جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

عنوان المذكرة

دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الابداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات

– دراسة ميدانية ببعض روضات الأطفال لولاية جيجل–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي

إعداد الطالبة:

قرين حريبة

إشراف الأستاذ:

د/ صيفور سليم

لجنة المناقشة:

- د/ بشتة حنان ...رئيسا
- د/ صيفور سليم...مشرفا ومقررا
- د/ كعبار جمال...مناقشا

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

عنوان المذكرة

دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الابداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات

– دراسة ميدانية ببعض روضات الأطفال لولاية جيجل–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي

إعداد الطالبة:

قرين حريبة

إشراف الأستاذ:

د/ صيفور سليم

لجنة المناقشة:

- د/ بشتة حنان ...رئيسا
- د/ صيفور سليم...مشرفا ومقررا
- د/ كعبار جمال...مناقشا

الموضوع	الصفحة
فهرس المحتويات	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	
مقدمة	1
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة	4
I - إشكالية الدراسة	5
II - فرضيات الدراسة	8
III - أهداف الدراسة	8
IV - أهمية الدراسة	8
V - التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة	9
VI - الدراسات السابقة	10
قائمة المراجع	11
الفصل الثاني: الألعاب التربوية	12
تمهيد	13
I - مفهوم الألعاب التربوية	14
II - أهمية الألعاب التربوية	18
III - أهداف الألعاب التربوية	19
IV - خطوات الألعاب التربوية	20
V - تصنيف الألعاب التربوية	22
خلاصة الفصل	26
قائمة المراجع	27
الفصل الثالث: التفكير الإبداعي	30
تمهيد	31
I - مفهوم التفكير الإبداعي	32
II - مراحل العملية الإبداعية	35
III - مهارات التفكير الإبداعي	41
IV - دور المربي في تنمية القدرات الإبداعية	42

خلاصة الفصل	43
قائمة المراجع	44
الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية	46
I - حدود الدراسة	47
II - منهج الدراسة	47
III - مجتمع الدراسة	47
IV - الأداة المستخدمة في الدراسة	49
V - أساليب الدراسة الإحصائية	51
الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة	52
I - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى	55
II - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية	57
III - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة	59
IV - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة	61
V - عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة	62
VI- نتائج الدراسة	63
التوصيات والمقترحات	64
خاتمة	66
قائمة الملاحق	67

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	جدول يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب العمر	48
02	جدول يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب المستوي العلمي	48
03	جدول يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب الخبرة	48
04	جدول يمثل بدائل المقياس والدرجة المعطاة	49
05	جدول يمثل صدق أداة الدراسة	50
06	جدول يمثل ثبات أداة الدراسة	50
07	جدول يبين عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى	53
08	جدول يبين عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية	55
09	جدول يبين عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة	56
10	جدول يبين عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة	59
11	جدول يبين عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة	61

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	شكل يبين أهداف الألعاب التربوية	20
02	شكل يبين خطوات الألعاب التربوية	21
03	شكل يوضح مهارة الطلاقة	37
04	شكل يوضح مهارات التفكير الإبداعي	41

مقدمة

مقدمة

تحضي مرحلة الطفولة المبكرة بإهتمام العديد من المربين على إعتبارها المرحلة التي توضع فيها القواعد الأولية لبناء شخصية الطفل ، ولأن الطفل من خلالها وفي العصر الحالي كثيرا ما يلتحق بروضة الأطفال التي تعتبر المؤسسة التعليمية الأولى التي ينفصل فيها عن أسرته، وبعدها يلتحق بالتعليم الرسمي، ولأن روضة الأطفال كانت الغاية من إنشائها تعليم الطفل مختلف المهارات والخبرات التي تؤهله ليصبح عضوا فعالا في مجتمعه.

ومن أجل ذلك فإن الطفل من خلال روضة الأطفال تقدم له مختلف الأنشطة التعليمية والتي يغلب عليها اللعب الذي أرتبط ظهوره بالإنسان الأول حيث كان عشوائيا بسيطا عفويا كان هدفه التسلية والمتعة بالدرجة الأولى، إلا أنه مع وجود المؤسسات التعليمية خاصة رياض الأطفال فإنه أصبح أكثر تنظيما وتوجيها يعتمد في فحواه على جل النظريات العلمية التي أسست له، على إعتباره أكثر الأساليب التربوية التي يتعلم فيها الطفل بسرعة ومرونة.

وبما أن الألعاب التربوية هدفها الأساسي العمل على التغيير من سلوكات الطفل وتعديلها، فإنها كذلك تهدف إلى تفجير الطاقات الإبتكارية والإبداعية لدى طفل الروضة، لأن متطلبات العصر أصبحت تبحث عن الأطفال المبدعين والموهوبين من أجل بناء مجتمع متطور مواكب لمختلف التطورات والتحولات التي تحدث بفعل العولمة والتكنولوجيا العصرية.

ونظرا لأهمية الألعاب التربوية في حياة الطفل من جهة وروضة الأطفال من جهة أخري التي تجعل هذه الألعاب التربوية أكثر تنظيما وتخطيطا وما تعمل على تنميته من مهارات إبداعية بالدرجة الأولى قمنا بهذه الدراسة التي تحاول الكشف عن دور إستخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات قمنا بإعداد جانبين الجانب النظري الذي يتضمن ثلاث فصول فصل أول تناولنا فيه الإطار المفاهيمي للدراسة، وفصل ثاني موسوم بعنوان الألعاب التربوية تطرقنا فيه إلى مفهوم الألعاب التربوية، وأهمية الألعاب التربوية، وأهدافها مع أهم الخطوات التي تقوم عليها اللعبة التربوية، وصولا إلى أهم التصنيفات المعتمدة لألعاب التربوية، أما الفصل الثالث كان بعنوان التفكير الإبداعي هو بدوره تطرقنا فيه إلى مفهوم التفكير الإبداعي، وأهم

المهارات الأساسية من مهارة الطلاقة ومهارة المرونة ومهارة الاهتمام بالتفاصيل ومهارة الأصالة، متناولين أيضا مراحل العملية الإبداعية، ودور المربي في تنمية القدرات الإبداعية لدى طفل الروضة.

أما الجانب التطبيقي تطرقنا فيه إلى فصلين، الفصل الرابع كان موسوم بإجراءات الدراسة الميدانية، والفصل الخامس كان بعنوان عرض ومناقشة نتائج الدراسة محاولين من خلاله التحقق من فرضيات الدراسة.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة

I- إشكالية الدراسة

II- فرضيات الدراسة

III- أهداف الدراسة

IV- أهمية الدراسة

V- التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة

VI- الدراسات السابقة

قائمة المراجع

I- إشكالية الدراسة:

كان التعليم قديما بسيط بساطة الحياة البدائية، فكان محتواه يرتكز في الأساس على تعليم الطفل معارف ومهارات الحياة اليومية كالصيد وركوب الخيل وفنون القتال، كما كان يلقن في أماكن بسيطة مخصصة لذلك كالكتاتيب، فكان في الغالب يرتكز على تنمية قدرة الحفظ والاستذكار، وكانت مراحله محددة.

إلا أنه مع تطور الحياة وازدهارها وظهور الصناعة والوسائل التكنولوجية الحديثة أصبح التعليم أكثر تعقيدا، يمر بالعديد من المراحل الرسمية وغير الرسمية ومنها نذكر مرحلة الروضة والتي لقيت اهتمام العديد من الباحثين التربويين، إذ اعتبروها أساسية في حياة الأطفال لأنها تمثل القاعدة الأولية والأساسية التي تبني عليها باقي المراحل التعليمية اللاحقة.

فكان التأسيس الأول لرياض الأطفال في بداية القرن التاسع عشر(19) حيث ثم إنشاء رياض الأطفال في بريطانيا في الفترة الممتدة بين 1830/1810 م، كما أسس فروبل (FROPAL) أول روضة في ألمانيا عام 1873 م، فيعتبر صاحب الفكرة العملية لرياض الأطفال، حيث يرى أن الهدف الأساسي من الالتحاق بها هو تمكين الأطفال قبل سن التمدرس أن ينموا قدراتهم ومهارتهم المعرفية والاجتماعية، وعلى اثر ذالك توالى إنشاء رياض الأطفال في باقي دول العالم.

وروضة الأطفال تهدف كذالك إلى جعل الطفل قادر على التعبير عن أحاسيسه و مشاعره وتأهيله إلى أن يصبح عضوا فعال داخل جماعة أقرانه، إذ تشجعه على الاستقلالية والاعتماد على الذات وتقديرها، فمن خلالها يتعلم الطفل معنى الانضباط في سلوكه مع استمتاعه باللعب داخل جماعته.

ولم يكتفي المختصين على إنشاء الروضات بل سعوا لإيجاد مناهج وبرامج تربوية هدفها تطوير القدرات العقلية والمعرفية والاجتماعية لأطفال، حيث تعمل الروضة على تطير وتنمية مهارات التفكير للطفل الذي يلتحق بها، إذ تعتبر مهارة التفكير عملية عقلية يتم من خلالها المتعلم على تطوير التفاعل الذهني بين الفرد وما يكتسبه من خبرات بهدف تطوير الأبنية المعرفية والوصول إلي افتراضات وتوقعات (**قطامي ، 2001، ص14**) . كما يعرف التفكير بأنه:"عمليات النشاط العقلي التي يقوم بها الفرد من أجل الحصول على حلول دائمة أو مؤقتة لمشكلة ما، وهو عملية مستمرة في الذهن لا تتوقف أو تنتهي مادام

الإنسان في حالة يقظة، وهو أرقي العمليات العقلية والنفسية التي تميز الإنسان عن غيره من الكائنات الحية الأخرى بدرجة راقية ومتقدمة (**فهيم، 2002، ص27**).

ويرى باريل (PARIL) بأن التفكير في معناه البسيط يمثل سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عند تعرضه لمثير ما بعد استقباله عن طريق إحدى الحواس.

أما معناه الواسع فهو عملية البحث عن المعني في المواقف أو الخبرة، وبالتالي عملية التفكير تتحدد أبعادها وأشكالها نذكر منها التفكير الناقد، التفكير الرياضي، التفكير العلمي، التفكير المعرفي وما وراء المعرفة، والتفكير الإبداعي والذي هو محل دراستنا.

إذ يتفق العلماء والباحثين النفسيين بأن التفكير الإبداعي عملية معرفية تؤدي إلي توليد نتاج جديد يتصف بالمرونة، والأصالة، والطلاقة، والتفاصيل وهو ليس نتاج تلقائي أو عشوائي بل ثمرة جهود عقلية خلاقة، يهتم بالإثراء والبحث عن طرق ومجالات جديدة لحل المشكلات المطروحة، والبحث عن البدائل المتنوعة للحل.

وعلى اعتبار التفكير الإبداعي من المفاهيم الحديثة فقد لقي اهتمام الكثير من الباحثين والدارسين نذكر على سبيل المثال دراسة السمري لعام 2006 والتي هدفت إلى معرفة أثر إستخدام العصف الذهني لتدريس التعبير في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثامن أساسي بغزة.

وعليه فإن التفكير الإبداعي من المهارات المعرفية التي تسعي جل المؤسسات التعليمية على تنميته وتطويره، وفي سبيل ذلك نجد أن الباحثين والعلماء في علوم التربية وعلم النفس يعتبرون اللعب من أهم الإستراتجيات المستخدمة في تعليم الأطفال خاصة في المراحل الأولى من حياتهم، وعلى اعتباره يتسم بالبساطة والتشويق والعفوية، فيعرف بأنه ذلك النشاط الذي يماره الأطفال جماعة أو فرادى بغرض الاستمتاع، وهو سلسلة من الحركات يقصد من ورائها التسلية والسرعة والخفة في تناول الأشياء واستعمالها والتصرف فيها.

كما يعرفه إركسون "بأنه تعبير عن مظهر عقلي للقدرة البشرية وذلك لهضم خبرات الحياة، إذ يمر الطفل في حياته بخبرات يصعب عليه هضمها، فيخلق في لعبه مواقف نموذجية يسيطر بواسطتها على الواقع بالتجريب والتخطيط".

وتعرف الألعاب التربوية بأنها ذلك النشاط الموجه أو غير الموجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية حيث يساهم في تنمية السلوكيات العقلية أو الوجدانية أو المهارية لدي الصغار". (**ساري حمادنة، محمد عبيدات،2012، ص81**)

وانطلاقا من هذا فإن للألعاب التربوية أهمية كبري وضرورة في حياة الأطفال خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة، فتدخلهم في عالم العلاقات والاتصالات الاجتماعية، وتجعل لهم القدرة على التعبير عن أفكارهم ومشاعره من خلال مجموع الحركات التي يقومون بها، كما تساعدهم على تعلم مختلف القدرات لذلك نجد الباحثين والمختصين في مجال علوم التربية وعلم النفس بصفة عامة قدموا العديد من الدراسات التي تناولت أهمية الألعاب التربوية في حياة الأطفال.

والألعاب التربوية هدفها الأساسي هو تنمية مختلف الجوانب الشخصية للأطفال ومن ثم فمن الممكن أن تساهم الألعاب التربوية في تنمية وتحسين مستويات التفكير لديهم خاصة التفكير الإبداعي.

ومن هذا المنطلق يمكن طرح السؤال الرئيسي التالي: هل إستخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ؟.

وتندرج تحته الأسئلة الفرعية التالية:

- هل استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ؟.
- هل استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ؟.
- هل استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ؟.
- هل استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ؟.

II – فرضيات الدراسة:

1- الفرضية العامة:

استخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات .

2- الفرضيات الجزئية:

– استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات.

– استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات .

– استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات .

– استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات .

III – أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من خلال تطبيق الاستمارة التي تمكننا من معرفة دور الألعاب التربوية والمحددة بالألعاب اللغوية، الألعاب التركيبية، الألعاب الجماعية، وألعاب الحاسوب التعليمية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي والمحددة بدورها في مهارة الطلاقة، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة الأصالة، ومهارة المرونة من وجهة نظر المربيات كمجتمع للدراسة.

IV – أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الألعاب التربوية التي تهدف إلى تنمية مختلف المهارات للطفل خاصة الإبداعية منها الطلاقة والمرونة والأصالة والإهتمام بالتفاصيل، كما تنبع أهميتها من أهمية

روضة الأطفال على إعتبارها أول مؤسسة يلتحق بها الطفل وينفصل عن أسرته لمدة زمنية معينة ومن خلالها توضع القواعد الأولية لتعليم الطفل التي تساعده في النجاح في المراحل التعليمية اللاحقة، كما تكمن أهميتها في النتائج التي تتوصل إليها وما يتخد من توصيات لتفعيل دور الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي، وتأتي أهميتها أيضا من أهمية استخدام المنهج الوصفي على إعتباره إكثر المناهج استخداما لوصف الظواهر التربوية كما تحدث في الواقع.

V –التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

1– **الألعاب التربوية:** المقصود بالألعاب التربوية في هذه الدراسة مجموع الأنشطة التربوية الموجهة والمنظمة، والتي قد تكون فردية أو جماعية، لغوية أو تركيبية، تقليدية أو ألعاي الحاسوب التعليمية،هدفها تعليم مهارة من مهارات التفكير الإبداعي >والمتمثلة في الطلاقة والإهتمام بالتفاصيل والأصالة والمرونة لتحقيق أهداف معينة ومحددة والتي تحكمها العديد من القواعد والنظم.

2– **التفكير الإبداعي:** يقصد بالتفكير الإبداعي في هذه الدراسة القدرة العقلية والمعرفية التي تؤدي إلى توليد نتاج جديد يتصف بالطلاقة والمرونة والأصالة والاهتمام بالتفاصيل والذي يكون منظم وموجه فيعمل على حل المشكلات المعروضة بطرق عديدة ومتنوعة.

3– **روضة الأطفال:** يقصد بروضة الأطفال في هذه الدراسة المؤسسة التربوية والتعليمية تستقبل أطفال ما قبل سن المدرسة فيتعلمون من خلالها الكثير من المهارات الإبداعية، وتساعدهم على الانخراط في المجتمع حيث تنمي لهم السلوكات الحسنة وتؤهلهم إلى مرحلة التمدرس، على اعتبارها مرحلة انتقالية بين انفصال الطفل عن الأسرة والتحاقه بالتعليم الرسمي.

