دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مدينة ريف دمشق.

إعداد طالبة الدكتوراه: ريم عدنان الجبين إشراف: د. وليد حمادة

كليّة التربية / جامعة البعث دكتور في قسم تربية الطفل

الملخص

هدف البحث إلى تعرّف دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المعلمات في رياض الأطفال بمدينة ريف دمشق. ولتحقيق هدف هذا البحث تم استخدام المنهج الوصفي، وتكوّنت عيّنة الدراسة من (60) معلّمة وتم إعداد استبانة مكوّنة من (34) بنداً موزعةً على ثلاثة محاور وتطبيقها على أفراد العيّنة. وأظهرت النتائج الآتي:

– إنّ درجة إسهام الألعاب التربوية في تنمية مقومات التفكير الإبداعي من وجهة نظر معلّمات الروضة كانت عالية على الاستبانة ككل وفي كل محور من محاورها.

– وجود فروق دالّة إحصائيّاً بين متوسّطات استجابات أفراد العيّنة على بنود استبانة دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغير المؤهل العلمي لصالح المؤهل العلمي الأعلى للمعلمات.

– وجود فروق دالّة إحصائيّاً بين متوسّطات استجابات أفراد العيّنة على بنود استبانة دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغير سنوات الخبرة لصالح سنوات الخبرة الأكثر للمعلمات.

الكلمات المفتاحية: (الألعاب التربوية، مقومات التفكير الإبداعي، طفل الروضة، معلمات رياض الأطفال)

The role of educational games in developing some creative thinking skills in a kindergarten child from the point of view of kindergarten teachers in the city of Damascus.

Abstract

The aim of the research is to define the role of educational games in developing some creative thinking skills from the point of view of kindergarten teachers, the third category, in kindergartens in Damascus. To achieve the goal of this research, the descriptive approach was used, and the study sample consisted of (60) female teachers. A questionnaire consisting of (34) items were prepared, distributed over three areas, and applied to the sample members.

The results showed the following:

- The role of educational games in developing some creative thinking skills from the point of view of kindergarten teachers was average on the questionnaire as a whole and in each of its items..
- There are statistically significant differences between the averages of female teachers' responses to the items of the questionnaire about the role of educational games in developing some creative thinking skills in favor of female teachers.
- There are statistically significant differences between the average responses of the members of the total sample to the items of the questionnaire of teachers' evaluation of the role of educational games in developing some creative thinking skills due to the educational qualification variable in favor of the higher educational qualification, and there are no statistically significant differences due to years of experience.

Key words:(educational games, creative thinking skills, kindergarten children, kindergarten teachers).

1- المقدمة:

يعيش العالم اليوم الكثير من المتغيرات والمستجدات ذات التأثير المباشر على مختلف جوانب الحياة، صاحب ذلك تغيير في أنماط التفكير وجوانب شخصية الطفل، ويعد ميدان التربية من الميادين المتأثرة بهذا الجانب، ذلك لأنه لا يمكن أن يكون منعزل عمّا يطرأ من أحداث ومتغيرات، وتشكل عملية تعليم مهارات التفكير أحد أهم أركان العملية التربوية بوجه عام، والتعليمية بوجه خاص، لذا كان لها حظ وافر من التأثر بكل ما يحدث ويطرأ من مستجدات، مما انعكس على الأساليب وطرائق التعليم المتبعة فيها.

وتسعى الأنظمة التربوية المعاصرة إلى استثمار القدرات العقلية للمتعلمين في المراحل التعليمية والتربوية كافة انطلاقاً من مرحلة رياض الأطفال من خلال وضع برامج تربوية تعمل على تنمية المهارات والقدرات العقلية المختلفة لديهم، ومنها مهارات التفكير الإبداعي التي يمكن تنميتها في مرحلة رياض الأطفال من خلال الألعاب والأنشطة المختلفة، فمن وجهة نظر تورانس (Torrance) بعض مظاهر التفكير الإبداعي المبكرة لدى الأطفال يمكن ملاحظتها من خلال مسكهم للأشياء وهزها وتدويرها ومعالجتها بطرائق متعددة وكذلك يظهر كثير من الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة قدراً كبيراً من الإبداع (Berk,2000,32).

ولذا أصبحت المؤسسات التعليمية تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرائق تدريسها وإدخال البعد التفاعلي، وتركز على المشاركة الإيجابية للمتعلم ووصوله للمعلومات واكتسابه الخبرات المتعددة، كما أنها تقوم على أساس نشاط المتعلم وتهدف إلى تنمية أساليب التفكير الإبداعي لديه، ومن خلال استخدام أساليب متنوعة ومختلفة في التعليم مثل استخدام الألعاب التربوية والتي تعد من أهم استراتيجيات التعلم الفعالة في عملية التعليم، مما يسهم في بناء الشخصية في جميع جوانبها، والعمل على التغيير من سلوكيات الطفل وتعديلها، وتهدف إلى تفجير الطاقات الإبداعية لدى طفل الروضة (الأحمد،56,2000).

فلم تعد برامج التربية الحديثة تركز على حشو ذهن المتعلم بالحقائق والمعارف بل أصبحت تؤكد أهمية اكتساب الطفل للمهارات العلمية ومهارات البحث والتفكير المختلفة بوساطة الألعاب التربوية المختلفة التي تنظم وتخطط بشكل يستثير التفكير الإبداعي للأطفال فهناك العديد من الألعاب التربوية والتكنولوجية التي تساعد الطفل على تنمية تفكيره الإبداعي ولابتكاري، وذلك من خلال تنمية بعض المهارات العلمية، وتعد الألعاب الفنية والتركيبية والتمثيلية مجالاً واسعاً ومثيراً لاهتمام الطفل لأنها تقدم له الخبرات العلمية الكثيرة المتعلقة بالبيئة التي يعيش فيها (عبد المعطي، 2000، 167).

فاللعب سلوك فطري وحيوي في حياة الأطفال، فهو المعبر عن طريقة التفكير والعمل والتذكر والإبداع وتمثيل العالم الخارجي وتفهمه، وأنه يمثل للطفل الحياة بكاملها، ويتحقق ذلك عندما يمنحه الحرية التامة والتشجيع المستمر، مما يكسبه الثقة بالنفس ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية (عبد الرزاق،21,2003).

2- مشكلة البحث:

انطلاقاً من أن تنمية الإبداع هو أحد الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات الإنسانية إلى تحقيقها، وأن مرحلة رياض الأطفال هي المرحلة الخصبة لتنمية الإبداع واكتشاف الأطفال المبدعين، فالإبداع يتأسس منذ الطفولة المبكرة وكل طفل مشروع مبدع، وبدايات التفكير الإبداعي ومقوماته لدى طفل الروضة تتمثل في الخصائص التي تتميز بها هذه المرحلة مثل اهتمامه للتعرف على الأشياء والتعامل معها واهتمامه بالاستكشاف والاستطلاع، واهتمامه بالتجريب بجانب قدرته التخيلية التي يتميز بها، مما يتطلب استغلال الفرص التعليمية المتاحة وبقدر ثراء هذه الفرص يكون نمو الإبداع، وبذلك أصبح موضوع تطوير التعليم وتنمية الإبداع لدى طفل الروضة مثار اهتمام الكثير من التربويين والباحثين (السيد،34،2003).

فقد كشفت دراستا (سليمان،2013؛ عبد الحميد، 2012) حول نمو الطفل وتطوره المعرفي أن مرحلة الطفولة المبكرة هي أهم مراحل العمر في النمو والارتقاء بوظائف الإبداع، وأن الطفل يولد ولديه الميل الفطري للاكتشاف والاستقصاء والتساؤل والتخمين، كما أوصت دراسات كثيرة كدراسات (أبلحد، 2005؛ أهل، 2009؛ بدران، 210؛ الحجري، 2011؛ عبد المعطي، 2000) بضرورة تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مرحلة رياض الأطفال وأظهرت أن القدرات الإبداعية لدى الأطفال تكون بدرجات متفاوتة، ومهما كانت قدرات الأطفال الكامنة فإنها لن تظهر وتنمو ما لم تكن محاطة ببيئة مساندة تكشف عن هذه القدرات وتساعدها على النمو والتطوير، فالأطفال يولدون ولديهم قدرات إبداعية ولكن الأمر يعود إلى الأهل والمعلمة، لتوفير البيئة الغنية بالأنشطة والخبرات الداعمة لجهود الطفل والتي تشجعه وتحفزه وتعطيه الفرصة للتعبير عن استعداداته الإبداعية.

