



اللعب وتأثيره على السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية تلمسان.

Playing and its affects on the innovative traits of primary school pupils In tlemcen.

مسعد محمد¹، عمومن رمضان²

1 - جامعة عمار ثليجي الأغواط، مخبر الصحة

النفسية. mohammed_messaad@yahoo.fr

2- جامعة عمار ثليجي الأغواط، مخبر الصحة النفسية.

r.amoumen@lagh-univ.dz

تاريخ القبول: 2021/09/26

تاريخ الاستلام: 2020/05/07

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى معرفة تأثير مضامين الألعاب التربوية في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث أجريت الدراسة على عينة مكونة من (15) تلميذ وتلميذة بابتدائية عدل الجديدة بولاية تلمسان، والكشف عن طبيعة التأثير ونوع ومحتوى اللعبة والسمة الابتكارية المستهدفة المتمثلة في الطلاقة والمرونة والأصالة والحساسية للمشكلات لدى التلاميذ، وبتطبيق المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وباستخدام برنامج تدريبي للألعاب التربوية ومقياس السمات الابتكارية، لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. حيث توصلت الدراسة إلى ما يلي: ميل التلاميذ إلى حب الاستكشاف وزيادة الدافعية للتعلم وزيادة الثقة بالنفس، والتكيف مع الوضعيات الجديدة، والقدرة

على حل المشكلات واكتشاف طرق بديلة. تتمثل في المرونة وعدم الاضطراب أمام المشكلات وكسر الروتين، والخروج عن المألوف عن طريق التخلص من الضغوطات، وإيجاد فضاء للتعبير عن النفس، واستثارة الوظائف التنفيذية للدماغ.

الكلمات الدالة:

مضامين اللعب - اللعب التربوي - السمات الابتكارية - تلاميذ المرحلة

الابتدائية.

Abstract:

Study Aims To Know The Effect Of The Educational Games Contents On Developing The Innovative Traits Of Primary Pupils, The Fore A Study Was Conducted On A Sample Consisting Of (15) Pupils, In The New Primary School In Tlemcen AADL. And To Highlight The Nature Of The Impact Type And Content Of The Game And The Target Innovative Traits Which Is In Originality And Sensivity To Pupils' Problems By Applying The One Group Experimental Approach And Using A Training Program For Educational Games, And A Scale Of Innovative Traits For Primary School Pupils. As The Study Found The Following: The Pupils' Tendency To Love Exploration, Increase Motivation To Learn, Increase Self-Confidence, Adapt To New Situations, And The Ability To Solve Problems And Discover Alternative Methods. It Is Represented In Flexibility, And Not Being Disturbed In Front Of Problems And Breaking The Routine, Departing From The Ordinary By Eliminating Pressures, Creating A Space For Self-Expression, And Stimulating The Executive Functions Of The Brain.

Key Words:

Playing Contents-Educational Playing-Innovative Traits-Primary School Pupils.

1 - مقدمة:

تعد دراسة السمات الابتكارية أساسية في الوسط التربوي، وعلى الرغم من تعدد النظريات والاتجاهات التي حاولت تفسير الابتكار على أسس علمية وعملية، حيث تبقى السمات الابتكارية قدرة عقلية متميزة في السلوك الذي يحدد شخصية التلميذ ويعتبر اللعب احد البرامج والاستراتيجيات التي يستخدمها واضعي البرامج والمناهج التربوية لإنماء شخصية التلميذ من مختلف جوانبها، ولاسيما في المرحلة الابتدائية حيث يؤدي إلى استغلال النمو المعرفي لما يتميز به التلميذ من إمكانيات كالقدرة على الابتكار، الخيال والتفكير وتذهب في هذا الاتجاه نظريات النمو المعرفي على أن اللعب في مرحلة الطفولة عموماً هو السبيل الأول والأنجح للولوج إلى عالم الطفل الخاص والتأثير عليه نظراً للمرونة التي يتسم بها في هذه المرحلة، فاللعب يستثير حواس الطفل ومجالاته النفسي ويعمل على نمو شخصيته من كل الجوانب الجسمية والمعرفية والنفسية الوجدانية والاجتماعية والحركية كما يكتسب عن طريقه المفاهيم العلمية والرياضية وقدراته الابتكارية (جابر، 2003، ص: 65)، ويعمل على تنمية السمات الابتكارية من خلال الأنشطة اللاصفية التي يقوم بها من ألعاب فنية وتمثيلية وخيالية وحركية معبراً عن عالمه الداخلي وميولاته الابتكارية (رحمة محمد احمد، 2010، ص: 26). فالتلميذ أثناء قيامه باللعب تظهر لديه السمات الابتكارية والخيال والمرونة والطلاقة وحساسيته للمشكلات (Krasnr et pepler, 1980).

