فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية

إعداد
سعد عايض سعد الحارثي
حاصل على درجة الماجستير، قسم المناهج والتدريس،
كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة، السعودية

فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية

الملخص:

هدفت الدراسة الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وفق التصميم من نوع قبلي بعدي، حيث بلغ عدد أفراد عينة الدراسة (٤٥) طالباً من طلاب الصف الثالث المتوسط من مدرسة (مصعب بن عمير المتوسطة للذكور)، تم اختيارهم بالطريقة القصدية، وتم استخدام التعيين العشوائي لتوزيع العينة إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية وعدد أفرادها (٢٣) طالباً درسوا باستخدام استراتيجية التعلم باللعب، والمجموعة الضابطة وعدد أفرادها (٢٢) طالباً درسوا بالطرقة الاعتيادية. ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعادة صياغة دروس الوحدة السابعة (مجالات العمل في المملكة) في كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الثالث المتوسط وفق استراتيجية التعلم باللعب لتناسب تنمية التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة، وللإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي الصورة اللفظية (أ)، ومقياس الاتجاهات نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية. وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي بشكل عام، ولصالح المجموعة التجريبية. كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية، ولصالح المجموعة التجريبية، وبلغ المتوسط الحسابي العام للمجموعة التجريبية على اختبار التفكير الإبداعي القبلي (١٥،٦٢)، و (١٠،٧١) على الاختبار البعدي، بينما بلغ المتوسط الحسابي العام للمجموعة التجريبية على اختبار الاتجاهات القبلي (٧٢،٣)، و (٠٥٢،٤) على الاختبار البعدي. مما يشير إلى ظهور تحسن في مستوى أداء أفراد المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختباري التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة، ودلت النتائج على وجود أثر لاستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية على تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب، التفكير الإبداعي، الاتجاهات، الدراسات الاجتماعية والوطنية.

المقدمة:

يرى كثير من التربويين أن عملية التدريس بحاجة إلى استخدام استراتيجيات تعلم وتعليم تمد الطلاب بآفاقْ تعليمية واسعة ومتنوعة ومتقدمة، كي تساعدهم على إثراء معلوماتهم، وتنمية مهاراتهم العقلية المختلفة، وتدرّبهم على الإبداع وإنتاج الجديد والمختلف، لا سيما وأن القائمين على العملية التربوية يسعون إلى توفير الظروف الملائمة للتعلم لإحداث التغييرات المرغوبة في سلوك الطالب بشكل شامل ومتوازن، وإلى استخدام استراتيجيات تدريس تساعد على تنمية مهارات التفكير والقيم والسلوكيات والاتجاهات المختلفة لديه، كي يصبح ايجابياً لا متلقياً في مواقف التعلم، لذا، فإن لتنوع استراتيجيات التدريس أهمية كبيرة في اختيار الاستراتيجية المناسبة لمادة التعلم، ليكون لها تأثير كبير في تعلم الطلاب، من حيث اكتساب المعرفة والقيم والاتجاهات ومهارات التفكير بشكل عام، حيث أن الطلاب في مرحلة التعليم المتوسطة يختلفون في خصائصهم النمائية عن تلك الخصائص السائدة في أي مرحلة تعليمية أخرى، بمعنى أنه كلما كانت استراتيجية التدريس أكثر ارتباطاً بمادة التعلم وبخصائص نمو الطلاب وقدراتهم العقلية واتجاهاتهم، كانت أكثر نجاحاً وقدرة على إكسابهم مهارات التفكير والاتجاهات والقيم الايجابية التي تعد جميعها المحور الأساس في عملية التعلم (سمير، ٢٠٠٣).

وتعد استراتيجية التعلم باللعب من أبرز استراتيجيات التدريس الهادفة لجعل الموقف التعلمي موقفا عمليا تفاعلياً يكون فيه الطالب نشطاً وفاعلاً ومؤدياً وملاحظاً وناقداً لما يتضمنه الموقف التعليمي من ألعاب تعليمية ومحاكاة، ومن خلال اللعب يمكن للمعلم أن يتعرف كيف يفكر طلبته، وما يشعرون به خلال لعبهم الحر في استعمالهم للخرائط والدمى والمجسمات والألوان والصلصال وغيرها، لذا فإن التدريس باللعب متى أحسن تخطيطه وتنظيمه والإشراف عليه لا بد أن يؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم وتحقيق أهدافه (السحار، ٢٠١٥).

وترى الفتلاوي (٢٠٠٦:٣١) التعلم باللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الطلاب لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والاجتماعية والوجدانية، يحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية، ويتم من خلاله استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ توظيفها لدى الطلاب. وعد (Wirawani, 2015) التعلم باللعب ضمن طرق التدريس التي تعتمد على المعلم والطالب معاً، وهذا بدوره يقع ضمن مواصفات الطرق التدريسية الفاعلة التي تهيئ الفرص والمواقف التعليمية للطالب، وتثير اهتمامه وتسهل تفاعله مع بيئة التعلم. ويرى الحيلة (٢٠٠٦) أن اللعب نشاط يسهم في تكوين شخصية الطالب من الجوانب المختلفة، كما إنه وسيط تربوي ومدخل للنمو من كافة الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والوطنية والانفعالية واللغوية وغيرها من المهارات، ويجعل الطلاب يتعلمون في بيئة خصبة تستثير اتجاهاتهم نحو التعلم، وتحثهم على التفاعل

النشط، وتجعلهم أكثر إقبالا على التعلم. ويضيف نبهان (٢٠٠٨:١٢) إن التعلم باللعب من الوسائل الفاعلة لإدراك المفاهيم الاجتماعية والوطنية، كما يعد أداة تربوية تساعد على إحداث التفاعل مع المجتمع واكتساب قيمه وثوابته الاجتماعية.

كما يعد التفكير الإبداعي أحد أنواع التفكير التي شغلت اهتمام كثير من الباحثين والتربويين وتباينت تعريفاته وفقاً لاهتمامات كل منهم، فمن خلال استعراض الأدبيات والدراسات التربوية في هذا المجال يتضح أن هناك تعدداً لهذه المفاهيم التي توضح ماهية التفكير الإبداعي، من حيث مفهومه ومهاراته وكيفية حدوثه، وغير ذلك. حيث ترى (Miramar, 2015) أنّ الإبداع (Creativity) هو القدرة على إنتاج الأفكار الجديدة.

ويُعرّف(جروان,2002: 21) التفكير الإبداعي بأنه: "نشاط عقلي مركب هادف توجهه رغبة قوية في البحث عن الحلول أو التوصّل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقاً". ويتميز التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد، فهو من المستوى الأعلى المعقد من التفكير، لأنه ينطوي على أبعاد معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة.

بينما يرى (Torrance, 1996) أنّ الإبداع عملية تحسس للمشكلات والوعي بمواطن الضعف والثغرات وعدم الانسجام والنقص في المعلومات، والبحث عن الحلول، وصياغة الفرضيات واختبارها وإعادة صياغتها أو تعديلها ونقل أو توصيل النتائج للآخرين.

إلا إن هناك من ينظر إلى الإبداع على أنه عملية معرفية لها مراحل متتابعة تهدف إلى نتاج يتمثل في إصدار حلول متعددة تتسم بالتنوّع والجدة، وذلك في ظل مناخ داعم يسوده الاتساق والتآلف بين مكوناته، ويرتبط التفكير الإبداعي ارتباطاً وثيقاً بالإبداع، ولكن الإبداع يصف الناتج، أما التفكير الإبداعي فيصف العمليات أو المهارات الذهنية للإبداع، وهو ما يستخدمه الفرد في إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار حول المشكلة التي يتعرض لها أو الموقف الذي يتفاعل معه، وتتصف هذه الأفكار بالتنوع والاختلاف وعدم التكرار أو الشيوع (قطامي وآخرون، ١٩٩٦).

ويرى صلاح (٢٠١٥) أن تنمية مهارات التفكير والتفكير الإبداعي تعد أهم الأهداف التي يسعى التدريس لمختلف المواد الدراسية إلى تحقيقها لدى الطلاب، عن طريق استخدام الاستراتيجيات المناسبة التي من شأنها مساعدة الطلاب ليصبحوا مفكرين مبدعين، لديهم القدرة على البحث والاستقصاء والنقد والتحليل والتقييم، ومواجهة المواقف المختلفة. حيث أشارت العديد من الدراسات إلى أن التعلم باللعب واستخدام الألعاب التعليمية بشكل عام في عملية التدريس تساعد في تنمية مهارات التفكير والإبداع والاتجاهات نحو المادة لدى الطلاب، كدراسة كل من: الحراحشة، (٢٠٠٨)؛ والطويل،

(٢٠١١)؛ والأشقر، (٢٠١٢)؛ وناجيدي (Najdi, 2012)؛ وكلوب، (٢٠١٤)؛ والسحار، (٢٠١٥).

