التعلم باللعب وأثره في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية في ظل المناهج التربوية الحديثة

Learning by playing and its impact on the development of creative thinking among children of the preparatory stage under the modern educational curriculum

قدي سومية[1] *

تاريخ الإرسال: 2022/02/15 **تاريخ القبول:** 2022/05/07 **تاريخ النشر:** 2023/06/01

ملخص:

تهدف هذه الدراسة للكشف عن التعلم باللعب وأثره في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية في ظل المناهج التربوية الحديثة_ دراسة ميدانية بولاية مستغانم_، للسنة الدراسية 2015– 2016، وتمثلت الأداة الرئيسية للدراسة في برنامج التعلم باللعب من تصميم الباحثة، ومقياس تورنس للتفكير الإبداعي، كما اعتمدنا في دراستنا على المنهج الشبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (30) تلميذ من تلاميذ المرحلة التحضيرية، موزعين على مجموعتين، إحداهما مكونة من (15) طفل طبق عليهم التعلم باللعب، والأخرى مكونة أيضا من (15) طفل لم يطبق عليهم التعلم باللعب، وتوصلت الدراسة للنتيجتين التاليتين:

1_ يوجد فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي بين مجموعة الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب، ولصالح المجموعة التي طبق عليهم التعلم باللعب.

2_لا يوجد فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية يعزى لمتغير الجنس.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب؛ التفكير الإبداعي؛ المرحلة التحضيرية، المناهج التربوية الحديثة.

Abstract :

This study aims to reveal Learning by playing and its impact on the development of creative thinking among children of the preparatory stage under the modern educational curriculum _ field study in Mostaganem State_, for the academic year 2015-2016, and was the main tool of the study in the program of Learning by playing by the researcher, and the Torrence scale for creative thinking, as we adopted in our study on the semi-experimental approach, The sample consisted of (30) preparatory school pupils, divided into two groups, one consisting of (15) children who were taught Learning by playing, and the other consisting of (15) children who did not have Learning by playing, and the study reached the following results:

1_ There is a statistically significant difference in creative thinking between the group of children who have been applied Learning by playing and children who have not been applied Learning by playing, and for the benefit of the group that has been applied to them Learning by playing.

2_There is no statistically significant difference in creative thinking in preparatory school children due to sex change.

Keywords: Learning by playing; Creative thinking; Preparatory stage; Modern educational curricula.

*المؤلف المراسل

[1] Soumya Keddi, University of Abd Alhamid Ibn Badis Mostaganem: Algeria, soumya.keddi@univ-mosta.dz,

Résumé :

Cette étude vise à révéler l'apprentissage par le jeu et son impact sur le développement de la pensée créative chez les enfants de la phase préparatoire dans le cadre du programme éducatif moderne_ étude de terrain à Mostaganem_, pour l'année académique 2015-2016, L'outil principal de l'étude était le programme d'apprentissage du jeu conçu par le chercheur, et l'échelle de Torrance de la pensée créative, comme nous l'avons adopté dans notre étude actuelle sur l'approche semi-expérimental, et l'échantillon de l'étude se composait de (30) élèves de la phase préparatoire, divisés en deux groupes, l'un composé de (15) enfants qui ont appliqués à l'apprentissage du jeu, et l'autre composé de (15) enfants qui n'ont pas été appliqués à l'apprentissage du jeu, et l'étude a atteint les résultats suivants:

1_ Il existe une différence statistique significative dans la pensée créative entre le groupe d'enfants qui ont été appliqués à l'apprentissage du jeu et les enfants qui n'ont pas appliqués à l'apprentissage du jeu, et pour le bénéfice du groupe qui leur a été appliqué pour apprendre en jouant.

2_ Il n'y a pas de différence statistiquement significative dans la pensée créative des enfants en phase préparatoire en raison de la variable de sexe.

Mots clés: l'apprentissage par le jeu; pensée créative; phase préparatoire; programmes éducatifs modernes.

مقدمة

يعتبر التدريس وفق المناهج التربوية الحديثة عملية تعليمية مرنة لا تعتمد على أسلوب محدد، فأساليب التدريس متجددة بتجدد وتطور الزمان والمكان، فهو مصطلح يشير إلى الاستراتيجيات والخطط التعليمية التي يتبناها المعلم في عملية التدريس وفق أسس ومبادئ نظريات التعلم الحديثة، حيث يحتاج المعلم إلى إيجاد طرق تدريس تتناسب مع المرحلة العمرية للطفل وخاصة في المرحلة التحضيرية، كون هذه المرحلة هي القاعدة الأساسية التي تبنى عليها المراحل التعليمية اللاحقة، بهدف تقييم مدى نجاح طرق التدريس التي يتبناها المعلم، فيتبع منهجاً في ذلك والذي يتمثل بالخطة التعليمية والعلمية التي يضعها المعلم، وتكون هذه الخطة شاملة للعديد من المهارات المعرفية، والوجدانية، للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف.

وتعد مرحلة الطفولة من أهم مراحل النمو التي أهتم بدراستها العديد من الباحثين والمنظرين في علم النفس من أمثال جون بياجيه، والذي ركز فيها على خصوصيات مرحلة ما قبل العمليات والتي تبدأ من سنتين إلى سبع سنوات؛ حيث يتعلم الطفل بطريقة حسية حركية مباشرة، ويبدأ العقل بالعمل، ثمّ يبدأ التفكير الرمزي عند الطفل وبعدها التفكير الحدسي، وبالتالي فإنّ تصرفاته ونظرته ستختلف إذ تميل إلى المنطقية؛ وذلك لأنّ العقل يعمل مع المرحلة الحركية للطفل.

