مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، الاصدار السابع، ديسمبر ٢٠٢١م
ISSN (Online): 2636-2899

فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي

اعداد

ياسمين عادل امين

تخصص مناهج وطرق تدريس التربية الموسيقية

إشراف

أ. د / بدرية حسن على

أستاذ المناهج وطرق التدريس

قسم التربية الموسيقية

كلية التربية النوعية

جامعة جنوب الوادي

د/ ولاء يسري الطاهر

مدرس الصولفيج والإيقاع الحركي والارتجال

قسم التربية الموسيقية

كلية التربية النوعية

جامعة جنوب الوادي

١٤٤٣هـ / ٢٠٢١م

المستخلص:

هدف البحث الحالى إلى التعرف على فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، حيث تكونت مجموعة البحث من (١٥) تلميذا من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ذو تصميم المجموعة الواحدة، حيث استخدم البحث الحالى المنهج شبه التجريبي، وأهم النتائج التي توصل إلها البحث بعد الإجابة عن أسئلة البحث هي:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعديها في القياسين القبلي والبعدي.

٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعديها في القياسين البعدي والتتبعي.

ومن أهم توصيات البحث ما يلي:

١- حث القائمين على عملية التعلم على توظيف، واستخدام استراتيجية التعلم باللعب في العملية التعلمية.

٢- تشجيع المعلمين على استخدام استراتيجية التعلم باللعب أثناء التدريس.

٣- ضرورة تطبيق استراتيجية التعلم باللعب على مراحل أخرى.

٤- ضرورة تقديم دورات تدريبية للمعلمين حول كيفية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في المواد التعلمية الأخرى.

الكلمات الافتتاحية: استراتيجية التعلم باللعب، الابتكار، تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

المقدمة:

يحرص التعلم الحديث على توصيل المعلومات للمتعلم بأسلوب مشوق،فلم يعد التعلم إلىوم يهدف إلى ملء أذهان التلاميذ بالمعلومات عن طريق استخدام الطريقة التقليدية للتدريس التي تجعل المتعلم متلقي سلبي غير متفاعل مع العملية التعلمية، لذلك نادي جميع التربويين بأهمية التنويع في استخدام بعض الأسإليب والاستراتيجيات الحديثة التي تتناسب مع قدرات وميول واتجاهات المتعلم، فلقد أصبح التعلم الحديث يهتم بتنمية المتعلم في جميع الجوانب من خلال استخدام استراتيجيات حديثه تهتم بميول وحاجات الطفل، فاللعب بصفة عامة ميل فطري وطبيعي وتلقائي يقوم به المتعلم ناشدا المتعة وبهذا المفهوم أصبح اللعب من الوسائل الهامة المستخدمة في العملية التعلمية، حيث أشارت التربية الحديثة على أهمية اللعب في حياة التلاميذ، كنوع من أنواع الاستراتيجيات الحديثة، لذلك أصبحت الألعاب والأنشطة التربوية جزءا لا يتجزأ من المناهج التربوية (زيد الهويدي، ٢٠١٢، ص ٣٠).

ويعد اللعب النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه الفرد ناشدا المتعة والتسلية، وهو النشاط الأساسي للطفل الذي يكتشف من خلاله العالم الذي يحيط به، ويكتسب العديد من المهارات، وتنمو من خلاله مداركه العقلية والانفعإلية والاجتماعية، واللعب هو المصدر الأساسي الذي يتعلم الأطفال من خلال ممارستهم له الأنظمة والقوانين وكيفيه احترامها وعدم الإخلال بها، ونظرا للأهمية الكبرى للعب في تنميه شخصيه الفرد من الناحية الجسمية والحركية والمعرفية والوجدانية، وتحقيق اندماجه في المجتمع (رافدة الحريري، ٢٠١٤،ص٥).

واللعب عمليه تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم الفرد، فاللعب جزء لا يتجزأ من عمليه النماء العقلي والذكاء، واستعمال الألعاب في التدريس يسهم في إثاره تفكير المتعلمين، وزيادة دافعيتهم للتعلم لما لها من طبيعة جذابه ومسليه وتساعد على التفكير المنظم والموجه نحو هدف معين كما يمكن أن تتيح الألعاب فرص النمو التخيل والتفكير الابتكاري، وتنميه القدرة على الاتصال والتفاعل (سونيا هانم، ٢٠١٢، ص ٩٧-٩٨).

فالعديد من الباحثين، خاصة في علم النفس، ساهموا في توضيح مفهوم اللعب وقيمه الألعاب التربوية والعلاقة بين الطفل واللعب ونخص منهم بالذكر "بياجيه" الذي يرى في اللعب التعبير عن تطور الطفل وشرط أساسي في تنميه الذكاء لديه (المنصف بو عثمان، ٢٠٠١،ص٧٢).

ويسهم اللعب في تكوين شخصيه الطفل فإنه يعمل في تنميه الحس الابداعي لديه من خلال مختلف الأنشطة التي يقوم بها، حيث تعد مرحله الطفولة من المراحل الخصبة لدارسة الابتكار واكتشاف المبتكرين (رحمه محمد، ٢٠١٠م، ص٣).

تعد مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١٢) مرحلة النشاط الواضح وتشاهد فيها زيادة واضحة في القوة والطاقة. فالطفل لا يستطيع ان يظل ساكنا بلا حركه مستمرة، وتكون الحركة أسرع وأكثر قوة، ويستطيع الطفل التحكم فيها بدرجه أكبر، ويميل الطفل إلى كل ما هو عملي، فيبدو وكأن "الاطفال عمال صغار،

ممتلئون نشـاطا وحيوية ومثابره. ويميل الطفل إلى العمل ويود أن يشـعر أنه يصـنع شـيئا لنفسـه. وينمو التوافق الحركي، وتزداد الكفاءة والمهارةإلبدوية، حيث يقوم الذكور باللعب المنظم القوي الذي يحتاج إلى مهاره وشـــجاعة وتعبير عضـــلي عنيف كالكره والجري. وتقوم الإناث باللعب الذي يحتاج إلى تنظيم في الحركات كالرقص والحجلة ونط الحبل (كريمان بدير،٢٠٠٧م، ص١٥٨-١٥٩).

ويعد الابتكار من أبرز ثمار التربية الإبداعية لما فيه من الاختراع غير المسـبوق الذي يتولد عنه تقدم في المجال الذي كان الابتكار في دائرته، ســواء كان في الطب أو الصــيدلية أو الهندســة أو في الأنشطة أو في أي مجال نافع أخر والابتكار لا يأتي في اغلب الأحوال وأظهرها إلا من أولئك الذين تلقوا تربيه نموذجيه متفوقة أو اتيحت لهم الفرصــة للتعلم والتفكير ســيما إذا كان ذلك في إطار توجيه تربوي متألق فعال (سناء محمد، ٢٠٠٦م، ص ٢٢٨).

كما يعد الابتكار من أهم المهارات التي تهتم بها الموسيقي، حيث يستمر الطفل في إظهار تمتعه بابتكار موسيقاه باستعمال صوته لتنغيمات لحنيه أو كلمات ملحنه، أو ابتكار كلمات لألحان تعرف علها من قبل، وفي ذلك يميل إلى الكلمات التي تعلمها كما يحاول أن يتلاعب بصــــوتياتها، ويميل الطفل في بعض الأحيان خلال العام الرابع إلى اســـتخدام اله موســـيقية في ابتكاراته الإيقاعية أو اللحنية أو في مصـــاحبه غنائه كما يبتكر حركات حره للمصـــاحبة الموســـيقي والغناء (نيللي محمد، شـــريف إبراهيم،٢٠١٢م،ص ١٧).

وأشار برونر Bruner على أهمية اللعب في تنميه الابتكارية المرنة، فيشر أن الطفل تهمه عمليه اللعب نفســها أكثر مما تحققه النتائج. كما ان الاطفال في لعبهم ينهجون أكثر من ســبيل، فاللعب يؤدي إلى اتقان الاطفال للمهارات وزياده مرونتهم في حل المشـــكلات، والتي تؤدي بدروها إلى زياده الابتكاري (ممدوح عبد المنعم،٢٠١١م،ص٣٥٦).

حيث يري الكثير من المتخصـصـين في التربية وعلم النفس في مجال الابداع أن الاطفال يولدون ولديهم القدرة على الابداع وما علنا نحن الكبار ســوي تشـــجيعهم وتحفيزهم، وتعويد الطفل على التفكير الابتكاري، يتم من خلال لعب الطفل وخاصـــه الالعاب التي تحتاج إلى الفك والتركيب وإنجاز للمهارات والقدرات الفنية والرســـم والمهارات الحركية المتنوعة، وحرمانه من اللعب أو عزله عن الاطفال، الاخرين يقضي على إبداعاته وميولاته (رحمه محمد،٢٠١٠م، ص ١٤٦).

ومن هنا نشـأت فكره هذا البحث فقد فكرت الباحثة في اسـتخدام عنصـر محبب لنفس الطفل وهو اللعب والعمل على توظيفه لتنميه الايقاع الحركي والابتكار لدي تلاميذ الصف الاربع الابتدائي.

مشكلة البحث:

لاحظت الباحثة من خلال تدريبها العملي بالمدارس الحكومية ضـــعف مســـتوي بعض التلاميذ في مادة التربية الموسيقية لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، حيث أرجعت سبب تدني مستوي التلاميذ في مادة التربية الموسيقية إلى سببين رئيس:

-تدريس المعلمين لمادة التربية الموسيقية باستخدام الطريقة التقليدية والتركيز على بعض البنو (الغناء المدرسي – عزف النونات البسيطة) وإهمال باقي البنود

-طبيعة مادة التربية الموسيقية ونظره التلاميذ لها كونهم يتعاملوا مع رموز وعلامات مجردة لذلك يجد التلميذ صعوبة في فهم المادة واتقان المهارات الموسيقية

لذلك قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية في (مدرسه النور المحمدي الابتدائية، مدرسه الشيخ على الابتدائية، مدرسه الشيخ الشعراوي الابتدائية، مدرسة ابو بكر الصديق الابتدائية) وجاءت نتائج هذه الدارسة على النحو التإلى وجود قصور في بند الإيقاع الحركي وهذا ما أشارت له نتائج الاختبار التحصيلي لبنود التربية الموسيقية والجدول التإلى يوضح نتائج الاختبار.

	الاستماع والتذوق	الصولفيج والنظريات	الابتكار	الايقاع الحركي	تربية الصوت والغناء المدرسي
عدد الناجحين	7	5	2	5	8
النسبة	70%	50%	20%	50%	80%
عدد الراسبين	3	5	8	5	2
النسبة	30%	50%	80%	50%	20%

ومن خلال نتائج الجدول السابق يتضح إن هناك قصورا في بند الابتكار لدي التلاميذ، لذلك لجأت الباحثة إلى استخدام استراتيجية التعلم باللعب كاستراتيجية حديثه تشبع حاجات الطفل الحركية والمعرفية حيث تعد استراتيجية التعلم باللعب وسيط تربوي فعال في إكساب التلميذ الخبرات والمعارف واشباع حاجاته وتوسيع الافاق المعرفية لدية إضافة إلى أن من خصائص هذه المرحلة الميل إلى الحركة والنشاط مما يجعل من نشاط اللعب نشاطا محبب للطفل كما استندت الباحثة إلى نتائج الدارسات السابقة التي أكدت على فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في اللغة العربية – الرياضيات الموسيقي وأثرها في الارتقاء بمستوي التلاميذ في جميع الجوانب وتنميه العملية التعلمية وهذا ما أشارت إلية دارسة كلا من: دارسة قمر خليل (٢٠٠٠ م)، دارسة أميرة محمو (٢٠٠٤م)، دارسة طارق السي (٢٠٠٤م)، دراسة (Akinsola ٢٠٠٧) دراسة (king٢٠١١)، دارسة Swearingen٢٠١١)).

ويري الصمادي أن استراتيجيات التدريس القائمة على التعلم باللعب لها دور كبير في تشكيل شخصيه المتعلم بأبعادها المختلفة، لذلك فان الالعاب التعلمية تؤدي دوار فعالا في تعلم الطفل متي احسن تخطيط الالعاب وتنظيمها والإشراف علية (عائشة عبدالله، هلا حسين،٢٠١٦، ص٥٧٩).

كما نادي كلا من دالكروز Dalcroze وســـلطان كوادي Z.kodiay وكارل أورف Orff Karl تعلم الطفل الموسيقي عن طريق اللعب واصبحت النظرة الحديثة للتربية الموسيقية هي استخدام الالعاب الموسـيقية التعلمية لتحقيق الأهداف الإجرائية سـواء كانت هذه الأهداف لنظريات الموسـيقي بأنواعها أو غيرها من العلوم الأخرى (نيللي محمد، شريف إبراهيم، ٢٠١٢، ص٦١).

ومن هنا هدفت الدراسـة الحالية إلى تسـهيل وتطويع مادة التربية الموسـيقية وجعل التلاميذ يقبلون علمها وتنمية بند الابتكار وذلك عن طريق اسـتخدام اسـتراتيجية التعلم باللعب لتنميه الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

مما سبق تتحدد مشكلة البحث الحإلى في قصور لدي تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي في بند الابتكار.

أسئلة البحث:

سوف يسعي البحث إلى الإجابة عن السؤال الرئيس الأتي:

كيف يمكن استخدام استراتيجية التعلم باللعب ف تنميه الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

١- كيف يمكن اســـتخدام اســـتراتيجية التعلم باللعب في تنميه الابتكار لدي تلاميذ الصـــف الرابع الابتدائي؟

٢- ما أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنميه الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

أهداف البحث:

سوف يهدف البحث إلى:

١- التعرف على استراتيجية التعلم باللعب من خلال المفهوم والاهداف والأهمية..

٢- الكشـف عن أثر اسـتخدام اسـتراتيجية التعلم باللعب لتنميه الابتكار لدي تلاميذ الصـف الاربع الابتدائي.