وبما أن منهاج رياض الأطفال يقوم على الأنشطة الغنية بالألعاب التربوية المتنوعة، واستناداً إلى ما تم عرضه من نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على أهمية تنمية الإبداع لدى الطفل، وجدت الباحثة مبرراً لدراسة دور الألعاب التربوية في تنميه بعض مقومات التفكير الإبداعي، ويمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس الآتي:

ما دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلّمات رياض الأطفال؟

3- فرضيات البحث: تم اختبار فرضيات البحث عند مستوى الدلالة (0,05).

3-1- الفرضيّة الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسّطات تقديرات أفراد عيّنة البحث من معلّمات لدور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغيّر المؤهل العلمي على الدرجة الكلية للاستبانة وعلى كل محور من محاورها.

3-2- الفرضيّة الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسّطات تقديرات أفراد عيّنة البحث من معلّمات لدور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغيّر سنوات الخبرة على الدرجة الكلية للاستبانة وعلى كل محور من محاورها.

4- أهميّة البحث: تبرز أهميّة هذا البحث في النقاط الآتية:

4-1- أهمية الفئة المستهدفة من البحث وهي الأطفال، وضرورة الاهتمام بهم وتنمية قدراتهم وإكسابهم مهارات التفكير ما أمكن.

4-2- قد يسهم هذا البحث في تبصير معلمات رياض الأطفال بأهمية الألعاب التربوية، ودوره في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال، وبتطوير بيئة الروضة وغنائها بالمثيرات المعرفية المحفزة للإبداع.

4-3- قد يفتح هذا البحث المجال أمام العديد من الأبحاث لاستخدام طرائق تعليميّة مختلفة لإكساب الأطفال مهارات التفكير المتنوعة.

5- أهداف البحث: يهدف هذا البحث إلى:

5-1- الكشف عن الفروق بين أفراد عيّنة البحث على استبانة تقديرات المعلمات لدور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي وفقاً لمتغيّرات (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة).

5-2- تقديم بعض المقترحات التي قد تسهم في فاعلية الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي.

6- حدود البحث: التزم هذا البحث بالحدود الآتية:

- الحدود الزمنية: تم تطبيق البحث خلال الفصل الأول من العام الدراسي 2021 / 2022.

- الحدود المكانية: في روضات (ضاحية الأسد).

-الحدود الموضوعية: اقتصرت على دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي في الألعاب الآتية: الألعاب التركيبية/ الألعاب اللغوية/ الألعاب الجماعية.

-الحدود البشريّة: اقتصرت على معلّمات رياض الأطفال في (ضاحية الأسد).

7- مصطلحات البحث وتعريفاته الإجرائيّة:

7-1- الألعاب التربوية: بأنها شكل من أشكال الألعاب الموجهة والمقصودة تبعاً لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها تقوم المعلمة بإعدادها وتجريبها ثم توجيه الأطفال نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة (حنان،21,2002).

7-2- الألعاب التربوية إجرائيّاً: هي أنشطة تعليمية هادفة قائمة على اللعب محكمة الإطار ومبنية على مجموعة من النظم والقواعد، تشرف عليها معلمة الروضة حيث لكل لعبة تعليمية مميزات وخصائص، تعمل على استثارة دافع الطفل نحو التعلم وزيادة قدرته وإدراكه لجوانب التحصيل والانجاز.

7-3- التفكير الإبداعي: نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن الحلول أو التوصل إلى نتائج أصلية لم تكن معروفة مسبقاً وتتميز بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة (الجمل، 2005، 52).

7-4- التفكير الإبداعي إجرائياً: هي القدرات التي يستخدمها الطفل لإيجاد حلول لمشكلة معينة يتعرض لها أو التفكير بطرق متنوعة وتقاس بالدرجة الكلية التي يحصل عليها الطفل على اختبار التفكير الإبداعي في مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة.

- **ويتكون التفكير الإبداعي من الفروع والعناصر الآتية:**

أ- **الطلاقة تعرف:** بأنها القدرة على استدعاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات المناسبة اتجاه مشكلة أو مثير معين وذلك في فترة زمنية محددة (القريوتى، 2001، 41).

ب-**المرونة تعرف:** هي القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه وتحويل مسار التفكير مع تغير المثير أو متطلبات الموقف (حنفي، 2003، 23).

ت-**الأصالة تعرف:** وهي القدرة على توليد أفكار جديدة، وقليلة التكرار بالمعنى الإحصائي في ضوء الأفكار التي تبرز عند المفحوصين الآخرين (عدس، 2001، 12).

8- الدراسات السابقة: - الدراسات العربية:

8-1- دراسة عبد الحميد (2012) السعودية: أثر استخدام أنشطة قائمة على الألعاب التربوية في تنمية بعض المهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة.

هدفت الدراسة إلى كشف أثر استخدام أنشطة قائمة على الألعاب التربوية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال، ومن أجل تحقيق هدف الدراسة اتبعت الباحثة المنهج الوصفي، وقامت بإعداد استبانة كأداة لجمع المعلومات، وتمّ توزيعها على عيّنة بلغت (132) معلّمة، وكانت أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

– جاءت درجة توفّر تبصير معلمات رياض الأطفال بأهمية الألعاب التربوية، ودورها في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال (الطلاقة، المرونة، الأصالة) بدرجة متوسطة.

– عدم وجود فروق دالة إحصائيّاً بين متوسطات إجابات أفراد العينة تعزى لمتغيّرات (المؤهل العلمي، التخصص، سنوات الخبرة).

8-2- دراسة سليمان (2013) فلسطين: أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طفل الروضة في غزة.

هدفت الدراسة إلى تحديد مدى توظيف الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير لدى طفل الروضة (الألعاب التركيبية، الألعاب الفينة، الألعاب التمثيلية)، والكشف عن دلالة الفروق بين إجابات أفراد العينة تبعاً لبعض المتغيرات، وتحديد المعوقات التي تواجه المعلمة وتحول دون تطبيقها في العملية التعليمية.

اتّبع الباحث المنهج الوصفي، واستخدم الاستبانة كأداة لجمع المعلومات، أما عينة الدراسة فتكونت من (150) معلّمةً ، وكانت أبرز النتائج:

– وجود فروق دالّة إحصائيّاً بين متوسطات إجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير الخبرة وذلك لصالح الخبرة الأعلى، وعدم وجود فروق دالّة إحصائيّاً بين متوسطات إجابات أفراد العينة تبعاً لمتغيرات المؤهل العلمي.

8-3- دراسة الجهني (2012) المملكة السعودية: دراسة تقويمية لبرامج الأنشطة في رياض الأطفال ودورها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المعلمين بالمدينة المنورة.

هدفت الدراسة إلى معرفة درجة تطبيق الأنشطة التعليمية ودورها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المعلّمين، والكشف عن دلالة الفروق بين أفراد العينة تبعاً لمتغيري التخصص وسنوات الخدمة، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي، وقام

بإعداد استبانة كأداة لجمع المعلومات من عينة الدراسة البالغ عددها (56) من معلّمات رياض الأطفال ومن أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

– كانت درجة تطبيق المعلمات للمهارات التفكير الإبداعية في الأنشطة التعليمية وجاءت الطلاقة في المرتبة الأولى الأصالة والمرونة في المرتبة الأخيرة.

– عدم وجود فروق دالة إحصائيّاً بين متوسطات إجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة، مع وجود فروق دالة إحصائيّاً تبعاً لمتغير التخصص العلمي.