وتتزامن هذه المرحلة مع التحاق الطفل بالمرحلة التحضيرية أين يكتسب مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، مما يزيد من قدرة الطفل على التعبير وكما تتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعيا، وممتع له وللمحيطيين به، والوقت الذي نحن فيه الآن يحتاج إلى فرد قادر على تكييف ظروفه وحاجاته مع المتغيرات السريعة

التي تحدث في بيئته حتى يستطيع أن يكون قادرا على تقديم الجديد والفريد في مجال عمله، وبالتالي فإن عالم اليوم يتطلب مستوى عالي من التفكير الإبداعي للأفراد ليكونوا قادرين على فهم وتطوير هذا العالم من خلال إنتاج المعرفة وابتكار تطبيقات لها، وبالتالي فإنه يجب إعادة النظر في استراتيجيات التدريس الحالية خاصة في المرحلة التحضيرية، ويجب التحول من الطرق التقليدية التي تركز على الحفظ والتكرار للمعلومات إلى الطرق التي تركز على الاهتمام بقوى التفكير والتعبير الذاتي والابتكار والإبداع، والتركيز على التعلم باللعب الذي يعد من أهم الوسائل الحديثة في عملية التدريس.

تؤكد نظريات التعلم الحديثة، أن اللعب يعتبر وسيلة مهمة من وسائل التعلم، وأنه يمكن أن يعتبر نشاطا تعليميا أكثر منه نشاطا تلقائيا، بل ووسيطا تربويا إذا خضع لأهداف محددة في إطار خبرات منظمة تعمل على توسيع آفاق الطفل المعرفية، وتزيد من معلوماته، كما أن انغماس الطفل في اللعب يطور جسمه وعقله، ويحقق التكامل بين وظائفه الجسدية والنفسية والذهنية والمهارية والانفعالية والاجتماعية، ويمكنه من تكريس خبراته السابقة حتى تصبح جزءا من بنيته المعرفية، ويهيئه للتكيف مع المستقبل بواسطة الاستجابات الجديدة التي يحدثها في لعبه (الحيلة، 2007، صفحة 51).

فعلى الرغم من أن اللعب يعد شكلا رئيسا يُظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل لديه، ووسيلة لتنشيط القدرات العقلية وتطويرها، وعلى الرغم من الإصلاحات التربوية الحديثة في مجال التعليم بالجزائر وأهمها إصلاح المناهج التربوية والتكوين الجيد للمعلمين، فمن التدريس بالأهداف إلى التدريس بالكفاءات إلا أننا نجد في كثير من الأحيان عدم اهتمام بعض المعلمين بالأساليب الحديثة في التدريس، وإهمالهم لطريقة التعلم باللعب، وذلك لعدم علم بعضهم بالفوائد الكثيرة المحققة من جراء استخدمه، خاصة ونحن نعيش في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة، ومن هنا جاءت الدراسة الحالية كمساهمة لإثراء الموضوع وتسليط الضوء على هذه الظاهرة ميدانيا في البيئة المحلية لاعتقاد الباحثة وفي حدود اطلاعها بوجود نقص في دراسة هذا المتغير محليا، وبناء على ما سبق تطرح الباحثة التساؤلين التاليين:

– هل يوجد فرق في التفكير الإبداعي بين مجموعة الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب؟

– هل يوجد فرق في التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية يعزى لمتغير الجنس؟

فرضيات الدراسة

سيتم الإجابة على تساؤلي الدراسة من خلال الفرضيتين التاليتين:

– يوجد فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي بين مجموعة الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب، ولصالح المجموعة التي طبق عليهم التعلم باللعب.

– يوجد فرق دال إحصائيا فرق في التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية يعزى لمتغير الجنس، ولصالح الإناث.

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على أثر التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية في ظل المناهج التربوية الحديثة، وهذا من خلال:

– التعرف على الفرق في التفكير الإبداعي بين التلاميذ الذين طبق عليهم التعلم باللعب وبين التلاميذ الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب.

– التعرف على الفرق في التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة التحضيرية تبعا لمتغير الجنس.

أهمية الدراسة

تبرز أهمية البحث الحالية بالنظر إلى جدوى تنمية التفكير الإبداعي بصورة محددة خلال المرحلة التحضيرية، من أجل تنمية الجوانب الإدراكية والمعرفية والوجدانية والنفسية والاجتماعية، من خلال مضامين تعمل على إكساب الطفل المفاهيم والمهارات المختلفة عن طريق التعلم باللعب، بالإضافة إلى إبراز أهمية التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل في المرحلة التحضيرية، وتفعيل دور المعلم في تنمية القدرات الإبداعية لدى الأطفال.

التعاريف الإجرائية

سنتطرق إلى أهم التعاريف الإجرائية للدراسة والمتمثلة فيما يلي:

التعلم باللعب

هو وسيلة تربوية وهو عبارة عن نشاط أو مجموعة أنشطة أو ألعاب تتضمن أفعالا يقوم بها الطفل لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفية والنفس حركية والوجدانية.