وتماشياً مع الحركة السريعة للمجتمع والتقدم التكنولوجي، فإن توجيه الاهتمام إلى دراسة ظاهرة الابتكار لدى التلاميذ ضرورة تملئها التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية. وقد ذكر "ج Guilford" أن الدراسات في مجال الابتكار من شأنها المساعدة في التعرف على المبتكرين، الذين ينبغي إحاطتهم بالرعاية والتشجيع وخاصة في المراحل المبكرة من حياتهم (ج Guilford، 1950، ص: 444).

وتعتبر السمات الابتكارية من أهم الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات إلى تحقيقها وتوفير كل الوسائل والتجهيزات والإمكانات اللازمة لرعايتها، ومن

بينها توفير المدارس الابتدائية تكون مجهزة بكل الوسائل اللازمة لإبراز ابتكارات التلاميذ. ويذكر تورانس Torrance (1965) بأن قدرات التفكير الإبتكاري تتزايد من سن ثلاث سنوات إلى خمس سنوات كما أكد أيضا على أن الإبتكار ينمو أسرع من الذكاء خلال فترة الطفولة المبكرة، وذلك لأن الأطفال تنقصهم الذخيرة اللغوية الكافية، فيجدون أنفسهم مضطرين إلى أن يتعلموا بواسطة التخمين والاستكشاف والتجريب (تورانس، 1964، ص:72). وتذكر أمال صادق (1991) أن الإبداع هو أكثر القدرات الإنسانية حاجة إلى بيئة مدعمة، وأن مثل هذه البيئة لا بد وأن تسعى للتخلص من العوامل التي تعيق الإبداع الإنساني، وتعمل على تهيئة الفرص لتنشيط العوامل الميسرة للإبداع (عويس، 1980، ص:45) ودراسة "نرجس زكري وشهرزاد نور" في نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الإبتكاري لدي طفل الروضة أن اللعب له دور ايجابي في تنمية التفكير الإبتكاري وتأثيره على شخصية التلميذ. ويرى دي بونو (De Bono, 1990) بأن الإبتكار عملية يمكن تعلمها والتدرب عليها وأنها ليست موهبة موروثية، ويمكن أن ينمى كما تنمى أية مهارة من مهارات التفكير، بالمقابل يعرف (Stermberg, 2003) الإبتكار بأنه عملية تنطوي على شيء جديد يتميز بالجدة والفائدة.

وتوصلت العديد من الدراسات إلى أهمية تنمية القدرات الإبتكارية للعب في حياة الطفل وفي تطوير قدراته الإبتكارية ، حيث ذكرت دراسة (berrete et privette, 1990) التي استهدفت دراسة العلاقة بين لعب الأطفال و التفكير الإبتكارية على عينة مكونة من 184 طفل ، توصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال ذوي اللعب المرن أظهروا مرونة وأصالة أكثر من الأطفال ذوي اللعب الغير المرن ، و أن اللعب المرن له تأثير مباشر على التفكير الإبتكاري ، وتوصلت دراسة سلوت (2010) إلى ضرورة توظيف الألعاب التعليمية في تدريس الفصول الدراسي بشكل عام، تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التربوية في التدريس (ابوعكر 2009، ص:23). وذكرت دراسة الالوسي (1991) إلى وجود أثر ايجابي بعض الأنشطة والألعاب الإبتكارية في تنمية السلوك الإبتكاري لدى

تلاميذ المرحلة الابتدائية. وكذلك دراسة عبد الرحمن (1993) التي توصلت إلى أن اللعب بالألعاب التركيبية والتي تعتمد على الفك والتركيب ينمي القدرات الإبتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، بالإضافة إلى دراسة مكايي (2003) التي أكدت على الدور الذي يؤديه اللعب التمثيلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في النمو اللغوي (صوالحة، 2004، ص:142). وتوصلت دراسة (Dansky et Silverman, 1973) إلى أن نشاط اللعب له تأثير دال على طلاقة التداعي لدى الأطفال في سن ما قبل المدرسة كما توصلت دراسة "حنان الملاحة (1994) إلى وجود تأثير ايجابي للتدريب على برنامج للعب التخيلي على تنمية الأداء الإبتكاري لدى أطفال ما قبل المدرسة (صوالحة ، 2004 ، ص:28) ، وكذلك في دراسة عزوز (2008) في دراسته فاعلية الأنشطة المقترحة في تنمية قدرات التفكير الإبتكاري لدى أطفال الروضة إلى تشجيع التلاميذ على تنمية التفكير الإبتكاري وكذا دراسة "نرجس زكري وشهر زاد نور" سنة (2016) جامعة ورقلة حول نشاط اللعب وعلاقته بالتفكير الإبتكاري لدى عينة مكونة من 85 تلميذ وتلميذة حيث توصلت الدراسة إلى مساهمة اللعب في تنمية القدرات الإبتكارية لدى التلاميذ.

