فاعلية القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

The effectiveness of the digital story in developing strategies to confront digital bullying among children of the early childhood stage

أ.م.د/ نجلاء أحمد أمين عبد الرحمن

أستاذ مناهج الأطفال المساعد

كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة المنيا

الإستشهاد المرجعى:

عبد الرحمن، نجلاء أحمد أمين.(٢٠٢٢). فاعلية القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة*. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف،٤(٨)، ج(٢)، ديسمبر، ١١٤١-١٢٠٠.

ملخص:

هدف البحث إلى: تحديد أشكال التنمر الرقمي التي يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، التعرف علي صورة القصص الرقمية اللازمة لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي، والكشف عن فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة، تم تطبيق القصص الرقمية علي عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تراوحت أعمارهم بين ٦-٧سنوات، بلغ عددهم الكلي (٦٠) طفل وطفلة للتجربة الأساسية، تم تقسيمها إلي مجموعة تجريبية بلغ عددها (٣٠) طفل وطفلة، ومجموعة ضابطة بلغ عددها(٣٠) طفل وطفلة. واشتملت أدوات البحث على قائمة أشكال التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، ومقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة- إعداد الباحثة، وتكونت مادة المعالجة التجريبية من (٤) قصص رقمية- تأليف وإنتاج الباحثة-.

وتوصلت نتائج البحث إلى فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي (التجنب، الدفاعية، المعرفة التكنولوجية، البحث عن المساندة وطلب النصيحة) لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات التنمر الرقمي لصالح القياس البعدي، وجود فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لصالح المجموعة التجريبية، عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، بعدها تم وضع مجموعة من التوصيات والبحوث المقترحة في ضوء نتائج البحث.

الكلمات المفتاحية: القصة الرقمية – استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي -أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

Abstract:

The Aim Of The Research Is To: Determine The Forms Of Digital Bullying That Early Childhood Children Are Exposed To, Identify The Image Of Digital Stories Necessary To Develop Strategies For Confronting Digital Bullying, And Reveal The Effectiveness Of Digital Stories In Developing Strategies To Confront Digital Bullying Among Early Childhood Children.

The Quasi-Experimental Approach With Two Experimental And Control Groups Was Used, Digital Stories Were Applied To A Sample Of Early Childhood Children A Sample Of Early Childhood Children Aged Between 6-7 Years, Their Total Number Was (60) Boys And Girls For The Basic Experiment, Which Was Divided Into An Experimental Group Their Number Was (30) Boys And Girls, And A Control Group Numbered (30) Boys And Girls. The Research Tools Included A List Of Forms Of Cyberbullying In Early Childhood Children, And A Scale Of Strategies For Confronting Cyberbullying In Early Childhood Children - Prepared By The Researcher, And The Experimental Treatment Material Consisted Of (4) Digital Stories- Authored And Prepared By The Researcher -.

The Results Of The Research Found The Effectiveness Of Digital Stories In Developing Strategies To Confront Cyberbullying (Avoidance, Defensiveness, Technological Knowledge, Seeking Support And Seeking Advice)Among Children Of Early Childhood, And There Were Statistically Significant Differences Between The Tribal And Remote Measurements Of The Experimental Group On The Cyberbullying Strategies Scale In Favor Of The Post Measurement, And There Were Statistically Significant Differences Between The Two Post Measurements Of The Control And Experimental Groups On The Scale. Strategies For Confronting Cyberbullying In Favor Of The Experimental Group. There Are No Statistically Significant Differences Between Male And Female Children On The Scale Of Strategies For Facing Cyberbullying Among Early Childhood Children. After That, A Set Of Recommendations And Proposed Research Were Developed In The Light Of The Research Results.

Keywords: Digital Story - Strategies For Confronting Cyberbullying- Early Childhood Children

مقدمة:

يعيش أطفال اليوم انفتاحا معرفيا وتكنولوجيًا كبيرًا علي العالم بثقافاته وعاداته وتقاليده من خلال وسائل التواصل الاجتماعي ومواقع الانترنت، حيث أصبح عالم الإنترنت والفضاء الإلكتروني في زمننا المعاصر مصدراً أساسياً من مصادر المعلومات والمعرفة والتواصل مع الآخرين؛ نظرا للطفرة التكنولوجية التي ميزت عصرنا الحالي ؛ حيث أصبح الاعتماد على الوسائل التكنولوجية أمرا لا مفر منه، وبالرغم من جوانب الاعتماد علي التكنولوجيا الإيجابية؛ إلا أنه سلاح ذي حدين بالنسبة للأطفال الصغار خاصة ؛ فقد يتعرض أطفال مرحلة الطفولة المبكرة إلى التنمر الرقمي؛ الذي يعد نوعًا من تكرار المضايقة أو التهديد أو التخويف أو التسلط عبر الانترنت من خلال الرسائل الفورية وغرف الدردشة، أو مواقع التواصل الاجتماعي وغيرها.

وقد أشار فيصل الشمري (٢٠١٩)إلى أن ظاهرة التنمر الرقمي تشكل تهديدًا كبيرًا لصحة وسلامة العديد من الأطفال، وبخاصة مع الثورة التقنية وانتشار شبكات الإنترنت، وتعدد طرق والتواصل واتساع المنطقة الجغرافية للاتصال، والانفتاح علي نطاق واسع بين مختلف الأجناس والثقافات، وقد أصبحت هذه الظاهرة مقلقة بشكل كبير بسبب انتشارها السريع، وقد أشار(كيسر وراسمنسكي، ٢٠١٢، ٤٩١) إلى أن التنمر الرقمي صورة من صور سلوك العدوان، تبدأ ذروته عند الأطفال ما بين عمر ٦ سنوات إلى ١٣ سنة.

ويري الشيخي (٢٠١٩) أن خطورة التنمر الرقمي قد تتجاوز خطورة التنمر التقليدي؛ نظراً لأن المتنمر الرقمي مجهول الهوية وغير معروف، وقد يخفي شخصيته أو ينتحل شخصية أخري وهمية، ويمكن أن يفلت من العقاب، كما أن التنمر الرقمي قد يحدث في أي زمان أو مكان ؛ ونظرا لخوف الضحية من انتشار معلومات خاصة عنها؛ فإنها تسير خلف المتنمر وتلبي طلباته أملاً في إنهاء التنمر الواقع عليها.

لذا يُعد التنمر الرقمي أشد خطراً من التنمر التقليدي، يجب علينا مواجهته ومحاولة التصدي له ؛ نظرًا لعدم اقتصاره علي جنس، أو مرحلة عمرية أو مجتمع بعينه، حيث يتعرض الأطفال منذ سنوات عمرهم الأولى للتنمر الرقمي – خصوصا في عصر الفضائيات والتقنية وانتشار استخدام الأجهزة الرقمية التي ساعدت المتنمرين علي الوصول لأغراضهم ؛ بالإضافة إلي عدم وعي الآباء، والمربين بتلك المشكلة، أو انشغال البعض منهم عن أطفالهم، وعدم متابعة ما يشاهدونه من مقاطع فيديو أو يوتيوب أو ألعاب إلكترونية، وقد يطول زمن التنمر الرقمي علي الضحية إن لم يتم التدخل من الجهات ذات العلاقة لإزالتها ؛ مما يتسبب في أضرار نفسية لهؤلاء الأطفال، وقد يزيد الأمر سوء إفلات المتنمرين من العقاب.

تعد القصص الرقمية واحدة من التطبيقات الجيدة في تعليم الأطفال، ومن أهم الوسائل فاعلية في تكوين شخصية الطفل، وتشبع رغباته، حاجاته، ترضي دوافعه، تساعده في التعرف على الحياة بأسلوب شيق، وتنمي قدراته العقلية واللغوية. (حمزة، ٢٠١٤، ٣٢٢)، كما أنها تتماشي مع العصر الرقمي الذي نعيشه، بالإضافة إلى ولع الأطفال بالأجهزة الرقمية واستخدامها في حياتهم اليومية بسهولة ويسر.

فلم يعد استخدام التكنولوجيا الحديثة في تعلم أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ترفاً تعليميا، بل أصبح ضرورة حتمية؛ لإسهامها الكبير في تحديث استراتيجيات وطرائق تعليم الأطفال، تحقيق الأهداف التعليمية، وتحسين وتطوير عمليات التعلم والتعليم.

أوصت العديد من الدراسات والبحوث باستخدام القصة الرقمية في التعليم بعد أن ظهرت نتائجها الإيجابية في التعليم، ومن هذه الدراسات: دراسة التتري (٢٠١٦) ودراسة الجرف(٢٠١٤)، ودراسة أبو مغنم(٢٠١٣)، وقد كشفت نتائج العديد من البحوث أن توظيف القصة الرقمية في العملية التعليمية يساعد المتعلمين علي الإبداع والتخيل والتفكير(دحلان،٢٠١٦، ٤)، واستخدمت في تنمية الوعي السياسي و الوعى الصحي، المفاهيم الاجتماعية، والمهارات اللغوية لطفل الروضة. (غزالة، ٢٠٢٠، ٤٢).

ومن هنا جاءت فكرة إجراء البحث الحالي بهدف توظيف القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وتوعيتهم بكيفية التصرف حال وقوعهم ضحايا للتنمر الرقمي، والوقاية منه، فالقصة الرقمية طريقة للتعلم تتسم بالحيوية والمتعة بأسلوب غير مباشر محبب للأطفال الذين هم عماد الوطن وأمله ومستقبله؛ لذا فإن رعايتهم وتربيتهم والحفاظ عليهم مما يفسدهم، أو يلوث نقاءهم يعد مسئولية المجتمع بأسره.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث الحالي من خلال:

(١) انتشر في الآونة الأخيرة أحداث للتنمر الرقمي وأخبار عن تعرض بعض الأطفال للتنمر عبر الإنترنت إما عن طريق الألعاب الإلكترونية أو وسائل التواصل الاجتماعي، حيث يتعرضون للتنمر الرقمي بالألفاظ، أو الرسائل غير المرغوبة أثناء اللعب أو مشاهدة بعض مقاطع الفيديو علي شبكة الانترنت؛ نظرا لاعتمادهم علي الأجهزة الرقمية في التسلية واللعب واستخدامهم لمواقع التواصل بشكل زائد؛ ما يؤذيهم نفسيا واجتماعيا، ويعرضهم لخبرات سلبية تسهم في إهدار طاقاتهم وتشتتهم، وتسبب لهم مشكلات نفسية.

(٢) متابعة الأجهزة الإعلامية والبرامج التليفزيونية التي طرحت مشكلة التنمر الرقمي في الفترة الأخيرة دون أن تطرح حلولا للوقاية أو العلاج لمن تعرض منهم للتنمر الرقمي، بالإضافة لعدم وجود محتوى مناسب لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة يوعيهم بطرق الوقاية والعلاج من التنمر الرقمي حال تعرضهم له.

(٣) خطورة التنمر الرقمي حيث يعد صورة من صور العدوان، ويسبب العديد من الأمراض والمشكلات النفسية للأطفال يحدث في أي زمان أو مكان، بالإضافة إلى

أن المتنمر الرقمي شخص مجهول الهوية، قد يخفي شخصيته أو ينتحل شخصية أخري وهمية؛ مما يساعده على الإفلات من العقاب.

(٤) ندرة الدراسات والبحوث العربية التي تناولت التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، واستراتيجيات مواجهته، حيث يعد هذا البحث في- حدود علم الباحثة- أول دراسة عربية تتناول تنمية استراتيجيات التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة باستخدام القصص الرقمية.

(٥) بالرغم من وجود بعض الدراسات والبحوث التي أكدت علي ضرورة مواجهة التنمر الرقمي في المراحل الدراسية المختلفة مثل دراسة عبدالرحمن (٢٠١٨) التي وضعت تصور مقترح لمواجهة التنمر الرقمي في مدارس التعليم الأساسي بجمهورية مصر العربية، دراسة درويش، واللىثى (٢٠١٧) التي استخدمت بيئة تعلم معرفي سلوكي قائمة علي المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لطلاب المرحلة الثانوية؛ إلا أنه توجد ندرة بالدراسات والبحوث العربية التي تناولت التنمر الرقمي في مرحلة الطفولة المبكرة -في حدود علم الباحثة – لم أجد سوي **دراسة** المصطفي (٢٠١٧) تناولت دوافع التنمر الرقمي لدي أطفال المنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية.

(٦) الاطلاع على الأنشطة التي تقدم بالروضة للتعرف على واقع البرامج المقدمة للأطفال من حيث احتوائها على أنشطة لمواجهة التنمر الرقمي، وقد تبين لها عدم وجود أنشطة تقدم بالروضات تساعد الأطفال على مواجهة التنمر الرقمي؛ مما دفع الباحثة لاستخدام القصص الرقمية كأسلوب جديد لتنمية استراتيجيات التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٧) تحتل القصص الرقمية المركز الأول في البرامج المقدمة لطفل الروضة (غزالة، ٢٠٢٠، ٤٣)، بالإضافة إلي فاعليتها في تقديم المفاهيم، كما أوصت دراسة كل من

عمر(٢٠١٦) والعمري، والصبحى، (٢٠١٨) بأهمية استخدام القصص في تنمية المهارات المختلفة.

