الجمهوريّة العربيّة السوريّة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة تشرين

كليّة التربيّة

قسم تربية الطفل

فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)

(دراسة شبه تجريبيّة في مدينة جبلة)

بحث أعد لنيل درجة الماجستير في اختصاص رياض الأطفال

إعداد:

رنا محمد دخيل

إشراف:

الدكتورة لينا بدور

(أستاذ مساعد في قسم الإرشاد النفسي)

العام الدراسي: 2022 _2023

قُدّم هذا البحث استكمالاً لمتطلبات نيل درجة الماجستير في التَّربية (اختصاص رياض أطفال) من كليّة التَّربية، جامعة تشرين.

This thesis has been submitted as partial fulfillment of the requirements for Master degree of Education (kindergarten field) at the faculty of Education, Tishreen University.

تصريح

أُصرّح بأنَّ هذا البحث "فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة) _دراسة شبه تجريبيّة في مدينة جبلة_"

لم يُسبق أن قُبِل لأيّة شهادة، ولا هو مُقدَّم حاليّاً للحصول على شهادة أُخرى.

الباحثة

رنا محمد دخيل

Declaration

It is hereby declared that this thesis "**The Effectiveness Of Program Based On Perceptual Games In Developing Basic Thinking Skills Of (Third Category) Kindergarten Child_ A Semi Experimental Study In The City Of Jableh _"** has not already been accepted for any degree, nor has been submitted concurrently for any other degree.

Candidate

Rana Mohammad Dakhel

قرار لجنة الحكم والمناقشة

عنوان البحث: فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة) "دراسة شبه تجريبيّة في مدينة جبلة"

اسم الباحثة: رنا محمد دخيل

لجنة المناقشة والحكم:

- **الدكتورة لينا بدور** الأستاذ المساعد في قسم الإرشاد النفسي في كليّة التّربية بجامعة تشرين اختصاص /تفوق وموهبة / **عضواً ومشرفاً.**
- **الدكتورة سوسن عباس** المدرّس في قسم تربية الطفل في كلية التربية بجامعة تشرين اختصاص / إدارة مؤسسات رياض الأطفال/ **عضواً.**

الدكتورة نغم شعباني المدرّس في قسم تربية الطفل في كلية التربية بجامعة تشرين اختصاص / طرائق التعليم في رياض الأطفال / **عضواً.**

تاريخ المناقشة: أُجريت المناقشة يوم **الاثنين** الواقع في **2023/7/3**

قرار المناقشة: منح الطالبة رنا محمد دخيل درجة الماجستير في التربية باختصاص رياض الأطفال بتقدير/ **امتياز**/.

توقيع لجنة المناقشة والحكم

م	الاسم	التَّوقيع
1	د. لينا بدور	
2	د. سوسن عباس	
3	د. نغم شعباني	

شهادة

نشهد بأنّ هذا العمل الموصوف في هذا البحث: "فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنميّة مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)" _دراسة شبه تجريبيّة في مدينة جبلة_. هو نتيجة بحث علميّ قامت به الباحثة رنا محمد دخيل بإشراف الدّكتورة لينا بدور في قسم الإرشاد النفسي _ كليّة التّربية بجامعة تشرين. وأيّ مرجع ورد في هذا البحث موثّق في النّص.

الباحثة	المشرف
رنا محمد دخيل	د. لينا بدور

CERTIFICATION

It is hereby certificate that the work described in this thesis " **The Effectiveness Of Program Based On Perceptual Games In Developing Basic Thinking Skills Of (Third Category) Kindergarten Child_ A Semi Experimental Study In The City Of Jableh _** is the result of **Rana Mohammad Dakhel** own investigation under the supervision of **Dr: Lina Baddour**, Assistant Professor in the Department Of Psychological Counseling - Faculty Of Education, Tishreen University. and any references to other researches works has been fully acknowledged in the text.

Candidate	Supervisor
Rana Mohammad Dakhel	DR. Lina Baddour

جامعة تشرين

كليّة الآداب والعلوم الإنسانيّة

قسم اللّغة العربيّة

الرقم: ٤١٦٠/ ١٠

التاريخ: ٢٠/ ٨/ ٢٠١٨

السيد الأستاذ الدكتور عميد كلية.....بجامعة تشرين

عملا بقرار مجلس قسم اللّغة العربيّة رقم / ١٧٤٣ / تاريخ ٢٠١٧/٩/١٨ المتضمن إجراء تدقيق لغوي للرسائل الجامعية قبل المناقشة

تم تسمية الدّكتور عيسى حاجو.....مدقّقاً لغويّاً لرسالة الدكتوراه / الماجستير

للطالبة رنا محمد جميل.....

وهي بعنوان

فاعلية برنامج قائم على ألعاب الإدراكية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة (الفئة العمرية).....

وتم تصحيح الرسالة وتدقيقها قبل المناقشة النهائية، كما تم التزام ملاحظات المدقق اللغوي أصولا .

علماً أن عدد صفحات الرسالة هو (مئة وأربعة وسبعون) صفحة ١٧٤

مع وافر الاحترام والتقدير

المدقق وتوقيعه

الدكتور: عيسى حاجو

رئيس قسم اللغة العربية

أ.د. عدنان أحمد

عميد كلية الآداب والعلوم الإنسانية

أ.د. أحمد العيسى

الجمهورية العربية السورية
جامعـــة تشـــرين
مجلس البحث العلمي والدراسات العليا

قرار مجلس البحث العلمي رقم / ٥٠٢٨٦/ المتخذ بالجلسة رقم / 16 /

تاريخ 27 / شوال / 1444 هـ الموافق 17/ 5 /2023 مـ

الموضوع : النظر في تأليف لجنة الحكم على رسالة الماجستير للطالبة **رنا محمد دخيل** في كلية التربية بجامعة تشرين .

المستند : - قرار مجلس كلية التربية رقم 279 تاريخ 2023/4/26 م ومرفقاته.
- كتاب كلية التربية رقم 591/ ص ت ب تاريخ 2023/5/8 م .

جامعة تشرين - كلية التربية
الرقم:/ ٥٠٧٧١/ وت ب
التاريخ: ١ /٦/ ٢٠٢٣

وبعد الاطلاع على :

1. قانون تنظيم الجامعات رقم 6 لعام 2006م ولائحته التنفيذية .
2. قرار مجلس الجامعة رقم 4076 تاريخ 2021/9/21 م المتضمن تسجيل موضوع رسالة الماجستير للطالبة **رنا دخيل** بعنوان: **/ فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية مهارات التفكير الأساسية لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة) دراسة شبه تجريبية في مدينة جبلة /** .
3. قرار مجلس قسم تربية الطفل رقم 53 تاريخ 2023/4/9 م .
4. المستندات المرفقة .

وبعد المداولة قرر المجلس بالإجماع مايلي :

الموافقة على :

1. تأليف لجنة الحكم على رسالة الماجستير في التربية باختصاص رياض الأطفال للسيدة **رنا محمد دخيل** (المعيدة الموفدة داخلياً) طالبة الدراسات العليا في قسم تربية الطفل في كلية التربية بجامعة تشرين بعنوان : **/ فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية مهارات التفكير الأساسية لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة) دراسة شبه تجريبية في مدينة جبلة /** من السادة :
   - الدكتورة **لينا بدور** الأستاذ المساعد في قسم الإرشاد النفسي في كلية التربية بجامعة تشرين اختصاص /موهبة و تفوق / عضواً ومشرفاً.
   - الدكتورة **سوسن عباس** المدرس في قسم تربية الطفل في كلية التربية بجامعة تشرين اختصاص / إدارة مؤسسات رياض الأطفال /عضواً.
   - الدكتورة **نغم شعباني** المدرس في قسم تربية الطفل في كلية التربية بجامعة تشرين اختصاص / طرائق التعليم في رياض الأطفال / عضواً.
2. إحالة القرار مع المستندات إلى كلية **التربية** ومديرية شؤون العاملين ومديرية البحث العلمي والدراسات العليا لإجراء اللازم .

ن

رئيس مجلس البحث العلمي و الدراسات العليا

الدكتور محمد أحمد ناصر

ملخص البحث

العنوان: فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة) _ دراسة شبه تجريبيّة في مدينة جبلة _

هدف البحث إلى تعرّف فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)، وتشمل هذه المهارات: الملاحظة، التذكر، المقارنة، التصنيف، الترتيب، وتعرّف الفرق في مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال المجموعة التجريبيّة في القياس البعدي تبعاً لمتغيّر الجنس. وقد قامت الباحثة بإعداد برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة، واختبار مهارات التفكير الأساسيّة؛ الذي يتضمن (17) سؤال، وقد اتبعت الباحثة المنهج شبه تجريبي، وتكونت العينة من (10) أطفالاً من أطفال الفئة الثالثة في مدينة جبلة، وتوصل البحث إلى النتائج الآتية:

_ يوجد فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بدرجة الاختبار الكلية، وفي كل من مهارات (الملاحظة، المقارنة، التصنيف، الترتيب) لصالح القياس البعدي. بينما لم يظهر فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياس القبلي والقياس البعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في بعد مهارة التذكر.

_ لا يوجد فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في القياس البعدي تبعاً لمتغيّر الجنس.

وقد اقترح البحث إجراء أبحاث ودراسات أخرى حول فاعلية الألعاب الإدراكية في تنمية أنواع مختلفة من التفكير؛ كالتفكير البصري والتفكير الهندسي والتفكير الرياضي ومهارات تفكير حل المشكلات.

الكلمات المفتاحيّة: الألعاب الإدراكيّة، مهارات التفكير الأساسيّة، طفل (الفئة الثالثة)، رياض الأطفال.

شكر وتقدير

أشكر الله عزّ وجل الذي منحني فرصة إكمال الماجستير، وأتوجّه بالشكر إلى السيدة الدكتورة لينا بدور الأستاذ المساعد في قسم الإرشاد النفسي، وأيضاً أتوجه بالشكر إلى السيدة الدكتورة لميس حمدي المشرفة على سير الدراسة. وإلى السادة أعضاء لجنة التحكيم المتمثلة بالسيدة الدكتورة سوسن عباس، والسيدة الدكتورة نغم شعباني.

ووافر الشكر لأعضاء الهيئة التدريسيّة في كليّة التربيّة، وأخص بالشكر عميد كلية التربية الأستاذ الدكتور منذر بوبو، ورئيس قسم تربية الطفل الأستاذ المساعد الدكتور مهند مبيّض.

.

الإهداء

أُهدي هذا العمل إلى **أمي وأبي وإخوتي**.

جدول المحتويات

المحتوى	الصفحة
ملخص البحث	أ
شكر وتقدير	ب
إهداء	ت
جدول المحتويات	ث
قائمة الجداول	خ
قائمة الأشكال	د
قائمة الملاحق	ذ
الفصل الأول: الإطار العام للبحث	
1_1 مقدمة البحث	2
1_2 مشكلة البحث	4
1_3 أهمية البحث	6
1-4 أهداف البحث	6
1-5 فرضيات البحث	7
1-6 متغيرات البحث	7
1-7 حدود البحث	7
1_8 منهج البحث	7
1-9 مصطلحات البحث والتعريفات الإجرائيّة	7
الفصل الثاني: الإطار النظري للبحث	
تمهيد	11
2_1 المحور الأول: الألعاب الإدراكية	11
2_1_1 تعريف اللّعب	11
2_1_2 أنواع اللّعب	12
2_1_3 تعريف الألعاب الإدراكيّة	13
2_1_4 أنواع الألعاب الإدراكيّة	14
2_1_5 أهداف الألعاب الإدراكية	16
2_2 المحور الثاني: مهارات التفكير	17
2_2_1 تعريف التفكير ومهارات التفكير	17

2_2_2 تصنيف مهارات التفكير	18
2_3 المحور الثالث: طفل الروضة	23
2_3_1 تعريف طفل الروضة	23
2_3_2 خصائص النمو العقلي في مرحلة رياض الأطفال	23
2_3_3 دور المعلم في تنمية تفكير الطفل	24
2_3_4 دور الألعاب في تنمية مهارات تفكير الأطفال	25
خاتمة للفصل	25
الفصل الثالث: بحوث ودراسات سابقة	
تمهيد	27
3_1 دراسات عربيّة	27
3_2 دراسات أجنبيّة	33
3_3 موقع البحث الحالي بين الدراسات السابقة	34
الفصل الرابع: منهج البحث وإجراءاته	
تمهيد	37
4_1 منهج البحث	37
4_2 مجتمع البحث وعينته	37
4_3 أدوات البحث	37
4_3_1 برنامج الألعاب الإدراكيّة	37
4_3_1_1 خطوات بناء البرنامج	38
تمهيد	38
4_3_1_1_1 التعريف بالبرنامج القائم على الألعاب الإدراكيّة	38
4_3_1_1_2 أهداف البرنامج	38
4_3_1_1_3 مصادر بناء البرنامج	39
4_3_1_1_4 افتراضات البرنامج	40
4_3_1_1_5 الفئة المستهدفة	40
4_3_1_1_6 الوسائل المستخدمة	40
4_3_1_1_ 7 ألعاب البرنامج	40

4_3_1_1_8 خطوات تصميم اللّعبة	40
4_3_1_1_9 الشروط الواجب توفرها في اللّعبة	41
4_3_1_1_ 10 إجراءات تنفيذ البرنامج	41
4_3_1_ 2 خطوات تطبيق البرنامج	41
4_3_1_3 صدق المحتوى للبرنامج	42
4_3_1_4 الدراسة الاستطلاعيّة للبرنامج	44
4_3_1_5 صياغة البرنامج في الصورة النهائيّة	45
4_3_2 اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	45
4_3_2_1 وصف الاختبار وتصحيحه وتعليماته	45
4_3_2_2 الصدق (صدق المحتوى؛ صدق المحكمين)	47
4_3_2_3 الدراسة الاستطلاعيّة	48
4_3_2_4 صدق وثبات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	49
4_3_2_4_1 الصدق البنائي	49
4_3_2_4_ 2 ثبات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	51
4_4 إجراءات تطبيق التجربة النهائيّة	52
4_5 القوانين الإحصائيّة المستخدمة	52
4_6 صعوبات التطبيق	53
الفصل الخامس: تحليل نتائج البحث ومناقشتها	
تمهيد	55
5_1 نتائج فرضيات البحث ومناقشتها	55
5_1_1 نتيجة الفرضيّة الأولى وتفسيرها	55
5_1_2 نتيجة الفرضيّة الثانية وتفسيرها	59
5_2 الاستنتاجات	60
5_3 مقترحات البحث	61
قائمة المراجع	62
قائمة الملاحق	72
ملخص البحث باللّغة الأجنبيّة	140

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	الأهداف الخاصة بكل لعبة في ضوء مهارات التفكير الأساسيّة	39
2	الزّمن اللّازم لكل جلسة	44
3	الزّمن اللّازم في إيجاد حلّ اللّعبة	45
4	طريقة تصحيح الاختبار بصورته النهائيّة	46
5	التعديلات التي أُدخلت على عبارات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بناء على توجيهات وآراء المحكمين	48
6	قيم معاملات ارتباط كل بند بالبعد الذي تنتمي إليه في اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	49
7	قيم معاملات ارتباط كل بند والدرجة الكليّة في اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	50
8	قيم معاملات ارتباط بند مهارة التذكر الجديد مع الدرجة الكلية الجديدة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة	51
9	قيم معاملات ثبات الاتساق الداخلي لأبعاد اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بطريقة ألفاكرونباخ	51
10	توزيع بنود اختبار مهارات التفكير الأساسيّة	52
11	المعيار المعتمد لتقدير حجم الأثر وفق معيار كوهين	53
12	نتائج اختبار (ويلكوكسن) لدلالة الفروق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التّجريبيّة في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، وعند كل مهارة من مهاراته على حدة	56
13	نتائج اختبار (مان– ويتني) لدلالة الفروق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، ومهاراته الفرعية حسب متغيّر الجنس	60

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
1	الفروق بين متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في القياسين القبلي والبعدي	55
2	الفروق بين متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة حسب متغيّر الجنس	59

قائمة الملاحق

رقم الملحق	عنوان الملحق	رقم الصفحة
1	أسماء السادة المحكمين	73
2	الصورة الأوليّة لبرنامج الألعاب الإدراكيّة	74
3	الصورة النهائيّة لبرنامج الألعاب الإدراكيّة	85
4	الصورة الأوليّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة	95
5	بند اختبار مهارة التذكر الجديد	114
6	الصورة النهائيّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة	115
7	مفتاح تصحيح إجابات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بصورته النهائيّة	127
8	التسلسل الزمني لتطبيق جلسات برنامج الألعاب الإدراكيّة على المجموعة التجريبيّة	139

الفصل الأول: الإطار العام للبحث

1_1مقدمة البحث

1_2 مشكلة البحث

1_3 أهمية البحث

1_4 أهداف البحث

1_5 فرضيات البحث

1_ 6 متغيرات البحث

1_7 حدود البحث

1_8 منهج البحث

1_9مصطلحات البحث وتعريفاتها الإجرائيّة

الفصل الأول: الإطار العام للبحث

1_1 مقدمة البحث:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة ذات أهمية كبيرة في حياة الطفل، فبها يكون أكثر قابلية للنمو في جميع المجالات، ويساعد على ذلك الخبرات المتنوعة والغنية في بيئة الطفل، وتسمى هذه المرحلة في السلم التعليمي مرحلة رياض الأطفال، فهذه المرحلة الأساس الذي تقوم عليه المراحل اللاحقة. وهي الفترة التكوينيّة الحاسمة من حياة الفرد؛ لأنّها الفترة التي ترتسم بها الملامح الأساسيّة لشخصيّة الطفل التي تتبلور وتظهر في مستقبل حياة الفرد، وفيها أيضاً يكوّن الطفل فكرة واضحة وسليمة عن نفسه، ومفهوماً محدداً لذاته الجسميّة والنفسيّة والاجتماعيّة بما يساعده على الحياة في المجتمع، ويمكنه من التكيف مع ذاته (راشد،2010، ص11). وقد بينت أوراق العمل المقدمة في المؤتمر العربي الإقليمي حول رعاية وتربية الطفولة المبكرة (السياسات والبرامج) أنّ أحد أهم المبررات التي تدعو إلى الاهتمام بتوفير الرعاية والتربية في مجال الطفولة المبكرة، كونها المرحلة التي يتم فيها إرساء الأسس لمجمل الحياة، ويمكن لبرامج الطفولة المبكرة المصممة على نحو جيد أن تكون كفالة لحقوق الطفولة التي تضمنها اتفاقيّة حقوق الطفل (الياس؛ مرتضى،2010، ص 521).

وتعد مؤسسات رياض الأطفال مؤسسات تربويّة تعليميّة ترعى الأطفال في المرحلة العمرية من ثلاث أو أربع سنوات حتى سن السادسة أو السابعة، وتقدّم رعاية منظمة محددة المعالم لها فلسفتها وأسسها وأساليبها وطرائقها التي تستند لمبادئ علميّة (العمراني، 2013، ص 18).

كما يتلقى الطفل في رياض الأطفال الرعاية والاهتمام ويكتسب خبرات تساهم في تنمية تفكيره وتحقيق الشخصية المتوازنة.

وليست مرحلة رياض الأطفال للتعليم بقدر ما هي مرحلة للتنمية الشاملة لحواس الطفل، وتنمية مهاراته وقدراته وميوله، وإن كان للمعرفة قيمتها الحقيقيّة كوسيلة لتحقيق النمو الشامل للطفل، وتهيئته للمراحل التعليميّة اللاحقة، لكن هذا لا يتأتى عن طريق تزويد الطفل بالكثير من المعلومات؛ إنمّا يأتي نتيجة إعداد شامل وتنميّة حسيّة وانفعاليّة واجتماعيّة وبدنية للطفل بهدف تنمية قدراته ومهاراته المختلفة، وكذلك تزويده بالخبرات الأساسيّة في حدود إمكاناته واستعداداته ومستوى نضجه (مصطفى، 2002، ص 13).

حيث أنّ امتلاك مهارات التفكير يساعد الأطفال على اكتساب المعلومات والمعارف، لذلك من المهم جداً في هذه المرحلة الاهتمام في تنمية هذه المهارات قدر الإمكان، وهذا ما أكده مؤتمر التربية المبكرة للطفل العربي في عالم متغيّر عام (2007) على أهمية تعليم الأطفال كيف يفكرون في إطار إعدادهم للمستقبل وللعيش في

مجتمع المعرفة، وتمّ عرض أهم المؤشرات العامة حول تنمية التفكير مثل إبراز أهم خصائص البيئة الصالحة لتعليم التفكير، وتنمية التفكير بشكل عام والتفكير العلمي على وجه الخصوص خلال مرحلة الطفولة المبكرة وقبل دخول المدرسة وإعداد البرامج وتخطيطها وإدخال المهارات العلميّة ، واستخدام أهم وأنجح الاستراتيجيات اللازمة لتعليم التفكير، والعناية بالخبرات والأنشطة ذات الفائدة الكبيرة في تنمية تفكير الأطفال(الكندري، 2007، ص76 _78). كما ركز المؤتمر العربي الثالث للتفكير والإبداع والابتكار (2019) في أهدافه التعرّف على واقع تعليم التفكير وآفاقه المستقبليّة (مركز ديبونو لتعليم التفكير، 2019).

ومهارات التفكير Thinking Skills كما يعرّفها ويلسون wilson عمليات عقليّة يؤديها الدماغ لأجل جمع المعلومات وحفظها أو تخزينها بوساطة إجراءات التحليل والتخطيط والتقييم والوصول إلى استنتاجات وصوغ قرارات (عطية، 2015، ص65). وتعد مهارات التفكير الأساسيّة هي الأساس التي يقوم عليه التفكير الفعال والمؤثر، حيث إنَّ هذه المهارات تستعمل مراراً وتكراراً لتنفيذ مهمات أو عمليات تفكيريّة هدفها الوصول إلى معنى أو رؤية أو معرفة. ويرى ديبونو Debono أن التفكير لا تختلف عن أيّة مهارة أخرى ويمكن أنّ تتحسن بالتدريب والمراس والتّعلم (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص76 _77). ويمكن التدريب عليها وإتقانها مثل مهارة القراءة والكتابة والحساب الذهني وغيرها من المهارات الأكاديمية. كما أنّ مهارات التفكير هي الأداة الأساسيّة لفهم المعرفة وتعلّم الموضوعات المختلفة (الكبيسي؛ الخطيب، 2015، ص89).

وبما أنّ الطفل بطبيعته محب للاكتشاف والتجريب والاستطلاع والفضول، فإنّ الاهتمام بتنمية المهارات التفكيريّة لديه يساهم في إشباع فضوله، ويصبح أكثر قدرة على التعامل مع مواقف الحياة (معمار وآخرون، 2009، ص12). ويكون أكثر استعداداً لتنمية مهارات التفكير من خلال اللّعب. ومن الأساليب التي تستخدم مع أطفال الروضة اللّعب حيث يعد حجر الزاوية في التعليم في السنوات الأولى، لأنّه النشاط الوحيد الذي يوفر في وقت واحد التطور الفكري والعاطفي (call& Featherstone, 2010, p111) وقد أكد فروبل على أهمية اللّعب، لأنّه يؤدي إلى تفعيل دور الأطفال في عملية التعليم (عبد الهادي، 2004، ص29). ويمثل نشاط اللّعب دوراً بارزاً في تدريب الطفل ونموه وإبراز مواهبه، واكتشاف ميوله واتجاهاته، وفي تنمية المفاهيم والمهارات المختلفة، وفي إعطائه الثقة بقدراته وبنفسه (الحريري، 2014، ص20).

وأوصت دراسة (Guler& Ozsoy, 2018) استخدام الألعاب التعليميّة كأداة تعليميّة في رياض الأطفال، كما أوصت دراسة (موسى؛ الدليمي،2012) إلى ضرورة إغناء بيئية الروضة بالألعاب والأدوات المثيرة التي تنمي مهارات التفكير الأساسيّة لدى الأطفال، وذلك بالاطلاع على الوسائل التربويّة في رياض أطفال الدول المتقدمة.

وتشكل الألعاب التربويّة مجالاً حيوياً يستطيع المعلم من خلال توظيفها تحقيق العديد من أهداف مؤسسة رياض الأطفال. ومن الألعاب التربويّة التي تستخدم مع أطفال الروضة الألعاب الإدراكيّة perceptual games التي تسهم في تنمية العمليات العقليّة المختلفة لدى الأطفال (مردان وآخرون، د.ت، ص 279). وتنمية مختلف جوانب الشخصيّة وبشكل خاص الجانب المعرفي. ويهدف اللّعب الإدراكي إلى تنمية مهارة التآزر البصري، ومن خلالها يتعلم الطفل العديد من المفاهيم الرياضيّة، مثل التطابق والتسلسل والتجميع، وتنمي لديه الثقة بنفسه، والقدرة على التحليل والتركيب والابتكار (أحمد؛ بطرس، 2007، ص70). ومن أهم الألعاب الإدراكيّة الألغاز بأنواع مختلفة مثل الألغاز المصورة التركيبيّة، وضم الخرز وحل المشكلات والكلمات المتقاطعة. كما أنّ الطفل يتقن مهارات التصنيف والتنظيم والتسلسل وهو يلعب بالأشياء في بيئته الخاصة، وهذا ما يدل على أنّ هناك ارتباطاً له معنى بين اللّعب والتفكير، فمن خلال أنشطة اللّعب يتم تسريع النمو المعرفي (ميلاد، 2015، ص 135).

لذلك حاول البحث الحالي إلقاء الضوء على فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة).

1_2 مشكلة البحث:

يشهد العصر الحالي تطورات متسارعة في مختلف ميادين العلم، وقد انعكست هذه التطورات على المؤسسات التربويّة حتى أصبح من الصعب أن تحيط بكل المعارف، فكان لابد من العمل على تنمية مهارات التفكير الأساسيّة واللازمة لطفل الروضة حتى يكون قادراً على التعامل مع الظروف والمواقف الجديدة. وتعد مهارات التفكير الأساسيّة كالحفظ والتصنيف والتنبؤ والاستنتاج والتعليل من المهارات الهامة لطفل الروضة، ليكون قادراً على التعامل مع الأشياء بإيجابية، وأكثر مرونة (بني خالد، 2014، ص411).

ويرى Anderson أنّ اللّعب جزء أساسي وحاسم من نمو الطفل، فمن خلاله يتعلم التفكير وحل المشكلات (Anderson,2010, p3). لذلك ويعد اللّعب مدخلاً أساسيّاً يمكن من خلاله تنمية مهارات التفكير الأساسيّة. فاللّعب يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والكلام والانفعالات والإرادة والخصال الخلقيّة (أحمد؛ بطرس، 2007، ص 30) .وهذا ما أكده بياجيه عندما اكتشف أنّ اللّعب أساس النمو العقلي، بحيث لا يتطور النمو العقلي للطفل إلاّ بممارسة اللّعب (صوالحة، 2014، ص 27). كما أنّ اللّعب أداة تنشيط للقدرات العقليّة عند الطفل، فعن طريقه يكتشف الطفل العالم الذي يحيط به، ويكتسب الكثير من المعلومات والحقائق، ويتعرّف على الأشكال والأحجام والألوان (الهويدي، 2012، ص43). واللّعب يشكل وسيلة الطفل الرئيسة في التفاعل والتطور، فالأطفال يتعلمون من خلال اللّعب، ويكتسبون أنماط السلوك المختلفة، ويطورون هذه الأنماط

باستمرار من خلال اللّعب والتخطيط له وتوفير أنشطته، كما يعد من أفضل الوسائل للكشف عن قدرات الطفل الكامنة ممّا يتيح الفرصة للمعلمة لرعاية تلك القدرات وتوجيهها وتنميتها (مردان وآخرون، د.ت، 277).

ويحتل اللعب مكانة كبيرة في حياة طفل الروضة، فكل الوقت غير المشغول به في الأعمال الروتينيّة، يقضيه الطفل في اللّعب (بتشورا وآخرون، 2006، ص145). ولذلك من أهداف مرحلة رياض الأطفال استخدام اللّعب وتوظيفه لتنمية قدرات الأطفال ومهاراتهم (مصطفى، 2010، ص20).

وقد اتجه الباحثون إلى إجراء دراسات وأبحاث متنوعة عن فاعليّة اللّعب في تنميّة مهارات طفل الروضة.

مثل دراسة (Petrovska & Others, 2013) التي بينت أنّ اللّعب يساهم في تحفيز قدرات الأطفال، والتطور الثقافي لديهم، فعن طريق اللّعب يتعرّف الأطفال على بيئاتهم بشكل أفضل، ويجيبون عن الأسئلة ويغذون فضولهم، ويغنون خيالهم. وهذا ما أكدته دراسة (Gasim, 2020, in Azerbaijan) أنّ الألعاب التعليميّة تزيد النشاط المعرفي. وأوصت دراسة (رسمى، 2010، في السعودية) بتبني الاتجاه المعاصر في التعليم عن طريق اللّعب في مرحلة رياض الأطفال. كما أوصت دراسة (نور الهدى، 2018، في الجزائر) أنّ يتم تفعيل برامج اللّعب في رياض الأطفال؛ وذلك من خلال تنويع الأنشطة والألعاب التي تساعد على تنميّة جوانب مختلفة من شخصيّة الطفل، والحرص على إدماج أنشطة اللّعب ضمن برامج رياض الأطفال.

بينما أوصت دراسة (أبو النور؛ عويس، 2003، في سوريا) اعتماد اللّعب طريقة تعليميّة تعلميّة في إكساب الطفل المهارات العلميّة والرياضيّة، خاصة كون اللّعب الوسيلة المناسبة لتلبية حاجات الطفل واهتماماته، وإكسابه المتعة والتعلم في آن واحد. في حين أظهرت دراسة (محمد؛ أسعد، 2012 في سوريا) أنّ واقع ممارسة المعلمات لحق اللّعب جاء بدرجة متوسطة، وأوصت بإجراء دراسات لها علاقة بتفعيل دور اللّعب في تنمية التفكير لدى الطفل في رياض الأطفال.

وانطلاقاً من أهمية الألعاب التربويّة في تنمية مهارات تفكير الطفل المختلفة، وبناء على أهمية الأعوام الخمس الأولى من حياة الطفل في تشكيل مهاراته الفكريّة والقدرة العقليّة لديه، إضافة إلى توصيات الدراسات حول تفعيل برامج اللّعب في مرحلة الروضة، تتحدد مشكلة البحث بالسؤال الرئيس الآتي:

ما فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)؟

1_3 أهمية البحث:

الأهمية النظريّة:

- أهمية اللّعب في حياة الطفل بشكل عام والألعاب الإدراكيّة بشكل خاص في تنمية مهارات الطفل العقليّة.
- أهمية امتلاك الطفل مهارات التفكير الأساسيّة كونها مهارات يمارسها في أي نشاط أو مسألة يتعامل معها تعليميّة أو حياتية.
- أهميّة الفئة العمريّة التي يتناولها البحث الحالي؛ المتمثلة بأطفال الروضة، حيث إنّ الأعوام بين (3_6) من حياة الطفل هي الأساس في نمو المهارات والقدرات المختلفة.

الأهميّة التطبيقيّة:

- قد توجه نتائج البحث الحالي معلمات الروضة إلى ضرورة اتباع أساليب وطرائق تعليميّة متنوعة تسهم في تنمية مستوى مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال الروضة.
- قد توجه أنظار القائمين على تخطيط البرامج التدريبيّة وورشات العمل الموجهة لمعلمات رياض الأطفال على كيفيّة تطبيق الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات الطفل العقليّة.
- قد تفيد معلمات رياض الأطفال في تقديم نموذج عملي حول استخدام الألعاب الإدراكية في تنميّة مهارات التفكير الأساسيّة عند طفل الروضة بعمر (5_6) أعوام.
- الإفادة من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة المعد في البحث الحالي كأداة ملائمة لقياس نمو مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة.

1_4أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تعرّف:

- فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة).
- الفرق في مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال المجموعة التجريبيّة في القياس البعدي تبعاً لمتغيّر الجنس.

1_5 فرضيات البحث:

- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياس القبلي والقياس البعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بدرجته الكلية، وعلى كل بعد من أبعاده الفرعية.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في القياس البعدي تبعاً لمتغيّر الجنس.

1_6 متغيرات البحث:

- المتغيّر المستقل: البرنامج القائم على الألعاب الإدراكيّة.
- المتغيّر التابع: مهارات التفكير الأساسيّة.
- المتغيرات التصنيفيّة: الجنس.

1_7 حدود البحث:

- الحدود الزمانيّة: تمّ تطبيق أدوات البحث في العام الدراسي 2021_ 2022 م.
- الحدود المكانيّة: تمّ تطبيق البحث في روضة البتول الخاصة في مدينة جبلة.
- الحدود البشريّة: أطفال الروضة (الفئة الثالثة).
- الحدود الموضوعيّة: اقتصر البحث الحالي على (الألعاب الإدراكيّة، مهارات التفكير الأساسيّة، طفل الروضة_ الفئة الثالثة_).

1_8 منهج البحث: اتبع البحث الحالي المنهج شبه التجريبي باعتماد مجموعة تجريبيّة واحدة يُطّبق عليها المتغيّر المستقل.

1_9 مصطلحات البحث والتعريفات الإجرائيّة:

- **الفاعليّة:** مدى الأثر الذي يمكن أن تحدثه المعالجة التجريبيّة كونها متغيراً مستقلاً في أحد المتغيرات التابعة (شحاتة؛ النجار، 2003، ص 230).
- **وتعّرف إجرائياً:** مقدار التحسن الذي يحدثه التدريب على برنامج الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)، والذي يتم حسابه بطريقة كوهن (d).

- **الألعاب الإدراكية:** هي الألعاب التي تعتمد على عمليات الإدراك مثل الإدراك الحسي والتمثيل الإبداعي والتذكر والتعليل والاستدلال ومنها الألغاز والأحاجي (الحريري، 2014، ص88).
- **وتعرّفها الباحثة إجرائياً:** مجموعة من الألعاب المتنوعة والموجهة، والتي تعتمد على استخدام الحواس والنشاط الذهني والمعرفي لدى الطفل كألعاب الألغاز والأحاجي وضم الخرز وحل المشكلات التي تهدف إلى تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة).
- **البرنامج القائم على الألعاب الإدراكية:** هو برنامج تدريبي مستقل عن كرّاس طفل الروضة، موجّه للفئة الثالثة (5_6) سنوات، يشمل مجموعة من الجلسات، تتراوح مدتها بين (25_30) دقيقة، وفي كل جلسة يتم تطبيق لعبة من الألعاب الإدراكيّة الآتية:(ألعاب الألغاز المصورة: لعبة الأقدام أولاً، لعبة إيجاد الأشياء المخبأة، لعبة إيجاد الاختلاف_ وألعاب حل المشكلات: ما الشيء المفقود (1) و(2) _ وألعاب التصنيف: تصنيف الأشكال الهندسية حسب الشكل وحسب الشكل واللّون_ وألعاب ضم الخرز(1) و(2))، ويتم تقديم الألعاب وفق خطوات تنفيذ الألعاب التربويّة من إعداد وتنفيذ وتقويم، بحيث يؤدي تنفيذ هذه الألعاب إلى تنمية مهارات: الملاحظة، التذكر، المقارنة ، التصنيف ، الترتيب).
- **المهارة:** الأداء المتناسق المنظم، الذي يؤدي إلى إنجاز العمل بسرعة وإتقان، وقد تعرّف بأنها مجموعة الأعمال والأفعال الذهنية والجسدية التي يقوم بها الفرد لإنجاز شيء معين أو التفاعل مع موقف معين بقدرة عالية الإتقان، والبعض الآخر عرّفها العمل المنظم العالي الجودة والفعالية، وهي أيضاً إنجاز موقف أو شيء محدد بإتقان تام، وفق وقت محدد (عبد الهادي؛ عياد، 2009، ص 145_146).
- **مهارات التفكير:** هي مجموعة أساسيّة ومتقدمة من المهارات وفروعها التي تتحكم بالعمليات الذهنية للفرد وتحوي هذه المهارات على المعلومات والتنظيم والمعرفة وعمليات التغير المعرفي (العوفي؛ الجميدي، 2010، ص 223).

وفي البحث الحالي تمّ اعتماد مهارات (مهارة الملاحظة، مهارة التذكر، مهارة المقارنة، مهارة التصنيف، مهارة الترتيب).

- **وتعرّف إجرائيّا:** الدرجة التي يحصل عليها طفل الروضة (الفئة الثالثة) على اختبار مهارات التفكير الأساسية من إعداد الباحثة.

- **مهارة الملاحظة:** الحصول على المعلومات من البيئة من خلال توظيف حاسة أو أكثر من حواس الإنسان (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص 83).
- **وتعرّف إجرائيّا:** الدرجة التي يحصل عليها الطفل على بعد مهارة الملاحظة من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.
- **مهارة التذّكر:** هي مجموعة من الأنشطة أو الاستراتيجيات التي يقوم بها الأفراد بهدف تخزين المعلومات في الذاكرة بعيدة المدى والاحتفاظ بها (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص 85).
- **وتعرّف إجرائياً:** الدرجة التي يحصل عليها الطفل على بعد مهارة التذكر من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.
- **مهارة المقارنة:** العمل على تحديد أوجه الشبه والاختلاف بين المعلومات المعطاة (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص 88).
- **وتعرّف إجرائيّا:** الدرجة التي يحصل عليها الطفل على بعد مهارة المقارنة من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.
- **مهارة التصنيف:** وضع الأشياء في مجموعات بناء على خصائصها المشترك (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص 89).
- **وتعرّف إجرائيّا:** الدرجة التي يحصل عليها الطفل على بعد مهارة التصنيف من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.
- **مهارة الترتيب:** إخضاع العناصر أو المفردات إلى تنظيم تبعاً لمعيار معين، أو هي عبارة عن تسلسل للمفردات أو الأشياء وفقاً لمعيار محدد مسبقاً (أبو جادو؛ نوفل، 2007، ص90).
- **وتعرّف إجرائيّا:** الدرجة التي يحصل عليها الطفل على بعد مهارة الترتيب من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.
- **طفل الروضة (الفئة الثالثة):** هم الأطفال المسجلين في إحدى مؤسسات رياض الأطفال الخاصة للعام الدراسي 2021_ 2022 م ذكوراً وإناثاً وأعمارهم (5_6) سنوات في مدينة جبلة.