ونستنتج من الدراسات السابقة التي تم عرضها أهمية اللعب كنشاط موجه وغير موجه في حياة الطفل، وفي تنمية جوانب حياته المعرفية على وجه الخصوص.

من خلال ما تم عرضه من دراسات وأبحاث حول استخدام نشاط اللعب في العملية التعليمية والتربوية في المرحلة الابتدائية نطرح التساؤل التالي:
ما مدى تأثير اللعب على تنمية السمات الإبتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

2 - فرضية الدراسة:

للألعاب التربوية تأثير ايجابي على تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

3 - أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في ماهية نشاط اللعب لدى التلاميذ والسمات الابتكارية لديهم حيث يعتبر من العوامل الأساسية في تنمية وتطوير السمات الابتكارية لدى التلاميذ واكتشاف المواهب وتحسين المهارات المعرفية. توجيه المهتمين بالمجال التربوي في تبني الألعاب التربوية في إعداد البرامج والمناهج التعليمية.

-أهمية موضوع السمات الابتكارية الذي يحتل الصدارة في البحوث التربوية المعاصرة.

-الاستثمار في مهارات التفكير الابتكاري لتحقيق التقدم والتطور.

-أهمية أنشطة اللعب التربوي التي تنمي السمات الابتكارية.

4 -أهداف الدراسة:

-معرفة تأثير اللعب على السمات الابتكارية لدى تلاميذ الصف الثالث

ابتدائي

- معرفة نمو السمات الابتكارية وتأثرها بالوسائل التعليمية (الألعاب

التربوية نموذجا).

- التعرف على تأثير الألعاب التربوية في تنمية السمات الابتكارية (طلاقة،

مرونة، أصالة حساسية للمشكلات).

-الكشف عن طبيعة التأثير لنوع اللعبة والسمة الابتكارية المستهدفة.

-بناء برنامج قائم على الألعاب في تنمية السمات الابتكارية (أصالة، مرونة،

حساسية للمشكلات).

5 -مصطلحات الدراسة:

5- 1- **اللعب إجرائيا:** بأنه استجابة تلقائية وعضوية للتلميذ اتجاه الألعاب

والنشاطات الترفيهية التي نقدمها له، والتي تشعره بالاستمتاع والحيوية وتنمية

مواهبه وقدراته وخبراته ووسيلة للتعبير عن الذات، والكشف عن قدراته ومواهبه

وإمكاناته، وهو يعكس العمليات النفسية والعقلية الجيدة واستكشاف نفسه وعالمه الخاص به، وهو ما يستطيع التلاميذ تحقيقه بعد تطبيق البرنامج التدريبي المتمثل في لعبة المكعبات، ولعبة الزهور ثلاثية الأبعاد ولعبة المتاهة واختيار الكلمات.

كما يعرفه المنصوري (1990، ص:180): هو النشاط الذي يعمل على النمو العقلي للتلميذ ويعتمد على الحركة والتمثيل الرمزي الخيالي والتصور الذهني والرسم ويعتبر عملية أساسية لتنمية العقل والذكاء لدى التلاميذ.

5- 2- **اللعبة التربوي:** ويقصد به أسلوب التعلم باللعب باستغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ التعلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية ويتم بطريقة منظمة ومنطقية تهدف لتحقيق أغراض محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقا.

5- 3- **السمات الابتكارية:** هي صفة أو خاصية ثابتة نسبيا يتميز بها المبتكرون بصورة أعلى من العاديين مثل (المرونة، الطلاقة، الأصالة) عبادة: 1992، ص135) وتتشكل من مجموعة من العوامل الذاتية والموضوعية التي تمثل وحدة متكاملة والتي تعود إلى إنتاج جديد وأصيل ذي قيمة للفرد والمجتمع.

5- 4- **الطلاقة:**

هي قدرة التلميذ على إنتاج أكبر عدد من الأفكار والاستجابات في مدة زمنية محددة ويتم تنميتها لدى التلاميذ من خلال مجموعة من الأنشطة. كما يعرفها تورانس: بأنها القدرة على إعطاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات المناسبة إزاء مثير معين في. (touranceM1966M88) مدة زمنية محددة.

