الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم

إعداد

أ/ أميره بنت عبد العزيز الكريديس

معيده - كلية التربية - جامعة القصيم

د/ رجاء عمر باحاذق

أستاذ مشارك – قسم الطفولة المبكرة

كلية التربية – جامعة الملك سعود

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة بيان علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي علي مهارة طلاقة (الأشكال – الأفكار/المعاني– التداعي) لدى طفل الروضة، ولتحقق هذه الأهداف استخدمت الباحثتان المنهج الوصفي الارتباطي، وقد تكون مجتمع الدراسة من ٤٨ طفلاً، أما عينة الدراسة فقد تكونت من عينة عشوائية من الأطفال بلغ حجمها (١٠) أطفال. توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج:

- وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأشكال (في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة
- علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأفكار/ المعاني (في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة

وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الباحثتان بالآتي: (إقامة دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهن على كيفية تنمية الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة لما له من أثر إيجابي في تنمية مهارات الطلاقة لديهم، التوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعليم والتعلم في رياض الأطفال).

الكلمات المفتاحية: الاستغراق – الطلاقة – طفل الروضة – ركن الحاسب الآلي.

Abstract:

Playing Indulging among the Kindergarten Children and its Relationship with some of their Fluency Skills

Amira Bint Abdul Aziz Al-Karidis

Demonstrator - Faculty of Education – King Saud Uviversity - KSA

Rajaa Omar Bahazeq

Associate Professor – Department of Early Childhood

Faculty of Uducation – King Saud Uviversity - KSA

Email:Rosb2000@hotmail.com

This study aims to measure the relationship between the playing indulging in the Computer corner and the shapes fluency for the kindergarten children, relationship between playing indulging in the Computer corner and the ideas and meanings fluency for the kindergarten children, and the relationship between playing indulging in the Computer corner and the association fluency for the kindergarten children. To achieve these objectives, the researcher used the correlational descriptive approach. She also used three measures as tools for gathering data required to achieve the study objectives.

The study community composed of 48 children, and the study sample consisted of a random sample of children of 10 children. The study concluded a group of results, and the most important ones are as the following: There is a statistically positive correlation between the playing indulging in the Computer corner and the shapes fluency for the kindergarten children (in the activity of completing shapes, circles task).

There is a statistically positive correlation between the playing indulging in the Computer corner and the ideas and meanings fluency for the kindergarten children (in the activity of completing shapes, circles task).

In the light of these results, the researcher recommended with the following: Providing training courses for kindergarten teachers for training them on the way of developing playing indulging, as being have a positive effect on developing the fluency skill, and expanding in adopting the use of computer programs and plays for learning and education in kindergarten.

Keywords: involvement – Fleuency – Kindergartner – Computer Zone

مقدمة:

انتشرت الألعاب التعليمية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها.

وتعد مرحلة رياض الأطفال مرحلة تعليمية ذات أهمية كبيرة، وضعت لأجلها العديد من النظريات المعرفية والأخلاقية والاجتماعية والنفسية، ولعل مدخل الإبداع مدخل عام يمكن من خلاله تنمية جوانب النمو لدى الطفل المعرفية والاجتماعية والنفسية. لذا تعد هذه مرحلة الطفولة مرحلة للتنمية الشاملة عن طريق الإعداد الشامل في حدود إمكانيات الطفل واستعداده ومستوى نضجه. (زهرة الأحمري، ١٤٣٦، ٢) حيث يتاح للطفل التجربة مع عالمين العالم من حوله ومع العالم العاطفي الذي بداخله، وذلك من خلال اللعب (السويدان، ٢٠٠٩، ٢٢٥).

وينظر بياجيه إلى اللعب على أنه الوسيط الذي يحدث من خلاله النمو العقلي أو المعرفي أو الأخلاقي عند الأطفال، كما يشير إلى أن خصائص التفكير لدى طفل الروضة تنمو، ولكن النمو العقلي عند الأطفال في كل مرحلة من مراحل تقدمه يحتاج إلى وسيط، ومن هنا يمكن استخدام اللعب كوسيط للارتقاء العقلي والمعرفي، وكأن بياجيه هنا يستخدم اللعب كوسيلة تمثل محتوى التعلم، لإحداث توافق بين حاجات الطفل وما يلزم أن يكتسبه. (الخزاعلة، السخني، الزبون، الشوبكي، ٢٠١١).

ويعد اللعب مطلباً أساسياً لنمو الطفل؛ لأنه يؤدي دوراً مهماً في النمو المعرفي، والجسمي، والاجتماعي، والوجداني، وكذلك فهو يقدم فرصة جيدة للآباء والمعلمين للتفاعل مع الأطفال. ويتيح اللعب للطفل فرصة استخدام إبداعه عن طريق نمو الخيال، والبراعة، والقوى الجسمية، والمعرفية، والوجدانية- (Tamis LeMonda, Shannon, Cabrera& Lamb,2004, 122) وخلال اللعب يندمج الطفل، ويتفاعل مع عالمه المحيط به في السنوات المبكرة.

ويساعد اللعب الطفل في اكتشاف العالم من حوله، ويسيطر على مخاوفه من خلال قيامه بأدوار الكبار، أو في أثناء اللعب مع الأقران والمعلم (Hurwitz,2003, 83). كما أن اللعب يجعل الطفل يسيطر على عالمه، ومن ثم يساعده في نمو كفاءات تؤدي إلى الثقة والمرونة التي يحتاجها لمواجهة تحديات المستقبل (Ling,2007, 231) كذلك فإن اللعب غير الموجه يساعد الطفل على أن يتعلم كيف يعمل في

مجموعات، وكيف يشارك، وكيف يتفاوض، وكيف يحل الصراعات (Mahoney, Harris, & Eccles,2006, 19)

كذلك يسهم اللعب في توفير فرص التفاعل الاجتماعي والنضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الآخرين يصبح الطفل أنانياً، مسيطراً، ضيق الأفق، غير محبوب، أما إذا تعود اللعب مع الآخرين فإنه يتعلم الأخذ والعطاء ويتخلص من حال التمركز حول الذات ويتعلم كيف يتبادل الأدوار، ومن خلال الأخذ والعطاء سيتعلم كيف يتقبل الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها المكسب (شريف، ٢٠٠١، ٢٩).

وتسعى الدول المتقدمة لتطوير قدرات الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة (حكيم، ٢٠١٢، ٢٩٧)، فالدراسات الحديثة تركز على التنبؤ بالإبداع، فالعبرة ليست بما يملك الطفل من قدرات وإنما بما نستخدمه من أساليب تثرى البيئة لتكتمل منظومة العملية الإبداعية (خير الله، ٢٠١٠، ٩٣٣)، وتشير عزيزة اليتيم (٢٠١٣) إلى ما ارتكزت عليه منهج منتسوري هو تنمية الحواس من خلال الألعاب الحسية، بحيث يكون الطفل حينما يلعب مستقلاً عن البالغين، وتشير إسراء الهذلي (٢٠١٥) إلى نظرية فيجوتسكي التي اعتمدت على رفع مستوى التعلم من خلال تطويع أدوات منها استخدام الوسائط التي تساعد على تحويل أطفال الروضة من أشخاص يحتاجون للمساعدة إلى أشخاص مستقلين.

فالاهتمام بالطفل وتربيته وتعليمه يعد من مقاييس تقدم الدول، ولا شك أن الانفجار المعرفي والثورة في مجال الاتصال المعلوماتي أهم ما يميز القرن الذي نعيش فيه (الأحمري، ١٤٣٦، ٢). لذا فإن البيئة التعليمية المشجعة للابتكار تعد شرطاً متطلباً لجميع الأطفال الموهوبين والعاديين (السويدان، ٢٠٠٩، ص٢٢٥)، وهذا ما يؤكده تايلور Taylor, 1999 فالخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسه ألعاب الحاسب الآلي قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع. (حكيم، ٢٠١٢، ص:٢٩٨)، فالكمبيوتر شيء ضروري لأطفال الروضة، بسبب إمكانيته التي تثير الإدراك الحسي لدى الطفل. (منصور وجيرف، ٢٠١٠، ٩).

وفي ضوء ما سبق يعد استغلال انغماس الأطفال في الألعاب التعليمية مدخلاً مهما لتنمية بعض القدرات الإبداعية لديهم ومن بينها الطلاقة بأشكالها المختلفة، حيث إن الطفل يتوفر لديه الدافع القوي للعب ولفترات طويلة دون ملل من جهة وبتركيز كبير من جهة أخرى.

الإحساس بمشكلة الدراسة:

أشارت بعض الدراسات التي بحثت في تربية الطفل على أن تنمية المهارات وتطويرها لدى الطفل تكون عن طرق واستراتيجيات متنوعة، ومنها: استخدام الألعاب التربوية، ولكنها في نفس الوقت تحتاج إلى التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة وانتقائها بدقة، ومتابعة الطفل متابعة جيدة، لذا يجب على معلمة المرحلة الأساسية الدنيا أن تؤسس البيئة التعليمية بما يتفق مع الفلسفة التعليمية والخصائص النمائية للأطفال وكما علها أن تعي الأدوار المنوطة بها عند استخدام اللعب مع الأطفال في المدرسة، ويجب أن تدرك الدور الأساسي والجوهري للعب في حياة الطفل وفى نموه وتعلمه (العناني، ٢٠٠٢، ٧).

ووجدت الباحثتان من خلال ملاحظتهما لنظام اللعب في الأركان التعليمية أن الطفل يفتقد لفرصته في اللعب في الأركان، إما بسبب إجبار الطفل على المرور بجميع الأركان من اجل التقييم أو بسبب عدد الأطفال الكبير في الفصل وعادة ما يظهر على الطفل الشرود والتشتت ويكون اللعب تكراريا بلا معنى ومن هنا تفتقد اللعب الابتكاري، وكذلك الشغف في اللعب إضافة لأسئلة أولياء الأمور عن إنتاج أطفالهم في هذه الفترة ويرون أنها لم تصل للمستوى المطلوب من الناحية الإبداعية والابتكارية، على الرغم من أن فترة اللعب في الأركان التعليمية تعد من أطول الفترات في الروضة و تحقق المطلوب من ناحية إنتاج الأطفال ومن الناحية المعرفية، وبحسب اطلاع الباحثتان على الأدبيات فإن الطفل لديه القدرة العقلية على اللعب بابتكارية، ومن هنا ظهر سؤال الباحثتان ماذا لو أتحنا للطفل فرصة للاستغراق في اللعب هل سيحدث ذلك فرقا؟

وبناء على ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة الحالية في ضعف الوعي بأهمية استغلال استغراق الأطفال في اللعب واستثماره في تنمية بعض المهارات لديهم ومن بينها مهارة الطلاقة.

واختارت الباحثتان ركن الحاسب الآلي لعدة اعتبارات منها ماذكرته هناء عبد الرحيم (٢٠٠٩) أن استغراق الأطفال في اللعب أثناء استخدامهم للحاسب الآلي يكون في مستوى عال، وتحدث تفاعلات عقلية تختلف عما يحدث في الأنشطة التقليدية مثل الحل والتركيب والمكعبات، إضافة إلى أن الأطفال يصلون إلى مستوى عال من التفكير، فالحاسب الآلي يمد الأطفال بخبرات جديدة تسمح للأطفال بالابتكار، وبالتالي تهيئ لهم الفرص للمرور بمهارات الطلاقة.

