



مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل



السنة الثامنة، العدد 28
المجلد الثالث، ديسمبر 2025

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



جامعة حائل
University of Ha'il

مجلة العلوم الإنسانية

دورية علمية محكمة تصدر عن جامعة حائل

للتواصل:

مركز النشر العلمي والترجمة

جامعة حائل، صندوق بريد: 2440 الرمز البريدي: 81481



<https://uohjh.com/>



j.humanities@uoh.edu.sa

نبذة عن المجلة

تعريف بالمجلة

مجلة العلوم الإنسانية، مجلة دورية علمية محكمة، تصدر عن وكالة الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي بجامعة حائل كل ثلاثة أشهر بصفة دورية، حث تصدر أربعة أعداد في كل سنة، وبحسب اكتمال البحوث المجازة للنشر. وقد نُحِتَت مجلة العلوم الإنسانية في تحقيق معايير اعتماد معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية معامل "آر سيف Arcif" المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها (32) معياراً، وقد أُطلق ذلك خلال التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023.

رؤية المجلة

التميز في النشر العلمي في العلوم الإنسانية وفقاً لمعايير مهنية عالمية.

رسالة المجلة

نشر البحوث العلمية في التخصصات الإنسانية؛ لخدمة البحث العلمي والمجتمع المحلي والدولي.

أهداف المجلة

تهدف المجلة إلى إيجاد منافذ رصينة؛ لنشر المعرفة العلمية المتخصصة في المجال الإنساني، وتمكن الباحثين -من مختلف بلدان العالم- من نشر أبحاثهم ودراساتهم وإنتاجهم الفكري لمعالجة واقع المشكلات الحياتية، وتأسيس الأطر النظرية والتطبيقية للمعارف الإنسانية في المجالات المتنوعة، ووفق ضوابط وشروط ومواصفات علمية دقيقة، تحقيقاً للجودة والريادة في نشر البحث العلمي.

قواعد النشر

لغة النشر

- 1- تقبل المجلة البحوث المكتوبة باللغتين العربية والإنجليزية.
- 2- يُكتب عنوان البحث وملخصه باللغة العربية للبحوث المكتوبة باللغة الإنجليزية.
- 3- يُكتب عنوان البحث وملخصه ومراجعته باللغة الإنجليزية للبحوث المكتوبة باللغة العربية، على أن تكون ترجمة الملخص إلى اللغة الإنجليزية صحيحة ومتخصصة.

مجالات النشر في المجلة

تهتم مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل بنشر إسهامات الباحثين في مختلف القضايا الإنسانية الاجتماعية والأدبية، إضافة إلى نشر الدراسات والمقالات التي تتوفر فيها الأصول والمعايير العلمية المتعارف عليها دولياً، وتقبل الأبحاث المكتوبة باللغة العربية والإنجليزية في مجال اختصاصها، حيث تعنى المجلة بالتخصصات الآتية:

- علم النفس وعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية والفلسفة الفكرية العلمية الدقيقة.
- المناهج وطرق التدريس والعلوم التربوية المختلفة.
- الدراسات الإسلامية والشريعة والقانون.
- الآداب: التاريخ والجغرافيا والفنون واللغة العربية، واللغة الإنجليزية، والسياحة والآثار.
- الإدارة والإعلام والاتصال وعلوم الرياضة والحركة.

أوعية نشر المجلة

تصدر المجلة ورقياً حسب القواعد والأنظمة المعمول بها في المحلات العلمية المحكمة، كما تُنشر البحوث المقبولة بعد تحكيمها إلكترونياً لتعم المعرفة العلمية بشكل أوسع في جميع المؤسسات العلمية داخل المملكة العربية السعودية وخارجها.

ضوابط النشر في مجلة العلوم الإنسانية وإجراءاته

أولاً: شروط النشر

أولاً: شروط النشر

1. أن يتسم بالأصالة والجدّة والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.
2. لم يسبق للباحث نشر بحثه.
3. ألا يكون مستلماً من رسالة علمية (ماجستير / دكتوراة) أو بحوث سبق نشرها للباحث.
4. أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.
5. أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.
6. عدم مخالفة البحث للضوابط والأحكام والآداب العامة في المملكة العربية السعودية.
7. مراعاة الأمانة العلمية وضوابط التوثيق في النقل والاقتباس.
8. السلامة اللغوية ووضوح الصور والرسومات والجداول إن وجدت، وللمجلة حقها في مراجعة التحرير والتدقيق النحوي.

ثانياً: قواعد النشر

1. أن يشتمل البحث على: صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة، وصلب البحث، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات، وثبت المصادر والمراجع باللغتين العربية والإنجليزية، والملاحق اللازمة (إن وجدت).
2. في حال (نشر البحث) يزود الباحث بنسخة إلكترونية من عدد المجلة الذي تم نشر بحثه فيه، ومستلاً لبحثه .
3. في حال اعتماد نشر البحث تؤول حقوق نشره كافة للمجلة، ولها أن تعيد نشره ورقياً أو إلكترونياً، ويحق لها إدراجه في قواعد البيانات المحلية والعالمية - بمقابل أو بدون مقابل - وذلك دون حاجة لإذن الباحث.
4. لا يحق للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.
5. الآراء الواردة في البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر الباحثين، ولا تعبر عن رأي مجلة العلوم الإنسانية.
6. النشر في المجلة يتطلب رسوما مالية قدرها (1000 ريال) يتم إيداعها في حساب المجلة، وذلك بعد إشعار الباحث بالقبول الأولي وهي غير مستردة سواء أجاز البحث للنشر أم تم رفضه من قبل المحكمين.

ثالثاً: توثيق البحث

أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA7)

رابعاً: خطوات وإجراءات التقديم

1. يقدم الباحث الرئيس طلباً للنشر (من خلال منصة الباحثين بعد التسجيل فيها) يتعهد فيه بأن بحثه يتفق مع شروط المجلة، وذلك على النحو الآتي:
 - أ. البحث الذي تقدمت به لم يسبق نشره (ورقياً أو إلكترونياً)، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في وجهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه، ونشره في المجلة، أو الاعتذار للباحث لعدم قبول البحث.
 - ب. البحث الذي تقدمت به ليس مستلماً من بحوث أو كتب سبق نشرها أو قدمت للنشر، وليس مستلماً من الرسائل العلمية للماستير أو الدكتوراة.
 - ج. الالتزام بالأمانة العلمية وأخلاقيات البحث العلمي.
 - د. مراعاة منهج البحث العلمي وقواعده.
- هـ. الالتزام بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل كما هو في دليل المؤلفين لكتابة البحوث المقدمة للنشر في مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل وفق نظام APA7
2. إرفاق سيرة ذاتية مختصرة في صفحة واحدة حسب النموذج المعتمد للمجلة (نموذج السيرة الذاتية).
3. إرفاق نموذج المراجعة والتدقيق الأولي بعد تعبئته من قبل الباحث.
4. يرسل الباحث أربع نسخ من بحثه إلى المجلة إلكترونياً بصيغة (word) نسختين و (PDF) نسختين تكون إحداها بالصيغتين خالية مما يدل على شخصية الباحث.
5. يتم التقديم إلكترونياً من خلال منصة تقديم الطلب الموجودة على موقع المجلة (منصة الباحثين) بعد التسجيل فيها مع إرفاق كافة المرفقات الواردة في خطوات وإجراءات التقديم أعلاه.
6. تقوم هيئة تحرير المجلة بالفحص الأولي للبحث، وتقرير أهليته للتحكيم، أو الاعتذار عن قبوله أولاً أو بناء على تقارير المحكمين دون إبداء الأسباب وإخطار الباحث بذلك
7. تملك المجلة حق رفض البحث الأولي ما دام غير مكتمل أو غير ملتزم بالضوابط الفنية ومعايير كتابة البحث في مجلة حائل للعلوم الإنسانية.
8. في حال تقرر أهلية البحث للتحكيم يخطر الباحث بذلك، وعليه دفع الرسوم المالية المقررة للمجلة (1000 ريال غير مستردة من خلال الإيداع على حساب المجلة ورفع الإيصال من خلال منصة التقديم المتاحة على موقع المجلة، وذلك خلال مدة خمس أيام عمل منذ إخطار الباحث بقبول بحثه أولاً وفي حالة عدم السداد خلال المدة المذكورة يعتبر القبول الأولي ملغياً.
9. بعد دفع الرسوم المطلوبة من قبل الباحث خلال المدة المقررة للدفع ورفع سند الإيصال من خلال منصة التقديم، يرسل البحث لمحكمين اثنين؛ على الأقل.
10. في حال اكتمال تقارير المحكمين عن البحث؛ يتم إرسال خطاب للباحث يتضمن إحدى الحالات التالية:
 - أ. قبول البحث للنشر مباشرة.
 - ب. قبول البحث للنشر؛ بعد التعديل.
 - ج. تعديل البحث، ثم إعادة تحكيمه.
 - د. الاعتذار عن قبول البحث ونشره.
11. إذا تطلب الأمر من الباحث القيام ببعض التعديلات على بحثه، فإنه يجب أن يتم ذلك في غضون (أسبوعين من تاريخ الخطاب) من الطلب. فإذا تأخر الباحث عن إجراء التعديلات خلال المدة المحددة، يعتبر ذلك عدولاً منه عن النشر، ما لم يقدم عذراً تقبله هيئة تحرير المجلة.
12. في حالة رفض أحد المحكمين للبحث، وقبول المحكم الآخر له وكانت درجته أقل من 70%؛ فإنه يحق للمجلة الاعتذار عن قبول البحث ونشره دون الحاجة إلى تحويله إلى محكم مرجح، وتكون الرسوم غير مستردة.

13. يقدم الباحث الرئيس (حسب نموذج الرد على المحكمين) تقرير عن تعديل البحث وفقاً للملاحظات الواردة في تقارير المحكمين الإجمالية أو التفصيلية في متن البحث
14. للمجلة الحق في الحذف أو التعديل في الصياغة اللغوية للدراسة بما يتفق مع قواعد النشر، كما يحق للمحررين إجراء بعض التعديلات من أجل التصحيح اللغوي والفني. وإلغاء التكرار، وإيضاح ما يلزم. وكذلك لها الحق في رفض البحث دون إبداء الأسباب.
15. في حالة رفض البحث من قبل المحكمين فإن الرسوم غير مستردة.
16. إذا رفض البحث، ورغب المؤلف في الحصول على ملاحظات المحكمين، فإنه يمكن تزويده بهم، مع الحفاظ على سرية المحكمين. ولا يحق للباحث التقدم من جديد بالبحث نفسه إلى المجلة ولو أجريت عليه جميع التعديلات المطلوبة.
17. لا تردّ البحوث المقدمة إلى أصحابها سواء نشرت أم لم تنشر، ويخطر المؤلف في حالة عدم الموافقة على النشر
18. يحق للمجلة أن ترسل للباحث المقبول بحثه نسخة معتمدة للطباعة للمراجعة والتدقيق، وعليه إنجاز هذه العملية خلال 36 ساعة.
19. هيئة تحرير المجلة الحق في تحديد أولويات نشر البحوث، وترتيبها فنياً.

المشرف العام

سعادة وكيل الجامعة للدراسات العليا والبحث العلمي

أ. د. هيثم بن محمد بن إبراهيم السيف

هيئة التحرير

رئيس هيئة التحرير

أ. د. بشير بن علي اللويش

أستاذ الخدمة الاجتماعية

أعضاء هيئة التحرير

د. وافي بن فهد الشمري

أستاذ اللغويات (الإنجليزية) المشارك

أ. د. سالم بن عبيد المطيري

أستاذ الفقه

د. ياسر بن عايد السميري

أستاذ التربية الخاصة المشارك

أ. د. منى بنت سليمان الذبياني

أستاذ الإدارة التربوية

د. نوف بنت عبدالله السويداء

أستاذ تقنيات تعليم التصميم والفنون المشارك

د. نواف بن عوض الرشيد

أستاذ تعليم الرياضيات المشارك

محمد بن ناصر اللحيدان

سكرتير التحرير

د. إبراهيم بن سعيد الشمري

أستاذ النحو والصرف المشارك

الهيئة الاستشارية

أ.د فهد بن سليمان الشايع

جامعة الملك سعود - مناهج وطرق تدريس

Dr. Nasser Mansour

University of Exeter. UK – Education

أ.د محمد بن مترك القحطاني

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - علم النفس

أ.د علي مهدي كاظم

جامعة السلطان قابوس بسلطنة عمان - قياس وتقييم

أ.د ناصر بن سعد العجمي

جامعة الملك سعود - التقييم والتشخيص السلوكي

أ.د حمود بن فهد القشعان

جامعة الكويت - الخدمة الاجتماعية

Prof. Medhat H. Rahim

Lakehead University - CANADA

Faculty of Education

أ.د رقية طه جابر العلواني

جامعة البحرين - الدراسات الإسلامية

أ.د سعيد يقطين

جامعة محمد الخامس - سرديات اللغة العربية

Prof. François Villeneuve

University of Paris 1 Panthéon Sorbonne

Professor of archaeology

أ. د سعد بن عبد الرحمن البازعي

جامعة الملك سعود - الأدب الإنجليزي

أ.د محمد شحات الخطيب

جامعة طيبة - فلسفة التربية



واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص The reality of using digital stories in developing critical thinking skills among first-year secondary school students in Alnamas Governorate»

د. عمر بن عبد الله عمر الشهري

أستاذ تقنيات التعليم المشارك، قسم علوم المكتبات والمعلومات، كلية التربية والتنمية البشرية، جامعة بيشة، المملكة العربية السعودية

<https://orcid.org/0000-0003-0713-1153>

Dr. Omar Abdullah Omar Alshehri

Associate Professor of Educational Technology, Department of Library and Information Science,
College of Education and Human Development, University of Bisha, Kingdom of Saudi Arabia.

(تاريخ الاستلام: 2025/09/08، تاريخ القبول: 2025/10/31، تاريخ النشر: 2025/11/10)

المستخلص

هدفت الدراسة إلى تعرف واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص، وقد تم استخدام المنهج الوصفي، وبلغت عينة الدراسة (88) مشاركاً، طبقت عليهم استبانة صُممت لتحقيق هدف الدراسة، وأسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج منها، أظهرت نتائج الدراسة أن نسبة الموافقة الإجمالية نحو (94.78%)، كما تراوحت نسب التأييد لاستخدامها في تنمية مهارات التحليل، الاستنتاج، التفسير، والتقييم بين (88% - 19%)، في مقابل نسب هامشية للرفض أو الحياد، كذلك كشفت النتائج عن وجود معوقات حقيقية يواجهها المعلمون في استخدام القصص الرقمية، حيث أقر بذلك أكثر من (18%) من أفراد العينة، وهو ما يستدعي وضع حلول داعمة لتذليل تلك العقبات، ومن ناحية أخرى، أوضحت اختبارات الفروق الإحصائية أن درجة استخدام التقنية التعليمية أثرت بشكل دال على فاعلية استخدام القصص الرقمية، لصالح المعلمين الأكثر استخداماً للتقنية، في حين لم تظهر فروق دالة إحصائية تعزى إلى متغيري الجنس أو الخبرة التدريسية، مما يشير إلى تجانس الاتجاهات نحو استخدام القصص الرقمية بين مختلف الفئات. وأوصت الدراسة بدمج القصة الرقمية بشكل منهجي في المقررات الدراسية للمرحلة الثانوية، خاصة في المواد التي تعزز التفكير التحليلي والنقدي مثل اللغة العربية والعلوم الاجتماعية. وتطوير بيئة مدرسية داعمة لاستخدام الوسائط الرقمية، من خلال تزويد المدارس بالتقنيات اللازمة، والدعم الفني، والبنية التحتية التي تتيح للمعلمين استخدام القصص الرقمية بفعالية داخل الفصول.