الفصل الثاني: الإطار النظري للبحث

تمهيد

2_1 المحور الأول: الألعاب الإدراكيّة

2_1_1 تعريف اللّعب

2_1_2 أنواع اللّعب

2_1_3 تعريف الألعاب الإدراكيّة

2_1_4 أنواع الألعاب الإدراكيّة

2_1_5 أهداف الألعاب الإدراكيّة

2_2 المحور الثاني: مهارات التفكير

2_2_1 تعريف التفكير ومهارات التفكير

2_2_2 تصنيف مهارات التفكير

2_3 المحور الثالث: طفل الروضة

2_3_1 تعريف طفل الروضة

2_3_2 خصائص النمو العقلي في مرحلة رياض الأطفال

2_3_3 دور المعلم في تنمية تفكير الطفل

2_3_4 دور الألعاب في تنمية مهارات تفكير الأطفال

_ خاتمة للفصل

الفصل الثاني

الإطار النظري للبحث

تمهيد:

الألعاب الإدراكيّة أحد أهم أنواع الألعاب التي تساهم في تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال. ويتناول الفصل الحالي ثلاث محاور، المحور الأول: الألعاب الإدراكيّة بما يتضمنه من تعريف اللّعب وأنواعه، وتعريف الألعاب الإدراكيّة، وأنواعها وأهدافها. المحور الثاني: مهارات التفكير الذي يتضمن تعريف التفكير ومهارات التفكير، وتصنيف مهارات التفكير. المحور الثالث: طفل الروضة حيث يتناول تعريف طفل الروضة، وخصائص النمو العقلي في مرحلة رياض الأطفال، ودور المعلم في تنمية التفكير، ودور الألعاب في تنمية مهارات تفكير الأطفال.

2_1 المحور الأول: الألعاب الإدراكيّة Perceptual Games:

يتصل اللّعب اتصالاً مباشراً بحياة الأطفال، حيث إنّه يشكل محتوى حياتهم وتفاعلهم مع البيئة (أحمد؛ بطرس، 2007، ص 27). بالإضافة إلى كونه وسيلة تعليميّة توافق طبيعة الطفل، وتكسبه الكثير من الحقائق والخبرات في المجالات المختلفة وتنمية المهارات، وهو أيضاً وسيلة فعالة للملاحظة والتعلّم (الياس؛ مرتضى، 2015، ص 327). وتعتمد التربية الحديثة اللّعب أحد أهم اتجاهاتها (ربيع، 2008، ص 55).

2_1_1 تعريف اللّعب:

يوجد العديد من التعريفات للّعب، تتعدد في الصياغة، وترتبط فيما بينها بخيط مشترك من الصفات، وهذه الصفات هي النشاط، الفائدة، المرح.

ويعرّف اللّعب: جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل من أجل إشباع حاجاته النفسيّة، وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة وتسليّة، وهو في اللّعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاكتشاف والمعالجة (الحريري، 2014، ص11).

ويعرّف بياجيه اللّعب: عمليّة تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد (عبد الهادي، 2004، ص26).

وتعرّفه آمال السيد سميع: بأنه أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللّعب مثل بقية مظاهر النمو الأخرى. وأيضاً يعرّف اللّعب على أنّه: عبارة عن نشاط يقوم به الطفل، يعبّر من

خلاله عن حالته النفسيّة والعقليّة، أي عن رغباته وطموحاته وميوله، ومستوى ذكائه، وأنّ هذا النشاط لا يكون بدون هدف بل يهدف من خلاله الطفل إلى تأكيد ذاته وتفريغ انفعالاته، وأنّ هذا النشاط يتطور مع نمو الطفل وزيادة قدراته العقليّة والجسديّة وحالته النفسيّة، وهو يترك آثاره الواضحة على شخصية الطفل فيما بعد (ربيع، 2008، ص 40).

ويرى بهلر أنّ اللّعب نشاط يؤدي بالطفل إلى الشعور بالرضا الذي ينبثق من اللّعب نفسه. ويعرّفه القوصي بأنّه النشاط التلقائي الذي يمارسه الطفل، ويختلف عن ضروب النشاط الموجه تحت إشراف الكبار ويستهدف تحقيق أغراض معينة. ويشير فيجوتسكي أنّ اللّعب يحتوي كل جوانب النمو في صيغة مكثفة، وهو مصدر رئيس للنمو. أمّا كاليوس روجرز فيرى أنّ اللّعب نشاط حر يمارس بدون إجبار ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيراً ما يواجه الطفل في الواقع (مردان وآخرون، د.ت، ص 277).

وتتبنى الباحثة تعريف جود الذي ورد في (مردان وآخرون) بأنّ اللّعب نشاط موجه أو غير موجه (حر) يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسليّة، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقليّة والجسميّة والوجدانيّة (مردان وآخرون، د.ت، ص 278).

2_1_2 أنواع اللّعب:

يمارس الأطفال العديد من الألعاب، ومن الألعاب الأكثر شيوعاً لدى طفل الروضة (الحريري، 2014، ص80):

_ الألعاب الحركيّة: تعتمد على الحركة بصورة أساسيّة، وتخضع لعدد من القواعد التي يجب على الأطفال الالتزام بها، وهذا النوع من الألعاب يساهم في إشباع حاجات الأطفال للقفز والتسلق والحركة، ويحقق النمو الجسمي لهم، بالإضافة إلى تعويدهم آداب اللّعب الجماعي والالتزام بالقوانين الضابطة للألعاب، كما ينمي لديهم روح التعاون وتحمل المسؤوليّة واتخاذ القرار (الياس؛ مرتضى،2015، ص 332).

_ الألعاب التركيبيّة: هي الألعاب التي تهتم بالتركيب أو البناء، ويأخذ اللّعب التركيبي البنائي أشكالاً متعددة، ومن أهم الألعاب التركيبيّة: نماذج الأشياء التي تقوم على الفك والتركيب، وبناء قطع وأشكال بنماذج وطرائق مختلفة، وتصميم أشكالاً معبرة من مواد متعددة في الحجم واللّون والشكل، باستخدام الأدوات المختلفة (عبد الكافي،2006، ص45). ويبدأ اهتمام الأطفال بهذا النوع من الألعاب من 4 سنوات من عمره، عندما يكتشف من خلال اللّعب أن وضع الأشياء مع بعضها يشكل نموذجاً ما، وتعد هذه الألعاب أداة مناسبة لتنمية المهارات

العقليّة، كما تتميز هذه الألعاب بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي والإبداعي الذي يتطلب للوصول إلى حل أو إنشاء أشكال أو نماذج متعددة لها معنى (الياس؛ مرتضى، 2015، 336 _337).

_ الألعاب التمثيليّة: في هذا النوع من اللّعب يقوم الطفل بتقمص شخصيات الراشدين، ويعكس نماذج الحياة الإنسانيّة والماديّة من حوله، ويحقق هذا النوع من اللّعب العديد من الفوائد مثل تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال وتعميق خيالهم، ويساعد على فهم وإدراك أدوار الآخرين كدور المعلم والطبيب وغيرهم من شرائح المجتمع، ويتعلّم أن يأخذ في الحسبان سلوك الآخرين ومشاعرهم وأدوارهم (الحريري، 2014، ص81) .

_ الألعاب الإدراكيّة: تشير كفاءة الإدراك إلى القدرة على الاستقبال والتعرّف على المثيرات البيئية من خلال استخدام الحواس الخمسة، والألعاب الإدراكيّة هي الألعاب التي تعتمد على الإدراك مثل الألغاز والأحاجي، وألعاب الاستطلاع ومنها الألعاب التساؤلية وهي عبارة عن أسئلة يوجهها الطفل إلى الكبار ويطلب منهم الإجابة عنها، وهذا يفيده في تثبيت صحة المعلومات والمفاهيم التي اكتسبها، ومن مؤشرات الألعاب الإدراكيّة السلوك الخيالي عند الطفل (المرجع السابق، 2014، ص87_88).

وتشترك الألعاب الإدراكيّة مع الألعاب التركيبيّة في العديد من الأنواع مثل ألعاب الفك والتركيب، بالإضافة إلى أن النوعان يسهمان في تنمية مهارات التفكير.وقد اعتمدت الباحثة في البحث الحالي الألعاب الإدراكيّة كونها تجذب الأطفال وتشغلهم بما هو مفيد وممتع.

2_1_3 تعريف الألعاب الإدراكيّة Perceptual Games:

عند الرجوع إلى الأدبيات المتعلقة بالألعاب الإدراكيّة، تبين وجود عدّة مصطلحات ترادف الألعاب الإدراكيّة في المعنى ومنها الألعاب الذهنيّة والألعاب الفكريّة.

فالألعاب الذهنيّة: تركز على النشاط العقلي الذي يقوم به الطفل كالألغاز والأحاجي، وإذا ما أعدت بشكل مناسب بحيث تثير تفكير الطفل وتتطلب منه القيام بعمليات ذهنيّة مختلفة عن تلك التي يستعملها في مواقف حياته اليوميّة، وتتميّز هذه المواقف بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي الذي يتطلّب للوصول إلى حل، ومن هنا جاءت أهمية هذه المواقف كمواقف مثيرة ومنشطة للتفكير، ويُقبل الطفل على هذه الأنشطة بحماسة لأنها تحقق له تعزيزاً ذاتيّاً عند وصولهم إلى تشكيل الشكل المطلوب أو حل اللّغز (الياس؛ مرتضى، 2015، ص 337_ 338).

أمّا الألعاب الفكريّة: هي تلك الألعاب التي تتطلب ممارستها إعمال الفكر كالربط بين الكلمات المتشابهة أو تمييز الكلمات الغريبة، أو طرح مشكلة تتطلب حلاً أو تركيب كلمات من حروف أو الفوازير أو غير ذلك (عطية، 2013 ص340) .

لكن المصطلح الأشمل هو **الألعاب الإدراكيّة**: وهي مجموعة من الألعاب تسهم في تنميّة العمليات العقليّة المختلفة لدى الأطفال (مردان وآخرون، د.ت، ص279).

2_1_4 أنواع الألعاب الإدراكيّة:

تتعدد أنواع الألعاب الإدراكيّة التي تستخدم مع أطفال الروضة، ومنها:

أ_ الألغاز puzzles: تعرّف الألغاز بأنها مشكلة يتم تقديمها على أنها ترفيه أو محفزات للعقل (Moursund, n.d,P55). وتعرّف أيضاً: نشاط ذهني يتحدى قدرات الفرد وآلياته الذهنيّة فيضطر إلى التفكير بإمعان وتدقيق للسيطرة على أبعاد اللّغز، وتحقيق الهدف المأمول (محمد،2015، ص40). وهي نوع من ألعاب الذكاء التي يحبها الأطفال (عبد الكافي، 2006، ص 46).

حيث أنّ الألغاز تساهم في تنمية الذكاء، والقدرة على حل المشكلات، وتساهم أيضاً في تنمية القدرة العقليّة للطفل، وتنمية الخيال والتفكير وإعمال العقل (أحمد وآخرون،2018، ص538).

ومن أبرز أنواع الألغاز:

_ **ألغاز الصور المخفيّة Hidden Objects Puzzles**: يقوم الأطفال في هذا النوع من الألغاز بوضع إشارة بقلم الرصاص على الأشياء الضائعة داخل الصورة ممّا يؤدي إلى تنمية مهارات الانتباه للتفاصيل، وتعزيز عادات العمل وزيادة المعارف العامة، وتحقق جواً فريداً من المتعة والفائدة، كما تساعد على امتلاك الأدوات اللازمة لحل المشكلات التي تواجهه، وهذا ما يؤدي إلى زيادة الثقة بالنفس (يوسف، د.ت، ص3).

_ **ألغاز إيجاد الفرق بين صورتين Find The Differences Between Two Pictures**: وهي صورتين متماثلتين بينهما اختلافات، وتطلب المعلمة من الأطفال إيجاد الاختلافات بين الصورتين (أحمد وآخرون، 2018، ص 539).

_ **الألغاز المنطقيّة Logical Puzzles**: تشمل ألغاز الذكاء التي تعتمد على استنتاج الحل من المعطيات الموجودة في اللّغز (البسام، 2007، ص 20).

وقد استخدمت الباحثة الأنواع الثلاث السابقة لتنمية مهارة الملاحظة والمقارنة.

ب_ ألعاب التطابق Matching Games: يمكن إنشاء ألعاب المطابقة لمتابعة أي مفهوم يتم تدريسه، يحتاج الأطفال إلى مجموعة من البطاقات التي بها مشكلات أو أسئلة ومجموعة من البطاقات التي تحوي على الإجابات المقابلة، ويجب خلط البطاقات مسبقاً حتى لا يعرف الأطفال المشكلات التي تتعلق بالإجابات(Mink 2010, P 25).

وتتنوع أشكال ونماذج التطابق لتشمل:

_ تطابق الصورة بالصورة

_ تطابق الصورة بالظل

_ تطابق الأشكال الهندسيّة

_ تطابق الأشياء من حيث الملمس

_ تطابق الألوان

_ تطابق جزء بجزء (إدراك علاقة)

_ تطابق الرمز بالمفهوم

_ تطابق الرائحة بالصورة (مردان وآخرون، د.ت، ص 279 _ 280) .

ج_ ألعاب التجميع والتصنيف Collecting And Sorting: هو نشاط بسيط يتطلب الفرز في مجموعات متطابقة، عندما يدرك الطفل هذه المفاهيم، يتقدم النشاط لفرز الأشياء حسب اللّون، الحجم، الشكل (pitamic, 2004, p106).

ويقصد بها وضع الأشياء ضمن مجموعات بناء على خصائص مشتركة لهذه المجموعات (مصطفى، 2013، ص47) وتشمل:

_ التجميع حسب اللّون

_ التجميع حسب الشكل

_ التجميع حسب الشكل واللّون

_ التجميع حسب الشكل الهندسي

_ التجميع حسب الوظيفة والاستعمال (مردان وآخرون، د.ت، ص 280)

وقد استخدمت الباحثة لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة حسب الشكل، وحسب الشكل واللّون لتنمية مهارة التصنيف.

د_ ألعاب حل المشكلات Problem Solving Games: وهي أسلوب يضع الأطفال في موقف حقيقي يُعملون به أذهانهم بهدف الوصول إلى حالة اتزان معرفي (الغريري؛ العبادي، 2020، ص 20). وتُعرّف بأنّها طريقة تقوم على إثارة اهتمام الأطفال وتستدعي انتباههم وتتصل بحاجاتهم وتدفعهم إلى التفكير والبحث عن حل علمي لهذه المشكلة أو عبارة عن موقف تتم فيه عملية التدريب والتعلّم عن طريقة إثارة مشكلة تدفع الطفل إلى التفكير والتأمل والبحث والعمل بإشراف المعلم للتوصل إلى الحل. ويجب أن تكون المشكلة مناسبة ومستوى

نضوج الأطفال وقدراتهم؛ لأنّ عدم مناسبة المشكلة لقدرات الأطفال ستولد الإحباط لديهم، وبالنتيجة يؤدي إلى انسحابهم من اللّعبة، وتنمي هذه اللّعبة مهارة التحليل والاستنتاج والتفكير العلمي لدى الأطفال وتساعد في ترسيخ المعلومات لديهم (زاير وآخرون، ،2014، ص 106_107_109). وقد استخدمت الباحثة لعبة ما الشيء المفقود لتنمية مهارة التذكر.

ذ_ ألعاب ضم الخرزThreading Beads: وهي نشاط يجذب جميع الأطفال ويساعد في التنسيق بين اليد والعين (Pitamic, 2004, P 38) وفي تنمية مهارة المقارنة، والتفكير الجبري والأنماط(Cohrssen&Cook, n.d, P26) وأيضاً الوعي المكاني، والتوازن ونمو الدماغ (Jasmine, 1995, p 197).

وقد استخدمت الباحثة لعبة ضم الخرز لتنمية مهارة الترتيب وفق نموذج تسلسلي لتنمية (دائرة حمراء، دائرة زرقاء، دائرة خضراء)، (دائرة صفراء، دائرتين خضراء، ثلاث دوائر حمراء)، (دائرة صفراء، شكل دبدوب بني، شكل رأس أرنب برتقالي)، (نجمة برتقالية، نجمتين حمراء، ثلاث دوائر خضراء).

2_1_5 أهداف الألعاب الإدراكيّة:

تساعد الألعاب الإدراكيّة في تنميّة مهارات الأطفال، ومن أهمها:

_ يتعلم الطفل العديد من المفاهيم الرياضيّة مثل التطابق، التسلسل والتجميع.

_ شعور الطفل بالنجاح والإنجاز مما يؤدي إلى تنمية ثقة الطفل في نفسه.

_ يكتسب الطفل بعض القيم الاجتماعيّة من خلال تفاعله مع الآخرين كالاحترام والمشاركة والتعاون، كما يتعلم قواعد السلوك والقيم والأخلاق.

_ من خلال اللّعب يتعرّف الطفل على الأشكال والألوان والأحجام وغيرها من خصائص مشتركة، وما يجمع بينها من علاقات.

_ تنمي لدى الأطفال القدرة على التحليل والتركيب والابتكار.

_ يساعد في تنمية عضلات الطفل الدقيقة.

_ يساعد في تنمية مهارة التآزر البصري.

_ يسهم في تنمية نموه اللّغوي والاجتماعي من خلال مشاركة الآخرين له (أحمد؛ بطرس، 2007، ص70).

وترى الباحثة أن الألعاب الإدراكيّة تساهم في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة من ملاحظة وتذكر ومقارنة وتصنيف وترتيب، بالإضافة إلى التحليل والتركيب، وبالتالي تحقيق النمو المعرفي للطفل.

2_2 المحور الثاني: مهارات التفكير Thinking Skills

التفكير سمة من السمات التي تميّز الإنسان عن غيره من الكائنات الأخرى، وهو مفهوم تعددت أبعاده واختلفت حوله الآراء ممّا يعكس تعقد العقل البشري، وتشعب عملياته. ويستخدم الإنسان عمليّة التفكير عندما يواجه سؤال أو يشعر بوجود مشكلة تصادفه (العبيدي؛ البرزنجي، 2017، ص11).

2_2_1 تعريف التفكير ومهارات التفكير:

وردت مجموعة تعريفات للتفكير، أبرزها:

يعرّفه جون ديوي: النشاط العقلي الذي يرمي إلى حل مشكلة ما (العبيدي؛ البرزنجي، 2017، ص15).

ويرى كوستا أنّ التفكير: المعالجة العقليّة للمدخلات الحسيّة، بهدف تشكيل الأفكار، من أجل إدراك المثيرات الحسيّة والحكم عليها.

وتعرّفه موسوعة علم النفس التربوي على أنّه: كل نشاط ذهني أو عقلي يتضمن سيلاً من الأفكار تبعثه وتثيره مشكلة أو مسألة تحتاج إلى حل، فهو لا يحدث إلاّ إذا سبقته مشكلة تتحدى عقل الفرد. فالتفكير مفهوم افتراضي يتضمن سيلاً أو تواراً غير منظم من الأفكار والصور والذكريات والانطباعات العالقة في الذهن (العتوم وآخرون، 2009، ص 18_19).

ويعرّف التفكير على أنّه: مجرى معين من المعاني والرموز العقليّة التي تثيرها مشكلة أو يقتضيها موقف للوصول إلى نتيجة ما، وعمليات التحكم والتجريد والتصور العقلي والاستدلال من مظاهر التفكير بأضيق معانيه، ويشمل التصور الحسي والتخيل والتذكر إذا قصدنا المعنى الأوسع (حمدان،2006، ص 46).

ويُعرّف أيضاً التفكير: هو عمليات النشاط العقلي التي يقوم بها الفرد من أجل الحصول على حلول دائمة أو مؤقتة لمشكلة ما، وهي عملية مستمرة في الدماغ لا تتوقف أو تنتهي طالما الإنسان في حالة يقظة (إبراهيم،2005، ص5).

وتعرّف مهارات التفكير: هي مجموعة أساسيّة من المهارات وتفرعاتها التي تتحكم في عمليات تفكير ومعرفة الفرد (العوفي؛ الجميدي، 2010، ص223).

وتعرّف أيضاً: عمليات معرفيّة إدراكيّة يمكن عدّها لبنات أساسيّة في بنية التفكير.

وتتبنى الباحثة التعريف الّذي ينص بأنّها عبارة عن عمليات عقليّة محددة نمارسها ونستخدمها عن قصد في معالجة المعلومات والبيانات لتحقيق أهداف تربوية متنوعة مثل تذّكر المعلومات ووصف الأشياء وتدوين

الملاحظات إلى التنبؤ وتصنيف الأشياء وإقامة الدليل وحل المشكلات والتوصل إلى الاستنتاجات (أبو جادو؛ نوفل،2007، ص74_ 77).

ويوجد خلطاً بين تعريف التفكير ومهارات التفكير حيث إنّ التفكير هو العمليّة الكليّة التي يعالج بها الدماغ المدخلات الحسيّة معالجة عقليّة لتكوين الأفكار، في حين مهارات التفكير عمليات عقليّة محددة تمارس لمعالجة المعلومات والبيانات المطروحة في الموقف المشكل مثل مهارة تحديد المشكلة ووضع الفروض وغيرها (عطية، 2015، ص65). وتعليم التفكير يعني تزويد الطلبة بالفرص الملائمة لممارسة نشاطات التفكير في مستوياتها البسيطة والمعقدة، وحفزهم وإثارتهم على التفكير، وهي عمليّة تتأثر بالمناخ الصفي وكفاءة المعلم وتوافر المصادر التعليميّة المثيرة للتفكير.

أمّا تعليم مهارات التفكير ويعني تعليم الأطفال بصورة مباشرة وغير مباشرة كيفيّة تنفيذ مهارات التفكير الواضحة المعالم كالملاحظة والمقارنة والتصنيف والتطبيق، بصورة مستقلة عن محتوى المواد الدراسية أو في إطارها شريطة أن يكون التركيز على مهارة التفكير في حد ذاتها (الخليلي،2005، ص49).

2_2_2 تصنيف مهارات التفكير:

تعددت تصنيفات مهارات التفكير، وذلك حسب الباحثين الذين بحثوا في مجال التفكير ومهاراته، ومن أهم هذه التصنيفات، ما يأتي:

2_2_2_1_ _ تصنيف فيشر: يشمل المهارات الآتية:

أ_ مهارات تنظيم المعلومات، والتي تساعد الأفراد على:

_ تحديد المعلومات ذات الصلة وجمعها وحفظها.

_ تفسير المعلومات للتأكد من استيعاب الأفكار والمفاهيم ذات الصلة.

_ تحليل المعلومات وتنظيمها وتصنيفها ومقارنتها، وتحديد التناقضات القائمة بينها.

_ فهم العلاقة الجزئية والكليّة.

ب_مهارات الاستقصاء والتي تمكن الأفراد:

_ طرح الأسئلة ذات العلاقة.

_ تحديد المشكلات المختلفة.

_ التخطيط لما يجب البحث عنه.

_ التنبؤ بالنواتج المتوقعة.

_ اختبار الحلول التي تمّ التوصل إليها في البداية.

_ تطوير الأفكار المختلفة.

ت_ مهارات ذات علاقة بالمبررات والأسباب، والتي تساعد الأفراد على:

_ إعطاء الأسباب والمبررات المتعددة التي تقف وراء الأفكار والآراء المختلفة.

_ الوصول إلى استنتاجات متنوعة.

_ استخدام اللّغة الواضحة لبيان ما نفكر به.

_ إصدار الأحكام والقرارات مستندة إلى مبررات وأدلة.

ث_ مهارات التفكير الإبداعي، والذي يمكّن الأفراد:

_ توليد الأفكار والعمل على نشرها.

_ اقتراح فرضيات محتملة.

_ دعم الخيال في التفكير.

_ البحث عن نواتج تعلّم إبداعيّة جديدة.

ج_ مهارات التقييم، والتي تساعد الأفراد على:

_ تقييم المعلومات التي تُعطى لهم أو التي يجمعونها أو يحصلون عليها.

_ الحكم على قيمة ما يقرأونه أو يسمعونه أو يشاهدونه.

_ تطوير معايير للحكم على قيمة ما يملكنهم هم أو غيرهم من أعمال وأفكار وآراء.

2_2_2_2_ تصنيف ستيرنبرغ:

اقترح ستيرنبرغ تصنيفاً آخرَ لمهارات التفكير، ويشمل:

_ مهارات التفكير فوق المعرفيّة: وهي عبارة عن مهارات ذهنيّة معقدة، تعد من أهم مكونات السلوك في معالجة المعلومات، وتنمو مع التقدم في السن من جهة، ونتيجة الخبرات المتنوعة التي يمر بها الفرد من جهة ثانية، إذ يقوم بمهمة السيطرة على جميع الأنشطة الموجهة لحل المشكلات المختلفة، مع استخدام القدرات

المعرفيّة للفرد بفاعليّة. وقام ستيرنبرغ بتصنيف مهارات التفكير العليا إلى ثلاث مهارات رئيسة تتلخص في الآتي:

أ_ مهارة التخطيط

ب_ مهارة الضبط والمراقبة

ج_ مهارة التقييم

_مهارات التفكير المعرفيّة: وتتمثل هذه المهارات في الآتي:

أ_ مهارات التركيز: والتي تشمل مهارة تعريف المشكلة، ومهارة وضع أو صياغة الأهداف المختلفة.

ب_ مهارات جمع المعلومات: وتتضمن مهارة الملاحظة، ومهارة طرح الأسئلة.

ت–مهارات التذكر: والتي تتضمن الترميز أو تخزين المعلومات في الذاكرة طويلة الأمد، ومهارة الاستدعاء أو استرجاع المعلومات من الذاكرة طويلة الأمد.

ث_ مهارات تنظيم المعلومات: وتتضمن مهارة المقارنة عن طريق بيان أوجه الشبه والاختلاف بين شيئين أو أكثر، والتصنيف وهي وضع الأشياء ضمن مجموعات وفق خصائصها المشتركة، والترتيب عن طريق وضع الأشياء أو المفردات في منظومة أو سياق وفق معيار معين.

ج_ مهارات التحليل: التي تتناول تحديد الخصائص والعناصر، وتحديد العلاقات والأنماط المختلفة.

ح_ المهارات الإنتاجية أو التوليديّة: وتشمل مهارات التوضيح أو إعطاء المزيد من التفصيلات، ومهارة الاستنتاج ومهارة التنبؤ، ومهارة المعلومات برموز أو رسوم بيانية.

خ_ مهارة التكامل والدمج: التي تتضمن مهارة التلخيص، ومهارة إعادة البناء المعرفي من أجل دمج معلومات جديدة.

د_ مهارة التقويم: التي تتناول وضع المعايير أو المحكات اللازمة لاتخاذ القرارات وإصدار الأحكام، ومهارة تقديم الأدلة ومهارة التعرّف إلى الأخطاء (الأشقر، 2011، ص 50_55).

<u>2_2_2_3_ تصنيف بلوم المعدل: ويشمل عدّة مستويات مع بيان المهارات الفرعيّة:</u>

أ_ مستوى المعرفة أو التذكر: أي تعرّف المعلومات واسترجاعها من الذاكرة طويلة المدى، أو هو القدرة إنتاج المعلومات الصحيحة من الذاكرة، ويتضمن: (مهارة التعرف، مهارة الاسترجاع).

ب_ مستوى الفهم: يتمثل في قدرة المتعلم على استنباط المعاني من المواد والخبرات التعليميّة المقدمة إليه، بمعنى قدرته على تكوين المعنى الخاص به، ويتضمن مهارات فرعيّة: (التفسير، ضرب الأمثلة، التصنيف، التلخيص، الاستنتاج، المقارنة، الشرح).

ت_ مستوى التطبيق: وهو مستوى إجرائي يتمثل في قدرة المتعلم على تطبيق ما تعلمه في مواقف إجرائية جديدة، ويتضمن المهارات الفرعيّة الآتية: (مهارة التنفيذ، مهارة إجراء)

ث_ مستوى التحليل: ويعني قدرة الفرد على تجزئة المفاهيم أو المعلومات إلى أجزاء تكونت منها، وقدرته على بيان الكيفيّة التي ربطت الأجزاء مع بعضها، ويتضمن المهارات الفرعيّة: (التمييز، التنظيم، النسب).

ج_ مستوى التقويم: ويعني قدرة الفرد على إصار أحكام تستند إلى معايير، ويتضمن المهارات الآتية: (المراجعة، النقد).

ح_ مستوى الإبداع: ويعني ضم العناصر أو الأشياء إلى بعضها لتكوين شيء جديد، أو القدرة على تركيب الأشياء مع بعضها لتكوين شيء جديد لم يكن معروفاً من قبل، ويتضمن هذا المستوى (الإنشاء، والتخطيط).

2_2_2_4_ تصنيف مهارات التفكير حسب مارزانو:

رأى مارزانو مهارات التفكير إجراءات أساسيّة تعتمد على عمليات التفكير، ويعد هذا التصنيف من أحدث تصنيفات مهارات التفكير:

أ . مهارات التركيز: وهو ما يتصل بقدرة الفرد على فهم المشكلة أو المهمة موضوع التفكير، وفي هذه الفئة نوعان من المهارات هما:(مهارة تحديد المشكلات، ومهارة تحديد الأهداف).

ب . مهارات جمع المعلومات التي تتصل بالموضوع أو المشكلة، وتضم المهارات التي تتمثل في قدرة الفرد على الوصول إلى المحتوى المعرفي للمشكلة أو موضوع التفكير، وقد ضمنها نوعين من المهارات هي:(مهارة الملاحظة، ومهارة صوغ الأسئلة).

ج . مهارة التذكر: التي تتمثل في قدرة الفرد على تخزين المعلومة في ذاكرته طويلة المدى واستدعائها عند الحاجة، وقد ضمنها نوعين من المهارات:(مهارات التشفير، ومهارة الاستدعاء).

و . مهارة التنظيم: التي تتمثل في قدرة الفرد على تنظيم المعلومات في ذاكرته، وقد ضمنها المهارات الآتية:(مهارة المقارنة، مهارة التصنيف، ومهارة الترتيب، ومهارة التمثيل).

هـ . مهارات التحليل: والتي تتمثل في قدرة الفرد على تحليل المعلومات إلى عناصرها، وإدراك ما بين المعلومات من علاقات، وقد ضمنها المهارات الآتية:(مهارة تحديد الخصائص والمكونات، ومهارة تحديد العلاقات والأنماط، ومهارة تحديد الأفكار الرئيسة، ومهارة تحديد الأخطاء).

د . مهارة التوليد: والتي تتمثل في قدرة الفرد على الربط بين المعلومات الجديدة والمعلومات السابقة في بنية المعرفة، وقد ضمنها المهارات الآتية: (مهارة الاستدلال، ومهارة التنبؤ، ومهارة الإسهاب).

ز . مهارة التكامل: وهي التي تتمثل في قدرة الفرد على الربط بين الأجزاء والعناصر وصولاً إلى تكوين المفاهيم العامة، وقد ضمنها المهارات الآتية:(مهارة التلخيص، ومهارة إعادة البناء).

ك . مهارات التقويم: أي قدرة الفرد على الحكم على منطقية تفكيره وجودته، وقد ضمنها المهارات الآتية: (مهارة تكوين المحك، ومهارة التحقق) (عطية،2015، ص 78_ 87).

وقد اعتمد البحث الحالي على نموذج مارزانو، وتمّ انتقاء خمس مهارات هي: الملاحظة، التّذكر، المقارنة، التصنيف، الترتيب.

ويقصد بمهارة الملاحظة: وهي توجيه الذهن والحواس نحو ظاهرة من الظواهر بهدف دراستها، وتتطلب عمل الحواس وإعمال الذهن لتنظيم الملاحظات، والتعرف على ما هو مهم وما هو أقل أهميّة.

ومهارة التذّكر : ويعني القدرة على تخزين المعلومات في الذاكرة، ثم استرجاعها وقت الحاجة إليها.

(مصطفى ،2002، ص 115_ 120).

ومهارة المقارنة: وهي إحدى مهارات التفكير الأساسيّة لتنظيم المعلومات وتطوير المعرفة، وتتطلب عملية المقارنة التعرف على أوجه الشبه والاختلاف بين شيئين أو أكثر عن طريق تفحص العلاقات بينها، والبحث عن نقاط الاتفاق والاختلاف (جروان، 2010، ص 144).

مهارة التصنيف: القدرة على تجميع الأشياء أو الوحدات في مجموعات وفقاً للتشابه والاختلاف فيما بينها، بحيث تتضمن كل مجموعة وحدات ذات خواص أو صفات مشتركة.

مهارة الترتيب: تنظيم المعلومات أو الأشياء وفق تسلسل ما قد يكون زمانيّاً أو مكانياً، وقد يكون حسب معايير أخرى حسب الحجم أو الوزن أو الطول ...الخ (العوفي؛ الجميدي، 2010، ص79_82).

2_3 المحور الثالث: طفل الروضة

رياض الأطفال مؤسسات تربوية واجتماعيّة، تقوم بتّأهيل الطفل تأهيلاً سليماً لدخول المرحلة الابتدائيّة، وإنّ الاهتمام بهذه المؤسسة غاية في الأهميّة فمن خلالها ينمو الطفل نمواً متكاملاً، وتصقل مهاراته، وتتوسع مداركه من خلال اللّعب والأنشطة المختلفة (الحريري،2002، ص9_26).

2_3_1 تعريف طفل الروضة:

يُعرّف طفل الروضة بأنّه: هو الطفل الذي يلتحق بروضة أطفال رسميّة (أهليّة) أو خاصة في السن المناسبة من (3_6) سنوات من عمره، وذلك من أجل التهيئة للتعلم، والتدريب على الاستعداد للدراسة والاندماج الاجتماعي، ويخضع لإشراف فني وتربوي للمرحلة العمريّة بين(3_6) سنوات تقريباً (عبد الكافي، 2006، ص 465_466).

ويعرّف الحمداني (2005) أطفال الروضة: هم أطفال مرحلة ما قبل المدرسة الابتدائيّة الذين أكملوا الثالثة من عمرهم ولا يتجاوزون السادسة من العمر، وهم ينتمون إلى مجموعتين في مرحلتين هما: مرحلة الروضة، ومرحلة التمهيدي كما ورد عند (العبادي،2020 ، ص34).

وتعرّفه بهادر (1996): الطفل الذي يتراوح عمره بين (4_6) سنوات، ويطلق البعض على هذه المرحلة اسم مرحلة ما قبل المدرسة، أو مرحلة رياض الأطفال، أو مرحلة الطفولة المبكرة، وتعد هذه المرحلة من أهم المراحل في حياة الإنسان، حيث تنمو فيها قدرات الطفل وتتفتح مواهبه وتكون قابلة للتشكيل، كما تعد الأساس التكويني الذي تقوم عليه بناء شخصية الطفل كما ورد عند (أحمد؛ عيسى، 2015، ص415).

2_3_2 خصائص النمو العقلي في مرحلة رياض الأطفال:

تشهد السنوات الخمس الأولى من حياة الطفل أسرع فترة نمو وخاصة في المجال العقلي والمعرفي، ممّا يجعل أثرها باقياً على مر السنين (شريف،2014، ص37). وبالنظر إلى طفل ما قبل المدرسة نجده في المرحلة العمرية (3_6) سنوات، وتقع هذه الفترة في مرحلة ما قبل العمليات حسب تصنيف بياجيه لمراحل النمو العقلي، وهي نهاية مرحلة ما قبل المفاهيم وأغلب المرحلة الحدسيّة (ميلاد،2015، ص84). ويتميّز الطفل في هذه المرحلة بالتفكير في المحسوسات الماديّة نظراً لعدم قدرته على التفكير المجرد، حيث تتمركز العمليات العقليّة له حول مشاعره وتخيلاته، وبذلك نجده يحب القصص الخياليّة (شريف،2014، ص46). ومن أهم خصائص النمو العقلي لدى الطفل في هذه المرحلة التفكير الحدسي أي أنّ الطفل يخمن الحل بناء على ما تظهره حواسه، فالطفل لا يكون قد تمت لديه الأبنيّة المعرفيّة التي تمكنه من أن يأخذ ذهنيّاً جميع العلاقات المتضمنة في الموقف وتنمو القدرة على استخدام الصور الذهنيّة والرموز (العارضة، 2013، ص 227_ 241_ 242). كما

يكون تفكير الطفل متمركزاً حول الذات؛ وهو ما يعني عدم قدرة الطفل على فهم الأشياء من أي وجهة نظر غير وجهة نظره هو، وهذا التمركز حول الذات يجعل الطفل يعتقد أنّ الآخرين لديهم نفس الأفكار والمشاعر التي لديه هو، وللتركيز صلته الواضحة بالتمركز حول الذات، أي ميل الطفل إلى تركيز انتباهه على التفاصيل المتعلقة بجانب واحد فقط للموقف، ويجد صعوبة في نقل انتباهه إلى الجوانب الأخرى. ومن خصائص النمو العقلي أيضاً الإحيائيّة أي ميل الطفل أن يعطي الأشياء الماديّة كل الصفات التي له هو، فهو ينسب الحياة إلى الجماد، ويظهر لدى الطفل أيضاً الاصطناعيّة والمقصود بها ميل الطفل إلى عدّ كل الأشياء التي حوله من صنع الإنسان وقد وجدت من أجله، ويتسم تفكيره أيضاً باللامقلوبية (عدم السير العكسي) ويعني عدم قدرة الطفل على إرجاع العملية العقليّة على نقطة البداية التي بدأت منها، كما يظهر التفكير الاستدلالي الانتقالي أي الانتقال من الخاص إلى الخاص دون أي إشارة إلى العام فيرى الطفل أنّه لو أن حدثين ماديين حدثا معاً في الماضي، فإنّهما يجب أن يحدثا معاً دائماً في المستقبل كإحضار الأب للماء الساخن مثلاً وحلاقة ذقنه (محمد،2006، ص 127_ 141). وتسمى هذه المرحلة مرحلة السؤال حيث يقوم الطفل بتوجيه الكثير من الأسئلة إلى المحيطين به ليشبع حب الاستطلاع والفضول الذي يمكنه من الوصول إلى الحقائق التي يسعى لمعرفتها. وتتكون المفاهيم لدى الطفل مثل مفاهيم الزمان والمكان، ويطرد نمو الذكاء لديه وتزداد قدرته على الفهم، وعلى تركيز انتباهه، ويزداد التذكر المباشر لدى الطفل، ويستطيع تذّكر الأشياء الناقصة من الصورة، وتنمو القدرة على الحفظ وترديد الأغاني والأناشيد وتكوين المعاني. وهكذا يؤثر النمو العقلي بكل مظاهره السابقة في جعل الطفل في حالة نشاط عقلي دائم (ميلاد،2015، ص 85_84).