4– **المربية:** يقصد بالمربية في هذه الدراسة ذلك الشخص الذي يمتلك مؤهلات شخصية وكفاءات علمية تمكنه من ممارسة مهنة التربية والتعليم داخل روضات الأطفال.

VI– الدراسات السابقة:

1– **دراسة الفرماوي (2000):** أثر إستخدام وحدة تعليمية تقوم على إستراتجيتي القصة ولعب الأدوار في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، أتبع المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من أطفال الروضة، توصلت للأهم النتائج وهي وجود فروق دالة إحصائيا بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح

التطبيق البعدي، إلا أنه لا توجد فروق في تأثير الوحدة المطورة بين البنين والبنات في تنمية التفكير الإبداعي وإن الوحدة التعليمية القائمة على الإستراتيجيتين لها تأثير على تنمية جانب الطلاقة عند الأطفال، مع تنميتها للمفاهيم الدينية والإجتماعية واللغوية.

ويلاحظ على هذه الدراسة أنها جاءت موافقة للدراسة الحالية في عينة الدراسة وهي أطفال الروضة، إلا أنه تختلف معها في المنهج المستخدم حيث أستخدم المنهج التجريبي في دراسة الفرماوي في حين الدراسة الحالية نستخدم المنهج الوصفي.

2- **دراسة سميرة سليمان عبد الحميد الحافي (2013):** أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية التفاعل الإجتماعي لدى أطفال الرياض، أتبعت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (90) طفلا من محافظات غزة، وكانت أهم نتائجها المتوصل إليها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

وجاءت هذه الدراسة موافقة للدراسة الحالية في أنها تركز على تنمية الألعاب التربوية للتفاعل الإجتماعي لأطفال الرياض، وهذا يجعلنا نفهم المتغير المستقل في الدراسة الحالية وهو الألعاب التربوية، رغم إختلافها مع الدراسة الحالي في المنهج المستخدم حيث أسخدمت فيها المنهج التجريبي في حين الدراسة الحالية يستخدم المنهج الوصفي.

قائمة المراجع

1- ساري حمادنة، محمد محمود و محمد عبيدات، خالد حسين (2012): ***مفاهيم التدريس في العصر الحديث***، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن.

2- فهيم، مصطفي (2002): ***مهارات التفكير في مراحل التعليم العام***، ط1، دار الفكر، مصر.

3- قطامي، نايفة (2001): ***تعليم التفكير للمرحلة الأساسية***، ط1، دار الفكر، الأردن.

الفصل الثاني: الألعاب التربوية

تمهيد

I- مفهوم الألعاب التربوية

II- أهمية الألعاب التربوية

III- أهداف الألعاب التربوية

IV- خطوات الألعاب التربوية

V- تصنيف الألعاب التربوية

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد:

سنتناول في فصل الألعاب التربوية مفهوم الألعاب التربوية من خلال التطرق إلى تعريفها، وذكر أهم خصائصها،وعناصر الألعاب التربوية، وأهم المعايير التي يعتمد عليها المربي في اختيار الألعاب التربوية المناسبة للطفل، وشروط الألعاب التربوية، ثم ننتقل لنتحدث عن أهمية وأهداف الألعاب التربوية وصولا إلى خطوات ممارسة اللعبة التربوية ، وأخيرا نتناول أهم التصنيفات التي تصنف بها الألعاب التربوية والتي تتماشي مع الدراسة الحالية.

I- مفهوم الألعاب التربوية:

إن تحديد مفهوم الألعاب التربوية بشكل دقيق يتطلب التطرق إلى تعريف اللعب لغة في بعض المعاجم العربية واصطلاحا، ثم نتناول أهم المميزات والخصائص التي تمتاز بها، وذكر أهم العناصر التي تقوم عليها الألعاب التربوية، مع ذكر معايير إختيار المربي للألعاب التربوية المناسبة لطفل الروضة، والشروط الواجب توافرها في اللعاب التربوية حتي تكون لها أهداف تعليمية ومن ثم تتناسب مع أطفال الروضة.

أ- **تعريف الألعاب التربوية:** إن تعريف الألعاب التربوية يتوقف على تعريف اللعب لغة وفي بعض المعاجم العربية ثم تعريفه إصطلاحا.

- **تعريف اللعب لغة:** يعرف اللعب لغة من الفعل لعب أى لهى بالشيء وأتخده لعبة، وفي الدين اتخده سخرية وعملا وعمل غير مجدي وهو ضد الجد، فيقال لعبت بهم الهموم أى عبثت بهم. (**ابراهيم وآخرون، 1989، ص30**)

- **اللعب إصطلاحا:** للعب تعريفات عديدة نذكر منها:

* يعرف اللعب في قاموس التربية على أنه " نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعاده المختلفة العقلية والجسمية والمجدانية ". **(Good , cv, 1985, p228)**

* ويعرفه قاموس علم النفس بأنه " نشاط يماره أفراد أو جماعات بقصد الإستمتاع ودون أى دافع آخر ".

* ويعرفه كاترين تايلور بأنه " أنفس الحياة بالنسبة لذات الطفل، فاللعب للطفل هو كالتربية والإستكشاف والترويح الذاتي والعمل للكبار " **(TAYLOR, R.W, 1991, p91)**

* واللعب هو " نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها الفرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة ". **(الهويدي، 2006، ص24)**

* ويعرف بأنه" مجموعة من الأنشطة التي تجدب إهتمام الأفراد وتثير تفكيرهم وتشعرهم بالمتعة،

وتتبع مجموعة من الإجراءات المحددة بوضوح وفقا لقواعد معينة لتحقيق أهداف تعليمية ". **(قبيصي أحمد، 2006، ص14)**

*كما يعرف بأنه نشاط هادف يتضمن أفعالا معينة يقوم بها المعلم وتكون متعددة لخدمة الأهداف الوجدانية والمعرفية". **(محمد أبو هاني و محمود، 2000، ص11)**

* أما **بياجيه (PIAGET)** فيعرفه بأنه" عملية تمثيل تعمل على تحول المعلومات لتلاءم حاجت الفرد، فالألعاب التربوية والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي". **(عزيز ، 2006، ص33)**

*كذلك يعرف على أنه " نشاط تعليمي منظم يتم بين طالبين أو أكثر يتفاعلون فيما بينهم للوصول إلى أهداف تعليمية محددة، إذ تعتبر المنافسة من عوامل التفاعل بينهم، ويتم تحت إشراف وتوجيه المعلم فيقدم لهم المساعدة عندما يتطلب الموقف ذلك، ويخصص جزء من الوقت بعد انتهاء اللعبة للنافسة بين المتعلم والطالب". **(عبد الحميد الحافي، 2013، ص22)**

– أما **الألعاب التربوية** فتعرف بأنها" شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها يقوم المربون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه الأطفال نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة، الألعاب التربوية صممت لتجعل من التعلم والممارسة متعة".**(الحيلة، 2010، ص49)**

– وتعرف الألعاب التربوية كذلك" إستغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية". **(حسن الحسني، 2014، ص63)**

ومن خلال ما تقدم نستنتج أن اللعب قد يكون موجه ومقصود تحكمه القواعد والمبادئ، وقد يكون عشوائي عفوي، يمارسه الأطفال بغية التسلية والترفيه، في حين الألعاب التربوية على اختلاف أنواعها وأنشطتها فهي تكون موجهة ومنظمة تحكمها قواعد وقوانين تعليمية تربوية هدفها الأساسي تعليم الأطفال مختلف المهارات المعرفية ، الوجدانية، والاجتماعية، وجعلهم أطفال قادرين على تحمل المسؤولية مستقبلا خاصة إذا تم تقديم هذه الألعاب التربوية في مؤسسة روضة الأطفال حيث يشرف عليها طاقم تربوي وتكون لها أهداف تعليمية تعلمية.

ب- خصائص الألعاب التربوية: تعتبر الألعاب التربوية مجموع الأنشط الموجهة والمنظمة تقدم للأطفال بصفة عامة و أطفال الروضة بصفة خاصة، لها أهداف تعليمية محددة تتميز بالعديد من الخصائص نذكرها كما يلي:

- الألعاب التربوية تعمل على تجسيد المجردات وتقريبها إلي ذهن المتعلم وربطها بالحياة الواقعية.

- إثارة دافعية الطفل المتعلم و الاندفاع نحو التحصيل.

- تعتبر منطلق نحو بناء مفهوم حديث للمناهج الدراسية التي ترتكز محاورها على الموضوع والمتعلم والمشكلات الاجتماعية.

- الألعاب التربوية تتفق مع مفهوم التربية المستمرة في مبدأ التعلم المستمر الذاتي الواقعي. (**العبسي، 2009، ص ص18-21**)

- كما تمكن الألعاب التربوية أطفال الروضة من إشباع حاجاتهم النفسية كالحرية وممارسة القيادة.

- تعمل على جذب انتباههم وتهيئتهم لتلقي التعلم الرسمي عبر مختلف مراحله الدراسية. (**يونس، 2015، ص 16)**

- والألعاب التربوية ترفع الروح المعنوية لدى الأطفال حيث تمنحهم الثقة بأنفسهم واحترامهم للآخرين و احترام الآخرين لهم. **(سليمان العجرمي، 2016، ص15**)

- كما تساعد على إتقان الحركات وتكوين المهارات وتحقيق التآزر الحسي الحركي في تعليم تلك المهارات.

- الألعاب التربوية تهدب الخلق و تستقل السلوك الفردي ضمن التنافس الموجه والاحترام العام. **(عريفج وسليمان، 2005، ص ص114-115**)

- أيضا تساعد المتعلمين السلبيين ليصبحوا مشاركين إيجابيين من خلال التفاعل الاجتماعي، إذ تنمي القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين.

- كما تعمل على التشويق و إثارة انتباه المتعلمين. (**الكبيسي، 2018، ص 81)**

وعليه فالألعاب التربوية كغيرها من المفاهيم النفسية والتربوية التي لقت اهتمام الباحثين والدارسين التربويين والنفسانيين تتميز بالعديد من الخصائص كالمرونة والاستمرارية والتفاعل الاجتماعي والاتصال مع الآخرين واهتمامها بالمهارات والقدرات والعمل على تطويرها من أجل تنمية مختلف مهارات التفكير لدى أطفال الروضة بصفة خاصة والأطفال بصفة عامة.

ج- عناصر الألعاب التربوية:

إن الألعاب التربوية تقوم على مجموعة من العناصر الأساسية تتمثل فيما يلي:

- مجموعة من اللاعبين.
- أنظمة وقوانين تربوية تحكمها.
- البعد المكاني الذي تمارس فيه اللعبة.
- البعد الزماني المتمثل في الفترة الزمنية التي تتناسب مع اللعبة من جهة وخصائص اللاعبين من جهة أخري. **(شحادة، 2014، ص15)**

د- معايير اختيار المربي للألعاب التربوية:

المربي في روضة الأطفال عند اختياره للألعاب التربوية كأنشطة يمارسها الأطفال من أجل تعليمهم يعتمد في ذلك على العديد من المعايير المتمثلة فيما يلي:

- مدى اتصال الألعاب التربوية بالأهداف التعليمية المراد تحقيقها.
- مناسبة الألعاب لمستوي نمو الأطفال العقلي والنفسي والاجتماعي والوجداني والانفعالي.
- أن تساعد هذه الألعاب على التفكير بصفة عامة والتفكير الإبداعي على الخصوص والملاحظة والوصول إلي الحقائق بخطوات متسلسلة ومنطقية.
- لابد أن تحافظ الألعاب التربوية على أمن وسلامة الأطفال.
- يجب أن تتناسب الألعاب التربوية مع عدد الأطفال من جهة، ومن جهة أخرى ميزانية الروضة.

(ساري حمادنة، محمد عبيدات، 2012، ص83)

هـ- شروط الألعاب التربوية:

من الضروري أن تتوافر في الألعاب التربوية المقدمة لطفل الروضة مجموعة من الشروط وهي:

- اختيار الألعاب التربوية التي تحتوي على أهداف محددة، وفي نفس الوقت مشوقة وممتعة ومثيرة.
- مناسبة الألعاب لخبرات الأطفال وقدراتهم وميولهم.
- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.
- أن تكون اللعبة من بيئة الأطفال ويكون دورهم واضحا ومحددا فيها وتشعرهم بالاستقلالية في اللعبة. **(عطية، 2008، ص185)**

وعليه فالألعاب التربوية باعتبارها أشطة موجهة ومنظمة ومشوقة ومسلية لها أهداف تربوية تعليمية تعلمية اختيارها يكون مبني على أسس يراعيها المربي لكي تتناسب مع بيئة أطفال الروضة وقدراتهم ورغباتهم وميولهم، هذا من أجل تحضيرهم للتعليم الرسمي.

II- أهمية الألعاب التربوية:

الألعاب التربوية كغيرها من المفاهيم التربوية النفسية الحديثة نسبيا لها أهمية كبري وأساسية في حياة الأطفال خاصة الذين يلتحقون برياض الأطفال وهذه الأهمية تتمثل فيما يلي:

- يدخل الأطفال من خلال الألعاب التربوية إلي عالم العلاقات والصلات الاجتماعية وتعلم المشاركة وأخذ الأدوار.
- تساعد الأطفال على الإحساس بالمسؤولية والاستقلالية.
- تكسبهم خبرات تعليمية إذ عندما يمارس الطفل لعبة يأخذ فيها دور المعلم أو الطبيب فهو يحاول التمرن من خلالها على الأعمال والمهارات في المحيط الذي يعيش فيه.
- تعمل الألعاب التربوية على نقل الثقافة، حيث يقوم الطفل أثناء اللعبة بتقليد العادات الاجتماعية التي يراها من الكبار، وبذلك يتمكن من الحصول على الثقافة من خلال اللعب.
- يتعلم الطفل من خلال اللعب التحكم في العضلات والحركات.(**سمارة وآخرون، 1999، ص82**)
- تعلم مهارات تعليمية محددة من خلال الألعاب التحضيرية، فرز الأشياء، وحل الألغاز وغيرها.

- يتعلم الطفل من خلال اللعب كيفية الاعتناء بالدمى من خلال اللعب بالدمى وحفظها والاعتناء بها والمحافظة على نظافتها.
- يتعرف الطفل من خلال اللعب على المفاهيم المتعلقة بالجسم من حجم وشكل ووزن ولون وتركيب. **(زيد الدهلاوي، 2011، ص13)**
- التعبير عن الشعور والأفكار من خلال اللعب عن طريق الحركات والأغاني وغيرها. **(سمارة وآخرون، 1999، ص83)**

ونظرا للأهمية الكبرى التي تكتسيها الألعاب التربوية .والممارسة من طرف الأطفال في مرحلة الروضة فانه يجب أن تشتمل كل روضات الأطفال على ساحات واسعة من أجل اللعب في الهواء الطلق لأن ذلك يشعرهم بامتلاكهم القوة والثقة بالنفس ما يمكنهم من تكييف قوتهم الجسمية حسب أي لعبة يحبونها ويقومون بها، كما يجب أن تتوفر روضة الأطفال أنشطة تمكنهم من استغلال أيديهم مثل إعادة الألعاب إلي أماكنها ووضع الكراسي في مكانها، بالإضافة إلي منحها فرص عديدة للأطفال ليكتسبوا خبرات أولية تساعدهم على إخراج أفكارهم من حيز العمل بأسلوب خلاق مبتكر، بالإضافة إلي ضرورة توفيرها للمكتبة والكتب ليتمكن الأطفال من الإطلاع عليها.

