جامعة يحي فارس بالمدية
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة

دراسة ميدانية بروضة نور الشافعى(4-5سنوات)

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: إرشاد وتوجيه

إعداد الطالبتين:

- منال ولد معمر
- خيرة قويدري

إشـــراف الأستاذة:

د/ باندو صفية

السنة الجامعية 2023/2022


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و تقدير

الحمد الله الذي أتم على عباده النعم ، وعلم بالقلم ، علم الإنسان ما لم يعلم ، والصلاة والسلام على النبي الأكرم ، أرسله الله – تعلى – هادياً وبشيراً إلى جميع الأمم ، فرفعها من الهاوية إلى القمم ، وجعل من عباد الحجر هداةً للبشر .

نشكر الله سبحانه وتعالى أولا وأخرا على فضله علينا لإتمام هذا العمل المتواضع. ويسرنا أن نتقدم بجزيل الشكر وأوفر عبارات التقدير إلى مصدر العزة والقوة والفخر إلى قرة أعيننا وبهجة قلبنا إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربنا إلى من رافقتنا بدعواتها سرا وجهرا، إلى الحبيبة الغالية مصدر الأمان ونبع الحنان إلى صاحبة القلب الطيب"الأم الحنون" حفظها الله. إلى أعز من ننتسب إليه السند والدعم في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء" الأب الحنون" حفظه الله . واختص بالذكر إخوتي أحباب قلبي وروحي ياسمين، ، ياسين، ابتسام . إلى زوجي العزيز الذي ساندني في إتمام هذا المشوار وعائلتي الثانية التي قدمت إلي الدعم والتشجيع وجدتي التي رافقتني بدعواتها سرا وجهرا حفظها الله . ونتقدم بأرقى عبارات الشكر إلى مؤطرتنا الدكتورة باندو صفية على ما قدمته لنا من توجيه وإرشاد لإتمام هذا العمل شكرا جزيلا لك على كل الدعم و التحفيز وفقك الله.وإلى جميع المعلمين و الأساتذة

شكرا جميعا.

إهداء

الحمد لله الجليل مولي الجميل واهب العطاء الجزيل.الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات والصلاة والسلام على اشرف المرسلين

اهدي اليوم تخرجي وفرحتي إلى من انتسب إليه إلى من علمني مبادئ القيم والأخلاق إلى مثال الوفاء،ورمز العطاء أبي الغالي .إلى مصدر الأمان ونبع الحنان إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى من رافقتني بدعواتها وأنارت دربي أمي الغالية اليوم أنا افتخر و أرفع رأسكم و أرسم الابتسامة على وجوهكم اعتزازا بنجاحي.

منال ولد معمر

إهداء

بعد الحمد لله الذي بفضله تتم الصالحات اهدي ثمرة جهدي وتخرجي إلى أبي العزيز وإلى سندي ومسندي أمي التي ضحت بالنفس والنفيس في سبيل وصولي إلى هاته المرحلة المشرفة .وإلى كل من ساندني في مسيرتي الدراسية من قريب أو من بعيد واخص بالذكر كل من المعلمين والأساتذة وأصدقائي وزملائي مع خالص احترامي وتقديري.

خيرة قويدري

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة إلى معرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة . ولتحقيق أهداف الدراسة اعتمدنا المنهج شبه التجريبي ،أما عينة الدراسة فقد تضمنت أطفال روضة نور الشافعي لسنة الدراسية 2023/2022.وتم اختيارهم بطريقة قصدية واستخدمنا مقياس التفكير الإبداعي لتورانس في القياس القبلي والبعدي كما قمنا بتطبيق بعض الألعاب التعليمية على أطفال قسم التحضيري .

وفي تحليلنا للبيانات الإحصائية اعتمدنا على برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية spss واختبار T-test، وكانت أهم النتائج التي توصلنا إليها :

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي و البعدي لصالح القياس البعدي في مهارات التفكير الإبداعي .

- عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور و الإناث في مهارات التفكير الإبداعي.

résumé

Cette étude visait à déterminer l'effet de l'utilisation de jeux éducatifs sur le développement des capacités de pensée créative des enfants de la maternelle. Pour atteindre les objectifs de l'étude، nous avons adopté l'approche semi-expérimentale. Quant à l'échantillon d'étude، il comprenait des enfants de la maternelle pour l'année scolaire 2022/2023. Ils ont été choisis intentionnellement، et nous avons utilisé l'échelle de pensée créative de Torrance، et nous avons appliqué quelques jeux éducatifs à l'école maternelle Nour Al-Shafi'i aux enfants du département préparatoire.

Dans notre analyse des données statistiques، nous nous sommes appuyés sur le package statistique pour le programme spss des sciences sociales et le test T، et les résultats les plus importants que nous avons obtenus étaient :

- Il existe des différences statistiquement significatives entre les candidatures pré et post en faveur de la candidature post.

- Il n'y a pas de différences entre les hommes et les femmes dans les compétences de pensée créative.

فهرس المحتويات:

شكر وتقدير

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

مقدمة .....أ

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

1-الإشكالية:..... 1

2-الفرضيات:.....2

3-الأهداف:.....2

4-الاهمية: 2

5- تحديد المفاهيم الإجرائية الدراسة:.....3

6-الدراسات السابقة : 5

7-التعقيب على الدراسات السابقة:.....11

الفصل الثاني: الألعاب التعليمية

تمهيد..... 13

1-تعريف اللعب.....14

2-النظريات المفسرة للعب.....14

3-أنواع اللعب 19

4-تعريف الألعاب التعليمية 23
5- أهداف الألعاب التعليمية..... 24
6-مراحل استخدام الألعاب التعليمية..... 25
7- وظائف الألعاب التعليمية 25
خلاصة الفصل..... 27

الفصل الثالث:التفكير الإبداعي

تمهيد..... 30
1مفهوم التفكير الإبداعي 31
2انواع ومستويات التفكير الإبداعي 33
3النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي 35
4مراحل التفكير الإبداعي 39
5خصائص الشخص المبدع 41
6مهارات التفكير الإبداعي : 41
7استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي 45
8 عقبات التفكير الإبداعي 46
خلاصة الفصل..... 48

الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية

تمهيد..... 47
1الدراسة الاستطلاعية 48

2الدراسة الأساسية المجتمع والمنهج والعينة 50

3 الأدوات المستخدمة في الدراسة: 52

4الأساليبالإحصائية المستخدمة لمعالجة البيانات :..... 56

5حدود الدراسة : 56

الفصل الخامس : عرض ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد..... 58

عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى 59

عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:..... 61

مناقشة النتائج: 63

الاستنتاج العام

خاتمة

خاتمة 67

المراجع

مراجع 69

الملاحق

الملحق رقم 1مقياس تورانس للتفكير الإبداعي..... 75

الملحق رقم 2ملحق النتائج..... **Erreur ! Signet non défini.**

فهرس الجداول:

الرقم	العنوان	الصفحة
الجدول (1)	يوضح توزيع أفراد العينة للدراسة الاستطلاعية حسب الجنس	49
الجدول (2)	يوضح توزيع افراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب المستوى التعليمي	49
الجدول (3)	يوضح توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب الجنس	51
الجدول (4)	يوضح توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب المستوى التعليمي للأولياء	51
الجدول (5)	معاملات الثبات بطريق الاعادة (ن=114)	53
الجدول (6)	مصفوفة معاملات الارتباط بين قدرات التفكير الإبتكاري اختبار الشكل (الصورة ب) ن=365	54
الجدول (7)	يوضح الفروق في مهارة تكوين الصورة لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس ألبعدي	59

الجدول (8)	يوضح الفروق في مهارة تكملة الأشكال لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس البعدي	60
الجدول (9)	يوضح الفروق في مهارة الدوائر لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس البعدي	60
الجدول (10)	يوضح الفروق في مهارة تكوين الصورة لدى أفراد العينة حسب الجنس	61
الجدول (11)	يوضح الفروق في مهارة تكملة الأشكال لدى أفراد العينة حسب الجنس	62
الجدول(12)	يوضح الفروق في مهارة الدوائر لدى أفراد العينة حسب الجنس	62

فهرس الاشكال :

الشكل	العنوان	الصفحة
الشكل(1)	مراحل التفكير الإبداعي	39
الشكل(2)	رسم نموذج من أسئلة قياس طلاقة الأشكال	43

مقدمة

مقدمة

تمثل مرحلة الطفولة أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته نظرا لما تحمله هذه المرحلة من خصائص مثل القابلية الشديدة للتأثر بما يحيط به من عوامل مختلفة تؤثر على نموه بشكل عام ،كما تؤثر على ما لديه من خصائص ومواهب وقدرات بشكل خاص.مما يساهم في تكوين شخصيته المستقبلية على الحد البعيد ولأهمية هذه المرحلة أكد المربون على ضرورة العناية بها مع توفير بيئة ملائمة وسوية للطفل .كونها تساهم في تنشيط قدراته وتحفيز مواهبه وتنميتها إلى أقصى حد. وبما أن اللعب من أهم سمات الطفولة نجد أن الطفل السوي يقضي معظم وقته في اللعب كونه حق من حقوقه يجب ممارسته .ومن هنا برز الاهتمام الكبير في تعليم أطفال مرحلة الروضة من خلال اللعب بهدف تنمية شخصية الطفل بشكل سليم هذا من جهة و إدخال الفرح والسرور في قلبهم من جهة أخرى ، ويعد اللعب من الاستراتيجيات التدريبية الفعالة في العملية التعليمية . كما جاء في دراسة بريتشيا(**patricia.2009**) التي تركزت على إدراج التعلم باللعب لطلاب المرحلة التعليمية المختلفة ،خاصة الألعاب التعليمية. كما أوصت باستخدام العاب الفيديو في العموم و العاب تقمص الأدوار على وجه الخصوص في تطوير السلوك والمهارات المختلفة لدى المتعلمين وفي هذا السياق أكدت دراسة كل من (اندرسون و مورفي) أهمية العاب تقمص الأدوار التنافسية في تنمية سلوك الطلاب في مراحل تعليمية مختلفة. وباعتبار اللعب سلوكا فطريا حيويا في حياة الأطفال فهو المعبر عن طريقة التفكير والتذكر والإبداع وتمثيل العالم الخارجي وتفهمه فهو يمثل للطفل الحياة بكاملها.ويتحقق ذلك عندما نمنحه الحرية التامة والتشجيع المستمر مما يكسبه الثقة بالنفس ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية .(**جيوسي، 2020**).

وترتبط مهارات اللعب بتنمية عناصر مهمة في الطفل من بينها مهارة التفكير الإبداعي. فهو التفكير المتشعب الذي يتضمن تحطيم الأفكار القديمة وعمل روابط جديدة وتوسيع حدود المعرفة وإدخال الأفكار العجيبة والمدهشة. أي توليد أفكار جديدة من خلال التفاعل الذهني وزيادة المسافة المفاهيمية بين الفرد وما يكسبه من خبرات . وبما أن الألعاب التربوية هدفها الأساسي العمل على التغيير من سلوكات الطفل وتعديلها، فإنها كذلك تهدف إلى تفجير الطاقات الإبتكارية والإبداعية لدى طفل الروضة، لأن متطلبات العصر أصبحت تبحث عن الأطفال المبدعين والموهوبين من أجل بناء مجتمع متطور مواكب لمختلف التطورات والتحولات التي تحدث بفعل العولمة والتكنولوجيا العصرية.

ونظرا لأهمية الموضوع جاءت دراستنا التي تحاول الكشف عن اثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة قمنا بإعداد جانبين الجانب النظري الذي يتضمن ثلاث فصول فصل أول تناولنا فيه الإطار المفاهيمي للدراسة. وفصل ثاني موسوم بعنوان الألعاب التعليمية تطرقنا فيه إلى مفهوم اللعب ، النظريات المفسرة له ، أنواعه، مفهوم الألعاب التعليمية، أهدافها ، مراحل استخدامها، وصولا إلى أهم الوظائف التي تؤديها الألعاب التعليمية. أما الفصل الثالث كان بعنوان التفكير الإبداعي تطرقنا فيه إلى مفهوم التفكير الإبداعي،أنواعه ومستوياته ، وأهم النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي ، متناولين أيضا مراحل العملية الإبداعية وخصائص الشخص المبدع ،وأهم المهارات الأساسية من مهارة الطلاقة ومهارة المرونة ومهارة الاهتمام بالتفاصيل ومهارة الأصالة،وكذلك استراتيجيات تنميته، وعقبات المؤثرة في التفكير الإبداعي .

أما الجانب التطبيقي تطرقنا فيه إلى فصلين، الفصل الرابع إجراءات الدراسة الميدانية،و الفصل الخامس بعنوان عرض ومناقشة نتائج الدراسة محاولين من خلاله التحقق من فرضيات الدراسة.

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

1- إشكالية الدراسة

2- فرضيات الدراسة

3- أهداف الدراسة

4- أهمية الدراسة

5- تحديد المفاهيم الاجرائية الدراسة

6- الدراسات السابقة

7- التعليق على الدراسات السابقة

الإشكالية:

تعد مرحلة الطفولة مرحلة حاسمة في حياة الطفل ودائرة اهتمام الأسرة وهي أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، نظرا لما يكون لديه من قابلية شديدة للتأثر بما يحيط به،مما يؤثر على نموه بشكل عام وعلى ما لديه من خصائص ومواهب وقدرات بشكل خاص.ولأهمية هذه المرحلة أكد المربون على ضرورة العناية بها وذلك من خلال توفير بيئة ملائمة وسوية للطفل،تساهم في تنشيط قدراته وتحفيز مهاراته وتنميتها قدر الإمكان .وأسلوب اللعب طريقة تعليمية ممتعة تقرب المهارات وتوسع الخبرات لدى الأطفال وتساعدهم على إدراك المعاني المختلفة، وتوسع آفاقهم المعرفية، فهو يجعل الطفل يكتشف نفسه وعالمه الذي يعيش فيه. فاللعب في ذاته مكافأة للطفل، وقد ساهمت رياض الأطفال في توفير الجو المناسب للعناية بفئة الأطفال في هذه المرحلة وذلك من خلال إتاحة متطلبات التشجيع والتحفيز. وأصبحت هذه المؤسسة تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرق تدريسها، وتسعى إلى توصيل المعلومات وإكساب الخبرات المتعددة للطفل، كما أنها تقوم على تنشيط المتعلم وتهدف إلى تنمية مهاراته في التفكير باستخدامه للألعاب التعليمية. فتعلم الطفل يعتمد بصورة أساسية على توظيف حواسه بغرض معرفة عالمه الخارجي من خلال ممارسة عمليات التفكير العلمي. ويشير بني هاني (2010) إلى أن زيادة الاهتمام بإتاحة الفرص التعليمية من خلال الألعاب سيؤدي إلى تنمية روح الابتكار والإبداع لدى الطفل .وينسجم هذا مع النظرية المعرفية التي تؤكد أن اللعب هو الداعم الرئيسي للنمو العقلي عبر المراحل النمائية .ويرى فيجوسكي أن للعب دورا رئيسيا في نمو الطفل حيث أن النشاط التخيلي، و وصياغة الدوافع الإختيارية ، كل ذلك يظهر من خلال اللعب، ويجعله في أعلى مراحل النمو العقلي المعرفي، كما أنه يرى أن اللعب يحتوي على الميول النمائية التي تساهم في تحقيق التفكير المجرد.

ومن هذا المنطلق يمكن طرح السؤال الرئيسي التالي :

هل للألعاب التعليمية اثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في(تكوين صورة، تكملة الأشكال والدوائر) مهارة لدى طفل الروضة ؟.

ويندرج تحته سؤال فرعي :

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيا في مهارات التفكير الإبداعي (تكوين صورة، تكملة الأشكال والدوائر) تعزي لمتغير الجنس ؟.

2-فرضيات الدراسة :

***الفرضية العامة :**

- للألعاب التعليمية اثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في (تكوين صورة، تكملة الأشكال والدوائر)لدى طفل الروضة.

***الفرضية الجزئية :**

- توجد فروق دالة إحصائيا في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصورة ،تكملة الأشكال، الدوائر تعزى لمتغير الجنس .

3-أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى: معرفة اثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من خلال تطبيق اختبار تورانس لقياس مهارة (الطلاقة و المرونة والأصالة والاهتمام بالتفاصيل) .

-معرفة الفروق بين الجنسين في تنمية مهارات التفكير الإبداعي .

– التعرف على الفروق بين مهارات تكوين الصورة وتكملة الأشكال والدوائر لدى أطفال الروضة.

4-أهمية الدراسة :

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الألعاب التعليمية التي تهدف إلى تنمية مختلف المهارات للطفل خاصة الإبداعية منها الطلاقة والمرونة والأصالة و الإهتمام بالتفاصيل، وتتضح أهمية الدراسة فيما يلي :

-التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة .

