تنمية المهارات الإبداعية لطفل الروضة من خلال تصميم اللعب التفاعلية

أ.د /محمد حلمي حامد* أ. م.د / هالة يحي السيد حجازي †

†

أ. نيفين شندي ابراهيم شندي‡

مقدمة

تعتبر اللعب دعامة أساسية من دعامات العملية التعليمية عند الأطفال ومن أهم العناصر التي تساعد على تحقيق الأهداف المرجوة وفي قليل من الوقت وبأقل جهد مستطاع وأكبر قدر من التثبيت. فللألعاب أهداف تربوية خاصة بالنمو العقلي عند الطفل بجانب الأهداف الترفيهية، وهو أحد الأسس التي تنمي الجانب العقلي ويساعد على تقوية مخيلته، ومن هنا يأتي دور الألعاب التي يتفاعل معها الطفل وتساعده على تنمية القدرات الإبداعية لديه وذلك من خلال تناول موضوعات مختلفة بطرق غير تقليدية مبتكرة تؤدي الي اكتشاف المعارف والمهارات التي يحتاجها الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة.لذلك يعتبر اللعب من الوسائل التي تسهل الاتصال التعليمي للطفل فهو وسيلة تربوية هامة تساعد على تنمية حواس الطفل وتفكيره وذكائه، كما يساهم في اكتشاف مواطن إبداعاته وتنميتها وتوجيهها الوجهة السليمة، كما يعتبر من الأنشطة الهامة المؤثرة في تعليمه وتدريبه على السلوك السوي وتحمل المسئولية، وإدراك مفهوم الذات وتطوير مهاراته الحركية واشباع حاجاته النفسية والوجدانية.**(جيهان أحمد السيد، ٢٠٠٤: ١)**

هدف البحث:

تصميم لعب تفاعلية لتنمية المهارات الابداعية لطفل ما قبل المدرسة الذي يتراوح عمره من ٤إلي ٦ سنوات.

مشكلة البحث:

وجود قصور في استخدام اللعب كداعم في تنمية المهارات الابداعية للطفل علي الرغم من اهيتها وقدرتها علي توصيل المعلومات و المهارات للطفل بسهولة ويسر.

أهمية البحث:

بالنسبة للطفل : تنمية المهارات الابداعية للطفل

* أستاذ التصميم كلية التربية النوعية – جامعة بنها

† أستاذ رياض الأطفال المساعد كلية التربية النوعية – جامعة بنها

‡ مدير إدارة رياض الأطفال بمنطقة القليوبية الأزهرية ، باحثة دكتوراة كلية التربية النوعية – جامعة بنها

بالنسبة للمجتمع : تقديم بعض التصاميم للعب تفاعلية تساعد علي تنمية المهارات الابداعية للطفل.

فروض البحث:

- يمكن تصميم لعب تفاعلية مبتكرة تعمل علي تنمية المهارات الابداعية لطفل الروضة وتشكل إضافة جديدة لمعرفته في ميدان الفن.
- أن هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوي الابداع بين أفرد المجموعتين التجريبية والضابطة قبل وبعد استخدام الألعاب التفاعلية المصممة من قبل الباحثة لصالح المجموعة التجريبية ولصالح التطبيق البعدي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإبداع باستخدام البرنامج المقترح لدى أفراد المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج وفي التطبيق التتبعي.

مصطلحات البحث:

- **التصميم Design**

التصميم بالمفهوم الفعلي الذي نعنيه في هذا الموضوع هو النشاط الإبداعي للإنسان المرتبط بالعمل الخلاق المبتكر الغير مسبوق – والذي يؤدي غرضاً ويحقق شيئاً مادياً ومعنوياً للإنسان**(محمد حلمي حامد ، ٢٠١٤: ٧)**

- **الألعاب التفاعلية Interactive Toys**

هي نوع من الألعاب الهادفة تم تطويره بهدف تحسين مستويات المتلقي، وتكون على شكل نشاط هادف ومتسلسل وجذاب، مدعّمة بعناصر الصوت والصور واللون والحركة أحدهم او أكثر، وتسمح للطالب بالتنقل في جزئياتها والتحكم في عناصرها بحسب سرعته وقدراته الخاصة، وتتيح له فرصة التفاعل معها وتلقّي التغذية الراجعة الفورية والتعزيز الملائم، كما تتيح للمعلم فرصة تقييم أداء طلابه ومدى تقدمهم. (بتصرف من http://ilp.unrwa.ps/barnamej.aspx)

الدراسات السابقة:

قامت جيهان قاسم(٢٠٠٤) بدراسة هدفت إلي تصميم لعبة كوسيلة لتعلم مفاهيم فنية لطفل ما قبل المدرسة من ٦:٤ سنوات وقد أستخدمت المنهج الوصفي و التجريبي كأدوات للدراسة علي عينة قوامها ٤٠ طفلا وقد أسفرت أهم النتائج علي ضرورة الأهتمام بالألعاب التعليمية كداعم أساسي لإيصال المعلومات له وكذلك وجود علاقة دالة ارتباطية قبل وبعد أستخدام الألعاب كوسيلة لتعلم طفل ما قبل المدرسة المفاهيم الفنية.

