



جامعة عمار ثليجي – الأغواط

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا

أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه من الطور الثالث للنظام (LMD)

في علم النفس

تخصص: صعوبات التعلم

الموسومة بـ:

**المضامين النفسية والتربوية للعب وتأثيره على السمات
الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.**

دراسة ميدانية بابتدائية سعيدي عبد القادر تلمسان (الجزائر).

إعداد الطالب :

إشراف الأستاذ:

مسعد محمد

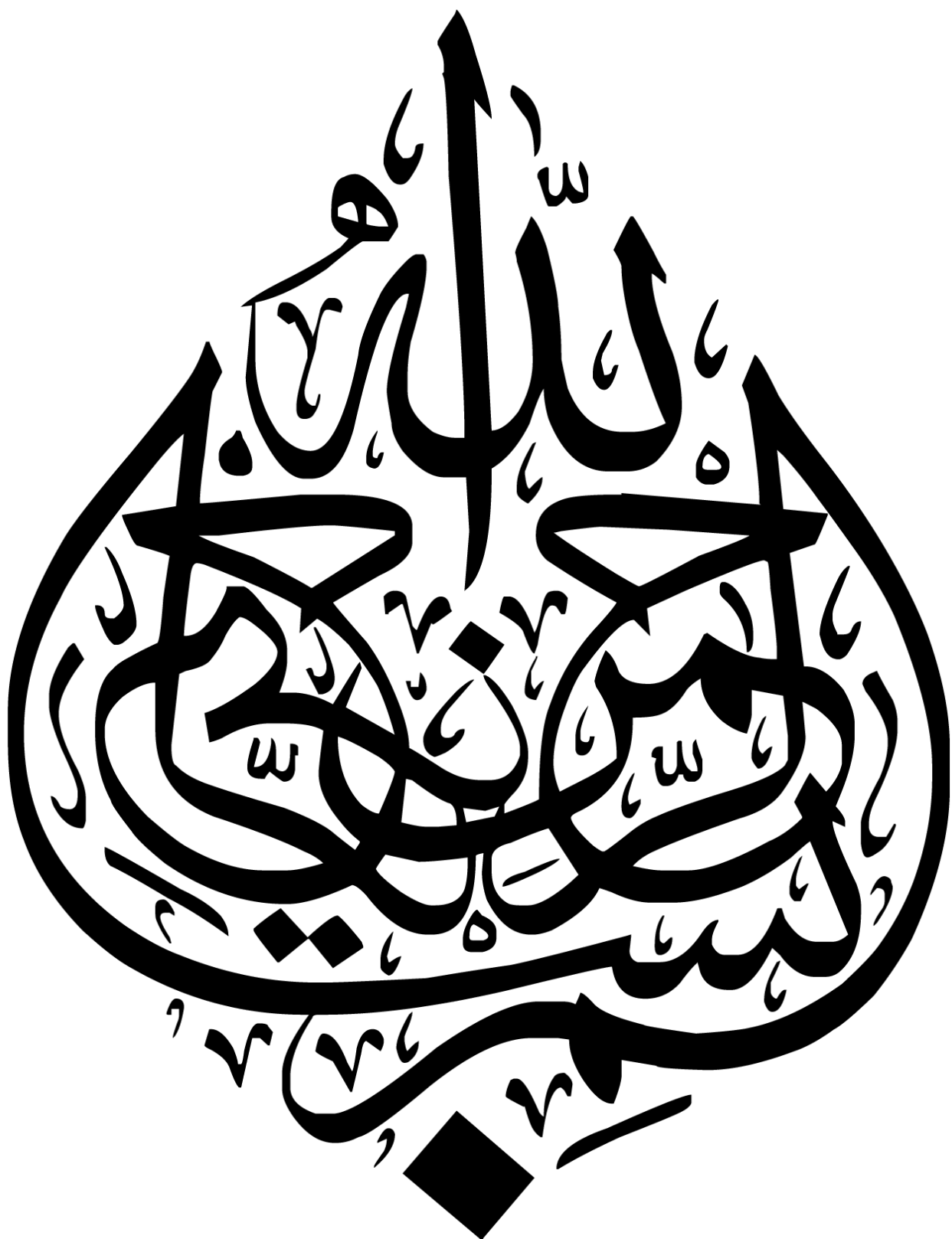
أ.د/ عمومن رمضان.

أعضاء لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
محمد صخري	أستاذ التعليم العالي	الأغواط	رئيسا
عمومن رمضان	أستاذ التعليم العالي	الأغواط	مشرفا ومقررا
محمد بوفاتح	أستاذ التعليم العالي	الأغواط	عضوا مناقشا
عبد الباسط القني	أستاذ محاضراً	الأغواط	عضوا مناقشا
حسين غريب	أستاذ التعليم العالي	الجلفة	عضوا مناقشا

عضوا مناقشا	المدرسة العليا للأساتذة بوسعادة	أستاذ محاضراً	جعيجع عمر
-------------	---------------------------------	---------------	-----------

السنة الجامعية: 2022



**"تستطيع أن تعرف عن شخص أكثر في ساعة
لعب أكثر منه في ساعة حديث"**

أفلاطون

إهداء

إلى

الوالدين الكريمين أدام الله لهما الصحة والعافية

كل إخوتي وأخواتي

زوجتي وأبنائي نرمين وأحمد يعقوب

كل أصدقائي

كل أساتذتي الأفاضل

أهدي لهم ثمرة هذا العمل المتواضع

مسعد محمد

﴿ شكر وتقدير ﴾

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين وعلى آله وأصحابه إلى يوم الدين .

أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى الأستاذ الدكتور: عمون رمضان على إشرافه على هذه المذكرة وعلى توجيهاته ومساعدته القيمة من أجل إتمام هذه الأطروحة .

كما أتقدم بالشكر الجزيل إلى السادة والسيدات أعضاء لجنة المناقشة والتقييم على ما يقدموه من توجيهات وتصويبات .

كما أخص بالشكر السيد مدير المدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر والمعلمين
والمعلمات والتلاميذ المشاركين في برنامج الدراسة والشكر موصول إلى كل من
ساهم في هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد .

مسعد محمد

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى الكشف عن المضامين النفسية والتربوية للعب وتأثيره على السمات الابتكارية ضمن برنامج تدريبي قائم على مجموعة من الألعاب لدى تلاميذ الصف الثالث ابتدائي، حيث تكونت عينة الدراسة من (20) تلميذ وتلميذة بالمدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر بولاية تلمسان أعمارهم (8) سنوات ، وباستخدام المنهج شبه التجريبي وعينيتين تجريبية وضابطة وبتطبيق مقياس السمات الابتكارية للباحثة انشراح إبراهيم المشرفي والبرنامج القائم على مجموعة من الألعاب المعد من طرف الطالب مكون من

(17) جلسة تدريبية، وبعد المعالجة الإحصائية باستخدام spss توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج المقترح في تأثير الألعاب على تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية: اللعب، البرنامج التدريبي، السمات الابتكارية، المرحلة الابتدائية.

Résumé de l'étude :

L'étude vise à révéler les implications psychologiques et éducatives du jeu et son impact sur les traits innovants au sein d'un programme de formation basé sur un ensemble de jeux pour les élèves de troisième année ou l'échantillon de l'étude était composé de 20 élèves de sexe masculin et féminin de l'école primaire Saidi Abdelkader dans la wilaya de tlemcen âgés de 08 ans utilisant la méthode semi expérimental et deux échantillons expérimentaux et témoins en appliquant l'échelle des traits innovants et le programme basé sur un ensemble de jeux préparés par l'étudiant il s'est composé de 17 séances d'entraînement et après traitement statistique par spss les résultats de l'étude ont attesté l'efficacité du programme proposé dans l'impact des jeux sur le développement de traits innovants chez les élèves de troisième année du primaire.

Mots clés: Jeux ; programme d'entraînement ; traits innovants ; l'étape primaire.

Abstract:

The study aims to reveal the psychological and educational implications of playing and its impact on innovative traits within a training program based on a set of games for third-grade students in the primary school saidi Abdelkader in the wilaya of tlemcen age 08 years using the quasi experimental method and control samples by applying the creative traits scale and the program based on 17 asset of games prepared by the student and after statistical processing by spss it attests the effectiveness of the proposed program in the impact of games on the development of innovative traits among third year primary students.

Keywords: playing; training program; creative traits; the primary school.

فهرس المحتويات

الصفحة	العنوان
أ	الإهداء.
ب	الشكر.
ت	ملخص الدراسة باللغة العربية
ت	ملخص الدراسة باللغة الفرنسية

ت	ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية
ث	فهرس المحتويات
خ	فهرس الجداول
ذ	فهرس الملاحق
03-01	مقدمة
22-04	الفصل الأول: الخلفية النظرية للدراسة
5	الدراسات السابقة.
14	إشكالية الدراسة.
16	فرضيات الدراسة.
17	أهمية الدراسة.
17	أهداف الدراسة.
18	التعاريف الإجرائية لمتغيرات الدراسة.
20	حدود الدراسة.
21	منهج الدراسة.
21	إجراءات الدراسة.
50-23	الفصل الثاني: اللعب
24	تمهيد
24	تعريف اللعب.
26	أهداف اللعب.
28	أهمية اللعب.
31	مميزات وخصائص اللعب
34	وظائف اللعب.
37	النظريات المفسرة للعب.
43	أنواع اللعب.
44	اللعب في مرحلة الطفولة المتوسطة.

46	العوامل المؤثرة في اللعب.
48	التطبيقات الميدانية للعب.
50	خلاصة الفصل.
80-51	الفصل الثالث: السمات الابتكارية
52	تمهيد.
52	تعريف الابتكار.
54	العوامل المؤثرة في الابتكار.
56	مفهوم السمات الابتكارية.
58	أنواع السمات الابتكارية.
62	العوامل المؤثرة في السمات الابتكارية
65	طرق تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ.
68	النظريات المفسرة للسمات الابتكارية
71	التدريب على الابتكار.
72	أهم البرامج المصممة لتنمية الابتكار لدى التلاميذ
80	خلاصة الفصل.
118-81	الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة
82	الدراسة الاستطلاعية.
82	عينة الدراسة.
83	الحدود الزمانية والمكانية للدراسة الاستطلاعية.
83	أدوات الدراسة الاستطلاعية.
95	الدراسة الأساسية.
95	منهج الدراسة الأساسية.
95	عينة الدراسة الأساسية.
98	الحدود الزمانية والمكانية للدراسة الأساسية.
99	أدوات الدراسة الأساسية.