ومما سبق تتمثل مشكلة البحث الحالي في تعرض أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للتنمر الرقمي، عدم وجود أنشطة أو برامج تساعدهم على حماية أنفسهم من خطر التنمر الرقمي الذي قد يتعرضون له، ووجود حاجة ماسة لتوعية أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لمواجهة التنمر الرقمي في حالة تعرضهم له؛ مما دفع الباحثة إلي محاولة إعداد بعض القصص الرقمية، وتقصي فاعليتها في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

أسئلة البحث:

تبلورت مشكلة البحث الحالي في الإجابة عن الأسئلة التالية:

(١) ما أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

(٢) ما صورة القصص الرقمية اللازمة لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

(٣) ما فاعلية القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟

فروض البحث:

(١) توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية على مقياس استراتيجيات التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ولصالح القياس البعدي.

(٢) توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؛ لصالح المجموعة التجريبية.

(٣) توجد فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذكور والإناث على مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى:

(١) تحديد أشكال التنمر الرقمي التي يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٢) التعرف على صورة القصص الرقمية اللازمة لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٣) الكشف عن فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث في:

- **أولا: الأهمية النظرية: يستمد البحث أهميته النظرية من:**

(١) أهمية المرحلة العمرية لعينة البحث التي تعد من أهم المراحل العمرية.

(٢) انتماء البحث الحالي لعلم النفس السايبرى الذي يدرس الظواهر الإنسانية ناتجة عن تفاعل الإنسان مع التكنولوجيا المتصلة بشبكات الويب العالمية.

(٣) انتماء البحث الحالي للبحوث التدخلية التي تقوم على التدخل في الظاهرة من خلال استخدام القصص الرقمية لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أفراد عينة البحث من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٤) اعتماد البحث الحالي على استخدام أحد تطبيقات تكنولوجيا التعليم الحديثة (القصة الرقمية) لمواجهة الاستخدام السيء للتكنولوجيا الحديثة (التنمر الرقمي).

- **ثانيا: الأهمية التطبيقية: قد يستفيد من نتائج البحث الحالي كل من:**

(١) معلمات وموجهات رياض الأطفال: من خلال عقد دورات تدريبية لمعلمات مرحلة الطفولة المبكرة أثناء الخدمة لتنمية مهارتهن على استخدام استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٢) مخططي برامج مناهج مرحلة الطفولة المبكرة: بإضافة أنشطة في المنهج تتناول استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، واستخدام القصص الرقمية في عملية التعليم والتعلم.

(٣) ميدان البحث العلمي والمكتبات: توجيه أنظار الباحثين إلى أهمية إجراء بحوث في مجال التنمر الرقمي بالأطفال، وإضافة مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمكتبة العربية، وفتح المجال لإجراء المزيد من البحوث في مجال التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، لفت نظر كُتّاب الأطفال إلى أهمية تناول التنمر الرقمي في كتاباتهم وقصصهم.

حدود البحث:

تتحدد نتائج البحث الحالية بالحدود التالية:

- **الحد البشري:** عينة من أطفال مرحلة الطفولة المبكرة تراوحت أعمارهم بين ٦-٧سنوات، بلغ عددهم الكلي (٦٠) طفل وطفلة للتجربة الأساسية، تم تقسيمها إلي مجموعة تجريبية بلغ عددها (٣٠) طفل وطفلة، ومجموعة ضابطة بلغ عددها(٣٠) طفل وطفلة.
- **الحد الزماني:** التطبيق في الفصل الدراسي الأول ٢٠٢١/٢٠٢٢م.

- **الحد المكـــاني:** روضة صلاح الدين بمركز أبـــو قرقـــاص، محافظـــة المنيـــا بجمهورية مصر العربية.

أدوات البحث:

أدوات جمع وقياس تتمثل في:

(١) قائمة بأشكال التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة

(٢) مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة – إعداد الباحثة.

مادة المعالجة التجريبية (المواد التعليمية):

- عدد (٤) قصص رقمية لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي (التجنب، الدفاعية، المعرفة التكنولوجية، البحث عن المساندة وطلب النصيحة) – إعداد الباحثة
- قياس مدي تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمـــي (التجنـــب، الدفاعية،المعرفـــة التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة).

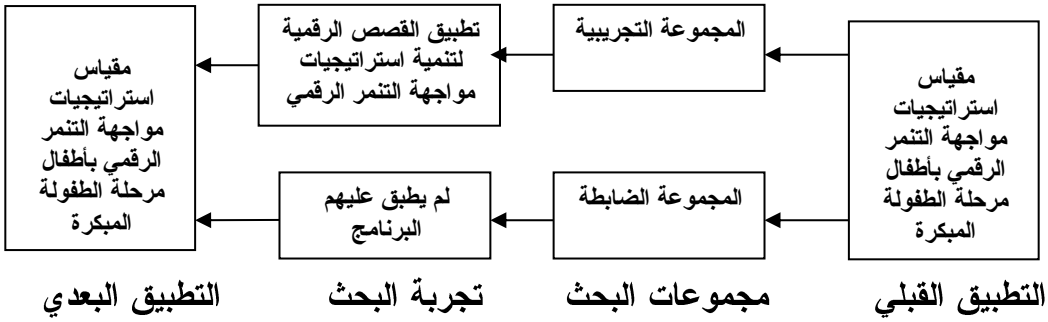
منهج البحث:

استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين المجموعة التجريبية والضابطة، ومقارنة نتائج بين المجموعتين قبل وبعد تطبيق القصـــص الرقميـــة لتنميـــة استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة عينة البحث.

يشتمل التصميم التجريبي على المتغيرات التالية:

المتغير المستقل: ويتمثل في: القصص الرقمية، المتغير التـــابع: ويتمثـــل فـــي: استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

ويوضح الشكل رقم (١) التصميم التجريبي للبحث الحالي:



تعريف المصطلحات:

فيما يلي تعريف للمصطلحات التي يتبناها البحث الحالي:

(١) الفاعلية The effectiveness

عُرفت الفاعلية لغويًا في معجم مصطلحات التربية لفظا واصطلاحا على أنها "مقدرة الشيء على التأثير" وتعني اصطلاحا " مقارنة قابلة للقياس بين المخرجات المتوقعة والمستهدفة والنتائج الملاحظة. (فليه، والزكي،٢٠٠٤، ١٩١)

ويقصد بها في هذا البحث: مدى تأثير المتغير المستقل (القصص الرقمية) على المتغير التابع (استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي) لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٢) القصة الرقمية:The digital story

عرفها حمزة (٢٠١٤) علي أنها "برنامج وسائط متعددة يجمع ما بين النص والصوت والصورة والحركة والتفاعل معروض في شكل قصصي بغرض دعم عمليتي التعليم والتعلم "(حمزة،٢٠١٤، ٣٢٩)

ويُقصد بها في البحث الحالي" قصة تجمع بين الصوت والصورة والرسوم الكرتونية والحركة والمؤثرات الصوتية والنصوص، تم تصميمها بأحدي البرمجيات الخاصة بتصميم القصص الرقمية "تدور أحداثها حول استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٣) التنمر الرقمي:cyberbullying

عرفه المصطفي (٢٠١٧) علي أنه "الضرر المتعمد والمتكرر والتهديد والإيذاء الذي يتعرض له الطفل من خلال استخدام الأجهزة الإلكترونية بما فيها الحاسوب والهاتف المحمول".(المصطفي، ٢٠١٧، ٢٥٠)

ويُقصد به في البحث الحالي "تعمد وتكرار الإيذاء الذي يتعرض له أطفال في مرحلة الطفولة المبكرة عن طريق استخدام الإنترنت من خلال الرسائل الإلكترونية، الألعاب إلكترونية، برامج التواصل الاجتماعي وغيرها.

(٤) استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي: strategies for confronting cyberbullying

عرفها درويش والليثي (٢٠١٧) كافة الإجراءات السلوكية والتكنولوجية التي يستخدمها الافراد لحماية صفحاتهم الشخصية من الاختراق والتنمر الإلكتروني؛ مما يقيهم من آثاره السلبية على النواحي النفسية والاجتماعية والأكاديمية. (درويش والليثي، ٢٠١٧، ٢٣٠)

ويُقصد بها في البحث الحالي "الأساليب أو الطرق التي يستخدمها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لمواجهة التنمر الرقمي، مما يقيهم من أثاره السلبية وتتمثل في (التجنب، الدفاعية، المعرفة التكنولوجية، البحث عن المساندة وطلب النصيحة)،وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل من تطبيق مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي.

(٥) أطفال مرحلة الطفولة المبكرة:Early childhood children

ويقصد بهم في البحث الحالي" الأطفال الملتحقين بالمستوي الثاني لرياض الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من ٦-٧ سنوات من البنين والبنات "

خطوات البحث واجراءاته:

للإجابة عن أسئلة البحث الفرعية، يسير البحث في الخطوات والإجراءات التالية:

- **أولا:** تحديد أشكال التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وذلك من خلال مراجعة وتحليل الدراسات والبحوث السابقة المرتبطة بالتنمر الرقمي؛ وذلك للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث.
- **ثانيا:** بناء القصص الرقمية لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وذلك من خلال مراجعة الدراسات السابقة والادبيات في مجال القصة الرقمية والاستفادة منها في بناء القصص وإنتاجها، ثم تحكيمها، وذلك للإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث.
- **ثالثا:** بناء مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي، وذلك من خلال مراجعة الدراسات السابقة والأدبيات في مجال التنمر الرقمي، واعداد المقاييس، والاستفادة منها في بناء المقياس، والحصول على الثوابت الاحصائية له.
- **رابعاً:** تطبيق مواد البحث، وجمع البيانات وتحليلها للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث والتحقق من فروضه باتباع الخطوات التالية:

(١)اختيار عينة البحث من أطفال روضة حتشبسوت (١) بإدارة أبو قرقاص بمحافظة المنيا.

(٢)تطبيق مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي قبليا على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.

(٣)تطبيق القصص الرقمية لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٤) تطبيق مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بعديا على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.

(٥)جمع البيانات ومعالجتها احصائيا.

(٦)عرض النتائج للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث والتحقق من فروضه، وتفسير النتائج، وتقديم التوصيات والبحوث المقترحة.

الإطار النظري (الأدبيات والدراسات السابقة):

يهدف الإطار النظري للبحث الحالي إلى تحديد مفهوم القصة الرقمية، مميزات القصة الرقمية المقدمة لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، برامج إنتاجها؛ تمهيدا لإنتاج وتصميم القصص الرقمية، ومفهوم التنمر الرقمي، دوافعه، أسبابه، أشكال التنمر الرقمي، استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي ؛ تمهيدا لبناء مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وفيما يلي تفصيل ذلك:

أولا القصة الرقمية والعصر الرقمي:

لقد حصل أطفال هذا العصر على فرص لم يحصل عليها أطفال الأجيال السابقة، كقدرتهم على التعامل مع الأجهزة التكنولوجية المختلفة بكفاءة قد يعجز عنها الكبار، لقد أدى انتشار استخدام التكنولوجيا إلى ظهور جيل جديد من القصص في أواخر الثمانينات من القرن الماضي علي يد كين بيرن Ken Burns عام 1861. (عبد الباسط، ٢٠١٤، ٢) حيث تُعد القصة الرقمية امتدادا للقصة التقليدية، وقد تم تطويرها وتدعيمها بالأدوات التكنولوجية شكلًا ومضمونًا لتتوافق مع العصر الرقمي، عصر الإلكترونيات والأجهزة والإنترنت، ولا يختلف البناء الفني للقصة الرقمية عن البناء الفني للقصة التقليدية من حيث المضمون والبناء الدرامي والحبكة الفنية والأحداث والشخصيات والزمان والمكان، ولكن تختلف القصة الرقمية عن القصة التقليدية في طريقة العرض، حيث يتم عرضها من خلال وسيط إلكتروني مع إضافة بعض التقنيات كالصور والصوت، المؤثرات الصوتية، والرسومات الكرتونية، تم تصميمها بواسطة عدة برمجيات وباستخدام الأجهزة الذكية.