التفكير الإبداعي

التفكير الإبداعي هو ذلك النوع من التفكير الذي يهدف دائماً إلى التطوير والتجديد والخلق، وذلك من خلال إنتاج حلول جديدة غير موجودة من قبل لمشكلة معينة، وهو ما يقيسه المقياس المطبق في دراستنا الحالية ودرجته محصورة بين (45 و225) درجة.

المرحلة التحضيرية

هي أهم مرحلة في التعليم الابتدائي، حيث من خلالها تبنى المراحل اللاحقة في التعليم، يدخل الطفل في عمر (5) سنوات للتحضيري، ويتكون نفسيا ووجدانيا وعقليا.

المناهج التربوية الحديثة

هي مجموعة من الخطط التربوية الحديثة التي يتم عن طريقها تزويد التلاميذ بمجموعة من الفرص التعليمية التي تعمل على تحقيق أهداف عامة، مرتبطة بأهداف جزئية أو خاصة بموضوع محدد.

حدود الدراسة

لكل دراسة ميدانية حدود مكانية وزمنية وبشرية يعتمد عليها في التطبيق، وتمثلت هذه الحدود في دراستنا فيما يلي:

الحدود المكانية

تم إجراء الدراسة بمدرسة بن موسى قدور الابتدائية التابعة لولاية مستغانم.

الحدود الزمنية

تم إجراء الدراسة خلال السداسي الثاني من السنة الدراسية (2016/2015)، من 12 جانفي إلى غاية 02 مارس 2016.

الحدود البشرية

تم إجراء الدراسة على (30) تلميذ من تلاميذ السنة التحضيرية بمدرسة بن موسى قدور، من بينهم **(15)** طفل طبق عليهم التعلم باللعب، وكذلك (15) طفل لم يطبق عليهم التعلم باللعب.

1-الإطار النظري

سنتطرف في الجانب النظري إلى مفهوم التعلم باللعب وأهدافه، وإلى التفكير الإبداعي ومكوناته.

1-1 التعلم باللعب

لقد تنوعت وتعدد التعاريف حول التعلم باللعب ونذكر منها:

1-1-1 مفهوم التعلم باللعب

هو نشاط هادف يتضمن أفعالا معينة يقوم بها المعلم والتلاميذ من خلال إتباع قواعد معينة، لما يتمتع به من مميزات كثيرة ومتنوعة (أبو لوم، 2000، صفحة 11).

ويعرفها الحسن هي مجموعة من الأنشطة التي تجذب اهتمام الأطفال، وتثير فكرهم، وتشعرهم بالمتعة (الزيتون، 2006، صفحة 14).

كما يرى "فروبل" اللعب هو الوسيلة التي يحافظ بها الطفل على كل خبراته، واعتبره أكثر الأنشطة فائدة في تربية جسمه وتدريب حواسه، واكتساب خبرات عقلية ومهارات حركية (السيد، 2003، صفحة 57).

وأكدت منتسوري (1869-1952)، على الدافعية والتوجيه الذاتيين والمبادرة في اللعب؛ بمعنى أن الطفل هو الذي يصحح أخطائه كلما وقع فيها، وعليه يجب أن يتم التخطيط والتصميم للألعاب في تعليم الأطفال في سن ما قبل المدرسة حسب رأيها (السيد، 2003، صفحة 57).

وتقول كاترين تايلور "اللعب هو ليس مجرد تمضية للوقت، وإشغال الذات، بل يعد ذا أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي" (عبد الهادي، 2004، صفحة 26).

من خلال ما سبق نرى أن اللعب هو نشاط مهم للطفل بحيث ينمي الجانب الوجداني والفكري والابداعي لديه.

1-1-2 الأهداف التي يحققها التعلم باللعب:

يمكن تحقيق جملة من الأهداف من خلال التعلم باللعب نذكر منها:

– تنمية الجوانب المعرفية، فاللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الطفل؛ وذلك من خلال قواعدها وأنظمتها، والطفل الذي يمارس اللعبة لا بد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار (الهويدي، 2012، صفحة 28).

– تنمية الجوانب الاجتماعية؛ وذلك من خلال لعب الطفل مع بقية الأطفال؛ حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة؛ لذا فالألعاب تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين.

– تنمية التفكير الإبداعي، ويتضح هذا الأمر في جانب المعلم؛ وذلك عن طريق حث عقل الطفل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب (حماد، 2008، صفحة 01).

ويبين الكثير من الباحثين أمثال منتسوري، عددا من فوائد التعلم باللعب والتي يمكن تلخيصها في الآتي:

- تزويد الطفل بخبرات أقرب للواقع العملي من أي وسيلة تعليمية أخرى، حيث يتعرف الطفل على المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل، ثم يضع حلولا لها ويتخذ قرارات إزاءها.
- تكشف للطفل بعض الجوانب الهامة من المواقف الحياتية التي يجب أن يكرس أكبر جهد لها.
- تزيد من دافعية الطفل للتعلم، لأنه يقوم بأدوار حقيقية لمعالجة مشكلات حقيقية قد تحدث له في المستقبل، بالإضافة إلى توافر عناصر المنافسة والإثارة في الألعاب التربوية.
- يستطيع الطفل أن يتعلم جميع أنواع التعلم: من تعلم معرفي مثل الحقائق والمفاهيم والمبادئ، ومن تعلم الأداء مثل المهارات المختلفة.
- تعمل على اشراك الطفل ايجابيا في عملية التعلم، أكثر من أي وسيلة أخرى مشابهة، لأنه يستخدم قدراته المختلفة أثناء اللعب (الحيلة، دون سنة نشر، صفحة 292).
- تنمي المهارات اللغوية للطفل، حتى تسهل عملية تواصله مع الآخرين.
- تتيح الألعاب للطفل ممارسة أدوار اجتماعية هامة، مرة يكون قائدا لمجموعة، ومرة يقوم بتقليد وظيفة، مثل سائق أو شرطي أو معلم كنوع من الانبهار بهذه الوظائف (مشعان، 2008، صفحة 85).