منهج البحث:

سوف يتبع البحث الحالي المنهج شبه التجريبي ذو التصميم التجريبي للمجموعة الواحدة

أدوات البحث:

- بطاقة ملاحظة لمهارة الابتكار (إعداد الباحثة)

فروض البحث:

١- توجد فروق دالة احصـــائيا بين متوسـطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعديها في القياسين القبلي والبعدي.

٢- لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعديها في القياسين البعدي والتتبعي.

محددات البحث:

سوف يقتصر البحث الحالى على المحددات التالية:

المحدد الموضوعي: اقتصرت هذه الدارسة على موضوعات الفصل الدراسي الاول لماده التربية الموسيقية المقررة على تلاميذ الصف الرابع الابتدائي لعام ٢٠٢٠-٢٠٢١

كما اســـتخدمت مجموعة من الالعاب المتنوعة التي تعمل على تنمية الابتكار وه (الالعاب الجماعية- الالعاب الترويحية الرياضية – الالعاب الفنية الموسيقية)

المحدد الزمني: تم تطبيق الجانب التجريبي للبحث الحالى في الفترة الزمنية ما بين ٢٠٢٠/١٠/١٥ إلى ٢٠٢٠ /١٢/٢٦ بواقع ١٢ حصة لمدة شهر ونصف.

المحدد المكاني: مدرسه ابو بكر الصديق الابتدائية.

المحدد البشري: مجموعه من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي قوامها (١٥) تلميذ وتلميذة وتم اختيارهم

إجراءات البحث:

أولا:الجانب النظري:

– الاطلاع على الكتب والمراجع والدارسات السابقة المتعلقة بموضوعات الدارسة لتحديد الإطار النظري لهذا البحث ويشمل:

– استراتيجية التعلم باللعب (تعريفها – أهميتها – أهدافها)

ب- الابتكار (تعريفه- أنواعة)

ثانيا الجانب العملي:

– إعداد الدروس القائمة على استراتيجية التعلم باللعب لتنميه الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

– إعداد الالعاب المستخدمة لتنميه الابتكا (إعداد الباحثة).

-بطاقة ملاحظة لمهارة الابتكار الموسيقي عرضها على السادة المحكمين.

– اختيار مجموعه البحث.

– تطبيق بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي على مجموعة البحث تطبيقا قبليا.

– التدريس لمجموعه البحث باستخدام استراتيجية التعلم باللعب.

– تطبيق بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي على مجموعة البحث تطبيقا بعديا.

– رصد النتائج وتحليلها وتفسيرها ومناقشتها في ضوء أسئلة البحث وفروض البحث.

– تقديم التوصيات والمقترحات والبحوث المقترحة.

مصطلحات الدارسة:

الاســـتراتيجية: تعرف إجرائيا بأنها مجموعه من الخطوات المنظمة والمدروســـة التي يقوم بها الباحث لتنميه الابتكار الموسيقي لدي التلاميذ.

التعلم باللعب: يعرف إجرائيا بأنه نشاط حركي موسيقي فردي أو جماعي قد يكون محدد بزمن أو غير محدد بزمن يهدف إلى الأرتقاء بالتلاميذ من جميع بنود التربية الموسيقية واشباع حاجاتهم ورغباتهم.

الابتكار: يعرف إجرائيا بأنه القدرة غلي توليد وانتاج مجموعة من الأفكار الأساسية بسهولة ويسر.

أهمية البحث:

١- قد تفيد هذا البحث في حث المعلمين على استخدام استراتيجية التعلم باللعب لتحقيق أهداف التربية الموسيقية وأنشطتها.

٢- قد تسهم هذا البحث في تحسين مستوي تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في التربية الموسيقية وأنشطتها المختلفة.

٣- قد تعمل على توجيه المشرفين التربويين لحث المعلمين على استخدام استراتيجية التعلم باللعب في التدريس بشكل مستمر ودائم.

٤- يساعد هذا البحث في معالجة بعض الموضوعات التربوية من خلال استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنميه الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي والتي من الممكن ان تزيد من تحصيل التلاميذ واحتفاظهم بالتعلم وتسهيل عمليه تعلمه.

الجانب النظري:

أولا: الدراسات السابقة:

يتناول هذا الفصل مجموعة من الدراسات السابقة العربية والأجنبية حيث رتبت حسب البعد الزمني ترتيبا تصاعديا، كما قسمت الدراسات إلى محورين: المحور الأول: يتعلق بالدراسات التي تناولت استراتيجية التعلم باللعب، المحور الثاني: يتضمن الدراسات الخاصة بالابتكار، في نهاية العرض تعلق الباحثه تعلق عام على الدراسات من حيث مدي الاستفادة منها وارتباطها بالدراسة

المحور الأول: الدراسات التي تناولت استراتيجيه التعلم باللعب

١- دراسة (**Lewis،peat،Franklin &** ٢٠٠٥)

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية والاحتفاظ بها لدي طلبة البيولوجيا،وتكونت عينت الدراسة م (٦٠) طالب وطالبة من طلبة البيولوجيا للسنة الاولي، تم توزيعهم إلى مجموعتين: المجموعة الاولي التجريبية وتدرس من خلال اللعب باستخدام البطاقات، والمجموعة الثانية الضابطة وتدرس بالطريقة المعتادة، وقد درست المجموعتين موضوع تركيب الروتينيات، واجري الباحثون اختبار تحصيلي قبلي واختبار تحصيلي بعدي على المجموعتين، وتوصلت الدراسة إلى فاعليه استخدام التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية والاحتفاظ بها.

٢- دراسة (Bod ٢٠٠٧)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنميه المفاهيم الوطنية لدي تلاميذ المدارس الابتدائية، وتكونت عينه البحث من (٤٠) طالبا، حيث استخدم الباحث المنهج التجريبي، واسفرت النتائج على وجود فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في اختبار المفاهيم الوطنية لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

٣- دراسة سناء صلاح (٢٠١٠)

هدفت هذه الدراسة إلى توصيل المعلومات التعلمية بشكل غير مباشر ومشوق للأطفال وذلك بوضع تصور لبرنامج موسيقي مقترح يساعد على محو أميه الاطفال من خلال الألعاب الموسيقية المبتكرة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي مع إجراء تجربه استطلاعيه، وتكونت عينه البحث من الاطفال من ٩:١٢ سنه، وقد اسفرت النتائج عن أن هذه الألعاب تساعد على توصيل المعلومات الموسيقية بشكل جذاب كما أنها ستخدم النواحي التعلمية بشكل مرن.

٤- دراسة لؤي وجبرين (٢٠١٠)

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الاساسي مقارنه بالطريقة التقليدية، واستخدم الباحثين المنهج التجريبي، تكونت عينه الدراسة من (٦٨) تلميذ وتلميذه، وقد أسفرت النتائج إلى وجود فروق داله إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزي إلى طريقه التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود فرق دال إحصائيا في التحصيل المباشر والمؤجل تعزي للجنس والتفاعل بين الطريقة والجنس.

٥- دراسة جابر وأحمد (٢٠١٢)

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد إمكانيه التنبؤ بالقدرات الابتكارية لدي أطفال الروضة من خلال أنماط اللعب مع الاقران والطلاقة اللفظية، كما هدفت إلى دراسة الفروق بين الموهوبين والعاديين في اللعب مع الاقران والطلاقة اللفظية، استخدم الباحثين المنهج الوصفي التحليلي والاستدلإلى، تكونت عينه البحث من (١٢٠) طفله وطفله للعينه الاستطلاعية و (٣٢٩) للعنيه الأساسية (١٥٠) ذكور و (١٧٩) إناث، وقد أسفرت النتائج إلى أن أنماط اللعب مع الاقران والطلاقة منبئات بقدرات التفكير الابتكاري، ولا توجد فروق بين الذكور والاناث في جميع متغيرات البحث ما عدا طلاقه الكلمات كانت الفروق لصالح الاناث، وتوجد فروق داله إحصائيا بين الموهوبين والعاديين في متغيرات الدراسة وهي: طلاقه المعاني وطلاقه الكلمات والتفاعل أثناء اللعب لصالح الموهوبين، بينما اللعب الفوضوي وعدم مواصلة اللعب لصالح العاديين، ولكن لا توجد فروق في سرعه التسميه.

ثانيا: الدراسات التي تناولت الابتكار:

١- دراسة إسلام (٢٠١٢)

هدفت هذه الدراسة إلى قياس مدي فاعلـه البرنامج المقترح في تنميه المهارات الابتكارية لدي طلاب الفرقة الاولي بقسم التربية الموسيقية بكليه التربية النوعية جامعه بورسعيد، تكونت عينه البحث من طلاب الفرقة الاولي بقسم التربية الموسيقية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وقد أسفرت النتائج على أن ابتكارات الباحث تعطي الاثر الفعال لدي الطلاب في إثاره تخيلاتهم وتشجيعهم على الابتكار،تميز الطلاب في الابتكار الغنائي عنه في الابتكار الإلى ويرجع ذلك لقله التكنيك العزفي للطلاب.

٢- دراسة أيمن واخرون (٢٠١٩)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير برنامج باستخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في الابتكار الحركي وتصميم تشكيلات العروض الرياضية المدرسية للطالب المعلم، حيث استخدم الباحثين المنهج التجريبي، وتكونت عينه البحث م (٤٨) طالب تم اختيارهم بالطريقة العمدية العشوائية وتقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبيه والأخرى ضابطه، قوام كلا منهما (٢٤) طالبا واستخدم الباحثين المسح المرجعي والمقابلات الشخصية واستمارات الاستبيان لجمع البيانات، وقد أسفرت النتائج على أن البرنامج الالكتروني باستخدام الخرائط الذهنية أدي إلى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الابتكار الحركي وتصميم تشكيلات العروض الرياضية المدرسية للطالب المعلم.

٣- دراسة هدي (٢٠١٩)

هدفت هذه الدراسة إلى قياس اثر تطبيق البرنامج التدريبي على تنمية ابتكار موسيقي تصويرية للمشاهد الكرتونية لدي معلمات رياض الاطفال ,تكونت عينه البحث من (١٠) من طلبه الدراسات العلا بكليه التربية للطفولة المبكرة، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وقد اسفرت النتائج على وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي معلمات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لاختبار البعدي، عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطي درجات المعلمات في القياسيين البعدي والتتبعي لتطبيق اختبار الابتكار الموسيقي في اتجاه القياس التتبعي.

ثانيا: استراتيجية التعلم باللعب

يعد اللعب عنصرا هاما في تشكيل شخصية الطفل، فاللعب بالنسبة الطفل هو منبع لأفكاره ومسرح خيالاته وهو وسيله اتصاله بمن حوله، وجوهر الحياة بالنسبة له، فمن خلال اللعب تتكون شخصيه الطفل وينمو حسيا وذهنيا واجتماعيا، كما يعدل من سلوكه وتفكيره، ويعتبر اللعب مطلبا أساسيا للحياة النفسية السوية والصحة النفسية للطفل في مراحل النمو المتعاقبة، كما أن ممارسه اللعب عند الطفل تساعده في نموه الحركي (محمد محمود،٢٠٠٣، ص١٨٨).

فاللعب هو لغة الطفل التي يستطيع من خلالها التعبير عن نفسه، حيث يعبر عن نفسه باللعب أكثر مما يعبر عنه بالكلمات، كما يتبين من لعب الطفل ما يدور في عقله، ويترجم مشـــاعره إلى أفعال وحركات مما يجعله يشعر بالارتياح (سليمة زوبي،٢٠٢٠، ص٣٢٤).

إضافة إلى ذلك أنه النشاط الذي يستطيع من خلاله الطفل الاستطلاع والاكتشاف فعندما يلعب الطفل يتعرف على الأصـــوات المحيط به ويكتشـــف الألوان ويدرك طبيعة الأشـــياء المحيطة به وكيفيه التعامل معها، وبذلك يتمكن الطفل من اســـتخدام الأدوات والخامات للتعبير عن أفكاره والتواصـــل مع الآخرين (Graft، ٢٠٠٠، ٣٩).

فاللعب تجربة ذات مغزي حيث يطور طريقة تفكير الطفل ويســـهم في إكســـابه الخبرة والمعرفة، فمن خلال اللعب تبني المعرفة وتعلم الكثير من الأشـــياء فاللعب هو غاية الاطفال التي يبحثون عنها بشغف (Wirawani،١٠٢٦،٢٠١٥).

وترى الباحثة أن التعلم باللعب من طرق التدريس الحديثة التي تعزز بيئة التعلم حيث أنها تعتمد على المعلم والمتعلم عكس الطرق القديمة التي تعتمد على المعلم فقط وبذلك فهي وســـيط تربوي يعمل على تســهيل المواقف التعلمية هو الوســيلة التربوية والتعلمية الأكثر نفعا للطفل فهو فعل عفوي وفطري من الطفل يكتشـف من خلاله نفســه وعالمه فالطفل بدون لعب لا ينمو بالطريقة السـليمة المتكاملة لكونه وسـيله تنموية فالطفل ينمو جسـديا من خلال العاب الركض والقفز والعاب الحركة وينمو عقليا من خلال الألعاب الثقافية والألعاب اللغوية ومن خلال اللعب الجماعي يســـتطيع أن يتعاون ويتعامل من الآخرين ويكتشـف عالمه من خلال الألعاب البنائية ويوسـع مداركه وينمو خياله ويزيد من قدرته على الابتكار من العاب تمثيل الأدوار فاللعب هو الطفولة.

١- تعريف اللعب

تعرف المعاجم العربية اللعب بأنه فعل يرتبط بعمل لا يجدي أو بالميل إلى السخرية بل هو نشاط ضد الجد، أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع أخر، كما عرفته العلوم الإنسانية والاجتماعية بأنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، واللعب قد يكون حرا، أي يأتي عن واقع طبيعي، كما قد يكون منظما ويســـير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها (محمد محمود، ٢٠١٠، ص ٣٣، ٣٤).

