

فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب التمثيلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات

إشراف الدكتورة:

سناء مسعود

إعداد الباحثة:

ديما ماجد أبو حسون*

الملخص

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب التمثيلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات، وبناء برنامج ألعاب تمثيلية لتطوير التفكير الإبداعي لديهم، والتحقق من فاعلية هذا البرنامج. ولتحقيق أهداف البحث قامت الباحثة باستخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) الذي يحوي على (3) أنشطة تعتمد على الرسم لقياس مستوى التفكير الإبداعي عند الطفل وهذا الاختبار استخدم للقياس القبلي والبعدي. وقد تم انتقاء مجموعة من الألعاب التمثيلية التي تهدف لتنمية مجموعة من العمليات المعرفية منها: (التخيل، شحذ التفكير، التذكر، التصور، الطلاقة اللغوية..). وتم اختيار عينة البحث من طلاب الروضة (5_6) سنوات، وتم تقسيمهم لمجموعتين الأولى تجريبية والثانية ضابطة. استغرق إجراء التجربة أسبوعين على شكل جلستين منفصلتين، واستغرق تطبيق الجلسة الأولى حوالي الساعة، أما الجلسة الثانية حوالي نصف ساعة، وكانت الجلسة تتم بشكل جماعي.

* ماجستير في علم نفس النمو - كلية التربية - جامعة دمشق.

توصلت نتائج البحث الحالي إلى أنه:

- 1- لا توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) في القياس القبلي وهذا يؤكد تجانس أفراد العينة قبل التطبيق وبالتالي التأكد من فاعلية البرنامج في تطوير التفكير الإبداعي.
- 2- يوجد فروق بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) في القياس البعدي. وبناءً على النتائج التي خرج بها البحث تم وضع عدة توصيات ومقترحات.

الكلمات المفتاحية: التفكير الإبداعي، اللعب التمثيلي، أطفال الروضة.

Abstract

The aim of the research is to identify the effectiveness of a training program based on representational play in developing creative thinking in kindergarten children (5-6) years, and to build a program of representational games to develop their innovative thinking, and to verify the effectiveness of this program

To achieve the research objectives, the researcher used the Torrance Test for Creative Thinking, Image (B), which contains (3) drawing-based activities to measure the child's level of creative thinking, and this test was used for pre and post measurement. A group of representational games were selected that aim to develop a set of cognitive processes, including: (visualization, sharpening thinking, remembering, perception, linguistic fluency ...) The research sample was chosen from kindergarten students (5-6) years, and they were divided into two groups, the first Experimental and second subjects. The experiment took two weeks in the form of two separate sessions, and the application of the first session took about an hour, while the second session took about half an hour, and the session was done collectively.

The results of the current research concluded that:

1- There are no differences between the members of the experimental and control groups on the Torrance Test for Creative Thinking, Image (B) in the pre-measurement, and this confirms the homogeneity of the sample members before the application and thus ensuring the program's effectiveness in developing creative thinking.

2- There are differences between members of the control and experimental groups on Torrance Test for Creative Thinking, image (B), in dimensional measurement. And based on the results of the research, several recommendations and proposals were developed.

Key words: creative thinking, pretend play, kindergarten children.

المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل الهامة في حياة الإنسان نظراً لما تتميز به من مرونة وقابلية للتعلم ونمو المهارات والقدرات المختلفة، فهي مرحلة إعداد وتكوين وبناء اللبنة الأولى لملامح ومقومات شخصية الطفل المستقبلية. ويعتبر اللعب أحد الأنماط السلوكية التي يمارسها الطفل بهدف الحصول على المتعة والتسلية والمرح، أو بهدف الحصول على المعارف والمعلومات والمهارات الاجتماعية، فهو يعمل على إنماء وتطوير شخصية الطفل من مختلف جوانبها الجسمية و النفسية والاجتماعية والعقلية المعرفية، إذ يرى علماء النفس أن اللعب يمثل أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو بما فيها النمو المعرفي ولا سيما أن الطفل في تلك المرحلة لديه القدرة على التخيل والابتكار والتفكير اللامحدود. (زكري ونوار، 2016، 91) وإن الكثير من المختصين في التربية وعلم النفس في مجال الإبداع، يرون أن الأطفال يولدون ولديهم القدرة على الإبداع وما علينا نحن الكبار سوى تشجيعهم وتحفيزهم، وتعويد الطفل على التفكير الإبداعي يتم من خلال اللعب وخاصة الألعاب التي تحتاج إلى الفك والتركيب وإنجاز المهارات والقدرات الفنية والرسم والمهارات الحركية المتنوعة، وحرمانه من اللعب أو عزله عن الأطفال الآخرين يقضي على إبداعاته وميوله. (أحمد، 2010، 146) هذا بالإضافة إلى تأكيد نظريات النمو المعرفي والعقلي على أن اللعب خلال سنوات الطفولة المبكرة من عمر الطفل هو الإستراتيجية الأولى والأكثر كفاءة لتعليم الطفل وتنميته، فاللعب يستثير حواس الطفل وينمي بدنه نمواً سليماً كما ينمي لغته وعقله وذكاءه وتفكيره فعن طريق اللعب يستطيع اكتساب أصعب المفاهيم العلمية والرياضية وكذلك قدراته الإبداعية. (جابر، 2003، 25) إذ أن مواقف اللعب تشكل خبرات حسية عملية وتمثل بعداً هاماً في عملية التعليم وتنظيم البيئة المتحدية لإمكانيات الطفل وقدراته، فالطفل يتعلم ويتذكر المعلومة التي ترتبط بالخبرة الحسية والممارسة العملية والتداول مع الخبرة ذاتها، في حين أنه

يصعب عليه تذكر أو استيعاب المعلومة التي تقدم له بصورة شفوية أو مجردة، وهو يستمتع بالخبرة عندما يتعامل معها مباشرة ويتداولها ويسهل عليه تخزينها في الذاكرة ويسهل عليه استدعاؤها عند الحاجة إليها. (الشرجي والسياعي، 2018، 2)

فالمجتمعات تعتمد اعتماداً كبيراً في نموها وتقدمها على الأقلية المبتكرة لديها، فهم اللذين يرسمون لها صور المستقبل، وهذه الأقلية بحاجة إلى رعاية وتربية منذ الصغر. ويمكن زيادة عدد المبتكرين في مجتمع ما بالاهتمام بالقدرات الابتكارية الموروثة وتنميتها بعدد من الخصائص المكتملة لها في مراحل الطفولة المبكرة. لذا فإن النظام التعليمي مطالب بالبحث عن طرق متعددة لتعليم هذا الطفل، وكذلك مطالب بأن يوفر له البيئة التعليمية المناسبة لعمره العقلي والزمني بما يستثير انتباهه، وينمي لديه الدافع والرغبة في التعلم والعمل. (عبد الحق ولفلي، 2014، 30).

والدراسات الحديثة تركز على التنبؤ بالإبداع، فالعبرة ليست بما يملك الطفل من قدرات وإنما بما نستخدمه من أساليب تثرى البيئة لتكتمل منظومة العملية الإبداعية (خير الله والكناني، ٢٠١٠، ٩٣٣) كما أن مرحلة الروضة هي مرحلة للتنمية الشاملة لحواس الطفل وقدراته وميوله واتجاهاته، وهي تسهم بفعالية في تنمية التفكير لديه من خلال الاهتمام بحواسه وقدراته العقلية، وإن أفضل وسيلة لتعليم الطفل التفكير هي تدريب حواسه بوصفها النوافذ التي تدخل منها المعرفة إلى عقل الطفل وأحاسيسه، لذا فالهدف من الاهتمام بتنمية حواس الطفل هو تنمية تفكيره.

فعملية تنمية الإبداع لدى الطفل يجب أن تنبثق من بيئة غنية بالمشغولات، تنمي فيه القدرات العقلية بشكل سليم من خلال استخدام برامج ووسائل علمية حديثة في مرحلة الروضة لتوسيع مداركه وتنمية قدراته العقلية بشكل إبداعي.

أولاً: مشكلة البحث:

يعد الطفل في المناهج الحديثة هو المحور الأساس في جميع نشاطاتها، فهي تركز على النشاطات الذاتية، وتنمي لديه عنصر التجريب والمحاولة والاكتشاف، وتشجعه على اللعب الحر، وترفض مبدأ الإكراه والقسر، وتركز على مبدأ المرونة والإبداع والتجديد والشمول، وهذا كله يتطلب توفير بيئة تعليمية غنية بالمتغيرات.

ويمكن زيادة عدد المبتكرين في مجتمع ما بالاهتمام بالقدرات الابتكارية الموروثة وتميئها بعدد من الخصائص المكتملة لها في مراحل الطفولة المبكرة، فالعناية بنوعية الحياة التي يحياها المبتكرون عموماً منذ الصغر هي جزء من التقدير والاهتمام بنوعية الحياة التي يعيشها المجتمع ككل. (Break , 2002 , 325) لذا نجد أن الضرورة ملحة لإدخال أنشطة وفعاليات متنوعة إلى برامج رياض الأطفال وعلى رأس هذه الأنشطة (اللعب) بالإضافة إلى إعادة النظر في المناهج الدراسية التي تركز على الجانب الأكاديمي دون العناية الكافية بالتفكير الإبداعي، حيث يعتبر اللعب وسيلة مناسبة لإطلاق طاقات الأطفال. وقد أوضح بياجيه العلاقة بين اللعب والنمو العقلي للطفل، فاللعب ليس وسيلة تسلية فقط وإنما يكتسب الطفل عن طريقه مهاراته وخبراته اللازمة للنمو العقلي. (ميلر ، 1987، 60)

وقد أثبتت بعض الدراسات أهمية اللعب في تنمية التفكير الإبداعي في مرحلة ما قبل المدرسة، والتفكير الإبداعي في هذا البحث هو ما أشار إليه توارنس في دراساته حيث حدد التفكير الإبداعي بالقدرات الفرعية الأربعة (الطلاقة_ المرونة_ الأصالة_ التفاصيل) وحدد بعض الباحثين أنواعاً مختلفة من اللعب، ومن ذلك ما ذكرته سميلانسكي (Smilansky) حيث صنفت اللعب التمثيلي كنوع من الأنواع التي تربي الناحية المعرفية لدى الطفل. (Smilansky,1980, 5-6) وقد أشارت العديد من الدراسات إلى العلاقة الإيجابية بين اللعب الإيهامي وقدرات التفكير الإبداعي في مرحلة ما قبل المدرسة كدراسة دانسكي وكلاكرك. (Break, 2002, 326).