2_3_3 دور المعلّم في تنمية تفكير الطفل:

يتجلّى دور المعلّم في مجموعة من الإجراءات، منها:

_ الانفتاح على الأفكار الجديدة والفريدة التي يظهرونها وتقديرها بشكل إيجابي.

_ إعطاء وقت كافٍ للتفكير، وبذلك يستطيع المتعلمين تنظيم أفكارهم وتقديمها متكاملة.

_ تقديم تغذية راجعة إيجابية، حيث إنّ معرفة المتعلمين بنتائج أعمالهم باستمرار، سوف تمكنهم من معرفة الصواب من الخطأ، وتعزيز الصواب (عبد العزيز، 2009، ص41 _42 _ 43).

_ تشجيع التعلّم النشط الذي يتجاوز حدود الجلوس والإصغاء السلبي إلى الملاحظة والمقارنة والتصنيف وحل المشكلات.

_ مراعاة الفروق الفرديّة بين الأطفال عند طرح الأنشطة، بحيث تكون متنوعة (إبراهيم، 2009، ص 21).

_ اعتماد برامج وطرائق تدريس أثبتت الدراسات فعاليتها في تنمية القدرات ومهارات التفكير لدى الأطفال، وعدم التمسك بالاستراتيجيات التي تجعل دور الطفل سلبياً (عطية، 2015، ص 53).

2_3_4 دور الألعاب في تنمية مهارات تفكير الأطفال:

يؤدي اللّعب إلى تطوير القوى العقليّة المعرفيّة عند الأطفال، ويساعد في تنمية القدرة على التفكير والتخيل والتذكر والتبصر والملاحظة والتحليل وإدراك العلاقات والتوقع والتنبؤ والتحكم، وزيادة الفهم بطبيعة الأشياء وخصائصها ومواجهة المشكلات والتغلب عليها، كما أنّ اللّعب يكسب الطفل المعارف والمعلومات ويتمثل ذلك في العلاقات السببيّة التي يكتشفها الطفل بين الفعل ورد الفعل أو بين ما يقوم به وما يترتب على ذلك من نتائج، ويشجع اللّعب أيضاً على المزيد من البحث والاستقصاء من خلال توجيههم للأسئلة التي تكون من مظاهر السلوك الاستطلاعي(صوالحة، 2014، ص135 _ 136). وبينت دراسة (زكري؛ نوار، 2016) أنّ نشاط اللّعب يسهم في تطوير التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة. وتوصلت دراسة (نور الهدى، 2018) أنّ اللّعب له دور في تنميّة القدرة الإدراكيّة، بالإضافة إلى تنميّة القدرة على التخيّل والتذكر. كما يساعد في تنمية التفكير الرياضي _ المنطقي، والقدرة على التصنيف ووضع الأشياء والأفكار تبعاً لعلاقاتها مع بعضها بعضاً (هورون وآخرون، 2013، ص 96). وفي تنمية القدرة على التفكير المستقل وحل المشكلات من خلال الألغاز وتنمية الخيال الإبداعي والإدراك الحسي، والتدريب على التركيز والانتباه (العناني،2014، ص 24). ويستطيع المعلم عن طريق اللّعب العمل على تقوية عمل الذاكرة بالإضافة إلى تنمية عمل المخيلة وإغنائها بالصور والأحداث والمواضيع المتنوعة (أشتي، 1994، ص47) فاللّعب يقرب المجردات إلى ذهن الطفل ويربطها بالحياة الواقعيّة التي يعيش فيها (الحريري،2014، ص 22). وله دور هام في تنامي ذكاء الطفل (موثقي، 2004، ص 89). كما تساهم الألعاب الإدراكية في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة وزيادة الدافعيّة للتعلّم، وتوسيع مدارك الأطفال، واكتساب خبرات جديدة.

خاتمة للفصل:

يتضح ممّا سبق أهمية الألعاب الإدراكيّة في تنمية التفكير وشحذ الذهن لكونها تعتمد على القدرات العقليّة، وفهم المعارف والحقائق العلميّة وسرعة تعلّم الموضوعات المختلفة، وانتقال أثر التعلم وتحقيق المرح والفائدة والتسلية والترفيه، بالإضافة لمناسبتها لجميع المراحل العمريّة، وبشكل خاص مرحلة رياض الأطفال.

الفصل الثالث: بحوث ودراسات سابقة

تمهيد:

3_1 دراسات عربيّة

3-2 دراسات أجنبيّة

3_3 موقع البحث الحالي بين الدراسات السابقة

الفصل الثالث: بحوث ودراسات سابقة

تمهيد:

تناول الفصل الحالي عرضاً للدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث المتمثلة في اللّعب والتفكير، وقد تمّ عرضها في محورين دراسات عربية ودراسات أجنبيّة، وفق تسلسلها الزمني من الأقدم إلى الأحدث، كما تمّ تحديد موقع البحث الحالي بين الدراسات السابقة، وذلك وفق الآتي:

3_1 المحور الأول دراسات عربيّة:

3_1_1 دراسة (رسمى، 2010) في السعوديّة:

عنوان الدراسة: برنامج تعليمي مقترح باستخدام اللعب وأثره في تنمية التفكير الابتكاري لأطفال الروضة.

هدف الدراسة: التعرف على تأثير برنامج تعليمي مقترح باستخدام اللّعب على تنمية التفكير الابتكاري لأطفال الروضة.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة (55) طفل وطفلة بمتوسط عمر خمس سنوات وسبع شهور (5,6) سنة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: برنامج مقترح قائم على اللعب، اختبار التفكير الابتكاري (إعداد محمود منسي).

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط القياس القبلي والقياس البعدي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح القياس البعدي للمجموعة التجريبية.

3_1_2 دراسة (الداغستاني ،2011) في السعوديّة:

عنوان الدراسة: فاعليّة استخدام الألعاب التعليميّة في تنميّة بعض مهارات التفكير لدى أطفال الرياض.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى التعرّف على فاعليّة الألعاب التربويّة في تنمية مهارات التفكير لدى أطفال الروضة، وتشمل هذه المهارات (فهم الأشكال والأرقام، التصنيف، المقارنة، التفسير، التطبيق).

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة (73) طفلاً بعمر (5_ 6) سنوات، (38) طفلاً مجموعة ضابطة و(35) طفلاً مجموعة تجريبيّة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج ألعاب تربويّة، اختبار مهارات التفكير من إعداد الباحثة.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق بين متوسطي الدرجات لكل من أطفال المجموعتين التجريبيّة والضابطة على اختبار مهارات التفكير لصالح المجموعة التجريبيّة.

3_1_3 دراسة (زغلول، 2009) في اليمن:

عنوان الدراسة: فاعلية تعليم العلوم والرياضيات باستخدام الألعاب التربويّة في تنميّة مهارات عمليّات العلم الأساسيّة لطفل الروضة.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى قياس فاعلية تعليم العلوم والرياضيات باستخدام الألعاب التربويّة في تنميّة مهارات عمليّات العلم الأساسيّة وتشمل (الملاحظة، والاتصال، والتصنيف، والقياس، والتنبؤ والاستنتاج).

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (61) طفلاً من أطفال بعمر (5_6)، وتمّ تقسيمهم إلى مجموعتين؛ مجموعة تجريبيّة تشمل (30) طفلاً، ومجموعة ضابطة(31) طفلاً.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج ألعاب تربويّة مناسبة لتدريس العلوم والرياضيات، خمس بطاقات ملاحظة مهارات عمليات العلم الأساسيّة_ من إعداد الباحث.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى زيادة متوسط درجات المجموعة التجريبيّة عن متوسط درجات المجموعة الضابطة في كل من مهارة الملاحظة، والاتصال، والقياس، والتنبؤ والاستنتاج، ممّا يدل على فاعلية تعليم العلوم والرياضيات باستخدام الألعاب التربويّة في تنميّة مهارات عمليّات العلم الأساسيّة.

3_1_4 دراسة (عبد العال وآخرون،2012) في مصر:

عنوان الدراسة: فاعلية برنامج قائم على اللّعب في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدى طفل الروضة.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعليّة برنامج مقترح قائم على اللّعب في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدى طفل الروضة، وتشمل هذه المهارات (الاستنباط، الاستقراء، الاستنتاج، التفسير).

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة (120) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة بعمر 4_5 أعوام، مقسمة إلى مجموعتين متساويتين مجموعة تجريبيّة ومجموعة ضابطة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج مقترح قائم على اللّعب، اختبار رسم الرجل لجودانف_ هاريس (تعريب فؤاد أبو حطب 1977) لقياس ذكاء الأطفال، مقياس مهارات التفكير الناقد لطفل الروضة_ إعداد الباحثة.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة فاعليّة البرنامج المقترح القائم على اللّعب في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد (الاستنباط، الاستقراء، الاستنتاج، التفسير) لدى طفل الروضة.

3_1_5 دراسة (بني خالد ،2014) في الأردن:

عنوان الدراسة: فاعليّة توظيف اللّعب التعاوني في تنميّة مهارات التفكير الأساسيّة لدى تلاميذ رياض الأطفال.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة درجة امتلاك تلاميذ رياض الأطفال لمهارات التفكير الأساسيّة، وفاعليّة توظيف اللعب التعاوني في تنمية تلك المهارات. وتشمل هذه المهارات (التذكر، التصنيف، التنبؤ، الاستنتاج التعليل).

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (50) طفلاً، تمّ تقسيمهم إلى مجموعتين، تراوحت أعمارهم من (5_6) سنوات.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج قائم على اللعب التعاوني، اختبار مهارات التفكير الأساسيّة_ من إعداد الباحث.

نتائج الدراسة: أظهرت الدراسة بأنّ مهارة التعليل هي الأكثر ممارسة، بينما كانت مهارة الاستنتاج الأقل ممارسة، كما أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق في مهارات التفكير الأساسيّة على الاختبار الكلي وأبعاده التذكر، التصنيف، التنبؤ، الاستنتاج، التعليل لصالح المجموعة التجريبيّة.

3_1_6 دراسة (حجازي،2015) في السعوديّة:

عنوان الدراسة: دور الألعاب التعليميّة في تنميّة مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تحسين قدرة أطفال الروضة على استخدام مهارة حل المشكلات.

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة (10) أطفال من أطفال الروضة تراوحت أعمارهم من (4_ 6) سنوات.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج الألعاب التعليميّة، مقياس رسم الرجل لتحديد درجة الذكاء، مقياس حل المشكلات _من إعداد الباحث.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق بين متوسط درجات الأطفال في مهارة حل المشكلات لصالح القياس البعدي.

3_1_7 دراسة (حسن وإمام،2017) في مصر:

عنوان الدراسة: فاعليّة برنامج مقترح قائم على اللّعب في تنميّة بعض مهارات عمليات العلم والميول العلميّة لدى طفل الروضة وأثره على السلوك الإيثاري لديهم.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تنميّة مهارات عمليات العلم (الملاحظة، التصنيف، استخدام الأرقام، القياس، استخدام العلاقات المكانيّة، استخدام العلاقات الزمانيّة، الاستنتاج) والميول العلميّة، والسلوك الإيثاري لدى طفل الروضة.

عينة الدراسة: بلغت عبنة الدراسة (60) طفلاً من أطفال الروضة تراوحت أعمارهم بين (5_6) سنوات مقسمة إلى (30) طفلاً مجموعة تجريبيّة و(30) طفلاً كمجموعة ضابطة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الباحثة اختبار عمليات العلم المصور، واختبار الميول العلميّة، واختبار السلوك الإيثاري من_ إعداد الباحثتان.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى فاعليّة برنامج مقترح قائم على اللّعب في تنميّة بعض مهارات عمليات العلم والميول العلميّة لدى طفل الروضة والسلوك الإيثاري لديهم، كما أشارت نتائج البحث عن وجود علاقة ارتباطيّة قوية بين مهارات عمليات العلم والميول العلميّة والسلوك الإيثاري لدى أطفال الروضة عينة الدراسة.

3_1_8 دراسة (العامري وآخرون،2018) في اليمن:

عنوان الدراسة: فعاليّة استخدام برنامج في اللّعب على تنميّة التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تعرّف تأثير برنامج اللّعب في تنميّة التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، والتعرّف على الفروق في التفكير الابتكاري تبعاً لمتغيّر الجنس (ذكور، إناث).

عينة الدراسة: تكونت العينة من أطفال الروضة بعمر (5_ 6) سنوات.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج الألعاب، اختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق بين متوسط درجات المجموعتين التجريبيّة والضابطة في التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبيّة بعد تطبيق برنامج اللّعب، وعدم وجود فروق بين الذكور والإناث في التفكير الابتكاري لدى المجموعتين التجريبيّة والضابطة.

3_1_9 دراسة (العجيلي والدهامشة، 2018) في الأردن:

عنوان الدراسة: فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنميّة التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تعرّف فاعليّة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنميّة مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان.

عينة الدراسة: تألفت عينة الدراسة من (49) طفلاً وطفلة، تراوحت أعمارهم بين (5_6) سنوات، تمّ تقسيمهم إلى مجموعتين (24) طفلاً مجموعة تجريبيّة، و (25) طفلاً مجموعة ضابطة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة، اختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق في متوسط درجات مهارات التفكير الإبداعي، والدرجة الكليّة بين المجموعتين التجريبيّة والضابطة لصالح المجموعة التجريبيّة، وعدم وجود أثر دال إحصائيّاً للتفاعل بين متغيري جنس الطفل والبرنامج في درجات مهارات التفكير الإبداعي والدرجة الكليّة باستثناء درجة الأصالة.

3_1_10 دراسة (العدوان، 2018) في الأردن:

عنوان الدراسة: أثر استخدام أنشطة اللّعب في تنمية التفكير العلمي لدى أطفال ما قبل المدرسة (5_6) سنوات في محافظة العاصمة عمان.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تعرّف تأثير أنشطة اللّعب في تنمية مهارات التفكير العلمي (الملاحظة، والتصنيف، والترتيب، والمقارنة) لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة بعمر (5_6) سنوات.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (40) طفلاً، تمّ تقسيمهم إلى مجموعتين (20) طفلاً مجموعة تجريبّية، و (20) طفلا مجموعة ضابطة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج تدريبي قائم على أنشطة اللّعب، اختبار مهارات التفكير العلمي_ من إعداد (الزعبي،2010).

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذي دلالة إحصائيّة لاستخدام أنشطة اللّعب في تنمية مهارات التفكير العلمي لدى أطفال ما قبل المدرسة، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعاً لاستراتيجيّة التدريس والجنس والتفاعل بينهما.

3_1_ 11 دراسة (سيد، 2019) في مصر:

عنوان الدراسة: فاعلية برنامج تدريبي لتنمية عادات العقل باستخدام اللّعب في تحسين مظاهر السلوك الإيجابي لدى عينة من أطفال الروضة.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية برنامج تدريبي لتنمية عادات العقل باستخدام اللّعب في تحسين مظاهر السلوك الإيجابي لدى عينة من أطفال الروضة.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً وطفلة، تراوحت أعمارهم ما بين (4_6) سنوات، تمّ تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيّة وضابطة، بواقع (15طفلاً لكل مجموعة).

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الباحثة برنامج تدريبي قائم على استراتيجيّة الألعاب التعليميّة، مقياس عادات العقل لدى أطفال الروضة كما تدركه الأمهات والمعلمات _ إعداد الباحثة، مقياس مظاهر السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة_ إعداد (إيمان_ إبراهيم_2011).

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة فاعليّة البرنامج التدريبي المستخدم من خلال ما يلي:

_ وجود فروق بين القياسين القبلي والبعدي لدى المجموعة التجريبيّة في مقياس عادات العقل وأبعاده لصالح القياس البعدي.

_عدم وجود فروق بين القياسين القبلي والبعدي في مقياس السلوك الإيجابي وأبعاده لدى أفراد المجموعة التجريبيّة (ما عدا بعض مهارات اللّعب المنظم وجدت فيه فروق لصالح القياس البعدي).

_ وجود فروق دالة بين المجموعتين التجريبيّة والضابطة في القياس البعدي على مقياس عادات العقل وأبعاده، ومقياس السلوك الإيجابي وأبعاده لصالح المجموعة التجريبيّة (ما عدا ثلاثة أبعاد من مقياس السلوك الإيجابي لم توجد فروق دالة بين المجموعتين هي (مهارات السلوك البيئي، مهارات التواصل، مهارات العلاقات الشخصيّة).

3_1_12 دراسة (أبو حسون و مسعود، 2021) في سوريا:

عنوان الدراسة: فاعليّة برنامج تدريبي قائم على اللّعب التمثيلي في تنميّة التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى تعرّف فاعليّة برنامج تدريبي قائم على اللّعب التمثيلي في تنميّة التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات.

عينة الدراسة: تكونت العينة من (20) طفلاً من أطفال الروضة (الفئة الثالثة)، تمّ تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبيّة تشمل (10) طفلاً، وضابطة تشمل (10) طفلاً.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج الألعاب التمثيليّة، اختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبيّة في التفكير الإبداعي في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبيّة.

3_1_13 دراسة (إبراهيم وآخرون، 2021) في مصر:

عنوان الدراسة: فاعليّة برنامج قائم على استراتيجيّة الألعاب التعليميّة المصورة لتنمية بعض مهارات التفكير الهندسي لدى أطفال الروضة بمدينة المينا.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى التعرّف على فاعليّة برنامج قائم على استراتيجيّة الألعاب التعليميّة المصورة لتنمية بعض مهارات التفكير الهندسي لدى أطفال الروضة.

عينة الدراسة: تكونت العينة من (47) طفلاً وطفلة بعمر (5_6) سنوات، وتمّ تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما ضابطة تشمل (22) طفلاً، والأخرى تجريبيّة تشمل (25) طفلاً.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج قائم على الألعاب التعليميّة المصورة، اختبار مهارات التفكير الهندسي المصور _ من إعداد الباحثة.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى فاعليّة برنامج قائم على استراتيجيّة الألعاب التعليميّة المصورة لتنمية بعض مهارات التفكير الهندسي لدى أطفال الروضة.

3_2 المحور الثاني دراسات أجنبيّة:

3_2_1 دراسة (Garaigordobil &Berrueco, 2011) في إسبانيا:

عنوان الدراسة: Effects Of A Play Program On Creative Thinking Of Preschool Children.

تأثير برنامج اللّعب على التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة تقييم آثار برنامج اللّعب في التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة.

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة (86) مشاركاً تتراوح أعمارهم بين (5_6) سنوات، قسمت العينة (53) مشاركاً بشكل عشوائي للحالة التجريبيّة في ثلاث مجموعات، و(33) مشاركاً للحالة الضابطة.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة برنامج اللعب، اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، مقياس الشخصيّة الإبداعيّة للسلوكيات والسمات.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة أنّ برنامج اللّعب زاد بشكل كبير من الإبداع اللفظي (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، والإبداع الرسومية (التفصيل، الطلاقة، الأصالة)، وسلوكيات وسمات الشخصيّة الإبداعيّة، وعدم وجود فروق بين الذكور والإناث في التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج اللّعب.

3_2_2 دراسة (Fragkiadaki & Others,2021) في اليونان:

عنوان الدراسة: Dramatic play as a means to explore and support preschool children's thinking about thermal insulation.

اللّعب الدرامي كوسيلة لاستكشاف ودعم تفكير أطفال ما قبل المدرسة في العزل الحراري.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة التعرّف على استخدام اللّعب الدرامي لتتبع تفكير الأطفال في العلوم وتعزيز خبراتهم في تعلّم العلوم.

عينة الدراسة: بلغت عينة الدراسة (6) أطفال بعمر 5_6 سنوات.

منهج الدراسة: تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي.

أدوات الدراسة: مسرحيّة مدرسيّة (اللّعب الدرامي)، مقابلات فرديّة شبه منظمة.

نتائج الدراسة: أظهرت النتائج أنّ الأطفال أثناء لعبهم الدرامي طوروا حججاً أساسيّة للتعبير عن تفكيرهم في هذه الظاهرة.

3_3 موقع البحث الحالي بين الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث الحالي، أفادت الباحثة منها بمجموعة من النقاط، من أهمها:

- تحقيق عنصر الجدة والأصالة.
- إعداد أدوات البحث المتمثلة ببرنامج الألعاب الإدراكيّة.
- المعالجة الإحصائيّة الصحيحة لفرضيات البحث.

_ تناولت الدراسات السابقة عينات أطفال أعمارهم (4_6) سنوات كدراسة (سيد، 2019) ودراسة (حجازي،2015)، وأيضاً بعمر (4_5) سنوات مثل دراسة (عبد العال وآخرون،2012)، في حين تناولت بقية الدراسات عينات أطفال أعمارهم (5_6) سنوات، كما في الدراسة الحالية.

_ تناولت بعض الدراسات السابقة أنواع مختلفة من اللّعب مثل اللّعب التمثيلي كدراسة (أبو حسون ومسعود، 2021)، واللّعب التعاوني كدراسة (بني خالد،2014)، والألعاب الإدراكيّة كدراسة (العجيلي والدهامشة، 2018) التي تتفق مع الدراسة الحاليّة.

_ تناولت الدراسات السابقة أنواع مختلفة من المتغيرات؛ كالتفكير الإبداعي في دراسة (أبو حسون ومسعود، 2021)، والتفكير الهندسي في دراسة (إبراهيم، 2022)، و عادات العقل في دراسة (سيد،2019)، والتفكير الناقد في دراسة (عبد العال وآخرون،2012) ، والتفكير الأساسي في كل من دراسة (الداغستاني ،2011) التي تناولت مهارة فهم الأشكال والأرقام، ومهارة التصنيف، ومهارة المقارنة ومهارة التفسير ومهارة التطبيق ، ودراسة (زغلول، 2009) التي تناولت مهارة الملاحظة، ومهارة الاتصال، ومهارة التصنيف، ومهارة القياس، ومهارة التنبؤ ومهارة الاستنتاج ، ودراسة (بني خالد ،2014) التي تناولت مهارة التذكر، ومهارة التصنيف، ومهارة التنبؤ ،ومهارة الاستنتاج، ومهارة التعليل، بينما تناول البحث الحالي كل من مهارات الملاحظة والتذكر والمقارنة والتصنيف والترتيب.

_ تناولت الدراسات السابقة أدوات مختلفة لقياس تحقيق المتغيّر التابع، مثل اختبار تورانس للتفكير الإبداعي كدراسة (أبو حسون ومسعود، 2021)، واختبار مهارات التفكير الهندسي كدراسة (إبراهيم، 2022) ، ومقياس مهارات التفكير الناقد كدراسة (عبد العال وآخرون،2012)، واختبار مهارات التفكير الأساسيّة كدراسة (بني خالد ،2014) ، ومقياس حل المشكلات كدراسة (حجازي،2015) ، وبطاقات ملاحظة مهارات عمليات

العلم الأساسيّة كدراسة (زغلول، 2009)، في حين استخدمت الدراسة الحالية اختبار مهارات التفكير الأساسيّة من إعداد الباحثة.

يتميّز البحث الحالي عن الدراسات السابقة بأنّه من الأبحاث التي تناولت فاعليّة الألعاب الإدراكيّة في تنميّة مهارات التفكير الأساسيّة، وهَذا على حد علم الباحثة_ لم يسبق دراسته محليّاً أو عربياً.

الفصل الرابع

منهج البحث وإجراءاته

تمهيد

4_1 منهج البحث

4_2 مجتمع البحث وعينته

4_3 أدوات البحث

4_3_1 برنامج الألعاب الإدراكيّة

4_3_2 اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

4_4 إجراءات تطبيق التجربة النهائيّة

4_5 القوانين الإحصائيّة المستخدمة

4_6 صعوبات التطبيق

الفصل الرابع

منهج البحث وإجراءاته

تمهيد

يتناول الفصل الحالي وصفاً لمنهجية البحث وعينته والأدوات المستخدمة فيه ودلالتها السيكومتريّة، وعرضاً للخطوات المتبعة في تصميم برنامج الألعاب الإدراكية، واختبار مهارات التفكير الأساسيّة، والقوانين الإحصائيّة المستخدمة وإجراءات تطبيق التجربة النهائية.

4_1 منهج البحث:

تمّ اتباع المنهج شبه تجريبي، ويُعرّف بأنّه تغيير متعمد ومضبوط للشروط المحددة لحادثة ما، وملاحظة التغيرات الناتجة في الحادثة ذاتها وتفسيرها (شحاتة، 2008، ص208). وقد اتبعت الباحثة المنهج شبه تجريبي بتصميم المجموعة الواحدة لدراسة فاعلية برنامج الألعاب الإدراكيّة كونه متغيراً مستقلاً، في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة كونها متغيراً تابعاً، بعد أنّ تلقت المجموعة التجريبيّة تدريباً على برنامج الألعاب الإدراكيّة.

4_2 مجتمع البحث وعينته:

تكون المجتمع الأصلي للبحث من جميع أطفال الروضة الفئة الثالثة في مؤسسات رياض الأطفال الخاصة في مدينة جبلة / والمسجلين في العام الدراسي (2021_2022) .

وقد جرى اختيار روضة (البتول الخاصة)، ثم تمّ سحب (10) أطفال بطريقة عشوائية بسيطة لتطبيق التجربة النهائية عليهم، (5) أطفال ذكور و (5) أطفال إناث.

4_3 أدوات البحث:

4_3_1 برنامج الألعاب الإدراكية:

تمّ الاطلاع على العديد من الدراسات والمراجع التي تناولت موضوع اللّعب والألعاب الإدراكية كدراسة (العجيلي؛ الدهامشة، 2018) ودراسة (درويش، 2020). وكتاب (مردان وآخرون، د.ت) وكتاب (أحمد؛ بطرس، 2007)، و وكتب أجنبيّة مثل (fisher,2011) و (Anderson, 1990) و (Cohrssen& Cook, n.d) .

وقد تمّ اختيار الألعاب الآتية: لعبة الأقدام أولاً، لعبة إيجاد الأشياء المخبأة، لعبة إيجاد الاختلاف، لعبة ما الشيء المفقود، لعبة تصنيف الأشكال الهندسية، لعبة ضم الخرز. وذلك لمناسبتها لأهداف البحث وخصائص المرحلة العمريّة.

4_3_1_1 خطوات بناء البرنامج:

_تمهيد:

يرى فروبل أنّ أهم سمة تميّز الطفل تتمثل في ميله الفطري للّعب، ويرى أنّ اللّعبة الجيدة لدى الطفل هي التي تدفعه أن يعيد اللّعب مرّة أخرى بنفس اللعبة (خليف؛ عبد الوهاب،2020، ص7). فمن خلال اللّعب يتعرّف الطفل على الأشكال والألوان والأحجام، ويصبح قادراً على تحديد مميزات الأشياء المحيطة به، والعلاقات بينها.

وبصفة عامة اللّعب أحد الطرق البارزة والفعالة في تطوير القدرات الذهنيّة العقليّة من خلال العمليات العقليّة التي يتم استعمالها في اللّعب كتذكر والتحليل والاستنتاج (مصطفى، 2010، ص 124).

4_3_1_1_1 التعريف بالبرنامج القائم على الألعاب الإدراكيّة:

البرنامج التدريبي: هو نوع من أنواع التدريب يهدف إلى إعداد الأفراد وتدريبهم في مجال معين وتطوير معارفهم ومهاراتهم واتجاهاتهم بما يتفق مع الخبرات التعليميّة للمتدربين، ونموهم وحاجاتهم لتنمية مهارة ما (شحاتة؛ النجار،2003، ص77).

الألعاب الإدراكيّة: هي الألعاب التي تعتمد على عمليات الإدراك مثل الإدراك الحسي والتمثيل الإبداعي، والتذكر والتعليل والاستدلال، ومنها الالغاز والأحاجي (الحريري، 2014، ص88).

البرنامج القائم على الألعاب الإدراكية: هو برنامج تدريبي مستقل عن كرّاس طفل الروضة، موجّه (للفئة الثالثة) (5_6) سنوات، ويشمل مجموعة من الجلسات، تتراوح مدتها بين (25_30) دقيقة، وفي كل جلسة يتم تطبيق لعبة من الألعاب الإدراكيّة الآتية:(ألعاب الألغاز المصورة: لعبة الأقدام أولاً، لعبة إيجاد الأشياء المخبأة، لعبة إيجاد الاختلاف _ وألعاب حل المشكلات: ما الشيء المفقود (1) و(2) _ وألعاب التصنيف: تصنيف الأشكال الهندسية حسب الشكل وحسب الشكل واللون _ وألعاب ضم الخرز (1) و(2)). ويتم تقديم الألعاب وفق خطوات تنفيذ الألعاب من إعداد وتنفيذ وتقويم، بحيث يؤدي تنفيذ هذه الألعاب إلى تنمية مهارات: الملاحظة، التذكر المقارنة، التصنيف، الترتيب).

4_3_1_1_2 أهداف البرنامج:

أولاً: يهدف إلى تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال الروضة(5_6) سنوات (مهارة الملاحظة، مهارة التذكر، مهارة المقارنة، مهارة التصنيف، مهارة الترتيب).

ثانيّاً: الأهداف الخاصة: هي الأهداف المتعلقة بكل لعبة من ألعاب البرنامج والمرتبطة بتنمية مهارة من مهارات التفكير الأساسيّة الآتية: (ملاحظة وتذكر ومقارنة وتصنيف وترتيب). والجدول (1) يوضح ذلك.

جدول(1) الأهداف الخاصة بكل لعبة في ضوء مهارات التفكير الأساسيّة

اللعبة	المهارة	الهدف
لعبة الأقدام اولاً	الملاحظة	أن يلاحظ الطفل أقدام الحيوانات ليحدد نوعها
لعبة الأشياء المخبأة	الملاحظة	أن يلاحظ الطفل عشرة أشياء مخبأة في الصورة
لعبة ما الشيء المفقود (1)	التذكر	أن يتذكر الطفل الشيء المفقود إذا ما عرض عليه مجموعة من الأغراض
لعبة ما الشيء المفقود (2)	التذكر	أن يتذكر الطفل شيئين مفقودين إذا ما عرض عليه مجموعة من الأغراض
لعبة إيجاد الاختلاف (1)	المقارنة	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين ويكتشف خمسة اختلافات
لعبة إيجاد الاختلاف (2)	المقارنة	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين ويكتشف سبعة اختلافات
لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة (1)	التصنيف	أن يصنف الطفل الأشكال الهندسيّة في مجموعات حسب شكلها
لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة (2)	التصنيف	أن يصنف الطفل شكل هندسي ما في مجموعة حسب الشكل واللّون
لعبة ضم الخرز (1)	الترتيب	أن يرتب الطفل الخرز في الحبل وفق نمط تسلسلي (دائرة حمراء، دائرة زرقاء، دائرة خضراء) (دائرة صفراء، دائرتين خضراء، ثلاث دوائر حمراء)
لعبة ضم الخرز (2)	الترتيب	أن يرتب الطفل الخرز في الحبل وفق نمط تسلسلي (دائرة صفراء، شكل دبدوب بني، رأس أرنب برتقالي) (نجمة برتقاليّة، نجمتين حمراء، ثلاث دوائر خضراء)

4_3_1_1_3 مصادر بناء البرنامج:

تمّ الاعتماد على المصادر الآتية لبناء البرنامج:

(أحمد؛ بطرس، 2007)، (مردان وآخرون، د.ت)، (الحيلة، 2010)، (الصرايره، 2011)، (Anderson, 1990)، (Teacher ideas press, 1995) ، (Fisher,2011)، (Cohrssen& Cook, n.d).

بالإضافة إلى العديد من المواقع الإلكترونيّة:

https://. Www belaraby. com

https:// Www. Vector stock.com

https:// Www. Dreamstime.com

https:// Www. 123rf.com

4_3_1_1_4 افتراضات البرنامج:

ينطلق البرنامج القائم على الألعاب الإدراكية من عدّة افتراضات تبرّر بنائه، أهمها:

_ إنّ مهارات التفكير لا تنمو بالنضج والتطور الطبيعي وحدهما، ولا تكتسب من خلال تراكم المعرفة والمعلومات فقط، بل يمكن أن تتحسن وتنمو بالتدريب العملي المتتابع المنتظم (الخليلي، 2005، ص49).

_ يساعد اللّعب في نمو النشاط العقلي المعرفي، فهو يسهم في نمو الإدراك والتفكير والذاكرة (مصطفى، 2010، ص124).

4_3_1_1_5 الفئة المستهدفة:

أطفال الروضة بعمر (5_6) سنوات.

4_3_1_1_ 6 الوسائل المستخدمة:

أقلام، صور، ممحاة سبورة، دفتر، قلم فلوماستر، مسطرة، علبة ألوان، مقلمة، كأس، قارورة ماء، وعاء، غطاء وعاء، فنجان، صحن، قفازات، قبعة، كرة صوف، وشاح، مظلة، مقص، زوج جوارب، بالون بألوان مختلفة، أشكال هندسيّة مصنوعة من ورق الإيفا، خرز، حبل، علب.

4_3_1_1_7 ألعاب البرنامج:

ألعاب البرنامج وهي (ألعاب الألغاز المصورة: لعبة الأقدام أولاً، لعبة إيجاد الأشياء المخبأة، لعبة إيجاد الاختلاف_ وألعاب حل المشكلات: لعبة ما الشيء المفقود (1) و(2) _ وألعاب التصنيف: لعبة تصنيف الأشكال الهندسية حسب الشكل وحسب الشكل واللّون _ وألعاب ضم الخرز (1) و(2)).

4_3_1_1_ 8 خطوات تصميم اللّعبة:

- اختيار موضوع اللّعبة
- تحديد الهدف التدريبي من اللّعبة

- تحديد الوقت اللّازم لتنفيذ اللّعبة
- تحديد الأدوات والوسائل المستخدمة في اللّعب
- تحديد طريقة التقويم المتبعة (مردان وآخرون، د.ت، ص288).

4_3_1_1_9 الشروط الواجب توفرها في اللّعبة:

- اختيار ألعاب لها أهميّة تربويّة محددة
- أن تكون الألعاب مثيرة وممتعة وآمنة
- أن تكون اللّعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الأطفال
- أن يكون دور الطفل واضحاً ومحدداً في اللّعبة
- أن يشعر الطفل بالحرية والاستقلالية في اللّعب (شعلان؛ ناجي، 2011، ص89).
- أن يكون دور المدربة واضحاً ومحدداً أيضاً
- أن تكون الألعاب مناسبة لتحقيق أهداف البحث

4_3_1_1_ 10 إجراءات تنفيذ البرنامج:

في البداية تقوم الباحثة (المدربة/ المعلمة) بالتمهيد (على سبيل المثال: ما رأيكم أن نلعب سوياً).

ثم تنفذ إجراءات الجلسة (أوزع صور أو خرز ...الخ) ثم تطلب من الأطفال أن يقوموا باللّعب (البدء في حلّ اللّعبة)، ثمّ تقدّم تغذية راجعة، بحيث يتم تعزيز الإجابات الصحيحة، وتصويب الخاطئة ، وتقدّم مكافآت للفائزين، وتحفز الأطفال على ضرورة التركيز والانتباه، وتراعي الفروق الفردية ليحقق البرنامج هدفه (في كل جلسة هناك طفل أو أكثر لن يستوعب المطلوب، أو يجد صعوبة في فهم المطلوب، أو يجد صعوبة في فهم المغزى) هنا يجب على المدربة أن تراعي الفروق الفرديّة بين الأطفال من خلال تنوّع مستوى اللّعبة من السهل إلى الصعب، ثمّ تعطي استراحة، وتعيد تكرار اللّعبة مرة أخرى، وفي نهاية اللّعبة تقوم بالتقويم بأن تطرح على الأطفال بعض الأسئلة مثل هل أعجبتكم اللّعبة؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

4_3_1_2 خطوات تطبيق البرنامج:

قامت الباحثة بتحضير خطة لتقديم كل لعبة من ألعاب البرنامج وفقاً للخطوات الآتية:

_التمهيد: ترحب المدربة بالأطفال، وتقدّم اللّعبة من خلال استخدام تعابير مثل (لقد جئت لكم بلعبة مسليّة وممتعة، وأريد منكم أنّ تركزوا وتنتبهوا معي جيداً،...).