مفهوم القصة الرقمية:

عرفتها الخالص(٢٠١٩)علي أنها" هي القصة التي تمت برمجتها علي أقراص مدمجة(CD) من خلال استخدام بعض التقنيات الحديثة المتعلقة بالصوت والصورة والرسوم الكرتونية المتحركة، بحيث تلائم الطفل في مرحلة رياض الأطفال، وتناسب ميوله واتجاهاته وتساعد علي تنمية مهاراته اللغوية ". (الخالص، ٢٠١٩، ٧٧)

عرفتها أمين، و مهني،(٢٠٢١) علي أنها " قصة تدور حول أحداث أو أماكن أو أشخاص، تم إضافة بعض المؤثرات الصوتية والفيديو، والصور، والنصوص، والحركة والموسيقى إليها، وتم تصميمها عن طريق إحدى البرمجيات الخاصة بتصميم القصص الإلكترونية".(أمين، نجلاء، و مهني، إيمان، ٢٠٢١، ٩٩٦)

أي أن القصة الرقمية قصة تدور حول أحداث أو مواقف أو أماكن أو أشخاص، يتم تصميمها باستخدام أحد البرامج بواسطة الأجهزة الذكية، ويضاف إليها صوت، مؤثرات صوتية، صور، وفيديوهات ونصوص، وتتميز بالجاذبية والتشويق والمتعة.

مميزات القصة الرقمية المقدمة لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة:

ذكر كل من التعبان(٢٠١٣)، أبو مغنم(٢٠١٣)،الجرف (٢٠١٤)، عمر(٢٠١٦)، غزالة (٢٠٢٠) أن من مميزات القصة الرقمية:

- تسمح بالمشاركة من خلال التعبير عن آرائهم.
- توفر التعلم في أي وقت وأي مكان .
- تساعد في زيادة التعلم البصري والإلكتروني.
- تساير العصر الرقمي الذي نعيش فيه، الذي يتسم بالتطور التكنولوجي.
- تشجع على التعلم المستمر الذاتي

- تنمى عملية التأمل والاكتشاف.
- تساعد على فهم الحقائق العلمية المتضمنة بالقصة.
- سهولة استخدام القصة الرقمية وتشغيلها.
- تستخدم كأداة تعليمية قوية، وكأداة لحل المشاكل.
- تراعي الفروق الفردية، حيث يمكن تشغيلها أكثر من مرة حسب رغبة الطفل .
- تحتوي على العديد من المثيرات والمؤثرات مما يجعلها وسيلة أكثر جاذبية للطفل.
- تساعد في تنمية العديد من المهارات كمهارات التفكير الإبداعي، والناقد، ومهارات الاتصال.
- قليلة التكلفة، حيث يمكن توفير نسخ كثرة منها دون تكلفة عالية.
- تساعد على سرعة التعلم والفهم واكتساب المعلومات والمعارف المقدمة للأطفال. (التعبان، ٢٠١٣، ٧٨-٨٨)؛ (أبو مغنم، ٢٠١٣، ١١٢)(الجرف، ٢٠١٤، ٢٢) (عمر، ٢٠١٦، ١٥٨) (غزالة، ٢٠٢٠، ٤٦)

مما سبق يتضح أنه يمكن استخدام القصص الرقمية في تبسيط الحقائق والمفاهيم والمعارف المقدمة لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، حيث تُسهم في توضيح المعلومات بطريقه ممتعه وشيقة، وتجذب انتباه الأطفال، وتراعي الفروق الفردية بينهم.

برمجيات إنتاج وتصميم القصص الرقمية:

هناك العديد من البرمجيات التي تستخدم لإنتاج وتصميم القصص الرقمية ذكرها عبد الباسط، ٢٠١٤، ٨) ومنها:

(١) **برمجية Photo Story ٣:** يمكن الحصول عليها من موقع الشركة من الانترنت، وتتميز بإمكانية إضافة نصوص ومؤثرات للحركة، وإضافة خلفيات موسيقية جاهزة، أو إنشاءها من داخل البرنامج نفسه، وإضافة تعليق صوتي.

(٢) **برمجية windows movie maker٢,١:** تستخدم بيئة الويندوز فقط، ويمكن تنصيبها ضمن برنامج نظام التشغيل ويندوز، وهذا التطبيق يتيح إضافة التعليق الصوتي، ولا يتيح كذلك إنشاء خلفيات موسيقية، ومؤثرات حركية قليلة.

(٣) **برمجية آبل آى موفي Apple i movie:** تستخدم بيئة نظام التشغيل أبل ماكنتوش فقط، ويكون الحصول عليها مجانا، حيث يعمل حتت نظام تشغيل ويندوز.

(٤) **برمجية Adobe premiere:** وهو يستخدم بيئة نظام تشغيل ويندوز، وبيئة تشغيل أبل ماكنتوش، واستخدامه يتطلب محترفين.

(٥) **برمجية power point:** تستخدم بيئة ويندوز، وأبل ماكنتوش، وتتيح تصميم القصص الرقمية من الصور، والرسوم الثابتة، ومقاطع الفيديو المتحركة أيضًا.

وقد تم تصميم القصص الرقمية في البحث الحالي باستخدام:

(١) **برنامج kinemaster 2020** عبارة عن محرر فيديو يضم جميع الأدوات الرئيسية الخاصة بالمونتاج، بالإضافة إلى العديد من المميزات، مثل إمكانية إنتاج فيديوهات تصل دقتها إلى (K٤).

(٢) **برنامج VN video editor :.** من أحدث تطبيقات المونتاج الاحترافية و البديل القوي لمستخدمي برنامج كين ماستر الشهير.

(٣) **برنامج Cap Cut** وهو تطبيق شامل خاص لتحرير الفيديو، يتيح إضافة مقاطع الفيديو وتقسيمها وتحرير الجودة وإضافة مقاطع الموسيقى والملصقات

مفهوم التنمر الرقمي:

يعد التنمر الرقمي أحد صور التنمر المعتمد علي الوسائل التكنولوجية الرقمية الحديثة التي تتيح استخدام الأجهزة الرقمية أو الهواتف المحمولة أو الرسائل الفورية أو

البريد الرقمي أو غرف الدردشة أو مواقع الشبكات وغيرها، لتوجيه الايذاء والتهديد المتكرر للضحية وإخافته، نشر الأكاذيب عن شخصٍ ما أو نشر صور محرجة له على وسائل التواصل الاجتماعي.

حيث يمكن للأطفال أن يتواصلوا مع مجهولين رقميين يشكلون خطرًا محتملًا عليهم، وقد يتصفحون مواقع مشبوهة، وأصبح من المستحيل مراقبة كل ما يشاهدونه من صفحات، ومن يتصلون به من أشخاص مع انتشار الأجهزة اللوحة والهواتف الذكية المحمولة في كل زمان ومكان (الدهشان،٢٠١٨، ٩٥).

وقد عرف اليحيى (٢٠١٦) التنمر الرقمي علي أنه" اعتداء يحدث عبر تقنيات معلومات وتواصل إلكترونية، وهو سلوك يستهدف أو مجموعة من الأشخاص إما بسبب: الهوية أو العرق، أو الديانة، أو الصفات البدنية، الجنس النوع، الحالة الاجتماعية أو الاقتصادية، العمر، أو القدرة أو الإعاقة، وهي تخلق بيئة عدائية، وقد تكون عبارة عن سلوك مستمر أو تصرف، موجهة عشوائيا لنفس الشخص أو الأشخاص".(اليحيى، ٢٠١٦، ٢٩)

فالتنمر الرقمي أحد صور التنمر المتعمد عبر شبكات الانترنت، وتقنيات المعلومات والتواصل الإلكتروني، وهو اعتداء متكرر وله دوافع إما داخلية أو خارجية بغرض إلحاق الضرر، والأذى للشخص المتنمر به.

دوافع التنمر الرقمي:

توصلت دراسة المصطفي (٢٠١٧) إلي أن دوافع للتنمر الرقمي تنقسم إلى:

(١)**دوافع ذاتية للتنمر الرقمي** وترجع إلى: الشعور بالراحة والاستمتاع عند إلحاق الضرر بالأخرين وتهديدهم وتفريغ الانفعالات.

(٢)**دوافع ترتبط بالآخرين** وترجع إلي: إيذاء الأخرين، وعدم المحبة، سوء معاملة الأخرين، والإخفاق في الدراسة؛ أي أن دوافع التنمر الرقمي لدي الأطفال سواء

ذاتية أو خارجية تتعلق بحياتهم الاجتماعية والنفسية والأسرية، والإطار الاجتماعي الذي يعيشون فيه ويتعاملون معه ويؤثرون ويتأثرون به. (المصطفي،٢٠١٧، ٢٥١-٢٥٢)

أشكال التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة:

حددت رومي (*Roome,2012,*) أشكال التنمر الرقمي في: إرسال رسائل نصية ووسائط متعددة قد تحتوي علي عبارات مسيئة أو خادشه للذوق العام كالرسائل الجنسية، أو مناقشة موضوعات حساسة، وقد تسبب ضررا علي مستخدمين آخرين، أو انتحال شخصية أحد الأفراد وإرسال رسائل ووسائط الأخرين تسيئ للشخصية التي تم انتحالها، ومنها نشر الشائعات عن مجتمع أو شخص بعينه، و مشاركة أو تسريب معلومات شخصية لشخص ما، و إحراج أو تجريح أو تهديد شخص ما، أو التشجيع أو التحريض علي شخص، المساهمة في عزله اجتماعيا كالابتزاز المادي والعنف الجسدي وغيرها. (*Roome,2012,34*)

وقد تم التوصل إلى عدة أشكال للتنمر الرقمي في البحث الحالي يمارسها المتنمرون نحو أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من خلال الاطلاع على الدراسات والبحوث في مجال التنمر الرقمي ومنها:

(١) التعليق بألقاط غير لائقة عبر الانترنت علي صور طفل ما عن الشكل، الملابس، لون البشرة للتسلية والسخرية.

(٢) إرسال رسائل صوتية غير لائقة، أو جارحة للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، أو من لديهم عيوب جسمية أو في النطق أو الحركة، وزن زائد، بشرة سمراء، بهاق وغيرها.

(٣) تصوير الشخص بدون عِلمه، ونشر صور أو مقاطع فيديو بهدف التسلية أو السخرية منه.

(٤)نشر معلومات عن الطرف الأخر دون إذنه، وإضافة تعليقات ساخرة عنه.

(٥)طلب إظهار المناطق الحساسة من الجسم أو تصويرها أثناء اللعب علي الانترنت، والتهديد بإفشاء سره وإبلاغ الأسرة أن لم ينفذ طلبه.

أسباب التنمر الرقمي:

ذكرت عبد الرحمن(٢٠١٨) أن من أسباب التنمر الرقمي:

- اضطراب العلاقات الاجتماعية والأسرية لمسيئى استخدام الانترنت، إذ توجد علاقة طردية بين إساءة استخدام الانترنت واضطراب السلوك الاجتماعي.
- العدوان لدى التلاميذ. (عبد الرحمن، ٢٠١٨، ٦٨٧)
- تعاطي المخدرات، إذ يرتبط التنمر الرقمي بتعاطي المخدرات والسلوك العدواني والتفكير في الانتحار لدى بعض الطالب, Brausch, A. M. &.J. B, Litwiller . (2013)
- كثرة التعرض للأذى، والاضرار النفسية
- سوء التنشئة الأسرية

وأضافت الشهراني(٢٠٢١) عدة أسباب تدفع المتنمرين إلى التنمر بالأخرين أبرزها أن المتنمرين أنفسهم ضحايا للتنمر، عدم شعور المتنمرين بالانتماء، الظروف الأسرية المضطربة، التعنيف اللفظي، الجسدي، العاطفي، الجنسي الذي يتعرضون له، غيرة المتنمر من الأخرين، أو انتماء المتنمر إلى جماعة تعزز وتدعم سلوك التنمر، والرغبة في الشهرة بالسخرية وإضحاك الآخرين علي المتنمر عليهم. (الشهراني، ٢٠٢١، ٢٦ -٢٧)

مما سبق يتضح أن هناك مجموعة الأسباب تدفع المتنمرين إلي التنمر الرقمي من أهمها: **العدوان**، اضطراب العلاقات الاجتماعية والأسرية لمسيء استخدام الانترنت، وتعاطي المخدرات وغيرها

استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي:

عرف سونجى وأخرون("Sonja & et al, 2012) " إستراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأنها" الاستجابات السلوكية،الانفعالية،المعرفية التوافقية وغبر التوافقية تجاه خبرات التعرض للتنمر الإلكتروني".

وتعرف اجرائيا علي أنها الأساليب التي يستخدمها الأطفال لمواجهة التنمر الرقمي وأثاره السلبية كالبحث عن المساندة والدعم، حل المشكلات، التجاهل، والمعرفة التكنولوجية، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي.

وهناك العديد من الاستراتيجيات التي يمكن أن يستخدمها الأطفال لمواجهة التنمر الرقمي أشارت إليها العديد من الدراسات والبحوث مثل دراسة كل من: كوي (Cowie,H,2011) حيث أشارت إلي وجود العديد من الإجراءات يجب أن يتدرب عليها الأطفال، ووالديهم لمواجهة سلوك التنمر الرقمي مثل: حظر المتنمر الرقمي، وإعداد برامج للحماية والتحذير من الهجمات الرقمية.