-اقتراح بعض الطرق لاستخدام الألعاب التعليمية الهادفة في رياض الأطفال.

-تعتبر الدراسة مقدمة لدراسات أخرى تهتم بالأطفال و أطفال الروضة.

5- مفاهيم الدراسة:

***الألعاب التعليمية:**

اصطلاحا: نوع من أنواع النشاط الهادف يتضمن تحركات معينة يقوم بها تلميذ أو مجموعة من التلاميذ في ضوء قواعد معينة لتحقيق مهمة معينة،وتصنف الألعاب التعليمية وفقا للعرض الذي يتم من اجله التصنيف .فقد تصنف على أساس الأهداف (تنمية الجانب المعرفي ، تنمية الجانب المهاري أو الوجداني)وقد تتصف على أساس الحواس أو عدد التلاميذ فقد تكون العاب فردية أو ثنائية أو جماعية.(**الدوسري العجاجي،1434هـ :152**).

اجرائيـا :المقصـود بالألعـاب التعليميـة فـي هـذه الدراسـة مجموعـة مـن النشـاطات الترفيهية والتعليمية الموجهة والمنظمة،والتي قد تكون فردية أو جماعية تهدف إلى تحقيق غأية تعليمية،و تعليم مهارة من مهارات التفكير الإبداعي .

*** التفكير الإبداعي :**

اصطلاحا :هو التفكير المتشعب الذي يتضمن تحطيم وتقسيم الأفكار القديمة، وعمل روابط جديدة وتوسيع حدود المعرفة ، و إدخال الأفكار العجيبة والمدهشة .أي توليد أفكار ونواتج جديدة.(**عدنان يوسف العتوم،2011 :139**).

إجرائيا : يقصد بالتفكير الإبداعي في هذه الدراسة القدرة العقلية والمعرفية التي تؤدي إلى توليد أفكار جديدة فريدة من نوعها،و تتم عملية التفكير الإبداعي باستعمال الخيال والتأمل تهدف إلى حل المشكلات بطرق متنوعة والخروج منها بأريحية.

***طفل الروضة**

اصطلاحا :هو الطفل الذي يلتحق بروضة أطفال رسمية في السن المناسب من (3سنوات إلى 6سنوات) وذلك من اجل التهيئة للتعلم والتدريب على الاستعداد للدراسة والاندماج الاجتماعي ، يخضع لإشراف تربوي (**اسماعيل عبد الفتاح الكافي،2005 :205**).

إجرائيا : هي مرحلة الطفولة المبكرة والتي فيها ينتمي الطفل إلى رياض الأطفال ويبدأ بالانفصال عن أسرته لمدة قصيرة ومحددة بحيث يتراوح مابين 3اشهر إلى 5سنوات.

6-الدراسات السابقة :

دراسات عربية

6-1دراسة راجح (1998) :هدفت هذه الدراسة إلى تصميم العاب تعليمية ضن ست عشر لعبة متنوعة لمعرفة اثر استخدامها في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة .المرونة .الطلاقة) والسمات الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة .شملت 90 طفلا وطفلة تراوحت أعمارهم ما بين (6-4)سنوات ،وقسمت عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات :

-المجموعة الأولى :درست برنامج الروضة المعتاد وبرنامج الألعاب التعليمية بطريقة حرة.

-المجموعة الثانية :درست برنامجيين تحت إشراف وتوجيه المعلمة .

-المجموعة الثالثة :درست بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة.

وتم اختبار التفكير الإبتكاري قبليا و بعديا وكذلك تم تطبيق قائمة السمات الإبداعية أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في الأصالة و المرونة والطلاقة والقدرة العامة على التفكير الإبداعي،وأظهرت النتائج أيضا فروقا دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين في السمات الإبداعية لصالح مجموعة للعب الحر.

6-2 دراسة الفرماوي (2002) :هدفت الدارسة إلى معرفة "أثر استخدام وحدة تعليمية تقوم على إستراتيجيتي القصة ولعب الدور في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الروضة". واتبع الباحث المنهج الوصفي والتجريبي، وتكونت عينة الدارسة من أطفال الروضة. واستخدم الباحث الأدوات التالية: - اختبار التفكير الإبتكاري

عند الأطفال باستخدام الحركات والأفعال. – اختبار المفاهيم الدينية واللغوية والعلمية والرياضية المناسبة لأطفال الروضة.

– واستخدم الباحث الأساليب الإحصائية الآتية: المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة"ت"ودلالتها. ومن أهم نتائج الدارسة:

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، أي أن الوحدة التعليمية التي تقوم على إستراتيجيتي القصة ولعب الدور قد ساهمت بمستوى دلالة واضح في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة.

– لا توجد فروق في تأثير الوحدة المطورة بين البنين والبنات في تنمية التفكير الإبداعي لديهم.

– أن الوحدة التعليمية التي تقوم على الإستراتيجيتين لها تأثير في تنمية جانب الطلاقة عند الأطفال.

– استخدام الإستراتيجيتين ينمي المفاهيم الدينية والاجتماعية واللغوية لأطفال الروضة.

6-3دراسة هندرسون وآخرين (Henderson ،2002) :هدفت الدراسة إلى اثر العاب الكمبيوتر التعليمية في كل من العلوم و الرياضيات على تنمية مهارات التفكير .وشملت عينة الدراسة مجموعة واحدة من التلاميذ في الحضانة تركوا ليلعبوا العاب الكمبيوتر التعليمية لمدة ستة أسابيع،وقد استخدمت في الدراسة الأدوات التالية :

العاب الكمبيوتر التعليمية ،وقد أكدت نتائج الدراسة على تحسن كبير في مهارات التفكير لما وفرته بيئة الألعاب التفاعلية من فرص لاستخدام مهارات التفكير.

6-4دراسة الهذيلي(2005) :هذه الدارسة هدفت إلى استقصاء "فاعلية برنامج تدريبي مستند إلى اللعب في تنمية التفكير الإبتكاري لدى الأطفال المعاقين سمعياً في مرحلة ما قبل المدرسة في عينة أردنية".وتم اختيار عينة تجريبية بطريقة قصديه مكونة من(17) طفلاً وطفلة من مدرسة الرجاء بمحافظة الزرقاء، وعينة ضابطة مكونة من (17)طفلاً وطفلة.

أظهرت النتائج أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في أداء الأطفال على الدرجة الكلية للقياس البعدي لاختبار "تورانس" ومهارته (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) والدرجة الكلية على الاختبار، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط أداء الأطفال الذكور، ومتوسط أداء الأطفال الإناث على اختبار "تورانس" للتفكير الإبتكاري ومهاراته الأربعة. وبينت النتائج عدم وجود اثر ذي دلالة إحصائية للتفاعل بين البرنامج والجنس في التفكير الإبتكاري ومهاراته.

6-5دراسة منى رضوان(2008) :بعنوان فاعلية استخدام الألعاب التعليمية و العاب الكمبيوتر في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة حيث هدفت إلى تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لطفل الروضة بإعداد قائمة بالمهارات اللازمة للاستعداد للقراءة. -تصميم بعض الألعاب الكمبيوترية التي تنمي مهارة الاستعداد للقراءة لطفل الروضة.

-الوقوف على أكثر الطرق الفعالة لتنمية مهارة القراءة لطفل الروضة. وقد استخدمت الدارسة الأدوات التالية (اختبار الذكاء ل جود انف هاريس) -الألعاب التعليمية -العاب الكمبيوتر -مقياس الاستعداد للقراءة -استمارة المستوى الاقتصادي و الاجتماعي .

وشملت عينة الدراسة اختبار عينة البحث من رياض الأطفال" اشتوم الجميل"من بين قائمة أسماء جميع دور رياض الأطفال التابعة لإشراف التربية والتعليم بمحافظة بورسعيد وذلك لاحتوائها على مستويات اجتماعية و اقتصادية متوسطة حتى يتم ضبط هذا المتغير لعينة الدراسة،ثم تم اختيار أفراد العينة من الفصول المخصصة للمستوى الثاني الذين تتراوح أعمارهم بين(6-5)سنوات وتمثلت العينة في (90)طفلا وطفلة مقسمة إلى ثلاث مجموعات مجموعتين تجريبيتين و أخرى ضابطة .وأكدت نتائج الدراسة على إنصاف كلا المجموعتين المعديين وفقا للألعاب التعليمية والعاب الكمبيوتر بفاعلية في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة ولكن تأثير طريقة الألعاب التعليمية أقوى من تأثير العاب الكمبيوتر نتيجة تفاعل الأطفال مع بعضهم .حيث أن نسبة كسب المعدل لدرجة الأطفال في المقياس قد تجاوزت الحد الفاصل.

6-6دراسة العاني(2009) :هدفت إلى الوقوف على فاعلية برنامج مقترح لتعليم مهارات التفكير الإبداعي لعينة من طلبة رياض الأطفال باستخدام بعض مفاهيم العلوم .وإعداد بطاقة ملاحظة لقياس تحصيلهم وتكونت العينة من (67) طفلا وقسمت إلى مجموعتين ،المجموعة التجريبية التي دربت على مهارات التفكير الإبتكاري في تحصيل بعض مفاهيم العلوم ،والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة السائدة .وقد توصلت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا على فاعلية للبرنامج المقترح في تنمية قدرات التفكير الإبتكاري.

6-7دراسة أبو عكر(2009) :تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر توظيف برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس.

– استخدم الباحث المنهج التجريبي، وقام الباحث بإعداد الأدوات الآتية: قائمة مهارات القراءة الإبداعية المناسبة لتلاميذ الصف السادس الأساسي واختبار مهارات القراءة الإبداعية لتلاميذ الصف السادس الأساسي وبرنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية.

– تم تطبيق عينة الدراسة على مجموعة من تلاميذ الصف السادس الأساسي قوامها (70) تلميذ تم تقسيمها إلى مجموعتين: تجريبية، وضابطة. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة :

– توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

دراسات أجنبية :

6-8دراسة التر Alter(1991) :هدفت الدراسة إلى تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال باستخدام (699) لعبة بلاستيكية صغيرة، وطلب من الأطفال تنفيذ أشكال وتصنيفات من اللعب البلاستيكية غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب، وأوضحت النتائج حدوث نمو في التفكير الإبداعي للأطفال من خلال وجود اختلاف بينهم في تنفيذ الأشكال والتصنيفات المبتكرة من غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب.

6-9 دراسة دوليتلDolitle(1995) :تناولت هذه الدراسة كيفية استخدام ألعاب حل الألغاز التعليمية في تنمية مهارة التفكير الإبتكاري الناقد أو استخدام ألعاب الكمبيوتر التفاعلية لتعليم مهارة التصنيف والربط وحل المشكلات وقدمت شرحا

لِستخدام جداول الكلمات والألعاب الإلكترونية والألغاز من أجل تنمية المرونة الإدراكية، وأكدت أن عملية الاحتفاظ بالمرونة الإدراكية والقدرة على أيجاد الكثير من الحلول الممكنة وهي من أهم العوامل التي تساعد في دعم وتقوية مهارات التفكير الإبتكاري، وقد أكدت الدراسة على وجود تحسن كبير في أداء الطلاب وفي اتجاهاتهم نحو اللعب واقتراح حلول مبتكرة للكثير من المشكلات والمواقف الحياتية.

التعقيب على الدراسات السابقة :

من خلال عرض الدراسات السابقة استخلصت الطالبتين مجموعة من النقاط تتمثل فيما يلي :

-من حيث الهدف :هدفت اغلب الدراسات إلى التعرف على فاعلية واثر الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الإبداعية وتنمية مهارات التفكير الإبتكاري لدى الأطفال .فيما اختلفت بعضها في هدف الدراسة بشكل متفاوت فدراسة راجح (1998)هدفت إلى تصميم الألعاب التعليمية لمعرفة اثر استخدامها في نمو القدرات .ودراسة الهذيلي (2005)أشارت إلى فاعلية استخدام برنامج تدريبي مستند إلى اللعب في تنمية مهارات التفكير الإبتكاري .وهدفت دراسة أبو عكر (2009) إلى الكشف عن اثر توظيف برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية. اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة بحيث تهدف إلى معرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة.

-من حيث العينة :كل الدراسات السابقة شملت" الذكور و الإناث " أما من حيث حجم العينة فاختلفت الدراسات بشكل متفاوت .فبعض الدراسات تناولت أطفال الروضة ومرحلة ما قبل المدرسة مثل دراسة راجح(1998) ودراسة الفرماوي (2002)ودراسة هندرسون(2002)ودراسة منى رضوان(2008)ودراسة

العاني(2009).وبعضها اختارت أطفال مرحلة التعليم الأساسي كعينة للدراسة مثل دراسة الهذيلي(2005) فاستهدفت الأطفال المعاقين سمعيا ودراسة أبو عكر (2009) .

وهناك دراسات استخدمت عينات كبيرة مثل دراسة راجح(1998)ودراسة منى رضوان(2008).والبعض الأخر عينات صغيرة مثل دراسة الهذيلي (2005). ودراستنا الحالية اتفقت مع بعض الدراسات في حجم العينة الصغير ولم تتفق مع بعض الدراسات السابقة لأنها اختارت عينة أطفال الروضة فقط.

-من حيث المنهج :كل الدراسات السابقة اعتمدت المنهج التجريبي ماعدا دراسة الفرماوي (2002)حيث استخدمت المنهج التجريبي و الوصفي .

-من حيث الأدوات :اغلب الدراسات استخدمت الاختبارات بأنواعها كأداة للدراسة فاتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اعتمادنا على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الذي يقيس الطلاقة المرونة الأصالة والتفاصيل .واعتمدنا المنهج الشبه تجريبي .

-من حيث النتائج :اتفقت كل الدراسات السابقة على وجود فروق دالة إحصائيا لصالح المجموعة التجريبية وأكدت فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال .واستفدنا في دراستنا من الدراسات السابقة إثراء في الجانب النظري للدراسة و تفسير نتائج دراستنا.

الفصل الثاني: الألعاب التعليمية

تمهيد

1-تعريف اللعب

2-النظريات المفسرة للعب

3-أنواع اللعب

4-تعريف الألعاب التعليمية

5-أهداف الألعاب التعليمية

6-مراحل استخدام الألعاب التعليمية

7-وظائف الألعاب التعليمية

خلاصة

تمهيد :

تعتبر الألعاب التعليمية وسيطا تربويا فعال في بناء شخصية الطفل وتكوينها، وذلك من خلال التخطيط المنظم لمختلف النشاطات الترفيهية والتعليمية التي تساعده في اكتساب المعرفة ومهارات التفكير الإبداعي .

وفي هذا الفصل سنتطرق إلى جزئيا :اللعب والألعاب التعليمية

أولا تعريف اللعب أهم النظريات المفسرة له أنواعه .

ثم تطرقنا إلى الألعاب التعليمية تعريفها، أهدافها، مراحلها ووظائفها .

1-تعريف اللعب

لغة :تعرف المعاجم العربية اللعب انه "فعل يرتبط بعمل لا جدي أو بالميل أو السخرية بالنشاط".(**صالح مصطفي الرياشي ،2016: 13**).

اصطلاحا :هو نشاط حر موجه أو غير موجه يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات يمارس فرديا أو جماعيا.ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الذهنية والطاقة الجسمية أيضا ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء ولا يتعب صاحبه .ويتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءا لا يتجزأ من البنية المعرفية للفرد ولا يهدف الاستماع وقد يؤدي وظيفة التعلم.(**صوالحة ، 2004 :15**).

2-النظريات المفسرة للعب :

أولا: النظريات الكلاسيكية :

1-نظرية الاستجمام :

يرى أصحاب هذه النظرية وعلى رأسهم الفيلسوف الألماني "لازاروس Lazarus(1971) أن وظيفة اللعب الأساسية هي راحة العضلات والأعصاب من عناء لأعمال، فاللاعب في نظرهم يستخدم في ألعابه طاقات عقلية وعصبية غير الطاقات التي أرهقها العمل، وبذلك فإن اللعب يتيح فرصة الراحة للمراكز المرهقة، كما تنظر هذه النظرية إلى اللعب على أنه وسيلة لتجديد النشاط والترفيه حين يشعر الفرد بالتعب والإجهاد في العمل، وهى تدور أساسا حول نشاطات وقت الفراغ عند الكبار والراشدين. وتؤكد هذه إزالة توترها، وهذا اللعب يخرج الإنسان من حياته الجدية إلى حياة الاسترخاء، وقد تعرضت هذه النظرية لكثير من النقد، منه ما يلى :

*اذا كانت وظيفة اللعب تحقيق الراحة من عناء الأعمال لكان الكبار أشد حاجة للعب من الصغار.