5- 5- **الأصالة:** هي قدرة التلميذ على خلق وإنتاج مجموعة من أفكار جديدة غير مستهلكة بالنسبة لأفكار أقرانه داخل الصف الدراسي وبالتالي لديه تفكير أصيل لا يكرر نفس أفكار أقرانه ويتم تنميتها من خلال مجموعة من الأنشطة من خلال مجموعة من الأنشطة متعلقة بالبرنامج الدراسي.

كما يعرفها جيلفورد: بأنها القدرة على إنتاج أفكار غير مألوفة وحل للمشكلات بطرق غير متوقعة وتتضمن الانفراد والتجديد في الأفكار (ابراهيم 1987:349).

5- 6 - المرونة: ويقصد بها قدرة التلميذ على الانتقال بين وضعيات إدراكية مختلفة ومتزامنة وفقا لما تمليه المتطلبات وتعتبر من الوظائف التنفيذية للدماغ ويستطيع التلميذ الخروج عن التصلب ويتكيف مع مواقف ووضعيات جديدة.

5- 7 - الحساسية للمشكلات: يقصد بها قدرة التلميذ على مدى إدراكه بان موقف معين ينطوي على عدد من مشكلات تتطلب حلول معينة، فالتلميذ الذي لديه سمة الحساسية للمشكلات يرى عدة مشكلات في موقف واحد ويدرك نواحي النقص وأوجه القصور فيها ولديه إدراك لا ما يراه أقرانه من عدة زوايا. ويعرفها نشواتي (1985): بأنها القدرة على إدراك مواطن الضعف أو النقص أو الفجوات في الموقف المثير.

5- 8 - المدرسة الابتدائية:

تعتبر المرحلة الأولى التي يدخل إليها التلاميذ للتعلّم، وهي مرحلة إلزامية، وتتكون عادةً من خمسة إلى ستة صفوف، حسب الدولة كما وتعتبر من أهم المراحل في حياة التلاميذ، لها أهمية كبيرة في تأسيس التلاميذ وهذه الأهمية، وفيها يبداون بتعلّم أصول القراءة والكتابة الصحيحة، وهي عملية تراكمية وبنائية، وكل العمليات الأكاديمية.

5- 9 - البرنامج: هو مجموعة من الإجراءات والخطوات المحددة والمنظمة من اجل تحقيق أهداف محددة. كما يعرفه (عبد الهادي 1999، ص:35) هو التصور الذي يضعه الباحث من اجل تحقيق بعض التغيرات والأهداف مستقبلا. 5- 10 - برنامج الألعاب التربوية: مجموعة من المواقف والإجراءات والتدريبات الصفية واللاصفية التي تؤدي إلى إكساب التلاميذ خبرات قائمة على أنشطة منظمة.

5- 11 برنامج الألعاب التربوية إجرائيا: ويقصد به مجموعة الألعاب المتمثلة في لعبة المتاهة لعبة الزهور الثلاثية، لعبة المكعبات، لعبة اختيار الكلمات، لعبة البيع والشراء وهي التي تضمنها البرنامج التدريبي وتتبع مدى تأثيرها على السمات الابتكارية لدى افراد العينة. كما تعتبر نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها.

6 -حدود الدراسة:

1 -مكان إجراء الدراسة: أجريت الدراسة بابتدائية عدل الجديدة ولاية تلمسان.

ب -مدة إجراء الدراسة: تم الشروع في تطبيق البرنامج ابتداء من شهر اكتوبر2019الى غاية شهر مارس من سنة 2020.

7 - المنهج المستخدم:

استخدم المنهج التجريبي في الدراسة، وهو المنهج الذي يتناسب مع طبيعة متغيرات الدراسة وأهدافها، حيث تم انتقاء العينة وتم تطبيق اختبار مقياس السمات الابتكارية كقياس قبلي ثم تطبيق برنامج الألعاب التربوية مع ضبط المتغيرات داخل غرفة الدراسة وهذا ما اشتمل عليه البرنامج المطبق.

12 - عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (15) تلميذ وتلميذة تم اختيارهم من المدرسة الابتدائية عدل الجديدة بولاية تلمسان السنة الثالثة ابتدائي حيث تكونت من (06) ذكور و(09) بنات تم اختيارهم بطريقة مقصودة، وذلك للاعتبارات التالية:

مستوى التكيف مع البيئة المدرسية مرتفع.

التحكم في المهارات الأكاديمية.

تقارب التجانس من حيث العمر الزمني والجنس والمستوى الدراسي.