الكلمات المفتاحية: القصص الرقمية، التفكير الناقد، المرحلة الثانوية، الطلاب.

Abstract

The study aimed to identify the reality of using digital storytelling in developing critical thinking skills among first-year secondary school students in Al-Namas Governorate. The descriptive method was employed, and the study sample consisted of (88) participants. A questionnaire was designed and administered to achieve the study's objective. The results revealed several findings, including that the vast majority of respondents strongly agreed on the integration of digital storytelling in the educational process, with an overall approval rate of approximately (87.49%). The findings also indicated that participants viewed digital storytelling as an effective tool for developing higher-order thinking skills among first-year secondary students in Al-Namas, as the approval rates for its role in enhancing analysis, inference, interpretation, and evaluation skills ranged between (88%-91%), with marginal rates of neutrality or disagreement. Furthermore, the results showed that teachers face real obstacles in employing digital storytelling, as more than (81%) of the respondents acknowledged such challenges. This underscores the need for supportive solutions to overcome these barriers. On the other hand, statistical difference tests indicated that the degree of educational technology use had a significant effect on the effectiveness of digital storytelling integration, favoring teachers who were more frequent users of technology. However, no statistically significant differences were found attributable to gender or teaching experience, suggesting homogeneity in attitudes toward the use of digital storytelling across different groups. The studies recommended the following: Systematically integrating digital storytelling into secondary school curricula, particularly in subjects that enhance analytical and critical thinking, such as Arabic language and social studies. Developing a supportive school environment for the use of digital media by providing schools with the necessary technologies, technical support, and infrastructure that enable teachers to effectively use digital stories within classrooms

Keywords: Digital storytelling, critical thinking, secondary stage, students.

للاستشهاد: الشهري، عمر بن عبد الله عمر. (2025). واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص. *مجلة العلوم الإنسانية بجامعة حائل*، 03 (28)، ص 49 - ص 69.

Funding: "There is no funding for this research".

التمويل: لا يوجد تمويل لهذا البحث.

المقدمة:

في ظل التسارع المتزايد في مجال التكنولوجيا التعليمية، برزت القصة الرقمية كأحد الأدوات الحديثة والفعالة في دعم عملية التعلم، لما لها من دور مهم في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب، وتجمع القصة الرقمية بين السرد التقليدي والعناصر التفاعلية مثل الصور، والصوت، والفيديو، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية محفزة تدمج بين المعرفة والتجربة التفاعلية، ويعد التفكير الناقد من المهارات الأساسية التي يحتاجها الطلاب في القرن الحادي والعشرين، حيث يمكنهم من تحليل المعلومات، وتقييم الحجج، واتخاذ قرارات مستنيرة، وهنا يأتي دور القصة الرقمية كوسيلة تعليمية توفر سيناريوهات غنية بالمواقف المعقدة التي تتطلب من الطلاب التحليل والاستنتاج وإبداء الرأي المدعوم بالأدلة.

وتعد القصة الرقمية من الأساليب التعليمية الحديثة التي تدمج بين السرد القصصي التقليدي والتكنولوجيا الرقمية، مما يوفر تجربة تعلم تفاعلية تساهم في تنمية مجموعة من المهارات الأساسية لدى الطلاب، مثل التفكير الناقد، والإبداع، والتواصل. (Bilici & Yilmaz, 2024)

وأوضح (Tosun, Uslu & Erul, 2025) أن من أهم مزايا القصة الرقمية قدرتها على تحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم مع التعلم. فقد أظهرت الدراسات أن استخدام الوسائط المتعددة يساعد في تعزيز الدافعية نحو التعلم وجذب انتباه الطلاب لفترات أطول، مما يؤدي إلى تحسين مستوى الفهم والاستيعاب لديهم. علاوة على ذلك، وتساعد القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد، حيث تتيح للطلاب الفرصة لتحليل المعلومات، وتقييم الأدلة، واتخاذ قرارات قائمة على أسس منطقية. وقد أظهرت الأبحاث أن التفاعل مع القصص الرقمية يعزز التفكير التأملي ويساعد في بناء مهارات حل المشكلات بطريقة إبداعية (Kukul, 2024). فعندما يتعرض الطلاب لمواقف تفاعلية داخل القصة الرقمية، يكونون أكثر ميلاً إلى التساؤل، التحقق، والتفكير النقدي، وهي مهارات ضرورية لمواجهة تحديات العصر الحديث (الحري والمزروعى، 2025).

وأشار عبد الحميد (2021) إلى أن القصة الرقمية تعد من الأساليب التعليمية الحديثة التي تجمع بين السرد القصصي التقليدي والتكنولوجيا الرقمية، مما يجعلها أداة فعالة في تعزيز مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب، ويهدف استخدام القصص الرقمية إلى تحفيز التفاعل والتفكير العميق من خلال دمج عناصر الصوت والصورة والحركة، ما يساعد على تنمية مهارات التحليل والتقييم لدى المتعلمين.

وتعد إضافة مادة التفكير الناقد إلى المرحلة الثانوية خطوة استراتيجية نحو إعداد جيل قادر على مواكبة عصر التكنولوجيا المتسارع، ففي عالم يُسيطر عليه الإنترنت، وأجهزة الهواتف الذكية، وتطبيقات الويب المتنوعة، باتت مهارات التفكير العليا، والدافعية للتعلم، ومحو الأمية الرقمية ضرورية للنجاح والتميز، ولذلك، تولي المملكة العربية السعودية اهتماماً بالغاً بتجهيز طلابها بالمهارات

اللازمة لمواجهة تحديات هذا القرن، وجعلهم قادة فاعلين في مسيرة التقدم العلمي والتقني، بغرض تمكين المتعلم من المهارات اللازمة لمواجهة تحديات هذا القرن، والتي تركز على مهارات التفكير العليا، والدافعية للتعلم بالإضافة إلى محو الأمية المعلوماتية والتكنولوجية (الجبني، 2025).

وأشار الحري (2022) إلى أن التفكير الناقد يُعرف بأنه العملية العقلية التي تهدف إلى تحليل المعلومات، وتقييم الأدلة، واستخلاص النتائج بشكل منطقي ومنظم، ويتميز المتعلم الذي يمتلك مهارات التفكير الناقد بقدرته على التمييز بين الآراء والحقائق، وطرح الأسئلة المناسبة، وفحص الحلول بطرق منطقية ودقيقة.

كما يُعد التفكير الناقد أحد الركائز الأساسية لتحقيق التعلم الفعّال، حيث يساعد الطلاب على بناء شخصية مستقلة وناقدة تمكنهم من مواجهة التحديات وحل المشكلات بطرق مبتكرة وفعّالة. وفي ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة، أصبح من الضروري تعزيز هذه المهارات لدى المتعلمين لتحقيق أهداف التعليم الحديث (Jabali & Alhassan, 2024)

وتبرز أهمية استخدام القصة الرقمية من قدرتها على تعزيز مشاركة الطلاب في العملية التعليمية، حيث تتيح لهم فرصة التفاعل النشط وتحليل عناصر القصة من منظور نقدي. ويساعد هذا الأسلوب على تنمية مهارات التفكير العليا مثل المقارنة، والاستنتاج، وحل المشكلات بطريقة مبتكرة (الخالدي، 2020).

وفي ضوء التطور المتسارع في استخدام التكنولوجيا في التعليم، تأتي الدراسة الحالية لتسلط الضوء على دور القصة الرقمية في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الثانوية. ويأمل الباحث أن تساهم الدراسة في تقديم حلول تعليمية مبتكرة تدعم المعلمين وتساعد في تحقيق الأهداف التربوية، بما يواكب التطورات المعرفية والتكنولوجية الحديثة، وفي محافظة النماص، يُعد تطبيق القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد للصف الأول الثانوي خطوة مهمة نحو تطوير العملية التعليمية بما يتوافق مع متطلبات القرن الواحد والعشرين، ومن هنا تنبع أهمية هذه الدراسة في استكشاف واقع توظيف هذه التقنية التعليمية وقياس أثرها على مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب، بما يساهم في تقديم مقترحات لتطوير الأداء التدريسي.

مشكلة الدراسة

لاحظ الباحث من خلال متابعته الميدانية، ومشاركته في الفعاليات التربوية كونه عضواً لهيئة التدريس في جامعة بيشة وإطلاعه على تقارير تعليمية محلية، وزيارات ميدانية لعدد من المدارس في محافظة النماص وجود فجوة واضحة بين الإمكانيات المتاحة من وسائل وتقنيات تعليمية حديثة، وبين ما يُطبق فعلياً داخل الصفوف الدراسية، خاصة في المرحلة الثانوية. وقد تكررت الملاحظات حول اعتماد المعلمين على الأساليب التقليدية في عرض المحتوى وتقديم المفاهيم، دون توظيف فعال لأدوات رقمية تفاعلية يمكنها تحفيز الطلاب على التحليل والنقد والمقارنة. كما

لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص؟

وينتفع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية التالية:

1. ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التحليل لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟
2. ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟
3. ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفسير لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟
4. ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟
5. ما المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية أثناء تنفيذ الدروس بغرض تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص؟
6. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول دور استخدام القصص الرقمية في تعزيز مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص تعزى إلى متغير (الجنس - الخبرة التدريسية - استخدام التقنية التعليمية)؟

أهداف الدراسة

الهدف الرئيس:

التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص.

الأهداف الفرعية:

1. التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التحليل لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص.
2. التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص.
3. التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفسير لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص.
4. التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظه النماص.
5. التعرف على واقع المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية في محافظة النماص
6. الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول دور استخدام القصص الرقمية في تعزيز مهارات التفكير

لمس الباحث تحديًا حقيقيًا في ضعف مستوى مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الثانوية، وانخفاض قدرتهم على التعامل مع المواقف المعقدة، أو تحليل القضايا بصورة منهجية. هذا ما دفع الباحث إلى التساؤل عن البدائل التعليمية التي يمكن أن تساهم في معالجة هذا القصور، لا سيما أن بعض الدراسات الحديثة قد أشارت إلى جدوى استخدام القصة الرقمية كوسيلة فعالة لتنمية التفكير الناقد، بفضل ما توفره من بيئة تفاعلية تجمع بين التشويق والسرد والتكنولوجيا الحديثة.

ويرى علي (2020) أنه على الرغم من التطور الكبير في الأساليب التعليمية، لا يزال العديد من المعلمين يعتمدون على الطرق التقليدية في التدريس، مما يحد من قدرة الطلاب على تنمية مهارات التفكير الناقد الضرورية لمواكبة تحديات القرن الحادي والعشرين، وفي هذا الصدد أشار الخالدي (2020) أن التفكير الناقد يُعد من المهارات الأساسية التي تمكن الطلاب من تحليل المعلومات، استنتاج الحلول، واتخاذ قرارات مستنيرة، إلا أن ضعف توظيف التكنولوجيا في العملية التعليمية أدى إلى تدني مستوى التفكير الناقد لدى الطلاب، خاصة في المرحلة الثانوية.

وقد كشفت إحصائيات تعليمية حديثة أن 60% من طلاب المرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية يواجهون صعوبات في تحليل المعلومات واستنتاج الحلول، مما يؤكد الحاجة إلى أساليب تدريس حديثة تدعم تنمية التفكير الناقد (الحربي، 2021)، وفي هذا الإطار، برزت القصة الرقمية بوصفها إحدى الأدوات التعليمية الفعالة التي تجمع بين السرد القصصي والتكنولوجيا الرقمية، مما يساهم في تعزيز التفكير التحليلي والنقدي لدى الطلاب (عبد الحميد، 2021)، فوفقًا لدراسات حديثة، فإن تطبيق القصص الرقمية في التدريس يمكن أن يزيد من مستوى التحليل والتقييم عند مقارنتها بالطرق التقليدية (الزهراني، 2022).

ومع ذلك، لا تزال هناك فجوة في توظيف القصص الرقمية داخل الفصول الدراسية، خاصة في محافظة النماص، حيث لم يتم بعد دمج هذه التقنية بشكل فعال في المناهج الدراسية. ويعود ذلك إلى قلة الوعي بأهمية القصص الرقمية، ونقص التدريب لدى المعلمين، وضعف البنية التحتية التكنولوجية في بعض المدارس (عمر، 2021).

لذا، فإن هناك حاجة ملحة لدراسة ميدانية تهدف إلى قياس واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لطلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص، وذلك من أجل تقديم توصيات تساهم في تحسين العملية التعليمية وتعزيز استخدام التقنيات الحديثة في التدريس.

أسئلة الدراسة

تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

ما واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد

(2) القصص الرقمية Digital stories:

هي استخدام السرد القصصي المدعوم بالأدوات الرقمية الحديثة، مثل الأصوات، الرسوم المتحركة، مقاطع الفيديو، والصور التوضيحية، بهدف تقديم محتوى تعليمي أو تفاعلي يعزز من فهم المتعلم ويحفزه على التفكير والتحليل (السعيد، 2022).

التعريف الإجرائي للقصص الرقمية في هذه الدراسة هو: استخدام المعلم لسرد قصصي رقمي يتضمن عناصر مرئية وسمعية متعددة مثل النصوص، الصور، ومقاطع الفيديو، بهدف تعزيز مهارات التفكير الناقد (التحليل، التقييم، والاستنتاج) لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص، وفق سياقات تربوية محددة وتوجيه تعليمي منظم.

(3) التفكير الناقد Critical thinking: هو عملية عقلية نشطة تتضمن تحليل المعلومات وتقييمها للوصول إلى أحكام أو استنتاجات منطقية مدعومة بالأدلة، ويشمل مهارات مثل الاستنتاج، التحليل، المقارنة، التفسير، والتقييم (الغامدي، 2021).

التعريف الإجرائي للتفكير الناقد في هذه الدراسة هو: مجموعة من المهارات التي تشمل التحليل، التفسير، المقارنة، والتقييم، والتي يتم تنميتها لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص باستخدام القصص الرقمية.

الإطار النظري والدراسات السابقة

المحور الأول: القصة الرقمية:

مفهوم القصة الرقمية:

تعددت تعريفات القصة الرقمية وفقاً لاختلاف الباحثين، حيث ركز بعضها على الجوانب التعليمية، بينما تناولت أخرى تأثيرها في تعزيز التفاعل والإبداع. ويرى الشهري (2024) أن القصة الرقمية تعد امتداداً لتكنولوجيا التعليم الإلكتروني، فهي تقوم على أساس منظومي للدمج بين عناصر الوسائط المتعددة، كما أن استخدام القصة في العملية التعليمية يتطلب أن يكون لدى المعلم مجموعة من القصص التي تناسب مع مستوى طلاب المرحلة الأساسية، بالإضافة إلى ارتباطها بموضوعات المقرر الدراسي.

ويرى الحري والمزروع (2025) بأنها منظومة من الإجراءات المترابطة التي توظف القصص الرقمية بالمواقف التعليمية بشكل يمزج بين الصور الكاريكاتورية والنصوص والأصوات والتأثيرات الصوتية والحركية؛ لسرد قصة تعليمية بطريقة مشوقة.