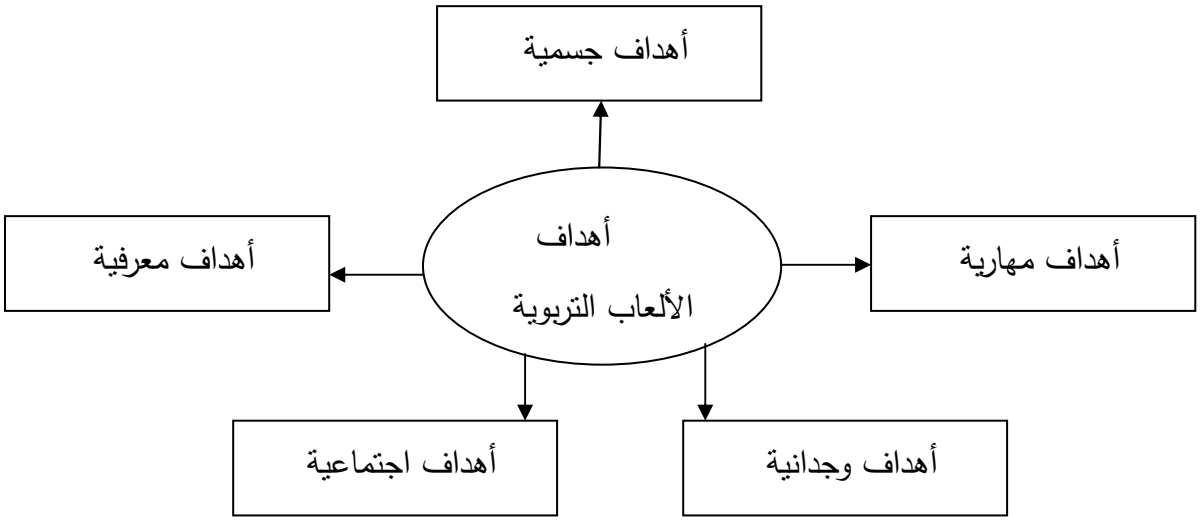
III- أهداف الألعاب التربوية:

الألعاب التربوية تسعي إلي تحقيق أهداف تعليمية تكون محددة مسبقا من طرف المختصين في المجال التربوي من خلال مجموعة من الأنشطة الترفيهية الهادفة التي يمارسها أطفال الروضة، وجعل هذه الأهداف تتمثل فيما يلي:

- ✓ مساعدة الأطفال على التعلم واكتشاف العالم الذي يعيش فيه.
- ✓ تنمية الجوانب المعرفية والنواحي الاجتماعية والوجدانية للأطفال. **(الحيلة، 2010، ص51)**
- ✓ تخليص الأطفال من التوترات النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم.
- ✓ تنمية القدرة التعبيرية لدى الأطفال.
- ✓ مساعدة الطفل على النمو الجسمي المتوازن. **(الخضر،2007، ص12)**
- ✓ تنمية التفكير الإبداعي والإبتكاري والتأملي لدى الأطفال.
- ✓ اكتشاف مشاعر الأطفال واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم. **(الهويدي،2012، ص28)**

ومما سبق نستنتج بأن الألعاب التربوية أهداف تعليمية تعلمية من خلالها تتطور شخصية الطفل خاصة في مرحلة الروضة، وهذه الأهداف قد تكون جسمية أو معرفية، مهارية واجتماعية ووجدانية يمكن توضيحها بشكل أفضل في الشكل أدناه.

شكل رقم (01) يوضح " أهداف الألعاب التربوية "



المصدر: إعداد الطالبة.

IV- خطوات الألعاب التربوية:

المربي المشرف على تقديم النشاطات التربوية في روضة الأطفال فعند تقديمه لهذه الأنشطة ومنها الألعاب التربوية فيها لابد من إتباع خمسة خطوات نذكرها كما يلي:

❖ **الخطوة الأولى:** تعرف هذه الخطوة بمرحلة ما قبل ممارسة اللعبة وفيها ينبغي على المربي مراعاة مايلي:

- التنويع في الألعاب التي يقدمها الأطفال من أجل مراعاة الفروق الفردية.
- توفير ممارسة اللعبة لجميع الأطفال في الروضة.
- أن تكون وسائل اللعبة التربوية المختارة ذات ألوان زاهية ويتوافر فيها احتياطات الأمان.
- أن تكون اللعبة المختارة اقتصادية التكلفة، و تقديم الألعاب في الوقت المناسب.

❖ **الخطوة الثانية:** وهي خطوة أثناء ممارسة اللعبة التي من خلالها يقوم المربي ب:

- تقسيم الأطفال إلي مجموعات أو فرادى حسب نوعية اللعبة.

- توزيع الأدوار على الأطفال، وتعريفهم باللعبة وكيفية التعامل معها.
- ملاحظة الأطفال أثناء ممارسة اللعبة من أجل التعرف على الألعاب التي يفضلونها حتى يتسنى للمربي تخطيط ألعاب تعليمية إضافية في المستقبل.

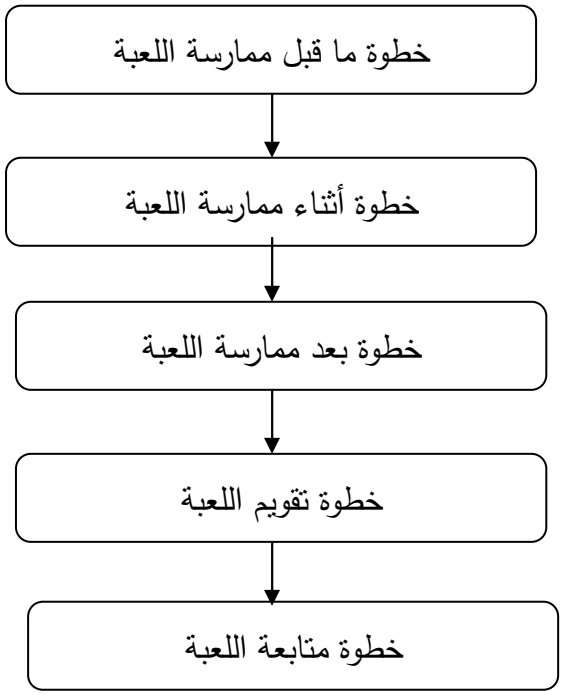
❖ **الخطوة الثالثة:** والتي تكون بعد ممارسة اللعبة والمربي فيها يقوم ب:

- تخطيط العديد من الأنشطة الإضافية للعب لتأكيد المفاهيم التي أكتسبها الأطفال.
- مناقشة ومشاركة أطفال الروضة في أنشطة اللعب وتحديد مدى استفادتهم منها.
- إصلاح ما أتلفه الأطفال من اللعب.
- تخصيص مكان يضع فيه الأطفال لعبهم من أجل مساعدتهم على تنظيمها.(**دفي،2015 ، ص29**)

❖ **الخطوة الرابعة:** وهي خطوة التقويم إذ يقوم المربي من خلالها على تنويع خبرات الأطفال لتأكد من وصولهم إلي المستوي المطلوب أدائه لكي ينتقل إلي الخبرة الموالية.

❖ **الخطوة الخامسة:** والتي تعرف بخطوة المتابعة وفيها يقوم المربي بمتابعة المهارات التي تعلمها أطفال الروضة لكي ينتقل بهم إلي الخبرات اللاحقة. (**بهلول،2015 ، ص137**)

الشكل رقم (02) يبين خطوات الألعاب التربوية.



المصدر: إعداد الطالبة.

V- تصنيف الألعاب التربوية:

إن تصنيف الألعاب التربوية تتعدد وتختلف وتعتمد في ذلك على العديد من المعايير، فإذا اعتمدنا معيار العدد تصنف الألعاب التربوية إلي فردية وجماعية، واعتماد معيار تنمية مهارة من المهارات تصنف إلي ألعاب لغوية وأخرى ألعاب تركيبية، وألعاب الحاسوب التعليمية والتي نتناولها بشيء من التفصيل كمايلي:

- **الألعاب التربوية حسب معيار العدد:** تنقسم الألعاب التربوية حسب معيار العدد إلي ألعاب تربوية فردية والتي تقابلها ألعاب تربوية جماعية.

أ- **الألعاب التربوية الفردية:** هذا النمط من الألعاب يهدف إلي مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، فبموجبها يمارس الطفل التي يختارها حيث تكون متناسبة مع قدراته ومهاراته وسرعته. **(سيد والدريشي،1996 ، ص89)**

ومنه فبيئة التعليم في الألعاب التربوية الفردية تتسع لعدد من اللعب تكفي المتعلمين فكل منهم يمارس لعبة على حده، وأن يتم ترتيبها تدريجيا حسب درجة الصعوبة والسهولة لذلك فالألعاب التربوية تتطلب الشروط التالية:

- تحديد الموضوع والمفاهيم المراد تعلمها والأهداف التي يتم التخطيط للوصول إليها.
- إجراء اختبار قبلي لتحديد المستوي المعرفي والاستعداد لدى كل متعلم كي تكون هناك خلفية عن خصائص المتعلمين لدى المعلم.
- إعطاء الحرية للمتعلم في ممارسة اللعبة على وفق قدراته وسرعته في التعلم.
- تقييم أداء المتعلمين واستجاباتهم بشكل مستمر أثناء الممارسة.
- توجيه المتعلمين وإرشادهم وتقديم لهم المساعدة وتعزيز استجاباتهم الصحيحة.
- إجراء التقييم النهائي عند ممارسة اللعبة. **(عطية وعبيدات،2008 ، ص196)**

ب- **الألعاب التربوية الجماعية:** تسود الألعاب الجماعية في مرحلة الطفولة المبكرة فهي تجمع بين مجموعة متنوعة من السلوكات، وفي الغالب تكون درامية كما قد تأخذ شكل مسرحيات الأطفال،أو ممارسة الهوايات وممارسة الرياضة البدنية، أو المشاركة في الأعمال الفنية وأنشطة ترويحية، أو كتابة القصص وأشغال يدوية وغيرها. **(عياد و الخضري،1995، ص ص257- 289)**

ويري"سمايلانسكي" أنها تستخدم القدرات المرتبطة بالتعليم الجماعي وتسهم في تطويرها وهذه القدرات تعرف بالعمليات المعرفية الداخلية والتي تظهر من خلال سلوك الأطفال في لعبهم ويشمل ذلك على الخيال الإبداعي والرمزي والتصرف تبعا لمبدأ الفرضية. (**محمد وعبيدات،2010 ، ص14**)

وعليه فإن اللعب الجماعي يتطلب وجود مساعدات فيزيقية كالكرة، المسرح، الحدائق وغيرها، وهو يملي على الطفل نوع اللعبة التي يرغب فيها، كما يملي علية مفاهيم جديدة وهو ما يعرف باللعب المشروط. (**ألفت ،1996 ، ص ص95-97**)

▪ **الألعاب التربوية بناء على معيار المهارة التي تنميها:** وفقا لهذا المعيار تنقسم الألعاب التربوية إلى لغوية وأخري تركيبية وألعاب الحاسوب التعليمية نتناولها كما يلي:

1. **الألعاب التربوية اللغوية:** تساهم اللعاب التربوية اللغوية في تنمية المهارات الحسية والمعرفية والاجتماعية والتي تعتبر أساس المهارات اللغوية المعرفية من استماع وتحدث وتواصل وقراءة وكتابة، وهذه الألعاب تعمل على تنمية الطفل من الناحية الوجدانية مما يحقق له اتزانا نفسيا وذاتيا تمكنه من الارتقاء بسلوكاته وتعديلها، وتكوين الثقة وروح المبادة لديه وذلك متطلب أساسي لتحقيق التنمية اللغوية والاستفادة منه. (**الشيخ،2006 ، ص 290**)

وحينما تستخدم الألعاب الهجائية في تعليم بعض المواد الدراسية فلابد للمعلم أن يخطط لاستفادة هذه المواد والألوان والنشاطات التي تتطلبها لخدمة أهداف تربوية محددة تتناسب وقدرات واحتياجات واهتمامات الأطفال، وعلى ذلك فإن الألعاب التي تتناسب ومادة معينة تختلف عن الأخرى، وفيما يلي عرض لبعض الألعاب اللغوية:

- عرض الحروف الملونة الكبيرة على اللوحة أو الجدار وتعليم تسميتها.
- عرض الصور والطلب من الأطفال أن يجمعوا الحروف العائدة للصور مثلا صور الأب أو الأم.
- طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة.
- تأليف جمل من كلمات.
- التحدث عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات.
- لعبة المترادفات(حلو،جميل)، (طفل، ولد صغير)، (راشد، كبير).
- لعبة القافية مثلا ذكر كلمة(حار) وطلب إيجاد كلمة على وزنها وهي (نار).
- لعبة الكلمات المتعاكسة (عكس طويل- قصير)، (عكس بارد- حار).

– ألعاب الألفاظ الدالة مثل المفرد والجمع، المثنى المتكلم والغائب، وهكذا مع قراءة نصوص مبسطة تنقصها كلمات. **(يحي وعبيد،2007 ، ص ص40-42)**

2. **الألعاب التربوية التركيبية:** إن هدف الألعاب التركيبية هو تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل، ويقصد بالألعاب التركيبية عمل منتجات رمزية باستخدام مواد كالألوان، الورق، الصلصال وأنواع كثيرة من المواد المماثلة، إذ يؤكد الباحثون بأنها تتم بطريقة عشوائية مبنية على المحاولة والخطاء وبدون خطة سابقة هذا في عمر الخمس سنوات من عمر الطفل، لكن عند حلول سن السادسة تصبح هذه اللعاب أكثر تخطيطا وتنظيما فيلجأ الأطفال إلي استخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتركيب.**(صوالحة،2007 ، ص94)**

فمن خلال الألعاب التركيبية يتعلم الطفل مهارات ذات علاقة بتنمية تفكيره العلمي مثل المقارنة، التنبؤ، الملاحظة، كما يميز التشابه والإخلاف بين الأشكال، ويبتكر أنماط البناء، ويتعلم مفاهيم أساسية في الرياضيات كالتصنيف، تسلسل الأطوال، المساحات والأعداد، وتساهم أيضا هذه الألعاب على النمو اللغوي والاجتماعي للطفل وتعزيز ثقته بنفسه. **(عبد الحميد الحافي،2013 ، ص100)**

ومن أمثلة اللعاب التركيبية التي يمارسها أطفال الروضة نجد ألعاب المكعبات الخشبية، ألعاب القص، الرمل والحجارة، ألعاب الجمع والتصنيف،تشكيل نماذج تصنع من العجينة أو الطين. **(صوالحة،2007 ، ص95)**

3. **ألعاب الحاسوب التعليمية:** تعرف ألعاب الحاسوب التعليمية بأنها برامج حاسوبية يتم التعامل معها عن طريق جهاز إلكتروني يمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة، والانتقال من مرحلة لأخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محددة. **(ساري حمادنة و محمد عبيدات، 2012، ص83)**

ومن خلال هذا التعريف نلاحظ بأن ألعاب الحاسوب التعليمية تقوم على مبدأ دمج عملية التعلم باللعب في نموذج ترويحي، كما أن ألعاب الحاسوب التعليمية تأخذ أشكال عدة نذكر منها ألعاب الصلات، وألعاب المغامرة ، وألعاب المحاكاة وغيرها.

ولكي تحقق ألعاب الحاسوب التعليمية أهدافها يجب أن تكون البرمجيات المستخدمة تتناسب مع عمر الأطفال وأن تترك لهم حرية اللعب وكذلك الوقت الكافي في ذلك. **(حميد،2014 ، ص ص 41-44)**

ومن خلال عرض أهم التصنيفات والتقسيمات للألعاب التربوية نلاحظ بأن الألعاب الفردية هدفها تنمية مهارة الاعتماد على الذات والاستقلالية والحرية في حين اللعب الجماعي يهدف إلي تنمية مهارة

الأصالة والاندماج داخل الجماعة، أما الألعاب اللغوية تهدف إلي تنمية مهارة الطلاقة، أما الألعاب التركيبية فهي تعمل على تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل ، وأخيرا ألعاب الحاسوب التعليمية تهدف أساسا إلى تنمية مهارة المرونة .

خلاصة الفصل

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

قائمة المراجع

❖ باللغة العربية:

I- المعاجم:

1- إبراهيم وآخرون (1989): ***المعجم الوسيط***، الجزء الأول، دار العودة، تركيا.

II- الكتب:

2- محمد أبو هاني، أبو لوم خالد ومحمود، سليمان (2000): ***الألعاب في تدريس الرياضيات***، ط1، دار الفكر، الأردن.

3- ألفت، حقي (1996): ***سيكولوجية الطفل***، ط1، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر.

4- عزيز، إبراهيم مجدي (2006): ***تنمية تفكير المعلمين والمتعلمين***، ط1، عالم الكتب، مصر.

5- الهويدي، زيد (2006): ***أساليب وإستراتيجيات تدريس الرياضيات***، ط1، دار الكتاب الجامعي، مصر.

6- الهويدي، زيد (2012): ***الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير***، ط3، دار الكتاب الجامعي، مصر.

