Al-Academy Journal
Special Issue
TheTwentieth-first Scientific Conference in College of Fine Arts/University of Baghadad
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1626

The impact of digital storytelling strategy on developing skills in constructing a polyphonic environment for a historical character in children's theater performances

Malath Fouad Shaheed Albahli [a]

[a] *Department of Art Education - College of Basic Education-Al-Mustansiriyah University*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ARTICLEINFO

Article history:
Received 3 April 2025
Received in revised form 28 April 2025
Accepted 28 April 2025
Published 25 June 2025

Keywords:
Department of Art Education - College of Basic Education-Al-Mustansiriyah University

ABSTRACT

Contemporary education has placed great emphasis on the learner, who is the foundation of the educational process. Therefore, educational institutions of all kinds have sought to develop the latest strategies, methods, digital tools, and educational programs to keep pace with the demands of the era and its scientific and technological developments. In line with contemporary developments and the latest in digital education technologies, the researcher focused on digital stories, given their tremendous potential to enrich educational situations with stimulating elements and audio and visual effects. This makes the educational process more enjoyable, exciting, and creative, and benefits both teachers and learners alike, making the educational process more interactive and effective. Digital stories are a modern technology designed, produced, and presented via computer. Teachers can use them in the classroom, and they represent a transformation in education, shifting from the usual method of explanation to a focus on advanced learning skills, such as comprehension and innovation. This technology presents information to learners through comprehensive programs rich in colorful graphics, movements, and sound effects to create a polyphonic environment for historical figures in children's theater performances. This study examined how using digital storytelling could improve the ability of art education students, specializing in school theater, to build a polyphonic setting for a historical figure in children's plays. The study employed an experimental method, comparing a control and an experimental group. The sample included 62 students. A skill test was created to evaluate the construction of the polyphonic environment, ensuring its validity and dependability. Two third-year classes from Al-Mustansiriyah University's College of Basic Education, Department of Art Education (morning classes), were randomly selected: one served as the control group (31 students), using traditional methods, and the other was the experimental group (31 students), using the digital storytelling approach. The results revealed substantial differences favoring the experimental group, which used the digital storytelling approach, when contrasted with the control group, which used the traditional method. Based on these findings, the research offered conclusions, suggestions, and recommendations.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1626
Malath Fouad Shaheed Albahli: The impact of digital storytelling strategy on developing skills in constructing a polyphonic environment for a historical character in children's theater performances
Al-Academy Journal - Special Issue- TheTwentieth-first Scientific Conference -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

اثر استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل

ملاذ فؤاد شهيد الباهلي[1]

الملخص:

أولت التربية المعاصرة اهتماماً كبيراً للمتعلم، وهو أساس العملية التعليمية. لذا، سعت المؤسسات التعليمية على اختلافها إلى البحث عن أحدث الاستراتيجيات والأساليب والأدوات الرقمية والبرامج التعليمية لمواكبة متطلبات العصر وتطوراته العلمية والتقنية. وانسجامًا مع تطورات العصر وآخر ما وصلت إليه تقنيات التعليم الرقمية، توجه الباحث نحو التركيز على القصص الرقمية، لما لها من قدرات هائلة تثري المواقف التعليمية بالعناصر المحفزة والمؤثرات الصوتية والمرئية، مما يجعل العملية التعليمية أكثر إمتاعًا وتشويقًا وإبداعًا، و يعود بالفائدة على المعلم والمتعلم على حد سواء، فتصبح العملية التعليمية أكثر تفاعلية وفعالية. فالقصة الرقمية تعتبر من التقنيات الحديثة التي يتم تصميمها وإنتاجها وعرضها عبر الحاسوب. يمكن للمعلم استخدامها في الفصل الدراسي، وهي بمثابة تحول في التعليم، حيث تنقل أسلوب الشرح المعتاد إلى التركيز على مهارات التعلم المتقدمة، مثل الاستيعاب والابتكار. تقدم هذه التقنية للمتعلم المعلومة من خلال برامج شاملة، غنية بالرسومات الملونة والحركات والمؤثرات الصوتية لبناء بيئة بوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل. هدف البحث الحالي إلى استكشاف اثر استخدام استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل لدى طلبة قسم التربية الفنية في مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل). اعتمد البحث المنهج التجريبي، ويشمل مجموعتين: ضابطة وتجريبية. لتحقيق هذا الهدف، تكونت عينة الدراسة من (62) طالب. تم إعداد اختبار مهاري لبناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية، مع التأكد من صدقه وثباته. اختيرت قاعتان من المرحلة الثالثة عشوائياً في قسم التربية الفنية (الدراسة الصباحية) بكلية التربية الاساسية في الجامعة المستنصرية: إحداهما ضابطة والمتمثلة بـ(31) طالب درست بالطريقة الاعتيادية، والأخرى تجريبية وتمثلت بـ(31) طالب استخدمت استراتيجية القصص الرقمية. أظهرت النتائج وجود اختلافات ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت استراتيجية القصص الرقمية على حساب المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية. بناءً على هذه النتائج، قدم البحث مجموعة من الاستنتاجات منها تتيح استراتيجية القصص الرقمية إظهار الشخصية التاريخية في عروض مسرح الأطفال، عبر التصور والتخيل بين الماضي والوقت الحالي. والتوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية القصص الرقمية، البيئة البوليفونية، الشخصية التاريخية، مسرح الطفل.

التعريف بالبحث

مشكلة البحث

تُستعمل سرد الحكايات كأداة تعليمية منذ أزمان بعيدة، وهي وسيلة فعّالة لنقل العلوم والمعارف عبر الأجيال. وشهدت عملية تأليف القصص تطورات كبيرة على مر السنين، مع تنوّع الوسائل المستخدمة لنقل الرسالة والوصول إلى الجمهور المستهدف. بوجه عام، يعتبر سرد القصص أسلوباً تعليمياً قوياً يساهم في تحسين نتائج التعلّم في مختلف المجالات: العامة، العلمية، التقنية، والفنية. واستخدمت القصص عبر التاريخ لنقل العادات، التراث، والتاريخ للأجيال القادمة. وفي العصر الحالي، ما زالت القصص مستخدمة على نطاق واسع، ويواصل الأفراد سردها عبر الأدوات الرقمية الحديثة. حيث ان القصة الرقمية هي مزيج من القصص التقليدية وتقنيات الوسائط المتعددة. وقد ساهمت التطورات التكنولوجية مثل الكاميرات الرقمية وبرامج التحرير في زيادة استخدام التكنولوجيا في الفصول الدراسية، لمساعدة الطلاب على بناء المعرفة وتبادل الأفكار بطرق أكثر فاعلية. (Bilen, 2019, P:86)

أتاحت التكنولوجيا للمعلمين أدوات تسهل عليهم إعداد القصص الرقمية بسهولة وسرعة فائقتين، مما يعزز القدرات الإبداعية للطلاب في إيجاد حلول مبتكرة للمشكلات، وتعتبر القصة الرقمية وسيلة تعليمية فعالة تزيد من حماس الطلاب وتوفر

[1] الجامعة المستنصرية/ كلية التربية الاساسية/ قسم التربية الفنية

بيئة تعلم تعاونية تشجع على التفكير والتواصل لإنشاء القصة، ويمكن للطلاب الاستفادة من برامج الوسائط المتعددة ومهارات التكنولوجيا لإنشاء قصص رقمية مرتبطة بقضايا تعليمية محددة. (Seckin, 2020, P:159)

إنّ إنشاء وعرض الحكايات الرقمية في محيط رقمي تفاعلي، مستعينين بالصوت والصورة والرسومات المتحركة والفيديو والموسيقى والكتابات، يعتبر نهجًا حديثًا. ويمكن توظيف هذا النهج لتطوير مهارات الطلاب، بما يتوافق مع سماتهم، مما يحفزهم ويزيد شغفهم بالتعلم. تؤثر هذه القصص الرقمية بالإيجاب على تعلم الطلاب في مختلف المراحل الدراسية، من الابتدائية إلى الجامعية. (Shen, 2023, p:34)

وعيله فأن "القصص الرقمية أداة تقنية يمكن استغلالها لتحسين تعلم الطلاب وتسهيل استخدام المعلمين للتكنولوجيا في التدريس. تساعد هذه القصص الطلاب على توظيف خبراتهم وإقامة تفاعلات اجتماعية، مما يوفّر لهم تعلمًا فعالًا وواقعيًا. فهو أسلوب فعّال يعزز استيعاب المعلومات ويزيد الحماس والدافعية لدى الطلاب. واستخدام هذا الأسلوب في الفصل الدراسي يجذب الانتباه ويحفز التفكير الإبداعي والنقدي، مما يؤثر إيجابًا على جوانب التعلم المختلفة لدى الطلاب". (Daum, 2023, P:849)