118	الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الأساسية.
118	خلاصة
137-119	الفصل الخامس: عرض ومناقشة نتائج الدراسة.
120	تمهيد
120	التوزيع والاعتدالية.
120	عرض نتائج الفرضية الأولى
123	عرض نتائج الفرضية الثانية.
125	مناقشة وتحليل نتائج الفرضية الأولى.
130	مناقشة وتحليل نتائج الفرضية الثانية.
134	خاتمة.
137	التوصيات والاقتراحات
138	قائمة المراجع
156	الملاحق

فهرس الجداول

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
01	يوضح بعض خصائص عينة الدراسة الاستطلاعية	83
02	يوضح معامل الارتباط للطلاقة مع مؤشراتها	86
03	يوضح معامل الارتباط للمرونة مع مؤشراتها	86
04	يوضح معامل الارتباط للأصالة مع مؤشراتها	87

87	يوضح معاملات الارتباط بين الأبعاد والنتيجة الكلية للمقياس	05
88	يوضح معامل الارتباط بيرسون بين المؤشرات والدرجة الكلية للمقياس	06
88	يوضح معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس السمات الابتكارية	07
89	يوضح نتائج لجنة تحكيم البرنامج التدريبي المقترح	08
90	يمثل المدة الإجمالية لتطبيق البرنامج التدريبي المقترح	09
93	يمثل التوزيع الزمني لجلسات ونشاطات البرنامج التدريبي المقترح	10
93	التوزيع الأسبوعي للبرنامج التدريبي المقترح حسب الأهداف	11
96	يمثل توزيع أفراد العينة التجريبية والضابطة حسب متغير الجنس	12
96	يوضح سن أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة	13
97	يوضح تجانس العينة التجريبية والعينة الضابطة في عملية القياس القبلي من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي	14
98	يوضح مستوى التحصيل الدراسي لكلا العينتين التجريبية والضابطة	15
98	يوضح رزنامة التطبيق الميداني لجلسات البرنامج التدريبي المقترح	16
100	يوضح وصف الجلسة الأولى	17
101	يوضح وصف الجلسة الثانية	18
102	يوضح وصف الجلسة الثالثة	19
104	يوضح وصف الجلسة الرابعة	20
105	يوضح وصف الجلسة الخامسة	21
106	يوضح وصف الجلسة السادسة	22
107	يوضح وصف الجلسة السابعة	23
108	يوضح وصف الجلسة الثامنة	24
109	يوضح وصف الجلسة التاسعة	25
110	يوضح وصف الجلسة العاشرة	26
111	يوضح وصف الجلسة الحادية عشر	27
112	يوضح وصف الجلسة الثانية عشر	28

113	يوضح وصف الجلسة الثالثة عشر	29
114	يوضح وصف الجلسة الرابعة عشر	30
115	يوضح وصف الجلسة الخامسة عشر	31
116	يوضح وصف الجلسة السادسة عشر	32
117	يوضح وصف الجلسة السابعة عشر	33
120	يوضح جدول التوزيع والاعتدالية لعينة الدراسة الأساسية	34
121	يوضح الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج المقترح من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي	35
123	يوضح الفرق بين القياسات البعدية للعينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي	36
123	يوضح الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج المقترح من حيث التعبيرات لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي	37
124	يوضح الفرق بين القياسات البعدية للعينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث التعبيرات لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي	38

فهرس الملاحق

الرقم	العنوان	الصفحة
01	قائمة الأساتذة المحكمين	157
02	اختبار السمات الابتكارية لتلاميذ المرحلة الابتدائية	157
03	القياس القبلي للسمات الابتكارية للعينة التجريبية	165
04	القياس القبلي للسمات الابتكارية للعينة الضابطة	169

172	القياس البعدي للسّمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج التدريبي	05
177	القياس البعدي للسّمات الابتكارية للعيّنة الضابطة	06
181	البرنامج التدريبي المقترح	07
202	إحصاء الدراسة الاستطلاعية	08
203	المرونة ومؤشراتها	09
204	الأصالة ومؤشراتها	10
204	ثبات المقياس الكلي	11
205	الأبعاد والدرجة الكلية	12
206	المؤشرات والدرجة الكلية	13
207	ثبات المتغيرات	14
208	تجانس أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة	15
209	إحصاء الدراسة الأساسية من خلال SPSS	16
210	الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية	17
211	الفرق بين القياس البعدي للعينة التجريبية والعينة الضابطة	18
212	التصريح بإجراء دراسة ميدانية	19

المقدمة

يعتبر اللعب نشاطا حرا يظهر لدى التلميذ في سن مبكرة، ووسيط تربوي هام يتم من خلاله توظيف مختلف الألعاب بهدف تطوير المهارات والقدرات التي يمتلكها التلميذ، انطلاقا من التناغم الحسي والحركي والانتقال من اللعب الفردي إلى اللعب الجماعي، بالإضافة إلى مختلف أنواع اللعب المختلفة حيث، في سن التمدن، تبدأ الوظيفة المعرفية بالنمو السريع وتظهر جليا من خلال تعلم الكتابة والقراءة والحساب ويظهر معه أنواع جديدة من اللعب، حيث يظهر اللعب المرتكز على الكتابة والقراءة والحساب، وتتوسع أنشطته. هذه العملية تجعل من اللعب أداة تدريبية بالنسبة للطفل لتنمية قدراته المعرفية والاجتماعية والانفعالية والسلوكية ويعتبر المدخل الوظيفي لشخصية التلميذ، حيث عن طريق نشاطات اللعب والألعاب التي يمارسها التلميذ سواء داخل المدرسة أو في البيت أو الشارع تعبر وتنمي شخصية التلميذ هذا عن اللعب بصفة عامة ، أما إذا نظرنا إلى سلوك اللعب ومجالات استخدامه فإننا نكون ملزمين بتصنيف اللعب والألعاب وفقا للأهداف المسطرة والوظيفة التي يؤديها ولكن من حيث المبدأ والمنطلق يبقى نشاط اللعب، سلوك يختص به الانسان والحيوان على حد سواء، إلا أن عملية التطوير والإشراف على عملية توظيف اللعب والألعاب في كل الميادين خاصة الميدان التربوي لأنه حجر الزاوية في تنمية شخصيات التلاميذ، لأنهم هم مستقبل المجتمع من أجل بناء شخصيات متوازنة نفسيا وجسميا وتطوير مهاراتهم ومواهبهم المختلفة. ومن المواضيع التي أصبحت محل اهتمام المختصين والقائمين على شؤون التربية والتعليم وعالم الطفولة بشكل عام الابتكار والسمات الابتكارية لدى الأطفال والتلاميذ في المرحلة الابتدائية وباعتبار الابتكار ميزة إنسانية تظهر لديه في سنوات مبكرة من حياته، حيث يتوجه نحو الجمع بين المتغيرات وابتكارات أخرى، وهذا من خلال المحاولة والخطأ بحيث أن الطفل يقوم بتجريب العديد من الأمور يخطئ في بعضها وينجح في أخرى إلى أن يبتكر شيء ما ولعل اللعب من بين الأشياء التي يقوم الطفل من خلالها بالإنتاج والابتكار لو خضع لتدريب معين.

جاءت هذه الدراسة للبحث في هذا الافتراض من خلال بناء برنامج تدريبي يقوم على اللعب من أجل تنمية وتحسين السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، في ضوء مختلف النظريات التي تناولت دراسة مفهوم اللعب من كل الجوانب المختلفة.

حيث تم تقسيم الدراسة إلى خمسة فصول، بحيث يوجد ثلاث فصول نظرية وفصلين تطبيين.

جاء في الفصل الأول للإطار العام للدراسة، حيث قام الطالب بطرح الإشكالية في خضم الدراسات السابقة وتحديد الفرضيات، وأهداف وأهمية الدراسة، وكذا التعاريف الإجرائية للدراسة، وكذا الإجراءات المتبعة في الدراسة.

بينما الفصل الثاني خصصه الباحث للعب، حيث حاول الطالب التعرف على أدبيات اللعب من حيث التعريف من وجهة نظر بعض العلماء الذين سبق وأن درسوا ونظروا لموضوع اللعب وتأثيره على نواحي النمو الشامل لدى التلاميذ في المراحل الأولى من النمو، كما تم التطرق إلى أهدافه وأهميته في حياة التلاميذ مع بعض الوظائف التي تستخدم في الميادين المختلفة، وكذا العوامل المؤثرة في نشاط اللعب، مع الإشارة إلى النظريات المفسرة للعب وكذا التطبيقات الميدانية، سواء في العلاج والتشخيص أو الإرشاد بمختلف تخصصاته والميدان التعليمي والتربوي.

أما الفصل الثالث فقد تناول فيه الطالب السمات الابتكارية، حيث عرج على الابتكار وتعريفاته من طرف الباحثين الذين اهتموا بموضوع الابتكار وما يتعلق به من مفاهيم أساسية، وبالأخص السمات الابتكارية وتعريف أبعادها الثلاثة والتي هي محور الدراسة الحالية والتي تتمثل في كل من سمة الطلاقة والمرونة ، الأصالة لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، وكذا بعض السمات السلوكية التي تعتبر مؤشرات لها دلالة على الابتكار لدى التلاميذ والعوامل المختلفة التي تتدخل وتؤثر في السمات الابتكارية مع مختلف المقاربات النظرية التي تناولت السمات الابتكارية ، وأهم البرامج المعتمدة في تنمية الابتكار والسمات الابتكارية .

بالنسبة للفصل الرابع فقد تم التطرق فيه الإجراءات المنهجية للدراسة، حيث تم القيام ببناء البرنامج التدريبي المقترح والتأكد من الضبط التجريبي وأدوات القياس، حيث تم التطرق فيه إلى الدراسة الاستطلاعية والأهداف المنتظرة منها، مع ذكر مكان إجراءها والمدة المستغرقة في إنجازها، وعينتها وأدواتها والنتائج المتوصل إليها وبالإضافة إلى الدراسة الأساسية، والأدوات المستخدمة فيها، وتطبيق البرنامج التدريبي المقترح.

في الأخير في الفصل الخامس قام الباحث بعرض ومناقشة نتائج الدراسة، واستنتاج عام والخروج بقائمة توصيات واقتراحات.

الفصل الأول

خلفية نظرية للدراسة وطرح الإشكالية.

- 1-الخلفية النظرية للدراسة.
- 2-إشكالية الدراسة.
- 3-فرضيات الدراسة.
- 4-أهداف الدراسة.
- 5-أهمية الدراسة.
- 6-التعاريف الإجرائية للدراسة.
- 7-إجراءات الدراسة.

