

## الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر المعلمين

نبيلة بلعيد شرتيل\*

حميدة التهامي اندش\*

\*جامعة مصراتة- كلية الآداب

### ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى مساهمة الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ مرحلة التعليم الأساسي، وتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الآتي:  
ما مدى مساهمة الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ الصف الأول بمرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر المعلمين بمدينة مصراتة؟  
كما استخدمت الدراسة المنهج الوصفي لملائمته لطبيعة الدراسة الحالية، وتحددت عينة الدراسة من (200) معلم ومعلمة تم اختيارهم بصورة عشوائية، كما استخدمت الدراسة الاستبانة كأداة لها وقد بلغ عدد فقراتها (54) فقرة، وقد تم التحقق من صدق الاستبانة بعرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص، وحساب معامل الثبات باستخدام معامل ألفا كرو نباخ، حيث بلغ معامل الثبات الكلي للأداة (0.82%). وللوصول إلى النتائج استخدمت الباحثة الوسائل الإحصائية التالية: الوزن المنوي والوسط المرجح والانحراف المعياري.

وقد أظهرت نتائج الدراسة ما يأتي:

- ان معظم فقرات الأداة جاءت متحققة بنسبة عالية إذ تحصلت أعلى فقرة وهي (تنمي القدرة المعرفية لدى التلاميذ) على وسط مرجح (2.90) ووزن منوي (61.5) ، وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية تلعب دوراً هاماً في تنمية القدرة المعرفية لدى التلاميذ، وتوسع الإدراك لديهم، والقدرة على التركيز والانتباه، وتخلق نوعاً من التجديد الروحي والوجداني، كما أنها تغرس مفهوم التعاون.
- تحصلت أقل فقرة وهي (تنمي القدرة على حل المشكلات بطرق إبداعية) على وسط مرجح (1.33) ووزن منوي (5.39) جاءت استجابات العينة أن الألعاب التعليمية في بعض الأحيان لا يتمكن من خلالها من تطوير قدرات التلميذ إلى أن نصل به إلى إمكانات عالية جداً حتى يتمكن من التغلب على المشكلات المعرفية المختلفة بطريقة إبداعية.
- كما توصلت الدراسة إلى أن رغم أهمية الألعاب التعليمية ضمن البيئة التعليمية الصفية إلا أنها تعد غير متوفرة في معظم المدارس والفصول الدراسية، وعدم اعتماد المعلمين عليها رغم تأكيدهم على أهميتها ودورها في تنمية العملية التعليمية.

### Summary of the study

(Educational games and their role in the development of innovative thinking of the basic education pupil from the perspective of teachers)

This study aims to identify the extent of the contribution of educational games in the development of innovative thinking among the pupils of basic education, and identifies the problem of study in the following question:

What is the contribution of educational games to the development of innovative thinking for the first grade pupil of basic education from the point of view of teachers in Misrata?

The study also used the descriptive approach to suit the nature of the current study. The sample of the study was determined from (200) randomly selected teachers. The study also used the questionnaire as a tool. Experienced and for the competence, and calculation of the coefficient of stability using the coefficient Alvakronbach, where the coefficient of total stability of the tool (0.82%). To reach the results, the researcher used the following statistical methods: percentage weight, weighted mean and standard deviation.

The results of the study showed the following:

Most of the paragraphs of the tool came with a high percentage as the highest - paragraph obtained

(Develop students' cognitive ability) on a weighted mean (2.90) and a percentage

This shows that educational games play an important role in the development of cognitive ability of students, and expand their cognition, and the ability to focus and attention, and create a kind of

**.spiritual and emotional renewal, it also instills the concept of cooperation**  
**The least paragraph (which develops the ability to solve problems in creative -**  
**ways) obtained a weighted medium (1.33) and weight percentage (5.39). So that he**  
**.can overcome various cognitive problems in a creative way**  
**The study also found that despite the importance of educational games within the -**  
**classroom educational environment, but they are not available in most schools and**  
**classrooms, and the lack of dependence of teachers despite their emphasis on the**  
**.importance and role in the development of the educational process**

## المقدمة

يعتبر اللعب أحد الأنماط السلوكية التي يمارسها الطفل بهدف الحصول على المتعة، والتسلية، والمرح، واكتساب المعارف، والمعلومات والمهارات الاجتماعية، فهو يعمل على إنماء وتطوير شخصيته بجوانبها المختلفة فعلماء النفس يرون أنَّ اللعب يمثل أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال، ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو، بما فيها النمو المعرفي، ولاسيما أنَّ الاطفال لهم القدرة على التخيل والابتكار، والتفكير اللامحدود. (أحمد، 2010، ص146)

فاللعب يساعدهم على النمو المتكامل اذ يعد وسيلتهم في الحصول على المعرفة سواء كانت هذه المعرفة متعلقة بالعالم الخارجي أو ببيئته التي يعيش فيها، فأهمية اللعب تظهر من خلال مساعدتهم في بناء تفكير الاطفال وتنمية عقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية العليا والمهارات لديهم كمهارات التخيل والابتكار والملاحظة والمقارنة والتجريب.

لذا فإن الألعاب التعليمية تعد من أهم الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة، كما يمكنها أن تجعل المتعلم نشيطاً وفعالاً أثناء عملية التعلم والتعليم، وتكسبه الحقائق والمفاهيم، ومن أجل ذلك تنوعت الألعاب التعليمية والتربوية مع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي، فظهرت الألعاب السمعية، والبصرية، والألعاب الثابتة، والمتحركة، والألعاب الفردية و الجماعية ، علياً تسابقت المدارس على امتلاك مثل هذه الألعاب، وأصبح التمايز بينها يُنظر له من وجهة امتلاكها لهذه الألعاب وتوظيفها ، ودرجة تمكنها من تحقيقها للأهداف التربوية، بما يتلاءم مع المرحلة العمرية للتلميذ فتعدد انماط واشكالاً وانواع الالعب من حركية تعليمية وتركيبية وتمثيلية تجعل لها دوراً هاماً في تشكيل شخصية التلاميذ، وتنمية قدراتهم. (محمد، 2009، ص71)

إذ تؤكد بعض النظريات في مجال الشخصية أنَّ معالم شخصية الفرد الأساسية وأسلوبه الشخصي المتميز في مستقبل حياته، وتكيفه السوي ، يتم تكوين معظمها في السنوات الأولى من العمر وهي مرحلة (الطفولة المبكرة ) وتمتد حتى المرحل التعليمية الاولى، والتي يعدها الكثيرين امتداداً لتلك المرحلة التي تعتبر من أهم وأخطر مراحل العمر في حياة الإنسان، لأنها مرحلة الأساس والتكوين لبناء الإنسان بشكل سليم، وبما ان الابتكار يعد أحد الاشكال الراقية للنشاط الانساني حيث أن التقدم العلمي لا يمكن تحقيقه بدون تطوير للقدرات الابتكارية عند الانسان كما أن تطور الانسانية وتقدمها مرهونٌ بما يمكن أن يتوفر لها من قدرات ابتكارية تمكنها دوماً من تقديم مزيداً من الابتكارات والاسهامات التي تستطيع من خلالها مواجهة ما يعترضها من مشكلات ملحة ومتفاقمة يوماً بعد يوم. (مصطفى، 2001، ص80)

