Journal of Educational and Psychological Sciences (JEPS) • Vol 9, Sup Issue 8 (2025) • P: 54 - 43
https://journals.ajsrp.com/index.php/jeps
ISSN: 2522-3399 (Online) • ISSN: 2522-3399 (Print)

The Impact of The Digital Story in the Development of some Life Skills among Children with Autism in A Human Development Center in Al-Qassim

Ms. Faten Marzouq Meznan
Institute of Graduate studies in Education | King Abdulaziz University | KSA

Received: 24/12/2024
Revised: 08/01/2025
Accepted: 16/04/2025
Published: 30/07/2025

* Corresponding author: fatenmarzooq2@gmail.com

Citation: Meznan, F. M. (2025). The Impact of The Digital Story in the Development of some Life Skills among Children with Autism in A Human Development Center in Al-Qassim. *Journal of Educational and Psychological Sciences, 9*(8S), 43 – 54. https://doi.org/10.26389/AJSRP.N261224

2025 © AISRP • Arab Institute of Sciences & Research Publishing (AISRP), Palestine, all rights reserved.

• **Open Access**

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

Abstract: The aim of the research is to identify the impact of the digital story on developing some life skills for autistic children at the Human Development Center in Buraidah Al-Qassim, and to achieve this; A list of appropriate life skills for autistic children was built, and its number (12) sub-skills distributed on three basic skills: (washing hands, eating with a spoon, wearing clothes), and the quasi-experimental approach was used. For the TEATCH program, the beginner section, and their IQ ranges from 51 to 70 according to the CARS scale and average autism according to the Gilliam scale), The measurement tool was a performance test and an accompanying note card that were applied to the research sample before, and then re-applied after the research sample was subjected to experimental treatment. Post-application, and the research recommended the necessity of circulating digital stories to day and evening care centers for people with special needs to benefit from them in developing life skills.
Keywords: Digital story, life skills, autism.

أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية إنسان بالقصيم

أ. فاتن مرزوق بن مزنان
معهد الدراسات العليا التربوية | جامعة الملك عبد العزيز | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدف البحث إلى التعرف على أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة القصيم، ولتحقيق ذلك؛ تم بناء قائمة بالمهارات الحياتية المناسبة للأطفال التوحديين، وعددها (12) مهارة فرعية موزعة على ثلاث مهارات أساسية: (غسل اليدين، الأكل بالملعقة، لبس الملابس)، واستُخدم المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث من (أربعة) أطفال تم اختيارهم بالطريقة القصدية ويخضعون لبرنامج TEATCH القسم المبتدئ، وتتراوح نسبة الذكاء لديهم من 51 إلى 70 حسب مقياس كارز (CARS)وتوحد متوسط حسب مقياس جيليام (Gilliam)، وكانت أداة القياس اختبار أداء وبطاقة ملاحظة مصاحبة له تم تطبيقهما على عينة البحث قبلياً، ثم إعادة تطبيقهما بعد تعرض عينة البحث للمعالجة التجريبية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات أطفال التوحد في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار الأدائي للمهارات الحياتية وبطاقة الملاحظة التابعة له لصالح التطبيق البعدي، وأوصى البحث بضرورة تعميم القصص الرقمية على مراكز الرعاية النهارية والمسائية لذوي الاحتياجات الخاصة للاستفادة منها في تنمية المهارات الحياتية.
الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية، المهارات الحياتية، التوحد.

1- المقدمة.

أدى التطور السريع والمذهل لتكنولوجيا المعلومات، واستخدام شبكة الإنترنت إلى ظهور نموذج التعلم الإلكتروني (E-Learning) ومع وجود الأجهزة والتقنيات الحديثة التي يشاهد من خلالها الأطفال القصص والأفلام والحكايات المصورة والمرسومة، والتي تجذب انتباههم وتؤثر في سلوكهم تأثيرًا واضحًا، الأمر الذي دعا إلى البحث عن سبل جديدة، ومداخل تعليمية تلبى متطلبات التعلم لمساعدة الأطفال التوحديين على فهم الواقع من حولهم وتنمية وعيهم وتنمية المهارات الحياتية التي يحتاجها الطفل التوحدي، والتي تشكل شخصيته وتجعله يترجم المعرفة والقيم التي اكتسبها إلى قدرات تجعله يسلك حياته بطريقة إيجابية، وتمكنه من التعامل مع متطلبات الحياة وتحدياتها.

ومن هذا المنطلق تعد القصة الرقمية إحدى التقنيات الحديثة التي تُصمم وتُنتج وتُعرض من خلال الحاسوب، فهي تعد تغييرا نموذجيًا في مجال التعليم حيث تنقل الطريقة التقليدية في الشرح خاصة مع الأطفال إلى التركيز على عمليات التعلم العليا مثل الفهم والإبداع، وتقدم للتلاميذ الخبرات من خلال برامج متكاملة بالرسوم بأزهى الألوان والحركات والمؤثرات الصوتية.

وقد تعدد تعريفات القصة الرقمية بحسب الأدبيات؛ فيعرفها التتري (2016) بأنها مجموعة من القصص التي أضيف إليها مزيج من الوسائط المتعددة بحيث تتضمن الصور والصوت والنصوص والمؤثرات الصوتية والرسوم الكرتونية المتحركة؛ لإنتاج القصص بأسلوب مشوق، وتعرفها علي (2016) بأنها " قصص يتم تقديمها من خلال الحاسب الآلي، وباستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة، والتي تعتمد على الصور المتحركة، والسرد الصوتي، والرسوم الثابتة والمتحركة، والنصوص والمؤثرات الصوتية، بهدف تسهيل وتعلم المفاهيم العلمية"، ويؤكد مفهوم القصة الرقمية على تحويل القصة التقليدية المجردة إلى قصة تعمل من خلال وسيط إلكتروني يتم تعزيزه بتكنولوجيا التعلم الإلكتروني والوسائط المتعددة، واستخدام برمجيات الوسائط وتوظيفها بما تتضمنه من صور ونصوص وسرد مسجل ومؤثرات صوتية (مهدي، 2018).

وتتألف القصص الرقمية من مجموعة من الحكايات المؤلفة تعمل على وسيط إلكتروني من خلال إضافة بعض التقنيات الجديدة المتعلقة بالصوت والصور والألوان والرسوم الإلكترونية المتحركة والمؤثرات الموسيقية، وهذه الحكايات تعتمد على الوقائع والأحداث، والحبكة القصصية، والأشخاص، والخط الدرامي، والعقدة ولها زمان ومكان وتهدف إلى التعليم والتثقيف، والإمتاع والتسلية، وتعمل على تنمية خيال الطفل، وتغذي قدراته، إذ تنتقل به إلى عوالم جديدة لم تكن لتخطر له ببال وتجعله يتسلق الجبال ويصعد الفضاء ويقتحم الأحراش ويسامر الوحوش، كما تعرفه بأساليب متعددة في التفكير والسلوك (شعبان، 2017)

ويرى خميس (2015) أن السرد القصصى يهدف إلى توليد رواية من خلال الكمبيوتر لا تهدف فقط للتسلية بل لها أيضا أهداف تعليمية ويمر بناء السرد القصصى بالخطوات الأتية:

1. بناء الحبكة الروائية Plot: وهي التي تؤسس لكل الأحداث، ويجب أن تكون الحبكة ليست فقط للتسلية والضحك ولكن للتعليم.
2. بناء المشاهد Scenes: تتكون الرواية من مجموعة مشاهد، حيث تعرض الأحداث بشكل مسلسل ومتتابع، والمشهد يشبه الصفحة في الكتاب.
3. الأحداث Acts: يتكون المشهد من مجموعة من الأحداث، والحدث يشمل شخصيات، وخلفية، وحوار، وتعبيرات.

