

دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة

نظر المربيات - دراسة ميدانية ببعضروضات الأطفال لولاية جيجل -

The role of using educational games in developing creative thinking levels for a kindergarten child from the perspective of nannies

- a field study in some kindergartens for the state of Jijel-

قرين حربية¹ ، بلال مجيدر^{2*}

¹جامعة جيجل (الجزائر)، briharibagri18@gmail.com

²جامعة جيجل (الجزائر)، bilal.medjider@univ-jijel.dz

¹Hariba Grine , ^{2*}Bilal Medjider

¹University of Jijel (Algeria), ²University of Jijel (Algeria)

تاريخ الاستلام: 2021/04/24 تاريخ القبول: 2021/09/16 تاريخ النشر: 2021/10/25

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ، ومن أجل ذلك تم استخدام المنهج الوصفي وذلك من خلال تصميم استمارة وزعت على مجتمع قوامه 20 مربية من مربيات رياض الأطفال بجيجل. وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي:

- استخدام الألعاب اللغوية له دور كبير في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة بمتوسط حسابي 2.60.
 - استخدام الألعاب التركيبية له دور كبير في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة بمتوسط حسابي 2.62.
 - استخدام الألعاب الجماعية له دور كبير في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة بمتوسط حسابي 2.43 .
 - استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور كبير في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة بمتوسط حسابي 2.35.
- الكلمات المفتاحية: الألعاب التربوية، مستويات التفكير الإبداعي، طفل الروضة، المربيات.

Abstract:

This study aimed to investigate the role of the use of educational games in the development of the creative thinking levels of the kindergarten child from the perspective of educators. The study concluded a set of results, namely:

- The use of language games has an important role in the development of the fluency skill of the kindergarten child, with an average of 2.60.
- The use of synthetic games has an important role in the development of the ability to pay attention to details in kindergarten children, with an average of 2.62.
- The use of group games has an important role in the development of the originality skill in the kindergarten child, with an average of 2.43.
- The use of educational computer games has an important role in the development of the flexibility capacity of the kindergarten child with an average of 2.35.

Key words: Educational games, Creative thinking levels, Kindergarten children, Nannies.

* المؤلف المرسل: محبر بحث "علم النفس والتربية وقضايا المجتمع" L.P.E.Q.S ، جامعة جيجل (الجزائر)

1- مقدمة:

تحضي مرحلة الطفولة المبكرة باهتمام العديد من المربين على اعتبارها المرحلة التي توضع فيها القواعد الأولية لبناء شخصية الطفل ، ولأن الطفل في هذه المرحلة وفي العصر الحالي كثيرا ما يلتحق بروضة الأطفال التي تعتبر المؤسسة التعليمية الأولى التي ينفصل فيها عن أسرته، وبعدها يلتحق بالتعليم الرسمي، ولأن روضة الأطفال كانت الغاية من إنشائها تعليم الطفل مختلف المهارات والخبرات التي تؤهله ليصبح عضوا فعالا في مجتمعه. ومن أجل ذلك فإن الطفل من خلال روضة الأطفال تقدم له مختلف الأنشطة التعليمية والتي يغلب عليها اللعب الذي أرتبط ظهوره بالإنسان الأول حيث كان عشوائيا بسيطا عفويا كان هدفه التسلية والمتعة بالدرجة الأولى، إلا أنه مع وجود المؤسسات التعليمية خاصة رياض الأطفال فإنه أصبح أكثر تنظيما وتوجيها يعتمد في فحواه على جل النظريات العلمية التي أسست له، على اعتباره أكثر الأساليب التربوية التي يتعلم فيها الطفل بسرعة ومرونة.

وبما أن الألعاب التربوية هدفها الأساسي العمل على التغيير من سلوكيات الطفل وتعديلها، فإنها كذلك تهدف إلى تفجير الطاقات الابتكارية والإبداعية لدى طفل الروضة، لأن متطلبات العصر أصبحت تبحث عن الأطفال المبدعين والموهوبين من أجل بناء مجتمع متطور مواكب لمختلف التطورات والتحوليات التي تحدث بفعل العولمة والتكنولوجيا العصرية.

ونظرا لأهمية الألعاب التربوية في حياة الطفل من جهة وروضة الأطفال من جهة أخرى التي تجعل هذه الألعاب التربوية أكثر تنظيما وتخطيطا وما تعمل على تنميته من مهارات بالدرجة الأولى قمنا بهذه الدراسة التي تحاول الكشف عن دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي من وجهة نظر المربيات .

1-1 إشكالية الدراسة:

كان التعليم قديما يركز على تعليم الطفل معارف ومهارات الحياة اليومية كالصيد وركوب الخيل وفنون القتال ومختلف متطلبات الحياة اليومية، كما كان يلقت في أماكن بسيطة مخصصة لذلك كالكتاتيب، فكان في الغالب يركز على تنمية قدرة الحفظ والاستذكار، وكانت مراحل محددة.

إلا أنه مع تطور الحياة وازدهارها وظهور الصناعة والوسائل التكنولوجية الحديثة أصبح التعليم أكثر هيكلية وتنظيم ، من خلال مروره بالعديد من المؤسسات من روضة، مدرسة وغيرها من المؤسسات التعليمية . إلا أن الروضة لقيت اهتمام كبير من العديد من الباحثين التربويين، إذ اعتبروها الأساس و القاعدة في حياة الأطفال لأنها تمثل القاعدة الأولية والأساسية التي تبني عليها باقي المراحل التعليمية اللاحقة.

تم تأسيس أول روضة في ألمانيا عام 1873 من قبل فروبل FROPAL ، فيعتبر صاحب الفكرة العملية لرياض الأطفال، حيث يرى أن الهدف الأساسي من الالتحاق بها هو تمكين الأطفال قبل سن التمدرس من تطوير قدراتهم المعرفية والاجتماعية ، لينتشر ويعم بعد ذلك إنشاء رياض الأطفال في باقي دول العالم نظرا لدورها الكبير و أهميتها .

فروضه الأطفال تمكن الطفل من التعبير عن أحاسيسه و مشاعره وتأهيله إلى أن يصبح عضوا فعال داخل جماعة أقرانه بتعليمه وتدريبه و تشجيعه على الممارسة ، فمن خلالها يتعلم الطفل معنى الانضباط في سلوكه مع استمتاعه باللعب داخل جماعته .

