فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى واتجاهاتهن نحو استخدام اليوتيوب

د. سامح جميل العجرمي
قسم التربية التكنولوجية
كلية التربية-جامعة الأقصى
sj.alagrami@alaqsa.edu.ps

http: //dx.doi.org/10.12785/jeps/200413

فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى واتجاهاتهن نحو استخدام اليوتيوب

د. سامح جميل العجرمي
قسم التربية التكنولوجية
كلية التربية- جامعة الأقصى

الملخص

هدف هذا البحث إلى التعرف على فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى واتجاهاتهن نحو استخدام اليوتيوب، وتكونت عينة الدراسة من (٣٧) طالبة، تم توزيعهن عشوائياً على مجموعتين متكافئتين (تجريبية وضابطة)، واتبعت الدراسة المنهج التطويري المنظومي، والتصميم التجريبي القائم على المجموعتين التجريبية والضابطة، وأعد الباحث اختبار التحصيلي ومقياس اتجاه نحو استخدام اليوتيوب وبطاقة تقييم منتج لمهارات إنتاج القصص الرقمية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة التقييم، لصالح المجموعة التجريبية، وكذلك وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه لصالح التطبيق البعدي، كما أظهرت النتائج حجم تأثير كبير لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على تنمية الجوانب الثلاثة (المعرفية، والمهارية الأدائية، والوجدانية)، بينما لم تتحقق نسبة الكسب المعدل لبلاك في الجوانب الثلاثة (المعرفية، والمهارية الأدائية، والوجدانية)، وقدم الباحث عدداً من التوصيات ومن أهمها: ضرورة تنظيم الندوات وورش العمل والدورات التدريبية للمعلمين قبل وأثناء الخدمة حول أهمية القصص الرقمية، وكيفية إنتاجها وتوظيفها بفاعلية في التعليم.

الكلمات المفتاحية: مقاطع الفيديو التعليمية، اليوتيوب، مهارات إنتاج القصص الرقمية.

* تاريخ تسلم البحث: ٢٠١٨/١٠/٧م
* تاريخ قبوله للنشر: ٢٠١٩/٣/٦م

The Effectiveness of Using Educational Video Clips on YouTube to Develop Digital Storytelling Production Skills among Female Students at the Faculty of Education at Al-Aqsa University and their Attitudes towards Using YouTube

Dr. Sameh J. El Agrami
Faculty of Education
Al-Aqsa University

Abstract

This research aimed at investigating the effectiveness of using educational video clips on YouTube to develop digital storytelling production skills among female students at Faculty of Education in Al-Aqsa University and their attitudes towards using YouTube. The sample of the study consisted of (37) female students, they were divided randomly into two equivalent groups (control and experimental), the researcher adopted the Technical methodology based on systems approach and the experimental design based on two groups, experimental and control groups. The researcher prepared an achievement test, an attitude scale towards using YouTube and a product evaluation card for digital storytelling production skills.

The results showed statistically significant differences, between the control and experimental group in the post application of both the achievement test and product evaluation card, in favor of the experimental group. There was a statistically significant difference, between the means of pre and post application of the attitude scale, in favor of the post application. The results also showed a great effect for educational video clips on developing (Cognitive, Performance skills, and Affective) domains, the modified Blake's gain ratio was not achieved in these domains.

The researcher proposed some recommendation, the most important of which: the need to organize seminars, workshops and training courses for teachers before and after service, about digital storytelling, its production and employing it effectively in education.

Keywords: educational video clips – youtube - digital storytelling production skills.

فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى واتجاهاتهن نحو استخدام اليوتيوب

د. سامح جميل العجرمي
قسم التربية التكنولوجية
كلية التربية-جامعة الأقصى

المقدمة

لعل التغيرات المتتابعة الناجمة عن التطور التكنولوجي السريع هي أبرز ما يميز عصرنا الحالي، والذي نتج عنه تعدد المصادر التعليمية الرقمية والأنظمة الالكترونية، وفي ضوء ذلك أصبح تطوير التعليم والارتقاء به خياراً استراتيجياً لا مفر منه، مما استلزم من القائمين على العملية التعليمية إعادة النظر في منظومة التعليم عامة، والممارسات التربوية خاصة بما يتيح للمتعلم الاستفادة من المستحدثات التكنولوجية في تنمية مهاراته العملية وقدراته المعرفية وتنمية اتجاهات إيجابية لديه.

وقد أخذت تكنولوجيا التعليم على عاتقها كل ما هو مستحدث وجديد بهدف رفع مستوى العملية التعليمية، وحل المشكلات القائمة في الأنظمة التعليمية التقليدية، ومعظم هذه المستحدثات التكنولوجية تقوم على أساس استخدام التكنولوجيا الرقمية، مما جعل العديد من تكنولوجيا التطبيقات الرقمية تصبح مكونًا أساسيًا في تصميم وتطوير أي مادة تعليمية (Klaebe, Foth, Burgess, & Bilandzic, 2007)، فأدى ذلك إلى ظهور جيل جديد من القصص سمي بالقصص الرقمية Digital Story، التي تدمج تقنيات الحاسوب مع السرد القصصي؛ وتذكر الرفاعي (٢٠١٢، ٣) أن القصص الرقمية واحدة من التطبيقات الجديدة لتكنولوجيا التعليم، والتي أصبحت متاحة للاستخدام بسهولة داخل الفصول الدراسية، إذا ما أحسن تصميمها وتطويرها وعرضها، وقد عرف طلبة (٢٠١٧، ٥٨٧) القصص الرقمية بأنها: "رواية مصورة تجمع بين الصور والخلفيات الملونة والتعليق الكتابي بهدف تجسيد الأحداث والشخصيات والمواقف؛ لتحقيق هدف أو أكثر من أهداف التعلم"، كما عرفتها شحاتة (٢٠١٤، ٢٣٩) بأنها: "رواية إلكترونية تدور حول حدث أو شخص أو مكان -يمكن أن تكون حقيقية أو خيالية-ويتم فيها توظيف النصوص والأصوات والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض تعليمية"، أما "فرازل" (Frazel, 2011) فتعرفها على أنها: "عملية دمج الوسائط

التعليمية المتعددة لإثراء النصوص المكتوبة والمنطوقة بالمؤثرات الصوتية والموسيقية والرسوم والصور المتحركة بغية تحقيق أهداف تربوية ذات ملامح إثارة وتشويق تتناسب والمهارات التكنولوجية في القرن الحادي والعشرين".

ويمتاز استخدام القصص الرقمية في المواقف التعليمية بمجموعة من المميزات ذكر منها مرواد (٢٠١٣، ٨٤) أن القصص الرقمية تتيح للمعلم والمتعلم من خلال الاستعانة بالبرمجيات سهلة الاستخدام تصميم أفلام وثائقية في شكل احترافي وعرضها، كما تجعلهم يستخلصون منها النتائج، ويقدمونها بطريقة مقنعة، وكذلك يرى (Rahimi & Yadollahi, 2017) أنها تضيف المرح والإثارة وتنمي القدرة على حل المشاكل، وتناسب الفئات العمرية المختلفة، ويذكر جاكي (Jakes, 2011) أنها أيضاً تمتاز بأنها تقدم تجربة تعليمية جذابة تمزج بين التأليف والتكنولوجيا والمشاعر لخلق منتج ذي قيمة، كما أنها توفر مجموعة من الخبرات التعليمية منها: تنمية المهارات البصرية وقراءة الوسائط المتعددة الرقمية، بينما أكدت "فرازل (Frazel, 2011, 108, 109) على فائدة القصص الرقمية بقولها "أن القصص الرقمية تساعد في إيجاد جو من التفاعل والمتعة، كما أنها تصلح لجميع المواد الدراسية خاصة بمراحل التعليم العام، فهي أداة قوية للتعلم السمعي والبصري حيث تنتج جو من الإثارة للموضوعات الصعبة بما لا تتيحه أي طريقة أخرى

وقد تناولت دراسات عديدة القصص الرقمية وعلاقتها بالعديد من المتغيرات، وكذلك فعاليتها في تعلم العديد من المواد الدراسية في المراحل الدراسية المختلفة، وأثبتت فعاليتها في تحسين العملية التعليمية كاستراتيجية تعلم جديدة، ومن هذه الدراسات: دراسة طلبه (٢٠١٧) التي هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام القصص التعليمية الرقمية بتقنية وايت بورد انيميشن في تنمية مهارات تكنولوجيا المعلومات والتفكير البصري لدى التلاميذ المعاقين سمعياً، ودراسة رحيمي ويالدولاهي (Rahimi & Yadollahi, 2017) وهدفت إلى التعرف على تأثير القصص الرقمية على تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى متعلمي اللغة الإنجليزية كلغة ثانية، ودراسة مهدي ودرويش والجرف (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية استراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية، ودراسة ايستيك وآخرون (Istenic, Cotic, Solomonides, Volk, 2016) والتي هدفت إلى التعرف على فعالية استخدام القصص الرقمية كاستراتيجية تربوية في تدريس الرياضيات لدى طلاب كلية التربية في جامعة بريمورسكا في سلوفينيا، ودراسة التتري (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، ودراسة دحلان (٢٠١٦) والتي هدفت إلى

التعرف على فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساس بغزة، ودراسة نازك وآخرين (Nazuk et al, 2015) وهدفت إلى التعرف على مدى تأثير القصص الرقمية على التعلم وأداء الطلبة ونسبة أعضاء هيئة التدريس الذين يستخدمونها في الجامعة الوطنية للعلوم والتكنولوجيا في باكستان، ودراسة السيد (٢٠١٤) والتي هدفت إلى التعرف على أثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية (ثنائية/ ثلاثية) الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصري والتحصيل لدى طلاب الصف الأول الإعدادي، ودراسة أبو مغنم (٢٠١٣) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، ودراسة إسماعيل (٢٠١٣) والتي هدفت إلى التعرف على أثر اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي في القصص الرقمية التعليمية عبر الويب في تنمية التفكير التأملي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم واتجاهاتهم نحوها، ودراسة مرواد (٢٠١٣) وهدفت إلى التعرف على فعالية استخدام القصص الرقمية التاريخية في تنمية التعاطف التاريخي لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادي.

وقد أضحت مهارات تصميم وإنتاج القصص الرقمية من المهارات الواجب توافرها لدى الطلبة المعلمين بصفة عامة، نظرا لكونها تساعد في إكسابهم مهارات تصميم وإنتاج الوسائط المتعددة، وذلك ليتمكنوا من الإسهام في عرض المعارف والمفاهيم والمهارات والخبرات التي تتكون منها بعض المقررات التعليمية بشكل أفضل بما يساهم في تحسين وتيسير العملية التعليمية (شحاتة، ٢٠١٤، ٢٣٤)، ويمر إنتاج القصص الرقمية بمجموعة من المراحل الأساسية وهي التي تم السير وفق تسلسلها عند تنفيذ تجربة البحث، وقد عددها (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧، ٩٥، ٩٦؛ ودحلان، ٢٠١٦، ٢٢-٢٥؛ والنتري، ٢٠١٦، ١٩-٢١؛ وشحاتة، ٢٠١٤، ٢٥١؛ وDiblas & Paolini, 2013، ١٧؛ وHronova, 2011, ١٣؛ وعبد الباسط، ٢٠١٠، ٢٠٢، ٢٠٣) كما يلي:

تحديد موضوع (هدف) القصة: سواء كان مجالاً تاريخيًا، ثقافيًا، جغرافيًا، دينيًا، خياليًا، تراثيًا؛ وتنتهي هذه المرحلة عند بداية التفكير في كتابة نص السيناريو للقصة الرقمية، حيث يتم توجيه المشاركين بعدها إلى اختيار هدف وموضوع تعليمي للقصة.

كتابة نص القصة: ويتم فيها الإجابة عن عدد من الأسئلة من أهمها: ما الغرض من القصة (تثقيفي، تعليمي)؟ من الجمهور أو الفئة المستفيدة من القصة؟ من الشخصيات والأحداث والظواهر المتضمنة في القصة؟

إعداد السيناريو: ويتم في هذه الخطوة تحديد الشكل الأساسي للقصة الرقمية، وعناصر الوسائط المتعددة المراد استخدامها وأماكن استخدامها بالقصة، سعيًا لتصبح القصة أكثر إثارة للجمهور.

الحصول على المصادر: ويتم فيها الحصول على الوسائط المتعددة المحددة سلفاً لإنتاج القصة الرقمية مثل الملفات النصية والعروض التقديمية، والرسوم والصور والخرائط والمخططات البيانية، وكذلك المصادر الصوتية مثل الموسيقى والأغاني والمؤثرات الصوتية، سواء من خلال الحاسوب الشخصي أو من خلال الإنترنت.

الإنتاج: وذلك باستخدام أحد البرامج المخصصة لذلك، حيث يتم استيراد الوسائط المتعددة داخل البرنامج الذي تم اختياره، ومن ثم ترتيب النصوص والرسوم والصور والمواد السمعية حسب تسلسل سردها في القصة.

التقويم: ويتم في هذه الخطوة تقييم النسخة الأولية من القصة الرقمية التعليمية، وذلك بعقد جلسة لعرض القصص الرقمية لكل الطلبة أمام زملائهم، بهدف تقويمها قبل النشر وإجراء التعديلات المطلوبة.

المشاركة: من خلال إتاحة القصة الرقمية للطلبة والجمهور على شبكة الإنترنت، أو على أسطوانات مدمجة CD، أو نشرها على وسائل التواصل الاجتماعي.