أوجه التشابه: تناول فكرة تصميم الألعاب للأطفال.

أوجه الاختلاف:

- **الدراسة السابقة:** تهدف لدراسة تصميم لعبة كوسيلة لتعليم مفاهيم فنية للطفل .
- **الدراسة اللاحقة:** تهدف لدراسة تصميم ألعاب تفاعلية لتنمية المهارات الإبداعية للطفل.

الأساليب الإحصائية:

للتحقق من صحة فروض الدراسة استخدمت الباحثة:

- اختبار Mann Whitney Test لمجموعتين مستقلتين للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية
- اختبار Wilcox on Signed Ranks Test لعينتين مرتبطتين للتعرف إلى الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي.
- معادلة حساب حجم التأثير باستخدام Z للتعرف إلى حجم تأثير الألعاب الفنية.
- تمت المعالجات الإحصائية باستخدام برنامجSPS.

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي والتحليلي في الجانب النظري من حيث جمع المادة العلمية والدراسات المرتبطة والمنهج التجريبي في الجانب التطبيقي.

مجتمع وعينة البحث

يتمثل مجتمع البحث في أطفال مرحلة رياض الأطفال بأكاديمية الطفل المتفوق خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨. والبالغ عددهم (٤٠طفلاً) من المستوى الثاني، وقد قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية والبالغ عددهم (٢٠طفلاً)، بنسبة مئوية قدرها٥٠% من مجتمع البحث الكلي، وقد استعانت الباحثة بعدد (١٠ أطفال) كعينة للدراسة الاستطلاعية وذلك لحساب المعاملات العلمية (الصدق- الثبات) للاختبارات والقياسات المستخدمة قيد البحث، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين أحداهما ضابطة والأخرى تجريبية كالآتي:

العينة التجريبية: ١٠ أطفال كمجموعة تجريبه طبق عليها استخدام اللعب.

العينة الضابطة: ١٠ أطفال كمجموعة ضابطة لم يطبق عليها استخدام اللعب.

أدوات البحث:

اختبار تورنس – صورة الأشكال

أعده في الصورة العربية محمد أحمد محمود خطاب مأخوذ عن إحدى بطاريات "تورانس" للتفكير الابداعي الصورة (ب) يتألف هذا الاختبار من ثلاثة اختبارات فرعيةشكل (٦)، (قامت الباحثة بالتعديل على الجزء الخاص بالكتابة فقط من الاختبار واستبدالها بالقول وتقوم المدربة بكتابه ما يقوله الطفل ليكون الاختبار مناسبا للمرحلة العمرية للعينة) هي:

- **النشاط الأول:** تكوين الصورة شكل
- **النشاط الثاني:** تكملة الخطوط شكل
- **النشاط الثالث:** الدوائر شكل

خطوات البحث:

١- تحديد القدرات المطلوب أكسابها للطفل والخصائص التي تميز كلا منها لتشكيل إضافة جديدة في لمعرفة الطفل في ميدان الفن

٢- تصميم لبعض العب تفاعلية التي تعمل علي توصيل المعلومات الكافية عن تلك القدرات والخصائص بحيث تكون مناسبة لعقلية طفل ما قبل المدرسة وتطبيقها علي الأطفال

٣- النتائج و التوصيات.

أولا : تحديد القدرات المطلوب أكسابها للطفل والخصائص التي تميزها(بتصرف من محمد حلمي حامد،المرجع السابق)

ويمكن حصر القدرات والخصائص التي تميزها وسيتعرض لها البحث كأضافة جديدة لمعارف الطفل في ميدان الفن كالأتي:-

القدرات المطلوب إكسابها للطفل	الخصائص التي تميزها
عناصر تكوين الشكل	النقطة-الخط-المساحة –الكتلة -الحجم - الألوان-المظهر المرئي للشكل
المبادئ الأساسية للعمل الفني	التكوين – التباين والتنوع - التوافق -النسبة و التناسب – السيادة - الإيقاع - الاتزان
العوامل الإبداعية للعمل الفني	الأصالة - الطلاقة -المرونة

أهمية اللعبة

يعد اللعب سمه مميزة ووسيطاً تربوياً، ومظهراً من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة الطفولة ، إذ يرى علماء النفس ان اللعب يمثل أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو بما فيها النمو المعرفي ولا سيما أن الطفل في تلك المرحلة له القدرة على التخيل والابتكار والتفكير اللامحدود.