تُعتبر القصص من أحب أنواع الأدب للأطفال، وبما أن المسرحية قصة مُجسَّدة، فهي تأخذ هيئة فنية عبر خشبة المسرح في تجسيد الشخصيات بصورة عامة والشخصية التاريخية بصورة خاصة (موضوع البحث)، ويُضيف المُخرِج على عناصر هذه القصة وبأبعاد مختلفة، صوَرًا فكرية جمالية تجعل الأطفال أمام عالم نابض بحيوية الحياة. وقد يتبادر إلى الذهن أن التمثيل مقتصر على الترفيه، وهذا فهم ضيق. التمثيل وسيلة اتصال فعالة تعبر عن فكرة أو مفهوم أو شعور، معتمدة على الصوت والإلقاء وحركات الجسد وتعبيرات الوجه والإشارات المتناغمة مع الفضاء الإخراجي. يصبح التمثيل بذلك وسيلة ذات قوة اجتماعية كبيرة للإعلام والتثقيف والتأثير والتوجيه، إضافة إلى الترويح الهادف. والعلاقة المنسقة بين المخرج والممثل وجمهور الأطفال هي الأساس في المسرح. فالمسرح بخصائصه الدرامية يساعدهم في عرض الأحداث التاريخية في أماكنها وبأشخاصها المتشكلة على خشبة المسرح، وتتناغم عناصر الفضاء والسينوغرافيا لنقل الطفل إلى عالم العرض. بالاضافة الى عوامل الإيهام المسرحي التي تتعاون مع خيال الطفل وتعاطفه، ليصل إلى ذروة المتعة والتأثير إذا أحسن الربط بينهما مع مراعاة الخصائص التربوية والنفسية والفنية، فضلاً عن دور المسرح في إيهام الطفل بأن ما يراه حقيقة. وانفعال الأطفال واندماجهم لا يعني عدم التمييز بين الواقع والمسرح. فالعرض الحيوي يهتم بعناصر التشويق التي تجذب الطفل. وموضوع البيئة البوليفونية وخصائصها المرتبطة بالطفل تتطلب موازنة دقيقة. حيث ان الممثل هو المحور الأساسي في العرض، وشخصية الطفل تلعب دوراً كبيراً. وعليه فأن بناء البيئة البوليفونية للشخصية عند الممثل أصبح من الموضوعات الأكثر أهمية في صياغة إيقاع المسرحية، انطلاقاً من المكونات الأدائية للممثل وعلاقته بعناصر العرض الأخرى. (Saddam, 2022, p: 291)

ولم يجد الباحث دراسة سابقة تتناول هذا الموضوع، ولأهميته في مسرح الطفل، وجد الباحث دافعاً للبحث في سؤال: **(هل لاستراتيجية القصص الرقمية اثر في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل؟).**

أهمية البحث

اتفق التربويون على أن المعلم هو الأساس في العملية التعليمية. وبإعداد أفضل المناهج واختيار أنسب أساليب التدريس، وتنفيذ أمتن أنواع التقييم، كلها أمور لا يمكن أن تنجح وتحقق أهدافها دون وجود معلم مجهز بشكل جيد ويمتلك المؤهلات العلمية والتعليمية الكافية. وهو بالتالي العمود الفقري للعملية التعليمية، ولهذا السبب أولته المجتمعات مكانة عظيمة، وجعلته المسؤول عن الثروة البشرية، وألقيت على عاتقه مسؤولية تربيتهم وتنشئتهم التنشئة الصحيحة لتحقيق أهداف المجتمع. (Al-Hamdani, 2023, p: 154)

لذا، يتوجب على معلمي التربية الفنية اختيار وسائل تساعدهم في تكوين جيل من المتعلمين يواكب التطور الحاصل في المجتمعات المتطورة والبحث عن أساليب تعتمد على استراتيجيات تدريس حديثة، لا سيما تلك التي تتناسب مع التطور التكنولوجي والتعليم الإلكتروني. ويمكننا القول بأن استراتيجيات التدريس الحديثة هي من أبرز عناصر العملية التعليمية حاليًا، فهي تمثل المهمة الأساسية للمعلم، وتشير إلى إجراءات تعليمية تربوية تتيح تطبيق المحتوى المحدد وتحقيق الأهداف المرجوة، ويعتمد عليها إلى حد كبير نجاحهم في مهنة التعليم وتقدم للمتعلم المعرفة بناءً على الاستراتيجية المستخدمة وإبداع المعلم بتطبيقها. (مصطفى، 2019، ص359)

تُعتبر استراتيجية القصص الرقمية من الاستراتيجيات الحديثة التي تساعد في توضيح المعلومات عبر الصور المتحركة والمؤثرات الصوتية التي تجذب انتباه المتعلمين وتعزز تفاعلهم، وتمنع الشعور بالملل، وتساعدهم على استيعاب المحتوى بصورة أفضل، بالإضافة إلى تحفيزهم على طرح الأسئلة والمشاركة، حيث تعرض المحتوى التعليمي بطريقة جديدة ومتنوعة تتجاوز الأساليب التعليمية التقليدية، وتتميز بسهولة استخدامها في المجالات التعليمية والأدبية والفنية والترفيهية والثقافية، بالإضافة إلى قدرتها على دمج الصورة والصوت والحركة، مما يجعلها شكلًا فنياً جذابًا بخصائص رقمية. (Awad, 2024, p: 341)

ويرى الباحث ان استراتيجية القصص الرقمية بمثابة البيئة الملائمة لإثارة الدافعية لدى المتعلمين وتشجعهم على التفاعل الإيجابي أثناء عرض المادة التعليمية، وتكوين جو واقعي يتناسب مع إدراكاتهم الحسية، مما يجعلهم ينجذبون إليها ويحاولون التفاعل معها بهدف تشكيل الشخصية التاريخية المسرحية في عروض المسرح الموجه للاطفال.

بناءًعلى ما ذكر، يمكن تلخيص أهمية البحث في النقاط التالية:

1. أهمية الاستراتيجيات المتطورة، ومن ضمنها استراتيجية القصص الرقمية، في التدريس قد يكون لها تأثير إيجابي في تقدم طلاب قسم التربية الفنية في بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في مسرح الطفل.
2. اهمية مسرح الطفل وأثره في تشييد المجتمع على الصعيد التعليمي والثقافي والترفيهي، مع إبراز بعض الحقائق والمفاهيم التاريخية للشخصيات، والتي يجب على المتعلمين استيعابها بطريقة علمية.
3. قد يسهم هذا البحث في تحسين العملية التعليمية، ويفيد القائمين عليها، وكذلك المختصين في مسرح الطفل.

هدف البحث

يهدف البحث إلى دراسة تأثير استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل، وللتحقق من هذا الهدف، وضع الباحث الفرضيات التالية:

١- "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تم تدريسها بأستراتيجية القصص الرقمية والمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة الاعتيادية في الاختبار المهاري بعدياً عند مستوى (٠,٠٥)".

٢- "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تم تدريسها بأستراتيجية القصص الرقمية في الاختبار المهاري قبلياً وبعدياً عند مستوى (٠,٠٥)".

حدود البحث

1. الحدود الزمانية: الفصل الثاني للعام الدرسي (2023-2024).
2. الحدود المكانية: قسم التربية الفنية/ كلية التربية الاساسية/ الجامعة المستنصرية.
3. الحدود البشرية : طلبة قسم التربية الفنية في كليات التربية الاساسية/ الجامعة المستنصرية.
4. الحدود الموضوعية: اثر استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل.

مصطلحات البحث

1. القصص الرقمية

عرفها (Al-Za'arteh, 2024) بأنها: "مجموعة من المشاهد التعليمية المقتبسة من القصص التقليدية، تُحوَّل عبر برامج الحاسوب لمحاكاة الواقع بالصوت والمرئيات، مع تصميم رسوماتها بأبعاد ثنائية وثلاثية".

(Al-Za'arteh, 2024, p: 36)

وعرفها (Awad, 2024) على أنها: " برنامج وسائط متعددة يدمج بين النص، الصوت، الصورة، الحركة والتفاعل، يقدم في شكل قصصي، ويهدف إلى دعم عمليتي التعليم والتعلم. " (Awad, 2024, p: 79)

يعرفها الباحث اجرائياً: هي سلسلة الإجراءات المترابطة والمدمجة المستخدمة في القصص الرقمية، والتي تعرض المواقف التعليمية التي تجمع بين النصوص التاريخية والصور والأصوات، مع استخدام المؤثرات الصوتية والحركية لسرد قصة تعليمية تاريخية، تهدف هذه السلسلة إلى تنمية مهارات البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية لدى طلبة قسم التربية الفنية (المجموعة التجريبية) في عروض مسرح الطفل.

2. البيئة البوليفونية

عرفها (Ghashem, 2021) بأنها: "تعدّد الأصوات الحوارية في المكان الواحد وبأزمنة مختلفة، وأبرز ما يعنيه هذا أنّ أيّ كلام يُقال يتضمّن عدّة آراء وأصوات مُضافة لغير المتحدّث به".

(Ghashem, 2021, p: 47)

ويعرفها الباحث اجرائياً على انها: المفهوم الأساسي الذي يساهم في تشكيل البنية الجمالية للأثر الفني، سواء كان مادياً (مثل الحجر، اللون، الصوت، الحركة، أو الجسم) أو معنوياً (كالتصورات المكتوبة بالكلمات)، فهي التناوب المنظم، هذا التناوب يظهر بين حالات مثل الصوت والهدوء، الضوء والظلام، الحركة والثبات، القوة والضعف، الشدة واللين، القصر والطول، السرعة والبطء، وغيرها. ويمثل هذا التناوب العلاقة بين العناصر المختلفة داخل البيئة الواحدة، ويتجلى في نمطٍ متحرك ومتناسق سواء في الأسلوب الأدبي أو في الشكل الفني. **3. الشخصية التاريخية**

يعرف (Jaber, 2020) الشخصية بأنها: "تشمل البيئة وما يرتبط بشخصية الإنسان ارتباطاً وثيقاً، فيشعر بها كأجزاء منه، لا يمكن تبديلها أو تعويضها، مثل الممتلكات والأشخاص. وهذا هو التنظيم الديناميكي الداخلي للفرد، الذي ينظم جميع الجوانب النفسية والجسدية التي تحدد طريقة تكيفه مع محيطه".