وبما أن تنمية الإبداع والاتجاهات والقيم أحد أهم أهداف الدراسات الاجتماعية والوطنية، ذلك على اعتبار أن التفكير منظومة معرفية متفاعلة قابلة للملاحظة والتدريب والتنمية، ولكي يتحقق ذلك فلا بد أن يركز تدريس هذه المادة على مساعدة الطلاب على اكتساب مهارات التفكير والإبداع والقيم والمهارات الاجتماعية والوطنية، وذلك من خلال استخدام استرتيجيات تدريس فاعلة تساعد على تنمية هذه المهارات (Najdi, 2012).

إن تعلم الدراسات الاجتماعية والوطنية ليس الهدف منه التعرف إلى المفاهيم الاجتماعية والوطنية والأحداث التاريخية كغاية في حد ذاتها، وإنما تهدف إلى إكساب الطلاب مهارات التفكير التي تقوم على النقد والتحليل والتفسير والتقييم لهذه المفاهيم، ولما يتعلموه في مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية (Edgar, 2014).

لذا، يمكن استخدام استراتيجيات التدريس التي تستهدف تنمية التفكير والإبداع واكتساب المعارف والقيم الاجتماعية والاتجاهات في تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية، وذلك من خلال توظيف استراتيجية التعلم باللعب التي تجعل الطلاب أكثر فاعلية في عملية التعلم، وتزودهم بالمهارات المختلفة التي تساعدهم على التكيف مع المستجدات والمستحدثات في مختلف مناحي الحياة، ومن خلالها يتحولون من الحالة السلبية إلى الحركة والنشاط، واللعب الهادف، والتخيل والتصور والإدراك والنقد والتحليل وإشغال الذهن وممارسة الأنشطة العقلية، واستخلاص الأفكار وعرضها، والتعبير عن وجهات النظر مما يساعد على اكتساب خبرات التعلم باستراتيجية فعالة وتكوين الشخصية المتكاملة (السويلميين، ٢٠١٤).

ومن خلال اطلاع الباحث على الدراسات المتعلقة باستخدام استراتيجيات التدريس في مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية للمرحلة المتوسطة، وجد مهماً الأخذ باستراتيجيات تدريس حديثة وفاعلة من بينها استراتيجية التعلم باللعب في تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية التي تعد ميداناً مناسباً تجعل الطالب نشطاً وفعالاً أثناء عملية التعلم في اكتساب المعارف والقيم والاتجاهات وممارسة مهارات التفكير بما فيها من الجدة والأصالة والمرونة لحل مشكلاته الذاتية ومشكلات مجتمعه، لا سيما وأن التربية الحديثة تؤكد على استخدام الألعاب الهادفة في التعلم لما لها من دور مهم في تكوين أبعاد شخصية الطالب من الجوانب المختلفة، حيث تظهر فوائد استخدام استراتيجية التعلم باللعب في التعلم في مساعدة الطالب على إدراك العالم الذي يتفاعل معه، ومن خلاله يستطيع التعرف على الخرائط والرسومات والأشكال والمصادر الطبيعية وما يميزها من خصائص وما يجمع بينها من علاقات، واكتشاف خواص الأشياء والظواهر التي يتفاعل معها من خلال اللعب،

باعتباره استراتيجية تعلم ممتعة ومشوقة يمكن استخدامها في تعلم الطلاب لمادة الدراسات الاجتماعية والوطنية.

الإحساس بمشكلة الدراسة:

تتحدد مشكلة الدراسة في كيفية الإفادة من استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات الإيجابية نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية، لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، حيث تعد تنمية التفكير الإبداعي والاتجاهات أحد أهداف تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية، على اعتبارها أحد الجوانب التي ينبغي التأكيد عليها والعمل على تحقيقها، إلا أنها ما زالت أقل أهمية من غيرها من المواد الدراسية الأخرى، حيث يلاحظ أن اتجاهات طلاب المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية متضاربة بين الإيجابي والسلبي، وأن هذه الاتجاهات أقل من المستوى المقبول تربوياً، وقد يبرر ذلك باعتماد المعلمين استراتيجيات تدريس تقوم على التلقين أكثر من اعتمادها على إكساب الطلاب لمهارات التفكير والاتجاهات الإيجابية نحو المادة.

وقد أشارت دراسة أبو حلو (٢٠٠٧) إلى أن كثيراً من معلمي الدراسات الاجتماعية والوطنية يشكون من تدني مستوى ممارسة الطلاب لمهارات التفكير الإبداعي في المواقف التعليمية والحياتية المختلفة، ومن عدم رغبتهم في تعلم هذه المادة، وينظرون إليها كمادة جافة لا تقدم إليهم الكثير من المهارات اللازمة لهم، حيث أن ممارسة الطلاب لمهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات الإيجابية تشير إلى أن فرص النجاح والتفوق والإبداع كبيرة، والعكس عندما تكون الاتجاهات سلبية، وربما يعود ذلك إلى طبيعة المادة، أو إلى الاسترتيجيات التي يستخدمها المعلمون في التدريس، التي لا تتماشى مع التحولات التربوية والعلمية والاقتصادية العالمية التي تتطلب تنمية قدرات ومهارات الطلاب التي ترتكز على الفهم والتحليل والتفسير والنقد للأحداث المحلية والعالمية، ولما يكتسبه الطلاب من معارف ومفاهيم من خلال منظور قائم على تفعيل مهارات التفكير، وهو ما تؤكد عليه الاتجاهات العالمية في تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية من خلال استخدام المداخل والأساليب والاستراتيجيات التدريسية المناسبة القائمة على الإثارة والتشويق في عملية التعليم.

وقد أشارت نتائج العديد من الدراسات التي أجريت في هذا المجال، كدراسة كل من: الخريشة والصفدي، (٢٠٠١)؛ والصعوب، (٢٠٠٦)؛ والسمير، (٢٠٠٣)؛ وماسران (Massran, ٢٠١٠). إلى تدني مستوى ممارسة الطلاب لمهارات التفكير، وتركيزهم على حفظ المعلومات المتضمنة في الدراسات الاجتماعية والوطنية، نتيجة شعور كثير منهم بالملل من تلقي هذه المعلومات كونها لا ترتبط بالأحداث الاجتماعية والوطنية التي يعيشونها.

كما تم اختيار الصف الثالث المتوسط في هذه الدراسة كونه يمثل نهاية مرحلة التعليم المتوسطة وبداية المرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية، حيث أن الطلاب في هذا الصف يمثلون مرحلة نمائية تمكنهم من امتلاك مهارات التفكير المختلفة ومن بينها مهارات التفكير الإبداعي، كما أنهم معرضون لاتخاذ بعض القرارات الحاسمة لتحديد مسار حياتهم والتي تتعلق باختيار مسارهم المهني والتعليمي، أو مواقفهم إزاء بعض القضايا الاجتماعية، وتكوين الحس بالمسؤولية الاجتماعية، وبناءً على ما سبق، فإن الحاجة ماسة وملحة لدراسة التفكير الإبداعي واتجاهات الطلبة نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية.

وتتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس الآتي: ما فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية؟

ويتفرع من هذا السؤال السؤالان الفرعيان التاليان:

١. ما فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي " الطلاقة، المرونة، الأصالة" لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية؟

٢. ما فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية؟

فرضيتا الدراسة:

١. لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في اختبار تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

٢. لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في اختبار الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية.

هدف الدراسة:

تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية باستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية.

أهمية الدراسة:

تتحدد أهمية هذه الدراسة في النقاط التالية:

١. يتوقع أن تساعد هذه الدراسة معلمي الدراسات الاجتماعية والوطنية في المملكة العربية السعودية في تطوير وحدات تعليمية قائمة على تنمية التفكير والتفكير الإبداعي والاتجاهات الإيجابية نحو المادة لدى الطلاب.

