الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات"

إعداد

نوف مسعد الصاعدي

إشراف

د. نورة صالح إبراهيم الفارس

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية المشارك

بحث مستل من رسالة الماجستير في تخصص مناهج وطرق تدريس رياض الأطفال – من كلية التربية بجامعة أم القرى– المملكة العربية السعودية

الفصل الدراسي الثاني

1445هـ-2024م

https://doi.org/10.36571/ajsp624

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينتها من (200) معلمة، كما استخدمت الدراسة الاستبيان كأداة لجمع المعلومات، وقد أظهرت الدراسة عدد من النتائج من أهمها:

إن سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.40 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.04).

إن أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.72 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (.538).

إن درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.71 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (.506).

معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة غير موافق، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (2.11 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.45).

الكلمات المفتاحية: القصص الرقمية التفاعلية– التدريس – سلوك التنمر – طفل الروضة – المعلمات.

1-1 المقدمة

تُعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل في حياة الطفل، والتي تساهم في تكوين شخصية الطفل وتنشئتها على القيم الأخلاقية والسلوكيات الإيجابية التي تساعده على التفاعل مع أقرانه، والأشخاص المحيطين به بصورة سوية، واستمرار نموه السوي في حياته المستقبلية، ولذلك فإن تنمية السلوكيات الإيجابية والقيم الأخلاقية السليمة لدى الطفل في هذه المرحلة تُعد من المتطلبات الهامة التي تساعده على التوافق والتفاعل مع أقرانه والمحيطين به بصورة سوية، كما تساعده على مواجهة المشكلات التي تواجهه في الحياة، ولذلك فإن اكتساب الطفل السلوكيات السلبية كسلوك التنمر في مرحلة الروضة يُعد مشكلة خطيرة لما لها تأثير سلبي على جميع جوانب الطفل، وتنمو معه وتستمر حتى في مراحل حياته الأخرى، مما قد تؤثر سلبًا على مستقبله.

ويرى فهمي (2013) أن طفل الروضة يُعد محورًا أساسيًّا من محاور إعداد المواطن للحياة، حيث يعتبر الطفل بمثابة العمود الفقري في العملية التربوية؛ لذا يجب على المسؤولين عن برامج الروضة أن يقدِّموا الخبرات التربوية لتحقيق التنمية الشاملة لأطفال الروضة وتعديل سلوكياتهم نحو الأفضل.

ويُعد أسلوب القصة من أقدم الأساليب في التعليم، والتي ما تزال حتى يومنا تستخدم في تنشئة الأطفال وأكثرها إبداعًا؛ لما للقصة القدرة على جذب انتباه الطفل والاستحواذ على تركيزه، ولها دور كبير في تعديل سلوكيات الطفل والخفض من عدوانه تجاه الآخرين، وذلك من خلال عرضها لمواقف تدلِّل على الشر والخير والسلوك السوي والسلوك غير السوي (علي علي، 2017).

وبذلك تؤدي القصة دورًا هامًّا في تنشئة الطفل اجتماعيًّا بصورة سوية، من خلال تقمص الطفل لشخصية البطل في القصة بما يدعم لدى الطفل السلوك المقبول وتزداد خبراته، ويصبح الطفل أكثر تفاعلًا مع الآخرين، وأكثر قدرة على احترام الآخرين، ويتصرف بشكل حسن في مختلف المواقف التي تواجهه. (علي علي، 2017).

وتشهد القصص الرقمية التفاعلية حديثًا اهتمامًا كبيرًا من قِبَل التربويين؛ لما تتمتع من مميزات تربوية وفنية عديدة، التي تفيد العملية التعلمية التعليمية ككل، وفي تنمية العديد من المهارات الدراسية المختلفة، وقد فتحت المجال أمام الكثير من الباحثين للتعرف إليها، والتعمق بها (ستوم، 2019)، حيث تم عقد العديد من المؤتمرات الدولية والعربية، وأهمها المؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بُعد، والذي عقد في تاريخ 2015/2/19م، وكان أهم التوصيات التي نتج عنه ضرورة استخدام القصة الرقمية التفاعلية في العملية التعليمية التعلمية (علان، 2019).

ويُعد التنمر في الفرد سلوكًا ظاهرًا مكتسب من البيئة التي يتواجد بها الطفل، وله نتائج وخيمة على الأقران المحيطين ببيئة الطفل في الروضة وخارجها (الدسوقي، ٢٠١٦)، حيث تُعد مشكلة التنمر وما تحمله من عدوان تجاه الآخرين سواء جسديًّا، أو لفظيًّا، أو اجتماعيًّا، أو جنسيًّا من المشكلات الخطيرة التي لها آثار سلبي سواء على القائم بالتنمر، أو على الضحية، أو على بيئة الروضة، أو على المجتمع ككل (الحريري، 2020).

وقد أكَّدت العديد من البحوث والدراسات على أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال لما لها من المزايا الكثيرة لأطفال الروضة، كدراسة عبد المؤمن (2018)، ودراسة العنود العتيبي والقرني (2022)، ودراسة السيد (2017)، وكذلك دراسة حصة العتيبي والعتيبي (2021)، ودراسة أبو المعارف (2020).

ومن هنا يتَّضح فاعلية القصص الرقمية التفاعلية وأثرها الإيجابي في تنمية العديد من المتغيرات لدى أطفال الروضة، وفي –حدود علم الباحثة– لا توجد دراسات محلية عربية كشفت واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر لدى أطفال الروضة؛ لذا جاءت فكرة الدراسة الحالية في محاولة الكشف عن واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات في المملكة العربية السعودية.

1- 2 مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

شهدت بدايات القرن الواحد والعشرين انتشارًا كبيرًا لإحدى أخطر المشكلات الإنسانية المعاصرة في جميع دول العالم المتقدمة والنامية، وهي التنمر Bullying، وهي مشكلة بحاجة إلى التدخل المبكر من قِبَل الجهات المعنية، سواءٌ المؤسسات التربوية أم غير التربوية والسعي لمعالجتها، لما يشكل التنمر وضحاياه مشكلة تضرب بجذورها أعماق الوجود الإنساني، وبالرغم من وجودها منذ القدم فإنها أصبحت تمارَس بصورة أكبر ولافتة للنظر حديثًا بأشكال متنوعة وخاصة في رياض الأطفال، حيث أصبحت تشكِّل عبئًا ثقيلًا على كاهل المعلمين في المؤسسات التربوية؛ لتعامُلهم بصورة يومية مع هذه السلوكيات، فهي أصبحت أحد المشكلات الرئيسة الناتجة عن التغيرات المجتمعية والتكنولوجية (خميس، 2019).

كما يؤكد الشناوي (2018) على انتشار ظاهرة التنمر بشكل كبير في البيئات التعليمية، بحيث تظهر على المتنمر العديد من الصفات والسلوكيات كالفوضوية، العدوانية، العناد، سوء التوافق الاجتماعي، وسلوكيات مضادة لقيم المجتمع، وإذا أُهملت هذه السلوكيات في مرحلة الطفولة ستعود آثارها السلبية على المجتمع بأكمله، كما أن للتنمر أشكالًا عديدة؛ كمضايقة الضحية بالهمس والسخرية وغيرها، التي تؤدي إلى رفض الطفل الضحية للذهاب إلى الروضة أو المدرسة والتسرب منها.

ولا شك أن ظاهرة التنمر بين الأطفال تشكِّل خطرًا كبيرًا يهدِّد الأطفال والمجتمع بأسره في حالة عدم معالجتها بصورة صحيحة، حيث أكدت العديد من الدراسات، مثل دراسة عبد الباقي (2022)، ودراسة توفيق وآخرون (2021) على الآثار الخطيرة للتنمر على الأطفال؛ حيث يُلاحظ أن الطفل الذي يقع ضحية للتنمر يعاني من العديد من المشكلات كالقلق، والخوف، تدنِّي تقدير الذات، والعزلة الاجتماعية، ونقص دافعية التعلم وانخفاض التحصيل، وغيرها من المشكلات الخطيرة، وهذا الأمر يستدعي من معلمات رياض الأطفال تطبيق برامج وطرق تساعد على علاج سلوك التنمر، وتجنُّب عواقبه في المستقبل؛ لذا تتجه الباحثة في البحث الحالي إلى الكشف عن واقع استخدام إحدى التقنيات التكنولوجية الحديثة (القصص الرقمية التفاعلية) في تهذيب أخلاق الأطفال، بما يساهم في خفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة، وبذلك يمكن أن تتحدد مشكلة البحث من خلال الإجابة على السؤال الرئيس التالي: "ما واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟ "ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
2. ما أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟
3. ما درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغيرات: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الدورات التدريبية)؟
5. ما معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

1-3 أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى الآتي:

- الكشف عن سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات.
- الكشف عن أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة.
- الكشف عن درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.
- الكشف عن مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغيرات: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الدورات التدريبية).
- الكشف عن معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة.

1-4 أهمية الدراسة:

أ. الأهمية النظرية:

- تتضح أهمية الدراسة من أهمية الموضوع الذي تتناوله وهو التنمر؛ نظرًا لانتشار سلوك التنمر لدى أطفال الروضة.
- كما تتَّضح أهمية البحث من أهمية مرحلة رياض الأطفال وتأثيرها على تنشئة الأطفال بصورة سليمة ومتكاملة.
- قد يُسهم هذا البحث في زيادة وعي معلمات رياض الأطفال حول أهمية توظيف القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال.
- قد يساعد البحث على لفت نظر الباحثين للسعي على البحث عن طرق وأساليب أخرى لعلاج ظاهرة التنمر.
- قلة الدراسات العربية التي تناولت معالجة ظاهرة التنمر لدى أطفال الروضة من خلال استخدام القصص الرقمية.