يُعرفها المهيرات وشحادة (2023، ص. 119) بأنها «استراتيجية تعليمية تستخدم الوسائط المتعددة الرقمية لعرض المحتوى التعليمي بشكل قصصي بهدف تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب».

ومن خلال التعريفات السابقة يعرف الباحث القصة الرقمية بأنها: استخدام المعلم لسرد قصصي رقمي يتضمن عناصر مرئية وسمعية متعددة مثل النصوص، الصور، ومقاطع الفيديو، بهدف تعزيز

الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص، والتي تعزى إلى متغيرات (الجنس - الخبرة التدريسية - استخدام التقنية التعليمية).

أهمية الدراسة

أ- الأهمية النظرية:

- تكمن أهمية الدراسة في أنه تعنى بأسلوب تعليمي حديث يمكن أن يساعد في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب.
- توفير معلومات للمعلمين ومصممي المناهج الدراسية حول كيفية استخدام القصة الرقمية بشكل فعال.
- تناول الدراسة أحد المداخل التقنية الحديثة وهي القصص الرقمية ودورها في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطالب.
- تركز الدراسة الحالية على مطلب ضروري يتماشى مع أهداف التعليم في المملكة والذي ينادي بتنمية مهارات التفكير الناقد من خلال توظيف التكنولوجيا الرقمية.

ب- الأهمية التطبيقية:

- توجيه نظر المؤسسات التعليمية إلى ضرورة تبني أساليب واستراتيجيات جديدة في تقديم المحتوى التعليمي الإلكتروني؛ سعياً للارتقاء بالتعليم والتعلم.
- توجيه اهتمام المعلمين والوالدين إلى استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطالب.
- توجيه اهتمام مطوري المناهج الدراسية بضرورة تضمين القصص الرقمية في محتوى وأنشطة المناهج لتنمية المهارات لدى الطلاب.

حدود الدراسة:

- الحدود الموضوعية: تركز هذه الدراسة على واقع استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص.
- الحدود البشرية: معلمي ومعلمات المهارات الرقمية للمرحلة الثانوية في محافظة النماص.
- الحدود الزمنية: تم تنفيذ الدراسة خلال الفصل الدراسي الثالث من العام الدراسي 1446 هـ 2025م.
- الحدود المكانية: أجريت الدراسة في مدارس محافظة النماص، في المملكة العربية السعودية.

مصطلحات الدراسة

(1) واقع استخدام: عرفه الباحث إجرائياً بأنه: استجابة

المعلمين باختيار درجة الموافقة في مقياس خماسي أعده الباحث على استخدام القصة الرقمية بغرض تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص.

أهمية القصة الرقمية:

أشارت الأدبيات التربوية إلى أهمية القصة الرقمية في البيئة التعليمية ومنها ما ذكره (Bilici and Yilmaz (2024) بانها تُعد وسيلة فعالة في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم على التفاعل مع المحتوى التعليمي، وذلك من خلال المزج بين النصوص، والعناصر البصرية، والصوتية، والتفاعلية. وقد أظهرت دراسة (Alismail, 2015) أن استخدام القصص الرقمية يُحسن من مستويات التركيز والانخراط لدى الطلاب، مما ينعكس إيجاباً على أدائهم الأكاديمي وتفاعلهم داخل الصف. وفي نفس السياق، أظهرت دراسة (abali & Alhassan (2024) أن استخدام القصة الرقمية التفاعلية كان له تأثير إيجابي في تحسين التحصيل الدراسي والدافعية نحو تعلم المهارات الرقمية لدى طلاب المرحلة الثانوية. وقد بينت دراسة (عبد الغفار، 2022) أن استخدام القصة الرقمية ساعد في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية. كما أشار باحثون إلى أن تضمين العناصر التفاعلية في القصص الرقمية يساهم في تنمية المهارات اللغوية لدى الأطفال في سن مبكرة، مما يعزز قدرتهم على التعبير والتواصل الفعال (Tosun, Uslu & Erul, 2025)

علاوة على ذلك، أشار باحثون إلى أن القصص الرقمية تمثل أداة فعالة لدعم التعلم الذاتي والمستقل، وهو ما ينعكس على تحصيل المتعلم وثقته بنفسه (Tamimi, 2024)، ويزيد من دافعية الطلاب نحو تعلم المهارات الرقمية، ويعزز من استجابتهم الإيجابية تجاه المحتوى (الشهري، 2024)، ويعزز الإبداع والتفكير النقدي (السعيد، 2022)، وأخيراً، تحفز الطلاب على التفاعل والمشاركة الفعالة داخل الصف، ويُسهل في تحسين توجيههم العام نحو عملية التعلم (Kukul, 2024)

يتضح مما سبق أن القصة الرقمية بوصفها وسيلة تعليمية حديثة تجمع بين متعة السرد القصصي وقوة التكنولوجيا الرقمية، مما يساهم في جعل عملية التعلم أكثر تفاعلية وفعالية. كما تساهم في تبسيط المفاهيم المعقدة عبر تقديمها ضمن سياقات ملموسة، مما يسهل الفهم العميق ويربط بين المعرفة النظرية والحياة العملية. إلى جانب ذلك، تساهم القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد من خلال بيئتها التفاعلية التي تدفع المتعلمين إلى التحليل والتفسير والتقييم أثناء تلقيهم للمحتوى أو إنتاجهم له. فهي لا تكتفي بعرض المعرفة، بل تحفز الطلاب على التساؤل، والمقارنة بين وجهات النظر، واستخلاص النتائج، مما يجعلها وسيلة فعالة لترسيخ التفكير العميق والواعي لدى المتعلمين.

دور القصص الرقمية وتنمية مهارات التفكير:

يتعدد الأثر الإيجابي العميق لتوظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير لدى المتعلمين، إذ تعدد مستويات هذا التأثير لتشمل التذكر، التحليل، التقييم، التركيب، والاستقبال، فالسرد الرقمي لا يقتصر على الترفيه أو توصيل المعرفة فحسب، بل يُعد أداة تعليمية فاعلة في تدريب العقل على التفكير المنهجي والمنظم. فعلى مستوى التذكر، أشار الجهني (2025) أن القصة الرقمية المصورة تساعد في تمكين المتعلم من استرجاع المعلومات من خلال إعادة سرد أحداث القصة بلغته الخاصة،

مهارات التفكير الناقد (التحليل، التقييم، والاستنتاج) لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص، وفق سياقات تربوية محددة وتوجيه تعليمي منظم.

خصائص القصة الرقمية:

تتميز القصة الرقمية بعدة خصائص تجعلها وسيلة تعليمية فعالة ومؤثرة، حيث تجمع بين السرد التقليدي والتكنولوجيا الحديثة، مما يعزز من تفاعل المتلقي واستيعابه للمحتوى، ومن أبرز هذه الخصائص التكامل بين الوسائط المتعددة، حيث أشارت دراسة (Bilici and Yilmaz (2024) أن القصة الرقمية تعتمد على الدمج بين مجموعة متنوعة من الوسائط مثل النصوص، والصور، ومقاطع الفيديو، والمقاطع الصوتية، مما يساعد في تقديم تجربة تعليمية غنية وشاملة. فالدمج بين هذه العناصر يساهم في تنشيط أكثر من حاسة لدى المتعلم، وهو ما يرسخ المعلومات في الذاكرة بشكل أعمق وأكثر فاعلية. كما أشارت دراسة (Tosun, Uslu & Erul (2025) إلى خاصية التفاعل والمشاركة حيث إن من أبرز ما يميز القصة الرقمية هو إتاحتها فرصاً حقيقية للتفاعل مع المحتوى، حيث يمكن للمتعلمين أن يشاركوا في مسار القصة، أو يختاروا بين خيارات متعددة، أو يجيبوا على أسئلة، مما يعزز من مشاركتهم النشطة في عملية التعلم. وهذا النوع من التفاعل لا يحسن فقط الفهم، بل يساهم كذلك في رفع معدلات التذكر والاحتفاظ بالمعلومات، نظراً لانخراط المتعلم في التجربة بشكل مباشر وفعال.

كما أشارت دراسة الكعبي (2020) إلى خاصية التحفيز والإثارة حيث تمتلك القصة الرقمية قدرة عالية على جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم، بفضل ما تحمله من عناصر بصرية وصوتية مشوقة. هذه العناصر تُضفي على المحتوى طابعاً ديناميكياً يجعل من عملية التعلم أكثر متعة وإثارة، مما يزيد من دافعية المتعلمين ويشجعهم على الاستمرار في استكشاف المادة التعليمية. فالتعلم الذي يحمل طابعاً ترفيهياً ومشوقاً يكون أكثر تأثيراً وفاعلية، خاصة في البيئات التعليمية الحديثة. علاوة على ذلك، يعزز استخدام القصة الرقمية في التعليم تنمية مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى المتعلمين، حيث تفتح المجال أمامهم لتحليل المحتوى، وطرح التساؤلات، وتقديم تفسيرات متنوعة للرسائل التي تحملها القصة. كما تشجعهم على الإبداع في إنتاج قصص رقمية خاصة بهم، مما ينتهي مهاراتهم في التعبير، وبناء السياقات، وربط الأحداث والأفكار بشكل خلاق (Tamimi, 2024)

يتضح مما سبق أن القصة الرقمية تُظهر بوضوح الدمج بين السرد التقليدي وأدوات التكنولوجيا الحديثة بطريقة تجعل منها وسيلة تواصل وتعليم مؤثرة وجذابة. فهي لا تقتصر فقط على تقديم محتوى متنوع من النصوص والصور والصوتيات ومقاطع الفيديو، بل تتفوق أيضاً بإضافة عناصر التفاعل والمشاركة، والجذب والإثارة، وتنمية التفكير النقدي والإبداعي للطلاب. ومع سهولة الوصول والنشر، وأصبحت القصة الرقمية وسيلة مثالية لدعم التعلم الذاتي والمستمر في بيئات التعليم الحديثة، حيث تجمع بين الترفيه والمعرفة بأسلوب مبتكر ومؤثر.

بعد ذلك، تأتي مرحلة تصميم اللوحة القصصية (Storyboard)، والتي يُعبرُ فيها عن تسلسل أحداث القصة من خلال مجموعة من الرسوم التخطيطية أو الصور الرمزية، بحيث تمثل كل لوحة مشهداً أو حدثاً محدداً من القصة التعليمية (الجاسري، 2023).
تليها خطوة التطبيق التجريبي لسرد القصة، حيث يُفضل سرد القصة عدة مرات في أوقات مختلفة بهدف اختبار فاعلية الأداء القصصي ومدى ملاءمته للموقف التعليمي، مع تعديل السرد استناداً إلى التغذية الراجعة التي يتم الحصول عليها (Miller, 2023).

وفي الخطوة السادسة، يتم تحليل القصة ومراجعتها بعمق من خلال طرح أسئلة نقدية حول مدى ترابط الأحداث ووضوح الرسالة التعليمية وملاءمة الوسائط المستخدمة، يعقب ذلك تعديل وتحديث اللوحة القصصية بناءً على الملاحظات المستخلصة (Yang et al., 2022).

ثم تأتي مرحلة إضافة الملاحظات التوضيحية على اللوحة القصصية، حيث يُعاد سرد القصة بصوت عالٍ، مع تسجيل الملاحظات الخاصة بالإيقاع الصوتي أو الانتقالات بين المشاهد أو التأثيرات البصرية المقترحة (Bilici & Yilmaz, 2024).

أما في الخطوة التالية، فيُفضل تجريب سرد القصة أمام أحد الزملاء دون الاعتماد على اللوحة القصصية، بهدف التأكد من مدى ترابط الأحداث في الذاكرة وإتقان تسلسلها الزمني والفكري (Tosun, Uslu & Erul, 2025).

وفي مرحلة متقدمة من التنفيذ، يُنصح بالتركيز على إضافة المشاعر والتعبيرات الوجدانية أثناء السرد، وذلك لإضفاء الحيوية والواقعية على القصة، بما يعزز تفاعل المتعلمين وانخراطهم في الموقف التعليمي (Kukul, 2024).

وبعد اكتمال السرد وتثبيت النص النهائي، تأتي خطوة تسجيل القصة رقمياً بصوت واضح ومعدل ببطء وثقة، مع مراعاة جودة الأداء الصوتي والتزامن بين الصوت والصور لتحقيق التأثير التعليمي المطلوب (السعيد، 2022).

وأخيراً، تُختتم العملية بإعداد خريطة القصة الرقمية التعليمية، وهي صفحة واحدة توضح كيفية دمج المكونات الأساسية للقصة الرقمية (النص، والصوت، والصورة، والمؤثرات) في بناء واحد متكامل يسهل تطبيقه أثناء التدريس (Bilici & Yilmaz, 2024).

اخور الثاني: التفكير الناقد

مفهوم التفكير الناقد:

أشارت الأدبيات التربوية إلى أن التفكير الناقد من المفاهيم المحورية في مجالات التربية وعلم النفس، حيث يشير إلى القدرة على التحليل والتقييم المنطقي للمعلومات والحجج بهدف الوصول إلى استنتاجات مدعومة بالأدلة، ومن هذا المنطلق، تنوعت تعريفات التفكير الناقد وفقاً لوجهات النظر المختلفة، حيث يرى (2012)

كما يُسهم في إثراء الحصيلة اللغوية واللفظية. أما على مستوى التحليل، فأوضح مرعي وجردات (2023) إن القصص الرقمية تتيح فرصاً متعددة لتدريب المتعلم على تفكيك النصوص إلى وحدات صغيرة؛ حيث يتعلم تحليل الجملة إلى كلمات، والفقرة إلى جمل، والنص الكامل إلى فقرات مترابطة. كما يُشجّع على تحليل ما يقرؤه من حيث الأسباب والنتائج والأفكار، إلى جانب فحص مدى توافق النصوص مع خبراته السابقة واهتماماته. ويُعد هذا التحليل أساساً لتكوين مهارات لغوية متقدمة، من بينها التمييز بين أدوات الربط، وصيغ الأمر والنهي، وأشكال الاستفهام، وكذلك مفاهيم الجمع والتذكير والتأنيث، وأسماء الإشارة.

وعند الحديث عن مستوى التقويم، نجد أن القصة الرقمية تتيح للمتعمّل بيئة تفاعلية تمكنه من مناقشة المحتوى، وإبداء الرأي فيه، بل ونقد وجهات النظر الأخرى وفق معايير تتناسب مع عمره وفكره. كما تُنمّي قدرته على التمييز بين الصواب والخطأ، وفهم الأفكار الرئيسية للموضوعات التي يتفاعل معها إلكترونياً، مما يعزز من وعيه النقدي وقدرته على اتخاذ موقف من النصوص المختلفة (الجاسري، 2023).
وأخيراً، فإن القصص الرقمية تعزز من مستوى الاستقبال، حيث تتيح للمتعلّمين حرية اختيار ما يرغبون في قراءته بناءً على ميولهم واهتماماتهم الشخصية. وتوفّر البرمجيات الحديثة والمواقع الإلكترونية المتخصصة بيئة حرة للقراءة التفاعلية، تُمكن المتعلم من التفاعل مع المحتوى بطريقة مرنة وشخصية، مما يُسهم في تشجيعه على الاستمرار في التعلم الذاتي، والانخراط في أنشطة قرائية ممتعة وهادفة (المهيرات وشحادة، 2023).

