



كلية التربية للطفولة المبكرة

إدارة البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=====

**تأثير برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية  
مهارات التفكير الابداعي لدى الأطفال في مرحلة  
الطفولة المبكرة**

إعداد

**د/ سلوى على حمادة**

معلم خبير رياض أطفال - روضة عمر مكرم- محافظة دمياط-  
حاصة على الدكتوراه من جامعة عين شمس

﴿العدد الثانى عشر- يناير ٢٠٢٠م﴾

## ملخص الدراسة:

هدف البحث التعرف على تأثير برنامج الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة (٣٠) طفلاً اشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة التجريبية و(٣٠) طفلاً لم يشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة الضابطة بعمر يتراوح ما بين (٥-٦) سنوات وبذلك يصبح مجموع عينة البحث (٦٠) طفلاً، تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث البالغ (٦٠) طفلاً وقد استخدم المنهج الشبه التجريبي في الدراسة الحالية لكونه ملائم لطبيعة البحث. تم اختيار مقياس (تورانس) الذي يحوي على مجموعة من الاختبارات التي يتم من خلالها قياس مهارات التفكير الإبداعي للأطفال ومن هذه المهارات (الطلاقة-الأصالة - المرونة) وتم إجراء الاختبارات قبل البرنامج وبعده حيث خضعت العينة التجريبية إلى برنامج تعليمي يحتوي مجموعة ثلاث وحدات تضم (٢٧) لعبة تربوية هدفت إلى تنمية مهارات التفكير الابداعي وعلى مدى (٩) أسابيع وبواقع (٣) أنشطة في الأسبوع. أما المجموعة الضابطة فقد استمرت في تنفيذ البرنامج التقليدي الخاص بها. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لقياس (تورانس) بعد التطبيق البرنامج لصالح التطبيق البعدي، وهو ما يؤكد فاعلية برنامج الألعاب التربوية ودوره في تنمية مهارات التفكير الابداعي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة

الكلمات المفتاحية: الألعاب التربوية، التفكير الإبداعي، الطفولة المبكرة.

## **The Effect of an Educational Games-based Program on the Development of Early Young Learners Creative Thinking Skills**

### **Abstract**

This study aimed at investigating the impact of an educational games-based program on the development of early young learners' creative thinking skills (n= 30). To achieve this end, a quasi-experimental design was used. Sixty 5-6 years old learners were randomly selected for two groups, a control and an experimental. A nine-week program of three units with a total of 27 games were used to vet the impact of the program. A Torrance's test of creative thinking was implemented to the experimental group before and after the program to examine its effect. The results show that there are some statistical differences in learners' average scores on the test in favor of the experimental group. Accordingly, this indicates the impact of the program designed on the development of the sample's creative thinking skills.

**Key Words:** Educational games – Creative thinking – Early childhood

## مقدمة البحث:

مما لا شك فيه أن مرحلة الطفولة المبكرة تعد واحدة من أهم المراحل في حياة الإنسان نظراً لما تتميز به هذه المرحلة من مرونة وقابلية للتعلم ونمو المهارات والقدرات المختلفة . ويعد اللعب سمة مميزة ووسيطاً تربوياً ومظهراً من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة الطفولة المبكرة، فمن خلال اللعب يبدأ الطفل التعرف إلى الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها، ونظراً للعلاقة الوثيقة بين لعب الأطفال وتفكيره، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو العقلي أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيما يقوم به الطفل الصغير من نشاط وحركة ولعب وهذا ما يؤكد أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والتجريب، والتفكير الإبداعي هو مزيج من الخيال والتفكير العلمي لتطوير فكرة قديمة أو لإيجاد فكرة جديدة مهما كانت الفكرة صغيرة ينتج عنها إنتاج مميز غير مألوف يمكن تطبيقه واستعماله (قطامي، ٢٠١٠) . ويؤكد الباحثون في هذا المجال أن الإبداع ظاهرة متعددة الوجوه تتضمن إنتاجاً جديداً وأصيلاً وذا قيمة من جانب الفرد والجماعة. كما انه نشاط ذهني أو عملية تفوق إنتاجاً يتصف بالجدة والأصالة والقيمة في المجتمع . كما يتضمن إيجاد حلول جديدة للأفكار والمشكلات والمناهج، وهو القدرة على تكوين بنى أو تنظيمات جديدة، وفي الوقت نفسه يعرف بأنه ظهور لإنتاج جديد يطره الفرد عن طريق تفاعله مع الخبرات التي يكتسبها ويصل إلى صورة جديدة أو استحداث استخدامات غير مألوفة لأشياء مألوفة (ميللر، ١٩٧٤). ولأهمية هذا الجانب من حياة الطفل كان من الضروري بناء مواقف تعليمية وأنشطة متعددة يمكن من خلالها تنمية الثقة بالنفس وحب الاستطلاع وحرية ممارسة النشاط العملي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة عن طريق بناء برامج الألعاب التربوية تسمح للطفل بالمشاركة فيها لتحقيق أهداف المرحلة وتنمية المهارات الإبداعية.

كما أشارت العديد من الدراسات والبحوث "بلطيه ومتولي، ٢٠٠٠؛ محمد، ٢٠٠٠؛ حجازي، ٢٠٠٥؛ محمد وعبيدات، ٢٠٠٦" إن الألعاب التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة لها تأثير في حياة الأطفال، وتؤثر في نموهم العقلي، و تطوير أنماط تفكيرهم، وقدرتهم على حل المشكلات، أو إنتاج أشياء جديدة، وقدرتهم على فهم

الأشياء على نحو أفضل عن طريق الأعمال أي إنهم يعتمدون على خبراتهم العقلية من خلال اللعب.

وانطلاقاً من كون الألعاب التربوية قد أصبحت من أهم الدعائم والركائز التي يعتمد عليها النظام التعليمي كأداة تعليمية مساعدة، ومع التطور المتسارع وانتشار الألعاب التعليمية في الآونة الأخيرة، ولما ما تحققه من أهداف، تتمثل في النمو المتكامل للأطفال للجوانب المعرفية، والنمو المهني، والنمو الاجتماعي، والنمو الوجداني، وكذلك تنمية قدراتهم على التفكير الابداعي والابتكاري (عفانة، ٢٠٠٦)، بدأ الاهتمام بالألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير لدى الأطفال وخاصة مهارات التفكير الابداعي.

### الإحساس بالمشكلة:

تسعى الأنظمة التربوية المعاصرة إلى استثمار القدرات العقلية للمتعلمين في المراحل التعليمية كافة انطلاقاً من مرحلة الطفولة المبكرة من خلال وضع برامج تربوية تعمل على تنمية المهارات والقدرات العقلية المختلفة لديهم، ومنها مهارات التفكير الابداعي التي يمكن تمهيتها في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال الأنشطة المختلفة ولاسيما الألعاب التربوية، فأكد تورانس أن بعض مظاهر التفكير الإبداعي المبكرة يمكن ملاحظاتها لدى الأطفال من خلال تناولهم للأشياء ومعالجاتها بطرائق متعددة (Fosnot, 1990) وكذلك يُظهر كثير من الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة قدراً كبيراً من الابداع ويتصفون بالقدرة على الخلق والابتكار. (عبد الباقي، ٢٠١٩)

كما أن البيئة التعليمية المشجعة للإبداع تعتبر شرطاً ضرورياً لجميع الأطفال سواء الموهوبين منهم أو العاديين ، تذكر (صادق ، ٢٠٠٣ و عويس، ٢٠٠٩) أن الإبداع هو أكثر القدرات الإنسانية حاجة إلى بيئة مدعمة ، وأن مثل هذه البيئة لا بد وأن تسعى للتخلص من العوامل التي تعيق الإبداع الإنساني ، وتعمل على تهيئة الفرص لتنشيط العوامل الميسرة للإبداع . ومن ثم أصبحت برامج مرحلة الطفولة المبكرة تؤكد على أهمية اكتساب الطفل مهارات البحث والتفكير المختلفة بواسطة اللعب التي تنظم وتخطط بشكل يستثير التفكير الابداعي للأطفال، وتعد الألعاب التربوية مجالاً واسعاً ومثيراً

لاهتمام الطفل لأنها تقدم له خبرات متعددة متعلقة بالبيئة التي يعيش فيها، فتثير الفضول والمتعة لديه، ويزداد إدراكه للعلاقات التي تربط الأشياء ببعضها البعض وبشكل تدريجي يصبح لديه رغبة في اكتشاف وإيجاد كل ما هو جديد.

ومن خلال دراسة استطلاعية في العام الدراسي ٢٠١٨-٢٠١٩ التي قامت بها الباحثة ببعض الروضات الحكومية في مدينة دمياط لمعرفة مستوى مهارات التفكير الابداعي لدي الأطفال، وجدت :

العديد من المعوقات التي تحول دون تحقيق الدور الذي ينبغي أن تقوم به هذه المؤسسات تجاه الأطفال في الروضة لتنمية مهاراتهم الابداعية منها اتاحة الفرصة للطفل لاختيار الأنشطة بحرية وخاصة الألعاب التربوية والبحث عن الحلول الممكنة للمواقف المعروضة عليه وتشجيع الطفل على الابداع، كما وجدت افتقار الأنشطة والوسائل التي تنمي الابداع لدي الطفل، وبما أن كل طفل لديه القدرة على الابداع ، لذا كان من الضروري بناء برنامج قائم على ألعاب تربوية يهدف لتنمية مهارات التفكير الابداعي (طلاقة، أصالة، مرونة ) لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

### تحديد المشكلة:

تحددت مشكلة هذا البحث في ضعف التفكير الابداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة والافتقار إلى برامج قائمة على مداخل حديثة لتنمية مهارات التفكير الابداعي مثل الألعاب التربوية. وللتصدي لهذه المشكلة حاول هذا البحث الإجابة عن السؤال الرئيس التالي :

كيف يمكن بناء برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى أطفال مرحل الطفولة المبكرة ؟ وتفرع عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

١- ما مهارات التفكير الابداعي المناسبة لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

٢- ما أسس بناء برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

٣- ما التصور المقترح لبناء برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

٤- ما فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟

### أهمية البحث:

تمثلت أهمية البحث الحالي فيما:

### أولاً الأهمية النظرية:

١- يقدم البحث لمعلمات الطفولة المبكرة الجوانب النظرية لمهارات التعلم القائم على الألعاب التربوية والجوانب العملية والتطبيقية لها، كما تضع مجموعة من الأسس والمعايير التي تستند عليها معلمات الطفولة المبكرة عند تقديم برنامج قائم على الألعاب التربوية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

٢- يقدم البحث الحالي لمعلمات الطفولة المبكرة الطرق والأساليب التي يمكن بواسطتها استخدام الألعاب التربوية مع أطفال الطفولة المبكرة.

٣- قد يسهم البحث في رفع درجة الكفاءة الأكاديمية والمهنية لمعلمة الطفولة المبكرة في تصميم وتنفيذ الألعاب التربوية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

٤- قد يسهم البحث في معرفة أهمية تنمية مهارات التفكير الابداعي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، باستخدام استراتيجيات تتناسب مع الأطفال لتجذب انتباه.

٥- التوصل إلى مجموعة من النتائج يمكن الإفادة منها في تنمية مهارات التفكير الابداعي لأطفال الطفولة المبكرة باستخدام الألعاب التربوية.

### ثانياً الأهمية التطبيقية:

١- قد يسهم هذا البحث في تطوير برامج الطفولة المبكرة من خلال الألعاب التربوية التي تنمي مهارات التفكير الابداعي .

٢- قد يفيد البحث مخططي المناهج ومطوريهما بتخصيص دورات تدريبية لمعلمات الطفولة المبكرة لتنمية مهارات استراتيجية الألعاب التربوية كوسيط لتنمية التفكير الابداعي لأطفال الطفولة المبكرة، كما أنه يقدم دليلاً للمعلمة للتدريس؛ مما يساعد في تطوير برامج مرحلة الطفولة المبكرة .

٣- يقدم هذا البحث برنامجاً قائماً على الألعاب التربوية؛ مما يساعد المعلمات في تطوير أساليبهم في تنمية مهارات التفكير الابداعي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في ضوء هذا البرنامج.

٤- يساعد البحث الحالي في تنمية مهارات التفكير الابداعي للأطفال، حيث أن توظيف التعلم بالألعاب التربوية يوفر بعض التدريبات والأنشطة والألعاب التي تثير برنامج الروضة بشكل يجذب الأطفال للتفاعل والمشاركة في أنشطة البرنامج مما ينمي مهارات التفكير الابداعي لديهم.

٥- قد يفيد هذا البحث الباحثين لفتح مجالات لبحوث أخرى حيث إنها تقدم إطاراً نظرياً عن الألعاب التربوية وقد يكون نموذجاً لإعداد أنشطة أخرى في مجالات مختلفة قد تسهم في تنمية مهارات التفكير الابداعي للأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

### أهداف البحث:

#### يهدف البحث الحالي إلي:

١- تحديد المهارات اللازم توافرها لتنمية التفكير الابداعي لدى طفل مرحلة الطفولة المبكرة.

٢- تصميم برنامج ألعاب تربوية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

٣- التعرف على أثر برنامج الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (طلاقة، أصالة، مرونة).



## حدود البحث:

تحددت نتائج البحث الحالي بالحدود التالية:

١- الحدود البشرية: أجري البحث على مجموعة من أطفال المستوى الثاني في مرحلة الروضة-روضة ابن خلدون بمحافظة دمياط وبلغ عددهن (٣٠).

٢- الحدود المكانية: تم تطبيق أدوات البحث والبرنامج التدريبي في روضة ابن خلدون - محافظة دمياط.

٣- الحدود الزمنية: تم تطبيق البرنامج التدريبي على مدي (٢٧) جلسة بمعدل ثلاث جلسات أسبوعياً، وتم التطبيق في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠).

٤- الحدود الموضوعية: اقتصرت الحدود الموضوعية للبحث على الألعاب التربوية كوسيط لتنمية مهارات التفكير الابداعي (الطلاقة، الأصالة، المرونة) لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وذلك من خلال :

## دراسة الجوانب النظرية والمعرفية:

لمهارات الألعاب التربوية كوسيط لتنمية مهارات التفكير الابداعي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة وذلك من خلال الإطار النظري للدراسة والذي تضمن الألعاب التربوية وتعريفها وأنواعها وأهميتها في العملية التعليمية ومميزات الألعاب التربوية وأهدافها ودور معلمة الروضة في الألعاب التربوية . كما يتضمن الإطار النظري مهارات التفكير الإبداعي وأهميته بالنسبة للطفل، وكيفية تنميته لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة من خلال البرنامج التدريبي وأهدافه ومحتواه والأساليب المستخدمة في تدريسه وإعداد أدوات تقويمه لقياس مدي استفادة الأطفال من البرنامج التدريبي في تنمية مهارات التفكير الابداعي لديهم.

## منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في كتابة الإطار النظري وتحليل مجموعة الدراسة والبحوث السابقة التي أجريت في هذا المجال، كما استخدمت الباحثة المنهج شبه

التجريبي وذلك لمناسبته لطبيعة البحث وللإجابة عن تساؤلات الدراسة والتحقق من فروضها.