ب. الأهمية التطبيقية:

- قد يسهم البحث في مساعدة معلمات رياض الأطفال في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال.
- قد يسهم البحث في توجيه مصممي مناهج رياض الأطفال لتطوير المناهج، وإنتاج العديد من القصص الرقمية التفاعلية التي تحمل قيم أخلاقية تساهم في خفض سلوك التنمر لدى أطفال الروضة.

1-5 حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة.

الحدود البشرية: معلمات رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة.

الحدود المكانية: رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة في المملكة العربية السعودية.

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 1445هـ.

1-6 مصطلحات الدراسة:

القصص الرقمية التفاعلية:

تُعرف اصطلاحًا بأنها: قصص يشترك في إعدادها وكتابتها أكثر من مختص، تقوم على السرد الإلكتروني التفاعلي الذي يسمح للقارئ بالتفاعل معها والعيش فيها، بحيث تقوم على العديد من الوصلات التشعبية التي تنتج سردًا متماسكًا في النهاية (العقيل، 2019).

وتُعرفها الباحثة إجرائيًّا بأنها: مجموعة من القصص يتم تصميمها إلكترونيًّا من خلال تحويل الشخصيات والموضوعات إلى وسائط متعددة في إطار من التشويق والمتعة من حيث الأصوات والحركات والألوان يتفاعل معها طفل الروضة، بهدف اكتساب قيم أخلاقية تساعد على خفض سلوك التنمر لدى أطفال الروضة.

التنمر:

يُعرف اصطلاحًا بأنه: أحد أشكال العدوان الجسدي، أو اللفظي، أو النفسي، أو الاجتماعي يمارسه طفل أو مجموعة من الأطفال بشكل مباشر تجاه الأطفال الآخرين بقصد إيذائهم لعدم التوازن في القوة (عثمان وعبد الحميد، 2021).

وتُعرفه الباحثة إجرائيًّا بأنه: سلوك عدواني يمارسه طفل الروضة القوي تجاه الأطفال الأضعف جسديًّا، ويتخذ عدة أشكال، سواء مباشرة أو بصورة مخفية، كالتنمر الجسدي كالضرب، وجذب الشعر، واللكم، وأيضًا التنمر اللفظي كالسخرية والمضايقات اللفظية.

طفل الروضة:

تُعرفه الباحثة إجرائيًّا بأنه: الطفل الذي يلتحق بالروضة تمهيدًا للانتقال إلى المرحلة الابتدائية، ويتراوح عمره من 3 إلى 6 سنوات.

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الإطار النظري والدراسات السابقة:

2-2 الإطار النظري:

2-2-1 المبحث الأول: القصص الرقمية التفاعلية:

مفهوم القصة لغةً واصطلاحًا:

تُعرف القصة لغةً بأنها: الجملة من الكلام، حيث قال تعالى: ﴿نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ ٱلْقَصَصِ بِمَآ أَوْحَيْنَآ إِلَيْكَ هَٰذَا ٱلْقُرْءَانَ وَإِن كُنتَ مِن قَبْلِهِۦ لَمِنَ ٱلْغَٰفِلِينَ﴾ [يوسف: الآية 3]، أي نبيّن أحسن البيان، ويُقال: قصصت الشيء، أي: تتبَّعت أثره، قال تعالى: ﴿وَقَالَتْ لِأُخْتِهِۦ قُصِّيهِ فَبَصُرَتْ بِهِۦ عَن جُنُبٍ وَهُمْ لَا يَشْعُرُونَ﴾ [القصص: الآية 11]، أي: اتبِعي أثره. (ابن منظور، 1410، ص.١٢١).

وتُعرف القصة اصطلاحًا بأنها: فن أدبي مميَّز له قواعده، ويمكن من خلاله نقل المعارف والتأثير في المشاعر والتحكم في الانفعالات؛ من خلال مجريات متتابعات على لسان شخصياتها؛ إذ تُعَدُّ أسلوب تعليمي تعلُّمي تعتمد شكلًا فنيًّا وأدبيًّا معينًا، وذلك لتحقيق أهداف مرجوَّة لدى المتعلمين (الحربات، 2014).

مفهوم القصص الرقمية التفاعلية:

تُعد القصة فن من الفنون الأدبية الهامة عبر العصور المختلفة؛ لما لها دور في جذب انتباه القراء والمستمعين لها، وإكسابهم العديد من المعارف والخبرات في المجالات المختلفة، ومع التطور العلمي والتكنولوجي الذي يشهده العالم المعاصر تطورت وسائل رواية القصة وتقديمها في مجال التعليم، وذلك من خلال استخدام تقنيات تكنولوجيا التعليم (بصل وخطاب، 2021).

وبناءً على ما سبق ترى الباحثة بأن القصص الرقمية التفاعلية يتم تصميمها إلكترونيًّا من خلال تحويل الشخصيات والموضوعات إلى وسائط متعددة في إطار من التشويق والمتعة، من حيث الأصوات والحركات والألوان يتفاعل معها طفل الروضة، بهدف اكتساب قيم أخلاقية تساعد على خفض سلوك التنمر لدى أطفال الروضة.

2-2-2المبحث الثاني: التنمر:

يُعد التنمر سلوكًا قديمًا، ولكن سلط الضوء عليها في الآونة الأخيرة لما آلت إليه حالات التزايد في العنف والتسرب والرُّهاب الاجتماعي، والتراجع التحصيلي في الأماكن التعليمية التعلمية، بدءًا من مرحلة رياض الأطفال إلى الجامعة، والذي نتج عنه حالات من الانتحار، وإيذاء النفس بصور مختلفة بسبب عدم وجود رادع قوي من المجتمع والأماكن التعليمية لهذا السلوك (غريب، 2018).

فالتنمر يحدث نتيجة عدم التوازن بين طفلين؛ أحدهما مستقوٍ على الآخر، الأول يسمى المتنمِّر، والثاني يسمى المتنمَّر عليه أو الطفل الضحية، مما يوضِّح أن التنمر لا يُعد تنمرًا إذا كان بين طفلَين لديهما نفس القدرات الجسمية والعقلية. (Wolke, 2001)

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وعلى إثر ما سبق يتبيَّن أن التنمر أصبح ظاهرة خطيرة، خاصة في الأماكن التعليمية، وقد تفرَّدَت له مكانة من اهتمام التربويين للتعرف على أشكاله وأنواعه للوصول إلى حلول له.

مفهوم التنمر:

يعُرفه جمال أحمد وآخرون (2016) بأنه كل ما يقترفه الطفل من سلوكيات ينتج عنها ضرر للطفل نفسه، أو لأسرته، أو لأقرانه، أو للمجتمع الذي يعيش فيه.

دور القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر لدى رياض الأطفال:

وبعد الاطلاع على العديد من الأدبيات التربوية والدراسات مثل (الدسوقي، 2016؛ والدهان، 2018؛ والشناوي، 2018؛ وخميس 2019) يتَّضح أن للقصص الرقمية دورًا كبيرًا في خفض سلوك التنمر لدى طفل رياض الأطفال من خلال:

مشاركة الأطفال في محتوى القصة التي سيتم طرحها وإنتاجها، والتركيز على احتياجات الطفل وتلبيتها من خلال توفيرها على شكل قصص رقمية تفاعلية، ومن خلال القصص الرقمية التفاعلية يمكن وضع الطفل المتنمر مكان الطفل الضحية، وذلك يجعله يعيش نفس الإحساس السيئ الذي يتسبب به للآخرين، وتوفر القصص الرقمية إستراتيجيات للطفل الضحية تساعده في رفض السلوك العدواني الممارَس عليه والدفاع عن نفسه، وإظهار رأي الإسلام في سلوك التنمر، وتزويد القصص الرقمية التفاعلية ببعض المواقف التي عايشها الرسول صلى الله عليه وسلم والصحابة، وإمكانية الحوار والمناقشة بعد تفاعل الطفل على القصص الرقمية، وتوضيح مدى سوء سلوك التنمر وأثره، وتوضيح أهمية رفض سلوك التنمر من قِبَل الأطفال المتفرجين، ومحاولة المساعدة والدفاع عن الطفل الضحية ليشعر المتنمر أن سلوكه مرفوض.

وبناءً على ما سبق استنتجت الباحثة أن سلوك التنمر يبدًا تكوينه في الأساس من أول ملجأ للطفل وهو الأسرة، فإن كانت الأسرة تعيش في بيئة سوية مراقبة ومتابعة لتصرفات أبنائها انعكس ذلك على تصرف أبنائها داخل المنزل وخارجه بالإيجابية، ولكن إن كان الطفل يعيش في بيئة يسودها الحرمان والفقر العاطفي والمادي والمشاكل الدائمة والعقاب البدني القاسي وغير المبَّرر، وجدنا طفلًا يحمل بداخله بركانًا هامدًا سينفجر عند أول ضحية تقترب منه أو يستفزه ضعفُها وساذجِيَّتُها، فيحمل الطفل هذا الغضب إلى أول محطة له بعد المنزل، ألا وهي رياض الأطفال؛ ليعبِّر عن البيئة التي يعيش فيها، وعن طِباعه وتصرفاته المكتسبة.