الخطوات الإجرائية لاستخدام القصة الرقمية في الدروس التعليمية:

أشارت الأدبيات التربوية الحديثة إلى أن توظيف القصة الرقمية في الموقف التعليمي يمر بعدد من الخطوات الإجرائية المنهجية التي تضمن تحقيق الأهداف التعليمية بفاعلية. فقد أوضح الجهني (2025) أن البداية تتمثل في اتخاذ قرار بتضمين القصة الرقمية في الدرس، وذلك من خلال تحديد عنوان القصة وموضوعها والفكرة الرئيسية التي تخدم نواتج التعلم المستهدفة، لتكون هذه الخطوة بمثابة الأساس الذي تُبنى عليه بقية الإجراءات التعليمية.

وفي الخطوة الثانية، تتم تجزئة القصة إلى أحداث تعليمية رئيسة، بحيث تُقسم المادة القصصية إلى مواقف أو أحداث مترابطة تسهم في توضيح المفاهيم التعليمية أو تعزيز مهارة محددة، مما يساعد المتعلمين على تتبع تسلسل الأحداث وفهم العلاقة بين عناصر المحتوى (مهدي وأمين، 2024).

أما الخطوة الثالثة فتتعلق بكتابة سيناريو القصة التعليمية، بحيث يُصاغ النص بلغة بسيطة وواضحة ومناسبة لمرحلة المتعلمين، مع تجنب النسخ الحرفي للنصوص التعليمية لضمان سهولة الفهم وجاذبية السرد (Jabali & Alhassan, 2024).

(Fisher 2023) أن المفكر الناقد يتمكن من التمييز بين الحقائق الموضوعية والآراء الشخصية أو التفسيرات غير المدعومة. فبينما تعتمد الحقائق على أدلة علمية قابلة للتحقق، تركز الآراء غالباً على المشاعر أو الخبرات الذاتية. إدراك هذا الفرق يُعد ضرورياً لتقييم المعلومات بدقة، والتعامل معها وفق قيمتها الحقيقية دون الوقوع في مغالطات أو استنتاجات خاطئة. وإخيراً، أشار (Browne & Keeley 2021) أن التفكير النقدي لا يقتصر على تحليل الأفكار القائمة فقط، بل يمتد ليشمل القدرة على إيجاد حلول جديدة ومبتكرة للمشكلات. فالمفكر الناقد يوظف تحليله العميق ومنهجيته المنظمة في توليد أفكار غير تقليدية، مما يعزز من طاقته الإبداعية، ويفتح أمامه آفاقاً جديدة في مجالات التفكير والعمل.

أهمية التفكير الناقد:

تتعدد أهمية التفكير الناقد في حياة الفرد والمجتمع، إذ يمثل عاملاً مؤثراً في زيادة فاعلية التعلم وتنمية المهارات العقلية لدى المعلم. كما يساهم في بناء عقلية ناقدة قادرة على تحقيق التوازن بين المتطلبات المعاصرة والانفتاح على العولمة من جهة، والحفاظ على الهوية القومية والثقافة من جهة أخرى. كما يُكسب الفرد مرونة وموضوعية وعقلانية في التعامل مع القضايا المختلفة، مما يساعده على التكيف بشكل أفضل مع مجتمعه المتغير (إبراهيم، 2025).

كما يؤدي التفكير الناقد دوراً محورياً في تنمية أنماط التفكير الأخرى، مثل التفكير الابتكاري، من خلال عملية النقد والتحليل والتنقيح، بالإضافة إلى تعديل وإضافة حلول مبتكرة للمشكلات. كما يوفر القدرة على تقييم الحلول وفق معايير معينة وإخضاعها للبرهنة والأدلة القوية، مما يعزز من مهارات حل المشكلات في مختلف مراحلها، بدءاً من طرح الفروض واختيار البدائل وصولاً إلى التقييم الموضوعي للحلول (الخليل، 2022).

ويشجع التفكير الناقد المتعلم على التعبير عن أفكاره وآرائه بحرية تامة، مما يطور من قدرته على الحوار والمناقشة، ويعزز ثقته بنفسه واستقلاليته الفكرية، كما يؤدي التفكير الناقد إلى فهم أعمق للمحتوى المعرفي، حيث يشجع المتعلم على استخدام أساليب التعلم الذاتي ويقوده إلى التحرر من التبعية الفكرية والتمحور حول الذات. كما يعزز من روح التساؤل والدراسة وعدم التسليم بالحقائق دون تحقق، مما يجعل الخبرات المدرسية أكثر معنى ويدفع المتعلم لتطبيقها وممارستها، ويزيد من مستوى تحصيله العلمي. بالإضافة إلى ذلك، يتيح التفكير الناقد للمتعلمين فرصاً حقيقية للنمو والتطور والإبداع عبر تنمية مهارات الحوار والمرونة وتوليد الأفكار (مهدي وأمين، 2024).

ويساعد في فهم وجهات نظر الآخرين ويحسن قدرة الاستماع لهم بعقلية متفتحة وإن كانت وجهات النظر هذه مخالفة لنا ولأفكارنا، ويحسن من قدرة الفرد على فهم الفروق الثقافية بين الحضارات وثقافة المجتمعات الديمقراطية، كما يساعد على تعلم صنع القرار الحكيم في الحياة اليومية والبعد عن التطرف، كما يعتبر من المقومات الأساسية للمواطنة الفاعلة في عصر اتسعت فيه المعلومات وانتشرت فيه

Novella أن التفكير الناقد يقوم على الشك المنطقي والمنظم لأي ادعاء أو اعتقاد حيث التفكير بعناية وحرص. ويعرفه النعيمي (2022) بأنه نشاط عقلي منظم لتقديم بعض البراهين، القضايا والاحكام الصادرة التي يمكن أن تساعد في تنمية معتقدات ورؤى وتوجهات الفرد، واتخاذ القرارات المصيرية التي تؤثر على حياته بقدر كبير من المسؤولية والثقة. ويرى الغامدي (2021) بأنه عملية عقلية مركبة، تتضمن عددا من المهارات التي يستخدمها التلميذ منفردة أو مجتمعة، ويتم في ضوء محكات محددة، وتمكن التلميذ من إصدار أحكام صائبة على قضايا أو أحداث أو وقائع، والتمييز بين الرأي والحقيقة، ودقة الملاحظة، واستخلاص المعلومات (الاستنتاج، والمقارنة، والترتيب، والتوصل إلى تعميمات).

ومن خلال ما سبق، يُعرف الباحث التفكير الناقد بأنه عملية عقلية منظمة تهدف إلى التحليل المنطقي للمعلومات وتقييمها بموضوعية، للتحقق من صحتها واتخاذ قرارات واعية قائمة على الأدلة. وتشمل هذه العملية استخدام مهارات الاستدلال، والتمييز بين الحقائق والآراء، وفحص مصداقية المصادر، مع الالتزام بالدقة والحياد. كما تتضمن القدرة على كشف التحيزات، والتعامل المرن مع المشكلات، وتوظيف الشك المنهجي وسيلة للوصول إلى استنتاجات عقلانية مبنية على البرهان والدليل.

خصائص التفكير الناقد:

تشير الأدبيات التربوية إلى أن التفكير الناقد يتميز بعدة خصائص تجعله أداة ضرورية في التحليل والاستدلال واتخاذ القرارات المستنيرة، وتكمن أهمية هذه الخصائص في تمكين الأفراد من التمييز بين المعلومات الصحيحة والمغلوط، واتخاذ مواقف عقلانية قائمة على الأدلة والبراهين. تفصيلاً، أشار (Facione 2020) أن التفكير النقدي يعتمد على تفكيك المعلومات إلى عناصرها الأساسية، وتحليل العلاقات القائمة بينها للوصول إلى فهم شامل وعميق لما يتم تناوله. هذا النوع من التحليل يساعد على كشف التناقضات والأخطاء المنطقية، كما يُمكن الفرد من بناء تصورات أكثر دقة واستنارة. وفي نفس السياق، أوضح (Paul & Elder 2019) أن التفكير النقدي يتسم بالمنهجية والتنظيم، حيث يُبنى على خطوات متسلسلة مدروسة بعناية ووفق معايير منطقية وعلمية دقيقة، مما يساهم في التوصل إلى استنتاجات موضوعية وقابلة للدفاع عنها. كما أشار (Ennis 2018) إلى أن من أهم خصائص التفكير الناقد اعتماده على الاستدلال المنطقي في تقييم الحجج والنتائج. فالمفكر الناقد لا يقبل الادعاءات ببساطة، بل يقوم بفحص الأدلة المساندة لها بدقة، متحققاً من مدى اتساقها الداخلي ومدى ملائمتها للنتائج المستخلصة منها.

إضافة إلى ما سبق أشار (Halpern 2022) إلى أن التفكير الناقد يتطلب قدرًا عاليًا من المرونة والانفتاح الذهني. فالمفكر الناقد لا يتشبث بآرائه بشكل جامد، بل يكون مستعداً لتغيير مواقفه إذا ما ظهرت أدلة جديدة تستدعي ذلك. كما أنه يتقبل وجهات النظر المختلفة دون تحيز أو انحياز مسبق، والنظر للقضايا من زوايا متعددة وبطريقة أكثر شمولية وموضوعية. وفي السياق نفسه، أوضح

مواقف الحياة الواقعية.

ومن جهة أخرى، تدعم القصة الرقمية تنمية مهارة الربط والاستنتاج. حيث تقدم الأحداث بطريقة تسلسلية مدروسة، مما يدفع القارئ أو المشاهد إلى الدراسة عن العلاقات السببية بين الشخصيات والأحداث، واستنتاج النتائج المنطقية بناءً على المعطيات المقدمة. هذه العملية تساهم في تعزيز التفكير الاستنتاجي وتعميق الفهم (Koumi, 2020).

وأخيراً، لا تقتصر القصة الرقمية على تنمية التفكير التحليلي والنقدي فقط، بل تمتد لتشجيع الإبداع والتفكير المفتوح. إذ إن منح المعلمين فرصة إنشاء قصصهم الرقمية الخاصة يعزز لديهم مهارة تنظيم الأفكار، واختيار المحتوى المناسب، وصياغة رسائل، واضحة، ومؤثرة. وهكذا يتعلمون الجمع بين التفكير النقدي والإبداعي في آن واحد، مما يفتح أمامهم آفاقاً أوسع للتعبير عن الذات وإنتاج المعرفة (Halpern, 2022).

ومن خلال ما سبق يرى الباحث أن القصة الرقمية تعد أداة تربوية فعالة في تنمية التفكير الناقد، حيث تجمع بين التفاعل، والتحليل، والتقييم، وحل المشكلات. كما تساهم في تعزيز قدرة المعلمين على التفكير المنطقي والاستنتاجي، وتطوير مهارات التمييز بين المعلومات الصحيحة والمغلوطه، مما يجعلها وسيلة مثالية لتطوير قدرات الأفراد في مختلف المجالات التعليمية والمهنية.

الخو الثالث: العلاقة بين القصص الرقمية والتفكير الناقد في

ضوء الدراسات السابقة:

تُعد القصص الرقمية من الوسائط التعليمية الفعالة التي توظف التكنولوجيا الرقمية لدمج الصور، والصوت، والنصوص، ومقاطع الفيديو؛ لتقديم محتوى تفاعلي يساهم في تطوير مهارات التفكير العليا، وعلى رأسها التفكير الناقد.

تشكل القصص الرقمية أحد الأدوات التعليمية الحديثة التي تجمع بين السرد القصصي التقليدي والتكنولوجيا الرقمية، مما يوفر بيئة تفاعلية ومحفزة للتعلم، خاصة في تنمية مهارات التفكير العليا، ومن أبرزها التفكير الناقد (Paul & Elder, 2014). وأوضح Bilici (2024) and Yilmaz (2024) أن القصص الرقمية توظف وسائط متعددة تشمل النصوص، والصور، والصوت، والفيديو لتقديم تجربة تعلم متكاملة تُسهم في تعزيز تفاعل المتعلمين وزيادة دافعيتهم وتساعد على تنشيط العمليات المعرفية المعقدة كالفهم والتحليل والاستنتاج.

كما تُعد القصص الرقمية وسيلة فعالة لتنمية التفكير الناقد لأنها تدعو المتعلم إلى تحليل الشخصيات والأحداث من خلال التفاعل مع القصة، مما يعزز التفكير التحليلي ويُثني مهارة التفسير، واتخاذ مواقف مبنية على أدلة، كما يتيح تصميم القصص الرقمية إمكانيات لطرح تساؤلات مفتوحة أو مشكلات تتطلب من المتعلم اتخاذ موقف وتبريره، وهي إحدى صور التفكير الناقد (Kukul, 2024)، كما أن القصص الرقمية تتيح للطلاب فرصة رؤية الأحداث من وجهات نظر مختلفة، مما يعزز قدرتهم على التقييم المنطقي والتأمل في الأفكار المتباينة (Tosun, Uslu & Erul, 2025).

الدعابات، ويعمل على تشجيع تعلم الدروس التي تطرح التساؤلات أو التي تثير النقد والجدل حولها (النعمي، 2022).

خطوات التفكير الناقد:

يعد التفكير الناقد عملية عقلية منظمة تهدف إلى تقييم المعلومات والأفكار للوصول إلى استنتاجات منطقية واتخاذ قرارات مستنيرة، وقد حدد الباحثون عدة خطوات رئيسية لهذه العملية، تساهم في تعزيز القدرة على التحليل والتقييم المنهجي، حيث أشار Facione (2020) أن أهم خطوات التفكير النقدي هي تحديد المشكلة أو السؤال المطروح بوضوح، وتحديد أهداف التفكير والتوقعات منه. وبعد تحديد المشكلة، يتم الدراسة عن المعلومات الموثوقة من مصادر متعددة، سواء من الأدبيات العلمية أو البيانات التجريبية، لضمان شمولية الفهم قبل البدء في التحليل (Paul & Elder, 2019). وبعد ذلك، تحليل وتفسير المعلومات بطريقة نقدية، والتأكد من صحتها ودقتها، والتمييز بين البيانات الموضوعية والآراء الشخصية. (Ennis, 2018) علاوة على ذلك، أشار Halpern (2022) إلى ضرورة تقييم الحجج والأدلة المقدمة ومدى اتساقها ومنطقيتها، مع النظر في احتمالية التحيزات أو المغالطات المنطقية التي قد تؤثر على الاستنتاجات. كما أوضح Browne & Keeley (2021) إلى أهمية استخلاص استنتاجات منطقية قائمة على الأدلة، مع التأكد من أن القرار النهائي يعكس تفكيراً نقدياً متزنًا. وأخيراً، المراجعة المستمرة للنتائج، والدراسة عن بدائل أخرى قد تكون أكثر منطقية أو دقة، مما يتيح تحسين جودة القرار المتخذ (Fisher, 2023).

القصة الرقمية والتفكير الناقد:

تكتسب القصة الرقمية دوراً مهماً في تحفيز العديد من مهارات التفكير الناقد لدى المتعلمين. فهي تعمل أولاً على تحفيز مهاراتي التحليل والتفسير، إذ تتطلب من المتلقي أن يتفاعل مع المحتوى المعروض، سواء كان نصوياً مكتوباً أو صوراً ثابتة أو مشاهد فيديو متحركة. هذا التفاعل يحفز قدرة المتعلم على تحليل الأحداث وربط المعلومات بعضها ببعض، واستخلاص المعاني الضمنية التي قد لا تكون ظاهرة بشكل مباشر. (Robin, 2019)

بالإضافة إلى ذلك، تساعد القصة الرقمية في تنمية مهارات التقييم والنقد. من خلال التفاعل مع القصص، يتعلم المتلقي أن يقيم مدى صحة المعلومات التي يتعرض لها، ويتحقق من موثوقية مصادرها، مما يطور لديه مهارة الشك المنهجي ويعزز قدرته على التمييز بين الحقائق والآراء الشخصية (osun, Uslu & Erul (2025) هذه المهارة ضرورية في عصر تزايد فيه المعلومات المتدفقة وتنوع مصادرها بشكل كبير.