### مصطلحات البحث:

فيما يلي التعريفات الاجرائية لمصطلحات البحث:

١ - البرنامج: هو "مجموعة الأنشطة والألعاب والممارسات العملية التي يقوم بها الطفل تحت إشراف وتوجيه من جانب المعلمة التي تعمل على تزويده بالخبرات والمعلومات والمفاهيم والاتجاهات التي من شأنها تدريبه على أساليب التفكير السليم وحل المشكلات والتي ترغبه في البحث والاكتشاف". (بهادر، ٢٠٠٨)

**وتعرفه الباحثة:** هو مجموعة من الأنشطة والألعاب والتطبيقات التربوية التي تسعى لتنمية مهارات التفكير لدي الأطفال وخاصة التفكير الابداعي وفقاً آراء التربية الحديثة ونظريات التعلم.

٢ - الألعاب التربوية : هي نماذج وأدوات وخامات تعطي للمتعلم كي تنمي قدراته على التخيل، والابداع، وتساعده على اكتساب معلومات جديدة تنمي تفكيره الابداعي وتساعده على اتخاذ القرارات المستقبلية . (Pery,2001)

**تعرفها(سلامة، ٢٠٠٠)** هي تنشيط القدرات العقلية بأسلوب مشوق وممتع، كما يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية، ويمكن تشجيع الأطفال على صنع مثل هذه الألعاب لأنها تحث العقل على التفكير وتنميته وخاصة التفكير الابداعي .

**وتعرفها الباحثة:** هي نشاط أو مجموعة من الأنشطة تتضمن أفعالاً يقوم بها الطفل تهدف إلى تنمية القدرات الذاتية والعقلية ومهارات التفكير الابداعي للطفل.

٣ - مهارات التفكير الابداعي: يعرف (Honig,2001) عملية عقلية يمر بها الطفل بمراحل متتابعة، بهدف إنتاج أفكار جديدة، لم تكن موجودة من قبل، من خلال تفاعله مع المواقف التعليمية المتعمقة وتتم في مناخ يسوده الاتساق والتآلف بين مكوناته. وتتبنى الباحثة هذا التعريف.

٤ - **الطلاقة:** هي القدرة على إنتاج عدد كبير من الأفكار والاستجابات اللفظية وغير اللفظية. (ابراهيم، ٢٠٠٥)

٥-**الأصالة:** القدرة على إنتاج أفكار واستجابات لفظية وغير لفظية جديدة غير مألوفة للطفل، لم يسبق الوصول إليها. (السليتي، ٢٠٠٦)

٦-**المرونة:** القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيهه وتحويل مسار التفكير مع تغير المثير أو متطلبات الموقف. (شاهين، ٢٠٠٩)

### خطوات البحث وإجراءاته:

سار هذا البحث في الخطوات والإجراءات التالية:

١ - تحديد مهارات التفكير الإبداعي المناسبة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة الصف الثاني روضة، وتم ذلك من خلال دراسة:

أ - البحوث، والدراسات السابقة، والكتابات، والأدبيات المرتبطة بمهارات التفكير الإبداعي المناسبة للأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

ب - طبيعة التفكير الإبداعي .

ج - طبيعة الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وخصائصهم .

د - آراء الخبراء والمتخصصين .

٢ - تحديد أسس بناء البرنامج القائم على الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وتم ذلك من خلال دراسة:

أ - البحوث، والدراسات السابقة، والأدبيات المرتبطة بالأنشطة والألعاب التربوية والتفكير الإبداعي.

ب - طبيعة مهارات التفكير الإبداعي المناسبة للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

ج - طبيعة الأطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

- د - طبيعة الألعاب التربوية وخصائصها ومدى مناسبتها للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة .
- ٣ - بناء البرنامج القائم على الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وتضمن:
- أ - أهداف البرنامج.
- ب - محتوى البرنامج.
- ج - خطوات تعلم البرنامج، وإجراءاته باستخدام الألعاب التربوية.
- د - الوسائط والأنشطة التعليمية المستخدمة في البرنامج.
- هـ - تقويم البرنامج.
- ٤ - قياس فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وتم ذلك من خلال:
- أ - اختبار تورانس للتفكير الابداعي، ١٩٧٧ بالحركات والأفعال، و ضبطه.
- ب - اختيار عينة من الأطفال لم في المستوى الثاني روضة في مرحلة الطفولة المبكرة.
- ج - تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي على عينة البحث قبلياً ( المجموعتين الضابطة والتجريبية).
- د - تطبيق البرنامج على عينة البحث .
- هـ - تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي على عينة البحث بعدياً ( المجموعتين الضابطة والتجريبية).
- و - استخلاص النتائج، وتحليلها، وتفسيرها، ومناقشتها.

### فروض البحث:

- ١- توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي ٠.٠٥ بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي في القياس القبلي.

٢- توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية لاختبار للتفكير الإبداعي في القياس البعدي.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الطلاقة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

٤- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الأصالة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

٥- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة المرونة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

٦- يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ بين متوسطات درجات الأطفال في التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الدرجة الكلية للتفكير الإبداعي

### الإطار النظري للبحث:

ويشتمل على محورين التفكير الابداعي ، الألعاب التربوية :

#### المحور الأول: التفكير الابداعي :

إن التفكير الإبداعي هو أحد أهم الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات الإنسانية إلى تحقيقها، وأن مرحلة الطفولة من المراحل الخصبة لدراسة واكتشاف المبدعين، وأن الإبداع إذا لم يشجع في مرحلة الطفولة فإن تشجيعه بعد ذلك يكون ضعيف الجدوى ؛ لذا تسعى الدول لتطوير قدرات الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة، وهذا ما يؤكد بيترسون، ١٩٩٣ بأن هناك نوعين من أنواع التفكير تستهدف

التربية تعليمهما للناشئة هما التفكير الإبداعي والتفكير الناقد، وذلك على أساس أن التفكير الجيد عبارة عن مجموعة من مهارات التفكير الإبداعي والناقد التي تُثمي بفاعلية؛ لذا أصبح من الضروري الاهتمام بأساليب التعليم والتعلم التي تعني بتنمية تلك المهارات، وخاصة لتنمية الإبداع توجهاً لماله من نتائج وتأثيرات إيجابية على تقدم المجتمعات.

ويعد مفهوم التفكير الإبداعي من المفاهيم التي أختلف بشأنها العلماء والباحثين، ولذا فإنه لا يوجد مفهوم واحد محدد لهذا المصطلح، بل إن هناك مفاهيم عدة ارتبطت بمفكرين كل منهم له طريقته الخاصة للنظر إلى طبيعة الدراسة التي تتناول التفكير الإبداعي. وبناء على ذلك يمكن حصر التعريفات المختلفة للتفكير الإبداعي في المداخل التالية :-

أ- العملية الإبداعية. Creative Process.

ب- الإنتاج الإبداعي. Creative Product.

ج- سمات الشخص المبدع. Characteristic of Creative Person.

وأكد كل من (القذافي، ٢٠٠٠؛ Wallach&Kogan, 1965؛ Herrman, 1996) أن التفكير الابداعي يتم في مراحل متباينة، تتولد خلالها الفكرة الجديدة من خلال أربع مراحل، هي :-

١- مرحلة الإعداد Preparation : وتعد مرحلة الإعداد مرحلة مهمة فهي تتضمن دراسة المشكلة بالاطلاع والتجربة والخبرة. حيث يتاح للطفل المبدع أن يحصل على المعلومات والمهارات والخبرات التي تمكن من تناول موضوع الابداع أو تحديد المشكلة، وقد تبين أن ذوي المستوى المرتفع في الإبداع هم الذين يخصصون جزءاً كبيراً من الوقت الكلي للمرحلة الأولى الخاصة بتحليل المشكلة وفهم عناصرها قبل الشروع في محاولة حلها.

٢- مرحلة الكمون أو الاختمار Incubation: التي تتضمن الاستيعاب لكل المعلومات والخبرات المكتسبة الملائمة وهضمها وتمثيلها عقلياً. ربما يقود

دون أن يفطن الفرد إلي رموز جديدة أكثر فائدة مستمدة من البيئة كما يسمح لنمو التمثيل الذهني Ideation في حين يكون الفرد منغمساً في نشاط آخر .

٣- مرحلة الإشراق أو الكشف أو الوميض Illumination: التي تتضمن انبثاق شرارة الإبداع وهي اللحظة التي تنبثق فيها الفكرة الجديدة. تتوهج فيها الفكرة وتظهر فجأة بشكل جلي ومتربط مع الأحداث التي تسبقها، أو التي تكون مصحابة لها . وعادة ما تكون هذه المرحلة مسبقة بسلسلة من الأفكار التي تم التعامل معها في المرحلة السابقة.

٤- مرحلة التحقق Verification: التي تتضمن الاختبار التجريبي للفكرة المبتكرة وتقييمها . فهي تشبه مرحلة الاعداد من حيث إنها واعية تماماً، وتخضع للقوانين والأسس والمبادئ المنطقية، مثلها مثل مرحلة الإعداد . ويتم في هذه المرحلة تقييم واختبار الحلول أو الأفكار المنتجة، وإعادة فحص محتواها، والنظر في مدى تمشيها مع قوانين المنطق العقلي وصلاحيتها للعمل أو التنفيذ.

وترى الباحثة أن معرفة مراحل عملية التفكير الإبداعي خطوة هامة نحو تنمية الوعي بطبيعة العمليات المعرفية التي قد تحدث داخل عقل الطفل المبدع، هذا يجعلنا نفهم مسار أنشطة الاطفال بحيث نتوقف مثلاً عن تكليف الأطفال بمواصلة التفكير عندما يشعرون بالإجهاد الذهني، واثاحة الفرصة لهم في أن يلقوا نظرة جديدة على مشكلة ما . مما يكون له أثراً إيجابياً في تنمية قدراتهم الابداعية . وإخراج استعداداتهم الكامنة إلي حيز الوجود.

وقد كشفت دراسة كل من (De Bono,1991 ؛ Guilford,1975) الملامح الرئيسية لشخصية الفرد المبدع حيث أنه يتميز بالذكاء، والقدرة العالية على اكتشاف المشكلات، و القدرة على التفكير بمنطق المتضادات، والموضوعية، والحافز الداخلي (الدافع ) القوة الكامنة وراء الابداع.

بالرغم من تعدد التعريفات المتصلة بالتفكير الابداعي الا انها تتفق في معا في

تعريف تورانس للتفكير الابداعي الذي يعرفه بأنه: "عملية إدراك الثغرات والإخلال في المعلومات والعناصر المفقودة، وعدم الاتساق الذي يوجد له حل متعلم، ثم البحث عن دلائل ومؤثرات في الموقف وفيما لدى الفرد من معلومات، ووضع الفروض لملاء هذه الثغرات، واختيار الفروض، والربط بين النتائج، وإجراء التعديلات، وإعادة اختبار الفروض، ثم نشر النتائج وتبادلها. (Torrance, 1977) وتري الباحثة أن هناك اتفاق بين العلماء في تحديد مفهوم التفكير الإبداعي في ضوء ما ينتج عنه من ناتج. فالتفكير الإبداعي من هذا المنظور هو انتاج أشياء وأفكار جديدة فنية، أو أدبية، أو علمية، وعلى ذلك فإن إبداع الطفل يكون جديداً بالنسبة إليه حتى ولو كان معروفاً للكبار .

**مهارات التفكير الابداعي :** ثمة تسميات متنوعة لمكونات التفكير الابداعي، نذكر منها المهارات، القدرات، العناصر، الخصائص . وأكد كل من (حسين، ٢٠٠٠؛ زيتون، ٢٠٠٣ ؛ الطيبي، ٢٠٠٤؛ سعادة، ٢٠٠٦ ؛ جروان، ٢٠٠٨؛ عبد الباقي، ٢٠١٩) من أهم مهارات التفكير الإبداعي التي تقيسها اختبارات تورانس وجليفورد :

١- **الطلاقة Fluency :** تلعب الطلاقة دوراً مهماً في معظم صور التفكير الإنساني وخاصة التفكير الابداعي. ويقصد بها "القدرة على توليد عدد كبير من البدائل، أو المترادفات، أو الأفكار، أو المشكلات المفتوحة النهاية أو الاستعلامات عند الاستجابة لمثير معين، والسرعة والسهولة في توليدها، وهي في جوهرها عملية تذكر واستدعاء اختيارية لمعلومات، أو خبرات، أو مفاهيم سبق تعلمها وتخزينها لدى الفرد والطلاقة أنواع منها: طلاقة الأشكال، طلاقة الكلمات أو الطلاقة اللفظية، أو الطلاقة الفكرية أو طلاقة المعاني، طلاقة النداعي ."

٢- **الأصالة:** تعد الأصالة من أكثر المهارات ارتباطاً بالإبداع والتفكير الإبداعي، وتعني الجدة والتفرد والقدرة على إنتاج أفكار وحلول ومقترحات جديدة غير مألوفة

٣- **المرونة :** تعني إنتاج أفكار جديدة عن طريق تحويل اتجاه التفكير حسب ما يتطلبه الموقف أو المثير ؛ أي رؤية المشكلة أو الموقف من زوايا مختلفة، ومن أشكال المرونة التلقائية والمرونة التكيفية .



٤- الإفاضة : وتعني القدرة على إضافة تفصيلات جديدة ومتنوعة تساهم في تحسين وتجميل الأفكار البسيطة أو الاستجابة العادية وتجعلها أكثر تطوراً وفائدة وجمالاً.

٥- الحساسية للمشكلات : وتعني القدرة على رؤية المشكلات ورؤية جوانب النقص والعيوب في المواقف أو البيئة أو الأشياء والعادات أو النظم . واكتشاف المشكلة يعد الخطوة الأولى للبحث عن حلول للمشكلة إما بإضافة معرفة جديدة أو إدخال تعديلات وتحسينات على الموقف موضوع المشكلة.

٦- التخيل : يعد أعلى مستويات الإبداع وأندرها، ويقوم على انطلاق الأفكار بحرية دون الأخذ بالاعتبار الارتباطات المنطقية أو الواقعية للأفكار.