ومن هذه المشكلة ظهر سؤال البحث الرئيسي ما علاقة الاستغراق في اللعب في بعض مهارات الطلاقة لدى طفل الروضة؟

أهداف الدراسة:

توضيح علاقة الاستغراق في اللعب في بعض مهارات الطلاقة لطفل الروضة من سن (٥-٦) سنوات ويتفرع هذا الهدف إلى الأهداف الفرعية الآتية:

- **تحديد طبيعة علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأشكال لدى طفل الروضة**
- **تحديد طبيعة علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأفكار والمعاني لدى طفل الروضة.**
- **تحديد طبيعة علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة التداعي لدى طفل الروضة.**

أهمية الدراسة:

أولا: الأهمية النظرية:

- **تتمثل أهمية هذا البحث من أهمية مرحلة رياض الأطفال بالنسبة لحياة طفل الروضة، حيث يكتسب الأطفال العديد من المهارات والمعارف التي تؤهلهم للمراحل التعليمية التي تلي مرحلة الروضة فرياض الأطفال تعد مرحلة تأسيسية لما بعدها، إضافة لكونها مرحلة مهمة لا تقل أهمية عن المراحل التعليمية الأخرى.**
- **تسعى الباحثتان من خلال نتائج هذه الدراسة أن تثري الأبحاث والمكتبات العربية، على وجه الخصوص لمرحلة رياض الأطفال، وتقدم إضافة علمية جديدة من خلال تناول موضوع تنمية بعض مهارات الطلاقة عن طريق الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي، حيث إن مفهوم الاستغراق في اللعب يعد حديثا في الادبيات العربية النظرية.**
- **تسلط هذه الدراسة الضوء على أهمية موضوع الاستغراق في اللعب، وهو من المفاهيم الجديدة على المكتبة العربية و أهمية ربطه باللعب في تنمية مهارة الطلافة لدى طفل الروضة، و كذلك لما له من أهمية في تنمية شعور الطفل بالإنجاز والثقة بالنفس والقدرة على حل المشكلات.**

ثانيا: الأهمية التطبيقية:

- **يتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في مساعدة المعلمات والمديرات ومشرفات رياض الأطفال للتخطيط الفعال للعب الأطفال بحيث يحقق مستويات أعلى في بعض مهارات الطلاقة وبالتالي يحقق اللعب درجات أعلى في الابتكارية والإبداع.**

- قد تفيد توصيات ونتائج هذه الدراسة المسئولين التربويين العاملين في رياض الأطفال لتحسين وتطوير العملية التربوية المتعلقة بأهمية توفير وقت للطفل للاستغراق والانخراط في اللعب.
- التأكد من دور الاستغراق في اللعب وإسهامه في تنمية بعض مهارات الطلاقة لدى طفل الروضة.
- قد تساعد نتائج هذه الدراسة في معرفة معوقات استخدام الحاسب الآلي في رياض الأطفال.
- قد تحقق هذه الدراسة تأكيد لأهمية الحاسب الآلي في رياض الأطفال، ليساهم في إحداث تغيير في الأركان التعليمية ويتم اعتماد ركن الحاسب الآلي في منهج التعلم الذاتي لرياض الأطفال الحكومية.

مفاهيم الدراسة:

مفهوم الاستغراق/الانخراط (Involvement):

هو نوع من النشاط الإنساني، يتصف بالتركيز والمثابرة، ومستوى عال من الدافعية، وإدراك مركز، ومحاولة استجلاء المعاني، وهناك فيض قوي من الطاقة، ودرجات عالية من الرضا والإشباع، ويرتكز على الدافع للاستكشاف، والنمو الأساسي للتراكيب العقلية.

وتعرف الباحثتان الاستغراق إجرائيا بأنه قدرة الطفل على الانسجام العاطفي والجسدي والعقلي بما يقوم به دون أن تشتته المؤثرات الخارجية.

مفهوم اللعب:

يعرف اللعب بأنّه: "نشاط ينهمك فيه الفرد للحصول على المتعة التي تصاحب هذا النشاط دون اعتبار للنتائج الأخرى التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي". (الأحمد ومنصور، ٢٠١١، ٢٣).

مفهوم الاستغراق في اللعب (in Play Involvement):

ذكرت (عزة خليل، ٢٠١١) بأنه وصف لأطفال يعملون عند الحدود العليا لقدراتهم (capabilities their of Edge))، ويستخدمون الكثير من الطاقة العقلية، وفي حالة من الفيض (State of flow)، باعتبارهم في مستوى عال من الاستغراق.

وتعرفها الباحثتان إجرائياً: انسجام طفل الروضة ذهنيا وجسديا وعاطفيا أثناء اللعب مستخدما حواسه في النشاط، مما يعكس القدرة والإمكانية الفعلية لنوع النشاط الذي يقوم به، مما يمكن من تحديد جوانب القوة والقصور لدى الطفل للعمل على تطويرها إلى مستوى أعلى مما هو عليه بحسب إمكانية الطفل واستعداداته.

مفهوم الطلاقة (fluency):

ذكر (البغدادي، ٢٠١٦) أن الطلاقة مجموعة الاستجابات الخاصة بكمية الأفكار التي يمكن إنتاجها في وحدة زمنية معينة، فهي عامل يشير إلى سهولة توليد الأفكار. (البغدادي، ٢٠١٦، ٣١).

مفهوم الأركان التعليمية:

هي نوع من التنظيم التربوي للبيئة التعليمية يتم فيه التعليم والتعلم بطرق غير تقليدية حيث يرتكز فيه التعليم والتعلم على اللعب الهادف والأنشطة ذات البناء المخطط والمرتب بحيث يشمل الركن خامات وأدوات منتقاة ودورا مساندا وواعيا للمعلمة ويكون الطفل فعالا "حرا" في استخدام الوقت والمساحة والخامات. (الشبراوي، ٢٠١٢، ٤٧٨). وتعرف الباحثتان الأركان التعليمية إجرائيا بأنها مراكز للتعلم واكتساب المفاهيم المختلفة تبعا لاختلاف كل مركز، وهذا التعلم يحدث عن طريق اللعب الحر الهادف الذي يشجع الطفل على الاستغراق في اللعب ليتمكن من مهارة الطلاقة وتراعي هذه المراكز الفروق الفردية بين الأطفال وتسمح بأنواع اللعب المختلفة سواء فرديا أو جماعيا.

ركن الحاسب الآلي:

هو من الأركان المهمة في عصرنا الحالي لمواكبة متطلبات التعليم والتكنولوجيا وتم إدخال الحاسب الآلي في رياض الأطفال، وذلك بعرض برامج متنوعة تناسب اهتمامات الأطفال ومتطلبات المنهج المطور لرياض الأطفال ويستخدم في هذا الركن عدد من الأدوات مثل: أجهزة حاسب آلي، اسطوانات، برمجيات تعليمية، طابعة ألوان وسكنر. (المنصور، ٢٠١٦، ٣٢٤). ويسمى ركن الحاسب بركن الوسائل السمعية والبصرية أو ركن الكمبيوتر.

حدود الدراسة: اقتصرت الدراسة على الحدود التالية

- الحدود الموضوعية: دور الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في تنمية بعض مهارات الطلاقة وهي كالتالي الطلاقة الفكرية والطلاقة الترابطية (التداعي) وطلاقة الأشكال.
- الحدود المكانية: روضة (١٣٤) جامعة الأميرة نورة.

- الحدود البشرية: أطفال المستوى الثالث من عمر (٥-٦) سنوات، وبلغ عدد الأطفال (٤٨) طفلاً.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

أولا: الإطار النظري

مفهوم اللعب عند الأطفال:

عرف (نسيم، ومحمد، ٢٠١٣، ص:٢١) اللعب بأنه "استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط ما، قد يكون موجها أو غير موجه، يقوم به الأطفال عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلّم بطرق غير مباشرة، ويستغله الكبار كي يسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية والاجتماعية.

ويشير اللصامصة، (٢٠١١، ص: ١٥) إلى تعريف (Good) حيث يعرف اللعب بأنه: (نشاط موجه (Directed) أو غير موجه (Free) يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعاها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

وربط تعريف اللعب العديد من علماء النفس والتربية بأمور متعددة منها:

كما يشير سعيدي، السيابية (٢٠١٧) أن ربط اللعب بالتعلم من أفكار جون ديوي وجان بياجية، كما يذكر الخزاعلة، وآخرون(٢٠١١) أن التعلم باللعب ارتكز على نظريات منها نظرية اريكسون وثورندايك وسكنر. "اللعب نشاط موجه به لتنمية سلوكياتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال. وتوسيع آفاقهم المعرفية. (سعيدي، السيابية، ٢٠١٧، ص:٢١)."

وتعرف الباحثتان اللعب إجرائيا بأنه نشاط يتطلب سلوكيات يمارسها الأطفال بطريقة مناسبة لتحقيق أهداف تعليمية.

أنواع اللعب عند الأطفال:

تصنف الألعاب إلى تصنيفات متعددة أبرزها ما يلي:

١. **الألعاب التلقائية:** تعد شكلاً أولياً من أشكال اللعب، وتتسم بالتالي:

- لعب حر تلقائي بلا قواعد.
- معظم الحالات اللعب يكون فردي، حيث يلعب كل طفل كما يريد.

٢. **الألعاب التمثيلية:** يذكر (الخزاعلة، السخني، الزبون، الشوبكي، ٢٠١١) أن الطفل يصبح في هذا النوع متقمصا لشخصيات الكبار بأساليب حياتهم وانفعالاتهم، وتعتم هذه الألعاب على خيال الطفل الواسع وقدراته الإبداعية، ويطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية)، ويوصف بأنه خيالي وواقعي، لان هذا النوع لا يقتصر فقط على الألعاب الخيالية الإيهامية بل تشمل الألعاب التمثيلية الواقعية.

٣. **الألعاب التركيبية:** يذكر الخزاعلة (٢٠١١) يظهر هذا النوع من سن (٥-٦) سنوات، بدايتها عندما يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها فيكتشف مصادفة أنها تمثل نموذجا، فيسعد بما اكتشفه، وكلما تطور الطفل نمائيا أصبح لعبه أقل من الناحية الايهامية وأكثر بنائية، وقد اهتمت التكنولوجيا المعاصرة بهذا النوع نظرا لأهميته، فقامت بإنتاج ألعاب تركيبية متعددة، تتناسب مع مراحل نمو الطفل، كاستخدام المعادن والبلاستيك والخشب ليقوم الطفل ببناء مستشفى أو منزل وغيره.

٤. **الألعاب الترويحية والرياضية:** أضاف سعيدي، السيابية (٢٠١٧) بأن أكثر الأنواع شيوعا عند الأطفال، ويكون اللعب حسيا حركيا ثم يتطور من شكله البسيط الفردي والتلقائي إل اللعب المنظم الجماعي متقدم مراحل نموه.