علاوة على ذلك، تعزز القصة الرقمية القدرة على حل المشكلات. فكثيراً من القصص الرقمية تقدم سيناريوهات تحاكي مواقف حياتية معقدة تتطلب من المتعلم التفكير في الخيارات والبدائل المختلفة، وتقييم الحلول الممكنة، واتخاذ قرارات عقلانية مستندة إلى الأدلة والمعطيات المتاحة. (Kukul, 2024) وبهذا، تصبح القصة الرقمية أداة فعالة لتنمية التفكير النقدي العملي القابل للتطبيق في

كاستراتيجية تدريسية قائمة على التفاعل والتأمل وتنمية التفكير العميق. كما أوضحت دراسة (Bilici and Yilmaz (2024) أهمية القصة الرقمية في توظيف الوسائط المتعددة — من نصوص وصور وصوت وفيديو — لتوفير تجربة تعلم شاملة تُحفّز العمليات العقلية العليا كالفهم والتحليل والتقييم. وتفيد هذه النتائج في التأكيد على ضرورة تصميم بيئات تعلم رقمية تفاعلية توظف أكثر من وسيلة اتصال ومعالجة معرفية لتعزيز التفكير الناقد.

وفي السياق نفسه، ربطت دراسة (Almulla (2023 بين القصة الرقمية ومبادئ النظرية البنائية لكل من بياجيه وفيجوتسكي، مؤكدة أن القصة الرقمية توفر بيئة تعلم غنية تتيح للمتعلمين بناء المعرفة ذاتياً من خلال التفاعل مع المواقف التعليمية. وتُبرز هذه النتائج أهمية توظيف القصة الرقمية في ضوء التوجهات البنائية لتشجيع المتعلمين على التساؤل، والتحقق من المعلومات، وربط الأسباب بالنتائج، وهي جميعها ممارسات أساسية في التفكير الناقد.

وتُظهر دراسة (Tosun, Uslu & Erul (2025 أن القصة الرقمية تتكامل مع التعلم القائم على المشروعات، إذ تمثل مشروعاً معرفياً متكاملًا يتطلب من المتعلم جمع البيانات وتحليلها وتنظيمها واتخاذ القرارات المناسبة بناءً عليها. وتفيد هذه النتيجة في إمكانية استثمار القصة الرقمية كوسيلة لتطبيق مبادئ التعلم النشط القائم على الممارسة والتحليل وحل المشكلات.

كما تسهم نتائج (Gardner (1983 المتعلقة بنظرية الذكاءات المتعددة في توضيح أن القصة الرقمية تُعد أداة تعليمية مثالية لتوظيف أنماط مختلفة من الذكاء، مثل الذكاء اللغوي والبصري والموسيقي. ويمكن الاستفادة من هذا الطرح في تصميم أنشطة تعليمية متعددة الحواس تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين وتدعم تنمية التفكير الناقد من خلال تنوع مداخل التعلم وأساليبه.

وأخيراً، تؤكد نتائج (Bilici and Yilmaz (2024 و (ukul (2024 أن القصة الرقمية تُسهم في تطوير مهارات التفسير والتقييم والتفكير التأملية من خلال ما توفره من فرص للتفاعل والنقاش ومقارنة وجهات النظر المختلفة بين المتعلمين. ومن هذا المنطلق، يمكن الاستفادة من مجمل هذه الدراسات في بناء تصور علمي وتربوي متكامل لدمج القصة الرقمية في المناهج الدراسية، وخاصة في المواد التي تعزز التفكير التحليلي والنقدي كمواد اللغة العربية والعلوم الاجتماعية في المرحلة الثانوية.

منهج وإجراءات الدراسة

منهج الدراسة: استخدم الباحث منهج البحث الوصفي المستند إلى المسح بالاستبيان على عينة من معلمين ومعلمات الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص لملاءمته لأهداف الدراسة وأسئلتها.

مجتمع وعينة الدراسة: يمثل مجتمع الدراسة الحالية في جميع معلمي الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص وتكونت عينة الدراسة على (88)، معلماً من معلمي الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص وتم اختيارها بطريقة عشوائية بسيطة. وتعرف العينة العشوائية بأنها « مجموعة جزئية من المجتمع الأصلي، وبحجم معين، لها نفس

وقد أثبتت الدراسات التجريبية أثر هذه الممارسات التعليمية، إذ أظهرت دراسة (Kukul (2024 أن الطلاب الذين شاركوا في مشاريع القصص الرقمية أظهروا تحسناً ملحوظاً في مهارات التفكير الناقد مقارنةً بالطلاب الذين تلقوا تعليمًا تقليدياً. كما أكدت دراسة إبراهيم (2025) أن توظيف القصص الرقمية في التعليم أدى إلى رفع قدرة الطلاب على تحليل النصوص، والتعبير عن الرأي، واستخدام الأدلة بشكل منطقي لدعم الاستنتاجات، وهو ما يسهم في بناء عقلية نقدية واعية.

وتؤكد النظرية البنائية، التي أسسها بياجيه وفيجوتسكي (Piaget and Vygotsky's Theories)، أن المتعلم يبني معرفته بنفسه من خلال التفاعل مع بيئته ومصادر التعلم، وفي هذا السياق تتيح القصص الرقمية بيئة تعلم غنية تسمح للمتعلمين بدمج معرفتهم السابقة مع الخبرات الجديدة من خلال إنشاء القصص أو تحليلها هذا التفاعل يدفع المتعلم إلى طرح الأسئلة، والتحقق من المعلومات، وربط الأسباب بالنتائج، وهي كلها مهارات مرتبطة بالتفكير الناقد (Almulla, 2023).

كما تدعم استراتيجيات التعلم القائم على المشروعات فكرة إشراك المتعلم في تنفيذ مهام حقيقية ذات مغزى، وتعد القصة الرقمية مشروعاً متكاملًا يتطلب من المتعلم الدراسة، والتحليل، واتخاذ القرار، وحل المشكلات، وهي ممارسات تعزز التفكير الناقد كما أن عملية إعداد القصة الرقمية تحفز المتعلم على التفكير العميق في اختيار المعلومات وتقييم مصادرها وصياغتها بشكل منطقي ومقنع (Tosun, Uslu, & Erul, 2025).

وبحسب نظرية (Gardner (1983 فإن المتعلمين يمتلكون أنماطاً متعددة من الذكاء وتوفر القصص الرقمية بيئة خصبة لتوظيف هذه الأنماط، مثل الذكاء اللغوي من خلال السرد، والذكاء البصري من خلال الصور، والذكاء الموسيقي من خلال المؤثرات الصوتية. هذا التنوع في المدخلات الحسية يدعم التعلم العميق ويعزز التركيز والانتباه، وهما من متطلبات التفكير الناقد.

كما تُسهم القصة الرقمية في تطوير التفكير الناقد عبر مراحل عدة، منها: إثارة التساؤل، تقييم وجهات النظر المختلفة، تحليل المواقف المعقدة، واستنتاج النتائج كما أن الطبيعة التفاعلية للقصص الرقمية تتيح فرصاً للمتعلمين للتعبير عن آرائهم ومقارنتها بآراء الآخرين، مما يعزز التفكير التأملية والنقدي (Bilici and Yilmaz, 2024).

وتتضح أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في هذا المجال من خلال ما قدمته من دلائل علمية تؤكد فعالية القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى المتعلمين. فقد بينت دراستا (Kukul (2024 وإبراهيم (2025) أن دمج القصة الرقمية في العملية التعليمية يسهم بصورة ملموسة في تحسين قدرات الطلاب على التحليل والتفسير واتخاذ المواقف المبنية على منطق واستدلال، مقارنةً بالأساليب التقليدية. ومن هذا المنطلق يمكن الاستفادة من نتائج هاتين الدراستين في دعم توجه نحو اعتماد القصة الرقمية

صدق أداة الدراسة:

تم التأكد من صدق أداة الدراسة بطريقتين كما يلي:

أولاً: التحقق من صدق الاستبانة: للتحقق من الصدق الظاهري للأداة تم عرضها في صورتها المبدئية على عدد من أعضاء هيئة التدريس في تخصصات تقنيات التعليم، وذلك بهدف التأكد من مدى أهمية تلك العبارات، وسلامة سياقة العبارات ووضوحها، ومدى مناسبتها وانتماء كل عبارة للمحور المراد قياسه، إضافة إلى اقتراح ما يرويه مناسباً من حذف أو إضافة أو إعادة صياغة للعبارات، وفي ضوء ما تم الحصول عليه من مقترحات من المحكمين، تم إجراء التعديلات لتصل الاستبانة إلى شكلها النهائي.

ثانياً: صدق الاتساق الداخلي:

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي والثبات للاستبانة من خلال تطبيقها على أفراد العينة الاستطلاعية البالغ قوامها (40) خارج عينة الدراسة، وتم حساب قيم معامل ارتباط بيرسون « Pearson Correlation » بين كل فقرة والمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، وكانت النتائج كما هو موضح في الجدول التالي:

الفرصة (الاحتمال) لاختبار كعبنة من ذلك المجتمع. وهناك أكثر من طريقه لاختبار العينة العشوائية البسيطة منها الاختيار العشوائي من البطاقات، استعمال جداول الأعداد العشوائية (Fink, 2003).

أداة الدراسة: استخدمت الاستبانة أداة للدراسة لمناسبتها لأهدافها، وقد تم تطوير الاستبانة بناءً على مراجعة العديد من الدراسات والأدبيات مثل دراسة الجهني (2025)، مرعي وجرادات (2023)، والجاسري (2023)، Bilici and Yilmaz، (2024)، Kukul (2024)، Tosun, Uslu & Erul (2024)، وقد تكونت الاستبانة من جزأين، فتضمّن الجزء الأول المعلومات الديموغرافية للمشاركين، أما الجزء الثاني فتضمّن المحاور الأساسية للاستبانة وهي واقع استخدام القصص الرقمية، ومهارات التحليل، ومهارات الاستنتاج، ومهارات التفسير، والتقييم، وأخيراً، معوقات وتحديات استخدام القصص الرقمية في البيئة التعليمية. وقد اختار الباحث أسئلة من نوع عبارات التقرير الذاتي والاستجابة عليها بمقياس ليكرت الخماسي لقياس مدى اتفاق المشاركين مع العبارات الخاصة بالقصص الرقمية ومهارات التفكير الناقد، وذلك وفقاً للخيار التالي: (موافق بشدة - موافق - محايد - غير موافق - غير موافق بشدة).

جدول 1

معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لاستبانة واقع القصص الرقمية

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	**0.686	21	**0.627	41	**0.590
2	**0.667	22	**0.665	42	**0.568
3	**0.711	23	**0.671	43	**0.534
4	**0.712	24	**0.676	44	**0.643
5	**0.706	25	**0.615	45	**0.624
6	**0.586	26	**0.629	46	**0.645
7	**0.708	27	**0.684	47	**0.592
8	**0.776	28	**0.560	48	**0.683
9	**0.705	29	**0.571	49	**0.694
10	**0.691	30	**0.619	50	**0.711
11	**0.779	31	**0.580	51	**0.590
12	**0.745	32	**0.578	52	**0.568
13	**0.686	33	**0.627	53	**0.534
14	**0.667	34	**0.665	54	**0.643
15	**0.711	35	**0.671	55	**0.624
16	**0.712	36	**0.676	56	**0.645
17	**0.706	37	**0.615	57	**0.592
18	**0.586	38	**0.629	58	**0.683
19	**0.708	39	**0.684	59	**0.694
20	**0.776	40	**0.560	60	**0.711

**دالة عند مستوى (0.01)

يتضح من الجدول (1) أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبانة تراوحت ما بين (0.534 - 0.779)

وجميعها قيم دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01)، مما يعد مؤشراً على الاتساق الداخلي للاستبانة، ويشير إلى مدى موثوقيتها.

ثالثاً: حساب ثبات الاستبانة:

تم التأكد من ثبات مقياس الاستبانة بطريقتين، حيث تم بحساب معامل الثبات الداخلي (α) «ألفا» لكرونباخ، وطريقة جوتمان لاستبانة واقع القصص الرقمية، باستخدام حزمة البرامج الإحصائية (SPSS)، وجدول (5) يوضح نتائج حساب الثبات الإحصائي للمقياس.

جدول 2

نتائج حساب معامل ثبات (α) وطريقة جوتمان لاستبانة واقع القصص الرقمية

معامل الثبات	حجم العينة	معامل ألفا كرونباخ	جوتمان
معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha وطريقة جوتمان	88	0.948	0.915

يتضح من الجدول (2) أن معاملات ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ بلغت (0.948)، وطريقة جوتمان بلغت (0.915)، وهي قيم مرتفعة، مما يدل على أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات والاستقرار.

نتائج الدراسة وتفسيرها

نتائج السؤال الأول:

جدول 3

نتائج التكرارات والنسب المئوية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التحليل لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص

العبارة	الإحصائية	التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية				المتوسط الحسابي
		موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق بشدة	
1. أستخدم القصص الرقمية لمساعدة الطلاب على تحليل الأحداث والشخصيات.	التكرار النسبة	42 %47.7	34 %38.6	9 %10.2	1 %1.1	4.22
2. تتيح القصص الرقمية للطلاب تحليل دوافع الشخصيات وسلوكياتها.	التكرار النسبة	38 %43.2	40 %45.5	8 %9.1	0 %2.3	4.27
3. تساعد القصص الرقمية الطلاب على مقارنة الأحداث والمواقف المختلفة.	التكرار النسبة	36 %40.9	39 %44.3	11 %12.5	0 %2.3	4.22
4. يستطيع الطلاب من خلال القصص الرقمية تحديد المشكلات الرئيسة في النصوص.	التكرار النسبة	35 %39.8	39 %44.3	10 %11.4	1 %1.1	4.16
5. توظف القصص الرقمية أمثلة حياتية تعزز من تحليل الطلاب للواقع.	التكرار النسبة	36 %40.9	43 %48.9	5 %5.7	2 %2.3	4.24
6. القصص الرقمية تساعد على تحليل العلاقات بين الشخصيات في القصة.	التكرار النسبة	44 %50	34 %38.6	8 %9.1	0 %2.3	4.28
7. تساعد القصص الرقمية على تحليل أثر القيم الثقافية والاجتماعية في السرد القصصي.	التكرار النسبة	38 %43.2	42 %47.7	6 %6.8	0 %2.3	4.26
8. يستطيع الطلاب من خلال القصص الرقمية تحديد المشكلات الرئيسة في النصوص.	التكرار النسبة	42 %47.7	37 %42	7 %8	1 %1.1	4.22
9. يمكن للطلاب عبر القصص الرقمية التعرف على التحيزات والانحيازات في الروايات.	التكرار النسبة	35 %39.8	44 %50	5 %5.7	3 %3.4	4.29
10. توظف القصص الرقمية أمثلة حياتية تعزز من تحليل الطلاب للواقع.	التكرار النسبة	38 %43.2	43 %48.9	5 %5.7	1 %1.1	4.28
المجموع	التكرار	384	395	74	9	18
	النسبة	%43.63	%44.88	%8.40	%1.02	%2.01
المتوسط العام						4.25

كما يعكس اتفاقاً واسعاً بين أفراد العينة على الدور الإيجابي للقصص الرقمية في تنمية مهارات التحليل.