وعليه فان التفكير يعد أعلى مراتب النشاط العقلي , بينما يشكل الاحساس والادراك المراحل الاولية في العمليات المعرفية التي تضمن في النهاية نشاطاً منظماً للإحساسات والمدركات والصور الذهنية التي تصبح في آخر مراحلها الاساس الذي تقوم عليه قدرة الفرد على الابتكار هذا الابتكار الذي يتشكل في النهاية صور متعددة، إنتاج أو عمليات أو سلوك ابتكاري ،وقد أكدت الدارسات والابحاث العلمية مثل دراسة سكوب (1998) أن جميع الافراد يتمتعون بنوع من القدرة الابتكارية ولكن بدرجات متفاوتة في

المستوى والنوعية كما أن هذه القدرات تظهر في مختلف الأعمار وفي كافة الميادين والمجالات والمهم هو استثمار هذه القدرات وتدعيمها وتوفير البيئة المناسبة لتنميتها. كما ويؤكد جيل فورد (1969) أن إجراء دراسات حول تنمية القدرات الابتكارية من شأنه أن يساعد على ترشيد أساليب التنمية للابتكار وتوجيه أنظارنا من أجل توفر الرعاية والتشجيع لتنمية السلوك الابتكاري في المراحل المبكرة من الحياة . ( غالب ، 2007، ص6)

أذا عملت البلدان المتقدمة على تقديم الكثير من الخدمات والوسائل التعليمية البصرية، والمسموعة، والملموسة للتلاميذ في المراحل المختلفة داخل مؤسساتها التعليمية، كما ساهم المربين وعلماء النفس في تلك البلدان بإلقاء الضوء على حاجات الطفل وميوله في تلك المرحلة، وبيان ما يلائمه من مواد ومناشط وخبرات ثقافية، واجتماعية، وبدنية، وترفيهية متنوعة.

( [www.Bitstream.com](http://www.Bitstream.com))

فهم يرون أنّ هؤلاء التلاميذ تكون لديهم القدرة على الإبداع والابتكار وما علينا نحن الكبار من أولياء أمور ومعلمين بالمدارس سوى تشجيعهم وتحفيزهم وتعويدهم على التفكير بطريقة وابتكارية من خلال الألعاب والاستراتيجيات الحديثة لان التفكير الابتكاري متمثل في مدى قدرتهم على توليد الأفكار الجديدة والغير مألوفة، وعلى إيجاد الحلول الجديدة للمشكلات التي قد يتعرضون لها خلال تعلمهم بأسلوب ابداعي . (أحمد، مرجع سابق ، ص 481)

### 1.1 مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

تنبثق مشكلة الدراسة من توصيات العديد من الدراسات العلمية التي تؤكد على ضرورة، واهمية وجود الألعاب التعليمية والتربوية ، ومدى علاقتها بتطوير نمط التفكير الابتكاري لدى التلاميذ في مرحلة مبكرة، وعلية قامت الباحثة بدراسة استطلاعية تضم عدد من الاسئلة المفتوحة للمعلمين بمرحلة التعليم الاساسي بمدينة مصراتة منها ، ما الالعاب التعليمية التي يتم استخدامها بمؤسسات التعليمية بمرحلة التعليم الاساسي ، والتي جاء نتائجها متباينة فمنهم من اكد على استخدام الالعاب ومنهم من راي بان هناك بعض قصور في استخدام الانشطة الخاصة باستخدام الالعاب التعليمية بالمؤسسات التعليمية بهذه المرحلة مما يؤثر سلبا على مدى كفاءة وعطاء المعلمين والتي تنعكس على تنمية قدرات التلميذ والوصول بها إلى مرحلة الابداع والابتكار، ومن خلال ما سبق يتم تحديد مشكلة الدراسة في السؤال التالي:

س. ما مدى مساهمة الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ الصف الاول مرحلة التعليم الاساسي من وجهة نظر المعلمين بمدينة مصراتة ؟

### 1.2 أهداف الدراسة : تهدف الدراسة الحالية إلى:

- التعرف على الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري لدى

تلميذ الصف الاول بمرحلة التعليم الاساسي بمدينة مصراتة.

### 1.3 أهمية الدراسة :

○ تسهم الدراسة في الاستجابة لنداءات العديد من التربويين والمهتمين بشأن التربوي إلى ضرورة الاهتمام بمرحلة التعليم الاساسي وطرق تعليمهم وتعلمهم بأحدث الاساليب والادوات والوسائل التي تتلاءم مع طبيعة المرحلة وتنمي التفكير وتوسع الافق لديهم بحيث يتم التعليم بعيدا عن الحشو بل توظيف المعلومات بشكل جيد.

- التعريف بالدور الهام الذي تؤديه الألعاب التعليمية في تنمية التفكير بطريقة ابداعية وابتكارية لدى التلاميذ والذي يفيدهم في مرحلة تعليمية متقدمة .

#### 1.4 حدود الدراسة

-الحدود المكانية: تم اجراء الدراسة في مدارس مرحلة التعليم الاساسي (منطقة ذات الرمال) بمدينة مصراتة.

-الحدود الزمانية: تم اجراء الدراسة في الفصل الدراسي 2019 م.

-الحدود البشرية: تمثلت عينة الدراسة الحالية في معلمين الصف الاول بمرحلة التعليم الاساسي بمدينة مصراتة.

#### 1.5 مصطلحات الدراسة:

- الألعاب التعليمية :

عرفها الهويدي بأنها" تنشيط القدرات العقلية بأسلوب مشوق ممتع، يمكن استخدامها كوسيلة تعليمية، ويمكن تشجيع التلاميذ على استخدام مثل هذه الألعاب لأنها تحث العقل على التفكير والتنمية بشكل سليم."

(الهويدي، 2007 م، ص27)

- كما عرفت بانها " تلك الالعاب التعليمية التي توجد في بيئة اصطناعية تحكمها مجموعة من القوانين والقواعد الفاعلة وذلك من خلال اتباع خطوات معينة غير كفوة ولكنها مسلية ، والهدف من ذلك جعل المشاركين في اللعبة يقومون بممارسة التفكير بأنواعه المختلفة ، والتشجيع في العمل والصبر في ضوء القوانين الموصوفة ، وهذا بالتالي يؤدي إلى تعلم فعال يساعد في اتخاذ القرار بسرعة واكتشاف نتائج ذلك" . (عامر، 2007، ص6)

**التعريف الإجرائي :** هي الأنشطة التي يؤديها التلاميذ، ويبدلوا فيها جهوداً،

وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحةً لديهم سلفاً، وعلى علاقة بموضوع الدرس حيث تحقق النمو المعرفي وتعمل على مساعدة التلميذ على تطور مهاراته وقدراته المعرفية واللغوية والجسدية والوصول إلى تحقيق الأهداف التعليمية من خلالها وبما يتلاءم مع اهداف الدرس العامة والخاصة .