*إن الأطفال يبدءون اللعب بمجرد استيقاظهم على الرغم من أن أجسامهم تكون قد نالت قسطا من الراحة.

2-نظرية الطاقة الزائدة :

تؤكد هذه النظرية على أهمية دور اللعب في نمو الطفل، وتذهب إلى أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة لدى الطفل، فالطفل يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة، واللعب هام في مرحلة الطفولة لمساعدة الطفل في هذه المرحلة واللعب بناء على هذا الرأي ليس إلا وسيلة للتخلص من هذه الطاقة الزائدة، ومن الأدلة التي يسوقها أصحاب هذا الرأي أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار، لأن الأطفال يجدون من يرعاهم ويغذيهم، فلديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب، إلا أن هذه النظرية قد انتقدت: فالكبار يميلون للعب، وأن اللعب ليس قاصرا على من يستمتع بالراحة، فكثيرا ما ترى أطفالا يلعبون وهم في أشد حالات تعبهم، إذ يجدون فيه سبيلا إلى الشعور بالراحة.

3-النظرية التلخيصية:

تشير هذه النظرية إلى أن الطفل أثناء تطوره في مرحلة الطفولة المبكرة حتى البلوغ نجده يقلد في طفولته حياة الرجل البدائي ثم يقلد في أثناء نموه أطوار التطور العقلي للجنس البشرى، فالتغير الذي يحدث في مناشط اللعب أثناء تطور نمو الطفل إنما هو عبارة عن تفتح الدوافع والغرائز الموروثة في تكوينهم البيولوجي وقد استطاعت هذه النظرية أن تعطينا تفسيرا أكثر تفصيلا مما جاء به غيرها من

المحاولات عن محتوى اللعب، فسرور الطفل عند اللعب بالماء يمكن أن يرتبط بمسرات أسلافهم من الأسماك، إصرارهم على تسلق الأشجار والتأرجح بين حينما كانت الكائنات تعيش في الماء، والأغصان يظهر آثارا من حياة أسلافهم الأبعدين المشابهين للقردة، وقد كان لنظرية هول التلخيصية تأثيرها الفائق على إثارة الاهتمام بسلوك الأطفال في مختلف الأعمار.وتعتمد تلك النظرية على الفكرة القائلة بأن الأطفال هم بمثابة حلقة في المسلسل التطوري بين الحيوانات للإنسان، ومن ثم فإن الطفل يستعيد تاريخ جنسه، ويقوم بنفس الأنشطة التي قام بها الإنسان الأول من خلال اللعب. (**عادل هريدى ، 1997 :92**).

ثانيا :النظريات السيكولوجية

1- نظرية التحليل النفسي:

يفسر فرويدFreud(1973)اللعب وفقا لمبدأ اللذة والألم، ويرى أصحاب هذه النظرية أن للعب أهمية كبرى في إظهار مكبوتات الطفل، إذ يعتبر اللعب تعبيرا رمزيا عن رغبات الطفل المحيطة أو المخاوف الملازمة له، والمتاعب اللاشعورية والتعبير من شأنه خفض مستوى توتر الطفل.

ويؤخذ على هذه النظرية أنها ركزت على نوع واحد فقط من أنواع اللعب وهو اللعب الأيهامي وأهملت الأنواع الأخرى للعب، كما أنها اشتقت أصولها من العمل مع الأفراد المضطربين انفعاليا .وما قد يصدق على هؤلاء المضطربين انفعاليا قد لا يصدق على الأسوياء، غير أنه يذكر لهذه النظرية أنها أدخلت اللعب الأيهامي في مجال العلاج النفسى فيما يعرف بالعلاج باللعب.(نعيمة محمد بدر، وعبد الفتاح صابر عبد المجيد:2000 :188).

2- النظرية العقلية المعرفية:

تركز هذه النظرية العقلية المعرفية على آراء "بياجيه" Piaget(1951)في النمو العقلي،و"فيجوتسكى"في النمو المعرفي كالتإلى:

-**بياجيه** :يعتبر بياجيه اللعب مقياسا لتطور الأطفال العقلي، وتقوم نظريته على عمليتين رئيسيتين هما :

*التمثل: ويعنى النشاط الذي يقوم به الطفل بتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بناء خاص به وتشكل جزءا من ذاته.

*والملائمة: وهى النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويكون اللعب والمحاكاة جزأين متكاملين لنمو الذكاء ويمران نتيجة لهذا بنفس المراحل.ويرى" بياجيه" أن لكل من اللعب والتقليد (المحاكاة) أهمية في عملية النمو العقلي، إذ يعتبران وجهان لعملة واحدة: يمثل اللعب أحد هذين الوجهين ويمثل التقليد الوجه الآخر لها .. فاللعب يعتبر تمثلا خالصا، أما التقليد فيعتبر مواءمة خالصة، وبالتالي تظهر أهمية كل منهما في النمو العقلي بالإضافة إلى ذلك – أن اللعب لا يعكس فقط طريقة تفكير الطفل في المراحل التي يمر بها، بل يسهم أيضا في تنمية قدراته المعرفية، وقد قسم بياجيه اللعب تبعا لمراحل النمو المعرفي إلى ثلاث مراحل أساسية هي :

1- مرحلة اللعب التدريبي : وهى تقابل المرحلة الحس حركية .

2- مرحلة اللعب الرمزي :وهى تقابل مرحلة ما قبل العمليات.

3- مرحلة اللعب وفقا لقواعد : وتقابل مرحلة العمليات العيانية أو المحسوسة.(**نعيمة محمد بدر، وعبد الفتاح صابر عبد المجيد:2000 :190-194**).

فيجوتسكى :يؤكد فيجوتسكىVygotsky(1973) على أن اللعب ليس خيالا عابرا إنما يعتبر وسيلة معينة على بناء التفكير الرمزي لدى الطفل، ثم يستمر كعملية موازية للمنطق الراقي في الرشد، ويرى أن اللعب يعطى الطفل فرصة للتفكير، هذا وتتعارض آراء بياجيه وفيجوتسكى في اللعب في نقطتين أساسيتين :

أولهما: اعتبار بياجيه اللعب بديلا طفوليا للتفكير الناضج، بينما يراه فيجوتسكى خطوة نحو النظام التصوري.

ثانيهما: أن بياجيه اعتبر اللعب نشاطا سائدا في كل حياة الطفل، بينما يرى فيجوتسكى أن اللعب يوجد جنبا إلى جنب مع أنشطة الطفل الواقعية، وأنه القوة الرئيسية في نموه.(فيجوتسكى: Vygotsky،1983 :12).

3-النظرية السلوكية:

تركز النظرية السلوكية اهتماماتها على الدور الذي تلعبه البيئة في تشكيل لعب الطفل، فازدهار اللعب يحتاج إلى استثارة البيئة المحيطة بالطفل، واتصاله بالأقران واستحسان الآباء لممارساته، بالإضافة إلى توافر المكان والوقت المناسبين لممارسة الطفل لأنواع اللعب ويخضع اللعب من وجهة نظر السلوكيين لنفس القواعد الأساسية للتعلم والتي تم تطبيقها على الفئات الأخرى من السلوك، وتتمثل فيما يلى:

- الدافعية: إذ يعتبر السلوكيون أن الوفاء بالاحتياجات الجسمية هو دافع قوى والأساسي وراء اللعب، وأن النشاط الحيوي هو استجابة لهذا الدافع.

– التدعيم: فسلوك الأطفال في اللعب يميل إلى التكرار بفضل التدعيم الذي يتلقاه، فإذا كوفئ السلوك فسوف يميل الطفل إلى تكراره، وإعقابه فمن المرجح إذا تم تجاهله أو أن يقل تكرار.

–المحاكاة: أشار "دولارد وميلر Miller &Dollard وباندورا"Bandura إلى أهمية المحاكاة التي تنتمي إلى اللعب التمثيلي (تمثيل الدور) تحت مفهوم التوحد Identificationهو ما أسماه" مورور "Mourerالمحاكاة التقمصية، حيث يقوم الطفل في لعبه بمحاكاة شخص ما يكون موضع تقدير لديه، ويستمر الطفل في المحاكاة إلى الحد الذي يقف عندما يتعلمه أو يصبح قادرا على ترجمة النموذج الذي يقلده، ومن المحتمل أن يؤدى لعب المحاكاة إلى إفادة السلوك الاجتماعي اللاحق ويكون أكثر نفعا بشكل مباشر حيث يستخدمه الطفل في تخزين الانطباعات وتمثلها أو تخفيف حدة القلق، أو يكون أكثر نفعا لجماعته في تنقية أحكامها وعقائدها، لعب المحاكاة كما يتميز أيضا بالتكرار والتنظيم وهدفه تحقيق الكفاءة والسيطرة.(سوزانا ميلر ، **171:1994**)

3–أنواع اللعب

تختلف الزوايا التي يمكن النظر من خلالها إلى أنواع اللعب لهذا يمكن تقسيمها وفيما يلي يتضح ذلك

1–أنواع اللعب بحسب التوجيه

*اللعب الموجه :وهو الذي يكون مزودا بالعاب مميزة ضمن خطط وبرامج وأهداف يحددها الكبار وينفذها الأطفال.

*اللعب الغير موجه :وهو اللعب الذي يكون من نسج خيال الطفل وابتكاره انطلاقا من بيئته .كالألعاب التي تأتي تلقائية من ذات الطفل.

2-أنواع اللعب بحسب الوظيفة

*العاب تمرين الحواس :العاب تهدف إلى تحفيز الحواس الخمس لدى الطفل وتقوم على إثارة فضوله وتدريبه على الأنشطة المختلفة مثل التقاط الأشياء أو تفحصها هزها ...ومن نماذج هذه الألعاب نجد :

-الأشكال ذات الألوان .

-الألعاب ذات الملمس المختلف .

-العاب ذات الأصوات.

-الأنشطة المتعلقة بالطعام (مالح،حلو، حامض....)

-الأنشطة المتعلقة بالروائح (رائحة جميلة ،رائحة كريهة....)

*العاب تنمية الإدراك البصري :من بينها العاب ملاحظة الصور فهي تساعد الطفل على اكتساب القدرة على التمييز ما بين الأشكال أو الأوزان والأبعاد وعلى ترابط الأفكار و المطابقة.كما تساعد على التعرف على مفاهيم المكان مثل :يمين. يسار فوق. تحت...) .

*اللعب التمثيلي الدرامي : يعد هذا النوع من اللعب مهم بالنسبة للأطفال فمن خلاله يتعلمون كيف يعبرون عن مشاعرهم في حالات الغضب أو الحزن والقلق بشكل صحيح .كما تتيح لهم فرصة التصريح بصوت عال حول تجارب تعرضوا إليها قد تكون إيجابية أو سلبية .ويتركز اللعب الدرامي على تعاون بين الجسم والعقل .

فالطفل لا يستعمل دماغه وصوته فقط بل يستعمل جسمه كله أثناء اللعب ،ويعتبر هذا النوع من ابرز وأحب أنواع اللعب لدى أطفال الروضة.

*اللعب الفني (التعبيري) :تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان،والتذوق الجمالي والإحساس الفني .حيث يمارس الطفل أنشطة فنية مختلفة كالرسم والتلوين الغناء والموسيقى والتي بدورها تفسح للطفل فرصة التعبير عن مشاعره بحرية و إبداع دون قيود.

*اللعب التركيبي البنائي :ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل المختلفة ، فهو في البداية يقوم بعملية التركيب أو وضع الأشياء بجوار بعضها وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجا مألوفا فانه يشعر بالسعادة والفرحة .وفي المراحل المتقدمة من العمر يتطور اللعب التركيبي لديه ليصبح نشاطه أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا.

*اللعب الاجتماعي :هي لعبة جماعية يخضع فيها جميع الأطفال المشاركين لقواعد وقوانين مقررة سلفا .

*اللعب الإدراكي (التربوي) :يعتبر اللعب الإدراكي ذو أهمية كبيرة في تنمية شخصية الطفل في مختلف جوانبها .لهذا يجب الاهتمام بهذا الركن في حجرة النشاط ومن المواد الموجودة به نجد العاب البازل متفاوتة الصعوبة ، العاب الذاكرة ، العاب المطابقة و التصنيف ...

*اللعب الإبداعي :يحتاج الطفل إلى العديد من الأدوات و المعدات التي تنمي إبداعه و خياله وتجعله يلعب بشكل مبدع مثل :السلالم ،معدات التسلق ، الشباك.وأخرى تتعلق بالمشي والركض مثل :العتبات ، معدات القفز.

3-أنواع اللعب حسب المكان

*اللعب الداخلي :إن اللعب داخل الجدران من الأمور الشائعة لدى الأطفال،ولا يخلو منزل أو مؤسسة للأطفال من إمكانيات اللعب إما بشكل مدروس ومقصود كحيازة العاب محددة ،أو بشكل عفوي من خلال وجود الكثير من أغراض المنزل التي يمكن للطفل اللعب بها .وقد استغلت مؤسسة رياض الأطفال هذا النوع من اللعب في تحقيق أهدافها التربوية.

*اللعب الخارجي :إن اللعب الخارجي أمر ضروري لنمو الأطفال وتعليمهم .لكن من المؤسف أن هذا النوع من اللعب اخذ يتضاءل مع تغير نمط الحياة،الذي بات أكثر انغلاقا على الذات وتطلبا للبقاء في الداخل لأسباب عملية أو أمنية وكذلك عدم توفر مساحات خارجية للعب أو بسبب الوسائل التكنولوجية الجديدة الجاذبة للأطفال.

لذا جاءت معايير الروضات النموذجية لتشمل مدى إمكانية الروضة في توفير فرص اللعب بالخارج في جو يسوده الأمان مع توفير الأدوات اللازمة للعب .

4- اللعب حسب أنماط المشاركة

*لعب مستوحد :وفيه يلعب الطفل بمفرده مع ألعابه المختلفة ولا يحاول التفاعل مع رفاقه الآخرين

*لعب مراقب :يمضي الطفل معظم وقته في مراقبة الأخريين،يعلق على لعبهم ويتحدث معهم ولكن لا يشاركهم اللعب .

*لعب متوازي :يلعب الطفل إلى جانب الآخرين أو وسطهم ولكن ليس معهم وقد يمارس اللعبة نفسها ولكن بشكل منفصل ومستقل عن جماعة اللعب.

*لعب المشاركة :يلعب الطفل مع رفاقه في لعب غير منظم وبدون مراعاة قواعد اللعب.

*اللعب التعاوني :ينتظم الأطفال في لعب منظم يعين فيه قائد وآخرون ،حيث يظهر الأطفال فيه تعاونا و مشاركة في المهمات .

(توفيق نسيم ،لطفي محمد ،2013 : :34-43).

ثانيا : الألعاب التعليمية

4تعريف الألعاب التعليمية :

تعددت التعاريف واختلف العلماء والباحثين في تعريف الألعاب التعليمية نذكر من بينها :

الألعاب التعليمية "نشاط موجه يقوم به المتعلمون تحت إشراف المعلم وتوجيهه من اجل تحقيق أهداف تربوية محددة تسهم في تنمية شخصياتهم بأبعادها المختلفة الجسمية والعقلية و الوجدانية وذلك في بيئة تربوية توفر له الشعور بالمتعة و المرح والفائدة ".**(عبد الحميد الغوالبى،2012 :681)**.

كما تعرف بأنها مسابقات تتضمن وجود تنافس بريء بين الطلبة إما فرديا أو جماعيا، بحيث يتم في المسابقات الفردية تقديم أسئلة مباشرة من المادة وأسئلة غير مباشرة على شكل الغاز والعاب ومسائل رياضية تؤثر حول موضوع الدرس وفيها يتنافس الطالب مع معيار أو محك معين.**(نمر جيوسي ، 2020 :73)**.

وتعرف أيضا بأنها "نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد منفردا أو في جماعة لتحقيق غاية معينة ، ويجب أن تتصف بالسير وفق قواعد

محددة متفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها،وان توفر لمن يمارسها شعورا بالمتعة والفائدة .(**الحربي ،2009 :12**).

"وتعتبر نشاط تعليمي يتضمن تفاعلا بين المتعلمين في محاولة تحقيق أهداف تعليمية أو تربوية محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعية المحددة." (**الصرايرية،2011 :16**).

5- أهداف الألعاب التعليمية

يسعى مصمم الألعاب إلى تحقيق جملة من الأهداف نجملها فيما يلي :

*تدريب الحواس وتنمية الملاحظة .

*تمكين الطفل من اكتشاف المحيط وتنظيم الفضاء .

*اكتساب الخبرات .

*تنمية معظم إمكانيات الطفل عقليا وجسميا .

*تلبية احتياجات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة .

*تساعد الطفل على التكيف الاجتماعي .

*تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة

*استغلال الألعاب في تنظيم الحوار بهدف تصحيح المكتسبات اللغوية وإثرائها.