– الدراسات الأجنبية:

8-4- دراسة جيزيكي (Jezycki, A, 1997) في أمريكا: An Analysis of the Relationship between Creativity Style and Leader Behavior in Elementary, Schools.

دراسة أثر الألعاب الصغيرة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة.

هدفت الدراسة إلى تعرّف الدور الألعاب الصغيرة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة في سان فرانسيسكو. واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتم تطبيق أداة الدراسة على عينة من معلمات الروضات في سان فرانسيسكو، وكانت أبرز نتائج الدراسة:

- بلغ معدّل الدرجة استخدام الألعاب التعليمية للمعلمات 95,4 مقارنةً بالمعدل المعياري البالغ 96، وأوضح أفراد العينة أنهم يفضلون استخدام الوسائل والألعاب على التعليم التلقيني.

– دور الألعاب التعليمية في إكساب الطفل القدرة على التحدث.

– عدم وجود فروق دالة إحصائيّاً في درجة تفاوت الأطفال في قدراتهم الإبداعية بين متوسطات إجابات أفراد العينة تبعاً لمتغيرات النوع والروضة.

8-5- دراسة بارك (Park, 2009) أمريكا: Study Finds Preschool Use of Educational Video and Games Prepares Low-Income Children for Kindergarten.

استخدام الفيديو والألعاب التربوية التفاعلية لطفل ما قبل المدرسة.

هدف الدراسة: معرفة العلاقة بين مهارات القراءة والكتابة والقدرة على فهم المفاهيم الأساسية لدى الأطفال وعلاقتها ببرامج الفيديو والألعاب التربوية التفاعلية وهدفت إلى خلق برامج تعليمية وألعاب تفاعلية وبلغت الدراسة(398)طفلاً في (80) فصل في نيويورك وسان فرانسيسكو من أطفال الروضة من ذوي الدخل الاقتصادي والأسري المنخفض والذين لا يرغبون عادة بالذهاب إلى المدرسة والتعليم، وتم تقديم برامج الأنشطة والألعاب بالفيديو والعاب قدمت مع التدريب العملي على الحروف ولفظها كما تلقى المعلمين تدريب خاص قبل تطبيق هذه الدراسة لمساعدتهم على تطبيق هذا البرنامج بنجاح.

نتائج الدراسة: تم ملاحظة تقدم كبير في مهارات القراءة والكتابة لدى الأطفال والقدرة على استعمال الحروف ومعرفة الأصوات المرتبطة بتا عبر الفيديو واستيعاب المفاهيم الأساسية حول القصص والكلمات المطبوعة مقارنة بالأطفال الذين لم يشاركوا في البرنامج.

– تم التأكد من أن تقنيات الفيديو يمكن أن تحسن التعليم للأطفال في مرحلة الروضة وهي عمر الثانية عشر.

8-6- دراسة روس (Russ, 2010) اسكندنافيا: Play and Creativity

اللعب والإبداع

هدفت الدراسة: إلى الربط بين اللعب والإبداع بطرق متعددة فمن الناحية النظرية اللعب يطور العمليات المعرفية والوجدانية التي تعتبر أساسية وهامة للفعل الإبداعي وقد حددت العمليات المعرفية والوجدانية المؤثرة في الإبداع والعلاقات فيما بينها تبعاً للأدبيات البحثية فتم ربط اللعب التخيلي في التفكير التباعدي والذي يعتبر الأساسي في الإبداع حيث إن العمليات المعرفية والوجدانية أثناء اللعب ترتبط بالتفكير التباعدي للطفل.

نتائج الدراسة: اللعب يساعد الأطفال على التعبير عن مواقفهم وتنظيمها وأكدت على أهمية الخيال في اللعب وبأن الأفكار التي تتوارد من خلال اللعب تشبه عملية الارتجال وهي من السمات المميزة للإبداع ، وأكدت على أن اللعب يحسن من قدرة التبصير لدى الطفل والتي يمكن أن تعتبر الأساسي في التفكير الإبداعي وتم التأكيد على أهمية استخدام اللعب في تحسين مهارات الأطفال وفي تنمية المرونة الإدراكية لديهم.

تعقيب على الدراسات السابقة: أكّدت الدراسات السابقة جميعها على أهمية استخدام نموذج الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعية في العمليّة التعليميّة.

- اتفقت الدراسة الحالية من حيث الموضوع مع دراسات (عبد الحميد، 2012؛ الجهني، 2012؛ Russ, 2010) التي تناولت دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الابتكارية والإبداعية، واتفقت من حيث اتّباعها المنهج الوصفي مع جميع الدراسات السابقة، كما اتفقت أيضاً من حيث اعتمادها على عيّنة من المعلّمات رياض الأطفال مع دراسات (عبد الحميد، 2012؛ الجهني، 2012).

- اختلفت الدراسة الحالية من حيث الموضوع مع دراسة (Jezycki, A, 1997) التي تناولت الألعاب الصغيرة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، كما اختلفت من حيث

العيّنة مع دراسة (عبد الحميد، 2009،2012 ,Park) التي اعتمدت عينة من أطفال الروضة.

– أفادت الباحثة من الدراسات السابقة من المنهج المتبع في الدراسات السابقة، وأفادت ومن أدواتها.

9– الجانب النظري:

9–1– الألعاب التربوية:

تمثل التربية ضرورة اجتماعية ومهمة من مهمات المجتمع للحفاظ على استقراره وتطويره، وتعتبر البيئة التعليمية بعد دور الأسرة الرئيس من المؤسسات الرسمية الأكثر أهمية للقيام بتربية الأطفال وإعدادهم للمشاركة في بناء المجتمع والمساهمة في تطويره، كما تعتبر المنهاج وأدواته المختلفة والمتعددة أداة التربية ووسيلة لتحقيق الأهداف التربوية عن أفضل الوسائل والأساليب وطرق التدريس التي تسهل عملية التعليم والتعلم عند الأطفال، ومن هنا جاء الاهتمام بموضوع الألعاب التربوية في التعليم حيث اعتبر هدفاً رئيسياً من أهداف التربية المعاصرة فالطفل حيث يلعب يتعرض إلى مشاكل تتطلب منه أن يواجه مختلف الظواهر الطبيعية والاجتماعية وأثناء الاستجابة لهذه التحديات والمشاكل يعيد اكتشاف العلاقات الأساسية والمبادئ التي توصل الطفل لاكتشاف مسيرته البشرية (الهويدي، 2015، 39).

ويُعرّف الألعاب التربوية بأنّها: أنشطة موجهة يقوم بها الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية وهو أسلوب استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية(سليمان، 2013، 130).

9-2- أهمية الألعاب التربوية:

اهتم العلماء كثيراً في بيان أهمية الألعاب التربوية في حياة الأطفال بشكل عام:

1- أكدت الدراسات على أن الألعاب التربوية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العلمية.
2- تعد الألعاب من الأساليب المهمة التي تجذب انتباهه وتشوقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للطفل جواً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه.
3- اكتساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به، فيعرف من خلالها إلى الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام، وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.
4- معرفة الذات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف الطفل إلى ما يحبه ويميل إليه، فيزداد معرفة بذاته وإمكانياتها ويتعرف إلى مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها.
5- يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعتبر في البداية غير موجه أو هادف ثم يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانيات الطفل وتطويرها.
6- تعد شكلاً رئيساً يظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات والمهارات لديه، وهي وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإرادة وقدرة اتخاذ القرار (زيدان،28,2007) .

9-3- أنواع الألعاب التربوية:

9-3-1- **الألعاب التمثيلية:** وتتضمن التمثيل المسرحي ولعب الأدوار واللعب الإيهامي فمن خلال هذه الألعاب يتعلم الأطفال تكييف مشاعرهم وتعبيرهم عن الغضب والحزن ويتيح لهم فرصة التفكير بصوت عال حول تجارب قد تكون ايجابية أو سلبية، حيث

تساعد على تنمية الذاكرة لدى الأطفال وزيادة قدراتهم اللغوية كما تنمي قدراتهم على التعبير الجيد والتطور السليم وتعويدهم على الانتباه (ابراهيم، 2010، 45).