وقد لاحظت الباحثة وجود العديد من المعوقات التي تحول دون تحقيق الدور الذي ينبغي أن تقوم به مؤسسات رياض الأطفال تجاه الأطفال في الروضة لتنمية قدراتهم الإبداعية من خلال ترك حرية الاختيار للطفل للبحث عن الحلول الممكنة للمواقف المعروضة عليهم وتشجيع الطفل على الابتكار والإبداع. لذا كان من الضروري بناء مواقف تعليمية وأنشطة متعددة يمكن من خلالها تنمية الثقة بالنفس وحب الاستطلاع وحرية النشاط العلمي لدى أطفال الروضة وفقاً للأسس المنهجية الحديثة لتعليم الأطفال عن طريق بناء برنامج ألعاب وأنشطة حركية موجهة وحررة تسمح بالمشاركة في الأنشطة المفتوحة التي تحقق أهداف مؤسسات رياض الأطفال في معرفة واكتشاف وتنمية القدرات الإبداعية، وكذلك تشخيص الأسباب التي تحول دون تحقيق الدور الذي ينبغي أن تقوم به هذه المؤسسات تجاه أطفال الروضة في تنمية القدرة الإبداعية.

فالبرنامج التدريبي يساعد الأطفال على اكتشاف وضع جديد لم يكن مألوفاً للطفل وتطوير الوضع الحالي للأفضل مما يساعدهم في مواجهة بعض المشكلات، إقامة علاقات جديدة، تنمية مهاراتهم... ويجب أن تتسم الألعاب بالبساطة والسهولة والملائمة للمرحلة العمرية. وهذا ما اعتمدته الباحثة في بناء برنامج الأنشطة الخاص بهذا البحث حيث تم اعتماد خبرتي الحيوانات والنباتات الموجودة في منهاج الروضة أساساً والاستعانة بصور ومقاطع فيديو وألعاب لتقديم المعلومات للأطفال.

وبهذا فإن مشكلة البحث الحالي تحددت في السؤال التالي:

ما هي فاعلية برنامج قائم على اللعب التمثيلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات؟

ثانياً: أهمية البحث:

تنبع أهمية البحث من:

- 1-2- أهمية مرحلة الطفولة المبكرة باعتبارها مرحلة تشكيل شخصية الطفل وتنمية قدراته الإبداعية.
- 2-2- تسليط الضوء على أهمية اللعب كنشاط موجه وغير موجه في حياة الطفل.
- 3-2- ضرورة تنمية التفكير الإبداعي الذي يعد من العوامل الهامة التي تؤدي إلى اكتشاف القدرات المعرفية للفرد والتي تسهم في تطوير المجتمع.
- 4-2- بناء برنامج تدريبي يهدف إلى تنمية التفكير الإبداعي من خلال اللعب التمثيلي، وتنمية القدرة على حل المشكلات والتخيل والطلاقة والمرونة وزيادة التفاعل مع الآخرين.
- 5-2- لفت النظر إلى ضرورة التنويع في أنشطة اللعب من خلال اللعب الحر والرسوم التلقائية التي تدل في مرحلة الطفولة المبكرة على وجود صفة الإبداع والتميز لدى الطفل.
- 6-2- توجيه الروضات لتشجيع تنويع خبرات اللعب التي تساعد على تنمية قدرات التفكير الإبداعي وتجهيز الروضات بأدوات اللعب اللازمة لتنمية هذه القدرات لدى طفل الروضة.
- 7-2- إمكانية توجيه الآباء والأمهات نحو أفضل أنواع الألعاب التي يفترض تقديمها لأبنائهم من أجل تنمية قدراتهم الإبداعية بناءً على نتائج هذا البحث.
- 8-2- قد يقدم هذا البحث إطاراً نظرياً يرفد مكتبة الجامعة عن القدرات الإبداعية في مرحلة رياض الأطفال واللعب التمثيلي الذي يدرس البحث الحالي أثره على القدرات الإبداعية.

ثالثاً: أهداف البحث:

هدف البحث إلى:

3-1- بناء برنامج ألعاب تمثيلية لتطوير التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5-6 سنوات).

3-2- التحقق من فاعلية البرنامج في تطوير التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5-6 سنوات).

رابعاً: متغيرات البحث:

4-1- المتغير المستقل: البرنامج المعد من قبل الباحثة الذي يعتمد على اللعب التمثيلي.

4-2- المتغير التابع: وهو التفكير الإبداعي الذي يعمل البرنامج على تنميته.

خامساً: فرضيات البحث:

5-1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس القبلي على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب).

5-2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب).

سادساً: مصطلحات البحث والتعريفات الإجرائية:

6-1- اللعب التمثيلي: نشاط يقوم فيه طفل أو أكثر بلعب الأدوار المختلفة، حيث يحاولون أن يخضعوا الواقع بحيث يلائم اهتماماتهم وحاجاتهم الخاصة، وذلك عن طريق استخدامهم الكلمات ليرمزوا بها إلى تصوراتهم وأفكارهم ومشاعرهم الداخلية. (الأحمد ومنصور، 2018، 156).

وتعرف الباحثة اللعب التمثيلي إجرائياً بأنه: تلك الأنشطة التي تساعد الطفل عن طريق اللعب الفردي أو الجماعي على التعبير عن مكنوناته وأفكاره وتخیلاته باستخدام أدوات من بيئته لأداء مهمات مختلفة عن وظيفتها الأساسية.

6-2- التفكير الإبداعي: تختلف تعريفات التفكير الإبداعي باختلاف زاوية اهتمام

علماء النفس، فمنهم من يعرفه في ضوء سمات الشخصية، ومنهم من يعرفه في ضوء الناتج النهائي، ومن هؤلاء "تورانس" الذي اعتمدت الباحثة على تعريفه وأدواته، فهو يعرف التفكير الإبداعي بأنه: العملية التي تتضمن الإحساس بالمشكلات والفجوات في مجال ما، ثم تكوين بعض الأفكار أو الفروض التي تعالج هذه المشكلات واختبار الفروض، وتوصيل النتائج التي يصل إليها المفكر إلى الآخرين. (Torrance, 1976, 16)

وتعرف الباحثة التفكير الإبداعي إجرائياً بأنه: فهو عملية يحاول فيها الإنسان أن يحقق ذاته من خلال استخدام الرموز الداخلية أو الخارجية التي تمثل الأفكار والناس، وما يحيط به من مثيرات لكي ينتج إنتاجاً جديداً بالنسبة له أو بالنسبة لبيئته على أن يكون هذا الإنتاج نافعا لنفسه أو للمجتمع الذي يعيش فيه، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطفل في اختبار التفكير الإبداعي.

6-3- البرنامج: هو مجموعة الأنشطة والألعاب والممارسات العلمية التي يقوم بها

الطفل تحت إشراف وتوجيه وإرشاد غيره بالخبرات والمعلومات والمفاهيم والاتجاهات التي تدربه على أساليب التفكير السليم وحل المشكلات والتي ترغبه في البحث والاستكشاف. (بهادر، 2003، 24).

وتعرف الباحثة البرنامج إجرائياً بأنه: هو ما يقوم به الأطفال عند ممارسة الألعاب والأنشطة المحددة في البرنامج وهي تتضمن أنشطة حركية موجهة وتنفذ وفق خطة محدودة تبدأ بالاستماع والتفاعل مع الموقف التعليمي الذي يعززه المعلم بهدف استثارة التفكير وتحريك العواطف نحو اللعبة أو الموقف المثير وبعد ذلك يسمح للأطفال بكل

حرية التعبير عن مشاعرهم وأحاسيسهم تجاه اللعبة التي تعرض عليهم من خلال استجاباتهم واستيعابهم للعبة وإتقانها.

4-6- رياض الأطفال تمثل مرحلة خاصة بالأطفال الصغار الذي أكملوا السنة

الرابعة من عمرهم وتسبق المرحلة الابتدائية وتضم الأطفال الذين تتراوح

أعمارهم من (4-6) سنوات ومدة الدراسة فيها سنتان وتكون على مرحلتين

هما التحضيري: وهي مخصصة للأطفال الذين أكملوا السنة الرابعة من

عمرهم، التمهيدي: وهي مخصصة للأطفال الذين أكملوا السنة الخامسة من

عمرهم. وتجري الدراسة فيها وفق منهج مقرر من قبل وزارة التربية والتعليم.

(محمد، 1999، 294)

وتعرف الباحثة رياض الأطفال إجرائياً بأنها: تلك المؤسسات التربوية الاجتماعية

التي يلتحق بها الأطفال في السن ما بين الثالثة والسادسة من العمر في كثير من البلاد

بمدارس الحضانة أو مراكز الرعاية النهارية أو رياض الأطفال.

