدائي. استندت غالبية هذه الدراسات إلى المنهج الكمي، وبناءً النتائج، قدمت الدراسة اقتراحات لإجراء بحوث مستقبلية بشأن التفكير الإبداعي في التعليم الابتدائي. وأوصت الدراسة بأنه يجب الاستفادة بشكل أكبر من مناهج تصميم الأساليب المختلطة، للحصول على فهم أكثر شمولاً وتكاملاً للإبداع.
- وأجرى **(Gerver et al., 2022)**. دراسة هدفت إلى تقديم دليل تحليلي كمي وقاطع على أن الذاكرة تدعم الإدراك الإبداعي، من خلال تجميع أكثر من 50 عامًا من الأبحاث حول الذاكرة والإبداع عبر أنواع الذاكرة والإبداع، وأظهرت النتائج التحليلية وجود علاقة صغيرة ولكنها مهمة (r = .19) بين هذين البناءين. كما كشف الفحص الدقيق لنوع الذاكرة أن هذا الارتباط مدفوع إلى حد كبير بالذاكرة الدلالية التي يتم تقييمها بشكل أساسي من خلال الأداء في مهام الطلاقة اللفظية. وأن سعة الذاكرة العاملة ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالتفكير الإبداعي المتقارب أكثر من المتباعد. وأوصت الدراسة بأنه يمكن للمراجعات المستقبلية أيضاً أن تركز على الجوانب الضمنية أو الأولية أو الذاتية للإبداع والذاكرة.
- وهدفت **دراسة العيد (2021)**، إلى الكشف عن فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير البصري في مقرر اللغة العربية لدى طالبات كلية التربية في جامعة حائل، وتم استخدام المنهج شبه التجريبي على عينة من (60) طالبة من طالبات في تخصص الصفوف الأولية في كلية التربية موزعة على مجموعتين؛ مجموعة ضابطة تضم (30) طالبة، وأخرى تجريبية تضم (30) طالبة، وتكونت أدوات البحث من قائمة بمهارات التفكير البصري، واختبار مهارات التفكير البصري، وتصميم قصص رقمية لتنمية مهارات التفكير البصري المستهدفة في مقرر اللغة العربية، وكشفت نتائج البحث عن وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة

في التطبيق البعدي على اختبار مهارات التفكير البصري، ووجود فرق دالة إحصائيًا بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي على اختبار مهارات التفكير البصري (الدرجة الكلية). وأوصت الدراسة بتضمين القصص الرقمية بكل أنماطها في المناهج الدراسية بالمراحل التعليمية المختلفة، وتوفير بيئات تعليمية تنمي وتحفز التفكير البصري والأنواع الأخرى من التفكير.

- وقدم **محمد وعبد المجيد (2022)**، دراسة تهدف إلى التعرف على أثر التفاعل بين استراتيجيتي التخيل الموجه والقصص الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير العليا والميول العلمية لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي للمجموعة التجريبية, وإعداد اختبار مهارات التفكير العليا ومقياس الميول العلمية, وتم تطبيق أدوات البحث القبلية والبعدية وأظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على كل من اختبار مهارات التفكير العليا ومقياس الميول العلمية في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وأوصت الدراسة بعقد دورات تدريبية لمعلمي العلوم لتدريبهم على استخدام التخيل الموجه والقصص الرقمية.
- **كما أجرى (Kim et al., 2024)**، دراسة هدفت إلى البحث في تجارب تعلم طلبة المدارس الإعدادية من خلال سرد القصص الرقمية، وتطبيق إطار تحليلي متعدد الوسائط للكشف عن الأنماط في القصص الرقمية. واستخدم الباحثون أساليب دراسة الحالة النوعية، بطريقة العينة القصدية والتي تكونت من ثلاث طالبات يبلغن من العمر 12 عامًا. وبينت النتائج أن البحث في القصص الرقمية يفتقر إلى إطار تحليلي يتيح تحليل القصص الرقمية كمنتجات متعددة الوسائط للطلبة، وأوصت الدراسة باستخدام الإطار التحليلي متعدد الوسائط لبيان كيفية تعبير الطلبة عن أنفسهم من خلال القصص الرقمية.
- **وأجرى (Çetin, 2021)**، دراسة تهدف إلى فحص تأثير عملية سرد القصص الرقمية على مهارات محو الأمية الرقمية للمعلمين قبل الخدمة وفحص عملية الإنشاء بالتفصيل. أجريت الدراسة على 36 معلما لتعليم الكمبيوتر قبل الخدمة. وأظهرت النتائج أن مستويات محو الأمية الرقمية للمعلمين قبل الخدمة تختلف اختلافًا كبيرًا بعد عملية إنشاء القصة الرقمية.