٢. يتوقع أن تساعد في تحديد اتجاهات الطلاب نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية، ومن ثم الاستفادة من هذا التحديد من قبل صانعي القرار في عمليات التخطيط والتطوير لمحتوى كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية واستراتيجيات تدريسه.

٣. تقدم الدراسة أداتين يمكن أن تساعد الباحثين في استخدامهما في مجالات عديدة ترتبط بالتفكير الإبداعي والاتجاهات نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية والمواد الدراسية الأخرى.

٤. يمكن أن تسهم نتائج هذه الدراسة في فتح المجال أمام الباحثين لإجراء مزيد من الدراسات حول تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية باستراتيجة التعلم باللعب وربطها بمتغيرات بحثية أخرى.

حدود الدراسة:

تتحدد الدراسة بالحدود الآتية:

- الحد البشري: الطلاب الذكور في الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية.
- الحد المكاني: مدرسة مصعب بن عمير المتوسطة في مدينة الطائف في المملكة العربية السعودية.
- الحد الزماني: أجريت الدراسة في الفصل الثاني من العام الدراسي (٢٠١٧-٢٠١٨).
- الحد الموضوعي: الوحدة السابعة (مجالات العمل في المملكة) من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الثالث المتوسط، وتم صياغة دروسها الثلاثة وفق استراتيجة التعلم باللعب لتنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة، ويتحدد تعميم النتائج في ضوء أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية من صدق وثبات.

مفاهيم الدراسة:

استراتيجية التعلم باللعب: (Learning by Playing Strategy) هي استراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانات الهائلة للذهن والعقل الإنساني، وتسمح للطلاب بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادئ العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق لهم في الوقت نفسه المتعة والتسلية والمرونة في موقف التعلم (Najdi, 2012:١٣).

التفكير الإبداعي: (Creative Thinking) عملية ذهنية معرفية هادفة توجهها رغبة قوية في البحث عن حلول، أو التوصل إلى نواتج إبداعية أصيلة لم تكن معروفة سابقاً، يستخدم فيه مهارات إبداعية، مثل: الطلاقة، الأصالة، المرونة (جروان، ٢٠٠٢).

ويمكن تعريفه لأغراض هذه الدراسة بأنه: القدرة على توليد الأفكار في مواقف التعلم من خلال التحليل الموضوعي والعلمي لها، كما إنه يتضمن نشاطاً ذهنياً يكسب الطالب القدرة على ممارسة الطلاقة والمرونة والأصالة في التفكير، التي يسعى الباحث لإكسابها للطلاب من خلال استخدامهم استراتيجية التعلم باللعب في دراسة وحدة دراسية من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الثالث المتوسط. ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال استجابته لفقرات اختبار التفكير الإبداعي.

مهارات التفكير الإبداعي (Creative Thinking Skills): عمليات أو استراتيجيات ذهنية ، يستخدمها الفرد في المواقف الإبداعية، للوصول إلى أداء إبداعي جديد ومختلف. وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من باستخراج درجات الطالب على كل مهارة، وعلى الاختبار ككل.

وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في أدائه على اختبار مهارات التفكير الإبداعي اللفظي الصورة (أ) في مهاراته " الطلاقة، المرونة، ولأصالة".

أ.مهارة الطلاقة: وتعني قدرة الطالب على توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار أو البدائل أو الأسئلة أو المترادفات أو الاستعمالات عند تفاعله مع موقف ما يتطلب إعمال الذهن إزاءه لحل أو لفهم الجوانب المُشكلة فيه. وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في أدائه على فقرات مهارة الطلاقة.

ب.مهارة المرونة: وتعني المرونة قدرة الطالب على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه أو تحويل مسار التفكير مع تغير متطلبات الموقف، والمرونة عكس الجمود الذهني (Mental Rigidity) الذي يعني تبني أنماط ذهنية مُحددة سلفاً وغير قابلة للتغيير حسب ما تستدعي الحاجة. وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في أدائه على فقرات مهارة المرونة.

ج. **مهارة الأصالة**: وتعني الجدة والتفرّد، والبحث في الذهن عن الأفكار النادرة التكرار أو الحصول، وتعتبر الفكرة أصيلة إذا كانت لا تكرر أفكار الآخرين، وتكون جديدة إذا ما تمّ الحكم عليها في ضوء الأفكار التي يقدمها الآخرون، وهذه الأفكار لا تخضع للأفكار الشائعة بل أنها تتصف بالتميّز، والطالب صاحب التفكير الأصيل لا يُولّد أفكاراً أو حلولاً تقليدية لما يواجه من مواقف أو مشكلات (سمير، ٢٠٠٣). وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في أدائه على فقرات مهارة الأصالة.

الاتجاهات: هي بنية افتراضية تتكون نتيجة معايشة أحداث معينة، وتتكون من ثلاث مكونات: المكون المعرفي، والمكون الانفعالي، والمكون السلوكي (القضاة، ٢٠٠٨). **وتعرّف إجرائيا**: بأنها مجموعة المشاعر والتصورات والأفكار التي توجه طلاب الصف الثالث المتوسط نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية بشكل ايجابي أو سلبي، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال استجابته لفقرات مقياس الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية الذي أعده الباحث.

الدراسات السابقة:

بعد مراجعة الأدبيات السابقة التي أجريت حول موضوع الدراسة، وقف الباحث على عدد من الدراسات التي عنيت باستخدام استراتيجية التعلم باللعب وعلاقتها ببعض المتغيرات، كالتفكير الناقد والإبداعي والتحصيل والاتجاهات والفاعلية الذاتية، وغيرها، ومن أبرز هذه الدراسات ما يلي:

فقد هدفت دراسة العشا (Alasha, 2016) إلى استقصاء أثر استراتيجية التعلم باللعب في تدريس العلوم للصف السادس على تنمية مهارات التفكير الإبداعي واتخاذ القرار. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة بلغت (٤٦) طالباً، تم تطبيق اختباري التفكير الإبداعي واتخاذ القرار على أفراد الدراسة، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين نتائج الطلاب على اختباري التفكير الإبداعي واتخاذ القرار في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود أثر لاستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي ومهارات اتخاذ القرار لدى الطلاب.

أجرى السحار (٢٠١٥) دراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجيتي اللعب ولعب الأدوار في تنمية مهارات التفكير والمفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الأساسية في مدارس غزة، لتحقيق الغرض من الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، تكونت عينة الدراسة من (٨٤) طالباً من الصف الخامس الأساسي تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات بالتساوي بواقع (٢٨) طالباً في كل مجموعة، أعد الباحث اختباراً لقياس درجة اكتساب الطلاب لمهارات التفكير، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق

ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على اختبار مهارات التفكير ولصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام التعلم من خلال اللعب ولعب الأدوار.

هدفت دراسة نصر الله (٢٠١٥) إلى الكشف عن أثر تدريس العلوم باستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة الأساسية في طولكرم، طبقت الدراسة على عينة مكونة من (١٢٠) طالباً وطالبة وزعت على مجموعتين ضابطتين ومجموعتين تجريبيتين، طبقت الدراسة اختبار تورانس الصورة اللفظية لقياس مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة لدى الطلاب، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على اختبار مهارات التفكير الإبداعي ومهاراته ولصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام التعلم من خلال اللعب ولعب الأدوار.

أما دراسة أليرزا (Alireza, 2012) فقد هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المقدمة عبر شبكة الانترنت في تنمية مهارات التفكير لدى الطلاب، وأجرى الباحث دراسته على عينة عشوائية من طلاب المرحلة الأساسية والبالغة (٨٠) طالباً، استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي على المجموعة التجريبية التي درست باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية عبر الانترنت، والمجموعة الضابطة والتي درست بالاستراتيجية التقليدية، وتوصلت الدراسة إلى وجود أثر واضح لاستخدام الألعاب التعليمية المقدمة عبر الإنترنت في تنمية مهارات التفكير لدى أفراد المجموعة التجريبية.

هدفت دراسة الصرايرة (٢٠١١) إلى الكشف عن أثر تدريس التربية الاجتماعية باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلاب الصف السابع في محافظة الكرك في الأردن، لتحقيق أهداف الدراسة تم بناء برنامج قائم على اللعب، طبقت الدراسة على (٦٣) طالباً في الصف السابع، تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية تكونت من(٣١) طالباً، ومجموعة ضابطة تكونت من (٣٢) طالباً، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين درجات الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود أثر لاستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى الطلاب.