برامج تصميم وإنتاج القصص الرقمية:

أفرزت التكنولوجيا الحديثة العديد من البرمجيات المتخصصة، والتي يمكن أن تساعد المعلمين والمتعلمين في تصميم القصص الرقمية وتطويرها، ويتم الانتقاء من بين هذه البرمجيات وفق أجهزة الحواسيب المتاحة وإمكاناتها، وكذلك وفق المصادر الرقمية المتاحة لدى القائم على تصميم القصة الرقمية، وقد استعرض كل من (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧، ٩٧، ٩٨؛ والتتري، ٢٠١٦، ٢١؛ ودحلان، ٢٠١٦، ٢٦-٢٧؛ وشحاتة، ٢٠١٤، ٢٥٢؛ ومرواد، ٢٠١٣، ٩٥؛ وأبو مغنم، ٢٠١٣، ١٢١، ١٢٢؛ Jukes, 2013؛ Hronova, 2011, 26, 27؛ وعبد الباسط، ٢٠١٠، ٢٠٣، ٢٠٤) أهم هذه البرمجيات وأكثرها شيوعاً واستخداماً وهي:

برمجية PhotoStory3: وتعد برمجية مثالية للمعلمين والمتعلمين لتصميم وتطوير القصص الرقمية في كافة المراحل الدراسية؛ لسهولة استخدامها، كما تتميز بإمكانية إضافة تعليق صوتي.

برمجية Windows Movie Maker: تعد برمجية مثالية لجميع المراحل الدراسية لتصميم وتطوير القصص الرقمية من الصور الثابتة، غير أنها لا تتيح إنشاء خلفيات موسيقية للقصة، ولا تتيح إضافة التعليق الصوتي.

برمجية PowerPoint: تتميز بسهولة استخدامها لكافة المراحل الدراسية، وقد أضيف له مؤخراً إمكانية تصدير القصص الرقمية المنتجة في صيغة ملفات فيديو بالسرعة التي ترغبها.
برمجية Adobe Premiere: تتطلب مهارات احترافية في استخدامها، الأمر الذي قد يصعب استخدامها مع المعلمين والمتعلمين في المراحل الدراسية المختلفة.

ويتضح مما سبق أن برمجية PhotoStory3 تعد من أفضل البرمجيات لتصميم وتطوير القصص الرقمية، نظراً لسهولة الحصول عليها باعتبارها مجانية، وسهولة استخدامها، ومن أسرع البرمجيات في تطوير القصة الرقمية، كما توفر الحركات الانتقالية والخلفيات الموسيقية بين مشاهد القصة، بالإضافة إلى أنها تتيح تعدد بدائل تصدير القصة الرقمية في شكلها النهائي، لذا فقد وقع اختيار الباحث عليها لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات عينة البحث عليها.

وتأسيساً على ما سبق فهناك العديد من الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت أسس وخطوات ومراحل تصميم وتطوير القصص الرقمية، ومن هذه الدراسات دراسة الشنقيطي والجريوي (٢٠١٧) والتي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض، ودراسة سيد (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على أثر تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تاريخ الرياضيات في تدريسها لدى المعلمة قبل الخدمة، ودراسة أحمد ومحمد ومحمد (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية، ودراسة سكوت وتشارليز (Scott & Charles, 2014) والتي هدفت إلى التعرف على مهارات طلبة السنة الأولى بالكليات في مشاريع إنتاج القصص الرقمية والإنتاج الإعلامي، ودراسة شحاته (٢٠١٤) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية تصميم إستراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها، دراسة سبايسر (Spicer, 2013) والتي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين إنشاء القصص الرقمية ومعتقدات الكفاءة الذاتية على مجموعة مهارات الإنتاج الإعلامي لدى طلاب الجامعات في السنة الأولى، ودراسة عبد الباسط (٢٠١٠) وهدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة.

ويشير العرض السابق إلى اهتمام العديد من الباحثين بضرورة تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية التعليمية، وكذلك التأكيد على ضرورة امتلاك الطالب المعلم لتلك المهارات باعتبارها أحد مهارات وكفايات تكنولوجيا التعليم قبل الخدمة، وأن هناك إستراتيجيات وطرق وأساليب تدريس كثيرة تم استخدامها في تنمية تلك المهارات منها: استخدام الحقائب التعليمية، والقصص الرقمية نفسها، والبرمجيات التعليمية، وتختلف الدراسة الحالية مع تلك الدراسات في توظيفها لمقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية.

ولم تعد طرائق وإستراتيجيات التعليم والتعلم المألوفة والعادية مناسبة لإكساب الطلبة معلومات ومهارات تواكب العصر الذي نعيش فيه، وخاصة في مرحلة التعليم الجامعي بكافة تخصصاته وأهدافه المتنوعة؛ لأنها إستراتيجيات لا تلبي حاجات الطالب الأساسية في عملية التعلم، فهو متلقٍّ للمعلومات، ويعتمد بشكل كبير على الكتاب المدرسي، كما يعتمد المعلم في تلك الإستراتيجيات على طريقة الإلقاء، ولا يراعي الفروق الفردية بين الطلبة، واستجابة لدواعي التطوير المعتمدة على التوظيف التكنولوجي، فقد اتجه الميدان التربوي على المستوى العالمي نحو الإفادة من تطبيقات تكنولوجيا التعليم والمعلومات في إيجاد بدائل تمكننا من تحسين عملية التعلم، وتيسر اكتساب أساسيات المعرفة ومهارات التخصصات العلمية المختلفة (الرفاعي، ٢٠١٢، ٣). ويرى دريون وآخرون (Dreon, Kerper, & Landis 2011) أن مقاطع الفيديو تعد أحد الأدوات التعليمية القوية، حيث يتكامل فيها المحتوى التعليمي واستخدام الوسيط، حيث يقوم الوسيط بدور الراوي لقصة المحتوى ويعمق فهم المتعلمين، كما يذكر الرفاعي (٢٠١٣، ١٤١) أن هناك خطوات لتوظيف مقاطع الفيديو التعليمية للطلبة؛ فيمكن تقديم مقاطع الفيديو قبل أو بعد محتوى الدرس حسب رؤية المعلم، وتزويد الطلبة بمثيرات قوية واضحة، مع ضرورة إشغال الطلبة بمجموعة من الأنشطة بعد مشاهدة المقاطع وتقويمهم بشكل مباشر أو غير مباشر.

وتعرف التميمي وآخرون (٢٠١٦، ١٠) مقطع الفيديو التعليمي بأنه "مقطع مرئي متحرك، يحتوي على مادة علمية مشروحة بالصوت والصورة، وتشاهده الطلبة عبر شاشة الحاسب بحيث تستطيع التحكم في تشغيله أو إيقافه أو إعادته عدة مرات"، كما يعرفه الرفاعي (٢٠١٣،١٥٠) بأنه "أسلوب إثرائي في عمليات التعليم والتعلم، يستخدم فيه الطلبة موقع اليوتيوب للبحث الموجه عن مواقف تعليمية مسجلة ومخزنة حول مفاهيم أو مشكلات أو شروحات".

وتشير العديد من الدراسات إلى فعالية مقاطع الفيديو في التعليم منها دراسة (النجار، ٢٠١٦)، و(التميمي وآخرون، ٢٠١٦)، و(فروانة، ٢٠١٢)، و(العجرمي، ٢٠٠٩) حيث أكدت جميع تلك الدراسات على أن مقاطع الفيديو هي أكثر الوسائط تمثيلاً للواقع، بما تقدمه من مادة مصورة ملونة، مصحوبة بالصوت، إمكانية معالجة نقص المعلمين، تتغلب على الإمكانات المحدودة لأكثر المدارس والكليات لإجراء بعض التجارب العلمية، تزويد المتعلم بالخبرات الحقيقية التي يصعب تنفيذها أو مشاهدتها في الواقع مثل الأحداث النادرة والتاريخية، تجلب العالم إلى غرفة الصف متجاوزاً البعدين: الزماني والمكاني، مما يقلل من التكلفة، ويسهل عملية التعليم.

وهنالك العديد من المواقع الإلكترونية التي تمكن من مشاهدة ومشاركة وتحميل مقاطع الفيديو المتاحة عالمياً، يذكر منها فروانة (٢٠١٢، ٤٨) اليوتيوب YouTube، وفيميو Vimeo، وديلي موشن DailyMotion، وفليكر Flickr، وفيوه Veoh، وميتاكافي Metacafe، وتيد TED.

وقد وقع اختيار الباحث على موقع اليوتيوب YouTube في هذا البحث نظراً لكونه أكبر موقع فيديو من حيث أعداد المستخدمين والمشتركين والزوار حول العالم، سهولة استخدامه، يستطيع المستخدمون تقييم مقاطع الفيديو، ويمكنهم كذلك إضافة التعليقات، كما يمكن لكل مشترك عمل قناة خاصة به يضيف إليها مقاطعه الخاصة.

ويعرف العنزي والفيلكاوي (٢٠١٧، ٦٤) اليوتيوب YouTube بأنه: "موقع ويب website يسمح لمستخدميه برفع التسجيلات المرئية مجاناً ومشاهدتها عبر البث الحي (بدل التنزيل) ومشاركتها والتعليق عليها وغير ذلك"، كما تعرفه التميمي وآخرون (٢٠١٦، ١٢) بأنه: "موقع على الانترنت يسمح باستعراض مقاطع فيديو تعليمية بهدف تزويد الطلبة بخبرات حقيقية تختصر على المعلم الكثير من التفاصيل، وتساعد الطلبة على التعلم الذاتي"، وتعرفه إبراهيم وآخرون (٢٠١٣، ٢٣٨) بأنه: "أحد مواقع الشبكات الاجتماعية، وهو موقع لمقاطع الفيديو متفرع من (جوجل)، وهو يتيح إمكانية التحميل عليه أو منه لعدد هائل من مقاطع الفيديو"، كما عرفه حسن ومرسي (٢٠١٣، ٧) بأنه: "مقاطع فيديو علمية مسجلة ومخزنة بالصوت والصورة، ويمكن مشاهدتها في أي وقت وفي أي مكان، ويتم تحميلها من موقع اليوتيوب".

ويعد اليوتيوب من أكثر أدوات الجيل الثاني للويب Web 2.0 انتشاراً ويرجع أسباب انتشاره؛ لسهولة استخدامه، وإتاحته بشكل مجاني لكافة المستخدمين دون اشتراك، كما أنه يتيح للمستخدمين إمكانية البحث على مقاطع فيديو بجميع اللغات، حيث يعد أكبر مستضيف

لمقاطع الفيديو على مستوى العالم، كذلك يمكن للمستخدمين عمل اشتراك لإتاحة الفرصة لهم لرفع مقاطع الفيديو والتعليق على المقاطع المختلفة ومشاركة مقاطع الفيديو على كافة مواقع التواصل الاجتماعي (فروانة، ٢٠١٢، ٤٨-٥١).

ويذكر شحاتة (٢٠١٤، ٢٣٢) أن اليوتيوب يمكن توظيفه لتحسين مخرجات العملية التعليمية باعتباره أحد تطبيقات الويب ٢,٠، حيث إنه يتيح للطلبة إمكانية التشارك في نشر مقاطع الفيديو عبر الإنترنت، كما أنه يساعد في توفير بيئات تعلم غنية سهلة الإنتاج والاستخدام، ويعدد كل من (حسن، ٢٠١٧، ١٤٤؛ وخلف الله، ٢٠١٤، ٤٧؛ وفروانة، ٢٠١٢، ٦٨(عدة فوائد لاستخدام اليوتيوب في التعليم يذكر منها الباحث ما يلي:

- يستخدم موقع يوتيوب في تحميل مقاطع الفيديو التي تخدم موضوعات تعليمية هادفة متنوعة تخدم العملية التربوية.
- رفع ومشاهدة وتحميل ومشاركة مقاطع الفيديو التي تحتوي شروحات وافية للدروس والمحاضرات.
- إمكانية إنشاء قناة لكل معلم تمكنه من إضافة مقاطع فيديو مرتبطة بمقرراته الدراسية.
- إمكانية مشاركة المتعلمين بمقاطع فيديو تعليمية للتفاعل التعليمي مع زملائهم.
- يمكن للمعلم أو المتعلم تصوير وتحرير ومشاركة مقاطع فيديو قصيرة باستخدام هواتفهم المحمولة، ومن ثم نشرها على الشبكة أو القناة التعليمية باليوتيوب من أي مكان.
- تعد بمثابة أكبر مكتبة لملفات الفيديو يمكن الرجوع إليها وقت الحاجة في مختلف الأغراض التعليمية.
- إمكانية تضمين مقاطع اليوتيوب في العروض التقديمية (Microsoft PowerPoint) باعتباره أداة فاعلة في المحاضرات والفصول الدراسية.

وقد أصبحت اليوم وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة، وأبرزها موقع اليوتيوب (YouTube) جزءاً لا يتجزأ من حياة الطالب الجامعي العربي بصفة عامة والطالب الجامعي الفلسطيني بصفة خاصة. فاليوم أصبح المتعلم يفضل توظيف الإنترنت بخدماته المختلفة في خدمة العملية التعليمية في المرحلة الجامعية على الطرق التقليدية القديمة (Tamim, 2013)، كما احتل اليوتيوب (YouTube) المرتبة الأولى ضمن أفضل مائتي أداة من أدوات التعلم في عام ٢٠١٧ بحسب إحصائية موقع (c4lpt.co.uk/top100tools)

ويرى حسن (٢٠١٧، ١٤٦- ١٤٨) أنه يمكن الاستفادة من مقاطع الفيديو التعليمية الموجودة على اليوتيوب، وذلك بإنشاء قنوات تعليمية خاصة وتضمين ملفات الفيديو بها

ونشرها للمشاهدة، وكذلك يمكن أن تتضمن تلك المقاطع حصص ومحاضرات نظرية وعملية مسجلة، وتجارب معملية، وأنشطة وأعمال طلبة، كما يمكن البحث عن الفيديوهات التعليمية من خلال الجزء المخصص للتعليم من خلال الدخول إلى الرابط: .http://www.youtube com/edu، وكذلك يمكن أن يقدم عرضاً للدروس النموذجية للمعلمين المتميزين بمختلف المواد والمراحل الدراسية؛ ليستفيد منها المعلمون المبتدئون والطلبة (الفار، ٢٠١٢، ٢٧٩، ٢٨٠).

