أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم

The impact of educational games in the development of creative thinking among children enrolled in kindergarten in Tulkarem

مجدي راشد نمر جيوسي

جامعة فلسطين التقنية (فلسطين)، M.Jayousi@ptuk.edu.ps

تاريخ الاستلام:18-09-2019 تاريخ القبول: 26-01-2020 تاريخ النشر: 26-04-2020

ملخص:

هدفت هذه الدراسة للتعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم للفصل الدراسي الثاني 2019 – 2018، وتكون مجتمع البحث من (6067) طالب وطالبة، منهم(3101) ذكور، و(2966) إناث، وأجريت الدراسة على روضة(ABC) واستخدم المنهج التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (24) طفل وطفلة، تم توزيعهم على مجموعتين: تجريبية تكونت من (12) طفل وطفلة وضابطة تكونت من (12) طفل وطفلة، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي تتعلم باستخدام أسلوب اللعب)، وأطفال المجموعة الضابطة (التي تتعلم بالطريقة الاعتيادية) في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي. وخرجت الدراسة بأهم التوصيات وهي تضمين مناهج رياض الأطفال على ألعاب تعليمية تستثير التفكير الإبداعي عند الأطفال، واسنادها بكراسة خاصة تشرح كيفية إعداد هذه الألعاب وتنفيذها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية؛ التفكير الإبداعي؛ رياض الأطفال.

Abstract:

This study aimed to identify the impact of educational games in the development of creative thinking among children enrolled in kindergarten in Tulkarem for the second semester 2019 -2018 The research community consists of (6067) students, of (3101) males and (2966) females, The study was conducted on ABC Kindergarten) and the pilot method was used and the sample of the study consisted of (24) children, They were divided into two groups: an experimental consisting of (12) children and one officer consisting of (12) children and girls, The study produced the following results: there are statistically significant differences at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$) between the averages of the children of the experimental group (which learn using the method of play) and the children of the control group (which learn the usual way) in the overall degree of the thinking test Creative. The study came up with the most important recommendations, namely the inclusion of kindergarten curricula on educational games that provoke creative thinking in children, and a special booklet explaining how to prepare and implement these games.

Keywords: Educational games; Creative thinking; Kindergarten.

*المؤلف المراسل: M.Jayousi@ptuk.edu.ps

1- مقدمة:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل التي يمر بها الانسان في حياته، نظرا لما يكون لديه في هذه المرحلة من قابلية شديدة للتأثر بما يحيط به من عوامل مختلفة، تؤثر على نموه بشكل عام، كما تؤثر على ما لديه من خصائص، ومواهب، وقدرات بشكل خاص، مما يكون لديه أبعد الأثر في تكوين شخصيته المستقبلية، ولأهمية هذه المرحلة أكد المربون على ضرورة العناية بها، وعلى ضرورة توفير بيئة ملائمة وسوية للطفل، تساهم في تنشيط قدراته وتحفيز مواهبه، وتنميتها إلى أقصى حد (الشريف، 2007).

وأصبحت المؤسسات التعليمية تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرق تدريسها وإدخال البعد التفاعلي (الصرايرة 2011)، وتركز على المشاركة الذاتية الإيجابية للمتعلم وتسعى وصوله للمعلومات واكتسابه الخبرات المتعددة عن طريقها، كما أنها تقوم على أساس نشاط المتعلم وتهدف إلى تنمية أساليب التفكير العلمي لديه (الدقليم، 2015).

ويتضح إستخدام أساليب متنوعة ومختلفة في التدريس مثل استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية، ويعد اللعب من الإستراتيجيات التدريسية الفعالة في عملية التعليم، لما يساهم على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية في جميع جوانبها، فاللعب يشجع على تنمية لغة الحوار والإتصال مع الاخرين وبخاصة عند الأشخاص الخجولين، والذين يحتاجون إلى التشجيع للتواصل مع الآخرين كما يشجع على تنمية التعاون والمشاركة بين التلاميذ (صبيح، 2015).

ويستخدم اللعب لتلبية احتياجات ملموسة لدى أولياء الأمور والمعلمين لتعلم أطفالهم المعارف المختلفة من خلال الألعاب التي تعتمد على إثارة التفكير وتعليمه والتي تؤدي إلى تعليم فعال يقوم أثره في الوقت نفسه ويلبي احتياجات خاصة لدى الأطفال(الحيلة، 2007).

ويعد اللعب سلوكا فطريا وحيويا في حياة الأطفال، فهو المعبر عن طريقة التفكير والعمل والتذكر والإبداع وتمثيل العالم الخارجي وتفهمه، وأنه يمثل للطفل الحياة بكاملها، ويتحقق ذلك عندما يمنحه الكبير الحرية التامة والتشجيع المستمر، مما يكسبه الثقة بالنفس، ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية (الهاشمي 2014).

فالألعاب التعليمية في بيئات الموقف التنافسي تقوم على مجموعة من القواعد ونماذج التعلم المتضمنة بهدف الوصول إلى أهداف تعليمية معينة، ويتم تصميم الألعاب التعليمية بطريقة تجعلها واقعية أو شبه واقعية دافعة للدراسين، جاذبة لانتباههم، وترتبط الالعاب التعليمية بمجموعة من الخصائص التي تميزها كأدوات تربوية ناجعة منها مصداقيتها وتعقدها وما تنطوي عليه من مخاطرة، ومفاجأة، وأحداث غير متوقعة، ولعب الأدوار وتمثيل اللعبة (بخش، 2015).

وللألعاب علاقة وطيدة بالتفكير كأسلوب حياة، ومصدر رئيس للتعلم، وعندما نتذكر أن اللعب يسير في خطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى فإن تحديد هذه الخطوات واختبار صحتها ومدى ارتباط كل منهما بالأخرى ومدى تحقيقها للأهداف التي وضعت من أجلها يقودنا للحديث عن التفكير والإبداع والتعلم كعملية عقلية (عبد الرحيم، 2015).

ويشير الباحث بأن الإبداع عملية يمكن تعلمها والتدرب عليها وأنها ليست موهبة موروثة، ويمكن أن تنمى وأنه مهارة من مهارات التفكير، بالمقابل يعرف الإبداع بأنه عملية تنطوي على شيء جديد يتميز بالجدة والفائدة.

وأن البيئات المفتوحة للعب خارج الفصل الدراسي تتيح للأطفال فرص أفضل للتعلم بطرق مختلفة وتعمل على إثارة الدافعية وتنمية القدرة على التعلم، وأن عناصر الطبيعة كالأرض والأشجار والمياه والجري والتوازن والتسلق تؤدي إلى تنشيط حواس الطفل وتزيد من قدرته على الفهم والإدراك والذاكرة (الملاح، 2012).

ومن هنا يتضح أن الألعاب تساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال وتعتبر كمدخل محبب للأطفال لتعليمهم وتنمية قدراتهم (عامر، 2013).

1.1-الإشكالية:

ان البيئة التي يحتك بها الطفل في هذه المرحلة تمثل الأسرة والروضة اذ لا بد أن يعملا جنبا الى جنب في تطوير الطفل تطويرا علميا سليما ولعل من أبرز الأسباب التي دفعت الباحث الى هذه الدراسة هو أن النشاط السائد في الروضة محاط بغلاف تقليدي في محتواه وأصبح من الضروري أن تكون الألعاب التعليمية أداة حاضرة بقوة في العملية التعليمية لمرحلة رياض الأطفال، لما لها من أهمية في حياة الطفل وأثرها في تنمية الجوانب المختلفة من شخصيته وخاصة التفكير الإبداعي، ويعزو الباحث الاهتمام بذلك الى تنمية المهارات العملية لدى الأطفال من خلال الألعاب التعليمة فتعلم الطفل يعتمد بصورة أساسية على توظيفه لحواسه بغرض معرفة عالمه الخارجي، من خلال ممارسة عمليات التفكير العلمي، ويشير بني هاني (2010) إلى أن زيادة الإهتمام بإتاحة الفرص التعليمة من خلال الألعاب سيؤدي إلى تنمية روح الإبتكار والإبداع لدى الأطفال، وينسجم هذا مع النظرية المعرفية التي تؤكد أن اللعب هو الداعم الرئيس للنمو العقلي عبر المراحل النمائية.

وهذا ما دفعني لحل هذه المشكلة من خلال الإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس وهو: ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم؟

2.1- فرضية الدراسة:

- لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي تتعلم باستخدام أسلوب اللعب)، وأطفال المجموعة الضابطة (التي تتعلم بالطريقة الاعتيادية) في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي.

3.1- أهداف الدراسة:هدفت هذه الدراسة إلى ما يلي:

- التعرف أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم.
- التعرف على فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية الإبداع والإبتكار لدى الأطفال.
- توجيه معلمات رياض الأطفال إلى أثر الألعاب التعليمة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

4.1- أهمية الدراسة:

سعت هذه الدراسة إلى تحقيق أهميتها من خلال التركيز على الأهمية النظرية بالقاء الضوء على واحدة من طرق التدريس الفعالة مع طلاب رياض الأطفال، حيث يبدو أن الدراسات في -حدود علم الباحث - حول هذا الموضوع قليلة.

أما من الناحية التطبيقية فهي تساعد على تنمية مهارات التفكير الإبداعي بإستخدام الألعاب التعليمة حيث أن السرور والمتعة الذي يصاحب اللعب يدفع الطفل إلى حب التعلم والإبتكار والإبداع. وتنبع أهمية هذه

الدراسة التطبيقية من كونها تفتح مجالا لبحوث مستقبلية حول أثر الألعاب، ومن المتوقع أن يستفيد عدد من الجهات من نتائج الدراسة الحالية ومن أبرزها معلمو ومشرفو رياض الأطفال.

5.1- حدود الدراسة: تم إجراء هذه الدراسة في ضوء الحدود التالية:

- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق هذه الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2018-2019 م.
- **الحدود المكانية:** تم تطبيق هذه الدراسة على طلبة رياض الأطفال في روضة(ABC) في مدينة طولكرم.
- **الحدود الموضوعية:** تم تعميم نتائج هذه الدراسة في حدود الدراسة.

6.1- التعريفات الاصطلاحية والإجرائية:

- **الألعاب التعليمية:** نشاطا جمعيا يكون فيه الطفل مشتركا مع الاخرين لإنجاز بعض الأهداف العامة، مؤكدا على أهمية إستخدام الألعاب التنافسية في البيئة الصفية، من أجل تحقيق المهام التربوية المتمثلة في كل من زيادة التفاعل مع المواد الأكاديمية والمهنية، واستثارة دافع الطفل نحو التعلم وزيادة قدرته على الإنجاز وحثه على إستخدام أساليب التعلم طبقا لخصائص الموقف التعليمي وصفاته، وزيادة إدراكه ووعيه لجوانب التحصيل والإنجاز (قنديل، 2007).