ومن خلال اللعب يمكن تنمية مفاهيم الأطفال، فقد اهتمت سلسلة من البحوث العلمية في بريطانيا باستخدام اللعب في تقريب العلم الي الأطفال وتوظيف هذه الأنشطة لإبراز أهمية اللعب في توسيع أفاقهم المعرفية والتحكم في مهارات اكتسبوها وتعلموها. **(سهير اسحاق،١٩٩٩ :١٥٣)**

فنري مدي أهمية اللعب كوسيلة في تعلم بعض المفاهيم الفنية مثل الشكل، اللون، والحجم، من خلال اللعب مع الطفل داخل الروضة بشكل يبني على التفاعل بين المعلم واللعبة والطفل في نقل المعلومة بعيدا عن سلبية الطفل اثناء العملية التعليمية فاللعب طريقة من أفضل الطرق التي يكتشف بها الطفل الحياة من حوله، ويكتسب بها خبراته الجديدة عن ذاته، وعن المهيمنين على تنشئته وعن العالم الذي يعيش فيه.لذا وجب علينا أولا معرفة ماهية المرحلة التي نحن بصددها وما هي أهميتها والأهم خصائص نمو الطفل في هذه المرحلة.

دور التربية الفنية في بناء شخصية طفل (منال عبد الفتاح الهنيدي,٢٠٠٥: ١٢)

- تنمية السلوك الابتكاري
- تنمية الحساسية الفنية والتذوق الفني
- نمو القدرات العقلية
- تكامل شخصية الطفل وتأكيد ذاته
- التنفيس عن بعض الانفعالات
- الفروق الفردية
- تدريب الحواس وتنميتها
- لغة تساعد على الاتصال
- اللعب بالخامات المختلفة
- شغل وقت الفراغ
- تنمية الاتجاه النقدي عند الطفل
- تنمية الناحية الثقافية
- الكشف عن المواهب الفنية

خصائص اللعب عند الأطفال (بتصرف من سوزانا ميلر ترجمة حسن عيسى، ١٩٨٧)

- لعب الطفل غير واقعي
- دافعية اللعب لدى الطفل داخليه
- لعب الطفل تركيز على العملية لا النتائج النهائية
- اللعب يجلب المتعة للطفل

وظائف اللعب (مجلة قلب الاردن، ٢٠١٢: ٤٦)

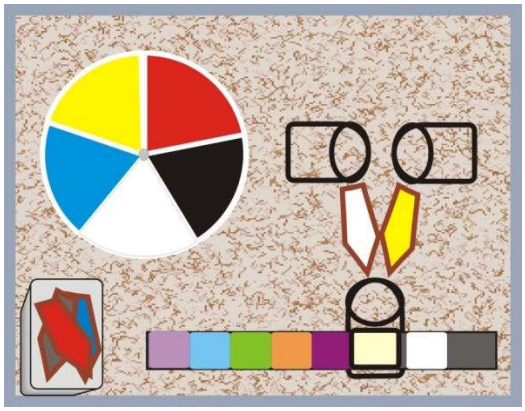
وتشير الدراسات النفسية لظاهرة اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة إلى أنه يشبع أغراضاً متعددة رغم أنه في جملته نشاط تطوعي ليس له سابق تخطيط، وله وظائف متعددة منها

- الوظائف التربوية
- الوظائف البيولوجية
- الوظائف النفسية
- الوظائف الاجتماعية
- الوظائف الشخصية
- الوظيفة العلاجية