مقدمة:

تمثل المرحلة الابتدائية من التعليم من أهم المراحل الأساسية في حياة التلميذ التعليمية والنمائية نظرا لما تتميز به من خصوصيات كثيرة من المرونة والقابلية والاستعداد للتعلم، ونمو المهارات والقدرات المختلفة ففي هذه المرحلة يكتسب التلاميذ الكثير من المعارف والمفاهيم، المختلفة سواء العلمية أو الفنية من خلال عملية التلقين التي يتلقاها على يد المعلمين ، ضمن البرنامج الدراسي أو من خلال الأنشطة اللاصفية داخل المدرسة والمتمثلة في مختلف الأنشطة الرياضية والحركية والفنية، فيلجأ المعلمين والمربين إلى استخدام استراتيجيات وتقنيات مختلفة من أجل تنمية الجوانب المعرفية والمهاراتية والعلمية للتلاميذ، حيث أنهم يميلون إلى التجريب وحب الاستطلاع، والتخمين وإدراك العلاقات والتعبير عن ذواتهم وسماتهم الابتكارية ويعتبر نشاط اللعب سلوك مميز لدى التلاميذ خلال هذه المرحلة، حيث يستغرق وقتا كبيرا لديهم ويأخذ عدة أشكال مختلفة، منها ألعاب جماعية تنافسية ومنها ألعاب فردية، ويرى الباحثون في علم النفس وعلوم التربية أن اللعب يمثل وسيلة من وسائل التعبير لدى التلاميذ، حيث ينمي كل المكونات منها المعرفية والانفعالية والحركية والاجتماعية، ويمثل عالمهم الداخلي الخاص بكل ما يتضمنه من خبرات وكفاءات ، فالهدف من ممارسة اللعب هو تطوير القدرات والمهارات بشكل هادف على جميع نواحي النمو ، وهنا يكتسب التلاميذ القدرة على الإدراك والتخيل والابتكار والتفكير اللامحدود، والتركيز والانتباه، وباعتبار نشاط اللعب مظهرا من مظاهر السلوك لدى التلاميذ خلال مراحل النمو المختلفة ففي المرحلة الابتدائية، والتي تعتبر اللبنة الأولى في تنمية شخصيته وتفاعلها مع الوسط الاجتماعي والمدرسي، حيث نجد اتجاهات ونظريات في علم النفس تؤكد على أهمية هذه المرحلة باعتبارها قاعدة أساسية للتعلم وتكوين وبناء التعلمات واكتشاف المواهب، وزيادة التفاعل الاجتماعي وتعدد الاهتمامات كما يعتبر نشاط اللعب من أرقى الوسائل لتحقيق النمو الشامل للتلميذ، (منى سمير الحسيني.2014، ص85) فمن خلال ممارسة الألعاب يتزود العقل بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة والتفاعل مع البيئة الخارجية، فمن خلال الأنواع المختلفة للعب التي تثري فضوله المعرفي وتنمي إمكانياته العقلية والمعرفية وتكسبه مهارات وأنماط التفكير والتعلم وتطور الوظائف العقلية العليا كالذاكرة والإدراك والتفكير والابتكار والتخيل وتنشيط الدماغ والانتباه والفهم والإبداع الفني والحركي، وتعمل على إشباع حاجياته المختلفة النفسية والتربوية والاجتماعية والوجدانية وغيرها من المهارات. كما تعد وضعيات ومواقف نشاط اللعب بمثابة خبرات حسية وحواسية إجرائية وعملية، وتمثل بعدا مهما في عملية التعليم والتعلم وتنظيم البيئة المتحدية لإمكانيات التلميذ وقدراته وبناء

استراتيجياته ونظمه المعرفية فالتلميذ يتعلم ويتذكر المعلومة التي ترتبط بالخبرة الحسية والممارسة العملية الإجرائية والتداول، مع الخبرة ذاتها في حين أنه يسعى إلى بذل مجهود عالي لإدراك وفهم أو استيعاب المعلومة التي تكون مجردة وغير محسوسة، ويستمتع بالخبرة عندما يتعامل معها مباشرة، ويتداول ويسهل عليه تخزينها في الذاكرة واستدعاؤها عند الحاجة إلى استخدامها، كما يعتبر اللعب أفضل وسيلة لتحقيق التعلم الفعال ، وفهم شخصية التلميذ واهتماماته وميوله واضطراباته واستعداداته، وهذا ما تدعو إليه التربية الحديثة في توظيف الألعاب داخل الصفوف الدراسية بمختلف أطوارها لأن لكل مرحلة نمائية مميزات ومعايير معينة يتطلب تبنيتها من خلال الأهداف المسطرة. وتعتبر السمات الابتكارية من أهم الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات والدول إلى تحقيقها وتوفير كل الوسائل والتجهيزات والإمكانات اللازمة لرعايتها وتحقيقها ميدانيا، ومن بينها توفير الوسائل الضرورية اللازمة داخل الصفوف الدراسية والتي تتمثل في أدوات وألعاب مختلفة واستخدامها لإبراز إبداعات وميولات وسمات واستعدادات التلاميذ الابتكارية من خلال استقراء الدراسات التي اهتمت بمجال السمات الابتكارية لدى التلاميذ نجد أنها تركز على الاتجاه الذي يتبنى أن السمات الابتكارية تنمو أسرع من الذكاء خلال المرحلة الأولى، وذلك بأن التلاميذ يتعلمون بواسطة التجريب والاستكشاف والتخمين. (خليل ميخائيل معوض. 1994، ص121) فنجد التلاميذ داخل محيط المدرسة أو الوسط الاجتماعي أو داخل المنزل يقومون بأنشطة مختلفة سواء ألعاب جماعية تنافسية أو ألعاب فردية يستغرقون فيها وقتا طويلا مع الإحساس بالمتعة أثناء اللعب، ومن أجل الاستثمار واستغلال هذه الأنشطة في تنمية المهارات الأكاديمية وتحقيق النمو الشامل أصبح لزاما على المهتمين من الأولياء والمعلمين توظيف الألعاب في العملية التربوية والنمائية الشاملة بكل جوانبها للتلاميذ.

وبالتالي عملية تطوير وتنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ والتأكيد على نوع المبتكر منهم، يعد مطلباً هاماً بين ما يبذل من جهود لإصلاح التعليم لدى المجتمعات وجعل مخرجاته قادرة على مواجهة تحديات الحياة، وهذا لن يكون إلا من خلال تهيئة هؤلاء التلاميذ ليكونوا قادرين على ما يمكنهم من الوصول إلى حلول ملائمة لما يعترضهم من مشكلات ومعوقات، وقد حظي موضوع السمات الابتكارية والابتكار عموماً باهتمام واضح من قبل علماء النفس والتربية والباحثين في سعي منهم الوصول إلى جيل مبتكر ومفكر يمتلك القدرة على استيعاب وفهم الأحداث من حولهم بشكل مناسب، حيث يرى التربويون أنه يمكن لكل فرد أن يكون ذكياً وأن الابتكار مهارة تماثل الذكاء عنده ، من حيث أنها قابلة للتنمية والتطوير والتعلم والاكتشاف وباعتبار السمات الابتكارية أحد عناصر التفكير ومهاراته ، فلا بد من تطلع المعلمين إلى تنميتها

لدى التلاميذ عبر تنمية قدراتهم وسماتهم على توليد الأفكار وتدريبهم على المشاركة في وضع المعارف والمعلومات ذات الأصالة والطلاقة والمرونة والحساسية للمشكلات، وأن تنمية هذه المهارات لابد أن تمر عبر برنامج تعليمي مخطط ومدرس ينفذه معلمون مدربون بشكل جيد بحيث يصمم الدرس وفق المنهج المقرر، ويتضمن المهارة المناسبة لمحتوى الدرس بما يحقق التنمية المطلوبة لهذه المهارات للتلاميذ خلال مراحل دراستهم. أوضحت العديد من التجارب أن بعض عمليات التربية المختلفة يمكن أن تساهم في زيادة كم ونوع التفكير الابتكاري. وباعتبار السمات الابتكارية على أنها استعدادات ابتكارية كامنة يمكن أن تتحول إلى أداء ابتكاري ملموس يظهر في العالم الخارجي، وهو ما يمكن اكتسابه في المدارس التي يتلقى فيها التلميذ تعليمه وذلك من خلال تنشئته على تنمية قدراته الابتكارية (المشرفي، 2000، ص.19). ومن الأساليب والاستراتيجيات المستخدمة في مجال تنمية السمات الابتكارية وتنشيطها لإظهار ميولات واستعدادات التلاميذ الابتكارية إستراتيجية اللعب واستخدام الألعاب لاكتشاف الاستعداد الابتكاري الكامن لدى التلاميذ، ومن بين الدراسات التي تناولت تأثير اللعب على السمات والمهارات الابتكارية لدى التلاميذ نذكر منها دراسة محمود عبد الحليم المنسي (1982)، التي هدفت إلى دراسة السمات الابتكارية وعلاقتها بالذكاء والمستوى الاجتماعي والاقتصادي لدى تلاميذ الحضانة على عينة مكونة من (106) تلميذ وتلميذة، حيث استخدم الباحث اختبار سمات التلاميذ المبتكرين، واختبار رسم الرجل للذكاء، ومقياس المستوى الاجتماعي والاقتصادي والسمات الابتكارية. توصلت الدراسة إلى وجود علاقة دالة إحصائية بين الذكاء والسمات الابتكارية لدى عينة الدراسة، وعدم وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والإناث من حيث سماتهم الابتكارية. كما نجد دراسة الطواب (1983)، التي درست تطور قدرات التفكير الإبداعي من الصف الثالث إلى الخامس الابتدائي لدى عينة من تلاميذ الإسكندرية، بحيث شملت عينة الدراسة (180) تلميذ وتلميذة تم اختيارهم بطريقة عشوائية وفق تجانس المستوى العمري واستبعاد كل تلميذ أو تلميذة نسبة ذكائه تقل عن 100 درجة على مقياس الذكاء. توصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الصف الرابع حيث تفوقت الإناث في كل من سمة الطلاقة والإتقان في حين تفوق الذكور في سمة المرونة. كما أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الصف الثالث الابتدائي في القدرات الابتكارية المقاسة. كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في الصف الخامس في مجالي الطلاقة والإتقان حيث تفوقت الإناث في حين لم تظهر أي فروق في سمي المرونة والأصالة.

وكذلك في دراسة سوزولي (1983)، التي هدفت إلى دراسة أثر نوعين من الألعاب البسيطة والمركبة على اللعب الابتكاري لتلاميذ المرحلة التحضيرية، تكونت عينة الدراسة من (05) تلاميذ القسم التحضيري حيث افترضت أن الألعاب التفصيلية هي معقدة والألعاب الأخرى بسيطة قدمت الألعاب التفصيلية أولاً ثم الألعاب البسيطة في مختبر خاص بالألعاب لكل تلميذ (04) دقائق فرصة للعب ولمدة 13 يوماً ورصدت تفضيلات التلاميذ للألعاب في نهاية كل جلسة عن طريق استبيان معد للوالدين. توصلت الدراسة إلى أن الألعاب البسيطة زادت من اللعب الابتكاري أكثر من الألعاب المعقدة، والألعاب المعقدة قللت من اللعب الابتكاري وأظهر التلاميذ تفضيلات للألعاب المعقدة.

أما في دراسة حمدي حسن حسنين (1983)، التي هدفت إلى دراسة الأنشطة والألعاب الابتكارية في تنمية السلوك الابتكاري لدى تلاميذ الحضانة في مصر، وقد أجريت الدراسة على عينة قوامها (52) تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات، واستخدم الباحث اختبار ابتكارية التفكير في الأداء الحركي، واختبار الدوائر والألعاب الابتكارية، حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في كل مكونات التفكير الابتكاري.

كما توصلت دراسة حجازي (1985)، في دراسة التفكير الابتكاري لدى الأطفال ما بين (3-7) سنوات، حيث هدفت الدراسة إلى إعداد أداة لقياس التفكير الابتكاري لدى الأطفال بين عمر (3-7) سنوات للتعرف على السمات الابتكارية ومكوناتها، تكونت عينة الدراسة من (80) تلميذ بفئات عمرية من (4-5-6-7) وتوصلت الدراسة إلى أن أطفال السنة الثالثة لديهم القدرة على الإحساس بالمشكلات والخيال، وتوجد فروق بين التلاميذ في القدرة الابتكارية تبعاً لمتغير السن لصالح الأكبر سناً، ولا توجد فروق في القدرة الابتكارية وفي أبعادها المختلفة بين الذكور والإناث يعزى لمتغير الحالة الاقتصادية والاجتماعية.

