فعالية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

أ.م.د. طه محمد مبروك

أستاذ علم النفس المساعد ورئيس قسم العلوم النفسية

كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة بنى سويف

د. يوسف محمد كمال

مدرس أدب الطفل بكلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة بنى سويف

مرام مصطفي رضا محمد

معيدة بكلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة بنى سويف

الإستشهاد المرجعى:

مبروك، طه محمد؛ كمال، يوسف محمد؛ محمد، مرام مصطفي رضا.(٢٠٢٢). فعالية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. *مجلة بحوث ودراسات الطفولة*. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة بني سويف،٤(٨)، ج(١)، ديسمبر، ٢٩٧-٣٣٦.

المستخلص:

هدف البحث إلى التعرف على فعالية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي وكذلك التحقق من استمرارية فاعلية البرنامج وتكونت العينة من (١٥) طفل وطفلة تتراوح أعمارهم من (٥-٦) سنوات؛ وتم استخدام المنهج الشبه تجريبيي القائم على التصميم ذي المجموعة الواحدة وذلك لمناسبته لطبيعة هدف وتساؤلات البحث.

وتمثلت أدوات البحث في التالي: مقياس التفكير الإبداعي (إعداد إبراهام، ترجمة مجدي عبد الكريم ٢٠٠١) وبرنامج قائم على القصص الإلكترونية (إعداد الباحثة) وتم التحقق من الخصائص القياسية لأدوات البحث وأظهرت معاملات صدق وثبات مرتفعة وأشارت النتائج إلى فعالية البرنامج المطروح في تحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة وكذلك استمرارية فعالية البرنامج.

الكلمات المفتاحية: القصص الإلكترونية – التفكير الإبداعي – مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة – المرونة – الأصالة)

Abstract

The goal of research to identify the effectiveness of an electronic stories program in improving certain creative thinking skills as well as verifying the effectiveness of the program and the sample of (15) children and a child aged 5-6 years; The resemblance approach was used on one group designed for the occasion of the nature of the goal and questions.

The search tools were the following: Creative Thinking Scale (Preparation of Abraham, Translation of Habib 2001) and an electronic stories program (researcher preparation) and the standard features of search tools have been verified and highly stimulated transactions and results referred to the effectiveness of the program appeared in improving creative thinking skills Kindergarten children as well as continuity of the effectiveness of the program.

Keywords: electronic stories - creative thinking - creative thinking skills (fluency - flexibility - originality)

مقدمة:

تعد مرحلة رياض الأطفال واحدة من المراحل المهمة التي يمر بها الطفل والتي تبدأ بتكوين شخصيته وتنمو قدراته، وما يحيط بالطفل في هذه المرحلة إنما يؤثر عليه تأثيرا بالغاً في شخصيته وقدراته وفعالاً، لذلك الاهتمام ببيئة الطفل في هذه المرحلة يؤدي الي تكوين شخصيته بصورة سوية وبالطبع تنمو قدراته الي مستوي أفضل.

ونظرا لأهمية الدور التي تؤديه الروضة في تشكيل شخصية الطفل من خلال المنهج الذي تتبعه والأنشطة التي تقوم بتطبيقها مع الأطفال فنجد الطفل يتفاعل مع الانشطة الممتعة ويتجاوب مع الوسائل الجذابة ؛ مثل : القصص التي نقوم بسردها علي الأطفال لما، لها من تأثير بالغ علي الطفل .

وتعد القصص إحدى الطرائق الفعالة التي تؤثر علي الطفل وعلي شخصيته، فهي بمثابة المفتاح الرئيس لكل الإجابات التي يبحث عنها الاطفال في فهمهم لأنفسهم وفهمهم للمحيط الاجتماعي من حولهم ويمكننا من خلال تلك القصص توصيل أي هدف إلى الطفل سواء أكان هدفاً تعليمياً أم هدفاً سلوكياً وغيره من الأهداف المراد تعليمها للطفل.

خاصة أننا نعيش في عصر التكنولوجيا، علينا أن نواكبه وأن نستخدمه في الوسائل التي نقدمها للأطفال فالقصص الإلكترونية تعتمد على استخدام الوسائط المتعددة حيث تقوم على الدمج ما بين القصص التقليدية والتكنولوجيا بأساليبها الحديثة؛ لذا يمكننا القول باستخدام القصص الإلكترونية إكساب الأطفال المهارات والقدرات اللازمة نحو تحقيق مزيد من التكيف والتوافق النفسي الاجتماعي السليم خاصة إذا كانت البيئة مهيئة ومليئة بالمثيرات التعليمية التي ينجذب الطفل إليها ويبدأ بالتفكير بشكل مختلف وغير تقليدي.

ولعل إكساب الأطفال مهارات التفكير الإبداعي ليس بالشيء الصعب، بل على العكس إذا تم توفير والمناخ التعليمي الملائم كلما تمكن الطفل من بلورة الأفكار والحلول غير التقليدية في مواجهة المشكلات التي يتعرض لها.

أشارت نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة على فاعلية البرامج القائمة على القصص بمختلف أنواعها في تحسين مهارات التفكير الإبداعي مثل دراسة جبرائيل (٢٠١١) هدفت الدراسة إلي التعرف علي فعالية برنامج قائم على القصة في تنمية قدرات الإبداع لدي أطفال مرحلة الطفولة المبكرة وطبقت البرنامج علي عينه من الأطفال تتراوح أعمارهم ما بين (٤-٦) وتوصلت النتائج إلى إمكانيه استخدام القصص بمختلف أنواعها في تحسين مهارات التفكير الإبداعي. ودراسة سالم (٢٠١٩) التي هدفت إلى التعرف على فعالية القصص التفاعلية في تنمية مهارات الحوار لدى الأطفال التوحديين وأثبت نتائجها فعالية القصص التفاعلية ودراسة شهبو(٢٠١٩) التي هدفت إلى الكشف عن فاعلية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية لتحسين مفهوم الذات لدى أطفال الروضة حيث طبق البرنامج على عينه قوامها ٣٠ طفل وطفلة تراوحت أعمارهم الزمنية بين (٥-٦) سنوات وتوصلت نتائجها إلى فاعلية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الروضة. كما أشارت نتائج دراسة ليو(٢٠١٦)فعالية القصص الإلكترونية التفاعلية لرفع من دافع القراءة لدى الطلاب .lui

ومما سبق يتضح الاتجاه إلى استخدام القصص الإلكترونية في تحسين كل ما يخص الطفل مثل سلوكياته أو تنمية مهارات لديه مثل مهارات التفكير لذلك يسعى البحث إلى الإشارة بأهمية توظيف القصص الإلكترونية في تحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة.

مشكلة البحث:

في ظل التطور التكنولوجي الدائم الذي نعاصرة وتوجه المؤسسات التربوية إلى استخدام الأدوات الحديثة والبعد عن الطرائق التقليدية في العملية التعليمية ومن خلال الأشراف على التدريب الميداني تم ملاحظة أن الأطفال قد يشعرون ببعض الملل تجاه الأنشطة العادية القائمة على استخدام ادوات غير الجذابة كما لوحظ حماسهم تجاه بعض الأنشطة التي أستخدم فيها وسائل تكنولوجية مما دفعهم إلى محاولة استكشاف البيئة من حولهم وقامت باختيار عينة عشوائية من أطفال الروضة للتأكد وطبقت عليهم بعض من القصص الإلكترونية ووجدت بالفعل انجذاب الأطفال نحو القصص الإلكترونية .

وفى ضوء مما سبق يمكن أن تتمثل أسئلة البحث في السؤال الرئيس التالي:

ما مدى فعالية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة ويتفرع منه ما يلى :

(١)ما الفروق بين متوسطي رتب درجات العينة في القياسين القبلي والبعدي على مقياس التفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج القائم على القصص الإلكترونية.

(٢)ما الفروق بين متوسطي رتب درجات العينة في القياسين البعدي والتتبعى على مقياس التفكير الإبداعي بعد انتهاء فترة المتابعة.

هدف البحث:

- تحسين مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من خلال القصص الإلكترونية.
- التحقق من فعالية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية في تحسين مهارات التفكير الإبداعي.

- التحقق من استمرارية فعالية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية في تحسين مهارات التفكير الإبداعي.

أهمية البحث:

- **الأهمية النظرية:**

- أن البحث قد يفتح المجال أمام الباحثين لإعداد أنشطه أخري لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لدي أطفال الروضة ولفئات عمرية مختلفة .
- نتائج البحث قد تحفز واضعي مناهج أطفال الروضة علي تطويرها من خلال استخدام أنشطة تفاعلية تحسن مهارات التفكير الإبداعي .
- تقديم معلومات عن استخدام القصص التفاعلية من خلال السبورة الذكية لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لأطفال الروضة ، حيث تتناول الدراسة الحالية فئة عمرية أكد العديد من العلماء والباحثين علي أهميتها .