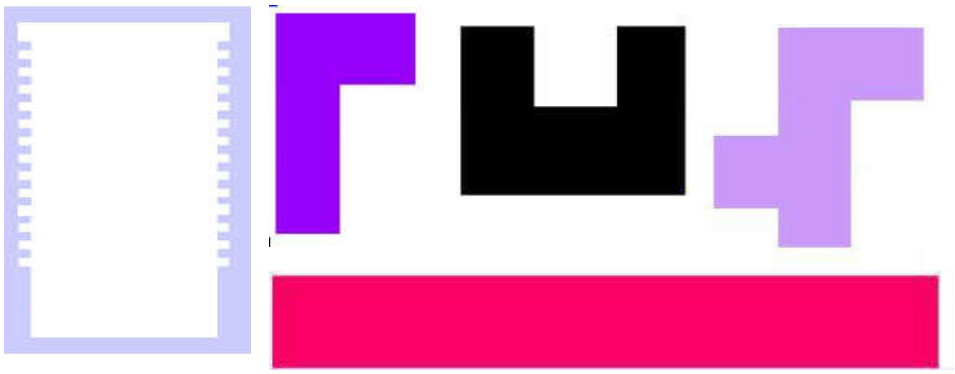
الأهمية التنموية والتربوية للعب

يعتبر اللعب من أهم الممارسات الضرورية اللازمة للتنمية الصحية للأطفال، حيث أثبتت الأبحاث أن ما يقارب ٧٥% من نمو الدماغ يحدث بعد الولادة، حيث يساعد اللعب على عملية نموّ وتطور الدماغ عن طريق تكوين روابط بين الخلايا العصبية فيه، والتي تؤدي بدورها إلى تحفيزه وتنشيطه، ويعتبر القيام بالألعاب التي تحتاج إلى مهارات حركية دقيقة مثل القدرة على إمساك الأقلام، أو المهارات الحركية العالية كالجري والقفز من أفضل الطرق لتنمية صحة الطفل. (https://mawdoo٣.com)

ثانيا : تصميم لبعض العب تفاعلية التي تعمل علي توصيل المعلومات الكافية عن تلك القدرات والخصائص



تصميم للعبة للتعرف علي الألوان ونتائج خلطها



تصميم للعبة للتعرف علي عنصر المساحة

ثالثا :النتائج و التوصيات :

نتائج التحقق من صحة الفرض الأول من فروض الدراسة:

والذي نصه: يمكن تصميم لعب تفاعلية مبتكرة تعمل علي تنمية المهارات الابداعية لطفل الروضة وتشكل إضافة جديدة لمعرفته في ميدان الفن. وهذا تم توضيحة في البند الثاني من خطوات الدراسة.

نتائج التحقق من صحة الفرض الثاني من فروض الدراسة

نص الفرض الثاني من فروض الدراسة على أنه " هناك فروق ذات دلالة احصائية في مستوي الابداع بين أفرد المجموعتين التجريبية والضابطة قبل وبعد استخدام الألعاب التفاعلية المصممة من قبل الباحثة لصالح المجموعة التجريبية وكذلك لصالح التطبيق البعدي ".وللتحقق من صحة الجزء الأول لهذا الفرض الخاص بأن النتائج لصالح المجموعة التجريبية قامت الباحثة باستخدام اختبار **Mann Whitney Test**

والجدول (١) يوضح ذلك.

البعد	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة U" "	قيمة "Z"	قيمة الدلالة	مستوي الدلالة
ثقة الذات	ضابطة	١٠	٦.٨٥٠	٦٨.٥٠٠	١٣.٥	٢.٧٧٥	٠.٠٠٦	دالة عند ٠.٠١
	تجريبية	١٠	١٤.١٥٠	١٤١.٥٠٠				
المرونة	ضابطة	١٠	٦.٨٥٠	٦٨.٥٠٠	١٣.٥	٢.٨٤٠	٠.٠٠٥	دالة عند ٠.٠١
	تجريبية	١٠	١٤.١٥٠	١٤١.٥٠٠				
الأصالة	ضابطة	١٠	٦.١٠٠	٦١.٠٠٠	٦	٣.٣٨١	٠.٠٠١	دالة عند ٠.٠١
	تجريبية	١٠	١٤.١٩٠٠	١٤٩.٠٠٠				
التفاصيل	ضابطة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠	٠	٣.٧٩٤	٠.٠٠٠	دالة عند ٠.٠١
	تجريبية	١٠	١٥.٥٠٠	١٥٥.٠٠٠				
المجموع	ضابطة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠	٠	٣.٧٨٧	٠.٠٠٠	دالة عند ٠.٠١
	تجريبية	١٠	١٥.٠٥٠٠	١٥٥.٠٠٠				

جدول (١) يوضح العدد ومتوسط الرتب ومجموع الرتب وقيمة "U"وقيمة "Z" وقيمة الدلالة ومستوى الدلالة للتعرف إلى الفروق في مستوى الإبداع بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة بعد أستخدام الألعاب

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "Z " دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١) في جميع أبعاد اختبار الإبداعي والدرجة الكلية للاختبار وهذا يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تلك الأبعاد وفي الدرجة الكلية للإبداع بين أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولقد كانت الفروق لصالح أفراد المجموعة التجريبية، وهذا يعني أن أفراد المجموعة التجريبية ازداد لديهم مستوى الإبداع بشكل أفضل من أفراد المجموعة الضابطة، مما يعني أن البرنامج أثر إيجاباً عليهم.

وهذا يحقق الفرض الأول من فروض الدراسة.