9-3-2- **الألعاب البنائية التركيبية:** يعد البناء والتركيب أحد الجوانب المهمة في حياة الطفل، حيث يسهم في تنمية بعض المهارات الحركية من خلال استنباط أشكال جديدة من اللعب، وغالباً ما يستخدم الطفل الكثير من المواد مثل الصلصال والمكعبات والخرز والورق المقوى والطباشير وأقلام الشمع في الألعاب التركيبية لتصميم منزل أو شجرة أو طاولة، ويتصف اللعب التركيبي بخاصية أساسية، وهي أن عالم الظواهر المحيطة بنا يعكسه الطفل في نواتج مادية، مثل تشكيل ألة من أجزاء مختلفة وعمل مبنى أو حديقة أو رسوم تعبيرية (مجيد،112,2008).

9-3-3- الألعاب الجماعية: وهي تسود مرحلة الطفولة المبكرة فهي تجمع بين مجموعة متنوعة من السلوكيات كما تأخذ شكل مسرحيات الأطفال أو ممارسة هوايات أو المشاركة في الأعمال الفنية والأنشطة ترويجية وأنشطة البدنية وكتابة القصص وأشغال اليدوية (حسين، 2007، 32).

9-3-4-الألعاب اللغوية: تساهم في تنمية المهارات الحسية والمعرفية والاجتماعية والتي تعتبر أساس المهارات اللغوية المعرفية من استماع وتحدث وتواصل وقراءة وكتابة، وهي تعمل على تنمية الطفل من ناحية الوجدانية مما يحقق له اتزان نفسياً وذاتياً تمكنه من الارتقاء بسلوكياته وتعديلها وتكوين الثقة وروح المبادرة (الكلباني، 2016، 54).

9-3-5- **الألعاب العلاجية:** وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه الأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون (الكلباني، 2016، 43).

9-4- التفكير الإبداعي عند الأطفال:

يعد التفكير جزء أساسي من عملية التعليم، ولا يمكن فصله عن باقي النشاطات الإنسانية، ومهارات التفكير لا تنمو بالنضج والتطوير الطبيعي وحده ولا تكتسب من خلال تراكم المعرفة والمعلومات فقط بل تحتاج إلى بيئة تعليمية تستثير التفكير وتساعد

على تنمية مهارات من خلال برامج التعليم الحديثة والمتنوعة التي تستخدمها المعلمة داخل غرفة النشاط كما يعد مطلباً أساسياً لتقديم المتعلم وتطوره، بالتفكير نبني على الماضي ونبتكر من أجل الحاضر والمستقبل (الخليلي، 2005، 9).

9-5-مقومات التفكير الإبداعي:

صنف "جيلفورد" **Guilford** مهارات التفكير الإبداعي تحت ثلاثة فئات حسب ترتيب حدوثها في عملية الإبداع على النحو التالي:

أولاً: مهارة تشير إلى منطقة القدرات المعرفية: وتشمل الإحساس بالمشكلات، وإعادة التنظيم والتجديد.

ثانياً : مهارة تشير إلى منطقة القدرات الإنتاجية : وتشمل الطلاقة، والأصالة، والمرونة، (وهو يرى أن هذه الجوانب الثلاث هي المكونات الرئيسة للتفكير الإبداعي في العلم والفن) .

ثالثاً : مهارة تشير إلى منطقة القدرات التقييمية : وتشمل عامل التقييم بفروعه (هاشم، 2006، 51).

10- إجراءات البحث الميدانيّة:

10-1- منهج البحث: تمّ إتباع المنهج الوصفي لملامته لأغراض البحث، وهو منهج يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وتحليلها ويعبّر عنها تعبيراً كيفيّاً أو تعبيراً كميّاً (عبيدات، 2001، 192).

وقد اتبعت الباحثة المنهج الوصفي من خلال تحديد الإطار النظري، وتحديد دور الألعاب التربوية، والكشف عن درجة تنميتها لبعض مقومات التفكير الإبداعي، وأخيراً تقديم مقترحات على ضوء نتائج البحث.

10-2- مجتمع البحث وعيّنته: تكوّن مجتمع البحث من جميع معلمات رياض الأطفال في مدينة ريف دمشق للعام الدراسي 2021/ 2022 والبالغ عددهم (573) معلّمةً حسب إحصائيّات مديريّة التربية في دمشق.

أما بالنسبة لعينة البحث تمّ اختيارها بطريقة قصدية، حيث تم اختيار جميع الروضات الموجودة في ضاحية الأسد، ثم تطبيق الأداة على كل المعلّمات في تلك الروضات والبالغ عددهم (65) معلمة. وكان عدد المستجيبين الذين أعادوا الاستبانة (60) معلّمة. والجدول (1) التالي يوضّح توزع أفراد عينة البحث حسب المتغيّرات المستقلّة (المؤهل العلمي، عدد سنوات الخبرة):

جدول (1) توزّع أفراد عينة البحث حسب المتغيّرات المستقلّة

العينة	المتغير		العدد	المجموع الكلي
المعلّمات	المؤهل العلمي	معهد إعداد مدرسين	12	60
		إجازة جامعية	32	
		دبلوم/ دراسات عليا	16	
	سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	9	60
		من 5-10 سنوات	44	
		أكثر من 10 سنوات	7	
عدد أفراد العيّنة الكليّة				60

10-3- أداة البحث: بعد العودة إلى الأدب النظري والاطلاع على الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث، قامت الباحثة ببناء استبانة بهدف استطلاع آراء المعلّمات في دور الألعاب التربوية في تنمية مقومات التفكير الإبداعي. وتكوّنت الاستبانة في صورتها الأولية من (28) بنداً موزعين على ثلاثة محاور الألعاب التركيبية/ الألعاب الجماعية/ الألعاب اللغوية.

ضبط أداة البحث: أ- صدق الأداة: للتحقق من صدق الأداة في تمّ اتّباع طريقتين:

الأولى: صدق المحتوى، حيث تمّ عرضها على عدد من السادة المحكّمين من ذوي الخبرة والاختصاص في كليّة التربية، وذلك للحكم على وضوح الاستبانة ومناسبتها للهدف الذي أُعدّت من أجله، إلى جانب إبداء رأيهم في دقة صياغة بنود الاستبانة وسلامتها اللغويّة. وقد أجريت التعديلات المناسبة وفق ملاحظات المحكّمين والتي تمثّلت في إعادة صياغة بعض البنود، دمج بنود مع غيرها، وإضافة بنود أخرى إلى الاستبانة.

والثانية: الصدق البنيوي، ولحسابه تمّ تطبيق الاستبانة على عيّنة استطلاعيّة مكونة من (10) معلمات من مجتمع البحث، ثم حساب معامل الارتباط بيرسون بين درجة كل محور والدرجة الكليّة وبين درجة كل بند والمحور الذي ينتمي إليه على برنامج SPSS كما هو موضّح في الجدولين (2 و 3) الآتي:

جدول (2) معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لكل محور مع الدرجة الكليّة للاستبانة

الألعاب	معامل الارتباط بيرسون
الألعاب اللغوية	0.813**
الألعاب التركيبة	0.863**
الألعاب الجماعية	0.931**

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين درجة كل محور والاستبانة ككل دالّة إحصائيّاً عند (0.01) مما يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة صدق جيدة.