وهو ما جعل المختصين لا يكتفون بإنشاء الروضات قوموها بمناهج وبرامج تربوية فعالة هدفها تطوير القدرات العقلية والمعرفية والاجتماعية للأطفال، حيث تعمل الروضة على تطوير وتنمية مهارات التفكير للطفل الذي يلتحق بها، و بالتالي تطوير التفاعل الذهني بين الفرد وما يكتسبه من خبرات بهدف تطوير الأبنية المعرفية والوصول إلى افتراضات وتوقعات (قطامي ، 2001، ص14) .

فمن خلال الروضة يتم تنمية مختلف عمليات النشاط العقلي التي يقوم بها الطفل للحصول على حلول دائمة أو مؤقتة لمشكلة ما و التي تضمن له التكيف و التأقلم مع مختلف الوضعيات و الظروف المحيطة به ، وتنمي التفكير العلمي و التنوع في الحلول و ابتكار طرق جديدة في ذلك أو ما يسمى بالتفكير الإبداعي .

إذ يتفق العلماء والباحثين النفسيين بأن التفكير الإبداعي عملية معرفية تؤدي إلى توليد نتاج جديد يتصف بالمرونة، والأصالة، والطلاقة . يهتم بالإثراء والبحث عن طرق ومجالات جديدة لحل المشكلات المطروحة والبحث عن البدائل المتنوعة للحل.

وعلى اعتبار التفكير الإبداعي من المفاهيم الحديثة فقد لقي اهتمام الكثير من الباحثين والدارسين نذكر على سبيل المثال دراسة السمري عام 2006 والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام العصف الذهني لتدريس التعبير في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثامن أساسي بغزة.

وعليه فإن التفكير الإبداعي من المهارات المعرفية التي تسعى جل المؤسسات التعليمية على تنميته وتطويره، وفي سبيل ذلك نجد أن الباحثين والعلماء في علوم التربية وعلم النفس يعتبرون اللعب من أهم الإستراتيجيات المستخدمة في تعليم الأطفال خاصة في المراحل الأولى من حياتهم، وعلى اعتباره يتسم بالبساطة والتشويق والعفوية، فيعرف بأنه ذلك النشاط الذي يمارسه الأطفال جماعة أو فرادى بغرض الاستمتاع، وهو سلسلة من الحركات يقصد من ورائها التسلية والسرعة والخفة في تناول الأشياء واستعمالها والتصرف فيها.

والذي اعتبره إركسون على "أنه تعبير عن مظهر عقلي للقدرة البشرية وذلك لهضم خبرات الحياة، إذ يمر الطفل في حياته بخبرات يصعب عليه هضمها، فيخلق في لعبه مواقف نموذجية يسيطر بواسطتها على الواقع بالتجريب والتخطيط".

وتعرف الألعاب التربوية بأنها ذلك النشاط الموجه أو غير الموجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية حيث يساهم في تنمية السلوكيات العقلية أو الوجدانية أو المهارية لدي الصغار". (ساري حمادنة، مُجد عبيدات، 2012، ص81).

وانطلاقا من هذا فإن للألعاب التربوية أهمية كبرى وضرورية في حياة الأطفال خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة، فندخلهم في عالم العلاقات والاتصالات الاجتماعية وهو ما ذهبت إليه سميرة سليمان عبد الحميد الحافي في دراستها لعام 2013 و التي توصلت إلى أن الألعاب التربوية لطفل الروضة تنمي التفاعل الاجتماعي للطفل وتجعل لهم القدرة على التعبير عن أفكارهم ومشاعره من خلال مجموع الحركات التي يقومون بها وهو ما أكده

أحمد علي في دراسته لعام 2009 على اعتبار أن اللعب له أهمية كبيرة في إكساب اللغة للأطفال خاصة في مرحلة الروضة ، وهو ما أشار إليه **الفرماوي** في دراسته لعام 2000 من خلال إستراتيجية لعب الأدوار وأهميتها في إكساب الطلاقة اللغوية للأطفال الروضة .

كما تساعدهم على تعلم مختلف القدرات لذلك نجد الباحثين والمختصين في مجال علوم التربية وعلم النفس بصفة عامة قدموا العديد من الدراسات و النظريات التي تناولت أهمية الألعاب التربوية في حياة الأطفال فنجد نظرية **بياجيه** أكدت على الدور الأساسي للعب في النمو المعرفي للطفل و فهم حقيقة العالم و زيادة القدرة الإبداعية، كما أن **نظرية النمو الاجتماعي** أكدت على أهمية اللعب الدرامي في تنمية قدرة الطفل على رؤية العالم و الأشياء من وجه نظر الآخرين من خلال تقمص أدوار مختلفة أثناء اللعب مما ينمي القدرة على التخيل و الإبداع.

والألعاب التربوية هدفها الأساسي هو تنمية مختلف الجوانب الشخصية للأطفال ومن ثم فمن الممكن أن تساهم الألعاب التربوية في تنمية وتحسين مستويات التفكير لديهم خاصة التفكير الإبداعي. ومن هذا المنطلق يمكن طرح السؤال الرئيسي التالي: هل استخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة؟. وتدرج تحته الأسئلة الفرعية التالية:

- هل استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة؟.
- هل استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة؟.
- هل استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة؟.
- هل استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة؟.

2-1 فرضيات الدراسة:

وكانت هناك فرضية عامة تمثلت في :

استخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة.

و انبثقت منها أربع فرضيات جزئية تمثلت في :

- استخدام الألعاب اللغوية له دور كبير في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة.
- استخدام الألعاب التركيبية له دور كبير في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة.
- استخدام الألعاب الجماعية له دور كبير في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة.
- استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور كبير في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة.

3-1 أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من خلال تطبيق الاستمارة والتي تمكننا من معرفة دور الألعاب التربوية والمحددة بالألعاب اللغوية الألعاب التركيبية، الألعاب الجماعية، وألعاب الحاسوب التعليمية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي والمحددة بدورها في

مهارة الطلاقة، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة الأصالة، ومهارة المرونة من وجهة نظر المربيات كعينة للدراسة.