- التفكير الابتكاري:

يعرف بانة " العملية التي يصبح فيها الفرد حساساً للتعرف على المشكلات وواجه النقص وفجوات المعرفة والمبادئ الناقصة وعدم الانسجام وتحديد

الصعوبات التي تدفعه للبحث عن الحلول ، ويقوم بتخمينات ويصوغ فروضاً عن النقااض ويختبر هذه الفروض ويعيد اختبارها او يعدل ثم يقدم نتائجه في اخر الأمر " . (العامري ، 2008 ، ص4)

كما انه " جهد ذهني لإنتاج جديد نسبياً وبأسلوب يجمع ما يتصف به الفرد من تميز من ناحية وبين المواد والأحداث والظروف المرتبطة بحياته من ناحية أخرى" ( طافش، 2019، ص10)

وهي "القدرة على الإنتاج المتميز بأكبر قدر من الطلاقة الفكرية والمرونة التلقائية والأصالة ، بالتداعيات البعيدة وذلك كاستجابة للمشكلة او موقف مميز" (عبد الفتاح، 2003، ص12)

**يعرف إجرائياً** " بانه القدرة على ابتكار أشياء جديدة من قبل التلاميذ عن طريق استخدام الألعاب التعليمية التي توصلهم إلى عملية التعلم بشكل جيد وابداعي وتساعدهم على الابتكار.

**1.6 الدراسات السابقة :****- دراسة فلاته (2001) :**

تهدف الدراسة إلى استعادة كفاءة استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المعرفة في المرحلة الابتدائية في المستويات الثلاثة الأولى من تصنيف بلوم (تذكر، فهم، تطبيق) ومقارنها بالطريقة التقليدية. ولتحقيق هدف الدراسة استخدم مجموعة من الألعاب التعليمية التي تناسب موضوعات الدرس ثم قدمت العرض بناءً على اختبار الإنجاز، وبعد ذلك طبقت دراسة شبه تجريبية لمجموعتين وكانت العينة (٤٢) تلميذ في المرحلة الابتدائية في الفصل الدراسي الأول موزع على مجموعتين، المجموعة الضابطة (٢١) التي تدرس المواضيع المختارة وفقاً للطريقة التقليدية، المجموعة التجريبية (٢١) دراسة نفس المواضيع باستخدام الألعاب التعليمية. بعد الاختبار كانت النتائج التي تم

الحصول عليها ومعالجتها باستخدام الوسائل الإحصائية، النسبة المئوية، الانحرافات المعيارية، اختبار ANCOVA لاختبار صحة الفرضيات التي تم تقريبها. لم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين علامات تعني في السيطرة على المجموعات التجريبية على مستويات أولاً: تذكر، ثانياً: الفهم، ثالثاً: التطبيق، رابعاً: جميع المستويات السابقة، كما أن مجموعة التجريبية تقدمت أكثر من المجموعة الضابطة في علامات التمييز في الكل مستويات المطلوب قياسه و تؤكد الدراسة على أهمية استخدام الألعاب التعليمية لتنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ .

**- دراسة خضر (2001) :**

هدفت الدراسة إلى تعرف على أثر بعض الأنشطة العلمية ومنها الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الابتكاري والإبداعي وفق طلاقة، أصالة، تخيل لدى عينة من الأطفال في مدينة دمشق، مكونة من 40 طفلاً و وزعت عشوائياً على مجموعتين ضابطة وتجريبية في كل مجموعة 20 وأعدت الباحثة برنامج أنشطة علمية طبقته على المجموعة التجريبية، ثم جمعت البيانات، واستخدمت اختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات، وحللت إحصائياً باستخدام حزمة spss، وتوصلت الدراسة إلى النتائج الآتية:-

- عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 5% بين متوسط درجات أطفال كل من المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار التفكير الإبداعي في القياس القبلي.

- وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 5% بين متوسط درجات أطفال كل من المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات في القياس البعدي وكان الفرق لصالح المجموعة التجريبية.

**- دراسة غالب (2007) :**

يهدف هذا البحث إلى التعرف على تأثير برنامج اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال بمدينة تعز وعلى الفروق في التفكير الابتكاري تبعاً لمتغير الجنس وعلاقة التفكير الابتكاري بمتغيرات (المستوى الاجتماعي، الاقتصادي، الثقافي) للأسرة يقتصر البحث على الأطفال المسجلين في المدارس الحكومية من الفئة العمرية 5-7 سنوات للعام الدراسي 2007م ولتحقيق الهدف الأول قام الباحث باستخدام اختبار (t.test) لعينتين مستقلتين للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الابتكاري، وقد دلت نتائج البحث على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية بعد تطبيق برنامج اللعب، وهذا يشير إلى فعالية برنامج اللعب على تنمية التفكير الابتكاري.

كما قام الباحث باستخدام اختبار تحليل التباين الثنائي للكشف عن دلالة الفروق بين الذكور والإناث في التفكير الابتكاري، ودلت النتائج على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التفاعل بين المجموعة والجنس في التفكير الابتكاري.

وللتعرف على علاقة التفكير الابتكاري بمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للأسرة، قام الباحث باستخدام معامل ارتباط بيرسون للكشف عن العلاقة بين متغير التفكير الابتكاري ومتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للأسرة ، ودلت النتائج على أنه لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين متغير التفكير الابتكاري ومتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي للأسرة أن قيمة دلالة الارتباط بين متغير التفكير الابتكاري، ومتغير مهنة الأب ودخل الأسرة شهرياً والمؤثرات الاقتصادية وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى (0.05) .

#### - دراسة العامري (2008):

يهدف البحث الى تحديد تأثير الالعاب على قدرات التفكير الابتكاري لدى الاطفال وتكونت العينة من الاطفال تم اختيارها عشوائياً . وقد تم اختيار 9 اطفال عشوائياً ليشكلو المجموعة التجريبية تتراوح اعمارهم من 5 – 6 سنوات و 9 اطفال اخرين يشكلون المجموعة الضابطة ، وقامت الباحثة بتطبيق مقياس تورانس باستخدام الصور وتوصلت إلى نتائج اهمها :

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الدرجة الكلية لقدرات التفكير الابتكاري

( الطلاقة المرونة الاصاله ) وبين المجموعة التجريبية والضابطة، وهذا يؤكد ان الالعاب كان له دوراً فاعلاً ، كما اكد البحث بانة يتوجب على المعلمين ان ينقلون الخبرات والمهارات لتحقيق التغيرات المرغوبة لدى المتعلمين ، وزيادة دافعهم من خلال استخدام وسائل تعليمية والالعاب المشوقة التي تثير اهتماماتهم ورغبتهم في التعلم .