جدول (3) معاملات الارتباط بين درجة كل بند مع المحور الذي ينتمي إليه

رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط	رقم البند	معامل الارتباط
1	0,927**	10	0,844**	19	0,803**	28	0,940**
2	0,900**	11	0,940**	20	0,725*	29	0,859**
3	0,866**	12	0,861**	21	0,888**	30	0,807**
4	0,734*	13	0,956**	22	0,774**	31	0,940**
5	0,963**	14	0,887**	23	0,734*	32	0,789**
6	0,864**	15	0,890**	24	0,812**	33	0,890**
7	0,878**	16	0,798**	25	0,752*	34	0,940**
8	0,924**	17	0,710*	26	0,759*		
9	0,919**	18	0,770**	27	0,720*		

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين كل درجة كل بند والمحور والذي تنتمي إليه دالّة إحصائيّاً عند (0.01) و (0.05) مما يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة صدق جيدة.

أ- **ثبات الأداة:** تم حساب ثبات الأداة بطريقتين أيضاً، وهما:

الأولى: باستخدام معادلة ألفا كرونباخ، وقد بلغ (0.831) وهو يدل على ثبات عال، والجدول (4) يوضّح معامل الثبات للاستبانة ككل ومحاورها الثلاثة:

جدول (4) معامل ثبات الاستبانة ككل ومحاورها باستخدام طريقة ألفا كرونباخ

المحور	قيمة معامل ألفا كرونباخ
الألعاب اللغوية	0.778
الألعاب التركيبية	0.785
الألعاب الجماعية	0.757
الدرجة الكلية للاستبانة	0.831

الثانية: باستخدام طريقة التجزئة النصفية بين الفقرات الفرديّة والزوجيّة للاستبانة ككل وكانت قيمة معامل الثبات حسب طريقة التجزئة النصفية (0,960) وهي مرتفعة.

وتكوّنت الاستبانة بشكلها النهائي من (34) بنداً موزّعين على محاور الألعاب اللغوية/ الألعاب التركيبية/ الألعاب الجماعية. وتتم الاستجابة على الاستبانة وفق تدرج خماسي على طريقة ليكرت: كبيرة جداً / كبيرة / متوسطة / منخفضة/ منخفضة جداً. وتمثل رقميّاً بالعلامات الآتية على الترتيب: (5، 4، 3، 2، 1).

والمعيار الذي نريد أن نقارن به: (5−1) / 5 = 4 / 5 = 0,8 وبالتالي تكون مستويات المقارنة كالآتي:

- من (1 ـــ 1,8) يمارس اللعبة بدرجة ضعيفة جداً.
- من (1,81 ـــ 2,61) يمارس اللعبة بدرجة ضعيفة.
- من (2,62 __3,42) يمارس اللعبة بدرجة متوسطة.
- من (3,43 __ 4,23) يمارس اللعبة بدرجة كبيرة.
- 4,24 وما فوق يمارس أي لعبة بدرجة كبيرة جدّاً.

والملحق (1) يوضح الاستبانة في صورتها النهائية.

11- عرض النتائج ومناقشتها:

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيس: ما مستوى الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟

وللإجابة عن هذا السؤال تمّ حساب المتوسط الحسابي والنسبة المئويّة والرتبة لكل بند من بنود الاستبانة، والمتوسط العام لكل محور من محاورها، وتمّ ترتيب البنود ضمن كل محور حسب متوسطاتها والنسبة المئوية لها، والجدول (5) يوضح النتائج كالآتي:

جدول (5) المتوسطات والنسب المئويّة والمتوسط الرتبي لبنود الاستبانة حسب استجابات المعلمات

رقم الفقرة	الفقرات	المتوسط الحسابي	النسبة المئوية	المتوسط الرتبي	درجة القيام باللعبة
	محور الألعاب اللغوية وربطها بمهارة الطلاقة.				
1	تسهم الألعاب التعليمية في مساعدة الطفل على الانتباه الجيد.	3,10	%62,04	5	متوسطة
2	تشجع الطفل على ترديد بعض الجمل المسموعة.	3,25	%65,55	2	متوسطة
3	تزوّد الطفل على حفظ المعلومات عبر السماع لتوظيفها في العمليّة التعليميّة.	3,17	%63,40	4	متوسطة
4	تسهم في مساعدة الطفل في إكساب الطفل القدرة على استخدام أدوات الربط المناسبة.	3,32	%66,39	1	متوسطة
5	تسهم في مساعدة الطفل على إدراك العلاقة بين الكل والجزء.	2,47	%48,51	10	ضعيفة
6	تشجع الطفل على طرح الأسئلة والقدرة على التحدث بسهولة دون خجل.	2,17	%42,45	13	ضعيفة
7	يشجّع الطفل في إكساب القدرة على استخدام أدوات الربط المناسبة.	2,29	%43,69	12	ضعيفة
8	تساعده في التحدث عن انفعالاته الشخصية والعاطفية بالكلمات وتوليد عدد كبير من الأفكار.	2,51	%50,16	9	ضعيفة
9	يشجّع الطفل في تأليف جمل من كلمات فتزيد حصيلته اللغوية .	2,69	%53,13	7	متوسطة
10	تزود لعبة المترادفات على تقديم حلين فأكثر لمشكلة معينة .	2,74	%54,82	6	متوسطة
11	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على تقليد الأصوات بسهولة.	2,34	%46,70	11	ضعيفة
12	تساعد الطفل على تميز الصفات المتعلقة ببعض الأصوات.	2,62	%50,23	8	متوسطة
13	تساعد الطفل على ربط الصوت المسموع بالصورة المعبرة.	3,19	%63,77	3	متوسطة
المتوسط العام للمحور الأول:		**2,75**	**%54,68**	**1**	**متوسطة**
	محور الألعاب التركيبية وربطها بمهارة المرونة.				
14	تعرف الأشكال التي تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها.	2,81	%57,43	3	متوسطة
15	ينوّع في استخدام المجسمات التركيبية التي تفيد طفل الروضة في أدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن .	3,18	%63,30	1	متوسطة
16	تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة .	1,77	%35,34	10	ضعيفة جداً
17	ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد على اكتشاف البدائل من أجل التعميق.	2,78	%55,14	4	متوسطة
18	يقوم الطفل بتفكيك وتركيب الألعاب للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية.	2,62	%52,46	5	متوسطة
19	تزيد لعبة القريصات والخشبيات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية .	2,61	%52,43	6	ضعيفة

20	تسهم الألعاب التعليمية في مساعدة الطفل التعرف على أشكال الحروف.	3,01	%59,16	2	متوسطة
21	تساعد الألعاب التعليمية في رؤية الحروف بموضعها الصحيح.	2,57	%50,68	8	ضعيفة
22	تسهم الألعاب في إدراك العلاقة بين الكل والجزء.	2,60	%52,15	7	ضعيفة
23	تساعد الطفل على إدراك المفاهيم المكانية المختلفة.	2,33	%46,54	9	ضعيفة
المتوسط العام للمحور الثاني:		**2,62**	**%52,46**	**3**	**متوسطة**
محور الألعاب الجماعية بمهارة الأصالة.					
24	تسهم الأنشطة الترويحية في تقديم حلول خاصة لمشكلة معينة.	2,82	%56,39	3	متوسطة
25	تشجيع الطفل استخدام الأعمال الفينة ورؤية مهاراته وقدراته فيها.	2,63	%48,11	9	متوسطة
26	تنوع في الوسائل المستخدمة في التعليم مراعاةً للفروق الفردية بين الأطفال.	2,71	%53,43	6	متوسطة
27	يحرص على إكساب الأطفال الهوايات المتنوعة من أجل الكشف عن مهاراته.	2,85	%56,32	2	متوسطة
28	تشجيع الطفل على التعاون مع رفاقه في بعض الألعاب التمثيلية الجماعية.	2,66	%49,61	8	متوسطة
29	مساعدة الطفل على التكيف مع المواقف والظروف الجديدة.	2,81	%56,13	4	متوسطة
30	مساعدة الطفل على التعاون والعمل مع الآخرين.	2,68	%50,49	7	متوسطة
31	تسهم الرياضة البدنية للطفل في القيام بأعمال غير مألوفة .	3,11	%60,39	1	متوسطة
32	تتيح للطفل الحوار والتواصل مع الأطفال الآخرين.	2,13	%40,75	11	ضعيفة
33	تشجيع الطفل على التعاون مع أقرانه في إعادة اللعب إلى أماكنها المخصصة لها بعد انتهاء من اللعب.	2,79	%55,13	5	متوسطة
34	مشاركة الطفل في استخدام أنشطة فنية لاستثارة اهتمام الطفل وإشباع حاجاته للتعلم.	2,62	%46,96	10	متوسطة
المتوسط العام للمحور الثالث:		**2,71**	**%53,16**	**2**	**متوسطة**
المتوسط العام للاستبانة ككل:		2,69	53,43 %	متوسطة	