1-4 أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية الألعاب التربوية التي تهدف إلى تنمية مختلف المهارات للطفل خاصة الإبداعية منها الطلاقة والمرونة والأصالة والاهتمام بالتفاصيل، كما تنبع أهميتها من أهمية روضة الأطفال على اعتبارها أول مؤسسة يلتحق بها الطفل وينفصل عن أسرته لمدة زمنية معينة ومن خلالها توضع القواعد الأولية لتعليم الطفل التي تساعده في النجاح في المراحل التعليمية اللاحقة، كما تكمن أهميتها في النتائج التي تتوصل إليها وما يتخذ من توصيات لتفعيل دور الألعاب التربوية، وتأتي أهميتها أيضا من أهمية استخدام المنهج الوصفي على اعتباره أكثر المناهج استخداما لوصف الظواهر التربوية كما تحدث في الواقع.

1-5 التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة:

الألعاب التربوية: المقصود بالألعاب التربوية في هذه الدراسة مجموع الأنشطة التربوية الموجهة والمنظمة، والتي قد تكون فردية أو جماعية، لغوية أو تركيبية، تقليدية أو ألعاب الحاسوب التعليمية، هدفها تعليم مهارة من مهارات التفكير الإبداعي والمتمثلة في الطلاقة والاهتمام بالتفاصيل والأصالة والمرونة لتحقيق أهداف معينة ومحددة والتي تحكمها العديد من القواعد والنظم.

التفكير الإبداعي: يقصد بالتفكير الإبداعي في هذه الدراسة القدرة العقلية والمعرفية التي تؤدي إلى توليد نتائج جديد يتصف بالطلاقة والمرونة والأصالة والاهتمام بالتفاصيل والذي يكون منظم وموجه فيعمل على حل المشكلات المعروضة بطرق عديدة ومتنوعة.

روضة الأطفال: يقصد بروضة الأطفال في هذه الدراسة المؤسسة التربوية والتعليمية تستقبل أطفال ما قبل سن المدرسة فيتعلمون من خلالها الكثير من المهارات الإبداعية، وتساعدهم على الانخراط في المجتمع حيث تنمي لهم السلوكيات الحسنة وتؤهلهم إلى مرحلة التمدرس، على اعتبارها مرحلة انتقالية بين انفصال الطفل عن الأسرة والتحاقه بالتعليم الرسمي.

المربية: يقصد بالمربية في هذه الدراسة ذلك الشخص الذي يمتلك مؤهلات شخصية وكفاءات علمية تمكنه من ممارسة مهنة التربية والتعليم داخل رياض الأطفال.

2- الدراسة الميدانية :

1-2 حدود الدراسة:

طبقت الدراسة الحالية في مؤسسات رياض الأطفال في كل من بلدية الطاهير بروضة دنيا، ومؤسسات بلدية الأمير عبد القادر في كل من روضة جوري وروضة ماما زينب - ولاية جيجل - تم توزيع الاستبيان على المربيات ابتداء من 21 أبريل 2019م إلى غاية 05 ماي 2019م .

تناولت هذه الدراسة موضوع دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، حيث تطرقنا إلى المتغير الأول وهو الألعاب التربوية وقد قيس بالأبعاد المتمثلة في: اللعاب اللغوية

الألعاب التركيبية، الألعاب الجماعية، ألعاب الحاسوب التعليمية، ومتغير ثاني يتمثل في التفكير الإبداعي والذي قيس بكل من بعد مهارة الطلاقة، ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، ومهارة الأصالة، ومهارة المرونة.

2-2 منهج الدراسة:

استخدم الباحثان المنهج الوصفي لأنه يقوم على تتبع الظاهرة والبحث في علاقاتها وارتباطاتها كما حدثت في الواقع، كما يتضمن أنواع عديدة منها بحوث الرأي، وبما أن هذه الدراسة تبحث في رأي المربيات حول دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة، وبالتالي يتوجب علينا استخدام هذا المنهج دون غيره.

3-2 مجتمع الدراسة:

قامت هذه الدراسة على أساس المسح الشامل لأفراد مجتمع الدراسة، والذي تشكل من كل مربيات الروضات الثلاث المذكورة والبالغ عددهم 20 مربية، وخصائص مجتمع الدراسة نبيها كما يلي:

الجدول رقم (01) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب العمر .

العمر	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 30 سنة	11	55%
30 سنة فما فوق	09	45%

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث العمر نلاحظ أن 55% من المربيات كانت أعمارهم أقل من 30 سنة، فيما جاءت نسبة 45% من المربيات كانت أعمارهم 30 سنة فما فوق.

الجدول رقم (02) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب المستوى العلمي .

المستوى العلمي	التكرار	النسبة المئوية
ثانوي	09	45%
جامعي	11	55%

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث المستوى العلمي للمربيات نجد أن نسبة 55% درس في الجامعة، ونسبة 45% من المربيات كان مستواه المرحلة الثانوية.

الجدول رقم (03) يمثل توزيع أفراد المجتمع حسب الخبرة .

الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 05 سنوات	14	70%
05 سنوات فما فوق	06	30%

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول والذي يمثل أفراد مجتمع الدراسة من حيث الخبرة نلاحظ أن نسبة 70% من المربيات كانت خبرتهن أقل من 05 سنوات ، فيما جاءت نسبة 30% من المربيات كانت خبرتهن 05 سنوات فما فوق.

2-4 الأداة المستخدمة في الدراسة:

وصف الاستبيان :

استخدم الباحثان في هذه الدراسة أداة الاستبيان كونها الأداة المناسبة للدراسة الحالية، كونها تساعد في التحقق من صحة الفرضيات، إضافة إلى ذلك فهي تعتبر من أشهر أدوات البحث العلمي استخدامها وقلها تكلفة للوقت والجهد. وقد تكون استبيان الدراسة من جزئين:

الجزء الأول: خاص بالبيانات الشخصية المتعلقة بالمستجيب (المريبات).

الجزء الثاني: خاص بمحاور الاستبيان والذي كان عددها أربعة محاور (04) وهي الفرضيات الأساسية في الدراسة وكل محور يتكون من مجموعة من البنود والتي كان عددها 30 بند موزعة كالتالي:

محور الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة: حيث تكون هذا المحور من 08 بنود.

محور الألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل: حيث تكون هذا المحور من 07 بنود.

محور الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة: حيث تكون هذا المحور من 07 بنود.