وأشار (الدسوقي،٢٠١٦(إلى وجود أساليب لمواجهة التنمر الرقمي كالبحث عن المساندة وتتمثل في طلب النصيحة والتشجيع من الوالدين والمعلمين والأصدقاء، حل المشكلات،الابتعاد والتجاهل والانصراف عن مصادر القلق والتوتر.

وقد قسمها درويش، الليثي (٢٠١٧) إلى استراتيجيات نفسية تتضمن علي المساندة النفسية والاجتماعية والتحكم في الانفعالات، واستراتيجيات معرفية تكنولوجية تتمثل في:

حظر الشخصيات المجهولة، تغيير كلمة السر للحساب الشخصي، حجب الرسائل المجهولة دون قراءتها.

وتم استخدام الاستراتيجيات التالية لمواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بالبحث الحالي:

(١) المواجهة الاجتماعية: وتتمثل في طلب المساعدة والاستشارة والنصيحة والتشجيع من الكبار كالآباء والأمهات والأخوات والمعلمات، لحمايتهم من التنمر الرقمي، ومواجهته.

(٢)العجز عن المواجهة(التجنب): وتتمثل في تجنب الشخص المتنمر والابتعاد عنه وعدم الرد عليه.

(٣)المعرفة التكنولوجية: وتتمثل في حظر لأرقام أو حسابات المتنمرين رقميا، الإبلاغ عن المتنمرين لإدارة التطبيقات، برمجيات الحماية.

(٤)المواجهة العدوانية(الدفاعية): الرد على المتنمرين، الاعتداء اللفظي عليهم.

إجراءات البحث:

أولا: تصميم قائمة بأشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وفقا للخطوات التالية:

(١)الاطلاع علي المراجع العربية والأجنبية التي اهتمت بمجال التنمر الرقمي بالأطفال والقصص الرقمية.

(٢)في ضوء ما سبق تم إعداد قائمة مبدئية بأشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، واشتملت القائمة على تسعة أشكال للتنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٣)تم تضمين القائمة السابقة في استطلاع رأي للمحكمين في مجال الطفولة المبكرة وعلم النفس ملحق (١)، وذلك لتحديد أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، ومعرفة مدي ممارستها لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، ومدي شمول القائمة علي أغلب أشكال التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٤)أجمعت أراء المحكمين علي أن أغلب أشكال التنمر الرقمي التي تحتويها القائمة يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، كما رأى المحكمون أن القائمة شملت علي أغلب أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرضون لها، وفي ضوء آراء واقتراحات المحكمين أصبحت القائمة في صورتها النهائية تتكون من خمسة أشكال للتنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ملحق (٢)، وبهذا يكون تم الإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث الذي ينص علي "ما أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟"

ثانيا: إعداد مادة المعالجة التجريبية بإتباع الخطوات التالية:

أ- إعداد القصص الرقمية:

تم إعداد القصص الرقمية بإتباع الخطوات التالية:

خطوات بناء القصص الرقمية:

قبل البدء بتصميم القصص الرقمية قامت الباحثة بالبحث عن معايير تصميم القصص الرقمية والاطلاع علي نماذج متعددة لتصميم القصص الرقمية وقد تم الاعتماد علي نموذج خميس (٢٠٠٣، ص٩٢-١٠٤) لتصميم المواقف التعليمية من النماذج الشاملة لتصميم المواقف التعليمية، حيث يمكن تطبيقه لإنتاج القصص الرقمية من خلال عدة مراحل هي: التحليل، التصميم، التطوير، التقويم، الاستخدام، وفيما يلي توضيح مراحل بناء القصص الرقمية:

أولا: مرحلة التحليل: وفيها يتم

(١)تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:

أصبحت ظاهرة التنمر الرقمي تشكل تهديداً كبيرا لصحة وسلامة العديد من الأطفال، وبخاصة مع الثورة التقنية وانتشار شبكات الإنترنت وتعدد طرق والتواصل للاتصال، والانفتاح على نطاق واسع بين مختلف الأجناس والثقافات.

(٢)تحليل المهمات التعليمية:

بالاستعانة بالقصص الرقمية سيكون الطفل قادرا علي أن:

- يتعرف أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض له.
- يستنتج طرق مواجهة التنمر الرقمي الذي قد يتعرض له.
- يستخدم استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي في حالة تعرضه له.

(٣)تحليل خصائص المتعلمين:

الأطفال الذين يستفيدون من القصص الرقمية أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من ٦-٩ سنوات

(٤)تحليل الموارد والقيود في بيئة التعلم:

استخدام جهاز عرض (LCD) وجهاز كمبيوتر محمول، وسماعات لتكبير الصوت.

(٥)اتخاذ القرار النهائي بشأن الحلول التعليمية الأكثر مناسبة للمشكلات والحاجات التعليمية: بعد تحليل وتقدير الحاجات اللازمة، وفي ضوء خصائص المتعلمين، فقد تبين إمكانية استخدام القصص الرقمية في عملية التعليم.

ثانيا مرحلة التصميم:

(١)تحديد الأهداف التعليمية:

أ- تحديد الأهداف العامة: تهدف القصص الرقمية إلى لتحقيق الهدف العام الرئيسي التالي: تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ممن تتراوح أعمارهم بين (٦-٩) سنوات تفرع عنه مجموعة من الأهداف الإجرائية.

ب-الأهداف الإجرائية: في نهاية مشاهدة القصص الرقمية يستطيع الطفل أن

- يتعرف أهمية الاستئذان قبل تصوير الاخرين
- يتعود التبليغ عن الفيديوهات المسيئة له.
- يتجنب السخرية من الأخرين.
- يستأذن قبل نشر صور الأخرين
- يحذر من اللعب مع الغرباء على الانترنت
- يخبر الكبار إذا تنمر به أحد.
- يطلب المساعدة من الكبار إذا حدث له تنمر رقمي أو واجهته مشكلة.
- يتعود عدم إفشاء الأسرار الخاصة بالعائلة للغرباء
- يتجنب اللعب مع الغرباء على شبكة الانترنت.
- يبادر بحظر الأرقام التي تسبب مضايقات له
- يخبر أحد الكبار المحيطين به بما يزعجه.
- يواجه الرسائل المزعجة

- يتقبل الأخرين ولا يسخر منهم
- يتجاهل التعليقات السيئة على الصور أو مقاطع الفيديو
- يتحدث مع أحد الكبار عن أي شي يزعجه

(٢)**تصميم محتوى القصص وتنظيمه:** تم تحديد محتوى القصص الرقمية في ضوء الأهداف التعليمية للبحث، وأشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة التي تم تحديدها بالبحث الحالي، بعدها قامت الباحثة بتأليف(٤) قصص تتناول أشكال التنمر الرقمي وكتابتها ومراجعتها.

(٣)**تصميم الاستراتيجيات التعليمية:** يمكن استخدام القصص الرقمية مع العديد من استراتيجيات التدريس منها: الحوار والمناقشة، التعلم التعاوني، لعب الدوار، وقد تم الاعتماد على هذه الاستراتيجيات بالإضافة إلي استراتيجية العروض العملية، حيث يتم عرض القصة الرقمية علي الأطفال، ثم تقوم المعلمة بمناقشتهم في أحداثها.

(٤)**تصميم سيناريو التفاعلات التعليمية:** تم توضيح دور كل من المعلمة والأطفال بشكل مفصل في دليل المعلمة ملحق (٥)

(٥)**تحديد نمط التعليم وأساليبه:** يمكن تقديم القصص الرقمية في مجموعات صغيرة، أو في مجموعات كبيرة، أو بصورة فردية.

(٦)**اتخاذ القرار بشأن الحصول علي القصص**

لم تجد الباحثة قصص رقمية تناسب موضوع البحث، فقامت بتأليف (٤) قصص لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، بعنوان رسائل مزعجة، احذر الغرباء، احترم خصوصيتي، لا تؤذيني بكلامك، ثم تصميمها باستخدام مجموعة من البرامج لمعالجة الصوت والصورة ومقاطع الفيديو.

ثالثا: مرحلة التطوير:

(١)**إعداد السيناريوهات:** تم إعداد سيناريو لكل قصة من القصص الأربعة (رسائل مزعجة، احذر الغرباء، احترم خصوصيتي، لا تؤذيني بكلامك) ملحق (٣)

(٢)**التخطيط للإنتاج:** تم إنتاج القصص الرقمية كالتالي:

- **الأصوات المنطوقة:** تم تسجيل الأصوات المنطوقة باستخدام برنامج (Sound Recorder) مراعاة وضوح الصوت، ومزامنة الصوت مع الحركة.
- **كتابة النصوص:** تم كتابة النصوص في شاشة التصميم مع مراعاة الكتابة بنمط واضح ومقروء، صياغة الجمل بشكل صحيح ودقيق لغويا، مراعاة التباين اللوني بين الخطوط والخلفية.
- **الخلفيات:** تم إنتاج الخلفيات وتركيب بعض الصور باستخدام برنامج Adop Photoshop مع مراعاة أن تجمع بين البساطة والوضوح ترتبط بمحتوى القصة.
- **المؤثرات الحركية:** تم إضافة بعض المؤثرات الحركية على النصوص والصور، والشخصيات مع مراعاة مناسبة الحركة للمحتوى، جاذبيتها لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، دمج الوسائط في بيئات القصص الرقمية، من خلال استيراد الوسائط المختلفة إلى الشاشة (الصور، الرسوم، الفيديو، الأصوات) وترتيب أماكنها ومزامنتها مع الصوت المنطوق، وإدخال النصوص مع مراعاة البساطة، الوضوح، التكامل، مناسبة الألوان.

(٣)**إنتاج القصص الرقمية:**

تم إنتاج القصص الرقمية كما تم التخطيط له، من خلال تسجيل مقاطع الصوت، وكتابة النصوص، و معالجة الصور، وتم استخدام برنامج Cap Cut، VN video editor، kin master لمعالجة القصص الرقمية.

- إدخال الوسائط المتعددة وتجميعها لتكوين القصص الرقمية.
- إدراج شخصيات القصة وعناصرها.
- المعالجة الأولية بالإضافة أو الحذف والتعديل.

(٤)عمليات التقويم البنائي للقصص الرقمية:

تم عرض القصص الرقمية على مجموعة من المحكمين والخبراء في مجال الطفولة المبكرة وتكنولوجيا التعليم ملحق (٩)؛ لاستطلاع رأيهم حول صلاحية القصص الرقمية للتطبيق في النقاط التالية:

- ارتباط المحتوي بأهداف القصص التي يسعي البحث لتحقيقها.
- ملائمة المحتوي لخصائص وخبرات وحاجات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- دقة المحتوي وسلامته العلمية؛ بهدف التحقق من صلاحيتها للتطبيق ومدي ملائمتها لأهدف البحث ملحق (٤)

(٥)الصورة النهائية للقصص الرقمية:

وهي النسخة النهائية من القصص الرقمية بعد اجراء التعديلات والإضافات التي أشار بها المحكمون، ومن خلال استعراض أراء المحكمين وتحليلها وافق ٩٥% منهم على ارتباط محتوي القصص الرقمية بالأهداف التي يسعي البحث لتحقيقها، وملائمة المحتوي لخصائص وخبرات وحاجات أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، ودقة المحتوي وسلامته العلمية. ملحق (٥)

رابعا: مرحلة التقويم النهائي للقصص الرقمية:

تم تجريب القصص الرقمية في مواقف تعليمية حقيقية قبل البدء باستخدامها على مجموعة من الأطفال للتأكد من سلامتها للعرض قبل تطبيقها على المجموعة التجريبية عينة البحث.

خامسا: مرحلة نشر القصص الرقمية واستخدامها:

تم نشر القصص الرقمية وتحميلها على أجهزة الروضة؛ تمهيدا لتطبيقها على الأطفال. فأصبحت بصورتها النائية كما هي في CD المرفق ملحق

ب- إعداد دليل المعلمة لتطبيق القصص الرقمية:

تم إعداد دليل إرشادي لمعلمات الطفولة المبكرة لتطبيق القصص الرقمية على أطفالهم، وتناول الدليل ما يأتي:

١- إرشادات عامة

٢- الهدف العام للقصص.

٣- الفئة المستهدفة

٤- محتوي القصص.

٥- التوزيع الزمني لتطبيق القصص الرقمية

٦- مكان تطبيق القصص.

٧- دور القائم على التطبيق.

٨- دور الأطفال ملحق (٦)

وبهذا تكون قد تمت الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث الذي ينص على " ما صورة القصص الرقمية اللازمة لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

ثالثا: إعداد مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة (إعداد الباحثة):

بعد إعداد القصص الرقمية جاءت خطوة إعداد مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وفيما يلي عرض لخطوات إعداد المقياس:

(١)القراءة والاطلاع:

تم إعداد مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بعد الاطلاع علي بعض مقاييس مواجهة التنمر الرقمي التنمر الرقمي ومنها: مقياس مواجهة استراتيجيات التنمر الالكتروني إعداد درويش، والليثي (٢٠١٧) وبعض الكتب والمراجع والدراسات التي تناولت بناء المقاييس، والتنمر الرقمي.