ويشير الباحث أن الألعاب التعليمية: هي أنشطة تربوية (عقلية – حركية) هادفة تشتمل على المتعة والتسلية، عادة يمارسها مجموعة من اللاعبين ويحكمها مجموعة من القواعد المنظمة للأداء، ويدخل فيها عنصر المنافسة والتحدي وينتهي بالفوز والخسارة .

- **التفكير الإبداعي:** هو نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة هادفة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقا، ويتميز بالشمولية والتعقيد، لأنه ينطوي على عناصر معرفية وإنفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فردية (محمود، 2014).

ويشير الباحث أن التفكير الابداعي: هو نوع من أنواع التفكير، وهي عملية عقلية تهدف إلى إيجاد حلول للمشكلات، والتوصل إلى نواتج لم تكن معروفة سابقا، ويتميز بالشمولية والتعقيد.

- **رياض الأطفال:** هي مؤسسة تربوية اجتماعية تهدف إلى تحقيق النمو المتكامل والمتوازن للأطفال، بجميع انواعه الجسمية منها والعقلية والاجتماعية بالإضافة إلى تعزيز قدراتهم ومواهبهم المختلفة عن طريق اللعب والنشاط الحر، ويطلق هذا الهدف وتسعى لبلوغه والوصول إليه (العساف، 2011).

ويشير الباحث (اجرائيا): مؤسسة تعليمية وتربوية تقوم على مناهج التربية والتعليم للطفل وتقوم بتأهيل الطفل تأهيلا سليما لدخول المدرسة، ومسؤولة عن تنمية قدرات الطفل في المرحلة العمرية من 5 -3 سنوات بهدف تحقيق النمو والإرتقاء الجسمي والعقلي والنفسي والإنفعالي والإجتماعي.

2-الإطار النظري والدراسات السابقة:

1.2- الإطار النظري:

1- الألعاب التعليمية:

فالألعاب التعليمية هي 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 ألغاز وألعاب ومسائل رياضية تأثر حول موضوع الدرس، وفيها يتنافس الطالب مع معيار (محك) معين (نجم، 2010).

فاللعب في حياة الطفل له قيم عليا منها القيمة الجسدية والتي يظهر الأطفال قدراتهم في المهارات الحركية وأنماط الحركة الذي يحتاج إلى أداء متنوع من الأنشطة الجسدية، ويشاركون بإنتظام في الأنشطة الجسدية ويحققون ويحافظون على مستوى متحسن من الصحة واللياقة البدنية، كما ويظهر للأطفال فهما للمبادئ واستراتيجات واليات الحركة أثناء تنقلهم وأدائهم للأنشطة الجسدية ويقدرون النشاط الجسدي وفائدته للصحة والمتعة، التحدي، والتفاعل الاجتماعي(بشناق ، 2013).

وكذلك له قيمة نفسية لان علماء النفس يعتبرون اللعب من الأساليب المهمة التي يستطيع الطفل عن طريقها التعبير عن نفسه وعن ظروف حياته، كما أن الطفل بإمكانه أن يبدع عالمه الخاص به، ويعبرعن احتياجاته ورغباته، لذلك يعتبر اللعب أداة كشف وتعرف لتكوين الطفل النفسي، كما يكتشف الطفل – عن طريق اللعب – الكثيرعن نفسه كمعرفة قدراته ومهاراته من خلال تعامله مع أقرانه، ومقارنة نفسه بهم، ويتعلم من مشاكله كيف يتمكن من مواجهتها، كما يكتسب مهارة المبادرة في إتخاذ القرارات والتقويم الذاتي (السلامة 2015).

ويحقق قيمة تربوية فهو يعطي فرصة طيبة لشعور الطفل بمقدرته على التفاعل الإيجابي مع بيئته المحيطة به وكيفية مواجهة المشكلات التي تعترضه ومحاولة إيجاد حلول منطقية لهذه المشكلات "واللعب في حد ذاته لا ينطوي بدرجة كبيرة على قيمة تربوية ولكنه يكتسب هذه القيمة إذا أمكن تنظيمه وتوجيهه تربويا فلا يمكن ان تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية، وإنما يتحقق في النموالسليم للطفل بتأثير تربية واعية تضع في الإعتبار خصائص نمو الطفل ومقومات تشكيل شخصيته في سياق نشاط تربوي منظم (شبانة، 2010) ويزرع قيم اجتماعية يتعلم الطفل من خلال اللعب كيف يبني علاقات اجتماعية مع الاخرين، ويتعلم كيفية التعامل معهم بنجاح، كما يتعلم اللعب التعاوني واللعب مع الكبار والأخذ والعطاء(محمد، 2008).

تهدف الالعاب التعليمية الى تحقيق النمو المتكامل للمتعلم من كافة الجوانب، سواء من خلال تنمية جوانب التفكير والعمليات العقلية إضافة لتنمية المفاهيم اللغوية لدى المتعلمين وغرس ثقة الطفل بالنفس، واعتماده عليها مما يمكنه من حل المشكلات التي تواجهه وتحقيق الرضا الذاتي عن النفس، مما يدفع الطفل إلى تحقيق الأهداف المرجوة بصورة مرضية، وتمكن الطفل عن الكشف عن قدرته واستغلالها في مواقف مشابهة وتعمل على تنمية قدرات التلميذ التعبيرية، وتعزيز الدافعية لدى الأطفال(الشمري، 2015)، وتقدم التغذية الراجعة والفورية والمستمرة للطالب خلال عملية التعلم باللعب، ومعرفة مدى تقدمه، وتنمي التآزر البصري والعضلي للطلاب (أبو عودة، 2011).

ومن فوائد الألعاب التعليمية أنها تمكن المتعلم من إشباع حاجاته النفسية كالحرية وممارسة القيادة والنظام، تخفف التوتر النفسي والعصبي، وتساعد على تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات ويوفر فرص التفاعل الاجتماعي فينتقل الطفل من تمركزه حول ذاته إلى الآخرين، ويدخل الخصوبة والتنوع في حياة الطفل كمصدر تعلم وليس وسيلة موضحة (المصري، 2010) ويتوفر فيها عناصر جذب كثيرة مثل المنافسة، والحظ والتشويق، والإثارة وغير ذلك، وتعتبر وسيلة هامة للإعداد للحياة المستقبلية واكتساب المهارة الاجتماعية (عطية 2011).وتسهم في بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية، وإثارة الإهتمام بمواد تعليمية ضعف الإقبال على تعلمها ودراستها (عبيد، 2011). وتمتاز الألعاب التعليمية أنها تساعد في التغلب على جفاف المادة وبعدي المكان والزمان (محمد، 2010)، ويقوم المتعلم بالمشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على الخبرة ويصاحب التعلم عملية إستمتاع باكتساب الخبرة، وإثراء المادة التعليمية بالخبرات والتجارب (علي وآخرون ، 2014).

ومن وظائف الالعاب التعليمية أنه يساهم بأثر كبيرفي إكساب الأطفال كثيرا من المفاهيم والمعاني ومنحهم الخبرات المختلفة والمعلومات والمهارات والمفاهيم والقدرة على حل المشكلات (عيسى، 2007) وتزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية أخرى، إذ يتعرف إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل، ثم يضع حلولا لها، ويتخذ قرارات إزاءها، وبذلك فإن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في الحياة اليومية(عبد الرحمن، 2014) ويمثل أداة تواصل بين الأطفال بغض النظر عن الإختلافات اللغوية والثقافية بينهم، ويعتبر أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفق لقدراتهم (فلاتة، 2014) يمكن زيادة ميول الطفل للتعلم عن طريق عدد كبير من الألعاب التي تتصل بشكل مباشر أو غير مباشر بمجالات محتوى المنهج (المنير، 2011).

وللألعاب التعليمية أنواع عدة منها الألعاب الحركية مثل ألعاب الرمي، القذف، التركيب، السباق، القفز المصارعة، التوازن، التأرجح، الجري، ألعاب الكرة (بني هاني، 2010). وألعاب حل الألغاز وتعتمد على تطبيق المفاهيم والمبادئ والمهارات في حل المشكلات الجديدة وتقوم على التعاون أكثر من التنافس(المنصوري،2013) وهناك الألعاب العلاجية وهي اوجه النشاط المختلفة التي توجه للأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون وهناك الألعاب الإستطلاعية والإستكشافية يشمل هذا النوع من الألعاب كل عملية يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشيء ما وكيف يعمل ذلك الشيء (الشرعة، 2013). ومن أكثر أنواع الالعاب التعليمية شيوعاالألعاب الفنية فتتمثل هذه الألعاب في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي، وهي تفتح فرصة للتعبيرعن مشاعره بحرية ومن أمثلة هذه الألعاب: الرسم والتلوين والغناء والموسيقى (البواب، 2011).

ويشير الباحث أن فكرة الألعاب التعليمية انبثقت من عدة نظريات وهي: نظرية الطاقة الفائضة: تذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي وهو ليس بحاجة إليها أن اللعب تعبير عن الطاقة الفائضة، فمعدل النمو عند الأطفال عال، ولكنه لا يستنفذ كل ما يتولد بهم من الطاقة يدفعهم فائض الطاقة إلى اللعب، أن حرمان الأطفال من الغذاء الكافي يؤدي إلى تبلدهم لكنه لا يوقف نموهم فإن كان شديدة الوطأة فهو أيضا لا يحول دون سير النمو في طريقه، ولكنه لا يتيح للأطفال فائضا من الطاقة يجعلهم يلعبون ويمرحون، ووفقا لهذه النظرية فإن المشاعر الجمالية العليا ونمو الملكات الفنية ينشأ نتيجة لممارسة اللعب، وهذا إكتشاف هام من الناحية التربوية، إذ أنه في هذه النظرية ينظر إلى اللعب على أنه تنفيذ غير هادف للطاقة الزائدة عند الإنسان(محمود، 2014).

أما نظرية التحليل النفسي (سيجموند فرويد): كان لهذه النظرية أثر كبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة كأحد المفاهيم النمائية، بل وكذلك توجيه النظر إلى إثراء العالم الداخلي للطفل، وإلى الإلتفات إلى أن اللعب والسلوك الظاهري ليسهو جوهر الإنسان، ولا يمكن أن تتوقف الدراسة عند المستوى الظاهر منها بل إلى إمعان النظر في المحتويات المركبة التي تتضمنها والوظائف التي يمكن أن تؤديها هذه المحتويات وعلاقتها بالتخيلات وذلك على خلاف إتجاهات أخرى تكفي برصد وتسجيل ووصف لسلوك الظاهر أو تصنيفه وإيجاد الارتباطات بينه وبين سمات أخرى في الشخصية (عامر، 2013).