أجرت شعبان (٢٠١٠) دراسة هدفت إلى فحص أثر برنامج في تنمية مهارات التفكير الإبداعي وتحسين مفهوم الذات لدى طلاب المرحلة الابتدائية الموهوبين في السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبا وطالبة اختيروا بالاستراتيجية القصدية، ومن ثم عملت الباحثة بتوزيعهم عشوائيا بالتساوي إلى مجموعتين ضابطة وعدد أفرادها (٣٠) طالبا وطالبة لم تخضع للبرنامج، وتجريبية وعدد أفرادها (٣٠) طالبا وطالبة خضعت للبرنامج. وتوصلت الدراسة في نتائجها إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين

متوسطي أداء المجموعة الضابطة وأداء المجموعة التجريبية على مقياس مهارات التفكير الإبداعي وكان لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة عابدين (٢٠٠٩) إلى فحص فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجيات العصف الذهني في تنمية التفكير الإبداعي لدى عينة من طلاب الصف العاشر، ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطبيق اختبار تورانس اللفظي (أ) للتفكير الإبداعي كاختبار قبلي وبعدي على عينة الدراسة التي شملت (٦٠) طالباً وطالبة من طلاب الصف العاشر الأساسي في منطقة جنوب عمان، بعد أن تم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين، ضابطة وتجريبية بواقع (٣٠) طالب وطالبة لكل مجموعة، حيث تم تقديم البرنامج التدريبي المبني على الاستراتيجيات الثلاثة إلى المجموعة التجريبية على مدار شهر دراسي كامل بواقع (١٩) حصة صفية، فيما لم تتلقى المجموعة الضابطة أي تدريب، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر، لصالح المجموعة التجريبية، مما دل على فاعلية البرنامج التدريبي الذي تم تقديمه للمجموعة التجريبية.

أجرت أميمة (٢٠٠٨) دراسة في المملكة العربية السعودية هدفت إلى التعرف على فاعلية تبادل الأدوار في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الثاني ثانوي في المدينة المنورة، طبقت الباحثة الدراسة على عينة عشوائية تكونت من (٦٤) طالبة، واستخدمت المنهج شبه التجريبي وطبقت اختبار قبلي وبعدي للاختبار التحصيلي ولاختبار واطسون للتفكير الناقد المطور على البيئة السعودية. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا على الاختبارين لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

هدفت دراسة الحراحشة (٢٠٠٨) إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية ومهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف السابع الأساسي في الأردن، طبقت الباحثة الدراسة على عينة مكونة (٨٤) طالبة، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لمجموعتين تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية وعددها (٤٢) طالبة، ومجموعة ضابطة تكونت من(٤٢) طالبة درست بالاستراتيجية التقليدية، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار اكتساب المفاهيم العلمية، واختبار التفكير الإبداعي، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار اكتساب المفاهيم العلمية ومقياس التفكير الإبداعي لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

كما أجرت الخضرا (٢٠٠٥) دراسة في المملكة العربية السعودية هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح لتعليم مهارات التفكير الإبداعي ومهارات التفكير الناقد لطالبات الصف الثاني المتوسط، ولتحقيق غرض الدراسة صممت الباحثة برنامج تعليمي

مكون من مهارات التفكير الإبداعي، ومهارات التفكير الناقد، وتم إعداد اختبار لقياس تحصيل الطالبات، وتكونت عينة الدراسة من (٧٠) طالبة قسمت إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائيا في فاعلية مهارات التفكير الإبداعي المدمجة في وحدة الدولة الأموية في كتاب التربية الاجتماعية والوطنية للصف الثاني المتوسط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وبينت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا في فاعلية مهارات التفكير الناقد المدمجة في وحدة الدولة الأموية في كتاب التربية الاجتماعية والوطنية للصف الثاني المتوسط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وكان لها تأثير في تحسين التحصيل لدى طالبات المجموعة التجريبية.

التعليق على الدراسات السابقة:

بعد استعراض ما تقدم، تبين أهمية الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات هذه الدراسة سواء من خلال المنهجية المتبعة، أو من حيث الأهداف، وأدوات البحث، ومن خلال استقراء عدد من الدراسات السابقة يتضح أن بعض هذه الدراسات تناولت أثر استخدام استراتيجة التعلم باللعب أو التعلم من خلال لعب الأدوار والألعاب التعليمية فى تنمية التفكير والتحصيل والاتجاهات لدى الطلاب، كدراسة كل من: العشا، (Alasha, 2015)؛ ونصر الله، (٢٠١٥)؛ والسحار، (٢٠١٥)؛ وأليرزا (,Alireza) 2012. فيما تناولت دراسة أميمة (٢٠٠٨) فاعلية تبادل الأدوار في تنمية التفكير الإبداعي، وبحثت دراسة الزايدي (٢٠٠٩) أثر التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي، كما يلاحظ أنها لم تدرس بشكل واضح أثر استراتيجة التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي والاتجاهات للمادة لدى الطلاب.

وإن ما يميز الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات التي أجريت في هذا المجال بمحاولتها تعرف فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، وهذا ما أعطى الدراسة نوعاً من التفرد مقارنة بالبحوث والدراسات الأخرى، إلا أن الباحث استفاد من الدراسات والأدبيات والمقاييس السابقة في الوصول إلى تحديد خطة الدراسة ومنهجيتها، واختيار أدوات الدراسة وأساليب المعالجة الإحصائية.

الطريقة والإجراءات:

منهجية الدراسة: المنهج المستخدم في الدراسة هو المنهج شبه التجريبي، وبناءً عليه، تم تقسيم أفراد الدراسة عشوائياً إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة)، وتم بحث فاعلية المتغير المستقل المتمثل في استراتيجية التعلم باللعب على المتغيرين التابعين التفكير الإبداعي والاتجاهات للمادة.

عينة الدراسة: قام الباحث باختيار عينة الدراسة من طلاب الصف الثالث المتوسط بالطريقة القصدية، حيث وقع الاختيار على مدرسة مصعب بن عمير المتوسطة للذكور التابعة لإدارة التعليم في مدينة الطائف، وقد وقع الاختيار على هذه المدرسة بسبب تعاون إدارة المدرسة فيها مع الباحث وتسهيل مهمته، ووجود أكثر من شعبة للصف الثالث المتوسط فيها، كذلك وجود معلمين من ذوي التخصص والخبرة في تدريس مادة التربية الاجتماعية والوطنية، إضافة إلى توفر الأدوات والإمكانات اللازمة لتطبيق الدراسة في المدرسة، وقد تم اختيار شعبتين من شعب الصف الثالث المتوسط في المدرسة، هما: الثالث (أ) وعدد الطلاب فيه (٢٢) طالباً، والثالث (ب) وعدد الطلاب فيه (٢٣) طالباً، وقد تم استخدام التعيين العشوائي لتوزيع الشعبتين في المجموعتين: الضابطة والتجريبية، وجاءت شعبة الثالث (ب) في المجموعة التجريبية، بينما تكونت المجموعة الضابطة من الشعبة (أ). والجدول (١) يبين توزيع أفراد الدراسة في المجموعتين التجريبية والضابطة.

الجدول (١)

توزيع أفراد الدراسة في المجموعتين التجريبية والضابطة

المجموعة	الصف	عدد الطلاب
التجريبية	الثالث المتوسط (ب)	٢٣
الضابطة	الثالث المتوسط (أ)	٢٢
المجموع		٥٠

أداتا الدراسة:

الأداة الأولى: مقياس التفكير الإبداعي لتورانس (الألفاظ):

لتحقيق هدف الدراسة، تم إعداد مقياس تورانس "الألفاظ" للتفكير الإبداعي، وقد تم تطبيقه وتقنينه على البيئة العربية من قبل عدد من الباحثين، منهم حيدر عبد الرضا (٢٠١٢) الذي طبقه في دراسته على طلاب المرحلة المتوسطة في بابل في العراق لقياس مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) لدى الطلاب، كما طبقه الحدابي (٢٠١١) على عينة من الطلاب في المملكة العربية السعودية، كما طبقته حنان حجازي (٢٠١٢) عل البيئة الفلسطينية، كما تم تقنينه وتطبيقه في الأردن من قبل صالح أبو

جادو (٢٠٠٣)، واستخدم في كثير من الدراسات العربية، ويعتقد الباحث أن هذا المقياس يناسب البيئة السعودية، لا سيما وأن المقياس طبق وقنن على البيئة العربية، كما يعتقد مناسبته دون غيره للدراسة الحالية، كما اختار الباحث جانب الألفاظ من المقياس لسهولة التعامل معه نوعاً ما في عملية التصحيح قياساً بصعوبة تصحيح مقياس الأشكال والرسومات. كما يمكن تطبيق المقياس باستراتيجية جماعية في أي مستوى تعليمي، ابتداء من الصف الرابع الابتدائي وحتى المستوى الجامعي.