7- عياد، مواهب إبراهيم والخضري، ليلى محمد (1995): ***إرشادات الطفل وتوجيهه في الأسرة ودور الحضانة***، ط1، مكتب المعارف، مصر.

8- صوالحة، محمد أحمد (2007): ***علم النفس اللعب***، ط2، دار المسيرة، الأردن.

9- الحيلة، محمد محمود (2010): ***الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها***، ط5، دار المسيرة، الأردن.

10- ساري حمادنة، محمد محمود ومحمد عبيدات، خالد حسين (2012): ***مفاهيم التدريس في العصر الحديث***، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن.

11- العبسيي، محمد مصطفي (2009): ***الألعاب والتفكير في الرياضيات***، ط1، دار المسيرة، الأردن.

12- عطية، محسن علي (2008): ***الإستراتجيات الحديثة في التدريس الفعال***، ط1، دار صفاء، الأردن.

13- جعفر السالم، ناهد صالح (2012): ***التعليم باللعب***، ط1، وزارة التربية والتعليم، السعودية.

14- عريفج، سامي سلطي وسليمان، نايف أحمد (2005): ***أساليب تدريس الرياضيات والعلوم***، ط1، دار صفاء، الأردن.

15- الكبسي عبد الواحد (2008): ***تنمية التفكير بأساليب مشوقة***، ط2، دار ديبونو، الأردن.

16- سيد، سليمان عبد الرحمان والدربشي، شيخة يوسف (1996): ***اللعب ونمو الطفل***، ط1، دار الشرق، مصر.

17- سمارة، عزيز وآخرون (1999): ***سيكولوجية الطفولة***، ط3، دار الفكر، الأردن.

18- الخضر، عثمان محمد (2007): ***الألعاب التربوية***، ط1، شركة الإبداع الفكري، الكويت.

19- يحي، خولة أحمد وعبيد، ماجد السيد(2007): ***أنشطة الأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة***، ط1، دار المسيرة، الأردن.

20- الشيخ، غريد (2006): ***تربية وتعليم الطفل من خلال اللعب***، ط1، دار الهادي، مصر.

-III

IV- الرسائل والمذكرات الجامعية:

21- بهلول، حليمة (2015): ***أثر إستخدام الألعاب التعليمية في علاج صعوبات التعلم النمائية الأولية***، ماجستير غير منشورة، جامعة محمد لمين دباغين سطيف 2، الجزائر.

22- يونس، بشري عمر (2015): ***أثر إستخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميل نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي***، ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.

23- دفي، جمال (2015): ***سيكولوجية اللعب ودورها في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة***، ماجستير غير منشورة، جامعة ملود معمري تيزي وزو، الجزائر.

24- حميد، ولاء جميل (2014): ***أثر إستخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي***، ماجستير غير منشورة، جامعة دمشق، سوريا.

25- قبصي أحمد، حسن أكرم (2006): ***فعالية إستخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات في تحصيل تلاميذ بطيئ التعلم بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي***، ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة، مصر.

26- عبد الحميد الحافي، سميرة سليمان (2013): ***أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الإجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر " 5-6 " سنوات في محافظة غزة***، ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.

27- سليمان العجرمي، عبير عطية (2016): ***فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات المعلمات تخصص تعليم أساسي بجامعة الأزهر***، ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر، غزة.

28- شحادة، فداء خالدة (2014): ***أثر إستخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في الرياضيات بمدارس رام الله الحكومية***، بكالوريوس غير منشورة، جامعة القدس المفتوحة.

29- زيد الدهلاوي، ضيدان الحمدي (2011): ***مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعلم الرياضيات بإستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الإبتدائية***، جامعة أم القرى.

V- المجلات العلمية:

30- حسن الحسيني منى سمير (2014): أثر ممارسة اللعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعليم لدى تلاميذ التعليم الإبتدائي، جامعة بور سعيد، العدد 15.

31- عطية، محمد جبرين و عبيدات، لؤي مفلح (2008): ***أثر إستخدام الألعاب التربوية المحسوبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى***، جامعة دمشق، المجلد 26، العدد 1و2.

❖ باللغة الأجنبية:

32- Good, GV (1985) :Dictionary of education 13 Th mc cran hill book co. N. Y.

33- Taylor. K. W(1991):parents and children learn to gather teachers college press, Columbia, university, new York.

الفصل الثالث: التفكير الإبداعي

تمهيد

I- مفهوم التفكير الإبداعي

II- مهارات التفكير الإبداعي

III- مراحل العملية الإبداعية

IV - دور المربي في تنمية القدرات الإبداعية

خلاصة الفصل

قائمة المراجع

تمهيد

يعد التفكير الإبداعي من أهم أنواع التفكير لأنه يرتبط بالإبداع الذي يعتبر مهارة يمكن لكل فرد أن يكون له الاستعداد لتعلمها، وبالتالي لا يكون حكرا على المتفوقين أو الأشخاص ذوي الذكاء العالي.

وفي هذا الفصل نتناول مفهوم التفكير الإبداعي، وأهم مهاراته، ومراحل العملية الإبداعية، وصولا إلى دور المربي في إطلاق القدرات الإبداعية لدى طفل الروضة.

I- مفهوم التفكير الإبداعي:

يعد التفكير الإبداعي من أعقد أشكال السلوك الإنساني على اعتباره يأتي في أعلى مستويات النشاط الذهني.

ولتحديد مفهوم التفكير الإبداعي بدقة يجب تعريف التفكير، ثم تعريف الإبداع وصولا إلى تعريف التفكير الإبداعي مستخلصين من ذلك أهم خصائصه، ومن ثم نتناول هذه العناصر على التوالي:

1- تعريف التفكير:

يعد التفكير من المفاهيم المعقدة التي لقت اهتمام الباحثين والدارسين في علم النفس بصفة عامة، ونتيجة لذلك ظهرت العديد من التعريفات كل حسب وجهة نظره نذكر منها:

✓ يعرفه جون ديوي:"إن التفكير يشير إلى وجود مشكلة أو أزمة، لذلك ينظم طريقة منهجية لحلها لهذا إرتبط التفكير العلمي بالطريقة المنهجية التي يستخدمها الإنسان في التصدي لهذه المشكلات أو التغلب عليها". **(حسين دناوي،2008، ص14)**

✓ ويعرف أيضا بأنه:"عملية يتفاعل فيها المتعلم مع ما يواجهه من خبرات ومواقف لتوليد الأفكار وتحليلها بهدف إدماجها في بنائه الذهني، والتفكير سلوك تطوري يزداد تعقيدا بنمو الفرد وتراكم خبراته". (**سلامة وآخرون،2009، ص214)**

✓ كما يعرف بأنه:"عملية ذهنية يتطور فيها المتعلم من خلال عمليات التفاعل الذهني بين الفرد وما يكتسبه من خبرات، بهدف تطوير الأبنية المعرفية والوصول إلى افتراضات وتوقعات جديدة". **(العتوم،2014، ص249)**

من خلال التعاريف المقدمة في التفكير نستنتج بأنه عملية ذهنية هادفة، وبأنه سلوك تطوري فعال ، وهو نسبي غير مطلق أي أن كل فرد لا يصل لدرجة الكمال في التفكير مهما كانت قدراته المعرفية والعقلية، كما أنه يحدث نتيجة تفاعل وتداخل عناصر بيئية من أجل توليد أفكار معرفية جديدة.

والتفكير على اعتباره نشاط عقلي يمكن تدريبه من خلال:

- تحسين الظروف المادية والفيزيولوجية والأرغنومية والانفعالية للمتعلمين.
- تزويد المتعلمين بصورة متقنة بالحقائق والمفاهيم والمبادئ المتصلة بموضوع المشكلة التي يفكرون فيها.
- تنظيم الوقت وتحديد جدول زمني يسير وفقه التفكير. **(الطريحي وحمادي،2013، ص177)**

2- تعريف الإبداع:

الإبداع كغيره من المفاهيم العلمية والتربوية لقي إهتمام علماء علم النفس وقدمت بشأنه العديد من التعاريف نذكر منها:

- يعرفه "توارنس" بأنه "التوصل إلى حلول وعلاقات أصلية بالإعتماد على معطيات محددة، وذلك بتحسس الفرد مشكلة معينة، كما يشمل البحث عن إمكانات مختلفة، والتنبؤ بتبعاتها ونتائجها وإختيار فرضياتها وإعادة صياغتها حتي التوصل إلى الحل الأفضل". **(ساري حمادنة ومحمد عبيدات،2012، ص13)**
- ويعرف أيضا على أنه:"عملية التعلم التي تساعد المتعلم على أن يصبح أكثر حساسية للمشكلات وجوانب النقص، والثغرات في المعرفة أو المعلومات، واختلال الانسجام، وتحديد مواطن الصعوبة، والبحث عن الحلول، والتنبؤ وصياغة الفرضيات واختبارها، وإعادة صياغتها أو تعديلها من أجل التوصل إلى نتائج جديدة ينقلها المتعلم لآخرين". **(محمد ولي والعبدي،2010، ص82)**
- والإبداع يتم وصفه عبر آليات اللاشعور والحدس والنضج والبصيرة والظواهر الأخرى غير الواضحة. **(خليل،2016، ص484)**

وعليه فالإبداع مجموعة مهارات قابلة للتعلم والتدريس، فهو صفة مرتبطة بالذكاء، كما يرتبط بقدرة الفرد على التحرر من الخوف والتهديد عند التعامل مع المشكلات الجادة، ومن ثم يصل الفرد للأفكار جديدة غير مألوفة.

3- تعريف التفكير الإبداعي:

من خلال تعريفنا للتفكير من ناحية والإبداع من ناحية أخري، من الممكن تعريف التفكير الإبداعي على اعتباره مركب من التفكير والإبداع معا، والذي هو محل هذه الدراسة كمتغير تابع، وفيما يلي بعض التعاريف للتفكير الإبداعي:

- يعرف بأنه:"الأسلوب الذي يستخدمه الفرد في إنتاج أكبر عدد من الأفكار حول المشكلة التي يتعرض لها الشيء من الطلاقة والمرونة والاختلاف". **(العتوم،2012، ص252)**
- كما يعرف على أنه"القدرة على الابتكار والاختراع والاستكشاف والتخيل والتنبؤ بما يمكن أن يحدث في ضوء مجموعة من المعلومات المتاحة". **(حسن،2015، ص28)**
- ويعرف كذلك بأنه:"نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن الحلول أو التوصل إلى نتائج أصلية لم تكن معروفة مسبقا، ويتميز التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة". **(جروان،2013، ص77)**

ومن خلال ما تقدم نستنتج بأن التفكير الإبداعي يعتبر إحدى مستويات التفكير العلمي المعرفي الذي يعتمد فيه الفرد على القدرات العقلية والفنية والإبداعية من أجل إيجاد حلول أصيلة وجديدة للمشكلات المعروضة، والتفكير الإبداعي يتسم بالشمولية والتنظيم والتعقيد يضطر الفرد من خلاله لتشكيل حالات ذهنية غير مألوفة.

4- خصائص التفكير الإبداعي:

للتفكير الإبداعي خصائص متعددة ومتنوعة نذكر أهمها على التوالي:

- التفكير الإبداعي عملية عقلية هادفة لتحقيق صالح الفرد والمجتمع معا.
- وهو عملية تؤدي إلى إنتاج أشياء جديدة مختلفة ومتنوعة ومتمايزة.
- إنه يأتي من التفكير المنطقي وهو أحد أهم طرق التفكير الإنساني وليس مرادفا للذكاء. **(العتوم،2012، ص254)**
- التفكير الإبداعي تفكير نوعي تتعدد مجالاته من إبداع لفظي ومصور وفني وموسيقي.
- يتوقف التفكير الإبداعي على قدرة الفرد على اكتساب المعلومات المقبولة بالنسبة له.
- تعد القدرة الإبداعية إحدى صور التخيل المضبوط في أحد المجالات الفنية أو الأدبية أو الموسيقية أو المجردة، حيث يؤدي الخيال إلى إنجازات في مجالات مختلفة. **(بشتة،2017، ص87)**

II- مراحل العملية الإبداعية:

العملية الإبداعية كغيرها من العمليات المعرفية ما فوق المعرفية تمر بمراحل منتظمة ومتتالية وهي:

1- **مرحلة العمل الذهني:** وهي عملية ذهنية يتم فيها إشغال الذهن بالموضوع الذي يفكر فيه الفرد، وذلك بالاستغراق غير العادي في المشكلة بهدف التعمق فيها، وإدراك أبعادها وتقليب جوانبها، حتى يساعده ذلك على تحديد عناصرها وإدراكها، وهو في ذلك يختلف عن إدراك الفرد العادي للمشكلة. **(محمد ولي وآخرون،2010، ص82)**

2- **مرحلة الاحتضان:** وتسمي أيضا الاختمار حيث يترك الفرد موضوع المشكلة وينصرف إلى نشاط آخر ليترك المجال لأفكاره كي تخمر في ذهنه. **(عبد العزيز،2009، ص92)**

ففي هذه المرحلة من التفكير الإبداعي تنظم المعلومات والخبرات المتعلقة بالمشكلة واستيعابها وتمثلها بشكل مناسب، وذلك بعد استبعاد العناصر غير المرتبطة بالمشكلة أو الموقف، تمهيدا لحالة الإبداع أو الظهور بحالة فريدة،ويمكن لهذه المرحلة أن تدوم لفترة قصيرة أو طويلة، وقد يظهر الحل فجأة دون توقع في حين تكون القضية قد غابت عن الذهن. **(الطيطي،2007، ص35)**

3- **مرحلة الإشراق:** وتعرف الإلهام أو الشرارة الإبداعية، وفيها يقوم المبدع بإنتاج مزيج جديد من القوانين العامة تنظم وفقها عملية الإبداع. **(عبد الله صوص،2010، ص60)**

4- **مرحلة الوصول إلى التفاصيل:** بعد أن يصل المتعلم إلى مرحلة الإشراق فإنه تمتلكه حالة تتمثل في توليد استثارة لحل آخر، أو توليد مشكلة في جزء من الحل للوصول إلى الحل الإبداعي، لذلك فالمبدع لا يستغرق في حالة انفعالية ثابتة نظرا لسعيه المتواصل للحل. **(الطالب،2012، ص36)**

ومن خلال ما تقدم نلاحظ أن العملية الإبداعية تمر بمراحل مرتبطة مع بعضها البعض ومتسلسلة لا يمكن تقديم مرحلة على أخرى، فمرحلة العمل الذهني تعتبر مرحلة تمهيدية لمرحلة الإحتضان التي تنظم فيها المعلومات في ذهن المتعلم الذي يقوم بإنتاج مزيج جديد من القوانين العامة التي تتضمنها مرحلة الإستشراق وصولا إلى مرحلة التفاصيل وفيها يتم توليد استثارة لحل آخر، مع الإشارة أن كل هذه المراحل متكاملة ومتسقة مع بعضها البعض.

III- مهارات التفكير الإبداعي:

بإعتبار التفكير الإبداعي من القدرات المعرفية العليا فإنه يحتوي على العديد من المهارات اختلف العلماء في تصنيفها وتعددها، ومن هذه التصنيفات نجد مهارة الطلاقة ومهارة الإهتمام بالتفاصيل إضافة لمهارة الأصالة فمهارة المرونة والتي نأتي على تفصيلها كما يلي:

1- **مهارة الطلاقة:** الطلاقة كمهارة تعنى القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من البدائل أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات أو الاستعمالات أو الصور أو التعبيرات الملائمة عند الاستجابة لمثير معين والسرعة والسهولة في توليدها، وذلك ضمن فترة زمنية محددة. **(ختاش،2015، ص127)**

بمعني أن الشخص المبدع يتميز بسهولة وسرعة وكمية إنتاج أفكار يمكن له اقتراحها بالنسبة لموضوع ما شريطة أن تكون هذه الأفكار منسقة ومناسبة مع الموضوع محل التفكير.