وللتحقق من صحة هذا الجزء الثاني من الفرض الخاص بأن النتائج لصالح التطبيق البعدي قامت الباحثة باستخدام اختبار Wilcoxon Signed Ranks Test والجدول(٢) يوضح ذلك

البعد	البيان	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "Z"	قيمة الدالة	متوسط الدالة
الطلاقة	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٣.١٦٢	٠.٠٠٢	دالة عند ٠.٠١
	الرتب الموجبة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠			
	الرابطة	٠					
المرونة	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٣.٠٥١	٠.٠٠٢	دالة عند ٠.٠١
	الرتب الموجبة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠			
	الرابطة	٠					
الأصالة	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٢.٧١٦	٠.٠٠٧	دالة عند ٠.٠١
	الرتب الموجبة	٩	٥.٥٠٠	٤٥.٠٠٠			
	الرابطة	١					
التفاصيل	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٢.٨.٧	٠.٠٠٥	دالة عند ٠.٠١
	الرتب الموجبة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠			
	الرابطة	٠					
المجموع	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٢.٨.٥	٠.٠٠٥	دالة عند ٠.٠١
	الرتب الموجبة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠			
	الرابطة	٠					

جدول (٢) يوضح العدد ومتوسط الرتب ومجموع الرتب وقيمة "Z" وقيمة الدلالة ومستوى الدلالة للتعرف إلى الفروق في مستوى الإبداع لدى أفراد المجموعة التجريبية قبل اللعب باللعب المصممة وتطبيق البرنامج وبعده

يتضح من الجدول السابق أن قيم "Z" المحسوبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) في جميع الأبعاد والدرجة الكلية للأبعاد المكونة لاختبار التفكير الإبداعي، وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تلك الأبعاد بين التطبيقين القبلي والبعدي، ولقد كانت الفروق لصالح التطبيق البعدي حيث ظهر تحسناً في مستوى التفكير الإبداعي لدى أفراد العينة التجريبية في التطبيق البعدي أي أن هناك أثراً إيجابيا واضحاً للبرنامج

المقترح على رفع مستوى الإبداع لدى أفراد العينة التجريبية.وهذا يحقق الفرض الثاني من فروض الدراسة.

وفيما يتعلق بحجم التأثير قامت الباحثة بحساب مربع إيتا " η ٢ " باستخدام المعادلة التالية:

$$\eta^2 = \frac{Z^2}{Z^2 + 4}$$

الأداه المستخدمه	حجم التأثير		
	صغير	متوسط	كبير
η ٢	٠.٠١	٠.٠٦	٠.١٤

جدول (٣) يوضح المرجعي المقترح لتحديد مستويات حجم التأثير بالنسبة لـ η ٢

يتضح من الجدول السابق ومن قيم "إيتا تربيع" أن حجم تأثير البرنامج كبير

البعد	Z	Z٢	Z٢ +٤	η ٢	حجم التأثير
الطلاقة	**٣.١٦٢**	٩.٩٩٨	١٣.٩٩٨	٠.٧١٤	كبير
المرونة	**٣.٠٥١**	٩.٣٠٩	١٣.٣٠٩	٠.٦٩٩	كبير
الأصالة	**٢.٧١٦**	٧.٣٧٧	١١.٣٧٧	٠.٦٤٨	كبير
التفاصيل	**٢.٨٠٧**	٧.٨٧٩	١١.٨٧٩	٠.٦٦٣	كبير
الدرجة الكلية للأختبار	**٢.٨٠٥**	٧.٨٦٨	١١.٨٦٨	٠.٦٦٣	كبير

جدول (٤) يوضح قيمة"Z" وإيتا تربيع وحجم التأثير لكل بعد من أبعاد مقياس تقدير الذات والدرجة الكلية للمقياس

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن البرنامج رفع من مستوى الإبداع لدى أفراد المجموعة التجريبية حيث أن البرنامج وجه لهذا الغرض ولقد نجح البرنامج في تنمية الجوانب المختلفة لدى المجموعة (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) وذلك من خلال اللعب المصممه من قبل الباحثة .

نتائج التحقق من صحة الفرض الثالث من فروض الدراسة

نص الفرض الثالث من فروض الدراسة على أنه : " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الإبداع باستخدام البرنامج المقترح لدى أفراد المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج وفي التطبيق التتبعي".

وللتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة باستخدام اختبار Wilcoxon Signed Ranks

Testوالجدول (٥) يوضح ذلك

البعد	البيان	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "z"	قيمة الدالة	متوسط الدالة
الطلاقة	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	٣.١٦٢	٠.٠٠٢	دالة عند٠.٠١
	الرتب الموجبة	١٠	٥.٥٠٠	٥٥.٠٠٠			
	الرابطة	٠					
المرونة	الرتب السالبة	١	١.٠٠٠	١.٠٠٠	١.٠٠٠	٠.٣١٧	غير دالة إحصائيا
	الرتب الموجبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠			
	الرابطة	٩					
الأصالة	الرتب السالبة	٢	٨.٥٠٠	١٧.٠٠٠	٠.٦٨٦	٠.٤٩٣	غير دالة إحصائيا
	الرتب الموجبة	٧	٤.٠٠٠	٢٨.٠٠٠			
	الرابطة	١					
التفاصيل	الرتب السالبة	٠	٠.٠٠٠	٠.٠٠٠	١.٣٤٢	٠.١٨٠	غير دالة إحصائيا
	الرتب الموجبة	٢	١.٥٠٠	٣.٠٠٠			
	الرابطة	٨					
المجموع	الرتب السالبة	٢	٣.٥٠٠	٧.٠٠٠	١.٨٩٧	٠.٠٥٨	غير دالة إحصائيا
	الرتب الموجبة	٧	٥.٤٢٩	٣٨.٠٠٠			
	الرابطة	١					

جدول (٥)

يوضح العدد ومتوسط الرتب ومجموع الرتب وقيمة "Z" وقيمة الدلالة ومستوى الدلالة للتعرف إلى الفروق في مستوى الإبداع لدى أفراد المجموعة التجريبية بعد اللعب باللعب المصممة وتطبيق البرنامج وفي التطبيق التتبعي لأثرهم.

يتضح من الجدول السابق أن قيم "Z" المحسوبة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) في جميع الأبعاد والدرجة الكلية للأبعاد عدا بعد الطلاقة فلقد كانت الفروق لصالح التطبيق التتبعي، وهذا يدل على بقاء أثر اللعب والبرنامج في جميع أبعاد الإبداع والدرجة الكلية لاختبار الإبداع، وازدياد مهارة الطلاقة لدى الأطفال وهذا يعني ازدياد أثر اللعب والبرنامج في هذه المهارة.

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن اللعب والبرنامج كان له أثر كبير في تنمية المهارات الإبداعية عند الأطفال وتدريب الأطفال علي اللعب جعلهم يمتلكون مهارات جديدة يمكن تطويرها بعد تطبيق البرنامج مما جعل أثر اللعب باللعب يظهر بعد تطبيقه بأسبوعين فلقد استخدم الأطفال أنشطة البرنامج فى حياتهم المنزلية والمدرسية مما ساعدهم على تنمية الإبداع بشكل متزايد.

تعليق عام علي النتائج:

اثبت الدراسة امكانية تصميم لعب تعمل علي تنمية المهارات الابداعية للطفل كما أظهرت نتائج الدراسة ايضا أثرا ايجابيا للعب بالعب المصممه على عينة الأطفال وتنمية الإبداع لديهم من خلال البرنامج المقترح، فأن أطفالنا بحاجة ماسة إلى مثل هذا الألعاب كي تساعدهم على التحرر وتوجيه طاقاتهم وقدراتهم نحو أفق جديدة في الإبداع ، فمما لا شك فيه أن أطفالنا في قمة الإبداع بأفكارهم ولكن اللعب التي تقدم لهم بحاجة إلي التطوير، فإن الإبداع وسيلة تعلم ووسيلة حضارة وتحقيق الأماني فيجب أن لا ندع أطفالنا بعيدون عن اهتمامنا في تنمية إبداعاتهم. ولابد وان تهتم كافة المؤسسات المعنية بإصدار لعب الأطفال بالتنمية والتطوير لانتاجها ليلائم تطورات وإحتياجات العصر. فلابد أن تضع هذة المؤسسات تنمية قدرات الأطفال في المرتبة الأولي عند تصميم اللعبة وبالذات القدرات الإبداعية والتي لاحظنا من خلال هذه اللعب التي تم تدريب الأطفال إمكانية تطوير هذه القدرات وتنميتها ولكنها تحتاج إلى تجهيز وتدريب ومهارة وأهتمام وهذا ما نرجوه من مصممي لعب الأطفال فإبداع أطفالهم يحقق لمجتمعنا المزيد من التطور والرقي والتحضر فأننا بهم سنصبح مجتمعاً يتميز بثقافته وأفكاره وإنتاجه.