محور ألعاب الحاسوب التعليمية: حيث تكون هذا المحور من 08 بنود.

أما بخصوص بدائل المقياس فقد استخدم لاختبار الإجابة سلم لكرت الثلاثي الموضح في الجدول التالي:

الجدول رقم (04) يمثل بدائل المقياس والدرجة المعطاة لكل بديل .

البدائل	نعم	أحيانا	لا
الدرجة المعطاة	3	2	1

المصدر: من إعداد الباحثين.

حيث أعطيت الدرجة "3" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "نعم" و الدرجة "2" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "أحيانا" و الدرجة "1" لاستجابات أفراد المجتمع على البديل "لا".

وبعد الانتهاء من إعطاء الدرجات يتم حساب المتوسط الحسابي لاستجابات المريبات على المقياس والذي يتم من خلاله معرفة أغلبية استجابات الأفراد واتجاهاتهم نحو المقياس، ثم بعدها تم حساب الانحراف المعياري والتباين وتصنيف استجابة المريبات في ثلاث مستويات موضحة كالتالي:

- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (1 إلى 1.80) تعتبر الدرجة منخفضة.

- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (1.81 إلى 2.10) تعتبر الدرجة متوسطة.

- قيمة المتوسط الحسابي المحصور من (2.11 إلى 3) تعتبر الدرجة مرتفعة.

الخصائص السيكومترية للأداة:

الصدق: المقصود بصدق الأداة هو قدرتها على قياس ما صممت من أجله، واستخدم الباحث في قياس الأداة صدق المحكمين حيث تم عرض الاستبيان على 06 من الأساتذة المحكمين بجامعة جيجل في تخصص علم النفس التربوي وبناء على ملاحظاتهم ونصائحهم تم حذف البنود التي لا تقيس متغيرات الدراسة .

في حين تم استخدام **الصدق الذاتي** من خلال الجدر التربيعي لمعامل الثبات ألفا كرونباخ حيث بلغ : الجدر التربيعي لـ 0.84 هو 0.91 وهو عال جدا .

الثبات: يقصد بالثبات قدرة الأداة على إعطائنا نفس النتائج في نفس الظروف ونفس الاختبار ونفس العينة وقد تم حسابه وفق طريقة التجزئة النصفية و معادلة ألفا كرونباخ كما يوضحه الجدول التالي:

طريقة التجزئة النصفية كما يوضحها الجدول التالي:

الجدول رقم (05) يمثل ثبات أداة الدراسة

	فردية	زوجية
فردية	1	0.80
زوجية	0.80	1

المصدر : من إعداد الباحثين.

معادلة ألفا كرونباخ :

الجدول رقم(06) يمثل ثبات أداة الدراسة

البنود	معامل ألفا كرونباخ
30	0.84

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (06) نلاحظ أن معامل ثبات الأداة يساوي 0.84 بالنسبة لألفا كرونباخ يعتبر معامل قوي للحكم على ثبات الأداة.

2-5 أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد استلام الاستبيان وتحديد مجتمع الدراسة النهائية قام الباحثين بتفريغ البيانات باستخدام المعالج الإحصائي *statistical package for the sciences sociales (spss)* لحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتباين كل بند والدرجة الكلية من أجل الإجابة عن فرضيات الدراسة.

3- عرض ومناقشة نتائج الدراسة:

3-1 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى

والتي جاء نصها: "استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (07) يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الأول

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	الدرجة
01	لعبة المتراذفات تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما.	2.50	0.51	0.26	مرتفعة
02	لعبة القافية تساهم في التطلع لمعلومات إضافية.	2.45	0.75	0.57	مرتفعة

مرتفعة	0.36	0.60	2.45	ألعاب الألفاظ الدالة تعمل على تسارع الحلول في وقت وجيز.	03
مرتفعة	0.16	0.41	2.80	التحدث عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها.	04
مرتفعة	0.56	0.75	2.40	لعبة تأليف جمل من كلمات تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة.	05
مرتفعة	0.23	0.48	2.65	لعبة الكلمات المتعكسة تعمل على ترتيب الأفكار حسب أهميتها.	06
مرتفعة	0.05	0.22	2.95	حفظ القرآن الكريم يسهل قراءة الجمل مع التعرف على الكلمات المألوفة.	07
مرتفعة	0.35	0.59	2.60	لعبة الربط بين الكلمات والصور يساهم في انتقاء أجود الحلول.	08
مرتفعة	5.11	2.26	2.60	الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة	الدرجة الكلية للمحور

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (07) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن لعبة المترادفات تعمل على تقديم حلين فأكثر لمشكلة ما حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.50) والانحراف المعياري (0.51) والتباين (0.26)، كما يعتقدون أن لعبة القافية تساهم في التطلع لمعلومات إضافية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والانحراف المعياري (0.75) والتباين (0.57).

في حين يرون أن ألعاب الألفاظ الدالة تعمل على تسارع الحلول في وقت وجيز حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.80) والانحراف المعياري (0.60) والتباين (0.36)، كما يرون أيضا بأن تحدث الطفل عن الانفعالات الشخصية والعاطفية بالكلمات تفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار والاحتفاظ بها حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.40) والانحراف المعياري (0.41) والتباين (0.16)، ويعتقدون كذلك بأن لعبة تأليف جمل من كلمات تساهم في استرجاع الخبرات السابقة لإيجاد الحلول بسرعة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.40) والانحراف المعياري (0.75) والتباين (0.56)، كذلك كان رأيهم في لعبة الكلمات المتعكسة تعمل على ترتيب الأفكار حسب أهميتها حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.65) والانحراف المعياري (0.48) والتباين (0.23)، ويعتقدون أيضا أن حفظ القرآن الكريم يسهل قراءة الجمل مع التعرف على الكلمات المألوفة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.95) والانحراف المعياري (0.22) والتباين (0.05)، في حين يرون أن لعبة الربط بين الكلمات والصور يساهم في انتقاء أجود الحلول حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.60) والانحراف المعياري (0.59) والتباين (0.35)، وهذا ما يعني أن استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.60) والانحراف المعياري (2.26) والتباين (5.11)، وهذا يعني أن الفرضية قد تحققت أي أن استخدام الألعاب اللغوية له دور في تنمية مهارة الطلاقة كما تراه مربيات الروضة، حيث أكدنا بأن طفل الروضة في هذه المرحلة يجد المتعة والتسلية والتشويق في كل أنواع الألعاب اللغوية فلعبة المترادفات تساعده على تقديم حلول متعددة للمشكلة الواحدة، في حين لعبت القافية والألفاظ الدالة تعاملا على تقديم معلومات إضافية وحلول في وقت وجيز، أما قيام المربية بتعويد طفل الروضة على استرجاع خبرات سابقة لإيجاد