الجدول رقم (01) يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس والنسبة المئوية

النسبة المئوية	العدد	أفراد العينة
60	09	الذكور
40	06	الإناث
100	15	المجموع

8 - التصميم التجريبي:

تم الاعتماد على المنهج التجريبي بالاستناد إلى التصميم التجريبي داخل المجموعة الواحدة مع المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة وذلك بهدف التحقق من مدى فعالية البرنامج التدريبي القائم على الألعاب التربوية لتنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث قدرت عينة الدراسة من (15) تلميذ وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث تم التقييم القبلي لأفراد العينة ن=15 تلميذ وتلميذة وفي يلي عرض لمسار التجربة.

العينة الإجمالية ن=15 القياس القبلي/ البرنامج التدريبي عن طريق

الألعاب/ القياس البعدي.

9 - إجراءات الضبط التجريبي:

من أجل ضبط سير التجربة تم إتباع الإجراءات اللازمة، حيث تم الاتفاق مع مدير المؤسسة لتخصيص قاعة مناسبة وقت مناسب لإجراء التجربة مع تجانس أفراد العينة من حيث العمر الزمني ومستوى التحصيل الدراسي والجنس، بالإضافة إلى حضور الباحث مع المجموعة أثناء الحصة بدون حضور المعلمة لإعطاء فرصة أكثر حرية للتلاميذ.

10 - الأسلوب الإحصائي المناسب للدراسة: تم استخدام مقاييس النزعة

المركزية والتشتت (المتوسط الحسابي والانحراف المعياري) والاختبارات الاستدلالية المتمثلة في اختبار دراسة الفروق بين القياس القبلي والبعدي لأفراد العينة المدروسة.

11 - أداة الدراسة:

تم استخدام مقياس السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الذي قام بإعداده الباحث عطيات مظهر محمد موسى وأعاد تكييفه على البيئة الجزائرية الباحث والذي يتكون من (24) فقرة موزعة على (04) أبعاد رئيسية: وهي الطلاقة والأصالة والمرونة والحساسية للمشكلات وتم حساب الصدق والثبات. والجداول التالية، حيث تبين حساب الصدق والثبات بعد تكييف المقياس على البيئة الجزائرية.

12 - الخصائص السيكومترية للمقياس:

12- 1 - الصدق التلازمي: تم حساب الصدق التلازمي للمقياس بحساب معامل ارتباط بيرسون بين أداء عينة من (30) تلميذ وتلميذة على مقياس السمات الابتكارية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ومقياس تقدير السمات السلوكية للأطفال الموهوبين.

جدول رقم (02) يوضح الصدق التلازمي لمقياس السمات الابتكارية لدى

تلاميذ المرحلة الابتدائية

مقياس تقدير السمات السلوكية للأطفال الموهوبين				السمات الابتكارية
الطلاقة	المرونة	الأصالة	الحساسية للمشكلات	
0.57	0.37	0.68	0.67	الطلاقة
0.51	0.53	0.54	0.71	المرونة
0.61	0.44	0.61	0.59	الأصالة
0.49	0.53	0.51	0.51	الحساسية للمشكلات

والدرجات على أبعاد مقياس السمات الابتكارية للأطفال الموهوبين تراوحت بين 0.53 - 0.71 وهي مؤشر دال على صدق المقياس.

12- 2- ثبات المقياس:

تم حساب معامل ثبات المقياس بطريقة إعادة تطبيقه على عينة الدراسة مرتين بفاصل زمني شهر واحد كما هو موضح في الجدول التالي:
جدول رقم (03) يبين ثبات مقياس السمات الابتكارية بعد إعادة تطبيقه.

أبعاد مقياس السمات الابتكارية	معامل الثبات بعد إعادة تطبيق المقياس
الطلاقة	0.71
المرونة	0.73
الأصالة	0.81
الحساسية للمشكلات	0.74

من خلال حساب معاملات الثبات، تراوحت القيم بين (0.71 - 0.81) وهي مؤشردال على ثبات مقياس السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. 12- 3- برنامج الألعاب التربوية: حيث شمل مجموعة من الألعاب متمثلة في لعبة المكعبات، ألعاب البيع والشراء لعبة الزهور ثلاثية الأبعاد، لعبة المتاهة، لعبة اختيار الكلمات، ووصل عدد الجلسات إلى (47) جلسة تدريبية على الألعاب المقترحة بمعدل حصتين أسبوعياً.

13 - تقديم البرنامج:

يهدف هذا البرنامج إلى التعرف على تأثير الألعاب التربوية على السمات الابتكارية لدى تلاميذ الصف الثالث ابتدائي من خلال مجموعة من الأنشطة المختلفة للألعاب، حيث تكون لكل لعبة هدف محدد يحقق مهارة من المهارات التالية: الطلاقة، المرونة، الأصالة، الحساسية للمشكلات وذلك للاعتبارات التالية:

- مستوى التكيف مع البيئة المدرسية مرتفع ومناسب.
- المستوى المعرفي والدراسي والتحكم في المهارات الأكاديمية.
- مستوى التجانس من حيث العمر الزمني والجنس والدراسي والبيئي.

