# فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف

دراسة ميدانية بمدينة ورقلة بالجزائر

# Efficacy of a Game-Based Training Program on the Creative Abilities of the Ministering Children

Field Study in Ouargla, Algeria.

**د.الحاج قدوري .**أستاذ محاضر أ

قسم علم النفس وعلوم التربية .كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.

جامعة قاصدي مرباح ورقلة (الجزائر)

تاريخ الاستلام : 2019/12/31 ؛ تاريخ المراجعة : 2020/04/07 ؛ تاريخ القبول : 2020/06/15

**الملخص:**

التعليم باللعب هو أحد الأساليب والطرق المعروفة المستخدمة مع الأطفال لتعديل السلوك ولتنمية المهارات الحركية واللغوية والفكرية والذهنية, وقمنا من خلال هذه الدراسة بتطبيق برنامج تدريبي قائم على اللعب لمعرفة مدى فاعليته في تنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف, ولقد طبقت هده الدراسة على أربع حالات وذلك باستخدام المنهج التجريبي, ولجمع البيانات تم استخدام الملاحظة بالمشاركة والمقابلة وقد توصلنا من خلال هذه الدراسة إلى تحقق فرضيات الدراسة القائلة :

1_ حقق البرنامج التدريبي القائم على اللعب فاعلية في تنمية مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف)..

2_ لا توجد فروق بين نتائج القياس البعدي والقياس التتبعي في مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف) تعزى لفاعلية البرنامج التدريبي

**الكلمات المفتاحية:** (برنامج تدريبي, اللعب, القدرات الإبداعية, الطفل المسعف)

**Abstract:**

Game-based Teaching is deemed to be one of the well-known methods to modify children's behavior and develop their motor, linguistic and intellectual skills. This study was conducted upon a game-based training program to check the efficacy of games in developing the creative abilities of ministering children. The present study was applied on four cases using the experimental method. To collect data, the observation via participation and interview was adopted. After discussion and analysis, the hypotheses were proved to be true:

1_The game-based training program effectively contributed in developing the creative abilities for the study sample (ministering child)…

2_There were no differences –attributed to the efficacy of the training program- between the results of both post tests and the follow-up tests at the level of creative abilities of the study sample (ministering child).

**keywords:** training program. playing, creative abilities, ministering child.

**- تقديم موضوع الدراسة:**

تعتبر القدرة على الإبداع والاهتمام بها من أهم المعايير التي يرتكز عليها المجتمع في التقدم والتطور إذ أنها إحدى القدرات العقلية المهمة التي نولد بها وإن كانت بدرجات متفاوتة لدى كل منا، و تستخدم مصطلح الإبداع في مجالات علم النفس لتحديد بعض الملامح والخصائص والمميزات الشخصية, وأصبحت تنمية قدرات التفكير الإبداعي للأفراد بصفة عامة وللأطفال ولتلاميذ المدارس بصفة خاصة أحد الأهداف التربوية الهامة التي تسعى المجتمعات إلى تحقيقها.

وتلعب الأسرة والمدرسة دوركبير في تشكيل شخصية التلميذ وتفكيره الإبداعي, باعتبار أن مرحلة الطفولة من أهم المراحل الحياتية وأكثرها تأثيرا في الشخصية الإنسانية وخاصة السنوات الخمس الأولى منها,فهي مهمة في نمو شخصية الطفل وتوافقه النفسي, فالرعاية التي يتلقاها الطفل في هذه المرحلة من القائمين على رعايته هي بمثابة حجر الأساس في بنائه النفسي،وبقدر ما تكون هذه الرعاية سوية تشعر الطفل بالعطف والأمان بقدر ما تكون صحته النفسية أفضل.

ومن هذا المنطلق فإن الطفولة مرحلة عمرية ذات قيمة وأهمية بالغة في أي مجتمع من المجتمعات, فالاهتمام بالطفل مرآة المجتمع في التقدم والرقي, ولابد أن تهتم المجتمعات بأطفالها وذلك لأن طفل اليوم هو رجل الغد, وخاصة أطفال المراكز الخاصة التي يلجأ إليها الطفل بعد غياب الأسرة،وقد تحمل هذه المراكز أسماء عديدة مثل: ملاجئ الأيتام،دور الأطفال،مؤسسات الطفولة المسعفة.

ومؤسسات الطفولة المسعفة هي مراكز تستقبل الأطفال المحرومين من العائلة ومن التنشئة في الوسط الأسري الأصلي من أبوين شرعيين وتقوم برعايتهم وتنشئتهم, وهي مؤسسة اجتماعية تربوية تابعة لوزارة النشاط الاجتماعي، كما توفر للطفل المسعف حياة الجماعة التي تعتبر سندا في نمو الناحية الانفعالية والنفسية والمعرفية له, وتساعده في إعادة تكيفه وتوافقه الاجتماعي بمراعاة كيف يمكن أن تكون عليه صورته مستقبلا نتيجة للرعاية والتربية منذ الصغر, والاهتمام بالقدرات الإبداعية وتنمية بعض الخصائص المكملة لها عن طريق البيئة, بحيث أن هذه المؤسسة تحيط بالطفل من جميع جوانب شخصيته,وتهيئ له الجو المناسب بتقديم نشاطات ودوريات وبرامج ترفيهية, ومن أهمها اللعب الذي يشجع الطفل ويساعده على إثبات ذاته وتفريغ ما يمتلكه من قدرات إبداعية وتوظيفها مستقبلا في أعمال وأفكار فعالة في حياتهم.

ويعتبر اللعب وسيلة مناسبة لإطلاق طاقات الأطفال، فللعب جوانب مهمة في حياة الطفل فهو ليس وسيلة تسلية فقط, وإنما يكتسب الطفل عن طريقه مهاراته وخبراته اللازمة لنموه العقلي, من حيث أن اللعبة نجدها تعبر عن نشاط أو مجموعة من أنواع النشاط المنظم الذي يمارسه الفرد في جماعة أو فردي بغرض تحقيق غاية, وقد حددت أنواعا مختلفة من اللعب ومن ذلك اللعب الجماعي والفردي.

وتأتي هذه الدراسة للتعرف على مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية القدرات الإبداعية لدى من خلال الإجابة على التساؤلات التالية:

1_ هل يحقق برنامج تدريبي قائم على اللعب فاعلية في تنمية مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف)؟

2_ ها توجد فروق بين نتائج القياس البعدي والقياس التتبعي في مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف) تعزى لفاعلية البرنامج التدريبي؟

**_أهمية الدراسة :**

تتجلى أهمية هذه الدراسة في كونها تبحث في موضوع مهم جدا في حياة الإنسان والمتمثل في الجانب المعرفي وبالتحديد القدرات الإبداعية والتي يستخدمها الإنسان لمواجهة تحديات الحياة اليومية, كما تزداد أهمية هذه الدراسة في كونها تدرس موضوع القدرات الإبداعية عند الطفل المسعف في ظل غياب الجو الأسري الذي يساهم في تكوين شخصيته وإثبات ذاته, وتتجلى في النقاط التالية:

1_ الكشف عن المستوى العقلي للطفل المسعف من خلال اللعب.

2_ تقويم الأداء ومرونة التفكير لديه.

3_ مراعاة القدرة على إثبات الذات والتعبير عن النفس من خلال ممارستهم للعب.

4_ الكشف عن المنهجية التعليمية التي يكتسبها الأطفال المسعفين مثل الإرادة وزيادة الإدراك لمفاهيم الأشياء.

**_أهداف الدراسة :**

1_ التعريف بمراكز الطفولة المسعفة والطفل المسعف وكيف يمارس حياته اليومية

2_التعرف على اللعب المفضل للطفل المسعف, بين اللعب الجماعي واللعب الفردي

3_تنمية مستوى القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف.

4_اكتشاف نوع اللعب الممارس عند الطفل المسعف الأكثر تأثيراً عليه في تنمية قدراته, بين اللعب الجماعي واللعب الفردي

5_ التعرف على فاعلية البرنامج التدريبي القائم على اللعب في تنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف.

6_ الاسهام بدراسة ميدانية تسلط الضوء على فئة الطفولة المسعفة واهتماماتهم ومشكلات حياتهم

**_ فرضيات الدراسة:**

1_ يحقق برنامج تدريبي قائم على اللعب فاعلية في تنمية مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف).