**أهمية مهارات التفكير الابداعي:** ولقد وضع الباحثون والعلماء تعريفات كثيرة للتفكير فميزوا بين تعريف التفكير وتعريف مهاراته وقدراته، يعرف ويلتون (Welton,2004) التفكير بأنه : عملية عقلية من خلالها يتم تعرف وتذكر وفهم وتقبل الكثير من الأمور، كما أنه عرف مهارات التفكير كل من سعادة، ٢٠٠٦؛ جروان، ٢٠٠٨، على أنها عمليات عقلية تستخدم إجراءات التحليل والتخطيط والتقييم والاستنتاج واتخاذ القرار من أجل المعلومات وحفظها. وهذا يعني أن مهارات التفكير بمثابة الأدوات التي يتسلح بها الفرد ليستطيع التعامل مع أي نوع من المعلومات أو المتغيرات المستقبلية ، فتنمية مهارات التفكير يعد حاجة ضرورية لنجاح الفرد وتطور المجتمع، ويشير Isaksen,1994 إلى أن المعرفة غالباً ما تصبح قديمة على الرغم من أهميتها أما مهارات التفكير فإنها تبقى جديدة ومن خلالها نستطيع اكتساب المعرفة واستدلالها بغض النظر عن الزمان والمكان أو أنواع المعرفة . و يؤكد كل من عدس، ٢٠٠٠؛ Joane,1999 إن التفكير الابداعي هو إحدى أنواع التفكير الذي نصل به إلى أفكار ونتائج جديدة والخروج بمخزون من المعلومات لم يسبقنا إليها أحد، وقد يتوصل إليها الفرد المبدع بتفكير مستقل، وقد تكون نتاج مبدع آخر يعمل كل منهما مستقلاً عن زميله، وتأتي الأفكار والنتائج لهما معاً، مع عدم وجود صلة بينهما في عمل مشترك، كما أنه تفكير يسر نحو هدفه وبأسلوب غير منظم، لا يمكن التنبؤ به، فهو لا يسير ضمن

خطوات محددة، وهذا ما يميزه عن غيره. ويؤكد فيجوتسكي إلى أن جميع البشر وحتى الأطفال الصغار مبدعين وأن الإبداع هو أساس التطور وهذه القدرة الإبداعية تدعي الخيال، ويعد الخيال أساس كل عمل إبداعي ويتجلى الإبداع في جميع جوانب حياتنا الثقافية مما يجعل الإبداع الفني والعلمي والتقني ممكن (Lindqvist, Gunilla. 2003) وترى الباحثة أن التفكير الإبداعي نشاط عقلي مركب وهادف توجه رغبة قوية في القدرة على إنتاج عمل جديد يتصف بالطلاقة الفكرية، والمرونة التلقائية، بالأصالة والملائمة، وهذه مهارات تُكتسب ويتم التدريب عليها بالأنشطة الإبداعية وتأتي أهميتها بأنها تُدرب الإنسان على التفكير بشكل مستقل فالإنسان الذي لم يتدرب على أن يفكر بشكل مستقل، والذي يستوعب بشكل جاهز ومفصل لن يستطيع أن يظهر مواهبه التي منحها له الطبيعة وهذا يتطلب منا الاهتمام بالنشاط الإبداعي حسب معطيات علمي النفس والتربية كما تؤكد الباحثة على أن التفكير الإبداعي وحل المشكلات يعتبر أحد أهم المهارات الأساسية التي يجب تنظيمها والتدريب عليها باعتبارها مهارات أساسية للموائمة مع متطلبات المستقبل، كما أن قضية تنمية التفكير الإبداعي في مراحل التعليم ولاسيما مرحلة الطفولة المبكرة إلى جانب أهميتها العلمية والتربوية هي قضية تتعلق بمسألة التطور والتقدم ومواجهة تحديات المستقبل في عالم أصبح قائده الفكر الإبداعي، ومن ثم فإن الحاجة أصبحت ماسة وضرورية إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي لأطفالنا . وهذا ما أكدته دراسة المرتضي، ٢٠١١ التي استهدفت التعرف إلى أثر مستوى الروضة في تنمية التفكير الإبداعي لدى اطفال الصف الأول الأساسي وأظهرت النتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الأطفال المتخرجين من الرياض ذات المستوي العالي وبين متوسط درجات المستوى المنخفض لصالح المستوى العالي من حيث تأثيرها على مستوى التفكير الإبداعي لدي الأطفال وذلك لما وفرته من بيئة غنية تثير تفكير الأطفال الإبداعي ؛ وأشارت دراسة أبو الشامات، ٢٠٠٧ إلى التعرف على فاعلية استخدام قصص الأطفال مصدراً للتعبير الفني في تنمية قدرات التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبيية والضابطة في جميع أبعاد

التفكير الابداعي لصالح المجموعة التجريبية؛ وأكدت نتائج دراسة عزوز، ٢٠٠٨ فاعلية برنامج قائم على الأنشطة العلمية في تنمية القدرات الابتكارية على أطفال الروضة عينة الدراسة فأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية ؛ كما أكدت دراسة الشمري، ٢٠٠٣ فاعلية برنامج تدريبي في تنمية القدرات الابداعية لدي أطفال رياض الأطفال في الكويت، وأظهرت النتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي في جميع أبعاد التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية؛ كما أشارت نتائج دراسة خضر، ٢٠١١ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبارين القبلي والبعدي في مقياس التفكير الابداعي لصالح المجموعة التجريبية ؛ كما أكدت نتائج دراسة الحموي، ٢٠٠٥ على فاعلية برنامج تعليمي في تنمية التفكير الابداعي وأظهرت النتائج فروق ذات دلالة إحصائية على المجموعة التجريبية من اطفال الصف الثاني روضة عينة الدراسة بالمقارنة بنتائج المجموعة الضابطة من أطفال الصف الثاني الروضة؛ كما أشارت نتائج دراسة العيداني، ٢٠٠١ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات أطفال المجموعة التجريبية ودرجات أقرانهم من أطفال المجموعة الضابطة في قدرات التفكير الابداعي لصالح المجموعة التدريبية بعد تعرضهم لبرنامج قائم على الأنشطة ومواد التعلم في تنمية القدرات الابتكارية لأطفال الرياض في دولة الإمارات العربية المتحدة ؛ وهذا ما أكدته نتائج دراسة منسي، ٢٠٠٠ عن فاعلية برنامج قائم على بعض الأنشطة العلمية في نمو القدرات التفكير الابتكاري علي مجموعة من أطفال الروضة عينة الدراسة التجريبية بالمقارنة بالمجموعة الضابطة من عينة الدراسة لأطفال مرحلة الروضة ؛ كما أكدت نتائج دراسة باك مان (Backman,2000) أثر ممارسة أنواع مختلفة من ألعاب الحاسب الآلي في تنمية التفكير الابداعي لصالح المجموعة التجريبية في التفكير الابداعي التي تراوحت أعمارهم من ٤-٨ سنوات، وتوصلت دراسة (Gonen,1993) أنه لا يوجد فروق بين الذكور والإناث في التفكير الابداعي، وأوصت الدراسة بتوفير فرص للنشاط الإبداعي للأطفال في الروضة والمنزل، وأكدت دراسة (singer,1993) إلي إنه يمكن تنمية القدرات الإبداعية لأطفال الروضة حتى أطفال الصف الثاني

الأساسي من خلال الأعمال الفنية، كما أوضحت نتائج دراسة عبد الحق و القلقلبي، ٢٠١٤ وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية لأطفال الرياض في تنمية التفكير الابداعي بعد تعرضهم برنامج قائم على أنشطة الأركان في روضة منروضات الرياض الحكومية ؛ ولقد توصلت نتائج دراسة موسي & سلامة، ٢٠٠٤ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات على بطاقة الملاحظة في التطبيق البعدي لأطفال المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في مهارات التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية وهذا يرجع إلى استخدام الألعاب اللغوية أدت إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي. وتوصي الدراسة بضرورة استخدام اللعب اللغوية كأحد الفنيات التعليمية في تعلم المهارات اللغوية ومهارات التفكير الإبداعي في مرحلة رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية.

### المحور الثاني الألعاب التربوية:

وتؤكد الدراسات الحديثة أن لعب الأطفال هو أفضل وسائل تحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل فأنشاء اللعب يتزود العقل بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة من خلال أشكال اللعب المختلفة التي تنثري إمكانياته العقلية والمعرفية وتكسبه مهارات التفكير المختلفة وتنمي الوظائف العقلية العليا كالتذكر والتفكير والإدراك . ( شريف، ٢٠٠١ ) كما أن موقف اللعب هو أفضل وسيلة لتحقيق التعلم الفعال وهو ما تدعو إليه التربية الحديثة فالتعلم الفعال يحتاج إلى الفهم ويحتاج إلى تنمية القدرة على تصنيف المعلومة وتخزينها في الذاكرة باستدعائها واستخدامها بطرق أكثر ابتكاراً وابداعاً في حل المشكلات والتوافق مع البيئة الخارجية . ويؤدي اللعب دوراً أساسياً في تنمية القدرة على الابتكار عند الطفل لأننا نجده وهو يلعب يحول اللعب إلى مسألة جدية يضع فيها كل قوته ويتعامل بكيانه ومشاعره سواء كان ذلك ببناء المكعبات أم عمل نماذج من الرمال في شكل أكوام أو بناءات أو ملاحظة لعبة وهي تجري أمامه بعد دفعها والتعامل بحركتها تعامل الفاهم المقتدر .

إن العلاقة بين لعب الطفل وتفكيره علاقة وثيقة لذا وليس من الصواب النظر للعب الطفل على أنه عبثاً ومضيعة للوقت، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو

العقلي على أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيما يقوم به الطفل الصغير من نشاط وحركة لعب حر (كرم الدين، ٢٠٠١) . وتري الباحثة أن هذا ما يؤكد على أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية العليا لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والمقارنة والتجريب. أي إنه يعد وسيلته الأصلية في الحصول على المعرفة سواء كانت هذه المعرفة متعلقة بالعالم الخارجي أو ببيئته التي يعيش فيها. ويؤكد (جابر، ٢٠٠٣) إن الطفل عن طريق اللعب يكتشف أشياء جديدة غير مألوفة من قبل وينمو لديه دافع حب الاستطلاع والتفكير الابداعي فضلاً عن إعدادة للحياة المستقبلية هذا بالإضافة إلى تأكيد نظريات النمو المعرفي والعقلي على أن اللعب خلال سنوات الطفولة المبكرة من عمر الطفل هو الاستراتيجية الأولى والأكثر كفاءة لتعليم الطفل وتنميته، فاللعب يستثير حواس الطفل وينمي بدنه نمواً سليماً كما ينمي لغته وعقله وذكاءه وتفكيره فعن طريق اللعب يستطيع اكتساب أصعب المفاهيم وكذلك تنمي قدراته الإبداعية.

ويرى (بياجيه) أن تطور لعب الطفل يرتبط ارتباطاً وثيقاً بمستوى ذكائه والواقع أن تطبيقات اللعب عند (بياجيه) Peiget تتضمن التدريب الوظيفي والألعاب الإيهامية وألعاب القواعد والألعاب الابتكارية التي نادى بها (أوزيل) كما تناظر الأشكال التي يتخذها ذكاء الطفل إبان مراحل تطور الذكاء الحسي والحركي والذكاء الرمزي والذكاء العملي والذكاء التأملي وهي تمثل عمليتي التمثيل والمواءمة والتي تشكل ذكاء الطفل وسلوكه وتكوين أبعاداً معرفية قوية لصنع عالم خاص بالطفل شبيه بالعالم الخارجي والذي يتعامل معه الطفل بحيث يساعده على تكوين إدراكاته المعرفية وتنميتها، التي تعد البنية الأساسية للتفكير الابداعي (الخالدة، ٢٠٠٠) .

وأكد (بروند) أنه عندما يلعب الأطفال فهم لا يهتمون بتحقيق هدف معين وإنما يخبرون تركيبات سلوكية غير عادية قد لا يخبرونها لو كانوا تحت ضغط تحقيق هدف ويستخدم الأطفال هذه التركيبات السلوكية لحل مشكلات حقيقية في الحياة بطرق ابتكارية وابداعية غير مألوفة (الشربيني، ٢٠٠١)

ويشير (ساتون سمث) أن التحويلات الرمزية التي يستخدمها الأطفال في

اللعب لها أثر فعال على المرونة العقلية هذه التحويلات تمكن الأطفال من مزج الأفكار معاً بطريقة جديدة مما ينتج عنه مجموعة من الأفكار والارتباطات الابتكارية والتي يمكن استخدامها في أي وقت لأسباب تكيفية. (الحيلة، ٢٠٠٥)

وتري الباحثة إن حالة اللعب وما يجري من أعمال يؤدي دائماً إلى تطور النشاط الذهني للأطفال وفي اللعب يتعلم الطفل التعرف ببديل الشيء الذي يغدوا ركيزة للتفكير وعلى أساس الألعاب ببدائل الأشياء يتعلم الطفل التفكير بالشيء الفعلي وتقلص تدريجياً الألعاب بالأشياء البديلة لتعليم الطفل التفكير بالأشياء الفعلية والتصرف بها من الناحية الذهنية الأمر الذي يساعد على تطوير التصورات عند الطفل وهي ركيزة أساسية لتنمية التفكير الإبداعي للطفل.

وقد أكدت العديد من الدراسات على ان الالعاب التربوية تساعد على تقجير طاقات الأطفال، ويكتسب الطفل عن طريقها المفاهيم والمعلومات والمعارف المختلفة وكذلك بوصفه وسيلة للتعلم ويتضمن كذلك تدريباً وتنمية للقدرات المتنامية . ومن هذه الدراسات دراسة (شريف، ٢٠٠١؛ ٢٠٠٣؛ Rosas, etal, 2003; Taylor&steel, 2002; Cooney, 2000)

وبينت نتائج دراسة يونس، ٢٠١٥ على فاعلية استخدام الألعاب التربوية في المراحل الأولى في تنمية بعض مهارات التفكير لدى الأطفال، وأوصت بضرورة استخدام الألعاب التربوية في المراحل الأولى من التعليم الاساسي والاهتمام بتصميم ألعاب تربوية تعمل على تنمية مهارات التفكير بأنواعه، كما توصلت نتائج دراسة أبو كلوب، ٢٠١٤ إلى فاعلية توظيف الأنشطة والألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم وبعض عمليات العلم الأساسية لدى عينة البحث طلاب الصف الثاني الأساسي في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم وعمليات العلم الأساسية، وأوصت الدراسة بضرورة توظيف الأنشطة والألعاب التعليمية كطريقة لتعليم المرحلة الدنيا لما لها من أثر وجداني ومعرفي ومهاري يؤدي إلى تحسين أداء الأطفال، وأظهرت نتائج دراسة الحربي، ٢٠١٠ على فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية علي التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم لمادة الرياضيات بالصف الثاني الابتدائي، وأوصت بتفعيل طرق التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم مناهج الرياضيات لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي خصوصاً وبقيه المراحل التعليمية عموماً،

وهدفت دراسة الزغبى، ٢٠١٠ إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على مجموعة من أنشطة اللعب في اكتساب أطفال الروضة للمفاهيم العلمية وبعض مهارات التفكير العلمي وأثره في تنمية ميولهم العلمية، وتوصلت نتائج الدراسة تفوق المجموعة التجريبية على أطفال المجموعة الضابطة في اكتساب المفاهيم العلمية ومهارات التفكير العلمي على المجموعة الضابطة .