*تساعد الطفل على تقبل فكرة مشاركة الأطفال في لعبهم وتعاونه معهم .

*تساعده على تكوين علاقات اجتماعية سرية مع زملائه.(**جريو،2021 :210**).

6-مراحل استخدام اللعبة التعليمية

*مرحلة الإعداد :يتم فيها التعرف على اللعبة من كافة نواحيها، كالقوانين وكيفية ووقت استخدامها والتعرف على الأهداف التي تحققها اللعبة ،وإعداد المكان المناسب لتنفيذها .

*مرحلة التنفيذ : هي المرحلة التي يقوم فيها المتعلمون باستخدام اللعبة ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلم منذ البداية من اجل السير الصحيح للعبة وذلك من أجل تحقيق الأهداف المرغوبة والتي أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير المتعلمين .

*مرحلة التقويم :تعني هذه المرحلة التعرف على نقاط القوة و الضعف عند المتعلم.

كما تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى تحقق الأهداف من اللعبة عند المتعلمين .وهل أدى التنفيذ إلى اكتساب المتعلمين خبرات تعليمية مرغوبة .

*مرحلة المتابعة : في هذه المرحلة يتابع المعلم ليعرف الخبرات التعليمية التي تعلمها والتأكد من إتقان المهارة المطلوبة.(**جريو، 2021 :211**).

7- وظائف الألعاب التعليمية

إضافة إلى ما يمثله اللعب من ادوار تربوية ونفسية مهمة لحياة الأطفال فهو يقدم وظائف عديدة وعلى درجة كبيرة من الأهمية لحياتهم وتكوين شخصيتهم ويمكن تلخيص أهم الوظائف فيما يأتي :

*تزود المتعلم بخبرات اقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخرى إذ يتعرف المتعلم إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل ثم يضع حلولا لها

.وبذلك فان الألعاب تقلل الهوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في الحياة اليومية.

*يقضي على عوامل الضجر والملل التي قد تصيب الطلبة غالبا .ولهذا يمكن وضع المهارة في قالب لعبة تمثيلية مما تساعده في اكتساب المهارة بسرعة أكبر .

*تساعد المعلم على وضع إستراتيجية جديدة لمعالجة الفروق الفردية بين الطلبة وذلك من خلال توفير مهارات عديدة لمستويات مختلفة فهي تناسب معظم فئات الصف الواحد.

*يساعد في صقل شخصية المتعلم فيصبح أكثر التزاما ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم لأنه المنفذ و المخطط للموقف التعليمي فيسعى إلى إتمام المهمة الموكلة إليه بنجاح.

*يختلف دور كل من المعلم و المتعلم في حالة استخدام الألعاب التعليمية فالمعلم لم يصبح الحكم الوحيد على فعالية سلوك الطالب.

ففشل الطالب أو نجاحه يعتمد على الإستراتيجية المناسبة التي اختارها واتبعها في تنفيذ اللعب لتحقيق الأهداف وبذلك أصبح دور المعلم الإرشاد والتوجيه ،وإدارة عملية تنفيذ اللعبة لتحقيق الأهداف بدرجة عالية .

*توفير السلامة والأمن للمتعلم وذلك لان من الممكن آن يتدرب المتعلم على مواد وأدوات دون أن تشكل خطورة على سلامته .كما أن للألعاب التعليمية فائدة اقتصادية ،لان التدريب على الأجهزة الحقيقية يكلف كثيرا بالمقارنة مع التدريب على الأدوات و الأجهزة الممثلة للشيء الأصلي.(**زيدان وعفانة،2007 :165**).

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن الألعاب التعليمية تعد من الأنشطة التربوية المنظمة والموجهة لتحقيق أهداف أساسية لطفل الروضة فتعمل على تنمية قدراته العقلية والمعرفية والوجدانية و المهارية، والألعاب التربوية تتنوع وتتعدد بين اللعاب التربوية الفردية والألعاب التربوية الجماعية التي تهدف إلى تنمية مهارة الأصالة وهذا حسب عدد أفراد اللعبة، في حين تكون الألعاب التربوية حسب معيار المارة التي تنميها ألعاب تربوية لغوية هادفة إلى تنمية المهارة اللغوية، ألعاب تربوية تركيبية هادفة إلى تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل، أما ألعاب الحاسوب التعليمية فتهدف بالدرجة الأولى إلى تنمية مهارة المرونة، وعليه فالألعاب التعليمية تجعل تعليم طفل الروضة سهلا وممتعا وأكثر تشويقا.

الفصل الثالث: التفكير الإبداعي

تمهيد

1-مفهوم التفكير الإبداعي.

2-أنواع ومستويات التفكير الإبداعي.

3-النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي.

4-مراحل التفكير الإبداعي.

5-خصائص الشخص المبدع.

6-مهارات التفكير الإبداعي .

7-استراتيجيات التفكير الإبداعي.

8-عقبات التفكير الإبداعي.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

يعتبر التفكير الإبداعي من المحاور المهمة التي تتناولها البحوث العلمية كونه عملية عقلية يتميز بها الإنسان أنعمها الله سبحانه و تعالى علينا وميزنا بها عن سائر المخلوقات وهو القدرة على تكوين و إنشاء شيء جديد باستعمال الخيال والتأمل في أشياء غير مألوفة مسبقا .

وفي هذا الفصل نتطرق إلى التمهيد ثم مفهوم الإبداع ،التفكير،التفكير الإبداعي مهارات التفكير الإبداعي أنواع،ومستويات التفكير الإبداعي ،النظريات المفسرة له،مراحل التفكير الإبداعي،خصائصه ومهاراته ،الاستراتيجيات والعقبات ثم الوصول إلى خلاصة الفصل .

1مفهوم التفكير الإبداعي :

تعددت التعريفات حسب وجهات نظر الباحثين والمهتمين بالتفكير الإبداعي ولتحديد مفهومه لابد من تحديد مفهوم الإبداع وهذا ما سنتطرق إليه :

1.1تعريف الإبداع:

لغة: الإبْدَاعُ يَأْتِي مِنْ فِعْل بَدَعَ الْشَيْءُ. وَإِبْتَدَعَ أَتَى بِبَدْعِه أي أَنْشَأَهُ وَبَدَأْهُ ، وَفُلاَنْ بَدَعَ فِي الأَمْرِ أي لَمْ يَسْبِقَهُ أَحَدٌ فِيْهِ. وَ إِبْتَدَعْتُ الْشَيْءَ إِخْتَرَعْتُهُ مِنْ لاَ شَيْء أو مِنَ الْعَدَمِ. **(ابن منظور،1993: 96)**

اصطلاحا: تعريف(جوروان1959) :"يعرف الإبداع على انه سمات استعداديه تضم طلاقة التفكير والأصالة والحساسية للمشكلات ،وإعادة تعريف المشكلة وإيضاحها بالتفصيلات" .

تعريف(تورانس1993): "يعرف الإبداع على انه عملية يصبح فيها الفرد المتعلم حساسا للمشكلات ويواجه النقص والثغرات في المعلومات والعناصر المفقودة،أي فجوات المعرفة .فيحددها ويبحث عن الحلول ويقوم بالتخمينات ويصوغ الفرضيات ويميزها ويعيد اختبارها ،ثم يقدم نتائجه بالصيغة النهائية ".

تعريف (كورت1998) :الإبداع هو القدرة على إنتاج الأفكار الأصيلة والحلول باستخدام التخمينات والتصورات .مثلما يشير إلى القدرة على اكتشاف ما هو جديد وإعطاء المعاني للأفكار، وتؤكد هذه الفكرة (السرور2002)فهي تفهم الإبداع على انه القدرة على أيجاد وتطوير ارتباطات وعلاقات جديدة غير متوقعة ،وتطوير معاني جديدة.**(عدنان يوسف العتوم،2009:131)**.

1 .2تعريف التفكير:

لغة: إِعْمَالُ الْخَاطِرِ فِي الْشَيءِ .وَ قَالَ يَعْقُوبْ:"يُقَال لَيْسَ لِي فِي هَذَا الأَمرُ فِكْرٌ أي لَـيْسَ لِـي فِيْـهِ حَاجَـةٌ". وَأَرْدَفَ يَعْقُـوبْ قَـائِلاً :"وَالْفَـتْحُ فِيـهِ أَفْصَـحُ مِـنَ الْكَسـرِ.(**ابـن منظور،1993 :307**).

اصطلاحا: عرف (جوروان)التفكير بأنه "عبارة عن سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عندما يتعرض لمثير يتم استقباله عن طريق واحدة أو أكثر من الحواس الخمس: اللمس، البصر،الشم ،السمع ،الذوق ".(**محمد بكر نوفل،2001 :39**).

1 .3تعريف التفكير الإبداعي:

*تعريف(فتحي عبد الرحمان جروان) :"انه نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة في البحث عن حلول أو التوصل لنواتج أصيلة لم تكن معرفة سابقا، ويتميز التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة فريدة من نوعها".(**علي فارس ،2012 :53_54**).

*وكذلك هو"عملية ذهنية معقدة يقوم الفرد فيها بمعالجة المواقف والخبرات والمشاكل بطريقة غير مألوفة، وبالتالي قد تكون مهمة التدريب على الإبداع مهمة وطنية ،فإذا تدرب الطلبة على معالجة القضايا التي يعاصرونها بأسلوب وطريقة جديدة بعيدة عن التقليد المألوف، فهذا يسهم في تعليم الطلبة بالقيم المعاصرة التي تساعدهم على التكيف بطريقة ناجحة و متفوقة يسعى كل فرد إلى تحقيقها **".(Eidgar)،p5: 2004.**

*تعريف (تورانس) :"التفكير الإبداعي هو الحساسية نحو المشكلات والصعوبات والثغرات المعرفية والعناصر المفقودة والبحث عن حلول جديدة ووضع التخمينات والفرضيات ،والبحث عن طرق جديدة ،وكذلك هو القدرة على الابتكار و الاختراع

والاستكشاف والتخيل و التنبؤ بما يمكن أن يحدث في ضوء مجموعة من المعلومات المتاحة".(حسن،2015 :28).

*تعريف (احمد عزت) :التفكير الإبداعي هو تفكير توليدي للأفكار والمنتجات يتميز بالخبرة والأصالة والمرونة والطلاقة والحساسية للمشكلات والقدرة على إدراك الثغرات والعيوب في الأشياء وتقديم حلول جديدة وأصيلة للمشكلات .وان الإبداع والابتكار أو إيجاد حل جديدة وأصيل لمشكلة علمية أو اجتماعية ويقصد بالحل الأصيل الحل الذي لم يسبق صاحبه فيه احد.(الكبيسي،2008 :108).

4.1تعريف مهارات التفكير الإبداعي:

*يعرف (مصطفي محمد وسمير حوالة(2005)) مهارات التفكير الإبداعي بأنها :"مجموعة المهارات العقلية التي تستخدم عند قيام الفرد بأي عملية من عمليات التفكير، وللتفكير الإبداعي عدة مهارات منها :الطلاقة، المرونة ،الأصالة". **(مصطفي محمد وسميرحوالة ،2005 :216)**.

*تعريف(غدنانة البنعلي2005) :"مهارات التفكير الإبداعي هي إنتاج جديد هادف وموجه نحو هدف معين ،وهو قدرة العقل على تكوين علاقات جديدة تحدث تغييرا في الواقع لدى التلميذ، حيث يتجاوز الحفظ و الاستظهار إلى التفكير والدراسة والتحليل والاستنتاج ثم الابتكار والإبداع". **(غدنانة ا لبنعلي،2003 :80)**.

2انواع ومستويات التفكير الإبداعي :

لقد حدد (تايلور) خمسة أنواع للتفكير الإبداعي:

1.2التفكير التعبيري: وهو تفكير يعتمد أساسا على التفكير التلقائي والحرية أي انه تفكير إبداعي غير مفيد وهذا النوع من التفكير يلتقي مع الإبداع التلقائي الذي حدده

ماسلو، ونشاهد مثل هذا الإبداع التعبيري لدى الفنانين التشكيليين وخاصة عند الرسامين عندما يعبرون عن ميولهم ومعاناتهم عن طريق رسومهم المعروفة بالرسم الحر، وكذلك تشترك رسوم الأطفال في هذا النوع من الإبداع، فهم أيضا يعبرون عن دوافعهم و رغباتهم بعفوية وتلقائية وبصورة حرة بعيدة عن أي قيود أو ضغوط أو توجيه.

2 .2التفكير الإنتاجي: ويقصد به التفكير الذي يعتمد على قدرات المبدع واستثمارها في عمل يتصف بالإنتاج المتميز قياسا بإنتاج الآخرين.

3.2التفكير الإبتكاري: في هذا النوع من التفكير يعتمد الإنسان المبدع إلى تكوين إنتاجات جديدة من خلال عناصر مألوفة ومعروفة مسبقا بمعنى أخر المبدع يستمد خبراته السابقة لإنتاج عمل منفرد ومتميز بصياغات مطورة فائقة من حيث الاستعداد الذهني كي يتمكن الإنسان المبدع من طرح إنتاجات تتسم بالأصالة والابتكار.

4.2التفكير الفجائي: وينظر هذا النوع من التفكير على انه أعلى مستويات ومراتب الإبداع فالمبدع الذي يتسم بهذا النوع من التفكير غالبا ما يتعامل مع المعاني والمفاهيم والرموز المجردة، والمبادئ والفرضيات قد تصلح أن تكون فيما بعد نظريات وقوانين جديدة في مجال من مجالات العلم وفي اختصاصات مختلفة.

5.2التفكير التجديدي: هذا التفكير يتميز بالمستوى الواقي جدا حيث يتضمن تغيرا هاما للأسس و المبادئ التي يقوم عليها ميدان أو مجال ما، يحتاج إلى قدرة عقلية وتفكير تحليلي ناقد وتوصل العالم (أينشتاين) للنظرية النسبية العامة خير مثال على خصائص التفكير التجديدي، فهذا العالم المبدع عندما دخل في دائرة هذا التفكير لخفض التوتر الذي مر به في هذه الفترة التكاملية تحرر أينشتاين من الدلالات القديمة للأشياء وذلك بإكسابها دلالات جديدة.(**ابو الثمن،2007 :11**).

3النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي:

نجد من بينها:

***3.1نظريات التحليل النفسي:** تشترك هذه النظريات في نقاط عدة ولكنها تختلف أيضا فيما بينها حيث يفسر(فرويد Freud) الإبداع وفق مفهوم التسامي أو الإعلاء أي أن الدافع الجنسي يتم إعلاءه عند كبته وصراعه مع جملة الضوابط والضغوط الاجتماعية ويوجه هذا الدافع بالتالي إلى دافعية مقبولة اجتماعيا ،ثم يتسامى نحو أهداف ومواضيع ذات قيمة إيجابية .ومن المؤكد أن الإبداع يعيد إلى الشخصية بعض من اتزانها الذي يتوقف على الانفعالات المرتبطة بالتعبير التشكيلي و الموسيقي ، قد تحمل دلالات بقدر ما تتضمنه من قوة انفعالية دافعة،وتفترض نظرية التحليل النفسي أن هناك طاقة نفسية توجه لدى الكائن البشري،وتتحدد أماكن هذه الطاقة في جسمه تبعا لمراحل النمو التي تمر بها الكائن البشري .

كما قام (سولر)بفحص الخبرة الإبداعية في ضوء مفاهيم (فرويد)حول العمليات الثانوية فتفكير العمليات الأولية يعرفه بأنه لا شعوري وبدائي. ويرى (فريد) ان الفنان المبدع هو إنسان محبط في الواقع لأنه يريد الثروة والقوة ،لكن تنقصه الوسائل للوصول إلى هذه الإشباعات ومن ثم فهو يلجا إلى التسامي بهذه الرغبات وتحقيقها .فان تفسير (فرويد)وإتباعه للعملية الإبداعية و الأعمال الإبداعية يعد محدود الفائدة من الناحية العلمية في فهم الإبداع و التفكير الإبداعي ويرجع ذلك لأسباب عديدة من بينها :

*عدم وجود دليل علمي محايد مبني على دراسات تجريبية يؤيد وجهة نظر علماء النفس من أتباع نظرية التحليل النفسي في معالجتهم لقضية الإبداع .

*عدم صحة وجهة نظر علماء النفس التحليلين بالنسبة لمحتوى أحلام اليقظة التي تحدث فيها عملية التفكير الأولية المرتبطة بمظاهر الصراعات النفسية اللاشعورية التي

ترمز إلى العدوان حيث أظهرت الدراسات العلمية أن محتوى أحلام اليقظة غالبا ما يكون خاليا من مشاعر العدوان، يتركز على التخطيط لنشاطات بسيطة و تافهة نسبيا.(**حسن علي دله ،2020 :50-52**).

