الجامعة العربية الأمريكية

كلية الدراسات العليا

فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

إعداد

ربا أحمد محاميد

إشراف

د. يحيى جبر

قُدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الابتكار في التعليم بكلية الدراسات العليا في الجامعة الأمريكية جنين- فلسطين

تموز، 2023

© الجامعة العربية الأمريكية 2023. جميع حقوق الطبع محفوظة

إجازة الرسالة

فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

إعداد الطالبة

ربا أحمد يوسف محاميد

نوقشت هذه الرسالة بتاريخ....2023/5/18.. وأجيزت.

أعضاء لجنة المناقشة		التوقيع
د. يحيى جبر	مشرفاً ورئيساً	.....
د. مصدق براهمة	ممتحناً داخليا	.....
د. نضال عبد الغفور	ممتحناً خارجياً	.....

الإقرار

أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل العنوان (فعالية بـرنـامج تعليمـي مقترح قائم على اللعب لتنـمية التفكـير الإبداعي لدى أطفـال الـروضـة).

أُقر بـأن مـا اشـتملت عليـه هذه الرسـالة إنمـا هـي نتـاج جهدي الخـاص باستثناء مـا تمت الإشارة إليه حيثما ورد، وإنمـا هذه الرسـالة ككل أو أي جزء منهـا لـم يقدم لنيل أي درجـة أو بحث علمي لدى أي مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

اسم الطالب/ة: ربا أحمد يوسف محاميد

التوقيع: .....

التاريخ: 2023/7/30

رقم الطالب الجامعي: 202011744

الإهداء

إلى من رافقت كلماته دربي، وتوردت بتشجيعه انجازاتي...ومن كان حريصا على إسعادي، وإلى من تفانى في دعمي، وإلى من كان سبباً في وصولي إلى ما وصلت إليه الآن:

رفيق دربي وزوجي الغالي حكيم جرار.

إلى من تسري في عروقي دمه الطاهرة... إلى من غرس في قلبي حب العلم والمعرفة منذ نعومة أظافري: والدي العزيز أطال الله عمره.

إلى الدفء في مسيرتي... إلى مدرستي الرائعة... التي رسمت بصير خطواتي على درب العلم... وكل لحظات الطريق عاشتها معي بقلبها ودعائها وصلاتها:

والدتي الغالية أمد الله في عمرها.

إلى زهرات حياتي... بناتي الجميلات... "جنى وجوان".

إلى ريحان حياتي... أبني العزيز... "جاد".

إلى بسمة حياتي... إلى من كانوا مشجعين لي على العمل والإنجاز وتذليل الصعاب أمامي إخوتي حفظهم الله.

إلى ينبوع الصبر والتفاؤل والأمل... إلى من أشرقت شمسهم في حياتي... إلى من كانوا لي سنداً في هذا الطريق:

" رعاهم الله".

إلى من يسعد بهن اللقاء... وتتهافت لأجلهن الكلمات... إلى من ساندوني بدعائهم رفيقات دربي وأختي التي لم تلدها أمي "تسبيح" أدامهن الله لقلبي.

إلى من أسرجوا لنا الطريق بتضحياتهم، إلى الأسرى، إلى الجرحى، إلى أرواح الشهداء، إلى المرابطين في الأقصى، لغزة الكرامة وضفة الإباء، إلى من عاهدت الله أن أكون معها ولها وبها دائماً: "فلسطين الحبيبة".

شكر وتقدير

قال تعالى (وَقَالَ رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ) (النمل: ١٩)

أحمد الله تعالى واهب الحمد على أن من علي بإتمام هذه الدراسة، وأشكره سبحانه حيث تأذن بالزيادة لمن شكره بقوله: (لئن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ).(إبراهيم: ٧)، فله الحمد أولا وله الحمد أخرا.

واعترافا لذوي الفضل بفضلهم، وتقديراً لجهودهم، فإنني أتقدم بالشكر والتقدير الخالص إلى إدارة الجامعة العربية الامريكية وأخص عمادة الدراسات العليا، وأعضاء هيئة التدريس بكلية الدراسات العليا.

ولكن عرفاناً مني بالجميل الذي يطوق عنقي، فإنني أتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير لأستاذي ومشرفي وقدوتي الدكتور يحيى جبر؛ لتفضله بقبول الإشراف على هذه الرسالة، وعلى ما وفَّره لي من علم وجهد، وما شملني به من رعاية وتوجيه ما كان له الأثر العظيم في إنجاز هذا العمل، فبارك الله له وجزاه عني خير الجزاء.

كما أتقدم بجزيل الشكر د. نجية حمود لما قدمت لي من علم ونصيحة، وللسادة المُحكّمين على جهودهم في تحكيم برنامج اللعب وقائمة الرصد. كما لا يفوتني أن أتقدم بشكري وتقديري لأعضاء لجنة المناقشة:

الدكتور / نضال عبد الغفور

الدكتور / مصدّق براهمة

لتفضلهما بالموافقة على مناقشة هذه الرسالة تقويما وإثراءً.

وأخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين.

والله ولي التوفيق

الباحثة: ربا أحمد محاميد

فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

إعداد: ربا احمد محاميد

إشراف: د. يحيى جبر

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الروضة.

وقد تم اعتماد المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي لتطبيق البرنامج على عينة الدراسة.

وتم تطبيق أداتي الدراسة، والتي تتمثل ببرنامج من الأنشطة القائمة على اللعب؛ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، وكذلك تم اعتماد قائمة رصد قبلية وبعدية كأداة أخرى للدراسة.

وتمثل مجتمع الدراسة بجميع الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في محافظة جنين "فلسطين"، وتمثَّلت عيّنة الدراسة بمجموعة من أطفال روضة الرياض بلغ حجمها (64) طفلاً وطفلة، منهم(32) مجموعة تجريبية تم تطبيق البرنامج عليهم، و(32) مجموعة ضابطة تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية.

وخلصت الدراسة إلى النتائج الآتية: وجود فروق ذات دلالَة إحصائية بين المتوسطات الحسابية بين المجموعتينِ الضابطة والتجريبية ولصالحِ المجموعة التجريبِية؛ وبذَلك فإن الأَطفال الذين تم تعليمهم من خلال البرنامج التعليمي القَائمِ على اللعب؛ تطورت مهاراتهم بالتفكير الإبداعي بِشكل أَكبر.

ومن أهم التوصيات التي أوصت بها الباحثة، أن تولي وزارة التربية والتعليم أهمية بتبني البرنامج التعليمي الذي قمت ببنائه وتطبيقه، والعمل على تطويره وتطبيقه على مراحل أخرى، بحيث يغطي أيضاً المرحلة التعليمية الأساسية، وليس فقط رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية: برنامج تعليمي، اللعب، التفكير الإبداعي، طلاب الروضة.

قائمة المحتويات

المحتوى	الصفحة
إجازة الرسالة	أ
الإقرار	ب
الإهداء	ج
شكر وتقدير	د
الملخص	هـ
قائمة المحتويات	و
قائمة الجداول	ح
قائمة الملاحق	ط
الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها	
مقدمة الدراسة	2
مشكلة الدراسة	5
أسئلة الدراسة	7
فرضيات الدراسة	8
أهداف الدراسة	8
أهمية الدراسة	8
حدود الدراسة	9
مصطلحات الدراسة	9
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة	
أولا: الإطار النظري مقدمة: أهمية الطفولة المبكرة وأهمية اللعب في تنمية التفكير	12
المحور الأول: الطفولة المبكرة	13
خصائص نمو الطفولة المبكرة وعلاماتها	13
مراحل اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة	14
المحور الثاني: التفكير الإبداعي	15
مفهوم التفكير	16
التفكير اصطلاحا	16
مفهوم التفكير الإبداعي	16
مهارات التفكير الإبداعي	17
أهمية تنمية التفكير الإبداعي في رياض الأطفال	18
معّوقات التفكير الإبداعي	19
المحور الثالث: التعليم باللعب	20
أنواع اللعب	20
نظريات اللعب	21
مراحل تطور اللعب عند الطفل	26
الأساسيات التعليمية للّعب	26
مبادئ استخدام الألعاب التعليمية في الفصل	27
اللعب لتطوير القدرات الإبداعية	28

دور رياض الأطفال في استثمار اللعب	29
ثانيا: الدراسات السابقة	30
الدراسات الفلسطينية	30
الدراسات العربية	31
الدراسات الأجنبية	38
ثالثا: التعقيب على الدراسات السابقة	39
الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات	
منهج الدراسة	43
مجتمع الدراسة	44
عينة الدراسة	44
متغيرات الدراسة	44
أداة الدراسة	45
صدق قائمة الرصد	45
التحقق من ثبات قائمة الرصد	45
إعداد أداتَيْ الدراسة	46
المعالجات الإحصائية	51
الفصل الرابع: نتائج الدراسة وتفسيرها	
نتائج الدراسة	53
النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة	53
النتائج المتعلقة بالسؤال الأول	53
النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني	54
النتائج المتعلقة بفرضيات الدراسة	55
النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى	55
النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية	56
الفصل الخامس: مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات	
مناقشة النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة	59
مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول	59
مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى	60
مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني	60
مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية	61
التوصيات	62
المصادر والمراجع	
المراجع العربية	64
المراجع الأجنبية	73
الملاحق	74
الملخص الدراسة باللغة الإنجليزية	103

قائمة الجداول

رقم	الجدول	الصفحة
1	جدول يوضح علاقة مراحل اللعب بمراحل نمو الطفل	26
2	جدول يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة على المجموعتين	44
3	جدول يبين معاملات الثبات لقائمة الرصد باستخدام معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha)	46
4	جدول يوضح الجدول الزمني لتنفيذ البرنامج	50
5	جدول يوضح مفتاح التصحيح لتفسير فقرات الدراسة	53
6	جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل تطبيق البرنامج المقترح	53
7	جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج حسب الأنشطة	54
8	جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج المقترح	55
9	جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) للمجموعتين التجريبية والضابطة لمهارات التفكير الإبداعي في قائمة الرصد القبلية.	56
10	جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد البعدية	57
11	جدول يبين نتائج حجم التأثير العملي للبرنامج التعليمي على مهارات التفكير الإبداعي من خلال مربع إيتا.	57

قائمة الملاحق

رقم	الملحق	رقم الصفحة
1	أسماء السادة المحكمين لأدوات الدراسة	75
2	البرنامج بصورته الأولية	76
3	البرنامج بصورته النهائية	89
4	قائمة الرصد بصورتها الأولية	101
5	قائمة الرصد بصورتها النهائية	102

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

- مقدمة الدراسة
- مشكلة الدراسة
- أسئلة الدراسة
- فرضيات الدراسة
- أهداف الدراسة
- أهمية الدراسة
- حدود الدراسة
- مصطلحات الدراسة

الفصل الأول

الإطار العام للدراسة

مقدمة الدراسة:

تتفرد الأمة الإسلامية عن الأمم الأخرى بنظامها التربوي المتميز؛ من أجل تكوين جيل مسلم متوازن، جيل يهتم بأمور دنياه ولا يغفل عن الآخرة. ويظل الوحي (القرآن الكريم، والسنة الشريفة) لا حدَّ لكرمه وعطائه، وتستمر معجزاته، ولا ينتهي البحث فيه، والاستدلال من نصوصه فهو معجزة الله الأبدية في كل زمان ومكان (زمزمي، 1944).

وكان سيد البشرية -صلَ الله عليه وسلم- هو أوَّل مثال يُقتدى به في تشكيل الطفل وتثقيفه؛ فكان يطّلع بنفسه وبطريقته النادرة في تربيتهم تربية خُلقِية، والاهتمام بعقولهم ودينهم وأخلاقهم، ولم تقتصر على من عاشوا في بيت الرسول -عليه السلام- أو في عصره، بل منهج لجميع الأمة؛ ليسيروا على نهجه تمثلاً لقوله تعالى (لقد كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ الله أُسْوَة حَسَنَةٌ لَمَن كَانَ يرجو اللهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللهَ كَثِيرًا) سورة الأحزاب: الآية (21).

وهؤلاء الأطفال ذوو الروح المرهفة النقية أعوز البشر إلى اَللُّطْف بهم، والرحمة عليهم وممازحتهم، فمنذ صغرهم يشعرون بالمعاملة الحسنة ويُحبُّون من يتلطّف بهم، ويعدّ اللعب من أرقى صفات الطفولة؛ فهو برهان وحجة تتميز بها مرحلة الطفولة عن سواها من المراحل، فالطفل يبقى أغلب صحوته في اللهو، فهو أكثر تمرينا ومهارة يكتسب من خلالها مهارة حديثة، وتعاونه على تقدم مهاراته السابقة؛ ولأن اللعب واجب من واجبات الأطفال، وهو دلالة لحماستهم وقدرتهم ومهاراتهم (منشي، 2008).

استخدمت التربية الإسلامية اللعب نهجها في رعاية الأطفال، وانفرادا في المرحلة العمرية الصغيرة. والقرآن الكريم ذكر كلمة اللعب ومشتقاتها تقريباً 27 مرة، ومنها مرة واحدة بمعنى اللعب عند الطفل في قوله تعالى: (قَالُوا يَا أَبَانَا مَالَكَ لا تأمننا عَلَى يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُ لَناصِحُونَ °أَرْسِلْهُ مَعَنَا غدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَب وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ). سورة يوسف: الآية (11-12). وكان الرسول – صل الله عليه وسلم- يلاعب الأطفال، ويحن عليهم ويحسن مداعبتهم، فأحفاده وأبناء الصحابة - رضوان الله عليهم- كان يلاعبهم. عن سعد بن أبي وقاص رضي الله عنه- قال: "دخلت على

رسول الله -ﷺ- والحسن والحسين يلعبان على بطنه، فقلت: يا رسول الله أتحبهما؟ فقالَ: ومالي لا أحبهما وهما ريحانتاي؟" (البزار، 1988).

فالصغار هم أطفال، اللعب وحب اللهو من طبعهم، والإسلام منح الطفولة قسطها. وأعتني السلف الصالح باللهو كطريقة تربوية تنمي الطفل من جميع جوانبه العقلية، والجسمية. ودليل عليه ما جاء به عمر بن الخطاب رضي الله عنه (علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل) (العقاد، 1942).

وَزَخَرَ اعتناء العصر الحديث باللعب لدى الطفل كنهج جديد في التربية، وضج مفكرو الغرب بالنظريات التي تناولت اللعب، وفسَّرته مثل بياجيه وتعريفاته للعب، وأنه يعد أداة ملاءمة للأطفال؛ لزيادة قدراتهم، وبيَّن بياجيه الارتباط بين اللعب والنمو العقلي للأطفال؛ فيحصل عن طريقه على الكفاءات والمؤهلات اللازمة؛ لنموه العقلي فهو ليس أداة للهو فقط (Break, 2002).

وماريا مانستوري التي صممت منهجا قائما على النشاط واللعب، وكاترين تايلور التي أوضحت بأن اللعب هو حياة الطفل، وليس فقط من أجل إضاعة الوقت، وفريدريك شيلر صاحب نظرية الطاقة الزائدة، الذي يقول بأن الطاقة الزائدة عند الطفل تفرغ عن طريق اللعب، وهناك العديد من المفسرين للعب عند الأطفال (يونس وعبد المجيد، 2000).

وتثبت نظريات النمو العقلي والمعرفي أن اللعب في مرحلة الطفولة من أفضل الاستراتيجيات وأولها قدرة على تنمية الطفل وتعليمه؛ فالألعاب تتسبب باستثارة أحاسيس الطفل، وتنمي جسمه نمواً صحيحاً، وكذلك لغته وعقله وفكره؛ فيصبح أكثر ذكاءً، فمن خلال اللعب يستطيع الطفل امتلاك أصعب مفاهيم العمليات العقلية والقدرات الإبداعية (العارضة، 2013).

تعتبر الطفولة المبكرة من أهم الأوقات في الحياة ولها التأثير الأكبر على مستقبل الطفل؛ لما لها من أثر حاسم في تشكيل شخصيته، ومهاراته التي تساعده على التكيف وإدراك نفسه. ونظرًا لأهمية مرحلة الطفولة المبكرة؛ فقد أصبح التركيز على مناهج رياض الأطفال أمرا مُلحّا؛ كونها تعتبر حجر الأساس في الهيكل التعليمي بأكمله؛ ولذلك وجب أن تكون الروضة بيئة متكاملة، توفر للطفل مساحة للعب والتعليم، والنمو البدني، وتنمية الحواس، والتكيف مع المجموعة (عطية، 2019).

ومن هذا المنطلق يلاحظ أن دور مؤسسات رياض الأطفال لا يقتصر على إيصال المعلومات للأطفال، بل في تأسيس شخصيات الأطفال وتنميتها، وقد أصبح الهدف الأعلى والأمثل للتعليم في الألفية الثالثة هو تنمية التفكير بأشكال وصوره مختلفة، ليس فقط إصلاح جميع العقبات التي تمنعهم من التفكير. بل الهدف هو خلق الفرص وتهيئتها لتحفيز تفكير الأطفال، وتوسيع إدراكهم، وتوليد الأفكار التي تساعد في حل المشاكل (الجعفري وإبراهيم، 2019).

فرعاية الأطفال في هذه المرحلة أمرًا أَسَاسِيًّا لتشكيل شخصيتهم، حيث يولد الأطفال ولديهم استعداد فطري لاكتساب المسؤوليات وتعلمها من خلال رعاية والديهم، وأولئك الذين يتعاملون معهم. ولقد أثبتت الأبحاث أهمية السنوات الأولى في حياة الطفل، وتأثيرها على أدائه المستقبلي؛ لذلك بدأت الدول بالتركيز على إنشاء مؤسسات مرتبطة بهذه المرحلة والتي أطلق عليها ما يسمى رياض الأطفال، والتي تكون غنية بالتحفيز التربوي والخبرة، وتُقدّم معلومات وخبرات ومهارات تكشف عن قدراتهم وتطلق العنان لطاقتهم، في جوانب مختلفة من نموّهم (محمد، 2013).

والطفل في المناهج الحديثة يعتبر المحور الرئيسي لعملية التعليم والتعلم، فمن المهم خلق بيئة سليمة للطفل، وإعطائه الفرصة للتعبير عن نفسه من خلال التجريب، والحركة، والاستكشاف واللعب؛ وذلك لدعم حركة الطفل الذاتية وتهيئة مساحة له لإطلاق العنان لقدراته الفطرية. وتأتي في شكل حركات أساسية تشمل الحركة والتوازن والتحكم؛ لذلك من المهم دراسة تطور مكونات الإبداع الحركي لدى أطفال ما قبل المدرسة، والتي تتضمن تنظيم الخبرات الحركية للأطفال من خلال تنمية الإبداع الحركي، وتعزيز الحركات الأساسية، وحثّ الأطفال على استخدام أفكارهم في الأنشطة. وتنوع أدائهم الرياضي والإبداعي، والذي يرتبط بتنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال (البوصافي وآخرون، 2016).

واللعب هو نمط من السلوك يمارسه الأطفال من أجل المتعة والتسلية، أو تعزيز شخصيته وتنميتها؛ بغرض اكتساب المعرفة، والمعلومات، والمهارات الاجتماعية من النواحي الجسدية، والنفسية، والاجتماعية، والمعرفية والعقلية: كما لاحظ علماء النفس أن الألعاب تمثل التعبيرات في حياة الأطفال، وتشكيل عوالمهم الخاصة من خلال جميع التجارب التي تؤدي إلى تطوير جميع جوانب النمو، بما في ذلك التطور المعرفي، وخاصة في تلك المرحلة؛ يكون لدى الأطفال القدرة على التخيل والابتكار والتفكير بلا حدود، ومع ذلك يعتقد العديد من خبراء التربية، وعلم النفس في مجال الإبداع أن الأطفال يولدون قادرين على الإبداع؛ ما يتعين علينا نحن الكبار تشجيع الأطفال،

وتحفيزهم، وتعويدهم على التفكير الإبداعي، وألعاب الأطفال، خاصة الألعاب التي تتطلب مهارات في التفكير، والتجميع، والإنجاز والقدرة الفنية؛ والرسم والبراعة، وتنوع الرياضة. ومن الجدير بالملاحظة أن حرمانه من اللعب، أو عزله عن الأطفال الآخرين يقوض من إبداعه وميوله (أحمد، 2011).

ويعتمد تشكيل الطفل المبدع تربويا بشكل كبير على المعلمة المبدعة، التي تمتلك مهارات الأداء التعليمي الإبداعي، ومهارات تنمية الإبداع لدى المتعلم، فيرى البعض أن نوعية المعلمة تشكل متغير أساسي في تنمية القدرات الإبداعية لدى الأطفال، والمعلمات اللاتي يبدون سلوكا أكثر أصالة وإثارة يكون أطفالهم أكثر قدرة على المبادرة والقيام بأنشطة إبداعية (الجعفري وإبراهيم، 2019).

وتعتبر معلمات رياض الأطفال جزءًا لا يتجزأ من مؤسسة رياض الأطفال القائمة، وهن مسؤولات أمام المجتمع عن تربية الأطفال ورعايتهم، ولأن روضة الأطفال مؤسسة تعليمية تسعى إلى تحقيق التنمية الكاملة لشخصية الطفل؛ فإنها تتحمل مسؤولية التدريس. وأن تعرف كيف يفكر الأطفال، وكيف يبحثون عن المعلومات؛ حتى يتمكنوا من التعلم والبحث، والتعاون والإبداع. ويجب أن تكون وزارة التربية والتعليم قادرة على اختيار ألعاب، ومناهج تُعزز الإبداع في البيئة المدرسية وتنميه، وتهتم بتنمية هذا الإبداع لدى المعلمين والطلاب؛ من أجل تحقيق هدف إبداع الأطفال، وتحفيز قوة الإبداع الذاتي والداخلي؛ لتحفيز الإبداع والابتكار لدى أولئك الذين يعملون مع الأطفال، وجعل الإبداع والابتكار والمرونة المعايير الرئيسية لإدارتهم (الخطيب، 2017).

مشكلة الدراسة:

تطمح الأنظمة التعليمية إلى استغلال المجهودات العقلية للطلاب في المستويات التعليمية، ابتداءً من مستوى الروضة، فهي تضع خطط تثقيفية تقوم على انتهاج السلوك المناسب في مواجهة المواقف المختلفة، ومنها مهارات التفكير خارج الصندوق(التفكير الإبداعي). بناء على ذلك فعلى الأنظمة التعليمية المسؤولة عن الروضة أن لا تقتصر على حشو عقل الطفل بالمعلومات والمعرفة، بل أيقنت على جسامة امتلاك الطفل للكفاءات العلمية، ومقدرة البحث وإفاضة التفكير، عن طريق ألعاب تثقيفية وأنشطة مختلفة، ترتب وتحدد بطريقة تستثير التفكير بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص (عبد الفتاح، 2005).

على الرغم من أن وزارة التربية والتعليم تشرف بشكل غير مباشر على هذا النوع من التعليم، إلا أن المسؤولية الفعلية تقع على عاتق الوكالات المحلية والخاصة التي تخدم رياض الأطفال. ويقتصر دور وزارة التربية والتعليم على منح التراخيص اللازمة لرياض الأطفال، وتحديد المواصفات والشروط اللازمة للحصول على هذه التراخيص، وتحديد المناهج والخطوط العريضة للبرامج التعليمية التي يجب اتباعها. وعلى الرغم من أهمية هذه المرحلة، فإن وزارة التربية والتعليم الفلسطينية غير قادرة على الإشراف الكامل على هذه المرحلة؛ لأسباب مالية وغيرها (عفونة، 2014). لذلك تعتمد الأنشطة التربوية في رياض الأطفال على اجتهاد أصحاب رياض الأطفال وخبرتهم في إعداد برامجهم وخططهم، واختيار المناهج التربوية، وطرق عرضها للأطفال ويرجع ذلك إلى كثرة المراجع في رياض الأطفال، وعدم وجود نظام إشراف موحد ودقيق يساهم في جودتها ومرافقها ومناهجها واستمرارية الإشراف، والملاءمة المدرجة في مرحلة التعليم (مهدي، 2017).

وبما أن بيئة التعلم تشجع الإبداع، وتعتبره شرطا ضرورياً للأطفال جميعهم سواء العاديين أو الموهوبين، استوقفني طريقة عرض معلمة قصة للأطفال في إحدى الروضات، بأنها قامت بسرد القصة بطريقة اعتيادية، وكان الأطفال مجرد متلقين ومستمعين فقط ولا يتفاعلون، وعندما طلبت منها أن تستثير عندهم التفكير، فكانت إجابات الأطفال، كالمعتاد، ولم يقوموا بإعطاء أفكار جديدة. فطلبت منها أن تطلب منهم أن يفكروا، وربثما أحست المعلمة بالملل، ولم تعطِهم الفرصة الكافية، وأكملت القصة. من هنا أتت فكرة أن أقوم بعمل برنامج تعليمي قائم على اللعب؛ لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، لهذه الفئة لأهمية المرحلة التي تغطيها الدراسة، وهي مرحلة الطفولة المبكرة (طفل الروضة) وهي المرحلة الأساسية والتأسيسية التي تقوم عليها مراحل النمو اللاحقة، وتأثيرها الاجتماعي، والحسي والحركي، والمعرفي والنفسي، واللغوي السليم. فالنهوض بشخصية الطفل في هذه المرحلة، يؤثر تأثيراً إيجابياً في تكوينه الطبيعي ونموّه. وقد تساعد في تحسين الكفاءة الأكاديمية والمهنية لمعلمي الأطفال؛ لتصميم ألعاب تعليمية للأطفال الصغار وتنفيذها.