سابعاً: حدود البحث:

7-1- **الحدود البشرية:** بلغ عدد أفراد العينة (20) طفلاً وطفلةً، أعمارهم (5_6)

سنوات. بلغ عدد أفراد المجموعة التجريبية (10) أطفال، والمجموعة

الضابطة (10) أطفال.

7-2- **الحدود الزمانية:** استغرق تطبيق التجربة أسبوعين، في الفصل الثاني من

العام الدراسي 2017-2018 م، توزعت اللقاءات على جلستين، جلسة في

كل أسبوع. علماً أن كل جلسة استغرقت وقتاً من (45-60) دقيقة.

7-3- **الحدود المكانية:** تم تطبيق البحث على عينة من روضة أشبال الوطن في

مساكن الصبورة العسكرية. حيث تم اختيار العينة من نفس الفئة العمرية

وتقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية.

7-4- الحدود الموضوعية: تتجلى في دراسة فاعلية برنامج قائم على اللعب

التمثيلي في تنمية التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة من (5_6) سنوات.

ثامناً: الجانب النظري للبحث:

8-1- البرنامج: هو الخطوات التنفيذية لعملية التخطيط لخطّة صممت سابقاً وما

يتطلبه ذلك من توزيع زمني وطرق تنفيذه وإمكانات تحقيق هذه الخطّة.

(السعيد، 1999، 7)

8-1-1- الأسس التي يقوم عليها البرنامج:

8-1-1-1- الأسس النفسية: تعتبر معرفة خصائص النمو لأي مرحلة دراسية

أساساً رئيسياً في بناء أي برنامج تعليمي، لذلك يجب أن يراعي البرنامج حاجات

النمو ومتطلباته ويعمل على إشباعها. (الصاوي، 2001، 128_129)

9-1-1-2- الأسس التربوية والتعليمية: اهتمت الاتجاهات التربوية المعاصرة

بطرق وأساليب التعلم في الروضة لأن القضية الأساسية في انتقال أثر التعلم

تكمن في تنمية قدرة الأطفال على تطبيق ما تعلموه في الروضة في سياق

مجالات ومواقف أخرى من الحياة اليومية. (محمد، 1994، 14_15).

10-2- اللعب التمثيلي:

10-2-1- مفهوم اللعب التمثيلي: يمارس اللعب التمثيلي من قبل الأطفال الذين

هم في سن ما قبل المدرسة أي منذ الشهر الثامن عشر من العمر ويستمرّون في

ممارسته حتى بداية السنة الثامنة من العمر وفي هذا العمر يأخذ الأطفال بالعزوف عن

هذا اللون من اللعب، إذ لم يعد وسطاً ملائماً لمتطلباتهم النمائية، ويرتكز هذا النوع من

اللعب على تعاون معقد بين الجسم والعقل، فالطفل لا يستعمل دماغه وصوته فحسب بل

يستعمل جسمه كله أثناء اللعب. (أبو صالح، 2005، 1).

10-2-2- وظائف اللعب التمثيلي:

- إن الرأي الذي خرجت به (سوزانا ميلر) في كتابها "سيكولوجية اللعب" يجعل اللعب التمثيلي يشير إلى خمسة أنواع من مختلف أنماط السلوك هي:
 - الإعادة اللاإرادية لحركة تم التدريب عليها جيداً وشوهدت عند آخر.
 - إثارة غير إرادية لمشاعر لا تتلاءم إلا مع الخبرة المألوفة لشخص آخر أو انتقال الإثارة أو توصيلها من أعضاء الجماعة إلى بعضهم البعض.
 - التيسير الاجتماعي الذي يجعل سلوك عضو الجماعة ينطلق من عقاله، أو يكون مهيباً لظهور سلوك مشابه عند الآخرين من أعضاء الجماعة.
 - التعلم القائم على الملاحظة، وهو أسلوب في تعلم الشيء الجديد بمراقبة شخص آخر يقوم به.
- تمثيل الأدوار وإعادة تمثيل الواقع إذ يكون الاهتمام بإعادة أنماط من الأفعال التي شوهدت أو سمع عنها.

ويعني اللعب التمثيلي بالدرجة الأولى تمثيل الأدوار وإعادة تمثيل الوقائع، وهو يتعلق بتكرار أي شيء يستحق الذكر أو يكون له معنى، ويكون مفزعاً أو مؤثراً للغاية، أو يمثل قاعدة يمكن ملاحظتها في معظم أنشطة اللعب الظاهرة عند الأطفال. وإن ما يكرر وتتم إعادته في اللعب التمثيلي (المحاكاة) هو أفعال الآخرين، والوقائع التي شاهدها الأطفال أو سمعوا عن حدوثها دون أن يخبروها بأنفسهم. ويستطيع الطفل أن يستمر بالمحاكاة إلى الحد الذي يقف عند ما تم تعلمه بالفعل، أو ما أصبح قادراً على ترجمة إشارات البصرية إلى فعل، وتكرر الوقائع في لعب المحاكاة على أساس ما تتركه من أثر قوي في الطفل وعلى أساس ما انطبع فعلاً في ذهن الطفل عن مثل هذا النوع من المواقف. (ميلر، 1987، 193_202).

10-2-3- أهمية اللعب التمثيلي في عملية التربية في مرحلة رياض الأطفال:

تظهر أهمية اللعب التمثيلي في مجال تعليم القراءة والكتابة للأطفال، وتزويده بالخبرات الاجتماعية والعملية وغيرها، ومن أهمها:

10-2-3-1- أهمية اللعب التمثيلي في تعليم القراءة والكتابة للأطفال:

أكدت الدراسات الحديثة أهمية البدء في تنمية الاستعداد لتعليم القراءة والكتابة منذ سن مبكر، وإن مصطلح بدء القراءة يشير إلى الإسراع في تعليم القراءة والكتابة تنمية الاستعداد لها في السنوات الأولى من العمر من خلال تزويد الطفل بالخبرات التي تصقل نظريته نحو الاستعداد لتعلمها. (Smith, 1989, 42).

ومن أهم فوائد اللعب التمثيلي في تنمية الخبرات اللغوية ما يلي:

- زيادة عدد الكلمات المستخدمة عامةً.
 - زيادة التفاعل الاجتماعي بين الأطفال.
 - زيادة السلوك الودي بين الأطفال.
 - نمو القدرة على تحديد الألوان والأشكال والأحجام والأرقام.
 - تطور اللغة الوظيفية أي الاستخدام الوظيفي للغة.
- وبما أن أطفال الروضة لديه رغبة كبيرة في سماع الحكايات والقصص، أكد التربويون ضرورة الاستفادة من هذه الصف من أجل تطوير النمو اللغوي، ونادوا بتشجيع الأطفال على تمثيل أدوار شخصيات القصة. (Annk, 1986, 45).

10-2-3-2- أهمية اللعب التمثيلي في تنمية الخبرات الاجتماعية لدى الطفل:

يتعرض النمو الاجتماعي للطفل لمجموعة من العوامل التي تسهم في تشكيله وتعزيزه، ويشغل اللعب التمثيلي ولاسيما اللعب التمثيلي الذي يتصف بالصيغة الاجتماعية الجانب الأكثر أهمية في تطوير النمو الاجتماعي للطفل أكثر مطابقة لرغبات المجتمع من عادات وتقاليد وقيم ومفاهيم.

ومن أهم فوائد اللعب التمثيلي في تنمية الخبرات الاجتماعية لدى الطفل ما يلي:

- تعريف الطفل عادات المجتمع وتقاليد والقيم الاجتماعية.
- تعريف الطفل الأدوار الاجتماعية وخصائصها وأهميتها.
- تعريف الطفل أدوات المهن والعلاقات بين المهن.
- تعريف الطفل ذاته وتقديرها.
- زيادة علاقات الطفل الودية مع أقرانه ومعلماته.
- توفير الفرص للطفل لتجريب الأدوار الاجتماعية، وإن هذا يمكنه من معرفة الخبرات المصاحبة لكل دور وقواعد السلوك الناجمة له، ويمكنه من تقييم ذاته.
- تنمية القدرة على التمييز بين الواقع والخيال وبين المكان المفضل في المجتمع والأدوار الأكثر تقدراً في المجتمع والأكثر جاذبية، أي أن الأطفال يفضلون دور الشرطي أكثر من دور اللص، ودور المدير أكثر من دور الموظف. (عويس، 1997، 33).

10-2-3-3- أهمية اللعب التمثيلي في تنمية الخبرات العلمية لدى الطفل:

اللعب التمثيلي مهم في مراحل النمو، فهو الجسر الذي ينتقل فيه التفكير من التفكير المادي إلى التفكير المجرد، ومن الجانب الاجتماعي في اللعب، إلى اللعب ذو القواعد المنظمة، ويرجع تطور اللعب التمثيلي إلى تطور في القدرات الإبداعية ونمو الذكاء والمهارات الاجتماعية، إضافة إلى وجود تناسب طردي بين اللعب التمثيلي وزيادة القدرة على التفكير المجرد والقدرة على التعميم، إذ أنه كلما ازداد لعب الأدوار كماً وتطور نوعاً من حيث تطور الموضوعات وتعمدها، كلما تطورت قدرة الأطفال على التعميم والتجريد. (العامري، 2008، 37).