الحلول بسرعة وترتيب الأفكار يكون من خلال لعبتي تأليف الجمل والكلمات المتعكسة، وطلب المربية من طفل الروضة التحدث عن انفعالاته الشخصية والعاطفية يفيد في توليد عدد أكبر من الأفكار، وبما أن اللغة العربية هي لغة القرآن الكريم فإن تحفيظه لطفل الروضة من طرف المربية يسهل عليه التعرف على الكلمات المألوفة مع قراءتها بكلطلاقة.

وتجدر الإشارة أن الدراسة الحالية اتفقت مع دراسة الفروماوى (2000م) التي توصلت إلى أن استخدام إستراتيجية القصة ولعب الأدوار له أثر في تنمية الطلاقة لأطفال الروضة. على اعتبارها من جوانب التفكير الإبداعي، والتي أكدت أيضا أن الوحدات التعليمية القائمة على إستراتيجيتي القصة ولعب الأدوار يؤثر على المفاهيم الدينية والاجتماعية واللغوية لأطفال الرياض.

كما تتفق الدراسة الحالية في نتائج فرضية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارة الطلاقة من وجهة نظر المربيات مع النظرية الاجتماعية لإركسون والتي تركز في فحواها على اعتبار اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة يعبر عن المظاهر العقلية للقدرة البشرية حيث من خلاله ينمي خبراته الحياتية ويندمج أكثر في الواقع. ولأن الطفل في هذه المرحلة ومن خلال تواجده مع أقرانه في روضة الأطفال فإنه يتطور لديه التفاعل الاجتماعي والتواصل مع الآخرين من خلال تطور لديه مهارة الطلاقة بكل مستوياتها.

2-3 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية

والتي جاء نصها: "استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (08) يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الثاني

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	الدرجة
09	التعرف على الأشكال تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها.	2.85	0.36	0.13	مرتفعة
10	ألعاب المجسمات التركيبية تفيد طفل الروضة في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن.	2.45	0.60	0.36	مرتفعة
11	تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة.	2.35	0.58	0.34	مرتفعة
12	لعبة ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد القدرة على اكتشاف البدائل من أجل التعمق.	2.45	0.68	0.47	مرتفعة
13	تفكيك وتركيب الألعاب هيئ الطفل للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية.	2.90	0.30	0.09	مرتفعة
14	لعبة العد وترتيب الأرقام يسهل للطفل الوصول للافتراضات تكميلية.	2.40	0.75	0.56	مرتفعة
15	لعبة القريصات والخشبيات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية .	2.95	0.22	0.05	مرتفعة

الدرجة للمحور	الكلية	الألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل	2.62	2.13	4.55	مرتفعة
---------------	--------	---	------	------	------	--------

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (08) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن التعرف على الأشكال تجعل الطفل يبادر بحماسة لتصحيحها حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.85) والانحراف المعياري (0.36) والتباين (0.13)، كما يعتقدون أن ألعاب المجسمات التركيبية تفيد طفل الروضة في إدراك جوانب النقص في أقرب وقت ممكن إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والانحراف المعياري (0.60) والتباين (0.36)، في حين يرون أن ألعاب تشكيل الأرقام بالعجينة تسهل لطفل الروضة رؤية العيوب الدقيقة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والانحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34)، كما يرون أيضا بأن لعبة ترتيب الأشكال والعناصر حسب خاصيتها يزيد القدرة على اكتشاف البدائل من أجل التعمق حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.45) والانحراف المعياري (0.68) والتباين (0.47)، ويعتقدون كذلك بأن تفكيك وتركيب الألعاب تهيئ الطفل للبحث عن جوانب النقص في المواقف التعليمية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.90) والانحراف المعياري (0.30) والتباين (0.09) كذلك كان رأيهم في لعبة العد وترتيب الأرقام يسهل للطفل الوصول للافتراضات تكملية حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.40) والانحراف المعياري (0.75) والتباين (0.56)، ويعتقدون أيضا أن لعبة القريصات والخشبيات تزيد قدرة الطفل على إتقان العمليات الحسابية إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.95) والانحراف المعياري (0.22) والتباين (0.05).

وهذا ما يعني أن استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.62) والانحراف المعياري (2.13) والتباين (4.55)، وهذا يعني أن فرضية استخدام الألعاب التركيبية له دور في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات قد تحققت، أي أن المربيات في الروضة كثيرا ما يقمن بتدريب الطفل على إدراك جوانب النقص ورؤية العيوب الدقيقة في المواقف التعليمية في زمن وجيز في أي مشكلة أو موقف ما من خلال اعتمادهن على ألعاب المجسمات التركيبية وألعاب التعرف على الأشكال وكذلك تفكيك وتركيب الألعاب، بالإضافة إلى ذلك فالمربية من خلال لعبة العد وترتيب الأرقام والأشكال فإنها تزيد من قدرة طفل الروضة على اكتشاف البدائل والوصول إلى افتراضات تكملية، في حين رفع من القدرة الحسابية لطفل الروضة لا يكون إلا من خلال لعبة القريصات والخشبيات التي يتدرب بواسطتها على عمليات الحساب في وقت وجيز هذا لأن الطفل في مرحلة الروضة تكون قدرته على التركيب والبناء ممتازة وتعمل على تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل فتجعله قادر على تقديم إضافات أو زيادات لأفكار معينة.

وهذا ما يتوافق مع ما جاءت به النظرية المعرفية لبياجيه الذي توصل إلى أن للعب له دور أساسي في النمو المعرفي للطفل حيث يعتبر اللعب سواء كان وصفي أو رمزي أو بنائي ووفقا لقواعد معينة تكون له القدرة المتنامية للتعامل مع المشكلات وفهم حقيقة العالم وزيادة قدرته الإبداعية خاصة مهارة الاهتمام بالتفاصيل .