2-2-2- التعليق على الدراسات السابقة

- في ضوء ما تقدم من دراسات تناولت القصة الرقمية والتفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية، نجد أن هدف الدراسة بيان الأثر من استخدام القصة الرقمية في التعليم لتنمية التفكير الإبداعي وبذلك تكون قد اختلفت عن الدراسات السابقة في أنها اتخذت من هرم بلوم أساسا ترتكز علية في التدرج من التذكر إلى التركيب، وهي العادات المستخدمة لدى جميع الطلبة دون استثناء وفي أي مرحلة من المراحل فنجد التشابه بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة في أمرين رئيسيين هما (القصة الرقمية والتفكير الإبداعي). إلا أن الدراسة الحالية تميزت في التطبيق على طلبة المرحلة الابتدائية التي اتفقت فيها مع دراسة محمد وعبد المجيد (2022)، التي تناولت طلبة الصف الأول الابتدائي بالدراسة بينما اختلفت مع دراسة Kim and Park and Vorobel (2024)، التي تناولت المرحلة الإعدادية في التدريس.
- كما اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة العيد (2021)، التي تناولت التفكير البصري، ونجدها تتفق مع دراسة خالد (2019)، التي اقترح فيها برنامجًا تدريبيًا مبنيًا على الذاكرة العاملة، كما اتفقت كذلك مع دراسة Gerver, C., R et al (2022). والتي هدفت إلى تقديم دليل تحليلي تدعم الإدراك الإبداعي، لكن الدراسة الحالية أكثر شمولية في تناولها لثلاثة أسس مبنية على هرم بلوم المعرفي. أما من حيث المنهج فقد اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج شبه التجريبي وبذلك تكون قد اختلفت مع دراسة Al Baloji and Abu Moamar (2023)، والتي استخدمت المنهج التجريبي، ودراسة أبو طالب (2023)، والتي استخدمت المنهج شبة التجريبي ذو المجموعتين، كما اختلفت مع دراسة الشمري (2023)، والتي استخدمت المنهج الوصفي لمتغيرات البحث وبناء أداة جمع البيانات.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها

3-1-منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج شبه التَّجريبي بقياسات قبلية وبعدية لمجموعتين تجريبية وضابطة. وقد قامت الباحثة بإعداد اختبار معتمدًا على مقياس التفكير الإبداعي على عينة عشوائية مختارة من مجتمع الدراسة وليس من عينتها تم تطبيقه على الطلبة قبل البدء بتطبيقه على عينة الدراسة والمجموعتين القبلية والبعدية للتأكد من صلاحيته وإجراء ما يلزم من تعديلات.

3-2-عينة الدراسة

تم اختيار أفراد عينة الدراسة بالطريقة القصدية من طالبات الصف السادس الأساسي في مدرسة إكسال ج، في الفصل الثاني من العام الدراسي 2025/2024، والبالغ عددهن (48) طالبة، موزعات على شعبتين دراسيتين، حيث تم اختيار إحدى هذه الشعبتين بشكل

عشوائي كمجموعة تجريبية (تم تدريسها المادة التعليمية باستخدام القصة الرقيمة) وبلغ عدد أفرادها (24) طالبة، واعتبرت الشعبة الثانية كمجموعة ضابطة (تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية) وبلغ عدد أفرادها (24) طالبة.

3-3-أداة الدراسة

اختبار التفكير الإبداعي

استخدمت الباحثة الصورة اللفظية (أ) المقننة للبيئة الأردنية من اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (Torrance Test For Creative Thinking)، وقد تكون الاختبار بالمجمل من ست اختبارات فرعية تقيس كل من: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، وهي: اختبار توجيه الأسئلة، واختبار تخمين الأسباب، واختبار تخمين النتائج، واختبار تحسين النتائج، واختبار الاستعمالات غير الشائعة، واختبار "افترض أنّ". وقامت الباحثة بتطوير هذا الاختبار بما يتناسب مع البيئة الدراسية في مدرسة إكسال (ج)، معتمدة على دلالات الصدق التي قدمت من عدة باحثين وتمت ترجمتها بما يتناسب مع بيات الدراسة الخاصة بهم والتي تم تطبيق الاختبار فيها.

3-3-1-دلالات صدق الاختبار

قامت الباحثة بالتحقق من دلالات الصدق التمييزي للاختبار من خلال التأكد من قدرة الاختبار على التمييز بين ذوي التفكير الإبداعي المرتفع والمتدني، وأشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين ذوي التفكير الإبداعي المرتفع وذوي التفكير الإبداعي المنخفض، وهو مؤشر على قدرة الاختبار في التمييز بين هاتين الفئتين. كما تم التحقق من دلالات صدق المقياس من خلال عرضه على مجموعة محكّمين من أعضاء هيئة التدريس من ذوي الخبرة والاختصاص في مجالات الإرشاد النفسي، وعلم النفس التربوي، والقياس والتقويم، وطلب منهم إبداء آرائهم حول الاختبارات الفرعية المتضمنة في اختبار التفكير الإبداعي، ومدى وضوح تعليمات الاختبار، وسلامة الصياغة اللغوية للفقرات والجمل.