وأكدت نظرية الترويح: أثر التربية البدنية الأول في ألمانيا القيمة الترويحية للعب في كتابه "ألعاب التدريب والترويح للجسم والعقل"وتفترض هذه النظرية أن الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لإستعادة

حيويته، فاللعب وسيلة الجسم لتنشيط بعد ساعات العمل الطويل وهو أيضا يساعد على استعادة الطاقة المستنفذة في العمل وهو فصل معتاد لتوتر الأعصاب والإجهاد العقلي والقلق النفسي.

وهناك نظرية الإستجمام: فهي تشبه نظرية الترويح، حيث أن اللعب يحث الإنسان على الخروج إلى الخلاء وممارسة أوجه نشاط قديم مثل الصيد، السباحة، المعسكرات ومثل هذا النشاط يكتسب الإنسان راحة وإستجماما يساعدانه على الإستمرار في عمله بروح عالية(السخني، 2011).

واعتمدت نظرية بياجيه: على مراحل النمو الإدراكي عند الطفل وكيفية التعامل معه، وتحريك طاقاته وتنمية قدراته التي تظهر في كل مرحلة من مراحل نموه، وتشجع الطفل ومساعدته على تنمية مواهبه وقدراته العقلية وعلى اتخاذ القرارات حول ما يريد أن يفعله أو كيف يفعله (الخفاجي ، 2010).

- **العلاقة بين الألعاب والتعليم:**

اللعبة التعليمية هي وسيلة لتقييم جزء من العمل مأخوذ من أنشطة معقدة من تيار الحياة يقسم إلى مجموعة من اللاعبين، واجراءات وخطوات مسموح بها، وجزء محدد من الوقت، ويضع إطارا يتم العمل من خلاله.

إذ تم إنشاء ما يمكن وصفه بأنه نظام من الأنشطة، وإذا ضمت اللعبة أكثر من لاعب واحد (كما معظم الألعاب) نصفه بأنه نظام إجتماعي، ومما لا شك فيه أن الألعاب جزء مهم من التنشئة الإجتماعية للأطفال الصغار، واللعب يسمح للطفل التدرب على العمل في إطار مترابط مع الاخرين ضمن قواعد محددة وساعيا لتحقيق هدف معين، وهكذا يمكن إعتبار الألعاب إختراع خاص حيث يتمرن الطفل مع مكونات الحياة.

إن الألعاب كوسيلة للتعلم تستحق إهتمام أكبر بكثير مما تتلقاه فعليا، ومن المؤكد أن هذه الألعاب تستعمل من قبل المعلمين في الصفوف الأولى سواء كأدوات عامة للتنشئة أو كوسيلة لتعليم محتوى معين، ولكنها تعتبر عموما مساعدات للمهمة الأساسية (التدريس) وبعد المراحل الإبتدائية يتم التخلي عنها لصالح نهج أكثر جدية في التدريس (Coleman, 2004, 1) أن الألعاب التعليمية صممت بفاعلية لأهداف تعليمية يمكن ان تعلم العديد من الأشياء بطريقة جذابة ومحفزة، ويمكن أن تستخدم الألعاب للتوسع في القدرات المعرفية فضلا عن أنها منصة لتطوير مهارات وقواعد ومواقف جديدة أو موجودة مسبقا في سياق أهداف العالم الحقيقي ويمكن أن تستخدم لتدريس المواد القديمة بطرق وأساليب حديثة، وأبرز الباحثون أنواع المعارف والمهارات التي قد تدرس بشكل فعال مع الألعاب بما في ذلك المهارات التي يصعب تعليمها وتدريبها بطرق أخرى وهي مهارات تنظيم عليما مثل التحليل واتخاذ القرار والتدريب على المهارات العملية وتطويرالخبرات وبناء روح الفريق والعمل الجماعي وتعزيز مهارات نادرة الاستخدام مثل المحاكاة(Federation of American Scientists, 2006, 20).

وأشار علماء النفس وأبرزهم (بياجيه) منذ فترة طويلة بأهمية اللعب في التنمية المعرفية، على سبيل المثال ووصف اللعب بأنه جزء لا يتجزأ من مراحل النمو المعرفي للطفل، ووفقا لبياجيه، يصبح اللعب أكثر تجريدية ورمزية واجتماعية خلال مرحلة التنمية المختلفة للأطفال وذلك بالسماح لهم بتجاوز واقعهم الفوري، على سبيل المثال، يمكن للطفل أن يتظاهر أن الممّحاة سيارة بينما يعلم جيدا أنها ليست كذلك، هذا النوع من اللعب يسمح للطفل أن يأخذ بعين الإعتبار التمثيلات المتعددة لنفس الشيء .(Homer et al , 2015, 259) ويعتمد تحقيق ذلك على الاستراتيجيات التي يتضمنها أسلوب الألعاب التعليمية ومنها استراتيجية حل المشكلات، والتعلم بالإكتشاف. والتدريس المصغر والتعليم الفردي واستراتيجية والمنافسة(الحيلة، 2012).

لذا فان الأركان الأربعة للألعاب التعليمية تشمل:

1. نظرة عامة للعبة (30 %) كم هي اللعبة مرضية ؟
- اللعب: ماذا يمكن أن تفعل في اللعبة ؟ هل الضوابط منطقية وسهلة؟
- الفن والصوت: كيف يمكن قياس اللعبة جماليا ؟ وهذا يشمل المكونات السمعية والبصرية.

2. دعم المعلم.(% 20)

-الإرشادات كيف يمكن إستخدامها؟

-التشغيل واللعب: كم من اللعب احتاجت هذه اللعبة لتركيبها ومشاركتها في الدرس وتوضيح الوظائف الأساسية وكيفية اللعب.

- المصادر: المواد التكميلية التي يمكن للمعلم إستخدامها لفهم أفضل وكيفية إنشاء درس حول اللعبة.

-التواصل الاجتماعي: وهو حيث يمكن للمعلمين تقديم الدعم والمساعدة والمشاركة ومن الواضح أنه يسهل العثور عليه.

3. المحتوى التعليمي(% 30).
- إستراتيجيات التدريس: هل إستراتيجيات التدريس مناسبة لمخرجات التعلم؟
- التصميم التعليمي : هل التصميم التعليمي يتماشى مع مبادئ ميريك الأولى للتعليمات؟
- الأهداف : هل يبدو أن اللعبة تحتث الألعاب التعليمية؟
- إدراك أهداف التعلم : هل هي واضحة ؟ سواء في اللعبة أو في مواد التعلم؟
- التكامل: هل الأهداف متكاملة في اللعبة؟
- التقييم: هل هو مثقل بأهداف اللعبة؟

4. تقييم ماجيك بوليت (بيكر 2011) 20 %.

هذا التقييم أكثرموضوعية ويستند على شعور المعلم حول ما إذا كانت اللعبة مناسبة أو لا:

-التوازن العام: هل العلاقة بين ما يستطيع الطالب تعلمه وبين ما يجب أن يتعلمه داخل وخارج اللعبة مناسب الإستخدام المقصورمنها؟

-ما يمكن مقابل ما يجب: هل يمكن الإنتهاءمن اللعبة دون تعلم أي شيء؟

- الجانب العملي مقابل الجانب النظري : هل التعلم العملي المطلوب مناسب للغرض المقصود من اللعبة؟
- التعليم مقابل التقدير: هل هناك توازن مناسب بين التعلم والمتعة ؟(Schrier, 2015, 51)

2- التفكير الإبداعي:

الإهتمام بالإبداع والأشخاص المبدعين يرجع إلى ما قبل الفلسفة اليونانية ونرى ذلك في كتابات أفلاطون (347 – 427 ق-م) وأرسطو,واهتم العرب والمسلمين قديما بمن تظهر عليهم سمات الموهبة والتفوق من الشعراء والعلماء، وعلماء علم الكلام، وأشاروا إلى تفاوت الأفراد في القدرات العقلية، وعزوا ذلك إلى ما يحصل في النفوس من أثار الحضارة والثقافة وظروف البيئة.

وبعد عام (1950م) بداية الأبحاث والدراسات المنهجية للإبداع، عندما ألقى (جيلفورد) خطابه الشهير بصفته رئيسا للجمعية الأمريكية لعلم النفس الذي وضح فيه ضرورة الإهتمام بالإبداع، وتمثل هذه المرحلة الأساسية الذي يفصل ما بين الخلط والتشويش بين مفهومي الذكاء والإبداع، الذي كان قبل جيلفورد ومرحلة التمييز بين المفهومين وبداية تحديد مفهوم الإبداع والتفكير الإبداعي (عبد الوهاب، 2011).

فالتفكير الإبداعي: هو تفكير منفتح يخرج منه التسلسل المعتاد في التفكير إلى أن يكون تفكيرا متشعبا ومتنوعا يؤدي إلى توليد أكثر من إجابة واحدة للمشكلة، وهو العملية الذهنية التي نستخدمها للوصول إلى أفكار والرؤى الجديدة، أوالتي تؤدي إلى الدمج والتأليف بين الأفكار والأشياء التي يعتبر سابقا أنها غير مترابطة (الجنابي، 2015).

ويمتاز التفكير الإبداعي بأنه نوع من أنواع التفكير الذي له أكثر من حل، وقادر على إنتاج الجديد من الأفكار والأشياء المألوفة، وقادر على النظر إلى الأمور من زوايا مختلفة، ومفيد ونافع وقادر على الإنتقال والتطبيق، حساس للمشكلات أي قادر على رؤية وإيجاد حلول مختلفة لها، وقادر على ملاحظة النواقص والتناقضات في البيئة(حسن، 2014) ويعكس ظاهرة متعددة الأوجه والجوانب والطلاقة الفكرية والأصالة (عطيفي، 2014).

فمن سمات الشخصية المبدعة ان الفرد المبدع يتسم بخروجه عن المألوف التقليدي، ولديه دافعية قوية وطاقة عالية على المثابرة في العمل وميل واسع للإطلاع، يظهر في إندفاعه في تحصيل العلم والرغبة في المعرفة، والميل إلى الإستقلالية وضعف المسايرة الإجتماعية للأفراد والفئات، والرغبة العارمة في تفضيل المواقف الصعبة والمعقدة على السهلة والبسيطة كما تمتاز بسعة الخيال والإنفتاح الذهني، ولديه الرغبة في توظيف الإمكانيات العقلية والمعرفية والتعبيرية(البرقعاوي، 2014) القدرة على إتباع الآخرين، الولع باللعب أو العمل بالأشياء غير المتوقعة، المغامرة وعدم الخوف، حب السفر والتجول والإستمتاع بتجريب الأمور الجديدة كثرة الأسئلة لدرجة الملل(العرواني، 2014).