وهناك عدة تعريفات للعب منها:

أ- أنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب بدون طاقة ذهنيه أيض (عبد الرحمن عدس،٢٠٠٥،ص٦٨).

ب- يعرفه (برونر) بأنه الســلوك الذي يجعل الكائن قادرا على الاكتشـــاف والتدريب على اســـتراتيجيات سلوكيه جديد.

ج- كما يضيف (كإلدوس روجر) أنه نشاط حر يمارس بدون ضغط ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا ما يواجه في الواقع.

د- ويعرفه (أوتوونينجر) بأنه الطريقة التي يستطيع بها الطفل التفاهم مع الواقع، فمن خلال اللعب يستطيع الأطفال مراجعه أفكارهم وتشكيل وسائل تمكنهم من استخدام تلك الأفكار.

هـ- وعرفه فرويل بأنه وسيله يحافظ بها الطفل على خبراته، حيث أن اللعب هو ميكانيزم موحد للخبرة، وهو أكثر الأنشطة روحانيه (سامي محسن،٢٠١٣، ص ١٧، ١٦).

و- أنه نشاط هادف يتضمن أفعالا يقوم بها المعلم أو مجموعه من الطلاب لتحقيق الأهداف المرغوبة في المجالات المعرفية والانفعالية والاجتماعية والمهارية (زيد الهويدي،٢٠١٠،ص٢٠٣).

ز- ويعرفه (Webstar) بأنه كل حركه أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، وهو السرعة والدقة في استعمال الأشيا (على الهنداوي،٢٠٠٣،ص١٨).

ح-يعرفه عثمان على أنه عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل من اجل إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعه وتسليه، وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف والمعالج (رافدة الحريري،٢٠١٤، ص١١).

ط- ويعرف هاني أسلوب التعلم باللعب: أنه استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية (وليد عبد بني هاني،٢٠١٠، ص ٢٤).

ومن خلال التعريفات السابقة تري الباحثة أن اللعب هو سمه مميزه لحياه الأطفال وانه أسلوب تربوي وتعلمي فعال في تحقيق الأهداف الإجرائية للتربية الموسيقية سواء النظريات أو المهارات الموسيقية كما يسهم في إعداد الأطفال وتقويم سلوكهم في جميع الجوانب العقلية والوجدانية والاجتماعية وإكسابهم السلوكيات والمعلومات المرغوبة.

أما استراتيجية التعلم باللعب فهي عبارة عن مجموعه من المهارات والأنشطة التي يمارسها التلاميذ في المراحل التعلمية المختلفة، وتقوم هذه الاستراتيجية على تنميه مهاراتهم وسلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، كما يكتسب التلميذ مبادئ العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق نفسه المتعة والتسلية والمرونة في المواقف التعلمية (Najdi، ص١، ٢٠١٢).

كما عرفتها زكور: بأنها مجموعة من الأنشطة والألعاب التربوية التي يمارسها التلميذ وفق إجراءات يحددها المعلم ويشرف على أدائها من أجل تحقيق هدف تعلمي في جو ممتع ومسلي (زكور محمد،٢٠١٨،ص٧٦٠).

كما تري (سهيله) أن التعلم باللعب هو نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنميه مهاراتهم العقلية والجسمية والاجتماعية والوطنية، ويحقق لهم المتعة والتسلية، حيث تستخدم أنشطه اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب المبادئ لتوظيفها لدي التلامي (سهيله محمد،٢٠٠٦،ص ٣١).

وعرف (Sebastian) التعلم باللعب بأنه التعلم القائم على الألعاب التي تعتبر من الأساليب الحديثة، وهو أحدث أسلوب قائم على استخدام عناصر اللعب لتحقيق المتعة والمشاركة وجذب المتعلمين للمادة الدراسية (رجاء عوض وآخرون،٢٠١٩، ص٥).

ومن خلال التعريف السابق تعرف الباحثة استراتيجية التعلم باللعب هي عبارة عن مجموعه من المهارات والأنشطة المقصودة من قبل المعلم ليمارسها التلاميذ خلال عمليه تعلمهم حيث تساعد في الارتقاء بالعملية التعلمية وتنميه قدرات التلاميذ الموسيقية واكسابهم الخبرات اللازمة لنمو القدرة على التخيل والابتكارة

فمن خلال استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس التربية الموسيقية يتمكن المعلم من فهم تلاميذه ومعرفه مواطن الضعف والقوه في قدرة التلاميذ على أداء المهارات الموسيقية ومدي تمكنهم والمامهم بنظريات وقواعد التربية الموسيقية، كما يتعرف المعلم على طريقه تفكيرهم وترجمه حركاتهم وأفعالهم شرط أن يحسن المعلم التخطيط والاشراف.

٣- سمات اللعب:

من خلال التعريفات السابقة يمكن اشتقاق عدة سمات مميزه للعب منها:

أ- وسيله جيده للتعلم

ب- يتم في إطار بيئي تحت الإشراف والملاحظة

ج- يسبب الشعور بالسعادة ويخفف التوتر (أحمد الخالدي،٢٠٠٨،ص١٣)

د- يختاره الطفل بحريه فاللعب شئ ممتع بالنسبة للطفل

هـ- يمكن التخطيط للعب أثناءه

و- يمكن التوقف عنه على حسب رغبه الطفل دون التعرض للو (كريستين ماكنتاير،٢٠٠٤،ص١٣).

كما أوضح (الببلاوي) خصائص اللعب في النقاط التالية:

أ- اللعب في الطفولة نشاط تلقائي: الطفل يلعب عندما يشعر أنه برغبه في اللعب حيث يتصرف كما يشاء وفق قواعده وقوانينه الخاصة التي يضعها بنفسه لا يهتم بالوقت أو المكان أو الزمان.

ب- اللعب عملية نمو: يتخذ اللعب النموذج الذي يتطور به نمو الطفل، ويتضح ذلك من خلال تتبع نمو الطفل في مراحل النمو المختلفة.

ج- تتزايد أنشطة اللعب كيفا: بمعني أنه كلما كبر الطفل يقل ميل الطفل للألعاب التي تعتمد على النشاط الجسمي ويميل إلى الألعاب المعرفية العقلية.

د- تتناقص أنشطه اللعب كما: تتزايد اهتمامات الطفل كلما تدرج في المراحل العمرية مما يتسبب في تناقص الوقت المتاح للعب فينتقي الطفل الألعاب المحببة إليه التي تجلب المتعة والمرح إليه (نبيل عبدالله واخرون،٢٠١٧،ص ٤).

تري الباحثة أن من سمات اللعب أنه سلاح ذو حدين فهو نشاط تعلمي وترفيهي يتميز بالمتعة والتشويق والسمة الأكثر تميزا اشتراك اللعب والموسيقي في التلقائية فاللعب نشاط فطري فلا يحتاج الطفل لمن يعلمه كيف يلعب، كما يظهر الطفل تفاعلة مع الموسيقي بطريقة تلقائية منذ الصغر فنجد الاطفال الصغار يقوموا بترجمة الموسيقي إلى حركات كما يستخدموا بعض الأدوات المنزلية للإصدار تنغيمات موسيقية بكل تلقائية.

٤- وظائف اللعب

يعد التعلم باللعب خلال مرحله الطفولة وسيله أساسيه لنجاح العملية التعلمية بالنسبة للأطفال،حيث يتيح لهم اللعب الفرصة المناسبة للمرور بالمواقف التعلمية وتطوير العديد من المهارات التي تساعد على تحسين العملية التعلمية وبخاصة في مرحله الطفولة الوسطي والمتأخرة من ٦-١٢سنه حيث يقوم اللعب بالعديد من الوظائف أهمها ما يلي:

أ- ييزود الطفل بخبرات تعلمية فاللعب أقرب إلى الواقع من أيه وسيله تعلمية أخري حيث إن الألعاب تقلل الفجوة بين ما يجري داخل غرفه الصف وما يجري في الحياة إلىومية.

ب- ينمي مهارة الاتصال والعلاقات الاجتماعية بين الأطفال، كما يعمل على صقل شخصيه الطف (زيد الهويدي،٢٠١٠،ص٢٠٥).

ج- ينمي عضلاته، ويقوي جسمه وهو إلى ذلك يحقق التكامل بين وظائف الجسم الحركية والعقلية والانفعإلية.

د- يسهم في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي للطفل فيتعلم من الكبار معايير السلوك الحميدة (مروان البواب،٢٠١١، ص ٣١٧).

هـ-التسلية والترويح عن النفس بما يمنحه اللعب للطفل من راحة ولذة وسعادة.

و- يستعمل اللعب كوسيلة للتخلص من المخاوف ويساعد على حل المشكلات (إيمان عباس،٢٠١٥، ص٣٦).

ز- وسيله للتعبير عند الطفل عن الانفعالات وتصريف الطاقة الزائدة في أنشطه مقبولة.

ح- التدريب على المهارات والأنشطة والعلاقات الاجتماعية.

ط- بلوره سمات الشخصية ومفهوم الذات.

ي- يتيح اللعب للأطفال فرصه لاختبار قدراتهم عند التفاعل مع البيئ (حسن بن سالم،٢٠١٥، ص٣٥٦).

٥- فوائد اللعب

ويري Muhammet&Suza (٢٠١٠))أن اللعب إذا كان فرديا أو جماعيا، داخل البيت أو خارجه، يكتشف الطفل من خلاله قدراته حيث يعرف الطفل إمكانياته وما يستطيع أن يفعله، فبذلك تزداد ثقته بنفسه، فالطفل عندما يركب دراجته، أو يتسلق شجره، يفرح لشعوره بالتفوق والسيطرة على الخوف عند

إنجاز الألعاب، لأنه وصل إلى هدفه دون مساعدة الكبار، ويمكن تلخيص ما ينميه اللعب في شخصية الطفل فيما يل (رجاء عمر وآخرين،٢٠١٩،ص٤١٢).

للعب العديد من الفوائد يمكن تلخيصها في النقاط التإلية:

أ- يتعلم الطفل من خلال اللعب التعاون واحترام حقوق الآخرين.

ب- يساعد اللعب الطفل على نمو الذاكرة والتفكير والإبداع والتخيل.

ج- يكتشف الطفل الكثير عن نفسه ويعرف مدي قدراته ومهاراته، كما يتعلم التعامل مع مشاكله وكيفيه مواجهتها.

د- يساعد اللعب الموجه على نمو عضلات الطفل وتنميه مهاراته وحواسه.

هـ- يتعلم الطفل من خلال اللعب تكوين علاقات اجتماعية مع الآخرين وإكسابه السلوكيات الاجتماعية المقبولة ((فضل سلامه،٢٠١٠،ص١٠٩).

و- يساعد على تقريب المسافة بين الأطفال المتفوقين والمتخلفين دراسيا.

ز- تنميه حب المشاهدة والاستطلاع لدي الأطفال.

ح- القضاء على الملل والرتابة وجعل التعلم أكثر متعه وتشويق.

ط- يكتسب التلميذ مهارة استخدام جميع حواسه في عمليه التعلم.

ى- تتحول خبرات التلميذ من معلومات مجرده إلى خبرات محسوسة.

ك- إكساب التلميذ روح المنافسة والإصرار على الفوز (حنان العناني، ٢٠٠١، ص ١٣٤، ١٣٥).

٦- أهمية اللعب

اللعب مهم في حياه الطفل، حيث يعمل كوسيط تربوي في تشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية من النمو الإنساني ولا تعود أهميه اللعب في هذه المرحلة من حياه الطفل إلى أنه يقضي معظم وقته في اللعب، إنما يعود إلى أن اللعب يتمخض عن تغيرات كيفيه في التكوين النفسي للطفل، وفيه تكمن أسس النشاط التعلمي والتربوي الذي سيكون مسيطرا على حياته في سنوات المدرسة (زيد الهويدي،٢٠١٢، ص٤١).

أ- إن اللعب أداه تربوية تساعد في إحداث تفاعل بين الفرد والبيئة المحيط به، مما يسهم في إنماء شخصيته وتعديل سلوكه.

ب- وسيله تعلمية تعمل على تقريب المفاهيم للطفل ويساعده على إدراك معاني الأشياء (يحيي محمد،٢٠٠٨،ص ٥٨).

ب- يساعد اللعب على تنميه إمكانيات وقدرات جسم الطفل وبذلك يتطور مفهوم الذات الحسيه لديه، كما يعمل على نمو وتحسين الأشكال الحركية عند الطفل، وصقل عضلاته، كما يؤدي إلى التآزر الحسي _ حركي بين أكثر من عضو وجهاز جسم (محمد رضا،٢٠٠١،ص١٤٧).

ج- يساعد اللعب في توجيه الأطفال إلى السلوك المرغوب فيه وإبعادهم عن السلوك السيئ وإكسابهم الصفات الايجابية، حيث يعتبر اللعب طريقه علاجية يلجا إلها المربيون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال.

د- يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهه الفروق الفردية وتعلم الأطفال وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم.

هـ- يساعد الطفل على التفاعل مع الطبيعة من حوله فيتعرف علها ويكتشف خصائصها فتولد لديه ملكة التخيل والإبدا (على الهمامي،٢٠١٦،ص٧٥).

٧- أنواع اللعب

تختلف وجهات النظر في تقسيم الألعاب، فقسمت حسب (القوانين- عدد المشاركين- المرحلة العمرية)

أولا: من حيث القوانين:

أ- اللعب الموجه: يعرفه الهنداوي (٢٠٠٣) بأنه اللعب المنظم المقنن المتفق علىه مسبقا ثم يوجه إلى نشاط.

ب-اللعب الحر: يترك للطفل الحرية في اختياره حسب رغباته واحتياجاته، فهو غير منظم ولا تحكمه قوانين عكس اللعب الموجه.