2-2-3 المبحث الثالث: طفل الروضة:

تُعد مرحلة رياض الأطفال أهم مرحلة في حياة الطفل؛ لكونها المرحلة الأم؛ لتأثيرها الواضح في المراحل اللاحقة في حياة الطفل؛ إذ يتعرض للعديد من التغييرات التي من شأنها أن تكوِّن شخصيته من الناحية الاجتماعية والمعرفية والعقلية.

فيتميز طفل رياض الأطفال بخصائص نمو عامة في هذه المرحلة، تميّزه عن المرحلة السابقة من عمره وتُعِده للمرحلة اللاحقة.

2-2-4 المبحث الرابع: معلمة رياض الأطفال:

تُعد رياض الأطفال هي العتبة الأولى التي يخطوها الطفل ليكتشف العالم الخارجي، ويكتشف ذاته، ويكوّن علاقاته الشخصية، ويكتسب العادات الاجتماعية الحسنة؛ لذا يكمن ذلك في المربية والمعلمة التي ستكون بمثابة الحضن الثاني للطفل، ولذلك يجب أن تكون مؤهَّلة لهذه المهمة، والأمانة، فهي تلعب دورًا أساسيًّا وفاعلًا في بناء شخصية الطفل بما تتمتع به من قيم وأخلاق حميدة، وبما تتحلَّى به من معارف ومعلومات وما تُتقنه من مهارات، وذلك من شأنه أن يجعل منها أمًّا ومربّية قديرة ومعلمة جديرة. (خليفة، 2016).

ويمكن تعريفها بأنها: المعلمة المتخصصة في تربية الطفل، وتقوم بالتعليم في هذه المرحلة بشكل رسمي (عامر، 2008).

سمات معلمة رياض الأطفال:

عندما يتقدم أي موظف لوظيفة ما يُشترط لهذه الوظيفة بعض من السمات التي قد تكون جسمية، أو أخلاقية، أو مهنية، أو عقلية، وذلك حسب نوع الوظيفة التي يريد أن يلتحق بها، وكذلك معلمة رياض الأطفال يجب أن تتوفر فيها بعض السمات التي تميزها، وتنقسم هذه السمات إلى سمات شخصية، وسمات عقلية، وسمات أخلاقية وسمات مهنية (شريف، 2013).

2-3 الدراسات السابقة:

2-3-1 الدراسات السابقة المتعلقة باستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال:

ركزت دراسة عبد المؤمن (2018أ)، على معرفة أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى الطفل، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، بالإضافة إلى استخدام اختبار المفاهيم الصحية المصورة لطفل الروضة كأداة لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة تتكون من (40) طفلًا وطفلة من مرحلة رياض الأطفال المستوى التمهيدي الثالث بمدينة المزاحمية بالمملكة العربية السعودية، توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها ما يلي: الأثر الإيجابي من توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى طفل ما قبل المدرسة، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات.

بينما قدَّم كل من حصة العتيبي والعتيبي (2021) دراسة بمثابة تأكيد على نتائج سابقتها من الدراسات التي أثبتت فعالية القصص الرقمية في تنمية المفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة، إلا أنها ركزت على أطفال الروضة ذوي الإعاقة الفكرية، وتنمية المفاهيم الرياضية لديهم باستخدام القصة الرقمية، ولتحقيق ذلك استخدم الباحثان المنهج شبه التجريبي، بالإضافة إلى استخدام مقياس مصور للمفاهيم الرياضية، وثلاث قصص رقمية كأدوات لجمع البيانات،

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وتم تطبيقها على عينة قصدية تكونت من (٨) مشاركين من ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين برياض الأطفال في الروضة الثالثة والعشرين بالرياض، ممن تتراوح أعمارهم الزمنية بين (٤–٧) سنوات، توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها ما يلي: فاعلية القصة الرقمية في تنمية المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال، كما أن القصة الرقمية تساعد على بقاء أثر التعلم في المفاهيم الرياضية، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات.

في حين أجرى كل من العنود العتيبي والقرني (2022) دراسة للكشف عن واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحثان المنهج الوصفي، بالإضافة إلى استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة عشوائية طبقية بلغت (253) معلمة ومشرفة، من معلمات ومشرفات رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة، توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها ما يلي: وجود أهمية كبيرة جدًّا لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، كما توصلت إلى استخدام القصص الرقمية التفاعلية بدرجة كبيرة جدًّا في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، ووجود صعوبات كبيرة تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية، وفي ضوء هذه النتائج أوصى الباحثان بعدد من التوصيات.

أما دراسة حسام الدين (2022) استخدمت القصة الرقمية كمدخل لبرنامج تربية حركية لخفض سلوك التنمر لطفل الروضة، حيث هدفت الدراسة إلى بناء برنامج تربية حركية (قصة رقمية) لخفض سلوك التنمر لطفل ما قبل المدرسة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة التجريبية بتطبيق القياسات القبلية والبعدية، بالإضافة إلى استخدام اختبار القدرات العقلية (الذكاء)، واستمارة تقويم القصة الرقمية، ومقياس سلوك التنمر المصور كأدوات لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة تتكون من (30) طفلًا من أطفال مدرسة نشيل الرسمية للغات بمحافظة الغربية في مصر، توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها ما يلي: ممارسة الأنشطة الحركية تلعب دورًا كبيرًا في تكوين شخصية الطفل، حيث إنها تعلمهم التسامح والتعاون والاحترام والتحلي بالصبر، وكذلك الأمانة والشجاعة، والابتعاد عن العادات السلبية، وكذلك إطفاء السلوك العدواني من خلال تعزيز الاتزان الانفعالي، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسَين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في خفض سلوك التنمر لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات.

2–3–2 الدراسات السابقة المتعلقة بسلوك التنمر لدى طفل الروضة:

أجرى الصاوي (2019) دراسة هدفت إلى تحديد نسبة انتشار أشكال سلوك التنمر داخل الروضة، والكشف عن مدى ملائمة برنامج الأنشطة الحركية المقترح في الحد من سلوك التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات

الروضة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي الكيفي، بالإضافة إلى استخدام مقياس سلوك التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وبرنامج الأنشطة الحركية المقترح، بالإضافة إلى استمارة تقييم برنامج الأنشطة الحركية كأدوات لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة تتكون من (40) معلمة من معلمات رياض الأطفال بمحافظة مطروح في مصر، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها ما يلي: ينتشر سلوك التنمر بين الأطفال، وكان أكثر أنواع التنمر انتشارًا هو التنمر اللفظي، وأقلها انتشارًا هو التنمر النفسي العاطفي، كما توصلت إلى ملاءمة البرنامج المقترح للأنشطة الحركية للفئة المستهدفة، وأن البرنامج به أنشطة حركية متنوعة تناسب مرحلة الطفولة المبكرة، وتهدف إلى الحد من سلوك التنمر لدى الأطفال، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات.

أما دراسة حنان أحمد (2020) هدفت إلى التعرف على العلاقة بين إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في ضوء بعض المتغيرات (النوع، عدد استخدام الألعاب الإلكترونية، المستوى الاقتصادي الاجتماعي)، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي، بالإضافة إلى استخدام مقياس التنمر، واستبيان إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية كأدوات لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة تتكون من (300) طفلًا وطفلة من الملتحقين برياض الأطفال بالروضات الحكومية الرسمية في محافظة الجيزة في مصر، توصَّلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها ما يلي: وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين أبعاد مقياس التنمر، والدرجة الكلية، والدرجة على مقياس إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية، ووجود فرق دال إحصائيًّا بين متوسطات درجات الذكور والإناث في أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية، كما وجدت الدراسة فرقًا دالًّا إحصائيًّا وفقًا لمدة الاستخدام، ووفقًا للمستوى الاقتصادي الاجتماعي، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من التوصيات.

أما دراسة أسماء علي سالم (2021) فقد هدفت إلى قياس مدى فاعلية استخدام الإنفوجرافيك المتحرك في تنمية مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة، ولتحقيق ذلك استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، بالإضافة إلى استخدام تقنية إنفوجرافيك متحرك، متضمنة مجموعة من مقاطع الفيديو، بالإضافة إلى اختبار معرفي لمفاهيم الأمن الرقمي لدى أطفال الروضة، ومقياس التنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة كأدوات لجمع البيانات، وتم تطبيقها على عينة تتكون من (30) طفلًا من أطفال الروضة بمدرسة كفر المنصورة للغات بمدينة المنيا في مصر، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها ما يلي: تحسُّن أطفال الروضة في التطبيق البعدي في الاختبار المعرفي لمفاهيم الأمن الرقمي، ومقياس التنمر الإلكتروني؛ مما يثبت فاعلية استخدام الإنفوجرافيك المتحرك في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة، وفي ضوء هذه النتائج أوصت الباحثة بعدد من. وقد استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في إعداد الإطار النظري للدراسة، وتكوين تصور شامل لموضوع الدراسة الحالية، وفي بناء أداة الدراسة، وفي مناقشة نتائج الدراسة.

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

منهجية الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة:

تم استخدم المنهج الوصفي لمناسبته لأسئلة وأهداف الدراسة حيث يُعرّفه عبيدات وآخرون (2014) بأنه: "المنهج الذي يتم فيه وصف الظاهرة التي يريد الباحث دراستها كما هي في الواقع وجمع معلومات عنها وتحليلها والتعمق فيها" (ص180).