وهذا ما بينته بعض الدراسات التي أجريت في فلسطين؛ التي تؤكد على أهمية الألعاب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي مثل دراسة (جيوسي، 2020) التي أوصت على ضرورة احتواء منهج الروضات على ألعاب تعليمية تقوم على إثارة التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وإرفاقها بكتيّب

يوضح طريقة ممارسة هذه الألعاب، وأكدت على تميز الألعاب التعليمية بإيصال المعلومة عن الطريقة التقليدية في التدريس، وهي من أفضل الطرق في جذب انتباه الطفل، وهذا يساعد على بقاء المعلومات في ذهن الطفل، وينسجم مع الألعاب في إيجاد حلول، وإبداع أشكال ومجسمات. ودراسة (أهل، 2009) التي أوصت على ضرورة توفير بيئة مدرسية تشجع على النشاط الإبداعي، وتنمية تفكير الأطفال وقدراتهم، وعقد ورش العمل، وأكدت على امكانية تنمية القدرات الإبداعية، والتفكير الإبداعي عن طريق برنامج اللعب، من خلال التدريب والاهتمام؛ مما يؤدي إلى تطويرهم وتنميتهم في مجالات التفكير، وخصوصا التفكير الإبداعي.

ويمكن التعبير عن مشكلة الدراسة بالسؤال الآتي: ما فاعلية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب؛ لتنمية التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى أطفال الروضة؟

أسئلة الدراسة:

السؤال الرئيس للدراسة:

ما فاعلية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى أطفال الروضة؟

ويتفرع من التساؤل الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:

1) ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) قبل تطبيق البرنامج المقترح؟
2) ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) بعد تطبيق البرنامج المقترح؟

فرضيات الدراسة:

1) لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد القبلية لمستوى التفكير الإبداعي.
2) لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد البعدية لمستوى التفكير الإبداعي.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

- إعداد برنامج تدريبي؛ لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طفل الروضة.
- التعرف على فاعلية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طفل الروضة.

أهمية الدراسة:

تتمثَّل أهمية الدراسة ومبرراتها فيما يأتي:

الأهمية النظرية: تنبع أهميتها من تناولها لموضوع التفكير الإبداعي وبعض مهاراته، وتنمية هذه المهارات، ومن تناولها لموضوع اللعب وتوظيفه في التعليم، وفي تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال، والمساعدة على تطوير مهارات التفكير الإبداعي للأطفال: فمثلاً التعلم من خلال اللعب يوفر تمارين وأنشطة، وألعاب إثراء، وبرامج رياض الأطفال بطرق تشرك الأطفال على التفاعل والمشاركة، ووضع خطط للأنشطة لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لديه.

الأهمية التطبيقية: تقدم هذه الدراسة قائمة بمهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) التي يجب مراعاتها عند التحضير لصفوف الروضة. وتقديم محتوى فكري عن الأنشطة التربوية المصمَّمة؛ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي يمكن استخدامه كدليل في تخطيط مناهج رياض الأطفال وتطويرها وبرامج إعداد المعلم. وتقديم نماذج إرشادية تفيدها عند التدريس في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة.

ومساعدة أولياء أمور أطفال الروضة الذين يمكنهم الاستفادة من الأنشطة التعليمية؛ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لأطفالهم، وتقوية المهارات التي يكتسبها أطفالهم في الروضة.

حدود الدراسة:

- الحدود الزمانية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الأول من العام 2022-2023 م.
- الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في روضة أطفال الرياض في محافظة جنين.
- الحدود البشرية: تم تطبيق هذه الدراسة على أطفال مرحلة ما قبل المدرسة من جيل (5-6) سنوات.

مصطلحات الدراسة:

البرنامج:

- هو مجموعة من الخبرات والألعاب والأنشطة المنظمة، والمقصودة التي يستخدمها المعلم داخل منظومة تعليمية محددة الأهداف والأساليب والنواتج، ووفق أساليب خاصة؛ بهدف الارتقاء بمهارة المتعلم وترغيبه في البحث والاستكشاف، واكتساب مفاهيم واتجاهات تستند إلى فلسفة خاصة برؤية البرنامج (أبو شاويش، 2013).

- **وتعرفه الباحثة**: هو مجموعة من الألعاب والأنشطة لأطفال الروضة التي تهدف إلى تنمية قدرات التفكير لدى الأطفال، وخاصة التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) من خلال التدريب العملي والديناميكي، والتي تشمل الألعاب المناسبة لقدراتهم العقلية والجسدية والعقلية؛ إنطلاقا من وجهة نظر التعليم الحديث.

اللعب:

- هو عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل؛ لإشباع حاجاته النفسية، وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف (العطار، 2021).

- **وتعرفه الباحثة:** هو مجموعة الأنشطة التي تضمنها البرنامج التعليمي المقترح في هذه الدراسة لتنمية قدراتهم الذاتية والعقلية ومهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى الأطفال.

التفكير الإبداعي:

- وعرفه عبد الحق والفلفلي (2014) أنه: "عملية عقلية ينتج عنها عدد من الأفكار الفريدة، تتمثل في تنوع الإجابات المنتجة، والتي تخرج عن الإطار المعرفي لدى الطفل".

- **تعريف الباحثة**: قدرة طفل الروضة على النشاطات الموكلة إليه بتنفيذها بطريقة غير مألوفة أو جديدة، قد يعبر عنها بالدرجة الكلية التي يحصل عليها الطفل في قائمة الرصد من خلال جمع الدرجات الفرعية لمهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، والأصالة):

- **الطلاقة:** قدرة الطفل على توليد أكبر قدر من الأفكار حول موضوع ما خلال فترة زمنية محددة، يتم إعطاء درجات محددة وفقًا لعدد الإجابات التي ذكرها الطفل عن السؤال.

- **المرونة:** قدرة الطفل على تغيير طريقة تفكيره مع تغير الوضع، بتوليد استجابات متنوعة وقدرته على التحرر من الأفكار النمطية، وتعتمد الدرجة على عدد عناصر الإجابات المختلفة التي قدمها الطفل.

- **الأصالة:** قدرة الطفل على ابتكار أفكار جديدة ذات صلة بموقف لم يكن على علم به من قبل تعليمية، تتميز بالجدة والتفرد، تسجل ردوداً أصيلة غير مألوفة للسؤال.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

أولا: الإطار النظري.

- **المحور الأول: الطفولة المبكرة**
- **المحور الثاني: التفكير الإبداعي**
- **المحور الثالث: التعلم باللعب**

ثانيا: الدراسات السابقة.

- **دراسات فلسطينية**
- **دراسات عربية**
- **دراسات أجنبية**

ثالثا: التعقيب على الدراسات السابقة.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً: الإطار النظري

مقدمة: أهمية الطفولة المبكرة وأهمية اللعب في تنمية التفكير:

تعتبر الطفولة من أهم مراحل الحياة، فهي المرحلة التي تشكل شخصية الفرد وتستمر حتى سن الثانية عشرة. وخلال هذه المرحلة يبدأ الطفل في اكتشاف محيطه، وتعلم المشي؛ ويبدأ في تعلم المهارات الأساسية للحياة مثل اللغة، وفي هذه المرحلة هناك سمات مشتركة يشترك فيها الأولاد والبنات، مثل التقليد والمرح. أكد الباحثون التربويون على العلاقة المباشرة بين اللعب والتعليم؛ لأن اللعب هو عملية قوة تعليمية (بن حرز الله، 2021).

والطفولة مرحلة خصبة لتنمية التفكير الإبداعي، يتمتع فيها الأطفال بإمكانات عالية للإبداع، وتكون أدمغتهم نشطة وفعالة، كما أنهم موجهون بالفطرة نحو التعلم والمعرفة؛ لذلك من المهم تطوير مهارات التفكير الإبداعي من الطفولة (العجيلي والدهامشة، 2018).

ويرى بياجيه أن اللعب يعد تعبيراً عن نمو الطفل ومتطلبا أساسيا له، ويرى أنه يرتبط بمراحل نموه، ولكل مرحلة أنماط اللعب الخاصة بها، مؤكّداً أن هذه الأنماط تختلف من مجتمع إلى آخر، ومن طفل إلى طفل حسب مراحل نموه (ملحم، 2002).

فالألعاب التعليمية أدوات فعالة ولها تأثير قوي في تغيير سلوك المتعلمين ومواقفهم، من خلال تزويد المتعلمين بالمعرفة والمعلومات، والمهارات الدقيقة؛ لمواجهة واقع الحياة الواقعية. والتواصل الذي يحتاجه المعلمون في العملية التعليمية،(صوالحة، 2007)؛ لذلك فإن الألعاب التعليمية هي الأنشطة التي يبذل فيها الطفل جهداً معيناً بموجب قوانين معينة، في جو من الفرح؛ بهدف إكساب الطفل المعرفة والمهارات. إذ أشارت سوزانا ميلر أن أفلاطون كان أول شخص أعطى قيمة علمية للعب (ميلر، 1974).

المحور الأول: الطفولة المبكرة

تعد الطفولة المبكرة مرحلة فرعية من مراحل الطفولة، وتعرفها بدير (2007) بأنها رضاعة حتى بلوغ سن 1 أو7 سنوات. تتشكل شخصية الإنسان، وترسي اللبنات الأولى لبناء الإنسان، وتحديد ميوله، وغرس قيم المجتمع وتقاليده، وتنقسم إلى مراحل فرعية. تشمل مراحل الطفولة المبكرة الفترة الأولى من حياة الطفل منذ الولادة وحتى بلوغه عامين، والفترة الثانية من أربع إلى ست سنوات، ويتفق هذا التعريف مع تعريف اليونسكو: حيث يتم تعريفها على أنها الفترة من الولادة إلى دخول المدرسة، ولدعم بقاء الطفل على قيد الحياة، والتنمية والتعلم، بما في ذلك الجوانب المتعلقة بالصحة والتغذية والنظافة والتنمية، رعاية الطفولة المبكرة والتعليم المعرفي والاجتماعي، والجسدي والعاطفي.

خصائص نمو الطفولة المبكرة وعلاماتها:

تتميز مرحلة الطفولة المبكرة بخصائص عدة أهمها: (العناني، 2014)

أنها فترة المفاهيم النفسية والاجتماعية التي يتعرف فيها الأطفال على أنفسهم والآخرين، هذا التكامل الحاسم للأسرة وخارجها، ومشاعرهم اتجاه أنفسهم وأفكارهم عن أنفسهم، تؤثر على ما أصبحوا عليه في المستقبل.

إن السنوات التي تتشكل فيها المفاهيم الأساسية في هذه المرحلة هي التي توسع آفاق القدرات العقلية، والنمو التي تؤثر على اهتمامات الأطفال. والطفولة المبكرة هي مرحلة مهمة من مراحل تطور اللغة، وهي مرحلة من الإبداع والابتكار؛ لأن التطور المبكر للمهارات اللغوية يؤثر على التفكير والنمو الاجتماعي والعقلي؛ فتجمع إبداع الأطفال، وهي مرحلة التحول.

إن سنوات التكوين، ونمو الأخلاق، هي التي تؤثر على رفاهية الطفل النفسية والاجتماعية. إنها مرحلة مهمة من التطور الحسي يتلقى من خلالها الطفل التحفيز من البيئة، ويساهم في التطور المعرفي، والاجتماعي واللغوي والعاطفي. ولهذه المرحلة العمرية إشكالية؛ بسبب المشاكل والصعوبات التي يواجهها الآباء والمعلمين أثناء تفاعلهم مع الأطفال، ومن هذه المشاكل الغضب والخوف والغيرة.

وبعد هذه المرحلة ينتقل الطفل إلى المرحلة التالية، المرحلة الابتدائية أو الثانوية (المدرسة)، حيث يتعلم الأطفال التفاعل بشكل مناسب ومنهجي مع الأطفال الآخرين، حيث يتعرف الطفل على بيئته، ويجرب الأدوات من حوله لاستكشاف هذه البيئة، ويتلقى العديد من الأسئلة والاستفسارات، ويثري علاقته بهذه البيئة. فالأطفال في هذه الفترة يرصدون الأنماط من حولهم ويقلدونها، والبنات يُقَلِّدْن حركات أمهاتهم، والأولاد يقلدون أقوال آبائهم وأفعالهم. واحدة من خصائص هذه المرحلة هي خاصية اللعب، وقد تسبب رغبة الأطفال القوية في تطبيقه في تبني العديد من الآراء في تنشئة أطفال الروضات.

وفيما يخص جوانب تنمية الطفولة المبكرة، يشار إلى أن هناك جوانب عدة منها: العزة (2002)

1- تعلم كيفية الكلام.
2- تعلم كيفية استخدام العضلات الصغيرة.
3- تعلم كيفية التمييز بين الجنسين.
4- تعلم مهارات الكتابة والقراءة والرياضيات.
5- تعلم استكشاف محيطك.
6- تعلم التفريق بين الصح والخطأ.
7- تعلم كيفية التعامل مع الآخرين.
8- تكوين مشاعر مثل الثقة بالنفس.
9- تعلم أن تكون مسؤولاً.
10- صياغة المفهوم.
11- الذات الإيجابية.
12- تعلم العادات الاجتماعية الصحية.
13- تعلم قواعد اللعب الجماعي وقوانينه.
14- تعلم كيفية ممارسة الاعتماد على الذات الشخصية.

مراحل اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة:

يمكن تقسيم اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة إلى ثلاث مراحل فرعية: (العناني، 2014)

أولاً: المرحلة التكوينية (السنة الثالثة): ويدور اللعب هنا حول أدوات التكوين والتشكيل، واللعب بالطين والرمل، والحصى والخرز، والدهانات والمقص والمالتين. فمن خلال الأنشطة الحسية للطفل، يصنع أشكالاً بسيطة باستخدام المكعبات الخشبية، محاكياً ما يراه في البيئة، لكنه لا يستطيع تكوين المفهوم الحقيقي للأشياء، أي عدم قدرته على إعطاء سمات مشتركة لتلك الصفات، في هذه المرحلة يحب الطفل اللعب مع أطفال من عمره، ويلعبون معاً بالطين والسلاسل وفي هذا العمر يحبون اللعب الحر، وعندما يبدأ الطفل في تعلم إتقان المحادثة، يأخذ اللعب بعداً رمزياً، وتصبح اللعبة عملية، ويستمتع الطفل باللعبة؛ لأنها تؤدي الوظائف المحددة التي يحتاجها. جميع الألعاب الحسية الحركية تعد الأصوات والكلام جزءاً مهماً من ألعاب الأطفال، حيث يمارس الأطفال اللعب الإسقاطي الذي يستخدم أصواتهم بوضوح.

ثانياً: مرحلة اللعب الجماعي (3-4 سنوات): يستمر الأطفال في هذا العمر في لعب العديد من الألعاب المذكورة في المراحل السابقة، لكنهم يصبحون أكثر مهارة في استخدام الأدوات والتشكيل والبناء. ويحبون الموسيقى، ويمارسون الرسم، ويدركون أن الأرض هي المكان المثالي للأطفال لوضع أوراقهم فوقها واستخدام ألوان مختلفة عليها، نظراً للاختلاف في خيال الأطفال والحدة، فهو متحمس للقصص الخيالية. فإنهم أيضا يحبون الألعاب الرياضية مثل السلالم والأراجيح، ويلعب دور الكبار، ويميلون للعب مع أشخاص آخرين لفترة زمنية محددة للغاية.

ثالثاً: مرحلة اللعب الاجتماعي التعاوني (السنة الخامسة للطفل): ينمو الطفل جسدياً وعقلياً مما يؤثر على اللعب، مع ذلك يبدأ الأطفال بالميل إلى اللعب الجماعي تدريجيا مع الآخرين، وتميل طريقة اللعب إلى الواقعية، وعلى الرغم من هذه المميزات يمكن القول أنها امتداد للمراحل السابقة.

المحور الثاني: التفكير الإبداعي

التأكيد على التفكير الإبداعي حاجة ملحة لجميع المجتمعات وتهتم المؤسسات التعليمية به، وتقيسه كأولوية قصوى في تعليمهم، حيث يعتبر من أهم العوامل. إن أهم هدف تعليمي؛ لتطوير الطلاب وتعليمهم في الدول المتقدمة هو أحد العوامل المؤثرة، هذا هو أسس المساهمة في العلم الحديث والتقدم الاقتصادي، معتبرا أن كل الطلاب لديهم مستويات مختلفة من الإبداع؛ لأن كل طفل يولد لديه الرغبة في التفكير بشكل خلاق، لكن هذه الرغبة تحتاج إلى طريقة للكشف عنها. المقياس النفسي هو الطريقة الرئيسية للكشف عن الفروق الفردية (محمد، 2014).

مفهوم التفكير:

التفكير في اللغة: اَلْفِكْر، الفكر: إعمال الخاطر في الشيء وقال يعقوب: "يقال ليس لي في هذا الأمر فِكرُ، أي ليس فيه حاجة وأردف يعقوب قائلا:" والفتح فيه أفصح من الكسر" (ابن منظور، لسان العرب، ص: 307).

التفكير اصطلاحاً:

- عرف جروان التفكير بأنه: "عبارة عن سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عندما يتعرض لمثير يتم استقباله عن طريق واحدة أو أكثر من الحواس الخمس: اللمس، والبصر، والشم، والسمع والذوق" (نوفل وسعيفان، 2001).

- التفكير يشمل المهارات المعرفية الأساسية، والتي هي عمليات الإدراك تشكيل المفهوم، الذاكرة، واللغة والترميز من خلال هذه المهارات نستطيع الفهم وحل المشكلات، وبذلك يتكون لدينا معنا للعالم من حولنا. ويعرف جروان (1999) التفكير بأنه "سلسلة من النشاطات العقلية غير المرئية التي يقوم بها الدماغ عندما يتعرض لمثير يتم استقباله عن طريق واحدة أو أكثر من الحواس الخمس، بحثا عن معنى في الموقف أو الخبرة. وهو سلوك هادف وتطوري، يتشكل من داخل القابليات والعوامل الشخصية، والعمليات المعرفية وفوق المعرفية، والمعرفة الخاصة بالموضوع الذي يجري حوله التفكير". وبذلك نستنتج أن التفكير هو عملية ذهنية نشطة حيث نكون في حوار داخلي مع أنفسنا من أجل القيام بعمل ما، أو مشاهدة منظر أو الاستماع لرأي. أحيانا يكون التفكير بسيطاً مثل أحلام اليقظة، أو معقداً عند حل المشكلات واتخاذ القرارات.

- يرى باركز وسوارتز (Parks & Swartz، 1994) أن خارطة التفكير تشتمل على ثلاثة أنواع من التفكير، وهي: الفهم والتوضيح، والتفكير الناقد، والتفكير الإبداعي (جبر، 2004).

مفهوم التفكير الإبداعي:

يمكن تعريف التفكير الإبداعي بأنه نشاط عقلي معقد وهادف تسترشد به رغبة قوية في دراسة الحلول أو تحقيق نتائج أصلية لم تكن معروفة من قبل. يتسم التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد؛ لأنه يحتوي على عناصر عاطفية ومعرفية متداخلة، ويشكل حالة ذهنية فريدة (جروان، 2002).

- عرفه صالح (2011) أنه: "نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول، أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقاً، وهو يتميز بالشمولية والتعقيد؛ لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة".

- وعرفه أبو جلالة (2012) بأنه: "نشاط عقلي استثماري ينطلق من مشكلة أو موقف مثير جاذب للانتباه، ينقل صاحبه من موقف إلى آخر، ومن حل لمشكلة إلى مشكلة جديدة ليصل إلى الحل بطرق جديدة غير مألوفة"؛ لذلك يشعر أن الموقف الذي يواجهه ينطوي على مشكلة تحتاج إلى حل، مشكلة مرتبطة بالتفكير الإبداعي تحتاج إلى أجوبة.

مهارات التفكير الإبداعي:

بدأ البحث حول المهارات الإبداعية مع عالم النفس الأمريكي جيلفورد Guilford ومجموعة من معاونيه، وطرحوا بعض الفرضيات حول عوامل التفكير الإبداعي الواضح. (خلف، 2011) فالإبداع هو مجموعة من القدرات أو المهارات، إذا تم تطوير مهاراتها لدى الأطفال وتدريبهم لاستخدامها، من الممكن تطوير إبداعهم (الجعفري والديب، 2013).

اختلفت المراجع في عرض مهارات التفكير الإبداعي، فمنها حددت مهارات التفكير الإبداعي في المرونة والطلاقة والأصالة مثل(عبد السلام، 2009). وأضاف بعضهم الحساسية للمشاكلات مثل (الجعفري والديب، 2013) وبعضهم أضاف القدرة على إيقاف الاتجاهات وتحليلها، وتوليفها وتقييمها والتنبؤ بها على سبيل المثال (الهويدي، 2007)، وآخرون اعتبروا الخيال من مهارات التفكير الإبداعي، مثل (السليمان، 2008) و(خضر، 2011).

- الحساسية اتجاه المشكلات: التي حددها (الجعفري والديب، 2013) أي قدرة الفرد على رؤية مشكلة تحتاج إلى حل في موقف معين. يمكن قياس هذه القدرة من خلال بعض الظروف، وفي هذه الحالة يُطلب من الفرد أن يذكر بعض المجالات التي يمكن تحسينها. ويرى (أبو ندى، 2004) أن إدراك الفرد لوجود المشكلة هو الخطوة الأولى للنظر في المشكلة، والتفكير العلمي أساسي يضاف إلى ذلك القدرة الأساسية للتفكير الإبداعي، ويمكن للمبدع الحقيقي أن يكون على دراية بنواقص الآخرين؛ بسبب الإلمام بهذه الأخطاء أو المشاكل والتعايش معها.

- الطلاقة: تتضمن الطلاقة كمية الإبداع. تشير الطلاقة إلى تنوع الأفكار التي يمكن للأطفال أن يتوصلوا إليها. ومن سمات الإبداع أنه يحتوي على متطلبات مناسبة للبيئة الحقيقية؛ لذلك يجب استبعاد الأفكار العشوائية؛ بسبب نقص المعرفة من الأساطير والجهل...إلخ (سلمان، 2012).

- المرونة: تشمل المرونة الجوانب النوعية للإبداع، والمرونة تشير إلى تنوع أفكار الأفراد المبدعين؛ لذا فهي تشير إلى درجة الصعوبة التي يواجهها الأفراد في تغيير موقف معين أو وجهة نظر نفسية. على سبيل المثال: الشخص الذي يصرّ على فكرة معينة، أو يصبح جامدًا فيها يعتبر أقل إبداعًا من الطالب الذي يتمتع بتفكير مرن، ولا يمكنه التغيير إلا عند الضرورة (أبو شاقور، 2013).

- الأصالة: الأصالة من أهم جوانب التفكير الإبداعي؛ لأن أي منتج لا يكون إبداعيًّا إذا لم يكن له تفرد وجدة، وعدم تقليد أفكار الآخرين ومنتجاتهم،(أبو ندى، 2004) ويعرف الشربيني والصادق (2002) "الأصالة بأنها: القدرة على إنتاج عدد من الأفكار خلال فترة زمنية محددة، وذات ارتباطات غير مباشرة بالموقف المثير، على أن تتصف تلك الأفكار بالمهارة، أو أن تكون غير شائعة أو نادرة من الوجهة الإحصائية".

- الخيال: التخيل نشاط عقلي يولد رؤى جديدة، فالعالم المرئي مليء بالصور والرموز، والخيال يحتاج فقط إلى استخلاصها واستيعابها من خلال آلية نفسية، وتحويلها إلى صور ذهنية تشكل رؤى إبداعية (الكناني وديوان، 2012).

يتضح مما سبق أن تنوع المهارات التي تجسد الإبداع، وتميز الإبداع الفردي وكذلك قدراته، تؤكد تفرده واختلافه في جوهر التفكير. والقدرة على التعامل مع المواقف والمشكلات المختلفة، والتعامل مع المواقف والمشكلات بطريقة ذكية؛ لتحقيق حلول فريدة ومميزة ومبتكرة.

أهمية تنمية التفكير الإبداعي في رياض الأطفال:

الطفل المبدع هو من لديه الفضول ولديه الرغبة في المعرفة واستكشاف العالم المحيط، وكذلك الرغبة في طرح الأسئلة؛ وفهم كل الأشياء الجديدة في العالم الخارجي (موسى، 2010) وإبداع الطفل والسلوك يظهر عندما يواجه بعض المواقف الجديدة التي تشبه تجربته وعمره. ومن سمات الطفل في هذه المرحلة أنه يتعلم من خلال تفاعله الحسي المباشر مع العناصر البيئية المحيطة، بما

في ذلك اللعب والاستكشاف والمحاكاة، والمحادثة والمناقشة، يعلو مركزه بالحث ونمو الثقة بنفسه، وإحاطته بمقدرته وكفاءته وموهبته وذكائه (خير الله، 2010).

ويساهم تطوير التفكير الإبداعي في تنمية الإدراك الذاتي والمواهب الفردية، كما يساعد على تحسين إنتاجية المجتمع بأسره من حيث الثقافة والعلوم والاقتصاد. يمكن تحقيق مهارات التفكير الإبداعي من خلال الأنشطة والتمارين المختلفة. على سبيل المثال، يمكنك أن تحكي لطفلك قصة وأن تسأله في نهاية القصة عن أفكاره حول نهاية القصة، أو يمكنك أن تسأله عن توقعاته، ولماذا تحدث أشياء مثل هذا وذاك، ويمكنه أن يطور حساسيته اتجاه المشاكل من خلال طرح أسئلة حول بعض المشاكل التي تسببها المشاهدة المتكررة للتلفاز. في مواجهة المواقف المختلفة، والتفكير في المشاكل التي واجهها أو حلول المشاكل من زوايا مختلفة، مع تفكير أعمق، سيكون من الأفضل له أن ينال التميز والمؤهلات المتميزة، ويضعه في مصاف التقدم والتقدم. (فرج، 2018).