- **الأهمية التطبيقية:**

قد تفيد نتائج البحث:

- معلمات الروضة في استخدام تلك القصص الإلكترونية التفاعلية من خلال السبورة الذكية في رفع كفاءه مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة .
- استغلال حب الأطفال للقصة لإكسابهم مهارات التفكير الإبداعي بطريقة سهلة وعصرية حيث يراها ويقوم بتقليدها فيستمتع ويتعلم فيبدع.
- تدريب معلمات الروضة علي شرح القصص الإلكترونية التفاعلية من خلال السبورة الذكية وأن يكتسب الطفل مهارات التفكير الإبداعي من خلال القصص الإلكترونية التفاعلية .

حدود البحث:

- **حدود البشرية:** مجموعة من أطفال الروضة تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (٥-٦) سنوات بلغ عددهم ١٥ طفل وطفلة .
- **حدود المكانية:** تم إجراء البحث في روضة مدرسة (عمر بن عبد العزيز ٢) بمحافظة بني سويف.
- **حدود الزمنية:** نفُذ البرنامج على مدي ٨ أسابيع بواقع ٦ جلسات أسبوعيا وتم تكثيف بعض الجلسات.

الفترة الزمنية: خلال العام الجامعى ٢٠٢١-٢٠٢٢

- **حدود منهجية :**

- **المنهج المستخدم:** أستُخدم المنهج شبة التجريبي لملائمته لأغراض البحث .
- **أدوات البحث:** مقياس ابراهام للتفكير الإبداعي (إعداد مجدى عبد الكريم ،٢٠٠١)
- **الأساليب الإحصائية :**
  - (Pearson) بيرسون
  - Wilcoxon اختبار ويلكوكسون
  - كرونباخ. معامل ألفا
  - سبيرمان .

مصطلحات البحث:

أولا: القصص الإلكترونية:

تتفق الباحثة في تعريف القصص الإلكترونية مع شهبو (٢٠١٩) والتي عرفتها أنها نمط جديد ومتطور من أنماط تقديم القصص للإطفال، فتعمل علي مخاطبة أكثر من حاسة لدي الأطفال يشاهدون صور الشخصيات ويستمعون الي الأصوات والمثيرات الموسيقية وبدورها تجذب الأطفال اليها فيتفاعلوا مع القصة في جو يسوده المرح والمتعة .

ثانيا: التفكير الإبداعي :

عرف إبراهام التفكير الإبداعي أنه القدرة على توليد أو أنتاج أكبر عدد ممكن من الارتباطات التي تتصف بالتفرد والجدية وذلك من خلال استخدام محك واضح. (مجدى حبيب،٢٠٠١)

ويعرف إجرائيا على أنه الدرجة التي يحصل عليها طفل الروضة من خلال الاستجابة على عبارات المقياس والتي تشير إلى قدرة الطفل على الطلاقة والمرونة والأصالة.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

المحور الأول: القصص الإلكترونية.

أولا: القصص الإلكترونية:

تعُد القصص من إحدى الطرق الفعالة التي تؤثر علي عقل الطفل وشخصيته، فالقصة نشاط متعارف عليه لدى الطفل قبل أن يدخل الروضة فهو يستمع الي القصص منذ نعومه اظفاره وهو في المهد يستمع الي قصص ما قبل النوم لذلك تعتبر المفتاح الرئيسي لكل الإجابات التي يبحث عنها الطفل لفهم نفسه وفهم المحيط الاجتماعي.

القصص الإلكترونية مزيج من القصص التقليدية والتكنولوجيا الحديثة فالقصص الإلكترونية تعتمد اعتماد تام علي لأدوات والوسائط الإلكترونية فهي تدمج ما بين النص المكتوب والصوت والموسيقي والحركة. وهذا يضيف الى العملية التعليمية جو من التشويق والمتعة .

واتفق Emamiإيماما (٢٠٢١) ، Lopez eta لوبيز (٢٠٢٠) أن القصص الإلكترونية هي طريقة سرد رقمية حيث تجمع بين طريقة السرد التقليدية والأدوات الرقمية وأشارت أيضا الدراسة ان طريقة السرد الرقمية تعزز التفكير النقدي عن الأطفال.

وأشار Alexander eta ألكسندر(٢٠٢١) أن القصص الإلكترونية هي أدوات تعليمية قوية تسمح للطلاب بالتواصل بشكل أفضل مع المفاهيم المعقدة الصعب توضيحها بالطريقة السرد التقليدية كما أضافت الدراسة أن اعتماد القصص الإلكترونية علي الفيديو المتعدد الوسائط يساهم بشكل كبير في تنمية التفكير الإبداعي .

وأضاف Yannisياننس (٢٠١٩) ان القصص الإلكترونية تتضمن عناصر السرد التقليدية ولكن تستخدم عناصر متعددة الوسائط مثل الصور والتعليق الصوتي والفيديو وأشارت أيضا ان زيادة توافر التكنولوجيا يعطي للطريقة السرد تشويقا يجذب انتباه الأطفال

ثانيا: مكونات القصص الإلكترونية:

أشار شحاته(٢٠١٤) ان هناك مجموعة من المكونات التي يجب ان تتوافر في القصص الإلكترونية واتفقت معها شهبو (٢٠١٩) مثل :

- **الشخصيات:** لابد من تحديد الشخصيات الرئيسية والشخصيات الثانوية.
- **العقدة:** تحددها هنا انها عبارة عن المشكلة الموجودة في القصة الإلكترونية او هي الغرض من كتابة القصة او ما سوف يكتسبه الطفل من متابعة القصة .

- **الأحداث والإجراءات:** عادة تبدأ القصة الإلكترونية بحدث يجذب الطفل اليها لمتابعتها، وبعد ذلك تتوالي الأحداث المترابطة لتوضيح التفاصيل أكثر.
- **الذروة:** تعتبر الذروة هي حل مشكلة القصة الإلكترونية او الدروس الذي سيستفيد الطفل منها .
- **الخاتمة:** تؤكد شحاته ، نشوي علي ان القصة يجب ان تنتهي بطريقة توضح فيها جميع النقاط الأساسية في القصة الإلكترونية وتري أيضا ان الخاتمة تكون بمثابة موجز او ملخص للجميع الاحداث.

بينما أوضح موسى وسلامه (٢٠٠٤)،عبد القادر(٢٠١٣) ان مكونات القصة الإلكترونية هي مجموعة من العناصر وهي :

- **البداية:** أكد ان البداية لها دور كبير وأساسي في جذب انتباه الأطفال لذلك يجب ان تكون بداية القصة مشوقة ومثيرة.
- **الحدث:** لابد ان تدور القصة حول احداث واضحة ومعينة ويعتبر الحدث أحد اهم عناصر القصة.
- **العقدة:** هي النقطة التي تتأزم فيها احداث القصة، تثير العقدة انتباه الطفل وتدعوه للتفكير فالعقدة هنا تشعر الطفل بأن هناك مشكلة وتحتاج الي حل .
- **النهاية:** تنتهي فيها الأحداث وأشار عبد القادر(٢٠١٣)، محمود ان النهاية **نوعين** :نهاية مفتوحة (حيث يترك للطفل الحرية لأبداء رأيه بالحل).

  نهاية مغلقة (وهي التي يقدم فيها الحل).
- **الشخصيات:** هم الذين يقوموا بأدوار في القصة ويؤكد علي ان هناك نوعين من الشخصيات : شخصيات ذات أدوار رئيسية / وشخصيات ذات أدوار ثانوية .

- **الزمان والمكان:** والمقصود هنا بالزمان أي الوقت الذي يدور فيه احداث القصة والمكان يقصد به البيئة التي تتم فيها الأحداث.
- **السرد والحوار:** أشار الي هناك فرق بينهما فالسرد هو حكاية الأحداث اما الحوار هو المناقشة التي تحدث بين شخصيات القصة .

ثالثا: أنواع القصص الإلكترونية:

تعدد أنواع القصص الإلكترونية حيث اشارت شهبو (٢٠١٩) **الي سته أنواع من القصص الإلكترونية وهي :**

- **القصص الأخلاقية:**

يعتمد هذا النوع من القصص الإلكترونية علي تشجيع وزرع في الطفل حب الناس والتعامل معهم باحترام ومساعدتهم وتعمل أيضا علي تحبيب الأطفال في الحق والعمل علي نصرته

- **القصص الاجتماعية:**

تهدف الي توضيح وتصوير أنماط متنوعة من حياه الشرائح المجتمعية التي يعيش معها الطفل في المجتمع .