ثانيا: حسب المرحلة العمرية:

أ- اللعب الحسي الحركي: يستخدم الطفل حواسه لاكتشاف عالمه، ويظهر في الشهر الثالث حتي السنة الثانية ثم يبدأ الطفل في اللعب بالدمى في نهاية السنة الأولي مما يساعده على اكتشاف الأشياء وتطوير قدراته الإبداعية.

ب-اللعب الرمزي: يظهر في السنة الثانية ويبدأ الطفل اللعب كأنه يأخذ دورا في بطل في فيلم أو مسرحية.

ج- اللعب البنائي: يتطور نمو الطفل ويتطور معه لعبه فالعب البنائي يحتاج إلى وقت أطول من الألعاب السابقة فهو يحتاج إلى الدقة والتركيز.

كما تصنف الألعاب إلى:

أ- العاب معرفيه ادراكيه: حيث تتطلب جهد عقلي متميز كالعد أو التصنيف أو انجاز هدف معين.

ب-العاب حركيه: العاب تتطلب جهد جسمي عضلي كالجري والقفز والركض (حمزة عبد الحافظ، إبراهيم عبد الله، ٢٠١٨،ص ٢٥).

ثالثا: حسب عدد المشاركين:

أ- اللعب الفردي: اللعب الذي يقوم به الطفل بمفرده دون مشاركه الآخرين.

ب-اللعب الجماعي: هو اللعب الذي يتشـــارك فيه الطفل مع أقرانه ويســـاعد كلا منهم الأخر في اللعب كما يتم فيه تقسيم الأدوار وتحديد الأهداف (الطيب محمد،٢٠١٨، ص٣١٥).

أما الحيلة فقد صنف الألعاب من حيث قيمتها التربوية:

أ- العاب تمثيل الأدوار:

يعتمد هذا النوع على خيال الطفل الواسـع حيث يقوم الطفل بتقمص شـخصـيات الكبار التي يراها الطفل ويتأثر بها في حياته إلىومية، مما يســـاعد على تنميه الإبداع عند الطفل وذلك من خلال الأدوار التي يمارســـها في اللعب، كما تعمل الألعاب التمثيلية على تنميه قدره الطفل على الكلام وبالتإلى تغذي عقله بالكثير من الكلمات التي تساعده على التفاعل الاجتماعي (رقيه حسين،٢٠١٣،ص٢١٤).

ب- الألعاب البنائية (التركيبية):

يعد البناء والتركيب أحد الجوانب الهامة في حياه الطفل، حيث يرتبط نمو هذا النوع من اللعب بنمو الطفل فهو في البداية يتمثل في تركيب أو وضع الأشياء بجوار بعضها وذلك تماشيا مع مرحله نمو الطفل وقدراته العقلية، ثم يتطور إلى تصـميم نماذج للأشـياء المحيطة به في بيئته ليصـل بعد ذلك إلى إبداع أشـكال من خياله، ويسـتخدم الطفل في هذا النوع من اللعب الكثير من المواد مثل الصـلصـال والمكعبات والورق المقوي وأقلام الشـمع لتصـميم منزل أو شـجره أو طائره...الخ، وتنطوي الكثير من الألعاب التركيبية على استثارة لقدرات الطفل العقلية، وعلى تكوين مهارات حركيه لدي (محمد أحمد، أحمد عبد الكريم،٢٠٠٨،ص٧٥).

ج- الألعاب التلقائية:

تمثل الأشـكال الأولية للعب، حيث يتسـم هذا النوع بالفردية وتغيب فيه القواعد والتنظيم، فيلعب الطفل حينما يرغب في اللعب ويتوقف حين يريد، ومعظم العاب هذا النوع هي استقصائية واستكشافيه

د- الألعاب الاستطلاعية الاستكشافية:

يشـمل هذا النوع من الألعاب كل عمليه يقوم بها الطفل لمعرفه المكونات التركيبية لشـئ ما وكيف يعمل ذلك الشئ.

هـ-الألعاب الترويحية الرياضية:

يضم هذا النوع من الألعاب جميع الانشطة التي تنتقل من جيل إلى آخر ومنها الألعاب الشعبية.

و- الألعاب اللغوية:

تعد الألعاب اللغوية نشـــاطا هاما للطفل فهي تســـاعده على النطق الصـــحيح، وإثراء مفرداته، وتعطيه فرص الإبداع اللغوي وذلك عن طريق التدريبات الشفوية الحرة، وتتصف الالعاب اللغوية بالنظام حيث تحكمها قواعد وقوانين موضوعه ولها بداية محدده وكذلك نهاية محدده على عكس الالعاب التلقائية.

ز- الألعاب الثقافية:

يكتسب الطفل من خلالها المعلومات والمعارف والخبرات المتنوعة.

ح- الألعاب العلاجية:

هي أوجه النشـــاط المختلفة التي تقدم للأطفال الذين يعانون من اضـــطرابات نفســـيه مختلفة لمساعدتهم على التخلص من مشكلاتهم النفسية.

ط- الألعاب الإيهامية:

من أكثر الألعاب شيوعا في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية وفيها يتعامل الطفل مع المواد أو المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تصف بها، فيتعامل الطفل مع لعبته كما لو كانت تسمع وتتحدث مع (محمد محمود،٢٠٠٧،ص٢١،٢٠).

ي- الألعاب الفنية:

هي احدي أنواع الألعاب التركيبية، وتتمثل في الأنشـــطة التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمإلى والاحساس الفني، والالعاب الفنية عديده منها:

- رسوم الاطفال
- الموسيقي والغناء والرقص

عرفت رســـوم الاطفال بأنها الانتاج التشـــكيلي الذي يقوم به الطفل على أي ســـطح كان وذلك باستخدام الاقلام والالوان والصبغات.

أما الموســـيقي والغناء والرقص فهي من الأنشـــطة الممتعة للطفل، حيث يميل الاطفال بطبيعتهم للموسيقي والايقاع ويتفاعلون مع الايقاعات ويتمايلون على نغمات الغناء الذي يعد أول صور الفن الذي يتعرض له الطفل منذ أن كان طفلا رضـــيعا، وتلعب الموســـيقي والحركات الإيقاعية دورا مهما في تعلم الاطفال، فهي تساعد على تنميته جسديا وعقليا واجتماعيا وعاطفيا، فالرقص يساعده على التخلص من الكبت والتخلص من الطاقة الزائدة وتطوير مهاراته الجسدية وتنميه خياله كما يساعد الرقص على تعلم النظام والاصغاء للأوام (حنان العناني،٢٠١٤، ص ٥٨،٥٧).

وترى الباحثة من خلال العرض السابق لأنواع اللعب التي تختلف في تصنيفها حسب المضمون والشكل والطريقة يمكن تقسيمها حسب أهدافها:

أ- اللعب التربوي: يقصد به تضمين اللعب بطريقة قصدية في المنهج الدراسي لتسهيل العملية التعلمية وتعزيزها كما يسهم في إكساب الطفل الخبرات والمعلومات اللازمة لنموه في جميع جوانب النمو.

ب- اللعب العلاجي: يقدم في هذا النوع مجموعة من الأنشطة التي تساعد الطفل على التخلص من المشكلات النفسية كالخوف والانطواء والقلق.

ج- اللعب الحر: يتسم هذا النوع بغياب الأهداف حيث يلعب الطفل ناشدا المتعة والسرور كما يفتقد القواعد والنظام ولكنه يسهم بطريقة غير مباشرة في اكساب الطفل الخبرات والمهارات وينمي تفاعلة مع بيئتة.

٨- مراحل استراتيجية التعلم باللعب

يذكر الهويدي (٢٠٠٥) إن استراتيجية التعلم باللعب تتألف من المراحل الأتية:

المرحلة الأولي: الإعداد

أ- معرفة اللعبة: من حيث المواد،وإلية استخدامها،والوقت المحدد لها، وقوانينها ومدى ارتباطها بالمادة التعلمية.

ب- تجربة اللعبة قبل استخدامها في الصف الدراسي.

ج- تجهيز وتهيئه المكان المناسب لها، وتحديد الوقت المناسب لها.

د- شرح قواعد اللعبة للتلاميذ، وتأكيد الأهداف التي يجب أن يكتسبها التلامي (زيد الهويدي،٢٠١٢، ٥٥).

المرحلة الثانية: التنفيذ

أ- التمهيد للعبه وذلك عن طريق ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للتلاميذ.

ب-تقديم الفرص للتلاميذ للوصول إلى الهدف المطلوب.

ج- مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ وعدم المقارنة بينهم.

د- المناقشة المرنة للأهداف والدروس المستفادة من اللعبة وتوضيح فوز الفريق الفائز، وأسباب خسارة الفريق الخاس (محمد محمود، ٢٠١٠، ص١٣٣).

المرحلة الثالثة: التقويم

أ- تدوين مقترحات لتقويم اللعبة بعد تنفيذها.

ب-تقدير جهود التلاميذ ودفعهم للتقدم.

المرحلة الرابعة: المتابعة

أ- متابعه التلاميذ لمعرفه الخبرات التي اكتسبها ومدي احتفاظه بها

ب-توفير بعض الألعاب التي تزيد من خبرات التلميذ (عبد اللطيف بن حسين،٢٠٠٥،ص٦٣).

٩- معايير اختيار الألعاب التعلمية

إن أفضل الطرق لاختيار الألعاب التعلمية والاستفادة منها هي:

أ- تحديد الهدف من استخدام الألعاب التعلمية.

ب- مناسبة اللعبة لعمر الطفل، ومستوي نموهم العقلي والجسمي.

ج- تعمل اللعبة على زيادة دافعيه المتعلم وتجعل الدراسة ممتعه (عاطف عدلي، ١٦٨،٢٠٠٧).

د-أن تتطلب اللعبة من المتعلم التأمل، والتفكير، والملاحظة، والموازنة بين الأشياء.

هـ- أن تراعي اللعبة مجالات السلامة العامة.

و- أن تساعد المعلم على تشخيص مدي نمو المتعلم عند اكتساب الخبرات المطلوبة، وتعرف المعلم على مواطن الضعف لدي المتعلم، ليضع العلاج المناسب له.

ز- أن تتناسب اللعبة مع أعداد المشتركين.

ح-أن يكون للعبه وقت محدد للانتهاء.

ط- أن تمثل اللعبة الواقع بطريقه مقننه ربط اللعبة بالمنهج الدراسي.

ي- إمكانية تنفيذها داخل حجره الص (محمد محمود، ٢٠٠٤،ص ٢٠٨).

١٠-دور المعلم عند استخدام استراتيجية التعلم باللعب:

أ- يقوم بإعداد الألعاب من حيث الأدوات وحجره الدراسة.

ب- إرشاد التلاميذ وتوجيهم إلى اللعبة وشرح تعلماتها وتشجيعهم على الأداء الجيد.

ج- تقسيم التلاميذ إلى مجموعات، وتوزيع الأدوار وتوضيحها لهم.

د- ملاحظه التلاميذ أثناء اللعب، ومناقشتهم بعد الانتهاء من اللعب، ويمكنه التدخل لتصحيح مسار اللعبة.

هـ- تقويم التلاميذ باستمرار وتقويم الموقف التعلمي، وقد يكون التقويم مرحليا أو نهائيا.

و-تعديل سلوك التلاميذ، والتأثير فيهم بطريقه غير مباشره (حسن شحاته، ٢٠٠٩، ص١٩٤).

١١- دور المتعلم عند استخدام استراتيجية التعلم باللعب:

أ- يجب أن يلتزم بالدور المحدد له.

ب- يجب ان يتعاون مع أفراد مجموعته.

ج-يجب أن يؤدي دوره بنشاط وحيوية حتي يضمن الفوز له ولمجموعته (حنين فريد، ٢٠١٦،ص٢٢٠).

ثانيا: الابتكار

يعد الابتكار من أهم الأنشطة الموسيقية التي تعمل على تنميه شخصيه الطفل وتكاملها، وتساعده على القدرة على مواجهه الصعاب والعقبات التي تواجهه، وتوجد صور عديدة للابتكار هناك ابتكار فردي وابتكار جماعي بالإضافة إلى ذلك الابتكار الإيقاعي أو الحركي أو اللحن (ساميه موسي، سعاد أحمد، ٢٠٠٧،ص ١٨٧).

ويرى أحمد (٢٠١٠) أن للعب دور كبير في تنمية الحس الابتكاري لدى الأطفال عن طريق استخدام الأنشطة المخطط لها، وخاصة الألعاب التي تحتاج إلى فك وتركيب وإنجاز المهارات الفنية والمهارات الحركية المتنوعة، وقد أكد المتخصصون في التربية وعلم النفس في مجال الابتكار على أن الأطفال يولدون، ولديهم القدرة على الابتكار ويجب على الكبار تشجيعهم، حيث يتم تنميه الحس

الابتكاري لدى الطفل عن طريق اللعب فحرمان الطفل من اللعب يؤثر على نموه الابتكار (محمد أحمد وآخرون، ٢٠٢٠،ص١٧٩).

وينمو الابتكار الموسيقي طرديا مع حصيلة الطفل من الخبرات الموسيقية؛ لذا يجب علينا تزويد الطفل بقدر أكبر من الخبرات الموسيقية، حيث يتمتع كل طفل بقدره ما على الإبداع، يتوقف ظهورها على مدي خبراته واتساع دائرة أفكاره وخياله، و هذه القدرة الإبداعية تظهر في صورا يعبر من خلالها الطفل عن أفكاره وأحاسيسه وما يدور في خياله بابتكار الحركات الإيقاعية التعبيرية الشخصية وابتكار الألحان عن طريق الغناء أو عن طريق العزف، وابتكار الايقاعات عن طريق التصفيق أو العزف بالآلات الإيقاعية أو الإيقاع الحركي واختيار أنواع التظليل المناسبة للغناء أو العزف واختيار الآلات الموسيقية الملائمة للتعبير عن مواقف موسيقية معين (خيري الملط، ٢٠٠٦، ص٣٢).

وللابتكار قيمه تربوية كبيره، حيث يساعد الابتكار في تنميه شخصيه الطفل ويكسبه شخصيه مستقلة متكاملة من النواحي الاجتماعية والعقلية والوجدانية.