معوقات التفكير الإبداعي:

يرى (الجعفري وإبراهيم، 2019) ان هناك العديد من المعوقات التي يمكن أن تعيق التفكير الإبداعي في مرحلة ما قبل المدرسة، منها:

1- المعوقات الشخصية: تشير إلى الإعاقة المتعلقة بالفرد نفسه، وتشمل: عناصر الافتقار الفردي إلى التفكير الإبداعي، بما في ذلك الثقة بالنفس، وقلة الخيال، والانحياز للأفكار التقليدية، وقلة المسؤولية، وعدم الثقة بالنفس، وصعوبة في التفكير. وإدراك المشاكل من زوايا متعددة، وعدم الأمان والخوف، ونقص القدرات العقلية، والبحث الدائم عن حلول بسيطة، والموقف السلبي اتجاه بعض الأفكار.
2- المعوقات الأسرية وتشمل: المستوى الاقتصادي والاجتماعي منخفض، ومستوى التعليم الثقافي منخفض، والاتجاهات السلبية للتنشئة الاجتماعية القائمة على الهيمنة والسيطرة وقلة الاهتمام.
3- المعوقات الاجتماعية: وتتجلى في نوع الثقافة التي يحملها الطفل، وطريقة تربية الطفل وتنقسم الحواجز الاجتماعية إلى (حواجز ثقافية، حواجز عاطفية، حواجز معرفية).
4- المعوقات المدرسية: تلعب المدارس دورًا رَئِيسِيًّا في تنمية التفكير الإبداعي، ومع ذلك، هناك العديد من الحواجز التي تحد من التفكير الإبداعي، وهي: التعليم الموجه نحو النجاح، والاختبارات المدرسية التي تقيس التحصيل ضمن نطاق معين، والامتثال لضغط

الأقران، والجو الاستبدادي، والجو التنافسي، والتركيز على الامتحانات، والتركيز على النظام، الاهتمام بالوقت، التضحية برغبة الطفل للمواصلة في العمل.

5- العوامل الخارجية.

المحور الثالث: التعليم باللعب

يعد اللعب نشاطًا مهمًا يقوم به الأفراد ويلعب دورًا مهمًا في تكوين شخصية الطفل؛ لأنه ظاهرة سلوكية منتشرة في كل مكان في العالم البيولوجي. بشكل عام، العلاقات مفتوحة أمامه، ويتعلم ضبط النفس من خلال اللعب الجماعي، وينسق مع الفريق، وينسق سلوكه مع أدواره المشتركة داخله (المنير، 2011).

ويعرف بلقيس ومرعي (1987) اللعب بأنه: "نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فرديا او جماعيا، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءاً من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع"(بلقيس ومرعي، 1987).

أنواع اللعب: (عبد اللطيف وآخرون، 1995)

تعتمد بعض الألعاب على حركة عضلات الأطفال، وترتبط بالاستكشاف وحل المشكلات والابتكار. وأشار إلى اللعب التخيلي، والمسرح الدرامي، واللعب الجماعي، واللعب باستخدام مواد الإبداع الفني، يضاف إلى ذلك الأنواع الأخرى من اللعب التي تجري في المنزل، وفي رياض الأطفال وحوله ومنها.

1- اللعب الجسدي: من أكثر أنواع اللعب شيوعًا عند الأطفال اللعب الجسدي والحركي. كما يمكن رؤيته، يتطور هذا النوع من اللعب: من اللعب الفردي البسيط والتلقائي إلى اللعب الجماعي الأكثر تنظيماً مثل: اللعب الحسي-اللعب الحسي الحركي، وألعاب التحكم والسيطرة، واللعب الخشن، واللعب الجماعي.
2- اللعب المسرحي الدرامي: وهي مرتبطة بقدرة الطفل على التفكير بشكل رمزي، ويتضح ذلك عندما يضع الطفل دميته في العربة ويتجول فيها، ويأخذ الطفل دور شخص بالغ ويعكس نموذجًا إنسانيًا.

3- اللعب الهيكلي: في سن السادسة يبدأ الطفل في البناء والتشييد باستخدام المواد بطريقة محددة ومناسبة، وقبل سن السادسة يكون مكانا عرضيا حيث يضع الطفل الأشياء بجانب بعضها البعض، إذا كانت هذه الأشياء تُشكل نموذجًا مألوفًا، سيشعر بالسعادة والسرور، ويتطور مع مراحل نمو الطفل المبكرة من اللعب الاصطناعي، حيث يركز على بناء النماذج، مثل صنع عجينة على شكل جبل، باستخدام القص واللصق، والتلوين وجمع الأشياء.

4- الألعاب الفنية: أنشطة أداء فني تقوم على التعبير والذوق الجمالي والحس الفني. تشمل الأنشطة التي تعبر عن ذلك: الرسم والموسيقى.

5- الألعاب الثقافية: تلك الأنشطة التي تهم الفرد وتلبي احتياجاته وفضوله، ويعبر عنها بالعطش للمعرفة، واكتساب المعلومات، والإلمام بالعالم من حوله. عادة ما تكون هذه الأنشطة أنشطة عقلية مثل القراءة أو مشاهدة الأعمال الدرامية، أو البرامج التلفزيونية.

نظريات الألعاب:

هناك العديد من النظريات والآراء حول اللعب وفقا لمختلف العلماء والخبراء الذين درسوا هذا الموضوع وفقا للاتجاهات الفلسفية، وفيما يلي تصنيف النظريات:

1- النظريات الفلسفية القديمة:

- **نظرية الطاقة الزائدة:**

من أقدم النظريات التي حاولت شرح اللعبة، صاحب هذه النظرية هو (فردريك شيلر) و(هربرت سبنسر) عام 1875. من هذه النظرية أن اللعب أُحدثَ نتيجة لوجود طاقة زائدة غير ضرورية، مثل رقص الأطفال، والصراخ، والتصفيق، والنقر بِأَقْدَامِهِمْ هي فقط لإطلاق الطاقة الزائدة (العطار، 2003). تم بناء هذه النظرية نتيجة المراقبة الدقيقة لمجموعات الحيوانات، فالحيوانات لا تلعب، إلا إذا كانت لديها الطاقة الزائدة بعد تناولها طعامها (الكريديس وباحاذق، 2019).

- **النظرية التلخيصية:**

صاحب هذه النظرية هو (ستانلي) يشير إلى أن اللعب هو اختزال للكثير من الأنشطة المتنوعة التي سار بها البشر عبر العصور، ليس كتحضير للتدريب للأنشطة المستقبلية أو لمواجهة صعوبات الحياة، فالقفز والتسلق والجري وجمع الأشياء المختلفة من حوله هي ألعاب فردية أو جماعية غير مخططة، وهذا يدل أن أول ظهور للمجموعة في حياة الإنسان، والذي يمثل مراحل تقدم الحياة، عندما يمسك الحيوان وسخره لمنفعته، كذلك الطفل عندما يجمع أصدقاءه حوله للعب، وهذا أسلوب الحياة (السلوم، 2000).

- **نظرية الإعداد:**

هذه النظرية (Gorse Karl) و(Hall Stanley) وتقوم على حقيقة أن ألعاب الأطفال تعد الأطفال للحياة المستقبلية والعمل الجاد في المستقبل، فالإناث يقلدون سلوك أمهاتهم في الألعاب والذكور يقلدون آباءهم، واللعب وظيفة مهمة في إعداد الأطفال للحياة المستقبلية. وبالتالي يمكن وصف السنة التحضيرية التي يمارس فيها الكائن الحي قدرا أكبر من الحرية في لعبته (السراج، 1986).

- **نظرية الاستجمام:**

تفترض هذه النظرية أنه عندما يستخدم الشخص عضلاته وأعصابه بطريقة مختلفة عن تلك التي يستخدمها في العمل؛ فإنه يعطيها فرصة للراحة (السلوم، 2000) يقول العالم (باتريك) لتأييده النظرية "إن نشاط اللعب لا يتطلب توتر الأعصاب أو شدة التركيز والانتباه التي بها المجهود الذهني (القرغولي والمفتي، 1989).

- **نظرية الاسترخاء:**

يؤدي اللعب وظيفة أخرى كما أوضحها العالم (كارت)، فاللعب يتميز بتهدئة الحالة النفسية للفرد من خلال إرضاء ميوله. وهذا الاستياء يخلق حالة من التوتر والإحباط؛ لذلك يمكن للأفراد إشباع ميولهم بهذه الطريقة بدلاً من قمعها أو إشباعها بوسائل غير مشروعة، والتداعيات النفسية التي تنتج عنها (الغامدي، 2022).

- **نظرية اللعب الاجتماعي:**

يرى باحثو هذه النظرية (diler and McCranko) أن أهمية اللعب تكمن في حاجة الطفل إلى إشباع الحاجات والميول الاجتماعية، وأن نشاط الطفل يعتمد على العمر الزمني وخصائص كل مرحلة. الأمر يستحق ذلك من نموه مع تقدم العمر، يصبح الطفل أكثر اجتماعية في موافقه؟ ولأن البيئة الاجتماعية هي أكثر مجالات الدوافع الشخصية تعتمد في إشباعها على المثيرات الاجتماعية (العطار، 2021).

2- نظرية التحليل النفسي:

تحدد نظرية التحليل النفسي للعب العلاقة المتبادلة بين لعب الأطفال، والجوانب الانفعالية والعاطفية للنمو والتطور. الطفل الذي يضرب الدمية، تعكس هذه الصورة محاولات هذا الطفل للتغلب على بعض التجارب التي تهدده بشكل مباشر. وهكذا وجد (فرويد) أن اللعب هو الطريقة الطبيعة للشفاء الذاتي، خاصة في السنوات الأولى من الحياة؛ لذلك تم اعتماد لعب الأطفال كطريقة تشخيصية للمرض النفسي عند الأطفال (آل مراد، 2004).

3- النظرية التطورية (النمائية) نظرية جان بياجيه:

تفسير نمو الذكاء عند بياجيه يرتبط بنظرية اللعب ارتباطا قويا. وهو يرى أن وجود عمليات التعبير والتكيف ضروري لنمو الكائن الحي. تعطى نظرية بياجيه المسرحية وظيفة بيولوجية هذا هو التكرار النشط والتدريب على الوعي الطرفي، ثم يتم تمثيل التجارب الجديدة عقليا وتصويرها بشكل مناسب؛ لنمو سلسلة من الأنشطة. التمثيل والمحاذاة، يشير إلى الأنشطة التي يقوم بها الأطفال؛ لتحويل ما يتلقونه من أشياء ومعلومات لأنفسهم تشكل جزءا منهم، يرى بياجيه أن اللعب هو تعبير عن نمو الطفل وأحد متطلباته الأساسية (العطار، 2020).

أهم الألعاب التي طورها بياجيه هي:

1- لعب السيادة
2- اللعب الرمزي
3- اللعب المنظم

4- النظرية البيئية (المواقف السلوكية):

تشرح اللعب بالحالة السلوكية وبيئة اللعب، ومنذ أوائل الثلاثينيات من القرن التاسع عشر، حاول عدد قليل من الباحثين تطوير مفهوم النظرية البيئية في مواضع اللعب، إذ إن ردة فعل الأطفال على اللعبة نفسها في مواضع متشابهة مع اختلاف الأشخاص تكون نفس الشيء (عبد الواحد، 2018).

5- نظرية التنشئة الاجتماعية:

- نظرية الارتباط الشرطي (المثير- الاستجابة):

اكتشف عالم النفس الروسي إيفان بافلوف الطريقة التي أصبحت أساس نظرية المثير والاستجابة استناداً إلى التكييف البسيط، ويوضح الأمريكي واطسون أن المنبهات المقدمة يمكن أن تثير ردود فعل محددة لدى البشر كما تعمل في الحيوانات. وظهر هذا الاتجاه عند مجموعة من العلماء مثل سينسر، دولارد، ميلر، دوث، هل (الكريديس وباحاذق، 2019).

- نظرية التعويض:

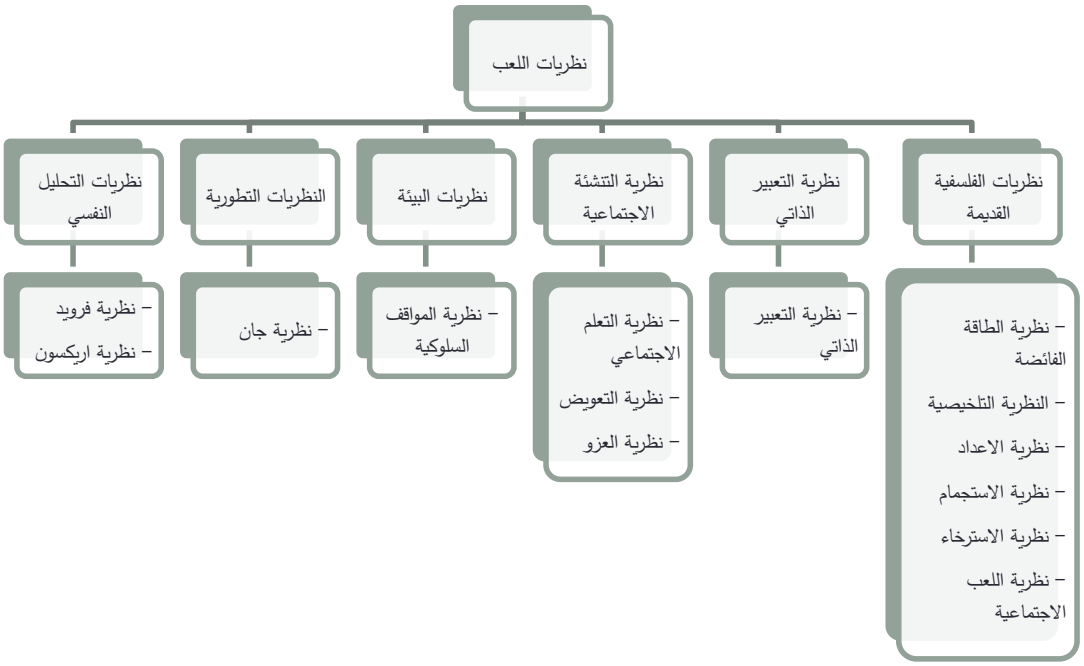
حللها علماء النفس لكشف كيف يتعلم الناس التعامل مع الصراع المستمر والإحباط المتكرر والتصرف فيه، تؤمن هذه النظرية بأن الأفراد مدفوعون للعب؛ من أجل التعويض عن الشعور بالعجز اتجاه شيء ما؛ من أجل تحقيق التميز في جميع المجالات (العامري، 2018).

- نظرية العزو:

ظهر العديد من نظريات الإسناد في العقدين الماضيين كانت أحدثها نظرية لفتت انتباه الباحثين، ودعمتها بأبحاث وتقييمات تجريبية من قبل خبراء، ومعلمين ومعالجين وباحثين حول سلوك اللعب. نظرية موقع التحكم الداخلية والخارجية التي قدمها جوليان (روتر) في عام 1966، في هذه النظرية، يتم توحيد اللعب حسب الأسلوب في هذه النظرية، يعرض الأفراد مدخلاتهم ومخرجاتهم السلوكية، ويتحدد سلوك اللعب من خلال مكان سيطرة الفرد (آل مراد، 2004).

6_ نظرية التعبير الذاتي:

تعتبر نظرية التعبير عن الذات من أحدث نظريات اللعب، فهي تدعي أن البشر مخلوقات تستمتع بالنشاط، وتؤثر اللياقة البدنية بشكل كبير على أنواع الأنشطة، والأحداث التي يمكنه ممارستها. وميوله النفسية الناتجة عن احتياجاته الفسيولوجية، وعاداته وردود أفعاله وميوله تدفعه إلى أنماط لعب معينة، ومن أبرز أعلام هذه النظرية ميتشل وماسون (الغامدي، 2022).



بعد مراجعة الباحثة لنظريات اللعب توصلت إلى ما يلي:

- استحوذ موضوع اللعب على اهتمام كثير من العلماء والباحثين. قدم كل منهم نظرية؛ ففسر ظاهرة اللعب من وجهة نظره الخاصة.

- كل النظريات السابقة لا تتنافس في شرح اللعب وطبيعته ولكنها تكمل بعضها البعض. وتشرح كل واحدة حدثاً واحداً؛ فتفسر كل نظرية منها مظهرا من مظاهر اللعب.

- لم تقدم جميع النظريات السابقة شرحاً شاملا لوظيفة اللعب، ولكن بما أن اللعب مثل أي نشاط بشري آخر يجب تحفيزه، فاللعب ليس سوى تعبير تلقائي عن المتعة.

وخلاصة الحديث ترى الباحثة أنه من وجهة نظر علمية تطبيقية، عند التعامل مع أية نظرية، هناك ميل قوي للعب، ولا يمكن إنكار أنها طبيعية وتلقائية، وهذه الوسائل يتم استخدامها بشكل فعال.

- الوسائل النظرية الأقرب إلى موضوع بحثي الحالي هي النظرية البيئية، والنظرية التطورية، ونظرية الإعداد، والنظرية التلخيصية.

- مراحل تطور اللعب عند الطفل:

- "يشرح بياجيه أن اللعب يمر بمراحل نمو تتوافق مع مرحلة نمو الطفل، ونضجه البدني، والعقلي، والنفسي، والاجتماعي، ويوضح ذلك بقوله" إن ألعاب الصغار تتغير شيئا فشيئا بحكم تطورها من الداخل لتصبح بناء مكيفا يستلزم البناء باستمرار "(بياجيه، 1989) ويربط بياجيه مراحل اللعب بمراحل نمو الطفل والجدول الآتي يوضح ذلك:

جدول (1)

يوضح علاقة مراحل اللعب بمراحل نمو الطفل

- العمليات العقلية	- مرحلة اللعب	- الفترة الزمنية
- المرحلة الحسية الحركية	- اللعب الاستكشافي	- من الميلاد-18 شهرا
- مرحلة التفكير التصوري	- اللعب الإيهامي	- من 18 شهرا – 7 أو 8 سنوات
- مرحلة العمليات المادية المحسوسة	- اللعب الاجتماعي	- من 8 سنوات – 11أو 12 سنة
- مرحلة العمليات المجردة	- اللعب والمحاكاة	- من 12 سنة – إلى الكبر

الأساسيات التعليمية للعب:

اللعب ليس مضيعة للوقت أو الطاقة، ولهذا السبب ابتكر أنصار تكنولوجيا التعليم شعارا" تعلم واستمتع "والذي سيسمح للمعلمين بالجمع بين الاثنين اللعب والتعلم، ولكن ما هو المبدأ وراء تعيين المعلمين اللعب في الفصل؟ وما هي العوامل التي يجب مراعاتها ومتى؟ (سليمان وعبد الفتاح، 2004).

1- عامل العمر: يختلف لعب الأطفال عن لعب المراهقين من حيث أن أنواع اللعب الفردي واللعب الجماعي يسود كل منهما في مرحلة واحدة دون غيرها؛ لذلك يمكن التنبؤ بأنماط اللعب للمراحل الآتية. ومن الأمثلة على ذلك اللعب الاستكشافي الذي يهيمن على مرحلة الطفولة المبكرة، والمرحلة التالية هي اللعب الفردي مثل اللعب بالدمى، ثم اللعب الموازي في حضور الطفل وليس معه، ثم مرحلة المشاركة، واللعب الجماعي...إلخ.

2- عامل الجنس: يلعب الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة بغض النظر عن الجنس، فهم يشاركون في اللعبة دون تمييز، ولكن بعد دخول المدرسة، يبدأ الجميع في إدراك تمييزهم الخاص، ولكن عندما يدخلون المدرسة، يبدأ كل منهم في فهم أنه موجود في المدرسة. إطار المناهج الدراسية ضمن الدور؛ لذلك يختارون ألعابًا مناسبة لأدوار الجنسين من لون لعبة من اختيارهم ينتمي إليه. وقد أظهرت الدراسات أن الأولاد يفضلون الألعاب التي تتسم بالعنف، بينما تفضل البنات الألعاب التي تتسم بالهدوء. عبّر (سينجر) عن هذا التفسير عندما وجد أن الذكور يمارسون اللعب التخيلي أكثر من الفتيات.

3- العوامل الثقافية: لعب الأطفال مليء بالعادات والتقاليد، وتنتقل أشكال وأنماط اللعب من جيل إلى جيل من خلال التقليد في ثقافات مختلفة. القيم الاجتماعية والتعبير عن رغبات الأطفال ومحاولة التصرف كبالغين في هذا المجتمع أو ذاك. وجدت دراسة أخرى للأطفال السود والبيض في سن الرابعة في الولايات المتحدة أن ما يميز السود عن البيض هو ثراء الحركات وتنوعها، فسر الباحثون هذه النتيجة على أنها ثقافة السود تشجع الرياضة أهم من ثقافة البيض.

4- العوامل الاجتماعية: يميل اللعب إلى الانتقال من الفردية إلى روح المجموعة، فكلما كبر الطفل أصبح قادرًا على تكوين صداقات، ينتقل المركز المتمركز حول الذات من تبني التفكير الجماعي في اللعب، وتشكيل اللعب الجماعي وبناء الفريق والمنافسة بين الفرق والمجموعات. تلعب مجموعات الأفكار دورًا مهمًا في الحياة النفسية للطفل، حيث تمثل المجتمع والعواطف، وتساعده على الخروج من الثقة بالنفس، والدخول إلى عالم الآخرين.

مبادئ استخدام الألعاب التعليمية في الفصل:

يمكن أن تؤدي أنشطة اللعب والألعاب في العملية التعليمية إلى إثراء نمو الطفل وتعلمه إذا أخذ المعلمون في الاعتبار المبادئ الآتية: (عبد اللطيف وآخرون، 1995: بلقيس ومرعي. Carol and Lee,1986)

- اختيار الألعاب بناءً على أهداف تعليمية وتعلمية محددة تقدم مساهمة فريدة في تعلم الطلاب وتركيزهم.

- تنظيم الألعاب بطريقة يمكن لجميع الطلاب المشاركة فيها.

- وضع خطة لاستخدام اللعبة في عملية التدريس، والتعلم في الفصل الدراسي بطريقة مخططة، بحيث لا يطغى الاستمتاع بحالة اللعبة على الهدف الرئيسي لاستخدام اللعبة، مع الاحتفاظ بجميع أدوات اللعبة وموادّها في يد لاتباع الخطوات المحددة العب اللعبة واستخدم اللعبة خلال الوقت المحدد للنص حتى يتحقق الغرض من استخدامها.

- إبلاغ الطلاب المشاركين بأهداف اللعبة، وقواعدها، وتعليمات المشاركة قبل بدء عملية اللعبة.

- تقييم تأثير الألعاب على المفاهيم المكتسبة، والمعلومات، وإثراء المهارات وتعزيزها، ومعرفة القيم والمواقف المرغوبة المكتسبة أثناء الألعاب.

اللعب لتطوير القدرات الإبداعية:

أظهر عبد اللطيف وآخرون (1995) أن الألعاب التعليمية لها ست وظائف أساسية: تتمثل بتحقيق التطور الجسدي والحركي، وتحقيق الاستكشاف والتعلم، وتحقيق التوافق النفسي مع الأشياء، وتحقيق المعرفة والمفاهيم والمبادئ التعليمية، وتطوير اللغة، وتحقيق التعبير والتنشئة الاجتماعية. وتنمية القدرات الإبداعية بالنسبة للأطفال، وترتبط وظيفة اللعب هذه بوظائف أخرى، وخاصة الاكتشاف.

يتأثر التفكير والإبداع بالعديد من العوامل بما في ذلك الذكاء والنضج، والعوامل البيئية والاجتماعية، والتعليمية والثقافية. يتطور تفكير الشخص مع تطور نموه، وتوافر الظروف التعليمية المناسبة للطفل، فهو من يوجهها كأداة لتنمية تفكيره، ويختار الألعاب التي تشجعه على التفكير علمياً وتنمي الموقف والسلوك. إحدى الألعاب العلمية؛ لتحقيق ذلك تسمى التفكير العلمي. على سبيل المثال، أعط الأطفال شريطين من الورق، وأطلب منهم تكديس كل شريط، والنفخ بين الشريطين. بالطبع هناك صوت. أطرح على الطلاب الأسئلة الآتية: ما مصدر الصوت؟ هذا يحفز الطلاب على التفكير، ويقودهم إلى الإجابة الصحيحة.

ويهدف نظام التعليم إلى استثمار القدرات الذهنية لدى المتعلمين في المراحل التعليمية ابتداء من مرحلة رياض الأطفال. وتطوير البرامج التعليمية التي تنمي المهارات، والقدرات العقلية المختلفة بما في ذلك التفكير الإبداعي؛ لذلك لم تعد البرامج التعليمية الحديثة المطبقة في رياض الأطفال تركز على ملء عقول الأطفال بالحقائق والمعرفة، بل تؤكد على أهمية اكتساب الأطفال للمهارات العلمية. وتنظم وتوضح مجموعة من مهارات البحث والتفكير من خلال مجموعة متنوعة من الأنشطة والألعاب التعليمية. مصممَ بطريقة تحفز التفكير بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص (سليمان وعبد الفتاح، 2004).