(Jaber, 2020, P: 99)

اما التاريخ فيعرفه (Murad, 1994) بأنه: " التاريخ: هو الدراسة التي تستكشف حياة التجمعات الإنسانية، أي الجماعات، والعلاقات المتبادلة فيما بينها، وجميع الظروف والوقائع التي تحدث سواء للأفراد أو المجتمعات، وكذلك للظواهر الطبيعية والإنسانية. التاريخ (يعني) تدوين هذه الأحوال". (Murad, 1994, p: 246)

ويعرف الباحث الشخصية التاريخية اجرائياً بانها: حركة ذات أهمية و تأثير كبير، حاضرة اجتماعياً، تحركها فاعلية مطلقة لا تتعارض بين ما هو ثابت في مواقفها و ما هو دائم في الأحداث، محددة مساراً بفضل أبعادها الشاملة و ما تتركه من بصمات في التاريخ.

4. مسرح الطفل

يعرفه (Ahmed, 2016) بأنه: "مسرح تعليمي تثقيفي، يستهدف الأطفال بعروض مسرحية تقدمها مجموعة محترفة من الممثلين، أمام أطفال الجمهور. ويتمتع بسمات مشابهة لمسرح الكبار، لكن لديه مميزات خاصة تميز طريقة عرضه وعلاقته بمتفرجيه. والذي يضع في الحسبان احتياجاتهم العمرية، ويهدف إلى تحقيق قيمة فنية وتربوية ومعرفية". (Ahmed, 2016, p: 21)

ويعرفه الباحث اجرائياً بانه: المسرح الذي يكتبه كتاب المسرح، وينفذه ممثلون حقيقيون أمام جمهور من الأطفال. قد يكون الممثلون صغاراً أو كباراً أو مزيجاً. ويقوم الممثلون بحفظ النص كاملاً، وتستخدم الديكورات والملابس والاكسسوارات لتحقيق الهدف.

الاطار النظري والدراسات السابقة

اولاً: استراتيجية القصص الرقمية

أدى التقدم التكنولوجي السريع في هذا العصر إلى ضرورة مواكبة المتعلمين لهذا التطور. واستخدامهم النشط والواسع للتكنولوجيا غيّر طريقة تفكيرهم بشكل كبير مقارنة بالأجيال السابقة. لذلك، يجب على المعلمين دمج هذه التكنولوجيا في أساليبهم التعليمية بما يتناسب مع البيئة التعليمية، وذلك عبر استراتيجيات ونماذج مختلفة، مثل استراتيجية القصص الرقمية، التي تعتبر من أحدث الأساليب في مجال تصميم التعليم وتكنولوجيا التعليم. هذه الاستراتيجية تسمح للمتعلم بالتحكم في تعلمه والتعبير عن نفسه، بالإضافة إلى تمكينه من بناء وتطوير أفكاره من خلال اختيار أدوات تصميم وتأليف الصور الرقمية التي تتوافق مع الأهداف التعليمية.

تعتبر القصص الرقمية وسيلة شيقة وفعالة في تكوين شخصية المتعلم، حيث تنشط الخيال لديه وتُحسن من سلوكه. تقدم هذه القصص صورًا جذابة تلفت الانتباه وتُرضي الفضول المعرفي وتُوسع آفاق الخيال، وتعرض أهداف ورسائل الحياة بأسلوب متقن مليء بالألوان والحركات، مما يمنع الشرود الذهني والتفسيرات الخرافية غير المنطقية والعلمية. (Al-Za'arteh, 2024, p: 53)

فالقصص الرقمية سلسلة من القصص التي تعتمد على دمج السرد القصصي مع عناصر متعددة مثل الفيديو والصور والصوت والموسيقى لتقديم محتوى أو معلومات حول موضوع معين. وتعتبر هذه الوسيلة من أهم أدوات التعليم الإلكتروني، حيث تلعب دورًا هامًا في حياة المتعلم، وتحمل في طياتها توجهات تعليمية إيجابية، يكتسب المتعلم من خلالها سلوكًا يهدف إلى التعليم والترفيه، وذلك بفضل ما تحتويه من صور وألوان ورسومات وأفكار ومفاهيم وأهداف تعليمية. (Daum, 2023, P:850)

اهمية القصص الرقمية في العملية التعليمية

اوضحت (Al-Hasani, 2015) مجموعة من النقاط التي توضح أهمية استخدام القصص الرقمية في التعلم:

1. توظف القصص الرقمية حواس المستخدم بأكملها.
2. تُلفت الانتباه وتُخفف من السأم وشرود الذهن المصاحب لعملية التعلم عند الطالب.
3. يكسب المتعلم القدرة على تخيل وفهم بعض المواقف التعليمية المعقدة.
4. تلعب دوراً حاسماً في بناء مهارات التفكير النقدي والتواصل لدى المتعلم.
5. تضفي القصص الرقمية المرح والمتعة على عملية التعلم.
6. تسهيل عملية تبادل المعلومات واستيعابها لدى المتعلم. (Al-Hasani, 2015, p: 41)

عناصر القصص الرقمية

اتّفقت الأدبيات والدراسات على أنّه لا بدّ من توافر عدّة عوامل في القصص الرقميّة لتكون فعّالة ومؤثّرة في أذهان المتعلّمين، وقد وضحها (Rabhi, 2018) بالاتي:

1. وجهات النظر (point of view): يُقصد به الفكرة الأساسية للمحتوى التعليمي، والتي تدور حول أهداف العملية التعليمية وتعبر عن احتياجات المتعلم.
2. سؤال درامي (Dramatic Question): هو جذب انتباه المتعلم وإثارته من خلال عرض قصة درامية، مما يخلق لديه رغبة فكرية في طرح أسئلة بعد المشاهدة والتفاعل معها من البداية إلى النهاية، ثم البحث عن إجابات لهذه الأسئلة.
3. محتوى عاطفي (Emotional Content): يعني مصداقية الأحداث أو جدية القضايا، حيث يجعل المتعلم يشعر بأنه جزء من شخصيات القصة، ويتفاعل معها ويعيش أحداثها، فيحزن عند الحزن ويفرح عند الفرح، وينجذب للحوار كأنه هو من يلقيه، ويربط هذه الأحداث - سواء كانت تاريخية، درامية، أو كوميدية.
4. صوت الراوي (Voice of the Narrator): يعتبر هو المحور الأساسي للقصة، حيث يقوم بسرد الأحداث. يجب أن يتناغم صوته مع الأحداث، من خلال وضوح الكلمات وتجسيد الأحداث الدرامية والتنقل بين المشاعر بدقة، لجعل المتعلم أكثر حماسًا، وينطلق بخياله ليربط الأحداث بالحقائق الحياتية التي يعيشها.
5. الموسيقى التصويرية (Sound Track): هي المؤثرات الصوتية المصاحبة للأحداث المعروضة في القصة، وتعتبر من العناصر الهامة جدًا. تعمل على نقل ذهن المتعلم من عالم المشاهدة إلى عالم التفاعل مع الأحداث، فعلى سبيل المثال، قد يُعرض مشهد عاطفي بموسيقى حزينة يؤثر في عاطفة المتعلم، مما يدفعه للتفكير في إيجاد حلول للمشاكل، أو مشهد مبهج يثير حب الاستطلاع وينمي التفكير النقدي وفهم المحتوى.
6. الاقتصاد والاختصار (Economy): يعني تجنب الإسهاب الزائد في سرد محتوى القصة، لكي لا تكون مملة وتُثقل ذهن المتعلم. يجب وضع ضوابط عند استخدام القصة، وليس بالضرورة وجود صوت أو فيديو لكل مشهد، بل يمكن التعبير عن الأحداث والمعلومات بصورة أو جملة لضمان استيعاب المحتوى.
7. التقدم والسرعة (Pacing): يوفر هذا العنصر الإيقاع الخاص بالقصة، من خلال سرعة الصوت، والانتقال بين المشاهد، والمدة الزمنية الفاصلة بينها. (Rabhi, 2018, p: 54)

مراحل اعداد القصة الرقمية

يمكن تلخيص مراحل بناء القصة الرقمية في الخطوات التالية:

1. تحديد نطاق القصة: في هذه الخطوة، يجب تحديد إطار القصة، سواء كان تاريخيًا، جغرافيًا، دينيًا، ثقافيًا، أو يتعلق بالتراث.

2. كتابة نص القصة: من الضروري تحديد الفكرة الأساسية للقصة، وهنا يتمكن كاتب القصة من اختيار الجمل والكلمات التي تناسب المستوى العقلي للمتعلم.