وفي هذا الصدد يؤكد بروكوبيو (Procopio, 2011, 26) على أن الأنشطة المتعلقة باستخدام موقع يوتيوب YouTube توفر للطلبة الفرص لتحسين مهاراتهم في تحصيل المقررات الدراسية، كما تساعدهم على التفاعل وإكسابهم المهارات التعليمية المختلفة، وكذلك يرى جيوميد وآخرون (Guemide, Benachaib, Bedri, 2015) أن يوتيوب YouTube يؤدي دورًا رئيساً في تعزيز عملية التعلم، إذ يتضمن مجموعة متنوعة من مقاطع الفيديو التي تزود المعلمين بالعديد من الخدمات التي تساعدهم في وظائفهم وحياتهم العملية.

وتضيف جبولهان (Gbolahan, 2017) أن من ضمن الخصائص الإيجابية لتوظيف مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في التعليم هو قدرتها على تنمية الابتكار، والمفاجأة، وتلعيب التعليم والتحفيز، وإبعاد الطلبة عن الإحباط، وخيبة الأمل، والغضب، والارتباك، كما أشارت دراسة أندريا (Andrea, 2015) إلى ضرورة دمج اختصاصيي التوعية بموقع اليوتيوب كأداة تعليمية في الفصول الدراسية لغرس الثقة في نفوس المعلمين لإدماج مختلف أشكال التكنولوجيا في ممارساتهم التعليمية، وفي نفس السياق أكدت دراسة نيكول (Nicole, 2015) أن مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب تعزز التفاعل وتعمق الفهم والرضا العام والتعلم التشاركي لدى الطلاب، كما أنه يدعم التعلم متعدد الوسائط، وترى دراسة دوروثي وآخرون (Dorothy, et al, 2013) أن اليوتيوب، كأداة ويب ٢,٠، يمكن استخدامها لتوليد المعرفة من خلال الملاحظة والتفاعلات الاجتماعية، كما أنه يمكن استخدامه كأداة تعليمية في الفنون الأدائية المسرحية، وتذكر دراسة كراسكوبف وآخرين (Krauskopf, Zahn, Hesse, 2012) أن أدوات اليوتيوب تمكن المتعلمين من الوصول إلى مصادر الفيديو الرقمية بطرق بناءة لمحاولة الاستفادة منها في دمج معرفتهم بالتكنولوجيا مع معرفتهم المهنية بالتعليم، كذلك أشارت دراسة إيك وكينج (Eick & King, 2012) إلى أن استخدام مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في تدريس مقرر العلوم للطلبة الجامعيين غير المتخصصين في العلوم، أدى إلى جذب انتباه الطلبة وتنمية ميولهم الإيجابية نحو التعلم، وكذلك ساهمت مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في فهمهم للعمليات والمبادئ العلمية، وتذكر المفاهيم العلمية.

وهناك العديد من الدراسات التي هدفت إلى التعرف على فعالية مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في رفع مستوى التحصيل وتنمية المهارات والاتجاهات والدافعية لدى المتعلمين؛ وذلك إذا ما أحسن توظيفها، ومن هذه الدراسات دراسة العنزي والفيلكاوي (٢٠١٧) التي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام موقع يوتيوب على التحصيل الدراسي لطالبات مادة رياضيات بكلية الدراسات التكنولوجية، ودراسة النجار (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على أثر التفاعل بين نوع النص الموازي لمقاطع الفيديو التعليمية عبر الويب ونمط عرضه على تنمية تحصيل المفردات ومهارة الاستماع للغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية، ودراسة التميمي وآخرين (٢٠١٦) والتي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام فيديو تعليمي من موقع يوتيوب في زيادة التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الرياض، ودراسة جيوميد وآخرين (Guemide, et al, 2015) وهدفت إلى التعرف على فعالية استخدام مقاطع الفيديو التعليمية على اليوتيوب لتحسين وتطوير المهارات الشفهية اللفظية في اللغة الانجليزية بوصفها لغة ثانية لدى الطلاب في السنة الثانية بقسم اللغة الإنجليزية بجامعة محمد صديق بن يحيى، حيث أظهرت النتائج تحسناً في مهارات الطلاب في التحدث والاستماع، وكذلك في دوافعهم للمشاركة في التعلم، ودراسة المطوع (٢٠١٥) وهدفت إلى التعرف على فاعلية مدونة الفيديو التعليمية في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لمقرر طرق التدريس الخاصة والدافعية للتعلم لدى الطالبات المعلمات، ودراسة خلف الله (٢٠١٤) وهدفت إلى التعرف على فاعلية اختلاف أنماط التواصل (ثنائي - متعدد) عبر اليوتيوب والدافعية للتعلم (مرتفعة - منخفضة) في تقديم مقرر الوسائل التعليمية للدارسين بالتأهيل التربوي بجامعة الأزهر لتنمية التحصيل والأداء والاتجاهات، ودراسة الرفاعي (٢٠١٣) والتي هدفت إلى التعرف على إثراء المناقشات الرياضية باستخدام مقاطع تعليمية من موقع اليوتيوب حول مقرر الرياضيات على التحصيل وحب الاستطلاع لدى طلاب الجامعة، ودراسة حسن ومرسي (٢٠١٣) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية مقرر في العلوم مدعوم بمقاطع اليوتيوب في تنمية الثقافة العلمية وحب الاستطلاع لدى الطلاب المعلمين شعبة التربية الخاصة، ودراسة فروانة (٢٠١٢) والتي هدفت إلى التعرف على فعالية استخدام مواقع الفيديو الإلكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة، ودراسة

شتوكي وآخرون (Chtouki, Harroud, Khalidi, & Bennani, 2012) وهدفت الدراسة إلى التعرّف على أثر استخدام اليوتيوب في تعزيز تعلم الطلبة، وتقويم مهاراتهم المعرفية في مقرر مقدمة في الحاسب الآلي لطلبة من مختلف التخصصات، ودراسة دوجان وآخرين

(Dogan et al, 2012) والتي هدفت إلى التعرف على الهدف من استخدام تطبيقات الويب ٢,٠ من قبل طلاب المدارس الثانوية ومستوى الوعي لديهم بهذه الأدوات، ودراسة بروبوكيو (Propocio, 2011) والتي هدفت إلى تدريب الطلاب باستخدام اليوتيوب YouTube عن طريق الرفع Upload والتحميل Download لبعض مقاطع الفيديو التعليمية المفيدة والمتعلقة بمقرر "الاتصالات"، وبالفعل قدم الطلبة مقاطع فيديو مليئة بالمعلومات المقنعة والمسلية والمبتكرة، وتضمنت لقاءات مع الطلبة أو المتخصصين، ومن ثم تم تقييم الطلبة بناء على نوعية المعلومات ودقتها، وعلاقتها بمقرر الاتصالات، واستخدامها بفاعلية، وجودتها السمعية والبصرية.

مشكلة الدراسة

في الوقت الذي نجد أعداداً متزايدة من المعلمين تسعى للتعرف على طرق جديدة لتعليم وتدريب طلابهم من خلال استخدام القصص الرقمية وذلك بتضمين الصور، والرسوم والمقاطع الصوتية في تعليمهم، إلا أنه ما زال هناك قصور في امتلاك المعلمين لمهارات تصميم وإنتاج القصص الرقمية، حيث لاحظ الباحث من واقع عمله كمحاضر بكلية التربية بجامعة الأقصى، ومن خلال قيامه بالإشراف التربوي لعدة سنوات، عزوف كثير من الطالبات عن استخدام القصص الرقمية في مرحلة التدريب الميداني (التربية العملية)؛ وذلك بسبب عدم وضوح مفهوم القصص الرقمية لديهم، وكذلك عدم امتلاكهن لمهارات تصميم وتطوير تلك القصص، وللتحقق من وجود المشكلة قام الباحث بإجراء مقابلات مفتوحة مع (٩) من خريجات كلية التربية بجامعة الأقصى خلال إحدى الندوات التي تنظمها الجامعة للخريجين، وبسؤالهم حول القصص الرقمية من حيث: مفهومها، وأهميتها، ومصادر وسائطها، وبرمجيات تصميمها وإنتاجها، ومدى امتلاكهن لتلك المهارات، تبين وجود قصور لديهن في جميع هذه النقاط، كما استشعر الباحث وجود اهتمام كبير لديهن لمشاهدة أمثلة مختلفة للقصص الرقمية، والتدريب على برمجيات تصميمها وإنتاجها وتوظيفها في تدريس المواد الدراسية المختلفة، ومن خلال نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على وجود قصور لدى الطلبة المعلمين بكليات التربية في امتلاكهم لتلك المهارات، وكذلك من خلال نتائج الدراسات السابقة والتي أثبتت أن انتشار استخدام وسائل التواصل الاجتماعي بين الشباب عامة وبين طلبة الجامعات والتخصصات التكنولوجية خاصة. من الممكن الاستفادة من هذه الأدوات الحديثة مثل موقع (اليوتيوب) ومقاطع الفيديو التعليمية المتضمنة به في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية نظرًا لأهميتها. والحاجة إلى تدعيم تعلمها باستخدام التقنيات الحديثة

مثل اليوتيوب ليتسنى للطالبات الاستفادة من ذلك في مشاهدة مقاطع فيديو تفصيلية لشرح تلك المهارات وتكرار المقطع لأكثر من مرة إذا شعرت الطالبة بحاجتها لإعادة مشاهدة مقطع الفيديو، بالإضافة لإمكانية المشاهدة في أي وقت وفي أي مكان.

وفي ضوء كل ما سبق من نتائج وتوصيات للدراسات والبحوث السابقة، تتحدد مشكلة هذه الدراسة في "قصور مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى بغزة"، ومن هُنا برزت فكرة هذه الدراسة التي تعمد لتقصي فاعلية استخدام مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى كحل لتلك المشكلة، وذلك من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

- ما فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى بغزة؟

وتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

أسئلة الدراسة

- ما مهارات إنتاج القصص الرقمية الواجب توافرها لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟
- ما التصور المقترح لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية اللازمة لطالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟
- ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟
- ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟
- ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على تنمية اتجاهات طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى نحو اليوتيوب؟

فروض الدراسة

يمكن صياغة فروض البحث كما يلي:

- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج القصص الرقمية.

- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية.
- لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو اليوتيوب.
- لا تحقق مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب فعالية بنسبة الكسب المعدل لبلاك ≤ ١,٢٪ في الجوانب الثلاثة: (التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية، مهارات إنتاج القصص الرقمية، اتجاهاتهم نحو اليوتيوب) لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى.

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

- التوصل إلى قائمة مهارات إنتاج القصص الرقمية الواجب توافرها لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى.
- بناء تصور مقترح لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية الواجب توافرها لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى.
- الوقوف على فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية كل من:
- التحصيل المعرفي لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى.
- مهارات إنتاج القصص الرقمية.
- اتجاهاتهم نحو اليوتيوب.
- الوقوف على فاعلية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب فعالية بنسبة الكسب المعدل لبلاك ≤ ١,٢٪ في الجوانب الثلاثة: (التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية، مهارات إنتاج القصص الرقمية، اتجاهاتهم نحو اليوتيوب) لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة الحالية فيما يلي:

- يحاول البحث الحالي لفت الانتباه إلى أهمية استخدام اليوتيوب كمدخل تعليمي يدعم التدريس التقليدي قد يلائم تنمية مهارات طلبة كليات التربية وبالأخص في تخصص التربية التكنولوجية.

- زيادة استخدام الطلبة لشبكات التواصل الاجتماعي وخاصة موقع (يوتيوب)؛ لذا يستشعر الباحث أن استخدام مقاطع فيديو تعليمية على موقع (يوتيوب) قد يساعد الطالبات على الاعتماد على النفس في فهم المحاضرات وتنمية المهارات العملية لديهن.
- يساعد البحث في لفت نظر القائمين على التعليم العالي لتوظيف استخدام اليوتيوب كوسيلة تعليمية معتمدة لتدريس المهارات العملية خاصة التي يصعب تنفيذها بالمختبرات في المرحلة الجامعية.
- قد يستفيد مخططو خطط وبرامج إعداد المعلمين بكليات التربية من الأدوات الواردة في هذه الدراسة، وكذلك من قائمة مهارات إنتاج القصص الرقمية ومحاولة تقديمها للطلبة بأساليب تعليمية مختلفة.
- يقدم البحث الحالي مجموعة من مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب لشرح برنامج PhotoStory كأحد برمجيات إنتاج القصص الرقمية التي يمكن استخدامها في تنمية مهارات تصميم وإنتاج القصص الرقمية، والذي يمكن أن يفيد الطلبة والمعلمين في تدعيم تعليم وتعلم المواد الدراسية في المراحل المختلفة.

حدود الدراسة

التزمت الدراسة بالحدود التالية:

- أجري البحث في الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي ٢٠١٧-٢٠١٨م.
- اقتصر البحث على إكساب الطلبة مهارات إنتاج القصص الرقمية من خلال مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب.
- اقتصر البحث على طالبات كلية التربية في جامعة الأقصى والمسجلات لمساقي مختبر برامج جاهزة، وحوسبة المناهج.

مصطلحات الدراسة

فاعلية: وتعرف إجرائياً في هذ البحث بأنها: "مقدار الأثر الذي يمكن أن يحدثه مجموعة من مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية واتجاهاتهم نحو اليوتيوب لدى طالبات تخصص التربية التكنولوجية، وتقاس إجرائيا في هذا البحث بالاختبار التحصيلي وبطاقة تقييم المنتج (القصة) الذين أعدهما الباحث لذلك".