(٢)تحديد هدف المقياس:

قياس تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وهل ستؤثر القصص الرقمية المعدة بالبحث الحالي في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

(٣)وصف المقياس:

- يشتمل مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي علي تعليمات المقياس وطريقة تطبيقه وأسلوب تسجيل استجابات الأطفال.
- يتكون المقياس من (٢١) مفردة تقيس مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- صيغت مفردات المقياس على هيئة مفردات، حيث تعرض العبارة علي الطفل بأسلوب مبسط يفهمه الطفل، وبعدها يختار الطفل الإجابة بنعم أو لا.

- يتم تطبيق الاختبار بصورة فردية لكل طفل علي حده، أو في صورة مجموعات من خلال توجيه القائم على التطبيق.
- يجب إعطاء الطفل الوقت والفرصة الكافيين للتعبير عن إجابته الصحيحة.
- بلغت عدد المفردات الموجبة (١٦) مفردة، تم توزيع الدرجات بحيث أعطيت الإجابة بنعم (١) درجة، والاجابة بلا (صفر) درجة، وبلغ عدد المفردات السالبة (٥) مفردة هي (٧، ٩،١٥،١٣،١٩) ؛ فقد أعطيت الإجابة بلا (صفر) درجة، والاجابة بنعم (١) درجة، وبذلك بلغت الدرجة الكاملة للمقياس (٢١) درجة.

يشتمل المقياس الي أربع استراتيجيات هي:

١- **المواجهة الاجتماعية:** وتتمثل في طلب المساعدة والاستشارة والنصيحة والتشجيع من الكبار كالآباء والأمهات والأخوة والمعلمات، لحمايتهم من التنمر الرقمي، ومواجهته، وبلغ عدد مفرداته (٣) مفردات هي (١،٥،١٧).

٢- **العجز عن المواجهة (التجنب):** وتتمثل في تجنب الشخص المتنمر والابتعاد عنه وعدم الرد عليه. وبلغ عدد مفرداته (٧) مفردات هي (٢، ٤،٦، ١١، ١٢، ١٦، ١٨)

٣- **المعرفة التكنولوجية:** وتتمثل في حظر لأرقام أو حسابات المتنمرين رقميا، الإبلاغ عن المتنمرين لإدارة التطبيقات، برمجيات الحماية، وبلغ عدد مفرداتها (٦) هي (٣،٨، ١٠، ١٤، ٢٠، ٢١).

٤- **المواجهة العدوانية (الدفاعية):** وبلغ عدد مفرداتها (٥) هي (٧، ٩، ١٣، ١٥، ١٩)

(٤)**المعاملات العلمية للمقياس:** تم حساب المعاملات العلمية للمقياس على النحو التالي:

أ **الصدق:** لحساب صدق المقياس استخدمت الباحثة الطرق التالية:

(١) صدق المحتوى:

تم عرض المقياس في صورته المبدئية ملحق (٧) على مجموعة من الخبراء في مجال رياض الأطفال ملحق (٩)، وذلك لإبداء الرأي في ملاءمة المقياس فيما وضع من أجله، وذلك لمعرفة الآتي

- مدى مناسبة المفردات لسن الأطفال.
- مدى مناسبة المقياس للهدف الذي وضع من أجله.
- صلاحية المقياس للتطبيق
- مقترحات أو تعديلات ترون إضافتها.

أجمعت آراء السادة المحكمين علي مناسبة المفردات لسن الأطفال، مناسبة المقياس للهدف الذي وضع من أجله، صلاحية المقياس للتطبيق، وقد ارتضت الباحثة نسبة ٨٠% من آراء المحكمين، وأصبح المقياس في صوته النهائية مكون من (٢١) عبارة ملحق (٨)

(٢) الصدق العاملي:

يعد التحليل العاملي شكلاً متقدماً من أشكال الصدق، وقد قامت الباحثة بإجراء التحليل العاملي باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS، تم إجراء التحليل العاملي Factorial Analysis بطريقة المكونات الأساسية Principal Component وبعد التدوير أنتج (٤) عوامل وبأخذ محك جيلفورد (٠,٣) لاختيار التشبعات الدالة فقد تم اختيار العبارات التي تشبعت علي أكثر من عامل بقيم غير متقاربة باختيار التشبع الأكبر وتم الإبقاء علي العوامل التي تتشبع عليها ثلاث عبارات فأكثر بقيمة تشبع حدها الأدنى (٠,٣)، كما يتم

حذف العبارات التي تحصل علي تشبع أقل من (٠,٣) وهذا يضمن نقاءً عامليـاً أفضـل للعوامل، وفيما يلي وصف لتلك العوامل.

جدول (١) مصفوفة العوامل قبل التدوير

رقم البند	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع
١	٠,١٩٧	٠,٠٨٤	٠,٧٩٤	-٠,٠١٥
٢	٠,٤٦٩	٠,٦٥٥	-٠,٠٠٤	٠,٢٠٤
٣	٠,٥٦٣	-٠,١٧٦	-٠,١٥٧	٠,٣٣٢
٤	٠,٣٤١	٠,٦١٦	-٠,٠٥٦	-٠,٢٤٣
٥	٠,٢١٦	٠,٠٣٦	٠,٧٩٦	٠,١١٣
٦	٠,٣٨٧	٠,٥٩٧	٠,٠٦٢	٠,١٦٣
٧	٠,٧٠٩	-٠,٢٠٨	-٠,٢٣٣	-٠,٢٤٦
٨	٠,٥٩٩	-٠,٤٩٥	٠,٢٢٩	٠,١٢٢
٩	٠,٥٧٤	٠,٠٥٤	-٠,٢٨٠	-٠,٢٢١
١٠	٠,٤٦٧	-٠,٢٥٧	-٠,٢٥٥	٠,٤٨٧
١١	٠,٤٥٤	٠,٦٨٠	-٠,٠٠٣	٠,٠٥٨
١٢	٠,٣٢٦	٠,٥١٤	٠,٠٤٩	-٠,٣٨٤
١٣	٠,٥٥٤	-٠,١٨٦	٠,٢٧٩	-٠,٣٢٦
١٤	٠,٥٩٧	-٠,٥٧٢	-٠,٠٦٤	٠,٠٩٧
١٥	٠,٦٤٢	-٠,١٤٩	-٠,١٦٦	-٠,٤١٤
١٦	٠,٥٠٠	٠,٥٤٠	-٠,٠٨٩	٠,١٨٩
١٧	٠,٢٢٢	٠,٠٦٢	٠,٧٤٢	-٠,٠٢٤
١٨	٠,٣٦٥	٠,٦٢٤	-٠,١٥٤	٠,١٨٠
١٩	٠,٦٧٥	-٠,٢٥٤	-٠,١١٨	-٠,٤٤٠
٢٠	٠,٥١٧	-٠,٠٨١	-٠,٠٦٢	٠,٥١٣
٢١	٠,٦٤٩	-٠,٥٧٧	٠,١٣٦	٠,١٢٤

جدول (٢) مصفوفة العوامل بعد التدوير

رقم البند	العامل الأول	العامل الثاني	العامل الثالث	العامل الرابع	الاشتراكيات
١	٠,٠٨٩	٠,٠٠٩	٠,٠٣٩-	٠,٨١٦	٠,٦٧٦
٢	٠,٨١٥	٠,٠٠٦	٠,١٣٨	٠,٠٩١	٠,٦٩١
٣	٠,١٦١	٠,٢٣٥	٠,٦٣٣	٠,٠٣١-	٠,٤٨٣
٤	٠,٦٦٨	٠,٢٣٣	٠,٢٣٧-	٠,٠٠٩	٠,٥٥٨
٥	٠,٠٧٢	٠,٠٥٠-	٠,٠٨٥	٠,٨٢٤	٠,٦٩٤
٦	٠,٧١٥	٠,٠١٦-	٠,٠٧٩	٠,١٣٨	٠,٥٣٧
٧	٠,١٣٢	٠,٧٣٧	٠,٣٠٦	٠,٠٨١-	٠,٦٦٠
٨	٠,١٦٤-	٠,٤٣١	٠,٥٧٧	٠,٣٥٤	٠,٦٧١
٩	٠,٣٠٧	٠,٥٦٣	٠,١٥٥	٠,١٥٧-	٠,٤٥٩
١٠	٠,٠٧٥	٠,١٠٢	٠,٧٤١	٠,١٤٤-	٠,٥٨٦
١١	٠,٨١٠	٠,٠٨٦	٠,٠١٢	٠,٠٨٧	٠,٦٧٢
١٢	٠,٥٤٥	٠,٣٣٠	٠,٣٢٢-	٠,١٠٧	٠,٥٢١
١٣	٠,٠٢٣	٠,٦٠٦	٠,٠٩٣	٠,٣٨٦	٠,٥٢٦
١٤	٠,٢٠٩-	٠,٥٠٩	٠,٦٢٤	٠,٠٦٨	٠,٦٩٧
١٥	٠,١٢٦	٠,٧٧٧	٠,١١٦	٠,٠٣١-	٠,٦٣٣
١٦	٠,٧٣٤	٠,٠٨٠	٠,١٩٩	٠,٠١٥	٠,٥٨٥
١٧	٠,٠٨٥	٠,٠٤٥	٠,٠١٧-	٠,٧٧١	٠,٦٠٤
١٨	٠,٧٥٠	٠,٠٢٠-	٠,٠٩٦	٠,٠٧٨-	٠,٥٧٨
١٩	٠,٠٤٠	٠,٨٣٨	٠,١٥٠	٠,٠٢٣	٠,٧٢٧
٢٠	٠,٢٣٨	٠,٠٤٤٤	٠,٦٩٣	٠,٠٥٣	٠,٥٤١
٢١	٠,٢٠٤-	٠,٤٩٩	٠,٦٤٩	٠,٢٧٤	٠,٧٨٧
الجذور الكامنة	٤,٠٣	٣,٤٨	٢,٩٨	٢,٤١	
نسبة التباين	١٩,١٧	١٦,٥٥	١٤,١٩	١١,٤٥	

جدول (٣) التشبعات الدالة علي العامل الأول

رقم العبارة	العبارة	التشبع
٢	أرفض التحدث عن حياتي الشخصية مع زملائي عبر الإنترنت	٠,٨١٥
١١	أتجنب اللعب على الانترنت مع أشخاص لا أعرفهم	٠,٨١٠
١٨	أتجنب الرد على التعليقات السلبية التي تسيء لأحد علي الانترنت	٠,٧٥٠
١٦	إذا جاءتني رسائل الصوتية مزعجة تسخر من لون بشرتي، أو إعاقتي أو ملابسي أو طريقة حديثي لا أرد عليها	٠,٧٣٤
٦	أتجنب التحدث مع أصدقائي عن حياتي أثناء اللعب علي الانترنت	٠,٧١٥
٤	اشعر بالخجل من نفسي إذا نشر أحد فيديو عني يسخر فيه من شكلي أو ملابسي	٠,٦٦٨
١٢	أتجنب كشف مناطق حساسة من جسمي إذا طلب أحد مني ذلك حتي استمر في اللعب معه العاب علي الانترنت	٠,٥٤٥

من الجدول السابق يتضح أن قيمة الجذر الكامن لهذا العامل بلغت (٤,٠٣) وأن نسبة التباين العاملي المفسر (١٩,١٧%) وقد تشبع بهذا العامل (٧) مفردات، وعليه تقترح الباحثة تسمية هذه الاستراتيجية (التجنب).

جدول (٤) التشبعات الدالة علي العامل الثاني

رقم العبارة	العبارة	التشبع
١٩	أقبل مصادقة أحد الأشخاص علي الانترنت حتي أتمكن من اللعب معهم	٠,٨٣٨
١٥	أرسل رسائل صوتية لزملائي أتحدث معهم عن صفات زملائنا وملابسهم (أقول مثل ما يقولون)	٠,٧٧٧
٧	أرد علي التعليقات السلبية علي صور أو فيديوهات منشورة علي الانترنت بنفس ألفاظهم.(أقول مثل قولهم)	٠,٧٣٧
١٣	أتبادل التعليقات مع أصحابي للاستهزاء من الأطفال ذوي البشرة السمراء أو لديهم عيب في جسمهم أو نطقهم	٠,٦٠٦
٩	أرسل إعجاب إذا علق أحد تعليق سلبي علي صور أصحابهم علي الانترنت حتي أتجنب مضايقتهم لي	٠,٥٦٣

من الجدول السابق يتضح أن قيمة الجذر الكامن لهذا العامل بلغت (٣,٤٨) وأن نسبة التباين العاملي المفسر (١٦,٥٥%) وقد تشبع بهذا العامل (٥) مفردات. وعليه تقترح الباحثة تسمية هذه الاستراتيجية (الدفاعية).