ويتضح من الدراسات التي ذُكرت أن الألعاب التربوية إن أحسن توجيهها وتوظيفها لأغراض أكاديمية، يمكن أن تسهم مساهمة كبيرة في تنمية مفاهيم ومعارف ومهارات التفكير عند الطفل، ولأجل استثمار ميل الطفل للعب وتوجيهه توجيهاً صحيحاً سليماً فقد تطورت بعض الألعاب التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة، ونظمت لها أوقات محفزة لقيادتها، حيث أن الألعاب التربوية التي تثير ولع الطفل في البحث و تحري المعرفة التي يتعامل معها الطفل منذ السنوات الأولى من حياته مبتدأً من لعبة المرآة التي يكتشف بها ذاته واجزاء مهمة، ثم تتطور ألعاب الطفل إلى ألعاب ذات محفزات عقلية مناسبة لإدراك الطفل وقدراته العقلية وفي مرحلة رياض الأطفال تطورت أدوات الألعاب الاستكشافية للاستجابة إلي تحديات الطفل وتحرياته وتجربته وابداعاته فاللعب الاستكشافي ينمي ويطور النمو العقلي للطفل ومهارات تفكيره الابداعية (قنديل و بدوي، ٢٠٠٣)

وأكد فيجوتسكي أن الألعاب التربوية هي نشاط تعليمي هام في حياة الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، فهو يتيح الفرصة له لمعرفة العالم المحيط به من خلال استخدامه للأدوات المحيطة والتفاعل معها، أي انها تنمي مداركه وقدراته العقلية ومهارات التفكير لديه، فيستطيع أن يكشف التناقضات ويعمل على حلها لإيجاد ما هو جديد مبتكر ومبدع. (برو، ٢٠٠٥) كما أكد فرويد أن أهمية الألعاب التربوية ومنها اللعب الاليهامي المشبع للخيال وهو وسيلة للعلاج من الأمراض النفسية ويشكل منطلقاً لاكتساب الابداع والتوجيه وهو اسقاط للربط بين الواقع والخيال وبين الامكانيات والقدرات، ويرى بياجيه أن النمو العقلي في كل مرحلة من مراحل تطوره يتطلب وسيطاً للتطور العقلي وهنا يأتي دور الألعاب التربوية التي يمارسها الطفل كمحتوي أو وسيط للتطور العقلي والمعرفي للطفل، ووسيلة للتعلم، وأداة أساسية في إنماء مهارات التفكير الابداعي عند الطفل (ميلر، ١٩٩٧)

ويؤكد كلاً من بلقيس، ٢٠٠١؛ الحيلة، ٢٠٠٥؛ الهويدي، ٢٠١٢؛ العجرمي، ٢٠١٦، أن الألعاب التربوية أداة تربوية ووسيلة تساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها وتساعد على إدراك معني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة، مع مراعاة تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية، وتعلم الطفل وفقاً لقدراته وامكاناته ووسيلة اجتماعية لتعلم الطفل قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثل القيم الاجتماعية، وإحداث النمو والتوازن لدي الطفل واشباع ميوله ورغباته، كما إنها تسهم في تنمية الجانب المعرفي عند الطفل وذلك من خلال قواعدها وأنظمتها، والطفل الذي يمارس اللعبة لا يد من أن يستخدم قدراته على التحليل والتركيب والابتكار والابداع وذلك كي يلعبها بنجاح .ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير الفرد، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة ، وبذلك تسهم الالعاب التربوية في تنمية التفكير الابداعي عند الطفل.

ومعلمة الروضة لها دور أساسي وهام في تطبيق الألعاب التربوية، وتتمثل في دورها كمدعم، فيجب عليها توفير بيئة مشجعة على التعلم والتفكير مع وجود مجموعة من أنشطة اللعب الفردية والجماعية، مثل الألغاز والمباريات وتمثل الأدوار . وبذلك يتم تضمين الألعاب التربوية عن قصد في تصميم برامج رياض الأطفال، فمن خلالها يتعلم الأطفال كيفية التوصل إلى المعلومة، واستنتاج أفكار جديدة، وبذلك تنمية مهارات التفكير لديهم، كما تقوم المعلمة بدور المراقب و الملاحظ، وهي تعد إحدى الأدوات المهمة جداً للتقويم والتشخيص التربوي في مرحلة التعليم المبكرة، وهي استراتيجية هامة في العملية التعليمية المتعلقة بتطوير قدرات الطفل . وذلك لأن اللعب وظيفية تعبيرية تسمح للمعلمة بتفسير سلوك الطفل أثناء اللعب، مما يساعد في تكوين صورة عامة عن الطفل من كافة الجوانب . هذا فضلاً عن أنه يتيح الفرصة للتعرف على تفكير الطفل وفهم ما يدور في ذهنه. وللمعلمة دور كمشارك، فهي قد تتدخل في أنشطة اللعب ولاسيما الألعاب التربوية ولكن بأهداف معينة مثل تنمية مهارة ما، أو توضيح أسلوب معين . علماً بأن عمليات التدخل هذه تعتمد على مواجهة الطفل لقصور ما في تلك المهارة، ومساعدته على تنمية تلك المهارة إذا ما شعر



الطفل بالإحباط. (ليزورد، ٢٠٠٩) بالإضافة إلى ذلك تؤكد الباحثة من خلال عملها مع الأطفال أن المعلمة لكي تحقق الأهداف المرجوة من الألعاب التربوية في عملية تعلم الأطفال وتنمية مهارات التفكير لديه، لابد أن تتوافر لديها بعض المهارات المهمة مثل: تقديم اللعبة، وتوزيع الأدوار، والملاحظة والتسجيل، وتقويم اللعبة، وأن تدرك المعلمة إنها ليست ناقله للمعرفة، ولكن منظمة ومديرة للنشاط الذي يقوم به الطفل وبذلك ليستنتج بنفسه المعلومة، ويستطيع أن يفكر وينتج ويبنكر.

وترى الباحثة أن الألعاب التربوية تساعد على تنمية التفكير، فاللعب التعاوني يساعد على تطوير مشاركة الطفل الاجتماعية، فتراه يصغي لأقرانه بانتباه، ويعمل حسبما تقتضيه التقاليد والأنظمة المتعارف عليها في مجتمعه الصغير، وهذا ينم عن اكتسابه لقدر من الخبرات والمعارف مع توالي المشاركات وصولاً إلى حالة من التوازن المعرفي تمكنه من النجاح في التعامل مع أقرانه. كما تزداد خبرات الطفل وتتسع مداركه تبعاً لنوع الألعاب المتاحة له، فهو ينظر إلى اللعبة المجسمة بين يديه بمنظار الصداقة ويناجيها وكأنها تشاركه لعبه ولهوه، لذلك فهي تشكل له متنفساً يعبر فيه عن أحاسيسه الطفولية، فتتطور خبراته ويتسع قاموسه اللغوي. أما بالنسبة لألعاب الفك والتكريب والمربعات فهي تنمي مهاراته وقدراته على الابتكار والإبداع المحدود بما يتلاءم مع عمره العقلي والإمكانيات المتاحة له، وذلك بإنشاء وتصميم أشكال لم يسبق له أن رآها أو تدرب عليها، وهذا مما يساعده على تطوير مهارات التفكير الإبداعي لديه. وتعتبر الأحاجي من الألعاب التربوية التي تعمل على استثارة قدرة الطفل على التفكير، وعلى تنمية وتنشيط خلايا دماغه بسرعة متزايدة، وهي تكسبه حيوية بما تقدم له من تغذية راجعة، وتمكنه من التعامل مع المشكلات بسهولة وحلها بطرق جديدة ابداعية.

### منهج الدراسة:

أتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي للإجابة عن التساؤلات والتحقق من فروضها، لتعرف تأثير برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

### عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة الاستطلاعية من (٥٠) من الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، طُبِق عليهم الاختبارات المستخدمة في هذه الدراسة للتأكد من صدق وثبات الأدوات (الخصائص السيكومترية).

- تكونت عينة الدراسة الأساسية من (٦٠) طفل مقسمة بالتساوي على مجموعتين

- المجموعة التجريبية (٣٠) طفل، المجموعة الضابطة (٣٠) طفل.

### أدوات الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة والاجابة على فرضياتها قامت الباحثة بإعداد الأدوات التالية:-

- برنامج قائم على الألعاب التربوية

- اختبار توارنس للتفكير الإبداعي.

أولاً: بناء البرنامج القائم على الألعاب التربوية : (ملحق ٢)

بعد الاطلاع على الأدب التربوي المتعلق بالألعاب التربوية مثل دراسة :  
(منسي، ٢٠٠٠ ؛ الحموي، ١٩٩٧ ؛ الزغبى، ٢٠١٠ ؛ خضر، ٢٠١١، Mack,1992،  
Gonen,M.1993 ) اعدت الباحثة ثلاث وحدات تدريسية مصممة لتنمية التفكير  
الابداعي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، ويتضمن هذا الإعداد الأهداف العامة لكل  
نشاط، مراعية خطوات تنفيذ النشاط، ومبادئه من خلال تقسيم الأطفال لمجموعات،  
وإعداد الوسائل والأدوات اللازمة، والأنشطة والألعاب المراد تصميمها من قبل الطفل،  
والزمن اللازم لتحقيقها، وتحديد الأهداف المراد تمتيتها من هذه الألعاب التربوية.

تم بناء البرنامج وفقاً للخطوات التالية :

أولاً - تحديد أهداف البرنامج:

يهدف البرنامج القائم على الألعاب التربوية إلى تنمية مهارات التفكير الابداعي )

الأصالة، المرونة، الطلاقة) لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

### ثانياً- تحديد محتوى البرنامج:

يتكون البرنامج الحالي من ثلاث وحدات تعليمية (وحدة البحر -وحدة المزرعة وحدة أصحاب المهن) مقسمة على تسعة أسابيع تعمل على تحقيق الأهداف التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير الابداعي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة الصف الثاني روضة وتتضمن الوحدات أنشطة وألعاب تربوية متنوعة في كافة المجالات . وتم تحديد الوسائل التعليمية والاستراتيجيات المناسبة لكل نشاط ولعبة تربوية، وتم تحديد الدافعية الملائمة لتصميم اللعبة التربوية بحيث تتصف بالقدرة على استثارة تفكير الأطفال . وتم تحديد سير النشاط : حيث يتم توضيح ما تقوم به المعلمة وما يقوم به الطفل . كما تم إعداد التقنيات التربوية التي تساعد على استثارة التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.

### ثالثاً - الأسس التي استندت عليها البرنامج الألعاب التربوية :

- مدى ملائمة الوحدات التعليمية ( البحر- المزرعة -أصحاب المهن) - الألعاب التربوية لأعمار الأطفال وخصائصهم النمائية والنفسية، ومستوى نموهم العقلي.
- مدى تحقيقها للأهداف المراد تحقيقها.
- مدى مراعاتها لحاجات الأطفال وميولهم.
- مدى تحقيقها للمتعة والتسلية بالإضافة إلى تنمية مهارات التفكير الابداعي.
- وضوح التعليمات فيها.
- سهولة إعدادها، وإمكانية توفر المواد اللازمة لذلك.
- مدى قابليتها للملاحظة والقياس.
- بعد تصميم الوحدات التعليمية ( وحدة البحر-وحدة المزرعة -وحدة أصحاب المهن) وتحكيمها وتطويرها تم تصميم ونتاج الأنشطة والألعاب التربوية مع مراعاة ما يأتي :
- تحديد المدة الزمنية اللازمة للإجراء النشاط وتصميم اللعبة التربوية :

- تحديد مكان تنفيذ النشاط والألعاب التربوية.
  - تحديد الأدوات والمواد اللازمة لإعداد الألعاب التربوية في كل نشاط، بحيث تتناسب مع عدد الأطفال.
  - تجريب تصميم الألعاب التربوية في صفوف غير عينة الدراسة.
- للتحقيق من صدق محتوى البرنامج، تم عرضها بصورتها الأولية على عدد من المحكمين وعدم (٥) من ذوي الاختصاص في التربية وعلم النفس وبيان رأيهم من حيث وضوح خطواته حسب برنامج الألعاب التربوية ومدى مناسبتها للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من جهة ومن جهة أخرى مناسبة برنامج الألعاب التربوية في إكساب مهارات التفكير الابداعي ، ومدى سلامتها من حيث الصياغة اللغوية.
- بعد دراسة الباحثة الملاحظات المقترحة، تم حذف الألعاب التربوية التي أكد عليها بعض المحكمين عدم ملاءمتها لقدرات الأطفال العقلية، وتعديل بعض الألعاب التربوية، وبعد الأخذ بالمقترحات أصبح البرنامج في صورته النهائية، مؤلفاً من (٢٧) نشاطاً (لعبة تربوية) متحققاً فيها الصدق المنطقي بنسبة (٨٠%) من المحكمين والخبراء عليها.

#### رابعاً- تطبيق البرنامج القائم على الألعاب التربوية :

استغرق تطبيق البرنامج تسع أسابيع بواقع تصميم لعبة تربوية ثلاث مرات في الاسبوع، وبلغ عددها (٢٧) نشاط ولعبة تربوية) خلال الفترة من الأحد ٢٠١٩/٣/٣ وحتى يوم الخميس ٢٠١٩/٥/٢ والجدول التالي يوضح الجدول الزمني لتنفيذ البرنامج:

#### جدول (١) يوضح الجدول الزمني لتنفيذ البرنامج

وحدات البرنامج	عدد الألعاب التربوية
الوحدة الأولى (وحدة البحر)	تسعة ألعاب تربوية
الوحدة الثانية (المزرعة)	تسعة ألعاب تربوية
الوحدة الثالثة ( أصحاب المهن)	تسعة ألعاب تربوية
ثلاث وحدات	سبعة وعشرون لعبة تربوية

خامساً - تقويم البرنامج:

التقويم من الخطوات الأساسية التي يجب أن تراعي عند تصميم أي برنامج، ليحدد المستوى الذي وصل إليه الطفل، ويجب أن يكون التقويم شاملاً متكاملًا يقيس مختلف الجوانب: المعرفية و المهارية والوجدانية ويجب أن يكون مستمر، وذلك ليسهم في التشخيص والعلاج إلى جانب الاستمرار في التدريب، واستخدمت الباحثة ثلاث أنواع من التقويم لتقويم برنامج الألعاب التربوية المقترح: أولاً التقويم القبلي: وتمثل بتطبيق اختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات لتورانس، ثانياً التقويم المرهلي: ينتهي كل نشاط بتقويم مرهلي وذلك بطرح أسئلة شفوية، تصميم اللعبة التربوية، ملاحظة سلوك الأطفال أثناء تصميم اللعبة. ثالثاً: التقويم النهائي للبرنامج لمعرفة أثره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (طلاقة، مرونة، أصالة)

ثانياً: اختبار تورانس للتفكير الإبداعي: (ملحق ١)

وصف اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بالأفعال والحركات: يعد اختبار للتفكير الإبداعي بالأفعال والحركات أحد الاختبارات التي وضعها تورانس في جامعة جورجيا (الولايات المتحدة الأمريكية) عام ١٩٧٧ للأطفال من عمر (٣-٧) سنوات، وأعد الاختبار بصورة أنشطة لتتلاءم الأطفال في هذه المرحلة العمرية؛ حيث تقبل استجابات الأطفال اللفظية وغير اللفظية، ولا يشترط الاختبار زمناً محدداً للإجابة، ويهدف إلى قياس مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة و الأصالة والمرونة). ترجمة سليمان، أبو حطب اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بالأفعال والحركات وقننه على البيئة المصرية عام ١٩٨٢، ويتكون الاختبار من خمسة أنشطة (ملحق ١) تقيس هذه الأنشطة مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الأصالة، المرونة)

١- النشاط الأول: تكوين الصورة؛ ألصق الورقة الملونة ذات الشكل المنحني في أي مكان تريده. ثم أضف خطوطاً بالقلم لكي ترسم الصورة التي تريدها.