3-3 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة

والتي جاء نصها: "استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (09) يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الثالث

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	الدرجة
16	مسرحيات الأطفال تساهم في تقديم خدمات متميزة.	2.75	0.55	0.30	مرتفعة
17	ممارسة الهوايات من قبل الطفل يسهل إيجاد الحلول الأصلية للمشكلات.	2.15	0.87	0.76	مرتفعة
18	ممارسة الرياضة البدنية يساهم في القيام بأعمال غير مألوفة.	2.35	0.74	0.55	مرتفعة
19	المشاركة في الأعمال الفنية تسهل اعتماد الطفل لحلول سابقة في حل مشكلات مستجدة.	2.00	0.32	0.10	متوسطة
20	الأنشطة الترويجية تفيد في تقديم حلول خاصة لمشكلة ما.	2.30	0.73	0.53	مرتفعة
21	تشجيع الطفل على كتابة القصص من خلال تقديم مكافآت يفيد في تقديم الجديد.	2.20	0.83	0.96	مرتفعة
22	الأشغال اليدوية تجعل بيئة الروضة تشجع من أجل طرح أفكار أصيلة.	2.65	0.48	0.23	مرتفعة
الدرجة الكلية للمحور	الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة	2.34	1.95	3.83	مرتفعة

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (09) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن مسرحيات الأطفال تساهم في تقديم خدمات متميزة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.75) والانحراف المعياري (0.55) والتباين (0.30)، كما يعتقدون ممارسة الهوايات من قبل الطفل يسهل إيجاد الحلول الأصلية للمشكلات إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والانحراف المعياري (0.87) والتباين (0.76)، في حين يرون أن ممارسة الرياضة البدنية يساهم في القيام بأعمال غير مألوفة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والانحراف المعياري (0.74) والتباين (0.55) كما يرون أيضا بأن المشاركة في الأعمال الفنية تسهل اعتماد الطفل لحلول سابقة في حل مشكلات مستجدة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.00) والانحراف المعياري (0.32) والتباين (0.10)، ويعتقدون كذلك بأن الأنشطة الترويجية تفيد في تقديم حلول خاصة لمشكلة ما إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.30) والانحراف المعياري (0.73) والتباين (0.53)، كذلك كان رأيهم في تشجيع الطفل على كتابة القصص من خلال تقديم مكافآت

يفيد في تقديم الجديد حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.20) والانحراف المعياري (0.83) والتباين (0.69) ويعتقدون أيضا أن الأشغال اليدوية تجعل بيئة الروضة تشجع من أجل طرح أفكار أصيلة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.65) والانحراف المعياري (0.48) والتباين (0.23)، وهذا ما يعني أن استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.34) والانحراف المعياري (1.95) والتباين (3.83)، وهذا يعني أن الفرضية الموسومة استخدام الألعاب الجماعية له دور في تنمية مهارة الأصالة من وجهة نظر المربيات قد تحققت.

ولأن مهارة الأصالة كثيرا ما تبرز في مجالات التكنولوجيا الجديدة و المجالات الأدبية لاعتمادها على الجدة والتفرد فإن المربية تعزي تطورها من خلال المسرحيات التمثيلية التي يقدمها الطفل في الروضة والأشغال اليدوية التي تساهم بدرجة كبيرة في تقديم الخدمات المتميزة وطرح أفكار أصيلة، كما أن ممارسة الرياضة البدنية مع الأنشطة الترويجية سواء كانت مقصودة أو عفوية التي يقوم من خلالها بأعمال غير مألوقة، كما تعمل المربية على تشجيع الطفل على كتابة القصص والمشاركة في الأعمال الفنية تساعده على توظيف خبرات سابقة وإيجاد حلول أصيلة للمشكلات.

وهذا ما يتوافق مع بعض الدراسات منها دراسة سميرة سليمان عبد الحميد الحافي (2013) حيث توصلت إلى أن تنمية التفاعل الاجتماعي يكون من خلال الألعاب التربوية لطفل الروضة، وهذا ما يتوافق أيضا مع الأدب النظري الذي يجعل من اللعب ضرورة لا بد منه لتطوير خبرات ومهارات الطفل والتي تؤهله ليصبح فردا فعالا في مجتمعه قادر على التواصل والتفاعل في مختلف المواقف التعليمية.

3-4 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة

والتي جاء نصها: "استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (10) يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمحور الرابع.

الرقم	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	التباين	الدرجة
23	ألعاب الصالات تجعل طفل المستقبل قادر على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة.	2.35	0.67	0.45	مرتفعة
24	البرمجيات المناسبة تترك لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة.	2.15	0.67	0.45	مرتفعة
25	ألعاب المغامرة تساهم في مبادرة طفل الروضة بالحلول في المواقف الغامضة.	2.15	0.58	0.34	مرتفعة
26	ألعاب الحاسوب محددة الأهداف تتيح لطفل الروضة الوقت الكافي للإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة.	2.85	0.81	0.66	مرتفعة
27	ألعاب المحاكاة تهيئ طفل الروضة لمهمة معينة تتطلب المثابرة والبحث عن الحلول.	2.65	0.58	0.34	مرتفعة
28	تحديد الخبرات المراد تعلمها من خلال ألعاب الحاسوب تساعد	2.30	0.65	0.63	مرتفعة

				الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل.	
مرتفعة	0.27	0.52	2.80	طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة تجعل الطفل ينظر للمشكلة من جميع الزوايا.	29
مرتفعة	0.47	0.68	2.55	ألعاب الحاسوب التعليمية تنقل طفل الروضة من التعلم الإدراكي إلى المشاركة التطبيقية الفعالة في الموضوع.	30
مرتفعة	9.74	3.12	2.35	ألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة	الدرجة الكلية للمحور