ودراسة سناء محمد نصر (1985)، حول التفكير الابتكاري لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على عينة مكونة من (80) تلميذ وتلميذة، حيث استخدمت الباحثة اختبار التفكير الابتكاري وتوصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والإناث في القدرة على التفكير الابتكاري، ويتميز التلاميذ بالقدرة على حل المشكلات والخيال، ويزداد الخيال الابتكاري في سن الثالثة والرابعة.

كما تم التطرق في دراسة محمد أحمد سلامة (1985)، هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين حب الاستطلاع والتفكير الابتكاري لدى تلاميذ الصف الخامس ابتدائي على عينة مكونة من تلاميذ السنة

الخامسة ابتدائي وباستخدام المنهج التجريبي، توصلت الدراسة إلى وجود ارتباطات مرتفعة بين حب الاستطلاع والتفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة الساي (1987)، التي هدفت لدراسة العلاقة بين السمات الابتكارية للتلاميذ المبتكرين وبعض المتغيرات الأسرية منها ابتكارية الآباء والأمهات، الإخوة، وترتيب الميلاد، حيث توصلت الدراسة أن ابتكارية الآباء مشابهة نوعا ما لابتكارية الأولاد بينما ابتكارية الأمهات مشابهة نوعا ما لابتكارية البنات، وأن الأبناء الوحيدين أقل ابتكارية من الأبناء الذين لديهم إخوة وأن هناك تفوقا لدى الأبناء ذوي الترتيب الثالث والرابع في سماتهم الابتكارية بمقارنتهم بإخوتهم في الترتيب الآخر.

كما توصلت دراسة هارينجتون (1987)، في دراسته للتفكير الابتكاري لدى تلاميذ الروضة مؤكدا أن السمات الابتكارية هي طريقة التلميذ في اللعب، وقد هدفت الدراسة إلى بحث فاعلية استخدام منهج الأنشطة واللعب الحر في تنمية القدرة على الأداء الابتكاري، وقد أجريت الدراسة على عينة مكونة من (25) تلميذا من تلاميذ الروضة واستخدام منهج الأنشطة والألعاب واللعب الحر حيث توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام منهج الأنشطة واللعب الحرفي زيادة التعبيرية الابتكارية إلا أن الفروق اتجهت إلى صالح اللعب الحر ذلك إلى منهج الأنشطة كان بمثابة بيئة تعليمية أكثر من كونها بيئة ابتكارية.

أما دراسة سليمان (1989)، التي هدفت إلى التعرف على ارتقاء السمات الابتكارية من خلال رسوم التلاميذ (3-12) سنة، وتكونت عينة الدراسة من (1119) تلميذ وتلميذة تم اختيارهم بطريقة عشوائية من محافظة القاهرة والجيزة، توصلت الدراسة إلى وجود ارتقاء متزايد في سمتي الطلاقة والأصالة عبر السن من (3-12) سنة لكن مسارات الارتقاء لا تتقدم بنفس السرعة بالنسبة للسمات المختلفة فالطلاقة تتقدم بدرجات دالة مرتفعة عبر السن بينما تقل دلالات الأصالة والمرونة خاصة عند سن الرابعة والسابعة. الارتباطات بين الرسم والابتكار ضعيفة في المراحل المبكرة وقوية في المراحل العمرية التي تلي عمر 6 سنوات بينما تتقدم بدرجات.

كما في دراسة شيشيندانز (1990)، التي هدفت الدراسة إلى إجراء مقارنة بين فاعلية استخدام بعض البرامج المنزلية لتنمية التفكير الابتكاري، وبعض البرامج المدرسية لتنمية التفكير الابتكاري وذلك في ضوء حرية اللعب وتلقائيته والبيئة المشجعة له والهدف منه، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى أن الأهداف

الأكاديمية واتجاه المدرسين ومقدار الوقت المخصص للعب الابتكاري في المدرسة كانت من أهم عوامل انخفاض الأداء الابتكاري على البرامج المدرسية بينما جاءت الفروق لصالح البرامج المنزلية.

وكذا دراسة سوزان دويسر (1991)، التي هدفت إلى محاولة تصميم دليل مرشد يساعد المعلم في المدرسة على الانتباه إلى اللعب الرمزي بوصفه المدعم الأول للأنشطة التخيلية والابتكارية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وضع مجموعة من القواعد للمعلمين تساعد على أداء هذا الدور من بينها توفير مساحات ملائمة للأنشطة الحركية، وتدعيم وتشجيع اللعب الرمزي.

كما توصلت كل من دراسة ديورا فيلرماير (1993)، إلى معرفة العوامل الوالدية والبيئية في تشجيع التلاميذ على استخدام اللعب في تنمية القدرة على التفكير الابتكاري، ودور الوالدين في تهيئة المناخ اللازم لتشجيع الابتكار وتشجيع اللعب، وهما أهم العوامل التي تؤدي إلى تنمية التفكير الابتكاري، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية بين الأسر المشجعة للعب والابتكار والأسر غير المشجعة للعب والابتكار لصالح المجموعة الأولى.

أما دراسة بوفحوص (1997)، حول فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل المرحلة الابتدائية في مادة العلوم في دولة البحرين، والتي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل المرحلة الابتدائية في مادة العلوم على عينة مكونة من (108) تلميذ وتلميذة، حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.001) بين كل المجموعة الضابطة من تلاميذ الصف الثاني ابتدائي لصالح المجموعة التجريبية في استخدام الألعاب التعليمية وتأثيرها على تحصيل مادة العلوم.

وكذا دراسة خليل (2000)، حول فاعلية التعلم باللعب لدى تلاميذ الصف الأول ابتدائي، والتي هدفت إلى معرفة أثر اللعب على عملية التعلم على عينة مكونة من (34) تلميذ وتلميذة بابتدائيات دمشق، توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند 0.005 في مستوى التحصيل المعرفي بين تلاميذ المجموعة الضابطة والذين تعلموا وفق الطريقة التقليدية، وتلاميذ المجموعة التجريبية الذين تعلموا باستخدام اللعب لصالح المجموعة التجريبية.

ودراسة إفثيموس تريفالس وآخرون (Eftthimios Trevals et al 2003)، التي هدفت لمعرفة العلاقة بين اللعب والتفكير، وطُبِّقَت على (250) طفل في اليونان وقياس تأثير طلاقة ومرونة وإنتاج الحركة على التفكير، وربط ذلك بالعوامل النفسية والاجتماعية والإدراكية والمعرفية. وتوصلت لوجود ارتباط بين طلاقة الحركة ومرونتها والإبداع الحركي باعتبار الحركة الوسيلة الأولى لتعبير طفل الروضة عن الذات والتعلم والنمو.

ودراسة ساندرا رس، وأستريدا كوجارس (Sandra W. Russ and Astrida Kaugars 2001)، لمعرفة تأثير (الغضب والسعادة) على اللعب والتفكير الإبتكاري. وشملت (80) طفلاً من رياض أطفال السويد قُسموا إلى 4 مجموعات. توصلت إلى أن المجموعة التي تعرضت للغضب تأثر لعبها وتفكيرها الإبتكاري سلبياً، أما التي وُضعت في ظروف سعادة فكانت ردود أفعالها أكثر ابتكارية وأصاله. وتبين أن اللعب التمثيلي العاطفي الإيجابي يُسهل العمليات الإدراكية العاطفية المؤثرة على ابتكار الأطفال. وفي دراسة فؤاد العامري (2007)، حول فعالية استخدام برنامج اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز، والتي هدفت إلى التعرف على تأثير اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز، على عينة من الأطفال المسجلين في رياض الأطفال الحكومية تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات بمدينة تعز للعام الدراسي 2006-2007، حيث توصلت إلى تأثير اللعب على تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ الروضة.

أما دراسة شيماء محمد عبد الوهاب (2006)، التي هدفت لمعرفة فاعلية البرنامج المسرحي لتنمية التفكير الابتكاري لأطفال ما قبل المدرسة من سن (5-6)، سنوات وتكونت العينة من (32) طفل بمرحلة الرياض وقسمت لمجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت إلى أن البرنامج أدى لنمو قدرات التفكير الابتكاري للمجموعة التجريبية.

وفي دراسة ياسر (2009)، بعنوان مهارات التفكير الابتكاري لدى التلاميذ والبالغين من العمر (6) سنوات بهدف معرفة ما إذا كان هناك فرق بين مهارات التفكير الابتكاري لدى التلاميذ الذين تلقوا تعليم الدراما والذين لم يتلقوا، تكونت عينة الدراسة من (80) تلميذ وتلميذة تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة وباستخدام المنهج التجريبي، وتوصلت الدراسة إلى فعالية استخدام الأنشطة الدرامية وتأثيرها على سمة الطلاقة لدى التلاميذ لصالح المجموعة التجريبية.

ودراسة سليمان (2011)، بعنوان فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ مرحلة الروضة، هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى تلاميذ الروضة واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتوصلت إلى أنه يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة فكتوريا روبسون (2012)، التي هدفت لدراسة قياس التفكير الابتكاري لدى التلاميذ على عينة مكونة من (30) تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات، واعتمدت طريقة تحليل التفكير الابتكاري لدى التلاميذ، وتوصلت إلى أن أنشطة البستنة والتركيب والبناء والموسيقى والرسم لها تأثير كبير في التفكير الابتكاري لدى التلاميذ.

وفي دراسة سناوي فاطمة (2012)، حول التفكير الابتكاري لدى التلاميذ لدى تلاميذ المرحلة التحضيرية دراسة مقارنة بين التلاميذ الملتحقين وغير الملتحقين بمدينة غليزان، والتي هدفت إلى الكشف عن الفروق في التفكير الابتكاري بين الملتحقين وغير الملتحقين للتعليم التحضيري الذي تحكمه مجموعة من العوامل كالجنس، المستوى الدراسي للوالدين، المستوى الاجتماعي للعائلة، على عينة مكونة من (125) تلميذ وتلميذة، حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعة الملتحقين بالتعليم التحضيري تبعاً لمتغيرات الجنس والمستوى التعليمي للوالدين والمستوى الاجتماعي للعائلة.

ومن الدراسات في البيئة الجزائرية نجد دراسة نرجس زكري وشهر زاد نور (2015)، حول نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، على عينة مكونة من (85) طفلاً وطفلة من تلاميذ روضتي النجاح والإشراق بولاية ورقلة، حيث توصلت الدراسة إلى أن نشاط اللعب يساهم في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلاميذ الروضة، وأن اللعب يكسب التلاميذ القدرة على حل المشكلات وتنمية المهارات الابتكارية المختلفة لديهم.