#### - دراسة زكري ، نوار ( 2016 ) :

تهدف الدراسة إلى معرفة ما إذا كان نشاط اللعب يساهم في تطوير التفكير الابتكاري لدى عينة مكونة من 85 طفلاً بمدينة ورقلة بالجزائر، ومعرفة ما إذا كانت هذه المساهمة تختلف باختلاف بعض المتغيرات والمتمثلة في الجنس و المستوى الاقتصادي للأسرة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي باستخدام اختبار جزل لقياس سمة الإبداع، وذلك للأجابة على التساؤل التالي:

- هل يساهم نشاط الالعاب في تطوير التفكير الابتكاري لدى الأطفال، وهل تختلف مساهمة نوع النشاط في تطوير التفكير الابتكاري باختلاف الجنس ؟ وهل تختلف مساهمة نشاط الالعاب في تطوير التفكير الابتكاري لدى الأطفال باختلاف المستوى الاقتصادي ؟

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من ( 85 ) طفلاً تم اختيارهم من مدينة ورقلة حيث تكونت من 47 أنثى و 38 ذكر تراوح سنهم بين 5 و 6 سنوات تم اختيارهم بالطريقة القصدية، مع الأخذ بعين الاعتبار متغيرات الدراسة الوسيطية المتعلقة بالجنس، المستوى الاقتصادي للأسرة، وتوصلت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ( 0.05 ) بين الذكور والإناث في التفكير الابتكاري ، كما توصلت إلى وجود فروق دالة إحصائية في التفكير الابتكاري حسب المستوى الاقتصادي للأسرة ، أي أن المستوى الاقتصادي للأسرة كان له تأثير إيجابي في تنمية الابتكار والابداع عند الأطفال.

**- الاستفادة من الدراسات السابقة:****استفادة الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في أمور عدة ومنها:**

كيفية تحديد أهداف الدراسة، وكيفية تحديد مشكلتها، وإثراء الإطار النظري وكيفية بناء أداة الدراسة، والمساعدة في تحليل النتائج.

**1.7 الاطار النظري :****○ الألعاب التعليمية :**

يرى " بياجييه " أن اللعب يشكل مدخلاً أساسياً لنمو الأطفال من جميع النواحي

المعرفية والاجتماعية والمهارية، وعن طريق اللعب والأنشطة المختلفة يمكن

للطفل أن يتعرف إلى ذاته ، لأنَّ الشخصية تشكل من خلال النشاط، وكل سمات شخصيته وقدرته وميوله وطموحاته وسلوكياته تتكون من خلال أنواع النشاطات والألعاب المختلفة، وعن طريق النشاطات والألعاب يمكنه اكتشاف أهدافه ودوافعه ورغباته وميوله وخصائص شخصيته، وأسلوبه في مواجهة الموقف وحل المشكلات. ومع تقدم التقنيات الحديثة وتوفر الوسائل التعليمية، فإن من الممكن بناء مناهج حديثة تتمحور حول الألعاب التعليمية ، ويشير الحيلة (2002م) إلى أنَّ أسلوب الألعاب التعليمية ليس أسلوباً بسيطاً كبقية أساليب التدريس الأخرى التي تسعى إلى تحقيق أهداف محددة، بل هو أسلوب يحتاج إلى تدريب على استخدامه إذ يمكن استخدام أسلوب الألعاب التعليمية والتربوية لمراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ باستخدام استراتيجيات متنوعة منضمة مثل استراتيجية حل المشكلات، واستراتيجية التدريس المصغر، واستراتيجية التعليم الفرد والتدريس بمساعدة الحاسوب(الحيلة، 2002، ص 25) كما يرى هويدي (2002 م) أنَّ اللعب نشاط حر يسهم في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم، وغيرها من المهارات والقدرات التي لا يستغني عنها الطفل في اكتساب ألوان المعرفة وتمثلها، وذلك لتعدد أصناف الألعاب التعليمية والتربوية، والتي يمكن للطفل أو الشخص بشكل عام أن يستخدمها ويوظفها في حياته، حيث قام " فرويل " بإنشاء بيوت للأطفال يتعلمون فيها القراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب واستخدام الألعاب.

مرجع سابق، ص 52 - 51 )

**● أهداف الألعاب التربوية ووظيفتها :**

الألعاب التعليمية أداة تعلم: وفيها يتعرف التلميذ على الأدوات التي تستخدم لمعرفة قواعد اللعبة وأنظمتها، وأيضاً التعرف على بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء وباقي التلاميذ الذين لهم علاقة بتلك اللعبة.

**2 .** تنمية الجوانب المعرفية: بمعنى أنَّ اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرف عند التلميذ، وذلك من خلال القواعد وأنظمتها، التلميذ الذي يمارس اللعبة لا بد من أنَّ يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار لكي يلعبها بنجاح.

**3 .** تنمية الجوانب الاجتماعية: حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع افراد المجموعة، إذ تعود الألعاب كيفية الاتصال والتواصل مع الآخرين، لذلك فإنَّ الألعاب التعليمية تنمي مهارة العمل الجماعي، كما تنمي الناحية الانفعالية و إبعاده عن الانفعال الشديد، مثل تقبل الفشل أو الخسارة .

**4 .** تنمية التفكير الإبداعي: ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على التفكير فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

5. إتاحة الفرصة أمام التلميذ للتعرف على قدراته الطبيعية: إنَّ الألعاب التعليمية تعطي الحرية المطلقة للتلميذ بأن يختار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه، وبالتالي فإنَّه عندما يمارس اللعبة فإنَّه يتعرف إلى مهاراته وقدراته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي. ( الحيلة، 2007 م، ص 20 )

- وظائف الألعاب التعليمية: ومن أهم وظائف الألعاب التعليمية هي:
  - تعد أداة تربوية تساعد في التفاعل مع عناصر البيئة ومكوناته.
  - وسيلة اجتماعية تعلم التلميذ قواعد السلوك وأساليب التواصل، وتمثل القيم الاجتماعية.
  - وسيلة مهمة في اكتشاف شخصية التلميذ، وما يعانيه من اضطرابات نفسية وعقلية وحركية.
  - تمثل أداة تواصل بين التلاميذ بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية بينهم. (العناني ، 2002، ص22)

○ أهمية الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري.

1. تعمل الالعب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الابداعية لدى التلاميذ.
2. تشكل تواصل متبادل بين تلميذ داخل الصف.
3. تعمل الالعب على كسر الفروق الفردية بين التلاميذ فينظم التعلم وفقا لقدراتهم .
4. تحسن الموهبة الابداعية لدى التلاميذ في الصف.
5. تنمية الجوانب المعرفية النواحي الاجتماعية والوجدانية.
6. تخليص التلاميذ من توترهم النفسي وحل مشكلاتهم.
7. تنمية القدرة التعبيرية والتفكير الإبداعي والابتكاري لدى التلاميذ.
8. اكتشاف مشاعر التلاميذ واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم.
9. لها دور هام في تنمية مهارات وقدرات التلميذ على القراءة والكتابة، كما تساعد على تنمية بناء الشخصية.
10. تساعد في معرفة للأشياء من حوله وتنمية الحس الابتكاري لديه.
11. تعمل على تحريك حواس التلميذ، لغته وعقله وتفكيره، فعن طريقها يكتسب القدرات الصعبة والمهارات العالية.
12. الألعاب التعليمية تمكن التلميذ من الفهم وليس الحفظ، وترسيخ المعلومة في ذهنه مما يجعله سريع البديهة في تذكر المعلومة، ومع الوقت يستحيل نسيانها، مما يجعله يستمتع بعملية التعلم دون ملل في الفصل. ( العناني، 2002، ص22)

○ استراتيجيات الألعاب التعليمية :

توفر الالعب التعليمية أنشطة متنوعة لكي ينمو التلميذ من جميع النواحي الجسمية ، والعقلية واللغوية ، والحركية ، والاجتماعية ، والانفعالية ، فنمو تعلم التلميذ يزداد بزيادة عدد الألعاب التي يمكن أن يوفرها فكل لعبة يمكن أن توفر له خبرة تعليمية أو مهارة معينة لانها تتضمن محتوى معين وبعض المفاهيم والحقائق والمبادئ وقواعد تؤدي بالتلاميذ إلى الابداع .