- **القصص التاريخية:**

تقدم الرموز البشرية المشهورة وأعمالهم التي شكلت فرقا في التاريخ سواء قديما او حديثا . وتضيف الباحثة إلي هذا النوع من القصص الإلكترونية أن القصص التاريخية من الممكن أن توضح للأطفال أيضا الحقب التاريخية وابرز الأعمال والحقائق التي ظهرت في هذه الحقبة كما توضح الأثار المترتبة نتيجة هذه الحقبة سواء الأثار السلبية او الإيجابية.

- **القصص الفكاهية:**

تضيف نوع من البهجة والسرور في العملية التعليمية كما انها تهدف الي تقديم المتعة للطفل .

- **القصص الرمزية:**

يهدف هذا النوع من القصص الإلكترونية الي تقديم العظة والعبرة للأطفال وتحبيبهم في اتباع السلوك الجيد والعمل علي تنفيرهم من السلوك السيء وذلك من خلال التمثيل او التحدث بطريقة غير مباشرة مثلا علي السنه الطيور او الحيوانات . **وتري الباحثة ان** هذا النوع يتفق تماما مع البحث حيث يعتبر هذا النوع من اكثر الأنواع حبا وتفضيلا من قبل الأطفال.

- **قصص المغامرات:**

تنمي حب الاستطلاع والاكتشاف لدي الأطفال حيث تعتمد علي تقديم نماذج من الرحالة والمستكشفين

المحور الثاني: التفكير الإبداعي:

أشارعبد الله (٢٠١٨) تعريفا للتفكير الإبداعي انه :عملية عقلية تعتمد علي مجموعة من العمليات العقلية مثل (المرونة والاصالة والطلاقة) وأشارت الدراسة الي ان سمات الطفل المبدع او المبتكر تعتمد علي بيئة ميسرة لهذا النوع من التفكير وتري ان محصلة الإبداع هو أنتاج حلول إبداعية لأي مشكلة.

إلى أن التفكير الإبداعي: هو عملية ارتباط سيجوندو (٢٠٢٠) Segundo بينما أشارت ومزيج من العناصر وهي القدرة علي الإدراك والفهم والتحليل وتوليد الجديد من الأفكار وأضافت الدراسة أيضا ان التفكير الإبداعي قائم علي التخيل وطرح الأسئلة واللعب لأن هذا من شأنه تعزيز الإبداع لدي الأطفال .

أشار رجب (٢٠١٩) إلى التفكير الإبداعي انه: نشاط عقلي مركب قائم علي منهجية علمية حيث تشمل وتضمن قدرة الطالب (الطفل) علي توليد أفكار حديثة وغير مسبوقة، وقدرته علي اكتشاف المشكلات والسعي لإيجاد حلول مناسبة لها.

ثانيا :طرق وأساليب تنمية التفكير الإبداعي :

ناقش رابح (٢٠١٥) ان من الطرق التي من الممكن أستخدمها لتنمية التفكير الإبداعي هما طريقتين :

(١)الطرق الفردية :

قسمت الدراسة الطرق الفردية إلي خمس طرق وهم:

- طريقة لعب الأدوار حيث يتقمص الطفل الدور المطلوب منه فيندمج الطفل في تأدية الدور وهذه الطريقة تساعد علي تنمية خيال الطفل
- والطريقة الثانية العلاج النفسي حيث يمكن استخدمها في تعديل بعض سمات الشخصية التي تعوق او تمنع الإبداع
- الطريقة الثالثة تعديل الاتجاهات والتي من خلالها يمكن العمل علي تنمية الوعي بالأبداع حيث تعتمد علي اكساب الطفل الاتجاهات نحو الابداع وعدم الخوف من كل ما هو جديد.
- الطريقة الرابعة حصر الخصائص وتقوم هذه الطريقة علي أساس تحديد الخصائص الأساسية للنتائج او لأفكار حيث يتم التعديل بأكثر من طريقة وذلك بعد استعراض كل خصائصها والتعديلات ثم اختبار افضل التعديلات المقترحة وذلك تمهيدا للتنفيذ .
- الطريقة الخامسة استخدام الفكرة التي تعتبر اقل من باقي الأفكار المطروحة فمن الممكن ان تكون ذات قيمه كبيرة للوصول الي حلول غير مألوفة ومبتكرة .

(٢) الطرق الجماعية:

أوضحت الدراسة أن يمكن زيادة الوعي بالعمليات السيكولوجية التي تتضمنها الطرق واذا تفهموا العناصر وأدركوها فأنه من الممكن ان يسهم ذلك في تنمية التفكير الإبداعي كما اشارت الدراسة الي ان اهم تلك الطرق المستخدمة لتنمية التفكير الإبداعي هي طريقة العصف الذهني حيث تعتمد علي مبدأ اساسين هما: "تأجيل الحكم علي قيم الأفكار و والكم يولد الكيف والسيكو دراما " حيث تهدف هذه الطريقة الي فحص ودراسة المشكلة بشكل دقيق.

بينما ناقش عمارة(٢٠١٦) والتي اتفقت معها منيع(٢٠١٦)ان تنمية التفكير الإبداعي يحتاج الى تدريب وتمرين باستخدام عدة طرق وأساليب ومنها :

- طريقة المناقشة .
- طريقة الألغاز.
- طريقة حصر الخصائص .
- أسلوب حل المشكلات .
- أسلوب العصف الذهني .
- أسلوب تمثيل الأدوار .
- أسلوب التعلم التعاوني .
- التعلم بالاكتشاف .
- أسئلة توليد الأفكار .

بينما أضاف منيع (٢٠١٦) علي تلك الطرق والأساليب **القصة** حيث اشارت إلي ان القصة من احب الأنشطة الي الأطفال حيث تساعد علي تنمية جميع الجوانب

العقلية والجسدية والنفسية والاجتماعية ،كما انها تقوم بتنمية الخيال والإبداع وإثراء لغتهم وتزويد حصيلتهم اللغوية ، لذلك استخدام القصة يعد من الطرق المستخدمة لتنمية التفكير الإبداعي

وتتفق الباحثة مع هذه الدراسة والطرق والأساليب التي تم ذكرها استخدمت معظمهم في اعداد البرنامج الذي يهدف الي تنمية التفكير الإبداعي من خلال القصص الإلكترونية . كما استخدمت الباحثة الطرق والأساليب عن طريق دمج بعض الطرق والأساليب مع بعض وراعت التنوع حتي لا يصاب الطفل بالملل والفتور.

ثالثا : بيئة تنمية مهارات التفكير الإبداعي:

أشار أبو جلالة(٢٠١٢) ان توفير بعض العوامل الخاصة في البيئة التعليمية تساعد علي تنمية مهارات التفكير الإبداعي ومنها:

(١)الأهتمام بأسئلة الطفل والاستفسارات التي يطرحها.

(٢)تدريب الطالب / الطفل علي رؤية الأمور علي حقيقتها.

(٣)تنمية ثقة الطالب بنفسه.

(٤)إتاحه الفرصة امام الطالب المبدع للتعبير عن تذوقه الجمالي.

(٥)مساعدة الطالب المبدع علي تصحيح اخطائه بنفسه تحت إشراف المعلمة.

وتستنتج الباحثة ان توفير البيئة التعليمية لا يقتصر فقط علي توفير الخامات والأدوات والتقنيات بل تمتد وتشمل توفير جو من الاهتمام والإنصات الي أراء الأطفال وأفكارهم وحتي الحلول النهائية المقترحة ..

وأضافت Mukhlis موكلاس (٢٠٢٠) ان مستوي الإبداع يتأثر بالعديد من الأشياء منها : الذكاء وأنواعه سواء كان الذكاء المنطقي الرياضي او الذكاء المكاني

البصري . **وتضيف الباحثة** لهذه النقطة مراعاه الأساليب والطرق المستخدمة لجميع أنواع الذكاء أي لا تركز علي نوع واحد بل تخاطب جميع الحواس .

وأشارت الدراسة أيضا ان تنمية التفكير الإبداعي يحتاج حرية الفكر والتعبير والبعد تماما عن السيطرة او الضغط والتوجيه الإجباري الي ناحية تفكير معين .

وتستنتج الباحثة من الدراسات السابقة التي ناقشت العديد من جوانب التفكير الإبداعي انه لكي نصل بالتفكير الطفل الي الإبداع علينا مراعاه الاتي :

(١) تهيئة الطفل ذهنيا قبل البدء في الأنشطة .