جدول (٥) التشبعات الدالة علي العامل الثالث

رقم العبارة	العبارة	التشبع
١٠	أبلغ إدارة التطبيقات على الانترنت عن أي شخص سبب لي أذي أو ضايقني عن طريق الانترنت	٠,٧٤١
٢٠	أرفض طلبات الصداقة من حسابات غبر معروفة عبر الإنترنت	٠,٦٩٣
٢١	ابلغ إدارة الفيس بوك عن أي حسابات مزعجة تسبب مضايقات لي	٠,٦٤٩
٣	أقوم بحظر لأي شخص يسخر مني أو يضايقني علي الانترنت	٠,٦٣٣
١٤	أبلغ عن الرسائل الصوتية التي تصلني تحرجني وتضايقني	٠,٦٢٤
٨	أبلغ عن الفيديوهات التي تسئ لي وتصفني بصفات غير لائقة حتي يتم حذفه	٠,٥٧٧

من الجدول السابق يتضح أن قيمة الجذر الكامن لهذا العامل بلغت (٢,٩٨) وأن نسبة التباين العاملي المفسر (١٤,١٩%) وقد تشبع بهذا العامل (٦) مفردات، وعليه تقترح الباحثة تسمية هذه الاستراتيجية (المعرفة التكنولوجية).

جدول (٦) التشبعات الدالة علي العامل الرابع

رقم العبارة	العبارة	التشبع
٥	أطلب مساعدة أحد الكبار لو واجهتني مشكلة أثناء اللعب علي الانترنت	٠,٨٢٤
١	أطلب النصح من معلمتي أو أحد الكبار عند التعرض لمضايقات عن طريق الانترنت	٠,٨١٦
١٧	اطلب من أحد الكبار عمل أميل خاص بي يحدد فيه أن عمري اقل من ١٣ عام، لتجنب أي مضايقات من الآخرين	٠,٧٧١

من الجدول السابق يتضح أن قيمة الجذر الكامن لهذا العامل بلغت (٢,٤١) وأن نسبة التباين العاملي المفسر (١١,٤٥%) وقد تشبع بهذا العامل (٣) مفردات، وعليه تقترح الباحثة تسمية هذه الاستراتيجيات (البحث عن المساندة وطلب النصيحة).

(٣) صدق الاتساق الداخلي:

لحساب صدق الاتساق الداخلي للمقياس قامت الباحثة بتطبيقه علي عينة قوامها (٦٥) طفل من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية للبحث، حيث تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذى تنتمى إليه، كما تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس، وكذلك معاملات الارتباط بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس، والجداول (٧)، (٨)، (٩) توضح النتيجة علي التوالي.

جدول (٧)

معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إليه (ن = ٦٥)

التجنب		الدفاعية		المعرفة التكنولوجية		البحث عن المساندة وطلب النصيحة	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
٢	٠,٨٠**	٧	٠,٧٨**	٣	٠,٦٩**	١	٠,٨٤**
٤	٠,٧١**	٩	٠,٧١**	٨	٠,٧٦**	٥	٠,٨٤**
٦	٠,٧١**	١٣	٠,٦٦**	١٠	٠,٦٩**	١٧	٠,٨٢**
١١	٠,٨١**	١٥	٠,٧٩**	١٤	٠,٧٩**		
١٢	٠,٦٤**	١٩	٠,٨٣**	٢٠	٠,٦٧**		
١٦	٠,٧٣**			٢١	٠,٨٣**		
١٨	٠,٧٤**						

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٠,٢٥٠ (٠,٠١) = ٠,٣٢٥

* دال عند مستوي (٠,٠٥)

** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من جدول (٧) تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إليه ما بين (٠,٦٤: ٠,٨٤) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي للمقياس.

جدول (٨) معامل الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس (ن = ٦٥)

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	*٠,٣٢	٨	**٠,٥٤	١٥	**٠,٥٨
٢	**٠,٥٥	٩	**٠,٥٣	١٦	**٠,٥٥
٣	**٠,٥٢	١٠	**٠,٤١	١٧	**٠,٣٤
٤	**٠,٤٢	١١	**٠,٥٤	١٨	**٠,٤٤
٥	**٠,٣٤	١٢	**٠,٤١	١٩	**٠,٥٩
٦	**٠,٤٨	١٣	**٠,٥٤	٢٠	**٠,٥٠
٧	**٠,٦١	١٤	**٠,٥٠	٢١	**٠,٥٦

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٠,٢٥٠ (٠,٠١) = ٠,٣٢٥

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من جدول (٨) ما يلي: تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمقياس ما بين (٠,٣٢: ٠,٦١) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي للمقياس.

جدول (٩) معامل الارتباط بين مجموع درجات كل بعد والدرجة الكلية للمقياس (ن = ٦٥)

م	الأبعاد	معامل الارتباط
١	التجنب	**٠,٦٦
٢	الدفاعية	**٠,٧٦
٣	المعرفة التكنولوجية	**٠,٦٩
٤	البحث عن المساندة وطلب النصيحة	**٠,٤٠

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) = ٠,٢٥٠ (٠,٠١) = ٠,٣٢٥

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من الجدول (٩) تراوحت معاملات الارتباط بين مجموع درجات كل بعد والدرجة الكلية للمقياس ما بين (٠,٤٠: ٠,٧٦) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى الاتساق الداخلي للمقياس.

ب الثبات:

(١) التطبيق وإعادة التطبيق:

لحساب ثبات المقياس قامت الباحثة باستخدام التطبيق وإعادة التطبيق، حيث قامت علي عينة قوامها (٦٥) طفل من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية، ثم أعادت التطبيق علي نفس العينة بفاصل زمني مدته أسبوعين بين التطبيقين، ثم قامت بإيجاد معاملات الارتباط بين التطبيقين، والجدول التتالي يوضح ذلك

جدول (١٠) معاملات الثبات باستخدام التطبيق وإعادة التطبيق للمقياس (ن = ٦٥)

الأبعاد	معامل الارتباط
التجنب	٠,٩٢**
الدفاعية	٠,٩٣**
المعرفة التكنولوجية	٠,٩٢**
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	٠,٨٨**
الدرجة الكلية	٠,٩٢**

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من جدول (١٠) تراوحت معاملات الارتباط بين التطبيق وإعادة التطبيق لأبعاد المقياس ما بين (٠,٨٨: ٠,٩٣)، كما بلغ معامل الارتباط للمقياس (٠,٩٢) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائيا مما يشير إلى ثبات المقياس.

(٢) معامل ألفا لكرو نباخ:

لحساب ثبات المقياس قامت الباحثة باستخدام معامل ألفا لكرو نباخ وذلك بتطبيقها علي عينة قوامها (٦٥) طفل من مجتمع البحث ومن خارج العينة الأصلية، والجدول التالي (١١) يوضح ذلك

جدول (١١) معاملات الثبات باستخدام معامل ألفا لكرو نباخ للمقياس (ن = ٦٥)

الأبعاد	معامل الفا
التجنب	٠,٨٥**
الدفاعية	٠,٨٠**
المعرفة التكنولوجية	٠,٨٣**
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	٠,٧٧**
الدرجة الكلية	٠,٨٣**

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من جدول (١١) ما يلي: تراوحت معاملات ألفا لأبعاد المقياس ما بين (٠,٧٧: ٠,٨٥)، كما بلغ معامل الفا للمقياس (٠,٨٣) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائيا مما يشير إلى ثبات المقياس.

الأسلوب الإحصائي المستخدم:

بعد جمع البيانات وجدولتها تم معالجتها إحصائياً، ولحساب نتائج البحث استخدم الباحث الأساليب الإحصائية الآتية: المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، الوسيط، معامل الالتواء، النسبة المئوية، التحليل العاملي، معامل الارتباط، معامل الفا لكرو نباخ، اختبار (ت) لدلالة الفروق، معامل آيتا.، نسبة التحسن المئوية، نسبة الكسب المعدل لبلاك Black، وقد ارتضت الباحثة مستوى دلالة عند مستويي (٠,٠٥، ٠,٠١)، كما استخدمت برنامج Spss لحساب بعض المعاملات الإحصائية.

رابعا: تطبيق أدوات البحث:

سار تطبيق البحث الحالي وفقاً للخطوات التالية:

(١) تم اختيار عينة من أطفال المستوي الثاني لرياض الأطفال ممن تتراوح أعمارهم بين (٦-٧) سنوات وعددهم (٣٠) طفلا وطفلة، للدراسة الاستطلاعية، و(٦٠) طفلا وطفلة للدراسة الأساسية تم تقسيمهما إلي مجموعتين تجريبية بلغ عددها (٣٠) طفلا وطفلة، تم تطبيق القصص الرقمية لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي علي أفرادها، ومجموعة ضابطة بلغ عددها (٣٠) طفلا وطفلة، لم يتم تطبيق القصص الرقمية علي أفرادها، وراعت الباحثة أن يكون الأطفال من روضة تابعة لوزارة التربية والتعليم، روضة صلاح الدين (١) بإدارة أبو قرقاص محافظة المنيا (للعينة الاستطلاعية و الأساسية).

(٢) اجتمعت الباحثة مع المعلمة القائمة على تطبيق القصص الرقمية علي مجموعة البحث التجريبية، وشرحت طريقة تطبيق القصص الرقمية علي الأطفال؛ للتأكد من تمكنها من التطبيق، كما تم توفير جهاز أيباد لتطبيق القصص الرقمية وسماعات وشاشة عرض، وتابعت الباحثة كل خطوة من خطوات تطبيق القصص الرقمية مع المعلمة.

(٣) تطبيق مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة قبليا على جميع أفراد المجموعة التجريبية، وذلك في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م

(٤) تطبيق القصص الرقمية على أفراد المجموعة التجريبية، وذلك لمدة (٤) أسابيع بواقع قصة أسبوعياً.

(٥) تطبيق مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بأطفال مرحلة الطفولة المبكرة بعديا على جميع أفراد المجموعة التجريبية (٣٠) طفلا وطفلة، والضابطة (٣٠) طفلا وطفلة

بعديا علي جميع أفراد المجموعة التجريبية، وذلك للوقوف علي الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي.

(٦) التأكد من توزيع أفراد العينة توزيعاً اعتداليا: تم التأكد من مدى اعتدالية توزيع أفراد العينة قيد البحث في ضوء مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، والجدول (١٢) يوضح ذلك.

جدول (١٢)المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء للعينة قيد البحث في مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة (ن = ٦٠)

المقياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
التجنب	٣,٩٠	٤,٠٠	٠,٧٥	-٠,٤٠
الدفاعية	٣,٢٢	٣,٠٠	٠,٦٩	٠,٩٤
المعرفة التكنولوجية	٢,٨٢	٣,٠٠	١,١٩	-٠,٤٦
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	١,٧٣	٢,٠٠	٠,٧١	-١,١٣
الدرجة الكلية	١١,٦٧	١٢,٠٠	٢,٠٩	-٠,٤٧

يتضح من جدول (١٢) ما يلي:

تراوحت معاملات الالتواء للعينة قيد البحث في مقياس التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة ما بين (-١,١٣، ٠,٩٤) أي أنها انحصرت ما بين (-٣، +٣) مما يشير إلى أنها تقع داخل المنحنى الاعتدالي وبذلك تكون العينة موزعة توزيعاً اعتداليا.

٦- تكافؤ مجموعتي البحث:

تم إجراء التكافؤ بين مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مقياس التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة قيد البحث، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (١٣) دلالة الفروق بين القياسين القبليين للمجموعتين الضابطة والتجريبية في مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة قيد البحث (ن = ٦٠)

المقياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التجنب	٣,٩٣	٠,٧٤	٣,٨٧	٠,٧٨	٠,٣٤	غير دال
الدفاعية	٣,٢٠	٠,٦٦	٣,٢٣	٠,٧٣	٠,١٩	غير دال
المعرفة التكنولوجية	٢,٨٧	١,٢٢	٢,٧٧	١,١٧	٠,٣٢	غير دال
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	١,٧٠	٠,٧٩	١,٧٧	٠,٦٣	٠,٣٦	غير دال
الدرجة الكلية	١١,٧٠	٢,١٤	١١,٦٣	٢,٠٨	٠,١٢	غير دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٠ (٠,٠١) = ٢,٦٦

يتضح من جدول (١٣) ما يلي: لا توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، مما يشير إلي تكافئهما في قبل تطبيق القصص الرقمية.

عرض النتائج ومناقشتها:

فيما يلي عرض لنتائج البحث التي تم التوصل إليها من خلال الاجابة عن أسئلة البحث، وقد تمت الاجابة سابقاً عن السؤال البحثي الأول، ونصه "ما أشكال التنمر الرقمي التي قد يتعرض لها أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟ كما تمت الإجابة عن السؤال البحثي الثاني، ونصه" ما صورة القصص الرقمية اللازمة لتنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، حيث قامت الباحثة بإعداد وانتاج أربع قصص رقمية بعنوان (رسائل مزعجة، احذر الغرباء، احترم خصوصيتي، لا تؤذيني بكلامك)؛ لتوظيفها في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؛

أصبحت بصورتها النهائية ملحق(٥)في CD وللإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث والذي ينص علي: " ما فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟ " والتأكد من صحة فروض البحث، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، قيمة ت ومعامل إيتا^{2} لمعرفه دلاله الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، وفيما يلي توضيح ذلك.