مقاطع الفيديو: وتعرف إجرائياً في هذا البحث بأنها: "مواقف تعليمية تم تسجيلها باستخدام أحد برامج تسجيل شاشة الحاسوب Camstudio، وتتضمن شرحًا تفصيليًا لبرنامج

فوتوستوري PhotoStory لإنتاج القصص الرقمية، وتتراوح مدة المقطع الواحد ما بين (٢-١٠) دقائق، ويكون لكل مقطع أهداف تعليمية محددة".

اليوتيوب: ويعرف إجرائياً في هذا البحث بأنه: "أحد مواقع شبكة التواصل الاجتماعي، يسمح لمستخدميه رفع وتحميل مقاطع الفيديو، والتواصل وتبادل الآراء حولها، مع إمكانية التعليق عليها، ويوظف في البحث الحالي لنشر مجموعة من مقاطع الفيديو بهدف تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية".

القصص الرقمية: وتعرف إجرائياً في هذا البحث بأنها: " نوع خاص من القصص يقوم على حكاية نثرية واقعية أو خيالية ذات ملامح إثارة وتشويق، وتقوم على استخدام برمجية فوتوستوري PhotoStory في الدمج المنظم بين السيناريو المكتوب أو نص قصة أصلية مع مختلف مكونات الوسائط المتعددة، مثل النصوص، والصور، والتعليق الصوتي، والخلفيات الموسيقية؛ بغرض تجسيد الأحداث، والشخصيات، التي تدعم تحقيق هدف أو أكثر من أهداف التعليم والتعلم".

مهارات إنتاج القصص الرقمية: وتعرف إجرائياً في هذا البحث بأنها: "إمكانية تنفيذ الطالبات بسهولة ودقة وإتقان لمراحل تصميم وتطوير القصة الرقمية، بدءًا من مرحلة التخطيط للسيناريو، ومروراً بمرحلة اختيار عناصر الوسائط المتعدة، وانتهاءً بمرحلة مشاركة القصة عبر الانترنت، والتي تقاس من خلال مجموعة الدرجات التي تحصل عليها الطالبة في الاختبار التحصيلي، وبطاقة تقييم المنتج (القصة الرقمية)".

الاتجاه: يعرف إجرائياً في هذا البحث بأنه " الاتساق في الاستجابات الوجدانية للقبول أو الرفض أو التأييد أو المعارضة لدى طالبات كلية التربية نحو استخدام اليوتيوب في التعليم، ويتم قياسه إجرائياً في هذا البحث باستخدام مقياس الاتجاه".

إجراءات البحث

أولاً: عينة البحث

تكونت عينة البحث من شعبتين من شعب المساقين المخصصين لدراسة برمجيات حوسبة التعليم، حيث اختار الباحث بطريقة قصدية شعبتين من مساقي "مختبر برامج جاهزة"، و"حوسبة المناهج"؛ وذلك لتعاون عضوي هيئة التدريس بالشعبتين، وتم تقسيمهم بالطريقة العشوائية البسيطة إلى مجموعتين، وهما المجموعة التجريبية وهن الطالبات المسجلات لمساق "مختبر برامج جاهزة"، وبلغ عدد طالباتها (١٩) طالبة، والمجموعة الضابطة وهن الطالبات المسجلات لمساق "حوسبة المناهج"، وبلغ عدد طالباتها (١٨) طالبة.

ثانياً: منهج البحث

يعد البحث الحالي من نوع البحوث التطويرية، حيث يتم فيه استخدام المنهج التكنولوجي القائم على أسلوب النظم؛ نظراً لملاءمته لطبيعة تلك البحوث، وذلك من خلال تطبيق خطوات تصميم التعليم في تصميم مواد المعالجة التجريبية، ويتضمن هذا المنهج: المنهج الوصفي التحليلي في دراسة وتحليل الأدبيات والدراسات المرتبطة بموضوع البحث الحالي، والمنهج شبه التجريبي لبيان فعالية المتغير المستقل (مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب) على المتغير التابع (مهارات إنتاج القصص الرقمية والاتجاه نحو اليوتيوب)، وقد اعتمد الباحث على المنهج شبه التجريبي؛ نظراً لصغر عدد أفراد العينة وصعوبة الضبط المنهجي لمتغيرات البحث.

ثالثاً: التصميم التجريبي

استخدم الباحث التصميم التجريبي القائم على المجموعتين الضابطة والتجريبية على النحو الموضح في جدول (١) التالي:

جدول (١)
المعالجة التجريبية

المجموعة	القياس القبلي	أسلوب المعالجة	القياس البعدي
التجريبية	الاختبار التحصيلي+مقياس الاتجاه نحو اليوتيوب	مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب	الاختبار التحصيلي+بطاقة تقييم القصص الرقمية+ مقياس الاتجاه نحو اليوتيوب
الضابطة	الاختبار التحصيلي	الطريقة التقليدية	الاختبار التحصيلي+بطاقة تقييم القصص الرقمية

رابعاً: تصميم أدوات البحث

قام الباحث بتبني الأدوات التالية:

١-الاختبار التحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصص الرقمية، ولإعداد الاختبار قام الباحث بالخطوات التالية:

تحديد الهدف من الاختبار: وهدف الاختبار إلى قياس مدى تمكن الطالبات من الجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات مجموعتي البحث، وذلك بعد دراستهم لبرمجية PhotoStory3 لإنتاج القصص الرقمية، وقد تم تحديد محاور الاختبار في ضوء الأدبيات السابقة التي تناولت مهارات إنتاج القصص الرقمية، وقد استفاد الباحث من الاختبارات التحصيلية لمهارات إنتاج القصص الرقمية الواردة في دراسة كل من (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، و(الرفاعي، ٢٠١٢)، و(عبد الباسط، ٢٠١٠).

صياغة بنود الاختبار: تم صياغة بنود الاختبار على شكل أسئلة موضوعية، وقد تكون الاختبار في صورته الأولية من (٤٢) فقرة من نوع الاختيار من متعدد.

الصدق الظاهري للاختبار: تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين المختصين في تكنولوجيا التعليم (٥ محكمين)؛ بهدف التأكد من تمثيل محاور الاختبار ومفرداته لمهارات إنتاج القصص الرقمية؛ وإبداء آرائهم ومقترحاتهم حول الدقة العلمية لمفردات الاختبار، الصحة العلمية لمفردات الاختبار، دقة نموذج تصحيح الاختبار، وشمول الأسئلة للمحتوى الذي تقيسه، ومناسبة الاختبار للمستوى العقلي للطالبات عينة البحث، ومدى صلاحية الاختبار للتطبيق، ومناسبة نظام تقدير الدرجات، وضوح تعليمات الاختبار، وقد أوصى المحكمون بإعادة صياغة بعض المفردات، وحذف بعض المفردات بالإضافة إلى اقتراح مفردات أخرى، وإضافة البعض الأخر بدلاً منها، وتصويب بعض المفردات نظراً لعدم وضوحها، وهو ما قام الباحث بتنفيذه، وبذلك أصبح الاختبار صالحاً للتطبيق على أفراد التجربة الاستطلاعية للبحث بهدف حساب ثبات الاختبار إحصائياً.

صدق الاتساق الداخلي: تم حساب الاتساق الداخلي لفقرات الاختبار، وذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال من أسئلة الاختبار والدرجة الكلية للاختبار حيث تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (١٥) طالبة ممن أنهين دراسة مساق "مختبر برامج جاهزة"، وتراوحت معاملات الارتباط لفقرات الاختبار ما بين (٠,٤١) و(٠,٧١)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥)، مما يدل على أن فقرات الاختبار صادقة.

ثبات الاختبار: تم التحقق من ثبات الاختبار عن طريق حساب معامل الثبات ألفا-كرونباخ، وذلك من خلال التطبيق على عينة استطلاعية مكونة من (١٥) طالبة من خارج عينة البحث، ومن ثم حساب معامل الفا-كرونباخ، وقد بلغت قيمة معامل ثبات الاختبار (٠,٨٨)، وهو معامل ثبات مرتفع يسمح للباحث باستخدام الاختبار باطمئنان كأداة للقياس.

حساب معامل التمييز لفقرات الاختبار: تراوحت معاملات التمييز لفقرات الاختبار ما بين (٠,٤٣-٠,٦٤)، مما يشير إلى أن فقرات الاختبار ذات قوة تمييز مناسبة تسمح باستخدامه في قياس تحصيل الطالبات.

حساب معامل السهولة لفقرات الاختبار: تم حساب معاملات السهولة لكل فقرة من فقرات الاختبار، فوجد الباحث أن معاملات السهولة تراوحت ما بين (٠,٣٢-٠,٧٦)، وبذلك تكون فقرات الاختبار جميعها تقع داخل النطاق المقبول (٠,٢٠-٠,٨٠)، وبذلك فهي ليست بشديدة السهولة، وليست بشديدة الصعوبة.

الصورة النهائية للاختبار: تكون الاختبار في صورته النهائية من (٤٠) فقرة من نوع الاختيار من متعدد.

تقدير درجات الاختبار: تم رصد درجة واحدة للإجابة الصحيحة، وصفر للإجابة غير الصحيحة، أو السؤال المتروك دون إجابة، وبالتالي يكون مجموع درجات الاختبار التحصيلي (٤٠) درجة، تحصل عليها الطالبة في حالة الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح، كما تم إعداد مفتاح تصحيح للاختبار.

تحديد زمن الاختبار: تم حساب زمن الاختبار اللازم للإجابة على فقراته عن طريق المعادلة التالية: زمن الاختبار= (زمن انتهاء الطالبة الأولى+ زمن انتهاء الطالبة الأخيرة) /٢ (فروانة، ٢٠١٢، ٨٩)، حيث بلغ الزمن ٣٦ دقيقة.

٢-بطاقة تقييم منتج (القصص الرقمية): وهي بطاقة أعدت خصيصاً لتقييم القصص الرقمية التي أنتجتها الطالبات بعد دراستهم لبرمجية PhotoStory3 لإنتاج القصص الرقمية، وتتكون هذه البطاقة من (١٧) بندًا مقسمة إلى مجالين وهما: (المحتوى التعليمي، والمواصفات الفنية)، وقد مر بناء بطاقة التقييم بالخطوات التالية:

الهدف من البطاقة: وهو تقييم مدى امتلاك الطالبات لمهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية التعليمية باستخدام برمجية PhotoStory3.

صياغة فقرات بطاقة التقييم: تم الاعتماد في صياغة فقرات البطاقة الخاصة بتطوير القصص الرقمية التعليمية من خلال الاطلاع على عدد من الدراسات التي تناولت ملاحظة مهارات الطلبة في تصميم وتطوير القصص الرقمية التعليمية، مثل دراسة كل من (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، و(سيد، ٢٠١٦)، و(أحمد وآخرون، ٢٠١٦)، و(شحاتة، ٢٠١٤)، و(الرفاعي، ٢٠١٢)، و(عبد الباسط، ٢٠١٠).

صدق بطاقة التقييم: تم التحقق من صدق بطاقة التقييم بعرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم؛ لإبداء الرأي حول وضوح الصياغة اللغوية لبنود البطاقة، ومدى ارتباط كل بند بالمجال المندرج منه، وشمولية البطاقة لعناصر إنتاج القصص الرقمية التعليمية، حيث قاموا بإبداء آرائهم وملاحظاتهم حول مناسبة بنود البطاقة، ومدى انتماء البنود إلى كل مجال، واتفق المحكمون على صلاحية البطاقة للتطبيق.

ثبات بطاقة التقييم: وذلك من خلال تطبيق البطاقة على عينة استطلاعية من أعمال الطالبات (قصص رقمية) من الأعوام الماضية، وبحساب معامل الاتفاق بين ملاحظة الباحث لأعمال الطالبات (القصص الرقمية)، وملاحظة زميل آخر استعان به الباحث (معيد

بتخصص التكنولوجيا)، باستخدام معادلة هولستي (Holisti): معامل الثبات= (عدد مرات الاتفاق/(عدد مرات الاتفاق+ عدد مرات الاختلاف)X ١٠٠ (الجبر، ٢٠٠٥، ٨)، وأسفرت النتائج كما هو موضح في الجدول رقم (٢) عن وجود اتفاق كبير في عمليات التقييم، وهذا يدل على ثبات التقييم.

جدول (٢)
يوضح نسبة الاتفاق بين الملاحظين في بطاقة التقييم

المجال	مرات الاتفاق	مرات عدم الاتفاق	المجموع	(معامل الثبات)
بطاقة تقييم القصص الرقمية	١٥	٢	١٧	٨٨٪

ويتضح من الجدول السابق أن نسبة الاتفاق بين الباحث والمقيم الثاني بلغت (٨٨٪) مما يدل على ثبات التقييم.

الشكل النهائي لبطاقة التقييم: بناءً على ما سبق تم التوصل إلى الصورة النهائية لبطاقة تقييم القصص الرقمية، والتي تتضمن (١٧) بندًا، موزعة على مجالين اثنين (المجال الأول: المحتوى التعليمي، والمجال الثاني: المواصفات الفنية) يتكون المجال الأول من (٩) بنود والمجال الثاني من (٨) بنود أيضاً، حيث وضعت بدائل التقييم بطريقة "ليكرت" والتي تحتوي على ثلاث استجابات هي (كبيرة- متوسطة- منخفضة) بحيث أعطيت الاستجابة الدرجات كالتالي: منخفضة (درجة واحدة)، متوسطة (درجتين)، كبيرة (ثلاث درجات)، وبهذا تكون الدرجة العظمى لبطاقة تقييم القصص الرقمية تساوي (٥١ درجة).

٣-مقياس الاتجاه نحو اليوتيوب واستخدامه في التعليم

اتبع الباحث الخطوات التالية في إعداد مقياس الاتجاه نحو اليوتيوب واستخدامه في التعليم:

الهدف من مقياس الاتجاه: هو التعرف على اتجاهات طالبات عينة البحث نحو اليوتيوب واستخدامه في التعليم.