10-3- الإبداع والتفكير الإبداعي:

10-3-1- مفهوم الإبداع:

لقد استخدم مفهوم الإبداع بمسميات مختلفة كالابتكار، والاختراع، والاكتشاف، وفي (لسان العرب) من أبدع الشيء أو ابتدعه، وتعني أنشأه وبدأه أولاً. (ابن منظور، 630هـ، 351_352) وقد بين روجرز (Rogers, 1970) أهمية الابتكار لإنسان العصر الحديث بقوله: يبدو أن التكيف الابتكاري، هو الاحتمال الوحيد الذي يُمكن الإنسان من التماشي مع التغير المتعدد الجوانب في العالم الذي نعيش فيه، وفي الوقت الذي تتقدم فيه الاكتشافات العلمية، والاختراعات على أساس متوالية هندسية، يصبح الأفراد السليبيون الذين يخضعون لثقافته عاجزين عن التعامل مع القضايا والمشكلات المتزايدة، ومالم يستطع الأفراد والجماعات والأمم أن يتخيلوا أو يراجعوا بابتكار أساليب تعاملهم مع التغيرات المعقدة، فإن النور سينطفئ، ومالم يستطع الإنسان أن يأتي بأساليب جديدة وأصيلة للتكيف مع بيئته بسرعة تماثل سرعة العلم في تغيير بيئته، فإن ثقافتنا ستضمحل، وسيكون الثمن الذي ندفعه لافتقارنا إلى الابتكار، ليس فقط سوء تكيف الفرد وتوترات الجماعة، بل الإبادة الجماعية أيضاً. (Rogers, 1970, 138).

10-3-1-1- الحساسية للمشكلات: هي "القدرة على إدراك مواطن الضعف أو

النقص أو الفجوات في الموقف المثير، وتتمثل في قدرة الشخص المبتكر على رؤية الكثير من المشكلات في الموقف الواحد، الذي قد لا يرى فيه شخص آخر أي مشكلات". (نشواتي، 1985، 135)

10-3-1-2- الطلاقة: تتمثل في قدرة الشخص المبتكر على إنتاج أكبر عدد

ممكن من الأفكار عن موضوع معين في وحدة زمنية ثابتة بالمقارنة مع غيره. أي أنه على درجة عالية من القدرة على سيولة الأفكار وسهولة توليده. (قطامي وقطامي، 1991، 451).

وتقسم الطلاقة إلى أربع أنماط هي:

- **الطلاقة اللفظية:** تظهر في القدرة على استحضار ألفاظ كثيرة، تتوافر فيها خصائص معينة، كأن يُطلب مثلاً من الشخص أن يذكر أكبر عدد ممكن من الكلمات تنتهي بحرف معين.
- **الطلاقة التصويرية (التخيلية):** تظهر في القدرة على تكوين عدد كبير من الأفكار المرتبطة بموقف معين في زمن معين.
- **الطلاقة التعبيرية:** تظهر في القدرة على صياغة الأفكار بسرعة، أو إصدار أفكار متعددة في موقف محدد، شريطة أن تتصف هذه الأفكار بالثراء والتنوع.
- **طلاقة التداعي أو (الترابطية):** ظهرت في القدرة على إنتاج عدد كبير من الأفكار، تتوافر فيها خصائص معينة من حيث المعنى. (الهنداوي والزعول، 2002، 239-240).

10-3-1-2- **المرونة:** تتمثل في قدرة الشخص المبدع على تغيير الحالة الذهنية والأفكار لكي تتناسب مع تعقد الموقف الابتكاري. وهي عكس ما يسمى بالتصلب الذهني. (شهاب، 2000، 42)

10-3-1-3- **الأصالة:** وتتمثل في القدرة على إنتاج الأفكار غير العادية، وحل المشكلات بطرق غير متوقعة، واستخدام الأشياء والمواقف بأساليب غير شائعة. فالمبتكر الأصل بهذا المعنى لا يكرر أفكار المحيطين به وحلولهم التقليدية للمشكلات، فهي بذلك تتضمن الانفراد والتجديد في الأفكار. (إبراهيم، 1987، 349)

10-3-1-4- **التفاصيل:** "القدرة على إضافة التفاصيل للفكر الأساسي"، أي قدرة الفرد وقابليته لتقديم إضافات جديدة لفكرة معينة، قد تؤدي إلى المزيد من التفاصيل، فالفرد المبتكر يستطيع أن يتناول فكر بسيط يحدد تفاصيلها ثم يقوم بتوسيعها. (الدايني، 1996، 33).

الدراسات سابقة:

الدراسات عربية:

- دراسة منى عبد السلام مصر (2008)، بعنوان: تنمية بعض مهارات التفكير الابتكاري لدى عينة من أطفال الروضة. هدفت الدراسة إلى تنمية بعض مهارات التفكير لأطفال المجموعة التجريبية من خلال برنامج أنشطة. تكونت العينة من (120) طفل بمرحلة رياض الأطفال، وقسمت لمجموعتين تجريبية وضابطة. توصلت الدراسة إلى أن البرنامج المطبق للمجموعة التجريبية أدى لتنمية التفكير الابتكاري لدى أفراد المجموعة.
- دراسة أسعد حسين عبد الرزاق وسعد تايه عبد فليح وميثم محسن العراق (2014)، بعنوان: تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعمر (4-5) سنوات. هدفت الدراسة للتعرف على تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال وتكونت العينة من (40) طفلاً قسموا إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، طبق عليهم اختبار تورانس للتفكير الإبداعي. وكانت أهم النتائج: يوجد فروق في التفكير الإبداعي بين الاختبارين القبلي والبعدي، لا يوجد تطور في التفكير الإبداعي لدى المجموعة الضابطة بالنسبة للاختبارين القبلي والبعدي، يوجد تطور في مستوى التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية
- دراسة زكري ونوار الجزائر (2016)، بعنوان نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة. هدفت الدراسة لمعرفة ما إذا كان نشاط اللعب يساهم في تطوير التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة. تكونت العينة من 85 طفلاً، باستخدام المنهج الوصفي، تم اعتماد اختبار جلز لقياس سمة الإبداع، وكانت أهم النتائج أن اللعب يساهم في

تطوير التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة. ولا توجد فروق بين الذكور والإناث في التفكير الابتكاري.

الدراسات الأجنبية:

- دراسة إليني لويزون (Eleni Loizon 2005) بعنوان: أثر أنواع اللعب في النمو الإدراكي والتعلم

The effect of play types on cognitive development and learning
هدفت الدراسة لمعرفة أثر أنواع اللعب في النمو الإدراكي والتعلم. وأجريت على مجموعة من أطفال بريطانيا وتم تجميع البيانات بالملاحظة. وتوصلت إلى أن الأطفال يبتكرون أثناء (اللعب التمثيلي والبدني والأدوات. وأوضحت تأثير العوامل الإدراكية كالتفاعل الاجتماعي والتفكير الابتكاري.

- دراسة إفثيموس تريفالس وآخرون، اليونان (Efthimios Trevals et.al 2003) بعنوان: العلاقة بين اللعب والتفكير

The relationship between play and thinking
هدفت الدراسة لمعرفة العلاقة بين اللعب والتفكير وطُبِّقَت على (250) طفل في اليونان وقياس تأثير طلاقة ومرونة وإنتاج الحركة على التفكير وربط ذلك بالعوامل النفسية والاجتماعية والادراكية والمعرفية. توصلت لوجود ارتباط بين طلاقة الحركة ومرونتها والإبداع الحركي باعتبار الحركة الوسيلة الأولى لتعبير طفل الروضة عن الذات والتعلم والنمو.

التعليق على الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة وجدت الباحثة العديد من الدراسات التي تناولت متغيرات البحث الحالي على نفس الفئة العمرية في العديد من البيئات المختلفة. حيث ظهر في كثير من المواقع اتفاقاً في النتائج وفي بعضها الآخر اختلافاً. وقد تم الاستفادة من الدراسات السابقة في تفسير النتائج ومعرفة القوانين الإحصائية المستخدمة والمساعدة في بناء البرنامج وتطبيق المقياس.

منهج البحث:

يعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي الذي يقوم على تغيير عامل أو أكثر من العوامل ذات العلاقة بموضوع الدراسة من أجل تحديد الأثر الناتج عن هذا التغيير ويتضمن التغيير عادةً ضبط جميع المتغيرات التي تؤثر في موضوع الدراسة باستثناء متغير واحد تجري دراسة أثره، وهناك دائماً متغيران متغير مستقل ومتغير تابع، والطريقة الوحيدة لإبقاء جميع العوامل ثابتة ماعدا المتغير التابع الذي يسمح له بالتغير استجابةً لتأثير المتغير المستقل هي استعمال مجموعتين متماثلتين في التجربة، تخضع إحداها لتأثير المتغير المستقل أو العامل التجريبي موضوع الدراسة (المجموعة التجريبية)، بينما لا تخضع الثانية لمثل هذا التأثير وتدعى (المجموعة الضابطة) (آدم، 2005، 11).

التصميم التجريبي للبحث:

تم انتقاء مجموعة من الألعاب التمثيلية والتي تهدف لتنمية مجموعة من العمليات المعرفية منها (التخيل، شحذ التفكير، التذكر، التصور، الطلاقة اللغوية، التفكير الإبداعي....) كما تم اختيار عينة البحث من طلاب الروضة (5-6) سنوات وقسموا لمجموعتين تجريبية وأخرى ضابطة. واستغرق إجراء التجربة أسبوعين، على شكل جلستين منفصلتين، واستغرق تطبيق الجلسة الأولى حوالي الساعة، أما الجلسة الثانية فاستغرقت نصف ساعة، وكانت الجلسة تتم بشكل جماعي.

عينة البحث:

تألف المجتمع الأصلي للبحث من (60) طفل وطفلة في روضة أشبال الوطن في مساكن الصبورة العسكرية في ريف دمشق. حيث تم سحب عينة البحث بالطريقة العشوائية عن طريق القرعة وبلغ عدد أفراد العينة (20) طفلاً وطفلة ممن كانت أعمارهم (5_6) سنوات، وقسمت العينة عشوائياً إلى مجموعتين متساويتين الأولى ضابطة والثانية تجريبية. كل مجموعة تحوي (10) أطفال بغض النظر عن مستواهم التحصيلي.