2_ لا توجد فروق بين نتائج القياس البعدي والقياس التتبعيفي مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف) تعزى لفاعلية البرنامج التدريبي

**_المفاهيم الإجرائية:**

**_ البرنامج التدريبي:**

هو مجموعة من الإجراءات والنشاطات والأعمال التي تعتمد على اللعب التي يقوم بها الأطفال المسعفين (عينة الدراسة ) بمساعدة المدرب بهدف تنمية القدرات الإبداعية لديهم.

**_القدرة الإبداعية:**

هي قدرة عقلية يحاول الفرد فيها إنتاج فكرة ذات دلالة أو مفهوم جديد لتوصل إلى نتيجة جديدة وحل مشكلة لم تكن موجودة.

**_اللعب:** اللعب هو نشاط فطري تعليمي اجتماعي موجه لعلاج مواقف الإحباطات الموجودة في حياة الطفل وذلك من أجل المتعة والتسلية.

**_حدود الدراسة :**

**_ إجراءات الدراسة:** تحدد هذه الدراسة بمجموعة من الإجراءات وهي:

_ تتبع الدراسة الحالية المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة بقياس قبلي وقياس بعدي وقياس تتبعي.

_ تشمل هذه الدراسة على متغيرين وهما: البرنامج التدريبي وهو المتغير المستقل والقدرات الإبداعية وهو المتغير التابع.

**_ الحدود الزمنية:** تم إجراء الدراسة خلال الموسم الجامعي 2019/2018.

**_ الحدود المكانية:**طبقت الدراسة في مركز الطفولة المسعفة بمدينة ورقلة.

**_ الحدود البشرية:** عينة من أطفال الطفولة المسعفة

**_ الاطار النظري للدراسة:**

**1_ الطفولة المسعفة:**

**1.1_ تعريف الطفولة المسعفة:**

**الطفل المسعف:**

**_لغة :** الطفل " لغة هو الصغير من كل شيء و أصل لفظ الطفل هو من الطفالة, أي النعومة،فالوليد به طفالة ونعومة, وكلمة طفل تطلق على الذكر والأنثى والمصدر طفولة.أما كلمة "مسعف " جاءت من إسعاف وهو إعانة المنكوبين ونجدة الجرحى، أي أسعف, إسعافاً عالج المريض بالدواء فالطفل المسعف يبقى دائما ذلك الشخص الذي لديه قصور وعجز يطلب من الآخرين التدخل لتغطية عجزه وقصوره[1]

_**اصطلاحا:** الطفل المسعف يشمل الأطفال الغير شرعيين المولودين من المحارم أو الأزواج غير زوجاتهم أو من الزوجات غير أزواجهن،أما اللقيط وليد حديث نبذه ذويه خشية الفقر أو ستر العار سواء كان مولوداً من سفاح أو من زواج لا يقره القانون الوضعي كالزواج العرفي[2]

_ **التعريف القانوني:** حسب المادة 08 من القانون الداخلي للمؤسسة يعرف الأطفال المسعفين بأنهم الأطفال المحرومين من الأسرة بصفة نهائية والمتمثلين فيما يلي:

_ الطفل الذي فقد أبويه أو السلطة الأبوية بصفة نهائية بقرار قاضي الأحداث.

_ الطفل المهمل والمعروف أبويه والذي يمكن اللجوء إلى أبويه وأصوله والمعتبر مهمل بقرار قضائي.

_ الطفل الذي يعرف بنسبه والذي أهملته أمه عمداً ولم تطالب به ضمن أجل لا يتعدى ثلاثة أشهر.

كما تم تعريف "الطفولة المسعفة " أو "أيتام الدولة " حسب قانون الصحة العمومية في الجريدة الرسمية من الأمر رقم 79/76 في المادة 246 بتاريخ 1976/10/23 أين يوضح الوضعية المادية لأطفال وأين يتم استقبالهم تحت وصاية مصلحة الإسعاف العمومي وهم: المولود من أب وأم مجهولة ووجد في مكان ما وهو الوليد اللقيط، الذي لا أب ولا أم له ولا أصل يمكن الرجوع إليه, وليس له أي وسيلة للمعيشة وهو اليتيم والفقير، الذي سقط من السلطة الوالدين بموجب تدبير قضائي وعهد بالوصاية إلى الإسعاف العمومي للطفولة.

_ **التعريف الاداري:** تطلق هذه الكلمة ذات الاستعمال الإداري على القاصرين تحت الوصاية والأطفال المشردين من العائلة أو الأطفال الذين أسقط أهلهم من حقهم في ممارسة السلطة على أولادهم في استعمال هذا المصطلح خارج سياقه، يذكر الأطفال يتلقون العون وتعهدهم هيئة المساعدة الاجتماعية للطفولة, ويخضعون لاحتمالات تسليمهم إلى عائلات معينة أو مؤسسات مختلفة[3]

إذن فالطفل المسعف هو كل طفل تم التخلص منه فور ولادته بوضعه على أحد الأرصفة أو بجوار أحد دور العبادة،فيبدأ مشوار العناء حيث تتناقله أيادي كثيرة،من الشخص الذي عثر عليه إلى قسم الشرطة إلى دار الرعاية، وهكذا لا يتذوق هذا الطفل المسكين طعم الاستقرار أو الراحة أو الأمان وهو يدفع ثمن خطيئة أبويه بلا ذنب[4]

_ **التعريف النفسي:** حسب المعجم الموسوعي لعلم النفس " هو من فئة الأطفال الذين ليس بوسع آبائهم أن يعتنوا بهم بسبب الهجر، صعوبات الحياة، السياق الاجتماعي للأم العازبة، مرض الآباء، بطالة، حبس، إبعاد من المنزل الأسري أو موت الأبوين "

**2.1_خصائص الأطفال المسعفين:** إن غياب الرعاية الأمومية في حياة الطفل يؤثر فيه، أو يجعله يتراجع في نموه أو يظهر بعض التصرفات التي تؤثر فيه شتى الجوانب هي:

**1. خصائص جسمية:**

_ ارتفاع مرضية الأطفال في اضطرابات متنوعة حيث تقول AUBRY : "... الإحباط يمنع الجسم من تطوير مناعة ضد المكروبات العادية، وهكذا يظهر الإحباط كعامل أساسي في مرضية ووفيات الأطفال "

_ وفيات خطرا لكثرة الأمراض وضعف المناعة،بالإضافة إلى الهشاشة أمام الفيروسات.

_ ضعف البنية الجسمية ونحافتها وكساح، وتأخر التسنين.

**2 . خصائص نفس ــ حركية:**

_ تأخر جزئي أو شامل حسب الطفل في اكتساب الوضعيات مثل الجلوس، الحبو، المشي.

_ اضطرابات نفس حركية وإيقاعات مثل: أرجحت الرأس أو كل الجسم، مص الأصابع، اللعب بالأيدي إغلاق العينين بواسطة الأصابع، ضرب الرأس على السرير أو الحائط، تستعمل هذه السلوكيات من طرف الطفل لتهدئة القلق وقد يستمر حتى الرشد.

_ اضطرابات حركية فيما يخص القبض،عدم التحكم في اليد،ضعف التنسيق بين الحركة والعين (قبض في الفزع).

**3 . خصائص لغوية:** حسب AUBRY "حاصل النمو (q.b) ينخفض بقدر ما ازدادت مدة بقاء الطفل بالمؤسسة " والنمو يضطرب وتتدهور اللغة،وتتمثل أشكال التدهور في تأخر شامل أو جزئي، لغة آلية فقيرة،وضعف الفهم والتركيز.

_ البكم هي حالة نفسية معقدة يكون فيها الطفل المسعف رافضا للكلام مع من هم حوله ،فهذه الحالة غالبا ما يصنفها علماء النفس ضمن الميكانيزمات الدفاعية التي تساعد الطفل على الهروب من واقعه المؤلم، وبالتالي يلجأ الطفل إلى الصمت,ويعتبر غالبا إعلانا عن عدم رغبته في الاندماج مع وسطه الاجتماعي.