كما تشير كذلك دراسة عبد اللطيف فرح، وسليم حمي سنة (2017)، حول أثر نشاط الرسم في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل التحضيري دراسة تجريبية، هدفت الدراسة إلى البحث عن أثر نشاط الرسم في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل التحضيري على عينة تكونت من (50) تلميذ وتلميذة بولاية الوادي، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.01 بين متوسطات

درجات المجموعة التجريبية، متوسط درجات المجموعة الضابطة في قدرة الطلاقة وجود فروق داوت دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.01 بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية، متوسط درجات المجموعة الضابطة في قدرة المرونة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.01 بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية متوسط درجات المجموعة الضابطة في قدرة الأصالة لصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة لمياء الديوان (2018) ، حول أثر منهاج تعليمي مقترح لتنمية الطلاقة الحركية في تطوير الرشاقة والتوازن، ومستوى الرضا الحركي بدرس التربية الرياضية على عينة مكونة من (40) تلميذ وتلميذة من تلميذات الصف الخامس الابتدائي بمدرسة الرفعة الابتدائية للبنات، حيث توصلت الدراسة إلى أن للمنهاج المقترح من قبل الباحثة له تأثيرا واضحا في تنمية الطلاقة الحركية لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي وأن المنهاج المقترح ذو تأثير أكثر فاعلية من المنهاج التقليدي في تطوير (الرشاقة والتوازن) ومستوى الرضا الحركي لدى التلميذ.

وعليه نستنتج من مختلف الدراسات السابقة هو أنها تناولت في مواضيع دراستها فئة تلاميذ ما قبل التحضيري والابتدائي، وهو ما يتماشى مع الفئة المستهدفة في الدراسة، خصوصا وأن موضوع اللعب والسمات الابتكارية يظهر جليا في المرحلة الابتدائية من طور التعليمي للتلاميذ، أما الدراسات السابقة التي تناولت في دراستها بناء برامج تدريبية في تنمية السمات الابتكارية عن طريق توظيف الألعاب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية فهي قليلة حسب اطلاع الطالب، وهو ما شكل حافزا لدى الطالب في دراسة السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية لما لهذه السمات من أهمية بالغة في العملية التربوية، ومن خلال عرضنا لمختلف الدراسات السابقة التي تناولت اللعب والسمات الابتكارية، فإننا نلاحظ أن الكثير من التلاميذ لديهم سمات ابتكارية وهم في حاجة إلى تنميتها وتطويرها في المدرسة الابتدائية، وذلك من أجل الكشف عنها واستخدام الوسائل والأدوات اللازمة لتنميتها وهو ما تعكسه تلك الدراسات المختلفة ، وأن تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية كانت لها علاقة دالة، كما نلمس عند اطلاعنا على الدراسات والأبحاث السابقة التي لها علاقة مباشرة بهذه الدراسة أنه حقيقة توجد جهود لا بأس بها أخذت تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، منطلقا في ذلك من اقتراحات وتوصيات الدراسات السابقة التي نادت بذلك، حيث عملت تلك الدراسات على عملية توظيف الألعاب في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، إضافة إلى ذلك فإن معظم الدراسات السابقة اهتمت بتنمية السمات

الابتكارية لدى التلاميذ في مرحلة التعليم التحضيري والابتدائي، في أننا نلمس في الدراسات السابقة التي استهدفت تلاميذ ما قبل التمدرس، فكانت دراستها تتمحور حول الكشف عن السمات الابتكارية بشكل عام، أو نجد بعضها توجه إلى استخدام اللعب في تنمية التفكير الابتكاري والمهارات العقلية كالانتباه والقدرة الخيالية.

ويجب الإشارة هنا إلى أن البرامج التي تم عرضها فيما سبق، كثير منها أثبتت فعاليتها في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة التحضيرية والابتدائية، عن طريق استخدام أساليب وفنيات مختلفة وتوظيف مختلف الألعاب كالألعاب التمثيلية، والألعاب التركيبية، والألعاب التنافسية، والألعاب الفكرية واستخدام التغذية الراجعة وأسلوب التعزيز، وهذا ما سيتبعه الطالب في هذه الدراسة، كما أن معظم الدراسات قد اتبعت المنهج التجريبي، وهو الحال كذلك بالنسبة في هذه الدراسة.

كما استنتج الطالب من خلال عرضه لهذه الدراسات أنه يوجد تقريبا اتفاق أن مرحلة التعليم الابتدائي مرحلة جد هامة في تنمية السمات الابتكارية، وهذا ما أصبحت تنادي به كل الاتجاهات التربوية في العالم بأنه يجب استغلال السمات الابتكارية لدى التلاميذ وتنميتها وتطويرها عبر مختلف البرامج، كما أن البعض من الدراسات السابقة اقتصر على القياس البعدي بعد تطبيق البرنامج التدريبي لاستدلال على فعالية برامجها إضافة إلى ما يميز هذه الدراسة هو استخدام مقياس السمات الابتكارية المعد خصيصا لتلاميذ المرحلة الابتدائية وفي المدرسة العادية، في حين نجد أن بعض الدراسات استعملت مقاييس عامة ومختلفة لقياس السمات الابتكارية، ومن جهة أخرى لم نلمس وجود برامج تدريبية موجهة خصيصا لتنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في البيئة الجزائرية وهو ما يعتبر إضافة علمية تتميز بها هذه الدراسة، كما ركز الطالب على إدخال مجموعة من العناصر تتمثل في الإثارة والتعزيز والتحفيز والتشويق في تدريب التلاميذ على تنمية سماتهم الابتكارية ومن هذا التصور جاءت هذه الدراسة للوقوف على فعالية البرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب في ضوء نظريات اللعب في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في البيئة الجزائرية.

إشكالية الدراسة:

يلتحق التلاميذ بالمدرسة الابتدائية وهم في مرحلة نمائية حساسة ومفعمة بالنشاط والحيوية، حيث تكون قد بدأت تتشكل ملامح شخصيتهم من مختلف الجوانب النفسية والعضوية وتعد هذه الفترة من النمو

مرحلة انتقالية تتميز بوضعيات مختلفة عن التي اعتادها داخل أسرته ، فيكتسب ويطور مهاراته المعرفية والاجتماعية والحركية والتعرف على البيئة الخارجية ، فيكون لديه القدرة على التكيف ويتعلم المهارات الأكاديمية المتمثلة في القراءة والحساب والكتابة ، وفق منهاج تربوي وبرنامج تعليمي مصمم لتنمية وتعليم المهارات المختلفة لدى التلاميذ ، فيحرص الوالدين والمربين على عملية التحصيل المعرفي للتلميذ وغالبا مايقومونه على النتائج المتحصل عليها في اختبارات الفصول الدراسية عن طريق عملية التلقين والاستيعاب للمواد الدراسية، وينظرون إلى نشاط اللعب من ناحية سلبية إلا أن لجوء التلاميذ لنشاط اللعب يعتبر حاجة من حاجياتهم يتوجب عليهم إشباعها عبر مختلف أشكال اللعب المتاحة، حيث يشعر التلاميذ بالملل والروتين والضغط عند تقييدهم فهم من خلال اللعب يعبرون عن مايجول في ذاوتهم ويطورون مواهبهم المختلفة سواء الحركية والمعرفية والاجتماعية ، ويكشفون عنها من خلال اهتماماتهم عن طريق ميلهم وتفضيلهم لطبيعة ونوع الألعاب المفضلة عندهم ، حيث يرى المختصين في علم النفس وعلوم التربية أن التلاميذ في المرحلة الابتدائية يتمايزون في قدراتهم ومواهبهم، ولعل المدخل الوظيفي لفهم مواهبهم المتعددة والمتنوعة هو اللعب والنشاطات اللاصفية التي يتطلب القيام بها في المدرسة عموما نظرا لأهميتها ومن خلال هذه النشاطات يعبر التلاميذ عن سماتهم الابتكارية التي يمتلكونها، لهذا يتوجب على المهتمين والقائمين على تعليم وتربية التلاميذ من استغلال هذه السمات، والعمل على تنميتها أي أن هذه الأخيرة والنشاط الابتكاري ليس مقتصر على فئة خاصة دون الأخرى، إذ أثبتت أغلب الدراسات التي تناولت موضوع الابتكار لدى الأطفال والتلاميذ عموما أنهم يمتلكون الاستعداد والمهارات ويشاركون في مختلف الخصائص والمكونات التي تساعد على العملية الابتكارية، ولكن يتوجب تنميتها وتطويرها من خلال برامج تدريبية متخصصة ومن الدراسات التي تناولت موضوع اللعب وتأثيره في السمات الابتكارية لدى التلاميذ سواء في المرحلة التحضيرية أو المرحلة الابتدائية نجد منها التي تطرقت إلى دراسة المتغيرات ذات الصلة بموضوع السمات الابتكارية كتأثير اللعب في تنمية الأداء الحركي ، وكذا فعالية استخدام مختلف الاستراتيجيات في تنمية السمات الابتكارية ،كأسلوب العصف الذهني ،التخيل وغيرها من التقنيات المستخدمة كما نجد دور الألعاب التربوية في تنمية التفاعل الاجتماعي ، والألعاب التمثيلية في ترسيخ القيم لدى التلاميذ ،كاظم عبد الله جبر الموسوي ،(2020)،كما يذهب في هذا الاتجاه عبد الكافي، (2003)، إذ يعتبر نشاط اللعب وسيلة للمتعة والتسلية ووسيلة تعليمية، ومدخل هام للتفكير الابتكاري ، ويعمل على تنمية مختلف المهارات والقدرات المتعددة كحب الاستطلاع،الشغف، الفعالية، ،الثراء الحسي،

والمعرفة العلمية والتقنية وإثارة كوامن الابتكار. كما يتوفر لدى التلاميذ قدرات ابتكارية متنوعة تساعدهم على إنتاج الكثير من الأشياء غير المألوفة، وتتمثل هذه السمات في الطلاقة، المرونة، الأصالة، الحساسية للمشكلات، التخيل. كما تبين دراسة عبلة عثمان (2000)، أهمية الميول الابتكارية لدى التلميذ وكيفية تنميتها من خلال ألعابه الحرة، والإيهامية، ومن خلال الأنشطة الفنية المختلفة التي تساعد على تأصيل مجموعة العادات الفكرية الإبداعية المهمة، فهذه الأنشطة ذات نسق مفتوح وتساعد على المرونة الذهنية للتلميذ، وتنمية قدراته الابتكارية، كما تعمل على إبراز تفردته وتميزه عن الآخرين. (انشرح إبراهيم محمد المشرفي، 2003). كما أن مضامين الألعاب التي يستخدمها التلاميذ متنوعة ومختلفة حيث تؤثر على نفسياتهم وقدراتهم المختلفة فهي تتطلب عملية الإشراف والتوجيه من أجل استغلالها في شقها البنائي الإيجابي ، ومن خلال هذا التصور والمنطلق الذي يتحدث عن توظيف اللعب والألعاب في تنمية مختلف القدرات التي يمتلكها التلاميذ سواء الحركية، الاجتماعية، الانفعالية، والمعرفية وغيرها من المتغيرات حيث جاءت هذه الدراسة لتسليط الضوء والبحث في تأثير اللعب على السمات الابتكارية المتمثلة في الطلاقة والمرونة والأصالة ضمن برنامج تدريبي مقترح يتضمن مجموعة من الألعاب يتوقع منه أن يساهم في تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية وعليه نطرح التساؤلات التالية:

- ما فعالية البرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب في تنمية وتحسين السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
- ما فعالية البرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب في تنمية وتحسين التعابير المرتبطة بالسمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

1- فرضيات الدراسة:

ولإجابة على تساؤلات هذه الدراسة وإشكالياتها تم تبني الفرضيات التالية:

- يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للسمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج التدريبي المقترح القائم على اللعب.
- يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للتعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج العلاجي المقترح القائم على اللعب.

2- أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في ماهية نشاط اللعب لدى التلاميذ والسمات الابتكارية لديهم، حيث يعتبر من العوامل الأساسية في تنمية وتطوير السمات الابتكارية لدى التلاميذ واكتشاف المواهب وتحسين المهارات المعرفية.

توجيه المهتمين بالمجال التربوي إلى تبني الألعاب التربوية في إعداد البرامج والمناهج التعليمية.

- أهمية موضوع السمات الابتكارية الذي يحتل الصدارة في البحوث التربوية المعاصرة.

- الاستثمار في مهارات التفكير الابتكاري لتحقيق التقدم والتطور.

- أهمية أنشطة اللعب التي تنمي السمات الابتكارية.

4- أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى مجموعة من الأهداف منها ما يلي:

- معرفة تأثير اللعب على السمات الابتكارية لدى تلاميذ الصف الثالث ابتدائي.
- معرفة نمو السمات الابتكارية وتأثرها بنشاط اللعب.
- التعرف على تأثير الألعاب في تنمية السمات الابتكارية (طلاقة، مرونة، أصالة).
- الكشف عن طبيعة التأثير لنوع اللعبة والسمة الابتكارية المستهدفة.
- بناء برنامج قائم على الألعاب في تنمية السمات الابتكارية (طلاقة، أصالة، مرونة).
- إتاحة الفرصة أمام التلاميذ واكتشاف الأشياء واستطلاع البيئة المحيطة بهم، والكشف عن خواص الأشياء وتجريبها وممارسة ألعاب البناء والتركيب والرسم والقص والتكوين.
- تنمية خيال التلاميذ بطريقة سليمة والتلميذ لديه استعداد لهذا والخيال مسئول عن كل الأعمال الابتكارية.

- الاهتمام بالأنشطة الابتكارية المختلفة مثل: الرسم، والأشغال الفنية، والهوايات، وهذا ما يجعل التلميذ مبتكرا ويبدأ إنتاجه بمكتسباته القبلية ثم يضيف إليها أفكاره، فيخرج ابتكاراته الأولى التي تمهد لابتكاراته لاحقا.

5- التعاريف الإجرائية:

5-1- اللعب إجرائيا: بأنه استجابة تلقائية وعفوية للتلميذ اتجاه الألعاب والنشاطات الترفيهية التي نقدمها له والتي تشعره بالاستمتاع والحيوية وتنمية مواهبه وقدراته وخبراته، ووسيلة للتعبير عن الذات، والكشف عن قدراتها ومواهبها وإمكاناتها، وهو يعكس العمليات النفسية والعقلية الجيدة واستكشاف نفسه وعالمه الخاص به وهو ما يستطيع التلاميذ تحقيقه بعد تطبيق البرنامج التدريبي المتمثل في مجموعة من الألعاب التي يتضمنها البرنامج التدريبي المقترح في الدراسة.

كما يعرفه المنصوري (1990، ص، 180): هو النشاط الذي يعمل على النمو العقلي للتلميذ، ويعتمد على الحركة والتمثيل الرمزي الخيالي والتصور الذهني والرسم، ويعتبر عملية أساسية لتنمية العقل والذكاء لدى التلاميذ.

5-2- الألعاب: هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية (محمد الحيلة، 2003، ص، 29).

5-3- الألعاب إجرائيا: تتمثل في مجموعة الألعاب المستخدمة في البرنامج (لعبة المكعبات، لعبة تركيب الكلمات لعب الأدوار لعبة الشطرنج، ألعاب فكرية، ألغاز، قصص، ألعاب حركية).

5-4- السمات الابتكارية: هي صفة أو خاصية ثابتة نسبيا يتميز بها المبتكرون بصورة أعلى من العاديين مثل (المرونة، الطلاقة، الأصالة) (عبادة، 1992، ص، 135) وتتشكل من مجموعة من العوامل الذاتية والموضوعية التي تمثل وحدة متكاملة والتي تعود إلى إنتاج جديد وأصيل ذي قيمة للفرد والمجتمع.

5-6- السمات الابتكارية إجرائيا: هي الدرجة الكلية التي يحصل عليها التلميذ في الطلاقة والمرونة والأصالة على مقياس السمات الابتكارية.

5-7- الطلاقة: هي قدرة التلميذ على إنتاج أكبر عدد من الأفكار والاستجابات في مدة زمنية محددة ويتم تتميتها لدى التلاميذ من خلال مجموعة من الأنشطة.

5-8- الطلاقة إجرائيا: هي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها التلميذ عن كل استجابة يقوم بها في جميع أنشطة الاختبار التي تقيس الطلاقة.

كما يعرفها تورانس: بأنها القدرة على إعطاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات المناسبة إزاء مثير معين في. (TouranceM1966M88) مدة زمنية محددة.

5-9- الأصالة: هي قدرة التلميذ على خلق وإنتاج مجموعة من أفكار جديدة غير مستهلكة بالنسبة لأفكار أقرانه داخل الصف الدراسي، وبالتالي لديه تفكير أصيل لا يكرر نفس أفكار أقرانه ويتم تتميتها من خلال مجموعة من الأنشطة متعلقة بالبرنامج الدراسي.

كما يعرفها جيلفورد: بأنها القدرة على إنتاج أفكار غير مألوفة وحل للمشكلات بطرق غير متوقعة وتتضمن الانفراد والتجديد في الأفكار (إبراهيم، 1987، ص، 349).

5-10- الأصالة إجرائيا: وهي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها التلميذ من إتيانه بفكرة جديدة لم تخطر على بال أحد من زملائه أثناء تطبيق الاختبار.

5-11- المرونة: ويقصد بها قدرة التلميذ على الانتقال بين وضعيات إدراكية مختلفة ومتزامنة وفقا لما تمليه المتطلبات وتعتبر من الوظائف التنفيذية للدماغ، ويستطيع التلميذ الخروج عن التصلب ويتكيف مع مواقف ووضعيات جديدة.

5-12- المرونة إجرائيا: هي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها التلميذ عن كل استجابة مختلفة عن غيرها من حيث النوع في الأنشطة التي تقيس المرونة.

5-13- المدرسة الابتدائية:

تعتبر المرحلة الأولى التي يدخل إليها التلاميذ للتعلّم، وهي مرحلة إلزامية، وتتكون عادةً من خمسة إلى ستة صفوف، حسب الدولة، وتعتبر من أهم المراحل في حياة التلميذ. لها أهمية كبيرة في تأسيس

التلاميذ وفيها يبدؤون بتعلّم أصول القراءة والكتابة الصحيحة، وهي عملية تراكمية وبنائية، لكل العمليات الأكاديمية.

5-14- البرنامج: هو مجموعة من الإجراءات والخطوات المحددة والمنظمة من أجل تحقيق أهداف محددة. كما يعرفه (عبد الهادي، 1999) هو التصور الذي يضعه الباحث من أجل تحقيق بعض التغيرات والأهداف مستقبلاً.

5-16- برنامج الألعاب: مجموعة من المواقف والإجراءات والتدريبات الصفية واللاصفية التي تؤدي إلى إكساب التلاميذ خبرات قائمة على أنشطة منظمة.

6- حدود الدراسة:

6-1- الحدود البشرية:

تشمل الحدود البشرية للدراسة الحالية، التلاميذ الذين يزاولون دراستهم بصفة منتظمة وهم تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، حيث يتوقع منهم القدرة على إدراك المهارات الأكاديمية التي تتمثل في القراءة والكتابة والحساب المهارات الاجتماعية، التكيف داخل المدرسة، حيث تتراوح أعمارهم ما بين (8-9 سنوات). تكونت عينة الدراسة من (20) تلميذ من كلا الجنسين، تم اختيارهم بطريقة قصدية ومن المعايير التي اعتمدها الطالب هي التجانس بين العينتين الضابطة والتجريبية، من حيث مستوى التحصيل الدراسي، من حيث التكيف الاجتماعي، الجنس والعمر الزمني، وكذا تواجدهم بيئة عمرانية واحدة.

6-2- الحدود المكانية:

تم القيام بالدراسة الميدانية بعد عملية مسح على ابتدائيات متواجدة على مستوى بلدية تلمسان، حيث تم اختيار المدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر المتواجدة بولاية تلمسان.

6-3- الحدود الزمانية:

قام الباحث بمباشرة العمل الميداني ابتداء من الفصل الأول من سنة 2019 إلى غاية نهاية 2021 وعلى فترات زمنية مختلفة وذلك للظروف التي كانت سائدة والتي تتمثل في الإجراءات الوقائية من انتشار فيروس كوفيد19.

7- منهج الدراسة:

نظرا لطبيعة موضوع الدراسة الحالية والأهداف التي تسعى إليها والتساؤل المطروح قام الطالب باستخدام المنهج شبه التجريبي، إذ يتوقع منه أنه هو المنهج المناسب لتحقيق الغاية من الدراسة وكذا التعرف على فاعلية البرنامج التدريبي المقترح من طرف الطالب والمستند على نظريات اللعب واستخدام مجموعة من الألعاب المقترحة في البرنامج، كما اعتمد على التصميم التجريبي في العينتين (العيننة التجريبية والعينة الضابطة)، وبالتالي البرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب المصمم من الطرف الطالب هو المتغير المستقل وتأثيره على تنمية السمات الابتكارية المتمثلة في الطلاقة والمرونة، الأصالة باعتبارها متغير تابع. كما تم معالجة بيانات ومعطيات الدراسة باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.

8- إجراءات الدراسة:

إن الإجراءات التي اتبعتها الباحثة بهدف إنجاز هذه الدراسة كانت كالآتي:

- تحديد الخلفية النظرية للدراسة، مع عرض المتغيرات المراد دراستها.

- تصميم برنامج تدريبي مقترح مبني على نظريات اللعب والقائم على مجموعة من الألعاب الهدف المتوقع منها، تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي المتمثلة في الطلاقة والمرونة، الأصالة بولاية تلمسان.

- تحديد أدوات الدراسة والتحقق من مدى مناسبتها لموضوع الدراسة.

- تحديد المجتمع الأصلي للدراسة.

- القيام بالدراسة الاستطلاعية.

- تحديد عينة الدراسة الأساسية، مع مراعاة المعايير الواجب اتباعها.

- إجراء القياس القبلي للسمات الابتكارية على العينتين (التجريبية والضابطة).

- تطبيق البرنامج التدريبي المقترح على تلاميذ العينة التجريبية.

-إجراء القياس البعدي لمقياس السمات الابتكارية على العيّنتين التجريبية والضابطة.

-عرض وتحليل النتائج المتوصل إليها وتفسيرها ومناقشتها.

-عرض اقتراحات وتوصيات من خلال النتائج المتوصل إليها في الدراسة.

الفصل الثاني

اللعب

تمهيد .

1- تعريف اللعب .

2- أهداف اللعب .

3- أهمية اللعب .

4- وظائف اللعب .

5- النظريات المفسرة للعب .

6- أنواع اللعب .

7- اللعب في مرحلة الطفولة المتوسطة .

8- العوامل المؤثرة في اللعب .