٥. **اللعب البدني والحركي:** يذكر (الخزاعلة، وآخرون ، ٢٠١١) يحتاج الطفل إلى ألعـــاب وأدوات لتنمية العضلات مثل الأراجيح وأماكن القفز

٦. **اللعب الإبداعي:** ذكر (الخزاعلة، وآخرون ، ٢٠١١) أطلق بعض التربويين اسم ساحة اللعب الإبداعي على ساحة الخردوات، لأنها توفر المجال الخيالي والإبداعي للأطفال.

أهمية اللعب:

ذكرت جولي (٢٠١٥) كيف الاعتراف العالمي باللعب كحق مهم من حقوق الأطفال منصوص عليه في اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل (١٩٨٩)، فهي وثيقة دولية بأن كل طفل يشارك في اللعب، وفي جميع العالم. وبالرغم من ذلك، فإن

المنظور الثقافي للمجتمع – يحدد كيفية التعبير عن اللعب، من حيث سماح النشاط للأطفال بممارسة الأدوار الثقافية وتجربة أدوار جديدة.

ويرى Muhammet& Suzan (2010) أن اللعب إذا كان فرديا أو جماعيا، داخل البيت أو خارجه، يفسح المجال للتلميذ لكي يتعلم ويحقق ذاته ويكتشف قدراته، حيث يتمكن من التمييز بين ما في وسعه فعله، وما لا يستطيع فعله، فتزداد ثقته بنفسه، فالطفل عندما يركب دراجته، أو يتسلق شجرة، يفرح لشعوره بالتفوق والسيطرة على الخوف عند إنجازه الألعاب، لأنه وصل إلى هدفه دون مساعدة الكبار.

كما أشارات بعض الأدبيات التربوية إلى أن أهمية اللعب للأطفال تتمثل فيما يلي(تهامي، ٢٠٠٩، ٥٦، ٥٧) (زكريا، ٢٠١٠) (الحموي، ٢٠١٨):

- إن اللعب يساعد الطفل على تصريف طاقته الزائدة ويحقق تكاملاً بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية
- يساعد من الناحية الاجتماعية على تعلم النظام والإيمان بروح الجماعة واحترامها، وإذا استطاع إقامة علاقات متوازنة مع الآخرين؛ فإنه سيبتعد عن الأنانية والعدوانية والتمركز حول الذات.
- يساهم اللعب في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معاير السلوك الخُلقية كضبط النفس والصبر، إضافة إلى أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل في السنوات الأولى من حياته.
- في أثناء اللعب يمكن للآباء والأمهات أن يرسلوا إلى عقول أبناءهم الكثير من الرسائل التربوية التوجيهية بطريقة غير مباشرة، حيث تكون درجة الاقتناع بها عالية جدا ًلأنها غير مباشرة وأتت في جو محبب إلى نفوسهم، ومن ثم فإن ما يشعرون به من سعادة أثناء اللعب يرتبط بهذه الرسائل، فيتقبلونها بصدر رحب.
- يسمح اللعب للأطفال بأن يستخدموا إبداعهم ويطوروا مخيلاتهم ومهاراتهم الجسدية والمعرفية والانفعالية. وهو مهم للتطور الصحي للدماغ... فمن خلال اللعب يرتبط الأطفال ويتفاعلون مع العالم من حولهم في عمر مبكر جداً.
- يسمح اللعب أيضاً للأطفال باستكشاف عالم يستطيعون السيطرة عليه، ويتغلبون على مخاوفهم عندما يتقمصون أدوار البالغين. وبينما يحاول الأطفال السيطرة على عالمهم، يساعدهم اللعب على تطوير بعض الكفاءات المهمة التي تزيد من ثقتهم بأنفسهم ومرونتهم التي سيحتاجونها لمواجهة تحديات المستقبل.

- يساعد في النضج العصبي للأطفال ونمو القدرات العقلية المساعدة على التحصيل المعرفي واكتساب الخبرات عن طريق النشاط الحركي التلقائي. كما أنه يسهم في تنمية حواس الأطفال مثل اللمس الذي يساعد الأطفال على التعبير وتطوير ملكاتهم، وعلى الاستكشاف وتكرار الأفعال التي تحدث نتائج، واستدعاء الصور الذهنية – التي تمثل أحداثاً وخبرات سبق أن مرت بهم– في استخدام المهارات اللغوية.
- يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والقواعد، لذا فهو يخفف من الصراعات التي يعانيها الطفل مثل التوتر والإحباط.
- يساهم في تنمية أساسيات الابتكار عند الطفل، فالأطفال المبتكرون هم الذين يلعبون أكثر ويفكرون فيما يلعبون.
- يعلم الأطفال العمل ضمن مجموعات، والمشاركة، و التفاوض، و كيفية حل النزاعات، ومهارات الدفاع الذاتية؛ ويدربهم على مهارات اتخاذ القرار.

وظائف الألعاب التعليمية:

إضافة إلى ما يمثله اللعب من أدوار تربوية ونفسية مهمة لحياة التلاميذ، فهو يقدم وظائف عديدة، وعلى درجة كبيرة من الأهمية لحياتهم وتكوين شخصياتهم ويمكن تلخيص أهم تلك الأدوار والوظائف كم حددها كل من (نجم، ٢٠٠١، الدقيل، ١٤٣١هـ، Beatrice & ،Anişoara, 2014) بما يأتي:

- تزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخرى، إذ يتعرف التلميذ إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل، ثم يضع حلولا لها، ويتخذ قرارات إزاءها، وبذلك فإن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف، وما يجري في الحياة اليومية.
- تقضي على عوامل الضجر والملل والسأم، التي قد تصيب التلاميذ غالبا، ولهذا يمكن وضع المهارة في قالب لعبة أو تمثيلية، مما يساعد في اكتساب هذه المهارة بسرعة.
- تساعد المعلم في وضع إستراتيجية جديدة، لمعالجة الفروق الفردية بين التلاميذ، وذلك من خلال توفير مهارات عديدة لمستويات مختلفة، وهي بذلك تناسب معظم فئات الصف الواحد.
- تساعد في صقل شخصية التلميذ، فيصبح أكثر التزاما، ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم، لأنه المنفذ والمخطط للموقف التعليمي، فيسعى إلى إتمام المهمة الموكلة إليه بنجاح.
- يختلف دور كل من المعلم والتلميذ في حالة استخدام الألعاب التعليمية، فالمعلم لم يصبح الحكم الوحيد على فعالية سلوك التلميذ، ولم يصبح مصدر المعلومات،

بل اللعبة ذاتها، ففشل التلميذ أو نجاحه يعتمد على الاستراتيجيات المناسبة، التي اختارها واتبعها في تنفيذ اللعب، تحقيق الأهداف، وبذلك أصبح دور المعلم الإرشاد والتوجيه، وإدارة عملية تنفيذ اللعبة، لتحقيق الأهداف بدرجة عالية توفر السلامة والأمن للتلميذ، وذلك لأن من الممكن أن يتدرب التلميذ على مواد وأدوات، دون أن تشكل خطورة على سلامته، كما أن للألعاب التعليمية فائدة اقتصادية، لأن التدريب على الأجهزة الحقيقية، يكلف كثيراً بالمقارنة مع التدريب على الأدوات والأجهزة الممثلة للشيء الأصلي.

الأسس التربوية للألعاب التعليمية:

اعتمدت الألعاب التعليمة على كثير من الميادين التربوية مثل علم النفس التعليمي وعلم النفس الاجتماعي وعلم نفس النمو تكنولوجيا التعليم حيث استمدت منه أسس بنائها وخطواته وإجراءات تنفيذها وتقويمها وقد طرحت العديد من الدراسات بعض هذه الأسس التي ترتكز عليها الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي(الهنداوي ٢٠٠٢، ١٥٠) (غازي، ٢٠٠٥، ٣٠):

١. رفع مستوى الدافعية والمثابرة
٢. يكون المتعلم أكثر استعدادًا للمشاركة في الموقف التعليمي إذا ما شعر أن هذا الموقف له معنى ووظيفة بالنسبة له وهذا يعني ارتباط الموقف بحاجات المتعلم واهتماماته ويقتضى هذا أن تكون اللعبة قادرة على حفز المتعلم وإثارة حماسه للتعلم.
٣. التعزيز الإيجابي: يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي حيث يشعر الطفل بالإثارة. وهو أمر يدعو إلى المزيد من اللعب الهادف والتعزيز الإيجابي عنصر مهم في التعلم وفي تعديل السلوك.
٤. التنظيم: يجب أن تكون اللعبة في تنظيم معين يساعد على تحقيق الأهداف المرجوة منها حيث أن كل لعبة تتطلب تنظيمًا لكل خطوة فيما ابتداءً من الهدف وانتهاء بتقويم اللعبة.

نظريات اللعب:

باعتبار أن أنواع اللعب تمثل إحدى متغيرات الدراسة الأساسية: لذلك سيتم تناوله من خلال عرض بعض النظريات الكلاسيكية والحديثة التي تعرضت للعب من

حيث وظيفته، ومميزات وعيوب كل نظرية في مفهومها للعب، وهي كما يلي: (العناني، ٢٠٠٢، ٩١)

أ. نظرية الاستجمام والترويح: صاحب هذه النظرية هو الفيلسوف الألماني (لازاروس)، وهي من النظريات الكلاسيكية. ويرى أن من وظيفة اللعب توفير الراحة للعضلات والأعصاب، فاللاعب يستخدم طاقة عضلية وعصبية غير التي أرهقها في العمل. ويحث أنصار هذه النظرية على الخروج للعب وممارسة أوجه النشاط في الخلاء والصيد والسباحة في المعسكرات الترويحية.

وتتسم هذه النظرية بأنها قدمت أفكاراً جديدة حول تفسير اللعب، وأثبتت صدق بعض جوانبها حيث إن اللعب يكسب الكبار راحة تجعلهم يقبلون على عملهم بجد ونشاط. إلا أن البحوث الحديثة في علم النفس أثبتت أنه ليس هناك طاقات للعب وطاقات أخرى للعمل. كما لوحظ أن الأطفال يقبلون على اللعب بعد استيقاظهم وخلود أجسامهم لقسط من الراحة.

ب. نظرية الطاقة الزائدة: وهي أيضا نظرية كلاسيكية لكل من (فريدريك شيلر وهربرت سبنسر)، وترى أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن الطاقة الزائدة، فقد لوحظ بالفعل أن الأطفال يخرجون لساحات اللعب بعد قضاء وقت طويل في غرفة الفصل ويقضون وقتهم في اللعب والمرح.

ولاقت هذه النظرية تأييدا من قبل الكثيرين واعتنقها كثير من الكتاب وارتبط استخدامها بتوفير الملاعب والصالات الرياضية وأماكن اللعب. إلا أن مناهضي هذه النظرية تساءلوا من أين طاقة اللعب عند الصغار إذ هم أكثر لعبا من الكبار، كما رأوا أن اللعب ليس مقصورا على من له فائض من الطاقة، فالضعفاء والأقوياء يمارسون اللعب.