يتكون الاختبار من: القسم الأول: وهو إحدى بطاريات تورانس للإبداع المعروف (The Minnesota tests of creative Thinking).القسم الثاني: وهو اختبار بارون المعروف باسم: (Barons Tests of Anagrams). يشمل القسم الأول أربعة اختبارات فرعية، هي: الاستعمالات: وفيها يطلب من المفحوص أن يذكر أكبر عدد ممكن من الاستعمالات التي يعدها استعمالات غير عادية لعلبة الصفيح والكرسي بحيث تصبح هذه الأشياء أكثر فائدة وأهمية. المترتبات: وفيها يطلب إلى المفحوص أن يذكر ماذا يحدث لو إن نظام الأشياء تغير وأصبحت على نحو معين وهذا الاختبار تكون من وحدتين هما: ماذا يحدث لو فهم الإنسان لغة الطيور والحيوانات؟ ماذا يحدث لو أن الأرض حفرت بحيث تظهر الحفرة من الناحية الأخرى؟ المواقف: وفيها يطلب إلى المفحوص أن يتبين كيف يتصرف في بعض المواقف، يتكون الاختبار من موقفين هما: إذا عينت مسئولا عن صرف النقود في النادي وحاول أحد أعضاء النادي أن يدخل في تفكير الزملاء أنك غير أمين ماذا تفعل؟ لو كانت المدارس غير موجودة على الإطلاق (أو حتى كانت ملغاة) ماذا تفعل لكي تصبح متعلماً؟ التطوير والتحسين: وفيها يطلب من المفحوص أن يقترح طرقاً عدة لتصبح بعض الأشياء المألوفة لديه على نحو أفضل مما هي عليه كالكتاب وقلم الحبر. أما القسم الثاني: فيستخدم لتكوين الكلمات ويتكون في صورته العربية من كلمتين (ديمقراطية ، فلسطين)، إن كل واحد من هذه الاختبارات يقيس المهارات الثلاثة للتفكير الإبداعي (الطلاقة ، المرونة ، الأصالة) (عبد الرضا، ٢٠١٢).

صدق وثبات الاختبار:

تم التحقق من الصدق الظاهري وصدق المحتوى للاختبار عن طريق عرضه على مجموعة من المحكمين تكونت من (١٠) محكمين من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية ومشرفي الدراسات الاجتماعية والوطنية وعدد من المعلمين، وذلك للتأكد من مدى صلاحية الاختبار لقياس مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة، وقد تم الأخذ بتوصيات وملاحظات المحكمين حول بنود الاختبار. أما بالنسبة لثبات الاختبار، فقد تم استخراج معامل الثبات عن طريق الإعادة (Test–Retest)، وطبق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (١٥) طالباً من خارج عينة الدراسة، وتم رصد درجاتهم عليه، ثم إعادة تطبيقه على نفس العينة بعد (١٤) يوم من التطبيق الأول، وبحساب معامل ارتباط

بيرسون بين درجات الطلاب على التطبيقين بلغ معامل الثبات المحسوب بهذه الطريقة على أبعاد المقياس كما هو موضح في الجدول(٢).

الجدول (٢)

نتائج معاملات الثبات لاختبار التفكير الإبداعي باستخدام طريقة الإعادة

المهارة	ثبات الإعادة
الأصالة	٠,٨٣
الطلاقة	٠,٨٢
المرونة	٠,٨١
الدرجة الكلية	٠,٨٢

يتضح من الجدول (٣) أن جميع المجالات والدرجة الكلية على المقياس قد حققت معاملات ارتباط مناسبة ومقبولة لأغراض الدراسة.

الأداة الثانية: مقياس الاتجاهات نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية:

لتحقيق هدف الدراسة، تم إعداد مقياس يقيس اتجاهات الطلاب نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية، وذلك من خلال الرجوع إلى الأدب التربوي والدراسات السابقة في مجال الاتجاهات، حيث قام الباحث بصياغة فقرات المقياس وفق التالي:

الهدف من مقياس الاتجاهات: تشخيص طبيعة اتجاهات طلاب الصف الثالث المتوسط نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية.

صياغة عبارات المقياس: تمت صياغة عبارات المقياس، مع مراعاة التالي:

- أن لا تكون العبارات تشير إلى الماضي.
- أن تكون العبارات واضحة مباشرة.
- أن تعبر العبارات عن حقائق واضحة.
- أن تكون العبارات متقاربة من حيث وجود عبارات سلبية وعبارات ايجابية.
- أن تعبر العبارات عن اتجاهات حقيقية نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية.

تكون المقياس في صورته الأولية من (٣٠) فقرة، وبعد تحكيمه والأخذ بملاحظات المحكمين تكون بصورته النهائية من (٢٥) فقرة توزعت على المحاور الأربعة التالية: (الاتجاهات نحو المعرفة المتضمنة في الدراسات الاجتماعية والوطنية، الاتجاهات

نحو المهارات في الدراسات الاجتماعية والوطنية، ، الاتجاهات نحو التراث الوطني والحضاري في الدراسات الاجتماعية). وقد تم استخراج دلالات صدق وثبات المقياس قبل تطبيقه على عينة الدراسة على النحو الآتي:

صدق المقياس:

تم عرض المقياس على (٧) محكمين من المختصين في مناهج الدراسات الاجتماعية وأساليب تدريسها، حيث طُلب منهم تحديد قدرة فقرات مقياس الاتجاهات على قياس اتجاهات طلاب الصف الثالث المتوسط نحو مادة الدراسات الاجتماعية، ومدى سلامة الصياغة اللغوية للفقرات وذكر أية ملاحظات أخرى وحذف الفقرات غير المناسبة، واقتراح أية فقرات يرونها ضرورية، وقد قام الباحث بالأخذ بآراء المحكمين وإجراء التعديلات الضرورية، التي تمثلت بحذف (٥) فقرات بسبب التكرار أو عدم مناسبتها لقياس الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية، حيث أصبح المقياس بعد التحكيم مكوناً بصورته النهائية من (٢٥) فقرة.

ثبات المقياس:

تم حساب ثبات مقياس الاتجاهات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ الفا (Cronbach Alpha)، وقد بلغ معامل الثبات بهذه الطريقة (٠,٨٨٣). وهي قيمة مرتفعة ومناسبة لأغراض الدراسة الحالية. وقد تم تصميم الاستجابة على المقياس وفق التدريج الخماسي حسب نموذج ليكرت (Liker Type) كما يلي:

أوافق بشدة ولها (٥) درجات، أوافق ولها (٤) درجات، لست متأكدا ولها (٣) درجات، أرفض ولها (درجتان)، أرفض بشدة ولها (درجة واحدة). واشتمل مقياس الاتجاهات على فقرات ايجابية وأخرى سالبة الاتجاه موزعة بالتساوي. وقد تم مراعاة الصياغة السالبة في المقياس عند التصحيح بحيث تأخذ الفقرات الموجبة الاتجاه العلامة كما يلي: أوافق بشدة = ٥، أوافق = ٤، لست متأكدا = ٣، أرفض = ٢، أرفض بشدة = ١. أما الفقرات سالبة الاتجاه فتأخذ العلامة على النحو التالي: أوافق بشدة = ١،أوافق = ٢، لست متأكدا = ٣، أرفض = ٤، أرفض بشدة = ٥.

إعداد الوحدة التعليمية:

قام الباحث بالاطلاع على كتاب الطالب ودليل المعلم، وذلك من أجل تحليل الوحدة السابعة (مجالات العمل في المملكة) من كتاب الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الثالث المتوسط، وتم إعادة صياغة دروسها لتلائم استراتيجية التعلم باللعب، وتم اتباع الخطوات التالية أثناء التدريس وفق استراتيجية التعلم باللعب:

١. التهيئة: وهي مراجعة الخبرات السابقة ذات العلاقة بالخبرة الجديدة المراد تعلمها.

٢. اللعب: معالجة عقلية وحركية للمعلومات من خلال ممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادئ العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، يتم بعدها تهيئة الطلاب للتركيز، ثم قيادة المعلم لهم وفق خطوات متسلسلة للوصول إلى الخبرات الجديدة.