13- 1- تحديد أهداف البرنامج:

لكل برنامج تدريبي هدف يسعى إلى تحقيقه من خلال إتباع الإجراءات المنظمة وصياغة الأهداف في صورة قابلة للقياس والتقييم والتعديل حيث تمثلت فيما يلي:

- أن يتعرف التلاميذ على نوع اللعبة.
- أن يتعرف التلاميذ على القوانين التي تحكم اللعبة.
- أن يختار التلاميذ نوع اللعبة التي يريدونها.
- أن يحفظ التلاميذ أنظمة وقوانين اللعبة.
- أن يتعرف التلاميذ على المدة الزمنية التي تستغرقها اللعبة.
- أن يقوم التلاميذ بتشكيل أفواج والتشاور فيما بينهم.

13- 2- محتوى البرنامج:

يشمل مضمون البرنامج مجموعة من الأنشطة الخاصة بالألعاب التعليمية التي تهدف إلى تنمية السمات الابتكارية لديهم وقد تم تحديدها في ضوء الأهداف بما يتناسب ومستواهم المعرفي والدراسي:

الوحدة الأولى: التقديم والتعارف

الوحدة الثانية: الألعاب التركيبية

1- لعبة المكعبات: وهي عبارة عن مكعبات بلاستيكية ملونة، مختلفة الحجم يختلف طول ضلعها من واحدة إلى عشرة، يكون منها التلاميذ أبراجا مرتفعة تتدرج من العشرة إلى واحد، فيجد التلاميذ متعة اللعب ويدركون الفروقات بين الكبير والصغير.

ب- لعبة الزهور ثلاثية الأبعاد: حيث تؤخذ مساحات مختلفة من الورق الملون في شكل مربع، حيث يمكن عمل كل مربع زهرة ثلاثية الأبعاد ثم تطوى إحدى المساحات الورقية المربعة على نصفين متتاليين وتقص من الخارج لإعداد الدائرة، ثم تشقق الحافة الدائرية على أبعاد متساوية بعمق مناسب والتي يمكن تلوينها بألوان مختلفة مناسبة لألوان الزهور، ويقص من الخارج إلى المركز لثنيه واحدة فقط، وتترك الثنيات الثلاث الأخرى ويمكن استخدام عيدان

الأسنان كعنق للزهور، يقوم التلميذ بتداخل احد الجوانب فوق الأخرى وتلصق، ويعبأ صندوق صغير بعد تلوينه بالرمل وتثبت فيه الزهور
ج - لعبة البيع: تتكون من مجموعة من التلاميذ من (10 الى 14) ويعطى لكل تلميذ رقمه الخاص به فيتكلم المشارك الأول بكم تباع فيرد صاحب الرقم الموالي بالرقم الذي يريده من المجموعة ماعدا رقمه أو رقم خارج الم المجموعة سوف ينسحب من اللعبة ثم يكمل باقي التلاميذ اللعبة والى أن يبقى الفائز الأخير.
الهدف منها: تنمية مهارات التركيز والانتباه واليقظة والحساسية للمشكلات.

د - لعبة المتاهة:

أن يحدد التلاميذ الفصيلة التي ينتمي إليها الحيوان من خلال تتبع صفاته.
الهدف منها: تنمية التذكر والتفكير والذاكرة.
المواد المستخدمة:

ورقة مرسوم عليها متاهة وعدد من الطرق ومكتوب في كل طريق صفة من صفات الحيوانات الحية، مغلفة ومثبت خلفها لاصق من الجهتين.
خطواتها:

-توزع اللعبة بأجزائها على مجموعة من التلاميذ.

- يختار كل تلميذ إحدى الصور وينقلها عبر طرقات المتاهة مهتدي بصفات الكائن الحيواني الموجود في الصورة إلى أن يصل إلى تحديد فصيلته.
ه - لعبة اختيار الكلمات:

يطلب من التلاميذ أن يكتبوا أي كلمة تخطر ببالهم تبدأ بأحد الحروف وتعطيهم وقت معين ثلاث دقائق ونرى من الذي يستطيع أن يكتب أكبر عدد من الكلمات ونرى من الذي يستطيع أن يكتب أكبر عدد من الكلمات.
الهدف منها: تنمية مهارة التذكر وتوليد الأفكار.

13- 3- تحديد الأنشطة:

يقصد بالأنشطة التعليمية جميع الإجراءات والمواد والتفاعلات التي تعطي للتلاميذ لتساعدهم على التعلم ويقوم بها التلاميذ أثناء دراستهم لمضمون موضوع معين.