(٢) التنوع في استخدام الاستراتيجيات والطرق المستخدمة حتي لا يصاب الطفل بالفتور والملل.

(٣) السماح للطفل بالتعبير عن جميع أفكار وعدم الاستهانة بأي منها .

(٤) التفاعل مع الطفل وحلوله المقترحة بشكل من الجدية .

(٥) إثراء البيئة المحيطة حوله بالأدوات والخامات لتنمية التفكير الإبداعي .

(٦) توجيه حلول الطفل للمشكلات المقترحة بشكل مبسط للأخرين .

(٧) تدريب الطفل علي الثقة في أفكاره والحلول وعدم الشعور بالحرج ناحيتها.

(٨) تقبل جميع الأفكار والمحلول بشكل مبدأي ثم في المرحلة الثانية تقويمها وتوجيها.

تعليق على الإطار النظري والدراسات السابقة:

مما سبق يتضح أنه من الممكن اعتبار القصص من وسائل التي تجذب الأطفال نظرا لما تحتويه من أحداث شيقة وألوان وصور وعند دمج التكنولوجيا تصبح أكثر تشويقا وجذبا لانتباه الأطفال كما أنها توظف حواس الطفل حيث يستمع وينظر ويتفاعل معها من خلال المشاركة في ترتيب الأحداث واقتراح احداث كل هذا يترتب عليه تنشيط الذهن

وبالتالي التفكير الإبداعي و تساعد الطفل علي تحليل الاحداث المعروضة عليه وتخيل وتأليف أحداث أخري

وتضيف القصص الإلكترونية جو من التشويق والتسلية حيث تبعد الملل والفتور عن الأطفال لاعتمادها علي وسائل تكنولوجية جذابة وتجعل العملية التعليمية ممتعة وتمنح الأطفال فرصة للإبداع .

وفي ضوء مما سبق يمكن أن تتمثل فروض الدراسة على النحو التالي:

- توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال – قبل وبعد تطبيق البرنامج– على مقياس التفكير الابتكاري في اتجاه التطبيق البعدي
- لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس التفكير الابتكاري.

منهج البحث وإجراءاته:

أولا: التصميم المنهجي:

تم استخدام المنهج شبه التجريبي من خلال تصميم ذو المجموعة الواحدة لمناسبته لطبيعية عينة البحث من حيث تطبيق الأدوات والإجراءات القياسية (قبلي– بعدى – تتبعي) على أطفال الروضة.

ثانيا: عينة البحث:

شملت العينة ١٥طفل وطفلا من أطفال المستوي الثاني بحضانة مدرسة عمر بن عبد العزيز بمحافظة بني سويف تتراوح أعمارهم (٥-٦)حيث تم اختيار العينة بناءاً على التالي :

التزام أطفال العينة بالحضور إلى الروضة وعدم التغيب المستمر و خلو العينة من أطفال تعاني من أي مشاكل عقلية أو صحية واضحة تؤثر عليهم أثناء تطبيق البرنامج . كما تم مراعاه ان يكونوا الأطفال لهم نفس الفئة العمرية ومن محيط متشابه و متقاربون بشكل كبير في الذكاء.

ثالثا :أدوات البحث :

تمثلت أدوات البحث فيه :

(١)مقياس التفكير الإبداعي لأبراهام (إعداد مجدى عبد الكريم،٢٠٠١):

- **وصف المقياس:**

تم استخدام مقياس ابرهام للقدرات الإبداعية، ويتكون المقياس من اختبارين فرعين كل اختبار منهم يتكون من أربعة أسئلة فرعية ويتضمن الاختبار الأول (تسمية الأشياء) حيث يشمل الاختبار أسئلة يتطلب فيها أن يذكر أكبر عدد من الأشياء ضمن الفئة المعطاة له ، الاختبار الثاني (الاستعمالات الغير مألوفة للأشياء)، ويتطلب من الطفل أن يذكر أكبر عدد من الأشياء الغير مألوفة في السؤال الواحد . ويستغرق المدة الزمنية الكلية للمقياس ٤٠ دقيقة.

- **طريقة تصحيح المقياس:**

ويتم تصحيح الاختبار من خلال (التحليل الكمي والتحليل النوعي) لاستجابات الأطفال لكل سؤال على حدة ،ولكل من الاختبارين الفرعين يتم استخراج ثلاث درجات فرعية وهم :

- **أولا: الطلاقة:** ويتم احتساب درجتها كميا من خلال حصر العدد الكلي للإجابات الملائمة واعطاء كل منها درجة واحدة بعد استبعاد الإجابات المكررة أو الغامضة أو غير المناسبة والتي تصدر عن عدم معرفة أو افتراض غير صحيح.

- **ثانيا: المرونة:** ويتم احتساب درجتها للطالب على كل السؤال من خلال التحليل النوعي للإجابات والكشف عن عدد مرات التحول أو الانتقال من فئة إلى فئة أخرى صحيحة من فئات الاستجابة أي عدد مرات التغير في زاوية التفكير من خلال الاجابة على السؤال حيث تحسب درجة واحدة لكل تغير.
- **ثالثا: الأصالة:** ويعبر عنها وفق سلم علامات خماسي) ٠ ، ١ ، ٢ ، ٤ ، ٥ (يقوم ببنائه المصحح لكل سؤال اعتمادا على النسبة المئوية لتكرار الاستجابة في السؤال بين جميع المفحوصين .

جدول (١) توضيح سلم تصحيح الأصالة

نسبة شيوع الاستجابة	النسبة المئوية
أكبر أو يساوي ١٠%	صفر
من ٥% إلي أقل من ١٠ %	١
من ٢% إلي أقل من ٥%	٢
من ١% إلى أقل من ٢%	٣
أقل من ١%	٤

ثم يتم تجمع درجات الطفل في ثلاث أشياء وهم (الطلاقة – المرونة – الأصالة) في مجال تسمية الأشياء لتعبر عن قدرته على التفكير الإبداعي في هذا المجال، وبنفس الأسلوب تجمع درجاته في المهارات الثلاثة في مجال الاستعمالات غير المألوفة للأشياء لتعبر عن التفكير الإبداعي في هذا المجال، حاصل جمع قدرة الطالب على التفكير الإبداعي في المجالين تعبر عن القدرة الكلية للتفكير الإبداعي لدى الطفل .

- **الخصائص القياسية للمقياس :**

صدق أداة الدراسة وثباتها:

يتمتع مقياس أبراهام للقدرات الإبداعية للبيئة المصرية بالصدق والثبات نقلا عن الترجمة الأصلية العربية له حيث تحقق مجدى حبيب (٢٠٠١) من تمييز فقرات الاختبار من خلال حساب معاملات الارتباط بين الدرجات على كل سؤال والدرجة الكلية للطلاقة والمرونة والأصالة حيث تراوحت قيمها بين (٠,٣٢ – ٠,٩٢) أما ثبات الاتساق الداخلي للمقياس بطريقة كر نباخ ألفا فقد تراوحت قيمته بين (٠,٦٤ – ٠,٩٠) للطلاقة والمرونة والأصالة.

كما أكد العناتى (٢٠١٨) من صدق المحتوي لمقياس إبراهام من خلال عرضه على مجموعه من المحكمين المختصين وبلغ عددهم ٩ أساتذة وكذلك تحقق من ثبات المقياس من خلال حساب الثبات علي بيانات العينة الاستطلاعية :

(١) ثبات المقدرين، حيث تم حساب معامل ثبات وفقا لمعادلة كوبر وبلغت قيمته للطلاقة (٠،٩٣٣) وللمرونة (٠،٨٣٢) وللأصالة (٠،٧٦٧).

(٢) ثبات الاتساق الداخلي وتم حسابه وفقا لطريقة كر نباخ ألفا وكانت قيمته للطلاقة (٠،٧٦٩) وللمرونة (٠،٧٢٥) وللأصالة (٠،٨٠٢).

(٣) ثبات التجزئة النصفية وبلغت قيمته للطلاقة (٠،٧٠٠) والمرونة (٠،٦٩٨) والأصالة (٠،٦٦٦).