وطبيعة الفرد أثناء التفكير الإبداعي يتعامل مع الأشياء غير المتوقعة، كما يطبق المعرفة التي يعرفها في الموقف الجديد، يكتشف العلاقات التي تربط بين الأشياء والمعلومات المختلفة، ويستخدم المعرفة بطريقة جديدة، ويتفاعل مع المتغيرات السريعة، ويستطيع الإستفادة من الأفكار والأدوات المختلفة، ويتميز بالمرونة في التفكير(شعبان، 2015).

وأشار عبد المجيد أن اللعب يرتبط ارتباط وثيقا بإبداع الطفل فيبدأ بتكوين عادات إبداعية تنمو من خلال اللعب وإبتداء من سن السادسة يبدأ الطفل في الإتجاه نحو تكوين إيقاعات العمل، وهو يرى أن اللعب دراما خالصة سواء كان لعبا فرديا أو لعبا جماعيا، لعبا واقعيا أولعبا تخيليا بأي لعب تخيليا بأي لعب ينطوي على عنصر تمثيلي.

ويرى تورانس أن ما نلاحظه من سلوك الأطفال في تعاملهم مع الأشياء وهزها وتدويرها ومعالجتها بطرق متعددة يشير إلى بدايات التفكير الإبداعي لديهم(عبد المجيد، 2005).

فالتفكير الإبداعي **ينمي عدة مهارات منها:** الطلاقة: ويقصد بها القدرة على توليد عدد كبير من البدائل والأفكار عند الإستجابة لمثير معين، والسرعة والسهولة في توليدها، وهي في جوهرها عملية التذكر وإستدعاء اختيارية لمعلومات أو خبرات أو مفاهيم تم نقلها في فترة سابقة وتشير الطلاقة إلى الجانب الكمي للإبداع، ولها ثلاثة أنواع: طلاقة الأفكار والطلاقة الإرتباطية والطلاقة التعبيرية(بارعيدة، 2015) وينمي مهارة المرونة وهي القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه مسار التفكير أو تحويله مع تغير المثير أو متطلبات الموقف، والمرونة عكس الجمود الذهني الذي يعني تبني أنماط ذهنية محددة سلفا وغير قابلة للتغيير حسب ما تستدعي الحاجة، ومن أشكال المرونة: المرونة التلقائية والمرونة التكيفية ومرونة إعادة التعريف أو التخلي عن مفهوم أو علاقة قديمة لمعالجة مشكلة جديدة (الرويلي، 2015) والأصالة: وتشير

إلى قدرة إنتاج عدد من الإستجابات غير العادية وغير العادية المباشرة، أو إكتشاف الأخطاء غير الشائعة وذلك بسرعة كبيرة ويشترط أن تكون مقبولة ومناسبة للهدف، مع إتصافها بالجدة والطرافة وتعني الأصالة القدرة على إنتاج إستجابات أصيلة، أي قليلة التكرار بالمعنى الإحصائي داخل أصالتها (مصطفى، 2015) والذكاء أن الإبداع لا يتطلب قدرا خارقا، كما أنه لا توجد علاقة طردية بينهما، إنما المبدع يجب أن يكون على قدر من الذكاء يسمح له بالفهم والربط بين الأحداث (التي تبدو للإنسان العادي أنها متناثرة) والإدراك المسموح للمواقف(الأثري، 2006).

ويشير صوافطةأن **مكونات التفكير الإبداعي تتمثل في ما يلي:**

- عملية الإبداع: وهي العملية التي تتطلب من المتعلم بذل نشاط في موقف معين من خلال تحديد المشكلة وأوجه النقص، وفرض الفروض وتجريبها لحل تلك المشكلة.
- الناتج الإبداعي: وهو العملية التي يقوم المتعلم خلالها بإعادة تنظيم خبراته لإنتاج أشياء جديدة غير مألوفة وصحيحة في ضوء معايير معينة.
- البيئة الإبداعية: وهي عبارة عن المجتمع الذي يحيط بالمتعلم ويهيئ له الفرص المناسبة والمشجعة على الإبداع (صوافطة، 2008).

وأكد (غانم) أن للتفكير الابداعي مستويات عدة منها:

- الإبداعي التعبيري: ويتمثل في الرسوم التلقائية للأطفال وهو أكثر المستويات أساسية، ويعد ضروريا لظهور المستويات التالية جميعا، ويتمثل في التعبير المستقل دون حاجة إلى المهارة أو الأصالة أونوعية الإنتاج.
- الإبداع التجديدي: ويشير إلى القدرة على اختراق قوانين ومبادئ أو مدارس فكرية ثابتة وتقديم منطلقات وأفكار جديدة.
- الإبداع التخيلي: وهو أعلى مستويات الإبداع ويتحقق فيه الوصول إلى مبدأ أو نظرية أو إفتراض جديد كليا (غانم، 2009).

ومن سائل تنمية التفكير الإبداعي إيجاد جو يحترم الأفكار الإبداعية الجديدة، ويعزز ويتقبل ويدعم الأفكار الإبداعية، التبنية للأفكار التي تهدد الذات وتقلل الشعور بالأمن وإقتراح أفكار جديدة مبتكرة بعيدا عن النقد والتجريح أو السخرية، وإيجاد جو من الإنفتاح والمرونة، والتركيز على الطالب وأفكاره وإهتماماته، دعم وتعزيز الأفكار غير العادية، ومساعدة التلاميذ على تعزيز الأخطاء وإعطاء وقت كافي للتفكير في أفكارهم وإشتراك الطلبة في حلول المشكلات، وإتخاذ القرار، وإعطاء الطلبة دروس في حفظ النفس، وإتاحة الفرصة لجميع الطلبة بالمشاركة (السويلميين، 2015).

ومما لا شك فيه أن هناك عدة عقبات تواجه التفكير الإبداعي منها:

أولا:العقبات الشخصية: ضعف الثقة بالنفس، الحماسة المفرطة، الميل لمجاراة الاخرين، التفكير النمطي الذي تحكمه العادة، التسرع وعدم إحتمال الغموض، التشبع الذي يعني الوصول إلى حالة من الإستقرار الزائد، وعدم الحساسية أو الشعور بالضجر.

ثانيا: العقبات الظرفية: مقاومة التغيير، عد التوازن بين الجد والفكاهة، وعدم التوازن بين التنافس والتعاون(جبر 2007).

3- رياض الأطفال:

تعد رياض الأطفال مرحلة تسبق المرحلة الإبتدائية يلتحق بها الأطفال بعمر(6 – 4) سنوات، بقسميها الروضة والتمهيدي، تهدف إلى النمو الشامل للطفل في الجوانب الجسمية والعقلية والاجتماعية والخلقية وتيسر إلتحاقهم بالمدراس الإبتدائية (محمد ، 2014).

وتهدف رياض الأطفال مساعدة الأطفال وتدريبهم على أسلوب التفكير المنطقي وتحمل المسؤولية وإحترام حريات الاخرين، وإفساح المجال للطفل للقيام بتمرينات تساعدعلى نموالعضلات الكبيرة والصغيرة وتنمي لديه القدرة على الضبط والتنسيق والمرونة والتآزر الحركي بين أجزاء الجسم المختلفة (الشرايرة، 2007)، كما تزود الطفل بالمبادئ والقيم الخلقية بما يتناسب ومرحلته العمرية وتعزيز مشاعر الإنتماء للوطن، وإكساب الطفل الإتجاهاتالاجتماعية التي تساعد على التفاعل مع الأقران والراشدين(أحمد، 2006)، وتعمل على إنفتاح شخصية الطفل، وإكتشاف البيئة المحيطة به والعالم الذي يعيش به، والحث على الممارسة الكافية للأنشطة البدينة (بن ميصرة ، 2008)، وتساعد على التعلم غير المباشر ويتم من خلال النشاط داخل الروضة تزويد الطفل بالمعلومات المناسبة لمرحلتهم العمرية والعادات الملائمة من خلال الأنشطة وفعاليات تعليمية غير مباشرة (حزبون، 2013) وتشجيع نشاطه الإبتكاري،وتعهد ذوقه الجمالي وإتاحة الفرصة أمام حيويته للإنطلاق الموجه وتزويده بثروة من الأساسيات الميسرة والتعابير الصحيحة والمعلومات المناسبة لسنه المتعلقة بما يحيط به (مهودر، 2012).

- **فلسفة رياض الأطفال:**أنها امتداد للأسرة من حيث توفر الحنان والعطف للطفل وليس بديلا عنها، والموازنة بين الكم والكيف في تقديم الخبرات إلى الطفل، حيث أن تقديم الخبرات قليلة قد يعني إهدار الإمكانيات وتقديم خبرات أكثر وأكبر من قدرات الطفل يؤدي إلى إحباطه وفشله (الحمراوي، 2013) إحترام الطفل وإتاحة الفرصة له للتعبيرعن رأيه بحرية دون تدخل من المعلمة، للخبرة المبكرة أوالحرمان منها أثر كبير على مستقبل الطفل لذا يجب أن تتولى رياض الأطفال عناية هامة لتوسيع مدارك الطفل (شريف، 2014) تنمية الدافعية لدى طفل الروضة نحو التعلم والإستعداد له، وتنمية الإتجاهات الإيجابية نحوالمدرسة عن طريق البرامج التي تقدمها الروضة له، والتي تسهم في تعميق رغبته في التعلم وتعلقه بالمدرسة(السعود، 2013).
- **أهمية رياض الأطفال:** تسهم الروضة بقدر تربوي في إعداد وتربية الأطفال التربية السليمة في هذا السن المبكرة، فالإستثمار الأمثل لإمكانات الطفولة وصقلها بما يتفق مع التوجهات التربوية السليمة (الدسوقي، 2009). ضرورة الإهتمام بالطفل وخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة الإبتدائية أي من سن 6 – 4 سنوات، الإهتمام بتوطيد العلاقة بين الإدارة المدرسية الإبتدائية والبيئة المحلية للطفل، حيث أنها تشكل الجانب الأكبر من خبرات الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة(عبد اللطيف،2014).