**4 . خصائص اجتماعية :** نجد نوعين من الأطفال،بعضهم في حركة دائمة يلمسون كل شيء، يتشبثون بكل من يدخل إلى المؤسسة (غريب أو معروف) يلتصقون به ويطلبون منه حملهم والاهتمام بهم،مما يجعل الملاحظ الغريب يظن أن هذا الطفل اجتماعي وله علاقة جيدة مع الآخرين, لكن في الواقع هي علاقات سطحية تزول بزوال اهتمام الآخر،إن علاقاتهم سطحية وتعلقهم عابر مدى عبور الأشخاص وهذا لتعدد أوجه الأمومة وعدم ثباتها.الصنف الثاني منطوي لا يبالي بالآخر عند الاقتراب منه يبكي أو يخفي وجهه أو ينسحب

**5 . خصائص إدراك الذات :** ضعف معرفة الجسم لأن الطفل يتعرف على جسمه من خلال عناية ومعاملة الأم له،وتوظيفها لجسمه بملاطفته ولمسه وتقبيله لكن الطفل في المؤسسة لا يحظر بهذه العناية الوجدانية،فهو يعيش في فراغ بدون مثيرات تساعد على الإحساس و الإدراك بجسمه و بخصائصه[5]

**6 . خصائص سلوكية:**

_ **الانضباطية :** اضطراب يصيب الصغار والمراهقين والكبار وعدم الانضباط الحركي والنفسي (ضعف الانتباه والتركيز،وتبقى الانضباطية حتى سن الرشد في العلاقات وفي العمل والتكوين)

_ **عدوان ذاتي:** كضرب الرأس، عض يديه، لطم وجهه أو نتف شعره، ارتماء على الأرض، تشنجات تحت تأثير الغضب والإحباط.

_**حقد وعدوان:** ضد المتسببين في الترك، ثم يعمم ضد كل المحيطين به،إلا إذا وجد عناية بديلة مقبولة ومستمرة.

_ **التبول اللاإرادي:** وهي الواقع هي غالبا ما يكون مصدرها إما نفسي أو عضوي،وتظهر معالم هذه الحالة خاصة دون سن الثالثة من العمر ترجع إلى الواقع أثناء النوم،أو يرجع العديد من علماء النفس هذه الظاهرة إلى وجود اضطرابات نفسية تلقي بثقلها خاصة على الطفل المسعف، الذي يكون عادة أكثر الأطفال حاجة إلى الحنان وحمايتها ورعايتها.

_ **الخوف:** وعادة ما تظهر حالات الخوف عند الطفل قبل النوم مباشرة أو أثناء استغراقه فيه،فالطفل الذي يعاني من هذا النوع من الاضطراب غالبا ما يكون خوفه هذا بمثابة انعكاس للحالة النفسية التي يفرضها عليه واقعه المعاش،بحيث يكون لهذا الواقع الأثر المباشر أو الغير مباشر على مجمل سلوكه,ففي كثير من الحالات يترجم الخوف عند الطفل إلى جملة من السلوكيات الحادة كالصراخ، الفزع الشديد، العدوانية، البكاء,ويرجع علماء النفس أسباب مثل هذه السلوكيات إلى شعور الطفل بعدم الأمان والضياع،ولكن سرعان ما تخف حدة هذه الانفعالات إذا وجد الطفل نفسه محاطا بحنان أمه،وحينئذ تصبح عملية النوم لديه طبيعية, ويمكن إجمال خصائص الطفل المسعف في أنه : مهمل، حزين،وأحيانا جد عطوف وودود،غير مستقر, كثيرا ما يعاني من اضطرابات سلوكية متنوعة كاضطرابات جسدية، وأنه انفعالي منعزل،وفي بعض الأحيان خجول يعاني من التبول اللاإرادي، مشوش، فوضوي، سيء، غريب التصرف[6]

_ **أصناف الطفل المسعف:** يمكن تصنيف الطفولة المسعفة على النحو التالي :

_ **الطفل الغير شرعي:** هو طفل بلا هوية،بلا جذور جاء نتيجة علاقة غير شرعية تخلى الأب عن مسؤوليته وخافت الأم أن العار والفضيحة فلم يكن أمامها إلا أن تتخلى هي الأخرى.

_ **الطفل الموجه من طرف قاضي الأحداث:** باعتبار أنه في خطر، وهذا الصنف يضم أطفال العائلات الذين لديهم مشكلة عدم القدرة على التكفل بالطفل مع جميع النواحي وعدم توفر الجو النفسي الملائم له.

_ **الطفل الذي يودع من طرف والديه:** الطفل الذي يودع لمدة محددة نتيجة مصاعب مادية مؤقتة, ويبقى لمدة طويلة ومن ثم يتم التخلي عليه،أو قد يوضع بحجة عدم التفاهم بين الزوجين.

_ **الطفل اليتيم:** هو الطفل الذي فقد أبواه ولم يبلغ سن الرشد, ولقد أعطى الإسلام أهمية خاصة تدعو إلى تربية اليتيم والعناية به.

_**الطفل المتشرد:** وهذا المتشرد قد يتطور إلى أن يأخذ صورة من صور التسول، وهذا يعود إلى الظروف الاقتصادية الصعبة التي يوجد فيها الطفل كالفقير وبعض الضغوطات التي تقلق الطفل، وهكذا يضطر إلى الهروب بسبب وفاة أحد الوالدين.

_ **طفل الزوجين المطلقين:** هذا الطفل يتضرر كثيراً إثر طلاق والديه ويصبح ضحية لمشاكل كثيرة، فالطلاق يحرم الطفل من رعاية وتوجيه والديه، فحرمانه من ناحية المادية والمعنوية يؤدي إلى التشرد والتسول، وفي أغلب الأوقات يؤدي إلى الانحراف[7]

_ **مؤسسة الطفولة المسعفة:** عرفها " جمال شفيق أحمد " بأنها عبارة عن مبنى واحد أو أكثر، مجهز للإقامة الداخلية، يودع بها الأطفال ذوي الظروف الأسرية الصعبة والتي تحول بينهم وبين استمرار معيشتهم داخل أسرهم الطبيعية, يوجد بها جهاز إداري مكون في بعض الأحيان من المدير وعدد من الأخصائيين النفسانيين والاجتماعيين, والمشرفين الليليين ومدرسين متخصصين للأنشطة المختلفة، ويطلق عليها اسم مؤسسة إيوائية إذا كانت حكومية (أي تديرها وزارة الشؤون الخارجية ), ويطلق عليها دار أو ملجأ أو جمعية إذا كانت تتبع إدارة أهلية خيرية[8]

كما قيل أيضا أنها " النمط السائد في معظم دول العالم،ويتمثل في مؤسسة اجتماعية يوجد بها عدد من الأيتام أو من ذوي الظروف الخاصة (الغير شرعيين), يشرف عليهم عدد من المشرفين رجالا ونساء،وكانت قديماً تسمى " الملاجئ ثم تغير اسمها إلى دار الرعاية "[9]

**2_ القدرات الابداعية:**

**1.2_تعريف القدرات الإبداعية:** إن القدرات الإبداعية تبدو فيما إذا كان الفرد يملك القدرة على إظهار السلوك الإبداعي إلى درجة ملحوظة أم لا, ومدى ظهور القدرات وتباينها يتبلور من خلال الإنتاج الإبداعي، وبدون الإنتاج ستبقى هذه القدرات كامنة لدى الفرد وخاضعة لاحتمالية الظروف, وترتبط القدرات الإبداعية بالتفكير الإبداعي لدى الشخص المبدع,وصنفت الدراسات والبحوث القدرات الإبداعية إلى عدة مجالات هي:

أ. القدرات ذات التفكير التشعيبي.

ب. القدرات ذات التفكير التجميعي.

ج. القدرات التقييمية.

د. القدرات التمييزية.

ه. قدرات في الذاكرة.

**2.2_ بعض القدرات الإبداعية كما يراها العلماء والباحثون:**

**1 ــ الطلاقة:** وهي القدرة على انتاج الكم من الأفكار الجديدة سواء اللفظية أو غير اللفظية لمشكلة ما أو سؤال ما, كذلك فهي السرعة أو السهولة التي يتم فيها استدعاء الأفكار، وهناك أربعة أشكال للطلاقة هي:

_**الطلاقة اللفظية:** وهي القدرة على إنتاج عدد كبير من الالفاظ الصحيحة.