وللطلاقة أنواع عديدة منها الطلاقة اللفظية، الطلاقة الفكرية، الطلاقة التعبيرية، والطلاقة الإرتباطية، ونتطرق لكل نوع بشيء من التفصيل كما يلي:

- **الطلاقة اللفظية:** وتعني القرة والسرعة في إنتاج أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تتوافر فيها شروط معينة، وهذه الكلمات تحتوى على حروف محددة، أو مجموعة من الحروف أو النهايات المتشابهة. **(محمد المدهون،2012، ص28)**

كما تعبر الطلاقة اللفظية على القدرة السريعة على إنتاج الكلمات والوحدات التعبيرية المنطوقة مع استحضارها بصورة مع الموقف التعليمي التعلمي، مثلا إعطاء أكبر عدد من الكلمات المؤلفة من أربع حروف تبدأ بالحرف"واو" أو "باء"

مع الملاحظة بأن الطلاقة اللفظية تظهر بشكل واضح لدى المبدعين في مجالات العلوم الإنسانية والفنون. (**العتوم،2012، ص256)**

- **الطلاقة الفكرية:** والتي تعرف بطلاقة المعاني وتشير إلى القدرة على إنتاج أكبر عدد من التعبيرات التي تنتمي لنوع معين من الأفكار في زمن محدد.

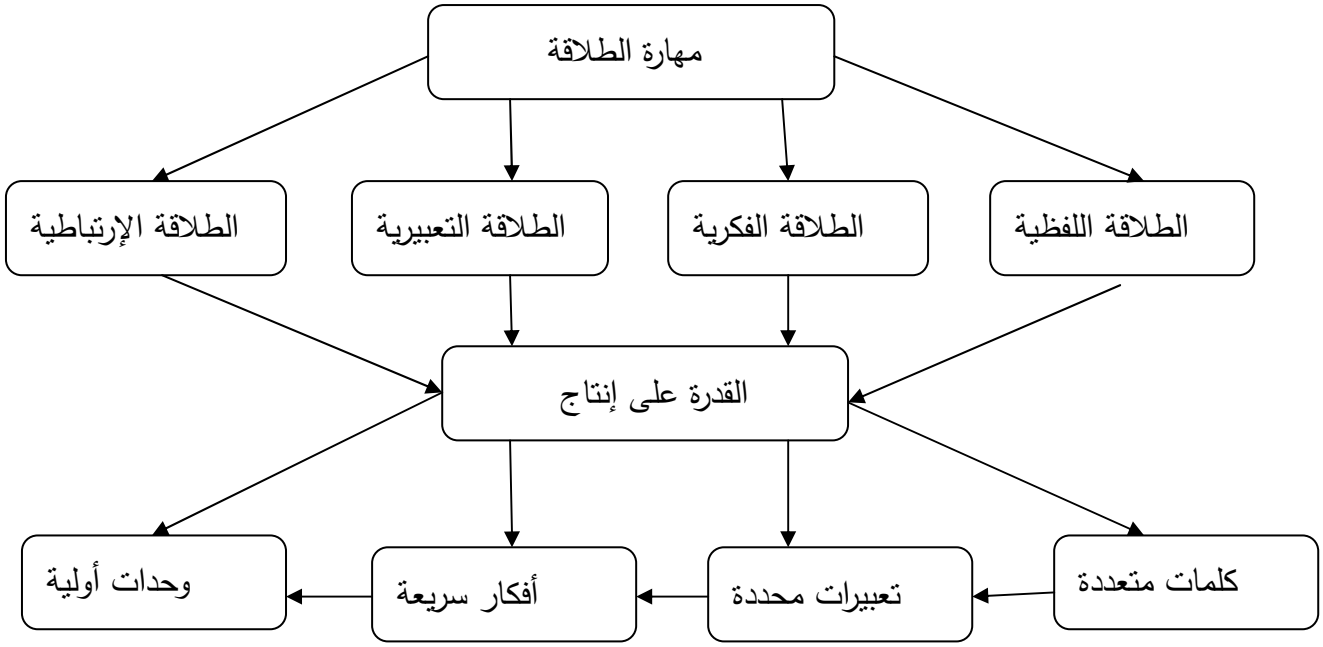
كما تدل الطلاقة الفكرية على إنتاج الأفكار المقابلة لمتطلبات معينة، والتي يتم الكشف عنها بإستخدام إختبارات تتطلب من المفحوص القيام بنشاطات معينة.

مع الإشارة أن طلاقة المعاني أو الطلاقة الفكرية تظهر بصفة عالية في مجالات الفنون والآداب. (**عبد العزيز،2009، ص89)**

- **الطلاقة التعبيرية:** الطلاقة التعبيرية يقصد بها القدرة على التفكير السريع في الكلمات المتصلة الملائمة، والتي يتم التعرف عليها من خلال إختبارات تتطلب من المفحوص إنتاج تعبيرات أو جمل تستدعي وضع الكلمات بشكل معين أو في نسق محدد لمقابلة متطلبات عملية تكوين الجمل أو التعبيرات. (**محمد المدهون،2012، ص29)**
- **الطلاقة الإرتباطية:** الطلاقة الإرتباطية كغيرها من أنواع الطلاقة والتي يقصد بها القدرة على إنتاج أكبر عدد من الوحدات الأولية ذات خصائص معينة، مثل علاقة التشابه أو التضاد، وهي تتطلب إنتاج أفكار جديدة في موقف يتطلب أقل قدر من التحكم، فتكون الأهمية في الطلاقة الإرتباطية في عدد الإستجابات التي يصدرها المفحوص في زمن معين. (**ختاش، 2015، ص128)**

ومما سبق نستنتج بأن الطلاقة كإحدى مهارات التفكير الإبداعي ترتبط بشكل أساسي بقدرة الطفل على توليد أفكار ومترادفات، صور وتعبيرات مشكلات في زمن محدد، وتضم الطلاقة اللفظية التي ترتبط أساسا بالكلمات، في حين الطلاقة التعبيرية ترتبط بالتفكير السريع في الكلمات المتصلة والملائمة، أما الطلاقة الفكرية تعبر عن إنتاج أكبر عدد من التعبيرات تنمي نوع معين من الأفكار، في حين الطلاقة الإرتباطية تتعلق بالوحدات الأولية ذات الخصائص المعينة وهو ما نوضحه في الشكل أدناه.

الشكل رقم (03) يوضح "مهارة الطلاقة "



المصدر: إعداد الطالبة.

2- **مهارة الإهتمام بالتفاصيل:**

تعرف مهارة الإهتمام بالتفاصيل أيضا بمهارة الإفاضة والتي تعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة ما، أو حل لمشكلة معينة، أو لوحة من شأنها أن تساعد على تطويرها وإغنائها وتنفيذها. (**جروان،2008، ص79)**

كما تمثل قدرة الفرد على تقديم إضافات أو زيادات لفكرة ما، تقود بدورها إلى زيادات أو إضافات أخرى، وبالتالي فهي القدرة على إضافة تفاصيل جديدة لأفكار معطاة، وتتضمن هذه المهارة التفكيرية الوصول إلى إفتراضات تكميلية تؤدي إلى زيادة جديدة، أي مد الخبرة أو المسافة المعرفية لدى المتعلم، فهي مهارة استكشاف البدائل من أجل تعميق وتكامل الفكرة. (**العتوم،2012، ص257)**

ويلاحظ بأن مهارة التفاصيل تعمل على جعل الفرد يدرك جوانب النقص في وقت زمني محدد، وأنها تعمل على جعله يدرك العيوب الدقيقة مع القدرة على زيادة البدائل من أجل التعمق في الحل المقدم لمشكلة ما، وهي قادرة على جعل الفرد يبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية وإضافة افتراضات تكميلية وحلول جديدة، ومن ثم فهي قادرة على جعل الطفل يتقن العمليات الحسابية المقدمة له.

3- مهارة الأصالة:

تعتبر مهارة الأصالة لب التفكير الإبداعي ومن أكثر الخصائص ارتباطا به، والأصالة تعني الجدة والتفرد أو الندرة والتفرد في السلوك، وهذه الندرة في النوعية السلوكية لممارسة الفرد تعتبر من الخصائص الأساسية في لسلوك الإبداعي للشخص. **(عبد العزيز،2009، ص91)**

فإذا أضيف الخيال المجدد بمعني التصرف بطريقة لا تخطر على بال أحد أي طريقة غير تقليدية وغير مكررة، عندئذ نكون أمام شخص أمتلك خاصيتين من خصائص الإبداع الأصيل هما الندرة والجدة. **(المجيدل وزحلوق،2015، ص124)**

وهاتان الخاصيتان هما الأساس في وصف الشخص بأنه مبدع أو غير مبدع، وتقاس درجة الأصالة بمدى قدرة المفحوص على ذكر إجابات غير شائعة لدي الجماعة التي ينتمي إليها، فكلما زاد التكرار الإحصائي قلت درجة أصالة الفرد. **(اسماعيل ،2003، ص55)**

ومهارة الأصالة تبرز أكثر في مجالات عديدة منها: مجال إيجاد وظيفة أو وسيلة تكنولوجية جديدة، أو اختراع آلة جديدة أو جهاز جديد حتى ولو كان بسيطا في تركيبه أو شكله، أو تأليف قصة قصيرة أو رواية جديدة. **(أحمد،2009، ص303)**

ولتنمية مهارة الأصالة عند الأطفال نتبع مايلي:

- عرض الأفكار أو الموضوع أو المفاهيم في صورة تتحدى فكر المتعلم وتتطلب حلولا جديدة.
- عرض الأفكار في صورة يمكن من خلالها عقد المقارنات. **(الجسماني،1995م ،ص92)**
- مناقشة المتعلم ومحاورته لجعله يكتشف حقائق ومفاهيم وتعميمات وقوانين.
- توجيه المتعلم للبحث عن حلول أخرى للمشكلات المطروحة.
- إعطاء تفسيرات غير مألوفة للرسوم والأشكال والبيانات.
- تشجيع الطفل المتعلم على إكتشاف تطبيقات جديدة لفكرة أصيلة. **(عكاشة،2001، ص94)**
- الإهتمام بما يظهره المتعلم من إبداعات وأفكار أصيلة وتقديرها.
- إستخدام صيغ متنوعة لتقييم الصالة لدى المتعلم مثل: إقترح، أستنبط وغيرها. **(بشتة،2017، ص85)**

وفي الأخير نستنتج بأن مهارة الأصالة تعتمد على قيمة ونوعية الأفكار وجدتها، كما تشير إلى نفور المتعلم من تكرار ما يفعله لآخرين.

4- مهارة المرونة:

مهارة المرونة تعني الانتقال الملائم من وضع إلى آخر بسرعة معينة، كما تعني درجة السهولة التي يغير بها الشخص موقفا أو وجهة نظر معينة، وعدم التصلب والتشبث بوجهة نظر واحدة. **(قطامي،2001، ص147)**

كما يقصد بها القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوعية الأفكار المتوقعة عادة، والتحول من نوع معين من الفكر إلى نوع آخر عند الاستجابة لموقف معين.

فهي القدرة على تغيير الحالة الذهنية بتغيير الموقف وبالتالي المرونة عكس الجمود الذهني فتمثل الجانب النوعي لإبداع. **(العتوم،2012، ص256)**

ومن الأمثلة على مهارة المرونة نذكر:

- كتابة مقالا قصيرا لا يحتوي على أي فعل ماضي.
- التفكير في جميع الطرق التي يمكن أن تصممها لوزن الأشياء الخفيفة.

وبالتالي الاهتمام هنا ينصب على تنوع الأفكار والاستجابات وليس على الكم كما في مهارة الطلاقة. **(جروان،2013، ص79)**

ومهارة المرونة لها صورتين هما المرونة التلقائية والمرونة التكيفية.

- **المرونة التلقائية:** وهي القدرة على إنتاج أكبر قدر من الأفكار والتي ترتبط بموقف معين يحدده الاختبار، على أن تكون تلك الأفكار متنوعة، مع الإشارة أن القدرة يتم قياسها باختبار الاستخدامات غير المعتادة لشيء معين، ومن ثم نجد المبدعون لهم عشرات الاستخدامات على خلاف ذوى التفكير الجامد غير المرن فتكون استخداماتهم لغرض واحد أو غرضين فقط. **(فهيم،2002، ص56)**
- **المرونة التكيفية:** وهي القدرة على تغيير أسلوب التفكير والاتجاه الذهني بسرعة لمواجهة المواقف الجديدة والمشكلات المتغيرة، وتسهم هذه القدرة في توفير العديد من الحلول الممكنة للمشاكل بشكل جديد وإبداعي بعيدا عن النمطية التقليدية. **(العتوم،2012، ص257)**

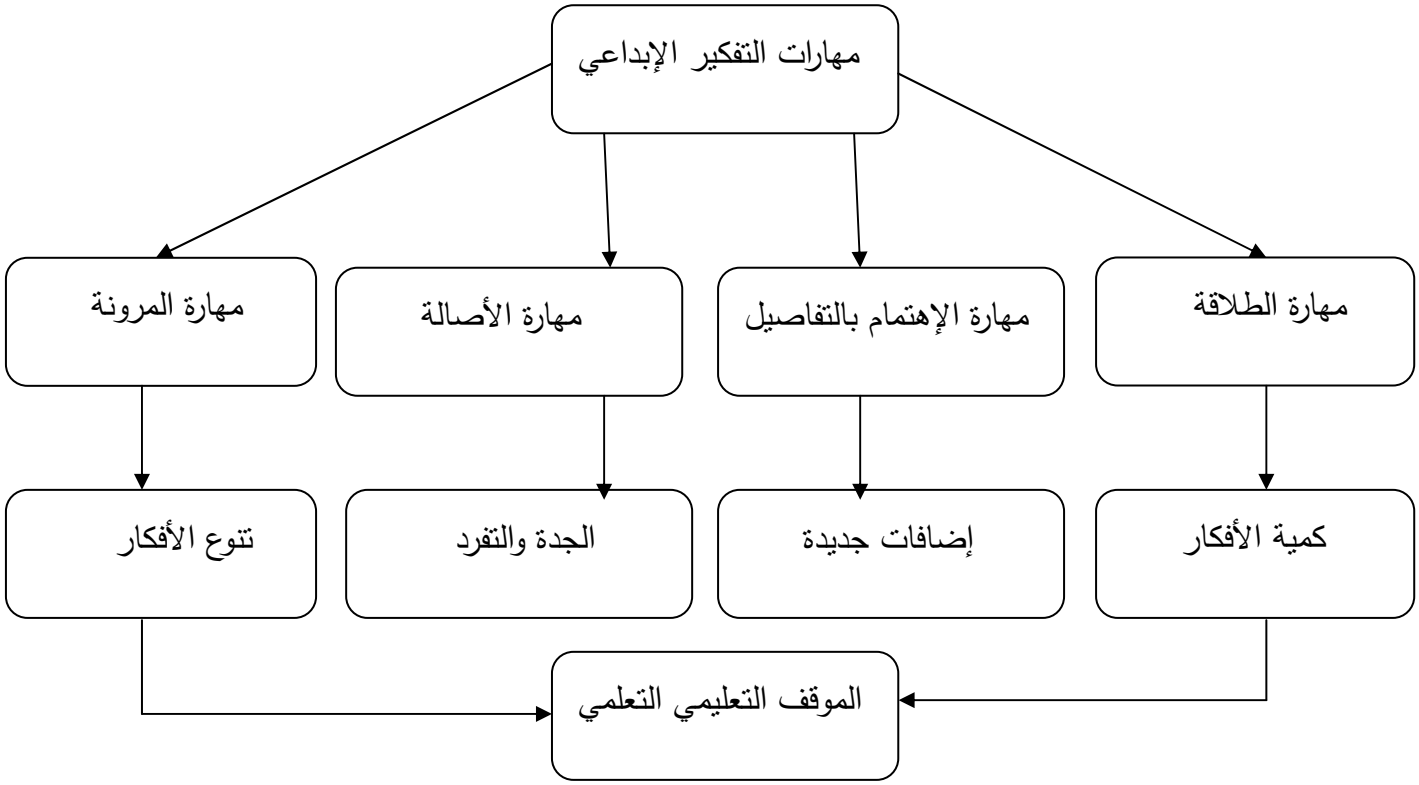
ويمكن التعرف على تمتع الشخص بهذه بهذه المهارة عن طريق الاختبارات التي تقدم للمفحوص مشكلة ثم يطلب منه إيجاد حلول متنوعة له رغم توفر الحلول التقليدية التي تعتبر مرفوضة. **(علي أبو جادو و نوفل،2007، ص78)**

ومن ثم نستنتج أن مهارة المرونة كإحدى المهارات الأساسية للتفكير االفبداعي تركز على تنوع الأفكار والإستجابات في مواقف مختلفة، وهذه المهارة تكون إما تلقائية تركز على توليد الأفكار، أو تكيفية تركز على تغيير أسلوب الفرد في المواقف المختلفة ويمكن تنميتها من خلال:

- إعطاء أمثلة متنوعة عن الموضوع.
- توفير وإيجاد مواقف تتطلب الربط بين أكثر من مفهومين.
- تنويع طرق تقديم المفاهيم الجديدة مع توفير أمثلة غير شائعة للمعلومات الجديدة.
- تطبيق المفاهيم والحقائق في المواقف غير المألوفة.
- التنوع والتحوير في الأفكار بطريقة تتسم بالمرونة.
- عدم فرض الأفكار والآراء عند المناقشة والحوار مع إتاحة الفرصة للمتعلم ليعبر عن ذاته من خلال الحلول التي أقترحها وقدمها.
- تبادل الأفكار مع المتعلم حول الموضوعات التعليمية المتعددة.
- استخدام وسائل توضيحية تعليمية فعالة. **(بشتة، 2017، ص84)**

ومما سبق نستنتج بأن التفكير الإبداعي كإحدى أنواع التفكير يتكون من عناصر ومهارات أساسية تتمثل في مهارة الطلاقة والتي تركز على كمية الأفكار التي يقوم الفرد بتوليدها في مواقف مختلفة، في حين مهارة الاهتمام بالتفاصيل أو ما يعرف أيضا بمهارة الإفاضة والتي تهتم بإنتاج وإضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة أو مشكلة ما، أما مهارة الأصالة فهي تعتمد على الجدة والتفرد في الحلول والبدائل المقترحة لحل مشكلة ما، ومن ثم فهي ليست صفة مطلقة وإنما محددة في إطار الخبرة ذاتية للفرد، وتعتمد على نفور المتعلم مما يفعله الأخريين، في حين مهارة المرونة فتركز على تنوع الأفكار والاستجابات مع أنها تتميز بنفور المتعلم من أفكاره وتصوراته عكس مهارة الصالة، وهو ما نوضحه في الشكل أدناه.