٣. المناقشة: يتم فيها مناقشة الطلاب بما توصلوا له من خبرات نتيجة المرور بعملية اللعب.

٤. الأنشطة الإضافية: وهي إجراءات إثرائية تعزز فهم الطلاب وقد تكون رسم أشكال أو كتابة تقارير أو لعب.

صدق الدروس المصاغة وفق استراتيجية التعلم باللعب:

للتحقق من صدق الدروس المصاغة وفق استراتيجية التعلم باللعب، تم عرضها على (٣) محكمين من المختصين في مناهج الدراسات الاجتماعية والوطنية وأساليب تدريسها، وطلب منهم إبداء الرأي حول الدروس من حيث الصياغة اللغوية لأهداف الدروس ووضوحها وسلامتها، والدقة العلمية في صياغة أنشطتها، ومدى انسجام الخطط التدريسية مع التعلم القائم على اللعب، ومدى إمكانية تطبيقها على طلاب الصف الثالث المتوسط. وقد تم الأخذ باقتراحات المحكمين وآرائهم وأُجريت التعديلات المقترحة على الدروس.

تصميم الدراسة:

استخدم في الدراسة التصميم شبه التجريبي لمجموعتين (تجريبية وضابطة)، كما يلي:

المجموعة التجريبية	O_{A1}	O_{B1}	X	O_{A2}	O_{B2}
المجموعة الضابطة	O_{A1}	O_{B1}		O_{A2}	O_{B2}

متغيرات الدراسة:

أولا: المتغير المستقل: استراتيجية التدريس ولها مستويان: استراتيجية اللعب، والاستراتيجية الاعتيادية.

ثانيا: المتغير التابع: تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، والاتجاهات للمادة.

تنفيذ تجربة الدراسة: درس الباحث بنفسه طلاب مجموعتي البحث (التجريبية و الضابطة) تجنبا للأثر الناجم عن اختلاف مدرس المادة مما يعطي النتائج دقة وموضوعية، فقد تم تنفيذ تجربة الدراسة في الفصل الدراسي الثاني (٢٠١٧/٢٠١٨م)،

وذلك بعد أن تم ضبط الإجراءات اللازمة لتنفيذ التجربة، واستغرق زمن التجربة أسبوعين، حيث بدأت بالتطبيق القبلي، وانتهت بالتطبيق البعدي، ثم تم رصد الدرجات وإدخال البيانات ومعالجتها إحصائيا باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS).

المعالجة الإحصائية: تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واختبار التباين المشترك (ANCOVA)، وذلك لعزل الفرق في متوسطات درجات الطلاب على التطبيق القبلي لاختبار التفكير الإبداعي ومقياس الاتجاهات تبعاً لمتغير استراتيجية التدريس، وكذلك لاستخراج دلالة الفرق في متوسطات درجات الطلاب على التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي ومقياس الاتجاهات.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

فيما يلي عرض للنتائج التي توصلت إليها الدراسة بعد تطبيق أداتي الدراسة وجمع البيانات وتحليلها، حيث حاولت الدراسة الكشف عن فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية. وجاءت النتائج على النحو الآتي:

أولاً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول والفرضية المنبثقة عنه: ما فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي " الطلاقة، المرونة، الأصالة" لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم اختبار الفرضية الصفرية المنبثقة عنه التي تنص: " لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في اختبار تنمية مهارات التفكير الإبداعي. حيث تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلاب المجموعة التجريبية (التي خضعت للتعلم باستخدام استراتيجية اللعب) والضابطة (التي خضعت للتعلم بالاستراتيجية الاعتيادية) على اختبار التفكير الإبداعي القبلي والبعدي، وكانت النتائج كما في الجدول (٣).

الجدول (٣)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التفكير الإبداعي (القبلي والبعدي)

المجموعة	العدد	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي

		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	٢٣	٦٢,١٥	٢٤,٩١	٧١,٥٠	٢٣,٨٠
الضابطة	٢٢	٦٠,١٠	٢١,٧١	٦١,٥٠	٢١,٣١

تشير المتوسطات الحسابية في الجدول (٣) إلى وجود فرق ظاهري بين درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار التفكير الإبداعي، وقد تم ضبط هذا الفرق إحصائيا باستخدام تحليل التباين المشترك (ANCOVA). كما يظهر الجدول (٣) وجود فرق ظاهري بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي للاختبار، حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات طلاب المجموعة التجريبية (٧١,٥٠) وبانحراف معياري (٢٣,٨٠) أما المتوسط الحسابي لدرجات طلاب المجموعة الضابطة فبلغ (٦١,٥٠) وبانحراف معياري (٢١,٣١) أي أن هناك فرقاً ظاهرياً في المتوسط الحسابي بين المجموعتين مقداره (١٠,٠٠). ولمعرفة ما إذا كان هذا الفرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥)، وبهدف عزل الفروق بين المجموعتين على اختبار التفكير الإبداعي في التطبيق القبلي إحصائيا، استخدم الباحث اختبار تحليل التباين المشترك (ANCOVA) وكانت النتائج كما في الجدول (٤).

الجدول (٤)

نتائج تحليل التباين المشترك (ANCOVA) لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التفكير الإبداعي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
القياس القبلي	٢٥١٦٤,١٦٥	١	٢٥١٦٤,١٦٥	٣١٥,٦٧٨	٠,٠٠٠
المجموعة	١٤٨١,٧٨١	١	١٤٨١,٧٨١	١٨,٥٨٩	*٠,٠٠٠
الخطأ	٤٥٤٣,٧٤١	٤١	٧٩,٧١٥		
الكلي	٣١٥٠٦,٩٨٣	٤٤			

تبين النتائج في الجدول (٤) وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية على التطبيق البعدي لاختبار التفكير الإبداعي، إذ بلغت قيم (ف) المحسوبة (١٨,٥٨٩) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥)، أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية تعزى لاستراتيجية التدريس المستخدمة في التدريس. وهذا يؤدي إلى رفض الفرضية المتعلقة بالسؤال الثاني والتي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$

٠,٠٥) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية تعزى لاستراتيجية التدريس (استراتيجية اللعب، الاستراتيجية الاعتيادية).

ولتحديد قيمة الفرق في متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية على اختبار التفكير الإبداعي البعدي، تم استخراج المتوسطات الحسابية المعدلة الناتجة عن عزل أثر الاختبار القبلي على أداء الطلاب في الاختبار البعدي، وكانت النتائج كما في الجدول (٥).

الجدول (٥)

المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التفكير الإبداعي البعدي، بعد عزل أثر الاختبار القبلي

المجموعة	المتوسط المعدل	الخطأ المعياري
التجريبية	٧١,١٠	١,٣٠
الضابطة	٦١,١٢	١,٣٣

تشير نتائج المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التفكير الإبداعي البعدي بعد عزل أثر الاختبار القبلي، أن الفرق كان لصالح طلاب المجموعة التجريبية (التي خضعت للتعلم باستخدام استراتيجية اللعب)، إذ بلغ المتوسط الحسابي المعدل لهم (٧١,١٠) وهو أعلى من المتوسط الحسابي المعدل لطلاب المجموعة الضابطة (التي خضعت للتعلم باستخدام الاستراتيجية الاعتيادية) والبالغ (٦١,١٢). وبالتالي يمكن القول أن استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية يؤدي إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط.

ربما يعود السبب في هذه النتيجة إلى أن استراتيجية التعلم باللعب ساهمت في إثراء خبرات الطلاب وتدريبهم على كيفية التعبير عن أفكارهم وآرائهم ، فأصبحوا قادرين على إعادة تقويم المعارف الأصلية وتعديلها في ضوء ما اكتسبوه من معارف جديدة مما ساهم في نمو مهارات التفكير الإبداعي لديهم. وأن الأنشطة التعليمية المصاحبة لاستراتيجية اللعب سمحت للطلاب بالتواصل من خلال مناقشة أفكارهم حول الخبرات التي مروا بها خلال عملية اللعب حيث أضفت مناخاً تعليماً نشطاً أسهم في إثارة التفكير، وبالتالي فإن المناقشات المستمرة للأفكار المطروحة وتقويمها أسهم بشكل إيجابي في تنمية القدرة على التفكير الإبداعي لدى الطلاب في المجموعة التجريبية. كما أن استخدام اللعب في تعليم طلاب المرحلة المتوسطة يعد مناسباً للمرحلة العمرية للطلاب، وخاصة أن الطلاب في هذه المرحلة العمرية يتميزون بالنشاط وسعة الخيال والأفكار غير المألوفة

وتفجر الطاقة لديهم، كما يميل الطلاب في هذه المرحلة إلى التعلم عن طريق أنشطة اللعب وأداء الأدوار أكثر من ميلهم إلى التعلم التقليدي.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع العديد من الدراسات السابقة التي أظهرت فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التفكير الإبداعي والاتجاهات للمادة والتحصيل، كدراسة كل من: السحار (٢٠١٥)؛ وعابدين، (٢٠٠٩)؛ وأليرزا (**Alireza, 2012**). فيما لم تختلف هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي أجريت في هذا المجال.