3. تحضير السيناريو: يعتبر السيناريو من أهم العوامل التي تعزز الإثارة لدى المتعلم، وذلك من خلال تحديد شكل القصة وعلاقتها بالوسائط المتعددة.

4. الحصول على المصادر: تعد من الأساسيات في إنتاج القصة الرقمية، ويمكن الحصول على هذه المصادر من الإنترنت، الماسح الضوئي، الكمبيوتر الشخصي، أو أجهزة التصوير الرقمي.

5. مرحلة الإنتاج: يجب استخدام البرامج المناسبة لإنتاج القصص الرقمية، مثل برنامج (D Mas3)، برنامج (Maya)، وبرنامج (PhotoStory).

6. مرحلة المشاركة: يتم تبادل القصة الرقمية مع المتعلم، إما عبر الإنترنت أو على أقراص مدمجة.

(Shen, 2023, p:59)

خطوات اعداد وتصميم القصة الرقمية

في ما يلي خطوات إعداد وتصميم القصة الرقمية التي اتبعها الباحث، وهي:

1. يبدأ المعلم بانتقاء القصة وتحديد الغايات منها.
2. يقرر المعلم العناصر المرئية والسمعية التي ستظهر في القصة.
3. تجميع المشاهد والصور والأصوات في أداة أو برنامج القصة الرقمية، مع ترتيبها.
4. عرض القصة على الطلاب باستخدام جهاز العرض. (Awad, 2024, p: 102)

مزايا القصص الرقمية

هناك عدة فوائد للقصص الرقمية، ومن بينها:

1. تخلق للمتعلم بيئة ممتعة وشيقة ومسلية.
2. تطور بعض مهارات التفكير لدى المتعلم، كالإبداعي والتحليلي.
3. تساهم في تطوير مهارات التواصل والتخاطب السمعية والبصرية معاً.
4. تقدم للمتعلم الحقائق العلمية من خلال طريقة العرض.
5. تدعم المتعلم في اكتساب معلومات ومعارف ثقافية تساعده في تكوين هويته.
6. تزيد من معرفة المتعلم بأساليب التعلم التكنولوجي والرقمي.
7. تطور جميع الجوانب النفسية والعاطفية والاجتماعية.
8. تساعد المتعلم على إيجاد حلول عملية للمشكلات. (Al-Hasani, 2015, p: 68)

ثانياً: البيئة البوليفونية والشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل

ورد في معجم الياس العصري أن "polyphony" تعني "تفرع الأصوات" في الموسيقى. ويُعرَّف مصطلح "تعدد الأصوات" أو "تفرع الأصوات" بأنه: "تعبير استعاري استعمله الباحثون في الكلام، مأخوذ من عالم الموسيقى حيث يشير إلى التناغم بين الأصوات أو المقامات الموسيقية المتنوعة في اللحن الواحد".

(Ahmed, 2017, p: 481)

ويتضح من هذا أن مصطلح "تعدد الأصوات" هو ترجمة مباشرة لمصطلح "البوليفونية"، وهو مفهوم مستمد من الموسيقى ويعني التنوع والتعدد في الأصوات، والجمع بين مختلف الألحان في آنٍ واحد.

ويُمكننا استبدال مصطلح "تعدد الأصوات" بـ"التحاورية"، وهي تعني أن أي كلامٍ يتضمّن أصواتًا وآراءً متعدّدة، تعود إلى أشخاصٍ غير المتحدّث. فالخطاب الواحد يشتمل على أصواتٍ متعدّدة، والقول ليس وحيدَ المصدر، بل يتشكّل من عدّة مصادر. تتعدّد فيها الشخصيّات المتّحاورة، وتتنوّع فيها وجهات النظر، وتختلف فيها الرؤى الأيديولوجية. وبناءً على ذلك، يظهر لنا أن السرد التعددي يعتمد على تعدد الأصوات واللغات والأساليب والأفكار وأنماط الإدراك، مع وجود علاقات حوارية تجمع بينها داخل بيئة واحدة متكاملة.

(Ghashem, 2021, p: 75)

يهدف مسرح الطفل إلى التواصل مع العقل بدايةً، ليُمكن الطفل من التفكير، ومن ثم يدعوه لاتخاذ موقف إزاء ما يشاهده، مع عدم إهمال عناصر المتعة والإبهار التي تُستخدم مع بقية عناصر العرض لتوجيه الطفل نحو الطريق السليم، وقيادته نحو القدرة على اكتشاف كيفية التعامل مع المشكلات التي قد تواجهه.

حيث ان مسرح الطفل ليس مجرد عرض يعطي درساً أخلاقياً، بل هو فضاء يزخر بالألوان الزاهية في الديكور والأزياء والإكسسوارات، بالإضافة إلى الأغاني والموسيقى والإيقاعات. ليس هو مجرد تمثيل بسيط مع رقصات، بزعم السيطرة على الأطفال، بل على العكس، يؤدي هذا إلى تشتيت الطفل وابتعاده عن العرض، حتى وإن تفاعل مع الإثارة، كالتصفيق أو مناداة الشخصيات. هذا يؤدي إلى انفصال أعمق وتشويش على الأفكار والمعاني التي يقدمها العرض. (Saddam, 2022, p: 296)

تعتبر البيئة البولفونية جوهرًا حيويًا يمنح العرض المسرحي قدرة فائقة على التواصل والتأثير في نفوس الأطفال، مع إضفاء لمسة جمالية ممتعة. إذ أن "روح المسرحية تتجاوب فنيًا، لنجعلها كأنها قطعة موسيقية، وبعدها نحدد كيفية تجسيد هذه السمة العاطفية بأفضل طريقة في البوليفونيا والحركة، هنا نضبط البوليفونيا الأساسية، ونستشعر قوة الذروات العاطفية، ونقرر ما إذا كانت تعتمد على الشخصية أو المؤثر المسرحي، وبما أن العرض المسرحي يمثل للأطفال متعة ووسيلة ترفيه، بينما يمثل لنا هدفًا مخططًا له، فإن الغاية الأولى والثانية لا تتحقق إلا بعرض مسرحي متكامل ومتناغم مع وعي الطفل ونفسيته واحتياجاته. والمتعة الجمالية تتحقق من خلال عناصر مثل "الوحدة، التأكيد، التناسب، التنوع، والتغيير المنظم للعناصر الدرامية - اللغة، العرض، الشخصية، القصة، وجهة النظر، والفعل - حيث تسيطر البوليفونيا على كل تلك العناصر في الجوانب البصرية والسمعية والحركية للعرض المسرحي، متسقة مع حلقات من التوتر والتشابك والهدوء لتخلق بيئة بوليفونيا متكاملة". (Abdul Ghani, 2013, p: 38)

العرض المسرحي يتضمن عدة تشكيلات بوليفونيا، تتناغم معًا لتكوين بيئة وكيان العرض وتأثيره على الطفل. هذه التشكيلات تشمل: بوليفونيا (اللغة، الحوار، الحبكة، الحكاية). تُعتبر بساطة اللغة سمة أساسية في مسرح الأطفال. فاللغة، كأداة " للتعبير عن أفكار الشخصيات عبر الكلمات"، يجب أن تكون سهلة وغير معقدة، على عكس اللغة في المسرحيات الكلاسيكية أو التعبيرية، حيث تختلف بوليفونيا اللغة تمامًا. يجب أن تكون اللغة في مسرح الأطفال مستمدة من قاموس الطفل، مناسبة لعمره، وتتميز بجمل واضحة، وتلوين في التراكيب، وإضفاء روح المرح والسلاسة في العبارات، بعيدًا عن الإطالة والغموض والرتابة. (Juma, 2025, p: 256)

أما بوليفونيا الحوار، فتشمل الناتج اللغوي للعرض، وترتبط بالجانب السمعي وتنوعه من حيث السرعة والقوة والدرجة والتشديد. الحوار هو جوهر النص المسرحي، يكشف عن الشخصية، يطور الأحداث، ويقدم المعلومات للطفل. لذلك، يجب أن يكون الحوار واضحًا ودقيقًا وموجزًا، مع جمل وعبارات قصيرة، وتجنب الغموض، والتكرار مفيد أحيانًا لترسيخ المعلومات وجذب انتباه الطفل. فالحوار يعبر عن الشخصيات وعمرها ومكانتها ومعاناتها، ويعتبر فعلًا حركيًا في المسرحية، وقوته تكمن في حركته. هو وسيلة لتفاعل الأحداث والشخصيات، ولكي يكتمل التأثير الجمالي والتربوي، يجب أن يكشف الحوار عن التوافق بين سمات الشخصية وطبيعة المفردات والإيقاع، بالإضافة إلى طبيعة الموقف وعلاقة الشخصيات بالحدث.