ج. نظرية الإعداد للحياة والتدرب على المهارات: وهي نظرية (كارل جروس) الكلاسيكية، وهو يرى أن اللعب يرتبط بالمحاكاة، وأن ألعاب الصغار تقليد لأدوار الكبار، وأن المحاكاة غريزة يتعلم الأطفال عن طريقها أدوار الكبار، ويتدربون على المهارات اللازمة لهم في مستقبل حياتهم. واهتمت هذه النظرية بأنواع متعددة من اللعب كألعاب القتال، والحركة، والتعرف، والتذكر، وافترضت لممارستها وجود غريزتي اللعب والمحاكاة لكنها لم تهتم بلعب الكبار بوصفه تدريباً على المهارات.

د. نظرية التحليل النفسي: وهي من النظريات الحديثة أسسها (فرويد، وأتباعه: سوزان أيزكس، وأريك أريكسون)، وافترضوا أن الإنسان يقرر مقدار سلوكه وهو يسعى وراء الخبرات الباعثة للسرور والمتعة وتكرارها، ويحاول تجنب الخبرات المؤلمة، ووفقا

لهذه النظرية يعد اللعب شديد التشبع بالخيال، كما يمكن استخدامه في علاج الأمراض النفسية.

وقد وظفت أدوات هذه النظرية في تشخيص مشكلات الأطفال وعلاجها، إلا أنها اشتقت في الأصل من العمل مع المضطربين انفعاليا.

ه. **النظرية السلوكية:** وهي نظرية حديثة أسسها (واطسون، وبافلوف، وسنكر)، وترى النظرية أن الإنسان يولد مزودا بعدد من الاستعدادات السلوكية التي تساعده في التعلم، وأن عملية التعلم تتم لوجود الدافع المثير للاستجابة ومن مميزاتها أنها قدمت تسيرات عدة للعب، واستخدمت الملاحظة والتجريب للتوصل إلى نتائج، لكن كانت معظم تجاربها على الحيوان، كما اعتبرت النظرية سلوك اللعب سلوكا متعلما لا علاقة له بالمكونات الداخلية للفرد.

و. **النظرية المعرفية الحديثة:** ويرتبط اسمها بالعالم (جان بياجيه)، وتقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والموائمة. فتشير عملية التمثل للنشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي. وقسم اللعب وفق هذه النظرية إلى: اللعب الوظيفي، واللعب الرمزي، واللعب وفقا للقواعد، واللعب البنائي. واعتمدت على ملاحظات عملية لمجموعة من الأطفال، وأوضحت أن هناك ارتباط بين اللعب والنمو العقلي. ولكن هذه النظرية واجهت بعض الصعوبات عند محاولة ترجمتها لشكل تجريبي أكثر إحكاما.

الاستغراق في اللعب:

الاستغراق: وفقاً لما ذكره النرش(٢٠١٥) أن الاستغراق هي صفة عقلية تتضمن الكفاءة في الوعي والانتباه للخبرة الحالية ليؤدي ذلك إلى كفاءة الاستبصار الذاتي، والاستبصار الذاتي تمثل قناة اتصال بين الطفل ونفسه وبينه وبين العالم الخارجي من حوله، ويشمل الاستغراق طريقة تعامل طفل الروضة مع هذه الخبرة في معناه الحقيقي الآتي.

الاستغراق في اللعب: ناقشت رافدة الحريري (٢٠١٤) أن الاطفال في سن الخامسة ينخرطون في أي نشاط ذا نتيجة، فهم يضعون في أذهانهم نهاية لإنتاجهم، كما أن مدة لعب الطفل معتمدة على مدى قدرة وإمكانية طفل ما قبل المدرسة على الاستغراق في لعبة، كما أن انهماك الطفل فيما يقوم به يحقق له المتعة في نشاطه وأيضاً ينمي لديه عدة مهارات عقلية ضمن الخيال، وكذلك ينمي قدرة الطفل على إتقان ما يقوم به.

الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي:

ناقشت عبد الرحيم (٢٠٠٩، ص: ١١٨، ١٧٢) أن الاستغراق باللعب في ركن الحاسب الآلي مرتبط بثلاث أمور هما عمر الأطفال ومستوى خبرة الأطفال في التعامل مع الحاسب الآلي ومستوى سلوك اللعب. وينبه العيساوي (٢٠١٤) من انغماس الأطفال في اللعب في ركن الحاسب الآلي أكثر مما يجب، خشية من الضرر الصحي على الأطفال.

اللعب في الأركان التعليمية في الروضة:

أهمية الأركان التعليمية:

هي جزء مهم من العملية التربوية الحديثة في رياض الأطفال حيث أنها ترتكز على التعليم الذاتي للطفل بحث يقسم الفصل إلى مجموعة أركان رئيسية يتم من خلالها توفير الخبرات والمهارات المطلوب من الطفل اكتسابها. (المشرفي واخرون، ٢٠٠٩، ص:١٦٠). فالأركان التعليمية تعد مكاناً لتحقيق أهداف الحلقة التعليمية، حيث يجتمع الأطفال فيها للعب الفردي أو الجماعي، ويترك للطفل مهمة حرية اختيار الركن الذي يجب أن يلعب فيه. وتعد الأركان التعليمية جزءاً مهماً في غرفة النشاط إذا ما أعدت حسب الأهداف المرجوة من الخبرة. وتنقسم هذه الأركان إلى اثنتي عشرة ركناً رئيسياً يفصل بينها حواجز لإضفاء الخصوصية للطفل أثناء اللعب بالركن (اليتيم، ٢٠١٣، ص: ٩٦). و تنقسم البيئة التعليمية الى عدة اركان منها: ركن البحث والاكتشاف، ركن البناء والهدم (ركن المكعبات)، ركن التعبير الفني، ركن المنزل والتعايش الأسري (ركن اللعب الإيهامي)، ركن الهدوء والمكتبة، ركن التخطيط (الكتابة)، ركن الحاسب الآلي (التكنولوجيا): ويحتوي ركن الكمبيوتر على جهاز عرض الصور الناطقة المتحركة (السينما)، جهاز عرض الشرائح (سلايدز – بروجيكتر) ويلازمه: صور ثابتة، قصص، وسائل توضيحية، عارض فوق رأسي مع شاشات للعرض.

أهمية استخدام الحاسوب في رياض الأطفال:

يؤدي الكمبيوتر دوراً فعالاً ومهماً في مرحلة ما قبل المدرسة من حيث قدرته على استخدام الإثارة السمعية والبصرية من خلال الأشكال المقدمة واللون والحركة والصوت، والتعلم في صورة خطوات، وتقديم التعزيز في كل خطوة يجتازها الطفل كما يعمل على تقديم محاولات عديدة للطفل في حالة الخطأ، هذا بالإضافة إلى التغذية الراجعة. (نسيم، محمد، ٢٠١٥، ص: ٩٢،٩٣)

التفكير عند الأطفال:

التفكير: "هو عملية ذهنية يتفاعل فيه الإدراك الحسي مع الخبرة والذكاء لتحقيق هدف ويحصل بدوافع وفي غياب الموانع" (المعمري، ٢٠١٠، ص:٧).

أهمية التفكير عند الأطفال:

التعليم من أجل التفكير أصبح هدفاً رئيسياً من أهداف التربية لتنمية قدرات ومهارات الأطفال عن طريق وسائل فعالة تستثير حواس الطفل، وتحفز عقله (خلف، ٢٠١١، ص:١٥٩).

أنواع التفكير:

- **التفكير العلمي: ويقوم التفكير العلمي على ثلاث مكونات اساسية هي: الفهم ويقصد به الربط وادراك العلاقات بين الظواهر المراد تفسيرها وبين الأحداث التي تلازمها. يلي ذلك التنبؤ ويقصد به محاولة الوصول إلى علامات جديدة ليس من السهل التحقق من وجودها فعلاً بناء على معلوماتنا الماضية وحدها (الشكري، ٢٠١٦، ص:١٦).**
- **التفكير التأملي: التفكير التأملي يقدم للأفراد الفرصة للبحث عن مصادر المعرفة، وتوظيف كل الاستراتيجيات والتقنيات، وتوظيف مهارات البحث، والاستقصاء وحل المشكلات، وكل هذه المهارات تجعل المتعلم فرداً نشطاً يستثمر كل طاقاته الكامنة للوصول إلى حلول، وباحثا مفكراً عن المعرفة التي تواجهه وتتحدى تفكيره (الزيات، ٢٠١٥، ص: ٩٥١).**
- **التفكير المنطقي: هو تفكير عملي واعي يستند على عمليات عقلية، ويستدل عليه من آثاره، يعتمد على إيجاد علاقات بين القضايا والظواهر موضوع الدراسة، وبين المعلومات والخبرات المختزنة في الذاكرة.**
- **التفكير الاستدلالي: تشير سليمان (٢٠١١، ص: ٣٦٧) إلى مهارات الاستدلال تعتبر من العمليات التي تلعب دوراً أساسياً في توافق الفرد مع البيئة المحيطة به، فهي توصلنا وتمكننا من الوصول إلى استنتاجات للوصول إلى نتائج مفيدة تتعلق بحياتنا اليومية.**
- **التفكير الإبداعي عند الأطفال: التفكير الإبداعي يمكن تعليمه وتعلمه لطفل الروضة، لذا لابد من حسن استثماره في السنوات المبكرة الأولى من نمو**

الطفل، وما يحمله من خبرات ومنجزات نموه إلى المراحل النمائية التالية. (المشرفي، ٢٠٠٩، ص:٧٣).

مفهوم الطلاقة:

الطلاقة تعني قدرة الشخص على إنتاج كمية كبيرة من الأفكار، تفوق المتوسط العام، في غضون فترة زمنية محددة، ويقال إن الطلاقة بنك القدرة الإبداعية. (لذا فمن المرجح أن يتميز الشخص المبدع بالطلاقة في التفكير، وتتحدد الطلاقة في حدود كمية مقيسة بعدد الاستجابات وسرعة صدورها. (السويدان والعدلوني، ٢٠٠٢م، ٥٧) ويقول (الطيطي، ٢٠٠١، ٥٥)أنه يمكن تحديد خمسة أنواع للطلاقة :

طلاقة اللفظ: أي سرعة تفكير الشخص في إعطاء الألفاظ وتوليدها في نسق محدد.

طلاقة التداعي: أي إنتاج أكبر عدد ممكن من الألفاظ ذات المعنى الواحد.

طلاقة الأفكار: وهي استدعاء عدد كبير من الأفكار في زمن محدد.

طلاقة التعبير: أي التفكير السريع في كلمات متصلة تناسب موقفاً معيناً.

طلاقة الأشكال: تقديم بعض الإضافات إلى أشكال معينة لتكوين رسوم حقيقية.

أهمية التدريس بمهارة الطلاقة:

تتمثل أهمية التدريس بمهارة الطلاقة بأنها تساعد الأفراد في الانتقال بيسر وسهولة من ذاكرة طويلة المدى إلى الأفكار ذات العلاقة بالموضوع المطروح للمناقشة، مما يساعد على التعامل السهل مع المشكلات والتصدي لها واتخاذ القرارات والتفكير بطرق إبداعية متنوعة. حيث يتم اختيار أفضل الأفكار المرتبطة بالموضوع من بين العديد من الأفكار المتولدة (سعادة،، ٢٠٠٣، ٢٧٥).