دور رياض الأطفال في استثمار اللعب:

تعمل رياض الأطفال على إعداد الأطفال للتعليم الابتدائي، فهي تكمّل وتدعم دور الأسرة في تربية الأطفال، وتنشئتهم الاجتماعية؛ المرحلة المدرسية. تدرك الأسر الأهمية التربوية لرياض الأطفال، ومن مؤشرات هذا التصور تزايد الطلب والحماس لدى الأسر؛ لإرسال أبنائها إلى رياض الأطفال. الأسس والمبادئ التي على معلمي رياض الأطفال الالتزام بها (عبد اللطيف وآخرون، 1995؛ بلقيس ومرعي، 1986 1987):

- يشجع معلمو رياض الأطفال النمو البدني والحركي والحسي من خلال توفير ركن غني بالألعاب، حيث يمكن للأطفال ممارسة الأنشطة، والتدريب والتمارين؛ لتوفير فرصة النمو هذه وتخصيص الوقت الكافي. يمكن الاستثمار وتنظيم الألعاب التي تلبي الاحتياجات، ضع في الاعتبار تنوع اللعبة.

- توفير الألعاب التي تساعد الأطفال على الاكتشاف والتخمين، والبحث والتفكير، والألعاب التي تطور السلوك الاجتماعي للأطفال وتعليم القيم والقواعد الاجتماعية المناسبة؛ حتى يتمكن الأطفال من العمل معًا لتطوير أنفسهم واختيار الألعاب التي تعبر عن ميولهم ورغباتهم واهتماماتهم في تحقيق الأهداف المتعلقة بتنمية المهارات اللغوية من خلال التواصل المستمر مع الأطفال وزملائهم، والتفكير في جو من الحرية والأمان والعواطف.

- اختر الألعاب التي تمنح طفلك الفرصة للتعلم، وفهم المفاهيم والمبادئ والحقائق والمعرفة بطريقة بسيطة ومباشرة.

ثانيا: الدراسات السابقة:

يمكن تقسيم الدراسات إلى ثلاثة أقسام دراسات فلسطينية، ودراسات عربية، وأخرى أجنبية كما يلي:

الدراسات الفلسطينية:

- **دراسة جيوسي (2020).**

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أثر الألعاب التربوية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكم في الفصل الدراسي الثاني 2018-2019. استندت الدراسة إلى روضة أطفال (ABC) بأسلوب المنهج التجريبي. تكونت عينة الدراسة القصدية من (24) طفلا وطفلة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية مكونة من (12) طفلا وطفلة، ومجموعة ضابطة مكونة من (12) طفلا وطفلة. واستخدم الباحث اختباراً خاصا بالإبداع من إعداده.

أسفرت الدراسة عن النتائج الآتية: وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات الأطفال في مجموعة التدريب (التعلم باللعب)، والأطفال في المجموعة الضابطة الذين يتعلمون بالطريقة التقليدية. في درجات اختبار التفكير الإبداعي لصالح مجموعة التدريب.

وقدم البحث أهم التوصيات؛ لتشمل الألعاب التربوية التي تحفز التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مناهج رياض الأطفال، وكتيّب خاص يشرح كيفية تحضير هذه الألعاب وتنفيذها.

- **دراسة أهل (2009).**

هدفت الدراسة إلى تطوير برنامج لتعزيز الإبداع لدى الأطفال في غزة، ومعرفة تأثير البرنامج يقوم البرنامج على تنمية أبعاد الإبداع الأربعة، (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل). واتبعت المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (20) طفلاً، منهم (10) إناث مجموعة التجريبية و(10) إناث مجموعة ضابطة، واعتمدت العينة عشوائياً، والتطبيق باستخدام اختبار تمهيدي لمقياس التفكير الإبداعي من إعداد Toarnes الصورة (ب) وبرنامج تدريبي من إعداد الباحث، وخرج البرنامج بآثار إيجابية على الأطفال، وتنمية الإبداع من الأنشطة المتنوعة.

ومن بين التوصيات ضرورة توفير بيئة مدرسية تشجع على النشاط الإبداعي وتنمية تفكير الأطفال وقدراتهم وعقد ورش العمل، هذا فضلاً عن ورش عمل لكثير من المهتمين؛ للحصول على مزيد من التدريب في طرق تنمية الإبداع.

الدراسات العربية:

- **دراسة كامل وآخرون (2022).**

هدفت هذه الدراسة إلى تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من خلال أنشطة إعادة التدوير، واستخدمت اختبار Torrens للتفكير الإبداعي (Picture A- B) وبرنامج قائم على أنشطة إعادة التدوير. بالنسبة لأطفال الروضة، والتي طبقت الدراسة على 72 طفلا وطفلة من رياض الأطفال المستوى الثاني من إعداد الباحثين. واستخدمت المنهج شبه التجريبي. وَوُجدَ أن هناك فرقا بين متوسطي درجات العينة الضابطة، والعينة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار صور(Torrens A- B) لصالح المجموعة التجريبية ولصالح العينة التجريبية، مما يدل على فعالية التطبيق. وقال فريق البحث إن البرنامج يعتمد على أنشطة إعادة التدوير، كما أشار إلى أن البرنامج كان له تأثير قوي على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال. روضة مدرسة العثمانية بمحافظة أسيوط.

توصي الدراسة بتجنب الأساليب التقليدية في تعليم الأطفال، واستخدام الأساليب الحديثة ودمج إعادة تدوير المخلفات في مناهج الأطفال.

- **دراسة حريبة ومجيدر (2021).**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستوى التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال في الجزائر. من وجهة نظر جليسة الأطفال، تم استخدام منهج وصفي لهذا الغرض، من خلال تصميم ملف مجتمع من 20 مربية أطفال في رياض الأطفال واختيرت من خلال المسح الشامل لثلاث روضات، في جبيل. واستخدمت الاستبيان كأداة للدراسة،

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي: استخدام الألعاب اللغوية دورًا مُهِمًّا في تنمية الطلاقة لدى أطفال رياض الأطفال، واستخدام اللعب التركيبي مهم في تنمية الانتباه إلى المهارات

التفصيلية في رياض الأطفال، واستخدام اللعب الجماعي مهم في تنمية مهارات البراعة لدى أطفال الروضة.

وأوصت بضرورة استخدام التعليم القائم على الألعاب في المؤسسات التربوية، خاصة أنه يجذب انتباه الطفل ويحفزه على التعلم. يجب تصميم الألعاب التعليمية؛ لتناسب قدرات الطفل النفسية، والمعرفية، واللغوية، والاجتماعية، والتقنية. وتطوير برنامج تدريبي يعتمد على استراتيجيات الألعاب التعليمية؛ لمعالجة مجموعة متنوعة من المهارات الإبداعية، واللغوية والمعرفية ونقاط الضعف الاجتماعية.

- **دراسة أبو حسون (2021).**

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية برنامج التدريب القائم على اللعب التمثيلي في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال (من سن 5 إلى 6 سنوات) وإنشاء برنامج اللعب التمثيلي؛ لتنمية تفكيرهم الإبداعي، والتحقق من فعالية البرنامج باستخدام المنهج شبه التجريبي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة اختبار تورانس للصور للتفكير الإبداعي (ب) والذي يحتوي على (3) أنشطة قائمة على الرسم؛ لقياس مستوى التفكير الإبداعي لدى الطفل، والتي تستخدم في الاختبارات السابقة واللاحقة. تم اختيار عينات البحث من (20) طفلا وطفلة بشكل عشوائي من ريف دمشق؛ وقسمت إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة الضابطة الثانية. إن رعاية إبداع الأطفال ما يدفعنا إلى إيلاء المزيد من الاهتمام لمواد اللعب التي تحفز ميل الأطفال للعب، مثل الألعاب ذات الأنشطة الديناميكية المختلفة، والألعاب ذات الأشكال والأحجام والألوان، والقصص المصورة بألوان جذابة.

أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية لديها فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط ما قبل التطبيق وبعد التطبيق لمقاييس اختبار تورانس للتفكير الإبداعي(ب)، لصالح التطبيق البعدي؛ مما أكد فعالية البرنامج وتأثيره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال.

وتوصي الدراسة بتوفير بيئة محفزة للتفكير الإبداعي للأطفال، وذلك باستخدام الأساليب التي تحفز التفكير الإبداعي للأطفال، وتصميم برامج لرياض الأطفال تساعد على زيادة وعيهم، والتمييز بين اللعب الواقعي والتخيلي.

- **دراسة حمادة (2020).**

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وشملت (30) طفلاً لم يشاركوا، مثّلوا المجموعة الضابطة و(30) طفلاً مثلوا المجموعة التجريبية، وتتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات، تم اختيارهم عَشْوَائِيًّا من (60) طفلا من روضة ابن خلدون – محافظة دمياط مجتمع الدراسة. تم اختيار مقياس (Torrance) الحالي للدراسة باستخدام منهج شبه تجريبي يتكون من مجموعة من الاختبارات التي يتم من خلالها قياس مهارات التفكير الإبداعي للأطفال، ومنها (الطلاقة- الأصالة- المرونة) واختبارات في التخطيط قبل وبعد، حيث تم إعطاء عينات تجريبية برنامجا تعليميا يتكون من مجموعة من ثلاث وحدات تشمل 27 لعبة تعليمية مصممة؛ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي على مدى (9) أسابيع بواقع (3) أنشطة أسبوعياً. والمجموعة الضابطة نظامهم التقليدي.

أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية لديها فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط ما قبل التطبيق وبعد التطبيق لمقاييس Torrance لصالح التطبيق البعدي؛ مما أكد فعالية برنامج اللعبة التعليمية وتأثيره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال الصغار.

- **دراسة القباطي وآخرون (2019).**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر أنماط التغذية الراجعة المختلفة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الإبداعي في رياض الأطفال في الجمهورية اليمنية. لغرض الدراسة، صمم الباحثون لعبتين تعليميتين إلكترونيتين تكونتا من نفس اللعبة، ولكن بأوضاع مختلفة للتغذية الراجعة (الأولى كانت مرئية، والثانية صوتية)، واستخدمت منهجًا شبه تجريبي مع مجموعتين تجريبيتين. اشتملت عينة الدراسة على (40) طفلاً في مدرسة شموخ في صنعاء، اليمن. تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين- كل مجموعة (20) طفلا بطريقة قصدية. تم تدريس المجموعة الأولى باستخدام لعبة تعليمية إلكترونية مع وضع ردود الفعل المرئية، وتم تعليم المجموعة الثانية باستخدام لعبة التعلم الإلكترونية مع وضع التغذية الراجعة السمعية. تم إعطاء كل مجموعة نسخة شفهية من اختبار Torrens للتفكير الإبداعي (B) قبل وبعد إجراء الدراسة.

وأظهرت النتائج أنه على مقياس البعد لمهارات التفكير الإبداعي، اختلف متوسط درجات المجموعتين بشكل عام وفي كل مستوى مهارة في المجموعة التجريبية. ومن أهم التوصيات تنمية التفكير ضمن أهداف مناهج رياض الأطفال والتعليم الابتدائي وإعداد المناهج الدراسية بناء على ذلك.

- **دراسة عزاق (2019).**

هدف البحث الحالي إلى الكشف عن فاعلية اللعب في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال روضة أطفال ما بين 4-5 سنوات، أجريت الدراسة في بعض رياض الأطفال بولاية تيبازة (الجزائر)، وتم أخذ عينة من 50 فتى وفتاة بطريقة عشوائية، وتم استخدام المنهج التجريبي، من خلال تطبيق مخطط اختبار (Torrance B) قبل وبعد التقديم، بعد تطبيق المشاريع الترفيهية المقدمة من وزارة التربية والتعليم لأطفال الروضة.

توصل البحث إلى أن اللعب فعال في تنمية التفكير الإبداعي في الأطفال، كان هناك فرق ذو دلالة إحصائية في نتائج اختبار Torrance قبل وبعد تطبيقه على عينة الدراسة، حيث بدأ الأطفال في ابتكار مهارات لحل مشاكلهم اليومية، سواء في رياض الأطفال أو في المنزل.

- **دراسة الشريف (2018).**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين اللعب التمثيلي والتفكير الإبداعي (طلاقة، أصالة، تخيل) لدى طفل الروضة. واستخدمت المنهج الوصفي الارتباطي، واستخدمت أداة اختبار التفكير الإبداعي لتورانس واستمارة ملاحظة، واستبانة تقييم الملاحظة، واشتملت عينة الدراسة على الأطفال الملتحقين بالروضات الخاصة في إدارة شمال الجيزة ممن تتراوح أعمارهم ما بين (4 - 6) سنوات وعددهم (1496) طفلا وطفلة، وتم اختيار 60 طفلاً وطفلة بالطريقة القصدية من رياض الأطفال، وخضعت هذه العينة لقياس أدوات الدراسة، مع مراعاة ضبط المتغيرات الديموجرافية، وفرض تأثيرها على أنشطة اللعب التمثيلي وعزله.

وتوصلت إلى نتائج عدة أهمها: إن اختلاف جنس الطفل (ذكر وأنثى) لا يؤثر في نتائج التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. واختلاف عمر الطفل (من 4-5 أو 5-6) يؤثر في نتائج التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. وكلما زاد سلوك اللعب الإيهامي لدى الطفل قابله زيادة في التخيل.

والتركيز على مهارات الطلاقة لدى أطفال الروضة؛ لما لها من تأثير كبير على تنمية التفكير الإبداعي للطفل.

- **دراسة العجيلي والدهامشة (2018).**

هدفت الدراسة إلى تحديد فاعلية برنامج اللعب المعرفي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال روضة عمان. تكوَّن أعضاء الدراسة من (49) طفلا وطفلة تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات، استخدم اختبار المتابعة لمجموعتين تجريبية (ن= 24)، ومجموعة ضابطة واحدة (ن= 25) ومجموعة تجريبية واحدة بمنهج تجريبي تصميم شبه تجريبي، بما في ذلك الاختبار القبلي والبعدي؛ لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام برنامج معرفي قائم على اللعبة، تم إعداده لهذا الغرض. اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (دائرة).

وخلصت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجة مهارات التفكير الإبداعي، والنتيجة الكلية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، ولم يكن للتفاعل بين المتغيرات أي تأثير ذي دلالة إحصائية. جنس الطفل ودرجة مهارات التفكير الإبداعي في البرنامج.

في ضوء هذه النتائج، خلص الباحثون إلى أن البرنامج القائم على الألعاب المعرفية المستخدمة في الدراسة الحالية كان فعالا في تعزيز التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال، وينصح باستخدامه في رياض الأطفال.

وأوصت الدراسة بتفعيل استخدام دور الألعاب المختلفة التي تعزز التفكير الإبداعي في رياض الأطفال، وتدريب المعلمين على استخدام هذه الألعاب مع الأطفال، وأن يراعي مخططو مناهج رياض الأطفال تضمين الألعاب والأنشطة التي تعزز التفكير بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص، في مناهج رياض الأطفال.

- **دراسة الزيات (2015).**

هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج سكامبر باعتباره برنامجاً إثرائياً في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة العاديين والتحقق من مدى استمرارية تأثيره، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة (المجموعة

التجريبية) واتباع القياسين القبلي والبعدي والتتبعي، وتكون مجتمع الدراسة من عدد (133) طفلاً من الأطفال الملتحقين بمدرسة الأحلام الخاصة بمدينة 6 أكتوبر، والملتحقين بالسنة الثانية من مرحلة رياض الأطفال الموزعين على خمسة فصول بمتوسط تقريبي 25 طفلاً في كل فصل وقد قامت الباحثة باختيار عينة الدراسة من بين إجمالي العدد الكلي للأطفال، حيث تم تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي باستخدام الحركات والأفعال، واختبار المصفوفات المتتابعة الملون للأطفال لرافن.

وتوصلت الباحثة إلى تنمية مهارات التفكير بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص لدى الأطفال. واستحداث برنامج يحث على تنمية الإبداع، وفتح سبل الإدراك والتفكير..

- **دراسة زوهير وفاتح (2014).**

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير البرامج الرياضية الترفيهية على تنمية بعض القدرات الابتكارية لدى أطفال رياض الأطفال. (القدرة التخيلية، القدرة على الطلاقة، القدرة على الأصالة)، حيث تم استخدام الطريقة التجريبية لعينتين متجانستين كَمِّيًّا، وكذلك من حيث الخصائص المورفولوجية والعقلية والجسدية. واستخدمت الدراسة اختبار Torrens للتفكير الإبداعي لأطفال رياض الأطفال، وتكونت عينة البحث من مجموعتين. أحدهما تجريبي والآخر خاضع للرقابة، مع مجموعات من (20) طفلاً يدرسون في روضة (مركز رعاية الطفولة الحكومة) الجزائر، واختيرت العينة بطريقة قصدية.

وإحدى أهم النتائج التي خرجت بها الدراسة أن الغالبية العظمى من الأطفال في العينة التجريبية هم أكثر إبداعًا من أطفال العينة الضابطة والذين تعلموا بالطريقة التقليدية،

وأوصت على الاهتمام بالأنشطة الرياضية الترويحية بنسبة أكبر؛ لأهميتها على نفسية الأطفال لتنمية قدراتهم العامة.

- **دراسة عبد الرزاق وآخرون (2014).**

هدفت الدراسة إلى تحديد أثر البرنامج من خلال تأثير اللعب التخيلي على تنمية التفكير الإبداعي للأطفال في العراق، وتم استخدام المنهج التجريبي في الدراسة الحالية بما يتناسب مع طبيعة الدراسة. واختير (20) طفلا في المجموعة التجريبية و(20) طفلا في المجموعة الضابط

(4-5 سنوات). بشكل عشوائي من مجتمع البحث البالغ عددهم (80) طفلا، تم اختيار مقياس Torrance لقياس التفكير الإبداعي للأطفال، ومن هذه الاختبارات (الألعاب المصغرة، والتنوع الحركي، وعدد الأساليب)، قبل البرنامج وبعده، وحصلت العينة التجريبية على برنامج تعليمي تضمن مجموعة تمثيلية من الألعاب التي تم إدخالها، للجزء الرئيسي من الوحدة التعليمية. وإجمالي عدد الوحدات التعليمية (12) وحدة تعليمية. تمت معالجة البيانات بالطرق الإحصائية المناسبة.

وخلص الباحثون إلى أن اللعب التخيلي له تأثير كبير على تنمية التفكير الإبداعي للأطفال.

- **دراسة رسمي (2010).**

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد فاعلية البرنامج التربوي المقترح باستخدام اللعب في تعزيز التفكير الابتكاري لدى أطفال رياض الأطفال. وتم استخدام المنهج التجريبي، تم تقسيم عينة الدراسة القصدية المكونة من 35 طفلاً من روضة الأطفال الثانية في جازان إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، تلقت المجموعة التجريبية البرنامج التعليمي المقترح، بينما تلقت المجموعة الضابطة برنامج رياض الأطفال. أجريت التجارب البحثية واختبار التفكير الإبداعي لمحمود منسي في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2008م، 2009م، واستغرقت (10) أسابيع.

وأظهرت النتائج فاعلية البرنامج في تعزيز التفكير الابتكاري لدى الأطفال، وتفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة. وأوصى الباحثون بتفعيل البرنامج التعليمي المقترح من خلال ممارسة الألعاب في المملكة العربية السعودية لتعزيز تفكيرهم الإبداعي، وأن يتبنى التعليم طريقة اللعب في الروضات.

- **دراسة العامري (2008) .**

هدفت هذه الدراسة إلى فهم تأثير اللعب التخيلي على قدرة التفكير الإبداعي لدى أطفال رياض الأطفال، وأثره على البحث الحالي حول القدرة الإبداعية. وتم استخدامه لتوجيه رياض الأطفال؛ لتشجيع تجربة اللعب المتنوعة للأطفال، والمساعدة على تطوير مهارات التفكير الابتكاري المختلفة، واستخلاص النتائج من فعالية طرق اللعب التمثيلية في توفير الخبرة العلمية لأطفال

رياض الأطفال. واتبعت الدراسة التصميم التجريبي، واستخدمت مقياس تورانس للتفكير الإبداعي الصورة (ب)، ومقياس Z .A لذكاء الأطفال، والبرنامج المصمم بطريقة اللعب. وفقًا للتصميم التجريبي، تكونت عينة الدراسة من أبناء روضة الخلود مجتمع الشماسية المختار عشوائياً من (15) طفلا تم اختيارهم عشوائياً؛ لتشكيل مجموعة تجريبية (تتراوح أعمارهم بين 5 سنوات - و5 سنوات و 8 أشهر) و (15) طفل ضابطة.

واختتمت بالتوصيات التالية لتوجيه الانتباه إلى تطوير الخبرة العلمية لأطفال رياض الأطفال منذ سن مبكرة، وإعطاء الأطفال الفرصة لاختبار مكانة العلم من خلال الأداء واللعب والأنشطة.

الدراسات الأجنبية:

- **دراسة ديري زينب (2019). (Dere, Zeynep)**

هدفت هذه الدراسة إلى التحقيق في الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة. تم استخدام منهج سببي بسيط في الدراسة، بما في ذلك مجموعة من الاختبارات السابقة واللاحقة. كان من بين المشاركين 184طفلاً (96 ولداً و88 فتاة) في الحضانة والحضانة التابعة لوزارة التربية والتعليم في أنقرة. خلال العام الدراسي 2014-2015 تم استخدام نماذج الإبداع التصويري A و B من اختبار Torrance للتفكير الإبداعي كاختبارات قبلية وبعديه.

وقد أظهرت النتائج أن برامج ما قبل المدرسة تزيد بشكل إيجابي من إبداع الأطفال. وأوصت الدراسة بأن يقوم معلمو الطفولة المبكرة بتزويد الأطفال بالمواد التي تحفز خيالهم، ويجب أن يوفروا فرصًا لتخيل أفكارهم وشرحها، ويجب أن يقدروا شخصيات الأطفال، ويجب عليهم تشجيع وجهات النظر المختلفة. يجب عليهم أيضًا تشجيع الأطفال على المشاركة في اللعب الإبداعي، والاهتمام والتقدير لمنتجات الأطفال الجديدة. علاوة على ذلك، يجب تقدير إبداع الأطفال ومنحهم الثقة.

- **دراسة وجسيهوسكي ماندي (2018). (Wojciehowski, Mandi)**

كان الغرض من هذه الدراسة هو التحقيق في تأثير التجارب الطبيعية لمرحلة ما قبل المدرسة على تنمية التفكير الإبداعي للأطفال الصغار. تم استخدام أداة التفكير الإبداعي في العمل والحركة؛ لتقييم التفكير الإبداعي من خلال قياس درجات الطلاقة والأصالة والتخيل للأطفال في

أربع رياض أطفال طبيعية وروضة واحدة غير طبيعية، شمل المشاركون في هذه الدراسة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3 إلى 6 سنوات يرتادون أربع رياض أطفال. مينيسوتا. شارك في هذه الدراسة 19 طفلاً من حضانة الطبيعة (أ)، و13طفلًا من حضانة الطبيعة (ب)، و17 طفلًا من حضانة الطبيعة (ج)، و26 طفلا من حضانة الطبيعة (د). وشارك في الدراسة 11 طفلاً غير الطبيعيين.

أظهرت النتائج أن درجات التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة تحسنت بشكل ملحوظ من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي. وان هناك أيضًا اختلافات في التأثير على التفكير الإبداعي عبر البيئات الطبيعية لمرحلة ما قبل المدرسة.

- **دراسة غاريغوردوبيل مايتي وبيرويكو لورا (2011) .** (Garaigordobil, Maite. & Berrueco, Laura)

كان الغرض من هذه الدراسة هو تقييم تأثير برامج اللعب على التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة. استخدمت الدراسة تصميما تجريبيا للمقاييس المتكررة للاختبار القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة. اشتملت العينة على 86 مشاركًا تتراوح أعمارهم بين 5 إلى 6 سنوات من لاريوجا (إسبانيا) بطريقة عشوائية (53 مشاركًا تجريبيًا و33مشاركًا تحكميًا. قبل إدارة المشروع وبعدها، تم تطبيق أداتين للتقييم: اختبار Torrance للتفكير الإبداعي)، (ومقياس السلوكيات والسمات الشخصية الإبداعي)، تألف البرنامج من 75 دقيقة من اللعب في الأسبوع على مدار العام الدراسي.

وأظهرت نتائج الدراسة أن البرنامج حسّن بشكل كبير الإبداع اللفظي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة). والإبداع الرسومي (التفاصيل، والطلاقة، والأصالة)، وسلوكيات الشخصية الإبداعية وسماتها، لم تكن هناك فروق في الإبداع بين الأولاد والبنات خلال مرحلة الاختبار التمهيدي، وتغيرات منمذجة البرنامج في درجة التشابه بين الجنسين وتدور حول تنفيذ أهمية الإبداع.

ثالثا: التعقيب على الدراسات السابقة:

1- أوجه التشابه بين الدراسات السابقة:

- **من حيث منهج الدراسة:** تتشابه معظم الدراسات السابقة في استخدام المنهج التجريبي.

- من حيث عينة الدراسة: تتشابه معظم الدراسات السابقة في استخدام عينة قصدية من الأطفال.

- من حيث أداة الدراسة: تتشابه معظم الدراسات السابقة في استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، هذا فضلاً عن البرامج التي أعدتها.

2- أوجه الاختلاف بين الدراسات السابقة:

- **من حيث موضوع الدراسة:**

- دراسات تناولت الألعاب التعليمية: مثل دراسة (حريبة ومجيدر، 2021)، وغيرها.
- دراسة تناولت البرامج التعليمية: مثل دراسة (كامل وآخرون، 2022)، وغيرها.
- دراسات تناولت إبداع الأطفال: مثل دراسة (زينب ديري، 2019)، وغيرها.