التحقق من صحة الفرض الأول والذي ينص علي:

توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي، تم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية حساب قيمة ت ومعامل إيتا^{2} لمعرفه دلاله الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة وكانت النتائج كالتالي:

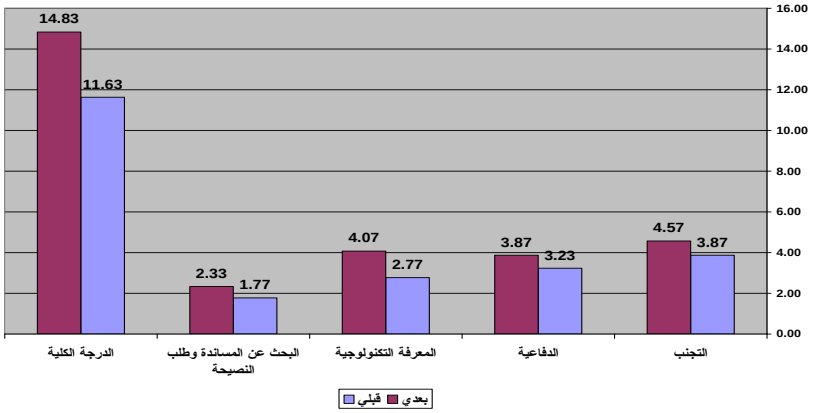
جدول (١٤) دلالة الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة (ن = ٣٠)

المقياس	قبلي		بعدي		قيمة ت	مستوي الدلالة	معامل إيتا٢
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
التجنب	٣,٨٧	٠,٧٨	٤,٥٧	٠,٨٦	٤,٥٨**	٠,٠١	٠,٤٢
الدفاعية	٣,٢٣	٠,٧٣	٣,٨٧	٠,٨٢	٤,٠٨**	٠,٠١	٠,٣٦
المعرفة التكنولوجية	٢,٧٧	١,١٧	٤,٠٧	٠,٧٨	٨,٥١**	٠,٠١	٠,٧١
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	١,٧٧	٠,٦٣	٢,٣٣	٠,٦٦	٦,١٦**	٠,٠١	٠,٥٢
الدرجة الكلية	١١,٦٣	٢,٠٨	١٤,٨٣	١,٢٦	١١,٥٥**	٠,٠١	٠,٨٢

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٥ (٠,٠١) = ٢,٧٦

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

ويوضح الشكل التالي الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.



شكل (٢) رسم بياني يوضح الفروق بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

يتضح من جدول (١٤) الشكل البياني رقم (٢) ما يلي:

توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي وتراوحت قيم إيتا^{2} ما بين (٠,٣٦، ٠,٨٢)، أي قبول الفرض الأول، والذي ينص علي: توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح القياس البعدي.

ولمعرفة ما اذا كان الفرق نتيجة الصدفة أم نتيجة فاعلية القصص الرقمية:

تم حساب نسب التحسن المئوية ونسبة الكسب المعدل لبلاك بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٥)

نسب التحسن المئوية والكسب المعدل بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة (ن = ٣)

المقياس	متوسط القياس القبلي	متوسط القياس البعدي	نسبة التحسن المئوية	نسبة الكسب	الفاعلية
التجنب	٣,٨٧	٤,٥٧	%١٨,٠٩	١,٤٣	ذات فاعلية
الدفاعية	٣,٢٣	٣,٨٧	%١٩,٨١	١,٧٨	ذات فاعلية
المعرفة التكنولوجية	٢,٧٧	٤,٠٧	%٤٦,٩٣	١,٥٤	ذات فاعلية
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	١,٧٧	٢,٣٣	%٣١,٦٤	١,٨٢	ذات فاعلية
الدرجة الكلية	١١,٦٣	١٤,٨٣	%٢٧,٥٢	١,٦٠	ذات فاعلية

يتضح من جدول (١٥) ما يلي:

تراوحت نسب التحسن المئوية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية علي مقياس التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة ما بين (١٨,٠٩%: ٤٦,٩٣%) مما يدل علي فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي(التجنب،الدفاعية،المعرفة التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة،الدرجة الكلية للمقياس) لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة عينة البحث.

تراوحت نسبة الكسب المعدل لبلاك (Black) ما بين (١,٤٣: ١,٨٢)وقد تجاوزت تلك القيم النسبة التي اقترحها "بلاك للحكم بفاعلية المادة التعليمية ؛ مما يدل علي فاعلية القصة الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي (التجنب،الدفاعية،المعرفة التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة،الدرجة الكلية للمقياس) لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة، إذ يرى بلاك ((Black)) أن النسبة قيمة نسب الكسب ≤ (١،٢) تعد مادة المعالجة التجريب (القصص الرقمية) فعالة (الشوربجي وعزت، ٢٠١٣،٢٩١)

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات السابقة التي طبقت علي مواد دراسية ومهارات ومراحل دراسية مختلفة بما فيها مرحلة الطفولة المبكرة ؛ في كونها أثبتت فاعلية القصص الرقمية في عملية التعلم، مثل دراسة كل من: أندرفيسكي Andreevski,(2013)، التي كشفت عن فاعلية القصص الرقمية في تعلم الكتابة، وتحسين جودتها، سميدا وأخرون.(2014) Smeda,&Anthers التي كشفت فاعلية استخدام القصص الرقمية في الفصول الدراسية عبد المؤمن (٢٠١٨) التي كشفت أهمية توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة، بابا ديميتريو وأخرون Papadimitriou, et al(2013) التي وضحت دور القصص الرقمية في تنمية مهارات الأطفال، موسي (٢٠١٥) التي أكدت فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع وبعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة، ودراسة الراشد (٢٠١٧) التي أثبتت فعالية برنامج مقترح باستخدام القصص والأناشيد الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والدينية لدى طفل الروضة.

تفسير النتيجة:

قد يرجع التحسن في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لعدة أسباب منها: التصميم التعليمي الجيد للقصص الرقمية، العناية بتأليف القصص الرقمية لتناسب خصائص الأطفال، عرض محتوها بطريقة منطقية وجذابه، تحديد عدد الشخصيات في القصص، ووضوح الصوت ؛ مما ساهم في استيعاب الأطفال-عينة البحث – للقصص الرقمية، وعدم تشتتهم وهذا يتفق مع ما أشار له كل من لامبرت Lambert(2013)؛ والتتري (٢٠١٦) في معايير تصميم القصص الرقمية.

كما ساهم تدريب المعلمة القائمة علي التطبيق وتعريفها بالهدف من تطبيق القصص الرقمية، تهيئة البيئة التعليمية وتجهيز وتنظيم قاعة النشاط لعرض القصص الرقمية، وتوفير الأدوات والمواد اللازمة لتطبيق القصص الرقمية مثل الكمبيوتر،، جهاز عرض البيانات Data Show Projector شاشات العرض والسماعات، وهذا يتفق مع

مراحل إنتاج وتصميم القصص الرقمية التي أشار إليها كل من: عزمي (٢٠١٣) وأبو مغتم (٢٠١٣) ؛ مما ساعد على التطبيق الجيد للقصص الرقمية وتعرف الأطفال علي استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بسهوله وبطريقه مشوقة وممتعة.: بالإضافة أن استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي(التجنب،الدفاعية،المعرفة التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة) تناسب خصائص وطبيعة أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

للتحقق من صحة الفرض الثاني والذي ينص علي

"توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح المجموعة التجريبية".تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة ت والجدول التالي يوضح ذلك:

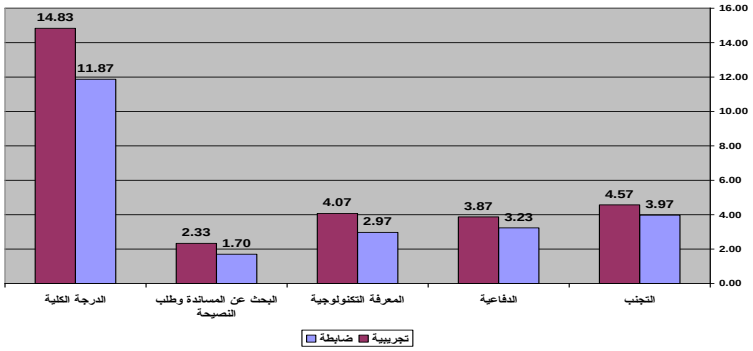
جدول (١٦) دلالة الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية علي مقياس استراتيجيات التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة (ن = ٦٠)

المقياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التجنب	٣,٩٧	٠,٨٥	٤,٥٧	٠,٨٦	**٢,٧٢	٠,٠١
الدفاعية	٣,٢٣	٠,٦٨	٣,٨٧	٠,٨٢	**٣,٢٦	٠,٠١
المعرفة التكنولوجية	٢,٩٧	١,٢٥	٤,٠٧	٠,٧٨	**٤,٠٩	٠,٠١
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	١,٧٠	٠,٧٩	٢,٣٣	٠,٦٦	**٣,٣٦	٠,٠١
الدرجة الكلية	١١,٨٧	٢,١٠	١٤,٨٣	١,٢٦	**٦,٦٤	٠,٠١

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٠ (٠,٠١) = ٢,٦٦

* دال عند مستوي (٠,٠٥) ** دال عند مستوي (٠,٠١)

يتضح من جدول (١٦) والشكل البياني (٢) ما يلي:



شكل (٣) رسم بياني يوضح الفروق بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية علي مقياس التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

بالنظر لجدول (١٦) والشكل البياني رقم (٣) يتضح انه: توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي (التجنب، الدفاعية، المعرفة التكنولوجية، البحث عن المساندة وطلب النصيحة، الدرجة الكلية للمقياس) لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ولصالح المجموعة التجريبية، وبالتالي تم قبول الفرض الثاني، والذي ينص علي "توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة لصالح المجموعة التجريبية

تتفق نتيجة البحث الحالي مع نتائج دراسة كل من أبو مغنم (٢٠١٣)،التتري (2016)، التي بينت وجود فروق دالة إحصائيا للقصص الرقمية لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

تفسير النتيجة:

وقد يرجع ذلك إلي أن القصص الرقمية تحاكي ما يمارسه الأطفال في حياتهم اليومية، شعور الأطفال بالمتعة والسعادة والحماس أثناء عرض القصص الرقمية ؛ مما زاد من سرعة استيعابهم لاستراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي(التجنب،الدفاعية،المعرفة

التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة،الدرجة الكلية للمقياس)، وقد أكدت دحلان (٢٠١٦) أن القصص الرقمية تعتبر نموذج من نماذج التعلم الإلكتروني يؤدي إلي إيجاد بيئة خصبة تساعد علي استثارة دافعية المتعلم،وحثه علي التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب من مدركاته الحسية، كما أوصت دراسة بريرادوفيتش وأخرون (2016) Preradovic,et,al بضرورة إدخال تكنولوجيا المعلومات من خلال القصص الرقمية في مرحلة ما قبل المدرسة أساس للحياة في العصر الرقمي.

للتحقق من صحة الفرض الثالث والذي ينص علي

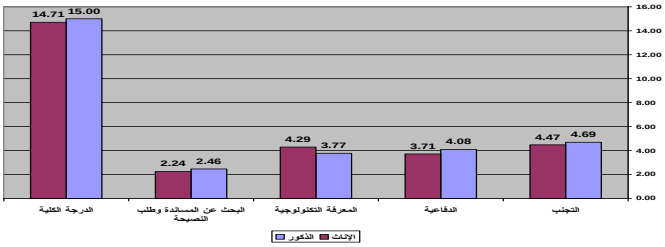
توجد فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، تم حساب دلالة الفروق بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمجموعة التجريبية في القياس البعدي والجدول (١٧) والرسم البياني (٣) يوضح ذلك

جدول(١٧) دلالة الفروق بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمجموعة التجريبية في القياس البعدي(ن= ٣٠)

المقياس	الذكور		الإناث		قيمة ت	مستوي الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
التجنب	٤,٦٩	٠,٩٥	٤,٤٧	٠,٨٠	٠,٧٠	غير دال
الدفاعية	٤,٠٨	٠,٧٦	٣,٧١	٠,٨٥	١,٢٤	غير دال
المعرفة التكنولوجية	٣,٧٧	٠,٧٣	٤,٢٩	٠,٧٧	١,٨٩	غير دال
البحث عن المساندة وطلب النصيحة	٢,٤٦	٠,٦٦	٢,٢٤	٠,٦٦	٠,٩٣	غير دال
الدرجة الكلية	١٥,٠٠	١,٣٥	١٤,٧١	١,٢١	٠,٦٣	غير دال

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) = ٢,٠٥ (٠,٠١) = ٢,٧٦

والرسم البياني التالي يوضح الفروق بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمجموعة التجريبية



شكل (٤)رسم بياني يوضح الفروق بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس التنمر الرقمي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمجموعة التجريبية

يتضح من جدول (١٧) والرسم البياني(٤) عدم وجود فروق تعزي للجنس (الذكور والإناث) بين أطفال مرحلة الطفولة المبكرة علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي (التجنب، الدفاعية، المعرفة التكنولوجية،البحث عن المساندة وطلب النصيحة،الدرجة الكلية للمقياس)، لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة للمجموعة التجريبية في القياس البعدي. وبالتالي تم رفض الفرض الثالث، والذي ينص علي "توجد فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذكور والإناث علي مقياس استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة"

وتتفق نتيجة البحث مع نتيجة بعض الدراسات السابقة في مراحل دراسية أخري مثل دراسة درويش، واللاثى (٢٠١٧)التي أوضحت عدم وجود فروق بين الجنسين في استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي بالمرحلة الثانوية.