يظهر الجدول (5) أن دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات الروضة على الاستبانة ككل جاءت بمتوسط حسابي (2,69) ونسبة مئوية (53,43 %) فكانت دور متوسطة. وجاء دور الألعاب اللغوية بالمرتبة الأولى بدرجة متوسطة، بمتوسط حسابي (2,75) ونسبة مئوية (54,68%)، يليها دور الألعاب التمثيلية بدرجة متوسطة أيضاً، بمتوسط حسابي

(2,71) ونسبة مئوية (53,16%) وأخيراً جاءت دور الألعاب الجماعية بدرجة متوسطة، بمتوسط حسابي (2,62) ونسبة مئويّة (52,46%). يمكن أن نعزو هذه النتيجة إلى أهميّة هذه الألعاب في التعليم كونها تشجع الإبداع والابتكار لدى الأطفال، وتكوّن علاقات إيجابيّة معهم من خلال إتاحة الفرصة أمامهم لتجريب وتشجيعهم على إطلاق طاقاتهم وقدراتهم، كما أنّه ينطلق من حاجات المعلّمات المهنيّة ويعمل على تلبيتها، لكن على الرغم من الجهود المبذولة لمواكبة المستجدات في استخدام الوسائل التعليمية المناسبة، إلّا أنّ المعلمات لم يصلوا إلى المستوى المطلوب فيما يتعلّق بهذا النموذج التعليمي وتنمية مهارات التفكير العليا لديهم. اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسات (الجهني، 2012؛ عبد الحميد2012 التي أظهرت أن تبصير معلمات رياض الأطفال بأهمية الألعاب التربوية، ودورها في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال (الطلاقة، المرونة، الأصالة) كانت بدرجة متوسطة.

ثانياً: النتائج المتعلقة بالفرضيّة الأولى: (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسّطات تقديرات أفراد عيّنة البحث من معلّمات لدور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغيّر المؤهل العلمي على الدرجة الكلية للاستبانة وعلى كل محور من محاورها).

للتأكد من صحة هذه الفرضيّة، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، وكانت النتائج كما يوضحها الجدول (6) الآتي:

جدول (6) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة الكلية على الاستبانة ككل وعلى كل محور من محاورها تبعاً لمتغيّر المؤهل العلمي

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحريّة	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة	القرار
الألعاب التركيبية	بين المجموعات	468,998	2	234,499	14,805	0,000	دالّ
	داخل المجموعات	475,183	60	15,839			
	الكلي	944,182	62				
الألعاب التمثيلية	بين المجموعات	204,295	2	102,148	23,289	0,000	دالّ
	داخل المجموعات	131,583	60	4,386			
	الكلي	335,879	62				
الألعاب الجماعية	بين المجموعات	16,395	2	78,198	9,231	0,001	دالّ
	داخل المجموعات	24,150	60	8,472			
	الكلي	10,545	62				
الاستبانة ككل	بين المجموعات	742,477	2	351,239	17,132	0,000	دالّ
	داخل المجموعات	653,583	60	28,453			
	الكلي	1396,061	62				

تشير النتائج في الجدول (6) إلى أن قيمة ف للدرجة الكلية للاستبانة قد بلغت (17,132) عند مستوى دلالة (0,000)، وبلغت في المجال الأول (14,805)، وفي المجال الثاني (23,289)، وفي المجال الثالث (9,231) وجميعها عند مستوى دلالة (0,000) وهو أصغر من مستوى الدلالة الافتراضي (0,05) وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسط استجابات أفراد العينة على الاستبانة ككل وعلى كل محور من محاورها تُعزى لمتغيّر المؤهل العلمي.

ولمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام اختبار شيفيه، والجدول (7) يوضح ذلك:

جدول (7) اختبار شيفيه لتحديد اتجاه الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة الكلية تبعاً لمتغيّر المؤهل العلمي

متغير المؤهل العلمي		الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة	القرار
معهد إعداد المدرسين	إجازة جامعية	-24,08333*	0,061	دالّ
	دبلوم/ دراسات عليا	-40,33333*	0,000	دالّ
إجازة جامعية	معهد إعداد مدرسين	24,08333*	0,061	دالّ
	دبلوم/ دراسات عليا	-16,25000*	0,024	دالّ
دبلوم/ دراسات عليا	معهد إعداد مدرسين	40,33333*	0,000	دالّ
	إجازة جامعية	16,25000*	0,024	دالّ

يظهر الجدول (7) أنه كلّما ارتفع مستوى المؤهل العلمي لدى المعلّمات كلما ارتفعت تقديراتهم لدور الألعاب التربوية في تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة. وهذه النتيجة منطقية ويمكن تفسيرها بأن أصحاب المؤهل العلمي المرتفع من معلّمات من خلال الدراسة التي حصلوا عليها ازدادوا معرفةً وخبرةً بمجالهم المهني، وتوسعت معارفهم في المجال التربوي واتّجاهاته الحديثة بما في ذلك استخدامهن لأساليب تربوية حديثة قائمة على الأنشطة الألعاب التربوية المتنوعة لما لها من فائدة في تنمية جوانب شخصية الطفل ودعم مهارات التفكير لديه ولاسيما التفكير الإبداعي، وبالتالي كانت استجاباتهم أفضل من ذوي المؤهل العلمي المنخفض. اختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراسات (الجهني، 2012؛ Algaraidih, M.& Al Busaidi, H, 2017) التي أظهرت عدم وجود فروق دالّة إحصائيّاً تبعاً لمتغيّر المؤهل العلمي.

ثالثاً: النتائج المتعلقة بالفرضيّة الثانية: (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسّطات تقديرات أفراد عيّنة البحث من معلّمات لدور الألعاب التربوية في تنمية بعض مقومات التفكير الإبداعي تعزى لمتغيّر سنوات الخبرة على الدرجة الكلية للاستبانة وعلى كل محور من محاورها).

للتأكد من صحة هذه الفرضيّة، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، وكانت النتائج كما يوضحها الجدول (8) الآتي:

جدول (8) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي للفروق بين متوسطات الاستجابات تبعاً لسنوات الخبرة

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحريّة	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة	القرار
الألعاب التركيبية	بين المجموعات	367,452	2	31,02	12.6	0,032	دالّ
	داخل المجموعات	312,183	60	29,05			
	الكلي	421,408	62				
الألعاب التمثيلية	بين المجموعات	204,189	2	6,80	9.71	0,000	دالّ
	داخل المجموعات	131,583	60	10,70			
	الكلي	325,675	62				
الألعاب الجماعية	بين المجموعات	270,395	2	26,28	11,26	0,002	دالّ
	داخل المجموعات	231,150	60	11,22			
	الكلي	234,545	62				
الاستبانة ككل	بين المجموعات	480,477	2	540,80	10,31	0,000	دالّ
	داخل المجموعات	540,114	60	410,40			
	الكلي	989,467	63				

تشير النتائج في الجدول (8) إلى أن قيمة ف للدرجة الكلية للاستبانة بلغت (10.31) عند مستوى دلالة (0,000) وهو أصغر من مستوى الدلالة الافتراضي (0,05)، وكذلك الحال بالنسبة لكل مجال من مجالات الاستبانة مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسط استجابات أفراد العينة الكلية على الاستبانة ككل وعلى كل محور من محاورها تُعزى لمتغيّر سنوات الخبرة.