- وقد تم تنفيذ الألعاب التربوية على النحو التالي:
- توزيع المواد والأشكال والأدوات للعبة المقترحة.
- شرح وتفسير قوانين اللعبة.
- التوجيه والإرشاد أثناء عملية اللعبة.
- تفعيل ادوار جميع التلاميذ أثناء تنفيذ اللعبة.
- التشجيع والتحفيز.
- المناقشة والحوار بعد الانتهاء من النشاط.

13- 4 - تطبيق البرنامج:

اشتمل البرنامج التدريبي على مجموعة من الألعاب والتي تم تقديمها على عدة أشكال مختلفة، ومناسبة لأعمار التلاميذ وجذابة ومثيرة لاهتمامات التلاميذ، واستخدام بطاقات تشجيعية كمعزز بعد تنفيذ التلاميذ النشاط، كما تم مراعاة الأنشطة المستخدمة في بيئة التلاميذ وتحت توجيه وأشرف الباحث. أثناء القيام بالأنشطة.

ويتكون البرنامج من 47 جلسة تدريبية بمعدل حصتين (02) كل أسبوع مدة الحصة التدريبية ساعة واحدة ويتضمن البرنامج التدريبي من ثلاثة مراحل أساسية تشمل كل منها عدد من الحصص التدريبية تعمل كل مرحلة على تحقيق هدف محدد أو مجموعة من أهداف جزئية تساهم في تحقيق الهدف العام للبرنامج.

المرحلة الأولى: وتضم أربعة حصص تدريبية تهدف إلى تكوين علاقة الألفة والتعارف مع التلاميذ داخل غرفة الدراسة وفي فناء المدرسة مع تخصيص وقت مناسب لهم والقيام بألعاب تدريبية الهدف منها تنظيمي وتحضيري وعرفة اهتمامات وميولات التلاميذ.

المرحلة الثانية: وتضم ستة حصص يتم فيها القيام ببعض الأنشطة الخاصة بالألعاب المقترحة في البرنامج التدريبي الهدف منها زيادة الألفة وكسر الروتين، ويتم في هذه المرحلة القياس القبلي لدى أفراد العينة للسماح للابتكارية من خلال تطبيق مقياس السمات الابتكارية لدى التلاميذ والذي يقيس سمة (الطلاقة والمرونة، والأصالة والحساسية للمشكلات).

المرحلة الثالثة: تقديم البرنامج التدريبي للتلاميذ يتمثل في عدة ألعاب مختلفة تتمثل في ألعاب فردية وأخرى جماعية الهدف منها تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ تتمثل في ألعاب تركيبية وألعاب تمثيلية وألعاب خيالية يتم في كل حصة تدريبية القيام بلعبة معينة الهدف منها تدريب التلاميذ على تنمية مهاراتهم الابتكارية وملاحظته استجاباتهم أثناء اللعب وتسجيل مختلف الملاحظات والتفاوت بين التلاميذ أثناء القيام بالمهمة مع إدخال التعزيز المعنوي والمادي عند إكمال كل حصة تدريبية.

14 - المرحلة الرابعة: عرض النتائج.

من خلال تطبيق البرنامج التدريبي القائم على مجموعة من الألعاب التي تهدف الى تنمية السمات الابتكارية والمتمثلة في (الطلاقة والمرونة والاصالة والحساسية للمشكلات) تبين انه توجد فروق ذات دلالة احصائية في القياس القبلي والبعدي لدى افراد العينة والنتائج كما هي مبينة في الجدول التالي.

الجدول رقم (04) يمثل القياس القبلي والبعدي لأفراد العينة.

الاختبار	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية
القبلي	15	12.36	5.89	63.983	دالة إحصائياً عند مستوى 0.005
البعدي	15	46.31	6.91		

15 - تفسير ومناقشة النتائج:

بعد تطبيق البرنامج التدريبي الخاص بالألعاب تبين وجود تأثير لمضمون الألعاب المقترحة في البرنامج على السمات الابتكارية على تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق في القياس البعدي بعد تطبيق البرنامج على أفراد العينة وهذا راجع إلى أن اللعب فضاء حر لا يشعر معه التلاميذ بالضغط والملل ويؤدي إلى الحوار والمناقشة وتوليد الأفكار والمنافسة فيما بينهم وخلق جو من التفاعل وهذا ما توصلت إليه دراسة سميرة سليمان

الحاي (2013) في تأثير الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال.