○ خطوات استراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية التفكير .

- تحليل المناهج التعليمي والتعرف إلى الألعاب والأنشطة التربوية والتعليمية التي يمكن توظيفها في المناهج وذلك من أجل الإضافة أو إثراء الخبرات التعليمية .

- تنظيم الألعاب التعليمية والتربوية والأنشطة في جدول خاص ضمن خطة المعلم السنوية أو الفصلية تدوين ما تم إنجازه .

- تحديد مستوى المتعلمين وذلك بإجراء تحديد المستوى قبلي لهم لمعرفة المفاهيم والمهارات والحقائق والقواعد التي يلمون بها قبل القيام بالأنشطة أو الألعاب التعليمية فإذا كان التلاميذ ملمين بالألعاب المتضمنة ضمن منهجهم فلا حاجة لإجرائها ولا بد من البحث عن ألعاب أخرى جديدة، وإذا لم تنجح في توظيف تلك الألعاب فهذا دليل على حاجتهم للقيام بالأنشطة والألعاب التعليمية والتربوية جديدة، أو التي يتضمنها المنهج لديهم .

- إجراء الألعاب والأنشطة بشكل مستمر حسب الخطة التعليمية أو الدراسية مع إشراف المعلمين المستمر على تنفيذها.

- إجراء التقويم الختامي لكل نشاط تعليمي وعدم السماح للتلميذ للانتقال إلى نوع آخر جديد إلا بعد التأكد من إلمامه بالنشاط السابق وتحقيق الهدف منه .

○ التفكير الابتكاري :

ويتمثل في إيجاد حل أصيل وجديد لمشكلة علمية أو عملية أو فنية أو اجتماعية، ويقصد بالحل الأصيل، الحل الذي لم يسبق صاحبه فيه أحد من أقرانه ومن المشكلات ما يتطلب إيجاد شيء جديد أو أداة جديدة مادية أو معنوية فالابتكار هدفه إيجاد أشياء أو علاقات جديدة لم تكن موجودة من قبل إذ يمكن تنمية الابتكار لذا التلميذ بطريق علمية وادوات بسيطة وتعليمية ،وهذا ما أكدته الدراسات والأبحاث التي أجريت بجامعة شيكاغو الأمريكية والتي توصلت إلى

أن التلميذ تكون لديه القدرة على التعبير عن احتياجاته ومطالبته من خلال ممارسة بعض الألعاب الفردية أو الجماعية التي يتعلم من خلالها النظام والتعاون الاجتماعي .

فالابتكار يشغل كيان التلميذ وتفكيره في السنوات التعليمية الأولى ، ويساعده على النجاح في حياته الدراسية والاجتماعية في فترة متقدمة، وهي أحد المفاتيح المهمة في تكوين شخصيته فينمو بطريقة طبيعية، فلا يصاب بالانطواء والتوتر النفسي، لذا يجب إتاحة الحرية الكاملة للتلاميذ لكي يكتشفوا موهبهم الإبداعية والابتكارية دون الاعتماد علي الآخرين . (عبد المجيد،2005، ص 62-67)

○ العوامل التي تؤثر في نمو القدرة الابتكارية:

هناك تأثير للعوامل البيئية على نمو القدرة الابتكارية، فقد وجد أنّ التلميذ الذي يذهب إلى إحدى المؤسسات التعليمية التي تسبق التحاقه بالمدرسة يمتلك قدرة ابتكارية أعلى من زميله الذي لا يذهب إليها، على اعتبار أنّ تلك المؤسسات التربوية تمثل بيئة أكثر غني من الناحية التعليمية عن البيئة المنزلية للتلميذ، وهناك دراسات أوضحت أنّ البيئة المثبّطة عقلياً للطفل تؤدي إلى انخفاض قدرته الابتكارية، فحرمان التلميذ من الاتصال الطبيعي بالآخرين يخفض القدرة الابتكارية، ومن الآثار الإيجابية على نمو القدرة الابتكارية لدى الطفل مقدار الساعات التي يقضيها التلميذ في بيئة سليمة وتوفير له، فرص اللعب البنائي فالعوامل البيئية تؤثر على نمو القدرة الابتكارية والإبداعية، وتؤثر على توظيفتها كما تحدد الوجهة التي يتخذها إبداع التلميذ، فإمّا أن يتجه نحو الخلق والإبداع والابتكار في العلم والتحصيل والأعمال الإيجابية النافعة، وأمّا أن يتجه نحو الإبداع في المجال السلبي.(الانحراف).

(زحلق؛ ابوحجر،2010،ص 50)

○ **فالتفكير الابتكار:**

- يحتاج إلى صياغة جيدة أي واثارة أسئلة جديدة. ويواجه التلميذ أنشطة جديدة لم يواجهها من قبل ويدرك علاقات لم يدركها من قبل كما يحتاج إلى فترة استعداد والى مدة زمنية لكي يتحقق من صحة الفروض ويعتمد على قدرات التعرف والتذكر والاستدلال والتفكير التقاربي للوصول الى الابتكاري.

(راشد،2010،ص4)

○ **البرامج التدريبية المناسبة لتنمية الابتكار:**

يرى ترستر (1988م) **Trister** أن البرامج التدريبية تأتي وفقاً للمناهج في المرحلة التعليمية الاولى اذ يجب أن تبني على أساس الفلسفة والنظرية الداعمة، وتتضمن أهداف واضحة ومحددة ومراعاة البيئة الفيزيائية ، اذ يكون دور المعلم التخطيط للبرنامج اليومي ، وأن يركز المنهج على مجالات الاهتمامات، موضحاً بالتفصيل كيف وماذا يتعلم التلميذ ودور المعلم في كيفية استخدام مراكز الاهتمامات الداخلية والخارجية بما يخدم جوانب النمو المعرفي والاجتماعي، والانفعالي، او الجسمي، والعقلي، واللغوي، لدي التلاميذ لذا يجب أن يتوافر للمعلمين الإرشاد والدعم كي يبدعوا في عملهم لتنمية قدرات التلاميذ على التفكير الإبداع والابتكاري لديهم . ( عبد المجيد،مرجع سابق ، ص 90 - 89 )

**2. المنهج والإجراءات**

- **منهج الدراسة :** ويعرف المنهج الوصفي بأنه المنهج الذي يهتم بتحديد الظروف والعلاقات التي توجد بين الوقائع والحقائق والممارسات الشائعة.