الشكل رقم (04) يوضح مهارات التفكير الإبداعي



المصدر: إعداد الطالبة.

IV- دور المربي في تنمية القدرات الإبداعية:

المربي في روضة الأطفال عندما يكون عمله يهدف إلى تنمية التفكير الإبداعي لهؤلاء فإنه من الضروري أن يلتزم بما يلي:

- توفير الجو الهادئ والآمن والدافئ لأطفال الروضة.
- إتاحة الفرصة للحوار والنقاش.
- إثراء البيئة الصفية بالخبرات المتنوعة سواء كانت لغوية أو ثقافية أو دينية وغيرها، مع إتاحة الفرصة لهم بالتفاعل معها. **(المعايطة، 2006، ص104)**
- التعامل مع الأطفال بأصالة.
- تفريد التعلم للتعرف على حاجات وميول ورغبات الأطفال.
- إستخدام البرامج التعليمية المحوسبة لإتاحة الفرصة بإحداث التفاعل المباشر بين المتعلم والخبرات التعليمية. **(ساري حمادنة ومحمد عبيدات، 2012، ص63)**
- تشجيع فرص المشاركة والمنافسة بين المتعلمين لإثارة دافعية التفكير لديهم.
- تقبل الأنشطة والأفكار غير المألوفة وتعزيزها وعدم السخرية منها.
- تنمية حب الإستطلاع لدى الأطفال. **(القضاة، 2004، ص76)**
- توفير الأنشطة الذهنية التي تتناسب وعمر طفل الروضة.
- أن تتناول أسئلة المربي مستويات التفكير العلمي لطفل الروضة.
- يجب أن تقدم التغذية الراجعة وتكون مشجعة على التفكير الإبداعي.
- اعتماد المصادر التعليمية في الروضة لتفي باحتياجات الأطفال.
- اعتماد كل أنواع الأسئلة سواء كانت وصفية أو تأملية أو علمية تثير تفكير الطفل المتعلم.
- تعزيز الاستجابات الصحيحة وع تجاهل الاستجابات الخاطئة. **(قطامي،2000، ص478)**

ومما سبق نستنتج بأنه من أجل تفعيل دور الألعاب التربوية المقدمة لطفل الروضة يجب أن تكون تتناسب لحاجات ومتطلبات الطفل وقدراته العقلية والمعرفية، وأن تتوافق مع المناهج التربوية التي يتلقاها الطفل في المراحل التعليمية الرسمية اللاحقة.

خلاصة الفصل

مما سبق نستنتج أن التفكير الإبداعي يجمع بين مفهومين معرفيين هما التفكير والإبداع حيث يعتمد فيه الفرد على قدرات عقلية ومعرفية عليا يؤدي إلى إنتاج أشياء جديدة مختلفة ومتنوعة ومتمايزة يتوقف على قدرة الفرد على اكتساب المعلومات المقبولة بالنسبة له، والتفكير الإبداعي يقوم على مهارات عدة منها مهارة الطلاقة التي تتوزع بين الطلاقة اللفظية والطلاقة الفكرية والطلاقة الإرتباطية والطلاقة التعبيرية، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة المرونة والتي بدورها تتوزع بين المرونة التكيفية والمرونة التلقائية، أما عن مهارة الأصالة فهي تقوم على الجدة والتميز، ومن أجل تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة على المربي الالتزام بشروط أساسية كتنويع البيئة التعليمية والاعتماد على مبدأ تفريد التعلم على أساس الفروق الفردية الموجودة بين المتعلمين.

قائمة المراجع

I- الكتب:

1- أحمد، سعادة جودة (2009): ***تدريس مهارات التفكير الإبداعي***، ط1، دار الشروق، الأردن.

2- إسماعيل، عبد الفتاح (2003): ***الابتكار وتنميته لدى الأطفال***، ط1، مكتبة الدار العربية للكتاب، مصر.

3- جروان، فتحي عبد الرحمان (2008): ***الموهبة والتفوق والإبداع***، ط3، دار الفكر، الأردن.

4- جروان، فتحي عبد الرحمان (2013): ***تعليم التفكير***، ط6، دار الفكر، الأردن.

5- الجسماني، عبد العلي (1995): ***سيكولوجية الإبداع في الحياة***، ط1، الدار العربية للعلوم، لبنان.

6- حسن، أيمن علي (2015): ***الذكاء الإبداعي***، ط1، المكتبة التربوية، مصر.

7- حسين دناوي، مؤيد أسد (2008): ***تطوير مهارات التفكير الإبداعي***، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن.

8- ساري حمادنة، محمد محمود ومحمد عبيدات، خالد حسين (2012): ***مفاهيم التدريس في العصر الحديث***، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن.

9- سلامة، عادل أبو العز وآخرون (2009): ***طرائق التدريس العامة***، ط1، دار الثقافة، الأردن.

10-الطريحي، فاهم حسن و حمادي، حسين ربيع (2013): ***مبادئ علم النفس التربوي***، ط1، دار صفاء، الأردن.

11- الطيطي، محمد حمد (2007): ***تنمية قدرات التفكير الإبداعي***، ط3، دار المسيرة، الأردن.

12-عبد العزيز، سعيد (2009): ***تعليم التفكير ومهاراته***، ط1، دار الثقافة، الأردن.

13-العتوم، عدنان يوسف (2012): ***علم النفس المعرفي***، ط3، دار المسيرة، الأردن.

14- عكاشة، أحمد (2001): ***آفاق في الإبداع الفني***، ط1، دار الشروق، مصر.

15-علي أبو جادو، صالح محمد و نوفل، محمد بكر (2007): ***تعليم التفكير***، ط1، دار الفكر، الأردن.

16-فهيم، مصطفي (2002): ***مهارات التفكير في مراحل التعليم العام***، ط1، دار الفكر، مصر.

17- القضاة، محمد فرحات والترتوري، محمد عوض (2006): ***أساسيات علم النفس التربوي***، ط1، دار الحامد، الأردن.

18-قطامي، نايفة (2001): ***تعليم التفكير للمرحلة الأساسية***، ط1، دار الفكر، الأردن.

19- قطامي، يوسف (2000): ***نمو الطفل اللغوي والمعرفي***، ط1، الأهلية، الأردن.

20-المجيدل، عبد الله شمت و زحلوق، مها إبراهيم (2015): ***سيكولوجيا الإبداع***، ط1، دار الشروق، مصر.

21- محمد ولي، محمد جاسم (2010): ***الإبداع والتفكير الإبتكاري وتنميته في التربية والتعليم***، ط1، ديبونو للطباعة، الأردن.

22- المعايطة، خليل عبد الرحمان و لبواليز، محمد عبد السلام (2004): ***الموهبة والتفوق***، ط2، دار الفكر، الأردن.

II – الرسائل والمذكرات الجامعية:

23- بشتة، حنان (2017): ***أثر أسلوب العصف الذهني في تنمية التفكير الإبداعي باستخدام بعض مداخل تكنولوجيا التعليم لتلاميذ الرابعة متوسط في مادتي الجغرافيا والتعبير الكتابي***، أطروحة دكتوراه، جامعة باتنة -1-، الجزائر.

24- ختاش، محمد (2015): ***فاعلية الإستراتيجيات التعليمية التعلمية المبنية على نظرية المسندة إلى الدماغ في زيادة كفاءة التعليم وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والإبداعي***، أطروحة دكتوراه غير منشورة جامعة باتنة 1-، الجزائر.

25- محمد المدهون، حنان خليل (2012): ***أثر استخدام برنامج القبعات الست في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مبحث حقوق الإنسان لدى تلاميذ الصف السادس بغزة***، ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر.

26- عبد الله صوص، فاطمة جميل (2010): ***إستراتجيات المعلمين في التعامل مع المتفوقين دراسيا في المدارس الثانوية الحكومية من وجهة نظر المعلمين والمديرين***، ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح الوطنية.

III – المجلات العلمية:

27- الطالب، محمد عبد العزيز (2012): ***البيئة الأسرية الداعمة لنمو الموهبة كما يدركها التلاميذ الموهوبين وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية***، المجلة العربية لتطوير التفوق، العدد 05.

28- خليل، عمر سيد (2016): ***دراسات في التعليم العالي***، مركز تطوير التعليم الجامعي، العدد 10.

الفصل الرابع: إجراءات الدراسة الميدانية

I- حدود الدراسة

II- منهج الدراسة

III- مجتمع الدراسة

IV- الأداة المستخدمة في الدراسة

V- أساليب المعالجة الإحصائية

I- حدود الدراسة:

1- الحدود المكانية:

طبقت الدراسة الحالية في مؤسسات رياض الأطفال في كل من بلدية الطاهير بروضة دنيا، ومؤسستين ببلدية الأمير عبد القادر في كل من روضة جوري وروضة ماما زينب – ولاية جيجل-

2- الحدود الزمانية:

تم إجراء الجانب العملي للدراسة الحالية وتوزيع الاستبيان على المربيات ابتداء من 21 أفريل 2019م إلى غاية 05 ماي 2019م .

3- الحدود الموضوعية:

تناولت هذه الدراسة موضوع دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، حيث تطرقنا إلى المتغير الأول وهو الألعاب التربوية وقد قيس بالأبعاد المتمثلة في: اللعاب اللغوية، الألعاب التركيبية، الألعاب الجماعية، ألعاب الحاسوب التعليمية، ومتغير ثاني يتمثل في التفكير الإبداعي والذي قيس بكل من بعد مهارة الطلاقة، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة الأصالة، ومهارة المرونة.

II- منهج الدراسة:

استخدمت الطالبة المنهج الوصفي لأنه يقوم على تتبع الظاهرة والبحث في علاقاتها وارتباطاتها كما حدثت في الواقع، كما يتضمن أنواع عديدة منها بحوث الرأي، وبما أن هذه الدراسة تبحث في رأي المربيات حول دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، وبالتالي يتوجب علينا استخدام هذا المنهج دون غيره.

III- مجتمع الدراسة:

قامت هذه الدراسة على أساس **المسح الشامل** لأفراد مجتمع الدراسة، والذي تشكل من كل مربيات الروضات الثلاث المذكورة والبالغ عددهم 20 مربية، وخصائص مجتمع الدراسة نبينها كما يلي:

الجدول رقم (01) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب العمر

العمر	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 30 سنة	11	%55
30 سنة فما فوق	09	%45

المصدر: إعداد الطالبة

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث العمر نلاحظ أن 55% من المربيات كانت أعمارهم أقل من 30 سنة، فيما جاءت نسبة 45% من المربيات كانت أعمارهم 30 سنة فما فوق: والسبب في ذلك يعزي إلى طبيعة العمل داخل الروضات والذي في الغالب يحتاج إلى العاملات الشابات.

الجدول رقم (02) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب المستوي العلمي

المستوي العلمي	التكرار	النسبة المئوية
ثانوي	09	%45
جامعي	11	%55

المصدر: إعداد الطالبة

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث المستوي العلمي للمربيات نجد أن نسبة 55% درسن في الجامعة، ونسبة 45% من المربيات كان مستواهن المرحلة الثانوية، ويعزي ذلك إلى إستقطاب الروضات المربيات المتخصصات والحاصلات على مستوي علمي جامعي.

الجدول رقم (03) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب الخبرة

الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من05 سنوات	14	%70
05 سنوات فما فوق	06	%30

المصدر: إعداد الطالبة

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث الخبرة نلاحظ أن نسبة 70% من المربيات كانت خبرتهن أقل من 05 سنوات ، فيما جاءت نسبة 30% من المربيات كانت خبرتهن05 سنوات فما فوق.

IV- الأداة المستخدمة في الدراسة:

استخدمت الطالبة في هذه الدراسة أداة الاستبيان كونها الأداة المناسبة للدراسة الحالية، كونها تساعد في التحقق من صحة الفرضيات، إضافة إلى ذلك فهي تعتبر من أشهر أدوات البحث العلمي استخداما واقلها تكلفة للوقت والجهد.

وقد تكون استبيان الدراسة من جزئيين:

- الجزء الأول: خاص بالبيانات الشخصية المتعلقة بالمستجيب (المربيات).
- الجزء الثاني: خاص بمحاور الاستبيان والذي كان عددها أربعة محاور (04) وهي الفرضيات الأساسية في الدراسة، وكل محور يتكون من مجموعة من البنود والتي كان عددها 30 بند موزعة كالتالي:
- محور الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة: حيث تكون هذا المحور من 08 بنود.
- محور الألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل: حيث تكون هذا المحور من 07 بنود.
- محور الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة: حيث تكون هذا المحور من 07 بنود.
- محور ألعاب الحاسوب التعليمية: حيث تكون هذا المحور من 08 بنود.

أما بخصوص بدائل المقياس فقد استخدم لاختبار الإجابة سلم لكرت الثلاثي الموضح في الجدول التالي:

الجدول رقم (04) يمثل بدائل المقياس والدرجة المعطاة لكل بديل

البدائل	نعم	أحيانا	لا
الدرجة المعطاة	3	2	1

المصدر: إعداد الطالبة

حيث أعطيت الدرجة "3" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "نعم" و الدرجة "2" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "أحيانا" و الدرجة "1" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "لا".

وبعد الانتهاء من إعطاء الدرجات يتم حساب المتوسط الحسابي لاستجابات المربيات على المقياس والذي يتم من خلاله معرفة أغلبية استجابات الأفراد واتجاهاتهم نحم المقياس، ثم بعدها تم حساب الانحراف المعياري، والتباين، وتصنيف استجابة المربيات في ثلاث مستويات موضحة كالتالي:

- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (1 إلى 1.80) تعتبر الدرجة منخفضة.
- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (1.81 إلى 2.10) تعتبر الدرجة متوسطة.
- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (2.11 إلى 3) تعتبر الدرجة مرتفعة.

- **الخصائص السيكومترية للأداة:**

1- الصدق: المقصود بصدق الأداة هو قدرتها على قياس ما صممت من أجله، واستخدمت الطالبة في قياس صدق هذه الأداة طريقة التجزئة النصفية كما يوضحها الجدول التالي:

الجدول رقم (05) يمثل صدق أداة الدراسة

	فردية	زوجية
فردية	1	0.80
زوجية	0.80	1

المصدر: إعداد الطالبة

من خلال الجدول وبعد حساب الصدق والتأكد من أنه مرتفع حيث بلغ 0.80 وبالتالي المقياس أصبح صالحا لما وضع لقياسه.