تنوع الأنشطة الخاصة باللعب، يزيد من رفع مستوى الدافعية لدى التلاميذ ويشجعهم على المنافسة والمشاركة الفعالة وهذا دعت إليه دراسة البايدي وخاليلية (1998) أن اللعب يساعد في تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية ومراعاة قدرات التلاميذ في التعلم، وتنشيط القدرات العقلية وتحسين المهبة الإبداعية لدى التلاميذ.

كما يتصف التلاميذ ذوي المرونة المعرفية بمعدل أسرع في عملية التعلم والقدرة على معالجة أكبر عدد من المعلومات والقدرة على التركيب والتحليل وتوليد الأفكار والتكيف مع الوضعيات الجديدة وزيادة القدرة على التحمل والانتباه وتركيز وإيجاد الحلول للمشكلات وهذا ما توصلت إليه دراسة جان (2009) في دراسته حول المرونة المعرفية لدى التلاميذ.

توجد علاقة قوية من حيث نشاط اللعب والتفكير الابتكاري لدى التلاميذ لأنهم يجدون الحرية في التفكير والخروج عن الروتين العادي والضغط الذي يعانون منه فيبتكرون ويعبرون عن أفكارهم وهذا استجابة لاستثارة الألعاب لاهتماماتهم وهذا ما توصلت إليه دراسة "نرجس زكري وشهرزاد نور" (2016) حول مساهمة اللعب في تنمية التفكير الابتكاري لدى التلاميذ.

زيادة مستوى الدافعية للتعلم وارتفاع مستوى التحصيل الدراسي لدى أفراد العينة من خلال تنمية المرونة وأصبح التلاميذ لا يضطربون أمام المشكلات التي تواجههم ويعملون على إيجاد الحلول. وهذا ما تطرقت إليه دراسة عبد الهادي (2004) بان سلوك اللعب هو ليس مجرد وسيلة لتمضية الوقت لكنه بعد دو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي ويؤكد "بياجيه" بان اللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي.

خلاصة الدراسة:

من خلال تطبيق برنامج الألعاب التربوية المقترحة في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المتمثلة في الطلاقة والمرونة والأصالة والحساسية للمشكلات تبين أن للألعاب التربوية دور هام في عملية النمو بشكل عام وعلى السمات الابتكارية بشكل خاص فاللعبة الذي ينظر إليه بشكل سلبي من طرف الراشدين ليس كذلك وبالتالي وجب استشارة التلاميذ عن طريق الألعاب التربوية من اجل تنمية قدراتهم المعرفية وزيادة تحصيلهم الدراسي.

-اقتراحات:

-إجراء دراسات تسعى إلى ابتكار أساليب تدريسية مختلفة تشمل مهارات مختلفة لدى التلاميذ.

-إثراء الحصص التدريسية باستراتيجيات التعلم عن طريق اللعب.

-توفير الألعاب داخل المدارس الابتدائية.

-إدراج الألعاب التعليمية والتربوية من طرف واضعي البرامج والمناهج

الدراسية

قائمة المراجع:

1 -المراجع باللغة العربية:

- أسامة البطانية وآخرون (2005)، صعوبات التعلم النظرية والممارسة، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- جابر عبد الحميد جابر (1999)، استراتيجيات التدريس والتعلم، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.
- محمد رحمة احمد (2010)، التفكير الإبداعي عند الأطفال، ط1، دار البداية للنشر والتوزيع، عمان.
- نرجس زكري وشهزاد نور (210)، نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 26، جامعة ورقلة، الجزائر. ص ص 91 – 98.
- سميرة سليمان عبد الحميد الحاي (2013)، أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض (5- 6) سنوات غزة، رسالة ماجستير في المناهج وطرق التدريس كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
- سلطانة بنت قاسم الفالح (2001)، فاعلية برنامج مقترح في تنمية مهارات تدريس التفكير الإبداعي والاتجاه نحو تعليم التفكير لدى معلمات العلوم بالمرحلة المتوسطة بالملكة العربية السعودية، مجلة العلوم التربوية والدراسات الإسلامية، الرياض. ص ص 327 – 363.
- شبيب احمد (2012)، فاعلية برنامج علاجي باستخدام الألعاب التركيبية في تنمية مستوى الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم، مجلة الطفولة والتربية، الإسكندرية. ص ص 381 – 456.
- عطيات مظهر محمد موسى وآخرون (2009)، تطوير مقياس لتقدير السمات السلوكية للأطفال الموهوبين في مرحلة الروضة، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، الأردن. ص ص 41 – 76.

2 -المراجع باللغة الأجنبية:

- Best, (1995). cognitive :thed new york west published.4
psychology
-Torrance, E. (1998) The nature of Creativity as manifest in
testing. In R. J. Sternberg (Ed).