أما من الناحية الموسيقية، فيعمل الابتكار على إكساب الطفل القدرة على ابتكار نماذج إيقاعيه لمصاحبه الأغاني، كما يمكنه من وضع نهايات ملائمة للألحان التي يستمع إليها، والقدرة على استكمال الألحان غير المكتملة.

وتستطيع المعلمة تنميه الابتكار لدي الأطفال وذلك عن طريق تقديم لحن بسيط وتطلب منهم وضع كلمات بسيطة تتماشي مع اللحن، كما يمكنها ان تطلب منهم بعد دراسة النشيد ابتكار بعض الحركات التي تتناسب مع كلمات النشيد مما يساعد على تنميه الابتكار لديه (شرين عبد المعطي، ٢٠١٣، ص٧٥، ٧٦).

١- تعريف الابتكار:

أ-هو عمليه تفكير موجهه عامه نحو هدف خاص وهو حل مشكله وبلوغ الذروة في توليف الأفكار التي تحل أو تقدم حل للمشكلة (أحمد محمد، ٢٠٠٩، ص ٣٨).

ب- هو أي فكره جديده أو أسلوب أو مفهوم أو نمط جديد يتم التوصل إليه، ثم استخدامه في الحياه، والفكة الحديثة أو الاسلوب المستحدث ما هو إلا درجه من درجات التفوق على غيرها من الافكار، وتكون في كافه مجالات الحياه الإنسانية وفي مختلف الميادين والتخصصات العلمية (إسماعيل عبد الفتاح، ٢٠٠٣، ص ١٧).

ج- هو القدرة على إنتاج عدد كبير من الأفكار الأصلية غير العادية ودرجه عالية من المرونة والاستجابة وتطوير الأفكار والأنشط (إسلام عادل، ٢٠١٢،ص ١٨٦).

ومن خلال التعريفات السابقة ترى الباحثة أن الابتكار هو العملية التي يتمكن من خلالها الفرد حل مشكلة ما وذلك عن طريق خبراته واتساع دائرة خيالاته.

٢- مكونات الابتكار الموسيقي:

أ- الأصـــالة: الاحتفاظ في الجمل الموســـيقية بطابع الهوية المصـــرية وتراثها القديم وهي إنتاج أفكار موسيقية (جمل لحنيه) نادرة.

ب-المرونة: إنتاج جمل موسيقية متنوعة.

ج- الطلاقة: وتنقسم إلى:

- طلاقة النغمات الموسيقية: وهي إنتاج أكبر عدد ممكن من النغمات.
- طلاقة التنظيم التتابعي: أي إنتاج أكبر عدد ممكن من الجمل اللحنية (أحمد محمد،٢٠٠٩، ص،٣٩).

وعرفت هدي محمد مكونات الابتكار على النحو التالي:

أ- الطلاقة الموســـيقية: هي القدرة على ابتكار أكبر عدد ممكن من الجمل والعبارات الموســـيقية المعبرة عن موقف أو مشهد.

ب- المرونة الموســـيقية: هي القدرة على ابتكار عبارات إيقاعيه أو لحنيه تدال على مرونة في اســـتخدام العلامات الإيقاعية وكذا التكوين النغمي.

ج- الأصـــالة الموسـيقية: هي ابتكار عبارات إيقاعيه ولحنيه نادرة أو غير شـائع (هدي محمود، ٢٠١٩، ص٩٧٦، ٩٧٧).

٣- أنواع الابتكار:

أ-الابتكار اللحني: يوجد أسإلبب عديدة تستطيع المعلمة من خلالها تنميه الابتكار اللحني:

- الابتكار بالغناء لا: تطلب المعلمة من الاطفال ارتجال بعض النغمات وغناؤها بالمقطع لا ردا على سؤال نغمي تسألهم المعلمة إياه، أو اكمال لعبارة موسيقية تعزفها لهم أو تغنيها.
- المحادثة اللحنية: تسأل المعلمة الاطفال سؤلا لحنيا وتطلب منهم الرد بنفس الطريقة.
- ابتكار لحن لكلمات أغنيه درســـت من قبل: تطلب المعلمة من الاطفال ابتكار لحن جديد لأغنية من الاغاني التي درســـت من قبل على نفس الكلما (ســـاميه موســـي و ســـعاد أحمد، ٢٠٠٧،ص١٨٩).

ب-الابتكار الايقاعي: يمكن للمعلمة أن تنمي الابتكار الايقاعي بعده أساليب منها:

أداء محادثه بين طفلين أو أكثر، تؤدي بالحركة أو النقر على التين إيقاعيتين، وتقوم المعلمة بتوجيه الاطفال إلى إظهار مواطن القوه (F)واللين (P (نيللي محمد، ص ٢٠١٣،١٦٤).

ج- الابتكار الحركي: هو القدرة على إنتاج اســـتجابات حركيه متنوعه وغير نمطيه واكتشـــاف وتكوين علاقات وتركيبات جديده لهذه الاستجابات، وهو ناتج سلوكي حركي معقد، يتصف بإنتاج أكبر عدد من الحركات الفردية والجمل الحركية المتميزة بالجدة (ممدوح عبد المنعم،٢٠١١، ص ٣٧٧).

هو تعبير الطفل عن إدراكه لعناصر الموسيقي بالحركة. عن طريق التصفيق أو بالعزف عن آلات الباند الإيقاعية كما يستطيع الطفل أن يعبر عن احساسه بالإيقاع عن المشي أو الجري أو الحجل في مختلف الاتجاهات.

وتستطيع المعلمة تنميه الابتكار الحركي من خلال الالعاب الموسيقية أو القصة الموسيقية الحركية التي يتجلي فيها الابتكار الحركي، وذلك بعد أن تعطي المعلمة أمثله مرشده للطفل للتعبير عن احساسه بمختلف عناصر الموسيقي (ساميه موسي و سعاد أحمد، ٢٠٠٧، ص ١٩٠).

ثالثا: تلميذ الصف الرابع الابتدائي

تعريف إجرائي: المرحلة الابتدائية هي مرحله من مراحل التعلم في مصر وتسبق المرحلة الإعدادية تبدأ من سن ٦ – ١١، وتشمل على مرحله الطفولة الوسطي والطفولة المتأخرة.

يقع تلميذ الصف الرابع الابتدائي في مرحله الطفولة المتأخرة وتعد هذه المرحلة من أهم المراحل في حياه الطفل، وتشمل هذه المرحلة الصفوف الثلاث العلا من المرحلة الأساسية (الرابع والخامس والسادس). حيث تكون ميول اللعب بلغت ذروتها في التنوع وزيادة القدرة على التنسيق بين حركات الأيدي مع حركات العيون، ويرغب الطفل في تجربه كل شئ، فتتميز هذه المرحلة باللعب المخطط الذي يطغي على اللعب الإيهامي والتمثيلي الذي كان يقوم به الطفل في المرحلة السابقة، فيبدأ الطفل تدريجيا تلاشي محاوله التقليد للام أو الأب أو المعلم، ولكنه يستمر في اللعب التخيلي حيث يلعب فيه الخيال والتصوير الذي بدوره ينمي القدرة على الإبداع والتعبير لذا يجب علنا أن لا نحول بين اللعب التخيلي والطفل ولكن في إطار مخطط وهادف (لعبه الحرامية – دور القرصان) (نبيل عبد الهادي، ٢٠٠٤،ص٧٢).

١- بعض مظاهر النمو لدي تلميذ الصف الرابع الابتدائي

أ- النمو الحركي:

يبدأ النمو الحركي واضحا في هذه المرحلة، فيصبح الطفل أكثر حيوية ولا يستطيع البقاء جالسا فترات طويله، حيث تعد هذه المرحلة مرحله النشاط الحركي لما فيها من نشاط وحيوية للطفل، فتتطور حركه الطفل عن المرحلة السابقة وتصبح أسرع وأقوي، ويزداد التآزر الحركي لديه، كما يميل الطفل في هذه المرحلة إلى الالعاب الرياضية المنظمة ويفضل الطفل في هذه المرحلة ممارسه ألوان متعددة من الألعاب لتفريغ الطاقة الزائدة لديه والشعور بالمتعة والسرور.

ويختلف النمو الحركي بين الاناث والذكور حيث يفضل الذكور اللعب المنظم الذي يحتاج إلى قوه ومهاره وشجاعة كالجري والقفز واللعب بالكره، بينما تميل الاناث إلى اللعب الذي يحتاج إلى تنظيم حركات كالحجلة ونط الحبل، ويسطر كلا من الاناث والذكور سيطرة تامه على الكتابة (هشام أحمد، ٢٠١، ص ١٧٧، ١٧٨).

كما ينمو التوافق الحركي وتزداد الكفاءة والمهارة اليدوية، وتنضج العضلات الدقيقة التي تتطلب نشاط يستخدم فيها هذه العضلات مثل النجارة عند البنين وأعمال الحياكة عند البنات، كما يستطيع بعض الاطفال التدريب على استعمال الات الموسيقية (وفيق صفوت،٢٠١٠، ص ٣٣).

ويظهر الأطفال متعتهم الزائدة بالنشاط الحركي ويشاركون فيه خاضعين لنظام المجموعة إذ أنهم في هذه المرحلة يميلون إلى المجموعة، ويعتبر التفوق في المهارات الحركية عاملا مهما في تشكيل شخصية الطفل فقد ثبت أن الاطفال المتفوقون في المهارات الحركية يختارون للمراكز القيادية بين زملائهم ليس فقط في النشاط الرياضي ولكن في أغلب الأنشطة المدرسية (على السيد،٢٠١٥،ص ٢٤٠).

ب- النمو الفسيولوجي والبدني:

تتميز مرحله الطفولة المتأخرة ببطء في النمو الجسمي، وتظهر الفروق في البنيه الجسمية بين الإناث والذكور فتبدو الاناث أكثر طولا من الذكور وذلك لأن الذكور يبدؤون البلوغ بعد الإناث، ويكون نمو الجسم بطيئا في هذه المرحلة بمعدل ٨ سم تقريبا في السنه،كما تؤثر العوامل النفسية في وزن الطفل، فحين يفشل الطفل في تكيفه الاجتماعي مع هذه المرحلة فإنه يميل للمبالغة في تناول الطعام كتعويض عن عدم التقبل الاجتماعي، ويفقد الطفل أسنانه اللبنية ومع نهاية هذه المرحلة تكون معظم أسنانه الثابتة قد ظهرت مما يغير شكل الفم ويزداد حجم الجزء الاسفل من الوجه وتختفي مظاهر عدم التناسب في الوجه ويصبح الجذع أكثر نحافة ويزداد الصدر عرضا واتساعا وتصبح الاذرع والسيقان أكثر نحافة (محمود محمد، ٢٠١٥، ص ٤٩).

ج- النمو الانفعإلى:

تتميز هذه المرحلة بالاستقرار والثبات الانفعإلى لذلك يطلق علىها مرحله الطفولة الهادئة، حيث ينمو لدى الطفل الذكاء الإنفعإلى الذي يشمل مجموعة من المهارات منها: ضبط الذات والحماس والمثابرة والدافعية الذاتية، ويتعلم الطفل كيف يضبط انفعالاته وكيف يملك نفسه عند الغضب وكيف يحل المشكلات التي تواجهه وكيف يتعامل مع الأخرين ويتفاعل معهم، كما يلاحظ على الطفل في هذه المرحلة قدرته على ضبط الانفعالات ومحاولة السيطرة على النفس فإذا غضب الطفل لن يتعدى على مثير الغضب اعتداء ماديا، بل يكون عدوانه لفظيا أو في شكل مقاطعة، ويظهر الطفل غضبه بالمقاومة السلبية مع التمتمة ببعض الألفاظ وظهور تعبيرات الوجه ويتضح الميل إلى المرح (كريمان بدير، ٢٠٠٧، ص١٦١-١٦٢).

د- النمو اللغوي:

ينمو الطفل لغويا في هذه المرحلة إلى أن يصل إلى القراءة الصامتة، فيتميز النمو اللغوي للطفل في هذه المرحلة بالتإلى:

- يدرك الطفل الاختلاف والتشابه بين الكلمات.

– نمو مفردات الطفل وزيادة عددها إلى الضعف.

– زياده المهارات اللغوية وادراك وفهم المجردات.

– زياده القدرة على النطق الصحيح وتفادي الاخطاء وعيوب الكلام.

– القدرة على تبادل الحديث مع الأشـــخاص وإظهار الفه (أديب عبدالله، إيمان طه،٢٠١٥، ص ١٥٦،١٥٧).

هـ– النمو الاجتماعي:

يتميز النمو الاجتماعي للطفل في هذه الفترة باتساع دائرة اهتماماته وميوله ورغبته في الاستقلال وقدرته على أداء مســـئولياته ونمو مهاراته الاجتماعية، كما يتأثر ســـلوك الطفل بجماعة الاقران تأثرا واضح، كما يتأثر النمو الاجتماعي للطفل بعملية التنشئة في المدرسة من حيث البناء الاجتماعي للمدرسة وحجمها وأعمار التلاميذ والفروق الاجتماعية والاقتصـــادية والعلاقة بين المعلم والتلاميذ والعلاقة بين التلاميذ وبعضهم البعض (أحمد عبداللطيف،سامي محسن، ٢٠١١، ص ٣١٦).

و– النمو المعرفي:

يصـــبح الطفل في هذه المرحلة أكثر قدرة على تركيز أنتباهه كما تنمو لديه القدرة على مراجعة تفكيره حيث يســتطيع أن يعود إلى بداية العملية العقلية لذلك يطلق علىها بياجيه مرحلة العمليات العيانية حيث تصبح العمليات العقلية مرنه، كما يوضح علماء النفس أن الطفل في هذه المرحلة تظهر لديه تقريبا كل القوي العقلية خاصـة بعد سن التاسـعة، ويمكن تلخيص أهم مظاهر النمو المعرفي في مرحلة الطفولة المتأخرة بما يلي:

– الذكاء: هو القدرة العقلية التي تساعد الفرد على مواجهة المواقف وحل المشكلات، ويؤثر الذكاء ويتأثر بالعديد من العمليات مثل الانتباه و الإدراك و والتفكير والتخيل الذكاء.