- **الخصائص القياسية للمقياس الخاصة بالبحث الحالي:**

الصدق التمييزي:

تم حساب صدق المقياس عن طريق الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية)، وذلك بترتيب درجات عينة التحقق من الكفاءة السيكو مترية وفق الدرجة الكلية للمقياس تنازليا،

وتم حساب دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات الإرباعى الأعلى والإرباعى الأدنى، والجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢)

صدق المقارنة الطرفية لمقياس التفكير الابتكاري (ن = ١٥)

الأبعاد	الإرباعي	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	مستوى الدلالة
الطلاقة	الأعلى	٤	٦٢,٠٠	٠,٨٢	٦,٥٠	٢٦,٠٠	٢,٢٣٢	٠,٠١
	الأدنى	٤	٣١,٥٠	١,٢٩	٢,٥٠	١٠,٠٠		
المرونة	الأعلى	٤	١٠,٧٥	٠,٩٦	٦,٥٠	٢٦,٠٠	٢,٣٣٧	٠,٠١
	الأدنى	٤	٧,٢٥	٠,٩٦	٢,٥٠	١٠,٠٠		
الأصالة	الأعلى	٤	٥,٥٠	٠,٥٨	٦,٥٠	٢٦,٠٠	٢,٣٦٦	٠,٠١
	الأدنى	٤	٠,٥٠	٠,٥٨	٢,٥٠	١٠,٠٠		
الدرجة الكلية	الأعلى	٤	٧٨,٢٥	٠,٩٦	٦,٥٠	٢٦,٠٠	٢,٣٢٣	٠,٠١
	الأدنى	٤	٣٩,٢٥	٢,٢٢	٢,٥٠	١٠,٠٠		

يتضح من جدول (٢) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بين متوسطي رتب درجات الأطفال ذوي المستوى المرتفع والأطفال ذوي المستوى المنخفض، وفى اتجاه المستوى المرتفع، مما يعنى تمتع المقياس بصدق تمييزي قوي.

الثبات: طريقة معامل ألفا ــ كرونباخ:

تمَّ حساب معامل الثبات لمقياس التفكير الابتكاري باستخدام معامل ألفا – كرونباخ لدراسة الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس وكانت كل القيم مرتفعة، ويتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبيان ذلك في الجدول (٣):

جدول (٣)

معاملات ثبات مقياس التفكير الابتكاري باستخدام معامل ألفا – كرونباخ

م	أبعاد المقياس	معامل ألفا – كرونباخ
١	الطلاقة	٠,٧٣٢
٢	المرونة	٠,٧٨٤
٣	الأصالة	٠,٨٠٤
الدرجة الكلية		٠,٨٤١

تضح من خلال جدول (٣) أنَّ معاملات الثبات مرتفعة، مما يعطى مؤشرًا جيدًا لثبات المقياس، وبناء عليه يمكن العمل به.

(٢)اعداد أنشطة البرنامج القائم على القصص الإلكترونية لتحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي:

- **الأسس التي تم تصميم أنشطة البرنامج من خلالها:**

- **أسس تربوية:**

- تنوع في الاستراتيجيات التي تم أستخدمها في البرنامج لمراعاة الفروق الفردية.
- توافر عوامل الأمن والسلامة للأدوات المستخدمة والأجهزة.
- التدرج في الجلسات من السهل إلي الصعب.

- **أسس نفسية:**

- مراعاة طبيعة مرحلة رياض الأطفال بكل جوانبها.
- تناسب جلسات البرنامج مع ميول الأطفال وقدرتهم واحتياجاتهم واستعداداتهم.
- مراعاة الخصائص العقلية للأطفال في هذه المرحلة العمرية.

- **أسس اجتماعية:**

- توفير مناخ جيد يساعد علي تنفيذ جلسات البرنامج بشكل من الهدوء.
- تحفيز الأطفال علي المشاركة في الأنشطة والتفاعل مع الباحثة.
- تهيئة البيئة لتنمية المهارات الاجتماعية مشتملة التعاون والاعتماد على النفس

- **أهداف البرنامج:**

تم تحديد الأهداف في ضوء الأسس العامة والتربوية والنفسية للبرنامج وتم تقسيمها الي اهداف عامة وأهداف إجرائية .

- **الأهداف المعرفية:**

- أن يتذكر الطفل اللغز الموجود في القصة.
- أن يستنتج الطفل الحيوانات الأليفة الموجودة في القصة
- أن يحول الطفل الخطوط الموجودة في القصة إلي الأشكال
- ان يؤلف الطفل كلمات من الحروف الموجودة في القصة .
- ان يؤلف الطفل كلمات علي نفس الوزن.
- أن يذكر الطفل أكثر من كلمة لها نفس المعني.
- ان يقترح الطفل نهاية أخري للقصة .
- ان يقترح الطفل عنوان مناسب لأحداث القصة .

- **الأهداف الوجدانية:**

- ان يشارك الطفل زملائه الكلمات التي ألفها.
- أن يتفاعل الطفل أثناء الحوار والمناقشة .
- ان يتعاون الطفل مع زملائه في استنتاج الحل .

- ان يتحمس الطفل لسماع نهاية القصة .
- أن يشارك الطفل في أداء الأنشطة .
- أن يتكيف الطفل مع التنوع المستخدم في الأساليب.
- أن ينفذ الطفل المهام المطلوبة منه بدون خوف .
- أن يظهر الطفل أفكاره المقترحة بحرية.

- **الأهداف المهارية :**

- أن يحاكي الطفل الشخصية رئيسية للقصة.
- أن يرسم الطفل أحد الحيوانات.
- ان يكرر الطفل الشكل الذي حوله.
- أن يشكل الطفل بالصلصال أي من الحيوانات .
- أن يركب الطفل البازل بسهولة .
- ان يربط الطفل الكلمات ببعضها لتكوين جملة مفيدة .
- ان يتطوع الطفل ويجمع الحلول من زملائه.
- أن يصمم الطفل أشكال جديدة من الورق .

- **أساليب تقويم البرنامج:**

تم تقسيم التقويم علي خمس مراحل المرحلة الأولي تم تطبيقها علي البرنامج ككل وباقي المراحل تم تطبيق التقويم على الأطفال وذلك لتتبع مستوي الأطفال بشكل منتظم ودوري والاتي شرح لتلك المراحل:

- **المرحلة الأولى: التقويم المبدئي:** تم تطبيق التقويم المبدئي على البرنامج وذلك من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين والتعديل في البرنامج وفق لأراهم .
- **المرحلة الثانية : التقويم القبلي:** تم تطبيق المقياس أبرهام للتفكير الإبداعي على الأطفال وذلك قبل البدء في تطبيق البرنامج وذلك لمعرفة مستواهم العلمي.
- **المرحلة الثالثة : التقويم البنائي:** وتضم هذه المرحلة جزئين متكاملين:

الجزء الأول: تم تطبيق هذا النوع من التقويم بشكل مصاحب للبرنامج أثناء تطبيقه وذلك من خلال تطبيقه بعد الانتهاء من كل جلسة متمثلا في مهام الوالدين .

الجزء الثاني : من خلال عمل جلسات تقويم بعد الانتهاء من كل مهارة ثم عمل تقويم لكل مهارتين ثم تقويم لكل المهارات .

- **المرحلة الرابعة :التقويم النهائي:** تم تطبيقه بعد الانتهاء من تطبيق جميع جلسات البرنامج وفيه تم تطبيق المقياس البعدي .
- **المرحلة الخامسة : التقويم التتبعى:** وتطبقت هذه المرحلة بعد مرور شهر من تطبيق المقياس البعدي.

- **مخطط عام لجلسات البرنامج:**

تم تقسيم المهارات الثلاث وهم مهارة الطلاقة والمرونة والأصالة على جلسات البرنامج مرورا ٧ أجزاء الجزء الأول يتضمن جلسات تمهيدية للبرنامج وعددهم (٢) والجزء الثاني والثالث يتضمن جلسات رئيسية وتقيم لمهارة الطلاقة وعددهم (١٦) أما بالنسبة للجزء الرابع والخامس فيحتوي علي جلسات رئيسية لتنمية مهارة المرونة وجلسات لتقيم المهارة السابقة وهي (الطلاقة) ومهارة المرونة وعددهم (١٦)وأخر جزئين

هم السادس والسابع ويتضمن جلسات رئيسية لتنمية مهارة الأصالة وجلسات تقيم مهـــارات الطلاقة والأصالة والمرونة وأخر جلسة تقيم شامل وعدد جلسات الجزئين (١٦) و يوضح ما سبق جدول (٤):

جدول رقم (٤)