(Ahmed, 2017, p: 488)

بوليفونيا الحبكة هي "هيكل تنمو فيه الفكرة والأحداث وتتحرك الشخصيات". الحبكة تكشف عن عزيمة الشخصيات والعقبات التي تواجهها ونجاحها أو فشلها. الطفل يفضل الأحداث المثيرة منذ البداية، لذا يتم "استبدال مرحلة التمهيد" في مسرحية الأطفال. هذا يعني الدخول السريع في الصراع بين الخير والشر، مع انتصار الخير دائمًا، مع تجنب المفاجآت والصدف. الغاية هي تعليم الطفل مبادئ الحق والعدل. ويجب تجنب الصراعات المعقدة والمواعظ الخطابية، وتجنب إرباك الطفل. وبالتالي الاعتماد على الحدث الرئيس يكشف عن الشخصيات الرئيسة والثانوية. ويجب الاهتمام بتسلسل الأحداث، وعدم إطالة العرض. وبوليفونيا الحكاية يجب أن تكون واضحة وبسيطة ومتنوعة في الموضوعات والشخصيات والأحداث. ويجب أن تكون الأحداث مُحكمة لتجذب انتباه الطفل. حيث ان الحكايات التاريخية والتراثية والشعبية مصدر غني، ويمكن استخدامها في مسرح الأطفال لاضفاء الدهشة والإثارة. (Ahmed, 2017, p: 489)

ومن خلال ما سبق يستنتج الباحث ان بوليفونيا عناصر العرض المسرحي ومكوناته تمتلك خصائص درامية وجمالية. الموسيقى التصويرية تساعد على توضيح الأحداث وإبراز أبعادها، وتعزيز المشاعر. المؤثرات الصوتية تجذب الطفل إلى العرض. حيث يجب اختيارها لتخدم بوليفونيا العرض. المنظر الواقعي والجذاب بألوانه وتكويناته يثري معرفة الطفل. الإيقاع المرئي يضيف بعدًا مكانيًا وزمانيًا. الزي المسرحي يكشف عن مكانة الشخصيات. الإضاءة تحدد وقت الحدث وتوضح الجو العام وحالة الشخصيات. الإضاءة تشحن الطفل بالعواطف. الإكسسوار والمكياج يعززان تأثير العرض، ويتابع الطفل العرض بشغف وتفكير.

تختلف الشخصية التمثيلية عن الشخصية الواقعية في الحياة، لوجودها غير المادي والخيالي والوهمي، وبطبيعة مصيرها وبنائها المختلف. فإذا كانت الشخصية الحقيقية المكونة من جسد ودم تبدأ بالولادة وتنتهي بالموت، فالشخصية التمثيلية تبدأ حياتها مع بدء العرض المسرحي وتزول بانتهاءه. إنها شخصية مُصاغة تستمد الكثير من سمات الشخصية التي تعيش في الواقع، وترسم أبعادها النفسية والجسدية والاجتماعية المميزة للفرد، بما يتماشى مع طبيعة حياتها الاجتماعية والتاريخية، أو يعبر عنها من خلال علاقة الشخصية بالآخرين والبيئة، هذا الأمر الذي أثرى الفكر الإنساني وأغناه، وأكد في الوقت ذاته على الأهمية الفنية للشخصية التمثيلية، لدرجة أنه لا يمكن تصور عمل مسرحي بدون شخصية تمثيلية. (Mahmoud, 2023, p: 317)

تعتبر القصص التراثية والشخصيات التاريخية منبعاً غنياً لمسرح الأطفال، هذا الثراء يغني العناصر المسرحية مجتمعة: اللغة، الأحداث، المناظر، الموسيقى والشخصيات. لكن الشخصية التمثيلية خاصة، تستفيد أكثر من هذه الميزة، مما يمنحها المرونة والثراء وإمكانية تخطي حدودها المألوفة، وذلك لأن هذا المسرح يسمح بتشخيص أو استحضار الشخصيات التاريخية من دون الإضرار بالجانب الفكري، بل لتمرير مقولة أو توظيف فكرة معينة من خلال قالب فني ممتع، يسهل على وعي الطفل استيعابها وتمثلها، ومثل هذا الهدف يتحقق من خلال توفر اشتراطات معينة في الشخصية التاريخية لمسرح الطفل والتي يمكن إجمالها في:

1. التميز في المسرحية الواحدة، بحيث تحقق الشخصية التاريخية الواحدة قدراً كبيراً من الحيوية والتفرد.
2. الوضوح في الشكل والمضمون.
3. الاقتصار على عدد قليل من الشخصيات في المسرحية الواحدة، ومن الأفضل التركيز على شخصية أساسية، ليتمكن الطفل من مواكبتها واختيار السلوك المناسب لها.
4. عرض الشخصيات التي تجسد الصفات الحسنة، مثل الإقدام والصدق والوفاء، مع الحرص قدر الإمكان على عدم إهمال الشخصيات المرحة والمسلية. (Ahmed, 2016, p: 97-101)

و من خلال ما سبق يرى الباحث إن هذه الصفات تجعل من الشخصية التاريخية شخصية نابضة بالحياة ومؤثرة، قادرة على التأثير في الطفل؛ حيث يرتبط بها وينخرط فيها في علاقة تقمُص فريدة. هذه العملية بين الطفل والشخصية النموذجية، كشخصية القائد والرياضي وغيرها، تنشأ من خلال تقمُص عاطفي على المسرح، ينبع من تفاعل إدراكي بين الشخصية والطفل. وبالتالي يحقق مسرح الطفل غايته الجمالية والتربوية، فإنه لا بد أن يسعى بكل السبل لتحقيق التواصل مع الطفل في بيئة بوليفونيا شاملة للشخصية التاريخية المجسدة على خشبة المسرح.

مؤشرات الاطار النظري

1. المعلومات التي يستقيها المتعلم عبر القصص الرقمية، ثم تُخزن بالذاكرة، تكون أطول بقاءً.
2. استراتيجية القصص الرقمية شملت عبر عناصرها جميع الجوانب المعرفية والعاطفية والمهارية.
3. بنية العرض بمسرح الطفل تتكون من عدة أسس بوليفونية متآزرة، لتحقق الأثر والتأثير المنشود على الطفل.
4. البوليفونيا السمعية ليست مجرد ما يظهر من معاني تربط الألحان والأصوات والحوارات، بل هو ذلك التناغم المتكامل بين مكونات الصوت، وهو يتنوع بتنوع تفاصيله.
5. الحركة بمسرح الطفل تتطلب بيئة بوليفونية متحركة تصاعدياً، ترتبط بمنطق دوافع الحركة، وتكون متوافقة مع بوليفونيا الفعل ورد الفعل، فيصور نمط الشخصية التاريخية وحالتها المتغيرة، فالبوليفونيا المتحركة تتصل بالدوافع وتتأثر بضبط الأفعال والسيطرة على ردود الأفعال.
6. التنوع في البوليفونيا البصرية هو محور أساسي في تكوين العرض بمسرح الطفل، لأنه يضم أشكالاً من الفنون التشكيلية مثل الديكور والأزياء والماكياج والإضاءة، وهي تعمل بتناغم على مدار العرض، لتضفي قيمة جمالية وتزيد من متعة وإبهار المشاهدين.

7. التمثيل بمسرح الطفل لا يتطلب فقط استخدام أدوات الممثل المعتادة، بل يجب عليه أيضاً فهم حدود إدراك الطفل والاندماج في شخصيته، ليرى ويفكر ويحس من خلال وعي الطفل، وفهم الممثل لترابط البوليفونيا الحركية والبصرية والسمعية تتيح له بناء بيئة بوليفونية خاصة بالشخصية التاريخية.

الدراسات السابقة

1. دراسة (Mahirat, 2019)

"اثر القصة الرقمية في تحصيل مادرة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الاساسي في الاردن"

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر القصة الرقمية على استيعاب مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي في الأردن خلال العام الدراسي 2018 / 2019. اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، وأُنشئ اختبار للتحصيل بعد التحقق من صحته وموثوقيته. تكونت عينة الدراسة التي اختيرت بطريقة مقصودة من مدارس وأكاديمية صروح المعرفة الحديثة من (44) تلميذاً وتلميذة من الصف السادس الأساسي، قُسموا إلى مجموعتين: أولاهما تجريبية، مؤلفة من (22) تلميذاً وتلميذة، دُرّسوا باستخدام استراتيجية القصة الرقمية، وأخرى ضابطة، مؤلفة من (22) تلميذاً وتلميذة، دُرّسوا بالطريقة التقليدية. أظهرت النتائج فروقات مهمة إحصائياً بين متوسط أداء المجموعتين على اختبار التحصيل، لصالح المجموعة التجريبية. وبناءً على ذلك، أوصت الدراسة بوجوب تدريب معلمي مادة التاريخ على استخدام القصة الرقمية في عملية التعليم.

2. دراسة (Ghashem, 2021)

"البوليفونيا في الادب المعاصر"

تُعدّ الرواية البلْفونِية، أو كما تُعرف بالرواية المتعدّدة الأصوات، أو الحوارية، من أهمّ أنواع الرواية الحديثة. يعتمد هذا السرد على تجاوز صوت واحد، مع فسح المجال للتعدّدية التي درسها ميخائيل باختين، واستغلّها الروائي محمد بن طُبّة. موضوع هذه الدراسة التطبيقية هو: "البِلفونية في الادب المعاصر". تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف جماليات السرد البِلفوني وكيفية تحقيق هذا النوع السردي في الروايات. اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج البنيوي التكويني، وقد قُسّمت إلى مقدّمة ومدخل وفصلين: الفصل الأول بعنوان: "المظاهر الفنية والفكرية في روايات الادب المعاصر"، والفصل الثاني: "التعدّد الأسلوبي واللغوي في روايات الادب المعاصر".