ثانياً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني والفرضية المنبثقة عنه: ما فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم اختبار الفرضية الصفرية المنبثقة عنه التي تنص: لا يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في اختبار الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية. حيث تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلاب المجموعة التجريبية (التي خضعت للتعلم باستخدام استراتيجية اللعب) والضابطة (التي خضعت للتعلم بالاستراتيجية الاعتيادية) على اختبار التفكير الإبداعي القبلي والبعدي، وكانت النتائج كما في الجدول (٦).

الجدول (٦)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاهات للمادة (القبلي والبعدي)

المجموعة	العدد	مقياس الاتجاهات القبلي		مقياس الاتجاهات البعدي	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	٢٣	٣,٧٢	٠,٣٣	٤,٠٥	٠,٢٨

الضابطة	٢٢	٣,٧٦	٠,٢٩	٣,٨١	٠,٢٦

تشير المتوسطات الحسابية في الجدول (٦) إلى وجود فرق ظاهري بين درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمقياس الاتجاهات، وقد تم ضبط هذا الفرق إحصائيا باستخدام تحليل التباين المشترك (ANCOVA). كما يظهر الجدول (٦) وجود فرق ظاهري بين متوسطات درجات طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاهات، حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات طلاب المجموعة التجريبية (٤,٠٥) وبانحراف معياري (٠,٢٨) أما المتوسط الحسابي لدرجات طلاب المجموعة الضابطة فبلغ (٣,٨١) وبانحراف معياري (٠,٢٦)، أي أن هناك فرقاً ظاهرياً في المتوسط الحسابي بين المجموعتين مقداره (٠,٢٤). ولمعرفة ما إذا كان هذا الفرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥)، وبهدف عزل الفروق بين المجموعتين على مقياس الاتجاهات في التطبيق القبلي إحصائيا، استخدم الباحث اختبار تحليل التباين المشترك (ANCOVA) وكانت النتائج كما في الجدول (٧).

الجدول (٧)

نتائج تحليل التباين المشترك (ANCOVA) لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاهات للمادة

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف" المحسوبة	مستوى الدلالة
القياس القبلي	٠,٠٢٣	١	٠,٠٢٣	٠,٣٢٠	٠,٥٧٤
المجموعة	٠,٨٩٢	١	٠,٨٩٢	١٢,١٥٨	*٠,٠٠١
الخطأ	٤,١٨٢	٤١	٠,٠٧٣		
الكلي	٥,٠٨٣	٤٤			

تبين النتائج في الجدول (٧) وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية على التطبيق البعدي لمقياس الاتجاهات، إذ بلغت قيمة (ف) المحسوبة (١٢,١٥٨) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥)، أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في نمو اتجاهات طلاب الثالث المتوسط نحو الدراسات الاجتماعية والوطنية تعزى لاستراتيجية التدريس المستخدمة في التدريس. وهذا يؤدي إلى رفض الفرضية المتعلقة بالسؤال الثاني التي تنص على أنه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في تنمية الاتجاهات للمادة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية تعزى لاستراتيجية التدريس (استراتيجية اللعب، الاستراتيجية الاعتيادية).

ولتحديد قيمة الفرق في متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس الاتجاهات البعدي، تم استخراج المتوسطات الحسابية المعدلة

الناتجة عن عزل أثر أداء طلاب المجموعتين في مقياس الاتجاهات القبلي، على أدائهم في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاهات، وكانت النتائج كما في الجدول (٨).

الجدول (٨)

المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاهات البعدي، بعد عزل اثر القياس القبلي للاتجاهات

المجموعة	المتوسط المعدل	الخطأ المعياري
التجريبية	٤,٠٥٢	٠,٠٥٠
الضابطة	٣,٨٠٧	٠,٠٤٩

تشير نتائج المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاهات البعدي بعد عزل أثر القياس القبلي للاتجاهات، أن الفرق كان لصالح طلاب المجموعة التجريبية (التي خضعت للتعلم باستخدام استراتيجية اللعب) إذ بلغ المتوسط الحسابي المعدل لهم (٤,٠٥٢) وهو أعلى من المتوسط الحسابي المعدل لطلاب المجموعة الضابطة (التي خضعت للتعلم باستخدام الاستراتيجية الاعتيادية) والبالغ (٣,٨٠٧). وبالتالي يمكن القول أن استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس الدراسات الاجتماعية والوطنية للصف الثالث المتوسط يؤدي إلى تنمية اتجاهاتهم نحو المادة.

ربما تعود النتيجة إلى أن تنفيذ الأنشطة التعليمية عند طلاب المجموعة التجريبية باستخدام استراتيجية اللعب أدى إلى استمتاع الطلاب وابتعاد الحصص الدراسية عن جو الملل الذي يصاحب عادة دراسة المواد النظرية، خاصة أن تعلّم الطلاب للدراسات الاجتماعية باستخدام استراتيجية اللعب في التدريس غير مألوف ونادر الحدوث، مما أثار دافعيتهم وعمل على تنمية اتجاهاتهم نحو المادة، كما أن استراتيجية التعلم باللعب تركز على دور الطالب ويجعله محور العملية التعليمية مما أدى ذلك إلى زيادة تحصيل الطلاب في المادة، وبالتالي أسهم في تكوين اتجاهات ايجابية لديهم نحوها. كما أن البيئة التعليمية باستخدام اللعب وفرت جو من تفاعل الطلاب مع الموقف التعليمي، واعتماد الطالب على النفس في التعلم، مما انعكس على نفسيته وشعوره بالمتعة والسعادة بعيداً عن التعقيد والرتابة، وبالتالي تكوين اتجاهات إيجابية نحو الدراسات الاجتماعية.

وقد تفسر هذه النتيجة بأن مستوى التفكير الإبداعي المتحصل لدى الطلاب، نتيجة التعلم باستراتيجية اللعب قد أثّر إيجابًا في اتجاهاتهم نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية، وجعلهم يشعرون بالرضا عما يتعلمون، مما أثار دافعيتهم لتعلم المادة، وعمل على تنمية اتجاهاتهم نحوها. كما أن استخدام اللعب ربما مكن الطلاب من

إطلاق العنان لمواهبهم الإبداعية ونقلهم إلى أمكنة وأزمنة بعيدة عن غرفة الصف مما كسر الرتابة للموقف الصفي، وإثارة الدافعية لديهم وبالتالي تنمية اتجاهاتهم نحو المادة، وينسجم هذا مع ما ذكره جروان (٢٠٠٢) من أن التفكير الإبداعي يهتم بكسر الجمود الذهني الذي يحيط بالأفكار القديمة، وهذا بدوره يقود إلى تغير الاتجاهات.

وبعد استعراض النتائج التي توصلت إليها الدراسة، يستنتج الباحث أن استخدام استراتيجية التعلم باللعب لتنمية مهارات التفكير الإبداعي سيكون فاعلاً في مساعدة المعلم في تعليم طلبته، وزيادة إقبالهم نحو تعلم مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية، حيث تقوم هذه الاستراتيجية على إعمال العقل والتفكير والمشاركة الفاعلة في الموقف الصفي، مما يجعلها قادرة على تنمية مهارات التفكير والتفكير الإبداعي، وتعمل على تشويق الطلبة للتعلم وإثارة اهتماماته، وتحسين اتجاهاتهم نحو مادة التعلم.

التوصيات:

بناءً على النتائج التي توصلت إليها الدراسة، يوصي الباحث بما يلي:

١. استخدام استراتيجيات تدريس تساعد على تنمية التفكير ومهاراته لدى الطلاب في المراحل التعليمية المختلفة.

٢. تضمين مناهج الدراسات الاجتماعية والوطنية بدروس ووحدات تعليمية تتواءم مع تنمية مهارات التفكير المختلفة لديهم.