أدوات البحث:

تم استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب)، الذي يحوي على (3) أنشطة تعتمد على الرسم لقياس مستوى التفكير الإبداعي عند الطفل، وهذا الاختبار استخدم للقياس القبلي والبعدي.

وصف الأداة:

اختبار التفكير الإبداعي عند الأطفال تورانس الصورة (ب):

من أشهر المقاييس العالمية لقياس الابتكار، وقد استخدم هذا الاختبار بصورة فعالة في تقويم أثر برامج تجريبية مختلفة، وتنظيمات المناهج والوسائل التعليمية الجديدة، وطرائق التدريس المختلفة. ويستخدم في جميع المراحل الدراسية في رياض الأطفال والمدارس الابتدائية والمتوسطة والثانوية والجامعة. يتكون الاختبار من ثلاثة أنشطة وهي تكوين صورة وإكمال الخطوط والدوائر، مدة كل نشاط (10) دقائق.

تصحيح اختبار التفكير الإبداعي: يشير تورانس في دليل اختباره للتفكير (الإشارات) إلى أن النشاطات المتضمنة في البطارية تصحح في ثلاث قدرات أساسية هي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) باستثناء بعض الأنشطة التي تحتوي على بعض القدرات ولا تحتوي على الآخر ويضيف إلى أنه يمكن إضافة درجة لقدرة رابعة هي التفصيل لمن يرغب في ذلك لأنها اختيارية (Torrance, 1976,10). وفيما يأتي توضيح لكيفية تصحيح الاستجابات لنشاطات الاختبار في كل قدرة من القدرات الأساسية الثلاث.

الطلاقة: الطلاقة إجرائياً تساوي "مجموع الاستجابات ذات العلاقة التي يقدمها المستجيب لكل مثير". وهناك متطلبات محددة في كل نشاط توضح فيه فيما إذا كانت الاستجابة متعلقة أم لا. وبذلك تحسب درجة الطلاقة في كل نشاط من الأنشطة السبعة من خلال حساب مجموع الاستجابات ذات العلاقة. في كل نشاط يقوم به الطفل. (Torrance, 1976,12).

المرونة: المرونة إجرائياً هي "عدد الفئات التي تقع فيها استجابات الفرد لكل نشاط". مثلاً إذا كانت كل استجابات الفرد على النشاط تقع في فئة واحدة (تتعلق في الوصف المادي للصورة) فإنه يحصل على درجة واحدة في ذلك النشاط. وإذا وقعت استجاباته في فئتين فإنه يحصل على درجتين في المرونة وهكذا. وقد أعد تورانس ضمن دليل التصحيح قائمة بفئات استخرجها من دراساته، تتضمن كل منها مجموعة من الاستجابات المترابطة مع بعضها. وينصح تورانس مستخدميه اختباره الاستعانة بقائمة الفئات المحددة في دليل التصحيح وتطويرها إن تطلب الأمر ذلك، بالإضافة أو التحوير. (Torrance, 1976,12).

الأصالة: اعتمد تورانس في تحديد درجة الأصالة على مدى ندرة الاستجابة، فمن خلال تطبيق بطارية اختباره على عينة من (500) فرد حدد في دليل التصحيح ثلاثة أوزان لدرجة الأصالة بموجب نسب تكرار الاستجابة عند أفراد العينة، فالاستجابة التي ترد عند 5% فأكثر من أفراد العينة تعطي صفراً. والاستجابة التي ترد بنسبة 2% إلى 4.99% تعطى درجة واحدة أما الاستجابة التي ترد بنسبة أقل من (2%) تعطى درجتان (Torrance, 1974,14).

الدرجة الكلية: وهي تساوي "مجموع درجات القدرات الفرعية المستخدمة في الاختبار أي مجموع درجات الطلاقة والمرونة والأصالة في كل الأنشطة". ويشير تورانس إلى أن أهم جانب عند التصحيح هو ملاحظة مدى توفر القوة الإبداعية في الاستجابات، وعلى الباحث الفهم الجيد لمفهوم القوة الإبداعية، وأفضل طريقة لهذا الفهم هو دراسة أوزان الأصالة للأنشطة المختلفة من دليل التصحيح، مع ملاحظة الاختلاف بين الاستجابات التي حصلت على درجة صفر (غير الأصلية)، وبين التي حصلت على درجة واحدة وأظهرت جزءاً قليلاً من القوة الإبداعية. (Torrance, 1974,14).

دراسة الخصائص السيكومترية لاختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب):
قامت الباحثة بالتحقق من الخصائص السيكومترية لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي
الصورة (ب) باستخدام الطرائق الآتية:

دراسة صدق الاختبار:

صدق المحتوى: قامت الباحثة بعرض الاختبار على عدد المحكمين من أساتذة علم النفس في كلية التربية بجامعة دمشق، وقد أفادوا بصلاحية اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) في مستويات الطلاقة والمرونة والأصالة.

الصدق التمييزي (صدق المجموعات الطرفية): من أجل دراسة صدق وثبات اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) قامت الباحثة بتطبيق الاختبار على عينة من الأطفال بلغ عدد أفرادها (20) طفلاً وطفلةً من مجتمع البحث ذاته، ثم قامت الباحثة بعد تطبيق الاختبار وتصحيحه بترتيب الأطفال وفقاً لدرجتهم الكلية على الاختبار تنازلياً، ثم أخذ المجموعتين الطرفيتين (الربع الأعلى والأدنى) من العينة الاستطلاعية المكونة من (20) طفلاً، فشكل خمسة أطفال المجموعة العليا (الربع الأعلى)، وشكل خمسة أطفال المجموعة الدنيا (الربع الأدنى)، ومن ثم تم تطبيق اختبار مان وتني Mann-Whitney للعينات المستقلة صغيرة الحجم لدراسة الفرق بين متوسطات رتب كل مجموعة في النشاطات الثلاثة والدرجة الكلية للاختبار، والجدول (1) يوضح نتائج ذلك.

الجدول (1): نتائج اختبار مان وتني Mann-Whitney لدراسة صدق المجموعات الطرفية

لاختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب)

الاختبار	المجموعات الطرفية	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	القيمة الاحتمالية	القرار
النشاط 1	المجموعة العليا	8	40	15	-2.835	0.005	الفرق دال
	المجموعة الدنيا	3	15				
النشاط 2	المجموعة العليا	7.8	39	16	-2.487	0.013	الفرق دال
	المجموعة الدنيا	3.2	16				
النشاط 3	المجموعة العليا	8	40	15	-2.619	0.009	الفرق دال
	المجموعة الدنيا	3	15				
الدرجة الكلية	المجموعة العليا	8	40	15	-2.627	0.009	الفرق دال
	المجموعة الدنيا	3	15				

يلاحظ من خلال الجدول (1) أنَّ اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب) له قدرة تمييزية عالية بين المجموعتين الطرفيتين في درجاتهم على الاختبار، مما يدل على صدق المقياس بطريقة المجموعات الطرفية.

صدق الارتباطات البينية (الصدق البنوي): قامت الباحثة بتطبيق اختبار كندال تاو (Kendall's Tau) لإيجاد معاملات الارتباط بين أبعاد اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب) مع بعضها البعض ومع الدرجة الكلية للاختبار، ونتائج ذلك موضحة في الجدول (2).

الجدول (2): يوضح الارتباطات بين أبعاد اختبار تورانس مع بعضها البعض ومع الدرجة الكلية

للاختبار

الاختبار	النشاط 1	النشاط 2	النشاط 3	الدرجة الكلية
النشاط 1	1			
النشاط 2	0.554**	1		
النشاط 3	0.594**	0.428*	1	
الدرجة الكلية للاختبار	0.641**	0.621**	0.834**	1

(**) دالة عند مستوى (0.01) (*) دالة عند مستوى (0.05)

يتضح من خلال النتائج في الجدول (2) أنَّ معاملات الارتباط المحسوبة بين أبعاد اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب) مع بعضها البعض ومع الدرجة الكلية للاختبار كانت ذات دلالة احصائية عند مستويي الدلالة (0.01) و (0.05)، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين (0.428-0.834) وهي معاملات ارتباط جيدة، وبالتالي فإنَّ ذلك يدل على وجود قدر جيد من الاتساق الداخلي لأبعاد الاختبار مما يدل على الصدق البنوي لاختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب).

دراسة ثبات الاختبار:

ثبات تقديرات المصححين: تم التحقق من ثبات اختبار تورانس للتفكير الابداعي الصورة (ب) بطريقة ثبات تقديرات المصححين من خلال إيجاد معاملات الارتباط باستخدام اختبار كندال تاو بين تصحيح الباحثة لإجابات أطفال العينة الاستطلاعية وبين تصحيح مُصحح آخر لإجابات نفس عينة الأطفال (بعد الطلب من مُصحح آخر اختصاصي في علم النفس وذو خبرة في تطبيق وتصحيح اختبار تورانس للتفكير الابداعي)، والنتائج موضحة في الجدول (3).