تشير هذه النتائج إلى أن القصص الرقمية تُعد أداة فعّالة في تعزيز مهارات التحليل لدى طلاب المرحلة الثانوية، إذ تتيح للمتعلمين فرصاً لتفكيك الأحداث والشخصيات، وربطها بالقيم الثقافية والاجتماعية، وتحليل مواقف الحياة الواقعية. كما أنها تساعد على تنمية التفكير الناقد والتحليل المنطقي من خلال عرض مواقف متعددة المنظور وإتاحة المجال للطلاب للمقارنة والتفسير والاستنتاج.

تتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (2024) Bilici and Yilmaz التي أكدت أن استخدام القصص الرقمية في التعليم يساهم في تنمية مهارات التفكير العليا، وعلى رأسها التحليل، لدى طلاب المرحلة الثانوية، من خلال التفاعل مع الشخصيات والأحداث والسياقات، واستخلاص المعاني، والتفاعل مع المشكلات والحلول المقدمة داخل السياق القصصي.

نتائج السؤال الثاني:

والذي ينص على «واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟»

ولالإجابة عن السؤال الثاني، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج، والجدول (4) يوضح ذلك:

ويتضح من جدول (3) يتضح من الجدول أن المتوسطات الحسابية لفقرات هذا المحور تراوحت بين (4.16 و4.28) بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط العام (4.25) مما يدل على ارتفاع مستوى استخدام المعلمين للقصص الرقمية في تنمية مهارات التحليل لدى الطلاب.

قد جاءت أعلى الفقرات من حيث المتوسط الحسابي الفقرة رقم (6) التي تنص على «القصص الرقمية تساعد على تحليل العلاقات بين الشخصيات في القصة» بمتوسط (4.28) ونسبة (50 %) من «موافق بشدة»، مما يشير إلى إدراك المعلمين لأهمية القصص الرقمية في تطوير مهارة تحليل العلاقات بين الشخصيات والأحداث داخل القصة.

كما حصلت الفقرة (1) «أستخدم القصص الرقمية لمساعدة الطلاب على تحليل الأحداث والشخصيات» على متوسط (4.22) مما يعكس توظيفاً فعالاً للقصص الرقمية في تحليل النصوص والأحداث الأدبية والتاريخية.

وفي المقابل، جاءت أدنى المتوسطات عند الفقرة (4) «يستطيع الطلاب من خلال القصص الرقمية تحديد المشكلات الرئيسية في النصوص» بمتوسط (4.16)، وهي رغم انخفاضها النسبي إلا أنها تقع في المستوى المرتفع، مما يشير إلى أن هذه المهارة ما زالت بحاجة إلى دعم وتوجيه من قبل المعلمين لتفعيلها بصورة أعمق.

كما تظهر النسب المئوية أن معظم المعلمين قد اختاروا فئتي موافق بشدة وموافق بنسبة تجاوزت (88 %) من إجمالي الاستجابات، في حين لم تتجاوز فئات غير موافق وغير موافق بشدة نسبة (3 %)،

جدول 4

نتائج التكرارات والنسب المئوية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج لدى طلاب الصف الأول الثانوي في

محافظة النماص

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية						العبارة
المتوسط الحسابي	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	
4.33	3	2	11	37	35	1. تساعد القصص الرقمية الطلاب على تفسير الأحداث بناءً على الأدلة المتاحة.
	3.4%	2.3%	12.5%	42%	39.8%	
4.27	1	0	7	36	44	2. تعزز القصص الرقمية قدرة الطلاب على شرح أفكارهم بوضوح ودقة.
	1.1%	0%	8%	40.9%	50%	
4.31	2	1	8	37	40	3. تعزز القصص الرقمية قدرة الطلاب على شرح أفكارهم بوضوح ودقة.
	2.3%	1.1%	9.1%	42%	45%	
4.24	2	1	11	35	39	4. تتيح القصص الرقمية للطلاب توضيح الفروق بين المفاهيم المختلفة.
	2.3%	1.1%	12.5%	39.8%	44.3%	
4.25	2	1	7	33	45	5. تحسن القصص الرقمية قدرة الطلاب على تقديم مبررات منطقية لتفسيراتهم.
	2.3%	1.1%	8%	37.5%	51.1%	
4.31	2	1	5	37	43	6. تساعد القصص الرقمية في فهم أبعاد الأحداث المختلفة بطرق متعددة.
	2.3%	1.1%	5.7%	42%	48.9%	
4.32	2	0	7	37	42	7. يطور الطلاب من خلال القصص الرقمية مهارة ربط المعلومات المنفرقة لتقديم تفسير شامل.
	2.3%	0%	8%	42%	47.7%	

4.29	2	0	11	33	42	التكرار	8. تشجع القصص الرقمية الطلاب على توضيح وتبرير استنتاجاتهم الخاصة
	%2.3	0	%12.5	%37.5	%47.7	النسبة	
4.25	2	2	9	34	41	التكرار	9. تساهم القصص الرقمية في تعميق فهم الطلاب للمفاهيم المجردة من خلال التفسير الواقعي.
	%2.3	%2.3	%10.2	%38.6	%46.6	النسبة	
4.22	2	0	6	40	40	التكرار	10. تمكن القصص الرقمية الطلاب من استيعاب العلاقات بين النصوص المختلفة وتفسيرها.
	%2.3	0	%6.8	%45.5	%45.5	النسبة	
المجموع							
المتوسط العام	20	8	82	359	411	التكرار	
	%2.20	%1	%9.31	%40.79	%46.70	النسبة	

إلى فئتي «موافق» و«موافق بشدة» بنسبة تجاوزت 90 % من إجمالي المشاركين، في حين جاءت نسب فئتي «غير موافق» و«غير موافق بشدة» منخفضة جداً، مما يؤكد اتساق اتجاهات المعلمين نحو فاعلية القصص الرقمية كأداة تعليمية في تنمية مهارات الاستنتاج.

بشكل عام، تعكس هذه النتائج أن القصص الرقمية تمثل وسيلة تعليمية فعالة تسهم في رفع مستوى الفهم التحليلي والتفسير المنطقي لدى الطلاب، إذ تجمع بين الجانب المعرفي والوجداني في آن واحد، وتوظف عناصر السرد والتصوير والتفاعل لتمكين المتعلمين من بناء استنتاجاتهم بطريقة منطقية ومنظمة قد اتفقت نتائج الدراسة مع ما أكدته دراسة (Tosun, Uslu & Erul, 2025) أن القصص الرقمية لا تقتصر على عرض المعلومات، بل تقدم مواقف واقعية وسيناريوهات تستدعي التفكير العميق، مثل توقع النهايات أو تحليل سلوكيات الشخصيات، مما يطور مهارات الاستنتاج، وهي من مهارات التفكير العليا التي تُساعد على تعزيز الفهم العميق من خلال الربط بين المعلومة والصورة والصوت، مما يُسهل على الطلاب استخلاص المعاني الخفية من الأحداث، وهي مهارة أساسية في الاستنتاج والتحليل المعرفي.

نتائج السؤال الثالث:

والذي ينص على «ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفسير لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟ وللإجابة عن السؤال الثالث، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفسير، والجدول (5) يوضح ذلك:

يتضح من جدول (4) أن المتوسطات الحسابية لفقرات محور استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج تراوحت بين (4.22 – 4.33)، وهي قيم تقع ضمن فئة «موافق» إلى «موافق بشدة» وفق مقياس ليكرت الخماسي، مما يشير إلى مستوى مرتفع من استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات الاستنتاج لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص.

فقد حققت الفقرة الأولى «تساعد القصص الرقمية الطلاب على تفسير الأحداث بناءً على الأدلة المتاحة» أعلى متوسط حسابي بلغ (4.33)، مما يدل على أن توظيف القصة الرقمية يساهم بفاعلية في تنمية مهارة تفسير الأحداث وربطها بالأدلة المنطقية، وهي إحدى الركائز الأساسية لمهارة الاستنتاج.

كما جاءت الفقرة السابعة «يطور الطلاب من خلال القصص الرقمية مهارة ربط المعلومات المتفرقة لتقديم تفسير شامل» بمتوسط مرتفع بلغ (4.32)، مما يعكس دور القصص الرقمية في تعزيز التفكير الترابطي وتكامل المعرفة لدى الطلاب، إذ تساعدهم على بناء تصورات كلية مترابطة للموضوعات الدراسية.

أما أقل متوسط فقد جاء للفقرة العاشرة «تمكن القصص الرقمية الطلاب من استيعاب العلاقات بين النصوص المختلفة وتفسيرها» بمتوسط (4.22)، ورغم أنه أدنى المتوسطات، فإنه ما زال يشير إلى درجة موافقة عالية، مما يدل على أن جميع العبارات لاقت تأييداً كبيراً من أفراد العينة.

ويلاحظ أيضاً من تحليل التكرارات أن غالبية الاستجابات تميل

جدول 5

نتائج التكرارات والنسب المئوية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفسير لدى طلاب الصف الأول الثانوي في

محافظة النماص

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية							البيانات
المتوسط الحسابي	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	الإحصائية	
4.30	2	1	6	39	40	التكرار	1- تساعد القصص الرقمية الطلاب على تفسير الأحداث بناءً على الأدلة المتاحة.
	%2.3	%1.1	%6.8	%44.3	%45.5	النسبة	
4.25	1	2	6	42	37	التكرار	2- تعزز القصص الرقمية قدرة الطلاب على شرح أفكارهم بوضوح ودقة
	%1.1	%2.3	%6.8	%47.7	%42	النسبة	
4.26	2	1	8	39	38	التكرار	3- تمكن القصص الرقمية الطلاب من إعادة صياغة المعلومات بلغتهم الخاصة.
	%2.3	%1.1	%9.1	%44.3	%43.2	النسبة	

4.26	1	1	7	41	38	التكرار	4- تتيح القصص الرقمية للطلاب توضيح الفروق بين المفاهيم المختلفة
	%1.1	%1.1	%8	%46.6	%43.2	النسبة	
4.24	1	1	9	40	37	التكرار	5- تحسن القصص الرقمية قدرة الطلاب على تقديم مبررات منطقية لتفسيراتهم
	%1.1	%1.1	%10.2	%45.5	%42	النسبة	
4.28	1	1	5	44	37	التكرار	6- تساعد القصص الرقمية في فهم أبعاد الأحداث المختلفة بطرق متعددة.
	%1.1	%1.1	%5.7	%50	%	النسبة	
4.27	1	0	7	47	33	التكرار	7- يطور الطلاب من خلال القصص الرقمية مهارة ربط المعلومات المنفرقة لتقديم تفسير شامل
	%1.1	0	%8	%53.4	%37.5	النسبة	
4.25	1	0	8	42	36	التكرار	8- تشجع القصص الرقمية الطلاب على توضيح وتبرير استنتاجاتهم الخاصة
	%2.3	0	%9.1	%47.7	%40.9	النسبة	
4.22	2	0	8	42	36	التكرار	9- تساهم القصص الرقمية في تعميق فهم الطلاب للمفاهيم المجردة من خلال التفسير الواقعي
	%2.3	0	%9.1	%47.7	%40.9	النسبة	
4.26	2	1	6	44	35	التكرار	10- تمكن القصص الرقمية الطلاب من استيعاب العلاقات بين النصوص المختلفة وتفسيرها.
	%2.3	%1.1	%6.8	%50	%39.8	النسبة	
المجموع							
المجموع	14	8	7	420	367	التكرار	
المتوسط العام	4.26	%1.59	%0.90	%0.79	%47.72	%41.70	النسبة

زوايا متعددة، وتحليل السياقات الثقافية والاجتماعية، والتعامل مع الرموز والمعاني الضمنية بطريقة تفاعلية، وهو ما يساهم في تعزيز التفكير النقدي والتأولي. وبناءً عليه، يمكن الاستنتاج بأن القصص الرقمية تعد أداة فعالة لتعميق الفهم وتنمية مهارات التفسير لدى طلاب المرحلة الثانوية.

تتسق هذه النتائج مع العديد من الدراسات التي أكدت على فعالية القصص الرقمية كأداة تعليمية محفزة، تساهم في تحسين مهارات التفكير العليا مثل الفهم، والتحليل، والتفسير، حيث أشار (Jabali & Alhassan, 2024) إلى أن القصص الرقمية تدمج بين الجوانب البصرية والسمعية واللغوية، مما يساهم في تحفيز الطلاب وتنمية قدراتهم التأويلية بشكل أكبر من الطرق التقليدية.

نتائج السؤال الرابع

والذي ينص على «ما واقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص؟»

وللإجابة عن السؤال الرابع، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم، والجدول (6) يوضح ذلك:

يتضح من نتائج جدول (5) أن تشير نتائج الجدول إلى أن المتوسط العام لجميع فقرات محور مهارة التفسير بلغ 4.26، وهو ما يقع ضمن الفئة المرتفعة على مقياس ليكرت الخماسي، مما يعكس أن المعلمين يوظفون القصص الرقمية بدرجة عالية لتنمية مهارات التفسير لدى طلاب الصف الأول الثانوي. ويظهر من خلال المتوسطات الفردية أن المعلمين يركزون بشكل كبير على استخدام القصص الرقمية لتفسير الأحداث والعلاقات داخل القصة، وهو ما يساعد الطلاب على فهم العلاقات بين الشخصيات والأحداث وربطها بسياقات مختلفة، مما يعزز التفكير التأولي لديهم.

كما بينت النتائج أن بعض الفقرات المتعلقة بتفسير الرسائل الضمنية في النصوص جاءت بقيم متوسطة أقل نسبياً لكنها ما تزال مرتفعة، مما يشير إلى أن هذه المهارة بحاجة إلى مزيد من التنفيل والتوجيه لضمان استيعاب الطلاب لجميع المعاني العميقة للنصوص. وتوضح النسب المئوية أن غالبية المعلمين اختاروا فئتي «موافق بشدة» و«موافق» بنسبة تقارب 89 %، في حين كانت نسب «غير موافق» و«غير موافق بشدة» منخفضة جداً، مما يعكس اتفاقاً واسعاً على الدور الإيجابي للقصص الرقمية في تطوير مهارات التفسير.