_توزيع الصور أو الأشكال الهندسيّة المصنوعة من ورق الإيفا، أو الخرز.

_توجيه الأطفال إلى حلّ اللّعبة، ثم ترك لهم بضعة دقائق للحل (الوقت حسب كل لعبة).

_التجوال بين الأطفال للتأكد من أن جميع الأطفال قاموا بحلّ اللّعبة.

_تقديم تغذية راجعة للأطفال، وفي نهاية اللّعبة تعرض عليهم الحل الصحيح.

_ إعطاء الأطفال استراحة (خمس دقائق)، ثمّ تكرر اللّعبة مرة أخرى.

_التقويم: وذلك بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللعبة؟

4_3_1_3 صدق المحتوى للبرنامج:

للتأكد من صدق البرنامج، قامت الباحثة بعرضه على مجموعة من السادة المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص من أعضاء الهيئة التدريسيّة في جامعة تشرين، كلية التربية **انظر الملحق (1)**، لإبداء آرائهم في مدى ملائمة برنامج الألعاب الإدراكيّة لطفل الروضة (الفئة الثالثة) **انظر الملحق (2)**، ليكون صالح للتطبيق النهائي، وكانت ملاحظات المحكمين حول البرنامج كما يأتي:

_ إضافة فكرة إلى خطوات تصميم اللّعبة وهي تحديد طريقة تنفيذ اللّعبة.

_ إضافة فكرتين إلى الشروط الواجب توفرها في اللّعبة: أن يكون دور المدربة واضحاً ومحدداً أيضاً. وأن تكون الألعاب مناسبة لتحقيق أهداف البحث.

_ إضافة أفكار إلى إجراءات تنفيذ البرنامج: تقديم مكافآت للفائزين في اللّعبة، وحفز الأطفال إلى ضرورة الانتباه والتركيز، ومراعاة الفروق الفرديّة ليحقق البرنامج هدفه (في كل جلسة هناك طفل أو كثر لن يستوعب المطلوب أو يجد صعوبة في فهم المطلوب أو يجد صعوبة في فهم المغزى) هنا يجب على المدربة أن تراعي الفروق الفرديّة بين الأطفال من خلال تنوّع مستوى اللّعبة من السهل إلى الصعب.

_ إضافة عبارة إلى جلسات البرنامج، وهي: يتوقع من الطفل في نهاية الجلسة أن يكون قادراً على: .

_ إضافة فكرتين إلى إجراءات اللّعبة في الجلسة الأولى، وهي: مرحباً يا أحبائي السنافر، كيف حالكم اليوم. أريد صوتاً قويّاً مسموعاً من الجميع وواضحاً، وأثني على الطفل الّذي يعرف عن نفسه بثقة بكلمات تعزيزيّة.

_ إضافة فكرتين إلى إجراءات تطبيق اللّعبة في الجلسة الثانية: تشرح المدربة اللّعبة للأطفال: سأعرض عليكم صوراً لأقدام بعض الحيوانات، وستحاولون معرفة نوع الحيوان. إذا أجاب الطفل بشكل خاطئ، أساله لماذا؟

_ إضافة فكرة إلى إجراءات تطبيق اللّعبة في الجلسة الرابعة: أسمي الأشياء للتأكد من معرفة جميع الأطفال بها.

_ تعديل في تمهيد بعض الجلسات على النحو الآتي:

الجلسة الثانية: مرحباً يا صغاري، لدي لعبة جميلة جداً، سنلعبها اليوم، لعبتنا اسمها الأقدام أولاً، ما رأيكم، هل أنتم موافقون؟

الجلسة الثالثة: كيف حالكم اليوم يا أحبابي، لقد جئت لكم بلعبة مسلية، وأريد منكم أن تركزوا وتنتبهوا معي جيداً، اللّعبة هي إيجاد الأشياء المخبأة.

الجلسة الخامسة: تخاطب المدربة الأطفال، سنعيد لعبتنا (ما الشيء المفقود)، ولكن اليوم ستكون أصعب قليلاً من البارحة، البارحة خبأنا شيء واحد، واليوم سنخبئ شيئين، ويجب أن تحذروا ما هي الأشياء المفقودة.

الجلسة السابعة: سنعيد لعبتنا، لكن اليوم سنبحث عن اختلافات أكثر في اللّعبة؟

الجلسة الثامنة: تخاطب المدربة الأطفال: لعبتنا اليوم مختلفة عن الألعاب السابقة، وهي لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة، هل تعرفون ما هي الأشكال الهندسيّة؟ تعدّد لهم المدربة بعض الأشكال الهندسيّة: المربع، الدائرة، المثلث، المستطيل.

الجلسة التاسعة: سنعيد لعبتنا التي لعبناها البارحة، لكن هذه المرة ستكون أصعب قليلاً.

الجلسة الحادية عشر: تخاطب المدربة الأطفال: سنلعب اليوم لعبتنا المفضلة، لعبتنا التي أحببتموها سابقاً، هل أنتم موافقون؟

_ استبدال التقييم في جميع جلسات البرنامج بالتقويم.

_ استبدال صورة بصورة أُخرى من الجلسة الثالثة.

_استبدال أغراض اللّعبة في الجلسة الرابعة والخامسة بأغراض لها نفس الوظيفة أو تنتمي إلى نفس المجال.

_ إضافة بالون بألوان مختلفة إلى وسائل اللّعبة في الجلسة الخامسة.

_ تعديل الهدف من الجلسة الثامنة ليصح تصنيف الأشكال الهندسيّة من حسب اللّون إلى حسب الشكل.

_ تعديل الهدف من الجلسة التاسعة ليصح تصنيف الأشكال الهندسيّة من حسب الشكل إلى حسب اللّون والشكل.

وقد تمّ إجراء التعديل على البرنامج في ضوء هذه الملاحظات.

4_3_1_4 الدراسة الاستطلاعيّة للبرنامج:

قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعيّة لبرنامج الألعاب الإدراكيّة على عينة مكونة من (10) أطفال من أطفال الروضة (الفئة الثالثة)، في روضة حديقة المعرفة في مدينة جبلة، إذ طبقت الباحثة ست جلسات في الفترة من (2/9/ 2022) إلى (2022/2/16)، وهدفت الدراسة الاستطلاعية إلى:

- معرفة مدى فهم الأطفال لألعاب البرنامج واستجابتهم لها.
- التدريب على تقديم ألعاب البرنامج لتقديمها بأفضل شكل ممكن لاحقاً.
- تحديد الزمن اللازم لكل جلسة في البرنامج بشكل دقيق.
- تحديد زمن الاستراحة في كل جلسة في البرنامج بشكل دقيق.

وقد لاحظت الباحثة من خلال التطبيق الاستطلاعي تقبل واضح لدى الأطفال لفكرة البرنامج، ومشاركتهم على نحو جيد لألعابه، كما قامت الباحثة بإضافة صورتين إلى الجلسة الثانية لزيادة تدريب الأطفال على مهارة الملاحظة، وإضافة غرضين إلى الوسائل المستخدمة في الجلسة الرابعة لزيادة تدريب الأطفال على مهارة التذكر.

كما تمّ تحديد الزمن اللازم لكل جلسة، والجدول (2) يوضح ذلك.

جدول(2) الزمن اللازم لكل جلسة

الجلسات	الزمن المستغرق
الجلسة الأولى	12دقيقة
الجلسة الثانيّة	25دقيقة
الجلسة الثالثة	25دقيقة
الجلسة الرابعة	25دقيقة
الجلسة الخامسة	25دقيقة
الجلسة السادسة	30 دقيقة
الجلسة السابعة	30 دقيقة
الحلسة الثامنة	25 دقيقة
الجلسة التاسعة	25 دقيقة
الجلسة العاشرة	30دقيقة
الجلسة الحادي عشرة	30دقيقة
الجلسة الثانية عشرة	12 دقيقة

_ كما تحديد زمن إيجاد حلّ اللعبة في جلسات البرنامج، والجدول (3) يوضح نتائج ذلك.

جدول(3) الزمن اللاّزم في إيجاد حلّ اللّعبة

الجلسة	الزمن المستغرق
الجلسة الثانية	2 دقائق
الجلسة الثالثة	8 دقائق
الجلسة الرابعة	1 دقيقة
الجلسة الخامسة	1 دقيقة
الجلسة السادسة	7 دقائق
الجلسة السابعة	7 دقائق
الجلسة الثامنة	3 دقائق
الجلسة التاسعة	3 دقائق
الجلسة العاشرة	6 دقائق
الجلسة الحادي عشرة	6 دقائق

4_3_1_5 صياغة البرنامج في الصورة النهائيّة:

في ضوء ملاحظات وتعديلات السادة المحكمين، والتطبيق الاستطلاعي للبرنامج، قامت الباحثة بوضع البرنامج في صورته النهائيّة؛ بحيث يشمل الجلسة التعريفيّة و(10) ألعاب، والجلسة الختاميّة، **انظر الملحق (3).**

4_3_2 اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

4_3_2_1 وصف الاختبار وتعليماته وتصحيحه:

قامت الباحثة بإعداد اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بعد الرجوع إلى الأدبيات التربوية والمراجع مثل (Livingstone& Thomson , 2009) و (weaver, 2006) و(بشندي، 2015)، والدراسات السابقة ذات الصلة كدراسة (ذودة، 2013) و ((أيوبي، 2016) ، (عوض،2019)، (أبو دقة، 2018). وقد تمّ اعتماد تصنيف نموذج مارزانو لأنّه شامل لكل مهارات التفكير، وتمّ اختيار المهارات الآتية (الملاحظة، التذكر، المقارنة، التصنيف، الترتيب) لأنّها المهارات الأكثر تكراراً في العديد من تصنيفات مهارات التفكير كتصنيف بلوم المعدل ، وتصنيف مارزانو ، وتصنيف فيشر، وتصنيف ستيرنبرغ، وقد وضعت الباحثة لكل مهارة من مهارات الاختبار خمسة بنود، مع مراعاة صياغة البنود بلغة سليمة وواضحة، وبسيطة متناسبة مع لغة الأطفال، وتكوّن الاختبار في صورته الأولية من (25) بنداً من نوع الاختيار من متعدد والتلوين والوصل.

_ إعداد تعليمات الاختبار:

- تُطبّق جميع بنود الاختبار بصورة فرديّة.
- تهيئة جو من الألفة بين المدرب والطفل قبل تطبيق الاختبار.
- مراعاة حالة الطفل الصحيّة والنفسيّة قبل تطبيق الاختبار.
- التمهيد قبل تطبيق الاختبار.

_ طريقة تصحيح الاختبار: يمنح الطفل درجة واحدة على كل جواب صحيح، في حين ينال درجة الصفر إذا كانت إجابته خاطئة، والجدول (4) يوضح ذلك.

جدول (4) طريقة تصحيح الاختبار بصورته النهائيّة

البند	مفتاح التصحيح
(1)	أن يرسم الطفل ذر في المكان الصحيح فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(2)	أن يضع الطفل دائرة حول الزهرتان اللتان تكرر ظهورهما مرتين فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(3)	أن يضع الطفل دائرة حول الشيء الذي ظهر مرة واحدة في الجدول فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(4)	أن يتذكر الصورة التي ظهرت ثلاث مرات (بعد عرضها لمدّة دقيقتين وإخفائها لمدة دقيقة) فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(5)	أن يتذكر كم مرّة ظهرت صورة الفريز (بعد عرضها لمدّة دقيقتين وإخفائها لمدّة دقيقة) فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(6)	أن يتذكر كم مرّة ظهرت صورة البرتقالة (بعد عرضها لمدة دقيقتين وإخفائها لمدّة دقيقة) فينال علامة واحدة، أمّا إذا أخطأ ينال درجة الصفر.
(7)	أن يصل كل حيوان بظله فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ بإحداها ينال علامة الصفر.
(8)	أن يقارن بين التفاحتين الخضراء والحمراء من حيث اللّون والشكل فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ بإحداها ينال علامة الصفر.
(9)	أن يضع دائرة حول الظل الصحيح للسمكة الخضراء فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(10)	أن يتعّرف على الصورة المختلفة ويضع دائرة حولها فينال درجة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال

	علامة الصفر.
(11)	أن يضع دائرة حول كل صورة تمثّل مصدر الصوت فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(12)	أن يضع دائرة حول الصورة التي لا تمثّل فاكهة فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(13)	أن يضع دائرة حول الصورة المختلفة من بين عدة صور فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(14)	أن يرتب كل المراكب الشراعيّة بطريقة صحيحة فينال درجة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(15)	أن يرتب جميع مراحل نمو الوردة بطريقة صحيحة فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(16)	أن يرتب جميع مراحل بناء بيت العصفور بطريقة صحيحة فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.
(17)	أن يرتب جميع مراحل تشكل رجل الثلج بطريقة صحيحة فينال علامة واحدة، أمّا إن أخطأ ينال علامة الصفر.

4_3_2_2 الصدق (صدق المحتوى؛ صدق المحكمين):

بعد صياغة الاختبار بصورته الأوليّة، **انظر الملحق (4)**، تمّ عرضه على مجموعة من السادة المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في مجال علم النفس والتربية في كلية التربية، في جامعة تشرين، لإبداء آرائهم في النقاط الآتية:

- ✓ مناسبة كل موقف للمهارة التي يقيسها.
- ✓ سلامة ووضوح مواقف الاختبار.
- ✓ ملاءمة بنود الاختبار لقدرات الأطفال.

وقد وجه المحكمين مجموعة من الملاحظات:

_ إضافة مراحل بناء بيت العصفور.

_ تغيير شكل الأذن في صورة الغزالة في السؤال رقم(15).

_ تعديل في الصياغة اللغويّة لبعض المواقف لتصبح مناسبة لطفل الروضة، والجدول (5)يوضح ذلك.

جدول(5) التعديلات التي أُدخلت على عبارات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بناء على توجيهات وآراء المحكمين.

البند	العبارات قبل التعديل	العبارات بعد التعديل
(1)	ما هو الشيء الناقص من الصورة:	صغيري ارسم الشيء الناقص من الصورة
(2)	في الجدول الآتي وردة ظهرت مرتين ضع دائرة حولهما:	انظر جيداً إلى الزهور الآتية، هناك زهرة تكرر ظهورها مرتين، ابحث عنها، وضع دائرة حولها صغيري.
(4)	أمامك جدول يوجد فيه شيء ظهر مرة واحدة، حوّطه في دائرة.	حوّط بدائرة، الشيء الذي ظهر مرّة واحدة في الجدول
(6)	أعرض الصورة على الطفل ثلاث دقائق ثمّ أخفيها لمدّة دقيقة، ثمّ أطلب من الطفل تذكر الصورة التي ظهرت مرتين.	أعرض الصورة على الطفل لمدّة دقيقتين، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقة، ثم أطلب من الطفل تذّكر الصورة التي ظهرت ثلاث مرات.
(16)	ضع دائرة حول كل صورة تمثل حاسة السمع	حوّط بدائرة حول كل صورة تمّثل مصدر الصوت
(18)	استبعد الشيء المختلف من الصور الآتية	أي صورة لا تمثّل فاكهة

وقامت الباحثة بإجراء التعديلات المناسبة في ضوء ملاحظات السادة المحكمين.

4_3_2_3 الدراسة الاستطلاعيّة:

قامت الباحثة بتطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بصورته الأوليّة على عينة استطلاعيّة مؤلفة من (31) طفلاً من أطفال الروضة (الفئة الثالثة) تمّ اختيارهم من ثلاث روضات؛ وهي (روضة سرب الحمام، روضة المعين، روضة الخطوة الأولى) في مدينة جبلة، بهدف التأكد من صدق وثبات الاختبار، وملائمته للتطبيق في التجربة النهائيّة، ومعرفة الزمن الذي يستغرقه تطبيق الاختبار ككل، والتعرّف على مدى فهم الأطفال لبنود الاختبار واستجابتهم لها، وقد تبيّن أنّ البنود واضحة بالنسبة للأطفال.

حُدّد زمن تطبيق الاختبار بحساب متوسط زمن تطبيق الاختبار بين انتهاء أول طفل من الإجابة عن الاختبار، وزمن انتهاء آخر طفل من الإجابة على اختبار، فكان الزمن الإجمالي (20) دقيقة.

زمن تطبيق الاختبار:

$$\frac{\text{زمن انتهاء أول طفل من الإجابة _ زمن انتهاء آخر طفل من الإجابة}}{2}$$

وقد حُدد زمن تطبيق بنود مهارة التذكر ب (3) دقائق.

4_3_2_4 صدق وثبات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

قامت الباحثة بتصحيح اختبار مهارات التفكير الأساسيّة الّذي تمّ تطبيقه على العينة الاستطلاعيّة السابقة، وذلك بهدف التأكد من صدق وثبات الاختبار وملائمته للتطبيق في التجربة النهائيّة.

4_3_2_4_1 الصدق البنائي:

تمّ حساب الصدق البنائي للاختبار باستخراج قيم معامل الارتباط بيرسون بين كل بند من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة والبعد الّذي تنتمي إليه، والجدول (6) يوضح نتائج ذلك.

جدول (6) قيم معاملات ارتباط كل بند بالبعد الّذي تنتمي إليه في اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

البعد	البنود	معامل الارتباط	احتمال الدلالة	مستوى الدلالة	القرار
مهارة الملاحظة	1	0.59**	0.00	0.01	دال
	2	0.49**	0.00	0.01	دال
	3	0,29	0.10	0.05	غير دال
	4	0.77**	0.00	0.01	دال
	5	0.28	0.10	0.05	غير دال
مهارة التذكر	6	0.51**	0.00	0.01	دال
	7	0.42*	0.01	0.05	دال
	8	0.46**	0.00	0.01	دال
	9	0.65**	0.00	0.01	دال
	10	0.70**	0.00	0.01	دال
مهارة المقارنة	11	0.27	0.10	0.05	غير دال
	12	0.59**	0.00	0.01	دال
	13	0.76**	0.00	0.01	دال
	14	0.38*	0.03	0.05	دال
	15	0.56**	0.00	0.01	دال
مهارة التصنيف	16	0.57**	0.00	0.01	دال
	17	0.39*	0.29	0.05	دال
	18	0.59**	0.00	0.01	دال
	19	0.54**	0.00	0.01	دال

	20	0.61**	0.00	0.01	دال
مهارة الترتيب	21	0.78**	0.00	0.01	دال
	22	0.72**	0.00	0.01	دال
	23	0.51**	0.00	0.01	دال
	24	0.61**	0.00	0.01	دال
	25	0.70**	0.00	0.01	دال

يتضح من الجدول (6) أن قيم معاملات ارتباط كل بند بالبعد الذي ينتمي إليه تراوحت بين (0.38* ,0.78**) وهي معاملات ارتباط جيدة، باستثناء البنود (3،5،11) كانت معاملات ارتباطها بالبعد الّذي تنتمي إليه هي (0.29، 0.28، 0.27) وهي معاملات ارتباط ضعيفة أي غير دالة إحصائيّاً لذلك تمّ حذفها.

ثمّ قامت الباحثة بحساب ارتباط كل بند في اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بالدرجة الكليّة للاختبار، والجدول (7) يوضح نتائج ذلك.

جدول (7) قيم معاملات ارتباط كل بند والدرجة الكليّة في اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

البند	معامل الارتباط	احتمال الدلالة sig	مستوى الدلالة	القرار
1	0.36*	0.04	0.05	دال
2	0.43*	0.15	0.05	دال
3	0.14	0.45	0.05	غير دال
4	0.45*	0.01	0.05	دال
5	0.15	0.46	0.05	غير دال
6	0.33	0.06	0.05	غير دال
7	0.23	0.20	0.05	غير دال
8	0.24	0.19	0.05	غير دال
9	0.41*	0.02	0.05	دال
10	0.53**	0.00	0.01	دال
11	0.24	0.22	0.05	غير دال
12	0.52**	0.00	0.01	دال
13	0.58**	0.00	0.01	دال
14	0.45*	0.01	0.05	دال
15	0.39*	0.02	0.05	دال
16	0.47**	0.00	0.01	دال
17	0.13	0.47	0.05	غير دال
18	0.62**	0.00	0.01	دال

19	0.34	0.06	0.05	غير دال
20	0.37*	0.03	0.05	دال
21	0.43*	0.01	0.05	دال
22	0.49	0.00	0.05	دال
23	0.27	0.13	0.05	غير دال
24	0.53**	0.00	0.01	دال
25	0.71**	0.00	0.01	دال

يتضح من الجدول(7) أن قيم معاملات ارتباط كل بند بالدرجة الكلية تراوحت (*0.36 ، **071) باستثناء البنود (3, 5, 6, 7, 8, 11, 17, 19, 23) كانت معاملات ارتباطها ضعيفاً أي غير دالة فقامت الباحثة بحذفها.

ونظراً لعدم توافر بنود تقيس مهارة التذكر قامت الباحثة بإعادة تطبيق موقف يقيس مهارة التذكر على نفس أفراد العينة، **انظر الملحق(5)**، وذلك لحساب ارتباط كل بند بالدرجة الكليّة، والجدول (8) يوضح نتائج ذلك.

جدول(8) قيم معاملات ارتباط بند مهارة التذكر الجديد مع الدرجة الكلية الجديدة للاختبار مهارات التفكير الأساسيّة

البند	معامل الارتباط	احتمال الدلالة sig	مستوى الدلالة	القرار
6	0.561**	0.00	0.01	دال

يتضح من **الجدول (8)** أن معاملات ارتباط البند مع الدرجة الكليّة الجديدة للاختبار هي (**0.561) حيث جاء دالاً إحصائياً.

4_3_2_4_2 ثبات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

تمّ حساب ثبات الاختبار بطريقة ألفاكرونباخ، والجدول (9) يوضح نتائج ذلك.

جدول(9) قيم معاملات ثبات الاتساق الداخلي لأبعاد اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بطريقة ألفاكرونباخ

الأبعاد	معامل ألفا كرونباخ	القرار
مهارة الملاحظة	0.46	دال
مهارة التّذكر	0.49	دال
مهارة المقارنة	0.51	دال
مهارة التصنيف	0.54	دال
مهارة الترتيب	0.67	دال

تبيّن من الجدول (9) أنّ قيم معاملات ثبات الاتساق الداخلي لكل بعد من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة هي (0.46, 0.49,0.51, 0.54, 0.67) وجميعها دالة إحصائيّاً. ممّا يدل على ثبات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة.

_ تبين ممّا سبق أنّ اختبار مهارات التفكير الأساسيّة يتمتع بدرجة صدق وثبات كافية لاعتماده كأداة في البحث الحالي. وقد تكون الاختبار في صورته النهائيّة من (17) بنداً، **انظر الملحق (6)**، موزعة على مهارات التفكير الأساسية، والجدول (10) يوضح ذلك.

جدول (10) توزيع بنود اختبار مهارات التفكير الأساسيّة

المهارة	البنود
الملاحظة	3, 2, 1
التذكر	6, 5, 4
المقارنة	10, 9, 8, 7
التصنيف	13, 12, 11
الترتيب	17, 16, 15, 14

كما قامت الباحثة بوضع مفتاح تصحيح اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بصورته النهائيّة، **انظر الملحق (7)**.

4_4 إجراءات التطبيق النهائي:

قامت الباحثة بتطبيق التجربة النهائّية وفق الإجراءات الآتية:

- تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة قبليّاً على المجموعة التجريبيّة من تاريخ /3/1/ 2022 إلى /2022/3/6 م.
- تطبيق البرنامج القائم على الألعاب الإدراكيّة: تمّ تطبيق برنامج الألعاب الإدراكيّة بصورته النهائيّة على المجموعة التجريبيّة خلال الفترة الزمنيّة الواقعة من 2022/3/8 م إلى 3/31/ 2022 م. إذ تمّ تطبيق (10) جلسة أي بمعدل ثلاث جلسات أسبوعيّاً تقريباً، **انظر الملحق (8)**.
- تطبيق اختبار مهارات الأساسيّة بعدياً على المجموعة التجريبيّة بتاريخ من2022/4/5م إلى 4/10/ 2022م لتعرّف فاعليّة برنامج الألعاب الإدراكيّة في تنميّة مهارات التفكير الأساسيّة لدى طفل الروضة (الفئة الثالثة)، وفي نهاية التطبيق وبعد تصحيح الاختبار أصبحت البيانات جاهزة لوضعها في جداول ومعالجتها وتحليلها إحصائيّاً، للوصول إلى نتائج البحث ومناقشتها.

4_5 القوانين الإحصائيّة المستخدمة:

للتحقق من صحة فرضيات البحث الحالي، تمّ تحليل البيانات الإحصائيّة باستخدام البرنامج الإحصائي (spss_ statistical package social sciences)

قد تمّ استخدام كل من:

_ استخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لقياس صدق الاتساق الداخلي لأدوات الدراسة.

_ معامل الفا كرونباخ (Alpha Cronbach): لقياس مدى ثبات أداة الدراسة، وصلاحيتها للتطبيق النهائي.

_اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon **w** test) لتقدير دلالة الفروق للعينات المترابطة صغيرة الحجم (التطبيق القبلي والتطبيق البعدي)

اختبار مان ويتني (Mann_ Whitney **u** test) لتقدير دلالة الفروق للعينات المستقلة صغيرة الحجم (ذكور وإناث).

_ وهناك عدد من الإحصائيات المختلفة لحجم التّأثير، منها: **حجم الأثر بطريقة كوهن (d):** تقوم على قسمة قيمة (z) على جذر (n)، كما هو موضح في المعادلة الآتية:

$$d = \frac{z}{\sqrt{n}}$$

_ وقد تمّ الاعتماد على المعيار المدرج في الجّدول (11)، وفق مستويات حجم الأثر:

جدول (11) المعيار المعتمد لتقدير حجم الأثر وفق معيار كوهين

مقدار حجم أثر كوهين	تقدير حجم الأثر
0.2	حجم أثر صغير
0.5	حجم أثر متوسط
0.8	حجم أثر كبير

4_6 صعوبات التطبيق:

_ صعوبة تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بشكل مفرد على كل طفل.

الفصل الخامس: نتائج البحث ومناقشتها

تمهيد

5_1_ نتائج الفرضيات

5_2_الاستنتاجات

5_3 _مقترحات البحث

المراجع

الفصل الخامس

نتائج البحث ومناقشتها

تمهيد:

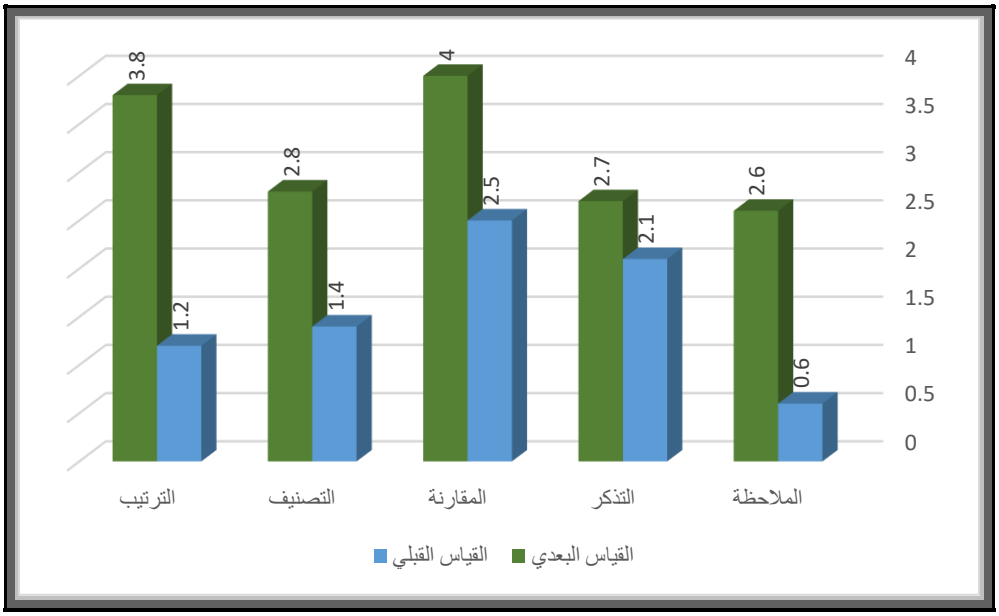
يتناول هذا الفصل المعالجة الإحصائية لفرضيات البحث من خلال استعراض نتائج تلك الفرضيات ومناقشتها وتفسيرها في ضوء الواقع الميداني لها، وفي ضوء نتائج الدّراسات السّابقة، كما يتضمن هذا الفصل الاستنتاجات، وتقديم مجموعة من المقترحات التي يمكن أن تغني البحث.

5_1 نتائج فرضيات البحث ومناقشتها:

5_1_1 نتيجة الفرضيّة الأولى وتفسيرها:

<u>نصّ الفرضيّة:</u> لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، وعند كل مهارة من مهارته على حدة.

تمّ حساب متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة وأبعاده المختلفة في القياسين القبلي والبعدي، والشكل (1) يوضح ذلك:



الشكل (1) الفروق بين متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في القياسين القبلي والبعدي

تبين من الشكل (1) وجود فروق بين متوسط رتب درجات الأطفال على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بين التطبيق القبلي والتطبيق البعدي، وللوقوف على دلالة هذه الفروق تم تطبيق اختبار ويلكوكسن، وللكشف عن دلالة الفروق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياسين (القبلي والبعدي) كما تعكسه الدّرجات الكليّة والمهارات الفرعيّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة، ويبين الجدول (12) هذه النّتائج:

جدول (12) نتائج اختبار (ويلكوكسن) لدلالة الفروق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التّجريبيّة في القياسين القبلي والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، وعند كل مهارة من مهاراته على حدة

أبعاد الاختبار	رتب المتوسطات الحسابيّة		الانحراف المعياري		z	احتمال الدلالة sig	القرار	حجم الأثر	مستوى حجم الأثر
	قبلي	بعدي	قبلي	بعدي					
الملاحظة	0,60	2.60	0.843	0.699	2.842	0.004	دال	0.89	كبير
التذكر	2,10	2.70	0.738	0.483	1.897	0.058	غير دال	0.59	متوسط
المقارنة	2,50	4	0.179	0.00	2.751	0.006	دال	0.86	كبير
التصنيف	1,40	2.80	0.966	0.422	2.558	0.011	دال	0.80	كبير
الترتيب	1,20	3.80	1.317	0.422	2.687	0.007	دال	0.84	كبير
الدرجة الكليّة	7,80	15.90	2.821	0.876	2.812	0.005	دال	0.88	كبير

تبين من الجدول (12) الآتي:

- وجود فرق دال وجوهري بين متوسطات رتب الدرجات على مستوى اختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، وعند كل مهارة من مهاراته الآتية (الملاحظة، المقارنة، التصنيف، الترتيب)، إذ جاءت قيمة الاحتمال أصغر من (0.05)، لصالح التطبيق البعدي، كما أن الأثر جاء مرتفعاً وفق معادلة كوهين، بلغت قيمته (0.88) على مستوى الاختبار ككل.
- عدم وجود فرق دال وجوهري بين متوسطات رتب الدرجات على مهارة التذكر في القياسين القبلي والبعدي، إذ بلغت قيمة " Z =1.89"، وقيمة الاحتمال **(0.058)**، وهي أكبر من قيمة مستوى دلالة (0.05)، كما أن الأثر جاء متوسطاً وفق معادلة كوهين، بلغت قيمته **(0.59)**.

وهذا يؤدي إلى رفض الفرضيّة الصفريّة وقبول الفرضيّة البديلة التّي تنصُّ على أنّه: **يوجد فرق ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في القياسين القبلي**

والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة، وعند كل مهارة من مهاراته على حدة باستثناء مهارة التذكر، لصالح التطبيق البعدي.

التفسير:

تفسر الباحثة هذه النتيجة أنّ محتوى ألعاب البرنامج ركزت على اهتمامات الأطفال ودورهم الإيجابي ونشاطهم الذاتي. حيث يرى فروبل أنّ النشاط الذاتي هو النشاط الذي تسيطر عليه دوافع الفرد النابعة من ميوله الخاصة (الناشف، 2007، ص10). بالإضافة إلى احتواء البرنامج على الصور الملونة والجذابة والواضحة، وتكرار اللّعبة، مثل لعبة ما الشيء المخبأ، ولعبة إيجاد الاختلاف (1) و (2) آثارت التحدي في نفوس الأطفال، واستخدام التغذية الراجعة الإيجابية والعبارات التشجيعيّة والتحفيزيّة ساعد ذلك الأطفال على التفاعل مع ألعاب البرنامج. وبذلك تمّ تطبيق البرنامج بجو نفسي مريح ومليء بالمرح، وهذا أيضاً ساعد على حضور الأطفال جميع جلسات البرنامج، واستخدام المعلمة بعض التوجيهات التي تحث الأطفال على إنجاز الهدف وحلّ اللّعبة. ويمكن للّعب أن يساعد في تنميّة التفكير إذا أحسن تنظيمه وتوجيهه تربوياً (العطار،2010، ص 109).

كما أنّ احتمال الدلالة لمهارة الملاحظة هي (0.004) وهي أصغر من (0.05) ممّا يعني وجود فرق دال إحصائيّاً بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على بعد مهارة الملاحظة من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة لصالح التطبيق البعدي. وتفسر الباحثة ذلك إلى أنّ ألعاب الألغاز المصورة مثل لعبة الأقدام أولاً، ولعبة ما الشيء المخبأ تتطلب ملاحظة الصورة بدقة، والانتباه إلى التفاصيل، واستخراج ما هو مهم من الصورة، إضافة إلى أنّ الألعاب الإدراكيّة تثير انتباه الأطفال بما تحتويه من رسومات وألوان جذابة وزاهية وتدفعهم إلى إدراك خصائص الأشياء وهذا كله ساهم في تنمية مهارة الملاحظة.

واحتمال الدلالة لمهارة المقارنة هي (0.006) وهي أصغر من (0.05) ممّا يعني وجود فروق دالة إحصائيّاً بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على بعد مهارة المقارنة من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة لصالح التطبيق البعدي. وتفسر الباحثة ذلك إلى أنّ لعبة إيجاد الاختلاف (1) و (2) تركز على إجراء مقارنة بين الصور، وإيجاد ما هو موجود في الصورة، وغير موجود في صورة أخرى، وإدراك التشابه والاختلاف ومعرفة النقص في الصورة. حيث تساعد الألغاز المصورة في تعزيز طريقة التفكير، وتحافظ على التنسيق بين الرؤية والتفكير (جيفرسون، د.ت، ص22).

كما أنّ احتمال الدلالة لمهارة التصنيف هي(0.011) وهي أصغر من (0.05) ممّا يعني وجود فروق دالة إحصائيّاً بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على بعد مهارة

التصنيف من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة لصالح التطبيق البعدي. وتفسر الباحثة ذلك إلى أنّ لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة (1) و(2) تركز على وضع الأشياء المتشابهة في مجموعة تبعاً لخصائصها وتجميع الأشياء بناء على معايير متنوعة ممّا ساعد على تنمية مهارة التصنيف، كما أنّ الأشكال الهندسيّة كانت براقة ومتعددة الألوان، وألعاب التصنيف تلبي دافع ورغبة التجميع لدى الأطفال.

كما أنّ احتمال الدلالة لمهارة الترتيب (0.007) وهي أصغر من (0.05) ممّا يعني وجود فرق دالاً إحصائيّاً بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على بعد مهارة الترتيب من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة لصالح التطبيق البعدي. وتفسر الباحثة فعالية البرنامج في تنمية مهارة الترتيب إلى أنّ لعبة ضم الخرز (1) و (2) تقوم على أساس تسلسل الخرز وفق نموذج معين، إضافة إلى أنّ جاذبيّة حبات الخرز من حيث الشكل واللّون زاد من حماسة ورغبة الأطفال على إتمام هذا النشاط وتكرار اللّعبة في نماذج جديدة ممّا أدى إلى تنمية مهارة الترتيب.

إلاّ أنّ احتمال الدلالة لمهارة التذكر (0,058) وهي أكبر من (0.05) ممّا يعني عدم وجود فرق دال إحصائيّاً بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على بعد مهارة التذكر من اختبار مهارات التفكير الأساسيّة. وتفسر الباحثة هذه النتيجة إلى قلة جلسات التدريب حيث أنّ تكرار لعبة ما الشيء المفقود مرتين غير كاف لتنمية مهارة التذكر، ممّا يتطلب زيادة الألعاب التي تنمية مهارة التذكر. حيث أنّ للتدريب أهميّة في زيادة فعاليّة التذكر والاستدعاء (عبد الهادي؛ عياد، 2009، ص 145). كما إنّ قلة تركيز الأطفال في جلسات ألعاب الذاكرة، والأشياء المستخدمة في لعبة ما الشيء المفقود (1) و (2) لم تَثر اهتمام الأطفال. والأطفال في هذه المرحلة غير قادرين على استيعاب استراتيجيات ترميز المعلومات مثل الحروف الأولى، واستراتيجيّة إحلال الأماكن (أبو جادو؛ نوفل،2007، ص 85_86). وإجراء تخيل تصور ذهني للأشياء (آلن، د.ت، ص 54).