1-1-3 استراتيجيات التعلم باللعب في التعليم الصفي: من بين استراتيجيات التعلم باللعب في التعليم الصفي نذكر ما يلي:

- استراتيجية حل المشكلات.
- استراتيجية التعليم بالاكتشاف.
- استراتيجية التعليم المصغر.
- استراتيجية التعليم الفردي.
- استراتيجية المناقشة.
- استراتيجية التدريس عن بعد.

- استراتيجية التدريس بمساعدة الكمبيوتر (عفانة، 2007، صفحة 03).

2-1 التفكير الإبداعي

من بين التعاريف التي تطرقت للتفكير الإبداعي نذكر ما يلي:

1-2-1 مفهوم التفكير الإبداعي

التفكير الإبداعي هو ذلك النوع من التفكير الذي يهدف دائماً إلى التطوير والتجديد والخلق وذلك من خلال إنتاج حلول جديدة غير موجودة من قبل لمشكلة معينة"، أي أنه التفكير الذي يتميز بالطلاقة والمرونة والأصالة" (حجازي، دون سنة نشر، صفحة 01).

ويعرف كذلك على أنه عملية عقلية معرفية تمتاز بنوع من التفكير الراقي، والذي يفضي إلى انتاج منجز يحظى بالقيمة والأهمية، ويضيف معرفة جديدة في مجال تخصصه يثير المتعة (صالح، 2010، صفحة 09).

ويعرف التفكير الإبداعي على أنه إنتاج الجديد النادر المختلف المفيد فكرا أو عملا، وهو بذلك يعتمد على الإنجاز الملموس، ويتم التفكير الإبداعي عن طريق التالي:

أولا: طرح مشكلة ما مثل مشكلة رياضية أو اجتماعية أو اقتصادية.

ثانيا: بعد ذلك يتم طرح الحلول والافتراضات وطرح سلبيات الحلول والبدائل (خيري، 2014، صفحة 229).

2-2-1 مكونات التفكير الإبداعي

يتكون التفكير الإبداعي من ثلاثة مكونات هي:

- **طلاقة التفكير**: ويقصد بها القدرة على انتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار التي تفي بمطالب معينة في وقت محدد، دون النظر إلى مستوى هذه الأفكار من حيث الخبرة والطلاقة والمهارة والتي تتمثل في الألفاظ والأشكال والأشياء (السكارنة، 2011، صفحة 24).
- **المرونة بالتفكير**: ويقصد بها القدرة على تغيير الحالة الذهنية بتغيير الموقف وترتبط بها المرونة التلقائية أو إعطاء عدد من الاستجابات المتنوعة التي تنتمي إلى فئة أو مظهر واحد، والمرونة التكيفية أو التعديل المقصود في السلوك بما يتفق مع الحل السليم للمشكلة (جلبي، دون سنة نشر، صفحة 22).
- **الأصالة في التفكير**: الفرد المبدع ذو التفكير الأصيل هو الذي يتجنب التقليد والاقتباس غير الأمين ولا يكرر أفعال المحيطين، ويمكن الحكم على الفكرة بالأصالة في ضوء عدم خضوعها للأفكار الشائعة، وذلك مع الحرص على الإثراء والتجديد وإظهار الطابع الشخصي المميز (حجازي، دون سنة نشر، صفحة 02).

وهناك من يضيف العناصر التالية:

- **الحساسية للمشكلات**: وهي قدرة الفرد على رؤية المشكلات في الأشياء والعادات أو النظم، ورؤية جوانب النقص والعيب فيها.
- **التفاصيل**: وهي عبارة عن مساحة الخبرة، والوصول إلى تنميات جديدة مما يوجد لدى المتعلم من خبرات (خيري، 2012، صفحة 52).

2- الإجراءات المنهجية للدراسة

سنتطرق فيما يلي إلى أهم الإجراءات المنهجية المتبعة في الدراسة، والمتمثلة في الدراسة الاستطلاعية والدراسة الأساسية.

2-1 الدراسة الاستطلاعية:

تعد الدراسة الاستطلاعية خطوة مهمة من خطوات البحث الميداني، من خلالها يتمكن الباحث من التأكد من صلاحية أدوات الدراسة وحساب خصائصها السيكومترية، بالإضافة إلى تعرفه على عينة دراسته.

2-1-1 مكان ومدة الدراسة الاستطلاعية:

تم إجراء الدراسة الاستطلاعية بمدرسة بن موسى قدور بمدينة مستغانم خلال السداسي الأول من السنة الدراسية (2016/2015)، من 17 /2015/11 إلى 2015/12/15.

2-1-2 عينة الدراسة الاستطلاعية:

أجريت هذه الدراسة على عينة من أطفال المرحلة التحضيرية تم اختيارها بطريقة عشوائية، والتي تكونت من (30) طفل.