3. دراسة (Jaber, 2020)

"اسلوب الاداء التمثيلي للشخصية التاريخية في عروض المسرح العراقي"

منذ البدايات في تطور الأداء التمثيلي بأساليب منظمة، اعتمدت على جماليات الصوت والحركة لتجديد العمل، وخاصةً أداء الشخصيات التاريخية لما تثيره من مجالات واسعة عبر اجتهادات فنية وفكرية وجمالية تفتح للممثل آفاقًا لتقديم الفعل التاريخي. الأسلوب لم يتوقف عند جمالية واحدة بل شهد تحولات على أيدي مخرجين عالميين وعرب، في معالجة الشخصية التاريخية التي كانت محورًا للعروض المسرحية، وبالأخص العراقية التي ازدهرت بتقديمها. من هنا، يجد الباحث إشكالية البحث تتجسد في السؤال: ما هي تقنيات الأداء التمثيلي للشخصية التاريخية؟ البحث يتألف من أربعة فصول. الفصل الأول يتضمن الإطار العام للمنهجية، ويشمل اشكالية البحث وأهميتها. وأهدافها وحدودها. الفصل الثاني يتناول مفهوم الشخصية التاريخية في مراحل زمنية مختلفة، في المبحث الأول، ثم دراسة الأداء التمثيلي لها. وحدد الباحث مؤشرات مستخلصة من الإطار النظري. الفصل الثالث يوضح إجراءات البحث، مع تحديد مجتمع وعينة البحث ضمن الحدود الزمانية والموضوعية، حيث تم اختيار عرض مسرحية "الحسين (الآن)" كنموذج هادف. وتوصل الباحث إلى نتائج بعد تحليل العينة، تمت مناقشتها في الفصل الرابع، بالإضافة إلى الاستنتاجات، وختم البحث بقائمة المصادر والمراجع.

منهجية البحث واجراءاته

اولاً: منهجية البحث

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل. لذا، اتبع الباحث الطريقة التجريبية. شمل البحث مجموعتين متشابهتين، الأولى تجريبية والثانية ضابطة. المجموعة التجريبية درست عبر استخدام استراتيجية القصص الرقمية، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية.

ثانياً: التصميم التجريبي

بما أن غاية البحث هي استكشاف أثر استراتيجية القصص الرقمية لدى طلاب قسم التربية الفنية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية ضمن عروض مسرح الطفل، فإن استراتيجية القصص الرقمية تُعتبر متغيراً مستقلاً، في حين أنّ تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية هي المتغير التابع. مع مراعاة ضبط المتغيرات الدخيلة ذات الصلة بالمتغير المستقل. جدول (1).

جدول (1) التصميم التجريبي

المجموعه	التكافؤ	طريقة التدريس	الاختبار البعدي
التجريبية	العمر الزمني اختبار الذكاء الخرة السابقة	استراتيجية القصص الرقمية	بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل
الضابطة		الطريقة الاعتيادية	

قام الباحث بالآتي من أجل تصميم التجربة:

١. وزع أفراد العينة بالتساوي على مجموعتين (إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة).

٢. أجرى اختباراً أولياً للمجموعتين (التحريبية والضابطة) لتحديد مستوى مهاراتهم في بناء البيئة البوليفونيا للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل.

٣. تأكد من تكافؤ المجموعتين في عدد من العوامل.

٤. استخدم استراتيجية القصص الرقمية مع المجموعة التجريبية، والطريقة الاعتيادية مع المجموعة الضابطة.

5. إجراء اختبار بعدي للمجموعتين (التجريبية والضابطة) للوقوف على تأثير "استراتيجية القصص الرقميه" في بناء البئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل لدى أفراد العينة.

ثالثاً: مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من طلبة قسم التربية الفنية في المرحلة الثالثة (الدراسة الصباحية) في كلية التربية الأساسية/ الجامعة المستنصرية، وعددهم (140) طالب وطالبة، موزعون على أربع قاعات، جدول (2).

جدول (2) مجتمع البحث

المرحلة الثالثة (الدراسة الصباحية)	الذكور	الاناث	المجموع
القاعة الدراسية الاولى	14	23	37
القاعة الدراسية الثانية	12	21	33
القاعة الدراسية الثالثة	6	28	34
القاعة الدراسية الرابعة	9	27	36
المجموع	**41**	**99**	**140**

رابعاً: عينة البحث

بما أن البحث الحالي يتبع المنهج التجريبي، لذا يهدف إلى تحديد تأثير استراتيجية القصص الرقمية على طلاب قسم التربية الفنية في بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل. وبما أن مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل) ضمن مناهج الصف الثالث، فقد تحددت عينة البحث بطلاب الصف الثالث للدراسة الصباحية للعام الدراسي (2023-2024)/ الفصل الثاني. ولتحقيق تصميم دقيق اختار الباحث عشوائياً القاعة (3) لتمثل المجموعة الضابطة، حيث يدرس الطلاب نفس المحتوى بالطريقة الاعتيادية دون التعرض للمتغير المستقل. كما اختيرت القاعة (4) لتمثل المجموعة التجريبية، والتي يتعرض طلابها للمتغير المستقل (استراتيجية القصص الرقمية) في تدريس مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل). اذ بلغ عدد الطلاب في القاعتين الثالثة والرابعة (70) طالب وطالبة، بواقع (34) طالب وطالبة في (القاعة الثالثة) و (36) طالب وطالب في (القاعة الرابعة)، بعد اهمال

الطلاب الغائبين والراسبين، والذين عددهم (8) طلاب، أصبح عدد العينة النهائي (62) طالب وطالبة، (31) في المجموعة التجريبية، و (31) في المجموعة الضابطة، كما مبين في جدول (3).

جدول (3) عينة البحث

المجموعه	عدد الطلبة	عدد الطلبة الراسبين	عدد الطلبة النهائي
التجريبية	36	5	31
الضابطة	34	3	31
المجموع	**70**	**8**	**62**

خامساً: التكافؤ

1. العمر الزمني

كان متوسط أعمار الطلبة في المجموعتين التجريبية (174,8) والضابطة (172,334) شهراً على الترتيب، وباستخدام اختبار (T) اتضح عدم وجود فوارق ذات دلالة إحصائية بين أعمار الطلبة عند مستوى دلالة (0,05)، وبدرجة حرية (57)، حيث كانت القيمة (T) المحسوبة (1,245) أقل من الجدولية (2)، مما يشير إلى تساوي المجموعتين في متغير العمر الزمني، ويوضح الجدول (4) ذلك.

جدول (4) التكافؤ في متغير العمر الزمني

المجموعة	حجم العينة	الوسط الحسابي	التباين	درجة الحرية	قيمة (T)		مستوى الدلالة
					محسوبة	جدولية	
التجريبية	31	174,8	29,54	57	1,245	2	غير دالة إحصائياً
الضابطة	31	172,334	27,46				

2. اختبار الذكاء

إنّ الاختلافات الفردية بين المتعلمين ونشاطاتهم ومُخرجاتهم الخاصة بالعملية العقلية والقدرات الذهنية (الذكاء) لها تأثير كبير. ويتألف الاختبار من (50) فقرة، لكل منها درجة واحدة، وبعد أن تم استخدامه على أفراد المجموعة، جرى تصحيح الإجابات، مع إعطاء نقطة واحدة للإجابة الصحيحة، ولا شيء للإجابة الخاطئة أو التي لم تتم الإجابة عليها. وصل متوسط درجات المجموعة التجريبية إلى (38) والضابطة (37.796) على التوالي. وباستخدام اختبار (T) تبين عدم وجود اختلافات ذات أهمية إحصائية في اختبار الذكاء عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة الحرية (57). كانت قيمة (T) المحسوبة (0.131)، وهي أقل من الجدولية (2)، مما يدل على تكافؤ مجموعتي البحث في اختبار الذكاء، كما في جدول (5).

جدول (5) التكافؤ في متغير اختبار الذكاء

المجموعه	حجم العينة	الوسط الحسابي	التباين	درجة الحرية	قيمة (T)		مستوى الدلاله
					محسوبة	جدولية	
التجريبية	31	38	59,8	57	0.131	2	غير دالة إحصائياً
الضابطة	31	37.796	51,1				

2. الخبرة السابقة

بهدف تحديد مستوى معرفة الطلاب (المجموعتان: التجريبية والضابطة) بالخبرات السابقة في مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل)، أعدّ الباحث اختباراً شمل مفاهيم عامة للمادة، يتكون من (28) فقرة، طبق على الطلاب في المجموعتين. ثم جُهّزت تعليمات الإجابة وعُرض الاختبار على مجموعة من الخبراء في التربية الفنية وفنون المسرح. بعد أخذ ملاحظاتهم، عُدّل بعضها، وأجمعوا على صلاحية الاختبار في قياس ما صُمّم لقياسه، بنسبة 80%. بناءً عليه، أصبح الاختبار مناسباً للكشف عن الخبرة السابقة

للمجموعتين. بعد تطبيق اختبار الخبرة السابقة على المجموعتين، وباستخدام اختبار (T) لمقارنة الفروقات، ظهر عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (0.05). كانت قيمة تاء المحسوبة (0.12) أقل من القيمة الجدولية (2) وبدرجة حريه (64). هذا يعني أن المجموعتين متساويتان إحصائياً في الخبرة السابقة. جدول (6) يوضح هذه النتائج.