- **من حيث منهج الدراسة:**

- دراسات استخدمت المنهج التجريبي: مثل دراسة (الجيوسي، 2020)، وغيرها.
- دراسات استخدمت المنهج الوصفي: مثل دراسة (حريبة ومجيدر، 2021)، وغيرها
- دراسة استخدمت منهجاً سببياً بسيطاً هي دراسة (زينب ديري، 2019).

- **من حيث أداة الدراسة:**

- دراسات استخدمت برنامج ألعاب: مثل دراسة (أبو حسون، 2021)، وغيرها.
- دراسات استخدمت لعبة تعليمية: مثل دراسة (حربية ومجيدر، 2021)، وغيرها.

- **من حيث عينة الدراسة:**

- جميع الدراسات السابقة كانت عينتها أطفال رياض الأطفال، باستثناء دراسة (حريبة ومجيدر، 2021) كانت لمربيات الأطفال.

أوجه التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة

- **من حيث موضوع الدراسة:**

- تتشابه الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة: مثل دراسة (حمادة، 2020)، ودراسة (أهل، 2009)، ودراسة (رسمي، 2010).
- تختلف الدراسة الحالية مع دراسة (برغوث، 2015).

- **من حيث منهج الدراسة:**

- تتشابه الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة، والتي استخدمت المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي: مثل دراسة (الجيوسي، 2020)، وغيرها.
- تختلف الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة، والتي استخدمت المنهج الوصفي: مثل دراسة (حربية ومجيدر، 2021)، ودراسة (الشريف، 2018).

- **من حيث أداة الدراسة:**

- تتشابه الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة في استخدام برنامج قائم على اللعب؛ لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال: مثل دراسة (حمادة، 2020)، ودراسة (أبو حسون، 2021)، وغيرها.
- تختلف الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة والتي استخدمت أدوات مخالفة للبرنامج: مثل دراسة (كامل وآخرون، 2022)، وغيرها.

أوجه استفادة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

- **استفادت الباحثة من الدراسات السابقة، بما يلي:**

1. الإلمام بموضوع الدراسة والتركيز عليه وبناء الإطار النظري.
2. تعريف مصطلحات الدراسة، ووضع أسئلة الدراسة.
3. تحديد أهمية الدراسة الحالية.
4. اختيار منهج وأداة وعينة الدراسة الحالية.
5. عرض نتائج الدراسة ومناقشتها وتقديم التوصيات والمقترحات.

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

- مقدمة
- منهج الدراسة
- مجتمع الدراسة
- عينة الدراسة
- متغيرات الدراسة
- أداة الدراسة
- صدق الدراسة
- المعالجات الإحصائية
- إجراءات الدراسة
- إعداد أدوات الدراسة

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

مقدمة:

يتناول هذا الفصل الإجراءات التي تم اتباعها في هذه الدراسة، والتي شملت: المنهج المتبع في الدراسة، ووصف لمجتمع الدراسة وعينة الدراسة وأسلوب اختيارها، ومواد الدراسة وأدواتها وكيفية بنائها، وإيجاد صدقها وثباتها، واتساقها الداخلي، وضبط المتغيرات، كما يحتوي على كيفية تنفيذ الدراسة، والمعالجة الإحصائية التي استخدمت في تحليل البيانات.

منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة المنهج البنائي من أجل بناء برنامج قائم على اللعب، لتنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الأصالة، المرونة)، ويعتمد النموذج البنائي على الدعوة للاستكشاف، واقتراح التفسيرات والحلول، ومن ثم اتخاذ الإجراءات، فهو يساعد المتعلمين على بناء المفاهيم والمعارف بالاعتماد على الخبرات السابقة (عمران، 2021).

واعتمدت أيضا هذه الدراسة بشكل أساسي على المنهج التجريبي بتصميم شبه تجريبي، ويعرف المنهج التجريبي بأنه "تطبيق عامل معين على مجموعة دون الأخرى؛ لمعرفة ما يحدثه من أثر".(اليامي، 2020) في تطبيق إجراءات الدراسة.

واعتمدت هذه الدراسة على التصميم الاتي:

E O1 X O2

C O1 – O2

حيث أن (E) يمثل المجموعة التجريبية، و(O1) يمثل الاختبار القبلي، و(O2) يمثل الاختبار البعدي، و(C) يمثل المجموعة الضابطة، و(X) يمثل الألعاب والأنشطة التعليمية.

مجتمع الدراسة:

جميع الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في محافظة جنين وحصر عددهم (6049) مقسمين كالاتي (2356) بستان و(3693) تمهيدي. ويتوزعون على(346) شعبة منها (135) بستان و(211) تمهيدي (الكتاب الإحصائي التربوي السنوي للعام الدراسي 2020-2021) .

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة عشوائية من أطفال روضة الرياض بلغ عددهم (64) طفلا وجاء توزيعهم على مجموعتي الدراسة كما في الجدول الآتي:

جدول(2)

جدول يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة على المجموعتين

العينة	العدد
مجموعة تجريبية	32
مجموعة ضابطة	32
المجموع	64

متغيرات الدراسة:

قامت الباحثة بتحديد متغيرات البحث ذات العلاقة بالتصميم شبه التجريبي المعتمدة في إجراءات البحث كما يأتي:

1- المتغير المستقل:

- التدريس باستخدام البرنامج.
- التدريس بالطريقة الاعتيادية.

2- المتغير التابع:

- مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة).

أداة الدراسة:

لدراسة فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب؛ لتنمية التفكير الإبداعي تم استخدام الأدوات الآتية:

- إعداد برنامج مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الابداعي. والتي أعدته الباحثة حسبما يتفق مع مرحلة نمو الأطفال موضوع الدراسة، انظر ملحق رقم (3) البرنامج بصورته النهائية.
- قائمة رصد (قبلية وبعدية) تقيس درجة توفر مهارات التفكير الإبداعي(الطلاقة، المرونة، الأصالة) والتي أعدتها الباحثة حسبما يتفق مع البرنامج التدريبي. وقد تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي في الإجابة على أداة الرصد، فإذا كان مستوى إتقان المهارة (بدرجة كبيرة) تعطى لها (ثلاث درجات) في حين إذا كان مستوى المهارة (بدرجة قليلة) تعطى لها (درجة واحدة) في حين تعطى بقية البدائل وفق الدرجات الواقعة بين هاتين الدرجتين.

صدق قائمة الرصد:

قامت الباحثة بالتحقق من صدق المقياس عن طريق عرض الصورة الأولية من المقياس على مجموعة من المحكّمين من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات ذوي الخبرة والتخصص في التربية بهدف الحكم على سلامة الفقرات ومناسبة صياغتها كل فقرة من فقرات المقياس للمجال وانتمائها، وأخذت ملاحظاتهم بعين الاعتبار، وبلغت نسبة اتفاقهم على قائمة الرصد 95%، ملحق رقم(1) أسماء المحكّمين لقائمة الرصد.

التحقق من ثبات قائمة الرصد:

تم التحقق من ثبات الأداة من خلال معامل ألفا كرونباخ والجدول رقم (3) يوضّح ذلك.

جدول (3)

جدول يبين معاملات الثبات لقائمة الرصد باستخدام معامل كرونباخ ألفا

(Cronbach's Alpha)

المهارة	ألفا كرونباخ
الطلاقة	.975
المرونة	.986
الأصالة	.977

وهذا يشير إلى أن المقياس يتمتع بثبات عالٍ، وبالإمكان استخدامه في الدراسة الحالية، الحد الأدنى المقبول للثبات هو (.70).

إعداد أداتي الدراسة:

أولاً: إعداد البرنامج القائم على اللعب

قامت الباحثة ببناء البرنامج بناءً على الاطلاع على العديد من الدراسات التي تناولت إعداد برنامج قائم على اللعب؛ لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال مثل دراسة: (كامل وآخرون، 2022)، و(جيوسي، 2020)، و(حمادة، 2020)، و(الزيات، 2015)، و(عبد الزاق وآخرون، 2014)، و(رسمي، 2010)، و(أهل، 2009)، و(العامري، 2008). أعدت الباحثة عشرة أنشطة، مصممة لتنمية التفكير الإبداعي لأطفال الرياض، ويتضمن من الأهداف(المعرفية، والمهارية، والوجدانية)، ومهارات التفكير الإبداعي والمعايير(الطلاقة، المرونة، الأصالة)، لكل نشاط مراعية بذلك خطوات تنفيذ النشاط، من خلال تقسيم الأطفال إلى (4) مجموعات كل (8) أطفال بمجموعة، وإعداد الوسائل والأدوات اللازمة، والأنشطة والألعاب المراد تصميمها من قبل الطفل، والزمن اللازم لتحقيقها، وتحديد الأهداف المراد تنميتها من هذه الألعاب.

تم بناء البرنامج وفقاً للخطوات الآتية:

1- تحديد أهداف البرنامج:

- **الهدف العام للبرنامج:** يتمثل الهدف العام للبرنامج في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى طفل الروضة، وذلك من خلال مجموعة من

الأنشطة الشيقة والممتعة القائمة على اللعب لتنمية قدرة الطفل على التفكير الإبداعي، من خلال:

- تطوير مهارة الطلاقة الفكرية، وسيولة الأفكار عندهم.
- تطوير مهارة المرونة الفكرية، والسرعة في تحويل الفكرة الى فكرة أخرى.
- تطوير مهارة الأصالة الفكرية، والقدرة على اعطاء أفكار غير مألوفة بالنسبة للأطفال الآخرين.
- **الأهداف الإجرائية للبرنامج:**

1- الأهداف المعرفية: في نهاية البرنامج يجب أن يكون قادراً على:

- أن يذكر معلومات عن بعض الحيوانات والنباتات
- أن يعطي أكبر عدد من الأشكال.
- أن يعطي طريقة التخلص من الماء، أو أن يطور طريقة.
- أن يتعرف الألوان(أو أن يميز الطفل الألوان).
- أن يتعرف على مفردات جديدة، أو أن يذكر الطفل مفردات جديدة.
- أن يعطي أمثلة كثيرة على الحرف.
- أن يقرأ الحروف والكلمات.
- أن يربط الكلمة بالحرف الذي يناسبه.
- أن يختار أسلوبين لحل المشكلة.
- أن يعدد الأساليب الممكنة لحل المشكلة.
- أن يذكر أنواع الحيوانات والخضراوات.

2- الأهداف المهارية: في نهاية البرنامج يجب أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يقلد بعض الحيوانات.
- أن يستجيب للمعلم.
- أن يركز بتآزر بصري/حركي.
- أن يطبق لعب الأدوار.
- أن يصمم مبنى(بيتاً) أو أي شيء.

- أن يمارس الطلاقة.
- أن يمثل المشكلة على أرض الواقع المحسوس .
- أن يطبق لعب الأدوار.
- أن يعطي فكرة جديدة لم تذكر من قبل.

3- الأهداف الوجدانية: في نهاية البرنامج يجن أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يتعاطف مع بعض الحيوانات.
- أن يقدم إنتاجه بثقة.
- أن يشارك في النشاطات.
- أن يعبر عن شعوره بعد القراءة.
- أن يحاول التفكير في حل المشكلة.
- أن لا يقاطع زملاءه أثناء مناقشة الأفكار.

2- تحديد محتوى البرنامج:

يتكون البرنامج الحالي من عشرة أنشطة مقسمة على 4 أسابيع تعمل على تحقيق الأهداف التربوية؛ لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي(الطلاقة، المرونة، الأصالة) للأطفال في مرحلة رياض الأطفال للصف التمهيدي، ويتضمن أنشطة وألعاب متنوعة في كافة المجالات. وتم تحديد الاستراتيجيات والوسائل والأدوات التعليمية المناسبة لكل نشاط، وتم تحديد الأسلوب الملائم للعبة بحيث تستثير التفكير للأطفال. وتم تحديد سير النشاط: بتوضيح ما تقوم به المعلمة وما يقوم به الطفل.

3- الأسس التي استند عليها برنامج الألعاب:

- مدى ملاءمة الأنشطة لأعمار الأطفال وخصائصهم النفسية والنمائية، ومستوى نموهم العقلي.
- مدى تحقيقها للأهداف المعدة لها.
- مدى مراعاتها لميول الأطفال وحاجاتهم.
- مدى تحقيقها للتسلية والمتعة إلى جانب تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

- وضوح التعليمات فيها.
- توفر المواد اللازمة، وسهولة إعدادها.
- مدى قابليتها للقياس والملاحظة.

بعد تصميم الأنشطة وتحكيمها وتعديلها تم تصميم الأنشطة والألعاب مع مراعاة ما يلي:

- تحديد المدة الزمنية لإجراء النشاط وتصميم اللعبة.
- تحديد مكان تنفيذ النشاط.
- تحديد الأدوات والمواد اللازمة لإعداد الألعاب في كل نشاط، بحيث يتناسب مع عدد الأطفال.
- تجريب الألعاب في صفوف غير عينة الدراسة.

للتحقق من صدق محتوى البرنامج، تم عرضها بصورتها الأولية على عدد من المحكمين وعددهم (10) من ذوي الاختصاص في التربية، ورياض الأطفال، وبيان رأيهم من حيث وضوح خطواته حسب البرنامج، ومدى مناسبتها للأطفال في مرحلة رياض الأطفال من جهة، ومن جهة أخرى مناسبة البرنامج في إكساب مهارات التفكير الإبداعي(الطلاقة، المرونة، الأصالة) ومدى سلامتها من حيث الصياغة اللغوية.

بعد دراسة الباحثة للملاحظات المقترحة، تم تعديل بعض الألعاب وبعض الأهداف، وبعد الأخذ بالمقترحات أصبح البرنامج في صورته النهائية، مؤلفاً من (10) أنشطة متحققاً فيها الصدق المنطقي من المحكّمين بنسبة (85%) من المحكّمين والخبراء عليها.

4- تطبيق البرنامج القائم على الألعاب:

تم الاتفاق المسبق بين الباحثة ومديرة إحدى الروضات(روضة أطفال الرياض) على إعداد مكان مناسب لإجراء التجربة. راعت الباحثة مجموعة من الضوابط أثناء إجراء التجربة؛ حفاظا على الضبط التجريبي كتنظيم جدول زمني ومراعاة عدم إطلاع أطفال مجموعة معينة على منتجات المجموعات الأخرى والعابها، كما راعت خلو البيئة (غرفة التجربة) من أي مثيرات جانبية، وراعت توفر الأدوات والمواد والألعاب المستخدمة بشكل كاف بالنسبة لعدد الأطفال، وتكوين علاقات جيدة مع الأطفال قبل بدء التجربة ووضعت بعض الضوابط التي لابد من

مراعاتها في تعاملها مع الأطفال، ومع الأدوات والمثيرات أثناء إجراء التجربة، ومجموعة أخرى من الضوابط خاصة بتعامل الطفل نفسه مع الأدوات والخامات مراعاة لأمنه وسلامته، وقد لعبت كل مجموعة من المجموعات السابق ذكرها بأدوات وخامات اللعب المخصصة (حسب الخطة التعليمية المصممة وفق اللعب لتنمية الإبداع) لها لمدة 4 أسابيع متتالية، بواقع 5 أيام في الأسبوع، 30 دقيقة يوميا، ماعدا الضابطة التي كانت خاضعة لخطة البرنامج العام اليومي للروضة. وبعد ذلك أعادت الباحثة تطبيق قائمة الرصد للتفكير الإبداعي على جميع الأطفال.

استغرق تطبيق البرنامج أربعة أسابيع بواقع تصميم لعبة تربوية خمس مرات في الأسبوع، وبلغ عددهم (20 نشاطاً) خلال الفترة من الأحد 6/11/2022 وحتى يوم الخميس 1/12/2022 والجدول الآتي يوضح الجدول الزمني لتنفيذ البرنامج:

الجدول(4)

الجدول الزمني لتنفيذ البرنامج

أنشطة البرنامج	عدد الألعاب
النشاط الأول	أربعة ألعاب
النشاط الثاني	نشاط واحد
النشاط الثالث	نشاط واحد
النشاط الرابع	ثلاثة أنشطة
النشاط الخامس	نشاطين
النشاط السادس	نشاط واحد
النشاط السابع	نشاط واحد
النشاط الثامن	نشاط واحد
النشاط التاسع	ثلاثة أنشطة
النشاط العاشر	نشاط واحد

5- الفئة المستهدفة في البرنامج:

أطفال الروضة من أطفال التمهيدي وعددهم (64) طفلاً وطفلة ممن تتراوح أعمارهم من (5-6) سنوات، مقسمين إلى(32) مجموعة تجريبية، (32) مجموعة ضابطة.

6- استراتيجيات البرنامج:

التعلم التعاوني، العصف الذهني، التعزيز، الحوار والمناقشة، لعب الأدوار، إعادة التدوير، سرد القصص.

7- التخطيط الزمني للبرنامج:

استغرق تطبيق البرنامج المكون من (20) جلسة، بواقع حصة أو حصتين كل يوم مدة كل حصة 30 دقيقة.

8- تقويم البرنامج:

استخدمت الباحثة ثلاثة أنواع من التقويم؛ لتقويم برنامج الألعاب المقترح: أولاً التقويم القبلي: وتمثل بتطبيق قائمة الرصد على الأطفال من خلال الملاحظة. وثانياً التقويم المرحلي: ينتهي كل نشاط بتقويم مرحلي وذلك بطرح أسئلة شفوية، ملاحظة سلوك الأطفال أثناء تصميم اللعبة. ثالثاً: التقويم النهائي للبرنامج؛ لمعرفة أثره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي(الطلاقة، المرونة، الأصالة)، من خلال قائمة الرصد.

المعالجات الإحصائِيَّة:

- تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات قائمة الرصد لمهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة).
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة على أسئلة الدراسة.
- اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (Independent samples T.Test) للتحقق من الفرضيتين.
- مربع إيتا لقياس الأثر الفعلي لتطبيق البرنامج.

الفصل الرابع

- **نتائج أسئلة الدراسة**
- **نتائج فرضيات الدراسة**

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

أولا: النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة

من أجل تحليل أسئلة الدراسة تم حساب المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لفقرات الدراسة ومجالاتها؛ وذلك للإجابة على أسئلة الدراسة وفرضياتها، وتم احتساب طول الفئة (3/2) أو ما يعادل القيمة (0،66) وايجاد معامل التصحيح الآتي(Pimentel ,2019)

جدول (5)

جدول يوضح مفتاح التصحيح لتفسير فقرات الدراسة

فترة المتوسط الحسابي	الدرجة
1-1.66	بدرجة قليلة
1.67-2.33	بدرجة متوسطة
2.34-3.00	بدرجة كبيرة

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:** ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) قبل تطبيق البرنامج المقترح؟

جدول (6)

جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل تطبيق البرنامج المقترح

المجموعة	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	
	التجريبية	الضابطة	التجريبية	الضابطة
الطلاقة	2.03	1.80	0.32	0.76
المرونة	1.88	1.78	0.24	0.25
الأصالة	1.67	1.55	0.41	0.23
مهارات التفكير الإبداعي	1.86	1.71	0.27	0.31

يتبين من الجدول (6) أن مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة قبل تطبيق البرنامج المقترح جاء بدرجة متوسطة للمجموعتين التجريبية والضابطة، وعلى مستوى مهارتي المرونة والطلاقة جاءت أيضاً بدرجة متوسطة لدى المجموعتين، أما مهارة الأصالة فالمتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية جاء بدرجة متوسطة، وللمجموعة الضابطة بدرجة منخفضة.

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:** ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) بعد تطبيق البرنامج المقترح؟

جدول (7)

جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج حسب الأنشطة

الأنشطة	المجموعة	الطلاقة		المرونة		الأصالة	
		المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف
الأول/ الفرع 1	التجريبية	2.50	0.51	1.81	0.47	2.03	0.18
	الضابطة	2.53	0.51	2.75	0.44	1.94	0.25
الأول/ الفرع 2	التجريبية	2.13	0.42	1.91	0.53	1.78	0.42
	الضابطة	1.75	0.84	1.47	0.62	1.75	0.44
الأول/ الفرع 3	التجريبية	2.06	0.35	1.84	0.37	1.78	0.42
	الضابطة	1.75	0.84	1.53	0.62	1.75	0.44
الأول/ الفرع 4	التجريبية	2.13	0.50	1.91	0.53	2.03	0.69
	الضابطة	1.75	0.84	1.50	0.62	2.00	0.72
الثاني	التجريبية	1.91	0.39	1.66	0.48	1.50	0.57
	الضابطة	1.72	0.81	1.47	0.57	1.72	0.68
الثالث	التجريبية	2.00	0.57	1.69	0.64	1.53	0.67
	الضابطة	1.75	0.80	1.53	0.62	1.34	0.60
الرابع/ الفرع 1	التجريبية	2.00	0.36	1.78	0.49	1.59	0.71
	الضابطة	1.72	0.81	1.41	0.56	1.44	0.62
الرابع/ الفرع 2	التجريبية	2.13	0.42	1.94	0.56	1.56	0.72
	الضابطة	1.75	0.80	1.53	0.57	1.41	0.50
الرابع/ الفرع 3	التجريبية	1.97	0.31	1.81	0.54	1.63	0.75
	الضابطة	1.72	0.81	1.47	0.57	1.56	0.76
الخامس/ الفرع 1	التجريبية	2.06	0.50	1.88	0.61	1.47	0.51
	الضابطة	1.75	0.84	1.44	0.56	1.25	0.44
الخامس/ الفرع 2	التجريبية	1.94	0.35	1.84	0.51	1.59	0.71
	الضابطة	1.81	0.82	1.44	0.56	1.22	0.42
السادس	التجريبية	2.00	0.51	1.75	0.51	1.47	0.57
	الضابطة	1.75	0.84	1.47	0.57	1.22	0.42
السابع	التجريبية	1.84	0.52	1.84	0.68	1.50	0.62
	الضابطة	1.81	0.82	1.50	0.57	1.25	0.44
الثامن	التجريبية	1.97	0.54	1.81	0.47	1.47	0.51
	الضابطة	1.78	0.83	1.47	0.57	1.13	0.34
التاسع/ الفرع 1	التجريبية	2.00	0.44	2.06	0.62	1.56	0.67
	الضابطة	1.81	0.82	2.47	0.57	1.38	0.66
التاسع/ الفرع 2	التجريبية	2.03	0.47	2.13	0.49	1.47	0.51
	الضابطة	1.75	0.84	2.47	0.62	1.41	0.67
التاسع/ الفرع 3	التجريبية	1.88	0.42	2.03	0.59	1.56	0.67
	الضابطة	1.78	0.83	2.59	0.56	1.41	0.67
العاشر	التجريبية	2.09	0.390	2.13	0.49	2.50	0.57
	الضابطة	1.78	0.832	2.59	0.56	2.72	0.58

جدول (8)

جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق البرنامج المقترح

المجموعة	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	
	التجريبية	الضابطة	التجريبية	الضابطة
الطلاقة	2.71	2.10	0.454	0.588
المرونة	2.35	1.91	0.569	0.677
الأصالة	2.26	1.60	0.555	0.404
مهارات التفكير الإبداعي	2.44	1.87	0.418	0.399

يلاحظ من الجدول (8) أن مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) بعد تطبيق البرنامج المقترح قد ارتفع للمجموعة التجريبية، حيث أصبح بدرجة كبيرة، في حين أن المجموعة الضابطة قد ارتفع بشكل طفيف حيث جاء بدرجة متوسطة، وكما يتضح أن أكثر المهارات التي تأثرت بالبرنامج المقترح هي مهارة الطلاقة في التفكير الإبداعي حيث جاءت بدرجة كبيرة وبأعلى متوسط حسابي، أي يمكن القول أن البرنامج ساهم في جعل الأطفال يعبرون بشكل أفضل عن أفكارهم الإبداعية بالمقارنة بالطريقة التقليدية لتعليم الأطفال على هذه المهارات.

ثانيا: النتائج المتعلقة بفرضيات الدراسة

- **النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى:** لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة

($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد القبلية لمستوى التفكير الإبداعي.

وقد استخدم اختبار(ت) للعيّنات المستقلة (independent sample T.Test) لفحص هذه الفرضية. وكانت نتائجه كما تظهر في جدول رقم (9).

جدول (9)

جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) للمجموعتين التجريبية والضابطة لمهارات التفكير الإبداعي في قائمة الرصد القبلية

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية	32	1.86	0.271	1.967	.054
	المجموعة الضابطة	32	1.71	0.308		

نستنتج من الجدول (9) أن مستوى الدلالة أكبر من (0.05)، وبالتالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد القبلية لمستوى التفكير الإبداعي، وبذلك يكون شرط تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة قد تحقّق.

- **النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية:** لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد البعدية لمستوى التفكير الإبداعي.

وقد استخدم اختبار(ت) للعينات المستقلة (independent sample T.Test) لفحص هذه الفرضية. وكانت نتائجه كما تظهر في جدول رقم (10).

جدول (10)

جدول يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) لمستوى التفكير الإبداعي للمجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد البعدية

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية	32	2.44	0.418	5.546	.000
	المجموعة الضابطة	32	1.87	0.399		

يتضح من الجدول (10) أَن مستوى الدلالَة هو أَقَل من (0.05)؛ وبالتالي نستنتج وجود فروق ذَات دلالَة إحصائية عند مستوى الدلالَة ($\alpha \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية بين المجموعتينِ الضابطة والتجريبية ولصالحِ المجموعة التجريبِية؛ وبذَلك نستنتج بِأَن الأَطفال الذين تم تعليمهم من خلال البرنامج التعليمي القَائمِ على اللعب تطورت مهارات التفكير الإبداعي لديهم بشكل أكبر من الأطفال الذين تم تعليمهم بالطريقة المألوفة أو العادية. ولقياس مدى فَاعلية البرنامج في تنمية مهارات التفكيرِ الإبداعي تم حساب مربع إيتا الذي يعبر عن مقدار التأْثير العملي للبرنامجِ على الأَطفَالِ، والجدول (11) يبين قيم مربع إيتا بعد تطبِيق البرنامج.