مجتمع الدراسة:

شمل مجتمع الدراسة جميع معلمات رياض الأطفال في مدينة مكة المكرمة، في المملكة العربية السعودية، والبالغ عددهن (827) معلمة، موزعات على (512) روضة حكومية، و(315) روضة خاصة، وذلك وفقًا للإحصائية الرسمية لعام 1445هـ/2024م التي حصلت عليها الباحثة من إدارة التخطيط والتطوير، بالإدارة العامة للتعليم.

عينة الدراسة:

تكونت عيّنة الدراسة من (200) معلّمة للعام 1445هـ/2024م بنسبة (24.18%) من إجمالي مجتمع الدراسة، تمّ اختيارها بالطريقة العشوائية العنقودية، وذلك بعد استبعاد معلّمات العينة الاستطلاعية وعددهن (30) معلمة، كما هو موضَّح في جدول (1):

جدول (1) خصائص عينة الدراسة.

المتغيرات المستقلة	فروعها	العدد	النسبة المئوية
المؤهل العلمي	دبلوم	5	%2.5
	بكالوريوس	174	%87
	دراسات عليا	21	%10.5
الروضة	حكومي	62	%31
	أهلي	138	%69
الدورات	ولا أي دورة	14	%7
	دورة واحدة	13	%6.5
	دورتان	172	%86.5
سنوات الخبرة	أقل من 5سنوات	69	%34.5
	من 5- 10 سنوات	56	%28
	أكثر من 10 سنوات	75	%37.5

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أداة الدراسة:

تم بناء أداة الدراسة المتمثلة في الاستبانة والمكونة من قسمين رئيسين: الأول يشمل المتغيرات الديموغرافية للدراسة التي تتمثل في (المؤهل العلمي – سنوات الخبرة، الدورات التدريبية – نوع الروضة "حكومي– أهلي")، فيما يشمل القسم الثاني محاور الاستبانة الملاحظة، وفقًا للخطوات التالية:

الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:

الصدق الظاهري للاستبانة:

تم عرض أداة الدراسة في صورتها الأولية على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس، وعددهم (٩) محكمين، وذلك بهدف معرفة آرائهم في الآتي: درجة وضوح فقرات الاستبانة مناسبة الاستبانة وملاءمتها للمجال الذي تنتمي إليه، حذف أو إضافة فقرات، أو إبداء أي ملاحظات أخرى من قبلهم. وقد أشاروا بحذف فقرتين من فقرات المحور الثالث، بينما بقية المحاور وافقوا عليهم. وبعد أن قامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة من حذف وإضافة في ضوء مقترحات الأساتذة المحكمين أصبحت الاستبانة في صورتها النهائية مكونة من (40) فقرة بدلامن (42) فقرة في الصورة الأولية للاستبانة موزَّعة على (4) محاور رئيسية.

صدق الاتساق الداخلي للاستبانة:

تم تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية مكونة من (30) معلمة، وحساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل فقرة من فقرات الاستبانة، والدرجة الكلية للمحور التابع لها، كما هو موضح في جدول (2):

جدول (2) الاتساق الداخلي لأداة الدراسة على مستوى المحاور

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المحور	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل
سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة.	1	**0.626	5	**0.585	9	**0.622
	2	**0.690	6	**0.615	10	**0.560
	3	**0.588	7	**0.644		
	4	**0.602	8	**0.589		
المحور الثاني	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل
أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى	1	**0.736	5	**0.807	9	**0.926
	2	**0.780	6	**0.926	10	*0.446
	3	**0.853	7	**0.926		
	4	**0.853	8	**0.926		
المحور الثالث	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل
درجة استخدام القصص	1	**0.810	3	1.000**	5	0.853**
	2	1	4	0.807**		
المحور الرابع	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل	الفقرة	معامل
معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة.	1	**0.490	6	**0.510	11	**0.532
	2	**0.582	7	**0.655	12	**0.548
	3	**0.584	8	**0.541	13	**0.535
	4	**0.618	9	**0.407	14	**0.558
	5	**0.839	10	**0.513	15	**0.699

يتَّضح من جدول (2) أن كل المحاور والفقرات ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01)، والبعض الآخر عند مستوى دلالة (0.05) ما يعني أنها على درجة مرتفعة من الاتساق، وتصلح للتطبيق.

ثبات الاستبانة:

تم التحقُّق من ثبات الاستبانة بحساب معامل ألفا كرونباخ كما في جدول (3):

جدول (3) ثبات الاستبانة باستخدام ألفا كرونباخ لمحاور الاستبانة وللأداة ككل.

م	المهارات الأساسية	معامل الثبات
1	سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة	0.733
2	أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل	0.697
3	درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر .	0.701
4	معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى	0.744
الثبات العام للاستبانة		0.667

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ويتَّضح من جدول (3) أن معامل الثبات العام للاستبانة مناسب وكذلك لكافة مجالات الاستبانة؛ وعليه فإن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات تام، وبعد حساب صدق وثبات الاستبانة أصبحت الاستبانة قابلة للتطبيق في الميدان.

ولتحديد درجات الحكم على واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي (Likert scale) كما في جدول (4):

جدول (4) فئات تحقق واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر.

الفئة	درجة الموافقة
1 -1.79	غير موافق بشدة
1.80 -2.59	غير موافق
2.60 -3.39	محايد
3.40 -4.19	موافق
4.20 -5	موافق بشدة

ولتحديد طول الفئات تم حساب المدى، وهو الفارق بين أكبر قيمة وأقل قيمة لواقع الاستخدام (5- 1 = 4)، وقسمته على عدد الفئات للحصول على طول كل فئة، والذي يساوي (4÷ 5= 0.8).

عرض نتائج الدراسة وتفسيرها

4-1 عرض نتائج السؤال الأول ومناقشتها وتفسيرها:

ينص السؤال الأول على الآتي: "ما سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات كما في الجدول (5) التالي:

جدول (5) سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
1	نشر الإشاعات المغرضة عن الطفل بهدف نبذه من قبل باقي الأطفال.	4.39	1.142	موافق بشدة	5
2	الاعتداء بالضرب من قبل بعض الأطفال على بعضهم بدون	4.48	1.027	موافق بشدة	2
3	شتم واستهزاء الأطفال لبعضهم دون مبررًا لذلك.	4.46	1.074	موافق بشدة	3
4	استبعاد أحد الأطفال من المشاركة في اللعب مع باقي الزملاء.	4.49	1.089	موافق بشدة	1
5	افتعال المشاكل والشجارات من قبل بعض الأطفال بشكل	4.48	1.032	موافق بشدة	2
6	رسم بعض الصور على الحائط من قبل بعض الأطفال مع	4.23	1.298	موافق بشدة	8

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
7	كتابة عبارات مضحكة عن أحد الأطفال من قبل بعض الأطفال على السبورة.	4.25	1.305	موافق بشدة	7
8	يطلق بعض الأطفال على أحد زملائه ألقابًا ساخرة لإضحاك باقي الأطفال.	4.46	1.055	موافق بشدة	3
9	سرقة بعض الأطفال الأشياء من حقائب زملائهم.	4.43	1.100	موافق بشدة	4
10	تمزيق الكراسات التعليمية من قبل بعض الأطفال الخاصة بأحد زملائهم.	4.36	1.151	موافق بشدة	6
المحور الأول ككل		4.40	1.04	موافق بشدة	

يتضح من جدول (5) أن سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.40 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.04).

وجاءت سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا بدرجة موافق وبشدة "استبعاد أحد الأطفال من المشاركة في اللعب مع باقي الزملاء"، والتي جاءت في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي 4.49، بينما كانت أقل فقرة هي "رسم بعض الصور على الحائط من قِبَل بعض الأطفال مع عبارات غير لائقة"، بمتوسط حسابي 4.23، وتساوت العبارات (2، 5) بمتوسطاتها الحسابية التي بلغت (4.48)، كما تساوت العبارات (3، 8) حيث حصلتا على متوسط حسابي (4.46).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن انتشار سلوك التنمر عالٍ ومرتفع جدًّا، وهو مؤشر خطير له مضاعفاته على الأطفال وعلى مستواهم الدراسي وعلى الحياة الاجتماعية، حيث إن التنمر في حالة استبعاد أحد الأطفال من اللعب من قِبَل زملائهم يعود إلى عدم التوازن بين قدرات الطفل وقدرات زملائه، مما يُشعر الطفل بأنه غير قادر على تحقيق أهدافه والنجاح مهما بذل من الجهد في الوصول إلى ما يطمح إليه، وعدم قدرته على رفض مطالب الآخرين، والسبب في ذلك هو عدم وجود أصدقاء يدافعون عن هذا الطفل، أو بسبب عدم انسجامه مع الأطفال الذين هم في سنه، كما أن حصول العبارة التي تحدث نتيجة قيام أحد الأطفال برسم صور أو كلام غير لائق على الجدران فهذا يعني أن سلطات الرياض حازمة ومتابعة للأطفال بشكل واضح، مما يعيق عمل مثل هذه الأشياء، وبالتالي فإن كل عبارات المحور جاءت بدرجة مرتفعة وبفوارق بسيطة، مما يعني أن الطفل المتنمر قد يطلق بعض الألقاب الساخرة لإضحاك باقي الأطفال، أو القيام بسرقة بعض الأشياء من حقائب زملائهم، أو تمزيق كراساتهم، أو افتعال الشجارات والمشاكل مع زميله أو زملائهم، فسلوكيات التنمر موجودة وبقوة في واقع رياض الأطفال، وذلك من خلال وجهة نظر المعلمات.