وتعد القصص الرقمية واحدة من التطبيقات الجديدة والمثيرة لتكنولوجيا التعليم والتي أصبحت متاحة للاستخدام وتميزت بسهولتها وقدرة الطفل على التفاعل معها، وتكمن أهمية القصص للأطفال في النقاط التالية (أحمد، 2017):

1. إثارة انبهار الأطفال والترفيه عنهم وإسعادهم وهذا الانبهار يؤدي إلى إثارة ذكاء الطفل وتذوقه للجمال والذي يزكي فيه حب الاستطلاع والكشف عن التوافق الروحي والنفسي.
2. تنمي القصة بصفة عامة الانتباه لدى الطفل.
3. تعتبر القصة وسيلة هامة لتدعيم الثقة المتبادلة بين الراوي والطفل.
4. تمد الأطفال بالخبرات وتجارب الحاضر وتعدهم لخبرات المستقبل وتعمل على مساعدتهم في تنمية المعرفة والفهم، وتكوين القيم والمعتقدات، وتنمي علاقتهم وفهمهم لغيرهم من الناس الذين يعيشون في بيئتهم.

والطفل التوحدي يستطيع محاكاة السلوكيات التي تعرض على أجهزة الكمبيوتر والتلفاز بما تحتويه من برامج الوسائط المتعددة Multimedia ولما لهذه الأجهزة من قدرة على شد انتباه الأطفال وخاصة أطفال التوحد؛ حيث أن برامج الكمبيوتر تحاكى مواقف أو أحداث أو ظاهرات أو أشياء أو تجارب حقيقية، تتيح فرصة للمتعلم لكي يطبق ما تعلمه ويتصرف كما يتصرف في مواقف الحياة الحقيقية، ولكن في بيئة آمنة وسهلة واقتصادية، كما هو الحال في محاكاة المواقف الاجتماعية واتخاذ القرارات... الخ، ولذلك حرصت كل من وزارتي التعليم والموارد البشرية والتنمية الاجتماعية في المملكة العربية السعودية من خلال تأليف الكتب وإعداد المعلمين والمشرفين والأخصائيين، والوسائل التعليمية على تعليم أطفال التوحد المهارات المختلفة، ومنها المهارات الحياتية التي تنمي قدرة الطفل على العناية بذاته.

وقد تعددت تعريفات المهارات الحياتية بحسب الأدبيات، فيعرفها جابر(2018) بأنّها مجموعة من المهارات النفسيّة والشخصيّة التي تُساعد الأشخاص على اتخاذ قراراتٍ مدروسةٍ بعنايةٍ، والتواصل بفعاليّة مع الآخرين، وتنمية مهارات التأقلم مع الظروف المحيطةِ، وإدارة الذات

التي تؤدي إلى التقدّم والنجاح، والمهارات الحياتية هي مهارات مهمة يحتاج الشخص ذوي اضطراب طيف التوحد إلى تعلمها، وذلك لأن المهارات تساعد الشخص على المشاركة في الأنشطة الأسرية والمجتمعية، وهذا يساعدهم على إدارة وقتهم بشكل فعال ويزيد من استقلاليتهم، اعتمادًا على مجموعة من التدابير السلوكية الإيجابية(هاشم، 2018)، وتجمع هذه التعريفات على أنها مهارات وأنشطة تحقق الاستقلالية والتفاعل الإيجابي مع المجتمع، وتسهم في تنمية القدرات في التعامل مع مختلف مواقف الحياة.

مما سبق تتضح أهمية المهارات الحياتية لدى الأطفال التوحديين، والتي تشتمل على مهارات: تناول الطعام، الشراب، وارتداء الملابس وخلعها، والنظافة الشخصية، وذلك لتحقيق الاستقلالية والاعتماد على النفس، وتساعده على الانتباه بشكل مستقل لحاجاته اليومية الأساسية؛ فتأدية هذه المهام تسمح للطفل بالاستقلالية في حياته الأسرية، وتزود الطفل بالقدرات اللازمة للأداء المناسب في الأوضاع المدرسية، لأن بعض البرامج المدرسية تتطلب أن يكون الطفل معتمدًا على نفسه في تلبية حاجاته الشخصية.

ويشكل الاهتمام بالمهارات الحياتية لأطفال التوحد عبئاً على أسرهم خاصة الأمهات، وحسب دراسة عبد الباسط (2015) فإن أسر أطفال التوحد يعانون من ضغوط اجتماعية تؤثر على توافقهم الاجتماعي والأسري وعلى مستوى الاهتمام بالرعاية الوالدية للابن التوحدي، وتؤثر تلك الضغوط الاجتماعية على الحالة النفسية لدى هذه الأسر، ويعزى ذلك إلى انخفاض مستوى تكيفهم الاجتماعي، وقد توصلت الدراسات والبحوث السابقة إلى فاعلية القصة الرقمية، وذلك في ظل قصور طرق التعلم السائدة للمفاهيم وعدم ملاءمتها لتحقيق الأهداف المرجوة منها خاصة للطفل التوحدي؛ فتؤكد دراسة هاشم (2018) على أن للقصة دوراً ظاهراً وأهمية في تعليم الأطفال وإكسابهم المهارات بطريقة شيقة ومن تلك المهارات المهمة: المهارات الحياتية.

ويستنتج من هذا التنوع في هذه الأمثلة من الأدبيات فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى الأطفال التوحديين.

1-2-مشكلة البحث:

بالرغم من وجود العديد من البحوث والأدبيات التي تناولت تأثير التكنولوجيا في العملية التعليمية وأهمية القصص الرقمية في تعلم المهارات وذلك من خلال تطويرها وتصميمها وإنتاجها للحصول على درجة عالية من التفاعل والكفاءة إلا أن هذه الدراسات والأدبيات معظمها تنصب حول فاعلية التوظيف ولم تحسم أي من أنماطها المختلفة أكثر مناسبة وفاعلية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة بوجه عام والأطفال التوحديين بوجه خاص، وانطلاقا من خبرة الباحثة- كونها أم لطفل توحدي- وما لمسته من صعوبات لدى طفلها في إتقان المهارات الحياتية الاستقلالية اليومية فقد تولدت لديها رغبة كبيرة في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد كمعرفة غسل اليدين والأكل بالملعقة ولبس الملابس بمفردهم، كجزء من المهارات الحياتية المطلوبة للاستقلال في الحياة اليومية، بالإضافة عدة مصادر أسهمت في إحساس الباحثة بمشكلة البحث، وهي:

1. الملاحظة: من خلال خبرة الباحثة الشخصية حيث إنها معلمه في مدرسة دمج وأم لطفل مشخص باضطراب طيف التوحد (ASD) Autism Spectrum Disorder، لاحظت أن هناك تدني ملحوظ في المهارات الاجتماعية Social Skills بصفة عامة والمهارات الحياتيةLife Skills بصفة خاصة، حيث تعتبر مهارات الحياة اليومية أكثر المهارات الاستقلالية أهمية في حياة الطفل.
2. إجراء المقابلات والدراسة الاستطلاعية: حيث تضمنت ما يلي:

- مقابلات مفتوحة مع مجموعة من الأمهات بلغ عددهن (10) أمهات من أمهات أطفال التوحد بمركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة في منطقة القصيم، حيث شملت المقابلة على المحاور التالية: نوع جنس الطفل المشخص باضطراب التوحد، والمشكلات والصعوبات التي تواجه الأمهات أثناء تعليم أطفالهن مهاراتهم الحياتية والاستقلالية اليومية والاجتماعية، والتطلعات المأمولة من مراكز الرعاية النهارية وفصول الدمج في مدارس التعليم العام.
- استطلاع رأي لتحديد المهارات الحياتية التي يحتاج إليها طفل التوحد في حياته اليومية، وقد توصلت الباحثة بعد إجراء استطلاع الرأي إلى النتائج التالية:
- اتفقت 90% من أمهات الأطفال على أن المهارات الحياتية هي أكثر المهارات التي يواجهن فيها مشكلة في تعلم وتدرب أطفالهن عليها وكانت التقارير الدورية التي تعدها الأخصائيات تشير إلى ضعف هذه المهارة.
- كما اتفقت 90% من الأمهات بأن وقت الجلسة غير كاف لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد، حيث كان زمن الجلسة في تعديل السلوك هي نصف ساعة يوميا.

ومما سبق يُستنتج أن هناك حاجة إلى دراسة علمية لمعالجة ضعف بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد بتبني اتجاه حديث وفعال أثبت فاعليته بحسب ما أكدته الدراسات السابقة، وهو القصص الرقمية، وأتت هذه الدراسة امتداداً لهذه الدراسات واستكمالاً للجهود المبذولة كدراسة سبونر وآخرون (Spooner. et al.,2014) ودراسة بارسونس (Parsons,2015) ودراسة شكر (2015) والعطافي (2015)

والتي أثبتت جميعها فعالية القصص الرقمية في تعليم أطفال التوحد المهارات الاجتماعية والحوار ومهارات اللعب التخيلي واستخدام القصص التشاركية لتعليم مهارات المطالعة المبكرة، وتنمية الهوية الثقافية والمهارات الحياتية.

وفي المقابل هناك قصور واضح في تعلم المهارات الحياتية لدى فئة الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة كما جاء في نتائج المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والذي أوصى بضرورة تنمية المهارات الحياتية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (عطية، 2015)، وأشارت الدراسات إلى أنه يمكن علاج هذا الضعف باقتراح برامج أو نماذج أو استراتيجيات أو تطوير تطبيقات تساعد على تنمية تلك المهارات كدراسة منتز (Mintz,2013) في تطوير تطبيقات موبايل داعمة للإدراك وذلك استناداً لمبادئ التصميم التكنولوجي الموجه للأطفال ذوي التوحد، والتي تعمل على تزويدهم بمهارات حياتية واجتماعية، وقد أفاد البحث الحالي من هذه الدراسات وغيرها، واختلف عنها في تصميم وإعداد قصة رقمية لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد.

مما تقدم تتحدد مشكلة البحث في وجود ضعف في بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد، ولمعالجة ذلك؛ سعت الدراسة الحالية إلى اختبار أثر القصة الرقمية في تنمية هذه المهارات لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة القصيم.

1-3-أسئلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث في السؤال الآتي:

ما أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة القصيم؟

1-4-فرضيات البحث:

سعى البحث للتحقق من الفرضية الآتية:

"يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة إحصائية ($\alpha \leq .05$) بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية للتطبيقين القبلي والبعدي للاختبار الأدائي للمهارات الحياتية (غسل اليدين، الأكل بالملعقة، لبس الملابس) وبطاقة الملاحظة التابعة له لصالح التطبيق البعدي".

1-5-أهداف البحث:

يهدف البحث إلى: التعرف على أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة القصيم.

1-6-أهمية البحث:

- **الأهمية النظرية:**

- إبراز الدراسة الحالية لأهمية القصة الرقمية كاتجاه فعال يوظف التكنولوجيا في تنمية وتطوير المهارات الحياتية المختلفة لدى الأطفال التوحديين.
- مواكبة الدراسة الحالية للتوجهات العالمية والمحلية التي تنادي بضرورة الاستفادة من التقنيات الحديثة ومصادر التعليم الرقمية والعمل على توظيفها في النظم والبرامج التعليمية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة.

- **الأهمية التطبيقية:**

- توظيف القصص الرقمية في العملية التعليمية وتدريب المعلمين والمعلمات والأخصائيين على كيفية استخدامها في المدارس والمراكز.
- تصميم وإنتاج قصة رقمية لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد.

1-7-حدود البحث:

تقتصر نتائج البحث على الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية:** تنمية بعض المهارات الحياتية التالية: غسل اليدين، والأكل بالملعقة، ولبس الملابس.
- **الحدود البشرية:** تمثلت الحدود البشرية في أطفال التوحد.
- **الحدود المكانية:** مركز تنمية الإنسان للرعاية النهارية، في مدينة بريدة القصيم.
- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق تجربة البحث في الفصل الثاني من العام 1440هـ/2018م لمدة ثلاث أسابيع بواقع 3جلسات أسبوعياً.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة

2-1-الإطار النظري

2-1-1-القصة الرقمية (digital story):

تُعرف بأنها: " عملية تصميم وتطوير فيلم قصير يجمع بين سيناريو قصة مع مختلف مكونات الوسائط المتعددة مثل الصور-الفيديو-الموسيقى-السرد وغالباً ما يكون التعليق عليها بصوت صاحب لقصة" (عبد الباسط، 2014، ص525).

وهي قصة تروى للأطفال المعاقين ذهنياً تجمع بين (الرسومات والصور والأصوات ولقطات الفيديو والمؤثرات البصرية والصوتية) لتقديم المعلومات والمهارات والقيم بطريقة ممتعة وجذابة للأطفال المعاقين ذهنياً القابلين للتعلم، وتعمل على إكسابهم المزيد من المهارات الحياتية والفكرية وتنمية قدراتهم النفسية والاجتماعية لتوصيل الرسالة التعليمية بسهولة ويسر وتراعي خصائصهم (أحمد، 2017، ص3).

وتُعرف القصة الرقمية إجرائيا بأنها: الشكل الإلكتروني من الرواية القصصية، يتم فيها استخدام أشكال الوسائط المتعددة من صوت، وصور، ورسوم متحركة، وموسيقى جاذبة، بالإضافة إلى صوت الراوي، للوصول إلى غرض واحد وهو تحقيق التواصل الإيجابي لدى طفل التوحد.