جدول (11)

جدول يبين نتائج حجم التأثير العملي للبرنامج التعليمي على مهارات التفكير الابداعي من خلال مربع إيتا

	مربع إيتا	حجم التأثير
مهارات التفكير الإبداعي	0.332	كبير

يتضح من الجدول السابِق أَن حجم التأثير للبرنامج على التفكير الإبداعي هو تأثير مرتفع، حيث انه أَعلى من (0.14)، علما بأن معيار معامل حجم التأثير مربع إيتا Acheampong،(2021):

- 0.01 الحد الأدنى (تأْثير قَليل).
- 0.06 (تأْثير متوسط).
- 0.14 (تأْثير كبِير).

الفصل الخامس

مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات

- **مناقشة نتائج الدراسة.**
- **التوصيات**
- **المقترحات**

الفصل الخامس

مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات

أولا: مناقشة النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة

- **مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول**: ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) قبل تطبيق البرنامج المقترح؟

بناء على ما جاء في جدول (6) أن مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة قبل تطبيق البرنامج المقترح جاء بدرجة متوسطة للمجموعتين التجريبية والضابطة، وعلى مستوى مهارتي المرونة والطلاقة جاءت أيضاً بدرجة متوسطة لدى المجموعتين، أما مهارة الأصالة فالمتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية جاء بدرجة متوسطة، وللمجموعة الضابطة بدرجة منخفضة.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة؛ لنقص الخبرة السابقة لدى الأطفال في مرحلة الروضة، قد يكون لدى الأطفال قليل من الفرص لتجربة العديد من الأنشطة واستكشافها، والمواقف التي تحفز التفكير الإبداعي. يحتاج الأطفال إلى فرص تعليمية مناسبة وتحفيز؛ لتنمية قدراتهم الإبداعية، وتطوير قدرتهم على التفكير المستقل والابتكار.

وهذا يدل على وجود احتياج لدى الأطفال لتنمية المهارات الإبداعية، وتأتي أهمية تنمية مهارات التفكير الإبداعي؛ لما لها من أهمية كبيرة في تطوير نموهم المعرفي؛ لأن الطفل في هذه المرحلة يكتسب المهارات الشخصية التي تساعده في تكوين ذاته، فإكسابهم هذه المهارات تضمن لهم مستقبل أفضل.

ويلاحظ من مستوى التفكير الإبداعي الذي جاء بدرجة متوسطة أن الأطفال في هذه المرحلة العمرية قد اكتسبوا بعضاً من هذه المهارات من التنشئة الأسرية والاجتماعية، ولكنها ليست بدرجة كافية؛ لذلك يأتي دور هذا البرنامج التعليمي الذي تم تصميمه من أنشطة عدة، وتم تحديد الهدف التربوي من كل نشاط؛ من أجل تطوير الطلاقة في التفكير، والمرونة بحيث يستجيب الأطفال لعامل التغيير، ومن ثم تمكينهم من خلق أفكار غير مكررة وتتميز بالأصالة.

- **مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى**: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد القبلية لمستوى التفكير الإبداعي.

يلاحظ من الجدول (9) أن مستوى الدلالة أكبر من (0.05)، وبالتالي لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد القبلية لمستوى التفكير الإبداعي. وتؤكد هذه النتيجة تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية وتجانس أفرادهما.

- **مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني**: ما مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية والضابطة) بعد تطبيق البرنامج المقترح؟

تبين النتائج في جدول (8) أن مستوى التفكير الإبداعي لدى طلبة الروضة (المجموعة التجريبية) بعد تطبيق البرنامج المقترح قد ارتفع من درجة متوسطة إلى درجة كبيرة، وترى الباحثة أن هذا يدل على وجود الأثر للبرنامج التعليمي الذي تم تطبيقه؛ نظراً لأنه يعتمد على الأساليب التي تتناسب مع هذه المرحلة العمرية، مثل التعلم التعاوني، العصف الذهني، التعزيز، الحوار والمناقشة، لعب الأدوار، إعادة التدوير، سرد القصص، وكما أن الجمع بين أكثر من أسلوب في التعليم يعزز من اكتساب المهارات، ولا يجعل الأطفال يشعروا بالملل.

واتفقت أيضاً هذه النتيجة مع دراسة أبو حسون (2021) التي بينت نتائجها أن اللعب هو أفضل الوسائل؛ لتنمية المهارات الإبداعية لدى الأطفال؛ ولذلك يجب الاهتمام أكثر في تصميم المواد التعليمية بحيث تعتمد على الألعاب والأنشطة الحركية المختلفة، والقصص المصورة ذات الألوان الجذابة.

وتشير النتائج إلى ارتفاع طفيف في مستوى المجموعة الضابطة، ولكنه لم يتعدَّ الدرجة المتوسطة؛ وذلك لأن الطلبة خلال هذه الفترة تعرضوا لبرنامج تعليمي بالطريقة التقليدية.

وكما يتضح أن مستوى الطلاقة لدى المجموعة التجريبية قبل تطبيق البرنامج كان بدرجة متوسطة وبمتوسط حسابي (2.03)، ولكن بعد التطبيق ارتفع وأصبح بدرجة كبيرة وبمتوسط (2.71)، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الأنشطة التعليمية التي تم تطبيقها ساهمت في كسر حاجز الخوف

أو الخجل لدى الأطفال، وساعدت الطلبة على اكتساب مفردات جديدة، وكلمات جديدة؛ مما جعل الأطفال يعبرون بشكل أفضل عن أفكارهم الإبداعية على هذه المهارات، وبالتالي زاد من مستوى الطلاقة لديهم مقارنة بالطريقة التقليدية، وتعد هذه المهارة من أكثر المهارات التي تأثرت بالبرنامج المقترح وبأعلى متوسط حسابي.

ويتضح أيضاً وجود تطور ملحوظ على مستوى الطلبة في مهارة المرونة في المجموعة التجريبية، حيث كان المتوسط الحسابي لدرجة المرونة قبل تطبيق المرونة (1.88) أما بعد تطبيق البرنامج أصبح بدرجة كبيرة وبمتوسط حسابي (2.35)، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الأنشطة التعليمية التي تم تطبيقها قد أثرت على سلوكيات الطلبة، وساهمت في تعزيز التواصل بين الأطفال والمعلم، فمن خلال استخدام العصف الذهني، ساعدهم على إيجاد أفكار جديدة إبداعية، ومن ثم أسلوب الحوار والمناقشة ساهم في تطوير هذه الأفكار أو الانتقال إلى فكرة أخرى بما يتناسب مع السيناريو الذي تم طرحه، وترى الباحثة أن لهذه المهارة أهمية كبيرة في مساعدة الأطفال على إيجاد حلول للمشاكل بحسب الإمكانيات المتوفرة، والتكيف مع الظروف المختلفة.

وأخيراً هناك تطور ملحوظ على مهارة الأصالة لدى طلبة المجموعة التجريبية، ولكنه ليس بالدرجة المطلوبة حيث بقي في المستوى المتوسط وبمتوسط حسابي (2.26) ، وترى الباحثة أن ذلك قد يكون بسبب تأثر الطلبة ببعضهم، أو تأثرهم بالأفكار التي تم طرحها من قبل زملائهم، وأنهم تعرضوا لنفس المحتوى التعليمي من حيث سرد القصة نفسها أو لعب الأدوار نفسها، وترى الباحثة أن هناك تشابهاً نسبياً لدى الأطفال من تجربتهم التعليمية التي حصلوا عليها أيضاً من البيئة المحيطة بهم.

- **مناقشة النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية**: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في قائمة الرصد البعدية لمستوى التفكير الإبداعي.

تشير النتائج من جدول (10) أَن مستوى الدلالَة هو أَقَل من (0.05)، وبالتالي نستنتج وجود فروق ذَات دلالَة إحصائية عند مستوى الدلالَة ($\alpha \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية بين المجموعتينِ الضابطة والتجريبية ولصالحِ المجموعة التجريبِية، وبذَلك نستنتج بِأَن الأَطفال الذين تم تعليمهم من خلال البرنامج التعليمي القَائمِ على اللعب تطورت مهاراتهم بالتفكير الإبداعي بِشكل أَكبر.

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن البرنامج في تصميمه كان يشجع الأطفال على التخيل للأحداث الذي يطلق العنان لهؤلاء الأطفال؛ للتعبير عن أفكارهم، مما جعل الأطفال يتفاعلون مع هذه الأنشطة بصورة إيجابية، وبالتالي توجيه طاقتهم نحو التفكير الإبداعي.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج كل من دراسة (العجيلي والدهامشة، 2018) ودراسة جيوسي (2020) التي بينت نتائجها وجود فروق بين متوسطات درجات مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، واتفقت أيضاً مع دراسة (كامل وآخرون، 2022) التي بينت نتائجها وجود فروق بين درجات أطفال روضة العثمانية بمحافظة أسيوط بعد تطبيق برنامج يعتمد على أنشطة إعادة التدوير ولصالح المجموعة التجريبية.

واتفقت أيضاً مع دراسة (مايتي غاريغوردوبيل ولورا بيرويكو، 2011) التي بينت نتائجها أن البرنامج القائم على اللعب الذي تم تطبيقه حسّن بشكل كبير الإبداع اللفظي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة). والإبداع الرسومي (التفاصيل، والطلاقة، والأصالة)، وسلوكيات وسمات الشخصية الإبداعية.

وكما اتضح بعد حساب مربع إيتا أَن حجم التأثير الفعلي للبرنامج على للتفكير الإبداعي هو تأْثير متوسط، وتعزو الباحثة ذلك إلى أن البرنامج صمم؛ لتنمية هذه المهارات من خلال تطبيق العديد من الأنشطة التعليمية التي تتلاءم مع احتياجات الطلبة، وهذه النتيجة تدل على نجاح هذا البرنامج في تحقيق أثر فعلي على مهارات التنمية الإبداعية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة (أهل، 2009) التي بينت نتائجها وجود أثر فعلي لبرنامج مقترح يعتمد على التخيل ولعب الأدوار والألغاز؛ لتنمية الإبداع لدى أطفال غزة.

التوصيات:

1. توصي الباحثة معلمات رياض الأطفال بتطبيق البرنامج التدريبي الذي تم تصميمه؛ لما له من دور في تنمية المهارات الإبداعية لدى الأطفال.
2. تبني وزارة التربية والتعليم تطوير برنامج تعليمي ممنهج؛ لتنمية المهارات الإبداعية بحيث يغطي أيضاً المرحلة التعليمية الأساسية وليس فقط رياض الأطفال.

3. توصية العاملين على تطوير المناهج في وزارة التعليم والتعليم بالاعتماد على التعلم التعاوني والعصف الذهني، ولعب الأدوار، وإعادة التدوير، وسرد القصص عند تصميم البرامج التعليمية حيث أثبتت فعاليتها في تنمية المهارات.
4. تطبيق المعلمات أسلوب الحوار والمناقشة مع الأطفال، واعتماده كأسلوب تربوي مؤثر، حيث أن استخدامه في البرنامج التعليمي المطبق ساهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.
5. تنظيم الأنشطة التعليمية التي تشجع على التفكير الإبداعي، وتطور المهارات المختلفة لدى الأطفال، وذلك بالاعتماد على اللعب كأداة رئيسية لتنمية المهارات الإبداعية لدى الأطفال في مرحلة الروضة.

للباحثين:

1- إجراء المزيد من الدراسات من قبل الباحثين؛ لتقييم مهارات التفكير الإبداعي لطلبة المرحلة الأساسية والعليا.
2- إجراء المزيد من الدراسات من قبل الباحثين؛ للتعرف على العوامل الخارجية التي تؤثر على مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلبة.

المراجع

أولاً: المراجع العربية:

القرآن الكريم.

إبراهيم، عبد الستار. (2002). **"الإبداع قضاياه وتطبيقاته".** القاهرة، مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

أحمد، دعاء. (2011). بعض المهارات الاجتماعية للأطفال وعلاقتها بقبول أقرانهم بالصف وبعض المتغيرات الديموجرافية. **مجلة الطفولة العربية**. (60)، 65-107.

أهل، أماني محمد. (2009). **فعالية برنامج مقترح لتنمية الإبداع لدى أطفال محافظة غزة**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، الجامعـــة الإسلامية: غـزة، فلسطين.

بدير، كريمان. (2007). **الأسس النفسية لنمو الطفل**. (ط.1). عمان، الاردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. ص55

برغوث، رحاب صالح محمد. (2015). برنامج مقترح قائم على استخدام الأنشطة اللاصفية في تنمية بعض مهارات السلوك القيادي لدى طفل الروضة. **مجلة دراسات الطفولة، 18**(69)، 27-42.

البزار، أبوبكر أحمد. (1988). **مسند البزار المنشور باسم البحر الزخار**. (ط.1). المدينة المنورة: مكتبة العلوم والحكم.

بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق. (1986). **سيكولوجية اللعب**. سلطنة عُمان: مطابع الجمعية العلمية.

بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق. (1987). **الميسر في سيكولوجية اللعب**. عمان: دار الفرقان.

البوصافي، ماجد وزايد، كاشف والهدابية، بدرية. (2016). اتجاهات معلمات مرحلة الطفولة المبكرة في سلطنة عمان نحو التربية الحركية، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية**. **10**(3).

جبر، دعاء أحمد. (2004). **تفكير مغاير: تنمية مهارات التفكير الناقد والابداعي لدى الأطفال**. (ط.1). رام الله: مؤسسة عبد المحسن القطان.

جروان، فتحي عبد الرحمن. **(2002). الإبداع " مفهومه - معايره - نظرياته - تدريبه - مراحل العملية الإبداعية.** (ط.1). عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

جروان، فتحي عبد الرحمن. (1999). **تعليم التفكير: مفاهيم وتطبيقات**. (ط). عمان، الأردن: دار الكتاب الجامعي.

الجعفري، ممدوح عبد الرحيم والديب، إيمان علي. (2013). **التربية الأسرية في مواجهة معوقات الإبداع لطفل ما قبل المدرسة**. بحث مقدم في المؤتمر الدولي الرابع بعنوان طفل اليوم أمل الغد. جامعة الاسكندرية: مصر. 135-156

الجعفري، ممدوح عبد الرحيم وابراهيم، جيهان السيد. (2019). دور مؤسسات رياض الأطفال في مواجهة معوقات الإبداع لدى طفل ما قبل المدرسة. ***مجلة دراسات في الطفولة،*** (11)

أبو جلالة، صبحي حمدان. (2012). تنمية مهارات التفكير العليا والتفكير الإبداعي. **مجلة التربية(اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم). 41**(181).

جيوسي، مجدي راشد نمر. (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. **مجلة العلوم النفسية والتربوية، 6**(2)، 70- 92.

بن حرز الله، مراد. (2021). أهمية اللعب في التعلم خلال مرحلة الطفولة المبكرة. **مجلة ميسان للدراسات الاكاديمية. 19**(عدد خاص)، 210-219

حريبة، قرين ومجيدر، بلال. (2021). دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات. **المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، 4**(4)، 353- 369.

أبو حسون، ديما ماجد. (2021). فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب التمثيلي في تنمية التفكير الابداعي لدى طفل الروضة (5-6) سنوات. **مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية. 37**(4).

حمادة، سلوى علي. (2020). تأثير برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة. **مجلة دراسات في الطفولة والتربية،** (12)، 482–543

الحيله، محمد محمود. (2005). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجياً وتعليمياً وعلمياً**. (ط.3)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

خضر، نجوى بدر. (2011). فاعلية برنامج قائم على القصة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. **مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية- سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، 33**(2)، 131-144 .

الخطيب، عريب.(2017): دور المدرسة في تنمية الابداع لدى الطلبة. https://www.ammonnews.net/article/336298

خلف، أمل السيد. (2011). فاعلية خرائط التفكير في تنمية المهارات اللغوية والقدرات الإبداعية لدى طفل ما قبل المدرسة. **مجلة العلوم التربوية، 19**(2)، 159 -219.

خير الله، سحر عبد الفتاح. (2010). **تنمية الإبداع لدى طفل الروضة: أنشطة مقترحة**. بحث مقدم في المؤتمر العلمي: اكتشاف ورعاية الموهوبين بين الواقع والمأمول. مصر، (933-953) .

رسمي، أميمة محمد. (2010). برنامج تعليمي مقترح باستخدام اللعب وأثره في تنمية التفكير الابتكاري لأطفال الروضة. **مجلة دراسات الطفولة، 13**(47)، 91-114

زمزمي، يحي بن محمد. (1994). الحوار آدابه وضوابطه في ضوء الكتاب والسنة. مج1. (ط.1). الناشر دار التربية والتراث – رمادي للنشر.

زوهير، عمريو وفاتح، يعقوبي. (2014). أثر برنامج ترويحي رياضي في تنمية بعض القدرات الإبداعية لدى أطفال الروضة. **مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية،** (16).

الزيات، نهى محمود. (2015). استخدام برنامج سكامبر في تنمية وإثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. **مجلة الطفولة والتربية، 7**(24)، 201-270.

بن الساسي، فايزة وبوزغوب، بسمة. (2020). **رياض الأطفال ودورها في الاندماج الاجتماعي للطفل دراسة ميدانية في رياض الاطفال بجيجل**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة جيجل: الجزائر.

السراج، فؤاد إبراهيم. (1986). **المدخل إلى فلسفة التربية الرياضية**. (ط). الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر.

السعيد، رواد سعد. (2013). **فاعلية أنشطة إثرائية في إكساب طفل الروضة مفاهيم السلام**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة أم القرى.

سلمان، زيد منير. (2012). **الاتجاهات الحديثة في الإدارة المدرسية**. (ط.1)، عمان: دار البداية ناشرون وموزعون.

السلوم، عبد الحكيم. (2000). سيكولوجية اللعب عند الأطفال. **مجلة النبأ**، (48).

سليمان، سليمان محمد وعبد الفتاح، فوقية أحمد السيد. (2004). فاعلية برنامج للأنشطة التربوية في تنمية القدرات الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة بنى سويف. **مجلة كلية التربية ببنى سويف، 1**(1)، 35-164.

السليمان، نورة إبراهيم. (2008). تطور القدرات الإبداعية لدى عينة من الطالبات في المرحلة الإبتدائية. ***مجلة التربية وعلم النفس،*** (30)، 93-111.

سمارة، عزيز والنمر، عصام والحسن، هشام. (1989). **سيكولوجية الطفولة**، (ط)، عمان، الاردن: دار الفكر للنشر.

أبو شاقور، نعيمة المهدي. (2013). **دور المناهج في تنمية التفكير الإبداعي والاهتمام بالموهوبين.** بحث مقدم في المؤتمر العلمي العربي العاشر لرعاية الموهوبين والمتفوقين - معايير ومؤشرات التميز: الإصلاح التربوي ورعاية الموهوبين والمتفوقين - المجلس العربي للموهوبين والمتفوقين**:** الأردن. ج(2) .

أبو شاويش، عبد الله عطية. (2013). **برنامج مقترح لتنمية مهارات تصميم المقررات الإلكترونية عبر الويب لدى طالبات تكنولوجيا التعليم بجامعة الأقصى بغزة**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، الجامعة الاسلامية: غزة، فلسطين.

الشربيني، زكريا والصادق، يسرية. (2002). **أطفال عند القمة: الموهبة والتفوق العقلي والإبداع**، (ط)، القاهرة: دار الفكر العربي.

الشريف، سناء. (2018). العلاقة بين اللعب التمثيلي والتفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. **مجلة كلية الدراسات العليا للتربية، 26**(1).

صادق، يسرية. (2003). **سيكولوجية الطفولة المبكرة، طفل الحضانة والروضة، (الجزء الثاني)**، القاهرة: دار قباء للطباعة والنشر.

صالح، أسماء زكي. (2011). **تنمية التفكير الإبداعي للطفل في ضوء إستراتيجيات التعلم البنائي: هل يحقق الطالب مستوى تعلم أفضل مع الجماعة مما لو عمل بمفرده؟** المكتب الجامعي الحديث.

صوالحة، محمد. (2007). **علم نفس اللعب**. (ط.2)، عمان، الأردن: دار المسيرة.

العارضة، محمد عبدالله. (2013). **النمو المعرفي لطفل ما قبل المدرسة نظرياته وتطبيقاته**. (ط.2)، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون

العامري، عامرة خليل إبراهيم. (2008). أثر اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الابتكاري لدى أطفال الرياض. **مجلة كلية التربية الأساسية**، (53)، 373 – 422.

العامري، فؤاد عبده مقبل. (2018). فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. **المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل**، (2)، 179 - 235.

عبد الحق، زهرية والفلفلي، هناء. (2014). أثر بيئة الأركان التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة**. مجلة جامعة النجاح للأبحاث، 28**(1).

عبد الرزاق، أسعد حسين ومحسن، ميثم وعبد فليح، سعد تايه. (2014). تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعمر 4 – 5 سنوات. **مجلة علوم التربية الرياضية، 7**(2)، 196-185

عبد السلام، مندور عبد السلام. (2009). **تنمية مهارات التفكير : الإطار النظري والتطبيق العملي**. (ط)، الرياض: دار النشر الدولي.

عبد الفتاح، فوقية أحمد السيد. (2005). **فاعلية برنامج للأنشطة التربوية في تنمية القدرات الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة بنى سويف**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة القاهرة: مصر.

عبد اللطيف، خيري والخوالدة، محمد وأبو طالب، صابر. (1995). **سيكولوجية اللعب**. (ط)، عمان: جامعة القدس المفتوحة.

عبد الواحد، أسماء إسماعيل أحمد. (2018). إعداد برنامج لطفل الروضة في ضوء بعض النظريات التربوية الحديثة. **مجلة الطفولة**، (29).

العجيلي، صباح حسين والدهامشة، أكرم محمد. (2018). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان. **المجلة الدولية لتطوير التفوق، 9**(16).

عزاق، رقية. (2019). دور اللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. **مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، 2(3)، 142 – 123.

العزة، سعيد حسني. (2002). **سيكولوجية النمو في الطفولة**. (ط)، عمان، الاردن: الدار العالمية للنشر والتوزيع.

العطار، محمد محمود. (2003). أطفالنا واللعب في مرحلة الطفولة المبكرة. **مجلة الطفولة والتنمية، 3**(12)، 187-203

العطار، محمد محمود. (2020). اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال. **مجلة جامعة الباحة للعلوم الإنسانية**، (25)، 264- 296

العطار، محمد محمود. (2021). اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء نظريات علم النفس وتطبيقاته التربوية في رياض الأطفال**. مجلة التربية، 1**(190)، 291–330

عطية، سميحة محمد. (2019). **برنامج قائم على الارشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال في الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الطفولة، جامعة دمنهور: مصر.

عفونة، سائدة. (2014). واقع التعليم في المدارس الفلسطينية ما بعد نشوء السلطة الفلسطينية: تحليل ونقد. **مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الانسانية)، 28**(2).

العقاد، عباس محمود. (1942). **عبقرية عمر.** (ط.1)، المكتبة العصرية، بيروت: مؤسسة هنداوي.

عمران، مريم محمد ابراهيم. (2021). دورة التعلم خماسية المراحل(5 E'S) وفقاً لنظرية التعلم البنائي وأثُرها على بعض القدرات التوافقية ومستوى أداء الجملة الحركية في التمرينات الإيقاعية. **المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، 54**(1)، 55-78

العناني، حنان عبد الحميد. (2014) **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**. (ط.9)، عمان، الأردن: دار الفكر

عويس، رزان. (2009)**. فاعلية برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على تنمية مهارات التفكير لدى أطفال الروضة**، رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية، جامعة دمشق: سوريا.

الغامدي، منى أحمد عبد الله. (2022). تنمية الإبداع الفني لأطفال الروضة من خلال الألعاب الفنية. **مجلة الفنون والادب وعلوم الإنسانيات والاجتماع**، (86).

فرج، سارة شكري. (2018). تقنين اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في الأداء والحركة عند الأطفال من(3-6) سنوات في مملكة البحرين. ***المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*، 2**(8).

القباطي، هلال أحمد علي عبد الغني وأحمد، توفيق علي عالم ومحمد، ذكريات سلطان علي. (2019). أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكري الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية. **المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية، 19**(8)، 1-32

القرغولي، اسماعيل والمفتي، وداد. (1989). **التربية الترويحية**. (ط)، الموصل: دار الكتب للطباعة والنشر.

كامل، مجدي خير الدين وسويفي، غادة كامل ورياض، نهى مرتضى و أحمد، سلوى متولي. (2022). برنامج قائم على إعادة التدوير لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة**. مجلة دراسات في الطفولة والتربية**، (21)، 44 – 80.

الكريديس، أميرة بنت عبد العزيز وباحاذق، رجاء عمر. (2019). الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم. **مجلة كلية التربية، 3**(183).

الكناني، ماجد نافع وديوان، نضال ناصر. (2012). وظيفة التربية الفنية في تنمية التخيل وبناء الصور الذهنية لدى المتعلم وإسهامها في تمثيل التفكير البصري(تطبيقات عملية في عناصر وأسس العمل الفني).***مجلة كلية الفنون الجميلة***، (201).

محمد، رائدة سليمان. (2014). تقنين اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بالحركات والأفعال على البيئة الفلسطينية. ***مجلة جامعة عين شمس للقياس والتقويم*، 4**(7) .