فمن حاجات طفل الروضة تعلم تناول الأطعمة على اختلافها والمشي بإتزان، وضبط التخلص من الفضلات الزائدة، وتعلم الفروق بين الجنسين، وتعلم الإرتباط عاطفيا بالوالدين والأخوة والآخرين، والتمييز بين الصواب والخطأ والتمييز بين الأصوات وبين الألوان، ومهارة العد والتسلسل، وتعلم المهارات اليدوية البسيطة والدقيقة مثل شك الخرز، تركيب المكعبات، وتعلم الإستقلالية، والإعتماد على النفس والتواصل مع الاخرين (أبو لطيفة، 2011). ومن أهم الحاجات التي يجب توفرها الحاجات النفسية وهي الحاجة إلى الأمن وذلك من خلال توفير بيئة امنة للطفل وتوفير الحب والإستقرار، والحاجة إلى الحب والإنتماء فهو يحتاج إلى الشعور بالحب

والتقبل وإلى العطف والحنان من قبل الوالدين، والحاجة إلى الإحترام والتقدير والإعتراف بوجوده من قبل الاخرين وعدم إهماله، والحاجة إلى الشعور بالنجاح وتأكيد الذات (ششتاوي، 2005).

- **خصائص الطفل في مرحلة رياض الأطفال:** يتسم الطفل في هذه المرحلة بحب الإستطلاع، لذا يطلق علماء النفس على هذه المرحلة (عمر الإستكشاف) لأن أكثر ما يواجه الطفل في هذا العمر هو إكتشاف البيئة المحيطة به، لذا فهو يكثرمن الأسئلة، يمكن الطفل في هذه المرحلة من تصنيف الأشياء تبعا لمعيار أو إقامة تناظر بين مجموعتين من الأشياء ويغلب عليه نوعان من التفكير: التفكير الحسي المتعلق بأشياء محسوسة، والتفكير بالصور وهولم يرتفع بعد إلى مستوى التفكير المجرد، ولا يستطيع الطفل في هذه المرحلة تركيز إنتباهه مدة طويلة، مما يدعو أن تكون الألعاب قصيرة سريعة الحوادث ومليئة بالتشويق(مهدي، 2014).

ومن خصائص معلمة رياض الأطفال الإعتماد على اللمس والإبتسامة والحفاظ على الإتصال بالنظر والتحدث بود للأطفال، وحضنهم والغناء لهم واللعب معهم، لذا يجب أن تكون لديها طاقة وصحة ومتعة، ويجب أن تظهر إحتراما لكل الثقافات واللغات والأعراف، ويحب عليها دعوة الآباء لملاحظة البرنامج والتعرف عليهم والمشاركة بهوايتهم لأطفالهم.

واخيرا كمعلمة لطفل الروضة (ما قبل المدرسة) أن تكون على دراية بما هو جديد في الأبحاث وقراءة الجرائد التعليمية والكتب وحضور المؤتمرات العلمية(هير وآخرون ، 2010).

إن قصور الإعداد التربوي للمعلمات قد يؤدي إلى بعض العقبات الوخيمة التي قد تؤثر على كفاءة المادة التعليمية منها: تدني الخدمة المقدمة في رياض الأطفال، وتدني مستوى التحصيل لدى الأطفال، وإتباع أساليب غير وظيفية واللجوء إلى الأساليب القسرية في التعامل مع الأطفال، والهروب من أسئلتهم مما لا يساعد في إشباع رغبتهم في حب الإستطلاع، والبعد عن فلسفة رياض الأطفال(عبد المجيد، 2005).

2.2- الدراسات السابقة:

- دراسة القباطي (2019) هدفت للتعرف إلى أثر الاختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب الألكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية، ولتحقيق هدف البحث تم تصميم برمجتي ألعاب تعليمية الكترونية تضمنت كل منها الألعاب التعليمية نفسها مع اختلاف نمط التغذية الراجعة وقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي ذي المجموعتين التجريبيتين، وقد تم تطبيق مواد المعالجة التجريبية وأداة القياس على عينة مكونه من (40) طفلا وطفلة من أطفال مدارس شموخ اليمن بأمانة العاصمة وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيتين: بواقع (20) طفلا وطفلة للمجموعة الواحدة، حيث تم تدريس المجموعة باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية ذات نمط التغذية الراجعة البصرية ودرست المجموعة الثانية باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية ذات نمط التغذية الراجعة السمعية وقد أسفرت النتائج الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي المجموعتين التجريبيتين الاولى والثانية في القياس البعدي لمهارات التفكير الابداعي ككل وعلى مستوى كل مهارة على حدة لصالح المجموعة التجريبية الثانية التي درست باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية ذات نمط التغذية الراجعة السمعية.
- وهدفت دراسة مستوفي واخرون (2016) بعنوان التعليم المرح باستخدام الألعاب التعليمية للفئة العمرية(12 – 7 عام، في مدينة طهران، ايران، وتكونت عينة الدراسة من 20 طفل في تقييم لعبتين، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: أن الألعاب التعليمية تزيد المعرفة ومخرجات الكفاءة الذاتية بدون الحاجة لوجود معلم

أو مشرف، وأظهرت الألعاب حركة ومتعة وسهولة في الإستيعاب، وقد خرجت الدراسة بأهم التوصيات: يجب أن تعزز اللعبة بإستراتيجيات مثل استخلاص المعلومات، والمهارات والأنشطة وصرامة المحتوى التعليمي ويجب أن تكون اللعبة جذابة لكل الذكور والإناث.

- وأشارت دراسة هاينز .. واخرون (2016) بعنوان استخدام ألعاب الكومبيوتر التعليمية في الفصول الدراسية تجارب المعلمين، المواقف، التصورات والمخاوف، احتياجات الدعم، لدى معلمي العلوم في المدارس المتوسطة والثانوية في ولاية جورجيا في الولايات المتحدة الأمريكية، وتكونت عينة الدراسة من (111) معلم ومعلمة، وخرجت الدراسة بالنتائج التالية: كان معلمو المدارس المتوسطة أكثر ثقة وأبلغوا عن مستوى أعلى من الفوائد مقارنة بمعلمي المدارس الثانوية، وكان للمشاركين الذين استخدموا الألعاب أكثر إيجابية تجاه الألعاب من أولئك الذين لم يستخدموها، وقد خرجت الدراسة بأهم التوصيات: أوصى المشاركون أن اللعبة يحب أن تكون فعالة وسهلة الإستخدام ليستخدموها في الصفوف الدراسية، وأن تكون مجانية وممتعة ومتوافقة مع معايير المنطقة.
- وبينت دراسة والي (2016) إستخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية لدى طلاب الصف الأول بمدرسة وجيه أباظة الإعدادية بدمنهور للفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2015– 2014م، وتكونت عينة الدراسة من (125) طالبا وطالبة وتم تقسيمهم بشكل عشوائي إلى ثلاث مجموعات: مجموعة تجريبية أولى وعددها (38) طالبا وطالبة ودرست بالفترة الصباحية، ومجموعة تجريبي ثانية وعددها(41) طالبا وطالبة ودرست بالفترة المسائية ومجموعة ضابطة وعددها (46) طالبا وطالبة ودرست بالفترة المسائية، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: تتيح برامج الألعاب التعليمة الإلكترونية غير المباشرة الفرصة أمام الطالب للتعديل في اللعبة واختيار قواعد جديدة في كل مرة، بما يشجعه على التعلم الذاتي من خلال الإكتشاف الحر، وقد خرجت الدراسة بأهم التوصيات: عقد برامج تدريبية للمعلمين بغرض تشجيعهم على إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- وتوصلت دراسة ماركلندا، بجورن، تايلور،صوفيا (2016) الألعاب التعليمية قيد الممارسة: التحديات التي ينطوي عليها تطبيق المناهج القائمة على الألعاب، وقد تكونت العينة من طلاب الصف الخامس والسابع، وإستخدم الباحث المنهج التجريبي، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: لاحظ المعلمون تعارضا بين ممارسة الطلاب للعبة كما إعتادوا في المنزل وكيف كان من المفترض ممارستها من خلال الصفوف الدراسية، ودمج الألعاب في البيئات التعليمية الرسمية أمر شاق بدون الدعم الخارجي، وقد خرجت الدراسة بأهم التوصيات: أوصى الباحثون ضرورة تعديل نظام الساعات التعليمية لتوفير الوقت المناسب للألعاب داخل الصف، وتوفير الأثرات التدريبية للمعلمين لتدريبهم على إستخدام الألعاب بكفاءة وفاعلية، ومراجعة البيئة التعليمية وتوفير الأجهزة والمناهج التعليمية القائمة على اللعبة.
- أما دراسة الجيوسي (2015) بعنوان التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلميهم لشمال الضفة الغربية للعام الدراسي 2015 – 2014 وتكون مجتمع البحث من (720) معلم ومعلمة، وتكونت عينة الدراسة من (622) معلم ومعلمة، منهم (279) معلم و(324) معلمة،وتم استخدام الإستبانة كأداة للبحث إذ تكونت من (24) فقرة مقسمة على خمسة مجالات، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية أنه يوجد فروق دالة إحصائيا للتعلم باللعب وأهميته

في النمو العرفي والوجداني التي تعزى لمتغير المحافظة والعمر، وخرجت الدراسة بأهم التوصيات زيادة التركيز على جعل إستراتيجية اللعب طريقة أساسية في التدريس في هذه المرحلة خصوصا وأن التلاميذ يعانون من وضع نفسي سيء بسبب ما يواجهونه يوميا من معاناة بسبب الإحتلال.