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة (Yasar، ٢٠٠٩) تعرف مستويات مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة والبالغين ست سنوات ولتحديد ما إذا كان هناك فرق بين مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال الذين تلقوا تعليم الدراما والذين لم يتلقوا. شملت العينة ثمانون طفلا أعمارهم ما بين الواحد وستون إلى اثنان وسبعون شهرا من الأطفال الأكبر سنا، أربعون منهم يشكلون المجموعة التجريبية، في حين شكلت البقية الأربعين المجموعة الضابطة، وتم استخدام الاختبار التجريبي للاختبار القبلي والبعدي واختبار الاحتفاظ. وتم تحديد البيانات المتعلقة بمستويات التفكير الإبداعي للأطفال باستخدام التكيف التركي لأوربان وجيلين عام (١٩٩٦) (اختبار الرسم

لإنتاج التفكير الإبداعي)، وتوصلت إلى أنه يمكن للمعلمين إبلاغ الآباء عن أنشطتهم الدرامية وطلب مشاركتهم.

وهدفت دراسة (Dyer، Brent A. McBride، Santos، Jeans . ، ٢٠٠٩) التحقق من كيفية أن حالة النمو لدى الطفل قد ترتبط باستغراق الأب مع مرور الوقت. بالإضافة إلى دراسة كيف أن مستوى الاستغراق لدى الآباء قد يتأثر بتأخر النمو لدى أطفالهم، وتم اختيار عينة تمثيلية من الأطفال الأمريكيين الذين ولدوا في عام ٢٠٠١ (١١٠٠٠) طفل. تتكون العينة من:٤ مجموعات من الأطفال وعائلاتهم، المجموعة الأولى الأطفال الذين تم تشخيص تأخرهم في النمو في سن (٩ أشهر، سنتان، ٤ سنوات)، المجموعة الثانية الأطفال الذين تم تشخيص تأخرهم في النمو في سن (سنتان، ٤ سنوات)، المجموعة الثالثة الأطفال الذين تم تشخيص تأخرهم في النمو في سن (٤ سنوات)، المجموعة الرابعة الأطفال الذين لا يعانون من أي تأخر في النمو أو إعاقة، حيث أن أداة الدراسة ومنهجها هي قاعدة بيانات الدراسة الطولية لمرحلة الطفولة المبكرة – فئة المواليد ECLS-B، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك أوجه تشابه أكثر من الاختلاف لاستغراق الآباء مع الأطفال الذين يعانون من تأخر النمو والأطفال الذين لا يعانون، ولا يوجد دليل على أن الاستغراق في اللغة وتعلم القراءة والكتابة يختلف بين الأطفال الذين يعانون من التأخر اللغوي والذين لا يعانون من تأخر.

وجاءت دراسة سليمان (٢٠١١): بعنوان (فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة) هدفت الدراسة بيان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت إلى نتائج من أهمها: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠،٠٥ بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدى للاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) ككل لصالح القياس البعدى، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠،٠٥ بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدى في الاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) لصالح المجموعة التجريبية، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠،٠٥ بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدى للاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) ككل لصالح القياس البعدى، يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ٠،٠٥ بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدى في الاختبار التحصيلى للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) لصالح المجموعة التجريبية.

كما هدفت دراسة (Besharat & Parto ، ٢٠١١) الكشف عن العلاقة بين الاستغراق العقلي والضغط النفسي والسعادة النفسية لدى عينة مكونة من (٧١٧) طالباً وطالبة بالمدارس الأهلية العليا بلغ متوسط أعمارهم (١٧، ٣)سنة، واستخدمت الدراسة مقياس فلادلفيا للاستغراق العقلي ومقياس تنظيم الذات، ومقياس التحكم، ومقياس الصحة النفسية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الاستغراق العقلي يرتبط ارتباطاً سلبياً بالضيق النفسي، وايجابياً بالسعادة النفسية وتنظيم الذات.

وهدفت دراسة (Victoria & Robson ، ٢٠١٢) قياس التفكير الإبداعي لدى الأطفال الصغار كما يتم استنتاج التفكير الإبداعي خلال ملاحظة أنشطة أطفال الروضة، حيث أن عينة الدراسة شملت ٣٠ طفلاً تتراوح أعمارهم ما بين ٣ – ٤ سنوات بالإضافة إلى المعلمين وغيرهم من المهنيين، واعتمدت منهجية إطار تحليل التفكير الإبداعي لدى الأطفال (ACCT) وأداة الدراسة هي إطار التفكير الإبداعي لدى الأطفال (ACCT)، وتوصلت النتائج إلى أن الأنشطة مثل البستنة (الزراعة) والبناء كانت ذات قيمة كبيرة في دعم التفكير الإبداعي شأنها في ذلك شأن الموسيقى والرسم، كان للعب بالخارج تأثيراً كبيراً في التفكير الابداعى لدى الأطفال.

وجاءت دراسة اللهيبي (٢٠١٧): بعنوان (تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية) هدفت تعرف تصورات المعلمات حول دور اللعب في تنمية بعض المهارات الاجتماعية عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) معلمة من (٥) مناطق مختلفة (شمال، جنوب، وسط، شرق، غرب) مدينة الرياض، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتوصلت إلى أن للعب دور مرتفع في تنمية مهارة التعبير عن (الاعتذار – الاستئذان) لدى الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية، وله دور مرتفع جداً في تنمية مهارة الحوار عند الأطفال من ذوي الإعاقة الفكرية.

التعليق على الدراسات السابقة:

لاحظت الباحثتان أن بعض الدراسة ربطت الإبداع بلعب الأطفال في الأركان التعليمية، وكانت أدوات الدراسات السابقة التي تم استعراضها متنوعه للموضوع الواحد ولكن لاحظت الباحثتان إعتماد أغلب دراسات الطلاقة على مقياس تورانس الابتكاري الإبداعي والملاحظة للاستغراق أما الحاسب الآلي يغلب عليه البرمجيات الحاسوبية بطاقة الملاحظة، أما مايتعلق بالعينة فإن معظم الدراسات عينتها هم من ضمن مرحلة الطفولة المبكرة وفقا لنرية بياجية أي إلى سن ١١، ٥–١٢ سنة، وتنوعت المناهج مابين الوصفي والتجريبي وشبه التجريبي.

واختلفت الدراسة الحالية عن الدراسة السابقة في ربطها متغير الطلاقة بمتغير الاستغراق في اللعب مع تميزها في مجتمعها وعينتها، وكذلك في هدفها الرئيسي.

واستفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في عرض الإطار النظري وإعداد الأداة وبعض الإجراءات المنهجية.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة:

نظراً لأن هدف البحث الحالي هو التعرف على دور الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في تنمية بعض مهارات الطلاقة لدى طفل الروضة، فإن المنهج الوصفي هو المنهج المناسب لهذا البحث.

عينة الدراسة:

تمثلت عينة الدراسة في أطفال المستوى الثالث من عمر (٥-٦) سنوات، وبلغ عدد الأطفال (٤٨) طفلاً.

تجانس عينة الدراسة:

- ضبط متغير العمر: تم التأكد من تكافؤ متغير العمر وذلك بالرجوع إلى سجلات الأطفال قبل بدء البحث وتم حصر أعمال الأطفال بين ٥-٦ سنوات.
- ضبط متغير المستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي للعينة: وللوصول إلى التكافؤ بين أفراد العينة في المجموعتين لهذا المتغير تم اختيار أفراد العينة من روضة ومدينة واحدة في مجتمع واحد يمتاز بالتقارب في المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي.
- ضبط متغير الجنسية: حيث تم استبعاد الأطفال من الجنسيات الغير سعودية واقتصرت العينة على الأطفال السعوديين.
- ضبط متغير الخبرة: حيث تم التأكد من أن أطفال العينة تعرضوا لخبرة مباشرة مع الحاسب الآلي في ركن الحاسب الآلي .

وبناء على ضبط هذه المتغيرات تم استبعاد الروضة النموذجية بحي قرطبة واعتماد روضة جامعة الأميرة نوره بنت عبد الرحمن (١٣٤). حيث أن روضة الأميرة نور لديها أطفال المستوى الثالث، ولديهم أطفال أمهاتهم يعملون كأعضاء هيئة تدريس

في جامعة الأميرة نوره بنت عبد الرحمن، لضبط المستوى الاقتصادي والاجتماعي والثقافي، إضافة لكون هذه الروضة توفر ركن الحاسب الآلي للأطفال.

أدوات البحث:

تم استخدام (٣) أدوات وهي الألعاب الالكترونية، واستمارة الملاحظة لبيترام وباسكال للاستغراق في اللعب واختبار تورانس للتفكير الابتكاري والمقابلات المفتوحة مع الأطفال، وفيما يلي عرض لهذه الأدوات:

أولا: الألعاب الإلكترونية:

حيث قامت الباحثتان باختيار لعبتين الكترونيتين ووضع نشاطين يقيسان بعض مهارات الطلاقة بناء على مقياس تورانس للطلاقة وهي العاب موجودة كتطبيقات على الحاسب الآلي، وتم اختيار هذه اللعبة لتتوافق مع بناء مقياس تورانس لقياس مهارة الطلاقة، بحيث أن النشاط الأول وهو تكملة الأشكال من مقياس تورانس سيتم تطبيقة مع الأطفال على لعبة الرسام ثلاثي الأبعاد، أما النشاط الثاني وهي الدوائر فهو على برنامج paint.

ثانياً بطاقة ملاحظة مستويات استغراق الأطفال (باسكال وبرترام ١٩٩٦) :pascal and Bertram

ترتكز هذه الاستمارة على أسس نظرية متنوعة حول أشكال التعلم من خلال اللعب، وما يميز هذا التعلم من دلائل، ويوضح كل من باسكال وبرترام (١٩٩٦) إطارهم النظري الذي يستند عليه بناؤهم لهذه الاستمارة، من خلال ما هو قائم بالفعل من إسهامات العلماء أمثال (فيجوتسكي) و (ليفرس) و (ديويك) و (جولمان) و (جاردنر). (خليل، ٢٠١١، ص: ١٠٩).

كما تشير عزة خليل (٢٠١١) إلى استمارة ملاحظة مستويات استغراق الأطفال لباسكال وبرترام (١٩٩٦) وتتضمن عدة جوانب للاستغراق، وسيتم التركيز على الجانب الابتكاري الجمالي، حيث أن هذا الجانب هو ما تتركز عليه متغيرات الدراسة الحالية، كما أن للاستغراق خمس مستويات وفقا لما ذكرته د. عزة خليل وبعد عرض هذه المستويات الخمسة على خمس محكمين تم اجراء بعض التعديلات عليها وهي كتابة محتوى المستويات كمؤشرات لقياس دلالتها أثناء اجراء الملاحظة بشكل أوضح إضافة الى أن المستوى الثاني والثالث متقاربان من حيث العلامات داله عليهما لذا ستقوم الباحثتان بدمجهما واعتماد عنوان المستوى الثالث لانه أكثر عموميو وشمولا من عنوان الثاني الذي يبدو كسمة فرعية من مستويات الاستغراق لتكون هذه المستويات اربعه مستويات بدلا من خمسة.