***2.3النظرية السلوكية: فسر** السلوكيين عملية الإبداع وفق المسلمات الأساسية لاتجاههم الذي يفترض أن جوهر السلوك الإنساني يتمثل في تكوين علاقات و ارتباطات بين المثيرات والاستجابات، غير أن هذه العلاقات من حيث آلياتها لا تزال غير واضحة وغير متفق عليها من طرف ممثليها .

ويرى (سكنر) أن هناك تفاعل بين عاملي البيئة والوراثة في الإبداع ومثال ذلك أن الأم ليست المسؤولة الوحيدة عن عيون الطفل وبشرته لان الطفل يأخذ نصف جيناته من الأم والنصف الأخر من الأب، ولكن قد تلعب الأم دورا مهما في تدمير صحة الطفل إذا تناولت عقاقير أثناء الحمل أو إذا أهملت الأم هذا الطفل .

وبدعم من الوراثة والبيئة يقوم الطفل بتأدية أعمال متعددة في بيئته وإذا لاقت هذه الأعمال التعزيز المناسب فان ذلك يؤدي إلى ظهور الإبداع. ويلخص ذلك بقوله أن الأفعال محكومة بنتائجها،فإذا لاقت التعزيز قد يحدث الإبداع و إذا واجهت العقبات أو لم يحصل لها التعزيز المناسب فان السلوك سوف ينطفئ منذ ولادته (**عمران الدبس ،2011 :46**).

ويرى (ميدنيك) أن عملية التفكير الإبداعي هي الوصول إلى تكوينات جديدة من عناصر ارتباطيه بحيث تتوفر فيها شروط معينة، وان تكون ذات فائدة بمعنى أن يتم تكوين ارتباطات بين عدد من المثيرات و الاستجابات. وكلما تباعدت الناصر التي ترتبط لتكوين التشكيل أو الارتباط الجديد كان ذلك دليلا على ارتفاع مستوى القدرة على التفكير الإبداعي. ويضيف في الإبداع تنظيما للعناصر المرتبطة في تراكيب

جديدة متطابقة مع المقتضيات الخاصة أو تمثيلا لمنفعة، وان معيار التقويم في هذا التركيب هو الأصالة .

(حنان المدهون،2012 :22).

***3.3النظريــة الإنســانية:** مـن بـين أهـم مؤسسـي الاتجـاه الإنسـاني (كـارل روجـرز k.rogers)و(ابرهمماسـلو)والذين فسـروا الابتكـار .حيـث وصـف(ماسـلو) الإبـداع بالسمات الأساسية الكامنة في الطبيعة الإنسانية،وهي قدرة تمنح لكل أو معظم البشر منذ ميلادهم بشرط أن يكون المجتمع خاليا من الضغوطات وعوامل الإحباط ،وحدد نوعين من الإبداع :

*النـوع الأول : القـدرة الخاصـة علـى الإبـداع وتعتمـد علـى المواجهـة و العمـل الجـاد والمتواصل .

*النوع الثاني: إبداع تحقيق الذات أي الإبداع كأسلوب لتحقيق الفرد لذاته.

(سناء محمد ،2001 :30).

كما يرى (كارل روجرز) أن تنمية الإبداع تتطلب شرطين أساسيين هما :

*السلامة النفسية وتتحقق بتقبل الفرد واحترام أرائه الشخصية.

*الحرية النفسية فتتحقق من خلال الفرص المتاحة للفرد عبر الاستطلاع والاكتشاف للوصول إلى الخبرات والمعارف وتوظيفها بشكل غير مألوف. **(علي فارس، 2012 :73).**

4***3النظريـة المعرفيـة:** يعد (ستيرنبرغ) من ابرز علماء النفس المعرفيين الذين قدموا دراسات و كتابات حول مفاهيم الذكاء والموهبة .وتكونت نظرية الإبداع على ثلاث جوانب متداخلة وهي القدرة الذهنية ،ونمط التفكير ،والشخصية .فهو يقول أن الأفراد

يبدعون بفضل التكامل و الدمج بين المظاهر الثلاث السابقة للإبداع كما أن الإبداع يحدث بصورة وأشكال مختلفة.

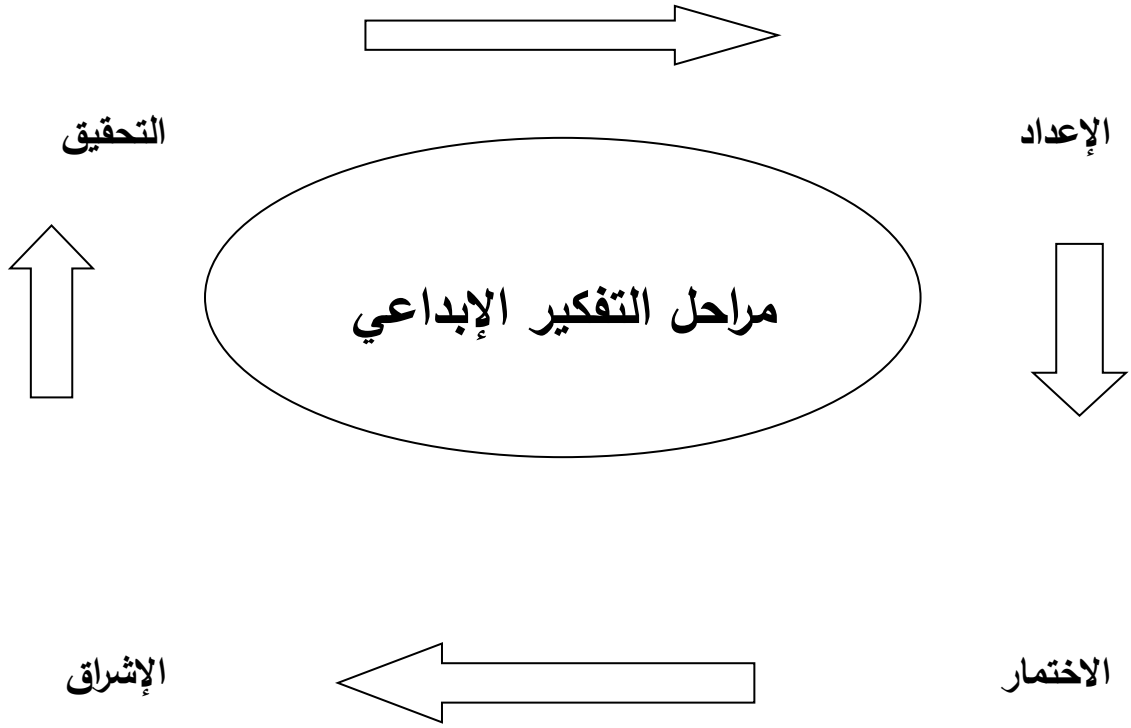
ويرى (شنك) الإبداع على انه عملية دينامية حيث تبدأ من توليد الأفكار الجديدة مما هو معلوم "الخبرات السابقة"وان التذكر قدرة ذهنية فاعلة في العملية الإبداعية والتي تتطلب توافر مخزون معرفي من المفاهيم والتفسيرات ويضيف أن الذاكرة الفاعلة تشكل الإطار المرجعي الذي يعتمد عليه الإبداع. ويضيف أنّ أهم عنصرين في العملية الإبداعية هما :

-القدرة على اكتشاف موضع الخطأ في الموقف أو الخبرة المعروضة.

-القدرة على إثارة الأسئلة الصحيحة فالإبداع ينجم عن الحاجة الملحة لتصحيح الأخطاء وفهم ماهو غير مألوف في العالم المحيط بنا.(**عدنان يوسف العتوم واخرون، 2007: 135-136**

4مراحل التفكير الإبداعي :

لقد قسم (والاس) مراحل العملية الإبداعية إلى أربع مراحل ويتضح ذلك من خلال الشكل:



الشكل 1 :مراحل التفكير الإبداعي

(محمد خضر عبد المختار ،2011 :16).

1.4مرحلة الاعداد (التحضير) :

في هذه المرحلة تتحدد المشكلة وتفحص من جميع جوانبها ،وتجمع المعلومات حولها ويربط بينهما بصورة مختلفة بطرق تحديد المشكلة .وتشير بعض البحوث إلى أن الطلاب الذين يخصصون جزءا اكبر من الوقت لتحليل المشكلة وفهم عناصرها قبل البدء في حلها هم أكثر إبداعا من أولئك الذين يتسرعون في حل المشكلة .(**محمد حمد الطيطي،2001 :62**).

2.4مرحلة الاختمار (الاحتضان / الكمون) :

يتم في هذه المرحلة التركيز على الفكرة أو المشكلة بحيث تصبح واضحة في ذهن المبتكر وهي مرحلة ترتيب الأفكار و تنظيمها وفيها يتحرر العقل من الأفكار التي لا صلة لها بالمشكلة.ويتم ترتيب الأفكار وتنظيمها مستعينين بالخبرات السابقة.(محمد حمد الطيطي،2001 :62).

3.4مرحلة الإشراق (الإلهام) :

تتضمن هذه المرحلة إدراك الفرد العلاقة بين الأجزاء المختلفة للمشكلة، وانبثاق شرارة الإبداع أي اللحظة التي تولد فيها الفكرة الجديدة التي تؤدي بدورها إلى حل المشكلة.(**محمد حمد الطيطي،2001 :62**).

4 مرحلة التحقق(إعادة النظر) :

في هذه المرحلة يتعين على المتعلم المبدع أن يختبر الفكرة المبدعة ويعيد النظر فيها ليرى هل الفكرة مكتملة و مفيدة أو تتطلب شيئا من التهذيب .(**سناء نصر حجازي،2016 :138**).

هكذا نجد أن الجوانب الأربعة للعملية الإبداعية تتداخل وتمتزج وقد يتزامن وجودها لدى المبدع في موقف إبداعي معين حيث يجد نفسه يمارس الإعداد والإشراق و الاحتضان والتحقيق كل ذلك يحدث له في نفس الوقت (**ممدوح عبد المنعم الكناني ،2005 :174**).

5- خصائص الشخص المبدع :إن الشخص المبدع يكون لديه :

1.5رصيد كثير من المعلومات تمكنه من العمل الإبتكاري إذ بدون المعارف والمعلومات الثرية لن يكون هناك اكتشاف أو ابتكار.

2.5 الدافعية الذاتية والدوافع إلى حب الاستطلاع والحاجة الداخلية لتقدير الذات .

3.5 الالتزام بالقيام بالمهارات. (**سعد،2009 :168**).

ويشير(طارق عامر) أن سمات الشخصية المبدعة :

*تعدد الهوايات و الميولات المتنوعة .

*تتميز الشخصية المبدعة بالحرية وتحمل المخاطر .

*حب الاستطلاع والعمل على أيجاد كل الحلول الممكنة للمشكلة .*تتميز بتحمل المسؤولية و القيادة و المشاركة في أداء الأنشطة المختلفة والمتميزة بالاستقلالية في الفكر و العمل والثورة على التقليد والنظم المألوفة . (**الزيات،2008 :199**).

6- مهارات التفكير الإبداعي :

من بين الاختبارات الأكثر شيوعا حول التفكير الإبداعي نجد اختبار (تورانس1966) و اختبار (جيلفورد1967) تشير إلى أهم مهارات التفكير الإبداعي التي حاول الباحثون قياسها .

أولا : الطلاقة

وتعني القدرة على توليد عدد كبير من البدائل أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات عند الاستجابة لمثير معين والسرعة والسهولة في توليدها وهي في جوهرها عملية تذكر واستدعاء اختيارية لمعلومات أو خبرات أو مفاهيم سبق تعلمها، قد تم التوصل إلى عدة أنواع من الطلاقة عن طريق التحليل العاملي، وفيما يلي تفصيل لهذه الأنواع:

ا – **الطلاقة اللفظية أو طلاقة الكلمات** مثل :

*اكتب اكبر عدد ممكن من الكلمات تبدآ بحرف "م" وتنتهي بحرف "م" .

*اكتب اكبر عدد ممكن من الكلمات تضم الأحرف الثلاثة التالية "ك"،"ا"،"ن" .

*هات اكبر عدد ممكن من الكلمات المكونة من أربعة أحرف وتبدأ بحرف "ج".

ب – **طلاقة المعاني أو الطلاقة الفكرية** مثل :

*اذكر جميع الاستخدامات الممكنة لعلبة البيبسي.

*أعطي اكبر عدد ممكن من العناوين المناسبة لموضوع قصة...

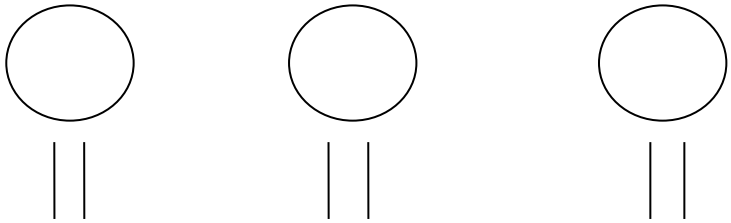
*اذكر كل النتائج المترتبة على زيادة عدد سكان الأردن بمقدار الضعفين.

*اكتب أكبر عدد من النتائج المترتبة على مضاعفة طول اليوم ليصبح 48ساعة.

ج – **طلاقة الأشكال** :

و هي القدرة على الرسم السريع لعدد من الأمثلة والتفصيلات أو التعديلات في الاستجابة لمثير بصري مثل :

رسم نموذج من أسئلة قياس طلاقة الأشكال.



ثانيا: المرونة

وهي القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه أو تحويل مسار التفكير مع تغيير المثير أو متطلبات الموقف و المرونة هي عكس الجمود الذهني الذي يعني تبني أنماط ذهنية محددة سلفا وغير قابلة للتغيير حسب ما تستدعي الحاجة .

ومن أشكال المرونة : المرونة التلقائية ،المرونة الكيفية ،و مرونة إعادة التعريف أو التخلي عن مفهوم أو علاقة قديمة لمعالجة مشكلة جديدة .

أمثلة :

*اكتب مقالا قصيرا لا يحتوي على أي فعل ماض .

*فكر في جميع الطرق التي يمكن أن تصممها لوزن الأشياء الخفيفة جدا .

ويلاحظ هنا أن الاهتمام ينصب على تنوع الأفكار و الاستجابات، بينما يتركز الاهتمام بالنسبة للطلاقة على الكم دون الكيف و النوع .

ثالثا: الأصالة

الأصالة هي أكثر الخصائص ارتباطا بالإبداع و التفكير الإبداعي، والأصالة هنا بمعنى الجدة و التفرد وهي العامل المشترك بين معظم التعريفات التي تركز على النواتج الإبداعية كمحك للحكم على مستوى الإبداع. ولكن المشكلة هنا هي عدم وضوح الجهة المرجعية التي تتخذ أساسا للمقارنة! هل هي نواتج الراشدين؟ أم نواتج المجتمع العمري؟ أم النواتج السابقة للفرد نفسه؟ فكيف لنا أن نعرف أن فكرة أو حلا لمشكلة ما يحقق شروط الأصالة؟ ألا يستحق الثاني وصف المبدع لأنه جاء متأخرا في انجازه ؟

وتجدر الإشارة هنا أن الاتجاهات الإنسانية والبيئية تتبنى وجهة النظر القائلة باعتماد الخبرة الشخصية السابقة للفرد أساسا للحكم على نوعية نواتجه بمعنى أن الأصالة ليست صفة مطلقة ولكنها محددة في إطار الخبرة الذاتية للفرد.

رابعا: التفاصيل

وتعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة أو حل لمشكلة من شانها أن تساعد على تطويرها و أغنائها وتنفيذها.

خامسا: الحساسية للمشكلات

ويقصد بها الوعي بوجود مشكلات أو حاجات أو عناصر ضعف في البيئة أو الموقف، ويعني ذلك أن بعض الأفراد أسرع من غيرهم في ملاحظة المشكلة و التحقق من وجودها في الموقف ولا شك أن اكتشاف المشكلة يمثل خطوة أولى في عملية البحث عن حل لها .

ومـن ثـم إضـافة معرفـة جديـدة أو إدخـال تحسـينات وتعـديلات علـى المعـارف أو المنتجات الموجودة ويرتبط بهذه القدرة ملاحظة الأشياء الغير العادية أو الشاذة أو المحيرة في محيط الفرد،وإعادة توظيفها أو استخدامها و إثارة تساؤلات حولها .

مثل :لماذا لا يكون جهاز "الهاتف" بهذا الشكل حتى يسهل على الأطفال استخدامه لطلب النجدة مثلا.(**جروان ،1996 :85**).

7استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي :

هناك عدة استراتيجيات يمكن استخدامها وتوظيفها في تنمية التفكير الإبداعي من بينها :

***إستراتيجية العصف الذهني:** لقد سأهم (اليكسا زبورن)في تطوير الكثير من استراتيجيات التفكير الإبداعي حيث تعتبر هذه الإستراتيجية من أفضل ما عرف ،وتحديدا هي إحدى الاستراتيجيات الأكثر قوة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي،تهدف هذه الإستراتيجية إلى كسر التفكير الاعتيادي للفرد في إنتاج قائمة من الأفكار المتنوعة .

***إستراتيجية الاستعمالات** :تعتبر هذه الإستراتيجية وسيلة تستعمل للتحفيز العقلي أو التطبيق العقلي ويعتمد هذا على ما في ذهن الفرد وقت حل المشكلة .وهي إستراتيجية مفيدة تستخدم لإخراج الفرد من التثبيت الوظيفي.

***إستراتيجية التحسينات** : وهي إستراتيجية عكس إستراتيجية الاستعمالات التي تركز على شيء معين لتحسين الفرد الأصلي لهذا الشيء .

***إستراتيجية ماذا لو كان :**

تتضمن هذه الإستراتيجية وصف فعل أو حل متخيل ثم اختيار الحقائق و الظروف أو الأحداث الممكنة بدا من القول بسرعة "هذا يبدو سيئا " "هذا لن يصح" حيث نتابع تماما كما تقول عقولنا بإنتاج تطبيقات أو ظروف خاصة بالحقيقة الجديدة التي نتخيلها ومثال ذلك لو كان هناك أداة لتفريغ العقل لضعنا من الصدمة بالحقيقة .(**علي فارس ،2012 :67**).

8 عقبات التفكير الإبداعي :

إن معظم معيقات الإبداع أو التفكير الإبداعي توجد في ذوات أنفسنا فالخوف من الوقوع في الخطأ و فقدان الثقة بالنفس و الانشغال بأشياء كثيرة أو وجود أهداف متناقضة وغيرها من العناصر التي تضبط عملية الإبداع وتكبح انطلاقة التفكير الإبداعي.و من الضروري أن ينتبه المعلمون إلى معيقات التفكير الإبداعي لأخذها بعين الاعتبار عن تنميتهم لهذا النوع من التفكير وتتلخص هذه المعيقات فيما يلي :

1.8 العقبات الشخصية :

ضعف الثقة بالنفس والميل لمجاورة الآخرين، والحماس المفرط في استعجال النتائج قبل نضوج الحالة. والتفكير النمطي ويعني أن الفرد إذا اعتاد على حل فلا يفكر في غيره، وكذلك عدم الحساسية للمشكلات.

2.8 العقبات الظرفية :

ويقصد بها العقبات المتعلقة بالموقف ذاته، أو بالجوانب الاجتماعية والثقافية السائدة مثل مقاومة التغيير.

3.8 معوقات الإبداع في الأسرة :

ومـن أبرزهـا المسـتوى الاقتصـادي والاجتمـاعي المتـدني، والمسـتوى التعليمـي والثقافي المنخفض وأسلوب التنشئة القائم على التسلط.

4.8 معوقات الإبداع في المدرسة:

طرق التدريس التلقينية، المناهج المكثفة وأساليب التقويم المعتمدة على الحفظ وكذلك نقص الإمكانيات التربوية الملائمة والمناخ الصفي المتسلط.

5.8 معوقات الإبداع في المجتمع :

ومن أهم الاتجاهات و القيم السائدة نجد الخضوع و الاقتداء، التمييز بين الجنسين و التدهور الاقتصادي و الاجتماعي، واتجاهات جماعة الرفاق المحبطة للإبداع .

(غانم،2009 :225).

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن التفكير الإبداعي يجمع بين مفهومين معرفيين هما التفكير والإبداع حيث يعتمد فيه الفرد على قدرات عقلية ومعرفية عليا يؤدي إلى إنتاج أشياء جديدة مختلفة ومتنوعة و متمايزة ، وباعتبار الإبداع سمة إنسانية و عملية عقلية تتطلب مزيجا من القدرات و المهارات و السمات الشخصية المؤشرة للعملية الإبداعية التي تظهر بوضوح في مرحلة الطفولة المبكرة بوسع المربين في رياض الأطفال و الوالدين أن يساعدوا الأطفال الصغار في تنمية إبداعهم من خلال توفير بيئة إبداعية ملائمة، ومساعدتهم على بناء مهاراتهم وتجسيد أفكارهم من خلال اللعب .

الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية

تمهيد

1الدراسة الاستطلاعية

-أهداف الدراسة الاستطلاعية

-مكان وزمان إجراء الدراسة الاستطلاعية

-عينة الدراسة الاستطلاعية

2الدراسة الأساسية :

-منهج الدراسة

-عينة الدراسة

3الأداة المستخدمة في الدراسة الأساسية

4 أساليب المعالجة الإحصائية

5-حدود الدراسة

تمهيد :

يتناول هذا الفصل الدراسة الميدانية، والتي تتمثل في: الدراسة الاستطلاعية والهدف من الدراسة الاستطلاعية، عينة الدراسة وخصائصها، مكان وزمان إجراء الدراسة الاستطلاعية. ومن ثم نتطرق إلى الدراسة الأساسية، المنهج المعتمد، عينة الدراسة، أدوات الدراسة، الأساليب الإحصائية المعتمدة، حدود الدراسة ، إجراءات الدراسة الميدانية .وفيما يلي عرض لمحتويات الفصل.

1-الدراسة الاستطلاعية:

تم الاطلاع على العينة المراد التواصل معها وهم أطفال رياض الأطفال والذين تم اختيارهم بطريقة قصديه، وتكون هذه الطريقة مفيدة في الحالات التي نرغب فيها الوصول إلى العينة المرغوبة بسرعة و تساعد في معرفة أراء المجتمع المستهدف .

1.1أهداف الدراسة الاستطلاعية:

-التعرف على مجتمع البحث .

-التعرف على صعوبات الميدان.

-التعرف على خصائص ومواصفات العينة.

-التنبؤ بالصعوبات التي يمكن أن تصادف الباحث في إجراء الدراسة .

-ضبط متغيرات الدراسة .

-معرفة نوع الألعاب المطبقة في الروضة .

-معرفة مدى صلاحية المقياس على العينة .

-التعرف على مدى فهم و استعاب طفل الروضة لتعليمات المقياس .

-ضبط العينة النهائية .

2.1مكان وزمان إجراء الدراسة الاستطلاعية:

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية بروضة براعم الفرقان وروضة نور الشافعي بولاية المدية .وتم القيام بهذه العملية في الفترة الممتدة من (15فيفري2023 إلى غاية 20فيفري2023).

3.1عينة الدراسة الاستطلاعية:

اشتملت عينة الدراسة الاستطلاعية على 15طفل من الروضتين بين القسم التحضيري و التمهيدي .كانت طريقة اختيارهم مقصودة والجداول التالية توضح توزيع أفراد العينة.

الجدول (1)يوضح توزيع أفراد العينة للدراسة الاستطلاعية حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	10	%66.66
أنثى	5	%33.33
المجموع	15	%100

من خلال عرضنا لتوزيع أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب الجنس نلاحظ نسبة الذكور (66.66%) وهي تمثل نسبة مرتفعة مقارنة بالإناث التي قدرة بنسبة (33.33%) .

الجدول(2)يوضح توزيع افراد عينة الدراسة الاستطلاعية حسب المستوى التعليمي.

المجموع	التكرار	النسبة المئوية
تمهيدي	8	%53.33
تحضيري	7	%46.66
المجموع	15	%100

تشير نتائج الجدول الخاص بتوزيع عينة أفراد الدراسة حسب المستوى التعليمي إلى ان نسبة أطفال قسم التمهيدي تمثل (53.33%)وهي نسبة مرتفعة مقارنة بنسبة قسم التحضيري التي قدرة ب (46.66%) .

2- الدراسة الأساسية: (روضة نور الشافعي حي بزيوش ولاية المدية).

1.2 منهج الدراسة:

يعتبر التوفيق في اختيار المنهج الملائم مع طبيعة الدراسة أو المشكلة المدروسة أمر فائق الأهمية، حيث يعتمد عليه الباحث في انجاز بحثه، وفي دراستنا لهذا الموضوع المنهج المناسب هو المنهج الشبه تجريبي .

***تعريف المنهج الشبه تجريبي: حينما** يستعصى على الباحث تطبيق المنهج التجريبي بمعناه الكامل فإنه يحاول فرض قدر من التحكم على العوامل الوسيطة(الدخيلة) التي لها بعض الآثار المحتملة في السلوك موضوع الاهتمام. ويوجد في الوقت الحاضر عدة تصميمات من هذا القبيل تجمعها تسمية عامة هي " المنهج شبه التجريبي .ومعنى هذا أن التصميم شبه التجريبي -design Experimental

Quasiهو عبارة عن تجريب لا يمكن أن يتحقق فيه ضبط الإجراءات التجريبية التي يتطلب ضبطها التصميم التجريبي عادة.(**عبدالرحمان سيد سليمان ،2014 :120**).

***دواعي استخدام المنهج شبه التجريبي: لأنه**

-يمكنه تحديد صحة الفرضية، أو دحض إحدى الفرضيات.

-يمكن للباحثين معالجة المتغيرات واستخدامها في العديد **من** المتغيرات التي يرغبون فيها دون تشويه صحة البحث.

-يمكن للباحثين تحليل العلاقات بشكل أكبر **من** خلال الاختبار.

2.2عينة الدراسة الأساسية :

تتكون عينة الدراسة الأساسية من (10)أطفال قسم التحضيري في روضة نور الشافعي سنة(2023/2022) بولاية المدية .تم اختيارهم بطريقة قصديه والجدول التالي يوضح خصائص العينة.

الجدول (3) يوضح توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	6	%60
أنثى	4	%40
المجموع	10	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح المفحوصين حسب متغير الجنس أن نسبة الذكور سجلت (60%)وهي مرتفعة مقارنة بالإناث التي قدرت (40%).

الجدول (4)يوضح توزيع عينة الدراسة الأساسية حسب المستوى التعليمي للأولياء

المستوى	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	1	%10
ثانوي	3	%30
جامعي	6	%60
المجموع	10	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه الذي يوضح المستوى الثقافي لأولياء المفحوصين أن معظم الأولياء لديهم مستوى تعليمي مرتفع حيث سجلت نسبة 60% والمستوى التعليمي المتوسط للأولياء سجلت 30% اما نسبة المستوى التعليمي المنخفض قدرة ب 10%

3 الأدوات المستخدمة في الدراسة:

استخدمت الباحثتان في هذه الدراسة أداتين الأداة الأولى: اختبار تورانس لقياس مهارات التفكير الإبداعي. والأداة الثانية: برنامج الألعاب التعليمية التي قمنا باستخدامها وتطبيقها في رياض الأطفال لمعرفة أثرها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي .كونها تساعدنا في التحقق من صحة الفرضيات، إضافة إلى ذلك فهي تعتبر من أشهر المقايس المعتمدة في البحوث العلمية.

1-مقياس (تورا نس)

من أشهر المقايس التي تم تطويرها مقياس تورانس للتفكير الإبداعي من إعداد بول تورانس الذي يقيس مهارات الطلاقة المرونة والتفاصيل والذي يحتوي على نموذجين احدهما لفظي والأخر يستخدم الأشكال. وقد طبق المقياس في الكثير من

بلدان العالم وعلى الملايين من الصغار والكبار واثبت قدرة تنبؤية عالية من خلال تتبع الأشخاص الذين تم تطبيق المقياس عليهم في مراحل حياتهم اللاحقة .

وأتيحت الفرصة لتقيس المقياس في المملكة العربية السعودية لمدة خمس سنوات من طرف فريق من الباحثين: عبدالله النافع، عبدالله القاطعي، الجوهرة سليمان السليم

الخصائص السيكومترية للأداة القياس(اختبارتورانس):

الثبات:

تم حساب معاملات الثبات بطريق الإعادة وذلك بتكرار تطبيق الاختبار على عينة عشوائية من الفئات العمرية 9-16 من الذكور والإناث مكونة من 114 مفحوصا وبفاصل زمني قدره ثلاث أسابيع، وقد تراوحت معامل بين 0.60 إلى 0.73 كما يتبين من الجدول التالي :

الجدول(5) معاملات الثبات بطريق الإعادة (ن=114).

القدرات	معامل الثبات
الأصالة	0.60
المرونة	0.67
التفاصيل	0.69
الطلاقة	0.73

وهي معاملات جديدة لثبات الاختبار بطريق الإعادة.

الصدق:

تم التحقق من صدق المقياس بحساب معاملات الارتباط بين درجات القدرات الأربعة المكونة للاختبار والدرجة الكلية وذلك بالنسبة للعينة ككل ولكل فئة عمرية من 9-

16سنة .ويبين الجدول(5) مصفوفة معاملات الارتباط بين درجات الاختبار الخمس للعينة الكلية .

الجدول (6) مصفوفة معاملات الارتباط بين قدرات التفكير الإبتكاري اختبار الشكل (الصورة ب) ن=365

القدرة	الأصالة	المرونة	التفاصيل	الطلاقة	الدرجة الكلية
الأصالة	-				
المرونة	0.52	-			
التفاصيل	0.58	0.52	-		
الطلاقة	0.62	0.65	0.45	-	
الدرجة الكلية	0.82	0.78	0.77	0.81	-

وجميع معاملات الارتباط دالة عند مستوى 0.001

وتؤكد معاملات الارتباط اتساق فيما بينها وارتباطها بالدرجة الكلية ارتباطا مرتفعا مما يدل على أن هذه القدرات تمثل إبعادا مختلفة للقدرة الكلية للابتكار. وتتراوح معاملات الارتباط ما بين 0.45 إلى 0.82ويبدو ارتباط.(عبدالله نافع،(1428هـ) :40-42)

2-الألعاب التعليمية المعتمدة :

ومن بين الألعاب التي اعتمدنا عليها وقمنا بتطبيقها على العينة التي اخترناها نذكر منها :

*لعبة الأنشطة التركيبية تساعد على تقوية مهارة الاهتمام بالتفاصيل : وهي نشاطات والعاب يقوم فيها الطفل بتركيب قطع أو أجزاء صغيرة ليكون منها شكلا جديدا وقد يكون غير مألوف. قمنا ببرمجة هذه اللعبة مرتين في الأسبوع مدة 45دقيقة في الفترة الصباحية مدة شهر حيث نقدم للطفل علبة تحتوي على العاب تركيبية نطلب منه أن يركب شكل جديد غير موجود في صورة العلبة ويكون له معنى.

* لعبة ماذا لو هي عبارة عن أسئلة تطرح على شكل لعبة تبدأ بصيغة ماذا لو وهي من أساليب الابتكار فهي تنمي التفكير والخيال للطفل مثل: ماذا لو رأيت شجرة بالونات؟ ماذا لو تكلم الكتاب؟ تكون في الفترة المسائية على شكل لعبة جماعية برمجناها مدة شهر مرتين أسبوعيا .

*لعبة الذاكرة في هذه اللعبة نستعمل علب مختلفة الألوان نضع فيها فواكه مختلفة وكل علبة نقول ماذا يوجد فيها مع التكرار مدة 10دقائق ثم نغلق العلب ونطلب من الطفل أن يجد لنا الفاكهة المطلوبة. تفيد هذه اللعبة في تنشيط التركيز و تنمية الذاكرة مع تنميه مهارة من مهارات التفكير الإبداعي وهي الاطلاقة .

*لعبة البحث عن التشابه ولعبة الجزاء الناقصة هاتين اللعبتين الهدف منهما تنمية مهارة المرونة والتفاصيل معا فاللعبة الأولى يطلب من الطفل إعطاء أمثلة لأجزاء ناقصة لا يمكن الاستغناء عنها مثل ساعة بلا عقارب أو قلم بدون حبر كنا نقوم بهذه اللعبة مرة واحدة في نهاية الأسبوع مدة شهر و لعبة البحث عن التشابه مثل الربط بين العناصر المتشابهة مرتين أسبوعيا .

*لعبة التركيز تساهم في تنشيط الذاكرة وتقوية التركيز للطفل نستخدم فيها أكواب ونضع شيء تحت كوب واحد ونقوم بتحريك الأكواب ويطلب من الطفل معرفة موضع الشيء ويكون محددا بالوقت.

4- الأساليب الإحصائية المستخدمة لمعالجة البيانات:

تم معالجة البيانات باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للإجابة عن فرضيات الدراسة .

5- حدود الدراسة:

-الحدود المكانية : طبقت الدراسة الحالية في مؤسسات رياض الأطفال في ولأية المدية،روضة نور الشافعي حي بزيوش وروضة براعم الفرقان حي المصلى.

-الحدود الزمانية: تم إجراء الجانب العملي للدراسة الحالية وتطبيق الاختبار (مقياس تورانس للتفكير الإبداعي) وبرنامج الألعاب التعليمية على أطفال الروضة في الفترة الممتدة من 20فيفر2023م إلى غاية 23مارس2023م.