2-الثبات: يقصد بالثبات قدرة الأداة على إعطائنا نفس النتائج في نفس الظروف ونفس الاختبار ونفس العينة، وقد تم حسابه وفق معادلة آلفا كرونبارخ كما يوضحه الجدول التالي:

الجدول رقم(06) يمثل ثبات أداة الدراسة

البنود	معامل آلفا كرونبارخ
30	0.84

المصدر: إعداد الطالبة

من خلال الجدول رقم (06) نلاحظ أن معامل ثبات الأداة يساوي 0.84 بالنسبة لآلفا كرونبارخ يعتبر معامل قوي للحكم على ثبات الأداة، ويعتبر معامل الثبات قوي وبالتالي الأداة صالحة للدراسة.

V- أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد استلام الاستبيان وتحديد مجتمع الدراسة النهائية قامت الطالبة بتفريغ البيانات باستخدام المعالج الإحصائي (spss) لحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتباين كل بند والدرجة الكلية من أجل الإجابة عن فرضيات الدراسة.

الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة

I- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

II- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

III- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

IV- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة

V- عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة

VI- نتائج الدراسة

I- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

والتي جاء نصها:" إستخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (07) يمثل المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الأول

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	التباين	الدرجة
01	لعبة المترادفات تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما.	2.50	0.51	0.26	مرتفعة
02	لعبة القافية تساهم في التطلع لمعلومات إضافية.	2.45	0.75	0.57	مرتفعة
03	ألعاب الألفاظ الدالة تعمل على تسارع الحلول في وقت وجيز.	2.45	0.60	0.36	مرتفعة
04	التحدث عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها.	2.80	0.41	0.16	مرتفعة
05	لعبة تأليف جمل من كلمات تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة.	2.40	0.75	0.56	مرتفعة
06	لعبة الكلمات المتعاكسة تعمل على ترتيب الأفكار حسب أهميتها.	2.65	0.48	0.23	مرتفعة
07	حفظ القرآن الكريم يسهل قراءة الجمل مع التعرف على الكلمات المألوفة.	2.95	0.22	0.05	مرتفعة
08	لعبة الربط بين الكلمات والصور يساهم في انتقاء أجود الحلول.	2.60	0.59	0.35	مرتفعة
الدرجة الكلية للمحور	الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة	2.60	2.26	5.11	مرتفعة

المصدر: إعداد الطالبة بناء على مخرجات (spss)

من خلال الجدول رقم (07) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن لعبة المترادفات تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.50) والإنحراف المعياري (0.51) والتباين (0.26)، كما يعتقدون أن لعبة القافية تساهم في التطلع لمعلومات إضافية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والإنحراف المعياري (0.75) والتباين (0.57).

في حين يرون أن ألعاب الألفاظ الدالة تعمل على تسارع الحلول في وقت وجيز حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.80) والإنحراف المعياري (0.60) والتباين (0.36)، كما يرون أيضا بأن تحدث الطفل عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.40) والإنحراف المعياري (0.41) والتباين (0.16)، ويعتقدون كذلك بأن لعبة تأليف جمل من كلمات تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.40) والإنحراف المعياري (0.75) والتباين (0.56)، كذلك كان رأيهم في لعبة الكلمات المتعاكسة تعمل على ترتيب الأفكار حسب أهميتها حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.65) والإنحراف المعياري (0.48) والتباين (0.23)، ويعتقدون أيضا أن حفظ القرآن الكريم يسهل قراءة الجمل مع التعرف على الكلمات المألوفة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.95) والإنحراف المعياري (0.22) والتباين (0.05)، في حين يرون أن لعبة الربط بين الكلمات والصور يساهم في انتقاء أجود الحلول حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.60) والإنحراف المعياري (0.59) والتباين (0.35)، وهذا ما يعني أن إستخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.60) والإنحراف المعياري (2.26) والتباين (5.11)، وهذا يعني أن الفرضية الأولى قد تحققت أي أن إستخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة كما تراه مربيات الروضة، حيث أكدن بأن طفل الروضة في هذه المرحلة يجد المتعة والتسلية والتشويق في كل أنواع الألعاب اللغوية فلعبة المترادفات تساعده على تقديم حلول متعددة للمشكلة الواحدة، في حين لعبتي القافية والألفاظ الدالة تعملان على تقديم معلومات إضافية وحلول في وقت وجيز، أما قيام المربية بتعويد طفل الروضة على إسترجاع خبرات سابقة لأيجاد الحلول بسرعة وترتيب الأفكار يكون من خلال لعبتي تأليف الجمل والكلمات المتعاكسة، وطلب المربية من طفل الروضة التحدث عن إنفعالاته الشخصية والعاطفية يفيده في توليد عدد أكبر من الأفكار، وبما أن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم فإن تحفيظه لطفل الروضة من طرف المربية يسهل عليه التعرف على الكلمات المألوفة مع قراءتها بكل طلاقة.

وتجدر الإشارة أن الدراسة الحالية اتفقت مع **دراسة الفرماوى (2000م)** التي توصلت إلى أن استخدام إستراتيجية القصة ولعب الأدوار له أثر في تنمية الطلاقة لأطفال الروضة.على إعتبارها من جوانب التفكير الإبداعي، والتي أكدت أيضا أن الوحدات التعليمية القائمة على إستراتيجيتي القصة ولعب الأدوار يؤثر على المفاهيم الدينية والإجتماعية واللغوية لأطفال الرياض.

كما تتفق الدراسة الحالية في نتائج فرضية إستخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارة الطلاقة من وجهة نظر المربيات مع النظرية الإجتماعية **للإركسون** والتي تركز في فحواها على إعتبار اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة يعبر عن المظاهر العقلية للقدرة البشرية حيث من خلاله ينمي خبراته الحياتية ويندمج أكثر في الواقع. ولأن الطفل في هذه المرحلة ومن خلال تواجده مع أقرانه في روضة الأطفال فإنه يتطور لديه التفاعل الإجتماعي والتواصل مع الآخرين من خلال تطور لديه مهارة الطلاقة بكل مستوياتها.

II -عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

والتي جاء نصها:" إستخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (08) يمثل المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الثاني

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	التباين	الدرجة
09	التعرف على الأشكال تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها.	2.85	0.36	0.13	مرتفعة
10	ألعاب المجسمات التركيبية تفيد طفل الروضة في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن.	2.45	0.60	0.36	مرتفعة
11	تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة.	2.35	0.58	0.34	مرتفعة
12	لعبة ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد القدرة على اكتشاف البدائل من أجل التعمق.	2.45	0.68	0.47	مرتفعة
13	تفكيك وتركيب الألعاب هيئ الطفل للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية.	2.90	0.30	0.09	مرتفعة
14	لعبة العد وترتيب الأرقام يسهل للطفل الوصول للافتراضات تكميلية.	2.40	0.75	0.56	مرتفعة
15	لعبة القريصات والخشيبات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية .	2.95	0.22	0.05	مرتفعة
الدرجة الكلية للمحور	الألعاب التركيبية ومهارة الإهتمام بالتفاصيل	2.62	2.13	4.55	مرتفعة

المصدر: إعداد الطالبة بناء على مخرجات (spss)

من خلال الجدول رقم (08) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن التعرف على الأشكال تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.85) والإنحراف المعياري (0.36) والتباين (0.13)، كما يعتقدون أن ألعاب المجسمات التركيبية تفيد طفل الروضة في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والإنحراف المعياري (0.60) والتباين (0.36)، في حين يرون أن ألعاب تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والإنحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34)، كما يرون أيضا بأن لعبة ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد القدرة على اكتشاف البدائل من أجل التعمق حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والإنحراف المعياري (0.68) والتباين (0.47)، ويعتقدون كذلك بأن تفكيك وتركيب الألعاب تهيئ الطفل للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.90) والإنحراف المعياري (0.30) والتباين (0.09)، كذلك كان رأيهم في لعبة العد وترتيب الأرقام يسهل للطفل الوصول للافتراضات تكميلية حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.40) والإنحراف المعياري (0.75) والتباين (0.56)، ويعتقدون أيضا أن لعبة القريصات والخشيبات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.95) والإنحراف المعياري (0.22) والتباين (0.05).

وهذا ما يعني أن إستخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.62) والإنحراف المعياري (2.13) والتباين (4.55)، وهذا يعني أن الفرضية الثانية الموسومة بإستخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات قد تحققت، أي أن المربيات في الروضة كثيرا ما يقمن بتدريب الطفل على إدراك جوانب النقص ورؤية العيوب الدقيقة في المواقف التعليمية في زمن وجيز في أي مشكلة أو موقف ما من خلال اعتمادهن على ألعاب المجسمات التركيبية وألعاب التعرف على الأشكال وكذلك تفكيك وتركيب الألعاب، بالإضافة إلى ذلك فالمربية من خلال لعبة العد وترتيب الأرقام والأشكال فإنها تزيد من قدرة طفل الروضة على إكتشاف البدائل والوصول إلى إفتراضات تكميلية، في حين الرفع من القدرة الحسابية لطفل الروضة لا يكون إلا من خلال لعبة القريصات والخشيبات التي يتدرب بواسطتها على عمليات الحساب في وقت وجيز، هذا لأن الطفل في مرحلة الروضة تكون قدرته على التركيب والبناء ممتازة وتعمل على تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل فتجعله قادر على تقديم إضافات أو زيادات لأفكار معينة.

وهذا ما يتوافق مع ما جاءت به النظرية المعرفية **لبياجيه** الذي توصل إلى أن للعب له دور أساسي في النمو المعرفي للطفل حيث يعتبر اللعب سواء كان وصفي أو رمزي أو بنائي ووفقا لقواعد معينة تكون له القدرة المتنامية للتعامل مع المشكلات وفهم حقيقة العالم وزيادة قدرته الإبداعية خاصة مهارة لإهتمام بالتفاصيل .

III - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

والتي جاء نصها:" إستخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (09) يمثل المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الثالث

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	التباين	الدرجة
16	مسرحيات الأطفال تساهم في تقديم خدمات متميزة.	2.75	0.55	0.30	مرتفعة
17	ممارسة الهوايات من قبل الطفل يسهل إيجاد الحلول الأصيلة للمشكلات.	2.15	0.87	0.76	مرتفعة
18	ممارسة الرياضة البدنية يساهم في القيام بأعمال غير مألوفة.	2.35	0.74	0.55	مرتفعة
19	المشاركة في الأعمال الفنية تسهل اعتماد الطفل حلول سابقة في حل مشكلات مستجدة.	2.00	0.32	0.10	متوسطة
20	الأنشطة الترويحية تفيد في تقديم حلول خاصة لمشكلة ما.	2.30	0.73	0.53	مرتفعة
21	تشجيع الطفل على كتابة القصص من خلال تقديم مكافآت يفيد في تقديم الجديد.	2.20	0.83	0.96	مرتفعة
22	الأشغال اليدوية تجعل بيئة الروضة تشجع من أجل طرح أفكار أصيلة.	2.65	0.48	0.23	مرتفعة
الدرجة الكلية للمحور	الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة	2.34	1.95	3.83	مرتفعة

المصدر: إعداد الطالبة بناء على مخرجات (spss)

من خلال الجدول رقم (09) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن مسرحيات الأطفال تساهم في تقديم خدمات متميزة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.75) والإنحراف المعياري (0.55) والتباين (0.30)، كما يعتقدون ممارسة الهوايات من قبل الطفل يسهل إيجاد الحلول الأصيلة للمشكلات إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والإنحراف المعياري (0.87) والتباين (0.76)، في حين يرون أن ممارسة الرياضة البدنية يساهم في القيام بأعمال غير مألوفة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والإنحراف المعياري (0.74) والتباين (0.55)، كما يرون أيضا بأن المشاركة في الأعمال الفنية تسهل اعتماد الطفل حلول سابقة في حل مشكلات مستجدة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.00) والإنحراف المعياري (0.32) والتباين (0.10)، ويعتقدون كذلك بأن الأنشطة الترويحية تفيد في تقديم حلول خاصة لمشكلة ما إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.30) والإنحراف المعياري (0.73) والتباين (0.53)، كذلك كان رأيهم في تشجيع الطفل على كتابة القصص من خلال تقديم مكافآت يفيد في تقديم الجديد حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.20) والإنحراف المعياري (0.83) والتباين (0.69)، ويعتقدون أيضا أن الأشغال اليدوية تجعل بيئة الروضة تشجع من أجل طرح أفكار أصيلة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.65) والإنحراف المعياري (0.48) والتباين (0.23)، وهذا ما يعني أن إستخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.34) والإنحراف المعياري (1.95) والتباين (3.83)، وهذا يعني أن الفرضية الثالثة والموسومة بإستخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة من وجهة نظر المربيات قد تحققت.

ولأن مهارة الأصالة كثيرا ما تبرز في مجالات التكنولوجية الجديدة و المجالات الأدبية لاعتمادها على الجدة والتفرد فإن المربية تعزي تطورها من خلال المسرحيات التمثيلية التي يقدمها الطفل في الروضة والأشغال اليدوية التي تساهم بدرجة كبيرة في تقديم الخدمات المتميزة وطرح أفكار أصيلة، كما أن ممارسة الرياضة البدنية مع الأنشطة الترويحية سواء كانت مقصودة أو عفوية التي يقوم من خلالها بأعمال غير مألوفة، كما تعمل المربية على تشجيع الطفل على كتابة القصص والمشاركة في الأعمال الفنية تساعده على توظيف خبرات سابقة وإيجاد حلول أصيلة للمشكلات.

وهذا ما يتوافق مع بعض الدراسات منها **دراسة سميرة سليمان عبد الحميد الحافي (2013)** حيث توصلت إلى أن تنمية التفاعل الاجتماعي يكون من خلال الألعاب التربوية لطفل الروضة، وهذا ما يتوافق أيضا مع الأدب النظري الذي يجعل من اللعب ضرورة لابد منه لتطوير خبرات ومهارات الطفل والتي

تؤهله ليصبح فردا فعالا في مجتمعه قادر على التواصل والتفاعل في مختلف المواقف التعليمية التعلمية.

IV - عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة

والتي جاء نصها:" إستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (10) يمثل المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الرابع

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	التباين	الدرجة
23	ألعاب الصلات تجعل طفل المستقبل قادر على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة.	2.35	0.67	0.45	مرتفعة
24	البرمجيات المناسبة تترك لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة.	2.15	0.67	0.45	مرتفعة
25	ألعاب المغامرة تساهم في مبادرة طفل الروضة بالحلول في المواقف الغامضة.	2.15	0.58	0.34	مرتفعة
26	ألعاب الحاسوب محددة الأهداف تتيح لطفل الروضة الوقت الكافي للإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة.	2.85	0.81	0.66	مرتفعة
27	ألعاب المحاكاة تهيئ طفل الروضة لمهمة معينة تتطلب المثابرة والبحث عن الحلول.	2.65	0.58	0.34	مرتفعة
28	تحديد الخبرات المراد تعلمها من خلال ألعاب الحاسوب تساعد الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل.	2.30	0.65	0.63	مرتفعة
29	طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة تجعل الطفل ينظر للمشكلة من جميع الزوايا.	2.80	0.52	0.27	مرتفعة
30	ألعاب الحاسوب التعليمية تنقل طفل الروضة من التعلم الإدراكي إلي المشاركة التطبيقية الفعالة في الموضوع.	2.55	0.68	0.47	مرتفعة
الدرجة الكلية للمحور	ألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة	2.35	3.12	9.74	مرتفعة

المصدر: إعداد الطالبة بناء على مخرجات (spss)

من خلال الجدول رقم (10) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن ألعاب الصلات تجعل طفل المستقبل قادر على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والإنحراف المعياري (0.67) والتباين (0.45)، كما يعتقدون أن البرمجيات المناسبة تترك لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والإنحراف المعياري (0.67) والتباين (0.45)، في حين يرون أن ألعاب المغامرة تساهم في مبادرة طفل الروضة بالحلول في المواقف الغامضة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والإنحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34) كما يرون أيضا بأن ألعاب الحاسوب محددة الأهداف تتيح لطفل الروضة الوقت الكافي للإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.85) والإنحراف المعياري (0.81) والتباين (0.66)، ويعتقدون كذلك بأن ألعاب المحاكاة تهيئ طفل الروضة لمهمة معينة تتطلب المثابرة والبحث عن الحلول إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.65) والإنحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34) كذلك كان رأيهم في تحديد الخبرات المراد تعلمها من خلال ألعاب الحاسوب تساعد الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.30) والإنحراف المعياري (0.65) والتباين (0.63)، ويعتقدون أيضا أن طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة تجعل الطفل ينظر للمشكلة من جميع الزوايا إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.80) والإنحراف المعياري (0.52) والتباين (0.27)، في حين يرون أن ألعاب الحاسوب التعليمية تنقل طفل الروضة من التعلم الإدراكي إلي المشاركة التطبيقية الفعالة في الموضوع حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.55) والإنحراف المعياري (0.68) والتباين (0.47)، وهذا ما يعني أن إستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.35) والإنحراف المعياري (3.12) والتباين (9.74)، وهذا يعني أن الفرضية الرابعة القائلة بإستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة قد تحققت، أي أن ألعاب الحاسوب محددة الأهداف والبرمجيات المناسبة تساهم بدرجة كبيرة في توفير لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف الجديدة بإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة، وذلك يعزي إلى عنصر التشويق والإثارة وجدب إنتباه الطفل للتعلم بمرونة وسهولة، فتصبح له القدرة على إنتاج أكبر قدر ممكن من الأفكار أو تغيير أسلوب التفكير والإتجاه الذهني.