الجزء	رقم الجلسات	محتوي الجلسات	المدة الزمنية لكل جلسة
الأول	١	التعارف ما بين الباحثة والأطفال وحدوث ألفه بينهم	٤٥- ٦٠دقيقة
	٢	تطبيق المقياس القبلي وأعطاء نشط بسيط عـن مهـارة الطلاقة	٤٥- ٦٠دقيقة
الثاني	٣-١٤	٦ جلسات رئيسية لتنمية مهارة الطلاقة يتخللهـا تقـويم ومهام للوالدين و٦ جلسات تحتوي علي قصص وأنشـطة لإعـادة تقـيم المهارة .	٤٥ دقيقة
الثالث	١٥- ١٨	جلسات مكثفة لتقيم مهارة الطلاقة	٤٥ دقيقة
الرابع	١٩-٣٠	٦ جلسات رئيسية لتنمية مهارة المرونة يتخللهـا تقـويم ومهام للوالدين و٦ جلسات تحتوي علي قصص وأنشـطة لإعـادة تقـيم المهارة .	٤٥دقيقة
الخامس	٣١ -٣٤	جلسات لتقيم مهارتي الطلاقة والمرونة .	٤٥ دقيقة
السادس	٣٥-٤٢	٤ جلسات رئيسية مكثفة لتنمية مهارة الأصـالة يتخللهـا تقويم ومهام للوالدين و٤ جلسات تحتوي علي قصص وأنشـطة لإعـادة تقـيم المهارة .	٤٥ دقيقة
السابع	٤٣-٥٠	جلسات لتقيم مهارات الأصالة والمرونة والطلاقة .	٦٠ دقيقة

رابعا: إجراءات البحث :

تتلخص إجراءات الدراسة في الخطوات الأتية:

- عمل الدراسة الاستطلاعية على عينة من أطفال الروضة لمعرفة استجابة الأطفال نحو القصص الإلكترونية .
- إعداد أدوات الدراسة مثل إعداد برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتحسين بعض مهارات التفكير الإبداعي (إعداد الباحثة).
- التحقق من صدق وثبات أدوات الدراسة أي الخصائص القياسية .
- تطبيق أدوات الدراسة علي العينة (أطفال الروضة).
- التحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة من خلال المقياس القبلي .
- فرز العينة من خلال درجات المقياس وذلك بعد تطبيقه.
- تطبيق البرنامج علي العينة ثم تطبيق المقياس البعدي .
- رصد درجات العينة بعد الانتهاء من تطبيق المقياس القبلي والبعدي والتتبعى .
- جمع البيانات وتحليلها أحصائيا وذلك في ضوء الفروض.
- توضيح البيانات ومناقشة النتائج وتقديم التوصيات.

نتائج البحث ومناقشتها:

عرض نتائج الفرض الأول والذي ينص على : توجد **فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال – قبل وبعد تطبيق البرنامج- على مقياس التفكير الابتكاري في اتجاه التطبيق البعدي .**

وللتحقق من صحة الفروض تم استخدام اختبار ويلكوكسون لإيجاد الفروق بين متوسطي رتب زوجين من المشاهدات المرتبطة ويوضح جدول (٥) الفروق بين متوسط رتب درجات الأطفال قبل وبعد تطبيق البرنامج :

جدول (٥)

الأبعاد	القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	مستوى الدلالة	إتجاه الدلالة	مربع إيتا
الطلاقة	القبلي	٣٠,٦٠	٤,٩٠	٠,٠٠	٠,٠٠	٣,٤١١	٠,٠١	في إتجاه القياس البعدي	٠,٨٨١
	البعدي	٦٣,٦٠	٨,٢٤	٨,٠٠	١٢٠,٠٠				
المرونة	القبلي	٧,٤٧	١,٨٨	٧,٦٧	١٤,٠٠	٢,٤٢٦	٠,٠١	في إتجاه القياس البعدي	٠,٦٢٦
	البعدي	١١,٦٧	٥,٥٢	٨,٢٧	٩١,٠٠				
الأصالة	القبلي	٠,٢٠	٠,٤١	٠,٠٠	٠,٠٠	٣,٤١٨	٠,٠١	في إتجاه القياس البعدي	٠,٨٨٣
	البعدي	٥,٢٠	٤,٣٩	٨,٠٠	١٢٠,٠٠				
الدرجة الكلية	القبلي	٣٨,٢٧	٥,٠١	٠,٠٠	٠,٠٠	٣,٤١١	٠,٠١	في إتجاه القياس البعدي	٠,٨٨١
	البعدي	٨٠,٤٧	١٢,٩٤	٨,٠٠	١٢٠,٠٠				

يوضح الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠١) بين متوسطي رتب درجات الأطفال في القياسين القبلي والبعدي لمقياس التفكير الابتكاري للأطفال لصالح متوسط رتب درجات القياس البعدي، أي أن متوسط رتب درجات الأطفال في القياس البعدي في الدرجة الكلية لمقياس التفكير الابتكاري أكبر بدلالة إحصائية من نظيره بالقياس القبلي وهذا يحقق صحة الفرض.

مناقشة نتائج الفرض الأول :

أكدت نتائج البحث ارتفاع دجات الأطفال بعد تعرضهم للبرنامج، وتعزو الباحثة هذا التحسن الظاهر في التفكير الابتكاري للاتي:

- تكوين علاقة ود وحبة مع الأطفال وتقسيم حجرة التدريب إلى أركان حسب احتياجات كل طفل بالإضافة إلى تجهيز الأدوات اللازمة.
- الحرص على أن تكون البيئة الخاصة بالتدريب خالية من المشتتات، للتقليل من التوتر والقلق.

استخدام أنشطة مشوقة للأطفال، وكذلك طريقة تنفيذها وما تضمنه ذلك من فنيات، مثل التعزيز المادي والمعنوي، لعب الدور، النمذجة، والحث، والتسلسل، وهذه الفنيات تساعد على تنمية مهارات الطفل وتدريبه بشكل أسهل، كذلك ساعدت هذه الفنيات في قدرات الطفل المختلفة، فمن خلال استخدام فنيات التعزيز والتي كان لها أثر إيجابي في تنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال، حيث يعتبر التعزيز ضروريًّا لإحداث التعلم، كما أنه ينشط ويحفز الطفل لكي يشارك في الأنشطة، حيث نوع الباحث في استخدام أنواع التعزيز المادي منها والمعنوي، ويتوقف تحديد المعزز وحجمه على السلوك الذي يقوم به الطفل.

نتائج الفرض الثاني:

والذي ينص على أنه :لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس التفكير الابتكاري .

ويوضح جدول (٦) اختبار ويلكوكسون للفرق بين متوسطي رتب درجات القياسين البعدي والتتبعي في التفكير الابتكاري.

جدول (٦)

الأبعاد	ن	القياس	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	القياس البعدي/ التتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	الدلالة وقيمتها	إتجاه الدلالة
الطلاقة	١٥	البعدي	٦٣,٦٠	٨,٢٤	الرتب السالبة	١٠	٦,٩٠	٦٩,٠٠	١,٠٣٧	٠,٣٠٠ غير دالة	–
					الرتب الموجبة	٤	٩,٠٠	٣٦,٠٠			
	١٥	التتبعي	٦٢,١٣	١٣,٨٨	التساوى	١					
					الاجمالى	١٥					
المرونة	١٥	البعدي	١١,٦٧	٥,٥٢	الرتب السالبة	٥	٩,٢٠	٤٦,٠٠	٠,٧٩٦	٠,٤٢٦ غير دالة	–
					الرتب الموجبة	١٠	٧,٤٠	٧٤,٠٠			
	١٥	التتبعي	١٣,٣٣	٤,٧٢	التساوى	صفر					
					الاجمالى	١٥					
الأصالة	١٥	البعدي	٥,٢٠	٤,٣٩	الرتب السالبة	٦	٥,٧٥	٣٤,٥٠	٠,٧٧١	٠,٤٤١ غير دالة	–
					الرتب الموجبة	٧	٨,٠٧	٥٦,٥٠			
	١٥	التتبعي	٥,٩٣	٤,٢٢	التساوى	٢					
					الاجمالى	١٥					
الدرجة الكلية	١٥	البعدي	٨٠,٤٧	١٢,٩٤	الرتب السالبة	٦	٩,٧٥	٥٨,٥٠	٠,٠٨٥	٠,٩٣٢ غير دالة	–
					الرتب الموجبة	٩	٦,٨٣	٦١,٥٠			
	١٥	التتبعي	٨١,٤٠	١٨,٣٨	التساوى	صفر					
					الاجمالى	١٥					

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات الأطفال في القياسين البعدي والتتبعي على مقياس التفكير الابتكاري للأطفال أي أنه يوجد تقارب بين متوسطي رتب درجات الأطفال في القياسين البعدي والتتبعي وهذا يحقق صحة الفرض الثاني.