وقد أشارت شكر (2015) إلى أن مشاهدة القصة الرقمية تفيد في جوانب عديدة، أهمها:

1- تزود الطفل بمعلومات ثقافية منتقاة، الأمر الذي يُكسب الطفل معارف متقدمة في مرحلة مبكرة.
2- تقدم للطفل لغة عربية فصيحة غالبًا لا يجدها في محيطه الأسرى، وبما أن اللغة هي الأداة الأولى للنمو المعرفي فيمكن القول بأن القصص الرقمية التفاعلية من هذا الجانب تسهم إسهاما مقدرًا غير مباشر في نمو الطفل المعرفي.
3- تلبي بعض احتياجات الطفل النفسية، وتشبع له غرائز عديدة مثل: حب الاستطلاع فتجعله يستكشف في كل قصة شيئًا جديدًا، وغزيرة المنافسة والمسابقة فتجعله يطمح للنجاح ويسعى للفوز.

ويرى خميس (2015) أن بناء القصة الرقمية يمر بالخطوات التالية:

1- بناء الحبكة الروائية: وهي الأساس الذي تقوم عليه أحداث القصة.
2- بناء المشاهد تتكون القصة من مجموعة مشاهد تعرض بشكل متسلسل ومتتابع لفهم أحداث القصة.
3- الأحداث يتكون المشهد من عدة أحداث تشمل الشخصيات والحوار، والخلفية، والتعبيرات.

وأكدت دراسة دحلان (2016) على أهمية وجود عدة عناصر في القصة الرقمية لتحقيق الهدف المراد منها ومن هذه العناصر:

1- وجهة النظر: وهي الهدف من القصة أو الفكرة الرئيسية التي تدور حولها أحداث القصة
2- السؤال الدرامي يقصد به السؤال الذي سيجاب عنه في نهاية القصة.
3- المحتوى العاطفي وهي المصداقية في أحداث القصة التي تجعل المشاهد يشعر بأنه جزء من القصة حيث إنها تلمس واقعه وحياته اليومية.
4- الصوت: عبارة عن صوت راوي القصة ويجب أن يكون هناك تفاعل في نغمة الصوت متوافقة مع الأحداث في القصة.
5- الموسيقى التصويرية: وهي الأصوات والنغمات التي توضح وتعطي القوة للصور والرسومات في القصة.
6- الاقتصاد: أي الابتعاد عن الحشو الزائد في سيناريو القصة.
7- السرعة وتعني الوتيرة التي تسير بها أحداث القصة ويجب أن تكون متناسبة مع الأحداث في القصة.

2-1-2-المهارات الحياتية (Life Skills):

عُرفت بأنها:" مجموعة من الأنشطة والقدرات والسلوكيات والوسائل والطرق والكفاءات التي يمتلكها الفرد والتي من شأنها مساعدته على التفاعل الإيجابي والقدرة على التكيف والتعامل بفعالية مع متطلبات الحياة اليومية وتحدياتها" (المفتي، 2018، ص37).

وتُعرف إجرائيًا بأنها مجموعة من المهارات الحياتية تتمثل في (غسل اليدين، الأكل بالملعقة، لبس الملابس) والتي ينبغي على الأطفال التوحديين تعلمها وإدراكها من خلال قصة تروى باستخدام الكمبيوتر وتسهم في تنمية قدراتهم على التعامل مع مختلف مواقف الحياة.

وتوجد مراحل أساسية في المهارات الحياتية للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، منها:

1- مرحلة الانتباه، وهي أول مرحلة للتعلم من خلال الانتباه وتقديم المثيرات بطريقة منظمة وهادفة لضمان الحصول على الاستجابة الصحيحة.
2- مرحلة الاكتساب، تتم بتدريب الأطفال على اكتساب المهارات المستهدفة بتطبيق جميع أساليب التدريب المناسبة مثل التلقين، تشكيل السلوك، التسلسل، التعزيز، التنبيهات والتلميحات، التغذية الراجعة.
4- مرحلة الإتقان، تشير إلى القدرة على إتقان المهارات المستهدفة بإنجازهم للمهارات المشابهة المقدمة لهم وبالكيفية والمعايير المحددة لهم مسبقا.

5- مرحلة الاحتفاظ، تقوم على تذكر المعلومات والمهارات المكتسبة، وليتمكن الأطفال من الحفاظ على هذه المهارات والسلوكيات المستهدفة لا بد من تطبيق استراتيجيات الممارسة، والتكرار الحفظ المعلومات المكتسبة والاحتفاظ بها.

6- مرحلة التعميم، تتم بوضع الأطفال في مواقف مختلفة ومتشابهة للمواقف الحياتية التي يتقنونها لمعرفة مستوى استطاعتهم على التفاعل مع هذه المواقف، وتطبيق ما سبق اكتسابه من مهارات حياتية (شاش، 2015).

2-1-3-التوحد (Autism):

تعرفه الجمعية الأمريكية لاضطراب التوحد بأنه اضطراب عصبي يلازم الفرد طوال حياته، ويتمخض عن ذلك ظهور عجز في عملية التعلم بشكل عام وعملية التنشئة الاجتماعية بشكل خاص (عبد الله، 2014، ص19).

ويُعرف إجرائياً بأنه اضطراب عام يتضح بقصور في التفاعل الاجتماعي، وتصرفات محدودة في أداء الأنشطة والمهارات، وأنماط شاذة من السلوك، ومتكررة وعادة ما تظهر هذه التصرفات قبل ثلاث سنوات من عمر الطفل.

وعلى الرغم من تباين نسب معدل انتشار التوحد إلا أنه هناك شبة اتفاق بين نتائج معظم الدراسات على أن معدل انتشار الإصابة بالتوحد بين الأطفال تتراوح مابين(5:4) حالات في كل (10000) ولادة حية، وأن النسبة تظهر في الذكور أكثر من الإناث بمعدل (1: 4) وإنه موجود في جميع المستويات الاجتماعية والجنسيات المختلفة دون تفرقه، فمن خلال دراسة أعدتها جامعة الملك سعود مع مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية عن مدى انتشار التوحد في المملكة العربية السعودية، أفادت الدراسة بأن في كل 188 طفل يوجد طفل مصاب بالتوحد، أي ما يعادل 258 ألف طفل وطفلة، حيث تعتبر من أعلى نسب الإعاقات في المجتمع السعودي (البار وعيدروس، 2016).

ويتصف الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد بمجموعة من الخصائص والتي تتمثل فيما يلي (حسن، 2016):

- ضعف التفاعل الاجتماعي.
- القصور اللغوي.
- السلوك النمطي المتصف بالتكرار.
- عدم القدرة على اللعب التخيلي.
- يكون اضطراب طيف التوحد قبل سن الثالثة.
- نوبات الغضب وإيذاء الذات.
- قصور في أداء مهارات العناية بالذات

2-2-الدراسات السابقة:

من خلال الاطلاع ومراجعة الدراسات السابقة، وجدت الباحثة عدداً من الدراسات التي تناولت أثر استخدام القصة الرقمية في تنمية المهارات المختلفة لذوي اضطراب التوحد خاصة، والإعاقات المختلفة بشكل عام، وذلك على النحو التالي:

- **دراسة منتز (2013) Mintz** وهدفت الدراسة إلى تطوير تطبيقات موبايل داعمة للإدراك، وذلك استناداً لمبادئ التصميم التكنولوجي الموجه للأطفال ذوي التوحد، والتي تعمل على تزويدهم بمهارات حياتية واجتماعية واستنادا لتقييم النموذج الأولى تطور النموذج الثاني في صيف 2010 وطبقته أربعة مدارس للأطفال ذوي التوحد، وفى هذا السياق قامت الدراسة بإجراء تقييم تفسيري للنموذج الثاني للتعرف على إسهاماته للمعلم والأطفال وذلك بالتطبيق على 15 معلم و26 طفل من ذوي التوحد، واستخدمت الدراسة الملاحظة المباشرة والمقابلات شبه المقننة والاستبيانات حيث أجريت المقابلات مع 6 من الآباء و10 من الأطفال، وتوصلت الدراسة إلى أهم العوامل المميزة و المتوفرة في النموذج الأول وأيضا النموذج الثاني، كما توصلت الدراسة إلى عوامل جديدة تشمل وعى الطلاب بالصعوبات والدافعية للتغيير وافضليات بعض الأطفال ذوي التوحد للرسائل الإقناعية عبر الموبايل، واقترحت الدراسة إرشادات للتصميم المستقبلي لأدوات تكنولوجية مشابهة.
- **دراسة سبونر وآخرون (2014) Spooner, et al**وهدفت إلى التعرف على أثر استخدام القصص الرقمية التشاركية في تعليم مهارات المطالعة المبكرة لطلاب المرحلة الأساسية ذوي التوحد، واستخدم البحث منهجية دراسة الحالة، وقد أجريت الدراسة على عينة شملت أربعة من طلاب المرحلة الأساسية الذكور ذوي التوحد والقدرة اللفظية المحدودة وقامت الدراسة بتطوير تحليل للمهام من 10 خطوات لإرشاد عملية التعلم من القصص الرقمية التشاركية، وقد خلصت نتائج الدراسة إلى امتلاك العينة مقدرة على زيادة عدد الاستجابات الصحيحة والمستقلة في تحليل المهام بداية من مرحلة خط الأساس حتى مرحلة التدخل ثم ناقشت الدراسة حدود البحث وإسهاماته المستقبلية.
- **دراسة شكر (2015)** وهدفت إلى الكشف عن استخدام أسلوب رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، واستخدمت المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وتكونت العينة من (3) طلاب من ذوي صعوبات التعلم، وأظهرت النتائج

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين رتب درجات الأطفال على مقياس الهوية الثقافية للأطفال لصالح القياس البعدي باستخدام القصة الرقمية.

- **دراسة العطافي (2015)** وهدفت إلى دراسة فعالية بعض الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لأطفال الروضة الذاتويين، على عينة مكونه من 56 طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، باستخدام المنهج التجريبي والوصفي, وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة ملاحظة أداء المهارات الحياتية، واختبار تحصيلي مصور للمهارات الحياتية, وتوصلت نتائج الدراسة إلى فروق ذات دلالة احصائية لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي.
- **دراسة بارسونس Parsons (2015)** وهدفت إلى رواية خبرات أصحاب القصص الرقمية التي تم إعادة تكوينها بواسطة العاملين في المدرسة في المشروع الذي كأن يركز على إدراج التكنولوجيا الإبداعية المتعلقة بأطفال التوحد في أداءهم في الصف الدراسي، حيث اتبع البحث المنهج التجريبي و تكونت العينة من ستة مشاركين بينهم معلمتين وتم استخدام أداة تقييم (كوسبتيلCOSPATIAL) وكانت القصة تتلخص في كيفية إخراج الحوارات بشكل مناسب، وتحفيز المشاركين عن طريق استخدامهم للبرمجية، وقد وفرت لهم طريقة (كوسبتيل) العمل على هذه المجالات بطريقة روائية.
- **دراسة الغول (2018)** وهدفت إلى تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد من خلال نمطي للتلميحات البصرية (صور متحركة-رسوم متحركة) ببيئات الألعاب الإلكترونية، وبالاعتماد على المنهج المسحي الوصفي على عينة مكونة من (10) أطفال توحديين، وأكدت نتائج البحث فعالية الألعاب الإلكترونية المصممة بنمط التلميحات بالرسوم المتحركة على تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد.

2-2-2-التعليق على الدراسات السابقة:

- تنوعت أهداف الدراسات السابقة؛ لاختلاف أهدافها؛ فالبحث الحالي يختلف مع الدراسات التي تهدف إلى أهمية القصص الرقمية من خلال تعزيز المهارات كما في دراسة سبونر وآخرون Spooner, et al (2014) وبارسونس Parsons (2015) أو بينما يهدف البحث الحالي الى أثر القصة الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد، واتفق البحث الحالي مع الدراسات التي اتبعت المنهج شبه التجريبي كما في دراسة شكر (2015) والعطافي (2015)، بينما اختلف مع دراسة الغول (2018) والتي اتبعت المنهج الوصفي المسحي.
- تنوعت أدوات الدراسات السابقة واتفق البحث الحالي مع بعض الدراسات في استخدام اختبار أداء مهارات كما في دراسة العطافي (2015) ومنتز Mintz (2013) واختلف البحث الحالي عن بعض الدراسات التي استخدمت أداة الاختبار التحصيلي كما في دراسة العطافي (2015).

3- منهج البحث وإجراءاته.

3-1-منهج البحث:

استخدم في البحث المنهج شبه التجريبي، وهو أحد التصميمات ويعرف بالقياس القبلي والبعدي لمجموعة تجريبية واحدة.

3-2-عينة الدراسة:

تم اختيار العينة بطريقة قصدية تمثلت بـ (أربعة) أطفال، تم تعيينهم كمجموعة تجريبية، ويخضعون لبرنامج TEATCH القسم المبتدئ، وتتراوح نسبة الذكاء لديهم من 51 إلى 70 حسب مقياس كارزChildhood Autism Rating Scale (CARS) وتوحد متوسط حسب مقياس جيليام لتحديد شدة التوحد Gilliam Autism Rating Scales، ويدرسون في فصول معدة للجلسات الفردية، ومجهزة بالوسائل التقنية والحسية، ووسائل المنتسوري لتقليل الاضطرابات الحسية، وخالية من المشتتات البصرية.

3-3-متغيرات البحث:

ويشتمل على المتغيرات التالية:

1. **المتغير المستقل (Independent Variable):** وهي المتغيرات المراد قياس أثرها في هذا البحث وتتمثل في القصة الرقمية التي قامت الباحثة بإنتاجها.
2. **المتغير التابع (Dependent Variable):** وهي المتغيرات المراد قياس أثر المتغيرات المستقلة عليها بعد المعالجة التجريبية وتتمثل في بعض المهارات الحياتية اليومية (غسل اليدين، الأكل بالملعقة، لبس الملابس) لدى عينة من الأطفال التوحديين.

3-4-التصميم التجريبي للبحث:

اعتمد البحث الحالي على التصميم التجريبي ذو المجموعة التجريبية الواحدة، وتم تطبيق اختبار أداء وبطاقة ملاحظة مصاحبة له على عينة البحث قبلياً، ثم إعادة تطبيقهما بعد تعرض عينة البحث للمعالجة التجريبية.

جدول (1): التصميم التجريبي للبحث

المجموعة	القياس القبلي	أسلوب المعالجة	القياس البعدي
التجريبية	اختبار أداء وبطاقة ملاحظة مصاحبة له	قصة رقمية	اختبار أداء وبطاقة ملاحظة مصاحبة له

3-5-أدوات البحث.