محمد، عايدة ذيب. (2013). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية المسؤولية الاجتماعية لدى أطفال الروضة. ***مجلة قسم العلوم التربوية***، (1).

محمد، قبس إبراهيم. (2014). اتجاهات معلمات رياض الاطفال نحو مسرح الدمى. ***مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية*، 8**(14).

آل مراد، نبراس. (2004). **أثر استخدام برامج بالألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية والمختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر (5-6) سنوات**. رسالة دكتوراه غير منشورة. كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل: الموصل، العراق.

ملحم، سامي. (2002). استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. **مجلة جامعة الملك سعود**.

منشي، نسرين بنت هاشم بن عبد الخالق. (2008). **تربية الطفل باللعب وتطبيقاتها التربوية في الأسرة ورياض الأطفال في ضوء التربية الإسلامية**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة أم القرى: المملكة العربية السعودية.

أبن منظور**: لسان العرب، ج(10)، باب الفكر**. بيروت: دار صادر.

المنير، راندا عبد العليم. (2011). دور الألعاب التعليمية في التثقيف المالي لأطفال الروضة. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 5**(3)، 231– 279.

مهدي، لميس فخري. (2017). **استراتيجية مقترحة لتعميم رياض الأطفال في ضوء الاتجاهات المعاصرة في المحافظات الجنوبية_ فلسطين.** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة الأزهر: غزة

موسى، هاني محمد. (2010). تنمية الإبداع لدى الطفل العربي في ضوء الثقافة المجتمعية المعاصرة: دراسة نظرية ورؤية تربوية. **مجلة الثقافة والتنمية: جمعية الثقافة من أجل التنمية،** 11(39).

ميلر، سوزانا. (1974). **سيكولوجية اللعب** (رمزي يسر، مترجم).القاهرة، مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

أبو ندى، خالد محمود. (2004). **التفكير الإبداعي وعلاقته بكل من العزو السببي ومستوى الطموح لدى تلاميذ الصفين الخامس والسادس الابتدائيين،** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، الجامعة الإسلامية: غزة، فلسطين.

نوفل، محمد بكر وسعيفان، محمد قاسم. (2001). **دمج مهارات التفكير في المحتوى الدراسي.** (ط.1)، عمان: دار المسيرة .

الهويدي، زيد. (2007). الإبداع :**ماهيته- اكتشافه- تنميته،** (ط.2)، الإمارات العربية: دار الكتاب الجامعي.

وزارة التربية والتعليم، (2021). الكتاب الإحصائي التربوي السنوي للعام الدراسي 2021/2020. رام الله – فلسطين.

اليامي، نسرين علي زايد. (2020). فاعلية استخدام برنامج سكامبر في تنمية مهارات الحل الإبداعي للمشكلات لدى طفل الروضة. **مجلة دراسات في الطفولة،** (15).

يونس، نعيمة بدر وعبد المجيد، عبد الفتاح صابر. (2000). **سيكولوجية اللعب والترويح للعاديين وذوي الحاجات الخاصة.** (ط)، القاهرة: ميديا برنت.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Break, L.E. (2002). Child development. 4th-ed, London-England: Allyn and Bacon.
- Carol. K.& Lee (2000). Learning About Dooks and libraries: A Gol Mio Cames New Yourk.
- Dere, Zeynep. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. **Universal Journal of Educational Research 7**(3): 652-658.
- Garaigordobil, Maite. & Berrueco, Laura. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. **The Spanish Journal of Psychology 14**(2): 608-618
- Pimentel, Jonald. (2019). Some Biases in Likert Scaling Usage and its Correction. International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR). 45. 183-191.
- Wojciehowski, Mandi. (2018). Creative by Nature: Investigating the Impact of Nature Preschools on Young Children's Creative Thinkin. **The International Journal of Early Childhood Environmental Education, 6**(1), p. 3.

الملاحـق

ملحق رقم (1)

أسماء السادة المحكمين لأدوات الدراسة:

- د. سائد محمد أحمد ربايعة. مناهج وطرق التدريس_ أستاذ مشارك. كلية العلوم التربوية_ جامعة القدس المفتوحة- جنين.
- د. خالد نظمي عبد الفتاح بني نمره (قرواني) أستاذ دكتور في الإدارة التربوية- القدس المفتوحة سلفيت.
- د. مازن أحمد محمود ربايعة. مناهج واساليب تدريس- جامعة القدس المفتوحة- جنين.
- د. بتول مصلح غانم. إدارة تربوية. جامعة القدس المفتوحة- جنين.
- د. خالد محمود مرعي أبو الهيجا. خدمة اجتماعية- رئيس قسم رعاية الطفل سابقاً- جامعة القدس المفتوحة- جنين.
- د. جواد محمود عبادي. التربية والتعليم المستمر. الجامعة العربية الامريكية.
- د. كفاية حسين أبو شحادة. دكتوراه مناهج وطرق تدريس علوم. التربية والتعليم قباطية.
- أ. نسرين صالح محمد جرار. ماجستير دراسات المرأة_ بكالوريوس تربية ابتدائية- دبلوم تربية الطفل- بداية دكتوراه. مشرفة رياض الأطفال في مديرية التربية والتعليم- جنين. خبرة 23عاماً.
- آمنة حسين محاميد زيد الكيلاني بكالوريوس رياضيات ودبلوم تربوي مشرفة تربوية مديرية التربية والتعليم سابقاً، وباحثة وكاتبة، خبرة 40 عاماً.
- خولة أمين حماد زكارنة. بكالوريوس علم النفس- جامعة النجاح الوطنية – مدربة مدربين ومعلمين محترفين. مديرة روضة السلام في بلدة قباطية.

ملحق رقم (2)

البرنامج بصورته الأولية

الجامعة العربية الأمريكية

كلية التربية

اسم المحكم/ة ..... المحترم/ة.

التخصص العلمي.....

مكان العمل .....

تحية طيبة وبعد:

تقوم الباحثة بإجراء دراسة تجريبية لاستكمال رسالة الماجستير بعنوان (فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة) ونظراً لما تتمتعون به من خبرة علمية نعتز بها، يرجى التفضل بتحكيم البرنامج الخاص بي، والذي يتضمن خبرات حركية ولغوية ودينية وابتكارية، وكذلك إرفاق قائمة رصد بما يتناسب مع البرنامج.

وتفضلوا بقبول التحية والاحترام

الباحثة: ربا محاميد

الرقم	العناصر التربوية	التقييم 10
1	مناسبة العنوان مع محتوى البرنامج.	
2	الأهداف الإجرائية واضحة وقابلة للملاحظة والقياس.	
3	تنوع مجالات المهارات ومستوياتها.	
4	ارتباط الأهداف بالمحتوى.	
5	سلامة المحتوى العلمي.	
6	التنظيم الجيد للمحتوى.	
7	ارتباط الأنشطة بالمحتوى.	
8	تنوع الأنشطة وشموليتها.	
9	الأنشطة متاحة لكل متعلم.	
10	مناسبة الانشطة للمهارات المطلوبة.	
11	المحتوى واضح وقابل للتقييم.	
12	سلامة اللغة.	

ملاحظات أخرى .....

برنامج تعليمي مقترح لتنمية مهارات التفكير الابداعي (طلاقة، مرونة، اصالة)

النشاط الاول:

اسم النشاط: لعبة الألغاز

نوع النشاط: معرفي ابتكاري

فكرة النشاط: أن الألغاز لها أهمية كبرى في تنمية الخيال والتفكير الإبداعي، حيث يضطر الطفل أن يركز ويعمل تفكيره بأقصى قدر ممكن ليستطيع حلها. ذلك لأن اللغز ما هو إلا سؤال غير مألوف يحتاج إلى تفكير غير مباشر للإجابة عليه. وحث الاطفال على التفكير في الأشياء عن طريق التساؤل مثلًا لماذا للفيل خرطوم؟ وغيرها من الأسئلة عن الأشياء التي يرونها ويلمسونها، ويساعدهم التساؤل في أن يصبحوا فضوليين، وبالتالي تعزيز مهاراتهم الخيالية وغرس قدرات حل المشكلات.

ومن الأمثلة:

1*جميلة الشكل زكية الرائحة متعددة الألوان منها الأحمر والأصفر...
2*كبير الحجم وله أذنان كبيرتان ونابان طويلان وخرطوم طويل ....هل تعرفونه ؟

3*ألوانهـــا جميلـــة تطيـــر مـــن زهـــرة إلـــى زهـــرة ...هـــل تعرفونهـــا ؟
4*في الصوف ملفوف ويأكل العشب ...

وصف النشاط: يقوم على إعطاء الألغاز للطلاب، واستثارت تفكيرهم الإبداعي وفتح المجال للإجابة عن اللغز بأكثر من طريقة، فاللغز الأول قد يجيب الطالب الزهرة وهنا نقوم بشرح تفصيلي عن الزهرة أجزائها وفوائدها الخ...، وقد يجب آخر بأنها العطور، أو الطعام، او الفواكه، وهنا نترك المجال للطالب بأن يجيب كما يريد، وهذه تؤدى في حصة دراسية. أما اللغز الثاني فيجيب الطفل الفيل وهنا نتكلم عن حيوانات الغابة وما الفرق بين الحيوانات الأليفة والحيوانات المفترسة، وقد يجيب آخر بأنه آكل النمل، وهنا نترك للأطفال حرية الإجابة والتفكير ولا يوجد إجابة خاطئة، وهذا النشاط يأخذ حصة كاملة. واللغز الثالث يتكلم عن الحشرات وهنا نوضح أنواع الحشرات وفوائدها ومضارها، وهذه تأخذ حصة دراسية كاملة. أما اللغز الرابع فهنا نتكلم عن الخراف، ومن أين نأتي باللحم والصوف والحليب، وماذا نصنع منه. وقد يقلد الطفل صوت الخروف، ونترك لهم حرية الإجابة كما في الألغاز السابقة، فهي تحتمل أكثر من إجابة واحدة، وهذا ايضا يأخذ حصة دراسية كاملة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: معرفة معلومات عن بعض الحيوانات والنباتات.

الهدف المهاري: تنمية المرونة والطلاقة، وتنمية التخيل، والإبداع والتفكير الناقد.

الهدف الوجداني: الشعور بالمتعة والإثارة والثقة بالنفس.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

*الطلاقة: أن يقوم بالإجابة على اللغز بسرعة بالشكل الصحيح.

*المرونة: أن يرافق الإجابة على اللغز تقليد صوت الحيوان.

*الأصالة: أن يقوم بتقليد صوت، وتمثيل حركة الحيوان، وطريقة حصوله على الغذاء.

النشاط الثاني:

اسم النشاط: لعبة الأساليب الشَّكليَّة.

نوع النشاط: تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط :يُطلب من الطِّفل أن يرسُم أكبر عدد من الأشْكال، بشرط أن يكون الخطَّان المُتَوازيان جُزءًا من كلِّ شكْل. ومثال ذلك أن يجعل الخطَّين جذع شجرة، مسطرة، طَريقًا، نهرا، جسم إنسان أو حيوان، وجهاً، شفاهاً، عيناً، مستطيلاً، مربعاً، قارباً، وردةً، سلةً، بيتاً، سيارةً، شعراً. وهذا النشاط يأخذ حصة دراسية كاملة.

الأهداف:

الهدف المهاري: تنمية قدرات الطفل العقلية، تنمية الطلاقة والتخيل، وتشجيع الإبداع، وتنسيق حركة اليد والعين.

الهدف الوجداني: السعادة، وتقدير الذات.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم برسم أكبر عدد من الأشكال التي تضم خطين متوازيين.

المرونة: أن يقوم برسم أفكار عدة في الرسمة نفسها (الدمج).

الأصالة: أن يأتي برسم جديد وغير مكرر.

الأهداف:

الهدف المعرفي: تعزيز نموهم الاستكشافي والنفسي.

الهدف المهاري: تنمية قدرات الطفل العقلية، تنمية الطلاقة والتخيل، وتشجيع الإبداع، وتنسيق حركة اليد والعين.

الهدف الوجداني: تقدير الذات.

النشاط الثالث:

اسم النّشاط: لعبة الأساليب الفِكريَّة.

نوع النشاط: حركي تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط: تمرين الكَأس والمَاء، والقطعة النقدية، والصحن والشمعة والولاعة، وهنا نضع قطعة النقود في الصحن، ثم نسكب الماء فيه حتى يصبح سحب القطعة باليد دون أن تبتل اليد مستحيلا (يُطلب من الأطفال أن يجدوا طريقة ما لفعل ذلك، أسألهم عن الطريقة التي تمكنهم من أخذ القطعة دون أن تبتل أصابعنا بالماء. أن نترك لهم مجالا كافيا للتفكير). وقد يأخذ حصتين كاملتين.

بعض الحلول: وضْع اسفنج لامتصاص الماء، سكْب الماء، تعريضه للحرارة وتحوله للحالة الغازية(بخار)، تعريضه للبرودة وتحويله إلى الحالة الصلبة (ثلج)، وضع منديل لسحب الماء، أو إعطاء فكرة (شرب الماء)، نفخ الماء للخارج، نضع الشمعة في الصحن (ويجب أن تكون صغيرة) ونقوم بإشعالها ونغطّيها بالكأس، سوف نرى أن الماء يتجمع في الكأس، ونأخذ القطعة النقدية دون أن تتبلل يدنا. وتفسيرها: قامت النار المنبعثة من الشمعة بتسخين الهواء داخل الكأس؛ مما جعل حجمه يكبر ويخرج منه (لذلك تلاحظ الخروج السريع لفقاعات هوائية في أسفل الكأس) وعندما انطفأت الشمعة برد الهواء الداخلي، تضاءل حجمه، مما خلق فراغا دفع الماء إلى احتلاله بالصعود بسرعة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يكتشف طريقة التخلص من الماء، أو أن يطور طريقة.

الهدف المهاري: الانتباه والتركيز والدقة.

الهدف الوجداني: الإثارة والمتعة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يأتي بأكبر عدد من الطرق.

المرونة: أن يطبق عدة طرق ويستخدم عدة بدائل.

الاصالة: أن يعطي طريقة الكأس والشمعة، أو أن يأتي بفكرة جديدة لم يأتي بها زملاؤه.

النشاط الرابع:

اسم النشاط: ألعاب التركيب والبناء.

نوع النشاط: حركي إبداعي تخيلي.

وصف النشاط: أن نأتي بمكعبات الليجو وفي البداية نطلب منهم أن يقوموا بصنع شيء نستخدمه على طاولة المعلم، وهنا سنقوم الأطفال بصنع مقلمة للأقلام، أو حامل للجوال، أو قاعدة للأكواب، أو قاعدة للممحاة، عندما تمنح الطفل هدفًا نهائيًا. ومن ثم نطلب منهم أن يصنعوا أي شيء هم يفكرون به. وهنا يؤدى هذا النشاط على ثلاث حصص دراسية، مثلا:

1*أول حصة نحدد الشيء الذي نريد.

2*والحصة الثانية نطلب منه أن يفكر قليلا بأن يصنع شيئاً نضعه على الطاولة.

3*أما في آخر حصة فنطلب منه أن يصنع ما يريد ونطلق له العنان في التفكير.

فكرة النشاط: سيحتاج إلى التفكير في خطة لبناء ما يريده بالمواد التي يمتلكها. وستعطي الفرصة بذلك للطفل بممارسة قدراته على حل المشكلات أثناء الارتجال؛ لإنشاء البناء الذي يدور في ذهنه، إذ تُعدُّ ألعاب البناء طريقة ممتازة؛ لتعزيز الإبداع عند الأطفال بطريقة مرحة وممتعة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: معرفة الألوان والأحجام والفرز والعد.

الهدف المهاري: تنمية التخيل والإبداع، والتصميم والعمارة.

الهدف الوجداني: الثقة بالنفس، واتباع السقالات، ونعني بها دلالات وركائز يرتكز عليها الطفل في تفكيره؛ لينتقل من فكرة إلى أخرى بشكل حر والمشاركة والعمل الجماعي، وحل المشكلات.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بصنع واحد مما ذكر.

المرونة: أن يقوم بصنع أكثر من قطعة مما ذكر.

الأصالة: أن يأتي بشيء جديد لم يأتي به زملاؤه أو لم يذكر.

النشاط الخامس:

اسم النشاط: لعبة الأنشطة التركيبية، وإعادة التدوير.

نوع النشاط: حركي ابتكاري تخيلي.

الأهداف:

الهدف المعرفي: معرفة بعض الكلمات الجديدة

الهدف المهاري: تنمية قدرات الطفل العقلية، تنمية الطلاقة والتفكير خارج الصندوق.

الهدف الوجداني: السعادة، الثقة بالنفس.

وصف النشاط: تطلب المعلمة من الأطفال ذكر أكبر عدد ممكن من الاستعمالات – فرشاة أسنان، علبة كبريت، الكرسي، وتقوم بعمل نشاط آخر بعد أن قمنا بتحفيز تفكيرهم أن نأتي بالكرتون. وهنا نطلب من الأطفال أن يقوموا بإعادة تدوير الكرتون وانتاج شيء جديد يمكن أن نستخدمه ونستفيد منه في البيت أو في الروضة. قد يصنع منه بعض الطلاب طائرة، صندوق، سجادة، طاولة، مقعداً، كوخاً، درجاً، مقلمةً، منظراً، ناظوراً، مكتبةً، مزهريةً.... وهنا

1* أول حصة نطلب منهم أن يذكروا أكثر من استخدام للكرسي، أو فرشاة الأسنان وتعطى في حصة دراسية كاملة.

2* أما الحصة الثانية فنأتي بالكرتون ونقوم بإعادة تدويره.

مهارات التفكير الابداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يأتي بفكرة من الأفكار السابقة

المرونة: أن يجمع بين فكرتين أو أكثر.

الأصالة: أن يأتي بفكرة جديدة لم يفكر بها زملاؤه أو لم تذكر.

النشاط السادس:

اسم النشاط: لعبة الشبكة اللفظية .

نوع النشاط: معرفي ابتكاري.

وصف النشاط: تقوم المعلمة برسم شبكة على السبورة مكونة من خمس خانات، الحرف اسم إنسان، اسم حيوان، اسم فواكه، اسم بلد. ثم نطلب أن يختاروا حرفا للخانة الأولى ونطلب منهم أن يأتوا بأكبر عدد من الكلمات التي تبدأ بالحرف نفسه. وتطلب المعلمة من الأطفال ذكر أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ وتنتهي بالحرف نفسه، أو أن تحتوي الكلمة على الحرف ولكن في الوسط. مثلا (أ) (ب) (جـ).

الأهداف:

الهدف المعرفي: معرفة بعض الكلمات الجديدة وزيادة الحصيلة اللغوية.

الهدف المهاري: تنمية مهارات التفكير العليا عند الأطفال، وتنمية التفكير والطلاقة.

الهدف الوجداني: السعادة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: القدرة على توليد أكبر عدد من الكلمات أو الألفاظ.

المرونة: السرعة في إنتاج أكبر عدد من الكلمات.

الأصالة: أن يأتي بكلمات أصيلة قليلة التكرار.

النشاط السابع:

اسم النشاط: لعبة مشكلات وحلول

نوع النشاط: معرفي تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط: إعطاء الطفل مشكلة معينة ومطالبته بعد ذلك باقتراح العديد من الحلول لهذه المشكلة. ويحسن بالحلول والأفكار المقترحة أن يتوفر فيها المواصفات الآتية:

*أنها غير تقليدية (إن أمكن)

*أنها متنوعة وتفكر في كل الاتجاهات.

*أنها ممكنة التنفيذ ولا مانع أن تكون صعبة التنفيذ إلا أنها غير مستحيلة

مثال: سافر بدر بالباخرة وفي الطريق هبت عاصفة في البحر فغرق الجميع ماعدا بدر حيث وجد نفسه مرمياً في جزيرة لا يسكنها أحد من البشر ووجد في الجزيرة النخيل وأشجار جوز الهند، و بعض الزجاجات الفارغة.. لو كنت أنت بدر ما هي الأفكار التي تقترحها لحل هذه المشكلة والرجوع إلى بلدك.

من الحلول التي يمكن اقتراحها لحل هذه المشكلة:

* يصنع من سعف النخل سفينة على شكل بيت.

* يقطع من ساق الأشجار ثم ينحته ويصنع منه قارباً.

* يحرق الأشجار لتراه الطائرات .

* يكسر الزجاج ويجعله مسحوقا ثم يجوف جوز الهند ويضع فيها الزجاج لترى بريقه طائرة الإنقاذ.

* يعلق ثوبه على شجرة جوز الهند لتراه الطائرات.

الأهداف:

الهدف المعرفي: التعرف على المفاهيم المكانية.

الهدف المهاري: تنمية التخيل.

الهدف الوجداني: الثقة بالنفس.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يأتي بحل من الحلول السابقة وغيرها.

المرونة: أن يأتي بأكثر من حل واحد للمشكلة.

الأصالة: أن يأتي بفكرة جديدة كليا لم يفكر بها أحد من زملائه وأن تكون أصيلة.

النشاط الثامن:

اسم النشاط: لعبة الحكم على الأشياء.

نوع النشاط: معالجة الأفكار.

الهدف من هذه اللعبة تدريب الأطفال على النظرة الشمولية على الأشياء قبل الحكم عليها؛ فينظرون أولًا للإيجابيات (الأفكار المفيدة) ثم يحددون السلبيات (الأفكار السيئة أو غير المفيدة) وصف النشاط: احكي لهم القصة التالية وخذ رأيهم فيها.. التقى أفراد الأسرة كعادتهم في اجتماع الشهر، وأخذو يناقشون مشاكلهم الأسرية، وهنا قالت الأم: لقد تعبت كثيرا في هذا الشهر، فلقد كثرت الكتابات والرسومات على الجدران، مما شوه شكلها وجعلني أبذل مجهوداً كبيراً في تنظيفها فما هو الحل؟ قال أحمد: أنا لم أفعل ذلك وقال عاصم: أنا كنت ألعب ولم أقصد تشويه الجدران وأخيرا قالت ندى: عندي حل جميل ما رأيكم أن ندهن جدران البيت باللون الأسود؟ وهنا سكت الجميع، ولم يستطيعوا الرد على اقتراحها فما هو رأيك على هذا الإقتراح ؟ وهنا علينا أن نترك فرصة للصغار لكي يعبروا عن وجهات نظرهم وستجد أن بعضهم سيرفض

الفكـرة والـبعض الآخـر يسـكت. وهنـا أسـألهم كيـف أحكـم علـى أي فكـرة أنهـا جيـدة أو غيـر جيدة؟....لعبة اليوم ستعلمنا كيف نحكم على أي فكرة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يأتي بأكبر عدد من الأفكار.

المرونة: أن يأتي بأفكار جديدة ومتنوعة، وفيها بدائل عدة وخيارات، في حـال فشل خيـار نستخدم خياراً آخر بسهولة.

الأصالة: أن تكون هذه الأفكار أصيلة وجديدة.

النشاط التاسع:

اسم النشاط: لعبة الأفكار.

نوع النشاط: معالجة الأفكار.

وصف النشاط: وهي لعبة مسلية يتم فيها طرح موضوع معين ثم يطلب من الأطفال التفكير فيه واقتراح العديد من الأفكار المتعلقة بالموضوع. مع مراعاة الآتي:

* لا يجوز نقد أي فكرة.
* يسمح بطرح أية فكرة مهما كانت.
* يجوز البناء على الأفكار .

يفضل في لعبة الأفكار أن تكون في مكان جميل وأن تجرى في جو ممتع ومرح.

من الأمثلة

1* ذهبت إلى المسجد فلم تجد فيه إلا الصلاة.. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار؛ لتجعله أكثر نفعا وحيوية.. (أن يجتمع الاطفال للاحتفال بالمولد النبوي، أو لتحفيظ القران، أو لإعطاء دروس في الأخلاق والمعاملات). تعطى في حصة دراسية كاملة.

2* حضرت حفلة صديقك لكنها لم تعجبك وشعرت فيها بالملل. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار؛ لتجعلها حفلة ممتعة وجميلة (أن تشتمل على فقرات من المسابقات والفعاليات ووجود مهرج مثلا؛ وألعاب متعددة ومتنوعة). تعطى في حصة دراسية كاملة.
3* استيقظت من النوم؛ فوجدت بالقرب من السرير مليون ريال. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار للإستفادة من هذا المال (إعطاء الاشخاص المحتاجين، بناء أماكن للعب والترفيه،....) تعطى في حصة دراسية كاملة.

الهدف من النشاط: تنمية الأفكار والتفكير خارج الصندوق والعمل على العصف الذهني للطلاب.
مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يأتي بأكبر عدد من الأفكار.

المرونة: أن يأتي بالعديد من الأفكار الجديدة والمتنوعة، وفيها بدائل عدة وخيارات، في حال فشل خيار نستخدم خياراً آخر بسهولة.

الأصالة: أن يأتي بفكرة أصيلة لم يفكر بها أحد من قبل.

النشاط العاشر:

اسم النشاط: قصة حركية.

نوع النشاط: حركي، تخيلي إبداعي.

وصف النشاط: قصة حركية: كانت الحديقة مليئة بأشجارٍ كثيرة وكانت الأشجار تميل مع الهواء (يمثل الأطفال حركة الشجر). وكانت العصافير فرحانة تطير من شجرة لشجرة (يقلد الأطفال حركة العصافير) الأرنب نشيط يمشي ويقفز (يقلد الأطفال الأرنب) وفجأة الأرض تهتز وفيه صوت (دق) قوى. هذا الفيل (المتين) يمشي وقادم إلى هنا (يقلد الأطفال حركة الفيل). وجاء الأسد بزئيره المعروف وخاف الجميع وأراد أن يأكل الأرانب الصغيرة، فاجتمعت العصافير تطير حول عيون الأسد؛ حتى لا يتمكن من رؤية الأرانب وينشغل بالعصافير وتهرب الأرانب.