الجدول (3): معاملات ثبات تقديرات المصححين لاختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب)

وأبعاده

أبعاد اختبار تورانس	معامل الارتباط كندال	مستوى الدلالة
النشاط 1 عند الباحثة	0.472*	0.018
النشاط 1 عند المصحح الثاني		
النشاط 2 عند الباحثة	0.600**	0.026
النشاط 2 عند المصحح الثاني		
النشاط 3 عند الباحثة	0.688**	0.009
النشاط 3 عند المصحح الثاني		
الدرجة الكلية عند الباحثة	0.785**	0.009
الدرجة الكلية عند المصحح الثاني		

(**) دالة عند مستوى (0.01) (*) دالة عند مستوى (0.05)

يتضح من خلال الجدول (3) أنَّ معاملات الارتباط المحسوبة باستخدام اختبار كندال تاو بين تصحيح الباحثة لإجابات أطفال العينة الاستطلاعية وبين تصحيح مُصحح آخر كانت ذات دلالة احصائية عند مستويي الدلالة (0.01) و (0.05)، وقد تراوحت معاملات الارتباط بين (0.472-0.785) وهي معاملات ارتباط جيدة، تدل على ثبات درجات الاختبار عند تصحيح الاجابات من قبل عدة مصححين، وبالتالي فإنَّ ذلك يدل على وجود قدر جيد من الثبات بطريقة ثبات تقديرات المصححين مما يدل على ثبات اختبار تورانس للتفكير الابداعي الصورة (ب).

الثبات بطريقة الإعادة: قامت الباحثة بالتحقق من ثبات اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) بطريقة الإعادة من خلال إعادة بتطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية ذاتها بعد مضي أسبوعين من التطبيق الأول، ثم تم حساب معاملات الارتباط بين نتائج التطبيقين باستخدام اختبار كندال تاو والنتائج موضحة في الجدول (4).

الجدول (4): معاملات الثبات بطريقة الإعادة لاختبار تورانس للتفكير الابتكاري

الصورة (ب) وأبعاده		
أبعاد اختبار تورانس	معاملات ثبات الإعادة	مستوى الدلالة
النشاط 1	0.637**	0.002
النشاط 2	0.771**	0.000
النشاط 3	0.742**	0.000
الدرجة الكلية للاختبار	0.805**	0.000

(**) دالة عند مستوى (0.01) (*) دالة عند مستوى (0.05)

يتبين من خلال الجدول (4) أنَّ معامل ثبات الإعادة للدرجة الكلية للاختبار بلغ (0,805) وهو معامل ثبات جيد، بينما تراوحت معاملات ثبات أبعاد الاختبار بين (0,637-0,771) وهي معاملات ثبات جيدة وصالحة لأغراض البحث الحالي. يتضح مما سبق عرضه من نتائج أنَّ اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) يتصف بدرجة جيدة من الصدق والثبات تجعله صالحاً للاستخدام كأداة للبحث الحالي. برنامج الألعاب التمثيلية وأثرها في تنمية التفكير الإبداعي.

تعريف البرنامج: هو مجموعة من الأنشطة والألعاب الموجهة التي تعمل على تزويد الطفل بالخبرات والمعلومات والمفاهيم التي من شأنها تدريبه على أساليب التفكير السليم وحل المشكلات التي تعترضهم في المواقف الحياتية والتعليمية. (بهادرا، 2005، 40)

هدف البرنامج: يتمثل في اكتشاف وضع جديد لم يكن مألوفاً للبيئة العقلية للطفل وتطوير الوضع الحالي إلى وضع أكثر حداثة له في تنمية مهارات التفكير الابتكاري.

- ومن خلال الهدف الرئيس يمكن تحديد أهداف فرعية على النحو الآتي:
- تنمية قدرة الأطفال على مواجهة المشكلة المعروضة عليهم والعمل على حلها.
 - تنمية قدرة الأطفال على تكوين علاقات جديدة.
 - تنمية قدرة الأطفال على إكمال بعض المهارات التي تظهر في أنشطتهم.

أسس البرنامج:

- تم بناء هذا البرنامج في ضوء الأسس الآتية:
- الإطار النظري الذي تضمنته الدراسة والذي يتناول أهمية اللعب على تنمية التفكير الإبداعي من خلال اللعب التمثيلي الموجه لدى أطفال الروضة.
 - طبيعة مرحلة رياض الأطفال باعتبارها مرحلة مهمة من مراحل النمو تبدأ فيها الخبرات العقلية في التكوين فهي مرحلة النمو المنطقي وتنظيم تفكير الطفل لتخريج جيل من المبتكرين حيث أثبتت الدراسات السابقة أن هذه المرحلة من أنسب المراحل لتنمية القدرة الإبداعية.
 - طبيعة طفل الروضة حيث دلت البحوث والدراسات على أن حياة الطفل في هذا المرحلة العمرية تتميز بكثرة اللعب والحركة ومن خلالهما يمكن تنمية الطفل بدنياً ووجدانياً وتعليمياً وتنمية القدرة الإبداعية. (بهادر، 2005، 42)

أهداف البرنامج:

الهدف العام هو: إعداد برنامج إرشادي جماعي من إعداد الباحثة يهدف إلى تنمية التفكير الابتكاري من خلال اللعب التمثيلي لدى عينة من طلاب الروضة في محافظة ريف دمشق. وبعد الاطلاع على عدد من المراجع العلمية والدراسات السابقة تم وضع برنامج قائم على اللعب من قبل الباحثة مع مراعاة أن تتسم الألعاب والأنشطة بالبساطة وسهولة التعليم والتنفيذ وتناسب أعمار الفئة المستهدفة للبحث.

الأهداف الفرعية:

- مساعدة وتشجيع التلاميذ وحثهم على ابتكار طرق وبدائل في التعامل مع الآخرين واللعب مع أقرانهم.
- تنمية القدرة على التخيل الجيد المرن وتنمية دقة التفاصيل والتعبير والإبداع لدى الطفل.
- تنمية القدرة على الطلاقة اللفظية والحركية والتركيز على مهارات محددة.
- تنمية القدرة على مرونة العمليات الذهنية وإبراز الجدة والأصالة بالاستجابات التلقائية.
- تنمية العمليات المعرفية لدى الطفل في الجوانب التي يتناولها البرنامج.
- زيادة الاهتمام بفردية وذاتية الطفل من خلال ممارسة أنشطة لعب جماعية تبرز قدراته ومواهبه.
- يعد نشاط البرامج ومشاركة الطفل وسيلة لزيادة التفاعل الاجتماعي بين الأطفال.

محتوى البرنامج:

- يقصد بمحتوى البرنامج "كل ما يتناوله البرنامج المقترح من خبرات سواء كانت معرفية أو وجدانية في ضوء ما تم تحديده من أهداف للكشف عن الميول الابتكارية من خلال اللعب التمثيلي وتشجيع السلوك الابتكاري لديهم. (بهادر، 2005، 47).
- وتم اختيار المحتوى في ضوء أهداف البرنامج وقد راعت الباحثة في اختيار المحتوى الآتي:
- أن تتناسب مع خصائص الأطفال في مرحلة رياض الأطفال.
 - أن تتفق مع ميول وحاجات وقدرات الأطفال مما يجعلها مشوقة وتجذب اهتمام الأطفال إلى الممارسة.
 - أن تتميز بالبساطة والإثارة والتشويق من خلال الألعاب والأنشطة المعروضة عليهم.

- أن يساهم البرنامج بإشعار الأطفال بالاستقرار والعمل التعاوني من خلال الأنشطة الجماعية وكذلك إسهاماته من الناحية التعليمية والنفسية والاجتماعية.
- أن تتضمن مجموعة من المواقف التربوية التي تساهم في تنمية تفكير السلوك الابتكاري.

أنشطة الخبرات العلمية المقترحة مصممة بطريقة اللعب التمثيلي:

اقترحت الباحثة في البرنامج التدريبي خبرتين علميتين ضمن منهج وحدات الخبرة المقدم في رياض الأطفال، وهذه الخبرات العلمية هي: الحيوانات، النباتات. أما فيما يتعلق ببناء أنشطة لتلك الخبرات، فقد حدد لكل نشاط مجموعة من الأهداف، والأدوات اللازمة لتنفيذ النشاط، وخطوات تنفيذ النشاط بطريقة اللعب التمثيلي، وتقويم النشاط.

وشمل تنفيذ النشاط بطريقة اللعب التمثيلي الخطوات التالية: التمهيد، ومن ثم تحليل المهام والأدوار، وإعداد البيئة وتهيئة المشاهدين، والقيام بالتمثيل والمناقشة والاستنتاجات.

وتنوعت الأنشطة والوسائل التي رافقت طريقة اللعب التمثيلي في أثناء تنفيذ أنشطة الخبرات العلمية، ووزعت هذه الأنشطة والوسائل ضمن الفئات التالية:

- **أنشطة ووسائل لفظية:** تمثيل الأطفال للأدوار، مناقشة الأطفال للموضوع، الإجابة عن الأسئلة التي تطرحها المعلمة.
- **أنشطة ووسائل حسية:** مشاهدة مقاطع فيديو متصلة بموضوع الخبرة، تذوق بعض الأطعمة، تمييز بعض الألوان.
- **أنشطة ووسائل فنية:** الرقص، الغناء، التمثيل.
- **أنشطة ووسائل حركية:** تنفيذ بعض الحركات، التقليد، أداء بعض التمرينات، القيام ببعض الألعاب، التقليد.

إجراءات التطبيق:

تم الاتفاق المسبق بين الباحثة ومديرة الروضة على إعداد مكان مناسب لإجراء التجربة. وقد راعت الباحثة مجموعة من الضوابط أثناء إجراء التجربة حفاظاً على الضبط التجريبي كتنظيم جدول زمني ومراعاة عدم إطلاع أطفال مجموعة معينة على ألعاب المجموعات الأخرى، كما راعت خلو البيئة (غرفة التجربة) من أي مثيرات جانبية، وراعت توفر الأدوات والمواد والألعاب المستخدمة بشكل كافٍ بالنسبة لعدد الأطفال. وتكوين علاقات جيدة مع الأطفال قبل بدء التجربة ووضعت بعض الضوابط التي لا بد من مراعاتها في تعاملها مع الأطفال ومع الأدوات والمثيرات أثناء إجراء التجربة، ومجموعة أخرى من الضوابط خاصة بتعامل الطفل نفسه مع الأدوات والخامات مراعاة لأمنه وسلامته.