9- التطبيقات الميدانية للعب .

خلاصة .

تمهيد:

يلجأ التلاميذ إلى ممارسة اللعب على اختلاف أنواعه وأشكاله، فالتلميذ الذي لا يمارس نشاط اللعب كثيرا ما يكون يعاني من مشكلة أو خلل ما حسب (رولاند، 1994)، وحق اللعب ومشروعيته مكفول للطفل وهذا ما نصت عليه المواثيق والمراسيم الدولية الخاصة في حماية حقوق الطفل، منها اتفاقية (1988) التي أوصت في ضمانات النمو السليم للطفل (سليمان، 2012) من خلال بنودها في حق الطفل في اللعب والتسلية والترفيه وهو مؤشر على سلامة نموه الجسمي والنفسي، ومن خلاله يكتسب الخبرات والمهارات والتفاعل مع البيئة، ويدرك مثيراتها ويؤدي دوره داخل النسق الذي يعيش فيه، كما يعبر عن ذاته واهتماماته ويصقل مواهبه وتفرغ طاقته، وعليه يرى (عباس، 1997)، أن اللعب أسلوب وإستراتيجية تعليمية تساهم في تنمية النمو الشامل، فنشاط اللعب خلال المراحل النمائية للطفل لا يعتبر عشوائيا وإنما يعمل على تنمية شخصية الطفل من حيث اكتساب المفاهيم المعرفية والتفاعل مع الآخرين والأداء الحركي وتنمية الجانب الإبتكاري لديه.

من هنا سنحاول تسليط الضوء على مفهوم اللعب، وأهم أهدافه وسماته، والنظريات المفسرة له، وتبيان العلاقة التي تجمه بالابتكار، مع التعرف على أهم التطبيقات الميدانية له.

1- تعريف اللعب:

اهتم الكثير من الباحثين لموضوع اللعب لدى الأطفال والتلاميذ في المرحلة الابتدائية نظرا لأهميته في تكوين وبناء شخصياتهم وكذا استثماره في عملية التعلم والنمو، والكشف عن مختلف الاضطرابات والصعوبات التي يعاني منها التلاميذ داخل البيئة المدرسية. حيث يعتبر اللعب كوسيط تربوي لإنماء شخصياتهم في مختلف جوانبها، فهو نشاط حر موجه أو غير موجه يمارسه التلاميذ بغاية التسلية والمتعة، ويستثمره الكبار ليساهم في إنماء شخصيات الأطفال بأبعادها المختلفة، فهو عملية تمثيل الفرد للمعلومات، حيث يتم تحويل المعلومات الواردة لتتناسب حاجات الفرد، ويعتبر اللعب والمحاكاة والتقليد جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء لدى الفرد (السيد، 1995، ص، 55). من هنا فإن هذا التعريف ناقش اللعب من الزاوية المعرفية الاجتماعية، حيث أنه يقوم على التقليد والمحاكاة لنماذج سياقية، ويقوم بعملية التمثيل للمواضيع الخارجية من خلاله. أي أن اللعب هو أحد الروابط التي تجمع بين الداخل المعرفي والخارج الاجتماعي.

يرى فرانك بارون FRANK BRON، بأن اللعب مصدر سرور للطفل، ومصدر غريزي يساعده على التخلص من التوتر، وهو نوع من التمرين الاستعدادي الفعال لنمو الخبرة. أي أن اللعب عبارة عن عملية تدريب مسبق، واستعداد قبلي، يتعلم الطفل من خلاله الخبرات الحسية الحركية، وحتى المعرفية.

كما ترى سوزانا ميلر SOZANA MILLER (الحيلة، 2003، ص.225) بأن اللعب مجموعة من الأنشطة المتنوعة التي تشبع حاجات التلميذ الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية، أي هو نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والاجتماعية والانفعالية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وهو استغلال للأنشطة في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ التعلم للتلاميذ وتوسيع أفقهم المعرفية. (الحيلة، 2003، ص.225)، يتضح لنا بأن هذا التعريف يحيل إلى أهمية اللعب في عملية النمو، والتسلية والمتعة وبالتالي هو يجمع بين الانفعالات الإيجابية والقدرات المعرفية، حيث يتم توجيه اللعب من خلال الانفعالات الإيجابية من أجل بناء ذخيرة الأفراد المعرفية الانفعالية، والسلوكية الاجتماعية حسب "باربارا فريدر يكسون" (بن عزوزي، 2019، ص.53).

بينما يرى (السيد، 1995، ص. 55) أن اللعب عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة ولذة وهو في اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف.

بالنسبة لبياجيه PIAGET (يونس، 2000، ص. 105) فإن اللعب عبارة عن عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال النشاط والحركة وهو وسيلة فعالة لتسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم، ويعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي. من هنا فإن بياجيه من خلال هذا التعريف يعتبر بأن اللعب هو وسيلة إدخال المعارف من الخارج نحو الداخل من خلال تمثيلها، وبالتالي تحدث عملية التعلم، وهذا عكس اعتقادات المدرسة التحليلية التي تعتبر بأن اللعب أداة إسقاط الداخل على الخارج.

وتحصل عملية التخيل والاختراع في اللعب، فالطفل يستخدم مهاراته في الاختراع وهو يلعب، فيجعل ألعابه تبكي وتضحك وتنكسر وتموت أو يبعث فيها الحيوية والحركة من خلال تخيلاته واختراعاته، فيبدأ بتخيل الألعاب الأكثر قرباً من الواقع.

ويرى (بلفيس مرعي، 1987، ص، 27) بأنه نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارسه الطفل فردياً أو جماعياً، ويشغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءاً من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع.

أما فؤاد العامري يرى بأن اللعب نفس الحياة بالنسبة للطفل أي أنه حياته ليس مجرد مضيفة للوقت وإشغال للذات واللعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويج والعمل للكبار.

ومن خلال عرض التعاريف السابقة نستنتج بأن اللعب هو ممارسة التلميذ أو الطفل لنشاط تشترك فيه جميع عناصر الشخصية من جسمية وحركية ونفسية وعقلية واجتماعية ووجدانية، فهو النشاط المتناسق الشامل الذي يشبع حاجات الطفل ودوافعه، ويتضمن مجموعة من الخصائص تتمثل في النشاطات التعليمية والاجتماعية، عبر حركة أو سلسلة من الحركات تهدف إلى التسلية والمتعة، وتعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات التلميذ وتساعد على عملية التكيف ونمو شخصيته، ومخرج لعلاج الإحباطات الموجودة في الحياة. مستخدماً الأدوات المختلفة، حيث يستثار اللعب بطرق مختلفة مما يؤدي إلى صقل معرفته وتقديم خبرة جديدة تجتذبه وتزوده بمعلومات أكثر عن الأشياء التي يتعامل معها، فيصبح تدريجياً قادراً على التمييز بين الأشياء المختلفة والابتكار بها (رافده الحريري، 2014 ص، 67).

2- أهداف اللعب:

توجد الكثير من الأهداف التي تتحقق من خلال ممارسة التلاميذ لنشاط اللعب التي يكتسبون منها المعارف والمعلومات والمهارات الاجتماعية والقيم التربوية، وتنمية شخصية التلميذ من مختلف جوانبها النمائية المتمثلة في الجسمية والنفسية والاجتماعية والمعرفية، ومن جملة هذه الأهداف يذكر ما يلي:

- زيادة مستوى الثقة بالنفس لدى التلاميذ ورفع الروح المعنوية لديهم.
- التعبير عن الرغبات والحاجات النفسية وإشباعها.
- الشعور بالمرح والسرور والمتعة أثناء ممارسة اللعب.
- تنمية الاستعدادات والميول وتكوين الاتجاهات الإيجابية.
- يساهم اللعب في تشخيص وعلاج العديد من الاضطرابات النفسية.
- تنمية القدرة على الابتكار.

- تطوير مهارات التذكر والاستقراء والاستبصار وقوة الملاحظة.
 - اكتساب المعارف عن البيئة الاجتماعية.
 - التدريب على الانتباه والتذكر والتركيز.
 - اكتساب الجسم مناعة صحية ونموه نموا سليما.
 - تدريب التلميذ على تنمية المهارات الحركية المختلفة.
 - تنمية القدرة على التخطيط والتنظيم وتحقيق مفهوم الذات وإدراكها.
 - تنمية الاستعداد للتعلم.
 - تعليم التلميذ المهارات الاجتماعية والقدرة على التفاعل مع الآخرين وإشباع الحاجات النفسية بصورة مقبولة اجتماعيا.
 - التدريب على الإعداد للحياة المستقبلية.
 - تنمية الصحة النفسية للتلميذ من خلال التخلص من التوتر والانفعالات الضارة والطاقة الزائدة.
 - زيادة مستوى الدافعية على الانجاز.
 - تنمية الخيال من خلال نشاط اللعب.
 - تنمية حب الاستطلاع والتفتح الذهني.
 - تنمية السمات الابتكارية.
 - تنمية التأزر الحسي حركي والحسي البصري.
 - إشعار الطفل بالمتعة، والبهجة، والسرور.
 - ترويض الجسم، وتمارين العضلات.
 - تشويق الطفل، وتنمية استعداداته للتعلم.
 - بناء شخصية التلميذ من جميع النواحي.
 - مساعدة التلميذ على فهم ذاته، وتقبل الآخرين، ومعرفة العالم المحيط به.
 - إعداد التلميذ للحياة المستقبلية (علي ربيع الهاشمي، 2013، ص، 56)
- من هنا يمكن القول إن اللعب يشمل كل شخصية الفرد، ويدعم كل أنواع النمو المرتبطة به.

3- أهمية اللعب:

تتمثل في عدة جوانب نذكر منها:

3-1- أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي:

- تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض، والقفز والتسلق.
- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- تقوية الجسم وتمارين العضلات الكبيرة والصغيرة، كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.
- التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل اللعب على التخلص من الانفعالات التي قد تؤدي وجودها الى اضطرابات حركية. (فضيل الله محمد، 1999، ص، 56).
- تنمية مفهوم الذات الجسمية.
- المساهمة في إعداد التلميذ للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء ونظرا لإتاحة الفرصة أمام التلميذ لمعالجة الأدوات واكتشافها.
- تدريب الحواس وإثراء القدرة على استخدامها.
- تنمية التأزر الحسي الحركي.

3-2- أهمية اللعب للنمو العقلي:

- توفير فرص الابتكار وتشكيل أشكال مختلفة كما في ألعاب التركيب.
- تنمية الإدراك الحسي.
- تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
- زيادة معلومات التلميذ عن الأفراد والأشياء.
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.

- التدريب على التركيز والانتباه.
- توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
- (القطامي يوسف، 2002، ص31).
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب ألعاب هادفة.
- تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

3-3-أهمية اللعب بالنسبة للنمو الاجتماعي:

- معرفة عادات وقوانين المجتمع.
- تعليم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.
- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
- تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموماً وأدوار الآخرين.
- التدريب على الانتقال من التمرکز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة. (ميلاني كالاين، 1994، ص،82).
- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

3-4-أهمية اللعب للنمو الانفعالي:

- تنمية التعبير عن الحاجات النفسية وإشباعها.
- التخفيف من الانفعالات الضارة، فاللعب يعوض التلميذ عن الحرمان الذي يعانيه في الواقع ويظهره من انفعالات الغضب والعدوان.
- تنمية الثقة بالنفس ورفع الروح المعنوية.
- تنمية الميول والاتجاهات.
- الشعور بالبهجة والمتعة. (يوسف ليلي، 1985، ص،23).
- المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات الانفعالية، كالخوف مثلاً.