يرى (مالونى) أنه يمكن التدريب على الإبداع، وتنميته بتشجيع الأطفال على إبداع أفكار مختلفة وغريبة والتسامح مع أخطاء الأطفال التي قد يرتكبونها خلال تطويرهم لأفكارهم الإبداعية وعدم الانصراف في نقدهم.) (بتصرف من Julie،Maloney ، ١٩٩٢،P)

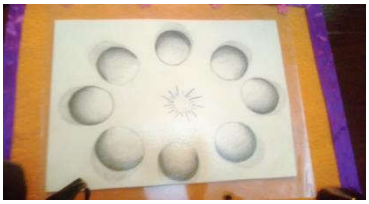
صور لبعض الألعاب الفنية الموظفة بالدراسة

شكل١ لعبة البصمة

الهدف المراد تعريفة للطفل عناصر تكوين الشكل (النقطة-الخطوط)

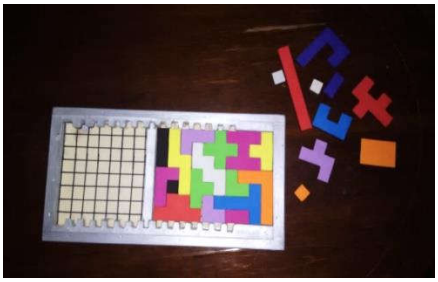
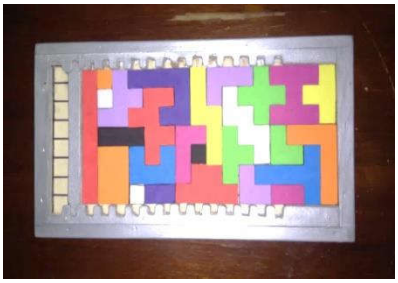
شكل٢ لعبة الألوان

الهدف المراد تعريفة للطفل عناصر تكوين الشكل(الألوان)



شكل٣ لعبة بازل الأضواء

الهدف المراد تعريفة للطفل عناصر تكوين الشكل (الضوء والظل)

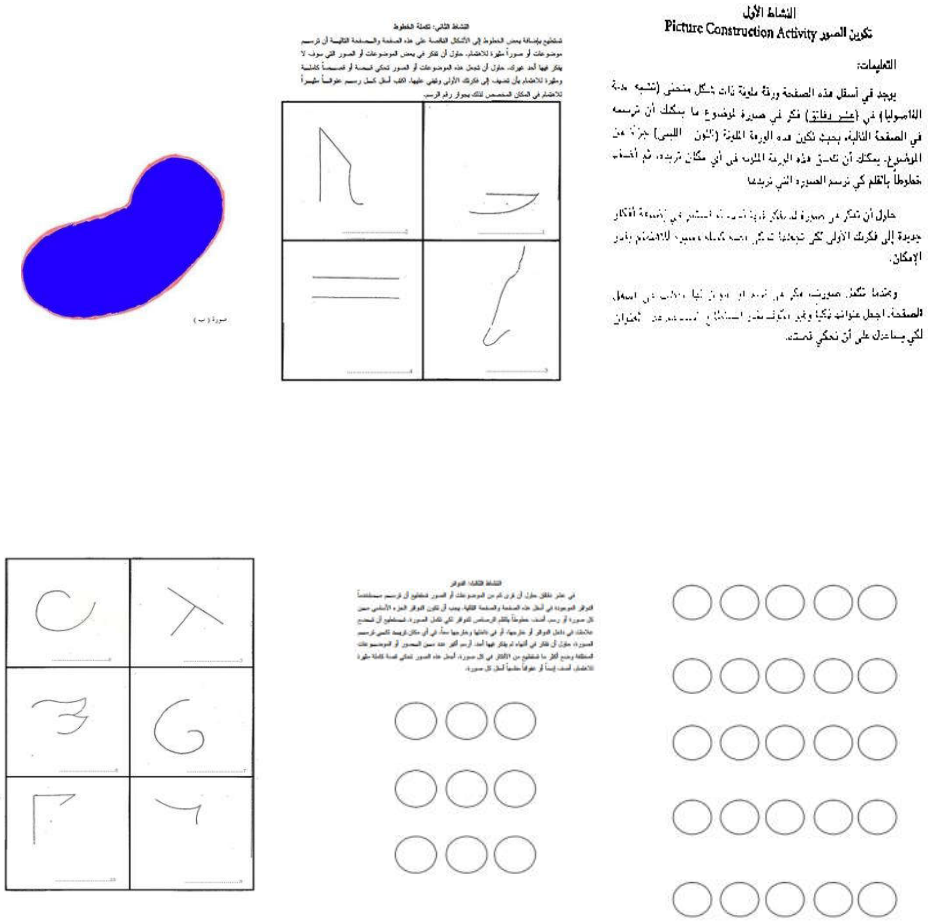



شكل٤ لعبة مستطيل المساحات

الهدف المراد تعريفة للطفل عناصر تكوين الشكل (المساحة)