2-1-3 أدوات الدراسة

اعتمدنا في دراستنا على مجموعة من الأدوات، وهي كالتالي:

أ- مقياس تورنس للتفكير الإبداعي الصورة "ب" عند الأطفال وخصائصه السيكومترية

يتكون المقياس من خمسة وأربعين (45) فقرة تقيس التفكير الإبداعي لدى الأطفال يتكون من ثلاثة أنشطة يتطلب إجراء كل منها مدة عشر دقائق؛ حيث يتم إجراء الاختبار مع قراءة التعليمات وجلسات لا تزيد على (45) دقيقة كحد أقصى.

- **النشاط الأول "تكوين صورة"**: يطلب من المفحوص تكوين صورة من شكل المنحنى المعطى له على ورقة ملونة تشبه حبة الفاصولياء، يضعها على الصفحة البيضاء يضيف إليها إضافات ليكون منها صورة تحكي قصة مع وضع العنوان المعبر لهذه الصورة.

-النشاط الثاني "تكملة الأشكال": يتكون من عشرة أشكال ناقصة مرسومة على صفحتين ويطلب من المفحوص إكمال هذه الأشكال، ويجعل كل شكل يعبر عن موضوع أو شيء جديد ثم يضيف إليه ما يستطيع من التفاصيل لكي يحكي قصة كاملة ويضع عنوانا لكل شكل.

-النشاط الثالث "الدوائر": يتكون هذا النشاط من عدد من الدوائر المكررة بنفس الحجم، ويطلب من المفحوص أن يعمل من هذه الدوائر ما يستطيع من موضوعات أو صور في حدود الوقت المتاح ويكتب عنوان تحت كل موضوع.

يطبق الاختبار في مدة (30) دقيقة بمعدل (10 د) لكل نشاط.

مفتاح التصحيح

يتم الإجابة على هذا المقياس عن طريق خمس استجابات وهي:

- الاستجابات التي تتكرر بنسبة 6% إلى 9.99% تعطى لها درجة واحدة.
- الاستجابات التي تتكرر بنسبة 03% إلى 5.99% تعطى لها درجتين.
- الاستجابات التي تتكرر بنسبة أقل من 03% والتي فيها الخيال تعطى لها ثلاث درجات.
- الاستجابات التي تتكرر بنسبة أقل من 02% والتي فيها الخيال وقوة الابتكار تعطى لها أربع درجات.
- الاستجابات التي تتكرر بنسبة أقل من 01% والتي فيها الخيال وقوة الابتكار والمرونة والأصالة والطلاقة تعطى لها خمس درجات.

وعلى هذا تكون الدرجة الكلية للمقياس هي (225) درجة، هذا ويحدد هذا المقياس أربعة مستويات للتفكير الابداعي على النحو التالي:

- تفكير ابداعي بمستوى منخفض [45- 90] درجة.
- تفكير ابداعي بمستوى متوسط [91- 135] درجة.
- تفكير ابداعي بمستوى مرتفع [136- 180] درجة.
- تفكير ابداعي بمستوى مرتفع جدا[181- 225] درجة.

الخصائص السيكومترية لمقياس التفكير الابداعي للأطفال

من أجل التأكد من صلاحية المقياس في الدراسة حسبت الباحثة له الصدق والثبات والنتائج موضح كما يلي:

صدق المقارنة الطرفية

من أجل التأكد من صحة مقياس التفكير الإبداعي قمنا بحساب صدق المقارنة الطرفية كما يلي:

الجدول -1-: يوضح صدق المقارنة الطرفية لمقياس التفكير الابداعي

المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبار T-test	قيمة (Sig)
المجموعة العليا	08	182.50	11.03	10.368	0.000
المجموعة الدنيا	08	129.75	09.23		

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن قيمة (Sig) تساوي (0.000) وهي قيمة أقل من مستوى الدلالة (0.01)، وهذا يدل على أن مقياس التفكير الابداعي قادر على التمييز بين الإجابات المرتفعة والإجابات المنخفضة؛ وبالتالي فهو يتمتع بدرجة عالية من صدق المقارنة الطرفية.

الثبات

الجدول –2–: يوضح قيم ألفا لكرونباخ لمقياس التفكير الإبداعي

المقياس	عدد الفقرات	معامل ألفا لكرونباخ
مقياس التفكير الإبداعي	45	0.907

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن معامل ألفا لكرونباخ لجميع فقرات مقياس التفكير الابداعي بلغ القيمة (0.907)، وتدل هذه النتائج على ثبات المقياس، ومنه نستنتج أن مقياس التفكير الابداعي صادق وثابت وصالح للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية.

ب–برنامج التعلم باللعب

هو مجموعة من الألعاب من تصميم الباحثة، وذلك بعد اطلاعها على برامج المرحلة التحضيرية وباعتمادها على الجانب النظري، عددها سبع ألعاب تم تطبيقها في شكل جلسات بمعدل جلسة كل أسبوع، وكانت مدة التطبيق من ساعة ونصف إلى ساعتين، وهو برنامج موجه لأطفال المرحلة التحضيرية لتنمية قدرتهم على التفكير الإبداعي، وقد تم عرض البرنامج على مجموعة من المتخصصين في علم النفس بجامعة معسكر وجامعة مستغانم من أجل تحكيمه، ومن خلال نتائج التحكيم تم إضافة جلسة "ماذا لو؟".