الصورة المبدئية لمقياس الاتجاه: تم الاطلاع على بعض مقاييس الاتجاه الخاصة باتجاهات الطلبة نحو تطبيقات الويب ٢,٠ بشكل خاص، والتعلم الإلكتروني، وتكنولوجيا المعلومات بشكل عام، مثل دراسة كل من (الطوالبة، ٢٠١٧) و(الغنيم، ٢٠١٦) و(شحاتة، ٢٠١٤) و(خلف الله، ٢٠١٤) و(إسماعيل، ٢٠١٣) و(السيد، ٢٠١٢)، حيث تم صياغة (٣٠) فقرة، تم توزيعهم على مجالين، المجال الأول: أهمية اليوتيوب ويتضمن (١٣) فقرة، والمجال الثاني: استخدام اليوتيوب في التعليم ويتضمن (١٧) فقرة، وقد روعي عند صياغة الفقرات الدقة العلمية، والبساطة، واشتمال الفقرة على معنى واحد، وأن تكون دالة على الاتجاه.

تقدير درجات فقرات المقياس: تم استخدام التدرج الخماسي (ليكرت)، في تقدير فقرات المقياس، وذلك لمزاياها العديدة من حيث: سهولة تصحيح المقياس، سهولة تطبيق المقياس، القدرة على التمييز، ومعالجة نتائجه، حيث يعتمد في تقدير الفقرات على وضع خمسة بدائل للاستجابة أمام كل فقرة، وهي: (موافق جداً، موافق، محايد، معارض، معارض جداً)، ثم تقدير الاستجابات الخمسة بتدريج من (٥ إلى ١) بالنسبة للعبارات الموجبة، والعكس بالنسبة للعبارات السالبة حيث تتدرج من (١ إلى ٥)، وتصبح فقرات المقياس تحتوي على (٣٠) فقرة، وبذلك تكون النهاية العظمى للمقياس كله (١٥٠) درجة، أما أدنى درجة للمقياس (٣٠) درجة.

صدق مقياس الاتجاه: للتحقق من صدق مقياس الاتجاه ودقة فقراته وارتباطها بالهدف منه، استخدم الباحث في ذلك كل من صدق المحكمين والصدق الإحصائي، كما يلي:

الصدق الظاهري: حيث قام الباحث بعرض الصورة الأولية لمقياس الاتجاه على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجالي تكنولوجيا التعليم وعلم النفس، لإبداء الرأي حول مدى انتماء كل فقرة للمجال الذي تقيسه، تعديل أو حذف أو إضافة ما يرون ضرورة له بمقياس الاتجاه، وفي ضوء آراء السادة المحكمين تم حذف ثلاث فقرات من فقرات المقياس والتعديل في الصياغة اللغوية لبعض فقرات المقياس.

صدق الاتساق الداخلي: تم حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس الاتجاه من خلال حساب معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات مقياس الاتجاه والدرجة الكلية للمجال المندرجة منه، وذلك في التطبيق القبلي له، حيث تراوحت معاملات الارتباط لعبارات المقياس بين (٠,٧٩) و(٠,٤٤)، وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

الصدق البنائي: للتحقق من الصدق البنائي لمقياس الاتجاه من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية مكونة من (١٥) طالبة من خارج عينة البحث، قام الباحث بحساب معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل مجال من مجالات مقياس الاتجاه والدرجة الكلية للمقياس معامل ارتباط بيرسون (Pearson-r) بين مجاليّ الاتجاه، وكذلك بين كل مجال والدرجة الكلية للمقياس، كما هو موضح في جدول (٣).

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل مجال من المجالين والدرجة الكلية لمقياس الاتجاه

المجال	أهمية اليوتيوب	استخدام اليوتيوب في التعليم	الدرجة الكلية
أهمية اليوتيوب	–	٠,٦٠٦**	٠,٧٩٢**
استخدام اليوتيوب في التعليم	٠,٦٠٦**	–	٠,٨٤٩**
الدرجة الكلية	٠,٧٩٢**	٠,٨٤٩**	–

** دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١).

من الجدول السابق يتضح أن معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل مجال من المجالين والدرجة الكلية لمقياس الاتجاه دالة إحصائياً، مما يدلل على أن مجالي المقياس صادقان والمقياس بشكل عام صالح لقياس ما وضع له.

ثبات مقياس الاتجاه: تم حساب ثبات المقياس باستخدام معامل ألفا كرونباخ، والذي بلغ (٠,٧٩) مما يدلل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات والتماسك الداخلي، وأن المقياس صالح للتطبيق على عينة البحث.

شدة الانفعالية: تعتبر شدة الانفعالية مناسبة إذا كانت النسبة المئوية للذين استجابوا للبديل المحايد أقل من ٢٥٪ من طالبات عينة البحث لكل فقرة من فقرات المقياس، وبحساب شدة الانفعالية لفقرات مقياس الاتجاه تبين أن أقصى استجابة من طالبات العينة على البديل المحايد كان ٢٣٪.

الصورة النهائية للمقياس: أصبح المقياس يتكون من (٣٠) فقرة، تتضمن ١٩ عبارة إيجابية، و١١ عبارة سلبية، موزعين على مجالين هما: الاتجاه نحو أهمية اليوتيوب (١٣) فقرة، والاتجاه نحو استخدام اليوتيوب في التعليم (١٧) فقرة.

مواد البحث: التصميم التعليمي لمقاطع الفيديو التعليمية:

للحصول على تصميم لمجموعة مقاطع الفيديو التعليمية، وبحيث يكون التصميم على مستوى عال من الكفاءة والإحكام من حيث التصميم والتطوير (الإنتاج)، قام الباحث بدراسة العديد من نماذج التصميم التعليمي التي يمكن الاعتماد عليها في تصميم مواد المعالجة التجريبية ومن بينها نموذج "كمب" Kemp، ونموذج "ديك وكاري" Dick & Carey"، ونموذج "روفيني" Ruffini، ونموذج "جوليف وآخرون" Jollif et al.، ونموذج "موريسون وآخرون" Morrison et al، ونموذج "جيرلاك وإيلي" Gerlack & Ely، هذا بالإضافة إلى بعض النماذج العربية مثل نموذج "محمد خميس"، ونموذج "عبد اللطيف الجزار"، ونموذج "مصطفى جودت"، ونموذج "أحمد منصور"، ونموذج "حسن الباتع"، وجميعها نماذج ثبت فاعليتها في العديد من الدراسات العلمية التي اهتمت بتصميم بيئات واستراتيجيات وبرامج متنوعة للتعليم، لذا فقد اعتمد الباحث في تصميم وتطوير مادة المعالجة التجريبية على الخطوات المشتركة بين نماذج التصميم التعليمي، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتقويم، وهو ما يعرف بالنموذج العام للتصميم التعليمي ADDIE وذلك على النحو التالي:

مرحلة التحليل Analysis: وشملت هذه المرحلة الإجراءات التالية:

تحديد الاحتياجات والمهمات التعليمية: تحددت المهام المطلوب تنميتها لدى طالبات مجموعة البحث في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لديهن، حيث تم التوصل إلى (٥٥)

مهمة تعليمية تتعلق بإنتاج القصص الرقمية، وتم توزيع تلك المهارات على سبعة مجالات. وتم بعد ذلك عرض القائمة على مجموعة من المحكمين المختصين في تكنولوجيا التعليم بلغ عددهم (٥) محكمين، وقد طُلب منهم إبداء الرأي في أهمية المهمات، ومدى انتماء المهارة للمجال، ومدى وضوحها من حيث الصياغة والتركيب، وبعد الأخذ بآراء السادة المحكمين، تكونت القائمة في صورتها النهائية من (٥٠) مهمة تعليمية تتعلق بإنتاج القصص الرقمية موزعة على سبعة مجالات هي كالتالي:

- مفهوم القصة الرقمية التعليمية وأهميتها وأنواعها.
- المبادئ الأساسية لكتابة سيناريو القصة الرقمية التعليمية
- جمع مصادر التعلم الرقمية لإنتاج القصة الرقمية التعليمية
- إدراج مصادر التعلم الرقمية في مشروع جديد لإنتاج القصة الرقمية التعليمية
- إضافة التعديلات النهائية على القصة الرقمية التعليمية
- تقييم القصة الرقمية التعليمية
- مشاركة القصة الرقمية التعليمية

ب- تحديد الأداء المثالي: حيث قام الباحث بدراسة مسحية للبحوث والدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت مهارات إنتاج القصص الرقمية ومنها دراسة (الشنقيطي والجريوي، ٢٠١٧)، و(سيد، ٢٠١٦)، و(أحمد وآخرون، ٢٠١٦)، و(شحاتة، ٢٠١٤)، و(الرفاعي، ٢٠١٢)، و(عبد الباسط، ٢٠١٠)، بهدف إعداد قائمة بمهارات إنتاج القصص الرقمية التعليمية، وعرضها على مجموعة من المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم، لإجراء التعديلات اللازمة، وصولاً للشكل النهائي للقائمة، وتضمنت ستة مهارات رئيسة يتفرع منها (٤٤) مهارة فرعية.

ج - تحليل خصائص المتعلمين: المتعلمات هن عينة البحث من طالبات كلية التربية بكلية التربية، تتراوح أعمارهن ما بين ١٨: ٢٢ عاما، ويتميزن بإتقانهن للمهارات الأساسية للحاسوب، كما أنه سبق لهن دراسة مساق: مهارات حاسوبية، واجتازوا الاختبار النظري الذي أجري لهن فيه، ولم يسبق لهن دراسة إنتاج القصص الرقمية التعليمية، وتتلخص خصائصهن العقلية والنفسية والاجتماعية والجسمية في خصائص مرحلة الشباب، ولدى الطالبات القدرة على اكتساب مهارات إنتاج القصص الرقمية التعليمية من خلال مجموعة مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب، ويمتلكن القدرة على التعامل مع أساسيات الحاسوب والانترنت، كما أنهن يمكنهن الاعتماد على أنفسهن في الحصول على المعلومات.

د- تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية: تمثلت الموارد المتاحة في وجود مختبر حاسوب يحتوي على ٢٢ جهاز حاسوب، جميعها متصل بشبكة الإنترنت، أما القيود فقد تمثلت في تعطل بعض أجهزة UPS المتصلة بالحواسيب، مما يؤثر سلباً في حالات الانقطاع المفاجئ للتيار الكهربائي في الجامعة.

مرحلة التصميم Design: وشملت هذه المرحلة الإجراءات التالية:

تحديد الأهداف التعليمية: تم تحديد الهدف العام لمقاطع الفيديو المتضمنة في اليوتيوب، وهو تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية التعليمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى، وفي ضوء مهام واحتياجات التعلم صيغت الأهداف التعليمية، والتي تضمنت سبعة أهداف رئيسة تمثل مراحل إنتاج القصة الرقمية التعليمية، وقد تم صياغة الأهداف في عبارات سلوكية تحدد بدقة التغيير المطلوب إحداثه في سلوك الطالبات بحيث تكون قابلة للملاحظة والقياس، وهي كالتالي:

- أن تعرف مفهوم القصة الرقمية التعليمية وأهميتها وأنواعها، وتفرع منه (٦) أهداف فرعية.
- أن تنفذ المبادئ الأساسية لكتابة سيناريو القصة الرقمية التعليمية، وتفرع منه (٧) أهداف فرعية.
- أن تجمع مصادر التعلم الرقمية اللازمة لإنتاج القصة الرقمية التعليمية وتفرع منه (٦) أهداف فرعية.
- أن تدرج مصادر التعلم الرقمية في مشروع جديد لإنتاج القصة الرقمية التعليمية، وتفرع منه (١٢) هدفًا فرعيًا.
- أن تضيف التعديلات النهائية على القصة الرقمية التعليمية، وتفرع منه (١٢) هدفًا فرعيًا.
- أن تقيم القصة الرقمية التعليمية التي تم إنتاجها، وتفرع منه (٤) أهداف فرعية.
- أن يشارك القصة الرقمية التعليمية التي تم إنتاجها، وتفرع منه (٣) أهداف فرعية.

تنظيم عناصر المحتوى التعليمي: قام الباحث بتحديد عناصر المحتوى، حيث تم تقسيم عناصر المحتوى، وفقاً لترتيب الأهداف التعليمية ممثلة لمراحل إنتاج القصة الرقمية، وذلك بالاستعانة بالأدبيات والدراسات التي تناولت مهارات إنتاج القصة الرقمية التعليمية، وقد روعي عند اختيار المحتوى أن يكون مرتبطاً بالأهداف، ومناسباً لخصائص المتعلمات، ودقيقاً من الناحية العلمية، وقابلاً للتطبيق، وفي ضوء ذلك تم تحديد المحاور الرئيسة التي تبنى عليها المهارات في ضوء ما تحتاجه الطالبات من مهارات إنتاج القصص الرقمية التعليمية.

تصميم المحتوى التعليمي لمقاطع الفيديو: قام الباحث في هذه الخطوة بتنظيم عناصر محتوى مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب وذلك بترتيب مقاطع الفيديو بشكل خطي، وتم الاعتماد على أداة

أزرار back – next وذلك للتجول داخل محتوى مقاطع الفيديو، بحيث يمكن للطالبة التقدم خطوة واحدة للإمام من خلال زر next أو التراجع خطوة واحدة للخلف من خلال الضغط على زر back، وهكذا حتى الوصول إلى أخر مقطع من مقاطع الفيديو.

تحديد إستراتيجيات التعلم: من خلال متغيرات البحث فإن الباحث اعتمد على التعلم من خلال اليوتيوب فإن إستراتيجيات التعلم المناسبة هي التعلم الفردي والتعلم عن بعد واعتماد المتعلم نفسه على التجريب والاستنتاج، والوصول إلى المعلومات، والمهارات المرتبطة بإنتاج القصص الرقمية عن طريق التفاعل بين الطالبة وزميلاتها أو الطالبة ومقاطع الفيديو عبر موقع اليوتيوب.