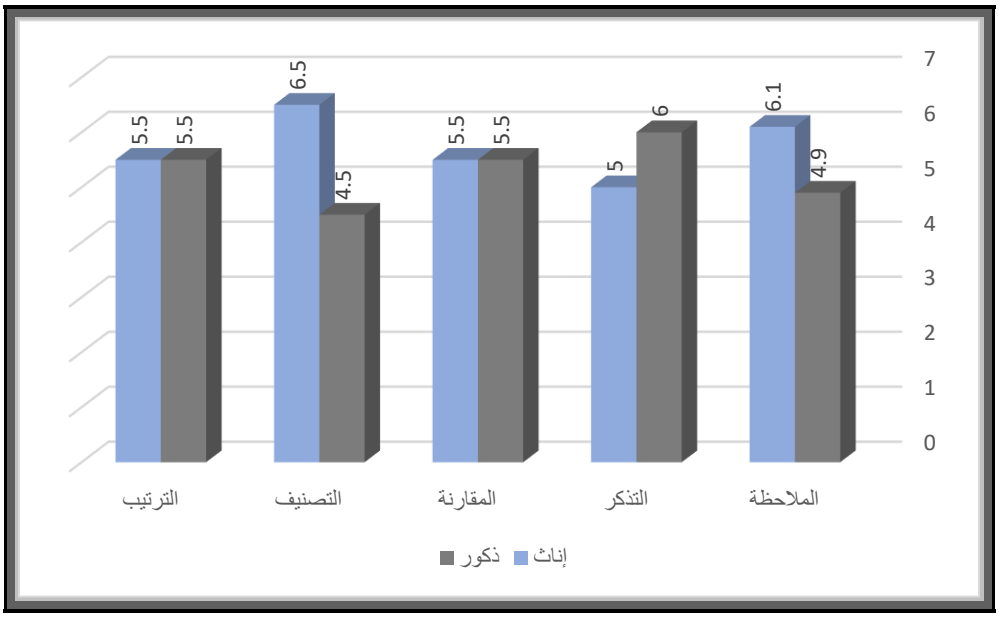
تتفق نتيجة هذه الفرضيّة مع نتيجة دراسة (الداغستاني، 2011) التي بينت فاعلية استخدام الألعاب التعليميّة في تنميّة مهارتي التصنيف والمقارنة لدى طفل الروضة. وتتفق مع دراسة (زغلول، 2009) التي بينت فاعلية الألعاب التربوية في تنمية مهارتي التصنيف والملاحظة لأطفال الروضة. وتتفق مع دراسة (بني خالد،2014) في فاعليّة اللعب التعاوني في تنمية مهارة التصنيف، بينما تختلف معها في فاعلية اللّعب في تنمية مهارة التذكر. كما تتفق مع دراسة (حسن وإمام، 2017) في فاعلية برنامج قائم على اللّعب في تنمية مهارتي الملاحظة والتصنيف لدى طفل الروضة. وتتفق مع دراسة (العدوان، 2018) في تأثير استخدام أنشطة اللّعب

في تنمية مهارات التفكير العلمي (الملاحظة، والتصنيف، والترتيب، والمقارنة) لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة بعمر (5_ 6) سنوات.

5_1_2 نتيجة الفرضيّة الثانية وتفسيرها:

<u>نصّ الفرضيّة:</u> لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة تبعاً لمتغيّر الجنس.

تمّ حساب متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة حسب متغيّر الجنس، والشكل (2) يوضح ذلك.



الشكل (2) الفروق بين متوسط رتب درجات أفراد عينة البحث من أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة حسب متغيّر الجنس.

تبين من الشكل (2) عدم وجود فروق بين متوسط رتب درجات الذكور والإناث على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة و بغيّة التّحقق من صحة الفرضيّة، تمَّ استخدام اختبار (مان– ويتني)، للكشف عن دلالة الفرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة تبعاً لمتغيّر الجنس، ويوضح الجّدول (**13**) هذه النّتائج:

جدول (13): نتائج اختبار (مان– ويتني) لدلالة الفروق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة ككل، ومهاراته الفرعية حسب متغيّر الجنس

أبعاد الاختبار	رتب المتوسط		الانحراف المعياري		u	z	احتمال الدلالة sig	القرار
	ذكور	إناث	ذكور	إناث				
الملاحظة	4.90	6.10	0.69	0.51	9.50	0.77	0.43	غير دال
التذكر	6.00	5	0.48	0.51	10	0.65	0.51	غير دال
المقارنة	5.50	5.50	0.00	0.51	12.50	0.00	1	غير دال
التصنيف	4.50	6.50	0.42	0.51	7.50	1.50	0.13	غير دال
الترتيب	5.50	5.50	0.42	0.51	12.50	0.00	1	غير دال
الدرجة الكليّة	4.60	6.40	0.87	0.51	8	1.06	0.28	غير دال

تشير النّتائج المدرجة في الجّدول (13)، إلى عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائيّة بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة تبعاً لمتغيّر الجنس، إذ بلغت قيمة "U" (8)، وقيمة احتمال الدلالة (0.28)، وهي أكبر من (0.05) وهذا يؤدي إلى قبول الفرضيّة الصفرية التّي تنصُّ على أنه: **لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائيّة عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق البعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة تبعاً لمتغيّر الجنس.**

التفسير:

وتفسر الباحثة هذه النتيجة إلى تفاعل واندماج الذكور والإناث مع ألعاب البرنامج، وتشابه خصائص النمو العقلي لدى الجنسين، كما أنّ أساليب تعامل المدربة مع الأطفال كانت ثابتة وواحدة في جميع جلسات البرنامج. بالإضافة إلى أن ألعاب البرنامج بمحتواها كانت عامة وليست مخصصة لجنس واهتماماته دون آخر، كما أنّ دافعية الأطفال كانت متساويّة تقريباً لدى جميع الأطفال (الذكور والإناث).

تتفق نتيجة هذه الفرضيّة مع نتيجة دراسة (العدوان، 2018) التي بينت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة تبعاً لاستراتيجيّة التدريس والجنس والتفاعل بينهما.

5_2 الاستنتاجات:

إنّ البحث الحالي توصل إلى:

_ وجود فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بدرجة الاختبار الكليّة، وفي كل من مهارات

(الملاحظة، المقارنة، التصنيف، الترتيب) لصالح التطبيق البعدي. في حين لم يظهر فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة في التطبيقين القبلي والبعدي على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في بعد مهارة التذكر.

_ عدم وجود فرق بين متوسط رتب درجات أطفال المجموعة التجريبيّة على اختبار مهارات التفكير الأساسيّة في التطبيق البعدي تبعاً لمتغيّر الجنس.

5_3 مقترحات البحث:

_ إغناء كراس رياض الأطفال ببعض الألعاب إدراكيّة مثل الألغاز وألعاب حل المشكلات وضم الخرز التي تسهم في تنميّة مهارات التفكير لدى أطفال الروضة.

_ زيادة عدد جلسات ألعاب الذاكرة بهدف تنمية مهارة التذكر.

_ الاعتماد على أنواع اللّعب كافة (الإدراكيّة، والتركيبيّة والتمثيليّة) من أجل تنمية مهارات التفكير كافة عند الأطفال.

_ إعداد دورات للمعلمات في مرحلة رياض الأطفال تهدف إلى تعريفهم بالألعاب الإدراكيّة وأهميتها في تنفيذ الأنشطة التربويّة بهدف تنمية مهارات تفكير لدى الأطفال.

_ تدريب طالبات رياض الأطفال أثناء فترة الإعداد على تفعيل الألعاب الإدراكيّة في تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال.

_ تضمين مقررات قسم رياض الأطفال مصطلح الألعاب الإدراكيّة، وأنواعها، وفوائدها، ونماذج وأمثلة عنها.

_ إجراء أبحاث ودراسات أخرى حول فاعلية الألعاب الإدراكيّة في تنمية أنواع مختلفة من التفكير؛ كالتفكير البصري والتفكير الهندسي والتفكير الرياضي ومهارات تفكير حل المشكلات.

_ إجراء أبحاث ودراسات أخرى حول أنواع أخرى من الألعاب كالألعاب التركيبيّة والألعاب التمثيليّة.

_ إجراء أبحاث ودراسات حول أنواع الألعاب الإدراكيّة مثل فاعلية برنامج قائم على الألغاز في تنمية مهارات تفكير حل المشكلات لدى طفل الروضة. وفاعليّة برنامج قائم على ألعاب المطابقة في تنمية مهارات التفكير البصري لدى طفل الروضة.

قائمة المراجع

المراجع العربيّة

المراجع الأجنبية

المواقع الالكترونية

قائمة المراجع

المراجع العربيّة:

_ إبراهيم، بسام عبد اللّه طه. (2009). **التّعلّم المبني على المشكلات الحياتيّة وتنمية التفكير**. عمان: دار المسيرة.

_ إبراهيم، مجدي عزيز. (2005). **التفكير من منظور تربوي تعريفه_ طبيعته_ مهاراته_ تنميته_ أنماطه**. عالم الكتاب.

_ إبراهيم، هبة محمد رشاد؛ مصطفى، أحمد السيد عبد الحميد؛ صفوت، حنان محمد. (2021). فاعليّة برنامج قائم على استراتيجيّة الألعاب التعليميّة المصورة لتنميّة بعض مهارات التفكير الهندسي لدى أطفال الروضة بمدينة المينا. *مجلة التربية وثقافة الطفل*. 17 (1)، 107_ 127.

_ أبو جادو، صالح محمد؛ نوفل، محمد بكر. (2007). **تعليم التفكير النظريّة والتطبيق**. عمان: دار المسيرة.

_ أبو حسون، ديما ماجد؛ مسعود، سناء. (2021). فاعليّة برنامج تدريبي قائم على اللّعب التمثيلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة (5_6) سنوات. *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربويّة والنفسيّة*. 37 (4)،248_ 288.

_ أبو دقة، منيرة. (2018). **أثر استخدام نموذج مارزانو لأبعاد التعلّم في تنمية بعض مهارات التفكير الأساسيّة**. قسم علم النفس، كلية التربية، جامعة دمشق: سوريا.

_ أبو النور، حسناء؛ عويس، رزان سامي. (2003). فاعلّية اللّعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضيّة. *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربويّة والنفسيّة*. 12 (1)، 367 _ 398.

_ أحمد، سهير كامل؛ بطرس، بطرس حافظ. (2007). **تنميّة القدرات العقليّة لطفل ما قبل المدرسة**. الرياض: دار الزهراء.

أحمد، مطيعة؛ عيسى، ريم بدر. (2015). فاعليّة استخدام المثال السالب في اكتساب أطفال الروضة لبعض المفاهيم العلميّة (دراسة شبه تجريبيّة على عينة من أطفال الروضة بعمر 5 6 سنوات في مدينة اللاذقيّة). *مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلميّة_ سلسة الآداب والعلوم الإنسانيّة*. 37 (3)، 405 _ 422 .

_ أحمد، لمياء شعبان؛ صديق، محفوظ يوسف؛ عبد الحق، زينب على محمد. (2018). **أثر استخدام مدخل الألغاز التعليميّة لتعليم العلوم لطفل الروضة.** المؤتمر الدولي الأول لكلية رياض الأطفال _ جامعة أسيوط " بناء طفل لمجتمع أفضل في ظل المتغيرات المعاصرة".

_ أشتي، شوكت سليم. (1994). **اللّعب وأهميته لتنمية قدرات الطفل.** بيروت: دار النضال.

_ الأشقر، فارس راتب. (2011). **فلسفة التفكير ونظريات في التعلم والتعليم.** عمان: دار زهران للنشر والتوزيع.

_ الياس، أسما؛ مرتضى، سلوى. (2010). المؤتمر العربي الإقليمي حول رعاية وتربية الطفولة المبكرة " السياسات والبرامج" (الجمهوريّة العربيّة السوريّة، دمشق/ 20 _ 22 _ أيلول 2010/). *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربويّة والنفسيّة*. 26، 519_ 525.

_ الياس، أسما؛ مرتضى، سلوى. (2015). **اتجاهات حديثة في تصميم وتطوير المناهج في رياض الأطفال.** عمان: دار الإعصار العلمي.

_أيوبي، ضحى سعيد. (2016). **فاعليّة نموذج "IDEAL" في التحصيل وتنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مقرر الدراسات الاجتماعيّة _ دراسة شبه تجريبيّة في مدارس مدينة دمشق.** قسم المناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، جامعة دمشق: سورية.

_ آلين، مادلين بيرلي. (د.ت). **مهارات تنشيط الذاكرة.** ترجمة: بشير العيسوي. الرياض: دار المعرفة للتربية البشريّة.

_البسام، بدر بن عبد الرحمن. (2007). **موسوعة ألغاز المنطق والرياضيات والاستنتاج.** الرياض: مكتبة العبيكان. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. com

_ بشندي، أنس. (2015). **نماذج رائعة لتقوية الذاكرة لصغار السن.**

_ بتشورا، ك. ل؛ بانتيوخينا، ه. ف؛ غولوبيفا، ل.ه. (2006). ترجمة: ريما ماجد علاء الدين. **الأطفال في سن مبكرة في رياض الأطفال دليل للمربين في رياض الأطفال.** دمشق: دار علاء الدين.

_ بني خالد، محمد. (2014). فاعليّة توظيف اللّعب التعاوني في تنمية مهارات التفكير الأساسيّة لدى تلاميذ رياض الأطفال. *مجلة الدراسات التربوّية والنفسيّة _ جامعة السلطان قابوس*.8 (3)، 407_ 418.

_ حجازي، أحمد زكريا. (2015). دور الألعاب التعليميّة في تنمية مهارة حلّ المشكلات لدى أطفال الروضة. *مجلة كلية التربية _ جامعة آسوان*. (30)، 138_ 178.

_ جروان، فتحي عبد الرحمن. (2010). **تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات.** عمّان: دار الفكر، ط5.

_ جيفرسون، كريستي، ترجمة هبة ربيع رجب. (د.ت). **كيف تدرب دماغك 55 أسلوباً لتدريب دماغك وزيادة قدراته وتقوية ذاكرتك.** مكتبة العبيكان. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. com

_ حسن، زينب أبو سريع؛ إمام، شذا أحمد. (2017). فاعلية برنامج مقترح قائم على اللّعب في تنمية بعض مهارات عمليات العلم والميول العلميّة لدى طفل الروضة وأثره على السلوك الإيثاري لديهم. *مجلة كلية التربية _ جامعة عين شمس*. (41) ج 1، 169 _ 256.

_ الحريري، رافدة. (2014). **الألعاب التربويّة وانعكاساتها على تعلّم الأطفال.** عمان: دار اليازوري.

_ الحريري، رافدة. (2002). **نشأة وإدارة رياض الأطفال من المنظور الإسلامي والعلمي.** الرياض: مكتبة العبيكان. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

_ حمدان، محمد. (2006). **معجم مصطلحات التربية والتعليم.** عمان: دار كنوز المعرفة للنشر والتوزيع.

_الحيلة، محمد محمود. (2010). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيّاً وتعليميّاً وعمليّاً.** عمان: دار المسيرة. ط5.

_ الخليلي، أمل. (2005). **الطفل ومهارات التفكير.** عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

_ خليف، عزيزة؛ عبد الوهاب، حسن، تقديم ومراجعة: عزت عبد الرحمن. (2020). **كيف أربي طفلي؟ على طريقة فروبل ومنتسوري.** تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

الداغستاني، بلقيس. (2011). فاعلية استخدام الألعاب التعليميّة في تنمية بعض مهارات التفكير لدى أطفال الرياض. **اتجاهات في أبحاث العلوم التطبيقيّة.** 6 (7)، 656 671.

_ درويش، سمر علي. (2020). **فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليميّة في تنمية بعض قيم المواطنة لدى طفل الروضة_ دراسة شبه تجريبيّة في مدينة اللاذقيّة.** رسالة ماجستير غير منشورة. قسم المناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، جامعة تشرين: سوريا.

_ الدليمي، احسان عليوي؛ موسى، ميادة أسعد. (2012). **مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال الرياض وفق بعض المتغيرات.** *مجلة البحوث التربويّة والنفسيّة*. (35). 18_37 .

_ذودة، تغريد. (2013). **فاعلية برنامج قائم على الأنشطة الفنية في تنمية بعض مهارات التفكير لدى أطفال الرياض دراسة تجريبية على عينة من أطفال الرياض في مدينة دمشق (الفئة الثالثة).** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة دمشق: سوريا.

_ راشد، علي. (2010). **تنمية الإبداع والخيال العلمي لدى أطفال الروضة ومرحلتي الابتدائيّة والإعدادية**. عمان: مركز ديبونو للطباعة والنشر.

_ ربيع، هادي مشعان. (2008). **اللّعب والطفولة**. عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

_ رسمى، أميمة محمد. (2010). برنامج تعليمي مقترح باستخدام اللّعب وأثره في تنمية التفكير الابتكاري لأطفال الروضة. *دراسات الطفولة*. 91_ 114.

_ زاير، سعد علي؛ صبري، داود عبد السلام؛ حسن، محمد هادي. (2014). **طرائق التدريس العامة**. عمان: دار الصفاء.

_ زغلول، عاطف حامد. (2009). فاعلية تعليم العلوم والرياضيات باستخدام الألعاب التربويّة في تنمية مهارات عمليات العلم الأساسيّة لطفل الروضة. *مجلة دراسات الطفولة*. 44(12) ،105_ 132.

_ زكري، نرجس؛ نوار، شهرزاد. (2016). نشاط اللّعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة. *مجلة العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة*. (26)، 91 _ 98.

_ سيد، رشا أحمد خلف. (2019). فاعليّة برنامج تدريبي لتنمية عادات العقل باستخدام اللّعب في تحسين مظاهر السلوك الإيجابي لدى عينة من أطفال الروضة. *مجلة كلية التربية* .(184) ج3، 881_ 951.

_ شحاتة، حسن؛ النجار، زينب، مراجعة: حامد عمار. (2003). **معجم المصطلحات التربويّة والنفسيّة**. القاهرة: الدار المصريّة اللبنانيّة.

_ شحاتة، حسن. (2008). **المرجع في مناهج البحوث التربويّة والنفسيّة**. القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.

_ شريف، السيد عبد القادر. (2014). **المدخل إلى رياض الأطفال**. القاهرة: دار الجوهرة للنشر والتوزيع.

_ شعلان، السيد محمد؛ ناجي، فاطمة سامي. (2011). **أساليب التدريس لطفل الروضة**. القاهرة: دار الكتاب الحديث.

_ صوالحة، محمد أحمد. (2014). **علم نفس اللّعب**. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع. ط6.

_ الصرايره، محمد شاكر. (2011). **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليميّة في تنمية المفاهيم الجغرافيّة لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك**. قسم المناهج والتدريس، جامعة مؤتة.

_ عبد العال، سهير كامل توني؛ الجباس، حسن؛ باخوم، رأفت عطية؛ السيد، نبيل. (2012). **فاعلية برنامج قائم على اللّعب في تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدى طفل الروضة.** مجلة البحث في التربية وعلم النفس، كلية التربية، جامعة المينا. (25).

_ عبد الهادي، نبيل. (2004). **سيكولوجيا اللّعب وأثرها في تعلّم الأطفال.** عمان: دائر وائل للنشر والتوزيع.

_ عبد الهادي، نبيل؛ عياد، وليد. (2009). **استراتيجيات تعلّم مهارات التفكير (بين النظريّة والتطبيق).** عمان: دار الأوائل للنشر والتوزيع.

_ العامري، فؤاد عبده مقبل غالب؛ الشرجبي، غيلان عبد القادر؛ السياغي، خديجة أحمد. (2018). فاعليّة استخدام برنامج في اللّعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل.* (2)، 179_ 235.

_ العبيدي، صباح مرشود منوخ؛ البرزنجي، ليلى علي عثمان. (2017). **تعليم التفكير.** لبنان: الدار الحديثة للكتاب.

_ العارضة، محمد عبد الله. (2013). **النمو المعرفي لطفل ما قبل المدرسة نظرياته وتطبيقاته.** عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

_ العبادي، إيمان يونس إبراهيم. (2020). **التقبل الاجتماعي والتنظيم الانفعالي لدى طفل الروضة.** مركز الكتاب الأكاديمي. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

عبد الكافي، إسماعيل عبد الفتاح. (2006). **موسوعة نمو وتربية الطفل (تربويّة نمو_ طبيّة_ اجتماعيّة).**

_عبد الكافي، إسماعيل عبد الفتاح. (2006). **موسوعة مصطلحات الطفولة.** تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

_العجيلي، صباح حسين حمزة؛ الدهامشة، أكرم محمد عيد. (2018). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكيّة في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان. *المجلة الدوليّة لتطوير التفوق.* 9(16)، 117 _ 140.

_ عبد العزيز، سعيد. (2009). **تعليم التفكير ومهاراته_ تدريبات وتطبيقات عملية.** عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

_ العتوم، عدنان يوسف؛ الجراح، عبد الناصر ذياب؛ بشارة، موفق. (2009). **تنمية مهارات التفكير نماذج نظريّة وتطبيقات عمليّة.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع. ط2.

_العدوان، أحلام حسن. (2018). أثر استخدام أنشطة اللّعب في تنمية التفكير العلمي لدى أطفال ما قبل المدرسة (5_6) سنوات في محافظة العاصمة عمان. دراسات، العلوم التربويّة، 45 (4) _ ملحق 5. 565_ 575.

_عطية، محسن علي. (2015). **التفكير أنواعه ومهاراته واستراتيجيات تعليمه.** عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

_عطية، محسن علي. (2013). **المناهج الحديثة وطرائق التدريس.** عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

_ العطار، محمد محمود. (د.ت). الطفل واللّعب .. رؤية نفسيّة تربويّة. مجلة الطفولة العربية. (81)، _ 97 113.

_ العمراني، عبد الغني محمد إسماعيل. (2013). **إدارة رياض الأطفال.** صنعاء: دار الكتاب العربي.

_العناني، حنان عبد الحميد. **اللّعب عند الأطفال الأسس النظريّة والتطبيقيّة.** (2014). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

_ العوفي، عيسى سعد؛ الجميدي، عبد الرحمن علوي. (2010). **القاموس العربي الأول لمصطلحات علوم التفكير.** عمان: دار ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع.

_ عوض، سوزان محمد أديب. (2019). **فاعليّة برنامج قائم على القصة الموسيقيّة في تنمية بعض مهارات التفكير الأساسيّة لدى أطفال الرياض.** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة دمشق: سوريا.

_ الغريري، سعدي جاسم عطية؛ العبادي، إيمان يونس إبراهيم. (2020). **مهارات تفكير حل المشكلات لدى طفل الروضة.** مركز الكتاب الأكاديمي. تمّ استرجاعه على الرابط https:// books. Google. Com

_ فارس، عصام. (2006). **رياض الأطفال التنشئة_ الإدارة_ الأنشطة.** عمان: دار أسامة.

_ الكبيسي، عبد الواحد حميد؛ الخطيب، حيدر حامد. (2015). **السرعة الإدراكيّة والبديهيّة ومستويات التفكير.** عمان: دار الإعصار العلمي.

_ الكندري، لطيفة حسين. (2007). **نظرة على مؤتمر التربية المبكرة للطفل العربي في عالم متغيّر.**

_ محمد، محمود علي؛ أسعد، عبد الكريم شذا. (2012). واقع تطبيق حق اللّعب في مرحلة رياض الأطفال من وجهة نظر المعلمات في محافظة اللاذقيّة. *مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلميّة _ سلسة الآداب والعلوم الإنسانيّة*. 34 (5) ،219_ 242.

_ محمد، آمال جمعة عبد الفتاح. (2015). **مهارات التفكير رؤية تربويّة معاصرة**. الجمهوريّة اللبنانيّة_ الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

_ محمد، عادل عبد الله. (2006). **النمو العقلي للطفل**. القاهرة: دار الإرشاد. ط3.

_ مصطفى، دنيا. (2010). **سيكودراما**. مصر: مكتبة الأنجلو المصريّة. تمّ استرجاعه على الرابط

https:// books. Google. Com

_ مصطفى، عزة جلال. (2010). **إدارة التطوير برياض الأطفال نماذج عربيّة وعالميّة**. القاهرة: دار النشر للجامعات.

_ مصطفى، فهيم. (2002). **مهارات التفكير في مراحل التعليم العام رياض الأطفال _ الابتدائي _ الإعدادي (المتوسط)_ الثانوي رؤية مستقبليّة للتعليم في الوطن العربي**. القاهرة: دار الفكر العربي.

_ مصطفى، مصطفى نمر. (2013). **تنمية مهارات التفكير**. عمان: دار البداية.

_ معمار، صلاح؛ المزيد، محمد؛ الجبهان، إبراهيم؛ أبو حجر، محمد؛ الدلقان، سطام؛ العرفج، عبد الحكيم؛ القهيدان، عبد الرحمن. (2009). **6 طرق لتنمية تفكير طفلك**. عمان: دار ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع.

_ مردان، نجم الدين علي؛ شريف، نادية محمود؛ عبد العال، سميرة السيد. (د. ت). **المرجع التربوي العربي لبرامج رياض الأطفال**. المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم إدارة برامج التربية.

_ موثقي، هايدة. (2004). **علم نفس اللعب**. ترجمة: زهراء يكانه. بيروت: دار الهادي.

_ المؤتمر العربي الثالث للتفكير والإبداع والابتكار. (2019). مركز ديبونو لتعليم التفكير.

_ ميلاد، محمود محمد. (2015). **علم نفس نمو الطفل المعرفي**. عمان: دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع.

_الناشف، هدى محمود. (2007). **رياض الأطفال**. القاهرة: دار الفكر العربي، ط4.

_ نور الهدى، دباش. (2018). **اللّعب ودوره في تنمية النمو العقلي المعرفي للأطفال الروضة من وجهة نظر المربيات_ دراسة ميدانيّة برياض الأطفال في ولاية جيجل**. قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، كلية العلوم الإنسانيّة والاجتماعيّة، جامعة محمد الصديق بن يحي_ جيجل: الجزائر.

_هورون، فان جوديث؛ نوروت، باتريشا مونيكان؛ سكيلز،باربارا؛ الورد، قيس رودريغز. (2013). **اللّعب ركيزة أساسيّة في المنهاج**. ترجمة سناء عدنان بشناق. عمّان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

_ الهويدي، زيد. (2012). **الألعاب التربويّة استراتيجيّة لتنمية التفكير**. الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي. ط3.

_ يوسف، محمد عبد الكريم. (د.ت). **أوجد الصّور المخفيّة الجزء الرابع**. جبلة: مكتبة دار النور.

- المراجع الأجنبيّة:

_ Anderson, K. (1990). **Games Magazine Junior Kid's Big Book of Games**. United States of America.

_ Anderson, J. (2010). **The Importance Of Play In Early Childhood Development**. Montana State University.

_ Cohrssen, C &Cook, E. **Northern Territory Preschool Maths Games**. The University Of Melbourne.

_ Call, N &Featherstone, S. (2010).**The Thinking Child: Brain_ Based Learning For The Early Years Foundation Stage**. Britain: British Library.

_ Garaigordobi, M &Berrueco, L.(2011). Effects Of A Play Program On Creative Thinking Of Preschool Children. *The Spanish Journal of Psychology*. 14 (2), 608- 618.

_ Gasim,A. (2020). The Role Of the Didactic Games In Enhancing Cognitive Activity At Preschool Children. *Propositos Y Representaciones*, 8(2), 524.

_ Guler, D &Ozsoy, O .(2018). The Preschool And Primary School Educational Games: A Teachers' Perspective. *European Journal Of Education Studies*, 4 (5), 26_34.

_ Fragkiadaki, G &Armeni, A & Zioga,S& Ravanis, K .(2021). Dramatic Play As A Means To Explore And Support Preschool Children's Thinking About Thermal Insulation. *Journal of Childhood, Education & Society*. 2(3), 220_ 234.

_ Petrovska, S & Sivevska, D &Cackov, O. (2013). Role Of The Games In The Development Of Preschool Child. *Procedia_ Social And Behavioral Sciences* 92, 880_ 884.

_ Moursund, D. **Introducation To Using Games In Education: A Guide For Teachers And Parents**. University Of Oregon.

_ Mink, D. (2010). **Strategies For Teaching Mathematics**. Shell Education. Retrieved From https: // books. google.Com

_ Fisher, R. (2011). **Brain Games for Your Child over 200 Fun Games to Play** .Great Britain.

_ Teacher Ideas Press.(1995). **A Handbook For First Year Teachers. Ready, Set, Go!**

_ Pitamic, M. (2004). **Teach Me To Do It Myself Montossori Activities For You An Your Child**. New York.

_ Jasmine, G. (1995). **Every Day Activities For Preschool**. U.S.A: Teacher Created Resources. Retrieved From https:// books. Google. Com

_ Weaver, L.(2006). **Year Round Preschool Math**. U.S.A: Teacher Created Resources. Retrieved From https:// books. Google. Com

_ Livingstone, I & Thomson, J. (2009). **Brain Teasers**. Library of Congress.

المواقع الإلكترونية:

https://www belaraby apps. com

https:// www. Vector stock. com

https:// www. Dreamstime. com

https://www. 123rf.com

قائمة الملاحق

أسماء السادة المحكمين

الصورة الأولية لبرنامج الألعاب الإدراكيّة

الصورة النهائيّة لبرنامج الألعاب الإدراكيّة

الصورة الأوليّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة

بند اختبار مهارة التذكر الجديد

الصورة النهائيّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة

مفتاح تصحيح إجابات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بصورته النهائيّة

التسلسل الزمني لتطبيق جلسات برنامج الألعاب الإدراكيّة على المجموعة التجريبيّة

الملحق(1)

أسماء السادة المحكمين

اسم المُحكّم	المرتبة العلميّة	القسم	الاختصاص
صفاء صبح	أستاذ	الإرشاد النفسي	علم النفس التربوي والنمائي
رغداء نصور	أستاذ مساعد	المناهج وطرائق التدريس	طرائق تدريس الرياضيات
ميساء حمدان	أستاذ مساعد	المناهج وطرائق التدريس	أصول التدريس
سمر يوسف	أستاذ مساعد	المناهج وطرائق التدريس	أصول التدريس
ابتسام العجي	مدّرس	الإرشاد النفسي	علم النفس العام
لميس حمدي	مدّرس	تربية الطفل	تربية عامة/ مهارات التواصل
عبير زيزفون	مدّرس	الإرشاد النفسي	علم النفس التربوي
عبير قرة علي	مدّرس	المناهج وطرائق التدريس	مناهج البحث التربوي
مادلين سليمان	مدّرس	المناهج وطرائق التدريس	مناهج رياض الأطفال
نغم شعباني	مدّرس	تربية الطفل	طرائق وأساليب التعليم في رياض الأطفال

ملحق (2) الصورة الأولية لبرنامج الألعاب الإدراكيّة

رقم الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف من الجلسة	الوسائل	الزمن	المهارة	التمهيد	إجراءات تطبيق اللّعبة	التقييم
الجلسة الأولى	**كسر الجليد**	_ التعارف بين الباحثة والأطفال _ خلق مناخ ودي ومريح. _تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بشكل قبلي.	أقلام	45 دقيقة		أرحب بالأطفال، وأقوم بتقديم نفسي لهم، على سبيل المثال: أنا الأنسة رنا أحب الشوكولاتة، وأحب اللّون الأزرق، و برنامج سبونج بوب.	_ ثم أتجول في الصف، وأطلب من كل طفل أن يقول اسمه، واسم الحلوى المفضلة لديه، العرض التلفزيوني المفضل، اللّون. _ وأطلب من كل طفل، أيضاً أن ينقر على المقعد بالقلم، على سبيل المثال: اسمي أحمد، وأحب الكعك، وبرنامج افتح يا سمسم. _ ثم يردد بقية الأطفال اسمه أحمد ويحب أن يأكل الكعك، ويشاهد برنامج افتح يا سمسم. _ أكرر اللّعبة مع كل طفل.	.
الجلسة الثانيّة	**لعبــة الأقــدام أولاً (first feet)**	أن يلاحظ الطفل أقدام الحيوانات ليحدد نوعها	صور	45 دقيقة	مهارة الملاحظة	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة الأقدام أولا؟ هل أنتم موافقون؟	_ أقوم بتوزيع صورة قدم أحد الحيوانات على كل طفل، وأطلب منهم أن يلاحظوا الصورة بشكل جيد، وأن يحاولوا تحديد نوع الحيوان. _ أعطي الأطفال بضعة دقائق لإيجاد الحل (في الدراسة الاستطلاعية سيتم تحديد الوقت بالضبط)، ثم آخذ الحلول الصحيحة وأقوم بتعزيزها بإعطاء نجوم للأطفال، في حال لم يستطع	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل

							الأطفال تخمين الحيوان، أقوم بإعطاء تلميح بالإجابة الصحيحة. _ في نهاية اللّعبة أعرض الحل الصحيح على الأطفال. _ أعطي استراحة للأطفال (سيتم تحديد الوقت من خلال الدراسة الاستطلاعيّة). _ أكرر اللّعبة عدّة مرات.	وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الثالثة	**إيجاد الأشياء المخبأة Hidden objects puzzles**	أن يلاحظ الطفل عشرة أشياء مخبأة في الصورة.	صور	45 دقيقة	مهارة الملاحظة	أخاطب الأطفال: ما رأيكم ان نلعب سوياً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة إيجاد الأشياء المخبأة، هل أنتم موافقون؟	_ أقوم بتوزيع الصور على الأطفال. _ أخاطب الأطفال: صغاري أمامكم صورة، لاحظوها بشكل جيد. _ ابحثوا عن الأشياء المخبأة الآتية، وضعوا حولها دائرة: الرجل، الصوص، الفراشة، الخنفساء، الوعاء، الحقيبة، الساعة، الكرة الزرقاء، الدبدوب، عربة الأطفال. _أقوم بإعطائهم بعض الوقت لحلّ اللّعبة. (سيتم تحديد الوقت في الدراسة الاستطلاعية). _أتجول بين الأطفال للتأكد من إجابة الأطفال بشكل صحيح. _ أعزز الإجابات، في حال كانت صحيحة أقوم بإعطاء النجوم، في حال	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							عدم معرفة الأطفال الحل أقوم بإعطاء تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _أعطي استراحة (في الدراسة الاستطلاعية سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق). _ أكرر اللّعبة مع صورة جديدة.	
الجلسة الرابعة	**ما الشيء المفقود (1) What's missing**	أن يتذكر الطفل الشيء المفقود إذا ما عرض عليه مجموعة من الأشياء	مجموعة من الأغراض هي (كأس، قلم فلوماستر، ممحاة سبورة، علبة ألوان، لعبة طائرة).	45 دقيقة	مهارة التذكر	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ما الشيء المفقود، هل أنتم موافقون؟	_ أضع خمسة أشياء مختلفة أمام الأطفال (كأس، قلم فلوماستر، ممحاة سبورة، علبة ألوان، لعبة طائرة). _ أتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة أشياء، لاحظوها بشكل جيد (سيتم تحديد مدّة الملاحظة في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أطلب منهم أن يستديروا من أجل إزالة عنصر واحد من الأغراض. _ أقوم بإعطائهم بضعة دقائق من أجل الإجابة (سيتم تحديد الوقت في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أقوم بأخذ الحلول، أعزز الإجابات الصحيحة بإعطاء النجوم، في حال عدم معرفة الأطفال الجواب الصحيح أقوم بإعطاء تلميحات حول خصائص الشيء المفقود	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							من أجل سهولة تذكره. _ أقوم بإعطاء الأطفال استراحة (سيتم تحديدها بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة) _ أكرر اللّعبة مرة أخرى بأغراض جديدة.	
الجلسة الخامسة	**ما الشيء المفقود (2) What's missing**	أن يتذكر الطفل شيئين مفقودين إذا ما عرض عليه مجموعة من الأغراض.	مجموعة من الأغراض هي (مسطرة، فنجان، مظلة، نظارات، مقص، بالون، لعبة سيارة).	45 دقيقة	مهارة التذكر	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ما الشيء المفقود، هل أنتم موافقون؟	_ أضع سبعة أغراض مختلفة أمام الأطفال (مسطرة، فنجان، مظلة، نظارات، مقص، بالون، لعبة سيارة). _ أتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة من الأغراض، لاحظوها بشكل جيد (سيتم تحديد مدّة الملاحظة في الدراسة الاستطلاعيّة). _أطلب منهم أن يستديروا من أجل إزالة عنصرين من الأشياء. _ أقوم بإعطائهم بضعة دقائق من أجل الإجابة (سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أقوم بأخذ الحلول، أعزز الإجابات الصحيحة بإعطاء نجوم، في حال عدم معرفة الأطفال الجواب الصحيح أقوم بإعطائهم تلميحات حول خصائص الشيئين المفقودين من أجل سهولة التذكر.	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							_ أكرر اللّعبة مرّة أخرى بأغراض جديدة.	
الجلسة السادسة	**لعبة إيجاد الاختلاف (1) Find the differences between pictures**	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين، ويكتشف خمسة اختلافات.	صور	45 دقيقة	مهارة المقارنة	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سوياً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى إيجاد الاختلاف، هل أنتم موافقون؟	_ أقوم بتوزيع الصور على الأطفال. _ صغاري أمامكم لعبة، تحوي صورتين متشابهتين، لاحظوها بشكل جيد. _ ابحثوا عن خمسة اختلافات بين الصورتين، وضعوا دائرة حولها. أطلب من الأطفال أن يبدؤا بحلّ اللعبة، وأقوم بإعطائهم عدّة دقائق لحلّ اللّعبة. (سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق من خلال الدراسة الاستطلاعيّة). _أقوم بأخذ الإجابات من الأطفال (أتجول بينهم للتأكد من حلّهم للعبة). _ إذا كانت الإجابات صحيحة أقوم بتعزيزها، أمّا إذا كانت خاطئة أقدم تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _ أقوم بتلخيص الحل في نهاية اللعبة. _ أقوم بإعطاء استراحة. (سيتم تحديدها بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أكرر اللّعبة مرّة أخرى بصورة جديدة.	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