الأهداف:

الهدف المعرفي: التعرف على المفاهيم المكانية، والتعرف على الحيوانات والخضراوات.

الهدف المهاري: تنمية التخيل، تنمية القدرة على التحدث والعرض، تنمية الطلاقة وتنمية التآزر بين اليد والعين.

الهدف الوجداني: التعاون والصداقة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بتقليد حركة الحيوانات بأكبر عدد.

المرونة: أن يقوم بتقليد الحركة بأكثر من طريقة.

الأصالة: أن يستخلص الطفل العبرة من القصة، ويعبر بجملة مفيدة من كلماته وصياغته الخاصة، دون أن يقلد أو يُكرِّر ما قاله غير

ملحق رقم (3)

البرنامج بصورته النهائية

الجامعة العربية الأمريكية

كلية التربية

اسم المحكمّ/ة ..... المحترم/ة.

التخصص العلمي.....

مكان العمل .....

تحية طيبة وبعد:

تقوم الباحثة بإجراء دراسة تجريبية؛ لاستكمال رسالة الماجستير بعنوان (فعالية برنامج تعليمي مقترح قائم على اللعب لتنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة) ونظراً لما تتمتعون به من خبرة علمية نعتز بها، يرجى التفضل بتحكيم البرنامج الخاص بي، والذي يتضمن خبرات حركية ولغوية ودينية وابتكارية، وكذلك إرفاق قائمة رصد بما يتناسب مع البرنامج.

وتفضلوا بقبول التحية والاحترام الباحثة: ربا محاميد

الرقم	**العناصر التربوية**	**التقييم 10**
1	مناسبة العنوان مع محتوى البرنامج.	
2	الأهداف الإجرائية واضحة وقابلة للملاحظة والقياس.	
3	تنوع مجالات المهارات ومستوياتها.	
4	ارتباط الأهداف بالمحتوى.	
5	سلامة المحتوى العلمي.	
6	التنظيم الجيد للمحتوى.	
7	ارتباط الأنشطة بالمحتوى.	
8	تنوع الأنشطة وشموليتها.	
9	الأنشطة متاحة لكل متعلم.	
10	مناسبة الأنشطة للمهارات المطلوبة.	
11	المحتوى واضح وقابل للتقييم.	
12	سلامة اللغة.	

ملاحظات أخرى .....

برنامج تعليمي مقترح لتنمية مهارات التفكير الابداعي (طلاقة، مرونة، اصالة)

النشاط الأول:

اسم النشاط: لعبة الألغاز.

نوع النشاط: معرفي ابتكاري.

فكرة النشاط: أن الألغاز لها أهمية كبرى في تنمية الخيال والتفكير الإبداعي حيث يضطر الطفل أن يركز تفكيره بأقصى قدر ممكن ليستطيع حلها. لأن اللغز ما هو إلا سؤال غير مألوف يحتاج إلى تفكير غير مباشر للإجابة عليه. وحث الأطفال على التفكير في الأشياء عن طريق التساؤل مثلًا لماذا للفيل خرطوم؟ وغيرها من الأسئلة عن الأشياء التي يرونها ويلمسونها، ويساعدهم التساؤل في أن يصبحوا فضوليين، وبالتالي تعزيز مهاراتهم الخيالية وغرس قدرات حل المشكلات.

ومن الأمثلة:

1* جميلة الشكل زكية الرائحة متعددة الألوان منها الأحمر والأصفر...؟

2* كبير الحجم وله أذنان كبيرتان ونابان طويلان وخرطوم طويل ....هل تعرفونه ؟

3* ألوانها جميلة تطير من زهرة إلى زهرة ...هل تعرفونها ؟

4* جسمه مغطى بالصوف ويأكل الأعشاب؟

وصف النشاط: يقوم على إعطاء الألغاز للأطفال، واستثارة تفكيرهم الإبداعي، وفتح المجال للإجابة عن اللغز بأكثر من طريقة، فاللغز الأول قد يجيب الطالب الزهرة، وهنا نقوم بشرح تفصيلي عن الزهرة أجزائها وفوائدها الخ...، وقد يجب آخر بأنها العطور، أو الطعام، أو الفواكه، وهنا نترك المجال للطفل بأن يجيب كما يريد، وهذه تؤدى في حصة دراسية. أما اللغز الثاني فيجيب الطفل الفيل وهنا نتكلم عن حيوانات الغابة وما الفرق بين الحيوانات الأليفة والحيوانات المفترسة، وقد يجيب آخر بأنه آكل النمل، وهنا نترك للأطفال حرية الإجابة والتفكير ولا يوجد إجابة خاطئة، وهذا النشاط يأخذ حصة كاملة. واللغز الثالث فإنه يتكلم عن الحشرات وهنا نوضح أنواع الحشرات وفوائدها ومضارها، وهذه تأخذ حصة دراسية كاملة. أما اللغز الرابع فهنا نتكلم عن الخراف، ومن أين نأتي باللحم والصوف والحليب وماذا نصنع منه وقد يقلد الطفل صوت

الخروف، ونترك لهم حرية الإجابة كما في الألغاز السابقة، فهي تحتمل أكثر من إجابة واحدة، وهذا أيضا يأخذ حصة دراسية كاملة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يذكر الطفل معلومات عن بعض الحيوانات والنباتات.

الهدف المهاري: أن يقلد الطفل بعض الحيوانات.

الهدف الوجداني: أن يتعرف الطفل على أنواع الحيوانات.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

*الطلاقة: أن يقوم بإعطاء أكبر قدر من الإجابات في زمن محدد.

*المرونة: أن يعطي إجابات عدة (الدمج).

*الأصالة: أن يقوم بتقليد صوت وتمثيل حركة الحيوان، وطريقة حصوله على الغذاء، أن يقدم بشيء جديد.

النشاط الثاني:

اسم النشاط: لعبة الأساليب الشَّكليَّة.

نوع النشاط: تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط :يُطلب من الطِّفل أن يرسُم أكبر عدد من الأشْكال، بشرط أن يكون الخطَّان المُتَوازيان جُزءًا من كلِّ شكْل. ومثال ذلك أن يجعل الخطَّين جذع شجرةً، مسطرةً، طَريقًا، نهراً، جسم إنساناً أو حيواناً، وجهاً، شفاهاً، عيناً، مستطيلاً، مربعاً، قارباً، وردةً، سلةً، بيتاً، سيارةً، شعراً، وهذا النشاط يأخذ حصة دراسية كاملة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يعطي الطفل أكبر عدد من الأشكال.

الهدف المهاري: أن يستجيب الطفل للمعلم.

الهدف الوجداني: أن يشارك الطفل في النشاطات.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم برسم أكبر عدد من الأشكال التي تضم خطين متوازيين في زمن محدد.

المرونة: أن يقوم برسم أفكار عدة في الرسمة نفسها (الدمج).

الأصالة: أن يقوم برسم جديد وغير مكرر.

النشاط الثالث:

اسم النّشاط: لعبة الأساليب الفِكريَّة.

نوع النشاط: حركي تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط: تمرين الكَأس والمَاء والقطعة النقدية والصحن والشمعة والولاعة، وهنا نضع قطعة النقود في الصحن، ثم نسكب الماء فيه حتى يصبح سحب القطعة باليد دون أن تبتل اليد مستحيلا (يُطلب من الطفل أن يجد طريقة ما لفعل ذلك، نسأله عن الطريقة التي تُمكنه من أخذ القطعة دون أن تبتل أصابعنا بالماء. أن نترك له مجالا كافيا للتفكير). وقد يأخذ حصتين كاملتين. بعض الحلول: وضْع اسفنج لامتصاص الماء، سكْب الماء، تعريضه للحرارة وتحوله للحالة الغازية(بخار)، تعريضه للبرودة وتحويله الى الحالة الصلبة (ثلج)، وضع منديل لسحب الماء، أو إعطاء فكرة (شرب الماء)، نفخ الماء للخارج، نضع الشمعة في الصحن (ويجب أن تكون صغيرة) ونقوم بإشعالها ونغطّيها بالكأس، سوف نرى أن الماء يتجمع في الكأس، ونأخذ القطعة النقدية دون أن تتبلل يدنا. وتفسيرها: قامت النار المنبعثة من الشمعة بتسخين الهواء داخل الكأس مما جعل حجمه يكبر ويخرج منه؛ (لذلك تلاحظ الخروج السريع لفقاعات هوائية في أسفل الكأس) وعندما انطفأت الشمعة برد الهواء الداخلي، تضاءل حجمه؛ مما خلق فراغا دفع الماء إلى احتلاله بالصعود بسرعة، أو ربط مغناطيس بخيط وتنزيله في الوعاء لسحب القطعة النقدية.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يكتشف الطفل طريقة التخلص من الماء، أو أن يطور طريقة.

الهدف المهاري: أن يركز الطفل خلال عملية إخراج القطعة النقدية بتآزر بصري/حركي.

الهدف الوجداني: أن يستمتع الطفل خلال عملية إخراج القطعة النقدية (تعابير الوجه).

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقدم أكبر عدد ممكن من الطرق خلال زمن محدد.

المرونة: أن يطبق طرق عدة ويستخدم بدائل عدة (افكار جديدة).

الأصالة: أن يعطي طريقة الكأس والشمعة، أو أن يأتي بفكرة جديدة لم يأتي بها زملاؤه (الجدة والتفرد).

النشاط الرابع:

اسم النشاط: ألعاب التركيب والبناء.

نوع النشاط: حركي إبداعي تخيلي.

وصف النشاط: في البداية نقوم بالطلب منهم أن يقوموا بصنع شيء نستخدمه على طاولة المعلم وهنا سوف يقوم الأطفال بصنع مقلمة للأقلام، أو حامل للجوال، أو قاعدة للأكواب، أو قاعدة للممحاة، عندما تمنح الطفل هدفًا نهائيًا. ومن ثم نطلب منهم أن يصنعوا أي شيء هم يفكرون به. وهنا يؤدى هذا النشاط على ثلاث حصص دراسية، مثلا:

1* أول حصة نحدد الشيء الذي نريد، بأن يميز الطفل بين الألوان والأحجام.

2* والحصة الثانية نطلب منه أن يفكر قليلا بأن يصنع شيء نضعه على الطاولة.

3* أما في آخر حصة نطلب منه أن يصنع ما يريد ونطلق له العنان في التفكير.

فكرة النشاط: سيحتاج إلى التفكير في خطة لبناء ما يريده بالمواد التي يمتلكها. وستعطي الفرصة بذلك للطفل بممارسة قدراته على حل المشكلات أثناء الارتجال؛ لإنشاء البناء الذي يدور في ذهنه، إذ تُعدُّ ألعاب البناء طريقة ممتازة، لتعزيز الإبداع عند الأطفال بطريقة مرحة وممتعة.

الاهداف:

الهدف المعرفي:

- أن يتعرف الطفل الألوان (أو أن يميز الطفل الألوان).

- أن يصف الطفل الأحجام من الأكبر إلى الأصغر أو بالعكس.

- أن يعد الطفل من 1-10.

الهدف المهاري: أن يصمم الطفل مبنى(بيتاً) أو أي شيء.

الهدف الوجداني: الثقة بالنفس، واتباع السقالات المعرفية، ونعني بها دلالات وركائز يرتكز عليها الطفل في تفكيره؛ لينتقل من فكرة إلى أخرى بشكل حر والمشاركة والعمل الجماعي، وحل المشكلات.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بتوليد عدد كبير من الأفكار في زمن محدد.

المرونة: أن يقوم بصنع أكثر من نتاج (أفكار متنوعة ليست من الأفكار المتوقعة).

الأصالة: أن يقترح شيئاً جديداً لم يأتي به زملاؤه الجدة والتفرد.

النشاط الخامس:

اسم النشاط: لعبة إعادة التدوير.

نوع النشاط: حركي ابتكاري تخيلي.

وصف النشاط: تطلب المعلمة من الأطفال ذكر أكبر عدد ممكن من الاستعمالات – فرشاة أسنان، علبة كبريت، الكرسي، وتقوم بعمل نشاط آخر بعد أن قمنا بتحفيز تفكيرهم، أن نأتي عل سبيل المثال بالكرتون. وهنا نطلب من الأطفال أن يقوموا بإعادة تدوير الكرتون، وانتاج شيء جديد يمكن أن نستخدمه ونستفيد منه في البيت أو في الروضة. قد يصنع منه بعض الطلاب طائرة، صندوقاً، سجادةً، طاولةً، مقعداً، كوخاً، درجاً، مقلمةً، منظراً، ناظوراً، مكتبةً، مزهريةً.... وهنا

1* أول حصة نطلب منهم أن يذكروا أكثر من استخدام للكرسي، أو فرشاة الأسنان وتعطى في حصة دراسية كاملة.

2* أما الحصة الثانية فنأتي بالكرتون ونقوم بإعادة تدويره.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يتعرف الطفل على مفردات جديدة، أو أن يذكر الطفل مفردات جديدة.

الهدف المهاري: أن يعطي الطفل فكرة جديدة لم تذكر من قبل، تنمية مهارات التفكير العليا عند الطفل، تنمية الطلاقة والتفكير خارج الصندوق.

الهدف الوجداني: أن يقدم الطفل إنتاجه بثقة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بإعطاء أكبر عدد من الأفكار في زمن محدد.

المرونة: أن يقوم بإعطاء عدد من الأفكار غير المتوقعة.

الأصالة: أن يقوم بفكرة جديدة لم يفكر بها زملاؤه الجدة والتفرد.

النشاط السادس:

اسم النشاط: لعبة الشبكة اللفظية .

نوع النشاط: معرفي إبتكاري.

وصف النشاط: تقوم المعلمة برسم شبكة على السبورة مكونة من خمس خانات، الحرف أسم انسان، اسم حيوان، اسم فواكه، اسم بلد. ثم نطلب أن يختاروا حرفا للخانة الأولى، ونطلب منهم أن يأتوا بأكبر عدد من الكلمات التي تبدأ بالحرف نفس؛. وتطلب المعلمة من الأطفال ذكر أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ وتنتهي بالحرف نفسه، أو أن تحتوي الكلمة على الحرف ولكن في الوسط. مثلا (أ) (ب) (جـ).

الأهداف:

الهدف المعرفي:

_أن يعطي الطفل أمثلة كثيرة على الحرف.

-أن يقرأ الطفل الحروف والكلمات.

-أن يربط الطفل الكلمة بالحرف الذي يناسبه.

الهدف المهاري: أن يمارس الطفل الطلاقة.

الهدف الوجداني: أن يعبر الطفل عن شعوره بعد القراءة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: القدرة على توليد أكبر عدد من الكلمات أو الألفاظ في زمن محدد.

المرونة: إنتاج أكبر عدد من الكلمات غير المتوقعة.

الأصالة: أن يقدم كلمات جديدة قليلة التكرار الجدة والتفرد.

النشاط السابع:

اسم النشاط: لعبة مشكلات وحلول

نوع النشاط: معرفي تخيلي ابتكاري.

وصف النشاط: إعطاء الطفل مشكلة معينة ومطالبته بعد ذلك باقتراح العديد من الحلول لهذه المشكلة. ويحسن بالحلول والأفكار المقترحة أن يتوفر فيها المواصفات الآتية:

*أنها غير تقليدية (إن أمكن)

*أنها متنوعة وتفكر في كل الاتجاهات.

*أنها ممكنة التنفيذ ولا مانع أن تكون صعبة التنفيذ إلا أنها غير مستحيلة.

مثال: سافر بدر بالباخرة، وفي الطريق هبت عاصفة في البحر؛ فغرق الجميع ماعدا بدر حيث وجد نفسه مرمياً في جزيرة لا يسكنها أحد من البشر، ووجد في الجزيرة النخيل، وأشجار جوز الهند، وبعض الزجاجات الفارغة.. لو كنت أنت بدر ما هي الأفكار التي تقترحها لحل هذه المشكلة والرجوع إلى بلدك.

من الحلول التي يمكن اقتراحها لحل هذه المشكلة:

* يصنع من سعف النخل سفينة على شكل بيت.

* يقطع من ساق الأشجار ثم ينحته ويصنع منه قارباً.

* يحرق الأشجار؛ لتراه الطائرات.

* يكسر الزجاج ويجعله مسحوقا ثم يجوف جوز الهند ويضع فيها الزجاج لترى بريقه طائرة الإنقاذ.

* يعلق ثوبه على شجرة جوز الهند لتراه الطائرات.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يختار الطفل أسلوبين لحل المشكلة.

الهدف المهاري: أن يمثل الطفل المشكلة على أرض الواقع المحسوس .

الهدف الوجداني: أن يحاول الطفل التفكير في حل المشكلة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقدم أكبر عدد من الحلول في زمن محدد.

المرونة: أن يقدم حل غير متوقع.

الأصالة: أن يأتي بفكرة جديدة كليا لم يفكر بها أحد من زملائه الجدة والتفرد.

النشاط الثامن:

اسم النشاط: لعبة الحكم على الأشياء والتقييم.

نوع النشاط: معالجة الأفكار.

الهدف من هذه اللعبة تدريب الأطفال على النظرة الشمولية على الأشياء قبل الحكم عليها؛ فينظرون أولاً للإيجابيات (الأفكار المفيدة) ثم يحددون السلبيات (الأفكار السيئة أو غير المفيدة) وصف النشاط: احكي لهم القصة الآتية وخذ رأيهم فيها.. التقى أفراد الأسرة كعادتهم في اجتماع الشهر، وأخذو يناقشون مشاكلهم الأسرية، وهنا قالت الأم: لقد تعبت كثيرا في هذا الشهر فلقد كثرت الكتابات والرسومات على الجدران، مما شوه شكلها؛ مما جعلني أبذل مجهوداً كبيراً في تنظيفها فما هو الحل؟ قال أحمد: أنا لم أفعل ذلك وقال عاصم: أنا كنت ألعب ولم أقصد تشويه الجدران، وأخيرا قالت ندى: عندي حل جميل ما رأيكم أن ندهن جدران البيت باللون الأسود؟ وهنا سكت الجميع، ولم يستطيعوا الرد على اقتراحها، فما هو رأيك على هذا الإقتراح ؟ وهنا علينا أن نترك فرصة للصغار؛ لكي يعبروا عن وجهات نظرهم، وستجد أن بعضهم سيرفض الفكرة والبعض الآخر يسكت. وهنا أسألهم كيف أحكم على أي فكرة أنها جيدة أو غير جيدة؟....لعبة اليوم ستعلمنا كيف نحكم على أي فكرة.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يعدد الطفل الأساليب الممكنة لحل المشكلة.

الهدف المهاري: أن يمثل الطفل المشكلة على أرض الواقع.

الهدف الوجداني: أن لا يقاطع الطفل زملاءه أثناء مناقشة الأفكار.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بإعطاء أكبر عدد من الأفكار في زمن محدد.

المرونة: أن يقوم بإعطاء أفكار جديدة ومتنوعة، وفيها بدائل عدة وخيارات، في حال فشل خيار نستخدم خياراً آخر بسهولة.

الاصالة: أن تكون هذه الأفكار جديدة.

النشاط التاسع:

اسم النشاط: لعبة الأفكار.

نوع النشاط: عصف ذهني(استمطار الأفكار).

وصف النشاط: وهي لعبة مسلية يتم فيها طرح موضوع معين، ثم يطلب من الأطفال التفكير فيه، واقتراح العديد من الأفكار المتعلقة بالموضوع، مع مراعاة الآتي:

* لا يجوز نقد أي فكرة.
* يسمح بطرح أية فكرة مهما كانت.
* يجوز البناء على الأفكار.

يفضل في لعبة الأفكار أن تكون في مكان جميل، وأن تجرى في جو ممتع ومرح.

من الأمثلة:

1* ذهبتَ إلى مكان العبادة فلم تجد فيه إلا الصلاة.. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار؛ لتجعله أكثر نفعا وحيوية.. (أن يجتمع الأطفال للاحتفال بالمولد النبوي، أو لتحفيظ القرآن، أو لإعطاء دروس في الأخلاق والمعاملات). تعطى في حصة دراسية كاملة.

2* حضرت حفلة صديقك لكنها لم تعجبك وشعرت فيها بالملل. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار؛ لتجعلها حفلة ممتعة وجميلة (أن تشتمل على فقرات من المسابقات والفعاليات ووجود مهرج مثلا، وألعاب متعددة ومتنوعة). تعطى في حصة دراسية كاملة.

3* استيقظت من النوم فوجدت بالقرب من السرير مليون دينار. اقترح أكبر عدد ممكن من الأفكار للإستفادة من هذا المال (إعطاء الأشخاص المحتاجين، بناء أماكن للعب والترفيه،....) تعطى في حصة دراسية كاملة.

الهدف من النشاط: تنمية الأفكار والتفكير خارج الصندوق، والعمل على العصف الذهني للطلاب.

الهدف المعرفي: أن يقارن الطفل بين قبل وبعد إعطاء الأفكار.

الهدف المهاري: أن يطبق الطفل لعب الأدوار.

الهدف الوجداني: أن يشارك الطفل بالأنشطة.
مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بإعطاء أكبر عدد من الأفكار.

المرونة: أن يقوم بإعطاء العديد من الأفكار الجديدة والمتنوعة، وفيها بدائل عدة وخيارات، في حال فشل خيار نستخدم خياراً آخر بسهولة.

الأصالة: أن يقوم بإعطاء فكرة أصيلة لم يفكر بها أحد من قبل.

النشاط العاشر:

اسم النشاط: قصة حركية.

نوع النشاط: حركي، تخيلي إبداعي.

وصف النشاط: قصة حركية: كانت الحديقة مليئة بأشجارٍ كثيرة، وكانت الأشجار تميل مع الهواء (يمثل الأطفال حركة الشجر). وكانت العصافير فرحانة تطير من شجرة لشجرة (يقلد الأطفال حركة العصافير) الأرنب نشيط يمشي ويقفز (يقلد الأطفال الأرنب) وفجأة الأرض تهتز وفيه صوت (دق) قوى. هذا الفيل (المتين) يمشي وقادم إلى هنا (يقلد الأطفال حركة الفيل). وجاء الأسد بزئيره المعروف، وخاف الجميع وأراد أن يأكل الأرانب الصغيرة؛ فاجتمعت العصافير تطير حول عيون الأسد؛ حتى لا يتمكن من رؤية الأرانب، وينشغل بالعصافير، وتهرب الأرانب.

الأهداف:

الهدف المعرفي: أن يذكر الطفل أنواع الحيوانات والخضراوات.

الهدف المهاري: أن يطبق الطفل لعب الأدوار.

الهدف الوجداني: أن يشارك الطفل بالأنشطة.

مهارات التفكير الإبداعي والمعايير:

الطلاقة: أن يقوم بإعطاء أكبر عدد من الحركات في زمن محدد.

المرونة: أن يقوم بتقليد الحركة بأكثر من طريقة (توليد أفكار ليست متوقعة).

الأصالة: أن يستخلص الطفل العبرة من القصة، ويعبر عنها بجملة مفيدة من كلماته وصياغته الخاصة، دون أن يقلد أو يكرر ما قاله غيره.

الطفل..... الروضة..... تاريخ التقييم الفصل الأول

ملحق رقم 4: قائمة الرصد بصورتها الأولية:

اسم الطفل..... الروضة..... تاريخ التقييم الفصل الأول

النشاط	الفرع	مهارات التفكير الإبداعي		
		الطلاقة	المرونة	الأصالة
النشاط الاول	1			
	2			
	3			
	4			
النشاط الثاني				
النشاط الثالث				
النشاط الرابع	1			
	2			
	3			
النشاط الخامس	1			
	2			
النشاط السادس				
النشاط السابع				
النشاط الثامن				
النشاط التاسع	1			
	2			
	3			
النشاط العاشر				

ملحق رقم 5: قائمة الرصد بصورتها النهائية:

اسم الطفل..... الروضة..... تاريخ التقييم الفصل الأول

النشاط	الرقم	مهارات التفكير الإبداعي								
		الطلاقة			المرونة			الأصالة		
		دائماً	أحياناً	نادراً	دائماً	أحياناً	نادراً	دائماً	أحياناً	نادراً
النشاط الأول	1									
	2									
	3									
	4									
النشاط الثاني										
النشاط الثالث										
النشاط الرابع	1									
	2									
	3									
النشاط الخامس	1									
	2									
النشاط السادس										
النشاط السابع										
النشاط الثامن										
النشاط التاسع	1									
	2									
	3									
النشاط العاشر										

Abstract

The study aimed to identify the effectiveness of a game-based training program to develop creative thinking skills among kindergarten students.

The experimental approach was adopted with a quasi-experimental design to apply the program to the study sample.

The study tools were applied, which is a program of play-based activities to develop creative thinking skills (fluency, flexibility, originality), and a pre and post monitoring list was adopted as another tool for the study.

The study population was represented by all children enrolled in kindergartens in Jenin Governorate "Palestine", and the study sample was represented by a group of kindergarten children, the size of which was (64) boys and girls, of whom (32) were an experimental group that the program was applied to, and (32) a control group that was taught in the usual way.

The study concluded the following results: There are statistically significant differences between the arithmetic averages between the control and experimental groups and in favor of the experimental group, and thus the children who were taught through the play-based educational program developed their creative thinking skills more.

One of the most important recommendations recommended by the researcher is that the Ministry of Education give importance to adopting and developing the educational

program that I built and applying it, and work on developing it and applying it in other stages, so that it also covers the basic educational stage and not just kindergarten.

Keywords: educational program, play, creative thinking, kindergarten students.