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

تتفق هذه النتيجة مع دراسة العنود العتيبي والقرني (2022)، ومع دراسة الصاوي (2019)، ودراسة أسماء علي سالم (2021) والتي أشارت إلى وجود أهمية كبيرة جدًّا لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة، كما أشارت إلى أن سلوك التنمر ينتشر بين الأطفال، وكان أكثر أنواع التنمر انتشارًا هو التنمر اللفظي، وأقلها انتشارًا هو التنمر النفسي العاطفي.

4-2 عرض نتائج السؤال الثاني ومناقشتها وتفسيرها:

ينص السؤال الثاني على الآتي: "ما أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات كماقي الجدول (6):

جدول (6) أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
1	تزيد القصص الرقمية التفاعلية من ثقة الأطفال في أنفسهم.	4.71	0.596	موافق بشدة	5
2	تنمي القصص الرقمية التفاعلية القيم والاتجاهات البناءة في نفوس الأطفال.	4.71	0.624	موافق بشدة	5
3	تزيد القصص الرقمية التفاعلية من مساحة الحوار والمناقشة وتقبل الآراء بين الأطفال.	4.75	0.519	موافق بشدة	1
4	تساعد القصص الرقمية التفاعلية على حل المشكلات المختلفة التي تواجه الأطفال بأقل الخسائر الممكنة.	4.73	0.556	موافق بشدة	3
5	تحسن القصص الرقمية التفاعلية من مهارات الاتصال والتواصل عند الأطفال.	4.74	0.553	موافق بشدة	2
6	تحفز القصص الرقمية التفاعلية الإيثار وحب الآخرين لدى الأطفال.	4.72	0.579	موافق بشدة	4

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
7	تنمي القصص الرقمية التفاعلية مهارة احترام وتقدير الغير عند الأطفال.	4.73	0.518	موافق بشدة	3
8	تسهم القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر عند الأطفال من خلال التدريب على المهارات الاجتماعية.	4.72	0.560	موافق بشدة	4
9	تشجع القصص الرقمية التفاعلية الأطفال على التحدث بصوت ارتجالي مرتفع مما يقلل من وقوعهم ضحايا للتنمر.	4.69	0.621	موافق بشدة	6
10	تقلل القصص الرقمية التفاعلية من مشاعر الخوف والقلق عند الأطفال.	4.69	0.669	موافق بشدة	6
المحور الثاني ككل		4.72	0.538	موافق بشدة	

يتَّضح من جدول (6) أن أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.72 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (0.538).

وجاءت أكثر عبارة في أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة بدرجة موافق وبشدة "تزيد القصص الرقمية التفاعلية من مساحة الحوار والمناقشة وتقبل الآراء بين الأطفال.."، والتي جاءت في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي 4.75، بينما كانت أقل فقرة هي "تشجع القصص الرقمية التفاعلية الأطفال على التحدث بصوت ارتجالي مرتفع مما يقلِّل من وقوعهم ضحايا للتنمر.."، والتي تساوت مع العبارة "تقلِّل القصص الرقمية التفاعلية من مشاعر الخوف والقلق عند الأطفال"، بمتوسط حسابي 0.694.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أهمية القصص الرقمية التي تتيح للأطفال مساحة جيدة من الحوار والمناقشة وتقبُّل الآراء بين الأطفال، وقدرة هذه القصص على تحسين مهارات الاتصال والتواصل بين الأطفال، كما تُكسبهم حب الآخرين والإيثار واحترام وتقدير الغير، مما يساعد في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال، كما تظهر أهمية القصص الرقمية التفاعلية من حيث إنها تساعد على تدريب الأطفال على المهارات الاجتماعية المختلفة، مما تجعل الأجواء بين الأطفال ممتازة، وتقضي على الحساسيات والتنمر على زملائهم من الأطفال، بالإضافة إلى أنها تقلل من مشاعر

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الخوف والقلق عند الأطفال، كل ذلك أظهر أهمية كبيرة للقصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال.

تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة حسام الدين (2022) وكذلك مع دراسة العنود العتيبي والقرني (2022) مع دراسة عبد المؤمن (2018) والتي أشارت جميعها إلى أن للقصة الرقمية دورًا كبيرًا في خفض سلوك التنمر لطفل ما قبل المدرسة.

4- 3 عرض نتائج السؤال الثالث ومناقشتها وتفسيرها:

ينص السؤال الثالث على الآتي: "ما درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والنسبة المئوية لدرجة درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال كماقي الجدول (7):

جدول (7) درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال.

م	العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
1	أستخدم القصص الرقمية التفاعلية في معالجة السلوكيات الخاطئة لدى أطفال الروضة.	4.70	0.611	موافق بشدة	4
2	أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تنمية حب الذات وتقبلها بكافة الحالات لدى الأطفال.	7.68	0.574	موافق بشدة	5
3	أحرص على تفعيل القصص الرقمية التفاعلية لترسيخ المبادئ لدى أطفال الروضة.	4.72	0.513	موافق بشدة	2
4	أتيح الفرصة أمام الأطفال لاكتشاف طبيعة القصة الرقمية التفاعلية بأنفسهم؛ لاكتساب الخبرة وتنمية المستوى الأخلاقي لديهم.	4.71	0.556	موافق بشدة	3
5	أحرص على استخدام القصص الرقمية التفاعلية لتعزيز جانب المودة والمحبة بين الأطفال داخل غرفة الصف.	4.74	0.475	موافق بشدة	1
المحور الثالث ككل		4.71	0.506	موافق بشدة	

يتضح من جدول (7) أن درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.71 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (0.506).

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وجاءت أكثر العبارات في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال بدرجة موافق وبشدة "أحرص على استخدام القصص الرقمية التفاعلية لتعزيز جانب المودة والمحبة بين الأطفال داخل غرفة الصف"، والتي جاءت في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي 4.74، بينما كانت أقل فقرة هي "أوظف القصص الرقمية التفاعلية في تنمية حب الذات وتقبلها بكافة الحالات لدى الأطفال" بمتوسط حسابي (4.68)، وتراوحت متوسطات بقية الفقرات بين (4.70 – 4.72).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في حفض انتشار سلوك التنمر؛ حيث لها دور في تنمية حب الذات لدى الأطفال وتقبلها في كافة الحالات، ولها دور في معالجة السلوكيات الخاطئة لدى أطفال الروضة، ولها الدور الكبير في مساعدة الأطفال باكتساب الخبرة بأنفسهم وبما يساعد على نمو الجانب الأخلاقي لديهم، حيث إن للقصص الرقمية التفاعلية دورًا في غرس جانب المودة والمحبة بين الأطفال داخل غرفة الصف، فالقصص التفاعلية تركز على احتياجات الطفل وتلبيتها من خلال توفيرها على شكل قصة، وبالتالي فالقصة الرقمية تضع الطفل المتنمر محل الضحية، وذلك بجعله يعيش نفس الإحساس السيئ الذي يتسبب به للآخرين، بالإضافة إلى ذلك توفر القصص الرقمية إستراتيجيات للطفل الضحية تساعده في تكوين اتجاه رافض لقبول السلوك العدواني الممارس عليه والدفاع عن نفسه، كما تعود هذه النتيجة للمعلمة المبدعة القادرة على تقديم القصص الرقمية والتعليق عليها بأسلوب رائع، فهي تُعَد مصدر الأمان للطفل خارج منزله، وهي بمثابة الأم للطفل بصدرها الحنون.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة العنود العتيبي والقرني (2022)، كما تتفق مع دراسة حسام الدين (2022) والتي أشارت جميعها إلى استخدام القصص الرقمية التفاعلية بدرجة كبيرة جدًّا في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة.

4- 4 عرض نتائج السؤال الرابع ومناقشتها وتفسيرها:

ينص السؤال الرابع على الآتي: "ما معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمعوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات كما في الجدول (8):

جدول (8) معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
1	تتطلب القصص الرقمية التفاعلية بذل الكثير من الجهود من قبل المعلمة لتعديل سلوكيات الأطفال.	2.13	1.495	غير موافق	4
2	ضعف خبرات معلمات الروضة في استخدام الحاسوب وكيفية إنتاج القصص الرقمية التفاعلية.	2.13	1.504	غير موافق	4
3	ضعف مهارات المعلمات بكيفية التخطيط للقصص الرقمية التفاعلية وصياغة محتواها بما يناسب أهداف الدرس.	2.12	1.509	غير موافق	1
4	قلة الدورات التدريبية المقدمة المعلمات من الجهات التعليمية المختصة لكيفية تصميم واستخدام القصص الرقمية التفاعلية لتعديل سلوكيات الأطفال.	2.22	1.588	غير موافق	4
5	غياب توفر الأدلة الإرشادية التي تساعد معلمات الروضة على توظيف القصص الرقمية التفاعلية لتعديل سلوكيات الأطفال.	2.13	1.521	غير موافق	6
6	تصور بعض معلمات رياض الأطفال بأن التدريس بالطرق التقليدية أفضل من التدريس باستخدام القصص الرقمية التفاعلية.	2.11	1.498	غير موافق	10
7	استخدام القصص الرقمية التفاعلية يضيع الكثير من جهد ووقت المعلمة أثناء التدريس.	1.94	1.349	غير موافق	10
8	قلة توفر قصص رقمية تفاعلية متناسبة مع المرحلة العمرية لأطفال الروضة.	2.11	1.525	غير موافق	6
9	القصص الرقمية التفاعلية تهمل خصائص أطفال الروضة بشكل كافٍ، والفروق الفردية بينهم في استخدام الحاسوب.	2.03	1.423	غير موافق	9
10	قلة المتخصصين في إنتاج وتصميم القصص الرقمية التفاعلية المناسبة لتهذيب أخلاق الأطفال وتعديل سلوكياتهم.	2.20	1.582	غير موافق	2
11	التكلفة المادية العالية لإنتاج واستخدام القصص الرقمية التفاعلية بما يحد من استخدم المعلمات لها.	2.13	1.533	غير موافق	4