شكل٥ لعبة ميزان الصورة
الهدف المراد تعريفة للطفل عناصر تكوين الشكل "الكتلة"

شكل٦ لعبة ميزان السبورة
الهدف المراد تعريفة للطفل العلامات الإنشائية في التكوين



شكل (٦)
يوضح أنشطة أختبار تورانس الصورة الشكلية

التوصيات

- العمل على تطوير تصميم الالعاب لتتناسب مع تنشأة أطفال ذو مهارات وقدرات عالية.
- تحديد الأدوار التي ستلعبها اللعبة في بناء شخصية الطفل قبل العمل على تصميمها حتي يكون مراعيا لكافة الجوانب التصميمية.
- ضرورة العمل على اكتشاف الأطفال المبدعين في سن مبكر واحتضانهم ، واعتبار الاهتمام بالأطفال واجباً دينياً لمصلحة الوطن.
- ضرورة اهتمام جميع العاملين في مجال التربية بالأطفال على جميع الأصعدة التربوية والنفسية والعقلية وبالأخص الأطفال الذين يقدرون على تنمية إبداعاتهم.
- ضرورة توفير البيئة الأسرية المناسبة لتنمية مهارات الأطفال الإبداعية وتشجيعهم على ذلك بكافة الوسائل.
- ضرورة توفير البيئة المدرسية التي تشجع الأنشطة الإبداعية والتي تنمي تفكير وقدرات الأطفال.

-عقد ندوات وورش عمل للعديد من المهتمين لكي يتم تدريب قدر أكبر على تصميم الألعاب التي تنمي الإبداع.

المراجع

- رافده الحريري: الالعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الاطفال، دار المناهج ، ط١، ط٢، ط.٣ ، ٢٠١٣
- ـــــــــــ: نشأه وإدارة رياض الأطفال، دار المسيرة، عمان ط٢، ٢٠١٣
- سهير اسحاق: علم النفس في التربية الفنية مبادئه وتطبيقاته، مؤسسه نبيل للطباعة، القاهرة ,١٩٩٩.
- سوزانا ميلر ترجمة حسن عيسى: سيكولوجية اللعب، الكويت، دار المعارف، ١٩٨٧
- محمد حلمي حامد:بناء الشكل المرئي،دار الكتب المصرية،٢٠١٤.
- منال عبد الفتاح الهنيدي: المهارات الاساسية للفنون البصرية لطفل الروضة، مكتبة زهراء الشرق ,٢٠٠٥.

Maloney ،Julie١٩٩٢ ،Training in Creative: A phenomeno-logical inquiry with Teachers Who Have participated in Creativity Coursework Dissertation Abstract International.

الرسائل العلمية:

- جيهان أحمد السيد: تصميم لعبة كوسيله لتعليم مفاهيم فنية لطفل ما قبل المدرسة من ٤ الي ٦ سنوات، رسالة ماجستير، كليه التربية الفنية، جامعة حلوان,٢٠٠٤.
- سارة صلاح الدين حسين: تصميم العاب بالكمبيوتر لتنمية تذوق الطفل للأعمال فنية بمتحف محمود سعيد، رسالة ماجستير ، كلية التربية الفنية، جامعه حلوان, ٢٠٠٦.
- ماجدة خلف: التشكيل بالخامات كأساس لبناء برنامج للأشغال لمرحلة رياض الأطفال، رسالة دكتوراه، كلية التربية الفنية، جامعه حلوان ,١٩٩٩.

مواقع البحث:

- https://mawdoo٣.com
- http://ilp.unrwa.ps/barnamej.aspx

الدوريات: -

- مجلة قلب الاردن، المدينة العربية "تعليم علاج تأهيل "العدد ٤٨ مارس-ابريل.
- محمد سعفان: فاعلية برنامج إرشادي انتقائي في خفض الوساوس والأفعال القهرية المرتبطة بالشعور بالذنب ، مجلة كلية التربية ، عدد ٢٧، ٢٠٠٣.
- صالح الشعراوي: فاعلية برنامج إرشادي عقلاني انفعالي سلوكي في تحسين مستوى الاتزان الانفعالي لدى عينة من الشباب الجامعي ، مجلة الإرشاد النفسي ، ٢٠٠٣.
- سميرة علي جعفر أبو غزالة: فاعلية برنامج إرشادي في تعديل اتجاهات معلمات المرحلة الابتدائية نحو المعوقين جسدياً ونحو فكرة دمجهم أكاديميا مع العاديين ، مجلة كلية التربية ، العدد ٢٥ج ،٢٠٠١.
- سهام عبد الحميد: فاعلية برنامج إرشادي لمواجهة مشكلة التأخر الدراسي، مجلة الإرشاد النفسي، عدد ١، ٢٠٠٢.