٣. تدريب معلمي الدراسات الاجتماعية والوطنية على استخدام استراتيجيات تدريس فاعلة وبشكل خاص على استراتيجية التعلم التخيلي.

٤. إجراء مزيد من الدراسات حول فاعلية استراتيجية التعلم باللعب وربطها مع متغيرات بحثية أخرى.

المصادر والمراجع

المراجع العربية:

- أبو جادو، صالح ،٢٠٠٣، أثر برنامج تدريبي مستند إلى نظرية الحل الإبداعي للمشكلات في تنمية التفكير الإبداعي لدى عينة من طلاب الصف العاشر. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- أبو حلو، يعقوب، ٢٠٠٧، تطوير مقياس للاتجاهات نحو الدراسات الاجتماعية، العلوم التربوية، ٢٤(١٣)، ص ص: ٤٥-٦٨.

- أميمة، محفوظ أمين، ٢٠٠٨، فاعلية استراتيجية تبادل الأدوار في تنمية التفكير الناقد والاحتفاظ بمادة التربية الاجتماعية والوطنية لدى طالبات المدينة المنورة في السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طيبة، المدينة المنورة، السعودية.
- جروان، فتحي،٢٠٠٢، الإبداع. ط١، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.
- حجازي، حنان، ٢٠١٢، أثر برنامج مقترح لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدارس الجليل. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.
- حدابي، أحمد، ٢٠١١، التحصيل وعلاقته بتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب الموهوبين باليمن. ورقة عمل مقدمة للمؤتمر العلمي العربي الثامن لرعاية الموهوبين والمتفوقين، اليمن.
- الحراحشة، كوثر، ٢٠١٤، أثر برنامج قائم على استراتيجية التعلم التخيلي في تنمية مهارات التفكير الناقد والدافعية للتعلم لدى طلاب المرحلة الأساسية في الأردن، مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، جامعة دمشق، ١٢(١)، ١١-٣٨.
- خريشة، على كايد والصفدي، حسين،٢٠٠١، معرفة معلمي التربية الاجتماعية في كليات التربية بالجامعات الأردنية لمهارات التفكير التاريخي. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية، ١٧ (٣)، ١١٩- ١٤٦.
- الخضرا، فادية عادل، ٢٠٠٥، تنمية التفكير الناقد والإبداعي: دراسة تجريبية، عمان: دار ديبونو للطباعة والنشر.
- الزايدي، فاطمة بنت خلف، ٢٠٠٩، أثر التعلم النشط في تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثالث الأساسي في مدارس مكة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، السعودية.
- السحار، هشام موسى، ٢٠١٦، أثر استخدام استراتيجيتي الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العلوم الإسلامية، غزة.
- السوبلميين، منذر بشارة، ٢٠١٤، فاعلية تدريس العلوم بأسلوب القصة على التحصيل العلمى والتفكير لدى طلاب الصف الخامس الأساسي في الأردن، العلوم التربوية، ٣(٢)، ٣٥١-٣٨٢.

- سمير، محمد حسين، ٢٠٠٣، فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الصف العاشر في الأردن، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- شعبان، منال محمد حسين، ٢٠١٠، أثر برنامج التخيل البعيد لتريفنجر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي وتحسين مفهوم الذات لدى طلاب المرحلة الابتدائية الموهوبين في المملكة العربية السعودية ، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية: عمان، الأردن.
- صرايرة، محمد شاكر، ٢٠١١، أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلاب الصف السابع في محافظة الكرك. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة مؤتة، الكرك، الأردن.
- صعوب، ماجد محمود، ٢٠٠٦، درجة ممارسة معلمي التاريخ للمرحلة الثانوية في محافظة الكرك لمهارات التفكير. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان.
- صلاح، أحمد، ٢٠١٥، أثر استراتيجية التعلم النشط فى تدريس العلوم على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب الصف السادس الأساسى فى مدارس غزة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٤(٢)، ص: ٤٥-٥٥.
- الطويل، رهام، ٢٠١١، أثر توظيف الدراما في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم لدى طلاب الصف الأول الابتدائي. رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث، القاهرة، مصر.
- عابدين، سمر،٢٠٠٩، فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجيات العصف الذهني والتخيل والتكرار في تنمية التفكير الإبداعي لدى عينة من طلاب الصف العاشر. دراسة مقدمة إلى المؤتمر السادس لرعاية الموهوبين والمتفوقين، عمان، الأردن.
- عبد الرضا، حيدر، ٢٠١٢ ، أثر برنامج كوستا وكاليك في تنمية التفكير الإبداعي باستخدام عادات العقل لدى طلاب المرحلة الثالثة في كلية التربية الرياضية. مجلة علوم التربية الرياضية، ١(٥)،٧٢-٩٨.
- الفتلاوي، سهيلة محمد (٢٠٠٦)، تعديل السلوك في التدريس. ط١، عمان: دار الشروق، الأردن.
- القضاة، هبه، ٢٠٠٨، اتجاهات معلمي الدراسات الاجتماعية نحو المناهج المطورة في ضوء خطة الاقتصاد

- المعرفي في الأردن. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، اربد، الأردن.
- قطامي، يوسف، قطامي، نايفة، جابر، ماجد، نزيه، حمدي، صبحي، تيسير،١٩٩٦، التفكير الإبداعي. جامعة القدس المفتوحة.
- كلوب، أماني (٢٠١٤)، أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العلوم الإسلامية، غزة.
- نبهان، يحيى محمد (٢٠٠٨)، الأساليب الحديثة في التعلم والتعليم. عمان: دار اليازوري للطباعة والنشر، الأردن.
- نصر الله، آلاء عادل (٢٠١٥)، أثر استخدام استراتيجية لعب الدور في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الأساسية في طولكرم. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح، نابلس.
- وزارة التربية والتعليم في المملكة العربية السعودية، ٢٠١٢ ، المشروع الشامل لتطوير التعليم *الأساسي*، الرياض: الإدارة العامة للمناهج، وكالة الوزارة للتخطيط والتطوير.

المراجع الأجنبية:

- **Asha, Intisar.2016, Impact of Cooperative Learning on developing the six grade students, decision making skill, and academic achievement, *Journal of Education*, 7(2), 60- 78.**
- **Torrance, E. & Paul, K. 1996, *Fostering Academic Creativity in Gifted Students*.**
- **Clearinghouse on Handicapped and Gifted Children Reston VA.**
- **Edgar, M, B. 2014, Effects of Classroom Assessment on the Critical Thinking and Academic Performance of Students, *Asia Pacific Journal*, 2 (1), 67-87**
- **Miramar, M, 2015, Creative Education and New Learning as Means of Encouraging Creativity, *Journal of Business Venturing*, 1(19), 88-112.**
- **Masran, N. 2005, *Historical Thinking Skills of Pre-Service Teachers in Secondary School social Studies Methods course*. PH.D Thesis, University of Towa.**
- **Najidi, W. and Sweller, J. 2012, Cognitive Load and the Imagination Effect. *Cognitive Psychology*.18 (1), 857-875.**

- **Wirawani, B. K. 2015, Affect of Play on Critical Thinking: What are the Perceptions of Preserves Teachers, *International Journal of Social Science and Humanity*, Vol. 5, No. 12, pp: 1024-1032.**

ABSTRACT

Detect the impact of using the strategy of Learning by Playing in Social Studies on development of creative thinking among third intermediate grade students in the Kingdom of Saudi Arabia. The study was followed by a semi-experimental method. The sample of the study consists (45) of the third grade students from Musab bin Omair School for males, was selected by the random method. The experimental group consists (23) Students studied by using the strategy of playing, and the control group (22) students studied in the usual way. The results of the study showed that there are statistically significant differences in the development of creative thinking skills in general and for the benefit of the experimental group. There was also a statistically significant difference in the development of trends towards the subject of social and national studies for the benefit of the experimental group. The general arithmetic mean of the experimental group was 15.62 and 10.71 on the post-test, General account of the experimental group on the test of tribal trends (72.3) and (052.4) on the post-test. Which indicates an improvement in the level of performance of the experimental group members in the post-application of the tests of creative thinking and trends towards the material? The results showed an effect on the use of the strategy of learning by playing in the teaching of social and national studies on the development of creative thinking skills and attitudes towards the material among the third grade students in the Kingdom Saudi Arabia.

Keywords: playing strategy, creative thinking, attitudes, and social studies.