الجلسة السابعة	**لعبة إيجاد الاختلاف (2) Find the differences between pictures**	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين ويكتشف سبعة اختلافات.	صور	45 دقيقة	مهارة المقارنة	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة إيجاد الاختلاف، هل أنتم موافقون؟	_ أقوم بتوزيع الصور على الأطفال. _ أخاطب الأطفال: صغاري أمامكم لعبة، تحتوي صورتين متشابهتين، لاحظوها بشكل جيد. _ ثمّ ابحثوا عن سبعة اختلافات بين الصورتين، وضعوا دائرة حولها. _ أطلب من الأطفال أن يبدؤا بحلّ اللّعبة، وأقوم بإعطائهم عدّة دقائق لحلّ اللّعبة.(سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أقوم بأخذ الإجابات من الأطفال (أتجول بينهم للتأكد من حلّهم للّعبة). _ إذا كانت الإجابات صحيحة أقوم بتعزيزها، أمّا إذا كانت خاطئة أقدم تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _ أقوم بتلخيص الحل في نهاية اللعبة. _ أقوم بإعطاء استراحة. (سيتم تحديدها بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة) _ أكرّر اللّعبة مرّة أخرى بصورة جديدة.	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الثامنة	**لعبة تصنيف الاشكال الهندسيّة (1) Collecting**	أن يصنف الطفل	أشكال هندسيّة: مربعات	45 دقيقة	مهارة التصنيف	أخاطب الأطفال: ما رأيكم	_ أعرض على الأطفال مربعات مصنوعة من ورق الفوم (الإيفا) (ألوان:	أقوم بطرح بعض

	and sorting	شكل ما في مجموعة حسب لون محدد.	ومثلثات ذات ألوان مختلفة مصنوعة من ورق الإيفا، علب.			أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة تصنيف الاشكال الهندسية، هل أنتم موافقون؟	أحمر، أزرق، برتقالي، زهري، أخضر، أصفر، بنفسجي، أسود، أبيض). وتكون مخلوطة بشكل عشوائي. _ أتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة من المربعات ألوانها مختلفة. _ أطلب منهم أن يقوموا بوضع المربعات الخضراء في علبة، والزرقاء في علبة، والبنفسجيّة في علبة. _ أترك لهم بضعة دقائق للّعب. (سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أتجول بين الأطفال للتأكد من أن الأطفال قاموا بتصنيف المربعات في مجموعات حسب اللّون بشكل صحيح، في حال كان التصنيف صحيح أقوم بتعزيزه بإعطائهم نجوم، أمّا إذا لم يستطع الأطفال التصنيف بشكل صحيح أقوم بإعطائهم تلميحات. _ في نهاية اللّعبة أعرض الحل الصحيح على الأطفال. _ أعطي الأطفال استراحة. (سيتم تحديدها بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة).	الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							_ أكرّر اللّعبة مرّة أخرى؛ بأن أطلب من الأطفال أن يضعوا المثلثات السوداء في علبة والمثلثات البرتقاليّة في علبة، والمثلثات الحمراء في علبة.	
الجلسة التاسعة	**لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة (2) Collecting and sorting**	أن يصنف الطفل الأشكال الهندسيّة في مجموعات حسب شكلها	أشكال هندسيّة مصنوعة من ورق الفوم (الإيفا): مثلثات، دوائر، مستطيلات، مربعات ألوانها مختلفة، علب.	45 دقيقة	مهارة التصنيف	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة تصنيف الاشكال الهندسيّة، هل أنتم موافقون؟	_ أعرض على الأطفال أشكال هندسيّة مصنوعة من ورق الفوم (الإيفا) (مثلثات، دوائر، مستطيلات ومربعات). _أتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة أشكال هندسيّة (مثلثات، دوائر، مستطيلات، مربعات) ألوانها مختلفة ومخلوطة مع بعضها. _أطلب منهم أن يضعوا الدوائر في علبة، والمثلثات في علبة، والمستطيلات في علبة. _ أتجول بين الأطفال للتأكد من أن الأطفال قاموا بتصنيف الدوائر والمثلثات والمستطيلات بشكل صحيح، في حال قام الأطفال بالتصنيف بشكل صحيح أقوم بتعزيزهم بوضع نجوم، أمّا إذا لم يستطيعوا التصنيف بشكل صحيح أقوم بإعطائهم تلميحات. _ في نهاية اللّعبة أعرض الحل الصحيح على	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							الأطفال. _ أعطي الأطفال وقت استراحة. (سيتم تحديدها بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أكرّر اللّعبة مرّة أخرى بأن أطلب من الأطفال أن يضعوا المربعات في علبة، والمثلثات في علبة، والنجوم في علبة.	
الجلسة العاشرة	**لعبة ضم الخرز (1) Threading beads**	أن يرتب الطفل الخرز في الخيط وفق نموذج تسلسلي (مربع أحمر، مربع أخضر، مربع برتقالي)، (مربع أحمر، مربعين أخضر، ثلاثة مربعات برتقاليّة).	خرز، حبل	45 دقيقة	مهارة الترتيب	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ضم الخرز، هل أنتم موافقون؟	_ أقدّم للأطفال أطباق من الخرز (شكل مربعات وألوانها مختلفة)، وأقدم أيضا حبل، وأقوم بربطه من نهايته لمنعه من الانزلاق. _أقوم بنمذجة الهدف المطلوب أمام الأطفال وفق نموذج تسلسلي (مربع أحمر، مربع أخضر، مربع برتقالي). _ أتحدث إلى الأطفال: صغاري أمامكم مجموعة من الخرز، قوموا بوضع الخرز في الحبل، كما فعلت أمامكم (مربع أحمر، مربع أخضر، مربع برتقالي)، ومواصلة / تكرار ذلك حتى نهاية الحبل. _ أقوم بإعطائهم بعض الوقت لإنجاز الهدف. (لإكمال وضع الخرز وفق النموذج حتى نهاية الحبل). (سيتم تحديد	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							الوقت بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أتجول بين الأطفال للتأكد من أن جميع الأطفال استطاعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. _ أقوم بتعزيز الأطفال الذين قاموا بترتيب الخرز وفق النموذج بشكل صحيح. أمّا إذا أخطأ الأطفال الترتيب أقوم بتصويب الخطأ، ليستطيعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. _ أكرر اللّعبة مرّة أخرى بنموذج تسلسلي جديد (مربع أحمر، مربعين أخضر، ثلاثة مربعات برتقاليّة).		
الجلسة الحادية عشرة	**لعبة ضم الخرز (2) Threading beads**	أن يرتب الطفل الخرز في الخيط وفق نموذج تسلسلي (مربع أخضر، دائرة حمراء، مثلث أزرق) (مربع أخضر، دائرتين حمراء، ثلاثة مثلثات بنفسجيّة).	خرز، حبل.	45 دقيقة	مهارة الترتيب	أخاطب الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ضم الخرز، هل أنتم موافقون؟	_ أقوم بعرض أشكال متنوعة من الخرز، وألوانها مختلفة، وأقدم لهم حبل، وأقوم بربطه من نهايته لمنعة من الانزلاق. _ أقوم بنمذجة الهدف المطلوب أمام الأطفال وفق نموذج تسلسلي (مربع أخضر، دائرة حمراء، مثلث بنفسجي). _ أتحدث إلى الأطفال: صغاري أمامكم (مجموعة من الخرز مختلفة الشكل واللّون)، قوموا بوضع الخرز في الخيط كما فعلت أمامكم (مربع	أقوم بطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة

							أخضر، دائرة حمراء، مثلث بنفسجي) ومواصلة / تكرار ذلك حتى نهاية الحبل. _ أقوم بإعطاء بعض الوقت لإنجاز اللّعبة (سيتم تحديد الوقت بشكل دقيق في الدراسة الاستطلاعيّة). _ أتجوّل بين الأطفال للتأكد من أنّ جميع الأطفال استطاعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. _ أقوم بتعزيز الأطفال الذين قاموا بترتيب الخرز وفق النموذج بشكل صحيح. أمّا إذا أخطأ الأطفال الترتيب أقوم بتصويب الخطأ، ليستطيعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. _ أكرر اللّعبة مرّة أخرى بنموذج تسلسلي جديد (مربع أخضر، دائرتين حمراء، ثلاثة مثلثات بنفسجيّة).	في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الثانية عشرة	**الجلسة الختاميّة**	- تعرّف رأي الأطفال بالبرنامج. -تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بشكل بعدي		45 دقيقة			_ أسأل الأطفال: ما أكثر لعبة أحبوها، ولماذا؟ _ ثم أقوم بتطبيق اختبارات مهارات التفكير الأساسية بشكل بعدي.	

الملحق(3) الصورة النهائيّة لبرنامج الألعاب الإدراكيّة

رقم الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف من الجلسة يتوقع من الطفل في نهاية الجلسة أن يكون قادراً على:	الوسائل	الزمن	المهارة	التمهيد	إجراءات تطبيق اللعبة	التقويم
الجلسة الأولى	**جلسة تعريفية**	_ التعارف بين الباحثة والأطفال. _ خلق مناخ ودي ومريح. _ المباشرة في تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة قبلياً.	أقلام	12 دقيقة		_ترحب المدربة بالأطفال، وتقدّم نفسها لهم، على سبيل المثال: مرحباً يا أحبائي السنافر، كيف حالكم اليوم، أن الأنسة رنا، أحب الشوكولاتة، وأحب اللّون الأزرق، وبرنامج توم وجيري	_ وتطلب منهم: أريد صوتاً قويّاً مسموعاً من الجميع وواضحاً، وأثني على الطفل الّذي يعرف عن نفسه بثقة بكلمات تعزيزيّة. _ وتطلب من كل طفل أن يقول اسمه، واسم الحلوى المفضلة لديه، العرض التلفزيوني المفضل، اللّون. – وتطلب أيضا ًمن كل طفل على حدة، أن ينقر على المقعد بالقلم، على سبيل المثال: اسمي أحمد، وأحب الكعك، وبرنامج افتح يا سمسم. _ ثم يردد بقية الأطفال اسمه أحمد ويحب أن يأكل الكعك ‘ويشاهد برنامج افتح يا سمسم. _ تكرر اللّعبة مع كل طفل.	المباشرة في تطبيق اختبار مهارات التفكير الأساسيّة قبلياً
الجلسة الثانيّة	**لعبة الأقدام أولاً (feet first)**	أن يلاحظ الطفل أقدام الحيوانات	صور	25 دقيقة	مهارة الملاحظة	_ تخاطب المدربة الأطفال: مرحباً يا	_ تشرح المدربة اللّعبة للأطفال: سأعرض عليكم صوراً لأقدام بعض الحيوانات، وستحاولون معرفة	تقوم بطرح بعض الأسئلة

		ليحدد نوعها				صغاري لدي لعبة جميلة جداً، سنلعبها اليوم، لعبتنا اسمها الأقدام أولاً، ما رأيكم؟ هل أنتم موافقون.	نوع الحيوان. – تقوم بتوزيع صورة قدم أحد الحيوانات على كل طفل، وتطلب منهم أن يلاحظوا الصورة بشكل جيد، وأن يحاولوا تحديد نوع الحيوان. – تعطي الأطفال (2) دقيقة لإيجاد الحل، ثم تأخذ الحلول الصحيحة وتعززها بإعطائهم نجوم أو صور، في حال لم يستطيع الأطفال تخمين الحيوان، أو أجاب خطأ؛ أسأله لماذا؟. وتقوم بإعطاء تلميح بالإجابة الصحيحة. – . في نهاية اللّعبة تعرض الحل الصحيح على الأطفال. . تعطيهم استراحة لمّدة (5) دقيقة. . تكرر اللعبة عدّة مرات.	على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الثالثة	**إيجاد الأشياء المخبأة Hidden objects puzzles**	أن يلاحظ الطفل عشرة أشياء مخبأة في الصورة.	صور	25 دقيقة	مهارة الملاحظة	تخاطب المعلمة الأطفال: كيف حالكم اليوم يا أحبائي، لقد جئت لكم بلعبة مسليّة وممتعة، وأريد منكم أن تركزوا وتنتبهوا معي جيداً، اللّعبة هي إيجاد الأشياء	_ توزع المدربة الصور على الأطفال. _ تخاطبهم: صغاري أمامكم صورة، لاحظوها بشكل جيد. _ ابحثوا عن الأشياء المخبأة الآتية، وضعوا حولها دائرة: الرجل والصوص والفراشة والخنفساء والوعاء والحقيبة والساعة والكرة الزرقاء والدبدوب وعربة الأطفال. _ تعطيهم (8) دقيقة لحلّ اللّعبة. _ تتجول بين الأطفال للتأكد من أنّ إجابات الأطفال صحيحة. _ تعزّز الإجابات الصحيحة؛	تطرح المدربة بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة

						المخبأة	بإعطائهم النجوم والورود، وفي حال عدم معرفة الأطفال الحل تقدّم تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _ تعطيهم وقت استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللّعبة مع صورة جديدة.	في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الرابعة	**ما الشيء المفقود (1) What's missing**	أن يتذكر الطفل الشيء المفقود إذا ما عرض عليه مجموعة من الأشياء.	(ممحاة سبورة، قلم فلوماستر، دفتر، مسطرة، علبة ألوان، مقلمة، كأس، قارورة ماء، غطاء وعاء، وعاء، فنجان، صحن).	25 دقيقة.	مهارة التذكر	تخاطب المدربة الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ما الشيء المفقود، هل أنتم موافقون؟	_ تضع المدربة خمسة أشياء مختلفة أمام الأطفال (ممحاة سبورة، قلم فلوماستر، دفتر، مسطرة، علبة ألوان، مقلمة) _ تتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة أشياء، لاحظوها بشكل جيد لمدة (2) دقيقة. _ تطلب منهم أن يستديروا من أجل إزالة عنصر واحد من الأغراض. _ تعطيهم (1) دقيقة لتذكر الغرض المفقود. _ تأخذ الحلول، وتعزز الإجابات الصحيحة بإعطائهم نجوم، وفي حال عدم معرفة الأطفال الجواب الصحيح تعطيهم تلميحات حول خصائص الشيء المفقود من أجل سهولة تذكره. _ تعطيهم وقت استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللّعبة مرة أخرى بأغراض جديدة (كأس، قارورة ماء، غطاء وعاء، وعاء، فنجان، صحن).	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

الجلسة الخامسة	**لعبة ما الشيء المفقود (2) What's missing**	أن يتذكر الطفل شيئين مفقودين إذا ما عرض عليه مجموعة من الأغراض.	مجموعة من الأغراض هي (قفازات صوف، قبعة، وشاح، بكرة صوف، مظلة، مقص، زوج جوارب، بالون بألوان مختلفة)	25 دقيقة	مهارة التذكر	التمهيد: تخاطب المدربة الأطفال: سنعيد لعبتنا (ما الشيء المفقود)، ولكن اليوم ستكون أصعب قليلاً من البارحة، البارحة خبأنا شيء واحد واليوم سنخبئ شيئين، ويجب أن تحذروا ما هي الأشياء المفقودة.	_ تضع المدربة سبعة أغراض مختلفة أمام الأطفال (قفازات صوف، قبعة، وشاح، بكرة صوف، مظلة، مقص، زوج جوارب). _ تتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة من الأغراض، لاحظوها بشكل جيد لمدة (2) دقيقتان. _ تطلب منهم أن يستديروا من أجل إزالة عنصرين من الأغراض. _ تعطيهم (1) دقيقة لتذكر الغرضين المفقودين. _ تأخذ الحلول، وتعزز الإجابات الصحيحة بإعطائهم نجوم وصور، في حال عدم معرفة الأطفال الجواب الصحيح تعطيهم تلميحات حول خصائص الشيئين المفقودين من أجل سهولة التذكر. _ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللّعبة مرّة أخرى بأغراض جديدة (بالون بألوان محتقلة).	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟
الجلسة السادسة	**لعبة إيجاد الاختلاف (1) Find the differences between pictures**	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين، ويكتشف خمسة	صور	30 دقيقة	مهارة المقارنة.	تخاطب المدربة الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟	_ توزع المدربة الصور على الأطفال، وتخاطبهم: صغاري أمامكم لعبة، تحوي صورتين متشابهتين، لاحظوها بشكل جيد. _ ابحثوا عن خمسة	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل

		اختلافات.				سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة إيجاد الاختلاف، هل أنتم موافقون؟	اختلافات بين الصورتين، وضعوا دائرة حولها. _ تطلب من الأطفال أن يبدؤا بحلّ اللّعبة، وتعطيهم (7) دقيقة لإيجاد الحل. _ تأخذ الإجابات من الأطفال (تتجول بينهم للتأكد من حلّهم للعبة). _ إذا كانت الإجابات صحيحة تعزّزها بعبارات تشجيعيّة مثل: أحسنت، هذا رائع، أمّا إذا كانت خاطئة تقدم تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _ تلّخص الحل الصحيح في نهاية اللّعبة. _ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللّعبة مرّة أخرى بصورة جديدة.	كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟
الجلسة السابعة	**لعبة إيجاد الاختلاف (2) Find the differences between pictures**	أن يقارن الطفل بين صورتين متشابهتين ويكتشف سبعة اختلافات.	صور.	30 دقيقة	مهارة المقارنة	تخاطب المدربة الأطفال: سنعيد لعبتنا (إيجاد الاختلاف بين صورتين)، ولكن اليوم سنبحث عن اختلافات أكثر في اللّعبة	_ توزع المدربة الصور على الأطفال، وتخاطبهم: _ صغاري أمامكم لعبة، تحوي صورتين متشابهتين، لاحظوها بشكل جيد. _ ابحثوا عن سبعة اختلافات بين الصورتين، وضعوا دائرة حولها. _ تطلب من الأطفال أن يبدؤا بحلّ اللّعبة، وتعطيهم (7) دقائق لإيجاد الحل. _ تأخذ الإجابات من الأطفال (تتجول بينهم للتأكد من حلّهم للّعبة). _ إذا كانت الإجابات	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة

							(الصور).	صحيحة تعززها بعبارات تشجيعيّة مثل: أحسنت، هذا رائع، أمّا إذا كانت خاطئة تقدم تلميحات حول الإجابة الصحيحة. _ تلّخص الحل الصحيح في نهاية اللعبة. _ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللعبة مرة أخرى بصورة جديدة.	في حلّ اللّعبة؟
الجلسة الثامنة	**لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة (1) Collecting and sorting**	أن يصنف الطفل الأشكال الهندسيّة في مجموعات حسب شكلها	أشكال هندسيّة مصنوعة من ورق الفوم (الإيفا) وألوانها مختلفة (مثلثات و دوائر ومستطيلات و مربعات)، علب.	25 دقيقة	مهارة التصنيف	تخاطب المدربة الأطفال: لعبتنا اليوم مختلفة عن الألعاب السابقة، وهي لعبة تصنيف الأشكال الهندسيّة، (أشرح للأطفال معنى الأشكال الهندسيّة) هل تعرفون ما هي الأشكال الهندسيّة؟ تعدّد لهم بعض الأشكال الهندسيّة:	_ تعرض المدربة على الأطفال أشكال هندسيّة مصنوعة من ورق الفوم الإيفا (مثلثات ودوائر ومربعات) ذات ألوان مختلفة ومخلوطة مع بعضها. _ تتحدث إليهم: صغاري أمامكم مجموعة أشكال هندسية (مثلثات ودوائر ومربعات). _ تطلب منهم أن يضعوا المربعات في علبة، والدوائر في علبة، والمثلثات في علبة. _ تعطيهم (3) دقيقة للّعب. _ تتجول بين الأطفال للتأكد من أن الأطفال صنفوا بشكل صحيح، في حال كان التصنيف صحيح تعزز الإجابات بإعطائهم نجوم وصور، أمّا إذا لم يستطيعوا فعل ذلك، تقدّم تلميحات. _ في نهاية اللّعبة تعرض الحل الصحيح على الأطفال. _ تعطيهم استراحة (5)	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							المربع، الدائرة، المثلث، المستطيل.	دقيقة. _تكرر اللّعبة مرة أخرى بأن تطلب من الأطفال أن يضعوا المربعات في علبة، والمثلثات في علبة، والمستطيلات في علبة.	
الجلسة التاسعة	**لعبة تصنيف الاشكال الهندسيّة (2) Collecting and sorting**	أن يصنف الطفل شكل هندسي ما في مجموعة حسب معيار الشكل واللّون.	مستطيلات ومثلثات ومربعات ودوائر مصنوعة من ورق الإيفا (الفوم) وألوانها مختلفة.	(25) دقيقة	مهارة المقارنة	تخاطب المدربة الأطفال: سنعيد لعبتنا التي لعبناها البارحة، لكن هذه المرة ستكون أصعب قليلاً.	_ تعرض المدربة على الأطفال أشكال هندسيّة مختلفة: مربعات ومستطيلات ومثلثات_ ألوانها مختلفة ومخلوطة مع بعضها ومصنوعة من ورق الإيفا (الفوم). _تطلب منهم أن يضعوا: المستطيلات الزرقاء في علبة، والمثلثات السوداء في علبة، والمربعات البنية في علبة. _ تعطيهم (3) دقيقة للّعب. _ تتجول بين الأطفال للتأكد من أن الأطفال صنفوا بشكل صحيح، في حال كان التصنيف صحيح تعزز الإجابات بإعطائهم نجوم وصور، أمّا إذا لم يستطيعوا فعل ذلك تقدم تلميحات. _ في نهاية اللّعبة تعرض الحل الصحيح على الأطفال. _ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرر اللّعبة مرّة أخرى؛ بأن تطلب من الأطفال أن يضعوا الدوائر الحمراء في علبة، والمربعات الخضراء في علبة، والمثلثات الحمراء	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							في علبة.	
الجلسة العاشرة	**لعبة ضم الخرز (1) Threading beads**	أن يرتب الطفل الخرز في الخيط وفق نموذج تسلسلي (دائرة حمراء، دائرة زرقاء، دائرة خضراء)، (دائرة صفراء، دائرتين خضراء، ثلاث دوائر حمراء).	خرز، حبل.	30 دقية	مهارة الترتيب	تخاطب المدربة الأطفال: ما رأيكم أن نلعب سويّاً؟ سنلعب اليوم لعبة تسمى لعبة ضم الخرز، هل أنتم موافقون؟	_ تقدم المدربة للأطفال أطباق من الخرز (بأشكال وألوان مختلفة)، وتقدم أيضا حبل وتربطه من نهايته لمنعه من الانزلاق. _ تعرض نموذج بالهدف المطلوب أمام الأطفال وفق نموذج تسلسلي (دائرة حمراء، دائرة زرقاء، دائرة خضراء). _ تتحدث إلى الأطفال: صغاري أمامكم مجموعة من الخرز، ضعوا الخرز في الحبل، كما فعلت أمامكم (دائرة حمراء، دائرة زرقاء، دائرة خضراء)، ومواصلة / تكرار ذلك حتى نهاية الحبل. . تعطيهم (6) دقيقة لإنجاز الحل. (لإكمال وضع الخرز وفق النموذج حتى نهاية الحبل). _ تتجول بين الأطفال للتأكد من أن جميع الأطفال استطاعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. – تعزز الأطفال الذين قاموا بترتيب الخرز وفق النموذج بشكل صحيح. أمّا إذا أخطأ الأطفال الترتيب تصوّب الخطأ، ليستطيعوا إنجاز اللّعبة بشكل صحيح. _ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرّر اللّعبة مرّة أخرى	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

							بنموذج تسلسلي جديد (دائرة صفراء، دائرتين خضراء، ثلاث دوائر حمراء).	
الجلسة الحادية عشرة	**لعبة ضم الخرز (2) Threading beads**	أن يرتب الطفل الخرز في الخيط وفق نموذج تسلسلي. (دائرة صفراء، شكل دبدوب بني، شكل رأس أرنب برتقالي)، (نجمة برتقاليّة، نجمتين حمراء، ثلاث دوائر خضراء).	خرز، حبل.	30دقيقة	مهارة الترتيب	تخاطب المدربة الأطفال: سنلعب اليوم لعبتنا المفضلة، لعبة ضم الخرز، التي أحببتموها سابقاً، هل أنتم موافقون؟	_ تعرض المدربة أشكال متنوعة من الخرز، وألوانها مختلفة، وتقدم لهم حبل وتربطه من نهايته لمنعة من الانزلاق. _ تقدّم نموذج بالهدف المطلوب أمام الأطفال وفق نموذج تسلسلي (دائرة صفراء، شكل دبدوب بني، شكل رأس أرنب برتقالي) _ تتحدث إليهم: صغاري أمامكم (مجموعة من الخرز مختلفة الشكل واللّون)، ضعوا الخرز في الخيط كما فعلت امامكم (دائرة صفراء، شكل دبدوب بني، شكل رأس أرنب برتقالي) ومواصلة / تكرار ذلك حتى نهاية الحبل. _ تعطيهم (6) دقيقة لإنجاز الحل. (لإكمال وضع الخرز وفق النموذج حتى نهاية الحبل). _ تتجول بين الأطفال للتأكد من أن جميع الأطفال استطاعوا إنجاز الهدف بشكل صحيح. _ تعزّز الأطفال الذين قاموا بترتيب الخرز وفق النموذج بشكل صحيح. أمّا إذا أخطأ الأطفال الترتيب تصوّب الخطأ، ليستطيعوا إنجاز حل اللّعبة بشكل صحيح.	تطرح بعض الأسئلة على الأطفال مثل: هل كانت اللّعبة ممتعة؟ ما أكثر شيء أعجبكم بها؟ هل وجدتم صعوبة في حلّ اللّعبة؟

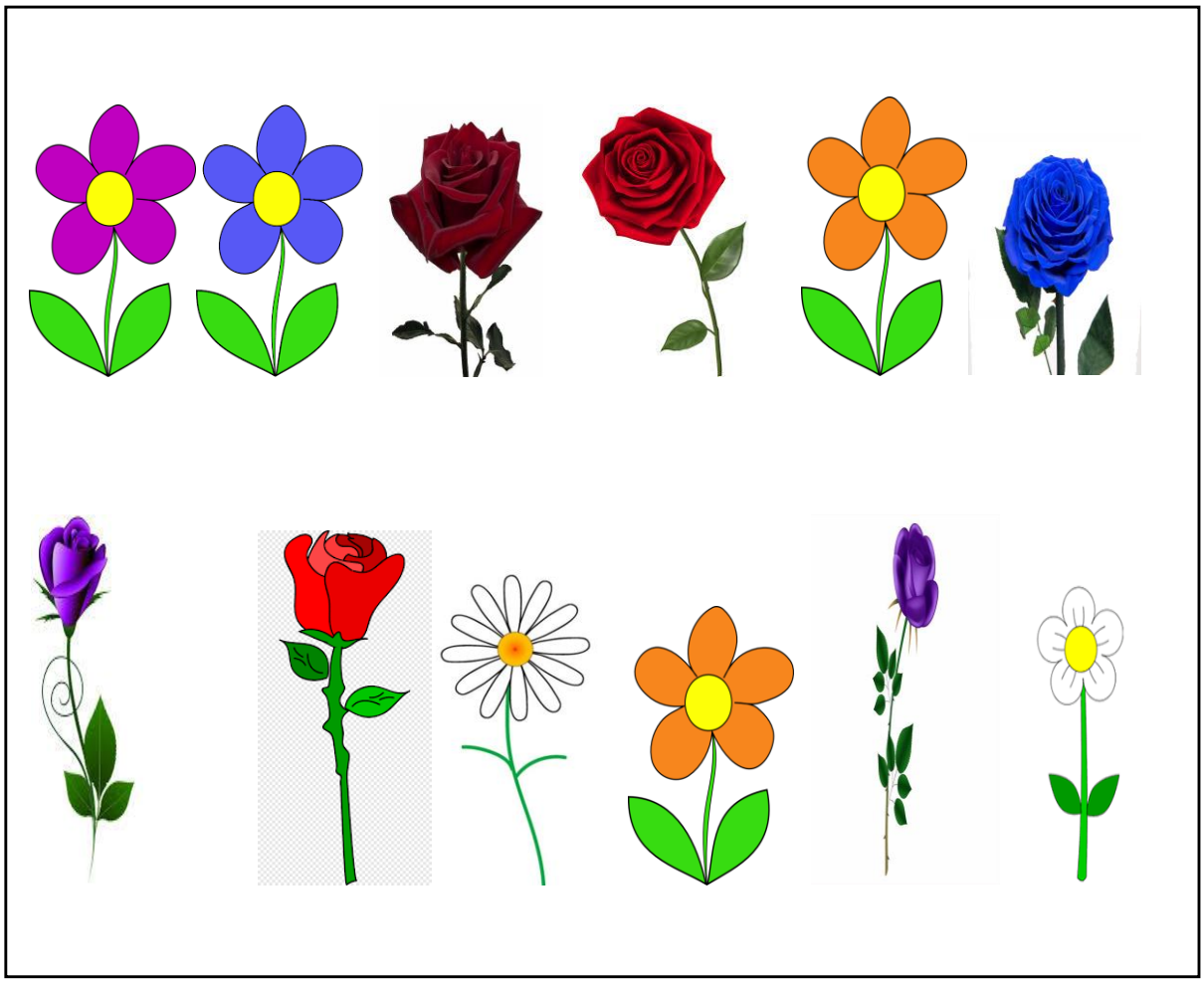
							_ تعطيهم استراحة (5) دقيقة. _ تكرّر اللّعبة مرة أخرى بنموذج تسلسلي جديد (نجمة برتقاليّة، نجمتين حمراء، ثلاث دوائر خضراء).	
الجلسة الثانية عشرة	**الجلسة الختاميّة**	_ تعـرّف رأي الأطفـــال بالبرنامج. _ تطبيـــق اختبـــار مهـــارات التفكيـــر الأساســـية بعدياً.		12دقيقة			_ تسال المدربة الأطفال: ماهي أكثر لعبة أحبوها، ولماذا؟ _ المباشرة في تطبيق اختبارات مهارات التفكير الأساسية بعدياً.	

الملحق (4) الصورة الأوليّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة

عزيزي الطفل أجب عن الأسئلة الآتية:

1_ ما هو الشيء الناقص من الصورة:

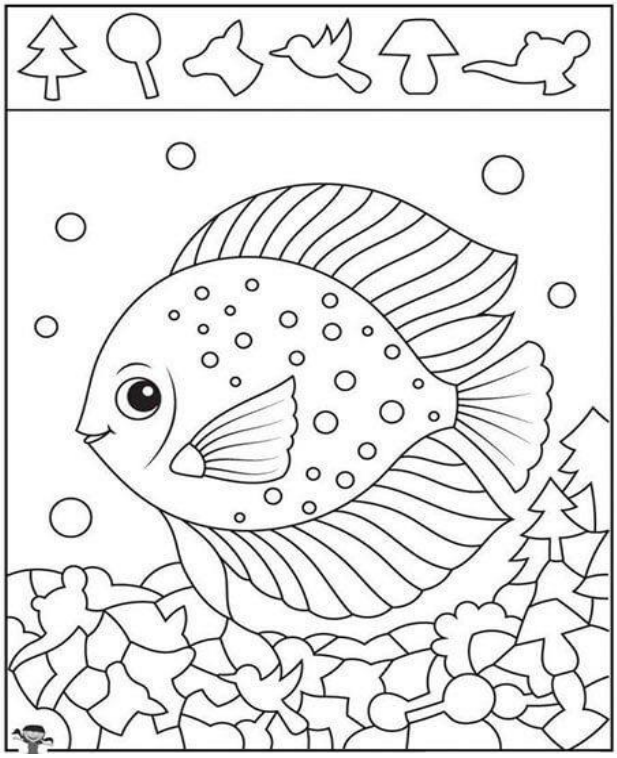
2_في الجدول الآتي وردة ظهرت مرتين، ضع دائرة حولها:



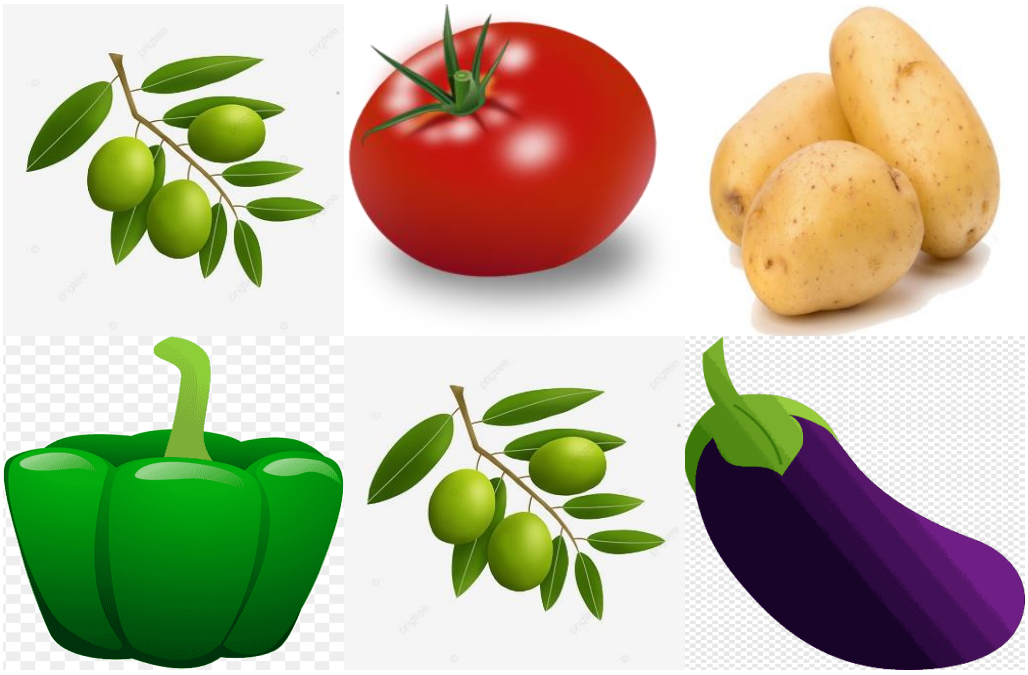
3_ارسم الشيء الناقص من الصورة:

4 ـ أمامك جدول يوجد فيه شيء ظهر مرة واحدة، حوّطه في دائرة:

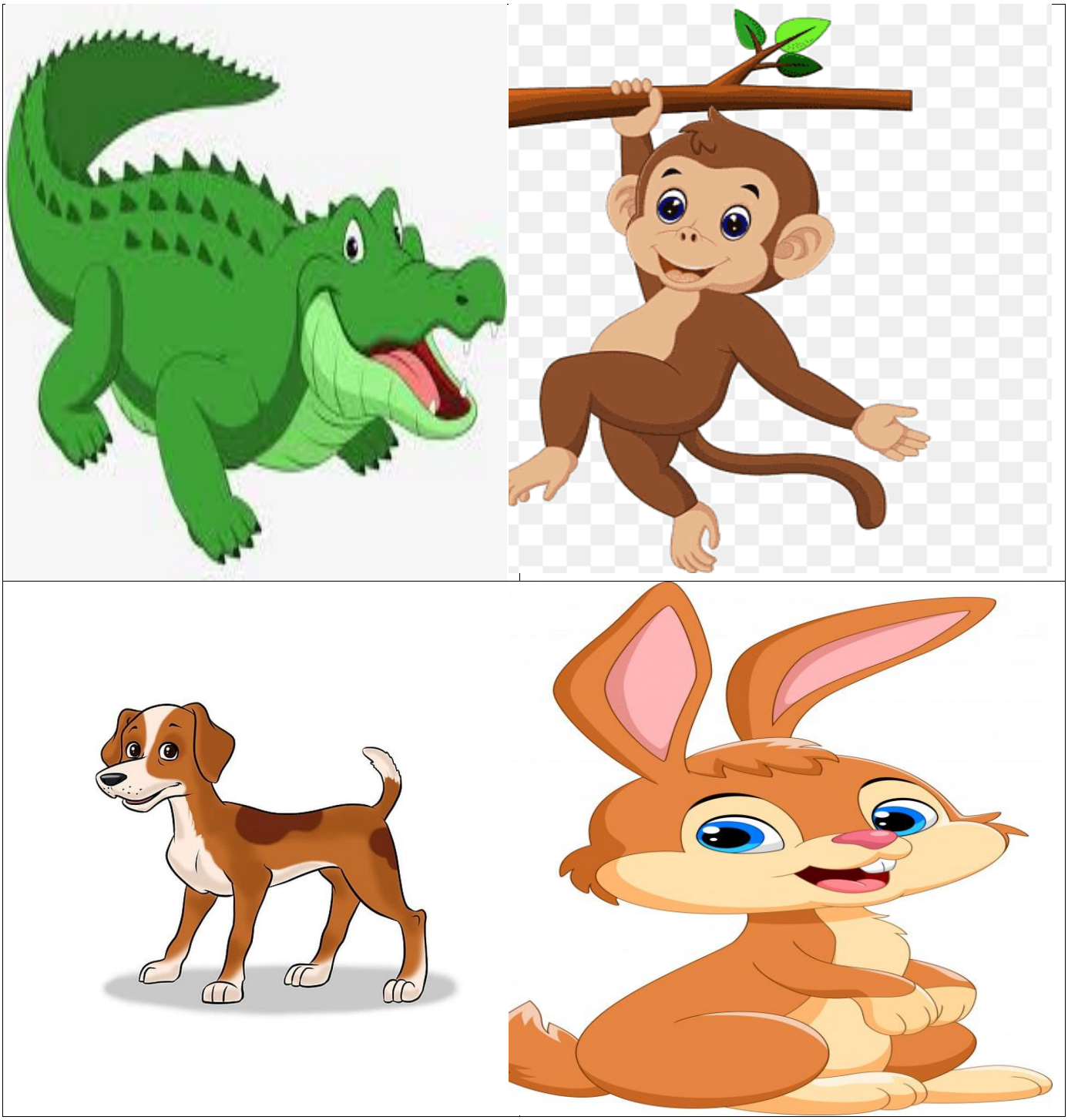
5_لاحظ الرسمة الآتية بشكل جيد ثم قم بالبحث عن الأشياء الآتية، ولوّنها:



6_ أعرض الصورة على الطفل ثلاث دقائق ثمّ أخفيها لمدّة دقيقة، ثمّ أطلب من الطفل تذكر الصورة التي ظهرت مرتين.