كما تم التحقق من دلالات الصدق التلازمي لاختبار التفكير الإبداعي في الدراسة الحالية من خلال حساب معامل الارتباط بين اختبار التفكير الإبداعي المستخدم في الدراسة الحالية واختبار التفكير الإبداعي، بعد تطبيق الاختبارين على العينة استطلاعية المكونة من (20) طالبة من مجتمع الدراسة ومن خارج عينتها، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للاختبارين (0.83)، مما يدل على صدق اختبار التفكير الإبداعي المستخدم في الدراسة الحالية كما هو مبين فيما يلي:

3-3-2-ثبات الاختبار

قامت الباحثة بالتحقق من دلالات ثبات الاختبار بصورته المقننة لبيئة الدراسة (مدرسة إكسال ج) باستخدام طريقة الإعادة بفاصل زمني قدره أسبوعان حيث تراوحت قيمته ما بين (0.81-0.74) للمهارات الفرعية للاختبار، وللاختبار ككل (0.70). كما تم التحقق من دلالات ثبات الإعادة للاختبار من خلال تطبيقه على العينة الاستطلاعية والتي بلغ عددها (20) طالبة من خارج عينة الدراسة, ثم تم إعادة تطبيق الاختبار مرة ثانية على نفس العينة الاستطلاعية بفارق زمني مقداره أسبوعين بين التطبيقين الأول والثاني, ثم حساب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين الأول والثاني، والذي تراوحت قيمه للمهارات الفرعية للاختبار بين (0.79-0.83)، وبلغت للاختبار (ككل) (0.84).

3-3-3-تصحيح اختبار تورانس للتفكير الإبداعي

اعتمدت الباحثة في دراستها الحالية على تعريف تورانس (1995) بأن مهارات التفكير الإبداعي هي عملية تشبة عملية البحث العلمي، فهو عملية تبدأ من الإحساس بالمشكلة، والتعرف على ثغرات المعلومات وتشكيل الأفكار، ثم اختيار الفرضيات الأنسب ومن ثم الوصول إلى النتائج. وقد تم اعتماد معايير التصحيح لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة اللفظية (أ)، وللحصول على الدرجات الفرعية لأبعاد التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) تم تصحيح الاستجابات على النحو الآتي:

الطلاقة: وهي مجموع الاستجابات الصحيحة على الاختبار الواحد، وتعطى كل استجابة صحيحة علامة واحدة، ويتم حساب مجموع العلامات الكلية الصحيحة على الاختبارات الست كاملةً ضمن هذا البُعد. ومنها:

- الطلاقة اللفظية: إنتاج الكلمات والمترادفات وسرعة الأداء اللفظى السليم.
- الطلاقة الفكرية: إعطاء أكبر عدد من الاستجابات.

المرونة: وهي مجموع فئات الاستجابات التي استجاب عليها المفحوص على الاختبار الواحد، حيث يعطى درجة واحدة لكل فئة استجابة. وتحسب العلامة الكلية للمرونة من خلال مجموع علامات المفحوص للاختبارات الست ضمن هذا البُعد.

الأصالة: يسجل لهذا البُعد علامات حسب نسبة تكرار الاستجابة، فالتكرار الذي يكون أعلى من (9%) يأخذ علامة صفر، والتكرار الأقل من (9%) وأكثر من (6%) يأخذ علامة واحدة، والتكرار الذي يقل عن (6%) ويزيد عن (2%) يأخذ علامتان، والتكرار الذي يقل عن (2%) يأخذ ثلاث علامات. وتحسب العلامة الكلية من خلال جمع العلامات على هذا البُعد للاختبارات الست كاملةً.

3-3-4-التحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة في التفكير الإبداعي

للتحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي لمهارات التفكير الإبداعي؛ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء عينة الدراسة القبلي على الاختبار، تبعًا لمجموعة الدراسة (الضابطة، التجريبية)، كما تم استخدام اختبار "T-test" للعينات المستقلة (Independent- Samples T-test) للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، كما هو مبين في الجدول (1).

جدول (1): نتائج اختبار "T-test" للعينات المستقلة (Independent- Samples T-test) للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية للقياس القبلي للتفكير الإبداعي بدلالته الكلية ومجالاته الفرعية تبعًا لطريقة التدريس.