صدق بطاقة الملاحظة:

أ- الصدق الظاهري (صدق المحكمين) للأداة (validity face):

للتعرف على مدى صدق أداة الدراسة في قياس ما وضعت لقياسه قامت الباحثتان بعرضها في صورتها المبدئية على المشرف العلمي للاستشارة والتوجيه، ثم قامت بعرضها على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقها الظاهري، وذلك لاستطلاع أرائهم حول مدى وضوح صياغة كل فقرة من فقرات الملاحظة، وتصحيح ما ينبغي تصحيحه منها، ومدى أهمية وملاءمة كل فقرة للملاحظة، ومدى مناسبة كل عبارة لقياس ما وضعت لأجله، مع إضافة أو حذف ما يرون من فقرات؛ وعلى ضوء توجيهاتهم ومقترحاتهم قامت الباحثتان بإجراء التعديلات، حتى تم التوصل إلى الملاحظة بصورتها النهائية، ومن ثم تطبيقها على الأطفال.

ب- صدق الاتساق الداخلي للأداة (الصدق البنائي):

بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة قامت الباحثتان بتطبيقها ميدانيًا على الأطفال، وبعد الانتهاء من التطبيق قامت الباحثتان بترميز وإدخال البيانات، من خلال جهاز الحاسوب، باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Package For Social Sciences Statistical، ومن ثم قامت بحساب معامل الارتباط بيرسون "Correlation Pearson" لمعرفة الصدق الداخلي للملاحظة، وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات الملاحظة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة، وجاءت النتائج كالتالي:

جدول (١)

معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات الملاحظة بالدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه الفقرة.

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
المستوى الأول: لا نشاط		المستوى الثالث: نشاط مستمر مع لحظات من التركيز المكثف	
١	٠,٦٠٤**	١	٠,٥٧٦**
٢	٠,٥٠٨**	٢	٠,٥٦٤**
٣	٠,٥٧٠**	٣	٠,٥٦٧**
٤	٠,٦٨٨**	٤	٠,٥٠١**
٥	٠,٦٧٦**	٥	٠,٦٦١**
٦	٠,٦٧٧**	٦	٠,٥٩٥**
٧	٠,٥١٣**	٧	٠,٥٨٨**
٨	٠,٥٩٦**	المستوى الرابع: نشاط مكثف كامل	
المستوى الثاني: نشاط مستمر بصفة عامة		١	٠,٧٢٢**
١	٠,٥٧٦**	٢	٠,٧٤٧**
٢	٠,٥١٥**	٣	٠,٧٤٤**
٣	٠,٥٤٩**	٤	٠,٦٣٧**
٤	٠,٦٣٤**	٥	٠,٧٥٩**
٥	٠,٧٣٨**	٦	٠,٧٩١**
٦	٠,٦٧١**	–	–
٧	٠,٦٧٤**	–	–
٨	٠,٧٧٩**	–	–
٩	٠,٥٧٩**	–	–

** دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

تكشف المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات الملاحظة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه الفقرة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١ فأقل وجميعها قيم موجبة. وهذا يشير إلى صدق فقرات الاستبانة وقياسها للسمة التي وضعت لقياسها.

جدول رقم (٢)
معامل الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد الملاحظة بالدرجة الكلية للملاحظة

محاور الدراسة		معامل الارتباط
البعد الأول	المستوى الأول: لا نشاط	٠,٦٠٧**
البعد الثاني	المستوى الثاني: نشاط مستمر بصفة عامة	٠,٦٥١**
البعد الثالث	المستوى الثالث: نشاط مستمر مع لحظات من التركيز المكثف	٠,٨٢٦**
البعد الرابع	المستوى الرابع: نشاط مكثف كامل	٠,٧٥٥**

*دالة عند مستوى دلالة ٠,٠١

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول السابق يتبين أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل بعد من أبعاد الملاحظة بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١ فأقل وجميعها قيم موجبة. وهذا يشير إلى صدق أبعاد الملاحظة وقياسها للسمة التي وضعت لقياسها.

ثبات أداة الدراسة (Reliability):

لقياس ثبات أداة الدراسة (بطاقة الملاحظة) استخدمت الباحثات (معادلة ألفا كرونباخ Cronbach'aAlpha)، كما استخدمت طريقة التجزئة النصفية والجدول رقم (٣) يوضح ثبات أبعاد الملاحظة والثبات الكلي للملاحظة:

جدول رقم (٣)
معاملات الثبات الفا كرونباخ لأبعاد الملاحظة والثبات الكلي

محاور الاستبانة		عدد العبارات	قيمة معامل الثبات	التجزئة النصفية
البعد الأول	المستوى الأول: لا نشاط	٨	٠,٦٧٤	٠,٦٣٥
البعد الثاني	المستوى الثاني: نشاط مستمر بصفة عامة	٩	٠,٧٠٤	٠,٦٩٥
البعد الثالث	المستوى الثالث: نشاط مستمر مع لحظات من التركيز المكثف	٧	٠,٨٩٣	٠,٨٤٠
البعد الرابع	المستوى الرابع: نشاط مكثف كامل	٦	٠,٦٩٧	٠,٦٧٧
الثبات الكلي لأداة الدراسة		٣٠	٠,٧٦٨	٠,٧٥٣

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول السابق أن معاملات الثبات لأداة الدراسة مرتفعة حيث تراوحت ما بين (٠,٦٧٤ و ٠,٨٩٣)، أما الثبات العام لبطاقة الملاحظة ككل فقد بلغ (٠,٧٦٨). أما قيم الثبات بطريقة التجزئة النصفية فقد تراوحت معاملات الثبات لأبعاد الدراسة ما بين (٠,٦٣٥ و ٠,٨٤٠)، أما الثبات العام بطريقة التجزئة النصفية فقد بلغ (٠,٧٥٣) وجميعها قيمة مرتفعة، مما يدل على أن الملاحظة تتمتع بدرجة عالية من الثبات وبالتالي يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

ثالثا: مقياس تورانس لقياس التفكير الإبداعي:

تم اعتماد هذا المقياس بناء على الدراسات السابقة ولقدرة هذا المقياس على قياس متغير البحث (بعض مهارات الطلاقة)، وملاءمته لعينة البحث، تم إعداد المقياس من قبل الباحثتان بتصرف ليتماشى مع إجراءات البحث، بحيث يحتوي هذا الاختبار على قسمين أحدهما كمي والأخر نوعي ويقصد بالكمي في هذا البحث عدد مرات ظهور بعض مهارات الطلاقة، أما النوعي فهو بالاعتماد على المقابلة المفتوحة مع الأطفال

صدق وثبات مقياس تورانس:

أولاً: الصدق الظاهري (صدق المحكمين) للأداة (face validity): للتحقق من صدق أداة الدراسة قامت الباحثتان بعرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين، للتأكد من صدقها الظاهري وذلك لاستطلاع أرائهم حول أهمية وملائمة المقياس لتحقيق أهداف الدراسة.

ثانياً: صدق الاتساق الداخلي للأداة (الصدق البنائي) : بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة قامت الباحثتان بتطبيق مقياس تورانس على الأطفال، ومن ثم قامت بحساب معامل الارتباط بيرسون "Pearson Correlation" لمعرفة الصدق الداخلي للمقياس.

جدول (٤)

معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات مقياس تورانس بالدرجة الكلية

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
النشاط الأول: تكملة الأشكال		النشاط الثاني: الدوائر	
١	**٠،٥٨٢	١	**٠،٦٢٠
٢	**٠،٥٩٥	٢	**٠،٥٤٧
٣	**٠،٦٢٢	٣	**٠،٥٠٥
٤	**٠،٥٧٩	٤	**٠،٥١٢
٥	**٠،٥٣٦	٥	**٠،٥٥٩
٦	**٠،٦٦٢	٦	**٠،٥٧٠
٧	**٠،٥١٥	٧	**٠،٥٩٢
٨	**٠،٥١٨	٨	**٠،٥٥٠
٩	**٠،٦٧٧	٩	**٠،٥٨٠
١٠	**٠،٥٤٥	١٠	**٠،٦١٢

** دالة عند مستوى الدلالة ٠,٠١ فأقل

تكشف المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات مقياس تورانس بالدرجة الكلية للنشاط الذي تنتمي إليه الفقرة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠١ فأقل وجميعها قيم موجبة. وهذا يشير إلى صدق فقرات الاستبانة وقياسها للسمة التي وضعت لقياسها.

ثالثاً: ثبات مقياس تورانس:

لقياس ثبات أداة الدراسة (مقياس تورانس) استخدمت الباحثات (معادلة ألفا كرونباخ Cronbach'aAlpha)، والجدول رقم (٥) يوضح ثبات أبعاد الملاحظة والثبات الكلي للملاحظة:

جدول رقم (٥)

معاملات الثبات ألفا كرونباخ لأبعاد مقياس تورانس والثبات الكلي

محاور الاستبانة		عدد العبارات	قيمة الثبات	التجزئة النصفية
البعد الأول	النشاط الأول: تكملة الاشكال	١٠	٠,٦٧٨	٠,٦٤٤
البعد الثاني	النشاط الثاني: الدوائر	١٠	٠,٧٢٠	٠,٦٩٦
الثبات الكلي لأداة الدراسة		٢٠	٠,٦٨٥	٠,٦٧٣

من خلال استعراض النتائج الموضحة بالجدول السابق يتبين أن معاملات الثبات لأداة الدراسة مرتفعة حيث بلغ معامل الثبات للنشاط الأول" تكملة الاشكال" (٠,٦٧٨)، بينما بلغ معامل الثبات للنشاط الثاني (الدوائر) (٠,٧٢٠)، أما الثبات العام لمقياس تورانس ككل فقد بلغ (٠,٦٨٥). أما قيم الثبات بطريقة التجزئة النصفية فقد بلغ معامل الثبات للنشاط الأول: تكملة الاشكال(٠,٦٤٤)، بينما بلغ معامل الثبات للنشاط الثاني الدوائر(٠,٦٩٦)، أما الثبات العام بطريقة التجزئة النصفية فقد بلغ (٠,٦٧٣) وجميعها قيمة مرتفعة، مما يدل على أن مقياس تورانس يتمتع بدرجة عالية من الثبات وبالتالي يمكن الاعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة.

من خلال استعراض النتائج السابقة يتبين أن جميع معاملات الارتباط مرتفعة وايضاً معاملات الثبات مما يدل على أن أدوات الدراسة تتمتع بدرجه عالية من الثبات وبالتالي يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

إجراءات البحث:

- الحصول على خطاب تسهيل مهمة باحث.
- إرسال خطاب موافقة الأهالي على اختيار أطفالهم ضمن العينة التي سيتم عليها تطبيق البحث.
- العينة تشكلت من جميع أطفال المستوى الثالث الذين تم الحصول على الموافقة من أولياء أمورهم لإجراء البحث والبالغ عددهم (١٠ أطفال) تم اختيارهم عشوائياً.
- الزيارة الأولى قامت الباحثتان بزيارة ميدانية لتكوين علاقات طيبة مع الأطفال والمعلمات وتطبيق البحث على عينة استطلاعية.