ولمعرفة اتجاه الفروق تم استخدام اختبار شيفيه كما يوضح الجدول (9) الآتي:

جدول (9) اختبار شيفيه لتحديد اتجاه الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة الكلية تبعاً لمتغيّر سنوات الخبرة

متغير سنوات الخبرة في التوجيه		الفرق بين المتوسطات	مستوى الدلالة	القرار
أقل من 5 سنوات	5–10 سنوات	-18,19733*	0,031	دالّ
	أكثر من 10 سنوات	-37,44326*	0,000	دالّ
5 – 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	18,79133*	0,031	دالّ
	أكثر من 10 سنوات	-11,65002*	0,004	دالّ
أكثر من 10 سنوات	أقل من 5 سنوات	37,44326*	0,000	دالّ
	5–10 سنوات	11,65002*	0,004	دالّ

يظهر الجدول (9) أنه كلّما ازدادت سنوات الخبرة لدى المعلّمات كلما ارتفعت تقديراتهم لدور الألعاب التربوية في تنمية الإبداع لدى أطفال الروضة، ويمكن تفسير هذه النتيجة بأنّ عدد سنوات الخبرة يكسب المعلمات معارف ومهارات في مجال تعليم الأطفال وهذا ما يجعلهم يميلون نحو استخدام ما يناسب الأطفال وينمي أنماط التفكير المختلفة لديهم كتطبيق الألعاب التربوية المتنوعة، وهذا ما يفسر ارتفاع تقديرات المعلمات ذوات سنوات الخبرة الأكثر حول دور الألعاب التربوية في تنمية مقومات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.. اختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراسات (باداود، 2009؛ عطا الله، 2011؛ الجهني، 2012؛) التي أظهرت عدم وجود فروق دالّة إحصائيّاً تبعاً لمتغيّر سنوات الخبرة، واتفقت مع نتيجة دراسة (سليمان، 2013) التي أظهرت وجود فروق دالّة إحصائيّاً تبعاً لمتغيّر سنوات الخبرة ولصالح سنوات الخبرة الأكثر.

سادساً: مقترحات البحث:

في ضوء نتائج البحث يمكن تقديم المقترحات الآتية:

– بناء مناهج رياض الأطفال قائمة على الأنشطة المتكاملة قادرة على استثارة التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وتعمل على تنمية مهارات التفكير المختلفة من خلال دمجها في مضمون المحتوى التعليمي لكل نشاط.

– توعية المعلّمات بأهمية الإبداع في العمليّة التعليميّة التعلّمية في الارتقاء بأدائهم من خلال الدورات والندوات والنشرات التربويّة.

– استخدام أساليب التعلم النشط في رياض الأطفال القائم على الممارسة والتجريب، كي يرى الأطفال نتائج عملهم مباشراً، مما يعزز عملية التعلم في جو من الحرية والمشاركة والتعاون.

– توفير البيئة المحفزة للتفكير الإبداعي لدى الأطفال، واختيار ألعاب تربوية تعليمية هادفة تحفز على الإبداع.

12- المراجع:

12-1- المراجع العربية:

1- أبلحد، فتوحي.(2005). **قياس التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض**، مجلة التربية والعلم، المجلد 12، العدد 4، جامعة الموصل: ص54-123.

2- إبراهيم، يوسف. (2010). **أثر برنامج تنمية القدرات الابتكارية على مستوى الأداء الابتكار وأشكال التنظيم العامل لهذه القدرات. رسالة دكتوراه (غير منشورة).** جامعة الإسكندرية، كلية التربية بدمنهور.

3- الأحمد، سعيد. (2000). **تنمية الإبداع في مراحل الطفولة المختلفة.** القاهرة: مكتبة لأنجلو المصرية.

4- أهل، أماني. (2009). **فعالية برنامج مقترح لتنمية الأبداع لدى أطفال محافظة غزة.** رسالة ماجستير، الجامعة الاسلامية. غزة.

5- بدران، داليا يوسف. (2010). **الإبداع وطفل الروضة في ضوء الاتجاهات التربوية المعاصرة. رسالة ماجستير (غير منشورة)**، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السوري.

6- البغدادي، محمد رضا. (2009). **الأنشطة الإبداعية للأطفال بمدينة مكة المكرمة. رسالة ماجستير (غير منشورة)**، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

7-جروان، عبد الرحمن. (2009). **الإبداع مفهومه-معاييره-نظرياته-تدريبه-مراحل العملية الإبداعية.** ط 2، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

8-الجهني، نيفين. (2012). **دراسة تقويمية لبرامج الأنشطة في رياض الأطفال ودورها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المعلمين بالمدينة المنورة.** رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة الرياض، السعودية.

9- الحجري، ناصر بن سلطان. (2011). **تصور مقترح لتنمية مهارات التفكير الإبداعية في المناهج التعليمية في سلطنة عمان. رسالة ماجستير (غير منشورة)**، جامعة نزوى، سلطنة عمان.

10- حسين، سلامة. (2006). **اتجاهات حديثة في المناهج التربوي**. الاسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

11-حنان، كمال سليم. (2002). **الألعاب التربوية ودورها في تنمية مهارات اللغة**. عمان: المكتبة الوطنيّة.

12-حنفي، علي عبد النبي. (2003). **التفكير الابداعي لدى الأطفال**. الرياض: أكاديمية التربية الخاصة.

13- الخليلي، أمل.(2005). الطفل ومهارات التفكير، الأردن: عمان، دار صفاء.

14-زيدان، عفيف انتصار.(2007). **أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل التعليمي لدى طفل الروضة**. الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية.

15- سليمان، أحمد. (2013). **أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى طفل الروضة في غزة**. رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة غزة، فلسطين.

16-عبد الحميد، الحسن.(2012). **أثر استخدام أنشطة قائمة على الألعاب التربوية في تنمية بعض المهارات التفكير الابتكاري لدى طفل الروضة**. رسالة دكتوراه (غير منشورة)، كلية التربية، جامعه الرياض، السعودية

17- عبد الرزاق، طارق. (2003).**تنمية الإبداع لدى الأبناء**. القاهرة: مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع

18- عبد المعطي، سعد عبد المطلب.(2000).**قدرات ومؤشرات التفكير الإبداعي من تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.** رسالة دكتوراه (غير منشورة)، كلية التربية، جامعه عين شمس، القاهرة.

19- عبيدات، ذوقان. (2001). **البحث العلمي (مفهومه وأدواته وأساليبه).** ط 3، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

20-عدس، عبد الرحيم. (2001). **المدخل إلى رياض الأطفال.** الأردن: دار الفكر.

21-القريوتى، يوسف. (2001). **المدخل إلى الطفولة المبكرة.** ط2، دبي: دار القلم

22- الكلباني، يونس بن حمدان. (2016). **مدى معاملات الذكاء وتنمية قدرات الابتكارية للطفل في مرحلة ما قبل المدرسة بمحافظة الوسطى بسلطنة عمان بمحافظة الوسطى بسلطنة عمان.** رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة نزوى، سلطنة عمان.

23- مجيد، سوسن شاكر.(2008). تنمية مهارات التفكير الإبداعي، الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

24- هاشم، عباس.(2006). الأنشطة العلمية وتنمية مهارات التفكير لطفل الروضة. مصر: القاهرة. دار الفكر العربي.

25- الهويدي، زيد.(2015). **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**، عمان: دار الجلخ للنشر والتوزيع.

12-2- المراجع الأجنبية:

26- Berk, L.(2000). Child Development, Illinois State University, A Pearson Education Company, 5thed, U.S.A.

27- Jezycki, A.(1997). An Analysis of the Relationship Between Creativity Style and Leader Behavior in Elementary, Middle and Secondary Schools. Unpublished Ed. D Dissertation, Submitted to the University of San Francisco.

28- Patrick,A. (2017). Strategies for Improving Supervisory Skills for Effective Primary Education in Nigeria. Edo Journal of Counselling, 2(2), 235- 244.

29-Park 2009,Study Finds Preschool Use of Educational Video and Games Prepares Low-Income Children for Kindergarten.