- وأشارت دراسة مدكور (2015) أن فاعلية نمط التعليم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمة الإلكترونية في تنمية التحصيل والإتجاه نحوه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمقرر العلوم لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي بمدارس الإعدادية بإدارة أشمعون التعليمية للعام الدراسي (2015 – 2014)، وتكونت عينة الدراسة من (31) تلميذ وتلميذة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: الأولى (15) تلميذا وتلميذة، والثانية (16) تلميذا وتلميذة، وقد خرجت بالنتائج التالية: أن التعلم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية بغض النظر عن نمطه أدى تنمية كل من التحصيل والإتجاه الإيجابي نحو التعلم المدمج، وقد خرجت الدراسة بعدة توصيات: الإستفادة من قائمة المعايير البحث الحالي في تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها في بيئات التعلم.
- وتوصلت دراسة نوبي، الجزار (2015) الى تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في تنمية الخيال وحب الإستطلاع لدى تلميذات المرحلة الإبتدائية، الصف الخامس الإبتدائي بمدارس جامعة الملك فهد للتبرول والمعادن بمحافظة الظهران في المملكة العربية السعودية للفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2014 – 2013م، وقد كان مجتمع الدراسة (600) تلميذة وقد أستخدم المنهج التجريبي وأجريب على عينة مقسمة إلى مجموعتين وكان عدد المجموعة الأولى (20) والمجموعة الثانية (17)، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: يوجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (a≤ 0.05) بين متوسطات درجات القياس البعدي لمقياس الخيال بين المجموعة التجريبية الأولى (الألعاب وفق أحداث التعلم لجانييه) والتجريبية الثانية (الألعاب بدون أحداث التعلم لجانييه)، وقد خرجت الدراسة بتوصيات عدة منها تشجيع إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم داخل المؤسسات التعليمية بحيث تغطي جميع مناهج المقررات التعليمة في التعليم الخاص والعام.
- أما دراسة الشحات، محمد وآخرون (2014) بعنوان برنامج تعليمي بإستخدام الألعاب التروبوية على الإدراك الحركي لمرحلة الطفولة المتأخرة لدى طلاب الصف الأول من مدرسة شطا هيكل التابعة لإدارة شربين التعليمية بمحافظة الدقهلية للعام الدراسي 2014 – 2013م، وتكون مجتمع الدراسة من (45) طفل وطفلة تتراوح أعمارهم من (7 – 6) سنوات،وتكونت عينة الدراسة من (30) طفل وطفلة تم إختيارهم بشكل عشوائي من بين أطفال الصف الأول الإبتدائي، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين متكافئتين: مجموعة تجريبية وعددها (15) طفل وطفلة ومجموعة ضابطة وعددها (15) طفل وطفلة، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: تفوق المجموعة التجريبية التي تم التدريس لها بالبرنامج التعليمي بإستخدام الألعاب التربوية على بعض المهارات الحركية والإدراك الحركي لدى أطفال الصف الأول الإبتدائي، وقد خرجت الدراسة بعدة توصيات أهمها ضرورة الإهتمام بتصميم برامج تعليمية الألعاب التربوية تحت إشراف متخصصين في الناحية الفنية والعملية في المجالات المختلفة للمرحلة الإبتدائية وباقي المراحل التعليمية.
- بينما دراسة الجوالدة، سهيل (2013) بعنوان أثر إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الطلبة المعوقين سمعيا الصف الأول الأساسي المعاقين سمعيا بمدرسة الأمل للصم التابعة لمديرية التربية والتعليم لمنطقة عمان الأولى بالأردن للفصل الدراسي الاول2011 – 2010م، وقد كان

مجتمع الدراسة من الطلبة المعوقين سمعيا بالصف الاول الأساسي بمحافظة عمان بالأردن، وتكونت عينة الدراسة من (17) طالبا وقسمت العينة إلى مجموعتين: التجريبية (7) طلاب والأخرى ضابطة (7) طلاب وعينة إستطلاعية (3) طلاب، وقد خرجت الدراسة بالنتائج التالية: كانت الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ظاهرية في اختبار الجمع لصالح المجموعة التجريبية، ولكنه لم يصل إلى مستوى الدلالة الإحصائية، وقد خرجت الدراسة بأهم التوصيات: إستخدام أدوات الألعاب التعليمية من خامات البيئة المحلية للطلبة المعوقين سمعيا، حتى يمكنهم من تنمية المفاهيم الرياضية المرتبطة بها بصورة مألوفة لديهم.

3-الطريقة والأدوات:

- **منهج الدراسة:**استخدمت هذه الدراسة المنهج التجريبي، من أجل البحث في أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال. وتطلب القيام بهذه الدراسة وجود مجموعتين مجموعة تجريبية وهي المجموعة التي درست باستخدام اللعب؛ ومجموعة ضابطة وهي المجموعة التي درست بالطريقة الاعتيادية.
- **مجتمع الدراسة:**تألف مجتمع الدراسة الحالية من جميع أطفال الرياض في مدينة طولكرم في الفصل الدراسي الثاني للعام (2019/2018)م، والبالغ عددهم (6067) طفلٍ وطفلة – بواقع (3101) طفل و(2966) طفلة وفق إحصائيات مديرية التربية والتعليم في طولكرم.
- **عينة الدراسة:**تتألف عينة الدراسة الحالية من أطفال روضة(ABC)في الحي الجنوبي طولكرم، حيث اختار الباحث العينة قصدياً من مجموع المجتمع الأصلي للدراسة، إذ بلغت العينة (24) طفلاً وطفلة، بواقع (13) طفلاً و(11) طفلة. ويمثل الجدول (1) توزيع أفراد عينة الدراسة.

جدول (1) توزيع أفراد عينة الدراسة.

المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		المجموع
ذكور	إناث	ذكور	إناث	
7	7	8	6	24

واختار الباحث هذه الروضة بعد زيارة عدة روضات، وذلك لاحتوائها على أكثر من شعبة من الصف التمهيدي، مما يعطي فرصة أكبر لاختيار العينة والتحقق من تكافئها. بالإضافة إلى استعداد إدارة الروضة للتعاون مع الباحث من أجل إجراء هذه التجربة.

- **أدوات الدراسة وخصائصها السكومترية:**تحقيقاً لأهداف الدراسة كان لابد من استعمال أداة لقياس مستوى الإبداع لدى أطفال الرياض، وبرنامج تعليمي يهدف إلى تنمية الإبداع لديهم لذلك قام الباحث باعتماد:

1- اختبار الإبداع:قام الباحث بإعداد اختبار الإبداع، للتحقق من أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال. حيث احتوى الاختبار على نشاطين، أولهما: سؤال مقابلة يتمثل بتوصيل الحيوان بالغذاء المناسب له؛ وثانيهما: اختيار المكان الذي يعيش فيه الحيوان من خلال التوصيل. ويشير الملحق (2) إلى الاختبار المُعد بصورته النهائية.

- **صدق الاختبار:** يُعد الاختبار صادقاً عندما يقيس الهدف الذي وضع من أجله. ومن أجل التحقق من هذا تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين –كما يشير الملحق (3)– والذين أجمعوا على أن

صيغة التمرين الأول غير مناسبة، وبناء على ملاحظتهم تم تغيير الصيغة من " هيا نصل الحيوان بالغذاء المناسب له" إلى صيغة " هيا نصل صورة الحيوان بالغذاء المناسب الذي يأكله". كما أكدوا على أن الإختبار يتوافق مع البيئة الفلسطينية، وصالح للتطبيق على عينة الدراسة.

- **ثبات الاختبار:** لحساب ثبات الاختبار، اعتمد الباحث على طريقة التطبيق وإعادة التطبيق (Test - retest)حيث طبق الاختبار نفسه مرتين بفاصل زمني مقداره أسبوعين، على مجموعة من التلاميذ من المجتمع الأصل للبحث من غير العينة الأساسية بواقع (20) طفلاً وطفلة، تم اختيارهم عشوائياً، وإعادة تطبيق الاختبار ثانية على المجموعة ذاتها. ثم حسب الباحث معامل ارتباط بيرسون (Pearson) بين درجات الاختبار الأول ودرجات الاختبار الثاني، إذ بلغت قيمة معامل الثبات (0.82) وهذا يدل على ثبات عالٍ وأنه ذو دلالة يمكن الاعتماد عليه.
- **ضبط المتغيرات قبل البدء بالتجريب:**انطلاقاً من الحرص على سلامة النتائج، وتجنباً لآثار العوامل الدخيلة التي يتوجب ضبطها والحد من آثارها للوصول إلى نتائج صالحة قابلة للاستعمال والتعميم قام الباحث بالتأكد من تكافؤ مجموعتي الدراسة فيما يتعلق بالعمر الزمني بالأشهر، فقد جمع الباحث البيانات المتعلقة بالعمر الزمني لكل تلميذ محسوباً بالأشهر، وعولجت إحصائياً باستخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين، فأظهرت النتائج عدم وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي أعمار المجموعتين، إذ ساوى المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية (66.2) بينما كان (65.9) للمجموعة الضابطة، أي أن الفروق بين المتوسطات للمجموعتين ضئيلة وغير دالة إحصائياً وهذا يدل على التكافؤ بين كلا المجموعتين. كما أن قيمة اختبار (ت) ساوت (0.147)، وأن (P=0.884) أكبر من($\alpha \leq 0.05$) ، وهذا أيضاً يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل من المجموعتين والجدول (2) يوضح ذلك.

جدول(2) نتائج الاختبار التائي لدلالة الفرق بين متوسطي أعمار المجموعتين

الرقم	المجموعة	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
1	التجريبية	12	66.2500	4.51513	0.147	0.884
2	الضابطة	12	65.9167	6.41672		

- **تصحيح الاختبار:** بعد توزيع الاختبار على أفراد عينة الدراسة جمعت أوراق الاختبار، وصححت، حيث أعطي علامتين لكل إجابة صحيحة، وصفر للإجابة الخاطئة، حيث أن العلامة الكلية للاختبار (28) علامة، ويوضح الملحق(4) الإجابة النموذجية للاختبار.

2- **برنامج الألعاب التعليمية:** يعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة؛ حيث أن الألعاب التعليمية متى أُحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي أثراً فعالاً في تنظيم التعلم. ومن أجل هذا، وبعد اطلاع الباحث على الأدبيات والدراسات السابقة، قام الباحث ببناء برنامج اللعب وفق الخطوات الآتية:

- **هدف البرنامج:** حيث هدف البرنامج إلى التعرف إلى أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال من عمر (5-6) سنوات.

- **محتوى برنامج الألعاب التعليمية:** حيث اختار الباحث خبرة الحيوانات وماذا تأكل وأين تعيش، ثم صاغت مواضيع الخبرة على هيئة ألعاب تعليمية ولكل لعبة حددت هدفاً، والأدوات اللازمة لتنفيذ اللعبة، وخطوات لتنفيذها، وتمثلت الألعاب بالآتي:
- **لعبة البزل:(Puzzle)**حيث قسمت المجموعة التجريبية إلى قسمين، وكل مجموعة منهم قامت بتركيب صورة الحيوان مع مكان عيشه.
- **لعبة الأقنعة:** وهنا قسمت المجموعة التجريبية لقسمين حيث ارتدى قسم منهم أقنعة الحيوانات وأمسكت المجموعة الأخرى أغذية للحيوانات، وعلى كل واحد أن يبحث عن غذائه المناسب، ثم انعكست المهام بين المجموعتين.