_**طلاقة التداعي:** وهي القدرة على انتاج عدد أكبر من الألفاظ المنتظمة لمعنى الموضوع.

_**طلاقة الأفكار:** وهي القدرة على ذكر أكبر عدد من الأفكار الجيدة في زمن محدد.

_**الطلاقة التعبيرية:** وهي القدرة على صياغة الأفكار في عبارات مفيدة، والقدرة على التفكير السريع في الكلمات المتسلسلة والملائمة للموقف في موضوع معين

**2 ــ المرونة:** وهي المقدرة على اتخاذ الطرق المختلفة والتفكير بطرق مختلفة أو بتصنيف مختلف عن التصنيف العادي، والنظر للمشكلة من أبعاد مختلفة، وهي درجة السهولة التي يغير بها الشخص موقفا ما، أو وجهة نظر معينة، وعدم التعصب لأفكار بحد ذاتها, وهناك شكلين للمرونة هما:

_**المرونة التكيفية:** وهي القدرة على تغيير الوجهة الذهنية التي ينظر من خلالها إلى حل المشكلة المحددة.

_**المرونة التلقائية:** وهي القدرة على سرعة إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار المختلفة التي ترتبط بموقف معين[10]

**3ــ الأصالة:** وهي المقدرة على الاتيان بالأفكار الجديدة والنادرة والمفيدة وغير مرتبطة بتكرار أفكار سابقة,وهي إنتاج غير المألوف وبعيد المدى.

**4 ــ الإسهاب:** وهي القدرة على إضافة التفاصيل لفكرة ما، والتي تتضمن التطوير فيها والتغيير والقدرة على إعطاء التفسيرات والتفاصيل الدقيقة للموضوعات غير المألوفة.

**5 ــ الحساسية للمشكلات:** وهي القدرة على اكتشاف المشكلة وتحري المعلومات الناقصة بها, حيث يقوم الفرد بالتركيز على اختبار أنواع كثيرة من المعلومات والحقائق والانطباعات والمشاعر وإنتاج طرق عديدة للتعبير عن المشكلة.

**6 ــ التعريف بالمشكلة:** وهي قدرة مهمة تتضمن عدة قدرات هي: (التعريف وتحديد المشكلة الحقيقية, حصر الجوانب المهمة للمشكلة, توضيح المشكلة, تحديد جوانب المشكلة, اقتراح تعريفات بديلة للمشكلة, تحديد المشكلة بشكلها الواسع) إن البعدين الخامس والسادس يعملان معا على إفساح المجال لإيجاد الحلول المتنوعة والمتعددة للمشكلة[11]

7 ــ **التصور:** وهو القدرة على رؤية الأشياء بعين العقل، أي تكوين صور وأفكار عقلية، ومن ثم القيام بمعالجتها.

8 ــ **التخيل:** إن التخيل المسهب الواسع والغزير بالتفاصيل، يعد القدرة العقلية النشطة على تكوين الصور والتصورات الجديدة، كما أنه القدرة على الدمج والتركيب وإعادة التركيب للذاكرة الخاصة بالخبرات الماضية وتشكيلها في تركيبات جديدة, كذلك وصف التخيل بأنه قدرة في غاية الأهمية حيث أن الكائنات البشرية تبدأ نشاطها الإبداعي بتقليد الإبداعية المحيطة حولها في الكون.

أيضا فإن الكثير من إبداعية العقل لها علاقة بالخيال الإبداعي وإن لغة الخيال الإبداعي تكون إما لفظية أو رياضية أو موسيقية أو فنية، وإن لغة الاكتشاف الإبداعي تكمن وتنبثق من الخيال.

**9 ــ القدرة على النكوص:** وهي القدرة على التفكير بعقلية الطفل المتحررة من العادات والتقاليد والقوانين والمتدفقة بروح اللعب والمرح, وهي أيضا القدرة على العودة للمراحل البدائية من التفكير, حيث إن رجوع الراشد ونكوصه لمرحلة معينة من طفولته يعد شيئا مهماً لمستقبل التفكير المبدع ولتفكير المبدعين.

**10 ــ التفكير المجازي (الاستعاري):** وهو القدرة على استعارة الأفكار من مضمون ما، واستخدامها في مكان أخر، أو استعارة حل لمشكلة معينة من مشكلة أخرى مشابهة.

وينتج التفكير المجازي عن طريق طرح الكثير من الأفكار الشائعة والفعالة والتقليدية, مثلاً في مجال(هندسة العمارة) يتم استخدام التفكير المجازي من خلال الرجوع إلى التصاميم في العصور القديمة, أو زيارة المتاحف والقلاع ورؤية الصور في الكتب التاريخية، وعند التفكير في تصميم منزل حديث، فإن هذه الأمور تؤدي إلى العديد من الإلهامات والأفكار الإبداعية والخروج بتصميم مبدع جديد.

**11 ــ التحليل:** وهو القدرة على تحليل التفاصيل،تحليل الكل إلى أجزاء صغيرة ومتفرعة.

**12 ــ التركيب:** وهو القدرة على رؤية وإدراك العلاقات،والقدرة على ربط الأجزاء وتكوين العمل بشكله الكامل.

**13 ــ التقييم:** وهو القدرة على الفصل بين الاعتبارات المهمة ذات العلاقة بالموضوع وبين الاعتبارات غير المهمة،والقدرة على التفكير بشكل حاسم وناقد ،لتقييم الجانب الجيد أو مدى ملائمة الفكرة أو الحل.

**14 ــ التحويل:** وهو القدرة على تكييف الشيء لاستخدامه مجددا في موقف جديد،والقدرة على رؤية معان جديدة،والقدرة على تغيير فكرة ما بصورة إبداعية إلى فكرة أخرى,وإن عملية التحويل قد تشمل على تغيير في المعنى والتفسير أو استعمال الشيء من أجل تحقيق التجديد المطلوب.

**15 ــ تخطي الحدود:** وهو القدرة على الذهاب لما بعد المألوف أو المتوقع، واستخدام الأشياء بطرق جديدة والعمل على تأليف الغريب وتغريب المألوف،وعدم الوقوف عند حدود معينة في التفكير.

**16 ــ الحدس:** وهو القدرة على رؤية العلاقات المبنية على معلومات قليلة أو غير كافية، وهي صفة غامضة من صفات الترابط اللاشعوري،ترابط الأفكار وتمازجها لتكوين أفكار جديدة.

ويشير (براون) بأن الحدس يحتاج للشجاعة،شجاعة مخالفة لما هو متفق عليه وشجاعة التركيز على موضوع معين, ولا يحتاج الحدس لوقت كما هو معروف في حالة التفكير المنطقي العادي.

**17 ــ التنبؤ:** وهو القدرة على رؤية النتائج من خلال الحلول المقترحة, والبدائل المطروحة للموضوع.

**18 ــ مقاومة الأفكار الأولية غير الناضجة:** وهي القدرة على عدم الأخذ بأول فكرة تخطر بالذهن وعدم القفز للنتائج التي قد تظهر لأول وهلة.

**19 ــ التفكير المنطقي:** وهو القدرة على الفصل ما بين المناسب والغير مناسب،وعلى الاستنتاج بالنتائج المعقولة بطريقة منظمة وليس عرضية عن طريق الصدفة.

**20 ــ القدرة على التذكر:** بينت الدراسات بأن هنالك ارتباطا قوياً ما بين مستوى التذكر والتفكير المتشعب لدى الطلبة المبدعين،كذلك فإن مستوى التذكر الذي يظهر بأنه مستقل عن التفكير المتشعب عند مقارنة نتائج اختبارات الذكاء بنتائج اختبارات الإبداع،يبقى ضرورياً وأساسياً لتشكيل الانجازات الإبداعية الخلاقة لما تلعبه الذاكرة من دور في رؤيا العلاقات وعمل الترابطات[12]

**3_البرنامج التدريبي القائم على اللعب:**

**1.3_البرنامج:** هو جميع الأنشطة والممارسات والمواقف و الزيارات والرحلات، التي يقوم بها الفرد من خلال الانتقاء التدريجي من دائرة الذات إلى العالم الخارجي لذا يجب أن تبدأ تلك الخبرات بخبرة تعريف الأفراد بذواتهم[13]

**2.3_ مفهوم التدريب:** يمكن تعريف التدريب بأنه أنشطة منظمة لتوفير المعارف والمهارات للمتدربين ليتمكنوا من استيعاب المفاهيم وإعادة تكوين السلوك، وتطبيق التعلم على مواقف مختلفة بكفاءة متزايدة لتحقق النتائج المرجوة, يرتكز التدريب على إعطاء المتدربين المهارات والمعارف التي يحتاجونها للقيام بأعمالهم[14]

**3.3_ تعرف البرنامج التدريبي :** أشار روبنسون(1985) إلى أن التدريب عبارة عن عملية تطوير السلوك الشخصي للفرد في مجالات المعرفة والمهارات والاتجاهات وذلك من أجل تحقيق مستوى الأداء المطلوب.