( مرسى، 1993 م، ص 270 )

- **عينة الدراسة :** وتحددت عينة الدراسة من المعلمين الصف الاول المتواجدين بمدارس التعليم الاساسي بمصراتة المركز (منطقة ذات الرمال) وكان عددهم(200) معلم تم اختيارهم بصورة عشوائية من مجتمع الدراسة .

- **أداة الدراسة :** من أجل تحقيق هدف الدراسة قامت الباحثة ببناء الأداة وهي الاستبانة وذلك لأنها تعد من الأدوات المهمة في مثل هذه الدراسات فمن خلالها يمكن الحصول على أكبر قدر من المعلومات، وذلك بتوجيه سؤال مفتوح لبعض المعلمين الذين سوف يتم التطبيق عليهم للحصول على بعض الفقرات من خلال إجاباتهم، أيضاً مراجعة البحوث والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة وما احتوته المراجع والمصادر المتوفرة. وبذلك تم تصميم استبانة بلغ عدد فقراتها (54) فقرة .

- **صدق الأداة:** يقصد بصدق الاستبانة أن يقيس الاستبانة ما وضعت لقياسه، وقد تم التأكد من صدق الاستبانة من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في المجال التربوي والنفسي حيث طلب منهم بيان صحة صياغة فقرات الأداة، وملائمتها لما وضع من اجلة، وقد تم إجراء بعض التعديلات على عدة فقرات من حيث الصياغة أصبحت الاستبانة بصورتها النهائية تتكون من (54) فقرة، وبذلك أصبحت الأداة تتصف بصفة الصدق الظاهري.

جدول 01 درجات مقياس ليكرت

الاستجابة	أوافق	إلى حد ما	لا أوافق
الدرجة	3	2	1

- إذا تم استخدام مقياس ليكرت لقياس الاستجابات.

- **ثبات الأداة** : يقصد بثبات الاستبانة أن يعطي نفس النتيجة لو تم إعادة توزيعه أكثر من مرة تحت نفس الظروف والشروط، أو بعبارة أخرى أن ثبات الاستبانة يعني الاستقرار في نتائجه وعدم تغييرها بشكل كبير فيما لو تم إعادة توزيعها على أفراد العينة عدة مرات خلال فترات زمنية معينة.

وقد تم التحقق من ثبات الاستبانة من خلال تطبيق الأداة على عينة استطلاعية مكونة من (30) معلم، وبعد تجميع الاستبانة وترجمتها إلى درجات، وطبقاً لطريقة معامل ألفا كرو نباخ لقياس ثبات الاستبانة، كانت النتيجة كما هي مبينة في الجدول التالي:

الجدول 02 يوضح نتائج اختبار ألفا كرو نباخ لقياس ثبات الاستبيان.

م	الفقرات	المعامل نباخ كرو
	جميع	0.82

فقرات الاستبيان

يتضح من النتائج الموضحة في الجدول ( 2 ) أن قيمة معامل ألفا لجميع فقرات الاستبانة كانت ( 0.82 ) ، وهذا يعني أن معامل الثبات مرتفع، وتكون الاستبانة في صورته النهائية.

- **التطبيق النهائي للأداة** : تم توزيع الاستبانة بصورتها النهائية على أفراد العينة البالغ عددهم (200) معلم، وقد اعتمدت الباحثة في توزيع الاستبانة على

الطريقة المباشرة حيث أشرفت على التطبيق وتوضيح أهداف الاستبانة وطريقة الإجابة عليها، كما طلب من أفراد العينة الإجابة بكل مصداقية وموضوعية عن فقرات الاستبانة.

- **الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة**: قامت الباحثة بتفريغ وتحليل الاستبيان من خلال برنامج التحليل الإحصائي (spss) وسوف يتم استخدام الاختبارات الإحصائية اللامعلمية، وذلك بسبب أن مقياس ليكرت هو مقياس ترتيبي وقد تم استخدام الأدوات الإحصائية التالية:

1. **الوسط الحسابي المرجح (Mean)** لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات مفردات عينة الدراسة عن كل فقرة، وتم اعتماد المتوسط الحسابي المرجح في هذه الدراسة كمعيار لقياس الدرجة المتحصل عليها وتقييمها والمتعلقة بإجابات أفراد العينة، وذلك من خلال ترتيب العبارات وفقاً لأعلى متوسط حسابي.

2. **الانحراف المعياري (Standard Deviation)** للتعرف على مدى انحراف استجابات مفردات عينة الدراسة لكل فقرة من متغيرات الدراسة عن متوسطها الحسابي، ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في استجابات مفردات عينة الدراسة لكل فقرة من فقرات متغيرات الدراسة، فكلما اقتربت قيمتها من الصفر تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها.

3. **اختبار ألفا كرو نباخ (Cronbach's Alpha)** لمعرفة ثبات فقرات الاستبيان.

4. **الانحراف المعياري والوزن المئوي.**

### 3. عرض النتائج وتفسيرها :

من أجل الإجابة عن سؤال الدراسة والتحقق من هدفها قامت الباحثة بالآتي: اختيار متوسط درجة الإجابة والذي يساوي (2) ، وهي درجة الحياد. حسب مقياس ليكرت المستخدم متوسط درجة الإجابة لا يساوي (2) إذا كانت (Sig(P- value) أكبر من مستوى الدلالة ( حسب نتائج برنامج spss ) فإنه لا يمكن رفض الفرضية الصفرية ويكون في هذه الحالة متوسط آراء أفراد العينة حول الظاهرة موضع الدراسة لا يختلف جوهرياً عن درجة الحياد وهي (2) ،

أما إذا كانت (sig( p-value) أقل من مستوى الدلالة فيتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة القائلة بأن متوسط آراء أفراد العينة يختلف جوهرياً عن درجة الحياد ، ويوضح الجدول التالي نتائج التحليلات الإحصائية .

جدول 03 يوضح الوسط المرجح والوزن المؤي والانحراف المعياري لكل فقرة من فقرات الاستبانة:

الرقم	الفقرات	الوسط المرجح	الوزن المؤي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	تساعد على التفكير في الاتجاه الصحيح	2.77	58.67	.43986	14
2	تنمي القدرات المعرفية لدى التلاميذ	2.90	61.5	31955	1
3	تنمي الادراك لدى التلاميذ	2.86	60.67	36433	4
4	تعمل على التعود على النظام والانضباط داخل الفصل	2.56	54.33	51317	30
5	تخلق نوعاً من التجدد الروحي والوجداني	2.64	56	54230	25
6	تغرس في التلاميذ روح التعاون فيما بينهم	2.84	60.17	36570	6
7	تساعد على اكتشاف كل ما هو جديد	2.78	58.83	44913	11
8	تساعد على استقبال المعلومات بشكل جيد	2.77	85.83	43486	13
9	تساعد على التعلم بطريقة أسهل	2.76	58.5	47903	15
10	تساعد على تطوير مهاراتهم الحسية لديهم	2.75	58.33	44928	16
11	تساعد في عملية التعلم الذاتي	2.70	57.33	50569	20
12	تنمي القدرة على التواصل والاتصال	2.71	57.5	46968	19
13	تنمي مواهب التلاميذ وتصلف مهاراتهم الإبداعية	2.74	58	49140	17
14	تساعد على زيادة الثقة بالنفس	2.67	56.67	51765	23
15	تساعد على تقبل الواقع والتعايش معه	1.22	36.5	46102	37
16	تعمل على ترتيب الأفكار لدى التلاميذ	2.68	56.83	54483	22
17	تنمي قدرات التلاميذ القرائية	2.45	51.67	67561	35
18	تنمي مواهب التلاميذ التي يحبونها	2.82	59.83	45590	7
19	تنمي قدرة التلاميذ على تحليل المعلومة	2.70	57.67	52114	20
20	تنمي القدرة على التركيز والانتباه	2.82	59.83	40029	7
21	تنمي القدرة على التفسير الشفوي	2.48	52.5	62805	34
22	تنمي القدرة على الرسم بالأقلام	2.51	53.33	66488	32
23	تنمي القدرة على سلوك اجتماعي ناجح	2.69.	57.16	47994	21