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

م	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الرتبة
12	تجنب تفهم الإدارة المدرسية لأهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية لخفض سلوك التنمر لدى الأطفال.	2.11	1.515	غير موافق	6
13	ضعف اهتمام المشرفات بتطوير مستوى المعلمات في توظيف القصص الرقمية التفاعلية.	2.10	1.482	غير موافق	7
14	كثرة الأعباء التدريسية التي تقع على عاتق المعلمة بما يحد من استخدامها للقصص الرقمية التفاعلية.	2.18	1.574	غير موافق	3
15	انخفاض الدافعية لدى الأطفال بما يحد من مشاركتهم بفاعلية أثناء التدريس بالقصص الرقمية التفاعلية.	2.05	1.443	غير موافق	8
المعوقات ككل		2.11	1.45	غير موافق	

يتَّضح من جدول (8) أن معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة غير موافق، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (2.11 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.45).

وجاءت أكثر المعوقات بدرجة غير موافق "قلة الدورات التدريبية المقدمة المعلمات من الجهات التعليمية المختصة لكيفية تصميم واستخدام القصص الرقمية التفاعلية لتعديل سلوكيات الأطفال"، التي جاءت في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.22)، بينما كانت أقل فقرة هي "استخدام القصص الرقمية التفاعلية يضيع الكثير من جهد ووقت المعلمة أثناء التدريس"، بمتوسط حسابي (1.94)، وتساوت العبارات (1، 2، 5، 11) بمتوسطاتها الحسابية التي بلغت (2.13) كما تساوت العبارات (6، 8، 12) حيث حصلت على متوسط حسابي (2.11).

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات كان ضعيفًا؛ لأنها تحتاج إلى بذل جهود كبيرة من المعلمات لاستخدام القصص الرقمية في تعديل سلوك الأطفال، كما أنه يوجد تصور لدى المعلمات بأن التدريس بالطرق التقليدية أفضل من التدريس باستخدام القصص الرقمية التفاعلية، وإن حصل فقد كانت نسبته ضعيف جدًّا، فالقصص الرقمية أيضًا لا تضيع الوقت كما كان يُعتقد، وهي متواجدة وتتوافق مع خصائص الأطفال، حيث تراعي لديهم الفروق الفردية في استخدام الحاسوب، بالإضافة إلى أن الأطفال لديهم شغف في المشاركة بفاعلية أثناء التدريس بالقصص الرقمية التفاعلية، وهذه الدافعية تساعدهم في تجاوز معوقات التدريس باستخدام القصص الرقمية التفاعلية كما أنها لا تتطلب اهتمامًا كبيرًا، مما يضيف أعباء على المعلمة، ومع كل هذه الأشياء فإن أول فقرة حصلت على مستوى عالٍ هو قلة

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

التدريبات للمعلمات على تصميم القصص الرقمية، وذلك لأن القصص الرقمية تؤخذ جاهزة، وبالتالي إذا أرادت المعلمات أن تصمِّمها من تلقاء نفسها فلا بد من تدريبها على ذلك.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة العنود العتيبي والقرني (2022) التي توصلت نتائجها إلى وجود صعوبات كبيرة تواجه معلمات رياض الأطفال عند استخدام القصص الرقمية التفاعلية، كما اتفقت مع دراسة الدوسري والمهنا (2021) التي أشارت نتائجها إلى وجود معوقات إدارية ومالية ومعوقات مهارية ومعرفية كبيرة.

4-5 عرض نتائج السؤال الخامس ومناقشتها وتفسيرها:

ينص السؤال الخامس على الآتي: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغيرات: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الدورات التدريبية)؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) لتحديد مدى وجود فروق في استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغيرات: (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الدورات التدريبية)، وفيما يلي تفصيل ذلك:

جدول (9) الفروق بين استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير المؤهل العلمي.

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة	بين المجموعات	158.012	2	79.006	0.726	0.485
	داخل المجموعات	21448.983	197	108.878		
	المجموع	21606.995	199			
أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة	بين المجموعات	170.794	2	85.397	3.004	0.052
	داخل المجموعات	5599.426	197	28.423		
	المجموع	5770.220	199			
درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في	بين المجموعات	19.599	2	9.799	1.542	0.217
	داخل المجموعات	1252.156	197	6.356		

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
التدريس لخفض سلوك التنمر.	المجموع	1271.755	199			
معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة	بين المجموعات	2599.943	2	1299.972	2.815	0.062
	داخل المجموعات	90988.412	197	461.870		
	المجموع	93588.355	199	79.006		

يشير جدول (9) إلى أن قيمة (ف) لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير المؤهل العلمي التي تُعزى إلى متغير المؤهل العلمي؛ جاءت غير دالة إحصائيًا، حيث جاء مستوى دلالة (ف) لجميع المحاور أكبر من (0.05)؛ مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائيًا في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير المؤهل العلمي.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن درجة الاستخدام لقصص الرقمية التفاعلية لا تتأثر بنوع المؤهل، حيث تستطيع أي معلمة أن تستخدمها وبطريقة عالية من الأداء.

تتفق هذه النتيجة مع نتيجة العنود دراسة العتيبي والقرني (2022) التي أشارت بأنه لا توجد فروق دالة إحصائيًا في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير المؤهل العلمي.

جدول (10) الفروق بين استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير سنوات الخبرة.

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة	بين المجموعات	1437.504	2	718.752	7.020	0.001
	داخل المجموعات	20169.491	197	102.383		
	المجموع	21606.995	199			
	بين المجموعات	215.840	2	107.920	3.828	0.023

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة	داخل المجموعات	5554.380	197	28.195		
	المجموع	5770.220	199			
القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر.	بين المجموعات	75.085	2	37.543	6.180	0.002
	داخل المجموعات	1196.670	197	6.074		
	المجموع	1271.755	199			
معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة	بين المجموعات	17308.524	2	8654.262	22.350	0.000
	داخل المجموعات	76279.831	197	387.207		
	المجموع	93588.355	199	718.752		

من جدول (10) يتَّضح أن مستوى دلالة "ف" دالة إحصائيًّا لكل المحاور؛ حيث إن مستوى الدلالة الإحصائية كان أقل من مستوى الدلالة (0.05)؛ مما يعني وجود فروق دالة إحصائيًّا في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة.

ولتحديد اتجاه الفروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة؛ تم استخدام معامل (LSD) للتعرف على الفئات التي يقع الاختلاف فيما بينها، كما هو موضح في جدول (11).

جدول (11) اتجاه الفروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة

المحاور	(I) عدد سنوات الخبرة	(J) عدد سنوات الخبرة	Mean Difference (I–J)	Sig.	الفروق لصالح
م1	أقل من 5 سنوات	من 5–10سنوات	-5.378- *	0.004	أكثر من 10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	-5.814- *	0.001	
	من 5–10سنوات	أقل من 5 سنوات	5.378*	0.004	من 5–10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	-0.437-	0.807	
		أقل من 5 سنوات	5.814*	0.001	

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المحاور	(I) عدد سنوات الخبرة	(J) عدد سنوات الخبرة	Mean Difference (I–J)	Sig.	الفروق لصالح
	أكثر من 10 سنوات	من 5–10سنوات	0.437	0.807	أكثر من 10 سنوات
م2	أقل من 5 سنوات	من 5–10سنوات	-2.225-*	0.021	أكثر من 10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	-2.154-*	0.061	
	من 5–10سنوات	أقل من 5 سنوات	2.225*	0.21	من 5–10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	0.071	0.940	
	أكثر من 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	2.154*	0.016	أكثر من 10 سنوات
		من 5–10سنوات	-0.71-	0.940	
م3	أقل من 5 سنوات	من 5–10سنوات	-1.376-*	0.002	من 5–10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	-1.211-*	0.004	
	من 5–10سنوات	أقل من 5 سنوات	1.376*	0.002	من 5–10 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	0.165	0.705	
	أكثر من 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	-1.211-*	0.004	أكثر من 10 سنوات
		من 5–10سنوات	-0.165-	0.705	
م4	أقل من 5 سنوات	من 5–10سنوات	17.444*	0.000	أقل من 5 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	20.799*	0.000	
	من 5–10سنوات	أقل من 5 سنوات	-17.444-*	0.000	أقل من 5 سنوات
		أكثر من 10 سنوات	3.355	0.336	
	أكثر من 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	-20.799-*	0.000	أقل من 5 سنوات
		من 5–10سنوات	-3.355-	3.475	

يتَّضح من جدول (11) وجود فروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة في المحور الأول: "سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة" لصالح المعلمات اللاتي يمتلكن خمس إلى عشر سنوات خبرة عملية، ولصالح المعلمات اللاتي يمتلكن عشر سنوات من الخبرة على حساب من لديهن أقل من خمس سنوات خبرة.