مرحلة التطوير (الإنتاج) Development:

وفي هذه المرحلة قام الباحث بإنتاج مقاطع الفيديو التعليمية وفقاً لما تم تحديده في مرحلة التصميم، وذلك من خلال إنتاج مقاطع الفيديو التعليمية في ضوء الأهداف التعليمية، ومتغيرات البحث، حيث تم تطوير الفيديوهات التعليمية حسب المعالجات التجريبية، فقام الباحث بإنشاء قناة خاصة على موقع اليوتيوب، ثم قام الباحث بتقسيم المهارات إلى موضوعات، حيث استعان الباحث بأحد المعيدين بالقسم وهو ذو خبرة في إنتاج مقاطع الفيديو التعليمية، وتم إنتاج مقطع فيديو لكل مجموعة مهارات، يتم فيها شرح المهارات باستخدام أحد برامج تسجيل شاشة الحاسوب Camstudio، وتتضمن شرحًا تفصيليًا لبرنامج فوتوستوري PhotoStory لإنتاج القصص الرقمية، ومن ثم تم رفعها على موقع اليوتيوب، وتتراوح مدة المقطع الواحد ما بين (٢-٦) دقائق، ويكون لكل مقطع أهداف تعليمية محددة، وقد بلغ عدد الفيديوهات (١٥) فيديو، كما تم اختيار مجموعة من الفيديوهات التعليمية الجاهزة والمتاحة عبر اليوتيوب YouTube بحيث تغطى الأهداف التعليمية، وتعمل على تحقيقها.

التقويم البنائي: بعد انتهاء الباحث من إنتاج النسخة الأولية لمقاطع الفيديو التعليمية، تم عرضها على مجموعة من مجموعة من الخبراء المتخصصين في تكنولوجيا التعليم؛ لإبداء الرأي فيها من حيث وضوح المحتوى، ودقة وسلامة المحتوى علمياً ولغوياً، والألوان والخلفيات، وسلامة الروابط، حيث تم الأخذ بعين الاعتبار آراء ومقترحات المحكمين، وكذلك تم عرض مقاطع الفيديو التعليمية الجاهزة التي تم اختيارها من اليوتيوب YouTube على الخبراء المتخصصين؛ بهدف استطلاع رأيهم في مدى ارتباط محتواها التعليمي بالأهداف، ومدى ملاءمتها لخصائص طالبات المرحلة الجامعية، وقد تم اختيار مقاطع الفيديو التي يجمع عليها (٨٠٪) أو أكثر من المحكمين، وقد أجمع المحكمون على صلاحية المحتوى بالفيديوهات التعليمية مع إجراء بعض التعديلات المتعلقة بإعادة تجزئة الفيديوهات كبيرة الحجم لمقاطع

أصغر حجماً، وقد قام الباحث بتنفيذ هذه التعديلات مما جعل المحتوى جاهزا في صورته النهائية تمهيدا للاستعانة به.

التشطيب والإخراج النهائي لمقاطع الفيديو التعليمية: بعد إجراء التعديلات المقترحة تم إعداد الصورة النهائية لمقاطع الفيديو التعليمية، ورفعها على قناة الباحث الخاصة على اليوتيوب على الرابط التالي: https://www.youtube.com/playlist?list=PLoB_ZbsV2kCO5EJODn90-kDT-tDxXvMfU؛ من أجل تطبيق تجربة البحث.

مرحلة التقويم النهائي الميداني: ويقصد بها تقرير فعالية وكفاءة التعليم والتعلم، ويأتي بعد الانتهاء من تطوير المنتج التعليمي (مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب)، وذلك من خلال:

تطبيق أدوات البحث قبلياً: تم عقد لقاء مع طالبات المجموعة التجريبية المسجلات لمساق: مختبر برامج جاهزة، وهو المساق الذي يتم فيه تدريس مهارات إنتاج القصص الرقمية، قبل دراستهن لبرنامج فوتوستوري PhotoStory وذلك في يوم الأحد الموافق ٢٠١٨/٤/١م، لإجراء التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج فوتوستوري PhotoStory، ومقياس الاتجاه نحو اليوتيوب، كما تم تطبيق الاختبار التحصيلي قبلياً على المجموعة الضابطة المسجلة لمساق حوسبة المناهج.

تكافؤ المجموعتين: وللتأكد من سلامة النتائج، فقد استخدم الباحث طريقة حساب تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية من خلال درجات التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، ومقارنة المتوسطات الحسابية، والانحراف المعياري، وقيمة (ت) لدرجات أفراد المجموعتين في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي، وكانت النتائج كما هو موضح في جدول (٤) التالي:

جدول (٤)
نتائج اختبار "ت" بين مجموعتي البحث في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج القصص الرقمية

المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	الدلالة
الضابطة	١٨	١٤,٣٩	٤,٣	٣٥	٠,٣٦٢	٠,٧١٩	غير دالة
التجريبية	١٩	١٤,٨٩	٤,٢				

يتضح من جدول (٤) أن قيمة "ت" = (٠,٣٦٢) غير دالة إحصائياً، وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، ومن ثم يتحقق التكافؤ بينهما في امتلاكهما للجانب المعرفي لمهارات إنتاج القصص الرقمية قبل إجراء التجربة، وأن أية فروق تظهر بعد

التجربة ترجع إلى الاختلافات في المتغير المستقل للتجربة، وليس إلى اختلافات موجودة بالفعل قبل إجراء التجربة على المجموعتين.

تطبيق المعالجة التجريبية (مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب): على عينة البحث، وذلك خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ٢٠١٨/٢٠١٧م، وقد استغرقت فترة التطبيق ثلاثة أسابيع.

تطبيق أدوات البحث بعدياً: ويقصد بها تقويم تعلم الطالبات لمهارات إنتاج القصص الرقمية، وذلك من خلال التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة تقييم مهارات إنتاج القصص الرقمية ومقياس الاتجاه نحو اليوتيوب، على المجموعة التجريبية، وتطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة تقييم المنتج النهائي للقصص الرقمية على المجموعة الضابطة، وذلك يوم الأحد الموافق ٢٠١٨/٥/٦م، ثم القيام برصد درجات التطبيق القبلي والبعدي لأدوات البحث من قبل الباحث، ومن ثم إجراء المعالجة الإحصائية للبيانات.

نتائج البحث ومناقشتها

تمت الإجابة عن تساؤلات البحث الفرعية واختبار صحة الفروض البحثية من خلال ما قام به الباحث باستخدام برنامج الحزم الإحصائية SPSS لمعالجة النتائج إحصائياً، وفيما يلي عرض لنتائج البحث:

أولاً: نتائج السؤال الأول

للإجابة عن التساؤل الأول والذي ينص على: ما مهارات إنتاج القصص الرقمية الواجب توافرها لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟ قام الباحث بإعداد قائمة بمهارات إنتاج القصص الرقمية الواجب توافرها لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى، وبعد الانتهاء من ضبط القائمة وإجراء التعديلات المطلوبة، تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة مهارات إنتاج القصص الرقمية باستخدام برنامج فوتوستوري PhotoStory، واشتملت القائمة النهائية على (٦) مهارات رئيسة، واشتملت كل مهارة رئيسة على عدد من المهارات الفرعية بلغ عددها الإجمالي (٤٤) مهارة فرعية، وذلك من خلال الاطلاع على الأدبيات والبحوث المرتبطة بهذه المهارات، ورأي السادة المحكمين، وممارسة أداء هذه المهارات من قبل الباحث، وقد تم عرض ذلك بالتفصيل في إجراءات البحث.

ثانياً: نتائج السؤال الثاني

للإجابة عن التساؤل الثاني والذي ينص على: "ما التصور المقترح لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية والواجب توافرها لدى طالبات كلية

التربية بجامعة الأقصى"؟ قام الباحث بتصميم تصور مقترح لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب، وذلك في ضوء حاجات الطالبات، بحيث يؤدي ذلك التصور إلى تلافي المشكلات التي تعاني منها الطالبات أثناء دراستهن لهذا الجانب؛ وقد تم تصميم التصور المقترح في ضوء الخطوات المشتركة بين نماذج التصميم التعليمي، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتقويم، وقد تم تناول ذلك بالتفصيل في خطوة سابقة من البحث.

ثالثاً: نتائج السؤال الثالث

للإجابة عن التساؤل الثالث والذي ينص على: "ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟" وقد تمت الإجابة عن هذا التساؤل باختبار صحة الفرض الأول ونصه: "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج القصص الرقمية"، وقد استخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المستقلة Independent Samples T Test؛ لاختبار صحة هذا الفرض، ولتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لمهارات إنتاج القصص الرقمية، وجاءت النتائج كما في جدول (٥) التالي:

جدول (٥)
نتائج اختبار "ت" لاختبار دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وقيمة η^2

المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	الدلالة	قيمة n^2
الضابطة	١٨	٢١,٦٧	٣,٩	٣٥	٤,٠٦	٠,٠٠	دالة	٠,٣٢
التجريبية	١٩	٢٧,٢١	٤,٤					

يتضح من جدول (٥)، أن قيمة متوسط درجات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي (٢١,٦٧)، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي (٢٧,٢١)، وأن قيمة (ت) بلغت (٤,٠٦)، وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة أقل من (٠,٠١)، مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي، لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب مما يدلل على فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية

لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى، كما أظهرت نتائج مربع إيتا الموضحة في جدول (٥) وجود حجم تأثير كبير لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية، حيث بلغت قيمة مربع إيتا (٠,٣٢) وهي نسبة أكبر من ٠,١٤، وبناء على ما سبق فإنه يرفض الفرض الصفري ويقبل الفرض البديل. ويمكن إرجاع ذلك إلى الأسباب التالية:

- استخدام الإستراتيجية التعليمية المقترحة أتاح قدراً من التواصل والمناقشة والحوار بين الطالبات وبعضهن البعض وبين المعلم بشكل أكبر مما يحدث داخل مختبر الحاسوب، مما ترك أثراً إيجابياً واضحاً على استيعاب الطالبات لمهارات إنتاج القصص الرقمية.
- توفر مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب ميزة التفاعل الجماعي، والذي يوفر التعاون بين الطالبات وبعضهن البعض في إنجاز الأنشطة والمهمات، والتواصل المستمر بينهن.
- متابعة الباحث المستمرة لأنشطة ومهام الطالبات وتقديم التغذية الراجعة الفورية لهن. حيث أتاحت الإستراتيجية التعليمية المقترحة للباحث فرصة التحقق من أن كل طالبة قد شاركت بالفعل في إنجاز المهام والأنشطة، والتعرف كذلك على قدر مشاركتهن وتفاعلهن.
- اشتمال مقاطع الفيديو التعليمية على عنصري الصوت، والصورة المتحركة مما أدى بدوره إلى بقاء المعلومات لفترة طويلة في ذاكرة الطالبات، وقد ظهر ذلك بوضوح في ارتفاع مستوى التحصيل المعرفي لطالبات عينة البحث.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة العنزي والفيلكاوي (٢٠١٧) من فعالية استخدام موقع يوتيوب على التحصيل الدراسي لطالبات مادة رياضيات بكلية الدراسات التكنولوجية، ودراسة النجار (٢٠١٦) والتي توصلت إلى فعالية التفاعل بين نوع النص الموازي لمقاطع الفيديو التعليمية عبر الويب ونمط عرضه على تنمية تحصيل المفردات ومهارة الاستماع للغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية، ودراسة التميمي وآخرين (٢٠١٦) والتي توصلت إلى أثر استخدام فيديو تعليمي من موقع يوتيوب في زيادة التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الرياض، ودراسة الرفاعي (٢٠١٣) والتي توصلت إلى فاعلية المناقشات الرياضية باستخدام مقاطع تعليمية من موقع اليوتيوب حول مقرر الرياضيات على التحصيل لدى طلاب الجامعة، ودراسة شتوكي وآخرين (Chtouki، et.al 2012) والتي توصلت إلى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت اليوتيوب على المجموعة الضابطة في الاختبار المعرفي، حيث أكد الطلبة على أن استخدام اليوتيوب في التعليم رفع من مستوى دافعيتهم للتعلم، وزاد من معارفهم، وذلك ببحثهم عن مقاطع فيديو حول موضوعات التعلم، ودراسة

عبد الباسط (٢٠١٠) والتي توصلت إلى فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة.