أهداف التعلم باللعب

يتمثل الهدف الرئيسي للتعلم باللعب في مساعدة أطفال المرحلة التحضيرية على تنمية التفكير الإبداعي لديهم، ويتحقق هذا الهدف من خلال الأهداف التالية:

- إكساب الأطفال لبعض المهارات التي تساعدهم على تنمية التفكير الإبداعي.
- تنمية الثقة بالنفس لديهم.
- تنمية الطلاقة اللفظية لديهم.
- القدرة على التخيل والتحليل.
- القدرة على حل المشكلات.
- القدرة على الفهم والاستيعاب.
- القدرة على التفكير.
- القدرة على التركيز والانتباه.

والجدول التالي يبين ملخص برنامج التعلم باللعب المعد من طرف الباحثة.

الجدول –03–: يوضح ملخص برنامج التعلم باللعب

رقم اللعبة	موضوع اللعبة	أهداف اللعبة	الفنيات	الوسائل
الأولى	لعبة بازل	– قدرة الطفل على التركيب. – قدرة الطفل على التركيز والانتباه. – قدرة الطفل على الفهم والتحليل.	– التعزيز المعنوي.	– لعبة بازل بأشكال مختلفة، (شكل سيارة، شكل دمية).
الثانية	لعبة ترتيب أجزاء قصة. (قصة النملة والصرصور)	– قدرة الطفل على التخيل. – قدرة الطفل على فهم موضوع القصة. – يقيس مدى قدرة الطفل على تسلسل أفكاره من حيث ترتيب أجزاء القصة. – القدرة على الطلاقة اللفظية.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية – الاستبصار، التعزيز المعنوي.	– مجموعة من الصور حول قصة النملة والصرصور.
الثالثة	لعبة أنا والحفرة	– قدرة الطفل على حل المشكلات. – قدرة الطفل على تنمية التفكير الإبداعي عند وقوعه في مشكل.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية. – التنفيس الانفعالي. – النمذجة، التعزيز المعنوي، ولعب الأدوار.	– جهاز كمبيوتر وجهاز عرض.
الرابعة	لعبة ماذا لو؟	– تنمية قدرة الطفل على التفكير والإبداع. – تنمية قدرته على التخيل. – تنمية قدرته على التفكير الإيجابي.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية. – التعزيز المعنوي.	– مجموعة من الأسئلة تطرح على الطفل لكي نقيس قدرته على الإبداع. – ماذا لو كنت طبيب؟ – ماذا لو كنت كتاب؟ – ماذا لو كنت قط؟ –ماذا لو كنت شجرة؟
الخامسة	لعبة أفكاري رائعة.	– تنمية الطلاقة اللفظية. – تنمية القدرة على التفكير والتحليل. – تعزيز الثقة بالنفس، وتنمية تقدير الذات.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية. – التنفيس الانفعالي. – النمذجة. – التعزيز المعنوي.	– جهاز الكمبيوتر وجهاز العرض. – السبورة.
السادسة	لعبة الألغاز.	– تنمية الخيال، وتنمي التركيز والانتباه. – القدرة على إيجاد الحلول.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية. – التعزيز	– جهاز الكمبيوتر وجهاز العرض. – السبورة.
السابعة	لعبة خمسة في ثلاثة.	– تنمية روح التنافس. – تنمية روح الفريق والجماعة.	– المحاضرة والمناقشة الجماعية. – التعزيز المعنوي.	–كراسي، طاولات.

2–2 الدراسة الأساسية

بالنسبة للدراسة الأساسية تطرقنا فيها إلى منهج الدراسة ومكانها ومدتها وعينتها، كما قمنا بمعالجة فرضيات الدراسة ومناقشتها.

2-2-1 منهج الدراسة

استخدمنا في هذه الدراسة المنهج الشبه التجريبي كونه يتماشى مع طبيعة الموضوع، ذو تصميم المجموعتين الضابطة والتجريبية بتطبيقين قبلي وبعدي لمقياس الدراسة، فالمجموعة التجريبية تخضع للتدريب على التعلم باللعب، وأخرى ضابطة لا تتلق أي تدريب.

2-2-2 مكان ومدة الدراسة الأساسية:

تم تطبيق الدراسة في مدرسة بن موسى قدور خلال السداسي الثاني من السنة الدراسية (2016/2015)، من 12 جانفي إلى غاية 02 مارس 2016.

2-2-3 عينة الدراسة الأساسية

تمثلت عينة الدراسة الأساسية في (30) تلميذ مسجل في السنة التحضيرية بمدرسة بن موسى قدور بمستغانم، تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة من مجموع (50) طفل موزعين على قسمين تحضريين في كل قسم (25) طفل؛ بحيث أخد من كل قسم تحضيري (15) طفل، وقسمت العينة وفق التعيين العشوائي بعد ضبط التجانس بين المجموعتين من حيث السن، والمستوى الاجتماعي والاقتصادي إلى مجموعة ضابطة وعدد أفرادها (15) تلميذ لم يتلق التدريب على التعلم باللعب، ومجموعة تجريبية وعدد أفرادها (15) تلميذ تلقت التدريب على التعلم باللعب، ويرجع سبب تطبيقنا برنامج التعلم باللعب على (15) طفل فقط لأن البرنامج يطبق فردي وجماعي ويتطلب وقت وجهد كبيرين، بالإضافة إلى أنه من شروط المنهج الشبه التجريبي لا يجب أن تقل العينة عن (05) أفراد.