- **تقويم البرنامج:** حيث تمثل بالتقويم البنائي (التكويني) أثناء طرح الموضوع من خلال الأسئلة الشفهية والتقويم النهائي المتمثل باستخدام الاختبار المعد.
- **متغيرات الدراسة:** قام الباحث بتحديد متغيرات الدراسة، وهي مصنفة كما يأتي:

- **المتغير المستقل:** طريقة التدريس ولها مستويان (التدريس بالطريقة التقليدية، والتدريس باستخدام الألعاب التعليمية).
- **المتغير التابع:** واشتملت الدراسة على متغير واحد وهو تنمية التفكير الابداعي للأطفال.

- **إجراءات تطبيق الدراسة:**لتطبيق الدراسة وتحقيق أهدافها قام الباحث بالإجراءات الآتية:
- من خلال الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة تم تحديد موضوع البحث، وبعد ذلك، اختار الباحث مجتمع الدراسة ليكون رياض الأطفال.
- حدد الباحث المادة العلمية، وهي خبرة الحيوانات، بالإضافة إلى إعداد الألعاب التعليمية –بما يتناسب مع المحتوى العلمي المراد تدريسه– وتجهيز المواد والأدوات اللازمة لتنفيذ كل لعبة.
- زار الباحث روضة(ABC) في 2019/2/23، وعرضت فكرة الدراسة وإمكانية تطبيقها على شعبتين من الصف التمهيدي، حيث وجدت قبولاً من الإدارة وترحيباً منها. وفي ضوء هذا تم اختيار الروضة لتطبيق الدراسة.
- البدء بتطبيق برنامج الألعاب التعليمية على أطفال المجموعة التجريبية يوم الأحد 2019/3/2م. بحيث درست خبرة الحيوانات بالطريقة التقليدية لأطفال المجموعة الضابطة، وباستخدام الألعاب التعليمية المعدة لأطفال المجموعة التجريبية، مع الالتزام بالوقت المحدد لكل درس، وطبقت الدراسة حتى تاريخ 2019/5/2 بواقع حصتين أسبوعياً – مدة الحصة ثلاثون دقيقة– لكلا المجموعتين الضابطة والتجريبية.
- بعد انتهاء التجربة طبق الباحث الاختبار المعد من أجل معرفة أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث عقد الاختبار بتاريخ 2019/6/5م على المجموعتين الضابطة والتجريبية في نفس الوقت وفي نفس اليوم.
- جمع الباحث البيانات وتم تحليل النتائج ومناقشتها، وكتابة التوصيات على ضوئها.
- **المعالجات الإحصائية:** لتحقيق أهداف الدراسة بالإجابة عن سؤالها واختبار فرضياتها استخدم الباحث برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وذلك باستخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعلامات المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار التحصيل، واختبار(t– test) للعينات المستقلة ومعامل الارتباط (Pearson).

4- النتائج ومناقشتها:

النتائج المتعلقة بفرضية الدراسة: والتي تنص على أنه:لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي تتعلم باستخدام أسلوب اللعب) وأطفال المجموعة الضابطة (التي تتعلم بالطريقة الاعتيادية) في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي.

ولاختبار هذه الفرضية قام الباحث باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة، وذلك للتعرف إلى دلالة الفروق الإحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الإبداع، الجدول (3) يبين نتائج اختبار (ت).

جدول(3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة اختبار(ت) لدرجات المجموعة التجريبية (الألعاب التعليمية) ودرجات المجموعة الضابطة (الأسلوب الاعتيادي) في اختبار الإبداع

الرقم	المجموعة	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
1	التجريبية	12	25.50	3.205	2.306	0.031*
2	الضابطة	12	20.83	6.235		

*دالة عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) ، علماً بأن العلامة الكلية للاختبار هي 28.

يتضح من الجدول (03) أن قيمة اختبار (ت) ساوت (2.306)، وأن (**P=0.031**) أي أنها ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$)، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، التي تنص على أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (التي تتعلم باستخدام أسلوب اللعب)، وأطفال المجموعة الضابطة (التي تتعلم بالطريقة الاعتيادية) في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي. كما ويتبين من الجدول (3) أن المتوسط الحسابي لدرجات الأطفال في المجموعة التجريبية كان (25.50)،والمتوسط الحسابي لدرجات الأطفال في المجموعة الضابطة (20.83)، وهذا يعني أن الفرق لصالح المجموعة التجريبية و التي استخدمت الألعاب التعليمية في التدريس.

- **مناقشة النتائج:**

ويعزو الباحث هذه النتيجة في تفوق الألعاب التعليمية في التدريس على التدريس بالطريقة الاعتيادية إلى كون الألعاب أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين سواء أكانوا صغاراً أم كباراً، وكون الألعاب تشد الانتباه فإن ذلك يساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان الأطفال واستخدامها كخبرات لاحقاً مما يؤدي إلى زيادة ابداعهم. كما أن الألعاب من أكثر الوسائل التي تعمل على زيادة النمو العقلي عند الأطفال وخصوصاً التفكير الإبداعي، حيث أن الطفل ينسجم مع اللعبة ويسعى نحو تحقيق هدفها، فيبتكر أفكاراً وأساليب جديدة في اللعب لتحقيق الهدف المنشود. كما أن لتنويع الألعاب والوسائل المستخدمة، وكذلك الأسئلة المستمرة وقبول إجابة الأطفال مهما كانت وعدم السخرية منها أثر في توفير بيئة نفسية مناسبة لاستثارة التفكير الإبداعي لدى الأطفال وهذا ما ظهرت نتائجه في الاختبار.

كما تبين أن نسبة المشاركة محدودة للأطفال عند التدريس بالطريقة التقليدية،بينما كانت المشاركة لدى الأطفال في اللعب كبيرة نتيجة خروج أسلوب التدريس عن الطريقة التقليدية إلى طريقة التعلم باللعب، لما له من أثر في تنمية الابداع لدى الاطفال وزيادة مستوى التفكير والدافعية.

وتبين عند اعطاء "لعبة الاقنعة" كان هناك نسبة تذكر عالية عند الطفل خلال إعطاء ورقة العمل وهذه

ميزة من مميزات اللعب في التعليم،كما نستدل على أن اللعب يعمل على ربط المفاهيم عند الطفل تبين ذلك عند استخدام "لعبة البزل"، تم من خلالها ربط اسم الحيوان مع المكان التي تعيش فيه.

كما يعمل اللعب على تقريب الواقع للطفل، فعند مشاهدة الطفل لأشكال الحيوانات يمكن أن يعوض ذلك ولو بشيء بسيط رؤية الحيوان واقعياً، بينما كان هناك صعوبة بالطريقة التقليدية في معرفة اسم الحيوان ومكان عيشه والطعام الذي يأكله لِعدم قدرته على مشاهدته بأي طريقة.

واتفقت هذه النتيجة مع ما أظهرته كلاً من الدراسات الآتية:الجوالدة (2013)، ودراسة نوبي والجزار (2015)، وكذلك دراسة الجنزوري (2012)، وقد أشارت جميعها إلى تفوق الألعاب التعليمية على الطرق الاعتيادية.

5-الخلاصة:

تعد ممارسة عملية التعليم في رياض الاطفال من الادوار الأساسية في بناء شخصية الاطفال لأنه تكوين هذه الشخصية الايجابية تسهم في بناء وتطوير المجتمعات بمختلف أشكالها لذا تبرز الحاجة لأجراء المزيد من الدراسات المماثلة والتي تتناول مراحل تعليمية مختلفة غير التي أخذت بها هذه الدراسة.وفي ضوء هذه النتائج تقدم التوصيات الآتية:

- تضمين مناهج رياض الأطفال على ألعاب تعليمية تستثير التفكير الإبداعي عند الأطفال، واسنادها بكراسة خاصة تشرح كيفية إعداد هذه الألعاب وتنفيذها.
- تشجيع أولياء الأمور على إلحاق أطفالهم في رياض الأطفال حيث تتوافر الألعاب التعليمية أكثر من المنزل مما يؤدي إلى زيادة ونمو الإبداع لديهم.
- توفير ألعاب تعليمية في فناء الروضة كالألعاب الإلكترونية، والتي تساعد على تنمية مهاراتهم العقلية.
- إجراء دراسات أخرى مماثلة تتناول مراحل تعليمية مختلفة غير تلك التي أخذت بها الدراسة الحالية.

- الإحالات والمراجع:

ابو عوده، شيرين (2011). *أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدرسة رام الله والبيرة في مادة العلوم*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة بيرزيت، رام الله: فلسطين.

الأثري، حسين(2006). التفكير الإبداعي والتميز في الأداء. *ندوة التخطيط الإستراتيجي لنظم وشبكات المعلومات* بتاريخ 13 – 17 أغسطس في جامعة الدول العربية المنظمة للتنمية الإدارية، القاهرة: مصر.

أحمد، نافز (2006). *معايير ومؤشرات تقييم الأطفال رياض الأطفال من وجهة نظر مديرات ومعلمات هذه الرياض في محافظة سلفيت*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة القدس المفتوحة، سلفيت: فلسطين.

بارعيدة، إيمان (2015). أثر وحدة دراسية مطورة في مقرر الدراسات الإجتماعية قائمة على إستراتيجيات حل المشكلات بطرق إبداعية وفق نظرية (TRIZ) في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطالبات الموهوبات بالصف الأول متوسط بمدينة جدة. *المجلة العربية لتطوير التفوق*.6(10). 60-62.

بخش، هالة (2015). *فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير العلمي والتحصيل لدى طلبة المرحلة المتوسطة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طنطا، مصر.

بشناق، سناء (2013). *اللعب ركيزة أساسية في المنهاج*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

بني هاني، وليد (2010). *التعلم عن طريق اللعب*. الأردن: دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع بعمان.

البواب، مروان (2011). الألعاب التعليمية: الواقع والتطلعات، *مجلة الممارسات اللغوية*. ع(3).318-319.

جبر، دعاء(2007). *تفكير مغاير (تنمية مهارات التفكير والإبداعي لدى الأطفال)*.الأردن: مركز القطان للبحث والتطوير التربوي.

الجنابي، صاحب وبقهار، كريم (2015). التفكير الإبداعي لدى طلبة معهد الفنون في قضاء كفري. *مجلة كلية التربية الإسلامية*. 21(87).396-398.

الجوالدة، سهيل(2013). أثر إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الطلبة المعوقين سمعيا. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*.1(3). 197-183.

الجيوسي، مجدي (2015). التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلميهم. *مجلة جامعة فلسطين التقنية*. 3(1). 32-35.

حزبون، جمانة (2013). *النمط الإداري السائد في رياض الأطفال في محافظتي رام الله والبيرة كما تراه المديرات والمربيات*. رسالة ماجستير غير منشورة .جامعة بير زيت، رام الله: فلسطين.