٢- النشاط الثاني: تكملة الخطوط؛ لترسم موضوعات أو صوراً كثيرة للاهتمام.

٣- النشاط الثالث: الدوائر؛ تستطيع أن ترسم أكبر عدد ممكن من الصور مستخدماً الدوائر وتكون جزء أساسي من كل صورة.

٤- النشاط الرابع : تحسين النتائج ؛ تحدث عن أكثر وسائل تعديل هذه اللعبة ذكاء وغبابة واثارة للاهتمام فيما يمكن أن يجعل هذه اللعبة مصدراً لمزيد من السرور والفرح.

٥- النشاط الخامس: الاستعمالات؛ ماذا تستطيع أن تفعل من لعب الكرتون؟

تقنين اختبار توارنس للتفكير الابداعي على اطفال مرحلة الطفولة المبكرة :  
قامت الباحثة بالتحقق من توافر الشروط السيكومترية ( الصدق - الثبات )  
للاختبار على اطفال الصف الثاني بالروضة، وقد تم ذلك كالاتي :

#### أولاً : صدق الاختبار

يشير صدق الأداة إلى قدرتها لان تقيس ما أعدت لقياسه، ومن أجل التأكد من ذلك فقد اعتمدت الباحثة في هذا البحث على صدق المقارنة الطرفية، وكذلك الاتساق الداخلي، وفيما يلي توضيح لذلك :

أ. **صدق المقارنة الطرفية** : وتقوم هذه الطريقة في جوهرها على مقارنة متوسطات الأطفال التي حصلت على أعلى الدرجات بالأطفال التي حصلت على اقل الدرجات ثم حساب دلالة الفروق بين هذه المتوسطات، وعندما تصبح لتلك الفروق دلالة إحصائية واضحة يمكن القول بأن الاختبار قد حقق قدراً مطمئناً للصدق ؛ ولذلك فقد تم ترتيب الدرجات الكلية للاختبار ترتيباً تنازلياً، وأخذ أعلي وأدني ٢٧% من الدرجات؛ لتمثل مجموعة أعلي ٢٧% الأطفال المرتفعين في مستوى التفكير الإبداعي، وتمثل مجموعة أدني ٢٧% من الدرجات الأطفال المنخفضين في مستوى التفكير الإبداعي، وذلك باستخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين في المقارنة بين درجات المتوسطات لمعرفة معاملات التمييز بين الأطفال المرتفعين والمنخفضين في التفكير الإبداعي كما هو موضح بالجدول التالي (١):

جدول (1): دلالة الفروق بين درجات المجموعات الطرفية (الارباعي الأعلى، والارباعي الأدنى) في اختبار مهارات التفكير الإبداعي

مستوى الدلالة	قيمة (ت) المحسوبة	قيمة (د.ح)	مجموعة الارباعي الأدنى (منخفضي التفكير) ن = ١٤		مجموعة الارباعي الأعلى (مرتفعي التفكير) ن = ١٤		المهارات
			الانحراف المعياري	المتوسط	الانحراف المعياري	المتوسط	
دالة عند مستوى (٠.٠١)	١٠.٢٢٥	٢٦	١.٠٨٩	١.٥٧	٣.٣٨٤	١١.٢٩	الطلاقة
دالة عند مستوى (٠.٠١)	١٠.٠٠٦	٢٦	١.٤٩٢	١.٩٣	١.٤٥٤	٧.٥٠	المرونة
دالة عند مستوى (٠.٠١)	١٤.٢٧٧	٢٦	١.٥٩٢	٠.٩٣	٢.١٢٩	١١.٠٧	الأصالة
دالة عند مستوى (٠.٠١)	٨.٠٨١	٢٦	٤.٦٨٨	٧.٨٦	٦.٣٢٣	٢٤.٨٦	المهارات ككل

يتضح من الجدول السابق (١):

أنه يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠١) بين متوسطات درجات مجموعة الإربعي الأعلى ومتوسطات درجات مجموعة الإربعي الأدنى في كل من مهارة من مهارات التفكير الإبداعي على حدة وفي المهارات ككل ؛ كما أن قيمة (ت) دالة عند مستوى (٠.٠١) في كل مهارة من مهارات الاختبار على حدة وفي المهارات ككل؛ مما يدل على الصدق التمييزي للاختبار، وهذا يعني تمتع الاختبار بدرجة عالية من الصدق.

### ج. الاتساق الداخلي :

تم التحقق من الاتساق الداخلي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي من خلال التطبيق الذي تم للاختبار على العينة الاستطلاعية التي قوامها (٥٠) طفل وطفل من أطفال الصف الثاني بمرحلة الروضة، وذلك كما يلي:

(١) حساب معاملات الارتباط بين مفردات الاختبار والدرجة الكلية للأبعاد كل على حده :  
فقد تم استخدام معامل ارتباط بيرسون pearson لحساب معاملات الارتباط بين كل نشاط من أنشطة الاختبار والدرجة الكلية للبعد التابع لها، وذلك كما يلي في جدول(٢):

جدول (٢) معاملات الارتباط بين مفردات الاختبار والدرجة الكلية لكل بعد على حدة

الأصالة		المرونة		الطلاقة	
معامل ارتباط المفردة بالدرجة الكلية للبعد	المفردة	معامل ارتباط المفردة بالدرجة الكلية للبعد	المفردة	معامل ارتباط المفردة بالدرجة الكلية للبعد	المفردة
**٠.٩٧٢	١	**٠.٦٥٩	٢	**٠.٩٠٥	٢
**٠.٤٥٦	٢	**٠.٧٠٧	٣	**٠.٩٢٤	٥
**٠.٧٢٥	٣	**٠.٦١٢	٥		
**٠.٩٥٤	٤				
**٠.٤٣٩	٥				

\*\* دالة عند مستوى (٠.٠١)

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين مفردات الاختبار والدرجة الكلية للأبعاد تراوحت ما بين (٠.٤٣٩)، و(٠.٩٧٢) وجميعها دالة إحصائية عند مستوى(٠.٠١).



(٢) حساب معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية للأبعاد والدرجة الكلية للاختبار:  
تم استخدام معامل ارتباط بيرسون Pearson لحساب معاملات الارتباط بين كل بعد من أبعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار ككل، وذلك كما يلي في جدول (٣):  
جدول (٣) معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بعد على حدة والدرجة الكلية للاختبار التحصيل

أبعاد الاختبار	معامل الارتباط
الطلاقة	**٠.٧٩٤
المرونة	**٠.٦١٦
الأصالة	**٠.٦٧١

\*\* دالة عند مستوى (٠.٠١)

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين أبعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار تراوحت ما بين (٠.٦١٦)، و(٠.٧٩٤) وجميعها دالة إحصائية عند مستوى(٠.٠١).

يتضح من الجدولين السابقين (٢) (٣) أن معاملات الارتباطات بين المفردات والدرجة الكلية لكل بعد، وكذلك بين الدرجة الكلية لكل بعد والدرجة الكلية للاختبار ككل جميعها دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) ؛ وهذا يدل على ترابط وتماسك المفردات والأبعاد والاختبار ككل ؛ مما يدل على أن الاختبار يتمتع باتساق داخلي .

ثانياً : ثبات الاختبار

تم حساب ثبات الاختبار بعدة طرق وهي معامل الفا كرونباخ وإعادة التطبيق، وذلك كما يلي:

١- معامل الفا كرونباخ ( Cronbach's Alpha (  $\alpha$  ) : استخدمت الباحثة هذه الطريقة في حساب ثبات الاختبار وذلك بتطبيقه على العينة الاستطلاعية وقوامها (٥٠) طفل وطفلة من اطفال المستوى الثاني بالروضة، وقد بلغت قيمة

معامل الفا كرونباخ للاختبار ككل (0.832)، ويتضح من الجدول التالي (٤) قيم معامل الفا كرونباخ لكل بعد من أبعاد الاختبار .

أ- التجزئة النصفية Split Half : كما تم حساب معامل ثبات الاختبار بطريقة التجزئة النصفية، إذ تم تقريغ درجات العينة البالغ عددها (٣٠) تلميذ وتلميذة، ثم قسمت الدرجات في كل بعد إلي نصفين (الفقرات الفردية والزوجية)، وتم بعد ذلك استخراج معاملات الارتباط البسيط (بيرسون) بين درجات النصفين في كل بعد، تم تصحيحها باستخدام معادلة (سبيرمان - براون)، ثم تم استخدام معادلة جوتمان كما هو موضح في الجدول (٤) :

جدول (٤) قيم الثبات لكل بعد من أبعاد اختبار مهارات التفكير الإبداعي وللاختبار ككل باستخدام طريقة الفا كرونباخ

الأبعاد	معامل الفا كرونباخ	معامل الثبات باستخدام التجزئة النصفية (سبيرمان - براون)	معامل جوتمان
الطلاقة	٠.٩٨٩	٠.٩٩٠	٠.٩٨٩
المرونة	٠.٩٦٥	٠.٩٤٢	٠.٨٢٠
الأصالة	٠.٩٨٥	٠.٩٩١	٠.٩٤٩
الاختبار ككل	٠.٨٣٢	٠.٩٧٢	٠.٩٧٢

وتدل هذه القيم على أن الاختبار يتمتع بدرجة مناسبة من الثبات، ويمكن الوثوق به، كما أنه صالح للتطبيق .

ب- إعادة التطبيق Test-Retest: تم حساب ثبات الاختبار بطريقة التطبيق وإعادة التطبيق وذلك باستخدام معامل ارتباط بيرسون Pearson، حيث قامت الباحثة بإعادة تطبيق الاختبار على عدد (٥٠) طفل وطفلة من أطفال المستوى الثاني بالروضة، وقد وصلت قيمة معامل الثبات إلى (٠.٩٦٧)

وتدل هذه القيم على أن الاختبار يتمتع بدرجة مناسبة من الثبات لقياس مستوى مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وهذا يعني أن القيم مناسبة ويمكن الوثوق بها وتدل على صلاحية الاختبار للتطبيق .

#### أساليب المعالجة الإحصائية:

تم استخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS ver.22 في إجراء

التحليلات الإحصائية، والأساليب المستخدمة في هذا البحث هي :

- أسلوب الفا كرونباخ وإعادة التطبيق والتجزئة النصفية ومعادلة جوتمان لحساب ثبات الاختبار .
- معامل ارتباط بيرسون Pearson لتقدير الاتساق الداخلي للاختبار .
- اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين لحساب صدق المقارنة الطرفية في اختبار مهارات التفكير الإبداعي .
- اختبار "ت" للمجموعات المستقلة t-test لبحث دلالة الفروق بين درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي، وتم التحقق من دلالتها عن طريق قيمة (ت) .
- اختبار "ت" للمجموعات المستقلة t-test لبحث دلالة الفروق بين درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي، وتم التحقق من دلالتها عن طريق قيمة (ت) .
- اختبار "ت" للمجموعات المرتبطة t-test لبحث دلالة الفروق بين درجات التطبيقين القبلي والبعدي لتحديد مقدار النمو لدى أطفال المجموعة التجريبية في مستوى كل مهارة من مهارات التفكير الإبداعي على حدة وفي المهارات ككل، وتم التحقق من دلالتها عن طريق قيمة (ت) .
- مقياس حجم التأثير "  $\eta^2$  " (محمد، ٢٠١٦) لبيان قوة تأثير المعالجة التجريبية على المتغيرات التابعة .
- نسبة الكسب المعدلة لبلاك Blake (عبد الحفيظ، وآخران، ٢٠٠٤) لبيان مدى فاعلية المتغير المستقل على المتغيرات التابعة .

## نتائج البحث

يتم - فيما يلي - عرض للنتائج التي أسفرت عنها تجربة البحث الميدانية وذلك من خلال الإجابة عن أسئلة البحث واختبار صحة كل فرض من فروض البحث، ثم تفسير ومناقشة هذه النتائج في ضوء الإطار النظري للبحث والدراسات السابقة .  
تم الإجابة عن السؤال الأول والثاني للبحث، كذلك السؤال الثالث وذلك في الجزء الخاص بإعداد مواد المعالجة التجريبية للبحث، ويتم - فيما يلي - الإجابة عن السؤال الرابع.

### الإجابة عن السؤال الرابع للبحث :

للإجابة عن السؤال الرابع الذي ورد في مشكلة البحث وهو : "ما فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟" قامت الباحثة بالتحقق من صحة الفروض التالية :

#### ١. التحقق من صحة الفرض الأول من فروض البحث :

والذي ينص على أنه : " يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار التفكير الإبداعي ككل " .

وتم رصد النتائج ثم معالجتها إحصائياً وذلك من خلال استخدام برنامج SPSS ver.22؛ حيث تم حساب الدرجات التائية للدرجات الخام للاختبار، ثم بعد ذلك تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين وكانت النتائج كما يوضحها جدول (٥) :

جدول (٥) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار مهارات التفكير الإبداعي

المهارات	المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (ج.د)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة
الطلاقة	التجريبية	٣٠	١.٦٧	١.١٢٤	٥٨	٠.١٣٣	غير دالة

المهارات	المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (ح.د)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة
	الضابطة	٣٠	١.٦٣	١.١٥٩			عند مستوى ٠.٠٥
المرونة	التجريبية	٣٠	٠.٩٠	٠.٩٢٣	٥٨	٠.١٣٦	غير دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	٠.٩٣	٠.٩٨٠			
الأصالة	التجريبية	٣٠	٠.٦٠	٠.٧٢٤	٥٨	٠.٦٦٤	غير دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	٠.٧٣	٠.٨٢٨			
المهارات ككل	التجريبية	٣٠	٣.١٧	١.٢٨٩	٥٨	٠.٣٧٨	غير دالة عند مستوى ٠.٠٥
	الضابطة	٣٠	٣.٣٠	١.٤٤٢			

يتضح من نتائج جدول (٥) :

- تقارب متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمهارة الطلاقة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط (١.٦٧) بانحراف معياري قدره (١.١٢٤)، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٠.٩٠) بانحراف معياري قدره (٠.٩٢٣)، كما اتضح عدم وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمهارة الطلاقة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.١٣٣) وهي غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني أن المجموعتين متكافئتين في درجات مهارة الطلاقة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري قبل التجريب .

- تقارب متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمهارة المرونة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط (٠.٩٠) بانحراف معياري قدره (٠.٩٢٣)، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٠.٩٣) بانحراف معياري قدره (٠.٩٨٠)، كما اتضح عدم وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمهارة المرونة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.١٣٦) وهي غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني أن المجموعتين متكافئتين في درجات مهارة المرونة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري قبل التجريب .
- تقارب متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي لمهارة الأصالة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط (٠.٦٠) بانحراف معياري قدره (٠.٧٢٤)، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٠.٧٣) بانحراف معياري قدره (٠.٨٢٨)، كما اتضح عدم وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمهارة الأصالة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري، حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠.٦٦٤) وهي غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني أن المجموعتين متكافئتين في درجات مهارة الأصالة باختبار تورانس للتفكير الابتكاري قبل التجريب .
- تقارب متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي للاختبار ككل (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط (٣.١٧) بانحراف معياري قدره (١.٢٨٩)، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٣.٣٠) بانحراف معياري قدره (١.٤٤٢)، كما اتضح عدم وجود فرق دال إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي للاختبار ككل، حيث بلغت

قيمة (ت) المحسوبة (٠.٣٧٨) وهي غير دالة عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني

أن المجموعتين متكافئتين في درجات لاختبار ككل قبل التجريب .