تم تطبيق البرنامج على مدى أسبوعين تضمنهما لقاءين كل أول لقاء دام (60) دقيقة تقريباً والثاني (30) دقيقة. في اللقاء الأول تم تطبيق اختبار تورانس الصورة (ب) على المجموعتين (التجريبية والضابطة) وهو التطبيق القبلي للاختبار وبعدها تم تطبيق باقي أنشطة البرنامج على أفراد المجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فقد كانت تخضع لخطة البرنامج العادي اليومي للروضة. وبعد ذلك تم إعادة تطبيق مقياس تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب) على جميع الأطفال (المجموعتين) في اللقاء الثاني.

عينة البحث:

تعد العينة جزءاً من المجتمع الذي تم اختياره وفق قواعد وطرق علمية بحيث تمثل العينة المجتمع تمثيلاً صحيحاً، وقد قامت الباحثة بتطبيق اختبار تورانس الصورة (ب) عليهم جميعاً حتى يمكنها اختيار مجموعة الأطفال التي تشكل المجموعتين للبحث وتم اعتبار القياس بمثابة الاختبار القبلي للتجربة. فكانت العينة كالتالي: المجموعة الضابطة: (10) أطفال، المجموعة التجريبية: (10) أطفال.

متغيرات البحث:

قامت الباحثة بتحديد متغيرات البحث ذات العلاقة بالتصميم التجريبي المعتمد في إجراءات البحث كما يلي: المتغير المستقل: البرنامج المعد من قبل الباحثة الذي يعتمد على اللعب التمثيلي.

المتغير التابع: وهو التفكير الإبداعي الذي يعمل البرنامج على تنميته.

مناقشة نتائج فرضيات البحث:

لقد صممت هذه الدراسة للتعرف على أثر استخدام اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الإبداعي وسيتم هنا عرض النتائج التي تم التوصل إليها في ضوء الفروض التي تم صياغتها، كما تضمن مناقشة وتفسير هذه النتائج، إلى جانب عرض مقترحات البحث.

نتائج الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس القبلي على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب).

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لأفراد المجموعتين، وأجري اختبار مان وتني Mann-Whitney للعينات المستقلة صغيرة الحجم، لتعرف دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة ب، ويوضح الجدول الآتي نتائج هذا الاختبار:

الجدول (5): المتوسطات والانحرافات المعيارية لأفراد العينة بالقياس القبلي

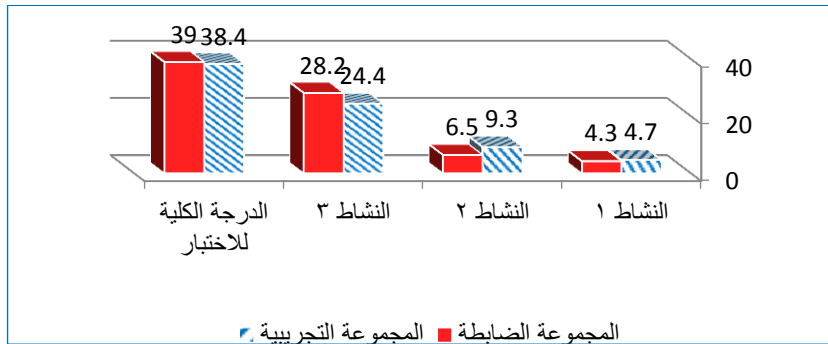
الاختبار	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
النشاط 1	الضابطة قبلي	4.30	0.82
	التجريبية قبلي	4.70	0.67
النشاط 2	الضابطة قبلي	6.50	6.36
	التجريبية قبلي	9.30	8.07
النشاط 3	الضابطة قبلي	28.20	9.85
	التجريبية قبلي	24.40	10.61
الدرجة الكلية	الضابطة قبلي	39.00	11.79
	التجريبية قبلي	38.40	17.88

الجدول (6): نتائج اختبار مان وتني Mann-Whitney لدلالة الفروق بين المجموعتين

التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة ب في القياس القبلي (ن=20)

الاختبار	المجموعة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	القيمة الاحتمالية	القرار
النشاط 1	الضابطة	9.05	90.50	35.50	-1.296	0.195	غير دال
	التجريبية	11.95	119.50				
النشاط 2	الضابطة	9.35	93.50	38.50	-0.877	0.381	غير دال
	التجريبية	11.65	116.50				
النشاط 3	الضابطة	11.70	117.00	38.00	-0.911	0.363	غير دال
	التجريبية	9.30	93.00				
الدرجة الكلية	الضابطة	10.85	108.50	46.50	-0.266	0.796	غير دال
	التجريبية	10.15	101.50				

يتضح من الجدول السابق أن القيم الاحتمالية التابعة لاختبار مان وتني كانت جميعها أكبر من مستوى دلالة (0.05)، وهذا يعني أنه لا توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة ب في القياس القبلي. وهذا يؤكد تجانس أفراد العينة قبل تطبيق البرنامج على أطفال المجموعة التجريبية، وبالتالي يمكن التأكد من فاعلية البرنامج المعد في تطوير التفكير الإبداعي.



الشكل (1): الفروق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة ب في القياس القبلي

نتائج الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب).

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لأفراد المجموعتين، وأجري اختبار مان وتني Mann-Whitney (وهو البديل اللامعلمي لاختبار دلالة الفروق بين متوسطات العينات المستقلة)، لتعرف دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي (بعد تطبيق البرنامج) على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب)، ويوضح الجدول الآتي نتائج هذا الاختبار:

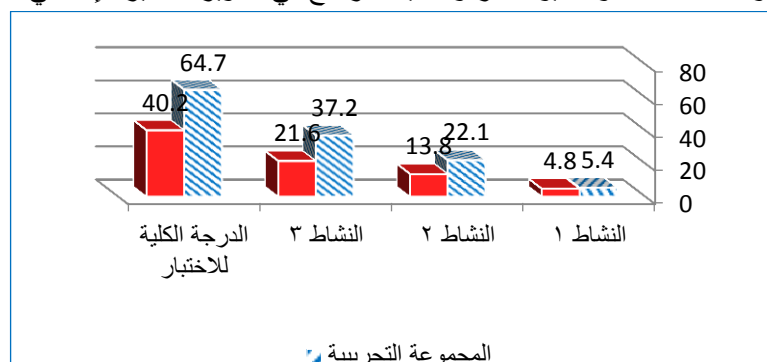
الجدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأفراد العينة بالقياس البعدي

الاختبار	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
النشاط 1	الضابطة	4.80	0.422
	التجريبية	5.40	0.516
النشاط 2	الضابطة	13.80	6.286
	التجريبية	22.10	4.725
النشاط 3	الضابطة	21.60	7.199
	التجريبية	37.20	15.267
الدرجة الكلية	الضابطة	40.20	9.864
	التجريبية	64.70	15.449

الجدول (8): نتائج اختبار مان وتني Mann-Whitney لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة ب في القياس البعدي (ن=20)

الاختبار	المجموعة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	القيمة الاحتمالية	الفرق
النشاط 1	الضابطة	7.90	79.00	24.00	-2.439	0.015	الفرق دال
	التجريبية	13.10	131.00				
النشاط 2	الضابطة	7.40	69.50	15.50	-2.691	0.007	الفرق دال
	التجريبية	13.60	140.50				
النشاط 3	الضابطة	7.20	72.00	17.00	-2.501	0.012	الفرق دال
	التجريبية	13.80	138.00				
الدرجة الكلية	الضابطة	6.50	64.50	9.50	-3.065	0.002	الفرق دال
	التجريبية	14.50	145.50				

يتضح من الجدول السابق أنَّ جميع القيم الاحتمالية التابعة لاختبار مان وتني دالة عند مستوى دلالة (0.05)، ومستوى الدلالة أصغر من (0.05) وهذا يعني أنَّه توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) في القياس البعدي. وهذه الفروق الدالة إحصائياً هي لصالح المجموعة التجريبية وذلك لأنَّ متوسط درجات الأطفال فيها أكبر من متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة. وهذا يؤكد أثر وفاعلية البرنامج في تطوير التفكير الإبداعي.



الشكل (2): الفروق بين المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة ب في القياس البعدي

تفسير نتائج البحث:

لا توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) في القياس القبلي وهذا يؤكد بدوره تجانس أفراد العينة قبل التطبيق وبالتالي التأكد من فاعلية البرنامج في تطوير التفكير الإبداعي.

التفسير: تعد هذه النتيجة منطقية وطبيعية ومتسقة مع التكوين النفسي والعقلي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وفقاً لمراحل النمو المعرفي، فالروضة تساهم في تحسين ودفع عملية التنشئة الاجتماعية وتساعد في تأكيد الذات عند الطفل والاعتماد على النفس والاستقلالية، وعلى ذلك فقد تعرض أطفال العينة لنفس الأنشطة، وقد روعي في الأنشطة المقدمة مشاركة كل من الجنسين في الأداء، كما جاءت العينة متجانسة من حيث العمر والبيئة التعليمية والمستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي وهذا هو السبب في الوصول إلى هذه النتيجة في رأي الباحثة. تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عبد الرازق وعبد فليح ومحسن (2014) ودراسة عبد السلام (2008).

توجد فروق بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار تورانس للتفكير الابتكاري الصورة (ب) في القياس البعدي.