17	50729	58	2.74	تنمي القدرة على إقامة صداقات مع زملائهم	24
38	53271	39.5	1.33	تنمي القدرة على حل المشكلات بطرق إبداعية	25
5	37961	60.33	2.85	تساعد في التواصل مع المعلمين وتعزيز قدراتهم	26
18	47890	57.83	2.73	تنمي القدرات الحركية لدى التلاميذ وتجعل لديهم أفكار جديدة	27
2	34765	61	2.88	تخلق روح العمل الجماعية لدى التلاميذ	28
17	52270	58	2.74	تشعر التلاميذ بثقة في التعلم أفضل من القلم والخطاط	29
16	53030	58.33	2.75	تمكن التلاميذ من الفهم والتطبيق وليس الحفظ	30
24	60494	57	2.66	ترسخ المعلومة في ذهن التلاميذ مما يجعلهم سريعين البديهة في تذكر المعلومة	31
22	49922	56.83	2.68	تعتبر وسيلة من وسائل اكتساب السلوك الجيد وتطويره	32
19	51790	57.5	2.71	تساعد في تحرير التلاميذ من التوتر	33
18	52971	57.5	2.72	تساعد التلاميذ في تنمية مهارته العقلية	34
18	51451	57.5	2.72	تساهم في تكوين شخصية التلاميذ لانها تعمل على تنمية الحس الإبداعي لديهم	35
3	35617	60.83	2.87	تعمل على تحريك وتوظيف حواس التلاميذ	36
9	41274	62.5	2.81	تنمي الجانب التفكيرى لدى الطفل	37
27	57800	55	2.61	تعمل على تنمية الاستقلالية في التفكير	38
31	61274	54.17	2.55	تكون لذي التلاميذ حصيلة من المفردات المتقدمة بالنسبة لعمره	39
33	57551	53.17	2.51	تمكن من سرعة إتقان المعلومات المتعلقة بالحقائق	40
36	64784	51.5	2.41	تساعده على فهم المفاهيم المعقدة وتحليلها	41
9	43154	59.5	2.81	تسهم في سرعة الإدراك والاستيعاب لدى الأطفال	42
8	40664	59.67	2.81	تنمي الرغبة لدى الأطفال في التقصي والاكتشاف	43
14	43986	58.67	2.77	تعمل على تنمية ومرونة التفكير	44
26	56244	55.5	2.62	تساعد على تنمية سرعة البديهة وتعدد الأفكار	45
28	52342	55	2.59	تنمي قدرات التلاميذ على الاستقلالية في العمل والتفكير	46
30	59882	54.33	2.56	تنمي القدرة على التوافق الانفعالي لدى التلاميذ	47
18	48267	57.67	2.72	تنمي القدرة على الابتكار والتجديد	48
12	44774	59	2.78	تنمي لدى التلاميذ تكوين علاقات اجتماعية إيجابية	49
15	47903	58.5	2.76	تنمي القدرة على التعبير عن أنفسهم	50

29	65998	54.67	2.58	تركز على التعلم الفردي للتلاميذ	51
9	41274	59.5	2.81	تتيح الفرصة لتطبيق ما تم تعلمه	52
10	43715	59.33	2.80	تنمي القدرة على المرونة مع الاقران	53
3	33315	60.83	2.87	تعمل على تنمية الثقة بالنفس	54

**4. تفسير النتائج:** لما كان المقياس المتدرج المعتمد في الاستبانة ثلاثياً، فقد اعتمدت الباحثة على الوسط المرجح (2) كنقطة فاصلة تحدد في ضوءها درجة الحياذ وتحقيق الفقرة، فالفقرة التي تساوي أو يزيد وسطها عن (2) تعتبر متحققة وما فوق، ويعني ذلك أن الألعاب التعليمية موجودة بالمؤسسات التعليمية وفعالة وتلعب دوراً هاماً ومؤكداً في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ الصف الاول من مرحلة التعليم الاساسي، وما يقل عنها تعتبر غير محققة، ويقصد بها أن الألعاب غير فعالة ولا تساعد على تنمية فاعلية مهارات التلميذ وتطويرها، ومساعدتهم على التفكير الابتكاري، وعليه ووفقاً للتحليل الإحصائي جاءت معظم فقرات الاستبانة متحققة. إذ حصلت أعلى فقرة وهي (تنمي القدرة المعرفية لدى التلاميذ) على وسط مرجح ( 2.90 ) ووزن مؤوي (61.5) وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية تلعب دوراً هاماً في تنمية القدرة المعرفية لدي التلاميذ، وتنمي الإدراك لديهم، والقدرة على التركيز والانتباه، والقدرة على التعبير بالرسم وتخلق نوعاً من التجديد الروحي والوجداني، كما أنها تغرس فيهم العمل ضمن فرق اي بالتعاون فيما بينهم وتعمل على تعودهم على النظام والانضباط داخل الفصل، وتساعد على اكتشاف ما هو جديد من المعرفة، وعلى التعلم بطريقة أسهل، كما تنمي مواهب التلاميذ التي يحونها، وتساعدهم على التواصل مع المعلمين، وتعمل على ترتيب الأفكار وتساعد على تطوير المهارات الحسية لديهم، وعلى التعلم بطريقة ذاتية، كما أنها تنمي الرغبة لدى التلاميذ في التقصي والاكتشاف، وتعمل على تحريك حواس، وتساعد على تنمية سرعة البديهة وتعدد الأفكار والتفكير في الاتجاه الصحيح، وتنمي قدره على الاستقلالية في العمل والتفكير والقدرة على التعبير عن النفس، كما أنها تنمي القدرة على المرونة مع الأقران، وعلى التوافق الانفعالي، كما تساعد على استقبال المعلومات بشكل جيد، وفهم المفاهيم المعقدة وتحليلها، وتعمل على تنمية ومرونة التفكير، وتنمي قدرات التلاميذ القرائية، كما أنها تنمي القدرة على التقاط الأشياء وجمعها بعناية، والقدرة على إقامة صداقات مع زملائه، وتساعد في تنمية مهاراته العقلية وتحرير من التوتر، وتمكن التلميذ من الفهم والتطبيق وليس الحفظ، واثاحه الفرصة لتطبيق ما تم تعلمه، وازدياد ثقة بنفسه، وتنمي القدرة على سلوك اجتماعي ناجح، والقدرة على التفسير والتعبير الشفوي، كما انها تكون لدى التلميذ في الصفوف الاول حصيلة من المفردات المتقدمة بنسبة لعمره، وتمكن من سرعة اتقان المعلومات المتعلقة بالحقائق، وتسهم في سرعة الادراك والاستيعاب، وجميع ذلك جاء متفقاً مع نتائج الدراسات السابقة منها دراسة فلاتة (200) العامري (2008) ودراسة زكري (2016). كما - - كما حصلت أقل فقرة وهي (تنمي القدرة على حل المشكلات بطرق إبداعية) على وسط مرجح (1.33) ووزن مؤوي (5.39)، والفقرة (تساعد على تقبل الواقع والتعايش معه) على وسط مرجح (1.22) ووزن مؤوي (5.36) إذ جاءت استجابات العينة غير متحققة، ويرجع ذلك الى ان الالعاب التعليمية في بعض الاحيان لا تتمكن من خلالها من تطوير قدرات التلميذ إلى ان يصل به إلى امكانيات عالية جداً حتى يتمكن من التغلب على جميع المشكلات المعرفية المختلفة بطريقة مبتكرة وابداعية، وكذلك هذه الالعاب لا تساعد التلاميذ علي تقبل الواقع لا نها تطور من امكانياتهم بحيث يصبح الواقع أي البيئة التعليمية التقليدية داخل الفصول في كثير من الاحيان بيئة غير ملائمة لهم فلا ينسجمون معها او يتقبلونها لكونها بيئات فقيرة تقليدية لا تعمل على اكتساب المعرفة بطريقة مبتكرة تتناسب مع المرحلة العمرية للتلاميذ في الفصول الاولى من مرحلة التعليم الاساسي، كما توصلت الدراسة إلى ان رغم أهمية الالعاب التعليمية ضمن البيئة التعليمية الصفية الا انها تعد غير متوفرة في بعض المدارس والفصول الدراسية، وعدم اعتماد المعلمين عليها رغم تأكيدهم على اهميتها ودورها في تنمية العملية التعليمية.