وعرفه الخطيب بأنه عملية سلوكية يقصد بها تغيير الفرد بهدف تنمية ورفع كفايته التعليمية، ويعد علما إذا نظرنا إليه من ناحية أصوله ومبادئه كما يعد فنا من الفنون إذا نظرنا إليه من ناحية تطبيقية[15]

ويمكن القول أن البرامج التدريبية هي عبارة عن خطط علمية منظمة تستند إلى أسس علمية تهدف لتحسين مهارات أو قدرات معينة، يتم ضبطها وفقاً لحاجة المتدربين، وتوجه لفئة محددة من الأفراد يشتركون في نفس الخصائص والحاجات تكون محدودة العدد ، وفي مدة زمنية معلومة ومحددة باستخدام وسائل وتقنيات، وتستند على اتجاه نظري محدد يبنى على أساسه البرنامج لتحقيق الأهداف المسطرة[16]

وقد تم استخدام اللعب الفردي واللعب الجماعي خلال البرنامج الإرشادي وفيما يلي تفصيل لذلك:

**4.3_تعريف اللعب:** يعرف اللعب لغويا،كما ورد في قاموس المحيط،بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد،وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل،كما يتضمن مفهوم اللعب،وكما ذكر في قاموس المنجد المزاج وفعل فعل يقصد اللذة أو التنزه،فعل لا يجدي عليه نفعا[17]

ويعرفه **تايلور** أن اللعب عبارة عن أنفاس الحياة للطفل يعني حياته فهو ليس أسلوب لتضييع الوقت وانشغال الذات،إذا يعتبر اللعب للطفل هو تربية والتعبير الذاتي وحب الاستطلاع وترويح للكبار[18]

**3.3_ أنواع اللعب:**

**1_ اللعب الفردي:** هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفرداً, حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والمعلقة على سريره, والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى,ونجده يلعب مع نفسه وحيداً وقد تشاركه الأم وغيرها من الإخوة, ومن السنة الأولى حتى العامين والنصف نجد الطفل يلعب لعباً متوازيا إذا كان بالقرب من طفل آخر،ونجده في بعض الأحيان يهتم بما يفعله الطفل الآخر ويعد هذا الاهتمام عابر لأنه لم يبلغ درجة من النمو الجسمي والاجتماعي الذي يمكنه من التعاون مع غيره من الأطفال الآخرين،فنلاحظ محاولة الطفل اختطاف الألعاب والأشياء من الأطفال الآخرين عندما يكونوا على مقربة منه[19]

**2_ اللعب الجماعي:** وهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها ،ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر ،وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر ،هذا إلى جانب تعلم الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية[20]

**4.3_ وظائف وفوائد اللعب:** للعب فوائد كثيرة ومتنوعة في حياة الطفل بتنوع مجالات الحياة التي يعيشها ويتفاعل معها ونذكر من فوائد اللعب ما يلي:

_ يتعلم الطفل احترام النظم والقوانين وتعلم تحديد الأهداف.

_ يتعلم الطفل مهارات جديدة كما يساهم اللعب في النضج الاجتماعي[21]

_ اكتساب المهارات ونمو الإدراك.

_ المساعدة في الاتزان الانفعالي والترويح عن النفس.

_ إشباع الحاجة إلى النجاح و تنمية الحس الفني.

_ تعلم التعاطف مع الآخرين

_ تعلم معايير الصواب والخطأ ونمو الذكاء ورفع مستوى الانتباه والتركيز[22]

**_ الجانب الميداني للدراسة:**

**1_ منهج الدراسة :** يرتبط المنهج العملي المستخدم في البحث بطبيعة الموضوع وأهدافه, والمنهج كيفما كان نوعه هو السبيل والكيفية المنظمة التي ترسم لها جملة المبادئ والقواعد المنطلق منها لدراسة مشكلة البحث والتي تساعد في الوصول إلى نتائج دقيقة وصحيحة[23]

وموضوع بحثنا الحالي يبحث عن مدى فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية القدرات الإبداعية وارتأيناأن نستخدم المنهج التجريبي ويتجسد في " تدخل واضح ومقصود من قبل الباحث بهدف إعادة تشكيل واقع الظاهرة أو الحدث, من خلال استخدام إجراءات أو إحداث تغييرات معينة ومن ثم ملاحظة النتائج بدقة وتحليلها وتفسيرها "[24].

_ **أدوات جمع البيانات:** لجمع البيانات في هذه الدراسة اعتمدنا على مجموعة من الأدوات وهي:

_ **الملاحظة بالمشاركة:** يضمن هذا النوع من الملاحظة وجود الشخص الملاحظ في الموقف الملاحظ, أي أن الملاحظ يتحول من مجرد مراقب إلى مشترك في الأمور أو الحوادث التي يقوم بملاحظتها, وهذا يتطلب تكوين علاقة بين الملاحظ

والمجتمع أو الجماعة التي تقوم بملاحظتها،كما أن التحيز في تكوين هذه العلاقات يفسد على الملاحظ عمله, غير أن المشاركة في نشاط الجماعة تجعل موقف الملاحظة طبيعي (غير مصطنع) فتتيح للملاحظ الحصول على بيانات ومعلومات مباشرة ودقيقة[25]

وقد تم الاستعانة بالمختص المتابع لحالات الدراسة لبناء مخطط الملاحظة وأهدافها وكذا أوقاتها وقد تم عرض هذا المخطط على مجموعة من المختصين وتم تقديم مجموعة من المقترحات تم من خلالها تقسيم الملاحظة على مرحلتين, المرحلة الأولى لملاحظة حالات الدراسة خلال اللعب الفردي خلال مدة مفتوحة أقصاها ساعتين مقسمة إلى خمس محاولات للعب, وخصصت المرحلة الثانية لملاحظة حالات الدراسة أثناء اللعب الجماعي خلال مدة مفتوحة أصاها ساعتين مقسمة إلى خمس محاولات للعب.

_ **المقابلة:** يمكن تعريف المقابلة بأنها عبارة عن محادثة موجهة بين الباحث وشخص أو أشخاص آخرين بهدف الوصول إلى حقيقة أو موقف معين,ومن الأهداف الأساسية للمقابلة التعرف على ملامح أو مشاعر أو تصرفات المبحوثين في مواقف معينة, ويمكن استخدام المقابلة بشكل فعال في المجتمعات الأمية وفي الدراسات التي تتعلق بالأطفال[26]

وقد تم الاعتماد في الدراسة الحالية على مقابلة مفتوحة موجهة للمختص النفسي المتابع لحالات الدراسة وتحوي على مجموعة من الأسئلة وللتأكد من صلاحية هذه الأداة فقد تم عرضها بداية علة مجموعة من المحكمين (أساتذة في الجامعة و مختصين نفسانيين ممارسين) وقدمت من طرفهم مجموعة من المقترحات تم الأخذ بها لإجراء التعديلات اللازمة وقد تم إخراجها في صورتها النهائية مكونة من أربعة أسئلة مفتوحة.

**2_ عينة الدراسة:** وتتمثل في أطفال مركز الطفولة المسعفة،وعينة الدراسة فتكونت من 4 أطفال تم تطبيق أدوات جمع البيانات.

_ **حالات الدراسة:** تتراوح أعمار حالات الدراسة بين 8 سنوات و11 سنة والمتمثلة في:

الحالة الأولى (إ) ولد يبلغ من العمر 10 سنوات،في السنة الثالثة ابتدائي مقيم بالمركز.