-الحدود الموضوعية: تناولت هذه الدراسة موضوع اثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، حيث تطرقنا إلى المتغير الأول وهو الألعاب التعليمية ومتغير ثاني يتمثل في التفكير الإبداعي والذي قيس بعد مهارة الطلاقة، ومهارة الأصالة، ومهارة المرونة والتفاصيل.

الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1- عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى.

2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية.

3-مناقشة النتائج.

استنتاج عام

خاتمة .

تمهيد :

سنعرض في هذا الفصل نتائج الدراسة وتفسيرها، واختبار صحة فروض الدراسة، حيث تشمل على فرضيتين الفرضية العامة والفرضية الجزئية وذلك من خلال القياس القبلي و البعدي للمقياس لمعرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية على مهارات التفكير الإبداعي. كما تناولنا هذا الفصل تفسير الفروض و مناقشتها كالتالي:

عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى:

تنص الفرضية الأولى على وجود اثرللألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة وللتحقق من صدق الفرضية تم حساب الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصور– تكملة الأشكال و الدوائر باستخدام اختبار ت لعينتين مستقلتين حيث جاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (7) يوضح الفروق في مهارة تكوين الصورة لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس ألبعدي

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
قياس قبلي	10	0.80	0.79	-3.48	18	0.003	دال عند 0.05
قياس بعدي	10	2.10	0.87				

يتضح من خلال الجدول رقم (7) ان المتوسط الحسابي لمهارة تكوين الصورة للقياس القبلي بلغ 0.80 بانحراف معياري 0.79 آما المتوسط الحسابي للقياس البعدي يساوي 2.10بانحراف معياري يساوي 0.87 وقيمة اختبار ت قدرت 3.48– ومستوى دلالة 0.003 وهو اصغر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة تكوين الصورة لدى أطفال الروضة لصالح القياس البعدي تعزى للألعاب التعليمية.

جدول رقم (8) يوضح الفروق في مهارة تكملة الأشكال لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس البعدي

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
قياس قبلي	10	10.50	2.91	-5.98	18	0.000	دال عند 0.05
قياس بعدي	10	17.10	1.91				

يتضح من خلال الجدول رقم (8) أن المتوسط الحسابي لمهارة تكملة الأشكال للقياس القبلي بلغ 10.50 بانحراف معياري 2.91 أما المتوسط الحسابي للقياس البعدي يساوي 17.10 بانحراف معياري يساوي 1.91 وقيمة اختبار ت قدرت 5.98- ومستوى دلالة 0.000 وهو اصغر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة تكملة الأشكال لدى أطفال الروضة لصالح القياس البعدي تعزى للألعاب التعليمية

جدول رقم (9) يوضح الفروق في مهارة الدوائر لدى أفراد العينة بين القياس القبلي والقياس البعدي

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
قياس قبلي	10	15.30	4.32	-2.16	18	0.04	دال عند 0.05
قياس بعدي	10	19.50	4.35				

يتضح من خلال الجدول رقم (9) أن المتوسط الحسابي لمهارة الدوائر للقياس القبلي بلغ 15.30 بانحراف معياري 4.32 أما المتوسط الحسابي للقياس البعدي يساوي 19.50 بانحراف معياري يساوي 4.35 وقيمة اختبار ت قدرت 2.16- ومستوى دلالة 0.000 وهو اصغر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه توجد

فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة الدوائر لدى أطفال الروضة لصالح القياس البعدي تعزى للألعاب التعليمية

يتضح من خلال النتائج أن جميع الفروق بين القياس القبلي و القياس البعدي في كل مهارات التفكير الإبداعي جاءت دالة إحصائيا عند 0.05 لصالح القياس البعدي ومنه للألعاب التعليمية اثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على وجود فروق في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصور– تكملة الأشكال و الدوائر بعد التعرض للألعاب التعليمية تعزى لمتغير الجنس لدى لأطفال الروضة للتحقق من صدق الفرضية تم استخدام اختبار ت لعينتين مستقلتين حيث جاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (10) يوضح الفروق في مهارة تكوين الصورة لدى أفراد العينة حسب الجنس

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
ذكر	12	1.50	1.16	0.25	18	0.80	غير دال عند 0.05
أنثى	08	1.38	0.91				

يتضح من خلال الجدول رقم (10) أن المتوسط الحسابي لمهارة تكوين الصورة لعينة الذكور بلغ 1.50 بانحراف معياري 1.16 أما المتوسط الحسابي لعينة الإناث يساوي 1.38 بانحراف معياري يساوي 0.91 وقيمة اختبار ت قدرت 0.25 ومستوى دلالة 0.80 وهو اكبر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه لا توجد

فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة تكوين الصورة لدى أطفال الروضة القياس البعدي تعزى لمتغير الجنس

جدول رقم (11) يوضح الفروق في مهارة تكملة الأشكال لدى أفراد العينة حسب الجنس

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
ذكر	12	13.58	4.56	-0.27	18	0.78	غير دال عند 0.05
أنثى	08	14.13	3.72				

يتضح من خلال الجدول رقم (11) أن المتوسط الحسابي لمهارة تكملة الأشك اللعينة الذكور بلغ 13.58 بانحراف معياري 4.56 أما المتوسط الحسابي لعينة الإناث يساوي14.13 بانحراف معياري يساوي 3.72 وقيمة اختبار ت قدرت 0.27- ومستوى دلالة 0.78 وهو اكبر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة تكملة الأشكال لدى أطفال الروضة تعزى لمتغير الجنس

جدول رقم (12) يوضح الفروق في مهارة الدوائر لدى أفراد العينة حسب الجنس

المتغيرات	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار ت	درجة الحرية	الدلالة المعنوية	الدلالة الاحصائية
ذكر	12	16.25	3.98	-1.35	18	0.19	غير دال عند 0.05
أنثى	08	19.13	5.51				

يتضح من خلال الجدول رقم (12) أن المتوسط الحسابي لمهارة الدوائر عينة الذكور بلغ 16.25 بانحراف معياري 3.98 أما المتوسط الحسابي لعينة الإناث يساوي 19.13 بانحراف معياري يساوي 5.51 وقيمة اختبار ت قدرت 1.35- ومستوى دلالة 0.19 وهو اكبر من مستوى الدالة المعنوية 0.05 أي انه لا توجد

فروق ذات دلالة إحصائية في مهارة الدوائر لدى أطفال الروضة تعزى لمتغير الجنس.

يتضح من خلال النتائج ان جميع الفروق في كل مهارات التفكير الإبداعي جاءت غير دالة إحصائيا عند 0.05 ومنه لا توجد فروق في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضةبعد التعرض للألعاب التعليمية تبعا لمتغير الجنس

مناقشة النتائج:

مناقشة الفرضية الأولى:

تنص الفرضية الأولى على وجود اثر للألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من خلال الفروق بين القياس القبلي والقياس البعدي في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصور و تكملة الأشكال و الدوائر ومن خلال دراسة وتحليل النتائج عن طريق الأساليب الإحصائية تم التحقق منها والتوصل إلىأن جميع الفروق بين القياس القبلي و القياس البعدي في كل مهارات التفكير الإبداعي جاءت دالة إحصائيا عند 0.05 لصالح القياس البعدي ومنه للألعاب التعليمية اثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة وعليه تحقق الفرضية .

اتفقت هذه نتائج مع **دراسة راجح (1998):** هدفت الدراسة إلى تصميم العاب تعليمية لمعرفة اثر استخدامها في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة،المرونة،الطلاقة)أظهرت نتائجها على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في القدرات الإبداعية،**ودراسة الفرماوي(2002)**حول اثر استخدام وحدة تعليمية تقوم على إستراتيجيتي القصة ولعب الدور في تنمية

التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الروضة حيث أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

يمكن تفسير هذه النتيجة في البحث الحالي بان برنامج المطبق على أطفال الروضة أثر على مهارات تفكيرهم الإبداعي كونه يتضمن نشاطات تعد مواقف تستثير قدراتهم العقلية و تساهم في تنميتها وهذا لان النشاطات ملائمة لمتطلبات مرحلة الروضة.

مثل: الألعاب التعليمية التركيبية الهدف من الألعاب التركيبية هو تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل. فمن خلال الألعاب التركيبية يتعلم الطفل مهارات ذات علاقة بتنمية تفكيره العلمي مثل المقارنة، التنبؤ، الملاحظة، كما يميز التشابه والإخلاف بين الأشكال، ويبتكر أنماط البناء، ويتعلم مفاهيم أساسية في الرياضيات كالتصنيف، تسلسل الأطوال، المساحات والأعداد. ولعبة ماذا لو تنمي التفكير والخيال وتهدف إلى تنمية مهارة الطلاقة. ونجد إنااستخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة. ولعبة البحث عن التشابه والجزاء الناقصة لها دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة.

مناقشة الفرضية الثانية:

تنص الفرضية الثانية على وجود فروق في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصور– تكملة الأشكال و الدوائر بعد التعرض للألعاب التعليمية تعزى لمتغير الجنس لدى أطفال الروضة ومن خلال دراسة وتحليل النتائج عن طريق الأساليب الإحصائية تم التحقق منها والتوصل إلىأن جميع الفروق في كل مهارات التفكير الإبداعي جاءت غير دالة إحصائيا عند 0.05 ومنه لا توجد فروق في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بعد التعرض للألعاب التعليميةتعزى لمتغير الجنس ومنه عدم تحقق الفرضية.

اتفقت هذه نتائج مع **دراسة الفرماوي(2002)**حول اثر استخدام وحدة تعليمية تقوم على إستراتيجيتي القصة ولعب الدور في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الروضةالتي توصلت إلى عدم وجود فروق في تأثير الوحدة التعليمية بين البنين والبنات في تنمية التفكير الإبداعي.

يمكن تفسير هذه النتيجة في البحث الحالي بان عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في مهارات التفكير الإبداعي باشتراك كلا الجنسين في خصائص النمو العقلي خاصة في هذه المرحلة العمرية، كما أنهم يتعرضون لنفس المثيرات التعليمية في الروضة والتي تساهم هي الأخرى في تحفيز وتنشيط نموهم من مختلف الجوانب.

كذلك المستوى التعليمي والثقافي للأولياء له دور في تنمية مهارات التفكير الإبداعي وهذا يعتبر سبب لعدم وجود فروق بين الجنسين كما ان الباحثة قامت بمراعاة مراحل العملية الإبداعية المعتمدة لاستثارة التفكير الإبداعي (مرحلة الإعداد، مرحلة الاختمار، مرحلة الاشراق، مرحلة التحقق) بين كل التلاميذ. واعتماد استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي لكل التلاميذ من بينها: استراتيجية العصف الذهني، استراتيجية الاستعمالات، وكذلك استراتيجية ماذا لو كان وترجح الباحثتين انها استراتيجيات استفاد منها الذكور والإناث على حد السواء .

فمن خلال دراستنا لأثر إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي توصلنا للنتائج التالية:

– للألعاب التعليمية دور في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة.

– توجد فروق في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بعد التعرض للألعاب التعليميةتعزى لمتغير الجنس ومنه عدم تحقق الفرضية.

استنتاج عام:

من خلال الدراسة الميدانية التي أجريت حول موضوع أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعى لدى طفل الروضة المعرفية وفي محاولة التحقق من صحة الفرضيات الموضوعية توصلنا إلى – للألعاب التعليمية اثر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في (تكوين صورة، تكملة الأشكال والدوائر)لدى طفل الروضة.

وعدم تحقق الفرضية الثانية وذلك لعدم وجد فروق دالة إحصائيا في مهارات التفكير الإبداعي المتمثلة في مهارات تكوين الصورة، تكملة الأشكال، الدوائر تعزى لمتغير الجنس.

وتحقق الفرضية الرئيسة التي محتواها اثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من خلال النتائج التي تم التوصل إليها، وتجدر الإشارة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية لأطفال الروضة له اثر في تنمية مهاراتهم الإبداعية. وكلما كانت الألعاب متنوعة وفعالة كانت تنمية قدرات الطفل أفضل وأنجع.

خاتمـــة

خاتمة

يتضح من خلال هذه الدراسة أن الألعاب التعليمية تعتبر أحد الأسس والمتطلبات الضرورية من أجل تحسين مستوي أداء طفل الروضة، وتطوير قدراته ومهاراته خاصة المهارات الإبداعية التي تتطور من خلال الألعاب التركيبية والتي تجعل من طفل الروضة قادر على إضافة تفاصيل جديدة لأفكار معطاة من أجل الوصول إلى افتراضات تكميلية تؤدى إلى زيادة جديدة، أما مهارة الأصالة التي تنمى من خلال الألعاب الجماعية والتي تبرز بشكل أكبر في مجال الابتكار والاختراع تجعل الطفل يقدم موضوعات تتميز بالجدة والتفرد. كما تعمل الألعاب التعليمية على تعديل سلوك طفل وتحفيزه مع استخراج أقصى ما لديه من طاقات إبداعية ومهارية، من أجل مواكبة مختلف التطورات التي تحدث في المراحل التعليمية اللاحقة حيث أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن إستخدام الألعاب التعليمية له دور فعال في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

قائمة الاقتراحات

من بين التوصيات التي خرجت بها الدراسة : العمل على تطوير مقاييس التفكير الإبداعي المناسبة لأطفال الروضة والعمل على الاكتشاف المبكر لجوانب الإبداع عند أطفالنا وتطويرها .

-الاهتمام بالأطفال في مرحلة ماقبل الدراسة والعمل من قبل المرشدين والمعلمين على رفع مستوى طموح التلاميذ وحثهم على رفع مستويات طموحاتهم.

- ضرورة اقتراح نشاطات والعاب تعلُّمّة متنوعة تساعد على تنمية التفكير الإبداعي لأطفال الروضة.

-إدراج مختصين لتعليم الأطفال وباستخدام الألعاب التعليمية.

-توفير بيئة ملائمة لمساعدة الطفل على الإلهام والابتكار.

قائمة

المراجـــع

مراجع:

1- احمد الشاش هداية الله (2008) :"موسوعة التربية العلمية "،ط3 ،دار السلام للطباعة والنشر .

2- ابن منظور،أبو الفضل جمال الدين (1993) :"لسان اللسان،لسان العرب"، دار الكتب العلمية ،بيروت.

3- أبو الثمن ،عز الدين (2007) :"آليات التفكير الإبداعي"،دار الفكر الجديد ،بيروت.

4- الحربي،عبيد بن مزعل (2009) :"فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات"،رسالة دكتوراه ،كلية التربية،جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية .

5- الزيات ،فاطمة محمود (2009) :"علم النفس الإبداعي" .ط1.دار المسيرة ،عمان .

6- الكبيسي ،عبد الوحد حميد (2008) : " تنمية التفكير بأساليب مشوقة ".ط2،دار ديبوتو،عمان.

7- حسن علي دله (2020) :"التفكير الإبداعي و التوافق النفسي،مركز الكتاب الاكاديمي".

8- حنان خليل ،محمد المدهون (2012) :"اثر استخدام برنامج القبعات الست في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس" .رسالة ماجيستر في مناهج وطرق التدريس،جامعة الازهر.

9- سعيد،عبد العزيز (2009) :"مدخل إلى الابداع" .د ط.دار الثقافة ،عمان.

10- سناء محمد نصر حجازي (2016) :"سيكولوجية الإبداع" ،دار الفكر العربي،القاهرة.

11- سوزانا ميلر :"سيكولوجية اللعب عند الإنسان "،ترجمة :حسن عيسى ومحمد عماد الدين اسماعيل(1994) ،ط2،القاهرة.

12- صالح ،بن فارس بن صالح الدوسري ،عبدالله بن ابراهيم العجاجي (1435هـ) :"اثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي في مقرر التربية الاجتماعية والوطنية لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي".

13- عبد الرحمان سيد سليمان(2014) :"مناهج البحث "،عالم الكتاب ،كلية التربية .جامعة عين شمس.

14- عبد الله نافع (1428هـ) :"قياس التفكير الإبداعي،الملتقى الاداري الخامس،الابداع والتميز الإداري .البيئة السعودية.

15- عدنان يوسف العتوم ،عبد الناصر الجراح،موقف بشارة(2009) :"تنمية مهارات التفكير نماذج-نظريات وتطبيقات علمية" .دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة .

16- عفيف زيدان ، انتصار عفافة(2007) :"اثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري و المؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث أساسي في مدارس ضواحي القدس"،مجلة جامعة النجاح للأبحاث .

17-علي فارس (2012) :"مهارات ماوراء المعرفة وعلاقتها بالقدرة على التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الثانوية".رسالة ماجيستر ،جامعة الجزائر 2.