- بعد التطبيق على العينة الاستطلاعية ظهر لدى الباحثتان أن الأطفال غير متمكنين كفاية من استخدام الحاسب الآلي، نظرا لعدم تفعيلة بصورة كافية في البيئة المدرسية، لذا تم استبداله بلاب توب يتميز بخاصية اللمس (touch screen)، ليسهل على الأطفال استخدامه.
- اختارت الباحثتان برمجيات لم يستخدمها أطفال العينة من قبل لضمان أن تكون خبرة الأطفال واحدة عند تطبيق البحث، وعدد البرمجيات (٢) يمكن من خلالها تطبيق مقياس تورانس ومتشابهة في طريقة الاستخدام حتى يعتاد الأطفال عليها تمهيدا لظهور بعض مهارات الطلاقة.
- في الزيارة الثانية شرحت الباحثتان للأطفال كل على حدة كيفية استخدام برنامج الرسام ثلاثي الأبعاد والمطلوب من نشاط تكملة الأشكال.
- قامت الباحثتان بتطبيق استمارة الملاحظة الاستغراق في اللعب ومقياس تورانس للتفكير الإبداعي على جهاز لاب توب لمس (touch screen)، محملا عليه برنامج (Microsoft Expression Encoder 4) لتصوير نشاط الطفل، وتصوير الطفل أثناء قيامة بالنشاط، بحيث يظهر للطفل بدء الوقت وانتهائه.
- مدة النشاط (١٠) دقائق لكل طفل في نشاط تكملة الأشكال وفقا لمقياس تورانس، ويقوم الطفل بتطبيق النشاط مستخدما إصبعه على الشاشة.
- مهمة الباحثتان أثناء تطبيق الطفل النشاط هي الملاحظة ومقابلة مفتوحة مع الطفل أثناء نشاط تكملة الأشكال ليصف الطفل ما قام برسمه.
- في الزيارة الثالثة أكملت الباحثتان ملاحظة العينة المتبقية لنشاط تكملة الأشكال، ثم أعادت الباحثتان ملاحظة مستوى استغراق الأطفال وبعض مهاراتهم في الطلاقة عن طريق نشاط تكملة الدوائر بنفس خطوات وإجراءات نشاط تكملة الأشكال لكن على برنامج جديد مشابهه للبرنامج السابق وهو برنامج (paint)، لأن الأطفال اعتادوا على استخدام هذا النوع من البرمجيات، إضافة إلى أن أغلب الأطفال لم يفضلوا نشاط تكملة الأشكال.
- في الزيارة الرابعة أكملت الباحثتان ملاحظة الأطفال في نشاط تكملة الدوائر.

تحليل ومناقشة نتائج الدراسة:

للتعرف على علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأشكال لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثتان معامل الارتباط بيرسون حيث جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٦)

علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الاشكال لدى أطفال الروضة

متغيرات الدراسة		طلاقة الاشكال في نشاط تكملة الاشكال	طلاقة الاشكال في نشاط الدوائر
مستوى الاستغراق	معاملات الارتباط بيرسون	٠,٤١٩*	٠,٦٦٤**
	مستوى الدلالة	٠,٠٣٦	٠,٠٠٦

**دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل

من خلال استعراض المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول السابق يتبين وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ بين الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأشكال (في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة حيث بلغت قيمة معاملات الارتباط (٠,٤١٩، ٠,٦٦٤)، عند مستويات دلالة (٠,٠٣٦، ٠,٠٠٦) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل، وهذه النتيجة تدل على أنه كلما زاد مستوى الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي كلما زادت مهارة طلاقة الأشكال (في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة، تعزي الباحثتان سبب ذلك إلى أهمية الاستغراق في اللعب الفني والذي يتمثل في عدة فوائد أبرزها(تجربة استخدام مواد وخامات متنوعة مثل الطين، الصمغ، العجائن، وأقلام التلوين المختلفة، وهذا يساعد الطفل على اكتشاف خصائص هذه المواد، تعطي الطفل فرصة التعبير عن مشاعره بحرية وإبداع، وتدعم الصورة الإيجابية عن نفسه).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة سوي روبسون وفيكتوريا روي، (Sue Robson، Victoria Rowe، ٢٠١٢)، والتي توصلت إلى أن الأنشطة مثل البستنة (الزراعة) والبناء كانت ذات قيمة كبيرة في دعم التفكير الإبداعي شأنها في ذلك شأن الموسيقى والرسم، كان للعب بالخارج تأثيراً كبيراً في التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

كما تتفق مع نتائج دراسة سيو روبسون (robson sue ، ٢٠١٤)، والتي توصلت إلى أن اللعب بالتظاهر والتمثيل وخاصة المسرحية الاجتماعية الدرامية هو النشاط الأكثر احتمالية لظهور مستويات عالية من التفكير الإبداعي، السياقات المختلفة توفر للأطفال فرصة مختلفة لمرحلة وتطوير التفكير الإبداعي، وسجلت الدراسة قدرة الطفل المستغرق في النشاط على الاهتمام والسعي للتطوير.

بينما تختلف مع نتائج دراسة بثينة قربان (٢٠١٢)، والتي توصلت إلى أن جميع درجات الممارسات كانت نادرة سواء استخدام الحاسب الآلي في تعليم أطفال الروضات أو ممارسة المهارات الحاسوبية أو الأساليب المتبعة في التعليم بالحاسوب من قبل المعلمات

وللتعرف على علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأفكار لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثتان معامل الارتباط بيرسون حيث جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٧)
علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأفكار لدى أطفال الروضة

متغيرات الدراسة		طلاقة الأفكار/ المعاني في نشاط تكملة الاشكال	طلاقة الأفكار/ المعاني في نشاط الدوائر
مستوى الاستغراق	معاملات الارتباط بيرسون	٠,٦١٨**	٠,٥٤٥**
	مستوى الدلالة	٠,٠٠٥	٠,٠٤

**دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل.

تكشف المؤشرات الإحصائية الموضحة بالجدول السابق عن وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ بين الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة الأفكار/ المعاني(في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة حيث بلغت قيمة معاملات الارتباط (٠,٦١٨، ٠,٥٤٥)، عند مستويات دلالة (٠,٠٠٥، ٠,٠٤) وهي قيمة دالة إحصائياً عند

مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل، وهذه النتيجة تدل على أنه كلما زاد مستوى الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي كلما زادت مهارة طلاقة الأفكار(في نشاط تكملة الاشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة.

كما تعزي الباحثتان هذه النتيجة أيضاً إلى أهمية الحاسب الآلي لطفل الروضة والذي يساعدهم على نمو العديد من القدرات والمهارات ويكسبهم قدرات مختلفة وييسر العملية التعليمية، إضافة إلى تنمية جميع جوانبه المعرفية واللغوية والاجتماعية والفنية، وينمي القدرة على التفكير الإبداعي ووسيلة فعالة لإطلاق خياله حيث ينظر الطفل عموماً إلى برامج تنمية المهارات والمفاهيم على أنها ألعاب ممتعة تثير حب الاستطلاع عنده ويتميز الحاسوب بالتنوع في الخبرات والأنشطة المختلفة، فكل طفل يستطيع أن يتعلم وفقاً لمستوى خبراته السابقة.

وهذا يتفق مع ما أشارت إليه نظرية (بياجيه) في اللعب، حيث يرى بياجيه أن اللعب وسيط للنماء العقلي أو المعرفي أو الأخلاقي عند الأطفال، وهناك علاقة بين اللعب والافتراضات الأساسية لنظريته في التطور العقلي عند الطفل، أبرز هذه الافتراضات أن النمو العقلي يسير في تسلسل معين يمكن الإسراع به أو تأخيره ولكنه هو نفسه لا يمكن أن تغيره التجربة. كما تتفق مع نتائج دراسة بيشرتر و بارتو (Besharat & Parto ، ٢٠١١)، والتي توصلت إلى أن الاستغراق العقلي يرتبط ارتباطاً ايجابياً بالسعادة النفسية وتنظيم الذات.

للتعرف على علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة التداعي لدى أطفال الروضة، استخدمت الباحثتان معامل الارتباط بيرسون حيث جاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (٨)

علاقة الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة التداعي لدى أطفال الروضة

متغيرات الدراسة		طلاقة التداعي/الترابطية في نشاط تكملة الأشكال	طلاقة التداعي/الترابطية في نشاط الدوائر
مستوى الاستغراق	معاملات الارتباط بيرسون	٠,٦٩٨**	٠,٦٤١**
	مستوى الدلالة	٠,٠٠٢	٠,٠٠٤

**دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل

يتبين من النتائج الموضحة بالجدول السابق أن هناك علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ بين الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي في مهارة طلاقة التداعي/ الترابطية(في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة حيث بلغت قيمة معاملات الارتباط (٠,٦٩٨، ٠,٦٤١)، عند مستويات دلالة (٠,٠٠٢، ٠,٠٠٤) وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠,٠٥ فأقل، وهذه النتيجة تدل على أنه كلما زاد مستوى الاستغراق في اللعب في ركن الحاسب الآلي كلما زادت مهارة طلاقة التداعي/ الترابطية(في نشاط تكملة الأشكال، في نشاط الدوائر) لدى أطفال الروضة، تعزي الباحثتان سبب ذلك إلى اللعب يعتبر أحد الأنشطة الهامة والرئيسية في حياة الأطفال وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة فهو أحد الوسائل التي يكون بها الطفل مدخلاته عن البيئة من حوله والتي على تكوين شخصيته وتحقيق ذاته.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة سهيلة شاهين (٢٠١٥)، والتي توصلت لوجود علاقة ايجابية بين استخدام الحاسب الآلي بالتعبير الفني لدى الأطفال في مرحلة التعبير الواقعي. كما تتفق مع نتائج دراسة أماني الشعيبي (٢٠٠٤)، والتي توصلت إلى وجود فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية التي ادخل في فصلها الحاسب الآلي في تحصيلهم لمفاهيم وحدة الأيدي وفي أدائهم لمهارات وحدة الأيدي.

وتتفق أيضاً مع نتائج دراسة الهنوف بنت مشيط (٢٠١٦)، والتي توصلت إلى أن استخدام برمجيات وتطبيقات الأيباد لها تأثير فعال في تنمية التفكير الإبداعي.

التوصيات البحثية:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج توصي الباحثتان بالآتي:

- إقامة دورات تدريبية لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهن على كيفية تنمية الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة لما له من أثر إيجابي في تنمية مهارات الطلاقة لديهم.
- التوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعليم والتعلم في رياض الأطفال.
- تضمين مناهج رياض الأطفال أنشطة علمية تنمي مهارات الطلاقة لديهم.
- توفير البيئة التعليمية المحفزة للتفكير الإبداعي لدى الأطفال.