الحالة الثانية (غ) ولد يبلغ من العمر 8 سنوات، في السنة الثانية ابتدائي، مقيم بالمركز.

الحالة الثالثة (ع) بنت عمرها 11 سنة، في السنة الثالثة ابتدائي، مقيمة بالمركز.

الحالة الرابعة (ك) ولد يبلغ من العمر 9 سنوات، في السنة الثانية ابتدائي،مقيم بالمركز.

**_ عرض وتحليل وتفسير النتائج:**

**نتائج المقابلة:** وقد أجريت هذه المقابلة مع المختص المتابع لحالات الدراسة وتضمنت مجموعة من الأسئلة ولأجاب عليها المختص وفيما يلي عرض لذلك:

**س:** ما هي أنواع اللعب التي يلعبها الطفل في المركز ؟

**ج:** يلعب مجموعة من الألعاب تتمثل في ألعاب فردية وجماعية

**الألعاب الفردية:** البازل والنرد.

**الألعاب الجماعية:** كرة القدم،النرد.

**س:**في رأيك كأخصائي نفسي ما هو النوع المفضل عند الطفل في المركز ؟

**ج:** في كلتا الحالتين مهمين له فاللعب الفردي يساعد في تقييم ذات الطفل واعتماده على نفسه و منه يشبع ميوله ورغباته الشخصية، لكن يفضل اللعب الجماعي أكثر وذلك لأنه يعتبر هام جداً في تطورهم ونموهم و نتيجة لوجود بناء أسري فيما بينهم يتسم بنوع من التفاعل والتكيف العاطفي والأخذ والعطاء وبه يكتسبون العديد من مهارات الحياة التي تساعدهم على التواصل الاجتماعي فيعتبر الأفضل لهم.

**س:** هل ترى أن القدرات الإبداعية تتحسن لدى الطفل باللعب أو لا ؟ لماذا ؟

**ج:** نعم القدرات التي يمتاز بها الطفل تتحسن باللعب وذلك أنها تزيد من روح المنافسة وروح التعاون والابتعاد عن الأنانية،وحب الفوز والنجاح وإنتاج الأفكار الجديدة لتحقيق الأهداف المشتركة والمنشودة.

**س:** ما هي الفترة التي يستغرقها الطفل في اللعب ؟

**ج:** يستغرق الطفل في المركز وقت معين للعب يقدر بين 2 ساعة إلى 3 ساعة يوميا تقريبا،لكن يفضلون اللعب لوقت أطول.

**شرح اللعبة:** في الدراسة استخدمت لعبة زهرة النرد هي عبارة على شكل مكعب يحتوي على ستة (6) أوجه وكل وجه مرقم من (1 إلى 6)،وعلى الأرض أو فوق الطاولة نرسم ستة (6) مربعات, ونرقم كل مربع, ويقوم كل لاعب برمي المكعب (زهرة النرد) في إحدى المربعات وذلك بعد اختيار رقم من المكعب ورميه في المربع نفسه للحصول على العلامة الكاملة, فهذه اللعبة لها عدة طرق لممارستها لكن في الدراسة اخترنا هذا النوع, وكانت طريقة اللعب كالآتي: بعد اختيار اللاعب رقم من المكعب ورميه في نفس رقم المربع فالعلامة تكون 10, أما إذا كانت في مربع آخر فالعلامة تقسم على 10, وإذا كانت خارج المربع فتعتبر المحاولة خاطئة مثال: اللاعب اختار رقم (1) وأصاب الرمية في المربع (1) فالعلامة تكون 10, وإذا أصابها في المربع (3) فإن العلامة تكون مقسومة على 10 أي (3/10) وتكون النتيجة.ولكل فرد له 5 محاولات.

وتعتبر لعبة زهرة النرد من أهم الألعاب التي تمتلك القدرة على قتل الوقت وتنشيط العقل والذهن, كما أنها تتسم بالتحدي وروح المنافسة،ولكن في الأغلب تعتمد على الحظ،إضافة إلى محاولة اغتنام الفرص وتحتاج إلى الهدوء والتركيز والانتباه, وتخلق هذه اللعبة أجواء رائعة بين اللاعبين,وهي لا تقتصر على فئة عمرية معينة حيث أن العديد من الفئات يلعبونها.

_ **تحليل وتفسير نتائج اللعب الفردي:** كانت الممارسة للعبة زهرة النرد بشكل فردي لكل حالة وهنا تظهر النتائج كالآتي:

_ **الحالة (إ) ولد يبلغ من العمر 10 سنوات،في السنة الثالثة ابتدائي.**

حالة (إ) كان لديه خمس محاولات فأصاب في محاولتين وأخطأ في ثلاث وكانت نتائجه كالآتي:

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثانية** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (2) فكانت في المربع (2) صحيحة.

**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (3) فكانت في المربع (6) صحيحة.

في المحاولة الثانية أخذ العلامة (10) والمحاولة الخامسة أخذ العلامة( 1.66 )نتيجة لقسمة (10 على 6), وعند الجمع نجد المجموع (11,66).نتيجة الحالة (إ) هي (1,66).

من خلال اللعبة نلاحظ أن الحالة (إ) كان يمتاز بنوع من الذكاء والنشاط, ففي المحاولتين الأولى والثانية عندما لم يوفق في الرمية ظهر في وجهه القلق, وعند نجاحه في الرمية الثالثة أصبح متحمس للنجاح في كل الرميات المتبقية, لكن في الرمية الرابعة أخفق وفي الأخيرة نجح، فحاول جاهداً للنجاح في كل الرميات لكنه فشل، إلا أنه كان صبوراً, وعليه القدرة التي أنتجت من اللعبة عند الحالة (إ) هي القدرة على فهم ووعي بفكرة الصواب والخطأ،و القدرة على الصبر، ولديه طاقة وإمكانية على إثبات ذاته برغم أنه فرط الحركة.

_ **الحالة (غ) ولد يبلغ من العمر 8 سنوات، في السنة الثانية ابتدائي.**

الحالة (غ) كان لديه خمس محاولات أيضا أخطأ في محاولتين وأصاب في ثلاث وكانت نتائجه كالآتي:

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.
**المحاولة الثانية** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.
**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع (3) صحيحة.
**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (6) فكانت في المربع (4)صحيحة.
**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (5) فكانت في المربع (2) صحيحة.

الحالة (غ) أخد العلامة (3,33) نتيجة لقسمة (10 على 3)،و(2,5) نتيجة لقسمة (10 على 4)،و(5) نتيجة لقسمة (10 على 2)،وتحصلنا على المجموع (10,83).إذن نتيجة الحالة (غ) هي :(10,83).

من خلال ممارسته للعبة ومن خلال الملاحظة تبين أن للحالة (غ) قدرة ابداعية متميزة فيه, أنه كان فطن وذكي،ومن خلال اللعبة كان يختار أرقام المربعات التي تكون قريبة له لإصابة الهدف, ففي المحاولتين الأولى والثانية أخفق في الإصابة لعدم تركيزه وكان يمتاز بالهدوء,وتتمثل القدرة الابداعية عند الحالة (غ) أنه فطن وذكي.

**_ الحالة (ع) بنت عمرها 11 سنة ، في السنة الثالثة ابتدائي.**

الحالة (ع) كانت لديها خمس محاولات فأصابت في أربعة محاولات وأخطأت في محاولة وكانت نتائجها كالتالي :

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.
**المحاولة الثانية** اختار الرقم (2) فكانت في المربع (4)صحيحة.
**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع (6) صحيحة.
**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع(4) صحيحة.
**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (3) فكانت في المربع (6) صحيحة.

فالحالة (ع) تحصلت على نتيجة (2,5) لقسمة (10 على 4)،و(1,66) نتيجة لقسمة (10 على 6)،ونتيجة (10) لأنها أصابت الرمية في نفس رقم المربع أي في المحاولة الرابعة اختارت الرقم (4) وأصابت الرمية في المربع (4) فعلامة تكون كاملة،وتحصلت على (1,66) نتيجة لقسمة (10 على 6) فكان المجموع (15,82).نتيجة الحالة (ع) هي: (15,82).