3-5-1-قائمة بالمهارات الحياتية:

تم بناء القائمة بعد الاطلاع على الأدبيات ومصادر المعرفة المختلفة المتعلقة بالمهارات الحياتية من تصنيف منظمة الصحة العالمية (2008)، وتم الاختيار من تلك المهارات التي تناسب الفئة العمرية للأطفال وهي مهارة العناية الشخصية بالجسم، ومهارة استخدام أدوات الطعام، ومهارة العناية بالملابس، وتم ضبط القائمة، وذلك بعرضها على محكمين متخصصين في المناهج وطرق تدريس الفئات الخاصة لإبداء رأيهم حول في هذه المهارات الحياتية، ومناسبتها لأطفال التوحد في هذه المرحلة العمرية، واقتراح التعديلات المناسبة، وتم الانتهاء إلى القائمة النهائية، وذلك بعد إجراء التعديلات في ضوء آراء المحكمين؛ لتنتهي القائمة النهائية إلى ثلاث مهارات رئيسية، و(12) مهارة فرعية تتمثل فيما يلي:

جدول(2): القائمة النهائية للمهارات الحياتية لأطفال التوحد

م	المهارات الحياتية	الإجراءات الفرعية (الوحدات السلوكية)
أولاً: مهارة العناية الشخصية بالجسم		
1.1	مهارة غسل اليدين	فتح صنبور الماء
2.1		الضغط باليد على الصابون السائل
3.1		تدليك اليد تحت صنبور الماء لمدة 10 ثو اني
4.1		تنشيف اليد بالمنشفة
ثانياً: مهارة استخدام أدوات اكل الطعام		
1.2	مهارة الأكل بالملعقة	مسك الملعقة جيدا عند مناولة الملعقة إليه
2.2		وضع الملعقة داخل إناء الطعام
3.2		الغرف من الإناء بالملعقة بشكل صحيح دون سكب الطعام
4.2		وضع الملعقة في الفم بشكل صحيح
ثالثاً: مهارة العناية بالملابس		
1.3	مهارة لبس الملابس	إدخال اليدين في كمي القميص بشكل صحيح
2.3		كبس أزرار القميص
3.3		إدخال الأرجل في البنطلون بشكل صحيح
4.3		إغلاق سوستة البنطلون إلى الأعلى

3-5-2-اختبار أدائي للمهارات الحياتية وبطاقة ملاحظة تابعة له:

أولاً: يهدف الاختبار وبطاقة الملاحظة إلى قياس وتقويم الجانب الأدائي في المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد بمركز تنمية الإنسان في مدينة بريده بالقصيم للتعرف على أثر القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد.

ثانياً: تم بناء الاختبار الأدائي استناداً على قائمة المهارات الحياتية التي تم تحديدها مسبقا وتمثلت مفردات الاختبار في (12) سؤال ذات صياغة عملية تتطلب الإجابة عليها قيام طفل التوحد بمجموعة من الخطوات وصولاً للمهارة الأساسية المطلوبة، والتي سيتم تقييمه باستخدام بطاقة الملاحظة والتي أعدت لهذا الغرض، وتم مراعاة أن تكون تعليمات بطاقة الملاحظة واضحة ومحددة، كما تم ذكر الهدف من الاختبار حتى يتسنى لأي ملاحظ استخدامها بدقة.

ثالثاً: تم تحديد المهارات الفرعية لكل مهارة حياتية، ورتبتها الباحثة في صيغة عبارات سلوكية يمكن ملاحظتها ملاحظة مباشرة، مع مراعاة أن تحتوي كل عبارة على فعل أدائي واحد، وتجنب التداخل بين العناصر، ووضوح صيغة العبارات وسلامتها من الأخطاء اللغوية.

رابعاً: تم الاعتماد على أسلوب التقدير الكمي في وضع تقدير بطاقة الملاحظة المستخدمة حتى يمكن معرفة مستوى أداء كل طفل في كل مهارة بصورة أقرب إلى الموضوعية، حيث وضع بجانب كل مهارة في بطاقة الملاحظة مقياس ليكرت الثلاثي (أدى=3، أدى إلى حد ما=2، لم يؤدي=1) وبتجميع هذه الدرجات تظهر الدرجة الكلية للأطفال والتي من خلالها يتم الحكم على أدائهم.

خامساً: للتحقق من صدق الاختبار الأدائي وبطاقة الملاحظة التابعة له؛ عُرضا على مجموعة من المحكمين في تخصص المناهج وطرق التدريس وذلك لتأكد من دقة الصياغة العلمية واللغوية، ومدى انتماء المهارة الفرعية للمهارة الأساسية، وقابلية المهارة للقياس، وقد أتفق المحكمون على مناسبة أسلوب الملاحظة المقترح والدقة العلمية لكل مهارة وصلاحية البطاقة للتطبيق.

سادساً: التجربة الاستطلاعية للاختبار وبطاقة الملاحظة التابعة له؛ بهدف التأكد من ثباته، فقد أجري على مجموعة استطلاعية بلغ عددهم (10) من أطفال التوحد، من خارج عينة البحث الأصلية في أداء المهارة المستهدفة، حيث طبقت كل أخصائية ملاحظة البطاقة منفردة على الأطفال، وذلك بحساب عدد مرات الاتفاق وعدد مرات الاختلاف بين الأخصائيتين الملاحظتين من خلال المعادلة التالية:

$$\text{معامل كوبر} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

وقد بلغت متوسط النسبة المئوية للاتفاق بين الأخصائيتين الملاحظتين تساوي 92% وهي نسبة مرتفعة تدل على ثبات بطاقة الملاحظة، حيث تراوحت نسبة الاتفاق بين الملاحظتين بين 80% و100% وهي نسب مرتفعة مما يدل على أن بطاقة الملاحظة على درجة عالية من الثبات.

جدول (3): نسب اتفاق الأخصائيتين الملاحظتين لأفراد العينة الاستطلاعية في بطاقة الملاحظة

أفراد العينة	النسبة المئوية لاتفاق الملاحظتين	أفراد العينة	النسبة المئوية لاتفاق الملاحظتين	أفراد العينة	النسبة المئوية لاتفاق الملاحظتين
1	%100	5	%100	9	%80
2	%100	6	%100	10	%80
3	%80	7	%90	النسبة الكلية	%92
4	%100	8	%90	متوسط النسب	%92

وتم تسجيل الزمن المحدد الذي أُستغرق في الإجابة على مفردات الاختبار لدى (10) أطفال ثم حساب متوسط الزمن، والذي بلغ (40) دقيقة تقريبًا.

سابعاً: بعد التأكد من صدق وثبات الاختبار الأدائي وبطاقة الملاحظة المصاحبة له، أصبح الاختبار في صورته النهائية صالحاً للتطبيق، حيث اشتمل على (12) مفردة، بحيث تكون النهاية العظمى للاختبار (36) درجة.