مقترحات لدراسات مستقبلية:

- **استغراق طفل الروضة في اللعب بركن الحاسب الآلي وعلاقته في مهارة المرونة**
- **الاستغراق في اللعب وعلاقته في مهارات القراءة الكتابة لطفل الروضة**
- **أثر اشتراك المعلمة على مستوى استغراق طفل الروضة في اللعب الدرامي**
- **أثر اشتراك المعلمة على مستوى استغراق طفل الروضة في اللعب الحركي**
- **أثر اشتراك المعلمة على مستوى التفاعل الاجتماعي لطفل الروضة**

المراجع:

الأحمد، أمل، ومنصور، علي. (٢٠١١). سيكولوجية اللعب، سوريا، جامعة دمشق.

الأحمري، زهرة علي. (١٤٣٦). دور الألعاب الالكترونية في تنمية مهارة حل المشكلة بطرق إبداعية لدى الأطفال من ٥ – ٦ سنوات، أرسالة ماجستير غير منشورة، قسم سياسات التربية، الطفولة المبكرة، جامعة الملك سعود

البغدادي، مي فتحي (٢٠١٦)، مدخل إلى الموهبة والابتكار للعاديين وذوي الاحتياجات، الرياض: الناشر الدولي.

البلوشية، عائشة بنت سويدان (٢٠١٠)، التعليم في الطفولة المبكرة، مجلة التطوير التربوي، ٨ (٥٦)، ص ٨ – ١٠.

تهامي، عزة. (٢٠٠٩). ابني وأنا. –القاهرة: نهضة مصر للطباعة والنشر والتوزيع.

التويجري، أسماء علي. (٢٠١٠). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية على تحصيل أطفال رياض الأطفال في الرياضيات بمدينة الرياض، دراسة ماجستير غير منشورة، قسم وسائل وتقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك سعود

جولي بيرد. (٢٠١٥). *ابتكار بيئات التعلم من الميلاد وحتى الثامنة من العمر* (عبد الحق، إيمان، عابد، مجدي، ابراهيم، لينا، مترجم). عمان: دار الفكر.

الحريري، رافدة. (٢٠١٤). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، عمان: دار اليازوري العلمية.

حسن، علاء الدين. (٢٠١٦). اللعب عند الأطفال تربية، مجلة الوعي الإسلامي، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، ٥٣ (٦٠٧)، ص ٧٢ – ٧٣.

حكيم، باسم بن حسن. (٢٠١٢). فاعلية التعليم عن طريق اللعب باستخدام الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل والتفكير الإبداعي لطلاب الصف الأول الابتدائي بمدينة الرياض: مقرر لغتي الجميلة نموذجاً، مجلة كلية التربية (جامعة الأزهر)، ٣ (١٥١)، ص ٢٩١ – ٢٣٢.

الحموي، بيسان. (٢٠١٨) أهمية اللعب للطفل وكيفية استخدامه علاجاً، تم الاطلاع في ٢٠١٨/٣/٤، متاح في:
http://www.annour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=5790&Itemid=32

الخزاعلة، سلمان، والسخني، حسين والزبون، منصور والشروبكي، عساف. (٢٠١١). اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية، عمان: دار صفاء .

خلف، أمل سيد. (٢٠١١). فاعلية خرائط التفكير في تنمية المهارات اللغوية والقدرات الإبداعية لدى طفل ما قبل المدرسة، مجلة العلوم التربوية، مصر، ١٩ (٢)، ص ١٥٩ – ٢١٩.

خليل، عزة. (٢٠١١). علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة بين النظرية والتطبيق، القاهرة: دار الفكر العربي.

خير الله، سحر عبد الفتاح. (٢٠١٠). تنمية الإبداع لدى طفل الروضة أنشطة مقترحة، المؤتمر العلمي (إكتشاف ورعاية الموهوبين بين الواقع والمأمول)، مصر: مدينة بنها، يوليو ٢٠١٠، ص ٩٣٣ – ٩٥٣

الدقيل، صفية بنت أحمد بن سالم. (١٤٣١هـ). أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل وبقاء اثر التعلم في مقرر الجغرافيا لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى.

زكريا، أماني (٢٠١٠). كيف نربي أبنائنا في زمن الانفتاح الإعلامي، دليلك العملي لحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام (التليفزيون، الألعاب الإلكترونية، التليفون المحمول، الإنترنت)، القاهرة، دار الكتب.

زينب سالم محمد. (٢٠٠٥). فعالية إستراتيجية الألغاز المنطقة في تنمية مهارات التفكير والاتجاه نحو مادة الفلسفة بالصف الأول الثانوي رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية – جامعة حلوان.

سعادة، جودت أحمد. (٢٠٠٣). تدريس مهارات التفكير، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

سليمان، سناء. (٢٠١١). التفكير: أساسياته وأنواعه ... تعليمه وتنمية مهاراته، القاهرة: عالم الكتب

السويدان، سعاد عب اللطيف. (٢٠٠٩). التعلم عن طريق اللعب في الطفولة المبكرة، المؤتمر الدولي السابع (التعليم في مطلع الألفة الثالثة–الجودة–الإتاحة–التعلم مدى الحياة، مصر، يوليو ٢٠٠٩

السويدان، طارق والعدلوني، محمد. (٢٠٠٢). مبادئ الإبداع، الكويت، شركة الإبداع الخليجي للاستثمارات والتدريب.

شاهين، سهيلة أحمد عبد العزيز. (٢٠١٥). أثر استخدام الحاسب الآلي في التعبير الفني لدى عينة من الأطفال في مرحلة التعبير الواقعي، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون – كلية التربية الفنية – جامعة حلوان – مصر، (٤٤)، ص: ١ – ١٦

شريف، نادية محمود. (٢٠٠١). اللعب كنشاط مسيطر في حياة الطفل، مجلة خطوة العدد الثالث عشر، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، مصر.

الشعيبي، أماني بنت حمد بن منصور. (٢٠٠٩). فاعلية استخدام الحاسب الآلي كركن من أركان النشاط التعليمي في إكساب الأطفال المفاهيم والمهارات المتعلقة بوحدة الأيدي في رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية.

الشكرى، مفتاح محمد. (٢٠١٦). مهارات التفكير العلمي بين التعلم والتعليم، مجلة التربوي – كلية التربية، جامعة المرقب – ليبيا، (٨)، ص: ٦ – ٣٢.

الطيطي، محمد. (٢٠٠١). تنمية قدرات التفكير الإبداعي ، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عبد الرحيم، هناء، وعبد الفتاح، كاميليا، وجابر، جابر عبد الحميد. (٢٠٠٩). دمج التكنولوجيا في أنشطة رياض الأطفال، القاهرة: دار الكتاب الحديث

عسيري، أماني. (٢٠١٥). توظيف معلمات رياض الأطفال ركن البحث والاكتشاف في تنمية مهارات التفكير العلمي، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم السياسات التربوية ورياض الأطفال، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

العناني، حنان. (٢٠٠٢). نمو الطفل المعرفي واللغوي ،ط١ ،(دار الفكر والنشر والتوزيع، عمان).

العناني، حنان. (٢٠٠٢): اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.

فرغلي، أماني سيد. (٢٠١٤). التعلم النشط والتفكير الإبتكاري، عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع

قربان، بثينة محمد. (٢٠١٢). واقع و أهمية استخدام الحاسب الآلي في رياض الأطفال الحكومية و الأهلية من وجهة نظر معلمات الروضة في مدينة مكة المكرمة، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس – مصر، (١٧٨)، ص: ٦٤ – ٩٢.

اللصاصمة، محمد. (٢٠١١). السيكولوجية المتطورة في اللعب وتربية الطفل، عمان: دار البركة.

المشرفي، انشراح إبراهيم محمد والببلاوي، فيولا وعمار، حامد مصطفي. (٢٠٠٩). تعليم التفكير الإبداعي لطفل الروضة، مجلة الطفولة العربية، ١٠ (٣٨)، ص ٧٣ – ٧٧.

مشيط، الهنوف بنت مساعد. (٢٠١٦). فعالية تطبيقات الآيباد في تنمية مهاراتي الطلاقة والمرونة لدى طفل الروضة، دراسة ماجستير غير منشورة، قسم السياسات التربوية، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

نجم، خميس. (٢٠٠١). اثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الأردنية.عمان، الأردن.

النرش، هشام إبراهيم. (٢٠١٦). أثر تنمية الاستغراق العقلي على ثبات وصدق اختبار تحصيلي في الرياضيات لدى طلاب المرحلة الثانوية، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية – المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية – مصر، (١)، ص ٨٥ – ١٥٢

نسيم، سحر محمد ومحمد، جيهان لطفي. (٢٠١٣). الألعاب التربوية لطفل الروضة، ط ٢، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الهنداوي، علي فالح. (٢٠٠٢). سيكولوجية اللعب مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع الكويت.

Anișoara Dumitrache & Beatrice Almăşan (2014) Educative valences of using educational games in virtual classrooms Procedia - Social and Behavioral Sciences 142 ،pp. 769 – 773

Dyer, W. Justin, McBride, Brent A., Santos, Rosa M & .Jeans, Laurie (2009), A Longitudinal Examination of Father Involvement With Children With Developmental Delays ، *Journal of Early Intervention* ٣١ (٣)، ٢٦٥ – ٢٨١

Halme, Nina, Astedt, Pa¨ivi, Maraja, Kurki & Tarkka, Terttu (2009), Fathers' Involvement with their Preschool-age Children: How Fathers Spend Time with Their Children in Different Family Structures, *Child Youth Care Forum* , (38), 103 – 119

Hurwitz, S. (2003) To be successful-let them play. Child Education 79,101-102.

Ling, T. (2007). How much do we know about the importance of play in child development? Child Educ, 78: 230-233.

Mahoney, J. Harris, A., & Eccles, J. (2006). Organized activity participation, positive youth development, and the over-scheduling hypothesis. Soc Policy Rep.; 20:1 - 31.

Muhammet Demirbilek& Suzan Lema Tamer (2010): Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education Procedia Social and Behavioral Sciences 9 ،pp. 709–716

Robson, Sue & Rowe, Victoria (2012), Observing young children's creative thinking: engagement, involvement and persistence, *International Journal of Early Years Education*, 20 (4), 349_364

Robson, Sue (2014), The Analysing Children's Creative Thinking framework: development of an observation- ledapproach to identifying and analyzing young children's creative thinking, *British Educational Research Journal*, 40 (1), 121–134

Tamis-LeMonda, S., Shannon, D., Cabrera, J. & Lamb, E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds: contributions to language and cognitive development. Child Dev. 2004; 75:1806- 1820.

Taylor, S., Casanovas, S. Haase, Weaver, T., Kidd, J. & Garralda, M (2010), *Child involvement in the paediatric consultation: a qualitative study of children and care*rs' views, New Jersey: Blackwell Publishing Ltdcch_107

Vale, Collen, Bragg, Leicha A., Widjaja, Wanty, Herbert, Sandra, & Loong, Esther Y (2017), Children's mathematical reasoning: Opportunities for developing understanding and creative thinking, *Australian Primary Mathematics Classroom*, 22 (1), P. 3 - 8

Yasar, Munevver Can; Aral, Neriman (2012), Drama Education on the Creative Thinking Skills of 61-72 Months Old Pre-school Children, *US-China Education Review*, (6), 568 – 577