– التخيل: يعتمد تخيل الطفل في هذه المرحلة على المخيلة الواقعية حيث تحتل الصـور البصـرية مكانه كبيره في الجانب العقلي لديه.

– الانتباه: تزيد قدره الطفل على الانتباه ولكن هذا يتوقف على مدي اهتمامه بالمثير ومدي احتياجه النفسي له وكلما زادت قدرته على الانتباه زادت القدرة على التذكر والتعلم.

– التذكر: تعتمد عملية التذكر عند الطفل على قدرته على استنتاج العلاقات بين الموضوعات المتذكرة.

– التفكير: يستطيع الطفل استخدام اللغة والرموز بدلا من استخدام الأشياء وذلك يساعده على التفاهم مع الناس، كما يسـتطيع الطفل تصـنيف الاشـياء وترتيبها وفق الطول أو الوزن إعادة الاشـياء إلى ما كانت علىه (أديب عبدالله، إيمان طه،٢٠١٥، ص ١٥٤–١٥٦).

ويرى بياجيه (Peajet) أن التطور المعرفي في هذه المرحلة ينمو عن طريق تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة به من خلال الحواس والحركة معا حيث يكتسـب الطفل سـلوكيات جديدة تعد اللبنة الأولي في تشكيل المعارف والخبرات (نبيل عبدالهادي، ٢٠٠٦، ص ٣٦).

وقد لخص (ثائر محمد و خالد أحمد) خصائص النمو في مرحلة التعلم الاساسي (٦-١٢) إلى:

أ- النمو الجسمي:

- الحركة الزائدة والنشاط والحيوية خاصة الذكور
- حب الاستطلاع واكتشاف البيئة الاجتماعية.

ب- النمو الانفعإلى:

- يعبر عن انفعاله باللغة بدلا من الحركة والرموز.
- يتجاوب مع الاخرين ويبتعد عن الصراخ والبكاء.

ج- النمو الاجتماعي:

- تكوين صداقات مع الاطفال خارج البيت.
- الانتماء إلى الجماعة (شلة اللعب) من خلال اللعب الجماعي.
- تكون المفاهيم الاجتماعي (القيادة – التعاون – المنافسة – العناد التآلف والتودد).

د- النمو اللغوي:

- زيادة الحصيلة اللغوية بشكل واضح.
- تنمو اللغة عن طريق التفاعل مع الاخرين.
- القدرة على استخدام اللغة والمفاهيم اللغوية بطريقة صحيحة.
- التعبير المتباين عن الموضوعات والاشخاص.

هـ- النمو العقلي المعرفي:

- تغير طريقة التفكير وإدراكه الاشياء من حولة.
- القدرة على التعامل مع العمليات الحسابية والارقام.
- يدرك المفاهيم الاجتماعية والاخلاقية المجردة (الحق – الخير – العدالة – النظام).
- يدرك القيمة الزمنية (إلىوم – الامس – الغد (ثائر أحمد، خالد محمد،٢٠١٥، ص٥٨-٦٠).

٢- قواعد استخدام الالعاب لدي تلاميذ صفوف المرحلة الأساسية (١-٤)

يمكن للمعلم أن يستخدم الألعاب لدي تلاميذ المرحلة الأساسية (١-٤) لتدعيم نمو الطفل من حيث:

أ- تطوير شخصية المتعلم بأبعادها المعرفية والعقلية والمهارية والحركية.

ب- يستخدمها المعلم لتدعيم أهداف المدرسة حيث يستخدمها في إطار المبادئ النفسية والتربوية.

ج- تطوير الخصائص الإبداعية للمتعلم ونموه من الناحية الاجتماعية.

ولتحقيق ذلك يجب على المعلم أن يستخدم الألعاب في ضوء القواعد الآتية:

أ- مراعاة المبادئ النفسية والتربوية التي تقوم علىها الألعاب.

ب- اختيار الألعاب التربوية الجماعية القائمة على المنافسة والتعاون.

ج- اختيار الألعاب المتصلة بشكل مباشر مع الأهداف التربوية.

د- اختيار الألعاب المتصلة ببناء شخصية المتعلم وإنماء قدراته العقلية والمعرفية وتطوير وجدانه وتشكيل اتجاهاته الوطنية والمهني (محمد محمود، ٢٠١٠، ص ١٧٠).

٣- ولكي ينمو الطفل بالطريقة الصحيحة ويحقق أهداف الألعاب التي تتضمنها هذه المرحلة يجب علينا أن:

أ- توفير الأمن والطمأنينة للطفل.

ب- توفير المساحات المناسبة لممارسه اللعب.

ج- توظيف للعب في العملية التعلمية

د- عدم إعطاء الطفل الدمى والألعاب التي لا تتناسب مع قدراته العقلية في هذه المرحلة.

هـ- بث روح المنافسة والتعاون بين الأطفال.

و- تطبيق برنامج لتعديل السلوك من خلال ممارسه اللعب للتخلص من السلوكيات السلبية.

ز- تعزيز الأداء وتقديم التغذية الراجعة

ح- تعزيز روح الجماعة وتشجيع الطفل على الإبداع ضمن إطار الجماع (محمد أحمد صوالحه، ٢٠١٤،ص٧١).

التعلق العام:

في ضوء العرض السابق تبين أهمية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في عملية التدريس كونها من الاستراتيجيات التي تجمع بين التعلم وأهدافه ورغبات وحاجات المتعلم من ترفيه ومرح وتصريف للطاقة الزائدة. حيث أشادت الدراسات والبحوث السابقة على مدى فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في العملية التعلمية لما لها من قدره على إحداث تغير في مستوي التلاميذ وجعلهم أكثر تفاعل مع بعضهم البعض وإكسابهم المهارات والخبرات اللازمة حتي ينمو في جميع جوانب النمو المختلفة، وفضلا عن أهمية استراتيجية التعلم باللعب في الإرتقاء بالعملية التعلمية فقد اصبحت النظره الحديثة للتربية الموسيقية هي استخدام الالعاب كما أشار كارل أورف ودالكروز وسلطان كوداي إلى أهمية استخدام الالعاب في تدريس الموسيقي لما لها من فاعلة في تحقيق أهداف التربية الموسيقية فكما يتجه الطفل إلى اللعب بتلقائية ويعتبر ميل فطري كذلك يتفاعل الطفل مع الموسيقي وإيقاعتها فيعبر عن نغماتها بعفوية شديدة فعند سماعه لحنا سريعا يقفز ويتحرك بسرعة وعند سماعة لحنا بطيئا يتحرك ببطء كما يحاول مصاحبة نشيد أو أغنية بحركات تعبيرية مناسبة، إذا فقد اشترك اللعب والموسيقي في كونهما ميل فطري وتلقائي، فيمكن تنمية بنود التربية الموسيقية بشكل عام وتنمية الابتكار بشكل خاص من خلال استخدام استراتيجية التعلم باللعب، فهي تثري عقل الطفل وتحول المفاهيم والنظريات الموسيقية المجردة إلى أشياء ملموسة محسوسة، كما تكسبة العديد من المهارات الموسيقية مما ينتج عنه تلاميذ

مثقفين من الناحية الموســـيقية قادرين على إدراك معانيها ملمين بالكثير من الخبرات التي بدورها تؤدي لنمو الابتكار الموسيقي لديهم.

ويمكن تلخيص فوائد استخدام الالعاب في التربية الموسيقي:

- يساعد اللعب على تقريب المسافة بين بنود التربية الموسيقية وترابطها.
- تطويع المفاهيم الموسيقية المجردة وتبسيطها للتلاميذ.
- يساعد على اكتساب المهارات الموسيقية المختلفة.
- يساعد على إحداث تفاعل بين عناصر الموسيقي والطفل مما يسهم في أنماء الطفل من الناحية الموسيقية.
- يعمل على تقريب النظريات الموسيقية للطفل ويساعده على إدراك المفاهيم والرموز الموسيقية.
- يعمل على نمو وتحسين الأشكال الحركية عند الطفل وصقل عضلاته، كما يؤدي إلى التآزر الحسي- حركي بين أكثر من عضو مما يؤدي إلى نمو الطفل في الإيقاع الحركي.
- يساعد الطفل على التعرف على التربية الموسيقية والتفاعل مع بنودها واكتشاف خصائصها مما يولد لديه الابتكار الموسيقي.

إجراءات البحث:

يحتوي هذا الفصل على الطرق والإجراءات التي تم استخدامها من حيث منهج البحث، مجتمع الدراسة، عينة الدراسة، أدوات الدراسة وطريقة إعدادها، الخطوات الإجرائية لتطبيق البحث، متغيرات البحث المستقلة والتابعة.

١- منهج الدراسة:

تم استخدام المنهج شبة التجريبي ذو التصميم التجريبي للمجموعة الواحدة نظرا لمناسبتها للبحث الحإلى، كما استخدم القياسين القبلي والبعدي للمجموعة للتأكد من فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

٢-عينة الدراسة:

تم اختيار مجموعة البحث بطريقة عشوائية من بين التلاميذ وكان عددهم (١٥) تلميذ، حيث تمثل (١٥) تلميذا في المجموعة التجريبية الواحدة ويتم التدريس بمعدل حصتين أسبوعيا، وتم التطبيق التجريبي للبحث في الفترة ما بين ١٥/ ١٠/٢٠٢٠ إلى ١٢/٢٦ /٢٠٢٠

٣-متغيرات البحث:

المتغير المستقل: فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب.

المتغير التابع: الابتكار الموسيقي.

٤- متطلبات البحث:

-تحديد المادة التعلمية: حيث تم تحديد منهج الفصل الدراسي الأول من كتاب التربية الموسيقية طبقا لمقررات وزارة التربية والتعليم، لتوزيعه مناهج التربية الموسيقية للصف الرابع الابتدائي لعام ٢٠١٩-٢٠٢٠م ملحق (١).

-إعداد الألعاب التعلمية: حيث تم إعدادها استنادا المقياس الخاص بالابتكار الموسيقي والاطلاع على الدراسات السابقة في هذا الموضوع، حيث تم إعدادها وفق أهداف معرفية، أهداف مهارية، أهداف وجدانية.

حيث راعت الباحثة عند استخدامها الألعاب النقاط الاتية:

- مراعاه الخصائص النمائية لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي
- نوع الألعاب
- الوقت المستغرق
- طبيعة المكان ومناسبته للعبة
- مستوى الأهداف المعرفية

كما راعت الاهداف العامة لاستخدام الالعاب:

- تنمية القدرات العقلية
- تنميه الابتكار والاستكشاف
- تنمية التآزر الحركي الدقيق
- تدريب الحواس وتدريب العضلات
- تنمية القدرة على التواصل مع الاخرين
- التخلص من الكبت
- زيادة القدرة على الاداء والسرعة والمهارة
- ربط الأشياء المجردة بالمحسوسة
- الاعتماد على النفس وحب الاستطلاع والدافعية

وقد تم التنويع في الألعاب المستخدمة في البحث، حيث تم استخدام العاب جماعية مثل (لعبة بر وبحر – لعبة القطه العامية- الاسهم) والعاب ترويحيه رياضية مثل (لعبة الوصول للكنز – الكراسي الموسيقية) العاب موسيقية مثل (لعبة الحجلة – لعبة الأشكال – لعبة سجادة العلامات الايقاعية – لعبة آلات الباند).

آلة التطبيق:

قامت الباحثة بتطبيق الألعاب من خلال اتباع مراحل تنفيذ اســـتراتيجية التعلم باللعب فقد قســـم زيد الهويدي (٢٠١٢)، محمد محمود (٢٠١٠)، عبد اللطيف بن حسين (٢٠٠٥) مراحل تنفيذ الاستراتيجية إلى أربع مراحل:

- **مرحلة الإعداد:** أوضحت الباحثة في هذه المرحلة:

• اسم اللعبة
• عدد المشاركين
• الزمن
• الأدوات
• المكان
• الهدف

- **مرحلة التنفيذ:** تشمل هذه المرحلة على:

• تنفيذ اللعبة وتدريب التلاميذ على أدائها
• إعلان الفائز وتوزيع جوائز تحفيزيه للتلاميذ
• مناقشة التلاميذ حول أهداف اللعبة.

- **مرحلة التقويم:** تشتمل هذه المرحلة:

• معرفة رأي التلاميذ في اللعبة
• الصعوبات التي واجهتهم في أداء اللعبة
• إضافة أو تعديل في خطوات اللعبة.

- **مرحلة المتابعة:** تضمنت هذه المرحلة بعض الالعاب للتأكد من اكتساب التلاميذ أهداف الجلسة.

٥-أدوات البحث:

يهدف البحث الحالى إلى قياس مدي فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب لتنميه الايقاع الحركي والابتكار لدى تلاميذ الصـــف الرابع الابتدائي، ولذلك تم تحديد أدوات تتناســـب مع طبيعة البحث والتي تتمثل في:

- بطاقة ملاحظة لمهارة الابتكارالموسيقي (إعداد الباحثة)

٦- خطوات تنفيذ أدوات البحث:

أولا: بطاقة ملاحظة لمهارة الابتكار الموسيقي

- قامت الباحثة بإعداد بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي وقد اتبعت الخطوات الاتية عند إعداده:

أ- الهدف من البطاقة:

هدف بطاقة الملاحظة في هذا البحث إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب لتنمية الابتكار (ملحق رقم ٢).

ب- مصادر بناء البطاقة:

تم بناء البطاقة في ضوء أهداف الدروس، والاطلاع على بعض الأدبيات والدراسات والبحوث التي تناولت إعداد بطاقة ملاحظة للابتكار الموسيقي.