التفسير: قد تعود هذه النتائج إلى التأثير الإيجابي لبرنامج اللعب وما يتصف به من أنشطة وألعاب وخبرات ومواقف تربوية واجتماعية قائمة على حل المشكلات والتفكير بطريقة منهجية للربط بين الأفكار والأحداث التي تسمح للطفل بإبداع الشخصيات والمواقف بطريقة غير مألوفة والتعبير عنها بطلاقة يعكس أثر البرنامج على المجموعة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المقاسة باختبار تورانس بالأفعال والحركات وذلك بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي لم يظهر أفرادها أي تحسن ونمو في مهارات التفكير الإبداعي المقاسة باختبار تورانس بالأفعال والحركات. وتتفق هذه النتائج مع المسلمات التي استند إليها البحث، بأن الإبداع يمكن أن ينمي بالتدريب وهو استعداد

فطري موجود لدى كل الأطفال. وهذا ما يؤكد (صوالحة، 2010، 85) "إذ يشير إلى أن اللعب بشكل عام واللعب الإيهامي بشكل خاص من أهم الوسائل التي تشجع على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، إذ إن اللعب الإيهامي يرتبط بالإبداع". وقد يرجع هذا الأثر الدال إلى طبيعة هذا البرنامج من ضرورة التواصل بين المعلمة والأطفال وتشجيع المعلمة للسلوك الابتكاري لدى الأطفال وتوفير المناخ الملائم الذي يسمح بنمو الابتكار..

وما استخلصته الباحثة: أن اللعب من أنسب الوسائل التي يمكن أن تنمي القدرات الابتكارية لدى الأطفال مما يدفعنا إلى توجيه عناية أكبر نحو مواد اللعب التي تثير ميول الطفل لممارسة اللعب مثل الألعاب بالأنشطة الحركية المختلفة وألعاب الأشكال والأحجام والألوان والقصص المصورة ذات الألوان الجذابة والأدوات المصغرة المستخدمة في بعض المهن وغيرها من المواد والخامات التي تستخدم بطرق متعددة ومختلفة تجذب انتباه الأطفال. تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عبد السلام (2008) ودراسة عبد الرازق وعبد فليح ومحسن (2014) ودراسة زكري ونوار (2016).

مقترحات البحث:

بناءً على النتائج التي توصل إليها البحث يمكننا تقديم المقترحات التالية:

- 1- تضمين مناهج رياض الأطفال أنشطة علمية تستثير التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
- 2- توفير البيئة المحفزة للتفكير الإبداعي لدى الأطفال.
- 3- استخدام الأساليب والطرائق التي تستثير التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
- 4- تصميم برامج لطفل الروضة تساعد على زيادة وعيه بألعاب الواقع وألعاب الخيال والتمييز بينها.
- 5- وضع خطة تربوية سليمة لطفل الروضة بحيث يظهر فيها أهمية الأنشطة الحركية التي تعمل على تنمية التفكير الابتكاري واستخدامها في تنمية مدارك الطفل ومعلوماته.
- 6- تنظيم دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال حول أساليب التعامل مع الأطفال لتنمية القدرات الإبداعية لديهم.
- 7- تنظيم الرحلات والزيارات الميدانية التي تساعد على استثارة تفكيرهم وإكسابهم السلوكيات الإيجابية نحو الإبداع.
- 8- الاتصال الدائم بين الأسرة والروضة في سبيل تحقيق وعي الأسرة على أهمية اللعب لدى الأطفال.
- 9- عقد ندوات لتوعية الوالدين بكيفية تنشئة أبنائهم على السلوك الإبداعي.
- 10- إعطاء الطفل الحرية لتحمل بعض المسؤوليات في المواقف المختلفة.
- 11- عدم فصل الأنشطة التي تعمل على تنمية القدرات الابتكارية عن باقي الأنشطة (التربوية) المقدمة لطفل الروضة.
- 12- ضرورة الاهتمام بتنمية تفكير الطفل من خلال ما يقدم له من الكتب والقصص ووسائل الإعلام المختلفة.

المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

1. إبراهيم، عبد الستار. (1987). أسس علم النفس. الرياض: المملكة العربية السعودية، دار المريخ.
2. ابن منظور. (ب ت). (630هـ، 711هـ). لسان العرب. تحقيق: جمال الدين بن مكرم الأنصاري مصر، الدار المصرية للتأليف والترجمة، الجزء الثامن.
3. أبو صالح، إخلاص. (2005). أنواع اللعب لدى الأطفال. www.almuallem.net/index.html
4. أحمد، رحمة محمد. (2010). التفكير الإبداعي عند الأطفال، ط 1، دار البداية للنشر والتوزيع. عمان: الأردن.
5. _ آدم، بسماء. (2005). تحسين أداء الذاكرة البصرية _ السمعية باستخدام مدخل معالجة المعلومات. رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق. دمشق: سوريا.
6. الأحمد، أمل ومنصور، علي. (2018). علم نفس اللعب. كلية التربية. جامعة دمشق. سوريا.
7. بهادر، سعدية. (2003). برامج تربية أطفال ما قبل المدرسة. دار المسيرة. عمان: الأردن.
8. خير الله، سيد محمد والكناني، ممدوح عبد المنعم. (2010). سيكولوجية التعليم بين النظرية والتطبيق. بيروت: لبنان، دار النهضة العربية.
9. زكري، نرجس ونوار، شهرزاد. (2016). نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، الجزائر، العدد 26، ص. ص: 91-98.

10. الدايني، غسان حسين سالم. (1996). الأساليب التدريبية في التفكير الإبداعي وعلاقته ببعض المتغيرات. أطروحة دكتوراه غير منشورة. جامعة بغداد. كلية الآداب. بغداد: العراق.
11. السعيد، ماجدة. (1999). برنامج مقترح لتنمية القدرة الحركية المرتبطة ببعض المهارات الجماعية على عارضة التوازن على مستوى الأداء لطالبات كلية التربية الرياضية، رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة طنطا. طنطا: مصر.
12. الشرجي، غيلان عبد القادر والسياعي، خديجة أحمد. (2018). فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. رسالة ماجستير غير منشورة، تعز: اليمن.
13. شهاب، أحمد عكاشة. (2000). أثر استخدام الحاسوب في التفكير الإبداعي لدى الطلبة في الأردن. أطروحة دكتوراه جامعة تونس للآداب والفنون والعلوم الإنسانية. كلية العلوم الإنسانية. تونس: تونس.
14. الصاوي، نجوى جابر. (2001). أثر برنامج لتنمية مهارات التعلم عند أطفال مرحلة الرياض. رسالة دكتوراه غير منشورة. معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.
15. صوالحة، محمد أحمد. (2010). علم نفس اللعب. ط3. عمان. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
16. العامري، فؤاد. (2007). فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. رسالة ماجستير غير منشورة. اليمن.
17. عبد الحق، زهرية وفلفلي، هناء. (2014). أثر بيئة الأركان التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة الإسراء. كلية العلوم التربوية. الأردن.

18. عبد الرزاق، أسعد حسين وعبد فليح، سعد تايه ومحسن، ميثم. (2014). تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعمر (4_5) سنوات، مجلة علوم التربية الرياضية، المجلد 7، العدد2، ص. ص: 185_195.
19. عبد الغفار، عبد السلام. (1975). طبيعة الابتكار. الكتاب السنوي الثاني لعلم النفس. القاهرة: مصر، الهيئة المصرية للكتاب.
20. عويس، خير الدين. (1997). اللعب وطفل ما قبل المدرسة. القاهرة: مصر، دار الفكر العربي.
21. قطامي، يوسف وقطامي، نايفة. (1991). استراتيجيات التدريس. عمان: الأردن، دار عمار.
22. محمد، عواطف إبراهيم. (1994). الطرق الخاصة بتربية الطفل وتعليمه في الروضة. القاهرة. مكتبة الأنجلو المصرية.
23. محمد، فهد مصطفى. (2001). الطفل ومهارات التفكير الابتكاري في رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية رؤية مستقبلية للتعليم في الوطن العربي. القاهرة: مصر، دار الفكر العربي.
24. ميلر، سوزانا. (1987). سيكولوجية اللعب. ترجمة: حسن عيسى. الكويت، سلسلة عالم المعرفة (120) المجلس الوطني للثقافة والفنون.
25. نشواتي، عبد المجيد. (1984). علم النفس التربوي. مسقط: عمان، وزارة التربية والتعليم وشؤون الشباب، دائرة إعداد المعلمين.
26. النهار، تيسير ومحافظة، ناجح. (1992). العوامل التي تفرز الإبداع ومدى توافرها في المدارس الثانوية في الأردن. مجلة مؤتة، المجلد 3.
27. الهنداوي، علي فالح والزعول، عماد عبد الرحمن. (2002). مبادئ أساسية في علم النفس. عمان: الأردن، دار حنين للنشر والتوزيع.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

1. Annk, Levy, 1986, Socio Dramatic Play as Method for Enhancing the Language Performance of Kindergarten Age Students, Paper presented at the Annual Convention of the National Association for Education of Young Children, Washington D.C-November 13.
2. Breakey, L.E. (2002). Child Development. 4th-ed, London-England: Allyn and Bacon.
3. Rogers. (1970). Toward a theory of creativity. In; Vernon, P. (Ed.), creativity Middlesex: Penguin – Book – England.
4. Smith, G, 1989, Emergent Literacy; an Intervention Concept. The Reading Teacher, Vol 20, No. 20.
5. Smilansky M.I, (1980) stimulating Creativity: Vol. Group procedures, New York: Academic press.
6. Torrance, E. P. (1976). Guiding Creative Talent. New York: Robert E.