الحالة (ع) من خلال الملاحظة لممارستها اللعبة كانت لديها قدرة تتصف بالسرعة, أي سريعة في اختيار الرقم والرمي بالنسبة للآخرين وتمتاز بالاحترافية في اللعب وثقة في النفس على أنها سوف تصيب الرميات التالية, وخاصة عند ما أخفقت في إصابة الرمية الأولى فتولد لها الحماس,وتتمثل قدرة الحالة (ع) في السرعة والثقة بالنفس و الاحتراف.

**الحالة(ك) طفل يبلغ من العمر 9 سنوات، في السنة الثانية ابتدائي .**

الحالة (ك) كانت لديه خمسة محاولات وكلها صائبة وصحيحة ففي:

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (5) فكانت في المربع (3) صحيحة.
**المحاولة الثانية** اختار الرقم (6) فكانت في المربع (5) صحيحة.
**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (5) فكانت في المربع (6) صحيحة.
**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (6) فكانت في المربع (6) صحيحة.
**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (6) فكانت في المربع (6) صحيحة.

فالحالة (ك) تحصل على نتيجة (3,33) لقسمة (10 على 3)،ونتيجة (2) لقسمة (10 على 5) ،ونتيجة (1,66) لقسمة( 10 على 6 )،ونتيجة (10) في المحاولة الرابعة والخامسة لإصابة الرمية في نفس الرقم فكانت العلامة كاملة والمجموع كان (27).

ومن خلال الملاحظة والمشاركة كانت هناك فعلاً قدرة في الابداع, فالحالة (ك) تمتاز بالهدوء ولديه شخصية معتمدة على الذات،حيث كان يركز على الرقم (6) والمربع (6) لتصويب الرمية في نفس الرقم, أي لديه الإصرار على الفوز

والمثابرة،ويتمتع بقدرة التركيز العالية والتمسك بنفس الرقم حتى يصل إلى هدفه, وبالفعل حقق مبتغاه, وهذا يدل على أنه لديه قدرة إبداعية في الذكاء،حب التميز،المبادرة والمثابرة والاعتماد على الذات،فهيم (لديه سرعة الفهم).

ومن هنا نستنتج أن اللعب الفردي له دور في تنمية القدرة الإبداعية لدى الطفل المسعف لكونه مختلف على الأطفال من عدة جوانب وبالأخص الناحية النفسية.

**_ تحليل وتفسير نتائج اللعب الجماعي :**

الحالة (إ) ولد يبلغ من العمر 10 سنوات،في السنة الثالثة ابتدائي.والحالة (غ) ولد يبلغ من العمر 8 سنوات في السنة الثانية ابتدائي.والحالة (ع) ولد يبلغ من العمر 11 سنة،في السنة الثالثة ابتدائي.قاموا بتطبيق اللعب الجماعي (لعب جماعة) وفيما يلي تحليل نتائج اللعبة:

**_ الحالة (إ) كان لديه خمس محاولات فأصاب في محاولتين وأخطأ في ثلاث وكانت نتائجه كالآتي:**

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثانية** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (2) فكانت في المربع (2) صحيحة.

**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (3) فكانت في المربع (6) صحيحة.

في المحاولة الثانية أخذ العلامة (10) والمحاولة الخامسة أخذ العلامة( 1.66 )نتيجة لقسمة (10 على 6), وعند الجمع نجد المجموع (11,66).نتيجة الحالة (إ) هي (1,66).

**_ الحالة (غ) كان لديه خمس محاولات أيضا أخطأ في محاولتين وأصاب في ثلاث وكانت نتائجه كالآتي:**

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثانية** اختار الرقم (5) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع (3) صحيحة.

**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (6) فكانت في المربع (4)صحيحة.

**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (5) فكانت في المربع (2) صحيحة.

الحالة (غ) أخذ العلامة (3,33) نتيجة لقسمة (10 على 3)،و(2,5) نتيجة لقسمة (10 على 4)،و(5) نتيجة لقسمة (10 على 2)،وتحصلنا على المجموع (10,83).إذن نتيجة الحالة (غ) هي:(10,83).

**_ الحالة (ع) كانت لديها خمس محاولات فأصابت في أربعة محاولات وأخطأت في محاولة وكانت نتائجها كالتالي:**

**المحاولة الأولى** اختار الرقم (3) فكانت خارج المربع خاطئة.

**المحاولة الثانية** اختار الرقم (2) فكانت في المربع (4)صحيحة.

**المحاولة الثالثة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع (6) صحيحة.

**المحاولة الرابعة** اختار الرقم (4) فكانت في المربع(4) صحيحة.

**المحاولة الخامسة** اختار الرقم (3) فكانت في المربع (6) صحيحة.

فالحالة (ع) تحصلت على نتيجة (2,5) لقسمة (10 على 4)،و(1,66) نتيجة لقسمة (10 على 6)،ونتيجة (10) لأنها أصابت الرمية في نفس رقم المربع, أي في المحاولة الرابعة اختارت الرقم (4) وأصابت الرمية في المربع (4) فعلامة تكون كاملة،وتحصلت على (1,66) نتيجة لقسمة (10 على 6) فكان المجموع (15,82).نتيجة الحالة (ع) هي: (15,82).

ومن خلال الملاحظة والمشاركة مع هاته الحالات في اللعبة تبين لنا أن هناك قدرة إبداعية لدى هؤلاء الأطفال تتسم بنوع من الحماس،فالحالة (إ) كان لديه روح المبادرة والتنافس بينه وبين الحالات الأخرى فنجده في محاولاته الثلاث كان يختار الرقم (3) ويركز على المربع رقم (6), أما الحالة (غ) كان يمتاز بالهدوء ولديه المبادرة في تصويب نحو الرقم (5) إلا أن الحظ لم يحالفه فكان يتمسك باختيار رقم (5) ويصوب نحو المربع (5) فتكون الرمية خارج المربع ولكنه كان متقبل للهزيمة عكس الحالة (إ) الذي كان حركياً نوعاً ما, ولديه روح التنافس للتغلب على الخصم,وفي نفس الوقت يحب المساعدة أي مساعدة خصمه.

أما الحالة (ع) فكانت لديها أيضا روح التنافس, ومعرفة كيفية التعامل مع الخصم والتركيز وسرعة الاستنتاج في رمي المكعب في المربع فكانت تنتبه لأخطاء الحالة (إ) والحالة (غ) حتى لا تقع في نفس الخطأ, أي كانت لها الحماس في التغلب عليهم وخاصة عندما لم تصب المحاولة الأولى.

وفي الأخير بعد حساب المجموع لكل فرد منهم وإعطاء النتيجة الحالة (إ) لم يتقبل أنه في المرتبة الثانية إلا أن الحالة (غ) خلق روح الجماعة بينهم وكانت هناك عملية تفاعل وتكيف جيدة فيما بينهم.

ومن هنا نلاحظ أنه فعلا للعب الجماعي دور كبير في تنمية القدرات الإبداعية للطفل المسعف, وهذا يتبين في روح التنافس والتحدي وروح المبادرة،وخلق روح الجماعة،حب التعامل والتفاعل.

ومما سبق نستنتج أن اللعب يؤثر في تنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف, سواء كان فردي أو جماعي, لأن اللعب يعبر عن الجانب المهم في حياة الطفل, فهو من الضروريات بالنسبة له حيث يعمل على تنمية الذكاء كمهارة أولية بالنسبة للطفل وإدراك مفهوم الذات, وذلك انطلاقا من تأثيره على جميع الجوانب وخاصة الجانب النفسي والعقلي بمايجعله قادراً على التكيف والانسجام مع مختلف الأطفال،هذا وكما أكد "جود " أن اللعب بدوره ينمي القدرات العقلية والنفسية والجسدية والوجدانية, وللوصول إلى هذه النتيجة كان من الضروري معرفة أهمية وفائدة اللعب في تنمية بعض القدرات الابداعية للطفل

وقد تناول عدد كبير من الباحثين اللعب وأهميته من أشهرهم: فرويد، وجان بياجيه. كما ظهر هناك العديد من النظريات التي تهدف إلى تفسير سلوك اللعب من أشهرها:

- النظرية التلخيصية التي ترى بأن اللعب غريزة فطرية ، ومن أشهر القائلين بهذا الرأي. ستانلي هول Stanly Hall وهنري بت Henry Bett وثورندايك.