ج- صياغة مفردات البطاقة:

تم مراعاة صياغة المفردات حيث تميزت بالدقة والوضوح لتتفق مع أهداف وطبيعة بطاقة الملاحظة لمهارة الابتكار الموسيقي، وقد راعت الباحثة عند صياغته عدة شروط منها:

- اشتمال العبارة على أداء واحدة فقط.
- يجب أن تكون صياغة الفعل في المضارع.
- وضوح العبارات وقصرها.
- يجب أن تكون العبارات إجرائية حتى يسهل قياسها

د- صياغة تعلمات المقياس:

راعت الباحثة عند صياغة تعلمات بطاقة الملاحظة أن تكون واضحة حتى تسير إجراءاته بشكل صحيح.

هـ-تحكيم البطاقة:

عرض البطاقة على مجموعة من المحكمين المتخصصين للتأكد من صدق العبارات وإبداء وجهه نظرهم في كل فقرة حتى تسير على الشكل الصحيح وقد أبدي المحكمون ملاحظات هامه حيث أجرت الباحثة على ضوئها التعديلات وتم انتقاء الفقرات التي اتفق المحكمين على صحتها واستبعدت الباحثة الفقرات التي أشار إلها المحكمين.

ثبات بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي:

تم التحقق من ثبات بطاقة الملاحظة عن طريق إعادة التطبيق

جدو (٢)

يبين معامل ارتباط درجات التطبيق الأول بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي ببعديه (الابتكار الحركي – الابتكار الإيقاعي) بدرجاتهم في التطبيق الثاني

البعد		معامل الارتباط	مستوي الدلاله
الابتكار الحركي	ابتكار تشكيل حركي لأغنية	.٩٤٩	.٠٠١
	ابتكار تشيكل حركي للعبه موسيقية	.٩٨٨	.٠٠١
	المجموع	.٩٦٩	.٠٠١
الابتكار الإيقاعي	السؤال والجواب	.٨٧٦	.٠٠١
	المحاكاة	.٩٣٨	.٠٠١
	المحادثة الإيقاعية	١.٠٠	.٠٠١
	المجموع	.٩٦٩	.٠٠١
المجموع الكلي		.٩٨٣	.٠٠١

وكلها معاملات إرتباط ذات دلاله إحصائية عند مستوي ٠٠١. وهذا يبين ثبات المقياس

حساب صدق البطاقة:

تم عرض البطاقة ملحق (٢) على مجموعة من الســـادة المحكمين لإبداء ملاحظتهم والتأكد من دقة العبارات والصـياغة وكانت نسـبة الاتفاق بين آراء السـادة المحكمين تتراوح بين (٨٠.٩٪-٩٠.٤٪) وتعد نسـبة مقبولة لصـدق بطاقة الملاحظة حيث تم حسـابها بطريقة النسـبة المئوية وهي عبارة عن مجموع الدرجات على المجموع الكلي في ١٠٠ كما هو موضح بالجدول (٣)

البنود		تقديرات المحكمين في مقياس الابتكار الموسيقي							المجموع	النسبة المئوية
		أ	ب	ج	د	هـ	و	ز		
أ	١	٣	٣	٢	٢	٢	٣	٣	١٨	٨٥.٧٪
	٢	٣	٣	٣	٢	٢	٣	٣	١٩	٩٠.٤٪
	المجموع	٦	٦	٥	٤	٤	٦	٦	٤٢	٨٨.٠٪
ب	١	٣	٣	٢	٢	٢	٣	٢	١٧	٨٠.٩٪
	٢	٣	٢	٢	٣	٣	٢	٣	١٨	٨٥.٧٪
	٣	٣	٢	٣	٣	٣	٢	٣	١٩	٩٠.٤٪
	المجموع	٩	٧	٧	٨	٨	٧	٨	٥٤	٨٥.٧٪

إجراءات تطبيق التجربة:

قامت الباحثة بتطبيق التجربة على تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة ابو بكر الصديق بالخطارة التابعة لإدارة نقادة التعلمية بمحافظة قنا، وذلك من خلال المنهج المقرر للفصل الدراسي الأول ٢٠٢٠-٢٠٢١م وذلك بعد تحكيم المحكمين المتخصصين على بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي والتي تهدف إلى قياس مهاره الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي وتم تطبيق بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي قبليا على مجموعة البحث ثم بعد الانتهاء من تدريس الموضوعات المحددة باستخدام استراتيجية التعلم باللعب تم تطبيق بطاقة ملاحظة مهارة الابتكار الموسيقي تطبيقا بعديا.

نتائج البحث وتفسيرها:

بعد الاطلاع على بعض الكتب والدراسات السابقة الخاصة بمجال البحث بجانب الاطلاع على المقرر الدراسي الخاص بالصف الرابع الابتدائي، إلى جانب كيفية إعداده من خلال استراتيجية التعلم باللعب.

وسوف يتم تناول الإجابة عن الأسئلة إلى جانب التوصل إلى تحقيق الفروض وهي كالتإلى:

- أولا: الإجابة على السؤال الأول:

والذي ينص على كيف يمكن استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدي تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي؟

حيث تمت الإجابة على السؤال من خلال تناوله للتإلى:

-تعريف استراتيجية التعلم باللعب
- سمات اللعب
- وظائف اللعب
- أهمية اللعب
- فؤائد اللعب
- أنواع اللعب
- مراحل استخدام استراتيجية التعلم باللعب
- النظريات المفسرة للعب
-عناصر اللعبة التعلمية
- دور المعلم عند استخدام استراتيجية التعلم باللعب
- دور المتعلم عند استخدام استراتيجية التعلم باللعب
- العوامل المؤثرة في اللعب
- تعريف الابتكار
- مكونات الابتكار

- أنواع الابتكار

وفي ضـــوء ذلك اطلعت الباحثة على الأدب العربي وبعض الدراســـات والبحوث الســـابقة التي تناولت كيفية اسـتخدام اسـتراتيجية التعلم باللعب، فضـلا عن آراء المتخصـصـين في التربية الموسـيقية وطرائق تدريسها، ومن ثم قامت بإعداد مقياس للابتكار الموسيقي بناء على آراء المتخصصين والمشرفين التربويون، ثم أعدت الالعاب المسـتخدمة لتنميه الابتكار ووصـفها في إطار تعلمي وفق أهداف معرفية، مهارية، وجدانية مع مراعاة طبيعه المكان، الوقت المستغرق، مدي مناسبتها لعمر التلاميذ، مدي ارتباطها بالاهداف. وتم التنوع في استخدام الالعاب وعلة تم تقسيم الالعاب إلى:

تم الإجابة على هذا السؤال في الفصل الثاني.

ثالثا: الإجابة على السؤال الثاني:

الذي ينص على ما أثر اسـتخدام اسـتراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدي تلاميذ الصـف الرابع الابتدائي؟

وتمت الإجابة عن هذا السؤال من خلال الخطوات التإلية:

أولا: الكشـــف عن دلالة الفروق بين متوســـطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة مهارات الخاصة بالابتكار في التطبيق البعدي.

وللتحقق من ذلك تم استخدام اختبار "ت" T Test في حالة المتوسطات المرتبطة وجاءت النتائج كما هو موضح بجدول (١).

جدول (٤)

يبين دلالة الفروق في متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الخاصة بالابتكار في التطبيق القبلي والبعدي

		القياس القبلي		القياس البعدي		ت	مستوي الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الابتكار الحركي	١	٩.٥٣	.٩٩	١١.١٣	١.٠٦	٤.١٣	.٠٠١
	٢	٦.٥٣	١.٣٦	١٤.٠٧	.٩٦١	١٦.٩٤	.٠٠١
	م	١٦.٠٧	١.٩٤	٢٥.٢	١.٤٧	١٤.٠٣	.٠٠١
الابتكار الإيقاعي	١	١٢.٣٣	.٩٧٦	٢٦.٦	١.٨٤	٢٥.٦٤	.٠٠١
	٢	١١.٢	١.٤٧	٢٨.٨٦	١.٨٩	٢٧.٩٣	.٠٠١
	٣	١٢.٩٣	١.٩١	٢٦	٢.٠٧	١٧.٣٦	.٠٠١
	م	٣٦.٤٧	٢.٢٩	٨١.٤٧	٢.٩٥	٤٥.٠٩	.٠٠١
المجموع		٥٢.٥٣	٣.١٨	١٠٦.٦٧	٨.٦٨	٤١.٦٥	.٠٠١

علما بأن عدد أفراد مجموعة البحث ن= ١٥ وقيمة ت الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠١ ودرجة حرية ٢٨=٣.٦٧٤ وبما أن قيمة ت المحسوبة أكبر من قيمة ت الجدولية.

إذا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠.٠١ بين متوسطات درجات مجموعة البحث على مقياس الابتكار الموسيقي في القياسين القبلي والبعدي.

وتم تفسير ذلك إلى أهميه استخدام استراتيجية التعلم باللعب في العملية التعلمية ودورها الفعال في تحسين مستوي التلاميذ والارتقاء بهم في جميع جوانب النمو حيث تعمل استراتيجية التعلم باللعب على تنشيط القدرات العقلية واكساب التلاميذ الخبرات اللازمة التي بدورها تؤدي إلى نمو ملكة التخيل والابتكار لدي التلاميذ بالإضافة إلى تنمية التلاميذ في النواحي الاجتماعية والتعبيرية وهذا ما أكدته دراسة أيمن وآخرون (٢٠١٩)، دراسة إسلا (٢٠١٢)، دراسة جابر،أحمد (٢٠١٢).

ثانيا: الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة المهارات الخاصة بالابتكار في التطبيق البعدي والبعدي الثان (التتبعي).

تم تطبيق القياس البعدي الثاني بعد مرور شهرين تقريبا من تطبيق القياس البعدي الأول.

وللتحقق من ذلك تم استخدام اختبار "ت" T Test في حالة المتوسطات المرتبطة وجاءت النتائج كما هو موضح بجدول (٥).

جدول (٥)

يبين دلالة الفروق بيم متوسطات درجات عينة البحث على بطاقة ملاحظة المهارات الخاصة بالابتكار في التطبيق البعدي والبعدي الثاني (التتبعي)

		القياس البعدي		القياس البعدي الثاني		ت	مستوي الدلالة
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الابتكار الحركي	١	١١.١٣	١.٠٦	١١.٤	.٧٤	.٧٨	
	٢	١٤.٠٧	.٩٦١	١٤.٥٣	.٦٤	١.٤٩	
	م	٢٥.٢	١.٤٧	٢٥.٩٣	١.٢٢	١.٤٣	
الابتكار الإيقاعي	١	٢٦.٦	١.٨٤	٢٧.٤٧	.٦٤	١.٦٧	
	٢	٢٨.٨٦	١.٨٩	٢٩.٤٧	.٧٤	١.١٢	
	٣	٢٦	٢.٠٧	٢٧	١.٢٥	١.٥٥	
	م	٨١.٤٧	٢.٩٥	٨٣.٩٣	١.٤٩	٢.٧٩	.٠٥
المجموع		١٠٦.٦٧	٣.٦٨	١٠٩.٨	١.٦٤	٢.٩٧	.٠٥

علما بأن قيمة "ت" الجدولية عند مستوي دلالة ٠.٠٥ ودرجة حرية ٢٨= ٢.٠٤٨،

وبما أن قيمة ت المحسوبة أقل من قيمة ت الجدولية. إذا لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة البحث على مقياس الابتكار الموسيقي في التصنيف البعدي والبعدي الثان (التتبعي) وهذا يدل على أن المتغير المستقل مستمر الأثر والفاعلة حتي بعد فتره من التطبيق.

خامسا: مناقشة نتائج البحث:

١- أثبتت نتائج البحث أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين بين متوسطات مجموعة البحث في التطبيق البعدي على مقياس الابتكار الموسيقي عند مستوي دلالة ٠٠١. وهذا يدل على تنمية أداء مجموعة البحث كما هو موضح في جدو (١).

٢- وأثبتت نتائج البحث أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات مجموعة البحث في التطبيق البعدي والبعدي الثاني (التتبعي) وهذا يدل على الفاعلة وبقاء الأثر الخاص بمجموعة البحث على مقياس الابتكار الموسيقي في التطبيق البعدي والبعدي الثان (التتبعي) كما هو موضح في جدو (٢).

٣- كما أتفقت معظم النتائج الخاصة بالبحث مع نتائج العديد من الدراسات السابقة التي استخدمت استراتيجية التعلم باللعب لتنمية المهارات لدى التلاميذ واكسابهم الخبرات والمعلومات اللازمة للارتقاء بهم في جميع جوانب النمو مثل دراسة عيدة منيز (٢٠١٩)، دراسة إبرهيم الهادي واخرو (٢٠١٨)، دراسة فهد، صبح (٢٠١٨)، دراسة ماجد على (٢٠١٨)، دراسة مرام فاي (٢٠١٧)، دراسة Schadenber (٢٠١٦)، دراسة مني سمي (٢٠١٤)، دراسة جبرين عطية، لؤي مفل (٢٠١٠)، دراسة سناء صلا (٢٠١٠).

٤- مما سبق يتضح فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ويرجع ذلك إلى الدور المهم لاستراتيجية التعلم باللعب في توفير المرح والترفية لبيئة التعلم مما يؤدي إلى زيادة دافعية التلاميذ نحو التعلم ونمو الاستكشاف وحب الاستطلاع، كما تعمل استراتيجية التعلم باللعب على تغير موقف التلميذ من مستمع سلبي إلى مشارك في الموقف التعلمي وتنقله من حالة الملل والرتابة إلى الحيوية والنشاط مما يؤدي إلى حب اكتساب المعلومات والمفاهيم والاحتفاظ بها وقت طويل وتعمل أيضا على تعزيز ثقة التلميذ بنفسه من خلال مشاركته للعب مع أقرانه مما يؤدي إلى تبادل المعلومات بين التلاميذ وزيادة الحماس والتنافس بينهم كما تساعد في مواجهه الفروق الفردية وتعلم التلاميذ وفقا لقدراتهم مما يساعد على نمو الابتكار والتخيل لديهم والارتقاء بجوانب النمو المختلفة.