18-غانم ،محمود محمد(2009) ":مقدمة في تدريس التفكير".دط.دار الثقافة ،عمان.

19-غدنانة سعيد، البنعلي(2003) :"مدى استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية لمهارات التفكير في تدريس تلاميذ مرحلة الابتدائية بدولة قطر".مجلة رسالة الخليج العربي،الرياض،المملكة العربية السعودية.

20-فاطمة ،جريو (2011) :"الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم القسم التحضيري" ،مجلة جسور المعرفة .

21-محمد بكر نوفل،محمد قاسم سفيان (2001) :"دمج التفكير في المحتوى الدراسي،دار المسيرة ،عمان.

22-محمد حمد الطيطي (2001) :"تنمية قدرات التفكير الإبداعي" .ط1.دار المسيرة.

23-مصطفي عبد السميع ،وسهير جوالة (2005) :"إعداد المعلم تنميته وتدريبه".ط1،دار الفكر.

24-ممدوح عبد المنعم الكناني (2005) :"سيكولوجية الإبداع وأساليب تنميته".ط1.دار الفكر.

25-منال،صالح مصطفي الرياشي(2016) :"اثر توظيف الألعاب التعليمية على تنمية التفكير الاستقرائي والتفاعل الاجتماعي في النحو العربي لدى طالبات الصف

السادس أساسي بغزة،"رسالة ماجستر،منشورة، قسم مناهج وطرائق التدريس ،كلية التربية .

26-نعيمة محمد بدريوس،عبد الفتاح صابر عبد المجيد (2000) :"سيكولوجية اللعب والترويج للعاديين وذوي الحاجات الخاصة ،دار الكتب المصرية،القاهرة.

1-Edigar،Marlow(2004) ،patterns of thinjing in reading ،non journal، in ERIC collection.

2-Vygostsky-l.(1983):"school instruction and mental development In donaldsongrive& part (eds).early childhood development and education ، oxford : black well.

قائمة

الملاحق

الملحق رقم1 :مقياس التفكير الإبداعي" لتورانس"

النّشاط الأوّل: تكوين الصّورة

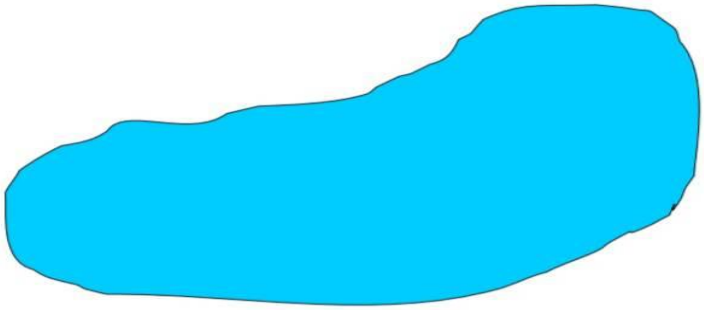
سوف يتمّ توزيع شكل مُنحنى . الصقهُ على الصّفحة المُقابلة بالطّريقة التي ترغبها . ثمّ أضف إليه ما تشاء من الرّسومات بحيث تكوّن صورة أو شكلاً جديداً يحكي قصّةً مُثيرةً ومُدهشة .

حاولْ أنْ تُفكّرَ في صورةٍ أو قصّةٍ لمْ يُفكرْ فيها أحدٌ غيرُكَ .

فكّرْ في إسْم أوْ عنوانٍ لهذهِ الصّورة أو القصّة واكْتُبْهُ في المكان المخصّص لذلك في أسْفل الصّفحة . إجْعلْ العنوانَ يُساعِدُكَ عَلَى أنْ تَحْكِي قصّتك .

والآن إبْدأْ في تكْوين الصّورة وحاولْ أنْ تجْعلها مُخْتلفة عنْ أيّ صورةٍ أُخْرى . واجْعلْها تحكي قصّةً كاملةً ومُثيرةً بقدْرِ ما تسْتطيع.

الآن إبْدأ . لك من الوقت عشْرُ دقائق .



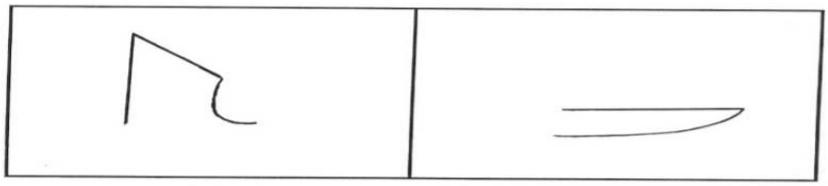
العنوان:.....

النّشاط الثّاني : تكملة الاشكال

يُوجَد عَشرَةُ أَشكَال نَاقِصة . أَضِفْ إلى كُل وَاحِدٍ منها ما تَشَاءُ مِن خُطُوط بِحَيْث تَرْسُم شكلاً أَوْ صُورة جَديدة .
حَاوِلْ أَنْ تَكُونَ الصُّورَة أو الشَّكل تَحْكِي قِصَّةً مُدْهِشَةً وَمُثِيرةً للاهْتِمَام وَلَمْ يَفْكِّر فيها أَحَدٌ غَيْرُك .

أَوْجِدْ عِنْوَاناً مُثِيراً لِكُلّ شَكل تَكْمِلَةً واكْتُبْهُ بِجَانِب رَقْم الشَّكل في أَسْفَل المُرَبَّع الذي فيه الشَّكل .

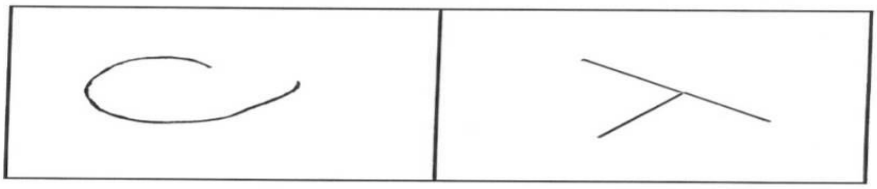
والآن إبْدَأ . لك من الوَقْت عَشْرُ دَقَائِق .



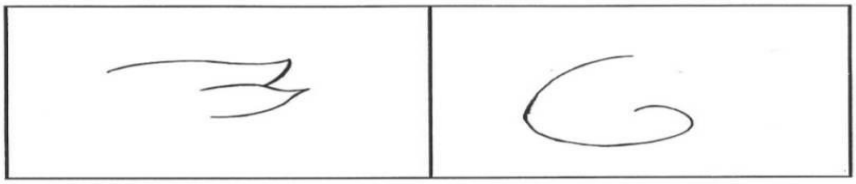
شكل (١) ..... شكل(٢) .....



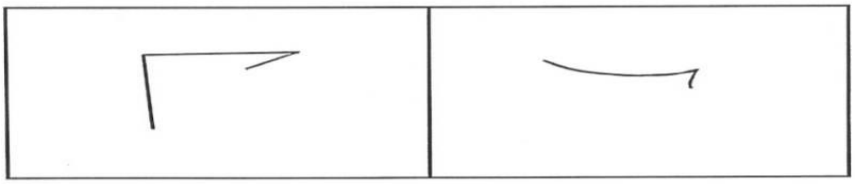
شكل (٣) ..... شكل(٤) .....



شكل (٥) ..... شكل(٦) .....



شكل (٧) ..... شكل(٨) .....



شكل (٩) ..... شكل(١٠) .....

النَّشَاط الثَّالث: الدَّوَائِر

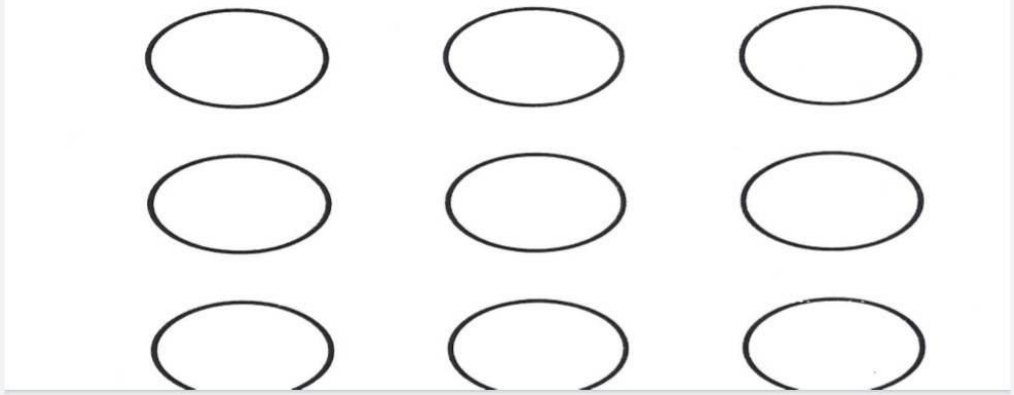
أَوْجِد عدداً من المَوْضوعات أو الصُّور بِاسْتِخْدَام الدَّوائِر المَرْجُودَة في أَسْفَلِ هَذِه الصَّفْحَة وَالصَّفْحة المُقَابِلَة . يَجِبُ أَنْ تكُونَ الدَّوَائِرُ الجزءَ الأَسَاسِّي مما تَعْمَلُه .

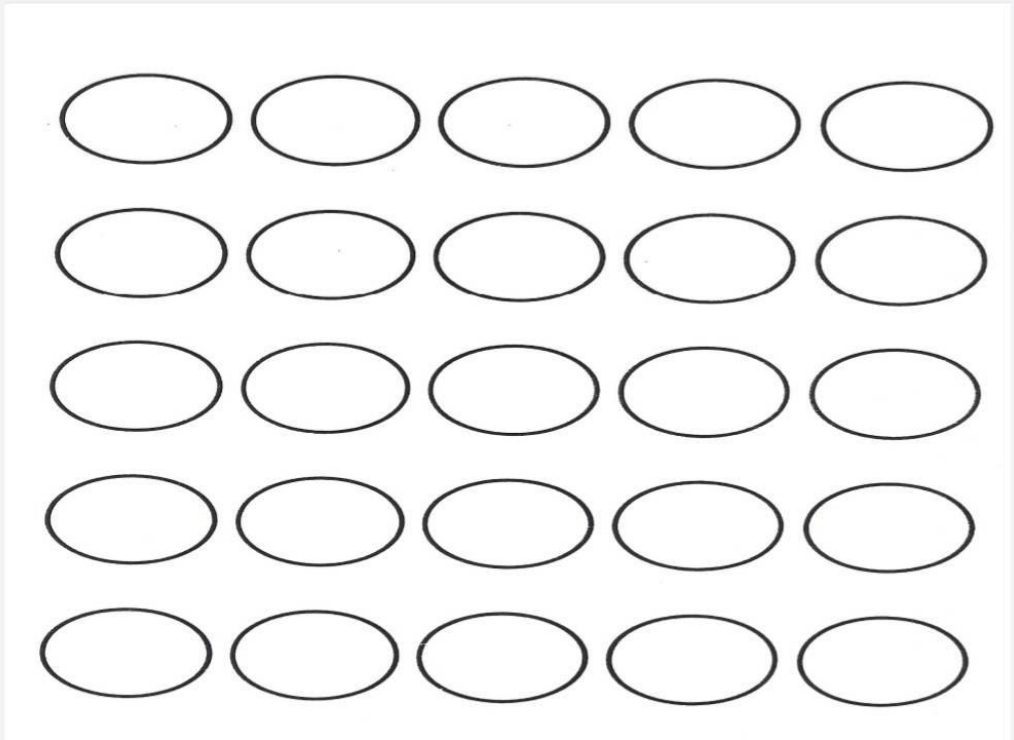
أَضِفْ خُطوطاً حَسْبَما تَرْغَبُ دَاخِلَ الدَّوَائِر أَوْ خَارِجَها أو دَاخِلها و خَارِجَها مَعاً لِترْسِمَ الصُّورَة أو الشَّكْل الَّذي تَرْغَبُهُ .

حَاوِلْ أَنْ تُفَكِّرَ في أَشْيَاءَ لمْ يُفكِّرْ فيها أَحَدٌ غيرك . ارْسُمْ أَكْبَرَ قَدْرٍ ممكن مِنَ الصُّوَر أو المَوَاضيع . اجْعَلْ كُلّ صُورَةٍ أو مَوْضُوعٍ يَحْكِي قِصَّةً كامِلَةً ومُثيرة بِقَدْر ما تَسْتَطِيع .

اكْتُبْ إِسْماً وَعِنْواناً تَحْتَ كُلِّ مَوْضوعٍ أَوْ صُورَة .

والآن إبْدَأ . لك من الوقت عَشْرُ دَقَائِق .





الملحق رقم 2 :ملحق النتائج

```
T-TEST GROUPS=نوعالقياس(12)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدوائرتكملةالاشكالتكوينالصورة
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		23-MAY-2023 05:31:15
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données11
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>

	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	20
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.

	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse.
Syntaxe		T-TEST GROUPS=2 1)نوعالقياس(/MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= تكوين الصورة تكملة الأشكال الدوائر /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00،02

00:00:00،02	Temps écoulé

Statistiques de groupe

	نوع القياس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
تكوينالصورة	قياس قبلي	10	،80	،789	،249
	قياس بعدي	10	2،10	،876	،277
تكملة الأشكال	قياس قبلي	10	10،50	2،915	،922
	قياس بعدي	10	17،10	1،912	،605
الدوائر	قياس قبلي	10	15،30	4،322	1،367
	قياس بعدي	10	19،50	4،353	1،376

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	Ddl
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	179،1	677،0	-3،488	18
	Hypothèse de variances inégales			-3،488	17،807
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	429،2	137،0	-5،986	18
	Hypothèse de variances inégales			-5،986	15،533
الدوائر	Hypothèse de variances égales	044،0	836،0	-2،165	18
	Hypothèse de variances inégales			-2،165	17،999

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	،003	-1،300	،373
	Hypothèse de variances inégales	،003	-1،300	،373
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	،000	-6،600	1،103
	Hypothèse de variances inégales	،000	-6،600	1،103
الدوائر	Hypothèse de variances égales	،044	-4،200	1،940
	Hypothèse de variances inégales	،044	-4،200	1،940

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		Inférieur	Supérieur
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	083،-2	517،-
	Hypothèse de variances inégales	084،-2	516،-
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	916،-8	284،-4
	Hypothèse de variances inégales	943،-8	257،-4
الدوائر	Hypothèse de variances égales	275،-8	125،-
	Hypothèse de variances inégales	275،-8	125،-

```
T-TEST GROUPS=الجنس(12)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدوائرتكملةالاشكالتكوينالصورة
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		23-MAY-2023 05:33:04
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données11
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	20

Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse.

Syntaxe	

Ressources	Temps de processeur	00،00:00:00
	Temps écoulé	00:00:00،03

Avertissements

La table des échantillons indépendants n'est pas générée.

```
T-TEST GROUPS=الجنس(12)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=الدوائرتكملةالاشكالتكوينالصورة
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue	23-MAY-2023 05:34:30
Commentaires	

Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données11
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	20
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportant aucune donnée manquante ou hors plage pour aucune variable de l'analyse.

Syntaxe		T-TEST GROUPS=2 1)الجنس(/MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= تكوينالصورةتكملةالاشكال الدوائر /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00،00
	Temps écoulé	00:00:00،00

Statistiques de groupe

	الجنس	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur standard
تكوينالصورة	ذكر	12	1،50	1،168	،337
	أنثى	8	1،38	،916	،324
تكملةالاشكال	ذكر	12	13،58	4،562	1،317
	أنثى	8	14،13	3،720	1،315

الدوائر	ذكر	12	16،25	3،980	1،149
	أنثى	8	19،13	5،515	1،950

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité des variances		Test t pour égalité des moyennes	
		F	Sig.	t	ddl
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	1،441	،246	،254	18
	Hypothèse de variances inégales			،267	17،392
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	،956	،341	-،279	18
	Hypothèse de variances inégales			-،291	17،121
الدوائر	Hypothèse de variances égales	1،542	،230	-1،358	18

Hypothèse de variances inégales			-1،270	11،800

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes		
		Sig. (bilatéral)	Différence moyenne	Différence erreur standard
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	،802	،125	،492
	Hypothèse de variances inégales	،792	،125	،467
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	،783	-،542	1،942
	Hypothèse de variances inégales	،775	-،542	1،861
الدوائر	Hypothèse de variances égales	،191	-2،875	2،117
	Hypothèse de variances inégales	،228	-2،875	2،263

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes	
		Intervalle de confiance de la différence à 95 %	
		Inférieur	Supérieur
تكوين الصورة	Hypothèse de variances égales	-،908	1،158
	Hypothèse de variances inégales	-،860	1،110
تكملة الأشكال	Hypothèse de variances égales	-4،621	3،538
	Hypothèse de variances inégales	-4،466	3،383
الدوائر	Hypothèse de variances égales	-7،322	1،572
	Hypothèse de variances inégales	-7،815	2،065