البُعد	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الطلاقة	الضابطة	2.16	0.31	0.673	46	0.505
	التجريبية	2.24	0.52			
المرونة	الضابطة	2.52	0.34	1.156	46	0.136
	التجريبية	2.69	0.24			
الأصالة	الضابطة	2.32	0.39	-0.602	46	0.550
	التجريبية	2.21	0.79			
التفكير الإبداعي (ككل)	الضابطة	2.33	0.23	0.527	46	0.601
	التجريبية	2.38	0.38			

***دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05)**

يتضح من الجدول (1) السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطات الحسابية للقياس القبلي للتفكير الإبداعي بدلالته الكلية ومجالاته الفرعية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) والتي توضح نتائج الفرضيات الفرعية (ككل) والمنبثقة من أسئلة الدراسة الفرعية تعزى لمجموعة الدراسة (ضابطة، تجريبية)، وهو ما يدل على تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية، وهي نتيجة متوافقة مع نتائج دراسة Smare and Elfatihi (2023)، ودراسة خالد (2019)، وخضر (2022)، من حيث التكافؤ بين المجموعات وهو ما يحقق أهداف الدراسة الحالية ويجيب على تساؤلاتها من حيث تحقيق تكافؤ الفرص والتدريب وجميع إجراءات تقديم الاختبار بين المجموعتين.

3-4-إجراءات الدراسة

تم تحديد مشكلة الدّراسة وصياغة أسئلتها بعد أن قامت الباحثة بمراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بالدراسة، ثم تم اختيار التفكير الإبداعي كأداة للدراسة، والتحقق من دلالات صدقه وثباته بعد عرضه على عدد من المحكمين من ذوي الخبرة وتطبيقه على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة، جرى بعدها تطبيق الاختبار على مجموعتي الدراسة (الضابطة والتجريبية) قبل البدء بتدريس بالوحدة المراد تطبيق الاختبار عليها وهي (السندباد البحري)، من كتاب اللغة العربية للصف السادس لأجل (القياس القبلي)، بعد ذلك تم تدريب عدد من المعلمات في مجتمع الدراسة والتي تم اختيارهن بالطرقة العشوائية على كيفية تنفيذ المحتوى التعليمي (السندباد البحري) باستخدام أسلوب القصة الرقمية، وتحديد دور كل من المعلمة والطلبة في تطبيق هذا الأسلوب، ثم جرى تحديد الخطة الزمنية لتدريس الوحدة والتي تمت خلال الفترة من 2025/1/15 الى 2025/2/15 خلال الفصل الدراسي الثاني لعام 2025/2024 م، بواقع (6) حصص دراسية مدة الحصة (45) دقيقة، بعد ذلك تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام أسلوب القصة الرقمية، وتدريس المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية. جرى بعدها تطبيق اختبار التفكير الإبداعي على مجموعتي الدراسة بعد الانتهاء من تدريس المحتوى التعليمي (القياس البعدي)، وجمع الاستجابات على الاختبار وتفريغها وإدخالها إلى الحاسوب؛ لإجراء المعالجات الإحصائية باستخدام برنامج (SPSS).

إجراءات البحث

قامت الباحثة بالإجراءات التالية لتنفيذ وتطبيق الاختبار:

1. اختيار العينة التي سيتم إجراء الاختبار عليها من مدرسة إكسال ج.
2. تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية للوقوف على الصعوبات التي تواجه تطبيق الاختبار من حيث وقت الاختبار، الأدوات والوسائل التعليمية، طريقة تقديم الاختبار للعينة.
3. حساب معاملات الثبات والصدق والاتساق الداخلي لاختبار التفكير الإبداعي للطلبة.
4. تطبيق الاختبار في ضوء ما أشار إليه المحكمين من توجيهات وتصحيح.

5. اختيار المشاركين (المعلمين) للتطبيق النهائي للاختبار.
6. تطبيق البحث على المجموعتين (الضابطة والتجريبية).

3-5-متغيرات الدراسة

- المتغير المستقل (طريقة التدريس)، ولها فئتان: القصة الرقمية، الطريقة الاعتيادية.
- المتغير التابع، وهو: التفكير الإبداعي بدلالته الكلية وأبعاده الفرعية.

3-6-الأساليب الإحصائية

للإجابة على سؤال الدراسة: ما أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف السادس في مدرسة إكسال ج؟ تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية (SPSS) لاستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد عينة الدراسة في القياس القبلي والبعدي والمعدل على اختبار التفكير الإبداعي بدلالته الكلية ومجالاته الفرعية، واستخدام تحليل التباين الأحادي المصاحب ANCOVA))وتحليل التباين المصاحب الأحادي المتعدد (MANCOVA).

4- نتائج الدراسة

4-1-النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الرئيس: "ما أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف السادس في مدرسة إكسال ج؟ "

وللإجابة عن هذا السؤال والتي تنص فرضيته على: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف السادس الأساسي عند مستوى الدلالة (α=0.05) يعزى لاختلاف طريقة التدريس (القصة الرقمية، الطريقة الاعتيادية) في مدرسة إكسال ج"؛ تم إيجاد قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتفكير الإبداعي بدلالته الكلية في القياسين القبلي والبعدي والمعدل، لأعضاء المجموعتين التجريبية والضابطة، كما هو مبين في الجدول (2).