30- Russ, 2010 ،Play and Creativity, A Pearson Education Company, 5thed, U.S.A.

12-3- المراجع العربية بأحرف أجنبية:

1- Ablahed, Fattohi. (2005). Measuring Creative Thinking among Riyadh Children, Journal of Education and Science, Volume 12, Number 4, University of Mosul: pp. 54-123.

2- Ibrahim, Youssef. (2010). The impact of the innovative capabilities development program on the level of innovation performance and the forms of working organization of these capabilities. PhD dissertation (unpublished). Alexandria University, Faculty of Education, Damanhour.

3- Al-Ahmad, Saeed. (2000). Develop creativity in different stages of childhood. Cairo: Anglo-Egyptian Library.

4- People, Amani. (2009). The effectiveness of a proposed program to develop creativity among the children of Gaza Governorate. Master's thesis, Islamic University. Gaza.

5- Badran, Dalia Youssef. (2010). Creativity and the kindergarten child in the light of contemporary educational trends. Master's thesis (unpublished), University of Damascus, Syrian Arab Republic.

6- Al-Baghdadi, Muhammad Reda. (2009). Creative activities for children in the city of Mecca. Master's thesis (unpublished), Umm Al-Qura University, Makkah Al-Mukarramah.

7- Jarwan, Abdul Rahman. (2009). Creativity: its concept, criteria, theories, training, stages of the creative process. 2nd floor, Amman: Dar Al-Fikr for printing, publishing and distribution.

8- Al-Juhani, Nevin. (2012). An evaluation study of activities programs in kindergartens and their role in developing creative thinking skills from the point of view of teachers in Medina. Master's thesis (unpublished), University of Riyadh, Saudi Arabia.

9- Al-Hajri, Nasser bin Sultan. (2011). A proposed conception for developing creative thinking skills in educational curricula in the Sultanate of Oman. Master's Thesis (unpublished), University of Nizwa, Sultanate of Oman.

10- Hussein, Salama. (2006). Recent trends in educational curricula. Alexandria: Dar Al-Wafaa for the world of printing and publishing.

11- Hanan, Kamal Selim. (2002). Educational games and their role in developing language skills. Amman: The National Library.

12- Hanafi, Ali Abdel Nabi. (2003). Creative thinking in children. Riyadh: Academy of Special Education.

13- Al-Khalili, Amal. (2005). The Child and Thinking Skills, Jordan: Amman, Dar Safaa.

14-Zidane, Afif Intisar. (2007). The effect of using educational games on the educational achievement of a kindergarten child. Riyadh: Cataloging of King Fahd National Library.

15- Suleiman, Ahmed. (2013). The effect of employing educational games in developing social interaction for a kindergarten child in Gaza. Master's Thesis (unpublished), University of Gaza, Palestine.

16- Abdul Hamid, Al-Hassan (2012). The effect of using activities based on educational games in developing some innovative thinking skills for a kindergarten child. PhD thesis (unpublished), College of Education, University of Riyadh, Saudi Arabia

17- Abdel-Razzaq, Tariq. (2003). Developing children's creativity. Cairo: Tiba Publishing and Distribution Corporation

18- Abdel-Moaty, Saad Abdel-Muttalib. (2000). Abilities and indicators of creative thinking among students of the first cycle of basic education. PhD thesis (unpublished), Faculty of Education, Ain Shams University, Cairo.

19- Obeidat, Thouqan. (2001). Scientific research (its concept, tools and methods). 3rd floor, Amman: Dar Al-Fikr for printing, publishing and distribution.

20- Adas, Abdel Rahim. (2001). Entrance to kindergarten. Jordan: Dar Al-Fikr.

21- Al-Qaryouti, Youssef. (2001). Introduction to early childhood. 2nd floor, Dubai: Dar Al Qalam

22- Al-Kalbani, Younis bin Hamdan. (2016). The extent of intelligence transactions and the development of the creative abilities of the pre-school child in Al Wusta Governorate, Sultanate of Oman, Al Wusta Governorate, Sultanate of Oman. Master's Thesis (unpublished), University of Nizwa, Sultanate of Oman.

23- Majid, Sawsan Shaker. (2008). Developing creative thinking skills, Jordan: Dar Safaa for Publishing and Distribution.

24- Hashem, Abbas. (2006). Scientific activities and the development of thinking skills for the kindergarten child. Egypt Cairo. Arab Thought House.

25- Al-Huwaidi, Zaid. (2015). Educational games strategy for development

14- الملاحق:

ملحق (1) الاستبانة في صورتها النهائي

م	بنود الاستبانة	درجة الممارسة				
		كبيرة جداً	كبيرة	متوسطة	منخفضة	منخفضة جداً
	الألعاب التركيبية:					
1	تسهم الألعاب في مساعدة الطفل على الانتباه الجيد.					
2	تشجع الطفل على ترديد بعض الجمل المسموعة.					
3	تزوّد الطفل على حفظ المعلومات عبر السماع لتوظيفها في العمليّة التعليميّة.					
4	تسهم في مساعدة الطفل في إكساب الطفل القدرة على استخدام أدوات الربط المناسبة.					
5	تسهم في مساعدة الطفل على إدراك العلاقة بين الكل والجزء.					
6	تشجع الطفل على طرح الأسئلة والقدرة على التحدث بسهولة دون خجل.					
7	يشجّع الطفل في إكساب القدرة على استخدام أدوات الربط المناسبة.					
8	تساعده في التحدث عن انفعالاته الشخصية والعاطفية بالكلمات وتوليد عدد كبير من الأفكار.					
9	يشجّع الطفل في تأليف جمل من كلمات فتزيد حصيلته اللغوية .					
10	تزود لعبة المترادفات على تقديم حلين فأكثر لمشكلة معينة .					
11	تساعد الألعاب الطفل على تقليد الأصوات بسهولة.					
12	تساعد الطفل على تميز الصفات المتعلقة ببعض الأصوات.					
13	تساعد الطفل على ربط الصوت المسموع بالصورة المعبرة.					
	الألعاب التمثيلية:					
14	تعرف الأشكال التي تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها.					
15	ينوّع في استخدام المجسمات التركيبية التي تفيد طفل الروضة في أدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن .					
16	تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة .					
17	ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد على اكتشاف البدائل من أجل التعميق.					
18	يقوم الطفل بتفكيك وتركيب الألعاب للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية.					

19	تزيد لعبة القريصات والخشبيات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية .					
20	تسهم في مساعدة الطفل التعرف على أشكال الحروف.					
21	تساعد في رؤية الحروف بموضعها الصحيح.					
22	تسهم الألعاب في إدراك العلاقة بين الكل والجزء.					
23	تساعد الطفل على إدراك المفاهيم المكانية المختلفة.					
	الألعاب الجماعية:					
24	تسهم الأنشطة الترويحية في تقديم حلول خاصة لمشكلة معينة.					
25	تشجيع الطفل استخدام الأعمال الفنية ورؤية مهاراته وقدراته فيها.					
26	تنوع في الوسائل المستخدمة في التعليم مراعاةً للفروق الفردية بين الأطفال.					
27	يحرص على إكساب الأطفال الهوايات المتنوعة من أجل الكشف عن مهاراته.					
28	تشجيع الطفل على التعاون مع رفاقه في بعض الألعاب التمثيلية الجماعية.					
29	مساعدة الطفل على التكيف مع المواقف والظروف الجديدة.					
30	مساعدة الطفل على التعاون والعمل مع الآخرين.					
31	تسهم الرياضة البدنية للطفل في القيام بأعمال غير مألوفة .					
32	تتيح للطفل الحوار والتواصل مع الأطفال الآخرين.					
33	تشجيع الطفل على التعاون مع أقرانه في إعادة اللعب إلى أماكنها المخصصة لها بعد انتهاء من اللعب.					
34	مشاركة الطفل في استخدام أنشطة فنية لاستثارة اهتمام الطفل وإشباع حاجاته للتعلم.					