تدل هذه النتائج على أن القصص الرقمية توفر بيئة تعليمية تفاعلية تتيح للطلاب فهم الأحداث والشخصيات من

جدول 6

نتائج التكرارات والنسب المئوية لواقع استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية						
العبارة	الإحصائية	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1- تساعدني القصص الرقمية في التمييز بين المعلومات الموثوقة وغير الموثوقة	النسبة	36.4%	48.9%	10.2%	2.3%	2.3%
2- أستطيع من خلال القصص الرقمية تقييم صحة الأدلة والحجج المقدمة فيها	النسبة	40.9%	46.6%	8%	3.4%	1.1%
3- أستخدم القصص الرقمية لتحليل المواقف واتخاذ قرارات مبنية على أسس منطقية.	النسبة	39.8%	50%	9.1%	0%	1.1%
4- تساعدني القصص الرقمية في مقارنة وجهات النظر المختلفة وتقييم مدى موضوعيتها	النسبة	39.8%	48.9%	9.1%	1.1%	1.1%
5- أتمكن من تحديد التحيزات والمغالطات للمنطقية عند متابعة القصص الرقمية.	النسبة	43.2%	45.5%	6.8%	3.4%	1.1%
6- أستخدم القصص الرقمية لاختبار صحة الفرضيات وتقييم مدى واقعيته	النسبة	40.9%	46.6%	9.1%	0%	3.4%
7- تعزز القصص الرقمية قدرتي على الحكم على جودة المعلومات واتساقها	النسبة	46.6%	44.3%	6.8%	0%	2.3%
8- أجد أن القصص الرقمية تطور قدرتي على تقديم نقد بناء للأفكار المطروحة	النسبة	40.9%	46.6%	9.1%	1.1%	2.3%
9- أعلم من خلال القصص الرقمية كيفية تحديد نقاط القوة والضعف في الحجج المقدمة	النسبة	42%	47.7%	8%	1.1%	1.1%
10- تساعدني القصص الرقمية في التحقق من مصادر المعلومات قبل تبنيها كحقائق.	النسبة	38.6%	51.1%	6.8%	2.3%	1.1%
المجموع	التكرار	360	419	73	13	15
	النسبة	40.90%	47.61%	8.29%	1.47%	1.70%
						4.19

وتتوافق هذه النتائج مع ما أشار إليه (Tamimi (2024 من أن القصص الرقمية تُمكن المتعلمين من التأمل والتفكير النقدي من خلال الدمج بين المحتوى العاطفي والبصري واللغوي، مما يحفز عمليات الحكم والتحليل والتقييم ويعزز من قدرة الطلاب على التعامل مع المواقف المركبة، واستخلاص استنتاجات قائمة على معايير محددة، وهي جوهر مهارات التقييم.

نتائج السؤال الخامس:

والذي ينص على «ما واقع المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية في محافظة النماص؟

وللإجابة عن السؤال الخامس، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لواقع المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية، والجدول (7) يوضح ذلك:

يتضح من نتائج جدول (6) أن تشير نتائج الجدول إلى أن استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التقييم لدى طلاب الصف الأول الثانوي جاء بدرجة مرتفعة، حيث بلغ المتوسط العام 4.19، وهو ما يعكس استجابة إيجابية من المعلمين تجاه هذه الأداة التعليمية. كما توضح النسب المئوية أن غالبية المعلمين اختاروا فئتي «موافق بشدة» و«موافق» بنسبة تقارب 88 %، بينما كانت نسب «غير موافق» و«غير موافق بشدة» منخفضة جداً، مما يدل على اتفاق واسع حول فاعلية القصص الرقمية في تعزيز قدرة الطلاب على تقييم المعلومات والأحداث وربطها بالسياقات الواقعية.

يُستنتج من ذلك أن القصص الرقمية توفر بيئة تعليمية محفزة تمكن الطلاب من تحليل المواقف، الحكم على الأحداث، وتقدير أثر القيم والسلوكيات في النصوص، مما يعزز مهارات التفكير النقدي واتخاذ القرارات المبنية على أسس منطقية ومنهجية.

جدول 7

نتائج التكرارات والنسب المئوية لواقع المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية						
العبارة	الإحصائية	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1- أجد أن نقص التدريب على تصميم القصص الرقمية يحد من قدرتي على استخدامها بفعالية	التكرار	34	39	9	6	0
	النسبة	38.6%	44.3%	10.2%	6.8%	0%
2- أجد أن نقص التدريب على تصميم القصص الرقمية يحد من قدرتي على استخدامها بفعالية	التكرار	42	34	9	3	0
	النسبة	47.7%	38.6%	10.2%	3.4%	0%
3- أعاني من ضيق الوقت داخل الحصة الدراسية، مما يجعل من الصعب توظيف القصص الرقمية	التكرار	33	36	13	5	1
	النسبة	37.5%	40.9%	14.8%	5.7%	1.1%
4- أواجه تحديات تقنية مثل بقاء الإنترنت أو عدم توفر البرامج المناسبة لإنشاء القصص الرقمية	التكرار	40	38	6	4	0
	النسبة	45.5%	43.2%	6.8%	4.5%	0%
5- أجد صعوبة في العثور على قصص رقمية مناسبة لمحتوى المنهج الدراسي	التكرار	34	36	15	3	0
	النسبة	38.6%	40.9%	17.1%	3.4%	0%
6- قلة دعم الإدارة المدرسية تعيق تبني القصص الرقمية كأداة تعليمية	التكرار	30	38	9	10	1
	النسبة	34.1%	43.2%	10.2%	11.4%	1.1%
7- ألاحظ أن بعض الطلاب لا يتفاعلون بشكل إيجابي مع القصص الرقمية مقارنة بالأساليب التقليدية	التكرار	25	39	11	12	1
	النسبة	28.4%	44.3%	12.5%	13.6%	1.1%
8- أجد صعوبة في تقييم تأثير القصص الرقمية على تعلم الطلاب ومهاراتهم النقدية	التكرار	25	40	9	13	1
	النسبة	28.4%	45.5%	10.2%	14.8%	1.1%
9- تحتاج القصص الرقمية إلى تخطيط مسبق وجهد إضافي، مما يشكل تحدياً في ظل ضغط العمل	التكرار	37	39	8	3	1
	النسبة	42%	44.3%	9.1%	3.4%	1.1%
10- غياب سياسة واضحة حول استخدام القصص الرقمية في المناهج الدراسية يجعل تطبيقها محدوداً	التكرار	36	41	10	1	0
	النسبة	40.9%	46.6%	11.4%	1.1%	0%
المجموع	التكرار	336	380	99	60	5
	النسبة	38.18%	43.18%	11.25%	6.81%	0.56%
	المتوسط العام					3.96

إلى أجهزة مناسبة، البرامج والبرمجيات اللازمة، الوقت الكافي للتحضير، وصعوبة دمج القصص الرقمية ضمن المناهج التقليدية. ومع ذلك، فإن متوسطات الفقرات التي تتعلق بالدعم التربوي أو الوعي بأهمية القصص الرقمية لا تزال مرتفعة نسبياً، مما يشير إلى أن المعلمين لديهم استعداد ورغبة في استخدام هذه الوسائل، لكنهم يواجهون بعض العوائق العملية.

بناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن نجاح استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية يعتمد على توفير الدعم الفني والتقني، وتدريب المعلمين، وتخصيص الوقت الكافي لإعداد القصص الرقمية، مما يقلل من تأثير المعوقات ويزيد من فاعلية توظيفها في تنمية المهارات المختلفة للطلاب. تتفق نتائج الدراسة مع ما أوضحته دراسة (Tosun, Uslu & Erul, 2025) أن من أبرز المعوقات التي تواجه المعلمين في استخدام القصص الرقمية تتمثل في ضيق الوقت، وضعف الدعم الإداري، ونقص التجهيزات التقنية داخل الصفوف الدراسية، وهو ما يُفسر ارتفاع نسب الموافقة على البنود المرتبطة بهذه التحديات في الدراسة الحالية. كما دعمت دراسة (Kukul, 2024) هذا التوجه، حيث وجدت

يتضح من نتائج جدول (7) أن المتوسط العام لجميع الفقرات بلغ 3.96، وهو يقع ضمن الفئة المتوسطة إلى المرتفعة على مقياس ليكرت، مما يعكس أن المعلمين يواجهون تحديات ومعوقات ملحوظة عند استخدام القصص الرقمية في العملية التعليمية. ويظهر من خلال المتوسطات الفردية أن بعض الفقرات المتعلقة بالصعوبات التقنية، مثل نقص الأجهزة أو ضعف الاتصال بالإنترنت، جاءت بمتوسطات أقل، مما يشير إلى أن هذه المعوقات تعتبر من أبرز العوائق التي تؤثر على قدرة المعلمين على توظيف القصص الرقمية بفاعلية. كما توضح النسب المئوية أن فئتي «موافق بشدة» و«موافق» استحوذتا على نسبة إجمالية مرتفعة لبعض الفقرات، بينما ارتفعت نسب الفئات المحايدة و«غير موافق» و«غير موافق بشدة» في فقرات أخرى، خاصة تلك المتعلقة بالمستلزمات التقنية أو الوقت المخصص لإعداد القصص الرقمية، مما يعكس وجود تفاوت في تقييم المعلمين لشدة هذه المعوقات.

تدل هذه النتائج على أن المعوقات التي يواجهها المعلمون متعددة، تشمل عناصر تقنية، تنظيمية، وزمنية، مثل الحاجة

عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول دور استخدام القصص الرقمية في تعزيز مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص تعزى إلى متغير (استخدام التقنية التعليمية – الجنس – الخبرة التدريسية)؟

1. الفروق حسب متغير استخدام التقنية التعليمية

للكشف عما إذا كان هنالك فروق تعزى لاختلاف استخدام التقنية التعليمية بين استجابات العينة، استخدم الباحث اختبار (ت) وجاءت نتائج التحليل كما يلي:

أن نجاح استخدام القصص الرقمية يعتمد بدرجة كبيرة على الدعم المؤسسي، والتدريب المستمر، ومهارات المعلمين التقنية، وهي كلها عناصر إذا غابت أصبحت عوائق حقيقية أمام الاستخدام الفعال لهذه الأداة التعليمية. ويؤكد (Tamimi, 2024) أن المعلمين غالبًا ما يشعرون بالإرهاق من استخدام القصص الرقمية نتيجة العبء الإضافي في الإعداد والتخطيط، وهو ما يُفسر التردد أو المقاومة أحيانًا تجاه تبني هذا النوع من التكنولوجيا في الصف الدراسي.

إجابة السؤال السادس:

والذي ينص على «هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية

جدول 8

الفروق التي تعزى إلى متغير استخدام التقنية التعليمية

وجهة المقارنة	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
استخدام التقنية التعليمية	الاستخدام بكثرة	4.28	0.31	3,874	86	دالة إحصائية ≥ 0.05
	الاستخدام بشكل أقل	3.95	0.42			

ما أوضحت دراسته (Tosun, Uslu & Erul 2025) أن دمج التكنولوجيا الرقمية في الأنشطة الصفية، وخاصة في المواقف التي تتطلب اتخاذ قرارات أو حل مشكلات من خلال سرد قصصي، يحفز مهارات التفكير المنطقي والتحليلي لدى المتعلمين، مما يعزز التفكير الناقد بشكل فعال.

2. الفروق حسب متغير الجنس

للكشف عما إذا كان هنالك فروق تعزى لمتغير الجنس بين استجابات العينة، استخدم الباحث اختبار (ت) وجاءت نتائج التحليل كما يلي:

يتضح من نتيجة الجدول (8) تشير النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين المجموعتين في مهارات الطلاب المرتبطة باستخدام القصص الرقمية، بحيث كانت مجموعة المعلمين التي تستخدم التقنية التعليمية بكثرة تتمتع بمتوسط أعلى (4.28) مقارنة بالمجموعة التي تستخدمها بشكل أقل (3.95)

هذا يدل على أن زيادة استخدام التقنية التعليمية تؤثر إيجابيًا على تنمية المهارات المختلفة لدى الطلاب، بما في ذلك مهارات الاستنتاج والتحليل والتفسير والتقييم. كما يعكس أهمية توفير بيئة تعليمية تدعم الاستخدام المكثف للقصص الرقمية والتقنيات الحديثة لتعظيم أثرها على تعلم الطلاب. وتتفق نتيجة الدراسة مع

جدول 9

الفروق التي تعزى إلى متغير الجنس

وجهة المقارنة	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
النوع	ذكور	4.12	0.36	0.339	86	0.735	غير دالة
	إناث	36.253	72.25				

يعتمد بدرجة أكبر على عوامل مثل التدريب والكفاءة التقنية أكثر من كونه مرتبطاً بالجنس. تتفق هذه النتيجة مع ما ذكرت إبراهيم (2025) في دراستهم حول دمج التكنولوجيا في التعليم، حيث وجدوا أن مستوى تقبل المعلمين للتقنيات الرقمية وتأثيرها لا يتأثر بشكل كبير باختلاف الجنس، بل يعتمد أكثر على الخلفية المهنية، والخبرة، والتدريب. كما وجدت دراسة (Bakar et al. 2010) أن التوجهات نحو استخدام الوسائط التعليمية الرقمية في التدريس متقاربة بين الذكور والإناث عندما تتوفر الظروف والموارد نفسها، ولا توجد فروق جوهرية ناتجة عن النوع.

يتضح من نتائج جدول (9) عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات استجابات المعلمين الذكور والإناث حول دور استخدام القصص الرقمية في تعزيز مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمحافظة النماص. تشير هذه النتيجة إلى أن الجنس (ذكر/أنثى) لا يُعد عاملاً مؤثراً في وجهات نظر المعلمين حول أثر استخدام القصص الرقمية في تعزيز التفكير الناقد لدى الطلاب، وهذا يعكس نوعاً من الاتساق المهني بين الذكور والإناث فيما يتعلق بوعيهم بأهمية القصص الرقمية ودورها التربوي، مما يعزز الفرضية القائلة بأن تبني أدوات التقنية التعليمية

3. الفروق حسب متغير الخبرة

للكشف عما إذا كان هنالك فروق تعزى لمتغير الخبرة بين

جدول 10

الفروق التي تعزى إلى متغير الخبرة

الأبعاد	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
الخبرة	خبرة تدريسية قليلة	4.11	0.34	0.197	86	جو844	غير دالة إحصائياً ≥ 0.05
	خبرة تدريسية كثيرة	4.12	0.36				

رقمية تعليمية متعددة التخصصات، تُنمّي مهارات التفكير النقدي في سباقات متنوعة وقريبة من الواقع الطلابي.

- تعزيز وعي أولياء الأمور والطلاب بأهمية القصة الرقمية كوسيلة تعليمية فعالة، من خلال برامج توعوية وأنشطة تعليمية تفاعلية داخل المدرسة.

- تضمين القصص الرقمية ضمن المناهج التربوية في كليات التربية، لضمان تأهيل المعلمين قبل الخدمة على إنتاج وتوظيف هذا النوع من الأدوات التعليمية.

البحوث المستقبلية المقترحة:

- دراسة تجريبية لفاعلية برنامج تدريبي قائم على القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الثانوية، مع مقارنة بين طلاب المدارس الحضرية والريفية.

- دراسة اتجاهات المعلمين نحو استخدام القصة الرقمية في التدريس، وعلاقتها بمستوى الكفاءة الرقمية والدعم المؤسسي المقدم لهم.

- بناء تصور مقترح لتكامل القصة الرقمية مع استراتيجيات التدريس الحديثة (مثل التعلم القائم على المشاريع أو الفهم العميق)، وقياس أثره على تحصيل الطلاب ومهاراتهم النقدية.

- دراسة مقارنة بين فاعلية القصة الرقمية والوسائل السردية التقليدية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب في مراحل تعليمية مختلفة.

- أثر دمج القصص الرقمية ضمن مناهج إعداد المعلمين في كليات التربية على اتجاهاتهم المستقبلية نحو استخدامها في التعليم المدرسي.

- تصميم تطبيق إلكتروني للقصص الرقمية التفاعلية يراعي تنمية مهارات التفكير الناقد، وتقييم مدى قبوله وفعالته لدى الطلاب والمعلمين.