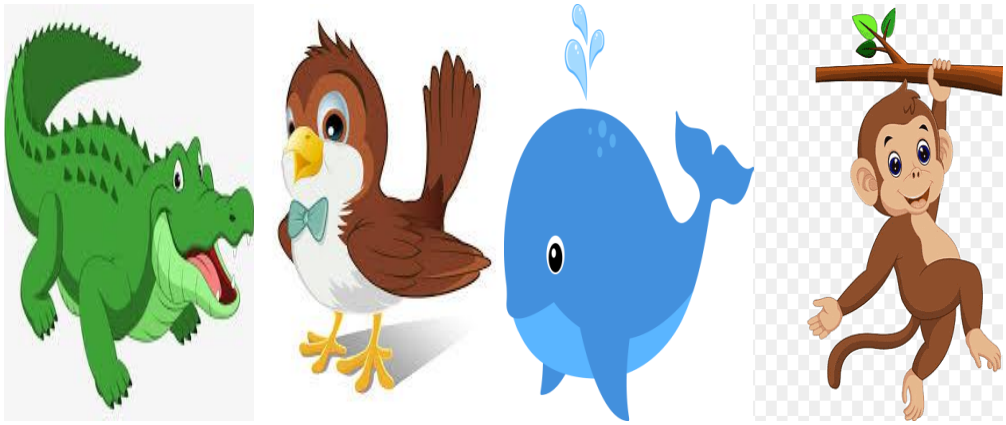


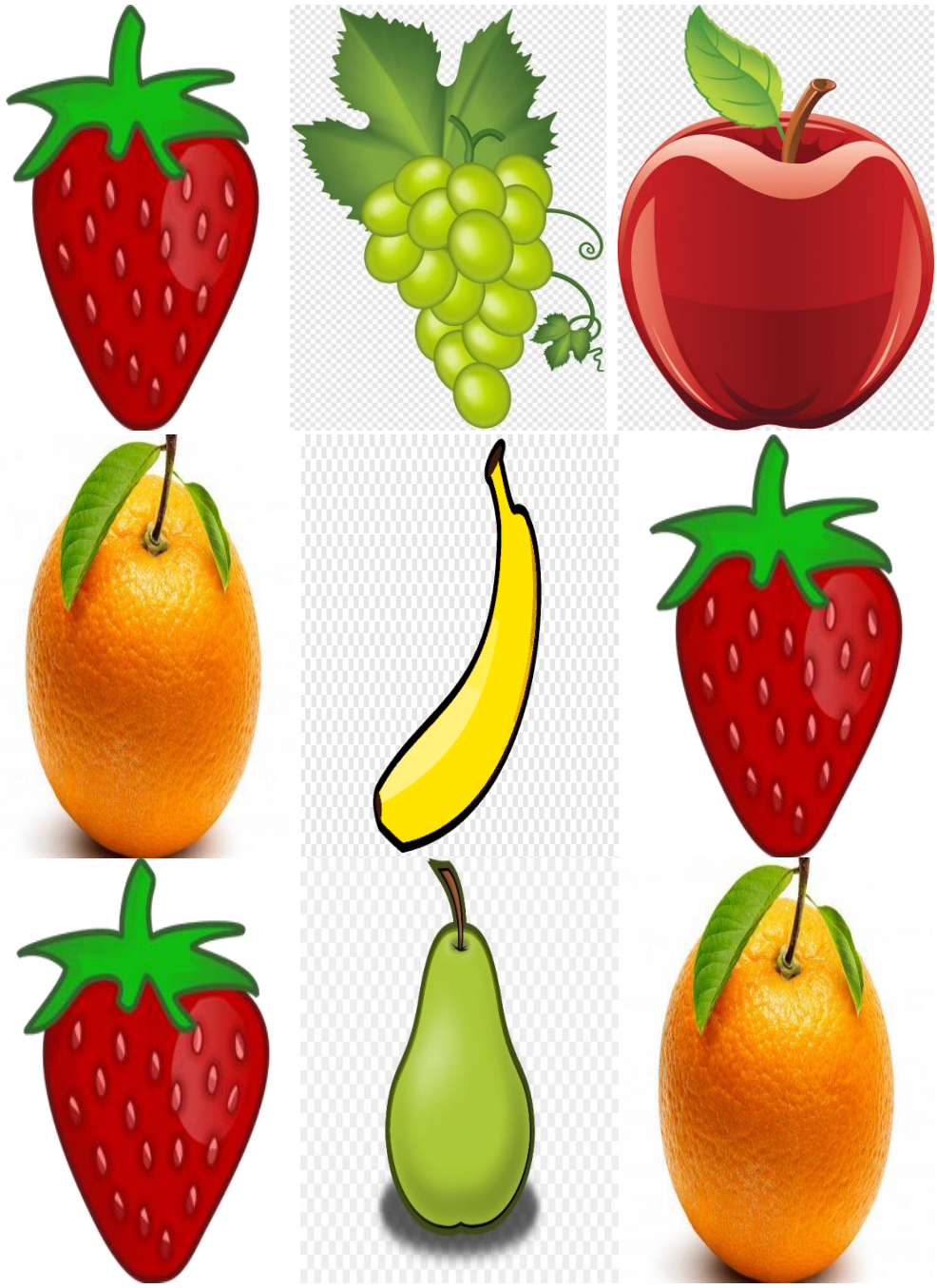
7_ أطلب من الطفل ملاحظة الصورة بشكل جيد لمدّة ثلاث دقائق، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقتين.



7_1_صغيري حاول تذكّر الصورتين المحذوفتين

8_ أطلب من الطفل ملاحظة الصور الآتية جيداً (لمدّة ثلاث دقائق) ، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقتين، ثمّ أطلب من الطفل تذكر الصور بالترتيب.



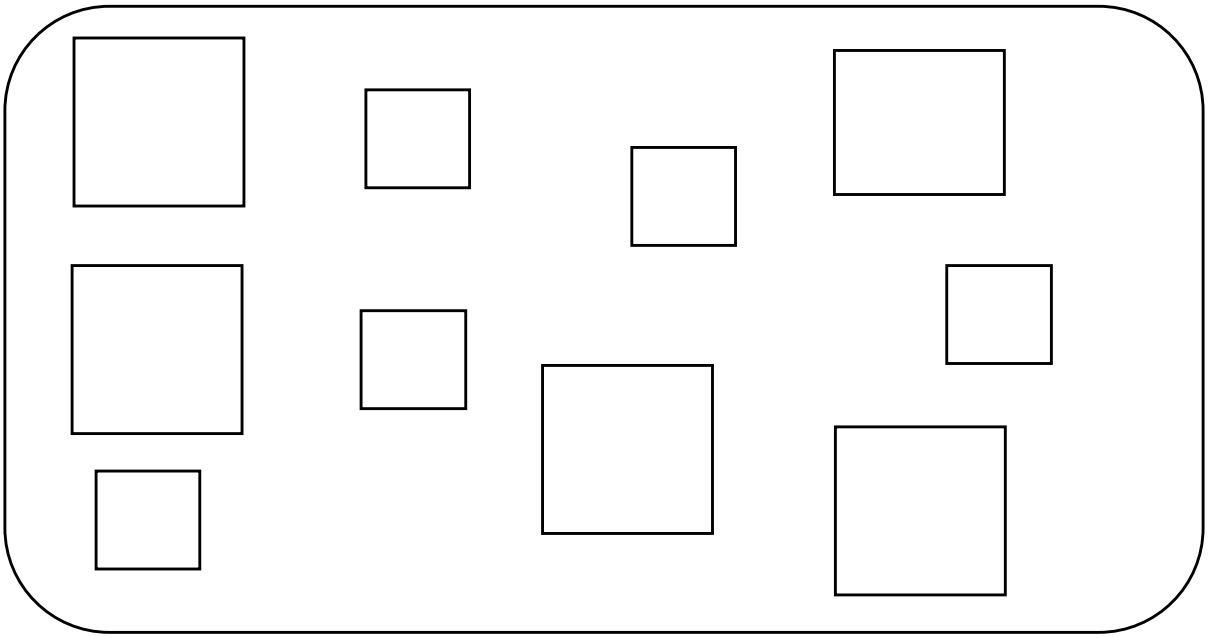


أعرض الصورة لمدّة ثلاث دقائق على الطفل، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقتان، وأسأل الطفل:

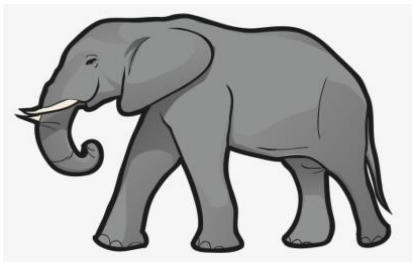
9_ صغيري كم مرة ظهرت صورة الفريز؟

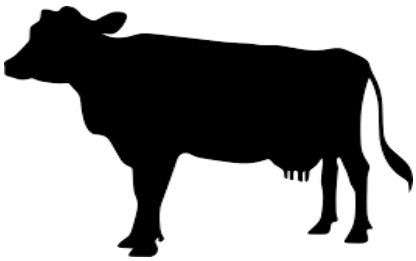
10_ كم مرة ظهرت صورة البرتقالة؟

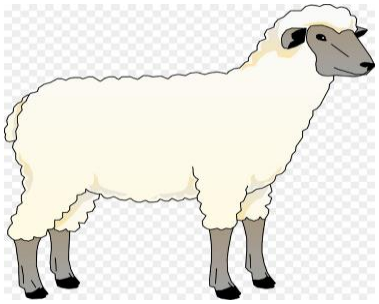
11_ لوّن المربعات الكبيرة باللّون الأزرق و المربعات الصغيرة باللّون الأخضر :

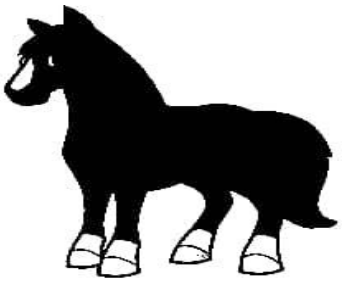


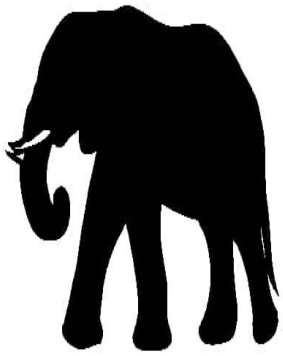
12_ صل الحيوان بظله:

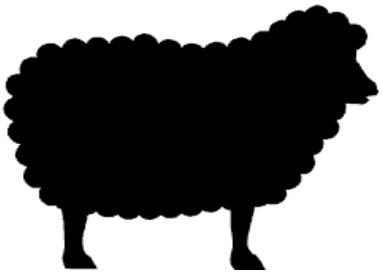


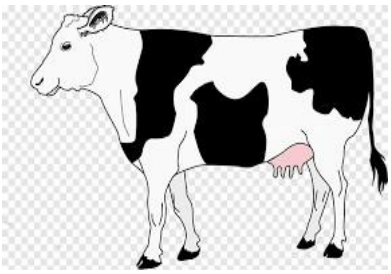




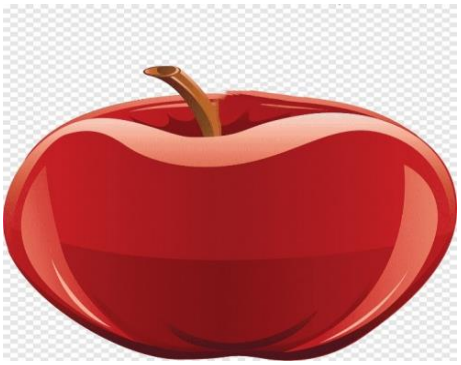




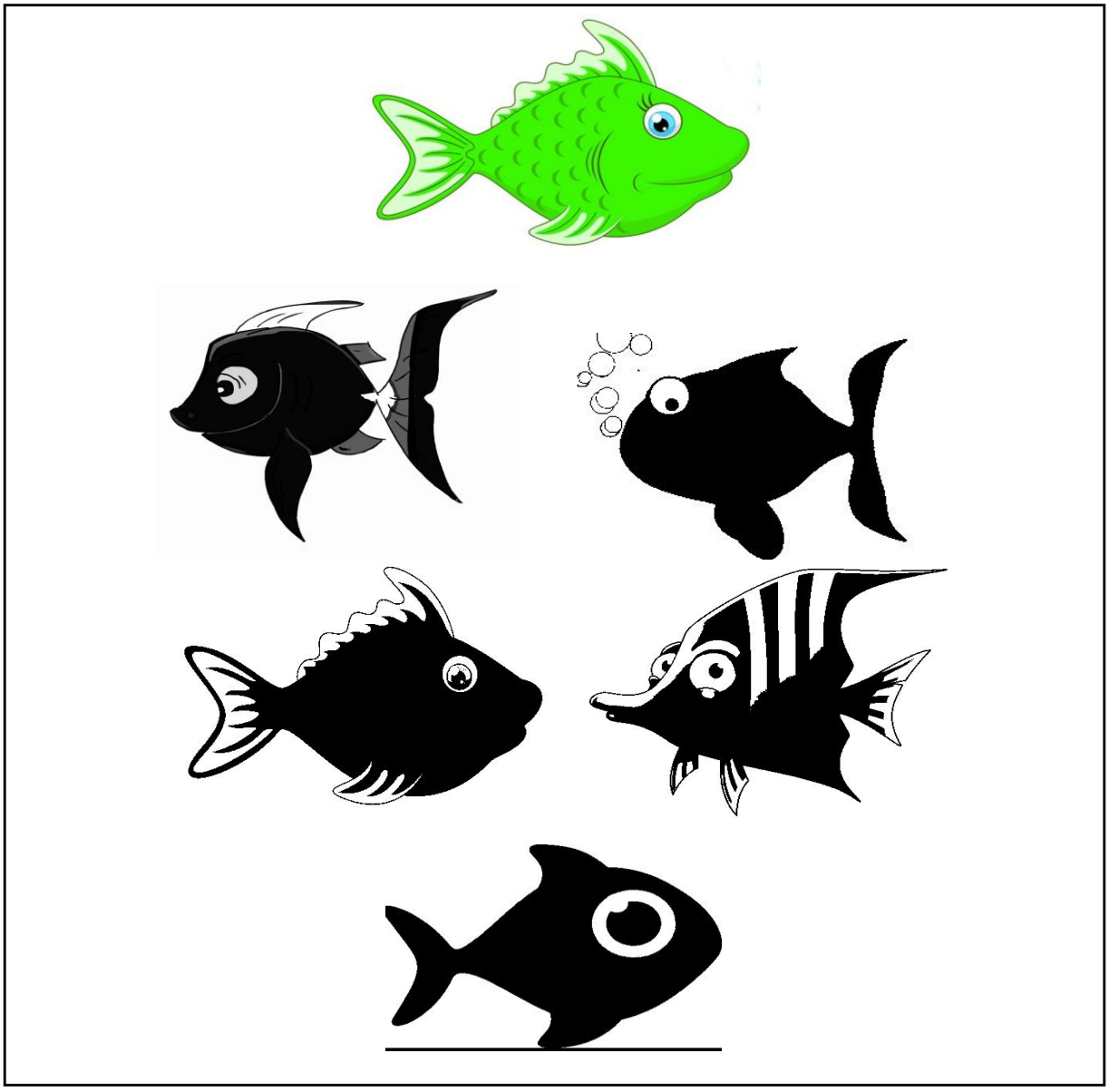




13_ صغيري قارن بين التفاحتين من حيث اللّون والشكل:

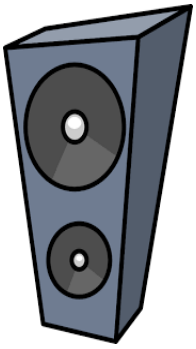


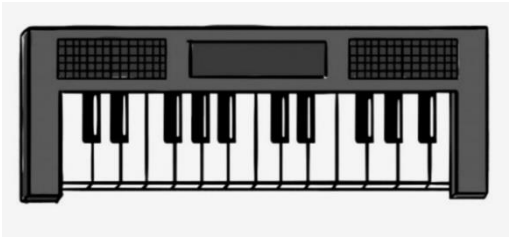
14_ أوجد الظل الصحيح للسمكة الخضراء، وحوطه في دائرة:



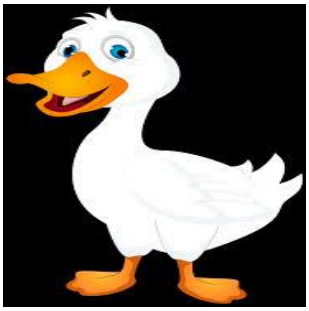
15_ تعرف على الصورة المختلفة من الصور الآتية:

16_ ضع دائرة حول كل صورة تمثل حاسة السمع:





17_ تعرّف على الأشياء التي تراها في السماء ، من خلال الصور الآتية ، ثم ضع دائرة حولها:



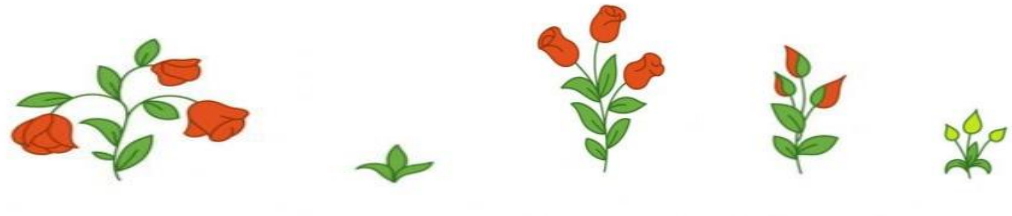
18_ استبعد الشيء المختلف من الصور الآتية :

19_ استبعد الشيء المختلف من الصور الآتية :

20_ استبعد الشيء المختلف من الصور الآتية:

21_ رتب المراكب الشراعية الآتية من الأصغر إلى الأكبر:

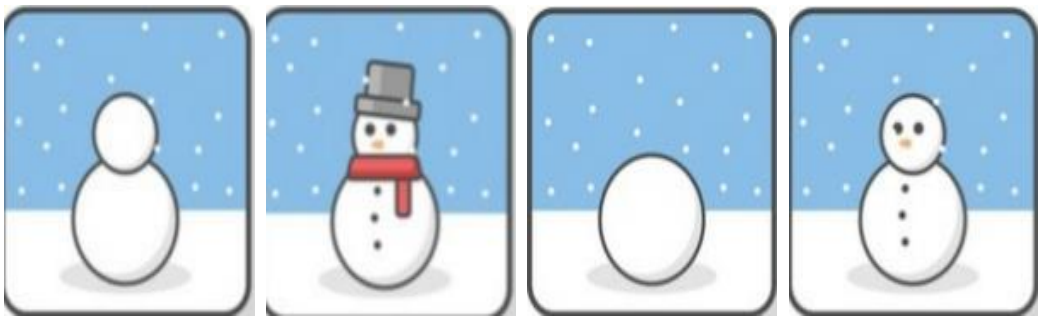
22_ رتب مراحل نمو الوردة:



23_ رتب مراحل نمو الشجرة:

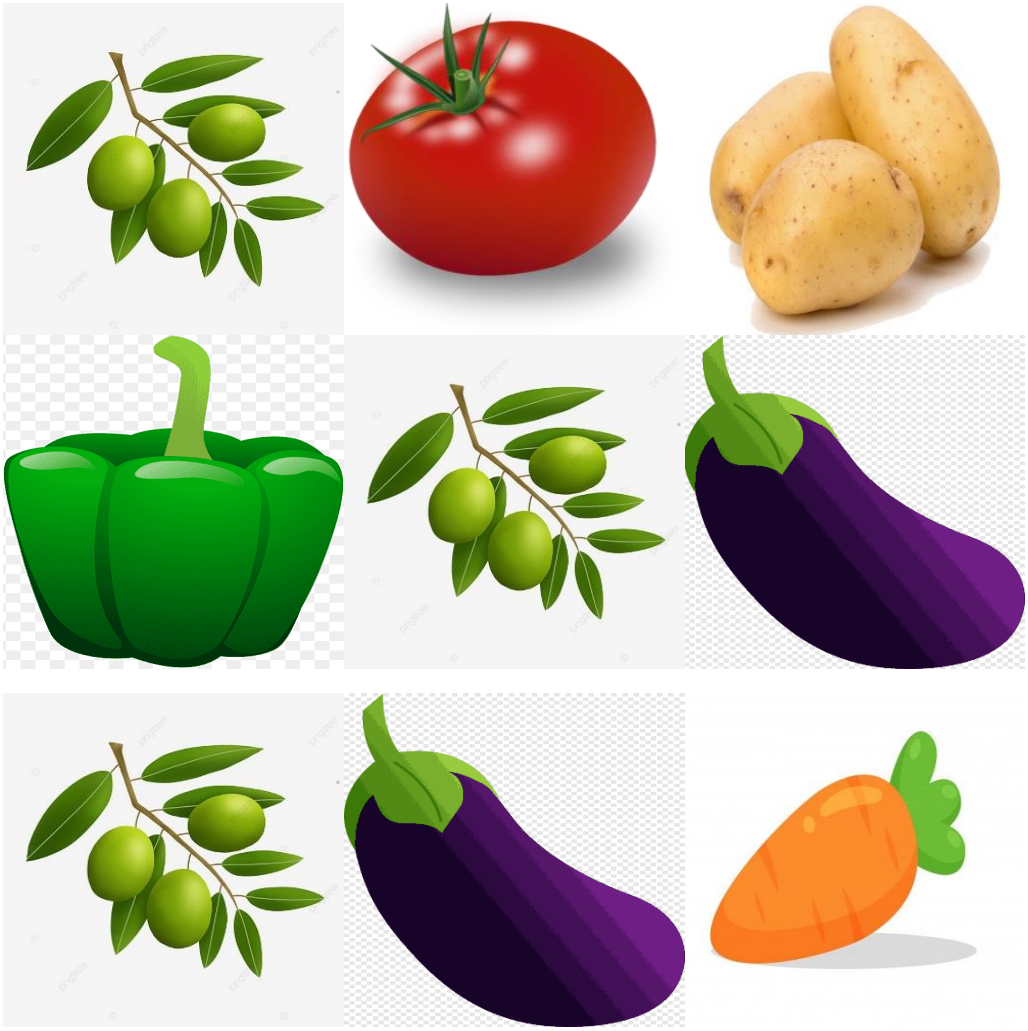
24_ رتب مراحل بناء بيت العصفور :

25_ رتب مراحل تشكل رجل الثلج:



الملحق (5) بند اختبار مهارة التذكر الجديد

4_ أعرض الصورة على الطفل لمدّة دقيقتين، ثم أخفيها لمدة دقيقة، ثم أطلب من الطفل تذّكر الصورة التي ظهرت ثلاث مرات.

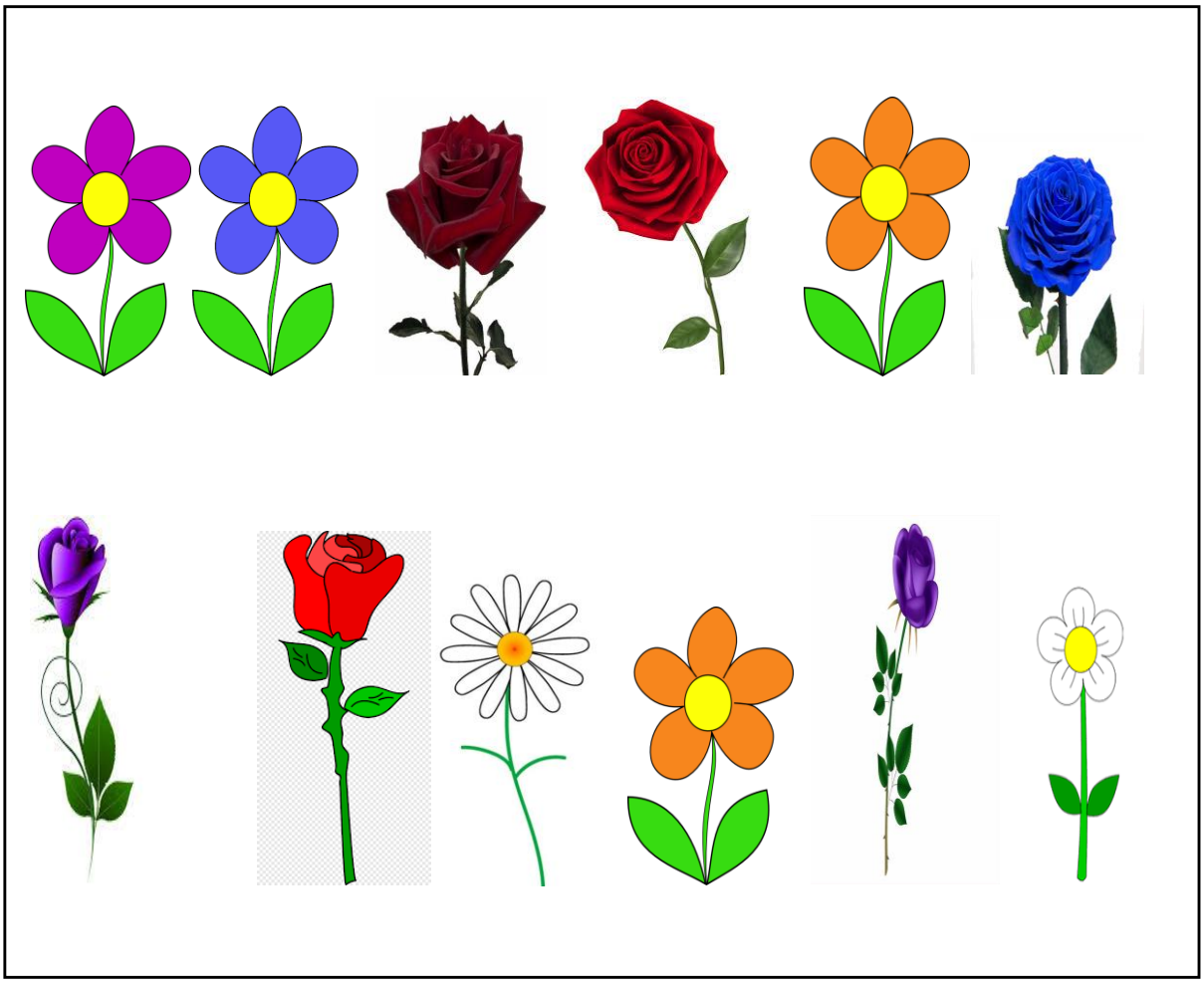


الملحق (6) الصورة النهائيّة لاختبار مهارات التفكير الأساسيّة

عزيزي الطفل أجب عن الأسئلة الآتية:

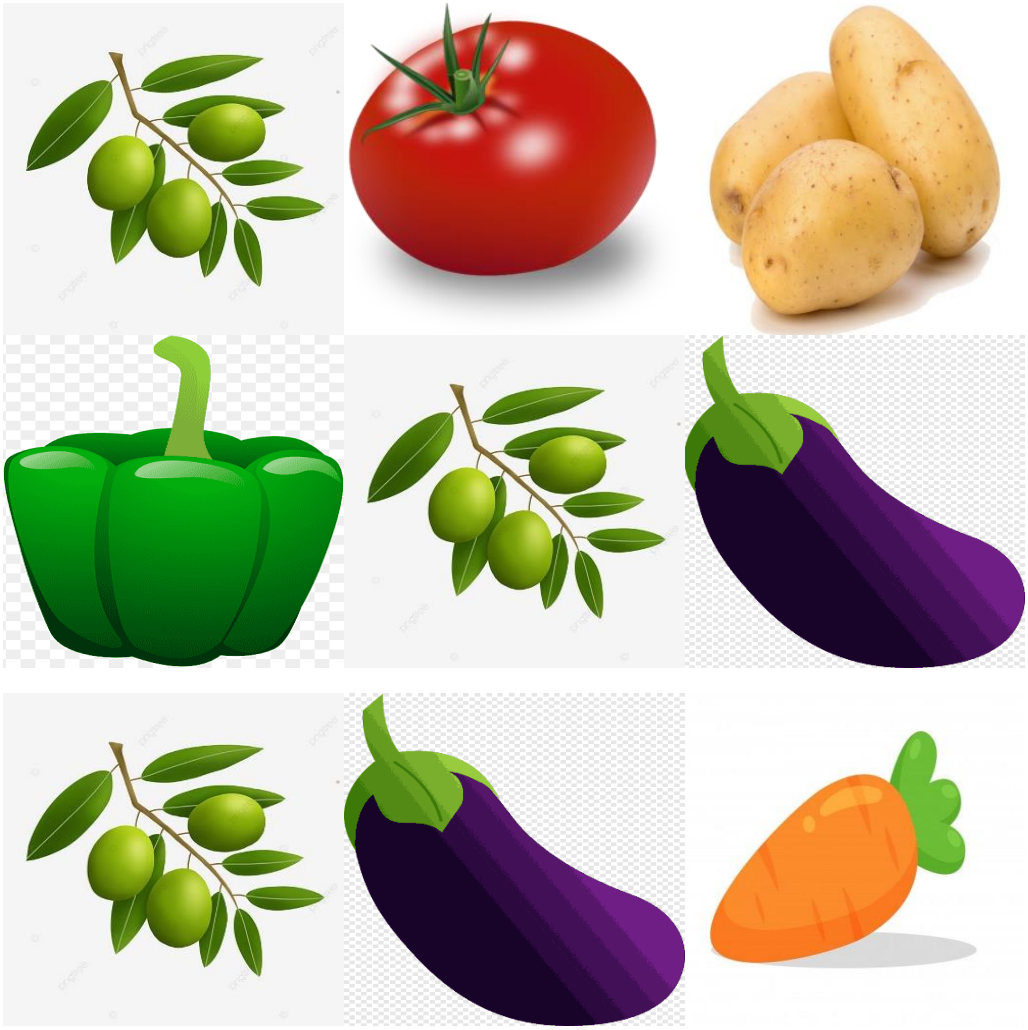
1_ صغيري ارسم الشيء الناقص من الصورة:

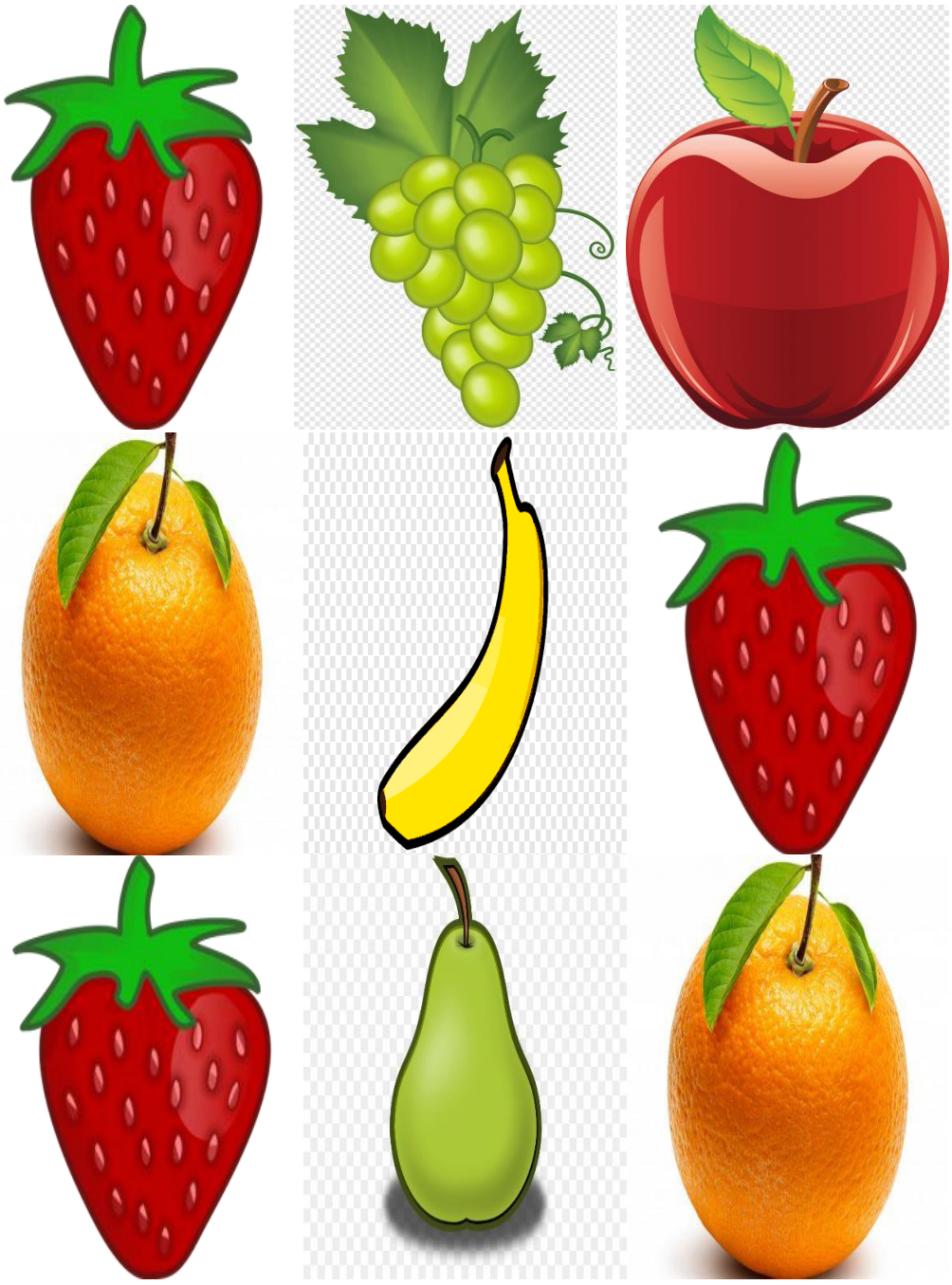
2_ انظر جيداً إلى الزهور الآتية، هناك زهرة تكرر ظهورها مرتين، ابحث عنها، وضع دائرة حولها صغيري:



3_ حوّط بدائرة، الشيء الذي ظهر مرّة واحدة في الجدول:

4_ أعرض الصورة على الطفل لمدّة دقيقتين، ثم أخفيها لمدة دقيقة، ثم أطلب من الطفل تذّكر الصورة التي ظهرت ثلاث مرات.