مناقشة نتائج الفرض الثاني:

يتضح من خلال التحقق من نتائج الفرض الثاني أنه أسفر عن عدم وجود فروق دالة احصائيا بين القياسين البعدي والتتبعي، وهذا يدل على فعالية البرنامج واستمراريته، ويرجع ذلك التأثير والاستمرارية إلى استخدام الباحثة الفنيات السابق ذكرها، بالإضافة إلى استخدام التقييم والذي من خلاله تقوم الباحثة بالمراجعة والتأكد على أهداف الجلسة من

خلال نفس الأدوات أو أدوات مشابهة لها، وذلك للوقوف على مدى استفادة الطفل من الجلسة، وتسجيل الملاحظات التي تلاحظها الباحثة، وفي حالة عدم استفادة الطفل وعدم تحقق أهداف الجلسة، تقوم الباحثة بإعادة أنشطة الجلسة لكي يتعلم الطفل ويستفيد منها، كذلك استخدام الواجب المنزلي. تشير هذه النتيجة أيضا إلى أن البرامج المقدمة للأطفال وجب الاستمرار في تقديمها، بل ومراعاة مشاركة الأسرة فيها ومراعاة التنوع للأدوات والاستراتيجيات المناسبة، والتي تساعد في استغلال المثيرات المختلفة.

مناقشة نتائج البحث:

أشارت نتائج البحث إلى فعالية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية في تحسين مهارات التفكير الإبداعي كما أشارت أيضا إلى تقارب بين متوسطي رتب درجات الأطفال في القياسين البعدي والتبعي وهذا يشير إلى فاعلية البرنامج وبقاء أثرة. وقد اتفقت العديد من الدراسات السابقة على فاعلية استخدام القصص الإلكترونية لتنمية المهارات بأنواعها:

وهى على النحو التالى:

- دراسة سقلى (٢٠٢١) والتي هدفت للتعرف على أثر فاعلية برنامج قائم على القصة الإلكترونية مدعوما بالخرائط الذهنية لتنمية مهارات التعبير الكتابي الإبداعي ومن أهم نتائج هذه الدراسة وجود فروق ذات دلالة أحصائية بين متوسطي رتب درجات التلاميذ في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية كما تشير النتائج ان حجم التأثير كبير حيث بلغ ٠،٩٨ وتشير هذه النتائج إلى البرنامج القائم على القصص الإلكترونية فعالا بشكل كبير في تنمية مهارات التعبير الكتابي والإبداعي. كما أهتمت دراسةرجب(٢٠٢٠) باستخدام برنامج يعتمد علي القصص الإلكترونية وذلك لتنمية مهارتي تقبل الأخرين والاعتماد على النفس لأطفال الروضة وقد أثبت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي كم أشارت النتائج على أن حجم التأثير وصل إلى

أكثر من ٠،٨ مما يعنى تأثير البرنامج القائم على القصص الإلكترونية وفعالية في الاستمرار في التأثير على أطفال الروضة وتنميه مهارتي تقبل الأخرين والاعتماد على النفس .وهدفت دراسة شهبو (٢٠١٩) لمعرفة أثر برنامج معتمد على القصص الإلكترونية وذلك لتحسين مفهوم الذات لدى أطفال الروضة وأشارت نتائج الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية كما أكدت النتائج على فاعلية البرنامج وذلك من خلال المقياس المستخدم والذي طُبق بعد شهرين على نفس المجموعة .

وأشارت دراسة عبد الله٢٠٢١) برنامج مقترح قائم على استخدام القصص الإلكترونية التفاعلية وذلك لتنمية مهارة الطلاقة اللغوية ومهارات التفكير التخيلي وأثبت نتائج الدراسة فعالية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية التفاعلية حيث توفقت درجات المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة وهذا يشير إلى تأثر البرنامج على التلاميذ. ودراسةصالح (٢٠١٨) التي أشارت نتائجها لفاعلية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارة التحدث لدى المعاقين الفئة القابلة للتعلم كما أشارت النتائج على استمرار أثر القصص الإلكترونية على المجموعة التجريبية.

وبينت نتائج دراسة أحمد (٢٠٢٠) أن البرنامج القائم على القصص الرقمية حقق فاعلية مقبولة لتنمية المفاهيم الدينية لدى أطفال الروضة حيث أشارت نتائج الدراسة أيضا إلى أن حجم الأثر للبرنامج وصلت نسبته إلى ٠،٩١ وهو حجم أثر كبير يشير إلى قوة تأثير البرامج المستخدمة القصص الرقمية.وأتفقت معها دراسة الحديبى (٢٠٢٠) حيث أشارت نتائجها إلى فاعلية برنامج قائم على القصص الرقمية لتنمية مهارات الانتباه المشترك لدى الطفل التوحدي . فكلاهما اتفقت نتائجهما على فاعلية القصص الرقمية.

شانس (٢٠٢٢) على فاعلية القصص Shinasستن ودراسة202) Cetin ١(واتفقت دراسة كل من الرقمية في تعليم أفراد محو الأمية حيث أكدت نتائج الدراستين تأثير القصص الرقمية بشكل ملحوظ وفعال على العملية التعليمة وتسير عملية الشرح وإيضاح المعلومات لهم .

جارفز(٢٠٢٠) إلى فاعلية استخدام القصص الرقمية في تعزيز التعلم التعاطفى Jarvis أشارت نتائج دراسة

حيث تم تصميم القصص الرقمية من وحي تجارب أولياء الأمور وهذا أثر بشكل قوى في فعالية القصص الرقمية في تعزيز التعلم التعاطفى.

وكما تشير الباحثة إلى نتائج البحث والتي دلت على فعالية البرنامج القائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي وكذلك استمراه اثرة يرجع إلى استخدام العديد من الاستراتيجيات والأساليب والأنشطة المتنوعة كما تم مرعاه التنوع في الفنيات المستخدمة في البرنامج مثل : تنوع الأنشطة المستخدمة وتناسبها مع الخصائص العمرية لطفل الروضة. وكذلك اعتماد القصص الإلكترونية على المؤثرات السمعية والبصرية جعلها تخاطب معظم الحواس مما أدى الى قدرتها على التأثير على طفل الروضة وإتاحة الفرصة لطفل الروضة على المشاركة في احداث القصص الإلكترونية مما يجعله أكثر تفاعلا معها وهذا بدوره جعل البرنامج أكثر فعالية وتأثيرا.

استخدام فنية النمذجة التي من خلالها يمكن تنمية التفكير الابتكاري لدى الأطفال، حيث أن سلوك الطفل يتكون من خلال ملاحظته لسلوك الآخرين من حوله، وخاصة إذا كان السلوك يلاحظه الطفل سلوك شخصي محبب إليه، فإن تأثيره سيكون أكثر وضوحًا وهذا ما لاحظته الباحثة خلال تطبيق جلسات البرنامج، هذا وقد أشار باندورا (مؤسس نظرية التعلم الاجتماعي) الذي أبدى أهمية بالغة بالتعلم الاجتماعي، وخاصة في مجال التعلم بالمحاكاة، وأنه إحدى الوسائل الأساسية لاكتساب وتعديل السلوك البشري، وهي ما تتم من خلال التشكيل بالنموذج.

وأيضا استخدام فنية التشكيل كإجراء يساعدن في تعلم بعض السلوكيات غير الموجودة (كالتحدث)، والتشكيل لا يعنى خلق سلوكيات جديدة وإنما يعني التدعيم الايجابي المنظم للسلوكيات التي تقترب من السلوك المستهدف بهدف ترسيخها في ذخيرة الفرد ثم

يعمل على تعزيز السلوكيات التي تقترب أكثر فأكثر من السلوك النهائي، وفي التشكيل يقوم المعالج عند تحديد السلوك النهائي المراد تعلمه ثم يختار السلوكيات التي تشبه السلوك النهائي وباستخدام التعزيز المنظم يستمر في تدعيم الخطوات التي تحقق الاقتراب من السلوك النهائي وتسمى عملية تشكيل السلوك الاقتراب التدريجي.

وكذلك فنية التسلسل، حيث إن سلوكيات الإنسان نادراً ما تتكون من استجابة واحدة، فمعظم السلوكيات الإنسانية مجموعة من الاستجابات المرتبطة بعضها (على شكل حلقات) مع بعض من خلال مثيرات محدده وتنتهي بالتعزيز، وتشكل هذه الحلقات المترابطة السلاسل السلوكية (فسلوكيات القراءة والكتابة والعزف والطباعة جميعها مكونه من حلقات سلوكية مترابطة مع بعضها البعض) ويسمى الإجراء الذي نستطيع من خلاله مساعدة الفرد على تأدية السلسلة السلوكية على نحو متتال بـ "التسلسل".