ويلاحظ على هذه الدراسة أنها تتوافق مع بعض الدراسات منها **دراسة ولاء جميل حميد (2014)** حيث توصلت إلى أن استخدام ألعاب الحاسوبية يؤثر في تعليم مادة العلوم للتلاميذ، كما تتفق مع التعليم العصري القائم على التعلم الذاتي والفردي .

V- عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة

والتي جاء نصها:" إستخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (11) يمثل المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمقياس

الرقم	محاور المقياس	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	التباين	الدرجة
01	الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة	2.60	2.26	5.11	مرتفعة
02	الألعاب التركيبية ومهارة الإهتمام بالتفاصيل	2.62	2.13	4.55	مرتفعة
03	الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة	2.43	1.95	3.83	مرتفعة
04	ألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة	2.35	3.12	9.74	مرتفعة
الدرجة الكلية للمقياس	الألعاب التربوية و مستويات التفكير الإبداعي	2.47	2.36	5.80	مرتفعة

المصدر: إعداد الطالبة بناء على مخرجات (spss)

من خلال الجدول رقم (11) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن الألعاب اللغوية يساهم في تنمية ومهارة الطلاقة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.60) والإنحراف المعياري (2.26) والتباين (5.11) كما يعتقدون أن الألعاب التركيبية تساعد على تنمية ومهارة الإهتمام بالتفاصيل إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.62) والإنحراف المعياري (2.13) والتباين (4.55)، في حين يرون أن الألعاب الجماعية لها دور في تنمية مهارة الأصالة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.43) والإنحراف المعياري (1.95) والتباين (3.83)،كما يرون أيضا بأن ألعاب الحاسوب التعليمية تساهم في تطوير مهارة المرونة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والإنحراف المعياري (3.12) والتباين (9.74)، وبالرجوع للدرجة الكلية للمقياس حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.47) والانحراف المعياري (2.36) والتباين (5.80)، وتحقق

الفرضيات الأربعة فإن الفرضية العامة الموسومة ب إستخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات قد تحققت.

وتجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية تتوافق مع الأدب النظري منها نظرية التعلم الذاتي، ونظرية التعلم الإجتماعي والنظرية المعرفية والنظرية السلوكية، ونظرية الطاقة الزائدة التي ظهرت في أواخر القرن الماضي والقائلة بأن اللعب ما هو إلا مجال خصب يفرغ فيه الطفل الصغير طاقته الزائدة لأنه يكون محاط بعناية والديه دون أن يقدم مقابل ذلك شيء فيتوجب عليه صرف تلك الطاقة الزائدة في اللعب.

ويلاحظ أيضا أن محاور المقياس والمتمثلة في الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة، والألعاب التركيبية ومهارة الإهتمام بالتفاصيل، والألعاب الجماعية ومهارة الأصالة، وألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة، فقد جاءت بدرجة عالية مع وجود اختلاف طفيف، حيث جاء محور والألعاب التركيبية ومهارة الإهتمام بالتفاصيل في المرتبة الأولى ويعود السبب في ذلك إلى أن الطفل يكتسب مهارة الإهتمام بالتفاصيل الدقيقة من خلال الألعاب التركيبية التي تقدمها له المربية في الروضة والتي غالبا ما تكون بسيطة ومتوافقة مع أعمار وقدرات الطفل الذهنية والعقلية.

في حين جاءت الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة في المرتبة الثانية ويعزي السبب في ذلك إلى سهولة إكتسابه لمهارة الطلاقة من خلال الألعاب اللغوية التي تهيئه للتفاعل الإجتماعي من خلال الألعاب الجماعية وإكتسابه لمهارة الأصالة فيوظف الخبرات السابقة في إيجاد الحلول المختلفة والمتنوعة للمواقف الغامضة فيصبح قادرا على إستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية والتي تساعده هي بدورها على إكتساب مهارة المرونة فيكون قادر على التكيف بسرعة وإنتقاله من التعلم الإدراكي إلى التعلم الفعال في مختلف المواقف التعليمية، كل هذا يكون حسب قدرات وحاجات ومتطلبات المرحلة العمرية للطفل ولبيئة الروضة.

VI- نتائج الدراسة:

من خلال دراستنا لدور إستخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي توصلنا للنتائج التالية:

- للألعاب اللغوية دور فعال في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.
- الألعاب التركيبية دور فعال في تنمية مهارة الإهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.
- للألعاب الجماعية دور فعال في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.
- لألعاب الحاسوب التعليمية دور فعال في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.

خاتمة

خاتمة

يتضح جليا من خلال هذه الدراسة أن الألعاب التربوية تعتبر أحد الأسس والمتطلبات الضرورية من أجل تحسين مستوي أداء طفل الروضة، وتطوير قدراته ومهاراته خاصة المهارات الإبداعية ومن مهارة الطلاقة التي تعمل على تنميتها الألعاب اللغوية فتجعل من طفل الروضة قادر على توليد أفكار أو مترادفات أو صور وتعبيرات في زمن محدد، والطلاقة تكون فكرية تجعل لطفل الروضة القدرة على إنتاج تعبيرات تنمي مختلف القدرات الفكرية، وطلاقة تعبيرية تعمل على تسريع تفكير الطفل في الكلمات المتصلة والملائمة، في حين الطلاقة اللفظية في الغالب ترتبط بقدرة الطفل على إنتاج كلمات متعددة لها شروط معينة، أما الطلاقة الإرتباطية فتجعل من طفل الروضة قادر على إنتاج أكبر عدد ممكن من الوحدات الأولية. أما مهارة التفاصيل التي تتطور من خلال الألعاب التركيبية والتي تجعل من طفل الروضة قادر على إضافة تفاصيل جديدة لأفكار معطاة من أجل الوصول إلى افتراضات تكميلية تؤدى إلى زيادة جديدة، أما مهارة الأصالة التي تنمى من خلال الألعاب الجماعية والتي تبرز بشكل أكبر في مجالات التكنولوجيا والإختراع، فإنها تجعل من الطفل يقدم موضوعات تتميز بالجدة والتفرد، كما تعمل ألعاب الحاسوب التعليمية على تنمية مهارة المرونة كإحدى فروع الطلاقة والتي تعمل على جعل طفل الروضة قادر على الإنتقال من موضوع لآخر بسرعة وبسهولة والتي بدورها قد تكون تلقائية ترتبط بالأفكار، أو تكيفية ترتبط بالقدرة في تغيير أسلوب التفكير والاتجاه الذهني بسرعة لمواجهة المواقف الجديدة والمشكلات المتغيرة.

كما تعمل الألعاب التربوية على تعديل سلوكات طفل الروضة وتحفيزه واستخراج أقصى ما لديه من طاقات إبداعية ومهارية، وتعميق خبراته من أجل مسايرة ومواكبة مختلف التطورات التي تحدث في المراحل التعليمية اللاحقة حيث أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن إستخدام الألعاب التربوية له دور فعال في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

الملاحق

ملحق رقم 1 يبين: أداة البحث

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية و الأورطوفونيا

استمارة بحث حول:

دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم التربية

تخصص: علم النفس التربوي.

في إطار إعداد مذكرة لنيل شهادة الماستر ، يشرفني أن أطلب منكم الإجابة على الأسئلة التي تتضمنها هذه الاستمارة بوضع علامة (×) أمام الإجابة المناسبة، وأحيطكم علما بأن المعلومات الواردة في هذه الاستمارة سرية ولا تستعمل إلا لغرض البحث العلمي.

وشكرا على تعاونكم معنا.

السنة الجامعية: 2019/2018م

البيانات الشخصية:

1- المستوي التعليمي:متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

2- السن:أقل من 30 سنة ☐ 30 سنة فما فوق ☐

3- الخبرة: أقل من 5 سنوات ☐ 5 سنوات فما فوق ☐

أختي المربية باعتبارك مختصة في ميدان تربية الأطفال داخل الروضة فحسب رأيك هل:

الرقم	البند	نعم	أحيانا	لا
01	لعبة المترادفات تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما.			
02	لعبة القافية تساهم في التطلع لمعلومات إضافية.			
03	ألعاب الألفاظ الدالة تعمل على تسارع الحلول في وقت وجيز.			
04	التحدث عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها.			
05	لعبة تأليف جمل من كلمات تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة.			
06	لعبة الكلمات المتعاكسة تعمل على ترتيب الأفكار حسب أهميتها.			
07	حفظ القرآن الكريم يسهل قراءة الجمل مع التعرف على الكلمات المألوفة.			
08	لعبة الربط بين الكلمات والصور يساهم في انتقاء أجود الحلول.			
09	التعرف على الأشكال تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها.			
10	ألعاب المجسمات التركيبية تفيد طفل الروضة في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن.			
11	تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة.			
12	لعبة ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد القدرة على اكتشاف البدائل من أجل التعمق.			
13	تفكيك وتركيب الألعاب هيئ الطفل للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية.			
14	لعبة العد وترتيب الأرقام يسهل للطفل الوصول للافتراضات تكميلية.			
15	لعبة القريصات والخشيبات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية .			

16	مسرحيات الأطفال تساهم في تقديم خدمات متميزة.			
17	ممارسة الهوايات من قبل الطفل يسهل إيجاد الحلول الأصيلة للمشكلات.			
18	ممارسة الرياضة البدنية يساهم في القيام بأعمال غير مألوفة.			
19	المشاركة في الأعمال الفنية تسهل اعتماد الطفل حلول سابقة في حل مشكلات مستجدة.			
20	الأنشطة الترويحية تفيد في تقديم حلول خاصة لمشكلة ما.			
21	تشجيع الطفل على كتابة القصص من خلال تقديم مكافآت يفيد في تقديم الجديد.			
22	الأشغال اليدوية تجعل بيئة الروضة تشجع من أجل طرح أفكار أصيلة.			
23	ألعاب الصلات تجعل طفل المستقبل قادر على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة.			
24	البرمجيات المناسبة تترك لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة.			
25	ألعاب المغامرة تساهم في مبادرة طفل الروضة بالحلول في المواقف الغامضة.			
26	ألعاب الحاسوب محددة الأهداف تتيح لطفل الروضة الوقت الكافي للإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة.			
27	ألعاب المحاكاة تهيئ طفل الروضة لمهمة معينة تتطلب المثابرة. والبحث عن الحلول.			
28	تحديد الخبرات المراد تعلمها من خلال ألعاب الحاسوب تساعد الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل.			
29	طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة تجعل الطفل ينظر للمشكلة من جميع الزوايا.			
30	ألعاب الحاسوب التعليمية تنقل طفل الروضة من التعلم الإدراكي إلي المشاركة التطبيقية الفعالة في الموضوع.			

ملحق رقم 2.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

جيجل في: 21/05/2019

إلى السيد(ة): مدير ... وضعت ... ليا

بالطابس.

الموضوع: طلب تسهيلات

يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم طالبين منكم تقديم ما أمكن من تسهيلات و عون للطلبة الآتية أسماؤهم، و هذا قصد إجراء تربصات ميدانية في إطار إعداد (بحوث جامعية في علوم التربية / مذكرات التخرج) .

أسماء الطلبة:

01- ... قرين ... جويبة ...

02- .....

03- .....

04- .....

تقبلوا منا سيادتكم فائق التقدير و الاحترام

اسم ولقب الأستاذ(ة): ... صيقور ... سلم .....

إمضاء الأستاذ(ة): .....

جامعة محمد الصديق بن يحي - جيجل
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علم النفس
و علوم التربية
و الأورطفونيا

رئيس قسم علم النفس
و رئيس القسمة و الأرطفونيا
بشتحة حنان

المركز الدعائي المتنقل للتدريب المركز
وزارة الحماية الاجتماعية
18 00 224 583 112
1698

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

جيجل في: 21/05/2019

إلى السيد(ة)/ مديرة دار الرعاية جوري - دواس آمال -

الموضوع: طلب تسهيلات

يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم طالبين منكم تقديم ما أمكن من تسهيلات و عون للطلبة الآتية أسماؤهم، و هذا قصد إجراء تربصات ميدانية في إطار إعداد (**بحوث جامعية في علوم التربية / مذكرات التخرج**) .

أسماء الطلبة:

01- قرين جميلة

02- .....

03- .....

04- .....

تقبلوا منا سيادتكم فائق التقدير و الاحترام

اسم ولقب الأستاذ(ة): حميدو سليم

إمضاء الأستاذ(ة): .....

رئيس القسم

علم النفس و علوم التربية و الأرطفونيا

د/ بشتة حنان

دار الرعاية "جوري"

دواس آمال

حي القبة ناصر الأمير عبد القادر - جيجل

ت رقم: 18/00/226297117

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأورطفونيا

جيجل في: 2019/05/14

إلى السيد(ة)/ شعال سهام

الموضوع: طلب تسهيلات

يشرفنا أن نتقدم إلى سيادتكم طالبين منكم تقديم ما أمكن من تسهيلات و عون للطلبة الآتية أسماؤهم، و هذا قصد إجراء تربصات ميدانية في إطار إعداد (**بحوث جامعية في علوم التربية / مذكرات التخرج**) .

أسماء الطلبة:

01- قرين حريبة

02- .....

03- .....

04- .....

تقبلوا منا سيادتكم فائق التقدير و الاحترام

اسم ولقب الأستاذ(ة): صيد قرين سلمى

إمضـــاء الأستـــاذ(ة): .....

جامعة محمد الصديق بن يحي - جيجل
كلية العلوم الإنسانية و
قسم علم النفس
و علوم التربية
و الأورطفونيا

رئيس القسم
رئيس قسم علم النفس
وعلوم التربية و الأرطفونيا
بلقاسم حنان

روضة الأطفال ماما زينب
ش.ب.س
18/00-2205209
تجزئة تاسوست الحصة 83

ملخص الدراسة

باللغة العربية:

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي دور إستخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات، ومن أجل ذلك تم تصميم إستمارة وزعت على مجتمع قوامه 20 مربية من مربيات رياض الأطفال في كل من بلدية الأمير عبد القادر و بلدية الطاهير ولاية جيجل.

وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي:

- استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة.

- استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة.

- استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة.

- استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التربوية، التفكير الإبداعي، طفل الروضة، المربية.

باللغة الأجنبية:

Abstract

This study aimed at investigating the role of using educational games in developing creative thinking levels (or skills) on nursery child from the nurses´ viewpoint. To meet this objective, a questionnaire was designed and distributed on a sample of 20 nurses from Kaous, El Amir Abd El Kader, and El Tahir municipalities' nurseries. The study reached the following results:

-Using linguistic games has a big role in developing the skill of fluency on nursery child..

-Using compositional (synthesis) games has a big role in developing the skill of caring about details on nursery child.

-Using group games has a big role in developing the skill of originality on nursery child.

-Using educational computer games has a big role in developing the skill of flexibility on nursery child.

Key words : educational games, creative thinking, nursery child, nurses.