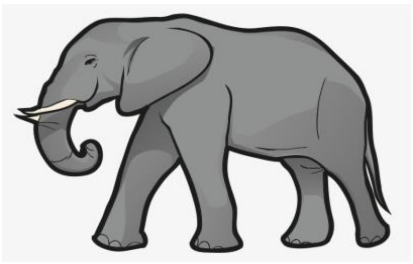


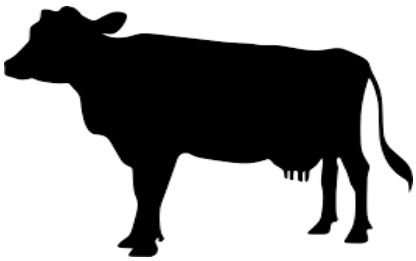
أعرض الصورة لمدّة دقيقتان على الطفل، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقة، وأسأل الطفل:

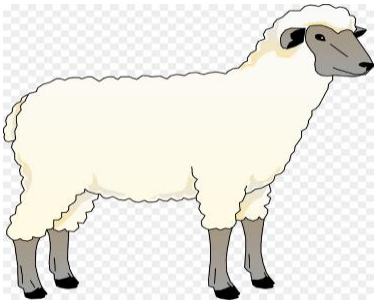
5_ صغيري كم مرّة ظهرت صورة الفريز؟

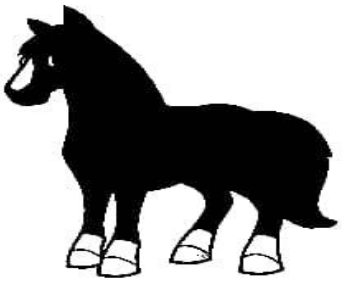
6_ كم مرّة ظهرت صورة البرتقالة؟

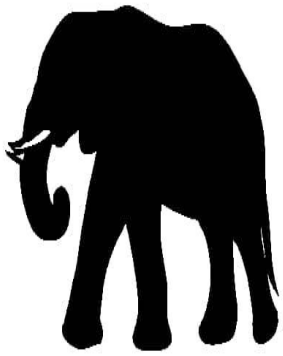
7_ صل الحيوان بظله:

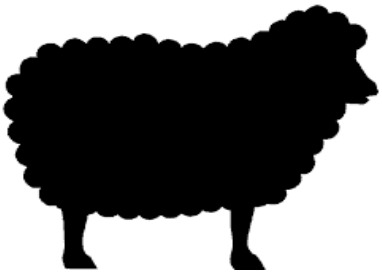


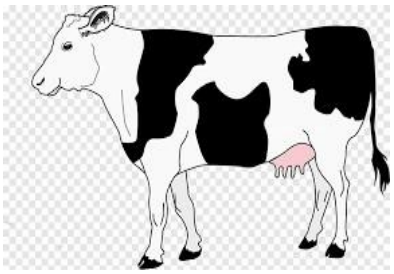




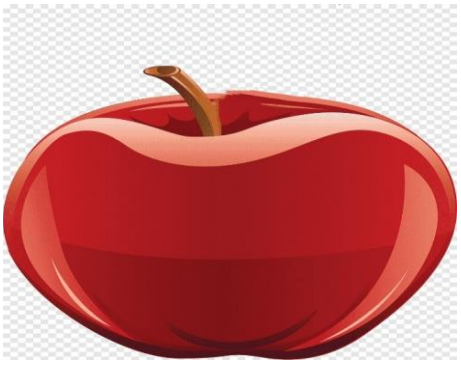




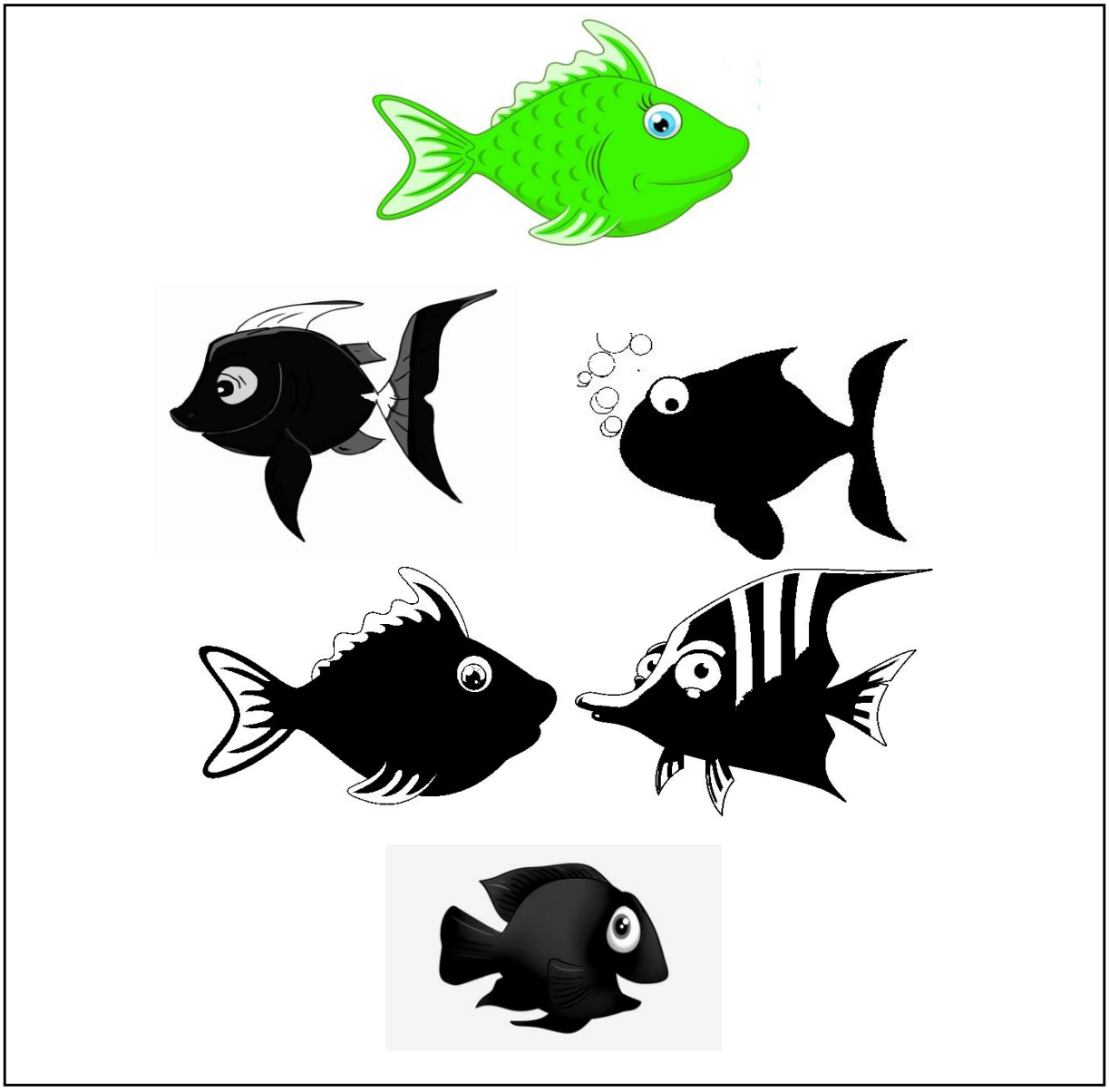




8_ صغيري قارن بين التفاحتين من حيث اللّون والشكل:

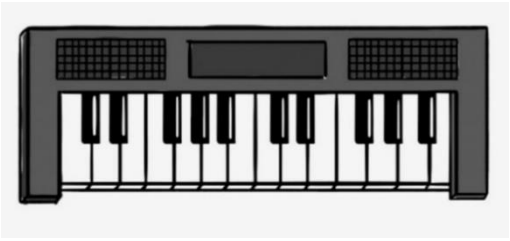


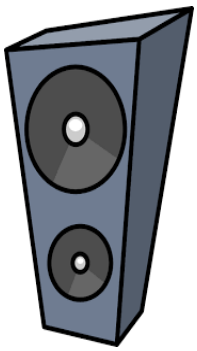
9_ أوجد الظل الصحيح للسمكة الخضراء (الصورة المشابهة)، وحوّطها في دائرة :



10_ تعرّف على الصورة المختلفة من الصور الآتية، وحوّطها في دائرة:

11_ حوّط بدائرة حول كل صورة تمثّل مصدر الصوت:





12_ أي صورة لا تمثّل فاكهة :

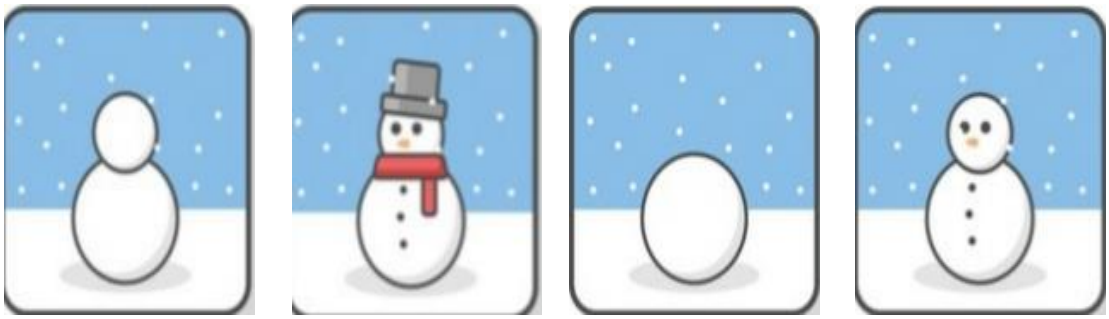
13_استبعد الصورة المختلفة من الصور الآتيّة :

14_ رتب المراكب الشراعية الآتية من الأصغر إلى الأكبر :

15_ رتب مراحل نمو الوردة:

16_ رتب مراحل بناء بيت العصفور :

17_ رتب مراحل تشكل رجل الثلج:

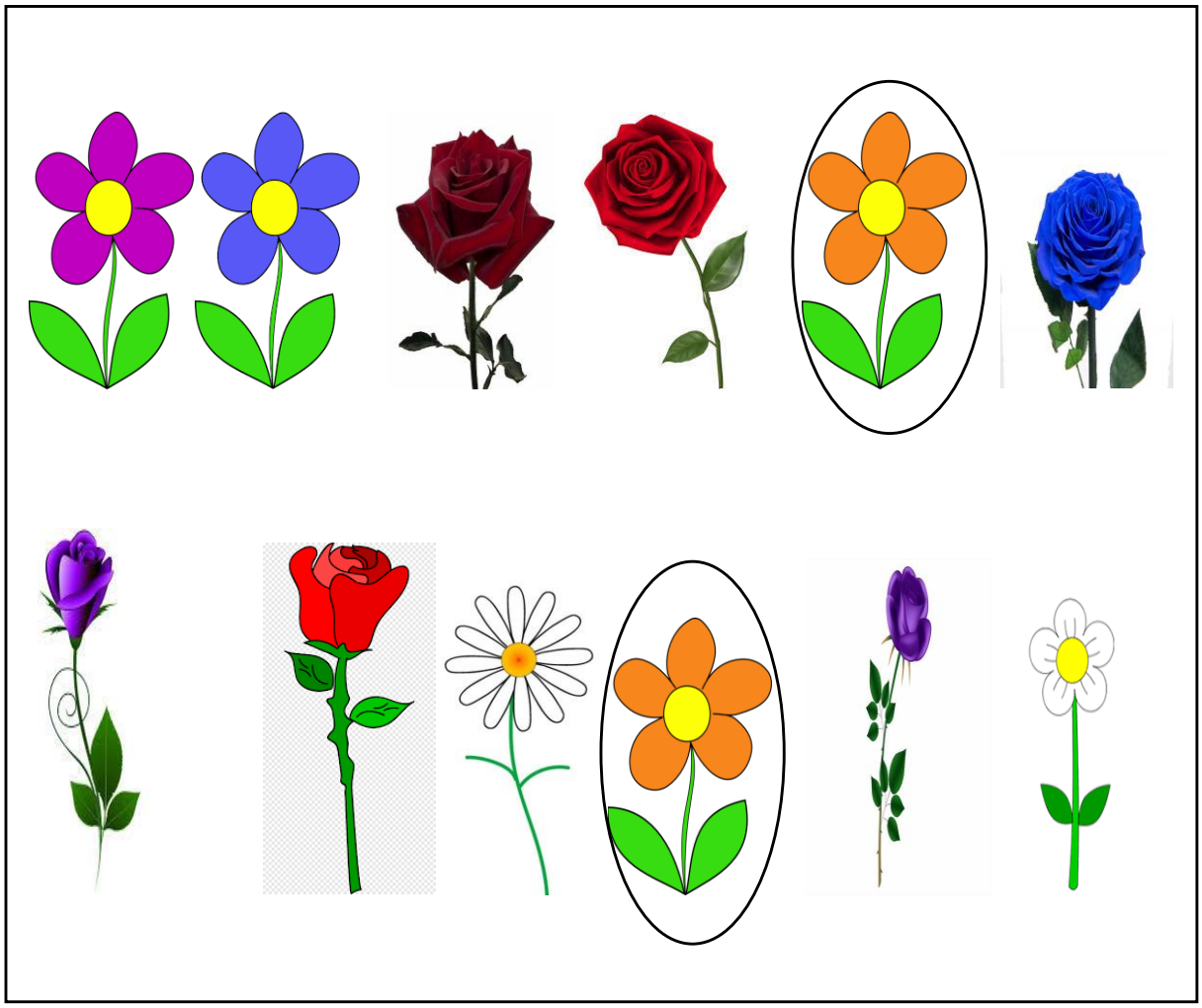


الملحق(7) مفتاح تصحيح إجابات اختبار مهارات التفكير الأساسيّة بصورته النهائيّة

عزيزي الطفل أجب عن الأسئلة الآتية:

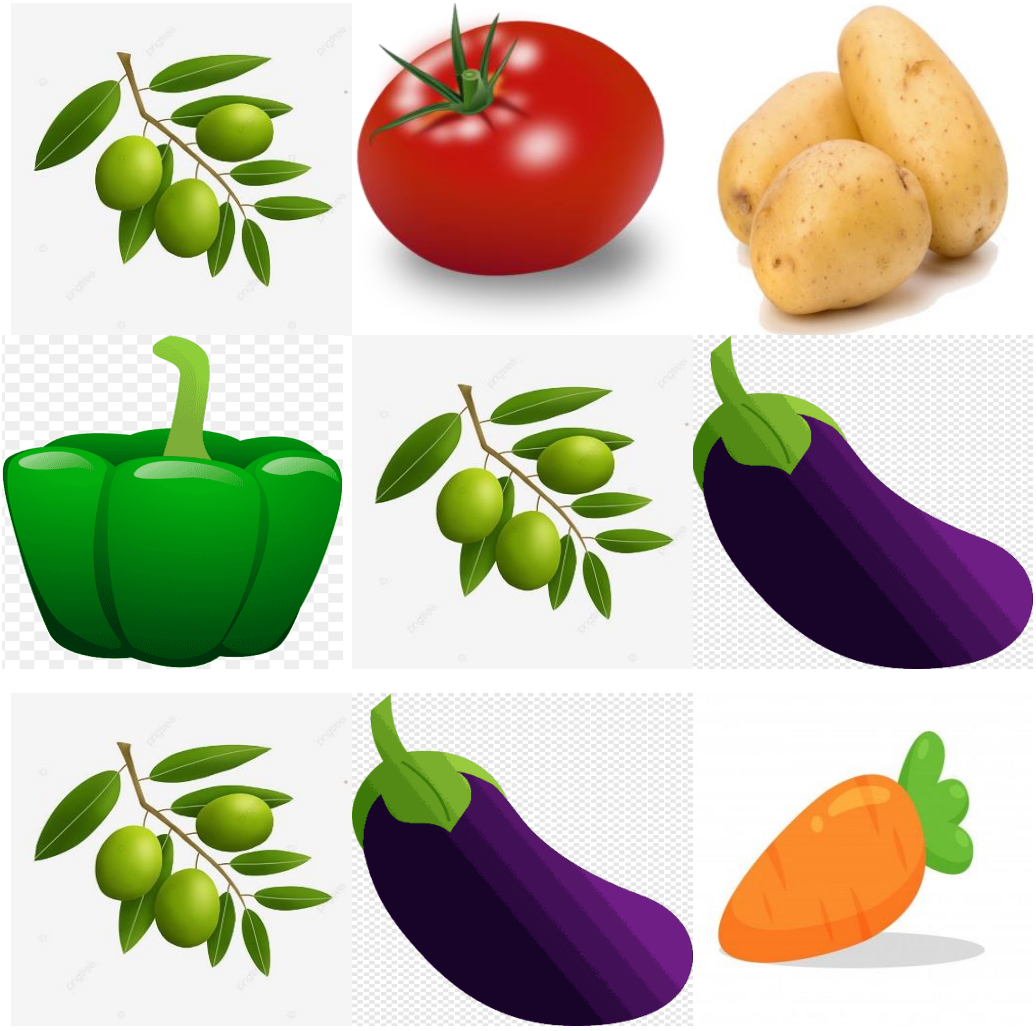
1_ صغيري ارسم الشيء الناقص من الصورة:

2_ انظر جيداً إلى الزهور الآتية، هناك زهرة تكرر ظهورها مرتين، ابحث عنها، وضع دائرة حولها صغيري:

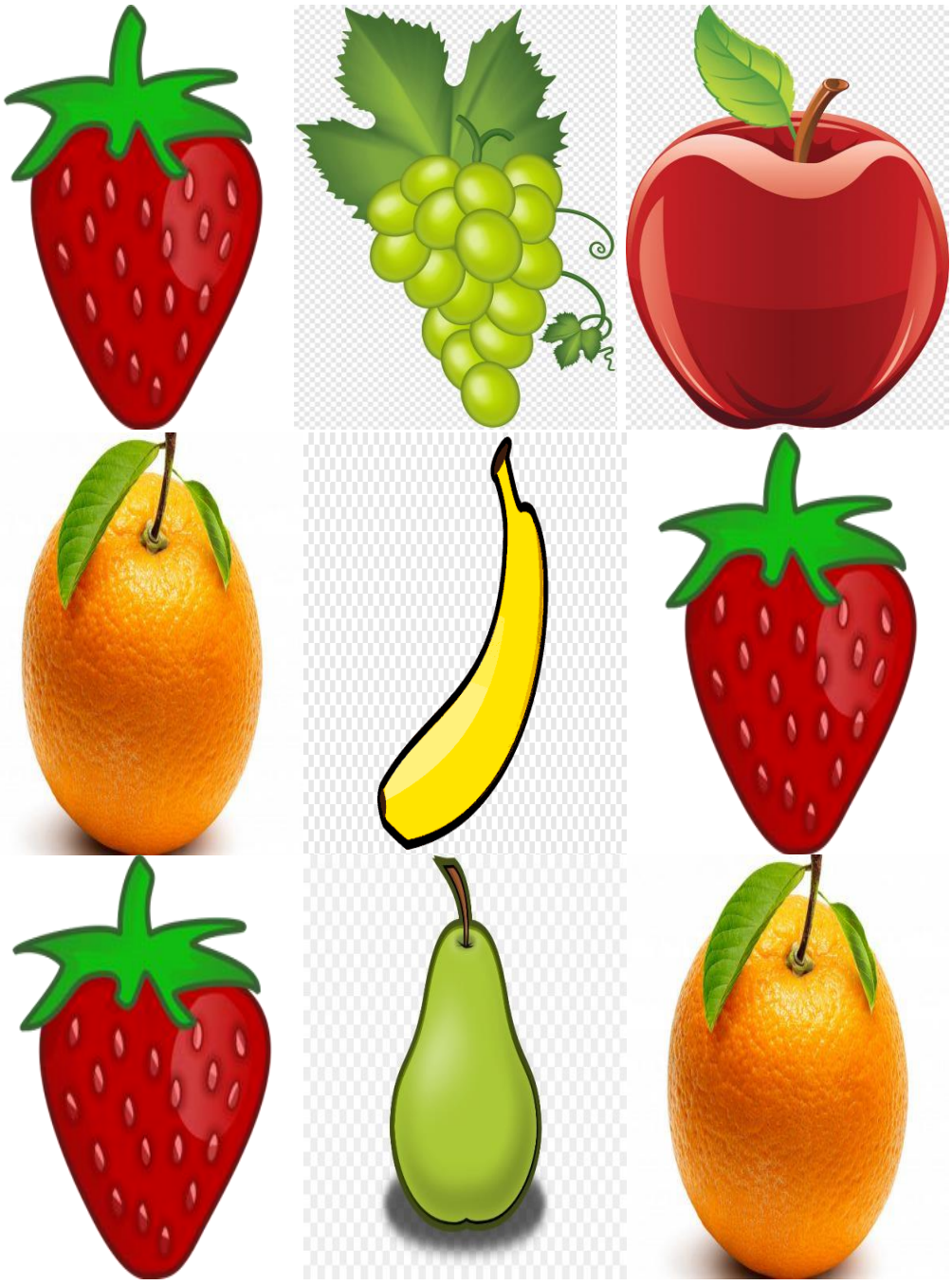


3_ حوّط بدائرة الشيء الذي ظهر مرّة واحدة في الجدول:

4_ أعرض الصورة على الطفل لمدّة دقيقتين، ثم أخفيها لمدة دقيقة، ثم أطلب من الطفل تذّكر الصورة التي ظهرت ثلاث مرات.



الجواب: الزيتون

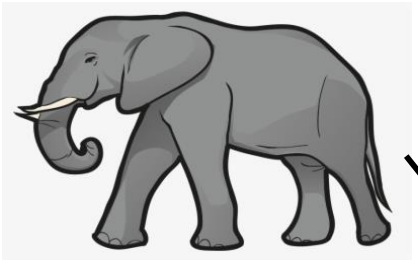
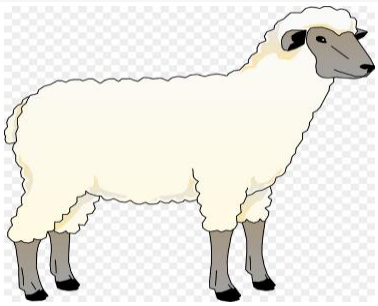


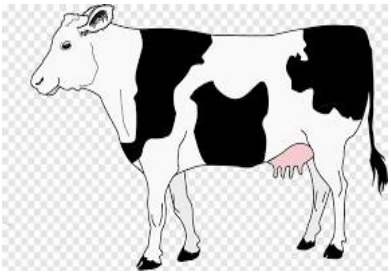
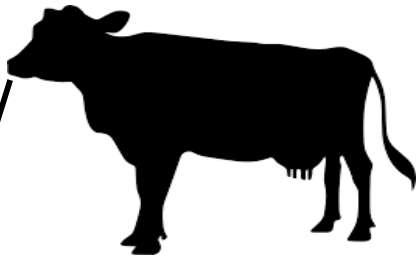
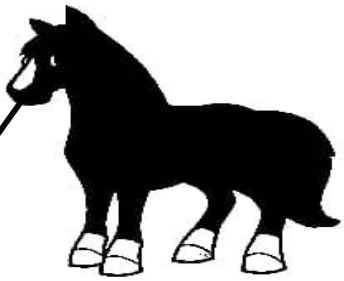
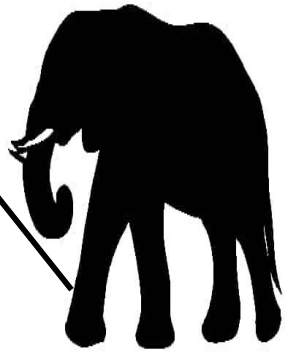
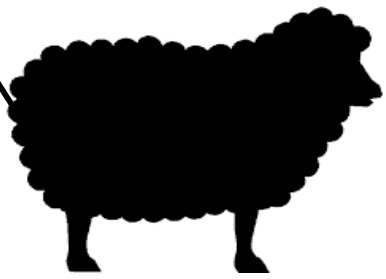
أعرض الصورة لمدّة دقيقتان على الطفل، ثمّ أخفيها لمدّة دقيقة، وأسأل الطفل:

5 _ صغيري كم مرّة ظهرت صورة الفريز؟ **الجواب** ثلاث مرات

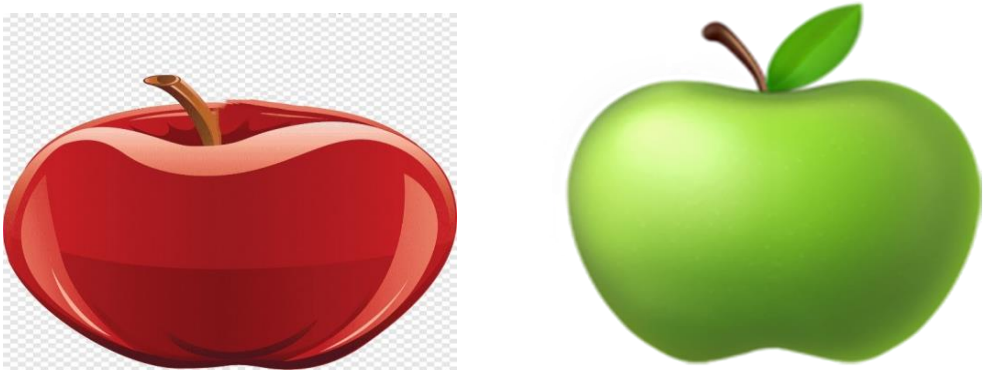
6_ كم مرّة ظهرت صورة البرتقالة؟ **الجواب** مرتان

7_ صل الحيوان بظلّه:

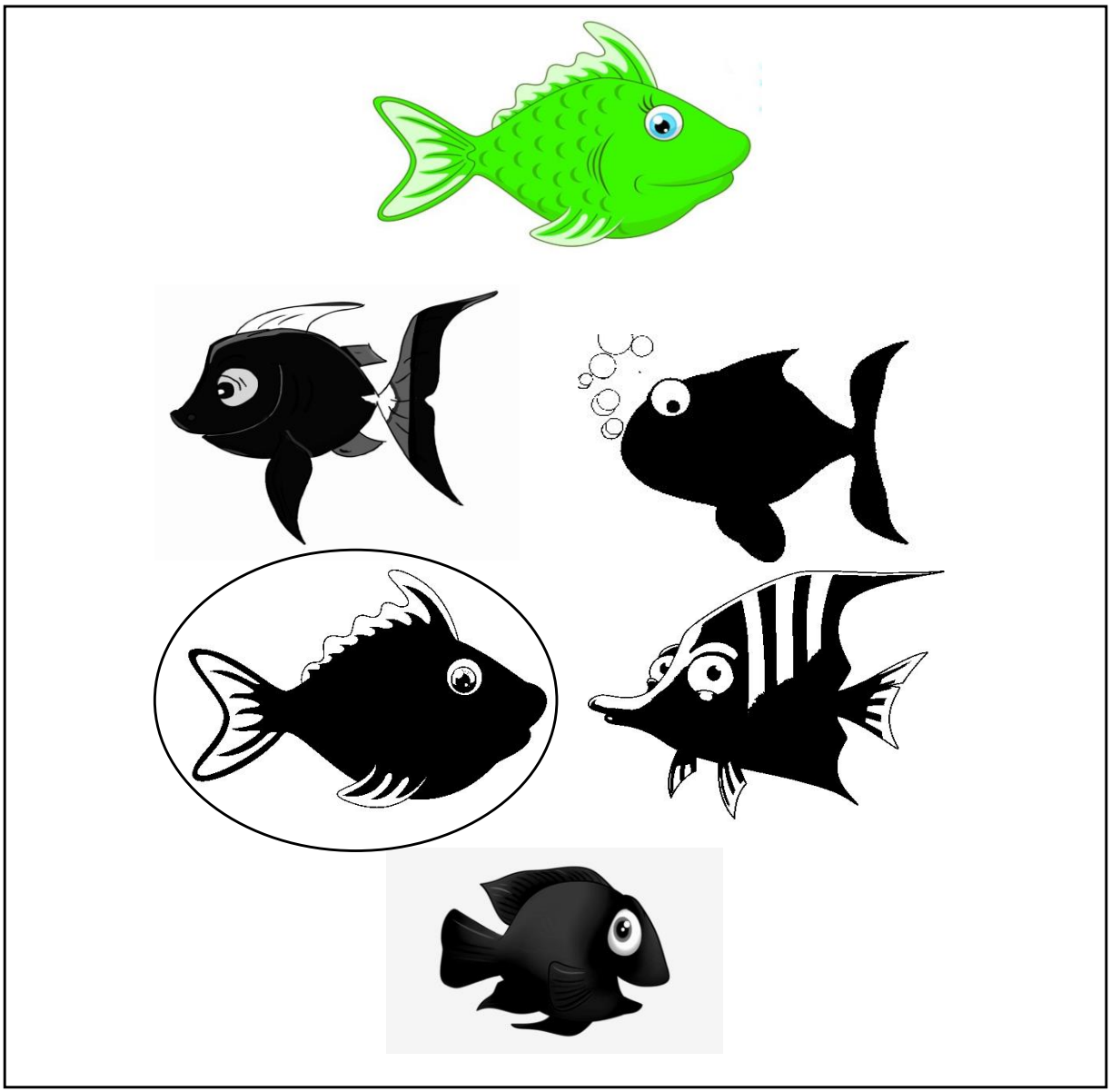
8_ صغيري قارن بين التفاحتين من حيث اللّون والشكل:



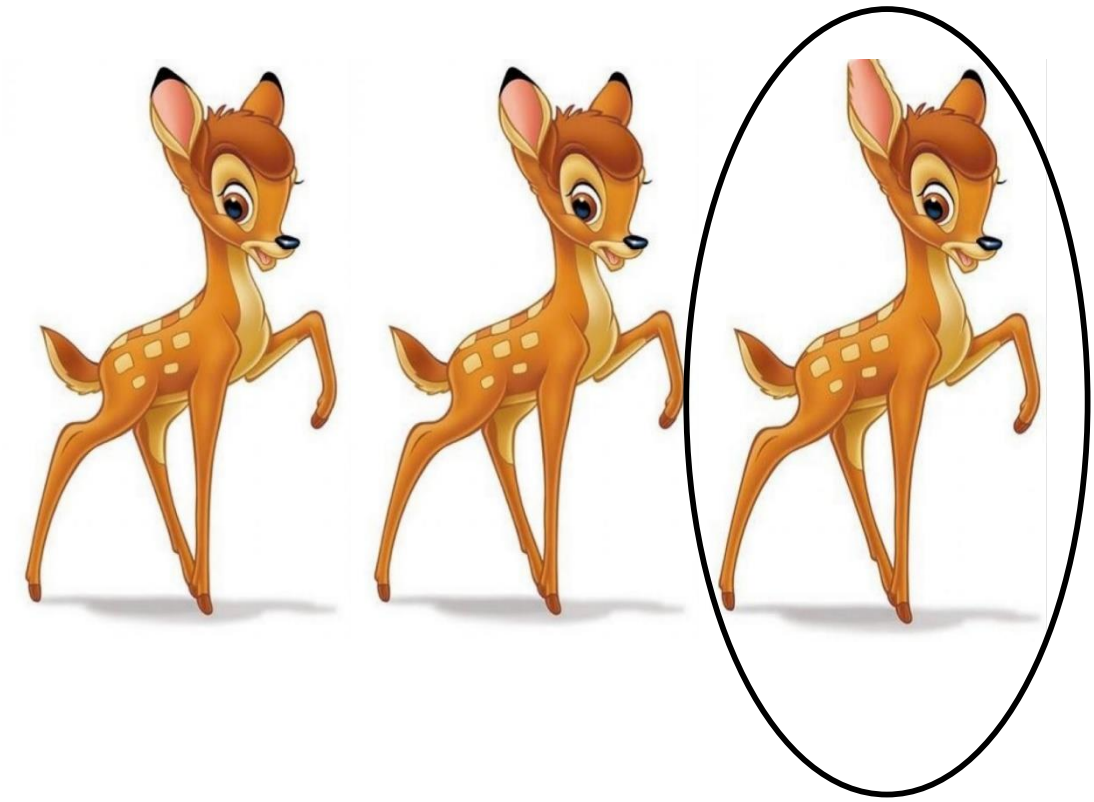
من حيث اللّون: التفاحة الأولى لونها أخضر، والتفاحة الثانية لونها أحمر.

من حيث الشكل: التفاحة الخضراء لديها ورقة، والتفاحة حمراء لا يوجد لديها ورقة.

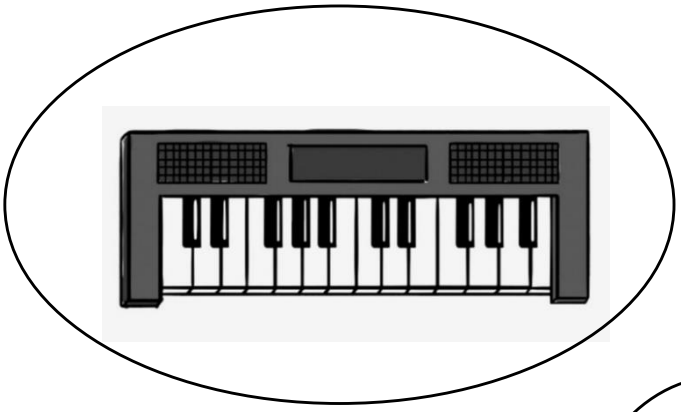
9_ أوجد الظل الصحيح للسمكة الخضراء (الصورة المشابهة)، ، وحوّطها في دائرة:

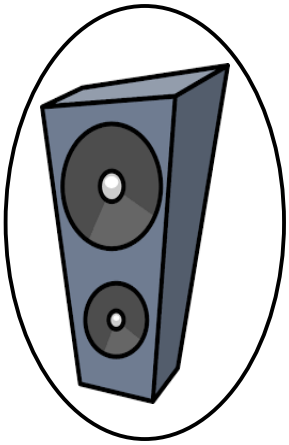
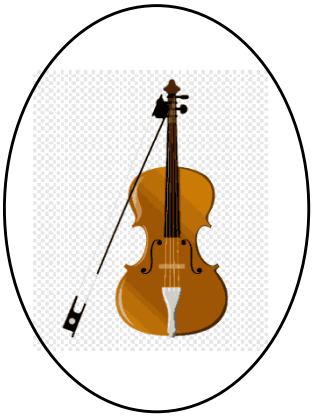


10_ تعرّف على الصورة المختلفة من الصور الآتية، وحوّطها في دائرة:



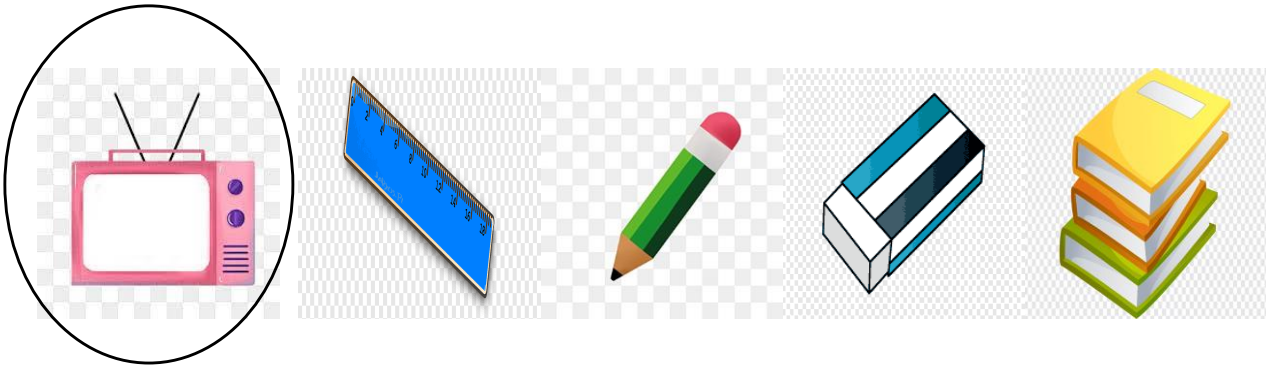
11_ حوّط بدائرة حول كل صورة تمثّل مصدر الصوت:



12_ أي صورة لا تمثّل فاكهة :

13_استبعد الصورة المختلفة من الصور الآتيّة :



14_ رتب المراكب الشراعية الآتية من الأصغر إلى الأكبر:

3 1 4 2 5

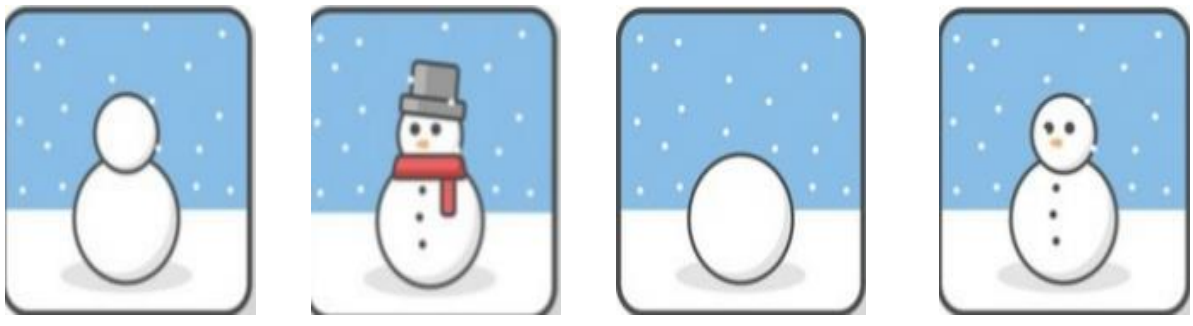
15_ رتب مراحل نمو الوردة:

5	1	4	3	2

16_رتب مراحل بناء بيت العصفور:

2	1	3	4

17_ رتب مراحل تشكل رجل الثلج:



2	4	1	3

الملحق (8) التسلسل الزمني لتطبيق جلسات برنامج الألعاب الإدراكيّة على المجموعة التجريبيّة

اسم الجلسة	تاريخ التطبيق
الجلسة الأولى	2022/3/1
الجلسة الثانية	2022/3/8
الجلسة الثالثة	2022/3/9
الجلسة الرابعة	2022/3/10
الجلسة الخامسة	2022/3/16
الجلسة السادسة	2022/3/22
الجلسة السابعة	2022/3/23
الجلسة الثامنة	2022/3/27
الجلسة التاسعة	2022/3/29
الجلسة العاشرة	2022/3/30
الجلسة الحادية عشرة	2022/3/31
الجلسة الثانية عشرة	2022/4/5

Abstract Of The Research

Title: The Effectiveness Of Program Based On Perceptual Games In Developing Basic Thinking Skills Of (Third Category) Kindergarten Child_ A Semi Experimental Study In The City Of Jableh _

The research aims to identify The Effectiveness of Program Based on Perceptual Games in Developing Basic Thinking Skills of (Third Category) Kindergarten Child, these skills include (observation, remembering, comparing, classifying and arrange), and to know the difference in basic thinking skills among experimental group children on post_ measurement according to variable of gender. The researcher has prepared a Program Based on Perceptual Games, and Basic Thinking Skills test, which consists of (17) questions. The research has followed the Semi Experimental approach, and the sample consisted of (10) children Of (Third Category) Kindergarten Children in jableh city.

The research reached to the following results:

_ There is a difference between experimental group Children in pre _ measurement and post_ measurement on Basic Thinking Skills test in the total score and in each of the skills (observation, comparing, classifying and arrange) in favor of post_ measurement, there was no difference between experimental group children of in pre and post measurements on Basic Thinking Skills test in remembering skill dimension.

_ There is no difference among experimental group children on Basic Thinking Skills test in pre and post measurements according to variable of gender.

The research suggested to do researches and others studies about the effectiveness of perceptual games in developing different types of thinking like visual thinking, mathematical thinking, geometric thinking and thinking skills of solving problems.

Key Words: Perceptual Games, Basic Thinking Skills, (Third Category) Child, Kindergarten.

Syrian Arab Republic

Ministry of Higher Education and scientific research

Tishreen University

Faculty of Education

Department Of child Education

The Effectiveness of Program Based On Perceptual Games in Developing Basic Thinking Skills of (Third Category) Kindergarten Child

(A Semi Experimental Study In The City Of Jableh)

Prepared by:

Rana Mohammad Dakhel

Supervised by:

Lina Baddour

(Assistant Professor in Psychological Counseling Department)

2022_ 2023