3-6-الإجراءات الميدانية للتطبيق

بعد التأكد من صدق وثبات أداة البحث، تم البدء في التطبيق الفعلي لتجربة البحث؛ حيث خوطب مركز تنمية الإنسان التابع لوزارة الموارد البشرية والتنمية الاجتماعية، وأجريَ الاختبار الأدائي على مجموعة البحث التجريبية قبل بدء التجربة، وتم تصحيح الاختبار ورصد الدرجات في كشوف خاصة تمهيداً لمعالجتها إحصائياً، ثم بدأت الباحثة بتطبيق تجربة البحث، لمدة ثلاث أسابيع، بمعدل ثلاث جلسات أسبوعيا لكل مهارة حياتية، حيث اشتملت المهارة الحياتية الرئيسة على أربع مهارات فرعية، وتم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام القصة الرقمية، حيث تم توزيع الدليل الإرشادي على الأخصائيات، وتم اقتطاع زمن 40 دقيقة للجلسة الواحدة من مدة اللعب المخصصة للأطفال أي بواقع ساعتين في الأسبوع لكل طفل والتي تبلغ مدة الساعات الإجمالية 6 ساعات، بحيث كان زمن الجلسة الفردية لكل تلميذ 40 دقيقة.

وبعد انتهاء الأطفال في المجموعة التجريبية من مشاهدة القصص الرقمية، تم تطبيق أداة البحث بعدياً على المجموعة التجريبية، وتم تصحيح الاختبار، ثم أُجريت المعالجات الإحصائية باستخدام المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، واختبار ويلكوكسن Wilcoxon، لحساب دلالة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لمجموعة واحدة، وحساب حجم الأثر باستخدام معادلة مربع إيتا Eta، ورصد النتائج وتفسيرها.

4- نتائج الدراسة ومناقشتها

4-1-نتيجة الإجابة عن سؤال البحث: " ما أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان في مدينة بريدة القصيم؟"

تم الإجابة على هذا السؤال من خلال التحقق من صحة فرضية البحث الآتية: "يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة إحصائية ($\alpha \leq .05$) بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية للتطبيقين القبلي والبعدي للاختبار الأدائي للمهارات الحياتية (غسل اليدين، الأكل بالملعقة، لبس الملابس) وبطاقة الملاحظة التابعة له لصالح التطبيق البعدي"، ولاختبار هذه الفرضية تم حساب متوسطات درجات أفراد مجموعة البحث التجريبية في الاختبار الأدائي للمهارات الحياتية وبطاقة الملاحظة التابعة له قبل وبعد تطبيق القصة الرقمية.

جدول (4) نتائج المعالجة الإحصائية لدرجات أطفال التوحد للاختبار الأدائي لمهارة (لبس الملابس-غسل اليدين-الأكل بالملعقة)

المهارة	القياس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	خطأ الانحراف
لبس الملابس	القبلي	4	12.75	0.957	0.479
	البعدي	4	34.75	0.957	0.479
غسل اليدين	القبلي	4	4	0.00	0.00
	البعدي	4	12	0.00	0.00
الأكل بالمعلقة	القبلي	4	4	0.00	0.00
	البعدي	4	12	0.00	0.00
المهارات ككل	القبلي	4	12.75	0.957	0.479
	البعدي	4	34.75	0.957	0.479

وتم استخدام اختبار Wilcoxon لقياس متوسطات الرتب، وجدول (5) الآتي يوضح قيم تلك الرتب في الاختبار القبلي والبعدي.

جدول (5) قيم الرتب في درجات أطفال التوحد في الاختبار الأدائي للمهارات الحياتية

الاختبار الأدائي للمهارات الحياتية (بعدي-قبلي)	العينة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمةZ	الدلالة
الرتب السالبة	0[أ]	0.00	0.00	-2.000[أ]	046.0
الرتب الموجبة	4[ب]	2.50	10.00		
الدرجة القبلية=الدرجة البعدية	0[ج]				
المجموع	4				

أ-اختبار المهارة بعدي < اختبار المهارة قبلي| ب-اختبار المهارة بعدي > اختبار المهارة قبلي| ج-اختبار المهارة بعدي = اختبار المهارة قبلي.

اتضح من الجدول (5) بأن قيم الرتب السالبة = (.00) مما يعني أن جميع قيم درجات أطفال التوحد في الاختبار الأدائي للمهارات الحياتية وبطاقة الملاحظة التابعة له البعدي كانت أكبر من قيم درجاتهم في التطبيق القبلي كما أن يتضح أن قيمة Z دالة عند مستوى (.05) وهذا يدل على وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات أطفال التوحد في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار الأدائي للمهارات الحياتية وبطاقة الملاحظة التابعة له لصالح التطبيق البعدي، حيث كان متوسط الرتب للتطبيق القبلي = (0) والتطبيق البعدي = (2.50) وهذا يدل على ارتفاع متوسط درجات أطفال التوحد في التطبيق البعدي عن متوسط درجاتهم في التطبيق القبلي في الاختبار الأدائي للمهارات الحياتية وبطاقة الملاحظة التابعة له، وعلى ذلك فإنه في ضوء النتائج السابقة يتضح صحة الفرض السابق ومن ثم يتم قبول الفرض الإحصائي، كما حُسب حجم التأثير بمربع " إيتا" لقياس أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد في مركز تنمية الإنسان بالقصيم.

جدول (6): نتائج قياس أثر القصة الرقمية

أفراد العينة	مربع ايتا
1	0.98
2	0.89
3	0.89
4	0.89

اتضح من الجدول (6) بأن حجم التأثير بمربع " إيتا" بلغت (0.98 و0.89) وهي نسبة تأثير كبيرة وبالتالي فقد أثبتت القصة الرقمية أثرها في تنمية المهارات الحياتية.

جاءت هذه النتيجة متوافقة مع نتائج الدراسات السابقة، كدراسات كل من سبونر وآخرون (Spooner. et al.,2014) والتي أثبتت فاعلية القصص الرقمية في تعليم مهارات المطالعة المبكرة على أطفال التوحد من طلاب المرحلة الأساسي ودراسة بارسونس (Parsons,2015)

والتي أثبتت فعالية رواية القصص الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي على ستة مشتركين من أطفال التوحد ومعلميهم في الصف الدراسي، ودراسة شكر (2015) التي أثبتت فاعلية رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم، ودراسة العطافي (2015) التي توصلت إلى فعالية بعض الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لأطفال الروضة الذاتويين.

وترى الباحثة أن السبب في وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية يعود للأسباب التالية:

1. الأسس النظرية التي بنيت على أساسها القصص الرقمية من مبادئ تعليمية والتي تم على أساسها طريقة وضع أنشطة البرنامج الذي تلقته المجموعة التجريبية.
2. أن أهداف القصص الرقمية جاءت متوائمة مع احتياجات أطفال التوحد في تنمية المهارات الحياتية لديهم؛ حيث أن أطفال التوحد يفتقدون القدرة على القيام بمهاراتهم الحياتية إلا بتوجيههم وإرشادهم وكان استخدام القصص الرقمية له بالغ الأثر عليهم.
3. مراعاة توفر عنصري السهولة والسلاسة في استخدام القصة الرقمية.
4. ترتيب تسلسل عرض القصة الرقمية مع الأهداف التعليمية الموضوعة.
5. اعتماد استراتيجيات التعلم التعاوني والفردي بمساعدة الإخصائية وذلك بوضع جلسات تعلم جماعي وجلسات فردي لكل طفل.
6. وضع خط سير العمل للقصص الرقمية في جلسات تعليم أطفال التوحد.
7. التدرج في تعلم المهارات من السهل إلى الصعب ومن المجرد إلى المحسوس.
8. إعادة وتكرار ما تم تعليمه للأطفال بالأنشطة المختلفة وعدم الانتقال من مهارة إلى مهارة أخرى إلا بعد التأكد من إتقان هذه المهارة.
9. استخدام الأنشطة القريبة من البيئة والتي تعبر عن أنشطة الحياة اليومية.
10. استخدام التعزيز والإثابة في حالة تعلم مهارة جيدة وإتقانها.
11. مراعاة وجود فترات للراحة بين كل نشاط وآخر حتى لا يجهد الأطفال ولذلك اكتفت الباحثة بثلاث جلسات أسبوعيا.