2-2-4 أدوات الدراسة

لقد استخدمنا مجموعة من الأدوات التي تم شرحها سابقا في الدراسة الاستطلاعية وهي:

- مقياس تورنس للتفكير الإبداعي.
- برنامج التعلم باللعب من إعداد الباحثة.

2-2-5 الأساليب الإحصائية المستعملة في الدراسة

استخدمنا برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS.25)، لمعالجة فرضيات الدراسة ومن الأساليب الإحصائية المستخدمة نذكر ما يلي: المتوسط الحسابي، الإنحراف المعياري، واختبار (ت) لعينتين مستقلتين.

3-عرض وتفسير ومناقشة نتائج فرضيات الدراسة

بعدما قمنا بتطبيق أدوات الدراسة على العينة، وبعد التفريغ ومعالجة فرضيات الدراسة احصائيا، سنقوم بعرضها وتفسيرها ومناقشتها.

3-1 عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

تنص الفرضية على وجود فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي بين مجموعة الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب، ولصالح المجموعة التي طبق عليهم التعلم باللعب.

الجدول -04-: يبين نتائج اختبار الفرضية الأولى

المجموعة	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	T-test	قيمة (Sig)	Df	الدلالة المعتمدة	القرار الاحصائي
الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب	15	197.13	08.23	92.69	0.000	14	0.01	دالة احصائيا
الأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب	15	78.26	10.12	29.94	0.000	14		

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن القيمة الاحتمالية **(sig)** والتي تساوي (0.000)، أصغر من مستوى الدلالة (0.01)، وعليه نقبل فرض البحث الذي يقول: يوجد فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي بين مجموعة الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب، ولصالح المجموعة التي طبق عليهم التعلم باللعب ونرفض الفرض الصفري.

كما نلاحظ بأن متوسط درجات التفكير الإبداعي عند الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب والذي بلغ **(197.13)**، أكبر من متوسط درجات التلاميذ الذين طبق عليهم التعلم باللعب والذي بلغ **(78.26)**؛ أي أن الفرق لصالح الأطفال الذين طبق عليهم التعلم باللعب.

اتفقت هذه النتائج مع نتائج العديد من الدراسات نذكرمنها دراسة كاترين Catnerini، روزن Rozen **(1974)** وآن جاري ann Gaury ودانسكي Dunski، هالي Haley (1981)، كريشي Chnrlstic (1983)، ومريم ماجد، حيث أثبتت هذه الدراسات أهمية اللعب في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال.

وقد اتفقت هذه النتائج أيضاً مع نتائج دراسة كريستي Christie، وجراهام وأخرين Graham and all (1989)، وتؤكد هذه الدراسات على أهمية اللعب في تنمية التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة وكذلك أثبتت دراسة كل من سوزان فروايلة (1983)، ومحمود منسي (1988) أهمية اللعب الحر واللعب الموجه في تنمية التفكير الإبداعي.

وهذه النتيجة تؤكد لنا فاعلية التعلم باللعب في تنمية تفكير الطفل الإبداعي، حيث استفاد الأطفال من الألعاب، في حين الأطفال الذين لم يطبق عليهم التعلم باللعب لم يحدث أي تغيير في تفكيرهم الإبداعي لعدم استفادتهم منها، حيث أن اللعب هو نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية .

كما عبر أعضاء المجموعة التجريبية بزيادة ثقتهم بنفسهم نتيجة إحساسهم بأنهم أصبحوا محور العملية التعليمية والتي خلقت في أنفسهم الرغبة في التعلم، وشعورهم بالمتعة والسعادة، إذ لوحظ عليهم الجد والمثابرة، لأن اللعب يمثل وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء، وتعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال وتساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.

3-2 عرض وتفسير ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

تنص الفرضية على وجود فرق دال إحصائيا فرق في التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية يعزى لمتغير الجنس، ولصالح الإناث.

الجدول -05-: يبين نتائج الفرضية الثانية

المجموعة	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	T-test	قيمة (Sig)	الدلالة المعتمدة	القرار الاحصائي
ذكر	15	198.20	10.56	0.091	0.928	0.05	دالة احصائيا
أنثى	15	197.86	09.56				

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن القيمة الاحتمالية **(sig)** والتي تساوي (0.928)، أكبر من مستوى الدلالة **(0.05)**، وعليه نرفض فرض البحث، ونقبل الفرض الصفري الذي يقول: لا يوجد فرق دال إحصائيا في التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية يعزى لمتغير الجنس.

من خلال النتيجة المتوصل إليها يتضح لنا عدم وجود فرق بين الذكور والإناث في التفكير الإبداعي، وتفسر الباحثة هذه النتيجة على أنها نتيجة منطقية وطبيعية للتكوين النفسي والعقلي للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة وفقاً لمراحل النمو المعرفي، حيث يدخل الطفل خلال هذه المرحلة؛ أي في سن السنتين من عمره في مرحلة ما قبل العمليات وتستمر هذه المرحلة إلى سن السابعة تقريباً، حيث يختلف تفكير الطفل في هذه المرحلة عن المراحل السابقة والتي أطلق عليها (بياجيه) اسم المرحلة الحسية الحركية، حيث يصبح الطفل بإمكانه تصور الأشياء والأحداث وتمثيلها ذهنياً أي أنه يصبح يفكر بعقله لا بجسمه، فالطفل في مرحلة الابتدائية متعطش للمعرفة والبحث، فهو يحاول الإستزادة العقلية والمعرفية ويريد أن يعرف الأشياء التي تثير انتباهه، وأن يفهم الخبرات التي يمر بها، فهي علامة استفهام حية بالنسبة لكل شيء.