- وهذا ما يشير إلى تكافؤ مجموعتي البحث التجريبية والضابطة في مستوى مهارات التفكير الإبداعي.

ويعني هذا رفض الفرض الأول الموجه من فروض البحث، وقبول الفرض

الصفري البديل الذي ينص على انه : " لا توجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوي

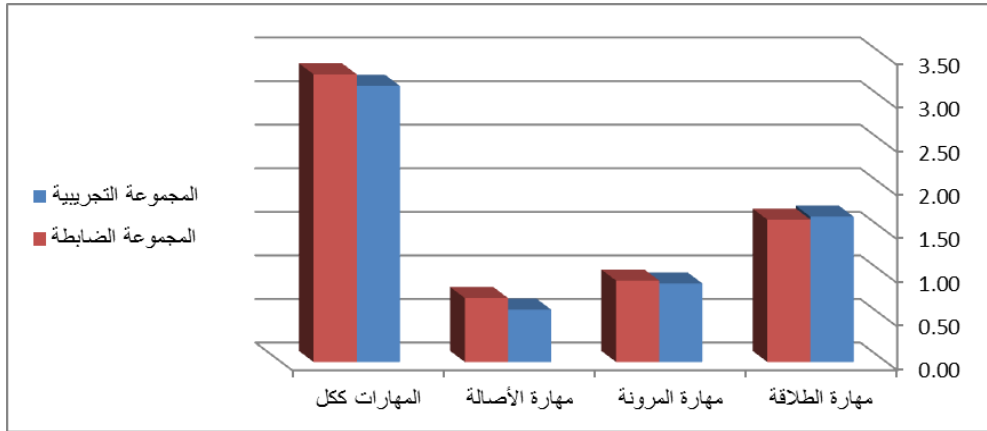
(٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق

القبلي لأبعاد اختبار التفكير الإبداعي والاختبار ككل ". وهذا يؤكد وجود ضعف في

مهارات التفكير الابداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة والافتقار إلى برامج قائمة

على مداخل حديثة لتنمية مهارات التفكير الابداعي مثل الألعاب التربوية

- ويوضح ذلك الشكل البياني التالي (١) :



شكل (١) رسم بياني يوضح المدرج التكراري لمتوسطات درجات التطبيق القبلي

لمهارات التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة

١. التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض البحث :

والذي ينص على أنه : " يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل " .

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، وجدول (٦) يوضح ذلك:

جدول (٦) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين

لاختبار التفكير الإبداعي ككل

المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (د.ح)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة	قيمة $\eta^2$	قيمة d	حجم التأثير
التجريبية	٣٠	٢٨.٣٠	٣.٥٠٥	٥٨	٣٦.٤١٥	دالة عند مستوى ٠.٠٥	٠.٩٥٨	٩.٥٦٣	كبير
الضابطة	٣٠	٣.٣٣	١.٣٤٨						

يتضح من جدول (٦) :

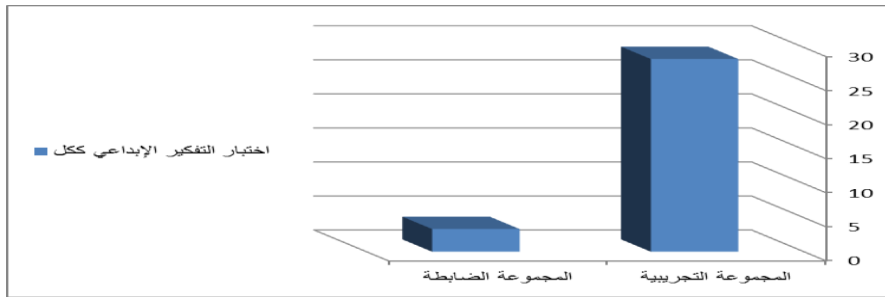
- ارتفاع متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية عن متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط ( ٢٨.٣٠ ) بانحراف معياري قدره ( ٣.٥٠٥ )، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط ( ٣.٣٣ ) بانحراف معياري قدره ( ١.٣٤٨ ) .
- وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات اطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل والتي بلغت ( ٣٦.٤١٥ ) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح أطفال المجموعة التجريبية.



- قيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) " لاختبار التفكير الإبداعي ككل " هي (0.958) وهذا يعني أن نسبة (95.8%) من التباين الحادث في مستوى اختبار التفكير الإبداعي ككل ( المتغير التابع ) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية ( المتغير المستقل ) كما أن قيمة (d) = (9.063) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل وذلك لأن قيمة (d) أكبر من 0.8 .

ويعني هذا قبول الفرض الثاني من فروض البحث، ويشير هذا إلى أنه حدث نمو واضح ودال في مستوى التفكير الإبداعي ككل لصالح أطفال المجموعة التجريبية. ويرجع ذلك إلى أثر العامل التجريبي ( الألعاب التربوية ) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية. وهذا يدل على فاعلية الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال ويرجع ذلك إلي الاهتمام بتقديم خامات وأدوات متنوعة متوافقة مع خصائص و قدرات الطفل العقلية وأثارت تفكير الأطفال، وتتفق هذه النتائج مع المسلمات التي أستند إليها البحث، بأن الإبداع يمكن أن ينمي بالتدريب وهو استعداد فطري موجود لدي كل الأطفال، كما تتفق مع النتائج التي توصلت إليها (المرتضي، 2011؛ أبو الشامات، 2007؛ الشمري، 2003؛ العيداني، 2001؛ القلقسي، 2014؛ المنسي، 2000؛ الحموي، 1997؛ DeBono, 1991؛ Guilford, 1975)

- ويوضح ذلك الشكل البياني التالي (٢) :



شكل (٢) رسم بياني يوضح المدرج التكراري لمتوسطات درجات التطبيق البعدي

لاختبار التفكير الإبداعي ككل للمجموعتين التجريبية والضابطة

١. التحقق من صحة الفرض الثالث من فروض البحث :

والذي ينص على أنه : "يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الطلاقة".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، وجدول (٧) يوضح ذلك:

جدول (٧) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال

المجموعتين لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي

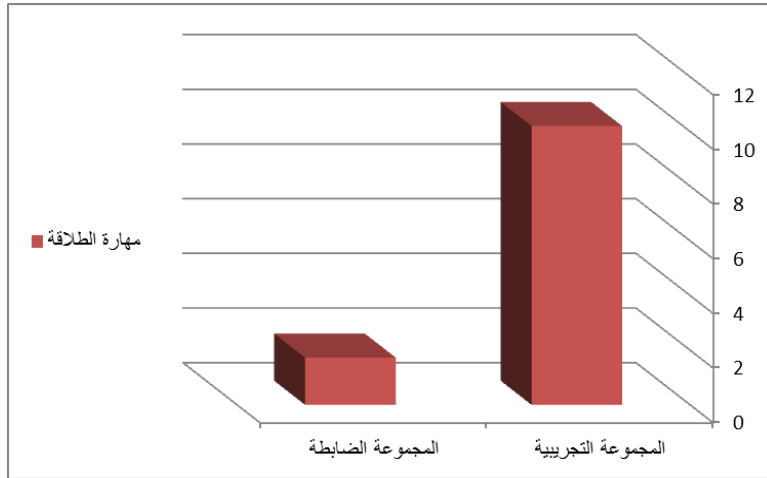
المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (د.ح)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة	قيمة $\eta^2$	قيمة d	حجم التأثير
التجريبية	٣٠	١٠.٢٠	٢.٩٥٣	٥٨	١٤.٨٠١	دالة عند مستوى ٠.٠٥	٠.٧٩١	٣.٨٨٧	كبير
الضابطة	٣٠	١.٧٣	١.٠٤٨						

يتضح من جدول (٧) :

- ارتفاع متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية عن متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط ( ١٠.٢٠ ) بانحراف معياري قدره ( ٢.٩٥٣ )، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (١.٧٣) بانحراف معياري قدره (١.٠٤٨) .
- وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي والتي بلغت (١٤.٨٠١) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

- وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) "لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي" هي (0.791) وهذا يعني أن نسبة (79.1%) من التباين الحادث في مستوى الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل) كما أن قيمة (d) = (3.887) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل.
- ويعني هذا قبول الفرض الثالث من فروض البحث، ويشير هذا إلى أنه حدث نمو واضح ودال في مستوى مهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي لصالح أطفال المجموعة التجريبية. وربما يعود تفوق المجموعة التجريبية في مهارة (الطلاقة) لاحتواء البرنامج على خامات وادوات متنوعة يمكن للأطفال التعامل معها بسهولة ويسر في صنع ألعاب تربية جديدة متنوعة وشائقة استثارت تفكير الأطفال وهذا ما أكدته النتائج التي توصلت إليها (شريف، 2001؛ يونس، 2015؛ أبوكلـوب، 2014؛ الحرـبي، 2010؛ الزغبـي، 2010). (Taylor&steel,2003;Rosas,etal,2003;Cooney,2000;2010).

ويوضح ذلك الشكل البياني التالي (3) :



شكل (3) رسم بياني يوضح المدرج التكراري لمتوسطات درجات التطبيق البعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة

١. التحقق من صحة الفرض الرابع من فروض البحث :

والذي ينص على أنه : "يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة المرونة".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، وجدول (٨) يوضح ذلك :

جدول (٨) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي

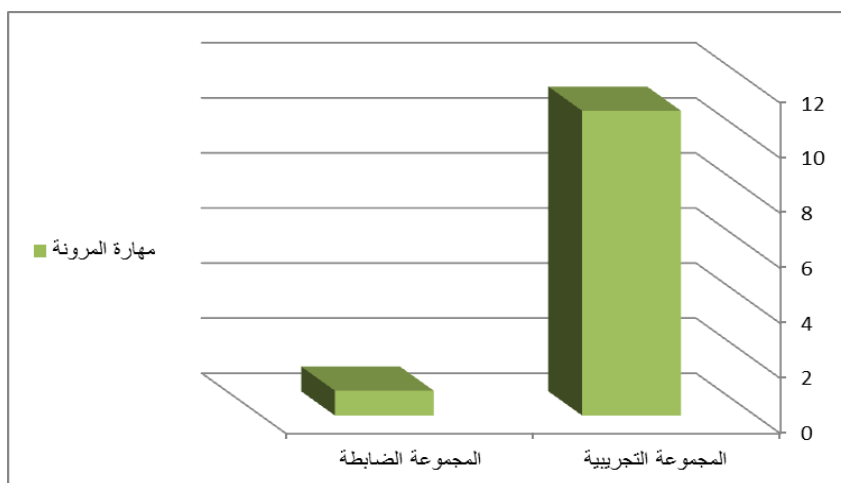
المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (ج.د)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة	قيمة $\eta^2$	قيمة d	حجم التأثير
التجريبية	٣٠	١١.٠٧	٢.٦١٢	٥٨	٢٠.٢٨٤	دالة عند مستوى ٠.٠٥	٠.٨٧٦	٥.٣٢٧	كبير
الضابطة	٣٠	٠.٩٠	٠.٨٤٥						

يتضح من جدول (٨) :

- ارتفاع متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية عن متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط ( ١١.٠٧ ) بانحراف معياري قدره ( ٢.٦١٢ )، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٠.٩٠) بانحراف معياري قدره (٠.٨٤٥) .
- وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي

والتي بلغت (٢٠.٢٨٤) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

- وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) "لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي" هي (٠.٨٧٦) وهذا يعني أن نسبة (٨٧.٦%) من التباين الحادث في مستوى المرونة باختبار التفكير الإبداعي (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل) كما أن قيمة  $d = (٥.٣٢٧)$  وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل.
- ويعني هذا قبول الفرض الرابع من فروض البحث، ويشير هذا إلى أنه حدث نمو واضح ودال في مستوى مهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي لصالح أطفال المجموعة التجريبية. ويمكن تفسير هذه النتيجة بسبب تقديم برنامج قائم على الألعاب التربوية يقدم مواد وخامات متنوعة قد ساعد هؤلاء الأطفال على تنمية مهارة المرونة لديهم، وأن هذا البرنامج أثار تفكير الأطفال بالقدر الذي تسمح به إمكاناتهم، وأصبحوا أكثر فاعلية، وازدادت قابليتهم لاختيار المواد وإعادة تشكيلها، وخاصة من خلال مناقشة الأطفال حول المواد المقدمة لهم. وتتفق هذه النتيجة مع ما ورد في العديد من البحوث والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب التربوية، حيث أشارت جميعها إلى فاعلية هذه الاستراتيجية في تحقيق كثير من الأهداف المنشودة في العملية التعليمية في مراحلها المختلفة وخاصة المرحلة الأولى، مثل دراسة (شريف، ٢٠٠١؛ يونس، ٢٠١٥؛ أبوكلوب، ٢٠١٤؛ الحربي، ٢٠١٠؛ الزغبى، ٢٠١٠). (Taylor&steel,2003;Rosas,etal,2003;Cooney,2000;٢٠١٠).
- ويوضح ذلك الشكل البياني التالي (٤) :



شكل (٤) رسم بياني يوضح المدرج التكراري لمتوسطات درجات التطبيق البعدي

لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة

١. التحقق من صحة الفرض الخامس من فروض البحث :

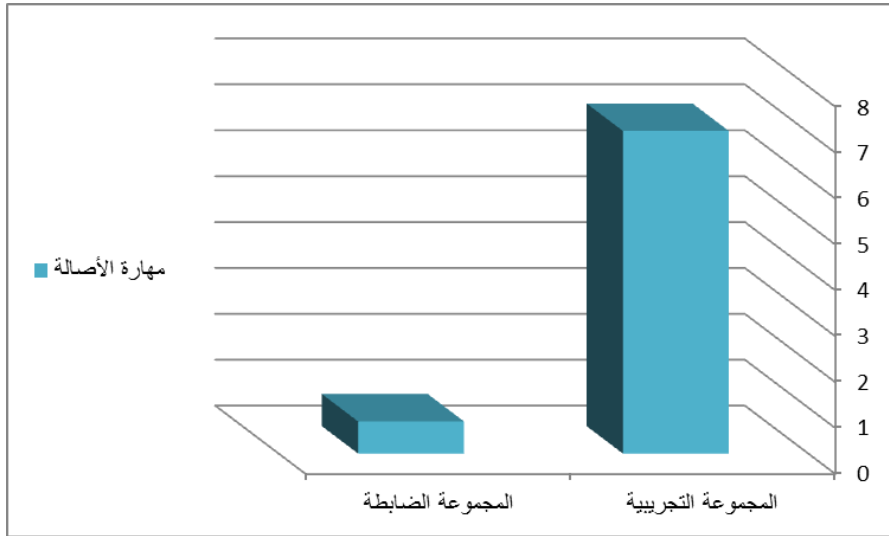
والذي ينص على أنه : "يوجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الأصالة". وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، وجدول (٩) يوضح ذلك :جدول (٩) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين لمهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي

المجموعة	عدد الأطفال (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (د.ح)	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة	قيمة $\eta^2$	قيمة d	حجم التأثير
التجريبية	٣٠	٧.٠٣	١.٩٢١	٥٨	١٦.٥٥٩	دالة عند مستوى ٠.٠٥	٠.٨٢٥	٤.٣٤٩	كبير
الضابطة	٣٠	٠.٧٠	٠.٨٣٧						

يتضح من جدول (٩) :

- ارتفاع متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية عن متوسط درجات أطفال المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمهارة الاصاله باختبار التفكير الإبداعي، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط (٧.٠٣) بانحراف معياري قدره (١.٩٢١)، بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط (٠.٧٠) بانحراف معياري قدره (٠.٨٣٧) .
- وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي والتي بلغت (١٦.٥٥٩) دالة عند مستوى (٠.٠٥) لصالح أطفال المجموعة التجريبية.
- وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) "مهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي" هي (٠.٨٢٥) وهذا يعني أن نسبة (٨٢.٥%) من التباين الحادث في مستوى الأصالة باختبار التفكير الإبداعي ( المتغير التابع ) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل) كما أن قيمة (d) = (٤.٣٤٩) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل.
- ويعني هذا قبول الفرض الخامس من فروض البحث، ويشير هذا إلى أنه حدث نمو واضح ودال في مستوى مهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي لصالح أطفال المجموعة التجريبية. ويمكن تفسير هذه النتيجة أن الأنشطة والتطبيقات المقدمة للأطفال تتناسب مع المستوى النمائي للمرحلة العمرية ؛ واستخدام خامات متنوعة يمكن للأطفال التعامل معها بسهولة في صنع أشياء جديدة. وهذا ما أكدته دراسة كلاً من Backman,2000 ؛ العيداني، ٢٠٠١؛ بلقيس، ٢٠٠١؛ الحيلة، ٢٠٠٥؛ خضر، ٢٠١١؛ الهويدي، ٢٠١٢؛ العجرمي، ٢٠١٦

• ويوضح ذلك الشكل البياني التالي (٥) :



شكل (٥) رسم بياني يوضح المدرج التكراري لمتوسطات درجات التطبيق البعدي  
لمهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة

٢. التحقق من صحة الفرض السادس من فروض البحث

- والذي ينص على أنه : " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب قيمة (ت) لمتوسطين مرتبطين ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات اطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الابداعي ككل (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، وجدول ( ) يوضح ذلك :



جدول (١٠) قيمة "ت" ومستوى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل

المهارات	التطبيق	العدد ن	المتوسط الحسابي م	متوسط الفرق بين التطبيقين ف-	الانحراف المعياري ع	الانحراف المعياري للفروق عف	درجات الحرية دح	ت المحسوبة	الدلالة	قيمة $\eta^2$	قيمة D	حجم التأثير
الطلاقة	القبلي	٣٠	١٠.٦٧	٨.٥٣	٢.٨٨٦	٢٩	١٦.١٩٨	دالة عند مستوي ٠.٠٥		٠.٩٠٠	٢.٩٥٧	كبير
	البعدي	٣٠	١٠.٢٠									
المرونة	القبلي	٣٠	٠.٩٠	١٠.١٧	٢.٩١٤	٢٩	١٩.١١٣	دالة عند مستوي ٠.٠٥		٠.٩٢٦	٣.٤٩٠	كبير
	البعدي	٣٠	١١.٠٧									
الأصالة	القبلي	٣٠	٠.٦٠	٦.٤٣	٢.٢٥٤	٢٩	١٥.٦٣١	دالة عند مستوي ٠.٠٥		٠.٨٩٤	٢.٨٥٤	كبير
	البعدي	٣٠	٧.٠٣									
الاختبار ككل	القبلي	٣٠	٣.١٧	٢٥.١٣	٤.١٠٠	٢٩	٣٣.٥٧٧	دالة عند مستوي ٠.٠٥		٠.٩٧٥	٦.١٣٠	كبير
	البعدي	٣٠	٢٨.٣٠									

يتضح من الجدول السابق (١٠) ما يلي :

- ارتفاع متوسط درجات التطبيق البعدي عن متوسط درجات التطبيق القبلي لأطفال المجموعة التجريبية في اختبار التفكير الإبداعي ككل (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصل الأطفال في التطبيق القبلي على متوسط (٣.١٧) بانحراف معياري قدره (١.٢٨٩)، وفي التطبيق البعدي على متوسط (٢٨.٣٠) بانحراف معياري قدره (٣٥.٠٥)، كما بلغ متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل (٢٥.١٣) درجة، وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق

بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل والتي بلغت (٣٣.٥٧٧) وهي دالة إحصائياً عند مستوي (٠.٠٥)، وهذا يعني وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي ككل لصالح التطبيق البعدي، وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) " لاختبار التفكير الإبداعي ككل" هي (٠.٩٧٥) وهذا يعني أن نسبة (٩٧.٥%) من التباين الحادث في مستوى التفكير الإبداعي ككل (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل)، كما أن قيمة (d) بلغت (٦.١٣٠) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل .

- ارتفاع متوسط درجات التطبيق البعدي عن متوسط درجات التطبيق القبلي لأطفال المجموعة التجريبية في مهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصل الأطفال في التطبيق القبلي على متوسط (١.٦٧) بانحراف معياري قدره (١.١٢٤)، وفي التطبيق البعدي على متوسط (١٠.٢٠) بانحراف معياري قدره (٢.٩٥٣)، كما بلغ متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي (٨.٥٣) درجة، وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي والتي بلغت (١٦.١٩٨) وهي دالة إحصائياً عند مستوي (٠.٠٥)، وهذا يعني وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي لصالح التطبيق البعدي، وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) "الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي" هي (٠.٩٠٠) وهذا يعني أن نسبة (٩٠.٠%) من التباين الحادث في مستوى الطلاقة باختبار التفكير الإبداعي (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل)، كما أن قيمة (d) بلغت (٢.٩٥٧) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل .

- ارتفاع متوسط درجات التطبيق البعدي عن متوسط درجات التطبيق القبلي لأطفال المجموعة التجريبية في مهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصل الأطفال في التطبيق القبلي على متوسط (٠.٩٠) بانحراف معياري قدره (٠.٩٢٣)، وفي التطبيق البعدي على متوسط (١١.٠٧) بانحراف معياري قدره (٢.٦١٢)، كما بلغ متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي (١٠.١٧) درجة، وقيمة (ت)

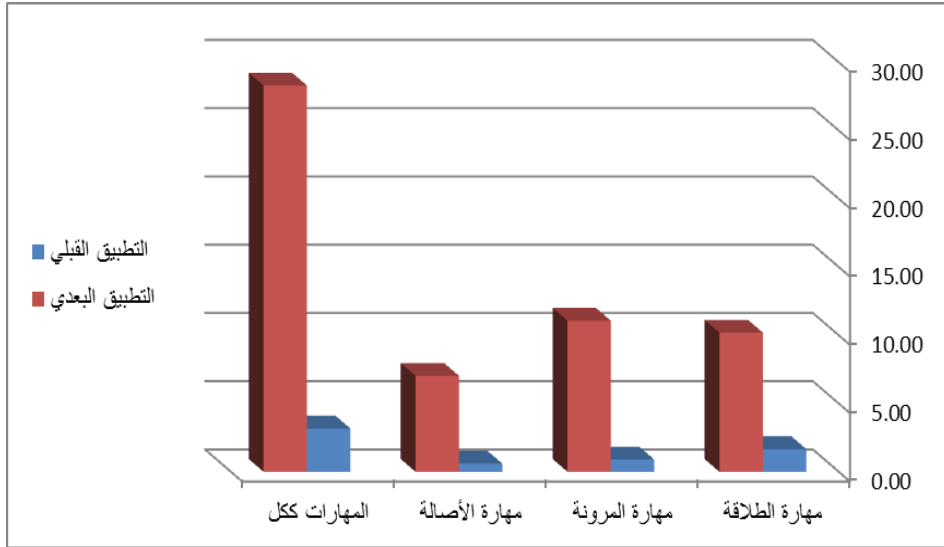
المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المرونة باختبار التفكير الإبداعي والتي بلغت (١٩.١١٣) وهي دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة المرونة باختبار التفكير الإبداعي لصالح التطبيق البعدي، وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) " المرونة باختبار التفكير الإبداعي" هي (٠.٩٢٦) وهذا يعني أن نسبة (٩٢.٦%) من التباين الحادث في مستوى المرونة باختبار التفكير الإبداعي (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل)، كما أن قيمة (d) بلغت (٣.٤٩٠) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل .

- ارتفاع متوسط درجات التطبيق البعدي عن متوسط درجات التطبيق القبلي لأطفال المجموعة التجريبية في مهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي (اختبار تورانس للتفكير الابتكاري)، حيث حصل الأطفال في التطبيق القبلي على متوسط (٠.٦٠) بانحراف معياري قدره (٠.٧٢٤)، وفي التطبيق البعدي على متوسط (٧.٠٣) بانحراف معياري قدره (١.٩٢١)، كما بلغ متوسط الفرق بين التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي (٦.٤٣) درجة، وقيمة (ت) المحسوبة لدلالة الفرق بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي الأصالة باختبار التفكير الإبداعي والتي بلغت (١٥.٦٣١) وهي دالة إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥)، وهذا يعني وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة الأصالة باختبار التفكير الإبداعي لصالح التطبيق البعدي، وقيمة مربع آيتا ( $\eta^2$ ) " الأصالة باختبار التفكير الإبداعي" هي (٠.٨٩٤) وهذا يعني أن نسبة (٨٩.٤%) من التباين الحادث في مستوى الأصالة باختبار التفكير الإبداعي (المتغير التابع) يرجع إلى استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية (المتغير المستقل)، كما أن قيمة (d) بلغت (٢.٨٥٤) وهي تعبر عن حجم تأثير كبير للمتغير المستقل .

- وهذا ما يشير إلي انه قد حدث نمو واضح ودال في كل مهارة من مهارات التفكير الإبداعي كل على حدة وككل لدى أطفال المجموعة التجريبية ؛ وذلك نتيجة لاستخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية.

- ويعني هذا قبول الفرض السادس من فروض البحث، ويشير هذا إلى أنه حدث نمو واضح ودال في مستوى كل مهارة من مهارات التفكير الإبداعي كل على حدة وككل لدى أطفال المجموعة التجريبية. ويمكن تفسير ذلك لاحتواء البرنامج على كثير من الأنشطة التي اعتمدت على توظيف حواس الأطفال، والمناقشة والحوار، وطرح الأسئلة، وحل المشكلات التي يؤديها الأطفال بعد كل تصميم لعبة أثناء البرنامج مما أثر دافعيتهم للاستمرار في النشاط حتى أن بعضهم كان يرغب في تكرار النشاط أكثر من مره، لتصميم لعبة جديدة، مما ساهم في تنمية الأطفال مهارات التفكير الابداعي المتضمنة في البرنامج، بالإضافة الي مراعاة خصائص نمو أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وميولهم واهتماماتهم عند إعداد البرنامج المقدم لهم أسهم بشكل إيجابي في زيادة فاعلية هذا البرنامج في تحقيق الأهداف التي وضعت من أجله، وهذا ما أكدته الباحثة في نتائج دراستها حيث كان الاهتمام بخصائص نمو أطفال مرحلة الطفولة المبكرة دواً إيجابياً من زيادة فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي هؤلاء الأطفال. وهذا ما أكدته نتائج دراسة الشمري، ٢٠٠٣؛ أبو الشامات، ٢٠٠٧؛ عزوز، ٢٠٠٨؛ المرتضي، ٢٠١١ .

- ويمكن التعبير عن هذه النتيجة من خلال الشكل التالي (٦) :



شكل (٦) يوضح المدرج التكراري للمتوسطات الحسابية للتطبيقين القبلي والبعدي

لاختبار التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية

وللتحقق من فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية تم تطبيق نسبة الكسب المعدلة لبلاك Blake ودلالاتها على لتفكير الإبداعي ككل، وقد جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي (١١) جدول (١١) نسبة الكسب المعدلة لبلاك Blake ودلالاتها على التفكير الإبداعي ككل لدى أطفال المجموعة التجريبية

المتغير	المتوسط القلبي	المتوسط البعدي	درجة الكسب	نسبة الكسب المعدلة لبلاك Blake	دلالاتها
التفكير الإبداعي	٣.١٧	٢٨.٣٠	٢٥.١٣	١.٢٤٦	مقبولة

يتضح من الجدول (١١) أن :

- البرنامج القائم على الألعاب التربوية يتصف بالفاعلية فيما يختص بتنمية التفكير الإبداعي ككل، حيث بلغ معدل الكسب (١.٢٤٦)، وهي تعد نسبة مقبولة حيث أنها أكبر من الحد الفاصل ( ١.٢ ) وهذا يدل على أن استخدام البرنامج القائم على الألعاب التربوية فعال في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المستوى الثاني بمرحلة الطفولة المبكرة (عينة البحث).

وترى الباحثة أنه من خلال التحقق من صحة فروض البحث تكون قد أجابت عن السؤال الرابع الذي ورد في مشكلة البحث وهو : " ما فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة؟"

إن نتائج البحث في مجملها تشير إلى الدور الإيجابي لاستخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي حيث أشارت النتائج وجود فروق ذي دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية لمهارات التفكير الإبداعي في القياس البعدي أي بعد تطبيق برنامج الألعاب التربوية، وهو لصالح المجموعة التجريبية. كما أظهرت النتائج نمو مهارات التفكير الإبداعي (طلاقة، أصالة، مرونة) لأطفال المجموعة التجريبية، مما يعكس أثر البرنامج

على المجموعة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي المقاسة باختبار تورانس بالأفعال والحركات وذلك بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي لم يظهر أفرادها أي تحسن ونمو في مهارات التفكير الإبداعي المقاسة باختبار تورانس بالأفعال والحركات . وتتفق هذه النتائج مع المسلمات التي أستاذ إليها البحث، بأن الإبداع يمكن أن ينمي بالتدريب وهو استعداد فطري موجود لدى كل الأطفال، كما تتفق مع النتائج التي توصلت إليها (المرتضي، ٢٠١١؛ أبو الشامات، ٢٠٠٧؛ الشمري، ٢٠٠٣؛ العيداني، ٢٠٠١ & الفلقة، ٢٠١٤؛ المنسي، ٢٠٠٠؛ الحموي، ١٩٩٧؛ DeBono, 1991؛ Guilford, 1975)

- وربما يعود تفوق المجموعة التجريبية في مهارات ( الطلاقة، الأصالة، المرونة) لاحتواء البرنامج على خامات وادوات متنوعة يمكن للأطفال التعامل معها بسهولة ويسر في صنع ألعاب تربوية جديدة متنوعة وشائقة استثارت تفكير الأطفال وهذا ما أكدته النتائج التي توصلت إليها (شريف، ٢٠٠١؛ يونس، ٢٠١٥؛ أبوكلوب، ٢٠١٤؛ الحربي، ٢٠١٠؛ الزغبى، ٢٠١٠). (Taylor&steel, 2003; Rosas, etal, 2003; Cooney, 2000; ٢٠١٠).
- تطلب بعض الألعاب التربوية من الأطفال إعطاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات، بالإضافة إلي استخدام الباحثة أسلوب الأسئلة المفتوحة من الأسئلة ولأسيما الأسئلة التباعدية التي تسهم في إثارة تفكير الأطفال، فقد أظهر الأطفال تفاعلاً كبيراً مع هذا النوع من الأسئلة الذي يتحدى قدراتهم،
- توفير بيئة نفسية مناسبة لاستثارة التفكير الإبداعي تقوم على إقامة علاقة مبنية على الاحترام والمحبة والثقة بقدرات الأطفال، وعدم السخرية من أسئلتهم وأجوبتهم، ومنحهم جواً من الحرية التي تعد شرطاً ضرورياً لعملية الإبداع، إضافة إلى جو المرح واللعب الذي ساد الألعاب التربوية وبشكل خاص عندما كانت الباحثة تطلب من الأطفال ذكر أكبر عدد من الاستجابات لموقف ما .