جدول (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للقياسات القبلية والبعدية والمعدلة للتفكير الإبداعي (ككل) تبعًا لمتغير المجموعة

المجموعة	العدد	القبلي		البعدي		المعدل	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط المعدل	الخطأ المعياري
الضابطة	24	2.33	0.23	2.38	0.26	2.35	0.03
التجريبية	24	2.38	0.38	4.48	0.19	4.51	0.03

يتضح من النتائج التي تم استخراجها في الجدول (2) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية للقياس البعدي للتفكير الإبداعي (ككل) بين المجموعتين التجريبية والضابطة، مما يعني أن أسلوب التدريس باستخدام القصة الرقمية قد حقق نتائج أفضل في التدريس من استخدام الطريقة التقليدية للطلبة، وللتحقق من جوهرية الفروق الظاهرية تم استخدام تحليل التباين الأحادي المصاحب (One way ANCOVA)، بعد الأخذ بعين الاعتبار درجات القياس القبلي للتفكير الإبداعي (ككل)، لكل من المجموعتين، وذلكَ كمتغير مصاحب، مما يشير إلى أن استخدام التكنولوجيا جعل الطالب يفكرون بطريقة غير تقليدية ويدرسون المقرر بشكل أكثر إيجابية لما كان يتخلل كل جلسة من نشاط يتم فيه تطبيق أدوات التفكير الإبداعي على موضوع الجلسة؛ وتقديم المقرر بطريقة مبسطة وبأشكال مختلفة، وتحسين الأداء التدريسى لدى المعلمين والمعلمات مما له تأثير إيجابي على اكتشاف مهارات التفكير الإبداعى لدى الطلبة، بالإضافة إلى تشجيع الطلبة على الاشتراك فى المناقشات العلمية، وتقديم الاحترام المتبادل بينهم، واستثارة حب استطلاعهم وضبط بيئة التعلم.

كما تم التحقق من نتائج تحليل التباين الأحادي المصاحب (ANCOVA) للقياس البعدي للتفكير الإبداعي (ككل) لدى أفراد عينة الدراسة كما هو مبين في الجدول التالي رقم (3).

جدول (3): نتائج تحليل التباين الأحادي المصاحب (ANCOVA) للقياس البعدي للتفكير الإبداعي (ككل) لدى أفراد عينة الدراسة

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)	مستوى الدلالة	مربع ايتا (η^2)
القياس القبلي	0.164	1	0.164	1.291	0.262	

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (F)	مستوى الدلالة	مربع ايتا (η^2)
طريقة التدريس	7.215	1	7.215	*56.811	0.000	0.558
الخطأ	5.715	45	0.127			
المجموع	13.094	47				

***دالة إحصائياعند مستوى الدلالة (α=0.05)**

يتضح من نتائج الجدول (3) وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطين الحسابيين للقياس للتفكير الإبداعي(ككل) تعزى للمجموعة (تجريبية، ضابطة) لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام أسلوب القصة الرقمية؛ وبلغ حجم التأثير الناتج عن استخدام هذه الطريقة في رفع مستوى التفكير الإبداعي والذي تدل عليه قيمة مربع ايتا (η^2) (55.80%) وتُعدُّ هذه القيمة مرتفعة وفقًا لما أشار له حمد وعبد المجيد (2022)، وخضر (2022)، وهذا يعني أن استخدام أسلوب القصة الرقمية قد ساهم بشكل كبير في رفع مستوى التفكير الإبداعي لدى أفراد عينة الدراسة من طلبة الصف السادس في الداخل، وأن الابتعاد عن الأساليب الرتيبة والنمطية في التدريس لا تساعد في رفع مستوى الذكاء الإبداعي لدى الطلبة، وهذا يؤكد أن للتكنولوجيا دور مهم في تطوير إدراك الطلاب ورفع مستوى التفكير لديهم، كما تعزو الباحثة سبب هذه النتيجة إلى أن أسلوب التدريس باستخدام القصة قد غير كثيرًا من طرق التدريس للطلبة والابتعاد عن الأساليب الرتيبة التي قد تشعر الطلبة بالملل كأسلوب التلقين وأسلوب السرد.

كما جرى حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للقياسات القبلية والبعدية والمعدلة للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي تبعًا لمتغير المجموعة (التجريبية، الضابطة)، كما هو مبين في الجدول (4).