سادسا: توصيات البحث:

١) حث القائمين على عملية التعلم على توظيف واستخدام استراتيجية التعلم باللعب في العملية التعلمية.

٢) تشجيع المعلمين على استخدام استراتيجية التعلم باللعب أثناء التدريس.

٣) ضرورة تطبيق استراتيجية التعلم باللعب على مراحل أخري.
٤) ضرورة تقديم دورات تدريبية للمعلمين حول كيفية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في المواد التعلمية الأخري.
٥) إعداد ألعاب تعلمية موسيقية تتناسب مع مناهج التربية الموسيقية للمراحل الأخري

المقترحات:

١) إجراء أبحاث علمية تتناول فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب ومعرفة مدى تأثيرها في بنود التربية الموسيقية.
٢) إجراء دراسة توضح مدي تأثير استخدام استراتيجية التعلم باللعب والتحصيل الدراسي.
٣) إجراء دراسة توضح فاعلة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في المواد الدراسية الأخري.
٤) إجراء دراسة مقارنه بين استخدام استراتيجية التعلم باللعب وأساليب التدريس الأخري في تنمية الابتكار.

المراجع

أولا: المراجع العربية

أحمد الخالدي (٢٠٠٨). **أهمية اللعب في حياه الاطفال الطبيعين وذوي الاحتياجات الخاصة**، المعتز للنشر والتوزيع.

أحمد عبد اللطيف، سامي محس (٢٠١١). **علم نفس النمو**، مركز ديبونو لتعلم التفكير.

أديب عبد الله، إيمان ط (٢٠١٥). **النمو المعرفي واللغوي لطفل**، دار الاعصار العلمي للنشر.

إسلام عاد (٢٠١٢). برنامج مقترح لتنمية الابتكار في الموسيقي العربية عند الطالب المتخصص، **مجلة كلية التربية**، ع ١٢، ص ١٨٠-٢٠٢، جامعة بورسعيد، كلية التربية.

أميرة محمو (٢٠٠٤). أثر التعلم باللعب في تنمية مهارة القراءه لدي طلبة الصف الثاني الأساسي في مادة اللغة الانجليزية، **رسالة ماجستير غير منشورة**، جامعة آل البيت، المفرق، الاردن.

أيمن عبدالله، محمود محمد، محمد مرسال، أحمد إبراهي (٢٠١٩). تأثير برنامج باستخدام الخرائط الذهنية في الابتكار الحركي وتصميم تشكيلات العروض الرياضية المدرسية للطالب المعلم. **مجلة كليه التربية الرياضية**، ع٣٦، ص٢٩٣-٣١٩.

ثائر أحمد، خالد محم (٢٠١١٥). **سيكولوجيا النمو الإنساني بين الطفولة والمراهقة**، دار الاعصار العلمي للنشر والتوزيع.

جابر محمد، أحمد محم (٢٠١٢). أنماط اللعب مع الاقران والطلاقة اللفظية كمنبئات بالقدرات الابتكاريه لدي أطفال الروضة الموهوبين والعاديين، **دراسات عربيه في التربية وعلم النفس**، ع٢٥، ص٨٣-١٣٤.

جبرين عطية، لؤي مفل (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولي، **مجلة جامعة دمشق**، مج٢٦، (١+٢)، ص٦٤٣-٦٧٢.

حسن شحات (٢٠٠٩). **استراتيجيات التعلم والتعلم الحديثة وصناعه العقل العربي**، ط ٢، الدار المصرية اللبنانية.

حسين سال (٢٠١٥). **علم نفس النمو**، دار الوراق للنشر والتوزيع.

حمزه عبد الحافظ، إبراهيم عبدالل (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم على اللعب في تطوير المهارات المعرفية للاطفال ذوي اضطراب طيف التوحد، **دراسات العلوم التربوية**، مج ٤٥، ع٤، ص١٧-٣٩.

حنان عبدالحمي (٢٠٠١). **برامج تربيه للطفل**، الاردن، دار صنعاء للنشر والتوزيع.

حنان عبدالحمي (٢٠١٨). **اللعب عند الاطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط١٠، مج ١.

حنين فري (٢٠١٦). **سيكولوجيا أدب وتربية الأطفال**، دار إلىازوري العلمية للنشر والتوزيع.

خيري إبراهيم الم (٢٠٠٦). **التربية الموسيقية الشاملة بين رياض الاطفال والتعلم الابتدائي**، مؤسسه حورس الدولية للنشر والتوزيع.

رافدة الحرير (٢٠١٤). **الألعاب التربوية وانعكاستها على تعلم الأطفال**، دار إلىازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

رجاء عمر بالحاذق، أميره بنت عبد العزي (٢٠١٩).الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم، **مجلة كليه التربية**، جامعه الازهر، العدد١٨٣ الجزء الثالث، ص٤٠١- ٤٤٠.

رجاء عوض يحيي، مها عوض مرزو (٢٠١٩). استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين في محافظه جده وأثره في مستوي أداء الطلبه، **مجله العلوم التربوية والنفسية**، مج ٣،ع١٨، ص ١٦٧- ١٧٩.

رحمة محم (٢٠١٠). **التفكير الابداعي عند الاطفال**، دار البداية.

زكور محمد (٢٩١٨).أثر أسلوب التعلم باللعب في رفع مستوي تحصيل مادة الرياضيات لدي تلاميذ السنة الثانية من التعلم الإبتدائي، **مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ع ٣٥، ص٧٥٧- ٧٧٤.

زيد الهويد (٢٠١٠). **أسإلىب تدريس العلوم في المرحلة الاساسية**، دار الكتاب الجامعي، العين، دوله الامارات العربية، ط٣.

زيد الهويد (٢٠١٢). **الالعاب التربوية استراتيجية لتنميه التفكير**، ط ٣، دار الكتاب الجامعي، العين دولة الامارات العربية.

ساميه موسي إبراهيم، سعاد أحمد الزنان (٢٠٠٧). **سيكولوجيه طفل الروضه بين نظريات التعلم والمناهج والأنشطة الموسيقية**، دار الفكر العربي، القاهره.

سليمه زوب (٢٠٢٠) تأثير برنامج اللعب في تنميه مهارات التحدث لدي أطفال الروضة، **المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية**، مج ٧، ع ٢، ص ٣٢٠ -٣٣٨.

سناء صلاح محمو (٢٠١٠). **الالعاب الموسيقية ودورها في محو الامية لاطفال المناطق العشوائية**، المؤتمر الدولي الاول (العملي الثامن)، ج ٢، ص ٨١٦- ٨٣٣.

سناء محم (٢٠٠٦). **سيكولوجية الابداع تعريفة وتنميته وقياسه لدي الاطفال**، دار الفكر، القاهرة.

سهيلة محمد الفتلاو (٢٠٠٦). **تعديل السلوك في التدريس**، دار الشروق، عمان، الاردن.

سونيا هانم عل (٢٠١٢). **طرق التدريس المعاصرة**، عالم الكتب، القاهرة.

شيرين عبد المعطي بغداد (٢٠١٣). **الموسيقي والمهارات اللغوية للطفل (برنامج لتنميه المهارات)**، دار الكتب والوثائق القومية.

طارق السي (٢٠٠٥). فاعلية الالعاب الشعبية البورسعيدية في اكتساب بعض المفاهيم الموسيقية للأطفال في الحلقة الأولي من التعلم الأساسي، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، القاهرة، كلية التربية الموسيقية، جامعة حلوان.

عاطف عدلي فهم (٢٠٠٧). **المواد التعلمية للأطفال**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عائشة عبدالله، هلا حسي (٢٠١٦). أثر تدريس الرياضيات باستخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدي طلبة الصف الاول الاساسي في الأردن، **دراسات العلوم التربوية**، مج ٤٣، ملحق ١، ص٥٧٩- ٥٩٥.

عبد الرحمن عد (٢٠٠٥). **المدخل إلى علم النفس**، دار الفكر، عمان، الاردن.

عبد اللطيف حسين فر (٢٠٠٥). **طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

على السي (٢٠١٥). **سيكولوجية النمو والنمو النفسي للعاديين وذوي الاحتياجات الخاصة**، دار الجوهرة للنشر والتوزيع.

على الهمامي أحمد (٢٠١٦). اللعب وأثره على عمليه التعلم لدي أطفال مرحله ما قبل المدرسة، العدد٦، **مجله كليه التربية**، ص ٦٨-٨٦.

فضل سلام (٢٠١٠). **سيكولوجيه اللعب عند الاطفال**، دار أسامه للنشر والتوزيع، عمان.

قمر خلي (٢٠٠٠). فاعلية التعلم باللعب لتلاميذ الصف الأول الابتدائي، **رسالة ماجستير غير منشوره**، كلية التربية جامعة دمشق.

كريستين مانكتير (٢٠٠٤). **أهميه اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، ترجمه خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع.

كريمان بدي (٢٠٠٧). **الأسس النفسية لنمو الطفل**، دار الميسر للنشر والتوزيع والطباعة.

محمد أحمد الصوالح (٢٠١٤). **علم نفس اللعب**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط ٥.

محمد رضا البغداد (٢٠٠١). **الانشطة الإبداعية للأطفال**، دار الفكر العربي، القاهرة.

محمد محمود الحيل (٢٠٠٤). **تكنولوجيا التعلم بالنظرية والتطبيق**، دار المسيرة، ط ٤.

محمد محمود الحيل (٢٠٠٧). **الالعاب من أجل التفكير والتعلم**، دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع، ط ٢.

محمد محمود الحيل (٢٠١٠). **الالعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعلميا وعمليا**، ط ٥، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.

محمد محمود الخوالد (٢٠٠٧). **اللعب الشعبي ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، دار المسيره للطباعة والنشر.

محمد محمود العطا (٢٠٠٣). **أطفالنا واللعب في مرحله الطفولة المبكرة**، مج ٣، العدد ١٢، **مجله الطفولة والتنمية**، ص ١٨٧ -٢٠٣.

مروان البوا (٢٠١١). الالعاب التعلمية: الواقع والتطلعات، **مجله الممارســـات اللغوية**، العدد ٣،ص٣١٥-٣٣٠.

ممدوح عبد المنعم الكنان (٢٠١١). **سيكولوجيه الطفل المبدع**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

ممدوح عبد المنعم الكنان (٢٠١١). **سيكولوجيه الطفل المبدع**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

المنصــف بو عثما (٢٠٠١). الألعاب التربوية ومدي تأثيرها على نمو الطفل، **مجلة كراســات الطفولة**، ص ٦٧-٧١.

نبيل عبد الهاد (٢٠٠٤). **سيكولوجيه اللعب وأثرها في تعلم الاطفال**، دار وائل لنشر.

نبيل عبدالله، حياة عبد الرسو (٢٠١٧). أهمية نشاط اللعب لدي الطفل ومعلمة رياض الأطفال بدولة الكويت، **المجلة العلمية لكلية التربية – جامعة أسيوط**، مج ٣٣، ع ٥، ص٢-٣٨.

نيللي محمد العطار (٢٠١٣). **التربية الموسيقية في رياض الاطفال**، المكتب الجامعي الحديث.

نيللي محمد العطار، شريف ابراهي (٢٠١٢). **أدوات الطفل الموسيقية مهاراتها وتعبيراتها**، مؤسسة حورس الدولية.

نيللي محمد العطار، شريف إبراهيم (٢٠١٢). **أدوات الطفل الموسيقية مهاراتها وتعبيراتها**، مؤسسة حورس الدولية.

هدي محمود محمد (٢٠١٩). أثر برنامج تدريبي لتنميه ابتكار موسيقي تصويريه للمشاهد الكرتونية لدي معلمات رياض أطفال، **مجله الطفولة**، ع ٣٢، ص ٩٦٨- ٩٩٩.

هشام أحمد (٢٠١٤). **علم نفس النمو من الطفولة إلى المراهقة**، دار الكتب العلمية.

وفيق صـــفوت (٢٠١٠). **النمو الحركي للطفل وأهم الأنشـــطة الترويحية**، دار الطلائع للنشـــر والتوزيع والتصدير.

وليد عبد بني هاني (٢٠١٠). **التعلم عن طريق اللعب (١٠٠ لعبة تعلمية)**، دار عالم الثقافة للنشـــر والتوزيع، الأردن.

يحيي محمد نبهان (٢٠٠٨). **الأسإلب الحديثة في التعلم والتعلم**، دار إلنازوري.

ثانيا: المراجع الأجنبية

- A، King، 2011.Using Interactive Games to improve Math Achievement Among Middel School Student in Need of Remediation.**Doctor Dissertation**، George Washington University.
- Boyd، A.U. (2007) Hopes and challengbes for the new civic education in mexico: Towards a democratic citizen without adjective، international **journal of Education Development** 1 (3)،123-143.

- d، k. Swearing.،2011. Effect of Digital Gamp Based learning on Ninth Grade students mathematics Achierement. Doctor **Dissertation**، university of oklahoma Graduate college، Norman، oklahome.
- Graft A. (2000): **Creativity across primary Guriguulum**،Routledge،London.
- Lewis، A، Peat، M&Franklin، S. (2005). Understanding Protein Synthesis: An Interactive Card game discussion **Journal of Biological Education**، 3 (3)، 125-131.
- m. k. Akinsola، (2007). the effect of simulation games environment on students achievement and attitudes to mathematics in secondary school، the Turkish **online journal of Educational technology**، 4،6 (3) – from: http search، epont. com.
- Najidi، W. and Sweller، j. (2012) Cognitive Load and the imagination Effect **Cognitive Psychology**.1 (1)،857-875.
- Wirawani، B.K.2015، Affect of Play On Critical Thinking What are the Perceptions of Preserves Teachers، International **Journal of Social Science and Humanity**، Vol. 5، No. 12، PP: 1024-1032.