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (10) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن ألعاب الصلات تجعل طفل المستقبل قادر على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والانحراف المعياري (0.67) والتباين (0.45)، كما يعتقدون أن البرمجيات المناسبة تترك لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف بصورة مختلفة إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والانحراف المعياري (0.67) والتباين (0.45)، في حين يرون أن ألعاب المغامرة تساهم في مبادرة طفل الروضة بالحلول في المواقف الغامضة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.15) والانحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34) كما يرون أيضا بأن ألعاب الحاسوب محددة الأهداف تتيح لطفل الروضة الوقت الكافي للإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.85) والانحراف المعياري (0.81) والتباين (0.66)، ويعتقدون كذلك بأن ألعاب المحاكاة تهيئ طفل الروضة لمهمة معينة تتطلب المثابرة والبحث عن الحلول إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.65) والانحراف المعياري (0.58) والتباين (0.34) كذلك كان رأيهم في تحديد الخبرات المراد تعلمها من خلال ألعاب الحاسوب تساعد الطفل على إيجاد الحلول للمهمات الصعبة بطرق أسهل حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.30) والانحراف المعياري (0.65) والتباين (0.63)، ويعتقدون أيضا أن طلب تسمية الأشياء والألوان التي تعرض على الجدار أو الشاشة تجعل الطفل ينظر للمشكلة من جميع الزوايا إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.80) والانحراف المعياري (0.52) والتباين (0.27)، في حين يرون أن ألعاب الحاسوب التعليمية تنقل طفل الروضة من التعلم الإدراكي إلى المشاركة التطبيقية الفعالة في الموضوع حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.55) والانحراف المعياري (0.68) والتباين (0.47)، وهذا ما يعني أن استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات حيث بلغ متوسطها الحسابي (2.35) والانحراف المعياري (3.12) والتباين (9.74)، وهذا يعني أن الفرضية القائلة باستخدام ألعاب الحاسوب التعليمية له دور في تنمية مهارة المرونة قد تحققت، أي أن ألعاب الحاسوب محددة الأهداف والبرمجيات المناسبة تساهم بدرجة كبيرة في توفير لطفل الروضة الحرية في التعامل مع المواقف الجديدة بإيجاد الحل الأمثل من بين البدائل المقترحة، وذلك يعزي إلى عنصر التشويق والإثارة وجذب انتباه الطفل للتعلم بمرونة وسهولة، فتصبح له القدرة على إنتاج أكبر قدر ممكن من الأفكار أو تغيير أسلوب التفكير والاتجاه الذهني.

ويلاحظ على هذه الدراسة أنها تتوافق مع بعض الدراسات منها دراسة ولاء جميل حميد (2014) حيث توصلت إلى أن استخدام ألعاب الحاسوبية يؤثر في تعليم مادة العلوم للتلاميذ، كما تتفق مع التعليم العصري القائم على التعلم الذاتي والفردى .

3-5 عرض ومناقشة نتائج الفرضية العامة

والتي جاء نصها: " استخدام الألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات".

الجدول رقم (11) يمثل المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتباين والدرجة الكلية للمقياس

الدرجة	التباين	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	محاور المقياس	الرقم
مرتفعة	5.11	2.26	2.60	الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة	01
مرتفعة	4.55	2.13	2.62	الألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل	02
مرتفعة	3.83	1.95	2.43	الألعاب الجماعية ومهارة الأصالة	03
مرتفعة	9.74	3.12	2.35	ألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة	04
مرتفعة	5.80	2.36	2.47	الألعاب التربوية و مستويات التفكير الإبداعي	الدرجة الكلية للمقياس

المصدر : من إعداد الباحثين.

من خلال الجدول رقم (11) نلاحظ أن أفراد مجتمع الدراسة يرون أن الألعاب اللغوية يساهم في تنمية ومهارة الطلاقة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.60) والانحراف المعياري (2.26) والتباين (5.11) كما يعتقدون أن الألعاب التركيبية تساعد على تنمية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل إذ بلغ المتوسط الحسابي (2.62) والانحراف المعياري (2.13) والتباين (4.55)، في حين يرون أن الألعاب الجماعية لها دور في تنمية مهارة الأصالة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.43) والانحراف المعياري (1.95) والتباين (3.83)، كما يرون أيضا بأن ألعاب الحاسوب التعليمية تساهم في تطوير مهارة المرونة حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.35) والانحراف المعياري (3.12) والتباين (9.74)، وبالرجوع للدرجة الكلية للمقياس حيث بلغ المتوسط الحسابي (2.47) والانحراف المعياري (2.36) والتباين (5.80)، وتحقق الفرضيات الأربعة فإن الفرضية العامة الموسومة ب استخدام ألعاب التربوية له دور في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات قد تحققت.

وتجدر الإشارة إلى أن الدراسة الحالية تتوافق مع الأدب النظري منها نظرية التعلم الذاتي ونظرية التعلم الاجتماعي والنظرية المعرفية والنظرية السلوكية ونظرية الطاقة الزائدة التي ظهرت في أواخر القرن الماضي والقائلة بأن اللعب ما هو إلا مجال خصب يفرغ فيه الطفل الصغير طاقته الزائدة لأنه يكون محاط بعناية والديه دون أن يقدم مقابل ذلك شيء فيتوجب عليه صرف تلك الطاقة الزائدة في اللعب.

ويلاحظ أيضا أن محاور المقياس والمتمثلة في الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة، والألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل، والألعاب الجماعية ومهارة الأصالة، وألعاب الحاسوب التعليمية ومهارة المرونة، فقد جاءت بدرجة عالية مع وجود اختلاف طفيف، حيث جاء محور والألعاب التركيبية ومهارة الاهتمام بالتفاصيل في المرتبة الأولى ويعود السبب في ذلك إلى أن الطفل يكتسب مهارة الاهتمام بالتفاصيل الدقيقة من خلال الألعاب التركيبية التي تقدمها له المربية في الروضة والتي غالبا ما تكون بسيطة ومتوافقة مع أعمار وقدرات الطفل الذهنية والعقلية. في حين جاءت الألعاب اللغوية ومهارة الطلاقة في المرتبة الثانية ويعزي السبب في ذلك إلى سهولة اكتسابه لمهارة الطلاقة من خلال الألعاب اللغوية التي تهيئه للتفاعل الاجتماعي من خلال الألعاب الجماعية واكتسابه لمهارة الأصالة فيوظف الخبرات السابقة في إيجاد الحلول المختلفة والمتنوعة للمواقف الغامضة فيصبح قادرا على استخدام ألعاب الحاسوب التعليمية والتي تساعده هي بدورها على اكتساب مهارة المرونة فيكون قادر على التكيف بسرعة وانتقاله من التعلم الإدراكي إلى التعلم الفعال في مختلف المواقف التعليمية، كل هذا يكون حسب قدرات وحاجات ومتطلبات المرحلة العمرية للطفل ولبينة الروضة.