كما يتضح من الجدول وجود فروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة في المحور الثاني: "أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة"، لصالح من لديهن عشر سنوات خبرة، وكذلك من لديهن من 5– 10سنوات خبرة على حساب من لديهن أقل من خمس سنوات خبرة.

كما يوجد فروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة في المحور الثالث: "درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة"،

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

لصالح من لديهن عشر سنوات خبرة، وكذلك من لديهن من 5– 10سنوات خبرة على حساب من لديهن أقل من خمس سنوات خبرة.

ويوجد فروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس التي تُعزى إلى عدد سنوات الخبرة في المحور الرابع: "معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة"، لصالح من لديهن أقل من خمس سنوات خبرة على حساب المعلمات اللاتي لديهن عشر سنوات خبرة، وكذلك من لديهن من 5– 10سنوات خبرة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنه كلما زادت سنوات الخبرة العملية لدى المعلمة، كلما تحسَّن أدائها التدريسي للقصص الرقمية نتيجة تراكم الخبرات العملية في التعرف على سلوكيات التنمر الأكثر شيوعًا التي يمارسها بعض الأطفال ضد زملائهم، كما أنهن يدركن أهمية القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر، وتزيد لديهن درجة الاستخدام لهذه القصص؛ لأنه من مرور الوقت والسنوات أصبحن قادرات على تدريس وتصميم القصص الرقمية التفاعلية.

بينما كانت الفروق في المحور الرابع لصالح المعلمات اللاتي خبراتهن أقل من خمس سنوات على حساب المعلمات اللاتي خبراتهن من 5–10 سنوات، واللاتي خبراتهن أكثر من 10 سنوات.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن المعلمات الأقل من خمس سنوات يلاقين صعوبة في التدريس للقصص الرقمية التفاعلية أكثر من المعلمات الأعلى خبرة في سنوات التدريس؛ لأن المعلمات الأقل خبرة يصعب عليهن تصميم القصص الرقمية التفاعلية وتبذل جهد كبير أثناء التدريس ويضيع وقتها، وبالتالي هن بحاجة إلى مزيد من التدريب والدورات المكثفة في كيفية تدريس القصص الرقمية التفاعلية وفي كيفية تصميمها.

تخلف هده النتيجة مع نتائج الدراسات السابقة.

ولتحديد الفروق في استخدام القصص الرقمية التفاعلية أثناء التدريس تبعًا لمتغير الدورات التدريبية تم حساب الفروق كما في الجدول (12):

جدول (12) الفروق بين استجابات عينة الدراسة لدرجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس تُعزى لمتغير الدورات التدريبية.

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
م1	بين المجموعات	759.659	2	379.824	3.589	0.029
	داخل المجموعات	20847.346	197	105.824		
	المجموع	21606.995	199			

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
م2	بين المجموعات	347.256	2	173.628	6.307	0.002
	داخل المجموعات	5422.964	197	27.528		
	المجموع	5770.220	199			
م3	بين المجموعات	69.788	2	34.894	5.719	0.004
	داخل المجموعات	1201.967	197	6.101		
	المجموع	1271.755	199			
م4	بين المجموعات	20112.368	2	10056.184	26.962	0.000
	داخل المجموعات	73475.987	197	379.824		
	المجموع	93588.355	199	105.824		

يشير جدول (12) إلى أن مستوى الدلالة للقيمة (ف) أقل من مستوى الدلالة (0.05) أي أنها دالة إحصائيًا في جميع المحاور لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال، التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية؛ مما يعني وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى لاستخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال، التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية.

ولتحديد اتجاه الفروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال، التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية؛ تم استخدام معامل (LSD) للتعرف على الفئات التي يقع الاختلاف فيما بينها، كما هو موضح في جدول (13):

جدول (13) اتجاه الفروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال، التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية.

المحاور	(I)	(J)	Mean Difference	Sig.	الفروق لصالح
م1	لا توجد أي دورة	دورة واحدة	-5.473-	0.169	دورتان
		دورتان	*-7.522-	0.009	
	دورتان	لا توجد أي دورة	*7.522	0.009	
		دورة واحدة	4.049	0.489	
م2	لا توجد أي دورة	دورة واحدة	-3.203-	0.115	دورتان
		دورتان	*-4.993-	0.001	
		لا توجد أي دورة	*4.993	0.001	

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

	دورتان	دورة واحدة	1.790	0.237	
م3	لا توجد أي دورة	دورة واحدة	-1.802-	0.060	دورتان
		دورتان	-2.300-*	0.001	
	دورتان	لا توجد أي دورة	2.300*	0.001	
		دورة واحدة	0.498	0.237	
م4	لا توجد أي دورة	دورة واحدة	2.912	0.060	لا توجد أي دورة
		دورتان	32.438*	0.001	
	دورة واحدة	لا توجد أي دورة	-6.912-	0.001	
		دورتان	25.526*	0.001	
	دورتان	لا توجد أي دورة	-32.438-*	0.484	
		دورة واحدة	-25.526-*	0.354	

يتَّضح من جدول (13) وجود فروق في درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية من قبل معلمات رياض الأطفال، التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية، لصالح المعلمات اللاتي يمتلكن دورتين تدريبيتين، على حساب من لديهن دورة واحدة، ومن ليس لديهن أي دورة في المحاور الثلاثة؛ ما عدا المحور الرابع، وهو معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية من قِبَل معلمات رياض الأطفال التي تُعزى إلى عدد الدورات التدريبية، حيث جاءت الفروق لصالح المعلمات اللاتي ليس لديهن أي دورة تدريبية.

وتعزو الباحثة هذه النتائج إلى ما تقدمه الدورات التدريبية من فائدة كبيرة تساعد المعلمة على المعرفة بسلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى طفل الروضة، والمعرفة بأهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوكيات التنمر، والدرجة العالية لاستخدامها لهذا الغرض، حيث تعتاد أثناء التدريب على البحث والاستقصاء لجمع المعلومات، ومن ثم يتراكم لديها مخزون معرفي كبير، وهو ما ظهر من خلال مؤشرات الفروق لصالح المعلمات اللاتي لديهن دورتان. بينما جاء المحور الرابع وهو "معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال"، لصالح المعلمات اللاتي ليس لديهن أي دورة تدريبية بهذا الخصوص، وهذه النتيجة تعزوها الباحثة إلى أن المعلمات اللاتي ليس لديهن أي دورات في التدريس باستخدام القصص الرقمية التفاعلية يعانين من صعوبات، وتستنزف هذه القصص أوقات المعلمات في الإعداد والتجهيز، وفي أثناء التدريس، وبالتالي تتراكم الأعباء عليها بصورة كبيرة مما يجعلها تواجه معوقات وصعوبات في استخدام هذه القصص.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة الدوسري والمهنا (2021) التي أشارت نتائجها بأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) لاستجابات عينة الدراسة نحو معوقات استخدام القصة الرقمية تُعزى لمتغير عدد الدورات.

5-1 نتائج الدراسة: تمثلت نتائج الدراسة بما يلي:

- أن سلوكيات التنمر الأكثر انتشارًا لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.40 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.04).
- أن أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.72 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (0.538).
- أن درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال ككل جاءت بدرجة موافق وبشدة، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (4.71 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (0.506).
- أن معوقات استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ككل جاءت بدرجة غير موافق، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا المحور (2.11 من 5.00)، كما بلغ الانحراف المعياري العام (1.45).

5-2 توصيات الدراسة: بناءً على نتائج الدراسة أوصت الباحثة بما يلي:

- العمل على خفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة من خلال البرامج المتعددة المعدة من أجل ذلك.
- توفير التجهيزات الخاصة والمناسبة التي تساعد على استخدام القصص الرقمية في رياض الأطفال.
- تطوير خبرات معلمات رياض الأطفال فيما يتعلق باستخدام الحاسوب وبرامج تصميم القصص الرقمية التفاعلية.
- التأكيد على أهمية استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس لخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة.
- زيادة درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية في التدريس وتوعية المعلمات بأن استخدام القصص الرقمية التفاعلية لا يمكن أن يلغي دورها كمعلمة بمرور الزمن.
- إقامة الدورات التدريبية المختلفة في التدريس باستخدام القصص التفاعلية الرقمية لرياض الأطفال، وخاصة للمعلمات ذوات الخبرة الأقل من 5 سنوات، وللمعلمات اللاتي لا يوجد لديهن أي دورة تدريبية في مجال القصص الرقمية التفاعلية.

5-3 مقترحات الدراسة: في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج؛ توصي الباحثة بما يلي:

- إجراء دراسة مشابهة للدراسة الحالية، ولكن من وجهة نظر الإداريين والمشرفين.
- إجراء دراسة بعنوان: المقارنة بين رياض الأطفال في المملكة العربية السعودية؛ لمعرفة درجة استخدام القصص الرقمية التفاعلية ومعوقاتها.

- إجراء دراسة بعنوان: الأدوات التعليمية الفعالة في تقديم القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال "دراسة مسحية".
- إجراء دراسة بعنوان: المقارنة بين المملكة العربية السعودية، وبعض الدول المتقدمة تعليميًّا في التعرف على مستوى استخدام القصص التفاعلية الرقمية ومعوقاتها.