كما استخدمت الباحثة فنية الحث في البرنامج حيث يحتاج بعض الأطفال إلى الحث (المساعدة) حتى يتمكن من أداء المهارات أو أداء الأدوار، ويعد الحث من الفنيات التعليمية التي تساعد على أداء الاستجابة الصحيحة بما يقلل من خطأ الطفل ويدعم إحساس الطفل بالنجاح، والمخاطرة الوحيدة في استخدام الحث هو اعتماد الطفل على الباحثة، وهناك العديد من أنواع الحث التي تستخدم لمساعدة الطفل على أداء السلوك أو الاستجابة الصحيحة، وقد أظهر الحث والتلقين فاعليته مع الأطفال.

التوصيات:

- عمل تدريبات بشكل دوري لمعلمات الروضة لتمكينهم من استخدام القصص الإلكترونية لشرح منهج رياض الأطفال.
- تصميم برامج معتمدة على الوسائل الحديثة للتناسب مع الفترة الزمنية التي نعاصرها.
- ضرورة تطوير منهج رياض الأطفال بطريقة تناسب مع قدراتهم وميولهم.

- مشاركة أسر الأطفال في البرامج الموضوعة من خلال متابعه ما توصل إليه الأطفال وهذا بشكل دوري.

البحوث المقترحة:

- فاعلية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تنمية وعى بالممارسات الصحية لأطفال الروضة.
- أثر برنامج قائم على القصص الإلكترونية لتنمية الإدراك لدى أطفال الروضة.
- فاعلية برنامج قائم على القصص الإلكترونية في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة.

مراجع البحث

- أحمد ، يمنى سمير عبد الوهاب. (٢٠٢٠) فاعلية برنامج قائم على القصة الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى أطفال الروضة. **مجلة العلوم التربوية- جامعة القاهرة** ،٢٨(٩)،٣٤٣-٣٨٨
- أبو الجلالة، صبحي حمدان (٢٠١٢). تنمية مهارات التفكير العليا والتفكير الإبداعي. **مجلة التربية- اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم**،٤١(١٨١)،١٦٥-١٩٤
- العناتى، جهاد محمد. (٢٠١٨). تقيم القدرات الإبداعية لدى طلاب برامج الموهوبين في مدارس المدينة المنورة.: https://www.researchgate.net/publication/327393848
- الحديبى، مصطفى عبد المحسن عبد التواب.(٢٠٢٠).برنامج قائم على القصص التفاعلية في تنمية مهارات الانتباه المشترك للطفل التوحدى.**دراسات في الإرشاد النفسي والتربوي**،(١١)،١-٢٠
- حبيب، مجدي عبد الكريم. (٢٠٠١). اختبار التفكير الابتكاري. دار النهضة المصرية – القاهرة.
- جبرائيل، بشارة. (٢٠١١). فاعلية برنامج قائم على القصة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. **مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية**.٣٣(٢)،١٣١-١٤٤
- سالم، رمضان عاشور حسين.(٢٠١٩). المحاكاة الإلكترونية باستخدام القصص التفاعلية وفاعليتها في تنمية مهارات الحوار للأطفال التوحديين ذوي الأداء الوظيفي العالي. **مجلة العلوم التربوية**،٢٧(٣)،٢-٧٤
- سقلى، محمد همام هادى. (٢٠٢١). فاعلية برنامج قائم على القصة الإلكترونية مدعوما بالخرائط الذهنية لتنمية مهارات التفكير الكتابي الإبداعي والميل نحوه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **المجلة التربوية- جامعة سوهاج** ،٨٣، ١٢٢٥-١٢٦٨

- شحاته، نشوى رفعت محمد. (٢٠١٤). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية والاتجاه نحوها. **تكنولوجيا التعليم**،٢٤، (٢)،٢٣١-٢٩٢
- شهبو، سامية مختار محمد. (٢٠١٩). فاعلية برنامج يستخدم القصص الإلكترونية في تحسين مفهوم الذات لدى عينة من أطفال الروضة. **مجلة دراسات الطفولة-جامعة عين شمس**،٢٢ (٨٢)،١٧-٣٠
- صالح، إيمان صلاح الدين. (٢٠١٨).فاعلية القصص الإلكترونية المغناة في تنمية المهارات اللغوية للمعاقين عقليا فئة القابلين للتعلم. **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة**، (١٩)،٢٨٢-٣٢٠
- رابح.، أنس الطيب الحسين (٢٠١٥). التفكير الإبداعي للأطفال المتدربين علي برنامج اليوس ماس بولاية الخرطوم. **مجلة كلية الدلتا والتكنولوجيا**،(١)،١٨١-٢٠٦
- رجب، أفنان رجب محمد. (٢٠١٩). أثر توظيف قصص الخيال العلمي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مبحث العلوم والحياة لدى طالبات الصف الخامس الأساسي بمحافظة غزة **رسالة ماجستير غير منشورة**. الجامعة الإسلامية بغزة.
- رجب، يوسف محمد كمال. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام القصص الإلكترونية في تنمية مهارتي تقبل الأخرين والاعتماد على النفس لأطفال الروضة. **مجلة الطفولة والتربية-جامعة الإسكندرية**،١٢(٤٣)،١٤٥-١٧٧
- عبد الله، سامية محمد محمود. (٢٠٢١). برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية التفاعلية لتنمية الطلاقة اللغوية ومهارات التفكير التخيلي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية**،١٠(١٥)،٨٢٩-٩١٧

- عمارة، جيهان السيد عبد الحميد. (٢٠١٦).تصميم مواقف مسرحية وقياس فعاليتها في تنمية مهارات التفكير الإبداعي وتنمية المفردات اللغوية لدى طفل الروضة. **مجلة دراسات تربوية واجتماعية-جامعة حلوان**،٢٢ (٣)،٩٩٧-١٠٦٠
- عبد الله ،جيهان عبد القادر.(٢٠١٨). برنامج أنشطة تعلم تكنولوجي للمعلمات وأثره في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. **المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل**، (٤)،١٠٣-١٥٠
- عبد القادر، محمود هلال عبد الباسط. (٢٠١٣). برنامج مقترح قائم على القصص الإلكترونية لتنمية مهارات الاستماع النشط وأثره في الدافعية للتعلم لدى التلاميذ منخفضي التحصيل بالمرحلة الابتدائية. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP)**،٢ (٤١)،١١-٥٦
- موسى، محمد محمود وسلامة، وفاء محمد. (٢٠٠٤، يناير). القصص **الإلكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة.** المؤتمر الإقليمي الأول- الطفل العربي في ظل المتغيرات المعاصرة، مصر، القاهرة
- منيع.، أمل معوض الهجرسى. (٢٠١٦). الكفايات الأدائية لمعلمات رياض الأطفال الازمة لتنمية الإبداع لدى أطفال الروضة: دراسة ميدانية بمحافظة الدقهلية . **مجلة كلية التربية –جامعة طنطا**، ٦٤ (٤)، ١٦٣-٢٣٧
- Alexander ,Kim, Deoksoon a,and Yinru Long,and Yi Zhao, and Shuyue Zhou, Jeremy.(2021). Teacher professional identity development through digital stories. **Computers & Education**,*162.*
- Mukhlis,Aini.(2020). Creative thinking level of visual-spatial students on geometry .Journal of Physics: Conference Series.(1465).1.doi:10.1088/1742-6596/1465/1/012054
- Segundo ،Marcos Rafael Iban.(2020). Promoting children's creative thinking through reading and writing in a cooperative learning classroom. T**hinking Skills and Creativity**,36.1

- Lopez, Ivan Sanchez.(2020). The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processes on new narrative forms. **Heliyon**,6.p1.
- Liu,Gloria Yi-Ming Kao, Chin-Chung Tsai, Chia-Yu (2016). The effects of high/low interactive electronic storybooks on elementary school students' reading motivation, story comprehension and chromatics concepts. **Computers & Education,100,56-70.**
- Jarvis ,Julia Petty joy. (2020). Exploring the impact of digital stories on empathic learning in neonatal nurse education. **Nurse Education in Practice,48,** 1471-5953
- Shinas،.Valerie Harlow (2021). Preparing teacher candidates to implement digital storytelling. **Computers and Education Open,3,** 2666-5573
- Cetin ,Ekmel (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. **Thinking Skills and Creativity**,39.p 1
- Yannis ،Vrettakis, Ektor, and Akrivi Katifori ,Vassilis Kourtis, , and Christos Lougiakis,
- Manos Karvounis,and Ioannidis,.(2019). Narralive – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. **Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage**,*15.*
- Emami ,Zaïre A, Mojtahedzadeh R, and Mohammadi A, Sandbars J,and Hossein SA.(2021,June ,27). Applying digital storytelling in the medical oncology curriculum: Effects on students' achievement and critical thinking. Annals of Medicine and Surgery.
- https://doi.org/10.1016/ j.amsu.2021.102528