رابعاً: نتائج السؤال الرابع

للإجابة عن التساؤل الرابع والذي ينص على: "ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟"، وقد تمت الإجابة عن هذا التساؤل باختبار صحة الفرض الثاني ونصه: "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية"، وقد استخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المستقلة Independent Samples T Test؛ لاختبار صحة هذا الفرض، ولتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية، وجاءت النتائج كما في جدول (٦) التالي:

جدول (٦)
نتائج اختبار "ت" لاختبار دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية وقيمة η^2

أبعاد البطاقة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	الدلالة	قيمة η^2
المحور الاول	الضابطة	١٨	٢٠,١٦	٢,٨٠	٣٥	٨,٧٧	٠,٠٠	دال	٠,٦٨
	التجريبية	١٩	٢٦,٢١	١,٠٣					
المحور الثاني	الضابطة	١٨	١٥,٨٣	٣,٢٢	٣٥	٧,٨١	٠,٠٠	دال	٠,٦٣
	التجريبية	١٩	٢٢,١٠	١,٣٢					
البطاقة ككل	الضابطة	١٨	٣٦,٠٠	٥,٣٧	٣٥	٩,٤١	٠,٠٠	دال	٠,٧٢
	التجريبية	١٩	٤٨,٣١	١,٨٥					

يتضح من جدول (٦) وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية على كل محور من محوري بطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية والبطاقة ككل، لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب، الأمر الذي يدلل على أن مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب كان لها أثر إيجابي في رفع مستوى الجانب المهاري

لدى المجموعة التجريبية؛ كما أظهرت نتائج مربع إيتا الموضحة في جدول (٦) وجود حجم تأثير كبير لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على كل محور من محوري بطاقة تقييم المنتج النهائي لمهارات إنتاج القصص الرقمية والبطاقة ككل، حيث بلغت قيمة مربع إيتا للبطاقة ككل (٠,٧٢) وهي نسبة أكبر من ٠,١٤، وبناء على ما سبق فإنه يرفض الفرض الصفري ويقبل الفرض البديل. وقد يعود ذلك إلى الأسباب التالية:

- إمكانية التحكم في مقاطع الفيديو، وإعادة مشاهدتها عدة مرات أسهم في تعزيز المعلومات لدى الطالبات، مما أدى إلى تنمية الجانب المهاري لدى الطالبات والمتعلق بإنتاج القصص الرقمية.
- توفير التدريب على المهارات من خلال عرض المقاطع على اليوتيوب وما يشمله من مقاطع فيديو متحركة تجسد الجانب العملي، مع بعض العروض لمجموعة من القصص الرقمية المتنوعة من إنتاج طلبة آخرين، ساهم في رفع مستوى الأداء.
- الطريقة التي تم من خلالها تنظيم المهارات داخل مقاطع الفيديو التعليمية، حيث تم تقسيمها إلى خطوات، وأداءات بسيطة متسلسلة، ومترابطة، من خلال تقسيم المهارة الرئيسة إلى مهارات فرعية تؤدي في النهاية إلى تحقيق أداء المهارة الرئيسية، مما أتاح للطالبات تعلمها وممارستها.
- إتاحة الإستراتيجية التعليمية المقترحة الوقت الكافي للطالبات لممارسة المهارة بعد تبادلهن للمعلومات والخبرات، وكذلك تقديم الباحث التغذية الراجعة المناسبة حول ما توصلوا إليه، مما جعلهن أكثر إجادة لهذه المهارات.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة الشنقيطي والجريوي (٢٠١٧) والتي توصلت إلى فعالية استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض، ودراسة ايستنيك وآخرين (Istenic et al, 2016) والتي توصلت إلى أن مشاركة الطلبة المعلمين في إنتاج القصص الرقمية بالمسائل الرياضية قد أثرت بشكل إيجابي على كفاءات معلمي ما قبل الخدمة في تصميم الوسائط المتعددة للمسائل الرياضية في القصص الرقمية، ودراسة سيد (٢٠١٦) والتي توصلت إلى فعالية تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية مهارات تصميم القصص الرقمية لدى المعلمة قبل الخدمة، ودراسة فروانة (٢٠١٢) والتي توصلت إلى فعالية استخدام مواقع الفيديو الالكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة، ودراسة بروبوكيو (Propocio,

2011) والتي توصلت إلى فعالية استخدام اليوتيوب في تدريب الطلاب على رفع Upload وتحميل Download بعض مقاطع الفيديو التعليمية المفيدة والمتعلقة بمقرر "الاتصالات".

خامساً: نتائج السؤال الخامس:

للإجابة عن التساؤل الخامس والذي ينص على: "ما فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب عن تنمية اتجاهات طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى نحو اليوتيوب؟"، وقد تمت الإجابة على هذا التساؤل باختبار صحة الفرض الثالث ونصه: "لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو اليوتيوب."، وقد استخدم الباحث اختبار "ت" للعينات المرتبطة Paired Samples T Test؛ لاختبار صحة هذا الفرض، ولتحديد دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو اليوتيوب، وجاءت النتائج كما في جدول (٧) التالي:

جدول (٧)
نتائج اختبار "ت" لاختبار دلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو اليوتيوب وقيمة η^2

أبعاد المقياس	التطبيق	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	الدلالة	قيمة η^2
المحور الاول	القبلي	١٩	٤٤,٩٠	١٠,١٩	٣٦	٣,٦٤	٠,٠٢	دال	٠,٢٧
	البعدي	١٩	٥٤,٨٤	٤,٣٦					
المحور الثاني	القبلي	١٩	٥٢,٩٠	٦,٠٢	٣٦	١١,٣٤	٠,٠٠	دال	٠,٧٨
	البعدي	١٩	٧١,٦٠	٥,٥٧					
المقياس ككل	القبلي	١٩	٩٧,٨٠	١٢,٣١	٣٦	٨,٥٣	٠,٠٠	دال	٠,٦٨
	البعدي	١٩	١٢٦,٤٧	٧,٠٨					

اتضح من جدول (٧) وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو اليوتيوب على كل محور من محوري المقياس والمقياس ككل، لصالح التطبيق البعدي، كما أظهرت نتائج مربع إيتا الموضحة في جدول (٧) وجود حجم تأثير كبير لمقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب على كل محور من محوري مقياس الاتجاه نحو اليوتيوب والمقياس ككل، حيث بلغت قيمة مربع إيتا للمقياس ككل (٠,٦٨) وهي نسبة أكبر من ٠,١٤، وبناء على ما سبق فإنه يرفض الفرض الصفري ويقبل الفرض البديل. مما يدلل على أنّ استخدام مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب قد ساعد على تنمية اتجاهات طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى نحو اليوتيوب وقد يعود السبب في ذلك إلى الأسباب التالية:

- أتاحت مقاطع الفيديو التعليمية إمكانية التواصل من خلال اليوتيوب أثناء التعلم مما ساعد على نمو الجانب الوجداني لدى الطالبات، فالاتجاهات الإيجابية يدعمها التواصل الاجتماعي والانتماء.
- تأثرت اتجاهات الطالبات إيجابا بالجانب المعرفي والمهاري المقدم من خلال الإستراتيجية التعليمية المقترحة؛ فالنجاح في تقديم معلومات مهمة ومفيدة، أثر على اتجاهات الدارسين إيجابا نحو الأسلوب التعليمي المستخدم.
- ساعد استخدام مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في التعلم على التغلب على عامل الخوف والقلق الذي قد ينتاب بعض الطلبة من مواقف التدريس والتدريب وجهاً لوجه، وقد ساعد ذلك على تكون اتجاهات أكثر إيجابية لدى طالبات المجموعة التجريبية نحو استخدام اليوتيوب، وهو ما اتضح من خلال استجاباتهم على مقياس الاتجاهات.
- أتاحت مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب للطالبات فرصة التواصل المستمر أثناء التعلم وتبادل الأدوار، مما ساعد على تحمل كل طالبة مسؤولية التعلم، مما ساهم بصورة كبيرة في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو اليوتيوب.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة خلف الله (٢٠١٤) والتي توصلت إلى فعالية اختلاف أنماط التواصل (ثنائي-متعدد) عبر اليوتيوب والدافعية للتعلم (مرتفعة-منخفضة) في تنمية الاتجاهات في مقرر الوسائل التعليمية للدارسين بالتأهيل التربوي بجامعة الأزهر، ودراسة شحاته (٢٠١٤) والتي توصلت إلى فعالية تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم في تنمية الاتجاه نحو القصص الرقمية التعليمية، ودراسة إسماعيل (٢٠١٣) والتي توصلت إلى فعالية اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي في القصص الرقمية التعليمية عبر الويب في تنمية اتجاهات طلاب تكنولوجيا التعليم نحو القصص الرقمية التعليمية، ودراسة إيك وكينج (Eick& King, 2012) والتي توصلت إلى فعالية مقاطع الفيديو عبر اليوتيوب في تدريس مقرر العلوم للطلبة الجامعيين غير المتخصصين في العلوم، وتنمية ميولهم الإيجابية نحو التعلم.

سادساً: نتائج السؤال السادس:

للإجابة عن التساؤل السادس والذي ينص على: "هل تحقق مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب فعالية بنسبة الكسب المعدل لبلاك ≤ ١,٢ في الجوانب الثلاثة: (التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية، مهارات إنتاج القصص الرقمية، اتجاهاتهم نحو اليوتيوب) لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى؟" وقد تمت الإجابة عن هذا التساؤل باختبار صحة الفرض الرابع ونصه: "لا تحقق مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب فعالية

بنسبة الكسب المعدل لبلاك ≤ ١,٢٪ في الجوانب الثلاثة: (التحصيل المعرفي المتعلق بمهارات إنتاج القصص الرقمية، مهارات إنتاج القصص الرقمية، اتجاهاتهم نحو اليوتيوب) لدى طالبات كلية التربية بجامعة الأقصى." وقد قام الباحث باستخدام معامل الكسب المعدل لبلاك لقياس مستوى فعالية مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب في تنمية التحصيل المعرفي والمهاري ومقياس الاتجاه، وكانت النتائج كما في جدول (٨).

جدول (٨)
قيمة نسبة الكسب المعدل لبلاك للجوانب الثلاثة (المعرفي، المهاري، الاتجاه)

الأداة	متوسط التطبيق القبلي	متوسط التطبيق البعدي	الدرجة العظمى	معدل الكسب	الفاعلية
الاختبار التحصيلي	١٤,٨٩	٢٧,٢١	٤٠	٠,٨٠	غير فعال
بطاقة تقييم المنتج	٣٦,٠٠	٤٨,٣١	٥١	١,٠٦	متوسط الفعالية
مقياس الاتجاه	٩٧,٨٠	١٢٦,٤٧	١٥٠	٠,٧٥	غير فعال

يلاحظ من جدول (٨) أن نسبة الكسب المعدل لبلاك في الجوانب الثلاثة (الاختبار التحصيلي المعرفي، وبطاقة تقييم المنتج النهائي للقصص الرقمية، ومقياس الاتجاه نحو اليوتيوب) جاءت أقل من القيمة (١,٢٪)، وهذا يعني أن مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب لم تحقق فعالية مرتفعة في الجانب المعرفي، والاتجاه نحو اليوتيوب أكبر من (١,٢٪)، بينما حققت فعالية بشكل متوسط في الجانب المهاري، وبناء على ما سبق فإنه يقبل الفرض الصفري، ويمكن إرجاع ذلك إلى الأسباب التالية:

- قصر الفترة الزمنية لتجربة البحث حيث استغرقت مدة (٣) أسابيع فقط، وهي المدة المخصصة لتدريب الطالبات على برنامج فوتوستوري، كأحد البرامج المخصصة لإنتاج الوسائط المتعددة ضمن مجموعة من البرامج المختلفة في هذين المساقين.
- تعدد برامج الحوسبة التعليمية التي يدرسها الطلبة ضمن مساق "مختبر برامج جاهزة".
- طول فترات انقطاع التيار الكهربائي اليومي في قطاع غزة نتيجة ما يمر به القطاع من حصار منذ ما يزيد عن العشر سنوات، مما انعكس سلباً على قدرة الطالبات على متابعة مقاطع الفيديو التعليمية عبر اليوتيوب.
- مساق "مختبر برامج جاهزة" من المساقات التي تطرح لمستوى أول بالجامعة، وغالبية الطالبات المسجلات لهذا المساق لم يتسنَّ لهن بعد دراسة العديد من مساقات الحوسبة وتكنولوجيا التعليم، والتي تدرس لهن في سنوات لاحقة، بالإضافة إلى أنهن حديثو عهد بالدراسة الجامعية.

التوصيات

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية يمكن للباحث إبداء التوصيات التربوية التالية:

- الاستفادة من مقاطع الفيديو المتاحة عبر اليوتيوب في تنمية اتجاهات طلبة كليات التربية نحو تطبيقات الويب ٢,٠.
- تضمين القصص الرقمية بكافة أنواعها في المناهج الدراسية بالمراحل التعليمية المختلفة وبخاصة في المراحل الدنيا.
- تبني بطاقة تقييم القصص الرقمية المقترحة في هذا البحث ليتم في ضوئها تقييم القصص الرقمية المتاحة على اليوتيوب قبل اعتمادها من قبل المعلمين.
- تنظيم الندوات وورش العمل والدورات التدريبية للمعلمين قبل وأثناء الخدمة حول أهمية القصص الرقمية وكيفية إنتاجها وتوظيفها بفاعلية في التعليم.
- التوسع في استخدام تطبيقات الويب ٢,٠ وتوظيفها في تنمية مهارات التصميم التعليمي لدى طلبة كليات التربية ومصممي التعليم.

المقترحات

في ضوء نتائج الدراسة الحالية يمكن اقتراح إجراء الدراسات التالية:

- أثر اختلاف أنماط تصميم القصص الرقمية عبر الويب في تنمية مهارات التفكير المختلفة.
- دراسة تقويمية للقصص الرقمية المتوافرة على موقع اليوتيوب.
- فاعلية القصص الرقمية في تنمية القيم والاتجاهات لدى طلبة المرحلة الأساسية.
- فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية المفاهيم والمهارات التعليمية لدى طلبة المرحلة الابتدائية.
- معوقات تصميم وتطوير القصص الرقمية التعليمية من وجهة نظر المعلمين.

المراجع

إبراهيم، وفاء صلاح الدين وموسى، إيمان زكي وإبراهيم، ممدوح عبد الحميد ونجيب، وائل صلاح (٢٠١٣). يوتيوب والمجموعة البريدية: مدخل تعليمي لتنمية مهارات إنتاج التدوينات الصوتية وعلاقته بأساليب التفكير لدى الطلاب. المؤتمر العلمي الدولي الأول (رؤية استشراقية لمستقبل التعليم في مصر والعلم العربي في ضوء التغيرات المجتمعية المعاصرة) المنعقد بكلية التربية، فبراير، (٢٠-٢١ فبراير)، جامعة المنصورة بالاشتراك مع مركز الدراسات المعرفية بالقاهرة.

أبو مغنم، كرامي بدوي (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. الثقافة والتنمية. مصر، ١٤(٧٥)، ٩٣ – ١٨٠.