المراجع

إبراهيم، رشا عادل عبد العزيز. (2025). بحث بعنوان الاتجاهات النفسية لمعلمي التربية الخاصة نحو توظيف تطبيقات

يتضح من الجدول (10) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطات استجابات المعلمين ذوي الخبرة التدريسية القليلة والمرتفعة فيما يتعلق بدور استخدام القصص الرقمية في تعزيز البعد المعرفي من مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي في محافظة النماص. تكشف النتيجة السابقة أن الخبرة التدريسية لا تؤثر تأثيراً كبيراً على تصورات المعلمين حول فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية البعد المعرفي للتفكير الناقد لدى الطلاب. هذا يشير إلى أن الوعي بأهمية القصص الرقمية قد أصبح متقارباً بين المعلمين بغض النظر عن عدد سنوات خبرتهم بحكم تعرض المعلمين سواء الجدد أو ذوي الخبرة الطويلة، للوسائل الرقمية واستخدامها في عملهم. تتفق نتائج الدراسة مع ما أكدته دراسة الحربي والمزروع (2025) أن تبني المعلمين للتكنولوجيا التعليمية يعتمد بدرجة أكبر على توفر التدريب والدعم المناسب، واتجاهاتهم نحو التكنولوجيا، وليس فقط على عدد سنوات الخبرة، وهذا يتماشى مع ما تشير إليه نتائج الدراسة الحالية، حيث يبدو أن المعلمين، سواء كانوا حديثي عهد بالتدريس أو من ذوي الخبرات الطويلة، قد تلقوا فرصاً متقاربة لاكتساب المهارات الرقمية التي تمكنهم من استخدام القصص الرقمية بفعالية في التعليم.

توصيات الدراسة:

في ضوء عنوان الدراسة وأهدافه والنتائج التي توصل إليها نستخلص التوصيات التالية:

- دمج القصة الرقمية بشكل منهجي في المقررات الدراسية للمرحلة الثانوية، خاصة في المواد التي تعزز التفكير التحليلي والنقدي مثل اللغة العربية والعلوم الاجتماعية.
- تطوير بيئة مدرسية داعمة لاستخدام الوسائط الرقمية، من خلال تزويد المدارس بالتقنيات اللازمة، والدعم الفني، والبنية التحتية التي تتيح للمعلمين استخدام القصص الرقمية بفعالية داخل الفصول.
- تحفيز المعلمين على تبني الأساليب التكنولوجية الحديثة، من خلال تضمين معايير استخدام الوسائط الرقمية ضمن عناصر التقييم المهني، وتشجيع المبادرات الإبداعية في هذا المجال.
- تشجيع التعاون بين معلمي المواد المختلفة لتصميم قصص

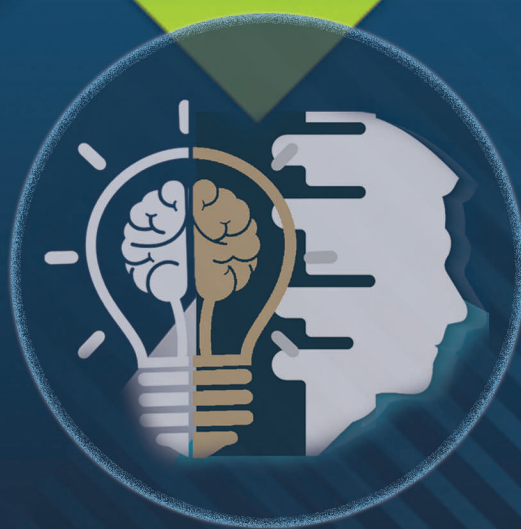
- المناهج التعليمية ودوره في تنمية مهارات استجابة ومعالجة البيانات والمعلومات لدى الطلبة. *مجلة الحضارة الإسلامية*, 23(2), 117-132.
- عبد الغفار، منى مصطفى. (2022). فاعلية القصة الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية. *مجلة التربية*, 3(117), 1136-1163.
- عبد الحميد، خالد. (2021). فاعلية استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد. *ادار الفكر التربوي*.
- علي، محمد إسماعيل. (2020). الأساليب التقليدية مقابل الأساليب الحديثة في التدريس: تأثيرها على قدرات التفكير الناقد لدى الطلاب. *مجلة الدراسات التربوية*, 5(12), 340-321.
- عمر، رضا محمود. (2021). معوقات تطبيق القصة الرقمية في الفصول الدراسية: وجهات نظر المعلمين. *مجلة تقنيات التعليم والمعلومات*, 26(6), 5140-5123.
- مرعي، سمر صبحي، وجردات، سهر عبد الله. (2023). أثر تدريس مادة العلوم باستخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*, 50(2), 490-447.
- مهدي، ياسمين سعد محمد، أمين، زينب محمد. (2024). فاعلية القصة الرقمية القائمة على استراتيجيات مساعدات التذكر في تنمية مهارة القراءة في اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني*, 13(3), 281-251.
- Alismail, H. A. (2015). Integrating digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 126 -130.
- Aljāsry, ‘Abd-al-Majīd Nāṣir, wāldlāl’h, Usāmah Muḥammad Amīn Aḥmad. (2023). fā’ilīyat al-qīṣṣah al-raqmīyah min khilāl al-ta’allum al-ma’kūs fī Tanmīyat mahārāt al-Istimā’ al-nāqīd wa-al-taḥṣīl fī muqarrir al-lughah al-‘Arabīyah ladā ṭullāb al-marḥalah al-ibtidā’īyah (in Arabic). *Majallat al-tāmi’ah al-Islāmīyah lil-Dirāsāt al-Tarbawīyah wa-al-naṣīyah*, 31 (1), 346 – 370.
- Al-Juhanī, Azhār. (2025). fā’ilīyat Barnāmaj tadribī qā’im ‘alā istikhdam al-qīṣṣ al-raqmīyah (alsm‘yt-ālḥsryh) fī Tanmīyat mhārḥ al-Istimā’ ladā ṭullāb al-marḥalah al-ibtidā’īyah (in Arabic). *Majallat al-*
- الدكاء الاصطناعي. *مجلة كلية التربية (السيوط)*, 141(1), 83-141.
- الjasري، عبد المجيد ناصر، والدلالة، أسامة محمد أمين أحمد. (2023). فاعلية القصة الرقمية من خلال التعلم المعكوس في تنمية مهارات الاستماع الناقد والتحصيل في مقرر اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*, 1(1), 370-346.
- الجهني، زهارة. (2025). فاعلية برنامج تدريبي قائم على استخدام القصص الرقمية (السمعية-البصرية) في تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة*, 4(1), 238-191.
- الحري، خميس بن سعيد بن سالم، وبن خاطر بن محكوم المزروعى، سامي. (2025). توظيف الكائنات التعليمية ورواية القصة الرقمية في تعزيز فعالية التعليم: دراسة تطبيقية في بيئات التعلم. *المجلة الدولية للتكنولوجيا والحوسبة التعليمية*, 4(10), 238-211.
- الحري، عبد الله. (2022). التفكير الناقد وأهميته في التعليم المعاصر. *دار الأمل*.
- الخليل، محمد عزام محمد. (2022). أهمية تدريس التفكير الناقد والتفكير الإبداعي للطلبة (دراسة نظرية). *مجلة العلوم التربوية والنفسية*, 6(27), 97-82.
- الخالدي، محمد. (2020). التكنولوجيا الرقمية في التعليم الحديث. *دار النشر العلمية*.
- السعيد، محمود. (2022). دور التقنيات الرقمية في تحسين التعليم والتعلم. *دار الجامعة الجديدة*.
- الشهراني، هياء سعود. (2024). فاعلية القصص الرقمية في زيادة دافعية التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات. *مجلة المناهج وطرق التدريس*, 3(9), 49-31.
- الغامدي، فيصل. (2021). مهارات التفكير الناقد وتطبيقاته في التعليم. *دار المعرفة للنشر*.
- الكعي، فاضل. (2020). المداخل التربوية ومركزات التجانس المعرفي في ثقافة الأطفال. *دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة*.
- المهيرات، رشا محمد، وشحادة، فواز حسن. (2023). أثر القصة الرقمية في تحصيل مادة التاريخ لدى طلبة الصف السادس الأساسي في الأردن. *مجلة المناهج وطرق التدريس*, 2(3), 132-119.
- النعيمي، عامر. (2022). أهمية إدراج مقرر «التفكير الناقد» في

- fi al-tadrīs : ta'thīruhā 'alā qudrāt al-tafkīr al-nāqid ladā al-tullāb (in Arabic). *Majallat al-Dirāsāt al-Tarbawīyah*, 12 (5), 321 – 340.
- Bakar, N. A., Latif, H., & Yaacob, A. (2010). ESL students' feedback on the use of blogs for language learning. 3L: Language, Linguistics, Literature®, *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 16(1), 120–141.
- Bilici, S., & Yilmaz, R. M. (2024). The effects of using collaborative digital storytelling on academic achievement and skill development in biology education. *Education and Information Technologies*, 29(15), 20243.20266-
- Browne, M. N., & Keeley, S. M. (2021). Asking the right questions: A guide to critical thinking (13th ed.). Pearson.
- Ennis, R. H. (2018). Critical thinking across the curriculum: A vision. *Topoi*, 37(1), 165–184.
- Facione, P. A. (2020). Think critically (3rd ed.). Pearson.
- Fink, A. (2003). How to sample in surveys. Sage.
- Fisher, A. (2023). The logic of real arguments (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Halpern, D. F. (2022). Thought and knowledge: An introduction to critical thinking (6th ed.). Routledge.
- Ibrāhīm & Rashā 'Ādil 'Abd al-'Azīz. (2025). baḥṭh bi-'unwān alāṭjāhāt alnfsyih lm'lmīy altrbyh alkhāsh nhw twzyf tḥbyqāt aldhkā' alāshnā'y (in Arabic). *Majallat Kulīyat al-Tarbiyah (Asyūt)*, 41 (1), 83-141.
- Jabali, E. J., & Alhassan, R. (2024). The effect of using interactive digital story on academic achievement and motivation towards learning digital skills. *International Journal for Research in Education*, 48(3), 66101-. <https://doi.org/10.36771/ijre.48.3.24-pp66> -101
- Kukul, V. (2024). Should I use digital storytelling in my future classroom? Why or why not? Investigating pre-service math teachers' acceptance of digital storytelling. *E-Learning and Digital Media*, 21(1),
- Ulūm al-mutaqaddimah lil-Shīḥah al-nafsīyah wa-al-tarbiyah al-khāṣṣah*, 4 (1), 191 -238.
- Al-Ḥarbī, Khamīs ibn Sa'īd ibn Sālim, ibn Khāṭir ibn mḥkwm al-Mazrū'ī, Sāmī. (2025). Tawzīf al-kā'ināt al-ta'limīyah wa-riwāyat al-qīssah al-raqmīyah fi ta'zīz fa'āliyat al-Ta'lim : dirāsah taṭbīqīyah fi Bī'āt al-ta'allum (in Arabic). *al-Majallat al-Dawīyah lil-Tiknūlūjīyā wālḥwsbh al-ta'limīyah*, 4 (10).
- Al-Khalīl, Muḥammad 'Azzām Muḥammad. (2022). Ahammīyat tadrīs al-tafkīr al-nāqid wa-al-tafkīr al-ibdā'ī lil-Ṭalabah (dirāsah Naẓarīyat) (in Arabic). *Majallat al- Ulūm al-Tarbawīyah wa-al-nafsīyah*, 6 (27), 82 -97.
- Al-Shahrānī, hyā' Sa'ūd. (2024). fā'ilīyat al-qīssah al-raqmīyah fi Ziyādah dāf'yh al-ta'allum fi marḥalat al-tuḥūlah al-mubakkirah min wījhat naẓar alm'lmāt (in Arabic). *Majallat al-Manāhij wa-turuq al-tadrīs*, 3 (9), 31 -49.
- Al-Muhayrāt, Rashā Muḥammad, wa-Shīḥādah, Fawwāz Ḥasan. (2023). Athar al-qīssah al-raqmīyah fi taḥṣīl māddat al-tārīkh ladā ṭalabat al-ṣaff al-sādis al-asāsī fi al-Urdun (in Arabic). *Majallat al-Manāhij wa-turuq al-tadrīs*, 2 (3), 119 – 132.
- Almulla, M. A. (2023). Constructivism learning theory: A paradigm for students' critical thinking, creativity, and problem solving to affect academic performance in higher education. *Cogent Education*, 10(1), 2172929.
- Al-Nu'aymī, 'Āmir. (2022). Ahammīyat idrāj muqrīr «al-tafkīr al-nāqid» fi al-Manāhij al-ta'limīyah wa-dawruhu fi Tanmīyat mahārāt istijābat wa-mu'ālat al-bayānāt wa-al-Ma'lūmāt ladā al-ṭalabah (in Arabic). *Majallat al-Ḥaḍārāh al-Islāmīyah*, 23 (2), 117132-.
- Abd al-Ghaffār, Muná Muṣṭafā. (2022). fā'ilīyat al-qīssah al-raqmīyah fi Tanmīyat mahārāt al-fahm alqrā'y lltlāmydh dhawī su'ūbāt al-ta'allum bi-al-marḥalah al-ibtidā'īyah (in Arabic). *Majallat al-Tarbiyah*, 3 (3) 117, 1136 – 1163.
- Alī, Muḥammad Ismā'īl. (2020). al-asālīb al-taqlīdīyah muqābil al-asālīb al-ḥadīthah

- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 840- 862.
- 70- 86.
- Mahdī, Yāsamin Sa'd Muḥammad, Amīn, Zaynab Muḥammad. (2024). fā'īlīyat al-qīṣṣah al-raqmīyah al-qā'imah 'alā Istirāṭijīyāt msā'dāt altdhkr fī Tanmiyat mhārḥ al-qirā'ah fī al-lughah al-'Arabīyah ladā talāmīdh al-marḥalah al-ibtidā'īyah (in Arabic). *al-Majallah al-Dawfiyah lil-ta'lim al'itwāy*, 13 (3), 251 -281.
- Mar'ī, Samar Ṣubḥī, wjradāt, Suhayr 'Abd Allāh. (L2023). Athar tadrīs māddat al-'Ulūm bi-istikhdām al-qīṣṣah al-raqmīyah fī Tanmiyat mahārāt al-tafkīr al-ibdā'ī ladā ṭalabat al-ṣaff al-thālith al-asāsī fī al-Urdun (in Arabic). *Majallat Dirāsāt al-'Ulūm al-Tarbawīyah*, 50 (2), 447 – 490.
- Miller, L. (2023). *Make me a story: Teaching writing through digital storytelling*. Routledge.
- Novella, Steven. (2012). *Your deceptive mind A scientific guide to Critical Thinking skills*. The Great Course Corporate Headquarters, Virginia, United States of America.
- Paul, R., & Elder, L. (2014). *The Miniature Guide to Critical Thinking Concepts and Tools* (7th ed.). Foundation for Critical Thinking.
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life* (4th ed.). Pearson.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17 -29.
- Umar, Riḍā Maḥmūd. (2021). Mu'awwiqāt taṭbīq al-qīṣṣah al-raqmīyah fī al-Fuṣūl al-dirāsīyah : wjhāt naẓar al-Mu'allimīn (in Arabic). *Majallat Tīqniyāt al-Ta'lim wa-al-Ma'lūmāt*, 26 (6), 5123 – 5140.
- Tamimi, M. A. M. A. (2024). Effects of Digital Story-Telling on Motivation, Critical Thinking, and Academic Achievement in Secondary School English Learners. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(1), 305 -328.
- Tosun, P., Uslu, A., & Erul, E. (2025). Connecting through chatbots: residents' insights on digital storytelling, place attachment, and value co-creation. *Current Issues in Tourism*, 28(4), 561- 584.

Journal of Human Sciences

A Scientific Refereed Journal Published
by University of Hail



Eighth year, Issue 28
Volume 3, December 2025