- التوصيات: وفي ضوء نتائج الدراسة توصلت إلى بعض التوصيات منها :
- الاعتماد على الألعاب التعليمية في افضل الاستراتيجيات التي تعمل على تدريب التلاميذ وتنمي مهاراتهم وقابليتهم للتعلم بالتدريب المدمج والتعاوني والذاتي.
- عقد دورات تدريبية للمعلمين لضرورة تفعيلهم في مجال تطبيق الألعاب التعليمية والتربوية، والقيام بورش عمل وعقد ندوات إرشادية حول كيفية توظيف الألعاب التعليمية في السنوات الأولى من مرحلة التعليم الأساسي، وعقد لقاءات مشتركة بين المعلمين ومدراءهم لتبادل الآراء ووجهات النظر حول الوسائل التربوية والتعليمية وما يناسب منها مع المرحلة العمرية للتلميذ.
- إعادة النظر في برامج التعليم التقليدية وطرق التدريس واستخدام استراتيجيات فعالة تساهم في تنمية التفكير الابتكاري والابداعي .
- إعطاء المعلمين مساحة أكبر لاستخدام الألعاب التعليمية والتركيز عليها كأداة فعالة لتنمية المهارات والقدرات لدى التلاميذ، والاهتمام بتوفير الأدوات والاجهزة الالكترونية والبرمجيات التعليمية في المؤسسات التعليمية نظراً لفاعليتها في عملية تعلم وتنمية قدرات التلاميذ وتوسيع مداركهم وافاقهم.

#### 6. قائمة المراجع

- أحمد، رحمة محمد (2010) التفكير الإبداعي عند الأطفال، ط 1، عمان: دار البداية للنشر والتوزيع.
- الحيلة، محمد محمود (2002) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الحيلة، محمد محمود (2007) الألعاب التربوية والتقنيات انتاجها، ط 2، عمان: دار المسيرة للنشر.
- خضر، نجوى بدر (2011) اثر برنامج قائم على بعض الانشطة والالعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي دراسة تجريبية للأطفال ، مجلة جامعة دمشق ، المجلد 27 .
- راشد، علي (2010) تنمية الابداع والخيال العلمي لدي اطفال الروضة ومرحلتى الابتدائية والاعدادية، ط1، الاردن: دار ديونو للنشر والتوزيع عمان.
- زحلق، مها؛ أبو فجر، غسان ( 2010 ) الإبداع وتنمية القدرات، منشورات جامعة دمشق.
- زكري، نرجس؛ شهرزاد نوار (2016) نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى الاطفال ، الجزائر: مجلة العلوم الإنسانية ، جامعة قاصدي مرباح.
- طافش ، محمود ( 2019 ) دور اللعب في تنمية التفكير لدى الاطفال، سحبت من <http://annajah. / Arabic/show.article.html?id=461>
- عامر، طارق عبد الزروق ( 2007 ) التفوق والموهبة والإبداع والابتكار، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية.
- العامري ، عامرة خليل(2008) اثر الالعاب على قدرات التفكير الابتكاري ، كلية التربية ، الجامعة المستنصرية .
- عبد الفتاح، إسماعيل (2003)الابتكار وتنميته لدى الأطفال ، ط1، القاهرة : مكتبة الدار العربية للكتاب .

- عبد الحميد ، جابر (1981) علم النفس التربوي، القاهرة : دار النهضة العربية.
- عبد المجيد، جميل طارق(2005) الأنشطة الإبداعية للأطفال ، ط 1 ، عمان: دار صفاء للنشر .
- العناني ، حنان (2002) فوائد الالعاب التربوية سحبت من

<https://www.buhoth.com.full-article-1...> 19/9/2019

- غالب ، فؤاد عبده مقبل (2007) فعالية استخدام برنامج اللعب في تنمية التفكير الابتكاري ، رسالة ماجستير تربوية ، جامعة صنعاء .
- فلاته ،رقية بنت حسن( 2001) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلميذ الصف الرابع بالعاصمة المقدسة، ماجستير كلية التربية ، جامعة ام القري
- محمد ، حسين عبد العاطي (2009) فعالية برنامج مقترح بالألعاب لتنمية مفهوم الذات لذي الاطفال، القاهرة : المؤتمر العلمي الدولي الرابع لكلية التربية الرياضية جامعة أسيوط ، مج 1.
- مرسي، محمد منير(1993) مناهج البحث التربوي، ط1 ،عالم الكتب والنشر والتوزيع.
- مصطفى، فهميم محمد (2001) الطفل ومهارات التفكير في المدرسة الابتدائية رؤية مستقبلية للتعليم في الوطن العربي، القاهرة: دار الفكر العربي.
- الهويدي، زيد (2007) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير،الإمارات العربية المتحدة : دار الكتاب الجامعي، ط 2 ، العين.

- [www.bitstream<https://\dspace.cuniv-ouarjla.bz](https://www.bitstream.dspace.cuniv-ouarjla.bz)10:23 / 2019-8