### المقترحات والتوصيات:

توصلت الباحثة في ضوء نتائج البحث إلى المقترحات الآتية:

- ١- إجراء دراسة تعتمد على أساليب أخرى التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٢- دراسة فاعلية الألعاب التربوية في تنمية القدرة على التذكر والانتباه لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٣- دراسة فاعلية بعض الأنشطة الرياضية ( التسلسل -الأشكال الهندسية) في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٤- أثر استخدام القصة الالكترونية في تنمية بعض دوافع الابداع وبعض سمات الشخصية لدى أطفال مرحلة الكفولة المبكرة.

#### التوصيات:

- ١- تضمين مناهج رياض الأطفال ألعاب تربوية تنمي التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٢- توفير البيئة المحفزة للتفكير الإبداعي.
- ٣- إقامات دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهم على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة.
- ٤- تزويد معلمات رياض الأطفال بالمعارف اللازمة لهن في مجال الخصائص النمائية لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة، وتدريبهن على مهارات مراعاة هذه الخصائص ؛ من خلال تصميم ألعاب وأنشطة لتنمية الابداع لديهم.

## المراجع

- ١- تورانس، بول ( ١٩٨٢). اختبار تورانس للتفكير الابداعي، ترجمة عبدالله سليمان ؛ فؤاد أبو حطب، القاهرة، الأنجلو المصرية.
- ٢- عبد الحفيظ، إخلص محمد ؛ باهي، مصطفى حسين ؛النشار، عادل محمد (٢٠٠٤) . التحليل الإحصائي في العلوم التربوية، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- ٣- سعادة، أحمد جودت (٢٠٠٦). آثار تدريب المعلمات الفلسطينيات على أسلوب التعلم النشط في التحصيل الآتي والمؤجل لديهن في ضوء عدد من المتغيرات، مجلة العلوم التربوية والنفسية، جامعة البحرين، المجلد ٤، العدد، ٦٥، ٢.
- ٤- عبد الحق، زهرية ؛ القلقلبي، هناء (٢٠١٤). أثر بيئة الأركان التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة النجاح للأبحاث، المجلد ٢٨، العدد(١)، ٤٧.
- ٥- إبراهيم، مجدي (٢٠٠٥). التفكير من منظور تربوي، القاهرة : عالم الكتب.
- ٦- شاهين ، عوني (٢٠٠٩). الإبداع، الأردن : دار الشروق للنشر والتوزيع.
- ٧- السليتي، فراس (٢٠٠٦). التفكير الناقد والإبداعي، الأردن : عالم الكتب الحديثة.
- ٨- قطامي، نايف ( ٢٠١٠). تفكير وذكاء الطفل، عمان: دار المسيرة والتوزيع والطباعة.
- ٩- ميلير، سوزانا (١٩٩٧) .. سيكولوجية اللعب، ترجمة رمزية حليم ليس، القاهرة، الهيئة العامة للكتاب.
- ١٠- الطيطي، محمد حمد(٢٠٠٤). تنمية قدرات التفكير الابداعي، عمان، دار المسيرة.
- ١١- العيداني، كريمة عبد الإمام جاسم(٢٠٠١). برنامج لتنمية القدرات الابتكارية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة في دولة الإمارات العربية المتحدة، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- ١٢- صادق، يسرية ( ٢٠٠٣ م ) .. سيكولوجية الطفولة المبكرة، طفل الحضانة والروضة الجزء الثاني، القاهرة، دار قباء للطباعة والنشر .



- ١٣- يونس، بشرى (٢٠١٥). أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الجامعة الإسلامية، غزة.
- ١٤- الشربيني، زكريا أحمد (٢٠٠٣). سيكولوجية الطفولة المبكرة لطفل الحضانة والروضة الجزء الأول، القاهرة، دار قباء للطباعة والنشر.
- ١٥- الخوالدة، محمد محمود (٢٠٠٠). علم النفس للعب عند الأطفال، ط١، اليمن، وزارة التربية والتعليم قطاع التدريب والتأهيل.
- ١٦- جابر، عبد الحميد (٢٠٠٣). النمو المعرفي، عمان، الأردن، دار الفكر للطباعة والنشر.
- ١٧- العجرمي، عبيد عطية سليمان (٢٠١٦). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات المعلمات تخصص تعليم أساسي، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة، ١٤٥.
- ١٨- أبو كلوب، أماني عطية (٢٠١٤). أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية بعض عمليات التعلم الأساسية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- ١٩- بلقيس، أحمد ؛ مرعي، توفيق (٢٠٠١). الميسر في سيكولوجية اللعب، عمان، دار الفرقان للنشر والتوزيع.
- ٢٠- ليزوود، نيفيل بينت (٢٠٠٩). التعليم من خلال اللعب (ترجمة خالد العمري) القاهرة، دار الفاروق للنشر والتوزيع.
- ٢١- الحربي، عبيد بن مزعل (٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، دراسة دكتوراه غير منشورة، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.
- ٢٢- كرم الدين، ليلي (٢٠٠١). ثقافة اللعب والطفل، مجلة الطفولة المبكرة ورياض الأطفال، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد، ١٢، ٥٩.

- ٢٣- الزغبى، طلال عبدالله (٢٠١٠). فاعلية برنامج قائم على مجموعة من أنشطة اللعب في اكتساب أطفال الروضة المفاهيم العلمية وبعض مهارات التفكير العلمي وأثره على تنمية ميولهم العلمية، مجلة اتحاد الجامعات العربية وعلم النفس، المجلد الثامن، ٢٩١.
- ٢٤- الهويدي، زيد (٢٠١٢). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، الامارات، دار الكتاب الجامعي.
- ٢٥- عدس، محمد عبد الحليم (٢٠٠٠). المدرسة وتعليم التفكير، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- ٢٦- حسين، كوثر (٢٠٠٠). منهج مقترح لتنمية مهارات الاختراع والابداع، ضمن أعمال المؤتمر القومي للموهوبين، القاهرة، وزارة التربية والتعليم، ١٤٦.
- ٢٧- جروان، فتحي عبد الرحمن (٢٠٠٨). أساليب الكشف عن الموهبين، الأردن، دار الكتب.
- ٢٨- عزت عبد الحميد محمد حسن (٢٠١٦). الإحصاء النفسي والتربوي تطبيقات باستخدام برنامج SPSS 18"، القاهرة، دار الفكر العربي .
- ٢٩- سلامة، محمد سليمان (٢٠٠٠). أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية التفكير الابداعي في الرياضيات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- ٣٠- أبو الشامات، العنود سعيد صالح (٢٠٠٧). فاعلية استخدام قصص الأطفال كمصدر للتعبير الفني في تنمية التفكير الابداعي لدى طفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى.
- ٣١- المرتضى، إلهام (٢٠٠١). أثر مستوى الروضة في تنمية التفكير الابداعي لدى تلاميذ الصف الاساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة اليمن.
- ٣٢- شريف، نادية محمود (٢٠٠١). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل، مجلة الطفولة المبكرة ورياض الاطفال، المجلس العربي للطفولة والتنمية العدد (١٢)، ١٢٢.

- ٣٣- برو، جو ان(٢٠٠٥). تربية وتعليم الطفولة المبكرة، عمان، دار الفكر ناشرون وموزعون.
- ٣٤- بلطيه، حسن هشام ؛ متولي، علاء الدين (٢٠٠٠). فاعلية نموذج الألعاب التعليمية التنافسية في علاج صعوبات تعلم الرياضيات واختزال القلق الرياضي المصاحب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم، مجلة تربية الرياضيات، الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات، المجلد الثاني، أكتوبر، كلية التربية، بنها، جامعة الزقازيق.
- ٣٥- بيترسون، دونفان (١٩٩٣م). التدريس لتكوين المهارات العليا للتفكير ( ترجمة، هالة لطفى) القاهرة، المركز القومي للبحوث التربوية.
- ٣٦- حجازي، أيمن (٢٠٠٥) . أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- ٣٧- عبد الباقي، سلوى وآخرون(٢٠١٩) . التعليم في برامج الطفولة المبكرة في ضوء المنهج الملائم نمائياً، الدمام، مكتبة المتنبى.
- ٣٨- عزوز، هنييدة حسن عبدالله(٢٠٠٧). فاعلية بعض الأنشطة العلمية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى عينة من أطفال الروضة في مدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة ام القري.
- ٣٩- عفانة، انتصار (٢٠٠٦). أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس، مجلة جامعة النجاح للأبحاث، المجلد ٢١، العدد(١)، ١٥٦.
- ٤٠- عويس، رزان(٢٠٠٩). فاعلية برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على تنمية مهارات التفكير لدى أطفال الروضة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة دمشق.
- ٤١- القذافي، رمضان محمد (٢٠٠٠). رعاية الموهبين والمبدعين، المكتب، الاسكندرية، الجامعي الحديث.

- ٤٢- قنديل، محمد تولى؛ بدوي، رمضان مسعد (٢٠٠٣). أساسيات المنهج في الطفولة المبكرة، القاهرة، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- ٤٣- محمد، جبرين؛ عبيدات، لؤي (٢٠٠٦). أثر استخدام الألعاب التربوية المحسوية في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الساسي في مديرية إربد الأولى، مجلة جامعة دمشق، العدد (٢٦)، ٣٥.
- ٤٤- منسي، عيبر فهمي (٢٠٠٠). فاعلية بعض الأنشطة العلمية في نمو قدرات التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة المبكرة، جامعة عين شمس.
- ٤٥- موسي، محمد؛ سلامة، وفاء (٢٠٠٠). فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث والتفكير الإبداعي لدى طفل ما قبل المدرسة الابتدائية، مجلة القراءة والمعرفة، العدد (٣٦)، ٦٩.
- ٤٦- بهادر، سعدية محمد على (٢٠٠٨). برامج تربية أطفال ما قبل المدرسة، عمان، دار المسيرة.
- ٤٧- أبو الشامات، العنود سعيد صالح (٢٠٠٧). فاعلية استخدام قصص الأطفال كمصدر للتعبير الفني في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طفل ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى.
- ٤٨- زيتون، حسن حسين (٢٠٠٣). تصميم التدريس رؤية منظومية، سلسلة أصول التدريس، الكتاب الثاني، عالم الكتب.
- ٤٩- خضر، نجوى بدر (٢٠١١). أثر برنامج قائم على بعض الأنشطة العلمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طفل الروضة، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة دمشق.
- ٥٠- الحيلة، محمود (٢٠٠٥). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٥١- الحموي، نهي يوسف (٢٠٠٥). أثر برنامج تعليمي في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال السنة الثانية في الروضة، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية.

المراجع الأجنبية:

- 1- Backman, R. (2000). **The Effect of Computer Games on Creative Thinking**
- 2- **Development for School Children**, Journal of Family Violence. 10(4). 564 – 574.
- 3- Joane, P. (1999). **Creative Expression And Play In The Early Childhood Curriculum**, New York.
- 4- Torrance, P.(1977). **Encouraging Creativity In Classroom**, Dubuque, Iowa: W. M. C. Brown Company.
- 5- Herrman, N. (1996). **The Creative Brain, Wallis' Model Of The Creative Process**, Http://www. Ozemail. Com. Au./- Caveman / Creative / Brain / Wallis. Htm, 1st. October.
- 6- Pery,J.C.(2000). **The Effectiveness of Graphical Input Simulation Game for (Business Teaching Business Interrelations Slip to Undergraduate Students (Business Simulation)**, Dissertation Abstracts International , Vol.53, No. 3, p.881
- 7- Gonen, M. (1993)."**The creative thinking for five and six in kindergarten child**" The Journal of psychology.vol 1,No 3, PP 81- 87.
- 8- Mack, M. (1992). **An Exploratory Study of Creativergent Thinking in Preschool.Diss. Abst. Inter.**
- 9- Taylor,S.1&Steel ,C.R (2002).**The relationship between play fullness and creativity** of Japanese preschool children.
- 10- Rosas, R. Nussbaum, M; Cumille, P; Marianor, V; Correa, M; Flores, P: Grau, V: Lagos, F and Loper, x. (2003). **Beyond Nintendo: Design and Assessmen of Educational video Game for the First and second Grade students**, Elserier B.v, 75140 (1), 71-9-Retrierd.
- 11- Cooney, M. (2000). **socialization and play in kindergarten'** . http:// www.coe.uga. Edu / quig /proceedings/Quig95.

- 12- Welton, J.S. (2004) . **The creative problem solving preferences of play wrights and it's relationship to behavior and success:**, unpublished master's projects, Buffalo state college, New York Center of creative studies.
- 13- Isaksen, S.G. ; Dorval, K.B. ; Treffinger, D.J. (1994). **Creative approaches to problem solving** , Dubuque, Kendall – hunt.
- 14- De Bono, E.(1991). **The Direct Teaching Of Thinking In Education And The CORT Method, In Stuart.** Macture & Peter Davis (Eds.). Learning To Think, Thinking To Learn, Oxford. Organization For Economic Cooperation..
- 15- Guilford, J. (1975). **Implications Of Research On Creativity.** In: Ch. Banks, & P. Proodhurst, (Eds.), Studies In Psychology, Presented To Cyril Burt, London: University Of London Press.
- 16- Fosnot, C. T. (1990), **Enquiring Teachers, Enquiring Learners – A Constructive Approach for Teaching.** New York : Teachers College Press.
- 17- 16-Wallach,M.&Kogan, N.(1956).**Modes of Thinking in young children.** Holt, Rine hart and Winston: New York.
- 18- Lindqvist, Gunilla. (2003). **"Vygotsky's Theory of Creativity"** Creativity Research Journal. , Vol. 15, Nos. 2 & 3, PP 245- 251.
- 19- Honig, A. (2001). **"How to promote Creative Thinking"**. Scholastic Early Childhood Today. (15). 34 – 40.