جدول (6) التكافؤ في متغير الخبرة السابقة

المجموعة	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	درجة الحرية	قيمة (T)		مستوى الدلالة
						محسوبة	جدولية	
التجريبية	31	18.13	5.71	32,39	64	0.12	2	غير دالة إحصائياً
الضابطة	31	18.29	5.73	32,62				

سادساً: ادوات البحث

1. الاختبار المهاري لبناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية

بما أن البحث يهدف إلى تعزيز مخرجات التعليم لدى طلبة قسم التربية الفنية في مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل) عن طريق بناء بيئة بوليفونية للشخصية التاريخية، لذا تستوجب الإجراءات أن يُقيَّم من خلال الأداء المهاري لطلبة العينة البحثية. يتم ذلك عبر ملاحظة الأداء الذي يمارسه أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة بناءً على استمارة لتقويم الأداء المهاري لمتطلبات الموضوعات المحددة في محتوى الوحدات التعليمية والخطط الدراسية. يتضمن الاختبار المهاري (12) مهارة ينفذها الطلبة استناداً إلى المحتوى التعليمي. لتصحيح أداء الطلبة، أعد الباحث استمارة لتقويم الأداء المهاري، تتماشى مع خطوات تنفيذ المهارة والأهداف لكل مهارة. وقد استُخدم هذه الاستمارة لتقييم أداء طلبة المجموعتين لكونها تتناسب مع إجراءات البحث.

2. صدق الاختبار المهاري

"تعتبر صفة الصدق من أبرز خصائص القياس، وتعني مدى قدرة درجات المقياس على تقديم تفسيرات محددة". (Muhammad, 2019, p: 365)

عُرضت مكونات الاختبار المهاري ونموذج تقييم الأداء المهاري على مجموعة من الخبراء المتخصصين للتأكد من مدى ملاءمتها لقياس الهدف المنشود. جرى تعديل بعض العبارات بناءً على ملاحظات الخبراء، واتفقوا بنسبة 80% على صلاحية الاختبار المهاري، واصبح بصورته النهائية (12) فقرة.

3. ثبات الاختبار المهاري

قام الباحث باستخراج قيم معامل الثبات لاختبار الأداء المهاري. وتم الاعتماد على أسلوب "الاتفاق بين المقومين". طبق الباحث الاختبار المهاري، وجرى التطبيق على عينة ثبات مؤلفة من (30) طالب وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية. قام الباحث بتقييم أداء جميع الطلاب، وبعد ذلك قيم المقوم الآخر الأداء المهاري على نفس العينة. بعد انتهاء التقييمين، تمت معالجة الدرجات إحصائيًا باستخدام "معادلة ارتباط بيرسون". أظهرت النتائج أن معامل ثبات الاختبار المهاري لبناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية هو (0,83)، أما عن طريقة "إعادة الاختبار" قام الباحث بتطبيق اختبار الأداء المهاري على عينة ثبات مكونة من (24) طالبًا تم اختيارهم عشوائيًا، وأعاد التطبيق بعد مرور أسبوعين. قام الباحث بتطبيق الاختبار المهاري مرة أخرى، وتم تحليل البيانات إحصائياً بالاعتماد على معامل ارتباط بيرسون. وقد كانت قيمة الثبات التي تم حسابها بهذه الطريقة (0.81).

سابعاً: خطوات تطبيق استراتيجية القصص الرقمية

1. تحديد الاهداف التعليمية

تُعدّ عملية تحديد الأهداف التعليمية وصياغتها من الخطوات الأساسية التي يعتمد عليها في تصميم الخطط الدراسية. إن تحويل الأهداف إلى سلوكيات محددة هو أمر ضروري في تصميم البرامج أو الأنظمة أو الوحدات أو الحقائب التعليمية أو الخطط الدراسية. وتحدد الأهداف التعليمية المستوى المطلوب لتنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل. انطلاقاً من ذلك، قام الباحث بصياغة الأهداف التعليمية. وتم تحديد (18) هدفاً وبعد التحقق من صدق الأهداف بعرضها على الخبراء والمختصين، تم تعديل صياغة بعض الفقرات، فأصبحت بصيغتها النهائية (18) هدفاً تعليمياً.

2. اعداد الخطط التدريسية

قام الباحث بوضع خطط تدريسية للمجموعتين قيد الدراسة، بواقع (12) خطة للمجموعة الضابطة باستخدام الطريقة الاعتيادية و (12) خطة للمجموعة التجريبية معتمدة على استراتيجية القصص الرقمية، لذا، أعد الباحث تصوّراً لتعليم المهارات المُراد تدريسها خلال مدة التجربة، آخذاً في الاعتبار مفردات مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل) والأهداف التعليمية، وتم عرض الخطط من قبل الباحث على نخبة من المحكمين المتخصصين في طرائق التدريس والفنون. الهدف كان جمع وجهات نظرهم ومقترحاتهم لتحسين الخطط وتطويرها. بعد ذلك، تم إجراء بعض التعديلات اللازمة، وأصبحت الخطط الآن جاهزة للتطبيق.

3. التهيئة والتنفيذ

أجرى الباحث التجربة على المجموعة التجريبية، حيث ان نظام التعليم في قسم التربية الفنية يقوم على نظام الكورسات الدراسية (اي لكل فصل دراسي مواد تعليمية تختلف عن الفصل الاخر) وبما ان مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل) تعطى في الفصل الدراسي الثاني، تم اجراء التجربة في الفصل الدراسي الثاني بواقع ثلاث ساعات لكل محاضرة (ساعة نظري وساعتين عملي)، مع تنفيذ التدريبات الاولية واختبار الطلاب للتحقق من مستواهم العملي. كما تم تزويدهم بالتغذية الراجعة اللازمة، مع العمل على تطوير مهاراتهم وإعطائهم الوقت الكافي وتقديم الإثراءات والتدريبات المناسبة، بما يتوافق مع حافزيتهم وقدراتهم. هذا الإجراء ساهم في تمكن معظم الطلاب من مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل عن طريق استراتيجية القصص الرقمية. في المقابل، استمر تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية المعتمدة في قسم التربية الفنية.

4. التطبيق النهائي للخطط التدريسية والاختبار المهاري

أجرى الباحث الاختبار القبلي للمهارات للمجموعة التجريبية، ثم بعد ذلك قام بتدريس الخطط الدراسية المعدة في هذا البحث للمجموعة التجريبية، مع الالتزام بالتسلسل الزمني في عرض الخطط. استمر التدريس بمعدل ثلاث ساعات أسبوعياً، واستخدم الباحث أثناء تطبيق التجربة التقويم البنائي ويشير إلى مجموعة الإجراءات التي تُعنى بتقدير مدى فاعلية تعلم الطالب وإتقانه للمهارات التي تؤدي بدورها إلى تحقيق المهارة الكلية، وهذا يعني أن التقويم البنائي الذي يحدث خلال العملية التعليمية يصبح أساساً لتحديد الظروف والأسباب التي تكمن وراء القصور الحاصل في تعلم الطلبة للمهارات. وقد أُجريت عملية التقويم هذه على طلبة المجموعة التجريبية بعد انقضاء كل (ثلاث ساعات) من تطبيق الخطط، بهدف إعطاء تغذية راجعة للمعلم والمتعلم حول مستوى تقدم الطلبة أثناء تطبيق الخطط، وتحديد مستوى الطالب بين زملائه ومدى استفادته من تطبيق الخطط في عملية التعلم. مع العلم أن الدرجات أو النقاط التي يحصل عليها الطالب تبعاً لهذه الاختبارات التكوينية لا تُحتسب في تحديد درجة الطالب النهائية لأنها تُستخدم لأغراض زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم. واستخدم الباحث ايضاً التقويم النهائي والذي يتضمن كل الإجراءات الخاصة بالحُكم على مدى استيعاب المتعلم للمهارة التعليمية الإجمالية النهائية وإتقانه لها بعد انتهاء عملية التعليم. حيث يُنفّذ في هذه المرحلة اختبار نهائي، ويمثل هذا الاختبار اللاحق لقياس أداء الفرد للمهارات والمعارف. ويتألف الاختبار النهائي من اختبار إتقان المهارات المُعدة في هذا البحث. وفي النهاية أجري الاختبار البعدي بعد اكتمل تطبيق الخطط الدراسية واهدافها لاستراتيجية القصص الرقمية لتنمية مهارات بناء البئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل.

ثامناً: الوسائل الاحصائية

1. اختبار (T-test).
2. معامل بيرسون.
3. م. كوبر لاستخراج الثبات.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1626
Malath Fouad Shaheed Albahli: The impact of digital storytelling strategy on developing skills in constructing a polyphonic environment for a historical character in children's theater performances
Al-Academy Journal - Special Issue- TheTwentieth-first Scientific Conference -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

النتائج والاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

اولاً: نتائج البحث

يهدف البحث إلى تحديد تأثير استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية لدى طلبة قسم التربية الفنية في عروض مسرح الطفل، توصل الباحث إلى النتائج التالية:

تحقق الباحث من صحة الفرضيتين الصفرية اللتين اشتقتا من هدف البحث، وهما:

الفرضية الصفرية الأولى: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تم تدريسها بأستراتيجية القصص الرقمية والمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة الاعتيادية في الاختبار المهاري بعدياً عند مستوى (٠،٠٥)".