توصيات البحث ومقترحاته.

بناء على نتائج توصي الباحثة وتقترح ما يأتي:

1- تعميم القصص الرقمية على مراكز الرعاية النهارية والمسائية لذوي الاحتياجات الخاصة للاستفادة منها في تنمية المهارات الحياتية.

2- تشجيع الأخصائيات والمعلمات على استخدام القصص الرقمية في تنمية المهارات الحياتية خاصة والمهارات المختلفة عامة.

3- تنفيذ ورش عمل ودورات تدريبية للأخصائيات في المراكز ومعلمات رياض الأطفال لذوي الاحتياجات الخاصة بكيفية إنتاج القصص الرقمية.

4- تضمين القصص الرقمية ضمن الموضوعات التي تدرسها الطالبة المعلمة في مقررات طرق التدريس أثناء فترة إعداد المعلمات.

5- استخدام القصص الرقمية التعليمية في بقية المواد الدراسية المختلفة وبأسلوب تشاركي وأسلوب تنمية التفكير الإبداعي لما لوحظ من زيادة الدافعية نحو التعلم والتدريب.

6- الاهتمام بتوظيف واستخدام القصص الرقمية في وحدات مادة التربية الأسرية في مراحل الدمج في التعليم الابتدائي.

7- كما يقترح إجراء المزيد من البحوث في الموضوعات البحثية الآتية:

1. أثر رواية القصة الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال متلازمة داون بمراكز الرعاية النهارية.
2. فاعلية القصة الرقمية في تنمية المهارات الحياتية في مقرر التربية الأسرية لدى طالبات التخلف العقلي بالصف الخامس الابتدائي في مدارس التربية الفكرية.
3. أثر القصة الرقمية التشاركية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مقرر لغتي الخالدة لدى طالبات الضمور العقلي بالصف الثالث متوسط في مدارس التربية الفكرية.
4. برنامج تدريبي مقترح لتنمية بعض المهارات الاستقلالية لدى أطفال التوحد بمنازلهم في ضوء نظرية الوسائط المتعددة.

قائمة المراجع

أولاً- المراجع بالعربية:

- أحمد، وليد. (2017). *المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي*. القاهرة: دار الفكر التربوي.
- البار، عبد الله.، وعيدروس، روان. (2016). *فاعلية برنامج تدريبي في التدخل المبكر قائم على السلوك اللفظي في تنمية مهارات التواصل لدى الأطفال من ذوي اضطراب التوحد في المملكة العربية السعودية*، مذكرة ماجستير في التربية. جامعة الإمارات العربية.

- التتري، محمد. (2016). *أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى طلاب الصف الثالث الأساسي*. رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين.
- جابر، شريف عادل (2018). الخصائص السيكومترية لمقياس اضطراب طيف التوحد لدى الأطفال. *المجلة السعودية للتربية الخاصة*، (7)، 107-136.
- حسن، وليد جمعة عثمان. (2016). إعداد وتقنين مقياس لتقدير مهارات العناية بالذات لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد. *مجلة كلية التربية*. 27(105)، 315-333.
- خميس، محمد عطية. (2015). *مصادر التعلم الإلكتروني*. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.
- شاش، سهير. (2015). *تنمية المهارات الحياتية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة*. القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.
- شعبان، أمل. (2017). أثر اختلاف نمط عرض القصة الرقمية (اللوحات القصصية – مقطوعات الفيديو) على تنمية الإدراك الاجتماعي الإيجابي لدى تلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بفصول الدمج. مجلة تكنولوجيا التربية. (31)، 1-34.
- شكر، إيمان جمعة. (2015). استخدام رواية القصص الرقمية في تنمية الهوية الثقافية للأطفال ذوي صعوبات التعلم. *مجلة كلية التربية*. 26(104)، 231-280.
- عبد الباسط، أماني حمدي.(2015). *فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات التعلم المنظم ذاتيا في تدريس علم النفس لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى الطلاب المعاقين بصريا بالمرحلة الثانوية*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أسيوط. القاهرة.
- عبد الباسط، حسين محمد أحمد. (2016). مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريب المقررات الدراسية. *مجلة التعليم الإلكتروني*. (13)، من موقع http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=431
- عبد الله، محمد حسن. (2014). *قصص الأطفال أصولها الفنية روادها*. الرياض: دار العربي للنشر والتوزيع.
- العطافي، روضة. (2015). *فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة المنوفية، القاهرة.
- عطية، أسماء محمود. (2015). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الحياتيه لدى أطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، *المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الالكتروني والتعليم عن بعد-تعلم مبتكر. لمستقبل واعد-*. الرياض.
- علي، نيفين أحمد. (2016). وحدة مقترحة قائمة على القصص الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة. *مجلة كلية التربية بجامعة قناة السويس*. 19(19)، 273-313.
- الغول، ريهام محمد. (2018). نمطا التلميحات البصرية "صور متحركة- رسوم متحركة" ببيئات الألعاب الإلكترونية وأثرهما في تنمية المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد. *مجلة تكنولوجيا التعليم*، 28(3)،255- 329.
- المفتي، أشرف. (2018). المهارات الحياتية وعلاقتها بالسلوك التكيفي لدى الأطفال التوحديين بولاية الخرطوم. مجلة جامعة سنار. 5(1)، 36-55.
- مهدي، حسن. (2018). التعلم الإلكتروني نحو عالم رقمي. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- هاشم، فاطمة (2018). برنامج قصصي لتنمية بعض المهارات الحياتية لطفل الحضانة. *مجلة الطفولة*. (28)، 455-489.

ثانياً: المراجع بالإنجليزية:

- Mintz , Joseph. (2013). Additional key factors mediating the use of a mobile technology tool designed to develop social and life skills in children with Autism Spectrum Disorders: Evaluation of the 2nd HANDS prototype, *Computers & Education* (63), 17–27. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.006
- Parsons, Sara. ; Guldberg, K.; Pomsta, K.- & Lee, R. (2015). Digital stories as a method for evidence-based practice and knowledge co-creation in technology-enhanced learning for children with autism, *International Journal of Research & Method in Education*, 38(3), 247-271. https://doi.org/10.1080/1743727X.2015.1019852
- Spooner, F., Delzell, L., Inman, A., Wood, L. (2014), "Using an iPad2 With Systematic Instruction to Teach Shared Stories for Elementary-Aged Students With Autism"- *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, 39(1) 30– 46. https://doi.org/10.1177/1540796914534631