4- الخاتمة:

يتضح جليا من خلال هذه الدراسة أن الألعاب التربوية تعتبر أحد الأسس والمتطلبات الضرورية من أجل تحسين مستوى أداء طفل الروضة، وتطوير قدراته ومهاراته خاصة المهارات الإبداعية من مهارة الطلاقة التي تعمل على تنميتها الألعاب اللغوية فتجعل من طفل الروضة قادر على توليد أفكار أو مترادفات أو صور وتعبيرات في زمن محدد، والطلاقة تكون فكرية تجعل لطفل الروضة القدرة على إنتاج تعبيرات تنمي مختلف القدرات الفكرية وطلاقة تعبيرية تعمل على تسريع تفكير الطفل في الكلمات المتصلة والملائمة، في حين الطلاقة اللفظية في الغالب ترتبط بقدرة الطفل على إنتاج كلمات متعددة لها شروط معينة، أما الطلاقة الارتباطية فتجعل من طفل الروضة قادر على إنتاج أكبر عدد ممكن من الوحدات الأولية. أما مهارة التفاصيل التي تتطور من خلال الألعاب التركيبية والتي تجعل من طفل الروضة قادر على إضافة تفاصيل جديدة لأفكار معطاة من أجل الوصول إلى افتراضات تكميلية تؤدي إلى زيادة جديدة، أما مهارة الأصالة التي تنمي من خلال الألعاب الجماعية والتي تبرز بشكل أكبر في مجالات التكنولوجيا والاختراع، فإنها تجعل من الطفل يقدم موضوعات تتميز بالجددة والتفرد، كما تعمل ألعاب الحاسوب التعليمية على تنمية مهارة المرونة كإحدى فروع الطلاقة والتي تعمل على جعل طفل الروضة قادر على الانتقال من موضوع لآخر بسرعة وبسهولة والتي بدورها قد تكون تلقائية ترتبط بالأفكار أو تكيفية ترتبط بالقدرة في تغيير أسلوب التفكير والاتجاه الذهني بسرعة لمواجهة المواقف الجديدة والمشكلات المتغيرة. كما تعمل الألعاب التربوية على تعديل سلوكيات طفل الروضة وتحفيزه واستخراج أقصى ما لديه من طاقات إبداعية ومهارية، وتعميق خبراته من أجل مسايرة ومواكبة مختلف التطورات التي تحدث في المراحل التعليمية اللاحقة حيث أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن استخدام الألعاب التربوية له دور فعال في تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

توصيات ومقترحات:

بناء على النتائج التي توصلت إليها الدراسة تقدم الطالبة التوصيات والمقترحات التالية:

- ✓ ضرورة استخدام التعليم القائم على اللعب في المؤسسات التعليمية خاصة وأن له دور في جذب انتباه الطفل واستثارة دافعيته للتعلم.
- ✓ الاهتمام بتدريس الأطفال المهارات الإبداعية خاصة مهارة الطلاقة ومهارة المرونة ومهارة الأصالة ومهارة الاهتمام بالتفاصيل في مرحلة الطفولة المبكرة لأنها تساعدهم على النجاح والتفوق في المراحل التعليمية اللاحقة.
- ✓ ضرورة تصميم ألعاب تربوية تتناسب وقدرات الطفل العقلية والمعرفية واللغوية والاجتماعية والمهارية.
- ✓ القيام ببرامج إرشادية تقوم على إستراتيجية اللعب التربوية لعلاج الضعف في مختلف المهارات الإبداعية واللغوية والمعرفية والاجتماعية.
- ✓ فتح تكوين للمربيّات المنتحقات بالروضات من أجل توعيتهن وتعريفهن بمراحل نمو الأطفال وما يتناسب مع كل مرحلة نمائية.
- ✓ إجراء دراسات حول الألعاب التربوية المقدمة للتلاميذ في مختلف المراحل التعليمية ودورها في مساعدتهم على تنمية مختلف المهارات الابتكارية والإبداعية.

5- قائمة المراجع:

- 1- أحمد سعادة جودة(2009). تدريس مهارات التفكير الإبداعي. ط1. دار الشروق. الأردن.
- 2- جروان فتحي عبد الرحمان(2013). الموهبة و التفوق و الإبداع. ط3. دار الفكر . الأردن.
- 3- حسين أيمن علي (2015). سيكولوجية الإبداع في الحياة. ط1. الدار العربية للعلوم . لبنان.
- 4- ساري حمادة و نخرون (2012) . مفاهيم التدريس في العصر الحديث. ط1. عالم الكتب الحديث. الأردن.
- 5- فهيم مصطفى (2002). مهارات التفكير الإبداعي في مراحل التعليم العام . ط1. دار الفكر. مصر.
- 6- قطامي نايفة (2001). تعليم التفكير للمرحلة الأساسية. ط1. دار الفكر . الأردن.
- 7- مُحمّد ولي و مُحمّد جاسم (2010). الإبداع و التفكير ألابتكاري وتنميته في التربية و التعليم. ط1. ديونو للطباعة. الأردن.
- 8- حميد ولاء جميل (2014) . أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلاميذ الصف الثاني الأساسي. ماجستير غير منشورة. جامعة دمشق. سوريا.
- 9- سميرة سليمان وعبد الحميد الحافي (2013) . أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر 5-6 سنوات في محافظة غزة. ماجستير غير منشورة. الجامعة الإسلامية . غزة.
- 10-Good. GV(1985) : **dictionary of education**.13. Th mc cran hill book co. N Y.
- 11- Taylor KW (1991) : **parents and children learn to gather** college press. Culumbia . university new york . usa.
- 12-Ormrod, J.E. (2012). **Essentials of Educational Psychology: Big Ideas to Guide Effective Teaching**. Boston, MA: Pearson Education Inc.
- 13- Hsueh, Y. (2005). **The lost and found experience: Piaget rediscovered. The Constructivist**, 16(1).
- 14- Burman ،Jeremy Trevelyan (2013). **Profiles of international archives: Les archives Jean Piaget**, University of Geneva, Switzerland". *History of Psychology*. 16 (2): 158–61.