- نظرية " الإعداد للحياة ": وهي تربط اللعب بصراع البقاء ، ومن أشهر من نهج هذا النهج كارل جروس Carl Groos ، وعنده أن اللعب وسيلة للتدرب على العمل الذي ينتظر المتعلمين في المستقبل.

- نظرية "الطاقة الفائضة": وصاحبها هو هيربرت سبنسر H. Spenser ومفادها أن الصغار يحتاجون إلى اللعب للتخلص من الطاقة الفائضة لديهم

كما أن اللعب يساهم في زيادة خبرات الطفل وتتسع مداركه تبعاً لنوع الألعاب المتاحة له، فهو ينظر إلى اللعبة المجسمة بين يديه بمنظار الصداقة ويناجيها وكأنها تشاركه لعبه ولهوه، لذلك فهي تشكل له متنفساً يعبّر فيه عن أحاسيسه الطفولية، فتتطور خبراته ويتسع قاموسه اللغوي كما يعمل اللعب على إحداث تغييرات مرغوبة في البناء الجسمي وفي التكوين العقلي والنفسي للطفل، لذلك فإنه من الأهمية بمكان أن يعرف المعلم وولي الأمر كيف يوظفان اللعب لتحقيق هذا الهدف العزيز(طافش: 2011)[27]

وكما أن اللعب يساهم في تكوين شخصية الطفل فانه يعمل على تنمية الحس الابداعي لديه من خلال مختلف الأنشطة التي يقوم بها حيث تعد مرحلة الطفولة من المراحل الخصبة لدراسة الابتكار و اكتشاف المبتكرين فقد ذكرت دراسة(berrete et privette,1990)وأن اللعب له تأثير مباشر على التفكير الابتكاري, بحيث يعد مصدراً خصباً من مصادر التعلم ، وعاملاً من عوامل النمو العقلي للأطفال. وقد ثبتت هذه الحقيقة من خلال مجموعة من الدراسات قام بها

عدد من الباحثين من أمثال جان بياجيه J.Piaget وبيري Pere. كما أكدت دراسة قام بها تورانس (Torrance 1970) على الأهمية البالغة للألعاب القائمة على حل المشكلات، وتزداد القيمة التربوية لهذه الألعاب إذا كانت تستند على تخطيط واعٍ ، وعلى منهجية واضحة الأهداف.

و لقد أكد كل من (krasnr et pepler,1980 ) على أن اللعب يتيح الفرصة لظهور قدرات التفكير الإبتكاري وأن المرونة والتخيل اللذان يظهران لدى الأطفال في بعض أنواع اللعب قد يكون لها قيمة كبيرة في التفكير الابتكاري.(نوار, زكري 2016, 92)[28]

وقد تم تطبيق قياس تتبعي لنفس الحالات بعدة مدة ثلاث شهور تقريباً وكانت نفس النتائج المتحصل عليها هي نفسها المتحصل عليها في القياس البعدي, وهذا ما يثبت صحة الفرضيات الدراسة القائلة :

1_ حقق البرنامج التدريبي القائم على اللعب فاعلية في تنمية مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف).

2_ لا توجد فروق بين نتائج القياس البعدي والقياس التتبعيفي مستوى القدرات الإبداعية لدى عينة الدراسة (الطفل المسعف) تعزى لفاعلية البرنامج التدريبي

وتبقى هذه النتائج المتحصل عليها صحيحة في إطار حدود عينة الدراسة والأدوات المستخدمة فيه

**_ الاحالات والمراجع:**

[1]غيلاني, زينب: (2015),**دور مؤسسات الطفولة المسعفة في التنشئة الاجتماعية**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علم الاجتماع، جامعة حمه لخضر الوادي.ص04.

[2]بلبل, لمياء: (2008),**واقع الرعاية البديلة في العالم العربي** ، دراسة تحليلية، المجلس العربي للطفولة المسعفة والتنمية, ص08.

[3]صولي, أروى سارة: (2013),**صور الأم لدى الطفل المسعف من خلال تطبيق اختبار رسم العائلة للويس كورمان**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي، باتنة,ص24.

[4]المهدي, محمد: (2007),**الصحة النفسية للطفل**، ط4، مصر, مكتبة الأنجلو المصرية، ص42.

[5]ميموني, بدرة معتصم: (2005),**الاضطرابات النفسية والعقلية عند الطفل والمراهق**، ط2, بن عكنون, ديوان المطبوعات الجامعية، ص174

[6]صولي, أروى سارة: مرجع سبق ذكره ,ص27, 28

[7]سعد, نادية: (2012), **دليل تقييم برامج التدريب**، معهد القضاء الفلسطيني, ص310.

[8]شفيق, أحمد جمال: (1986),**سمات شخصية المودعين ببعض المؤسسات الإيوائية**، رسالة ماجيستير جامعة عين شمس، مصر, ص02.

[9]بن ناصر عبد الله: (1999), **أطفال بلا أسر**, بيروت, دار الفكر العربي, ص12.

[10]السرور, نادية هايل: (2002),**مقدمة في الإبداع**، ط1 ، الأردن, دار وائل، ص117, 118.

[11]نفس المرجع, ص119.

[12]نفس المرجع, ص123.

[13] طه, عبد العظيم حسين: (2007),**العلاج النفسي المعرفي، مفاهيم وتطبيقات**، مصر دار الوفاء للطباعة والنشر، ص15.

[14]سعد, ابراهيم: (1986),**مشكلات الطفولة والمراهقة**، دط, لبنان, منشورات دار الأفاق الجديدة، ص11.

[15] الخطيب, أحمد و العنزي, عبد الله زامل: (2008),**تصميم البرامج التدريبية للقيادات التربوية**، ط1, الأردن, عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع, ص19.

[16] منتصر, مسعودة: (2016),**أثر برنامج تدريبي مبني على استراتيجية الذاكرة المعرفية ( اللفظية والرمزية) في تنمية القدرة القرائية لدى التلاميذ عسيري القراءة**, مذكرة لنيل شهادة دكتوراه العلوم تخصص علم النفس المدرسي. جامعة قاصدي مرباح ورقلة, ص28.

[17]العناني, حنان عبد الحميد: (2002), **اللعب عند الأطفال**, عمان, دار الفكر, ص15.

[18]عويس, خير الدين: (1997),**اللعب و الطفل ما قبل المدرسة**، ط1، القاهرة, دار الفكر، ص07, 08.

[19]نفس المرجع, ص26.

[20]نفس المرجع, ص29, 30.

[21]مرسى, محمد السعيد: (2005)، **اللعب متعة الطفل**، ط1, سوريا, دار الزهور, ص30.

[22]نفس المرجع, ص40.

[23] اخلاص, محمد عبد الحافظ: (2000), **طرق البحث العلمي والتحليل الاحصائي في المجالات النفسية والتربوية والرياضية**, ط1,القاهرة مركز الكتاب للنشر والتوزيع, ص83.

[24]عليان,ربحي مصطفى و غنيم, عثمان محمد: (2000), **مناهج وأساليب البحث العلمي _ النظرية والتطبيق**_ ط1, عمان, دار صفاء للنشر والتوزيع, ص50.

[25]العزاوي, رحيم يونس كرو: (2008), **مقدمة في منهج البحث العلمي**، ط1، الأردن, دار دجلة، ص151,152.

[26]عبيدات, محمد و أبو نصار, محمد و مبيضين, عقلة: (1999) **منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات**، ط2، الأردن, دار وائل، ص55.

[27] طافش, محمود: (2011), **دور اللعب في تنمية التفكير لدى الطفل**, على الخط http://cfijdida.over-blog.com/article-55658285.html, تاريخ الزيارة ( 2019/03/02)

[28]نوار, شهرزاد و زكري, نرجس: (2016)**نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة**, مجلة الباحث في العلوم الانسانية والاجتماعية, العدد 26 سبتمبر 2016, جامعة ورقلة ص ص 91, 98.

**كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA:**

**د.الحاج قدوري** ،(2020)، **فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تنمية القدرات الإبداعية لدى الطفل المسعف** (دراسة ميدانية بمدينة ورقلة الجزائر) ، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية ، المجلد 12(02)/ 2020، الجزائر : جامعة قاصدي مرباح ورقلة، (ص.ص 309- 324 ).