جدول (4): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للقياسات القبلية والبعدية والمعدلة للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي تبعًا لمتغير المجموعة

البُعد	المجموعة	العدد	القبلي		البعدي		المعدل	
			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الخطأ المعياري
الطلاقة	الضابطة	24	2.16	0.31	2.53	0.30	02.5	0.05
	التجريبية	24	2.24	0.52	754.	0.24	724.	0.05
المرونة	الضابطة	24	2.52	0.34	2.79	0.29	772.	0.05
	التجريبية	24	2.69	0.24	4.17	0.26	64.1	0.05
الأصالة	الضابطة	24	2.32	0.39	2.51	0.46	2.47	0.09
	التجريبية	24	2.21	0.79	514.	0.43	524.	0.08

يتضح من نتائج الجدول (4) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية للقياس البعدي للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة، وللتحقق من جوهرية الفروق الظاهرية، تم استخدام تحليل التباين الأحادي المصاحب المتعدد (One way MANCOVA)، لمعرفة أثر البرنامج الارشادي باستخدام أسلوب القصة الرقمية على كل بُعد من أبعاد التفكير الإبداعي، بعد الأخذ بعين الاعتبار درجات القياس القبلي للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي، لكل من المجموعتين، وذلكَ كمتغير مصاحب، وهذه النتيجة جاءت متوافقة مع نتائج دراسة (مرعي وجردات، 2023)، ودراسة Rahimi and Yadollahi (2017)، مما يعني أن استخدام أسلوب التدريس الرقمي كوّن اتجاهات إيجابية لدى الطلبة نحو التفكير بشكل عام والتفكير الإبداعي بشكل خاص، كما عمل على إكساب الطلبة مهارات التدريب على أساليب توليد الأفكار وتنمية الخيال الإبداعي والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز التفكير الإبداعي لدى الطلبة. كما ترى الباحثة أن القصة الرقمية عملت على إثارة حب الاستطلاع حيث أتيحت الفرصة للطلبة للمناقشة الجماعية وتبادل المعلومات والأفكار.

كما تم نتائج تحليل التباين الأحادي المصاحب المتعدد (MANCOVA)، للقياس البعدي للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي لدى أفراد عينة الدراسة كما هو مبين في نتائج الجدول (5).

جدول (5): نتائج تحليل التباين الأحادي المصاحب المتعدد (MANCOVA)، للقياس البعدي للأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي لدى أفراد عينة الدراسة

مصدر التباين	البُعد	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الإحصائية	الأثر (η^2)
القياس القبلي	الطلاقة	0.143	1	0.143	0.872	0.356	
	المرونة	0.104	1	0.104	0.627	0.749	
	الأصالة	0.755	1	0.755	2.882	0.389	
طريقة التدريس Hotelling's Trace= 6.687 F= 18.787,Sig=0.000*	الطلاقة	6.857	1	6.857	*41.811	0.000	0.493
	المرونة	2.472	1	2.472	*14.892	0.000	0.257
	الأصالة	4.633	1	4.633	*17.683	0.000	0.291
الخطأ	الطلاقة	7.052	43	0.164			
	المرونة	7.138	43	0.166			
	الأصالة	11.266	43	0.262			
الكلي	الطلاقة	14.052	47				
	المرونة	9.714	47				
	الأصالة	16.654	47				

*دالة إحصائيا عند مستوى (0.05)

يتضح من نتائج الجدول (5) وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطات الحسابية للقياس البعدي لجميع الأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام أسلوب القصة الرقمية؛ وبلغ حجم التأثير الناتج عن استخدام أسلوب القصة الرقمية في مرتفعًا لمستوى أبعاد التفكير الإبداعي والذي تدل عليه قيمة مربع ايتا (η^2) (49.30%) لبُعد (الطلاقة) و(25.70%) لبُعد (المرونة) و(29.10%) لبُعد (الأصالة)، وجاء حجم الأثر لجميع الأبعاد في المستوى المرتفع، وفقا لما أشار له حمد وعبد المجيد (2022). وهذا يعني أن طريقة التدريس باستخدام القصة الرقمية قد ساهمت في تحسين وتنمية جميع أبعاد التفكير الإبداعي لدى أفراد عينة الدراسة من طلبة الصف السادس في مدرسة إكسال ج، وكانت أكثر تأثيرًا على بُعد الطلاقة، تلاها على بُعد الأصالة، وأقلها على بُعد المرونة. وهذا يدل على أن الطلبة اكتسبوا قدرة أكبر على التعبير عن الأحداث وأكثر تعبيرًا عنها بفضل اكتسابهم لمخزون لغوي أكبر للتعبير عن تلك الأحداث، كما تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن محاكاة الطلبة للقصة الرقمية كانت أفضل من حيث طلاقتهم اللغوية وذلك لأنها زادت من إصغائهم وحصيلتهم اللغوية، وهو ما جعل الحوار بينهم واحترام الآراء أكثر تفاعلًا فيما بينهم.