تفسير النتيجة:

قد يرجع عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي إلى حاجة وافتقاد كل من الذكور والاناث لاستراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي ؛

بالإضافة إلى تعامل جميع الأطفال ذكورا وإناثا مع التكنولوجيا الحديثة بكل سهولة ويسر؛ مما يشير إلى ضرورة الاهتمام بتنمية استراتيجيات التنمر الرقمي داخل الروضات حتي يتعلم الأطفال كيفيه حماية أنفسهم مما قد يتعرضون له من تنمر رقمي، وتوعيتهم بطرق الاستخدام الأمثل لشبكة الانترنت، وأن القصص الرقمية قد أثارت فضول الأطفال (ذكور وإناث) وزادت دافعيتهم للتعلم، وناسبت خصائصهم ومستوياتهم العقلية، واحتوت علي عناصر التشويق والمتعة والتسلية، مما ساهم في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لدي جميع الأطفال (ذكور وأناث).

بالتحقق من صحة فروض البحث الثلاث، فقد تمت الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث والذي ينص علي: " ما فاعلية القصص الرقمية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة ؟

توصيات البحث:

في ضوء نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها تم وضع بعض التوصيات:

(١) ضرورة تبنى الدولة مشروعاً قومياً لتوعية الأطفال بأشكال التنمر الرقمي وكيفية مقاومته.

(٢) تبني القصص التي تم إعدادها وتنفيذها من خلال البحث الحالي للاسترشاد بها في الوقاية من التنمر الرقمي بالروضات والمدارس الابتدائية.

(٣) حث الكتاب ومؤلفي قصص الأطفال على إنتاج الكتب والقصص العلمية المبسطة للأطفال، التي تتوافر فيها الجودة والصحة العلمية والإخراج المتميز لتوعية أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بأشكال التنمر الرقمي.

(٤) إعداد أدلة ارشادية للمعلمين وللوالدين والأسرة عن قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت، الاستخدام الأمثل لتكنولوجيا المعلومات، والجوانب الأخلاقية في التعامل مع الاجهزة الرقمية.

(٥) تطوير منهج رياض الأطفال الحالي، وذلك بإضافة بعض الأنشطة لتوعية أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بأشكال التنمر الرقمي وكيفية مواجهته.

(٦) حث كُتاب أغاني الأطفال على تأليف العديد من الأغاني والاناشيد لتوعية الأطفال بأشكال التنمر الرقمي وطرق الوقاية من الوقوع فيه.

(٧) إجراء المزيد من البحوث والدراسات حول توعية الأطفال بالتنمر الرقمي، وكيفية مواجهته والتصدي له.

البحوث المقترحة:

في ضوء نتائج البحث الحالي تقترح الباحثة إجراء البحوث التالية:

(١) فاعلية برنامج مقترح باستخدام مسرح خيال الظل لتوعية الأطفال بطرق مواجهة التنمر الرقمي.

(٢) فاعلية برنامج ارشادي لخفض الاضطرابات السلوكية لدي الأطفال المتنمر بهم.

(٣) فاعلية برنامج قائم على الأنشطة التعبيرية في توعية أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بالتنمر الرقمي

(٤) فاعلية برنامج مقترح لتنمية المواطنة الرقمية لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة

قائمة المراجع

أبو مغنم، كرامي بدوي (٢٠١٣). فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنميه القيم الأخلاقية لـــدى تلاميـــذ المرحلـــة الإعدادية مجلة الثقافة والتنمية، عدد، ٧٥، ص ص٩٣-١٨٠.

أمين، نجلاء أحمد ؛ مهني، إيمان محمد مكرم (٢٠٢١). بيئة التعلم النقال عبر تطبيق النير بود Near pod وأثرها علي تنمية مهارات إنتاج القصة الرقمية والتنور التقني لدي طالبات الطفولة المبكرة المقالة ١٨، المجلد ٨٧، العـــدد ٨٧، يوليو ٢٠٢١، ص ص 1028-987

التتري، محمد (٢٠١٦).أثر توظيف القصص الرقمية في تنمية مهارات الفهم القرائي لدي طالب الصف الثالث الأساسي "رسالة ماجستير غير منشورة"، الجامعـــة الإسلامية، غزة.

التعبان، مهند عبد الله عبد ربه (٢٠١٣).التفاعل بين مدخلين لتصميم القصة الرقمية عبـــر الويب مع الأسلوب المعرفي و أثره علي اكتساب المعرفة وتنمية التفكير الابداعي لدي طلبة تكنولوجيا التعليم. رسالة دكتوراه، جامعة عين شمس.

الجرف، ريم (٢٠١٤). فاعلية توظيف القصص الرقمية في تنمية المفاهيم التكنولوجية لدي طالبات الصف التاسع الاساسي بغزة (رسالة ماجستير غيـــر منشـــورة) جامعة غزة.

حمزة، إيهاب (٢٠١٤) .أثر الاختلاف تقديم القصة الرقمية التعليمية في التحصيل الفوري والمرجأ لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، دراسات عربية في التربية وعلـــم النفس،ج٢،ع54 321-368.

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

درويش، عمرو محمد أحمد، واللىثى،أحمد حسن محمد (٢٠١٧).فاعلية بيئة تعلم معرفي سلوكي قائمة علي المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الرقمي لطلاب المرحلة الثانوية مجلة العلوم التربوية، العدد الرابع -ج١،١٩٨ ص ص -٢٦٤

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

الدهشان، جمال على (٢٠١٨). تربية الطفل المصري في العصر الرقمي بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل، بناء طفل لمجتمع أفضل في ظل المتغيرات المعاصرة، المؤتمر الدولي الأول لكلية رياض الاطفال، جامعة أسيوط، ص ص ٩٠-١٠٥.

الراشد، مضاوي (٢٠١٧). مدى فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص والأناشيد الإلكترونية في تنمية بعض القيم الأخلاقية والدينية لدى طفل الروضة،ع ٣٠ مج(٩)ص ص١٤٩ -٢٥٣.

الشمري، فيصل محمد علي (٢٠١٩). ورقة عمل التنمر بين التحديات.. وآفاق المعالجة الاستباقية التنمر والتعلم وطنيا .إقليميا..عالميا (ابريل) https://rcepunesco.ae/ar/KnowledgeCorner/WorkingPapers/WorkingPapers/2_29-30April-2019.pdf

الشهراني، أبرار محمد (٢٠٢١).اتجاهات الشباب الجامعي حول ظاهرة التنمر الإلكتروني دراسة ميدانية بالتطبيق علي مستخدمي تويتر، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية،مج٥، ع ٧.

الشوربجي، أبو المجد و حسن،عزت(٢٠١٣). القباس والاحصاء النفسي والتربوي، الرياض، مكتبة الرشد العالمية.

الشيخي، موسى محمد)(2019 . ما هو التنمر الإلكتروني، وسائله، و أساليب علاجه؟ متاح علي موقع تعليم جديد ٢٣ ٠٦ ٢٠٢٠ متاح علي https://www.neweduc.com/%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%86%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%84%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A

عبد الباسط، حسين محمد أحمد (٢٠١٤) مواقف عملية لاستخدام حكي القصص الرقمية في تدريس المقررات الدراسية. مجلة التعليم الإلكتروني،١٣، من موقع http://emag.mans.edu.eg

عبد المؤمن، مروة الشناوي (٢٠١٨) .توظيف القصص الرقمية في تنمية بعض المفاهيم الصحية لدى طفل الروضة .مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ع٢٦،مج ٣، ص ص 296-326

عبدالرحمن، حسنية حسين (٢٠١٨) تصور مقترح للتغلب علي التنمر الرقمي في مدارس التعليم الأساسي بجمهورية مصر العربية علي ضوء خبرات كل من أستراليا وفنلندا والولايات المتحدة الأمريكية، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، مج. ٣٧، ع. ١٧٧، ج. ٢، ص ص. ٦٧١-٧٣٠.

عزمي، نبيل (٢٠١٣). تكنولوجيا التعليم الإلكتروني، القاهرة، دار الفكر العربي.

عمر، إيمان حلمى علي(٢٠١٦).أثر اختلاف نمط عرض القصة الرقمية " اللوحات القصصية مقطوعات الفيديو " علي تعديل بعض السلوكيات البىئىة الخاطئة لدى أطفال ما قبل المدرسة. مجلة الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، جامعة القاهرة، ع ٢٧ ص ص ١٤٥-١٨٨.

العمري، عائشة بلهيش محمد؛ و الصبحى، فوزية بنت سعد (٢٠١٨).أثر اختلاف نمط رواية القصص الإلكترونية المكتوبة المسموعة المرئية في تنمية مهارتي التعاون والمشاركة الوجدانية لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي. مجلة العلوم التربوية، جامعة القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، ٢٦مج (٢) ص ص.84- 119

غزالة، آيات فوزي أحمد (٢٠٢٠). أثر اختلاف نمطي العرض خطي وهرمي في الاقصوصة الرقمية التفاعلية علي تنمية مهارات التفكير البصري دراسة ميدانية علي أطفال الروضة بمحافظة القريات بالمملكة العربية السعودية، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مجلد ٤،ع ١٥، ص ص 39 - 62.

فليه، فاروق عبدة، والزكي،أحمد عبد الفتاح (٢٠٠٤).معجم مصطلحات التربية لفظاً واصطلاحاً، الإسكندرية، دار الوفاء.

كيسر، باربارا، وراسمنسكي، جودي (٢٠١٢).سلوك التحدي لدى الأطفال الصغار الفهم والوقاية والاستجابة الفاعلة، الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.

موسي، سعيد (٢٠١٥). فاعلية القصص التفاعلية الإلكترونية في تنمية حب الاستطلاع وبعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة. مجلة الطفولة والتربية، ٢١(٧)ص ص ٢٠-١١٧

اليحيى، أسماء فهد عبد الله (٢٠١٦). التنمر الإلكتروني الدوافع الذاتية والاجتماعيـــة" دار جامعة الملك سعود للنشر، الرياض، السعودية.

Andreevski, M,(2013). "Using Digital Stories To Improve Writing Skills Of Students With Autism Spectrum Disorder". Theses And Dissertations. 387. Https://Rdw.Rowan.Edu/Etd/387.

Cowie, Helen. (2011). Coping With The Emotional Impact Of Bullying And Cyberbullying: How Research Can Inform Practice. "International Journal Of Emotional Education," 3(2): 50-56. Postscript

Lambert, Joe (2013). Digital Storyeiiing: Capturing Lives, Creating Community. New York: Routledge

Papadimitriou, E., Kapaniarhs, A., Zisiadis, D., Kalogirou, E. (2013). Digital Storytelling In Kindergarten: An Alternative Tool In Children's Way Of Expression. Mediterranean Journal Of Social Sciences 4(11):389-396

Preradovic, Nives Mikelic & Lesin, Gordana & Boras, Damir. (2016). Introduction Of Digital Storytelling In Preschool Education: A Case Study From Croatia , Digital Education Review - N(30) , Http://Greav.Ub.Edu/Der/

Riebel,J., Jaeger, R. S. And Fischer ,U,. C. (2009)." Cyberbullying In Germany-An Exploration Of Prevalence Overlapping With Real Life Bullying And Coping Strategies" PSYCOLOGY SCIENCE QUARTERLY 51(3): 298-314

Roome, Debbie. (2012). Cyberbullying Is Never Alright: Dealing With The Pain Of Cyberabuse. Lexington, KY: Createspace

Sleglova, V.& Crena, A. (2011).'Cyberbullying In Adolescent Victims: Perception And Coping Cyber Psychology" JOURNAL OF PSYCHOLOSIAL RESEARCH ON CYBERSPASE 5(2)Article L

Smeda, N., Dakich, E. &Sharda, N.(2014). The Effectiveness Of Digital Storytelling In Theclassrooms: A Comprehensive Study. Smart Learning Environments, 1(1), 1-21. Doi:10.1186/S40561-014-0006-3