وقد أطلق البعض على هذه المرحلة بمرحلة السؤال، كما تساهم المدرسة في تحسين ودفع عملية التنشئة الاجتماعية وتفيد في تأكيد الذات عند الطفل والاعتماد على النفس والاستقلالية وحب الاستطلاع، والاتصال الاجتماعي، وعلى ذلك فقد تعرض أطفال العينة لنفس برنامج التعلم باللعب وقد روعي في البرنامج المقدم مشاركة كل من الجنسين على حد سواء في الأداء، كما جاءت العينة متجانسة من حيث العمر ونسبة التفكير الإبداعي وأيضاً تشابهها في المستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي، فأكدت كل هذه العوامل على انعدام الفروق بين الجنسين.

من خلال نتائج الفرضيتين يتضح لنا أن للتعلم باللعب أثر في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية في ظل المناهج التربوية الحديثة، التي تحث على ضرورة احترام المراحل العمرية للطفل في بناء المناهج والبرامج التربوية، وكذلك ضرورة ملائمة محتوى المادة مع الخصائص المعرفية والوجدانية للطفل.

الخاتمة

من خلال النتائج المتوصل إليها تأكد لنا فاعلية التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال المرحلة التحضيرية، حيث يعد التعلم باللعب وسيلة مهمة لفهم الطفل لذاته والتوفيق بين الخبرات التي يمر بها، ومن خلال التعلم باللعب يستطيع المعلم اكتشاف مواهب الأطفال وقدراتهم وابتكاراتهم في سن مبكرة، ويعد اللعب بمختلف صوره نشاطاً حركياً سائداً في مرحلة المدرسة وعن طريق اللعب يمكن أن يتقدم نمو الطفل في جوانبه الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية والحركية، فعندما يستكشف الطفل البيئة يقوم بالتجريب ويبدأ في تنمية فهمه للحياة. ويتسم الطفل المبدع بالثقة بالنفس والمرونة والقدرة على الإقناع والمثابرة والطموح وسرعة التعلم والقدرة على حل المشكلات والاستكشاف والبحث وحب الاستطلاع والتحرر من القيود، وتعدد الميول والاهتمامات وتحمل المسؤولية والاتزان الانفعالي، ويعتبر الابتكار من ضروريات الحياة المعاصرة وما يراه العالم اليوم من تقدم وتغير سريع في مجالات العلوم والتكنولوجيا والفنون.

الاقتراحات

من خلال نتائج الدراسة الحالية نقترح ما يلي:

- القيام ببرامج معرفية لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية.
- إعادة النظر في المناهج الموجة للطفل في المرحلة الابتدائية، بحيث يجب أن تنمي قدرات الطفل الإبداعية.
- تشجيع المعلمين على ضرورة التدريس بالتعلم باللعب لما له من فائدة كبيرة في تنمية الجانب المعرفي لدى الطفل وخاصة الجانب الإبداعي.
- ضرورة الاهتمام بتنمية تفكير الطفل من خلال ما يقدم له من الكتب والقصص ووسائل الإعلام المختلفة.

قائمة المراجع

- أسامة خيري. (2012). إدارة الإبداع والابتكارات. الأردن: دار الراية للنشر والتوزيع.
- أسامة خيري. (2014). التميز التنظيمي. الأردن: دار الراية للنشر والتوزيع.
- بلال خلف السكارنة. (2011). الإبداع الإداري. الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- حسن الزيتون. (2006). مهارات التدريس رؤية في تنفيذ التدريس. القاهرة: عالم الكتب.
- حمزة عبد الكريم حماد. (2008). الألعاب التربوية وتطبيقاتها في مجال التلاوة والتجويد. فلسطين.
- خالد عبد الزاق السيد. (2003). سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين. الأردن: دار الفكر.
- خالد محمد أبو لوم. (2000). الألعاب في تدريس الرياضيات. الأردن: دار الفكر.
- ربيع هادي مشعان. (2008). الاتجاهات المعاصرة في التربية والتعليم. الأردن: مكتبة المجتمع العربي.
- رضا حجازي. (دون سنة نشر). التدريس وتنمية الابتكار. تاريخ الاسترداد 2008/12/10، من https://basaer-online.com/upload/books/first_package/%d9%85%d9%84%d9%81_%d8%a7%.
- زيد الهويدي. (2012). الألعاب التربوية إستراتجية لتنمية التفكير. الإمارات: دار الكتاب الجامعي.
- عزو عفانة. (2007). توظيف الألعاب التربوية في التعليم الصفي. غزة، كلية التربية: الجامعة الإسلامية.
- علي عبد الرزاق جلبي. (دون سنة نشر). الإبداع والنقد الاجتماعي دراسات معاصرة. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية للطبع والنشر والتوزيع.
- قاسم حسين صالح. (2010). الإبداع وتذوق الجمال. الأردن: دار دجلة ناشرون وموزعون.
- محمد محمود الحيلة. (2007). الألعاب من أجل التفكير والتعلم. الأردن: دار المسيرة.
- محمد محمود الحيلة. (دون سنة نشر). تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية. الأردن: دار المسيرة.
- نبيل عبد الهادي. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال. الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.