5- مناقشة النتائج

بعد إكمال هذه الدراسة أظهرت النتائج ما يلي:

1- وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطات الحسابية للقياس البعدي لجميع الأبعاد الفرعية للتفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام أسلوب القصة الرقمية؛ حيث بلغ حجم التأثير مرتفعًا لمستوى أبعاد التفكير الإبداعي بدلالة قيمة مربع ايتا (η^2) حيث بلغ لبعد الطلاقة (49.30%)، و(25.70%) لبُعد (المرونة)، و(29.10%) لبُعد (الأصالة)، وكان حجم الأثر لجميع الأبعاد مرتفعًا، وهذا يعني أن طريقة التدريس باستخدام القصة الرقمية قد ساهمت في تحسين وتنمية جميع أبعاد التفكير الإبداعي لدى أفراد عينة الدراسة وكانت أكثر تأثيرًا على بُعد الطلاقة، ثم بُعد الأصالة، وأخيرًا بُعد المرونة. وهو ما يجيب على التساؤل الرئيس للدراسة، كما يدل على أن الطلبة اكتسبوا قدرة أكبر على التعبير عن الأحداث وأكثر تعبيرًا عنها بفضل اكتسابهم لمخزون لغوي أكبر للتعبير عن تلك الأحداث، كما تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن محاكاة الطلبة للقصة الرقمية كانت أفضل من حيث طلاقتهم اللغوية وذلك لأنها زادت من إصغائهم وحصيلتهم اللغوية، وهو ما جعل الحوار بينهم واحترام الآراء أكثر تفاعلًا فيما بينهم. وهي نتيجة اتفقت مع نتائج دراسة أبو طالب (2023)، بينما اختلفت مع دراسة خالد (2019)، والشمري (2023).

2- كما كشفت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطين الحسابيين للقياس البعدي للتفكير الإبداعي (ككل) تعزى للمجموعة (تجريبية، ضابطة) لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام أسلوب القصة الرقمية،

مما يدل على أن القصة الرقمية ذات فعالية في التدريس للطلبة وتنمي من تفكيرهم الإبداعي والتفكير ككل. وهي ما تم مناقشة للإجابة على أسئلة الدراسة الفرعية، كما أنها نتيجة متفقة مع نتائج دراسة Al jaraideh (2020)، ومختلفة مع نتائج دراسة محمد وعبد المجيد (2022).

3- أن للقصة الرقمية أثر كبير في تنمية تفكير الطلبة بطرق إبداعية مما يجعلهم قادرين على إيجاد الحلول الغير مألوفة للمشكلات التي تواجههم في الدراسة. وهي نتيجة متوافقة مع نتائج دراسة Al Baloji and Abu Moamar (2023).

4- زيادة قدرة الطلبة على التخيل والخروج بحلول جديدة تمكنهم من إعطاء حلول جديدة لتبادلهم الخبرات فيما بينهم مما أحدث تفاعلًا إيجابيًا ولد الدافعية لديهم للاستطلاع والتعلم.

5- أن استخدام أسلوب القصة الرقمية في التدريس يساعد الطلبة على فهم أعمق للمادة الدراسية، حيث تقدم القصة الرقمية المادة الدراسية بشكل ممتع وتنمي مهارات التفكير لدى الطلبة.

6- التوصيات والمقترحات

بناءً على نتائج الدراسة توصي الباحثة وتقترح الآتي:

1. تشجيع الطلبة على التفكير وإبداء آرائهم في المشكلات التى تواجههم حيث ومنحهم الفرصة للتفكير وتقبل استجاباتهم فيما بينهم.
2. تحفيز معلمي اللغة العربية على إنتاج قصص رقمية في مواضيع اللغة العربية.
3. تصميم قصص رقمية في اللغة العربية لإثراء المحتوى المدرسي.
4. استخدام القصص في استراتيجيات التدريس المختلفة، مثل التعلم التعاوني والفصول المقلوبة وغيرها.
5. ضرورة إطلاع المعلمين على نتائج دراسات استخدمت القصص الرقمية في التعليم لنشر الفائدة وتطبيقها.

قائمة المراجع

أولاً-المراجع بالعربية:

- أبو طالب، رشا علي عزب (2023)، برنامج تدريبي قائم على توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى عينة من الأطفال زارعي القوقعة الإلكترونية. مجلة الطفولة (44). 1222- 1289.
- البرباط، إلهام علي (2023)، دور القصة في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال بمدنية جنزور. مجلة الأصالة، 7 (2). 6- 23.
- بن حميدة، يوسف (2019)، التفكير الإبداعي وعلاقته بالأداء المهاري والتحصيل الدراسي. رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة. 12- 55
- حماد، هبة داود وأبو حمد، ديانا نبيل (2022)، أثر تطبيق القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف السادس الأساسي في العاصمة عمان. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 3 (1). 8 – 24.
- خالد، سهيلة وصيف (2019)، فعالية برنامج تدريبي قائم على الذاكرة العاملة في تنمية مهارات الأداء والفهم القرائي لدى تلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة "دراسة تجريبية على عينة من تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي بمدينة الوادي". أطروحة دكتوراه، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية.
- الخرابشة، نانسي محمد (2018)، أثر استخدام بعض مهارات التفكير الإبداعي في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي والاحتفاظ بالمعلومة في تدريس مادة العلوم في المدارس الخاصة في العاصمة عمان. رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.
- خضر، سعاد سلامه (2022)، استراتيجية سكامبر في تنمية بعض مهارات التفكري الإبداعي. مجلة جامعة مطروح للعلوم التربوية والنفسية، 2 (4). 149- 179.
- الدوسري، مرام والمهنا، منال (2021)، معوقات استخدام القصة الرقمية في التدريس بالمرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات بمدينة الرياض. مجلة التربية، كلية التربية، جامعة الأزهر، 191 (5). 2 – 14.
- الرمامي، محمد بن ناصر بن سيف (2023)، درجة توافر معايير الرياضيات العالمية NCTM في محتوى محور الهندسة لكتب الرياضيات للصفوف "1-4" من وجهة نظر المعلمات في سلطنة عمان. مجلة العلوم التربوية والنفسية, 7 (9). 159 – 176.
- الشمري، مارية (2023)، واقع ممارسة معلمي الصفوف الابتدائية لمهارات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المشرفين التربويين. المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، 39 (3). 177- 198.

- عبد الحليم، إيمان وسالم، خضرة والجندي، باسم (2023)، فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض المفاهيم الدينية الإسلامية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية بالقاهرة، جامعة الأزهر، 199 (5).3 – 27.
- عبد الفتاح، محمد عبد الرازق ومحمد، شيماء أحمد ويونس، محمد محسن (2020)، استخدام شبكات التفكير البصري في تدريس العلوم لتنمية مهارات التفكير البصري لدى طلاب المرحلة الإعدادية. المجلة المصرية للتربية العلمية، 23 (6). 4-28.
- عسيلي، فاطمة علي (2024)، دور القصص الرقمية وفي تنمية المهارات الحياتية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية للنشر العلمي، 7 (65). 9- 36.
- العصبي، ريما (2024)، أثر توظيف القصة الرقمية في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع، 118،112 – 133.
- العيد، الخامسة صالح (2021)، فاعلية القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير البصري في مقرر اللغة العربية لدى طالبات كلية التربية في جامعة حائل. مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية، 28 (15). 2 – 23.
- محمد، سماح أحمد وعبد المجيد، أماني عبد الشكور (2022)، أثر التفاعل بين استراتيجيتي القصص الرقمية والتخيل الموجه في تنمية بعض مهارات التفكير العليا والميول العلمية لتلاميذ المرحلة الإعدادية. مجلة جامعة سوهاج، 100 (2). 3- 15.
- مرعي، سمر صبحي وجردات، سهير عبد الله (2023)، أثر تدريس مادة العلوم باستخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الثالث الأساس ي في الأردن. مجلة دراسات، العلوم التربوية، 50 (2). المجلد 50، 7- 29.

ثانياً-المراجع بالإنجليزية:

- Al Baloji, A, H., and Abu Moamar, R, N. (2023). The Effectiveness of a Program Based on Digital Stories in Developing Oral Expression Skills among Fourth-Grade Female Students. Educational Sciences, Volume 50, No. 2.
- Al jaraideh, Y. (2020). The Impact of Digital Storytelling on Academic Achievement of Sixth Grade Students in English Language and Their Motivation towards It in Jordan. Turkish Online Journal of Distance Education, 1(21), 73-82.
- Balaman, S. (2020). A Study on the Impacts of Digital Storytelling on EFL Learners' Self-Efficacy and Attitudes toward Education Technologies. International Online Journal of Education and Teaching, 1(7), 289-311.
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. Thinking Skills and Creativity, journal homepage: www.elsevier.com/locate/tsc.
- Gerver, C, R., Griffin, J, W., Dennis, N, A., & Beaty, R, E. (2022). Memory and creativity: A meta-analytic examination of the relationship between memory systems and creative cognition. Department of Psychology, Pennsylvania State University, 441 Moore Building, University Park, PA, 16802, cxg428@psu.edu.
- Kapucu, M., & Avci, Z. (2020). The digital story of science: Experiences of pre-service science teachers. Journal of Education in Science, Environment and Health (JESEH), 6(2), 148-168.
- Kim, D., Park, H, O., & Vorobel, O. (2024). Enriching Middle School Students' Learning Through Digital Storytelling: A Multimodal Analytical Framework. ECNU Review of Education, 2024, Vol. 7(2) 357–383.
- Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills Cogent Education, 4 (1), 1285531.
- Smare, Z., & Elfatihi, M. (2023). A systematic review of research on creative thinking in primary education: Focus on empirical methodologies. Issues in Educational Research, 33(2).