المراجـــع

المراجع العربية:

أبو المعارف ، حنان أحمد. (2020). إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. *مجلة الطفولة والتربية، 3(43)*، 315-379.

أحمد، جمال شفيق، محمد، أحمد عبد المنعم، وعبد القادر، حنان السيد. (2016). برنامج معرفي سلوكي قصصي لتعديل السلوكيات البيئية الخاطئة لأطفال الروضة. *مجلة العلوم البيئية، (35)*، 361-393.

أحمد، محمد عبد الحميد، إبراهيم، وليد يوسف، ومحمد، أسماء فتحي. (2016). معايير تصميم القصص الرقمية التفاعلية وإنتاجها لتلاميذ المرحلة الابتدائية. *تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث، (29)*، 231-251.

بصل، سلوى حسن محمد، وخطاب، عصام محمد عبده. (2021). أثر استخدام القصص الرقمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الوظيفي في المواقف الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة الفكرية. *مجلة القراءة والمعرفة، (238)*، 53-147.

توفيق، هبة رمضان، طه، محمد مصطفى، والحديبي، مصطفى عبد المحسن. (2021). التنمر لدى أطفال المرحلة الابتدائية في ضوء النوع. *مجلة كلية التربية بجامعة بني سويف، 18(105)*، 669-694.

الحربات، ريمه سالم. (2014). دور القصة في إكساب أطفال الرياض خبرات علمية دراسة ميدانية في مدينة دمشق. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، 12(1)*، 143-162.

الحريري، نفين سعيد محمود. (2020). تأثير برنامج إرشادي نفسي قائم على اللعب في خفض سلوك التنمر لدى أطفال الروضة. *مجلة الطفولة والتربية، 2(43)*، 429-464.

حسام الدين، نهال عادل أحمد. (2022). القصة الرقمية كمدخل لبرنامج تربية حركية لخفض سلوك التنمر لطفل ما قبل المدرسة. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، (94)*، 46-73.

خليفة، إيناس. (2016). الشامل في رياض الأطفال. دار المناهج للنشر والتوزيع.

خميس، سماح رمضان مصطفى. (2019). تصور مقترح لدور الأسرة والروضة في التوعية بمتطلبات حماية الطفل من التنمر من وجهة نظر "المعلمات" في ضوء بعض متغيرات العولمة. *مجلة الطفولة والتربية، 4(40)*، 289-360.

الدسوقي، مجدي محمد. (٢٠١٦). مقياس السلوك التنمري للأطفال والمراهقين. دار جوانا للنشر والتوزيع.

الدهان، منى حسين. (2018). دور الدراما الإبداعية في خفض سلوك التنمر لدى الأطفال المعاقين سمعياً من 9-12 سنة. *مجلة بحوث التربية النوعية، (50)*، 1-50.

الدوسري، مرام عبد الله، والمهنا، منال عبد الرحمن. (2021). معوقات استخدام القصة الرقمية في التدريس بالمرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات بمدينة الرياض. *مجلة التربية (الأزهر)، 40(191)*، 516-550.

سالم، أسماء علي محمد. (2021). فاعلية استخدام الانفوجرافيك المتحرك في تنمية بعض مفاهيم الأمن الرقمي والتنمر الإلكتروني لدى أطفال الروضة. *مجلة الطفولة والتربية، 1(46)*، 395-468.

ستوم، عائشة سمير توفيق. (2019). فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية في تنمية مهارات التواصل الشفوي وبقاء أثر التعلم لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة [رسالة ماجستير، جامعة الأزهر بغزة]. المستودع الرقمي في جامعة الأزهر – غزة.

السيد، صباح عبد الله عبد العظيم. (2017). برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الرقمية لتنمية بعض المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى طفل رياض الأطفال. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 90(90)*، 122-156.

شريف، السيد عبد القادر. (2013). إدارة رياض الأطفال وتطبيقها (ط.5). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الشناوي، مروة محمود. (2018). مسرح العرائس كأسلوب للحد من التنمر في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة الطفولة والتربية، 33(1)*، 387-446.

الصاوي، إبراهيم زكي أحمد. (2019). برنامج أنشطة حركية مقترح للحد من سلوك التنمر لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بمحافظة مطروح. *مجلة الطفولة والتربية جامعة الإسكندرية، 11(37)*، 145-198.

عامر، طارق عبد الرؤوف. (2008). معلمة رياض الأطفال. مؤسسة طيبة للنشر.

عبد الباقي، شيماء ثابت أحمد. (2022). التنمر لدى أطفال ما قبل المدرسة دراسة في ضوء النوع. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة، 4(7)*، 566-611.

عبد الرحمن، هالة حجاجي. (2008). دور معلمة رياض الأطفال في ضوء المتغيرات المعاصرة. دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

عبد المؤمن، مروة محمود الشناوي السيد. (2018أ). توظيف القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 26(3)*، 296-326.

عبيدات، ذوقان، عبد الحق، كايد، وعدس، عبد الرحمن. (2014). البحث العلمي: مفهومه، أدواته، أساليبه (ط.15). دار الفكر.

العتيبي، العنود عبد الله عياد، والقرني، على سويعد علي. (2022). واقع استخدام القصص الرقمية التفاعلية في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمشرفات بمدينة مكة المكرمة. *المجلة العربية للتربية النوعية، 6(22)*، 179-224.

العتيبي، حصة نياف، والعتيبي، بندر ناصر. (2021). أثر القصة الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 12(41)*، 299-328.

عثمان، عفاف عبد اللاه، وعبد الحميد، ابتسام سلطان. (2021). الذكاء الأخلاقي للمعلمات وأثره في تنمية بعض القيم الأخلاقية وخفض سلوك التنمر لدى طفل الروضة بمنطقة نجران التعليمية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 29(3)*، 442-467.

العقيل، عائشة عبد العزيز سعود. (2019). فاعلية برنامج تعليمي قائم على القصص الرقمية التفاعلية في تحسين مهارات التحدث لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي في دولة الكويت. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(2)*، 186-221.

علان، علا موسى عبد الحميد. (2019). فاعلية استخدام القصة الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي ودافعيتهم نحوها [رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

علي، علي عبد الظاهر. (2017). فن التدريس بالقصة. دار عالم الثقافة للطباعة والنشر والتوزيع.

غريب، ندا نصر. (2018). العلاقة بين التنمر المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية وبعض خصائص الشخصية والعلاقات الأسرية. *مجلة البحث العلمي، 9(4)*، 257-286.

غنيم، خولة عبد الحميد. (2020). واقع ظاهرة التنمر المدرسي بين طلبة المدارس الحكومية في قصبة السلط من وجهة نظر المرشدين التربويين. *مجلة كلية التربية، 36(7)*، 37-74.

فهمي، عاطف عدلي. (2013). معلمة الروضة (ط.5). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

محمد، خديجة محمد بدر الدين أحمد. (2021). فاعلية القصص الرقمية التفاعلية في علاج قصور مهارات الوعي الفونولوجي البصري وتعزيز الثقة لدى أطفال الروضة. *مجلة التربية الخاصة، جامعة الزقازيق، (37)*، 428-497.

المراجع الأجنبية:

Wolke, D., Woods, S., Stanford, K., & Schulz, H. (2001). Bullying and victimization of primary school children in England and Germany: Prevalence and school factors. British journal of psychology, 92(4), 673-696.

الإصدار السادس – العدد اثنان وستون
تاريخ الإصدار: 2 – كانون الأول – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"The reality of using interactive digital stories in teaching To reduce bullying behavior among kindergarten children from the teachers' point of view".

Preparation
Nouf Musaad Al-Saadi

Supervisor
Dr. Noura Saleh Ibrahim Al Fares
Associate Professor of Curriculum and English Teaching Methods

Research extracted from a master's thesis in the field of curricula and teaching methods for kindergarten - from the College of Education at Umm Al-Qura University - Kingdom of Saudi Arabia

Abstract

Tittle of the Study: The reality of using interactive digital stories in teaching to reduce bullying behavior among kindergarten children from the point of view of teachers.

The study aimed to identify the reality of using interactive digital stories in teaching to reduce bullying behavior among kindergarten children from a point of view to achieve this goal, the study used the descriptive approach, and its sample consisted of (200) female teachers. The study also used a questionnaire as a tool for collecting information. The study showed a number of results:

The most important of which are: The most common bullying behaviors among kindergarten children, from the point of view of teachers as a whole, came with a degree of strongly agreeable, as the general arithmetic mean for this axis reached (4.40 out of 5.00), and the general standard deviation reached .(1.04)

The importance of using interactive digital stories in teaching to reduce bullying behavior among kindergarten children from the point of view of teachers as a whole came with a degree of strongly agreeable, as the general arithmetic mean for this axis reached (4.72 out of 5.00).

The general standard deviation reached (538.), asThe degree of use of interactive digital stories in teaching from the point of view of kindergarten teachers as a whole was highly agreeable, as the general arithmetic mean for this axis reached (4.71 out of 5.00), and the general standard deviation reached .(506.)

The obstacles to using interactive digital stories in teaching to reduce bullying behavior among kindergarten children from the point of view of teachers as a whole came in a degree of disagreement, as the general arithmetic mean for this axis reached (2.11 out of 5.00), and the general standard deviation reached.(1.45)

key words: Interactive digital stories-Teaching-Bullying Behavior-Kindergarten child-the teachers.