للتأكد من صحة هذه الفرضية، قُورنت الفروق بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية والضابطة بعد انتهاء التجربة، وذلك باستخدام اختبار (T) لعينتين مستقلتين. كان متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية (37.66) بانحراف معياري (5.89)، بينما كان متوسط علامات المجموعة الضابطة (21.54) بانحراف معياري (6.17). كانت قيمة (T) المحسوبة (11.08)، وهي أكبر من القيمة (T) الجدولية (2) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (62). بناءً على ذلك، رُفضت الفرضية الصفرية، وتم قبول الفرضية البديلة، والتي تشير إلى وجود اختلافات ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين. كما هو موضح في الجدول (6).

جدول (6)

نتائج الاختبار المهاري البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة في بناء البيئة البوليفونية

المجموعة	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	درجة الحرية	قيمة (T)		مستوى الدلالة
						محسوبة	جدولية	
التجريبية	31	37.66	5.89	31,76	62	11.08	2	غير دالة إحصائياً
الضابطة	31	21.54	6.17	45,65				

يتبين من النتيجة المذكورة وجود تباين بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك لصالح المجموعة التجريبية. وتشير النتائج إلى أن استخدام استراتيجية القصص الرقمية لها تأثير إيجابي في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل لدى طلبة قسم التربية الفنية.

الفرضية الصفرية الثانية: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تم تدريسها بأستراتيجية القصص الرقمية في الاختبار المهاري قبلياً وبعدياً عند مستوى (٠،٠٥)".

للتحقق من صحة الافتراض، تمت دراسة الفروق بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية الذين تعلموا عن طريق استراتيجية القصص الرقمية في الاختبارين القبلي والبعدي، عبر اختبار (T) للعّينات المرتبطة. كان متوسط درجاتهم في الاختبار القبلي (71.62) بانحراف معياري (25.229)، في حين بلغ متوسط درجاتهم في الاختبار البعدي (184.91) بانحراف معياري (25،557). وكانت قيمة (T) المُحتَسَبة (25.953)، وهي أكبر من القيمة الجدولية (1،714) عند مستوى دلالة (0,05) ودرجة حرية (30). بناءً على ذلك، تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تفيد بوجود فرق في متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية الذين درسوا باستراتيجية القصص الرقمية بين الاختبارين القبلي والبعدي، وكان التحسن لصالح الاختبار البعدي. يوضح الجدول (7) هذه النتائج.

جدول (7) نتائج الاختبار المهاري القبلي والبعدي

للمجموعة التجريبية التي تم تدريسها بأستراتيجية القصص الرقمية

الاختبار المهاري	حجم العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (T)		مستوى الدلالة
					محسوبة	جدولية	
القبلي	31	71.62	25.229	30	25.953	1.714	غير دالة إحصائياً
البعدي		184.91	25.557				

أظهرت مجموعة البحث التجريبية التي تم تدريسها باستعمال استراتيجية القصص الرقمية، تفوقًا في مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية، مع فارق ذي أهمية إحصائية بين التقييمين القبلي والبعدي لصالح الأخير. هذا يؤكد فعالية استراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات طلبة قسم التربية الفنية في بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية في عروض مسرح الطفل.

الاستنتاجات

1. هناك أثر لاستراتيجية القصص الرقمية في تنمية مهارات بناء البيئة البوليفونية للشخصية التاريخية لصالح المجموعة التجريبية في مادة المسرح المدرسي (مسرح الطفل)، ويمكن استعمالها كأداة مفيدة للتعليم لمساعدة المتعلم على تنمية مهاراته في عروض مسرح الطفل.
2. تتيح استراتيجية القصص الرقمية إظهار الشخصية التاريخية في عروض مسرح الأطفال، عبر التصور والتخيل بين الماضي والوقت الحالي.
3. يسرت استراتيجية القصص الرقمية عملية التدريب على المهارات، عبر تقليل الجهد والوقت للمعلم والمتعلم، ومراعاة الاختلافات الفردية بين المتعلمين.

التوصيات

1. بالإمكان الاستفادة من القصص الرقمية لتطوير مهارات الطلاب العملية والعلمية بشكل عام.
2. تطبيق استراتيجية القصص الرقمية في الكليات والمعاهد التربوية لتعليم وتدريب الطلاب في جميع التخصصات الدراسية، كونها استراتيجية إضافية تساعد المتعلم على تنظيم وفهم ما يتعلمه.
3. توفير دورات تدريبية للمعلمين من قبل المختصين في التعليم حول تصميم وإعداد وتنفيذ القصص الرقمية في تدريس مادة المسرح المدرسي (مسرح الأطفال).

المقترحات

1. دراسة فاعلية استراتيجية القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التاريخية لدى طلبة قسم التربية الفنية في مادة تاريخ الفن.
2. تشجيع توظيف تقنية القصص الرقمية كأداة للعمل الجماعي لتنمية مهارات التواصل والتعاون لدى الطلاب.

Conclusion:

1. The compatibility and harmony of the polyphonic environment allows the historical theatrical character to blend seamlessly into the performance. This includes language, dialogue, story, and narration, as well as technical elements and auxiliary tools. All of these work together to deliver the message to the child in a way they understand, thus achieving the desired effect. This occurs after the historical character leaves its mark on communicating with the child through a distinctive polyphonic environment, drawing them into the play's events.
2. The polyphonic environment mimics the nature of the dimensions of the space in which the characters move. This is clearly evident in the costumes, accessories, and everything else that contributes to this mimicry. The theatrical scene becomes an environment that encompasses the characters in harmonious polyphonic harmony, resulting in a theatrical space that intertwines with the rhythm of the character's historical events, the environment, and the general atmosphere of the setting.

References:

1. Abdul Ghani, Samir (2013): **Creating the Children's Theatrical Environment from Text to Performance**, Dar Al Sharq for Publishing and Distribution, Jordan.
2. Ahmed, Abdul Rahman (2017): **The Polyphonic Novel (Artistic Components and Characteristics),** Al-Faisal Magazine, Issue 343, Jordan.
3. Ahmed, Ismail (2016): **Children's Theatre, Department of Culture and Information**, Sharjah, UAE.
4. Al-Hamdani, Yasser and others (2023): **Educational and Teaching Policy in China**, Al-Mustansiriyah Journal of Humanities, Volume (1), Issue (1), College of Education, Al-Mustansiriyah University.
5. Al-Hasani, Dalia (2015): **The role of digital stories in developing visual perception among kindergarten students**, Journal of Technical Research, Egypt.
6. Al-Za'arteh, Rasha (2024): **The Effect of Employing Digital Stories in Developing Scientific Concepts in Biology**, Master's Thesis, Faculty of Education, Arab Open University, Jordan.
7. Awad, Wissam (2024): **The effect of the digital story strategy on the performance of primary school students in geography**, Al-Fath Journal, Volume Twenty-Seven, Issue (4), University of Diyala, Iraq.
8. Bilen, M (2019): **The Impact of Technology in Learning**, pedagical research, 5 (3), em 0067
9. Daum, Rios (2023): **Sharing Stories Digitally with People Who Have Dementia**, Journal of Applied Gerontology, 42(5), 841-859.
10. Ghashem, Waqqa (2021): **Polyphony in Contemporary Literature**, Master's Thesis, Merbah University, Algeria.
11. Jaber, Diaa (2020): **The Style of Acting as a Historical Character in Iraqi Theatre Performances,** Lark Journal of Philosophy and Social Sciences, Issue 36, University of Wasit, Iraq.
12. Juma, Ruwa and others (2025): **Reality and its impact on character building in the novel Qismat**, Al-Mustansiriyah Journal of Humanities, Volume (3), Issue (1), College of Education, Al-Mustansiriyah University.
13. Mahmoud, Nour Haider (2023): **Teaching the technical concepts of structural composition to work according to the Yuadi strategy and its reflection on the aesthetic response of students of the Department of Art Education**, Journal of the College of Basic Education, Volume (29), Issue (118), Al-Mustansiriyah University.
14. Muhammad, Abdul-Hussein and others (2019): **Training between reality and ambition from the point of view of physical education teachers and supervisors**, Al-Mustansiriyah Journal of Sports Sciences, Volume (1), Issue (2), College of Physical Education and Sports Sciences, Al-Mustansiriyah University.
15. Murad, Khaled (1994): **Introduction to the History of Arts**, Dar Al-Qalam for Publishing and Distribution, Lebanon.
16. Rabhi, Saleh (2018): Digital Learning, 2nd ed., Al-Hamra Publishing House, Jordan.
17. Saddam, Ruqayyah and others (2022): **An educational program to develop the skills of preparing theatrical texts based on folk tales for students of the Institute of Fine Arts in the subject of school theater,** Journal of the College of Basic Education, Volume (28), Issue (117), Al-Mustansiriyah University.
18. Seckin, Z. (2020): **Science's Digital Narrative: Educator Perspectives**. Journal of Education, (JESEH), 6(2), 149-178.
19. Shen, Peng (2023): **Tool for Creating Digital Stories to Aid Communication in a Foreign Language**. RELC Journal, 2, 26-41.