أحمد، محمد عبد الحميد ومحمد، أسماء فتحي ومحمد، وليد يوسف (٢٠١٦). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. تكنولوجيا التربية -دراسات وبحوث. مصر، (٢٩)، ٢٣١ – ٢٥١.

إسماعيل، زينب محمد العربي (٢٠١٣). أثر اختلاف تصميم مستويات التفاعل الاجتماعي في القصص الرقمية التعليمية عبر الويب في تنمية التفكير التأملي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم واتجاهاتهم نحوها. دراسات في المناهج وطرق التدريس، مصر، (٢٠١)، ١٥ – ٦٤.

التتري، محمد علي سليم (٢٠١٦). أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. أطروحة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

التميمي، ندى عبد الله وفلمبان، نجلاء حسن الدين والمزروع، مي عبد الله والعمري، غادة سعيد والعريني، سارة إبراهيم (٢٠١٦). أثر استخدام فيديو تعليمي من موقع يوتيوب في زيادة التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية بمنطقة الرياض. الثقافة والتنمية. مصر، ١٧(١١٠)، ١ – ٣٦.

الجبر، جبر بن محمد بن داود (٢٠٠٥). دراسة تحليلية لمحتوى كتاب العلوم للصف السادس الابتدائي بالمملكة العربية السعودية في ضوء معايير تدريس العلوم. بحث مقدم للمؤتمر السابع عشر للجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس "مناهج التعليم والمستويات المعيارية". يونيو، (٢٥-٢٧ يوليو)، جامعة عين شمس-القاهرة.

حسن، حمودة أحمد ومرسي، حاتم محمد (٢٠١٣). فاعلية مقرر في العلوم مدعوم بمقاطع اليوتيوب في تنمية الثقافة العلمية وحب الاستطلاع لدى الطلاب المعلمين/ شعبة التربية الخاصة. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. السعودية، ٤(٤٤)، ١ – ٣٩.

حسن، هيثم عاطف (٢٠١٧). التعليم والتعلم عبر الشبكات الاجتماعية (رؤية تربوية). القاهرة: السحاب للنشر والتوزيع.

خلف الله، محمد جابر (٢٠١٤). فاعلية اختلاف أنماط التواصل (ثنائي -متعدد) عبر اليوتيوب والدافعية للتعلم (مرتفعة -منخفضة) في تقديم مقرر الوسائل التعليمية للدارسين بالتأهيل التربوي بجامعة الأزهر لتنمية التحصيل والأداء والاتجاهات. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس. ٥٦، ١٧-١٠٢.

دحلان، براعم عمر علي (٢٠١٦). فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات حل المسائل اللفظية الرياضية لدى تلامذة الصف الثالث الأساس بغزة. أطروحة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة-فلسطين.

الرفاعي، أحمد محمد رجائي (٢٠١٣). إثراء المناقشات الرياضية باستخدام مقاطع تعليمية من موقع اليوتيوب حول مقرر الرياضيات على التحصيل وحب الاستطلاع لدى طلاب الجامعة. مجلة تربويات الرياضيات، مصر، ١٦ (٢)، ١٣٥ – ١٨٢.

الرفاعي، أميرة سعيد (٢٠١٢). فاعلية استخدام التعلم المدمج لتنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية لدى معلمات المرحلة الثانوية بجدة. أطروحة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك عبد العزيز.

السيد، محمد حمدي أحمد (٢٠١٤). أثر اختلاف تصميم بيئات القصص الرقمية التعليمية (ثنائية/ ثلاثية) الأبعاد لتنمية مهارات التفكير البصري والتحصيل لدى طلاب الصف الأول الإعدادي. التربية (جامعة الأزهر)، مصر، ٣(١٦١)، ٢٠٩ – ٢٥٦.

السيد، مصطفى عبد الرحمن طه (٢٠١٢). فعالية برنامج في مفاهيم الويب ٢,٠ قائم على نظرية رايجلوث التوسعية في التحصيل الدراسي والاتجاه لدى الطلاب المعلمين. مجلة كلية التربية بالمنصورة، مصر، ٢(٧٩)، ٩١ – ١٨١.

سيد، هويدا محمود (٢٠١٦). أثر تصميم قصص رقمية في تاريخ الرياضيات في تنمية مهارة تصميمها ومعتقدات دمج تاريخ الرياضيات في تدريسها لدى المعلمة قبل الخدمة. مجلة تربويات الرياضيات، مصر، ١٩(٧)، ٢٨٢ – ٣٣٠.

شحاته، نشوى رفعت محمد (٢٠١٤). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. تكنولوجيا التعليم، مصر، ٢٤(٢)، ٢٣١ – ٢٩٢.

الشنقيطي، أمامة محمد أحمد فال والجريوي، سهام بنت سلمان (٢٠١٧). أثر استخدام حقيبة تعليمية في تنمية مهارات إنتاج القصص الرقمية للأطفال لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن في مدينة الرياض. مجلة العلوم التربوية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية، (١١)، ٧١ – ١٤٣.

طلبه، رهام حسن محمد (٢٠١٧). فاعلية استخدام القصص التعليمية الرقمية بتقنية وايت بورد انيميشن لتنمية مهارات تكنولوجيا المعلومات والتفكير البصري لدى التلاميذ المعاقين سمعياً. المؤتمر الدولي الثالث لكلية التربية جامعة ٦ أكتوبر بالتعاون مع رابطة التربويين العرب بعنوان: مستقبل إعداد المعلم وتنميته في الوطن العربي، مصر، ٣، ٥٨٣ – ٦٠٩.

الطوالبة، منار بسام زيدان (٢٠١٧). اتجاهات معلمي ومعلمات مدارس محافظة مأدبا في الأردن نحو تقنيات التعليم الإلكتروني. مجلة القراءة والمعرفة، مصر، (١٨٦)، ١٢١ – ١٥٠.

عبد الباسط، حسين محمد أحمد (٢٠١٠). فاعلية برنامج مقترح قائم على استخدام برمجية PhotoStory3 في تنمية مفهوم ومهارات تصميم وتطوير القصص الرقمية اللازمة لمعلمي الجغرافيا قبل الخدمة. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، مصر، (٢٩)، ١٩٤ – ٢٢٠.

العجرمي، سامح جميل (٢٠٠٩). فعالية إستراتيجية للتعلم التوليفي في التحصيل وتنمية مهارات الإنتاج التليفزيوني التعليمي لدى طالبات تخصص التربية التكنولوجية بجامعة الأقصى. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس، البرنامج المشترك مع جامعة الأقصى.

العنزي، سعاد شفاقة والفيلكاوي، عبد الله يوسف (٢٠١٧). أثر استخدام موقع يوتيوب على التحصيل الدراسي لطالبات مادة رياضيات بكلية الدراسات التكنولوجية، الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب، الكويت، المجلة التربوية، الكويت، ٣١(١٢٢)، ٥٩ – ٨٥.

الغنيم، حمد بن صالح بن عبد العزيز (٢٠١٦). اتجاهات طلبة كلية التربية نحو استخدام الفصول الافتراضية في العملية التعليمية. العلوم التربوية، مصر، ٢٤(١)، ٥٣ – ٩٥.

الفار، إبراهيم عبد الوكيل (٢٠١٢). تربويات تكنولوجيا القرن الحادي والعشرين: تكنولوجيا ويب (٢,٠). طنطا: الدلتا لتكنولوجيا الحاسبات.

فروانة، أكرم عبد القادر (٢٠١٢). فعالية استخدام مواقع الفيديو الالكترونية في اكتساب مهارات تصميم الصور الرقمية لدى طالبات كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة. أطروحة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

مرواد، علاء عبد الله أحمد (٢٠١٣). استخدام القصص الرقمية التاريخية لتنمية التعاطف التاريخي لدى تلاميذ الصف الثالث الإعدادي. دراسات في المناهج وطرق التدريس، مصر، (١٩٧) ٨٠ – ١٢٨.

المطوع، انتصار عبد العزيز إبراهيم (٢٠١٥). فاعلية مدونة الفيديو التعليمية في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لمقرر طرق التدريس الخاصة والدافعية للتعلم لدى الطالبات المعلمات. دراسات في المناهج وطرق التدريس، مصر، (٢١٠)، ١١٩ – ١٦١.

مهدي، حسن ربحي ودرويش، عطا والجرف، إيمان (٢٠١٦). فاعلية إستراتيجية في القصص الرقمية في إكساب طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة المفاهيم التكنولوجية. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، ٤(١٣)، ١٤٥ – ١٨٠.

النجار، محمد عبد الجليل إبراهيم عبد الباري (٢٠١٦). أثر التفاعل بين نوع النص الموازي لمقاطع الفيديو التعليمية عبر الويب ونمط عرضه على تنمية تحصيل المفردات ومهارة الاستماع للغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة كلية التربية في العلوم التربوية، كلية التربية، جامعة عين شمس، مصر، ٤٠(٣)، ١٣ – ١١٠.

Andrea, W. (2015). *YouTube in the Classroom*. A research paper submitted in conformity with the requirements for the degree of Master of Teaching Department of Curriculum, Teaching and Learning Ontario Institute for Studies in Education of the University of Toronto.

Chtouki, Y.; Harroud, H.; Khalidi, M. & Bennani, S. (2012). *The Impact of YouTube Videos on the Student is learning*. Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET), International Conference (21-23 June) Istanbul, Turkey, 1-4.

Diblas, N. & Paolini, P. (2013). Beyond the School's Boundaries: Poli cultura, a large Scale Digital Storytelling Initiative. *Educational Technology& Society, 16*(1), 1-19.

Dogan, D.; Hatice, G.; Duman, D. & Seferoglu, S. (2012). Frequency and Aim of Web 2.0 Tools Usage by Secondary School Students and Their Awareness Level of These Tools. *Procedia, Social and Behavioral Sciences, 47,* 540-551.

Dorothy, D.; Norlidah, A.; Saedah, S.; Mohd, Y.; Juhara, A. & Rosman, I. (2013). The potential of YouTube for teaching and learning in the performing arts. 13th International Educational Technology Conference (26 November). Sakarya University, Turkey. *Procedia, Social and Behavioral Sciences 103,* 1118 – 1126.

Dreon, O.; Kerper, R.M. & Landis, J. (2011). Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the YouTube Generation. *Middle School Journal, 42*(5), 4-9.

Eick, C. & King, D. T. (2012). Non-science Majors' Perceptions on the Use of YouTube Video to Support Learning in an Integrated Science Lecture. *Journal of College Science Teaching, 42*(1), 26-30.

Frazel, M. (2011). *Digital Storytelling Guide for Educators*. International Society for Technology in Education, Eugene, Oregon: Washington DC, 108-122.

Gbolahan, O. (2017). An evaluation of educational values of YouTube videos for academic writing. *The African Journal of Information Systems*. *9*(4), 232-261.

Guemide, B.; Benachaib, C. & Bedri, I. (2015). *The use of youtube tutorial videos to improve students' oral skills in efl classes: the case of second year EFL Students at Jijel University,* Algeria. Fourth international conference for e learning & distance education.

Hronova, K. (2011). *Using Digital Storytelling in the English Language Classroom*. *Bachelor Thesis*. Masaryk University Brno: Faculty of Education. Retrieved May 18, 2018 from http://is.muni.cz/th/273849 /pedf b/Thesis l.doc

Istenic, S.; Cotic, M.; Solomonides, I. & Volk, M. (2016). Engaging preservice primary and preprimary schoolteachers in digital storytelling for the teaching and learning of mathematics. *British Journal of Educational Technology, 47*(1), 29-50.

Jakes, D. (2011). *Capturing Stories, Capturing Lives: An Introduction to Digital Storytelling, Community High School,* Illinois, Retrieved from: May 2, 2*018* from: http://www.jakesonline.org/dstory ice.pdf.

Jukes, i. (2013). "*64 Sites for Digital Storytelling Tools and Information*." Retrieved from: May 1, 2018 from: http://fluency21.com/blog/2013/04/03/64-sites-for-digital-storytelling-tools-and-information/

Klaebe, H., Foth, M.; Burgess, J. & Bilandzic, M. (2007). *Digital Storytelling and History Lines: Community Engagement in a Master- Planned Development,* Paper Presented at Proc 13th [nt] Conference on Virtual Systems and Multimedia, (23-26 September). Brisbane, Australia, 1-14.

Krauskopf, K.; Zahn, C. & Hesse, F. (2012). Leveraging the affordances of youtube: the role of pedagogical knowledge and mental models of technology functions for lesson planning with technology. *Computers & Education, 58* (4), 1194-1206.

Nazuk, A.; Khan, F.; Munir, J.; Anwar, S.; Raza, S. & Cheema, U. (2015). Use of digital storytelling as a teaching tool at national university of science and technology. *Bulletin of Education and Research, 37*(1), 1-26.

Nicole, B. (2015). Student Attitudes towards the integration of youtube in online, hybrid, and web-assisted courses: an examination of the impact of course modality on perception. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. *11*(1), 55- 73.

Procopio, C. (2011). Using YouTube to promote curricular awareness and persuasive skills in the basic communication course. *Communication Teacher, 25*(1), 25- 28.

Rahimi, M. & Yadollahi, S. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education, 4*(1), 1- 13.

Scott, S. & Charles, M. (2014). An exploration of digital storytelling creation and media production skill sets in first year college students. International Journal of Cyber Behavior, *Psychology and Learning, 4*(1), 46-58.

Spicer, S. (2013). The relationship between digital storytelling creation and self-efficacy beliefs on media production skill sets in first year college students. Retrieved from: May 30, 2018, from https://experts.umn.edu/en/publications/the-relationship-between-digital-storytelling-creation-and-self-e.

Tamim, R. (2013). Teachers' use of YouTube in the United Arab Emirates: An exploratory study. *Computers in the Schools, 30*(4), 329-345.