حسن، سكينة (2014). تأثير برنامج للتربية الحركية في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض الذكور بعمر 4 – 5 سنوات. *مجلة كلية التربية الإسلامية*.20(86).760-762.

الحمراوي، سولاف ومحمود، جمال الدين(2013). دراسة تقويمية للجودة في مؤسسات رياض الأطفال. *مجلة الطفولة والتربية*.5(16). 208-2010.

الحيلة، محمد (2012). *طرائق التدريس وإستراتيجياته*.الإمارات: دار الكتاب الجامعي.

الحيلة، محمود (2007). *الألعاب من أجل التفكير والتعليم*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمود(2007). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجيها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا*. عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الخفاجي، زينة (2010). *الأنشطة التربوية في أثر الحضانات الحكومية وعلاقتها ببعض المتغيرات*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة بغداد: العراق.

الدسوقي، أماني(2009). رؤية مستقبلية نحو تفعيل أثر رياض الأطفال. *المؤتمر العلمي السنوي الثاني لكلية التربية ببورسعيد*. في جامعة بور سعيد: مصر.

الدقليم، صفية (2016). أثر إستخدام الألعاب التعليمية في تدريس مقرر التربية الإجتماعية والوطنية على التحصيل الدراسي لدى تلميذات الصف الرابع الإبتدائي بمدينة مكة المكرمة. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. (63).56-58.

الرويلي، عبيدة (2015). تقييم معلمات رياض الأطفال في محافظة القريات المملكة العربية السعودية لمدى تمكنهن من الكفايات المهنية ومهارات التفكير الإبداعي. *المجلة العربية لتطوير التفوق*.6(11). 155-157.

السعود، راتب، المواضيه، رضا(2013). *مربية رياض الأطفال*. الأردن:دار صفاء للنشر والتوزيع.

السلامة، صالح، المشيقح، محمد(2015). واقع إستخدام معلمي الصفوف الأولى للألعاب التعليمية في محافظة الراس من وجهة نظرهم. *مجلة كلية التربية بأسيوط*. 31 (4). 99-101.

السويلمين، منذر وأبو الشيخ، عطية(2014). فاعلية تدريس العلوم بأسلوب القصة على التحصيل العلمي والتفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الخامس الأساسي في العلوم وإتجاهاتهم نحوها. *مجلة العلوم التربوية*. 2(3). 354-356.

شبانة، سميرة (2010). فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإنتاجي لدى طفل الروضة. *مجلة البحث العلمي في التربية*. 2(11).305-307.

الشحات، محمد وآخرون (2014). برنامج تعليمي بإستخدام الألعاب التربوية على الإدراك الحركي لمرحلة الطفولة المتأخرة لدى طلاب الصف الأول. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية*. ع(23). 63-65.

الشرايري، خالد (2007). واقع رياض الأطفال في المملكة الأردنية الهاشمية. *مجلة إتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس بسوريا*. 5(2). 75-77.

الشرعة، ممدوح وآخرون(2014). أثر ممارسة ألعاب تربوية اللاصفية في مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الدينية. *مجلة العلوم التربوية*. 41(1). 128-130.

شريف، السيد (2014). *مدخل إلى رياض الأطفال*. الأردن:دار الجوهر للنشر والتوزيع، عمان.

الشريف،سحر(2007). *أثر بيئة الروضة في إكساب الأطفال بعض مهارات الإستعداد للقراءة*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الملك سعود: المملكة العربية السعودية.

ششتاوي، هشام، العجم ، إيمان (2005). الخصائص النمائية لمرحلة رياض الأطفال. *مجلة رسالة المعلم*. 43(2). 19-21.

صبيح، أماني (2015). أثر إستراتيجية الألعاب التعليمية على التخيل الفوري والمؤجل في الرياضيات والإتجاهات نحوها لدى طالبات الصف الرابع الأساسي. *مجلة كلية التربية*. 1(39).42-44.

الصرايرة، محمد (2011). *أثر التدريس بإستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة مؤتة، الأردن.

صوافطة، وليد (2008). *تنمية مهارات التفكير الإبداعي وإتجاهات الطلبة نحو العلوم*. الأردن: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

عامر، مروى (2013). *فاعلية برنامج مقترح لتنمية التوافق الشخصي بإستخدام الألعاب الترويحية لطفل ما قبل المدرسة*. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عين شمس: مصر.

عبد الرحمن، عبد الحفيظ (2014). فاعلية الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافيا على تحصيل المفاهيم المورفولوجية الفوري والمرجأ لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية*. 2(161).112-114.

عبد الرحيم، دعاء (2015) . فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الإجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الإبتدائي ينبع لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني. *مجلة مستقبل للتربية العربي*. 22(99). 28-30.

عبد اللطيف، منى(2014). متطلبات تطوير مرحلة رياض الأطفال في مصر في ضوء خبرتي الولايات المتحدة وفرنسا. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*.7(2). 776-778.

عبد المجيد، طارق(2005). *الأنشطة الإبداعية للأطفال*. الأردن:دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان.

عبد الوهاب، بلقيس(2011). أثر أسلوب حدائق الأفكار في التفكير لدى طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة التاريخ. *مجلة كلية التربية الإسلامية*. 20(82). 653-655.

عبيد، ماجدة(2011). *الوسائل التعليمية وإنتاجها للعاديين وذوي الإحتياجات الخاصة*. الأردن:دار صفاء للنشر والتوزيع.

العرواني، يسري (2014). الإبداع والتفكير الإبداعي. *مجلة رسالة المعلم*. 51(2). 44-46.

العساف، جمال وأبو لطيفة، رائد(2011). *منهاج رياض الأطفال*.عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

عطية، علي (2011) . *فاعلية برنامج مقترح بإستخدام الألعاب التربوية في إكساب بعض المفاهيم الجغرافية لدى أطفال الروضة*. رسالة ماجستير غير منشورة . جامعة المنوفية: مصر.

عطيفي، زينب، المليج، ريهام (2014) . فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي. *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*. ع(205). 120-122.

علي، سعاد وآخرون (2014).فاعلية برنامج مبني على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال وذوي الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم. *مجلة كلية التربية ببورسعيد*. ع(16). 635-637.

عيسى، هناء (2007) . *فاعلية برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية لتنمية الوعي بالمشكلات البيئية لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم* . رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الإسكندرية : مصر.

غانم، محمد (2009). *مقدمة في تدريس التفكير*. الأردن: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

فلاتة، رقية (2013) . *فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية في تحصيل مقرر الفقه لدى تلميذات الصف الرابع الإبتدائي بالعاصمة المقدسة*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أم القرى ، مكة المكرمة: المملكة العربية السعودية.

قباطي، هلال وأحمد، توفيق (2019). أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية. *المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية*.ع(8).3-4.

قنديل، محمد وبدوي، رمضان(2007). *الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة*. الأردن: دار الفكر للنشر والتوزيع.

محمد، صفاء (2010). *فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة* . رسالة ماجستير غير منشورة . جامعة الفيوم: مصر .

محمد، قبس (2014). إتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو مسرح الدمى. *مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية*. 8(14). 410-412.

محمد، محمد (2008). أثر إستخدام الألعاب التعليمية على التحصيل وبقاء أثر التعلم والإتجاه نحو الرياضيات لدى تلاميذ الصف الأول الإبتدائي. *مجلة كلية التربية بالإسماعيلية*. ع(12). 106-108.

محمود خالد (2014) . *المضامين التربوية للعب في المدارس الإبتدائية من وجهة نظر معلميهم* . رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة ديالي، بغداد: العراق.

مدكور، أيمن (2015). *فاعلية نمط التعلم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل والإتجاه نحوه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمقرر العلوم*.رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة المنوفية: مصر.

مصطفى، مهند (2015) .معوقات ممارسة معلمي التربية الإسلامية للتفكير الناقد والإبداعي في تدريسهم في دولة الإمارات العربية المتحدة من وجهة نظرهم. *المجلة الدولية للأبحاث التربوية*. ع (37). 5-7.

الملاح، جيهان (2012). *إستراتيجية الألعاب التعليمية وتأثيرها على بعض صعوبات التعلم النمائية والأكاديمية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم*. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة حلوان: مصر.

المنصوري، مشعل والعوضي، نبيل (2013). أثر إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الرياضي لدى طلاب الصف التاسع بدولة الكويت. *مجلة كلية التربية*. 1(153). 351-353.

المنير، راندا (2012). أثر الألعاب التعليمية في التثقيف المالي لأطفال الروضة. *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. 5(3). 245-247.

مهدي، ياسر (2014). فاعلية الألعاب الإلكترونية والألعاب الإجتماعية في مجال العلوم في تنمية عمليات التفكير الأساسية وحب الإستطلاع لدى اطفال مرحلة الرياض. *مجلة التربية التعليمية*.17(2). 8-10.

مهودر، هيفا (2012) . *أثر التعليم في رياض الأطفال*. رسالة ماجستير غير منشورة . جامعة البصرة، العراق.

نجم، خميس (2010).أثر إستخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الرياضي لدى طلبة الصف الثامن الأساسي. *مجلة جامعة الملك سعود*.22(2). 212-214.

نوبي، أحمد ... واخرون (2015).تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في تنمية الخيال وحب الإستطلاع لدى تلميذات المرحلة الإبتدائية. *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*. 1(210). 63-65.

Coleman , James (2004) .**Academic Games and Learning** , John Hokins University.

Federation Of American Sceintists (2006) , **Summit on educational games , Harnessing the power of videogames of learning.**

Haynes , Linda (2016) . **Using Educational Computer Games in the class room: Science Teachers Experiences , Attitudes , Perceptions , Concerns , and Supports Needs** , Journal Article.

Marklund , Bjorn , Taylor, Anna (2016) . Educational Games in Practice : The challenges involved in conducting agame – based curriculum ,**The Electronic Journel of E-Learning**.

Plass , Jan et al (2015) . Foundations Of Games – Based Learning . **American Psyehological Association** , Num (50) , Vol (4).

Schrier , Karen (2016) . Learning Education , and Games , Bringing games into Educational context, **Library of cingress** , Num (2).

Shawi , Muna (2014) .Using Game Strategy for Motivating Students to learn New English Vocabulary . **AMBARAC , Journal of American Arabic Academy for Science and Technoligy** , Vol (5) , Num (12).

كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوبAPA:

جيوسي، مجدي راشد نمر(2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال بمدينة طولكرم. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*. 6(1)، الجزائر: جامعة الوادي، الجزائر. 70-92.