3-5-الأهمية اللغوية والتعبيرية للعب:

- تنمية قدرة التلميذ على التعبير عن أفكاره ومشاعره.
- تمكين الآخرين من فهم ميول وحاجات التلميذ والعمل على تلبيتها.
- تمكين الآخرين من معرفة قدرات التلميذ فلا يطلبون منه ولا يكلفونه بما يفوق إمكانياته.
- تمكين الآخرين من معرفة مشاكل التلميذ والعمل على حلها. (ميلر سوزانا، 1994، ص، 72).
- المساهمة في التخلص من عيوب النطق التي يمكن أن تعيق التواصل مع الآخرين.
- تجويد اللغة وتنمية القدرة على تكوين الجمل المفيدة مما يساهم في زيادة التفاعل مع الآخرين.
- إثراء القدرة على الحوار والمناقشة الديمقراطية.

3-6- الأهمية التعليمية للعب:

- اكتساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به، فيتعرف من خلاله على الخصائص الحسية للأشياء والأشخاص والأشكال والألوان ، والأحجام وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.
- معرفة الذات فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف التلميذ على ما يحبه وما يميل إليه فتزداد معرفته بذاته وإمكانياتها، ويتعرف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها.

3-7- أهمية اللعب في بناء شخصية الطفل المتكاملة:

- التعود على الاستقلالية وتحمل المسؤولية والقدرة على اتخاذ القرارات والشعور بالنقطة.
- التخلص من الخجل والانطواء والعزلة (الناشف، 1997، ص، 102).
- تحقيق التسامي وعلى سبيل المثال اللعب بالماء والصلصال وسائل ممتازة لإعلاء الدوافع المتعلقة بعملية المتعة، أما اللعب بالدمى والعرائس، فيساعد في إعلاء الدوافع الجنسية كما يعد اللعب بالبندقية الوهمية والعصي من الوسائل الهامة في إعلاء دوافع العدوان.
- تخفيف حدة القلق والعصاب بشكل عام. (يوسف عبد التواب، 1996، ص، 52).
- التكيف للخبرات الجديدة واعداد الشخصية في المستقبل.
- ممارسة الحرية في الاختيار وتعلم أن الحرية لها حدود وأن النظام ضروري للحياة.
- مما سبق نستنتج أن اللعب ينطوي على أهمية كبيرة لأنه يحقق للطفل فوائد عديدة ويقوم بوظائف متنوعة تعمل على تنمية شخصية الطفل فهو يعتبر أداة ترويض وتعلم واكتشاف، وتعبير وتواصل وأداة التنشئة الاجتماعية وكذا وسيلة للترويض والتطهير ويساهم في تشكيل شخصية متوازنة نفسيا وجسميا. (ناصر محمد، 1977، ص: 123)..

4- مميزات وخصائص اللعب:

يتسم اللعب في مرحلة الطفولة بالبساطة وينطوي على حركات عشوائية غير منتظمة تتناسب مع قوة الأطفال البدائية ونموهم العقلي ويزداد نشاط اللعب تطوراً وتعقيداً مع تقدم الطفل في النمو، حيث يظهر اهتمام الطفل بالدمى والماء والتراب والطين والمكعبات إضافة إلى ألعاب القفز والنط والجري وغيرها من الألعاب الحركية الأخرى، ومع انتقال الطفل إلى المدرسة ينتقل إلى ممارسة أنواع أخرى من اللعب التي تقوم على قواعد ونظم محددة، علماً أنه يظل لفترة محددة منشداً إلى ألعاب المرحلة السابقة ويتصف اللعب بجملة من الخصائص أهمها: (حسن عيسى، 1990، ص.39)

4-1- اللعب انعكاس الواقع:

تكمن الخاصية الأساسية للعب في أن التلاميذ يعكسون من خلاله الحياة المحيطة بهم أي أن الأنشطة التي يقوم بها الناس والعلاقات المتبادلة فيما بينهم في موقف يصطنعه العقل وبشكله في خياله، أن هذه الخاصية للعب تميزه عن سائر النشاطات الطفولية الأخرى من حيث أنه فن يمثل الواقع.

علماً أن استرجاع الأفعال الواقعية ليست صورة طبق الأصل للواقع فالتلاميذ لا يتقيدون بشروط الموقف الحقيقي ولا بالزمن أو بالتسلسل المنطقي للأحداث وتعاقبها كما أن لعب التلاميذ يتأثر بالتقاليد الشائعة في المجتمع وغالباً ما يقوم الصغار بتقليد من هم أكبر منهم سناً في ألعابهم وهكذا تنتقل الألعاب الشعبية من مجتمع ما إلى جيل آخر. (محمد أحمد صوالحة، (2004)، ص.102).

4-2- اللعب ذو طابع ذاتي وغاية في ذاته:

إن التلاميذ هم صانعو اللعب ومبدعوه لأنهم يعكسون فيه، ومن خلاله تزيد معارفهم عن الظواهر والأحداث الحياتية ويعبرون عن اتجاهاتهم نحوها وأن اللعبة ذات المضمون الواحد يؤديها الأطفال بطرائق مختلفة، تبعاً لمستويات ذكائهم والجنس الذي ينتمون إليه. وهناك فرق بين اللعب والعمل فاللعب يشمل الهدف في ذاته وأما العمل فهو يختص بتحقيق هدف خارجي عن العمل نفسه، فالعمل وسيلة لتحقيق هدف خارجي وأما اللعب هدفه داخلي ضمن اللعب نفسه فالتلميذ حينما يلعب يشعر باللذة في استخدام قواه واستعداداته وتعتبر هذه اللذة بمثابة علة النشاط الذي يقوم به. (علي السيد سليمان، (1999)، ص.125).

4-3- التوحيد بين الصورة والكلمة والفعل:

إن دمج هذه العناصر الثلاثة في نمط سلوكي موحد يمثل جوهر اللعب الحقيقي، فالتلميذ في اللعب الدوري مثلاً يعيش أفعال الشخصية التي يؤديها بمشاعرها وأحاسيسها والتلميذ لا يلعب وهو صامت بل يتكلم أثناء لعبه حتى ولو كان وحيداً، إنه يتحدث مع لعبته كما يتحدث مع أخته أو مع زميله، وهو يتحدث باسمه تارة وباسم والدته تارة أخرى مما يؤكد في التواصل بين التلاميذ أثناء اللعب وتساعد على نمو التفاهم والصدقة بينهم.

4-4- اللعب نمط من التطور يمكن التنبؤ به:

منذ الطفولة وحتى سنوات الرشد تكون بعض أنواع اللعب أكثر شيوعاً في بعض الأعمار دون الأعمار الأخرى بغض النظر عن البيئة التي يعيش فيها الطفل وجنسيته ومستواه الاقتصادي والاجتماعي، فالمرحلة الاكتشافية تكون في السنة الأولى من العمر، ومرحلة الألعاب تبدأ في السنة الثانية وتصل القمة في حدود السابعة أو الثامنة ولا تلبث أن تتناقص بعد ذلك. محمد جاسم ولي العبيدي، (2010، ص37).

4-5- التدرج من التلقائية إلى النظام:

تعد التلقائية والعفوية من الخصائص المميزة لنشاط اللعب عند التلاميذ، فهم يلعبون في كل مكان وزمان فهم يلعبون عندما يتناولون طعامهم، ويلعبون وهم يرتدون ملابسهم وهم يستحمون وهم يحضرون دروسهم وفي الليل وفي النهار، داخل المنزل أو خارجه وحيداً أو مع الرفاق، غير أن هذا النشاط الذي يبدو تلقائياً، صرفاً في الطفولة لا يلبث أن يتحول تدريجياً ليأخذ نشاطاً منظم تحكمه القواعد والضوابط المحددة، ومع نمو الطفل وتطوره يحل النظام محل التلقائية ويصبح السمة المميزة لهذا النشاط حيث تغدو الألعاب محددة يمارسها التلميذ في أماكن وفي أزمنة معينة.

4-6- تناقض نشاطات اللعب مع التقدم في العمر وتناقص عدد الرفاق:

إن النشاطات التي ينغمس التلميذ فيها تتناقص كلما ازداد عمراً ويعود ذلك لجملة أسباب منها أن التلميذ ليس لديه وقتاً ليمضيه في اللعب، (حيدر فاضل حسن 2018، ص79). حيث لديه عدد آخر من

الواجبات البيئية والمدرسية، كما تظهر له اهتمامات معينة، فيركز انتباهه على نشاط معين وليس على عدد من النشاطات، ويتناقص عدد رفاق اللعب بازدياد عمر التلميذ ويعود ذلك لأنه يصبح أكثر انتقائية كلما أصبح أكبر سنا.

4-7- تناقص أنشطة اللعب الكمية وتزايدها من الناحية الكيفية:

تتناقص أنشطة اللعب الكمية مع التقدم في النمو سواء من حيث الوقت المخصص لها أم من حيث تعدد الألعاب التي يمارسها التلميذ وذلك بسبب انشغاله بواجباته المدرسية، وبسبب مساهمته للواجبات الأسرية والاجتماعية.

4-8- تناقص النشاط البدني وازدياد النشاط العقلي:

مع تقدم الطفل في العمر يتناقص النشاط البدني، ويزداد النشاط العقلي، ذلك أن طاقة الطفل في البداية تكون كبيرة لكنها تصرف أثناء اللعب ولكن كلما تقدم الطفل في العمر واقترب من مرحلة البلوغ أصبح بحاجة أكبر لهذه الطاقة لتصرف في عملية النضج وبذلك تصبح ألعابه تتصف بالهدوء.

ازدياد الفروق بين لعب الذكور ولعب الإناث ويعود ذلك إلى الأسباب الاجتماعية والثقافية التي تضع قيودا مختلفة على الذكور وعلى الإناث، (أميرة عبد السلام زايد، 2018، ص، 96) فبعد أن يتعرف الطفل على جنسه، يميل تلقائيا إلى الانتماء إليه، فالإناث يصبحن أكثر ميلا للألعاب الأنثوية كاللعب بالدمى والأدوات المنزلية، أما الذكور فيصبحون أكثر ميلا لممارسة ألعاب القوة وتمثيل أدوار مختلفة مثل الشرطي واللس.

4-9- غاية اللعب تحقيق اللذة:

وهذه الخاصية تميز اللعب أيضا عن العمل، لأن اللعب نشاط يهدف إلى تحقيق اللذة في حين أن العمل الجدي، موجه نحو تحقيق غاية مفيدة بصرف النظر عن كونها مرتبطة باللذة أو بعيد عنها (عثمان حمود الخضر، 2001، ص84).

5- وظائف اللعب:

يعتبر اللعب وسيلة لتجهيز التلميذ للحياة وهو نشاط حر وموجه سيكون إما حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا، ويستهلك طاقة الجسم العقلية والحركية ويتصف بالسرعة والخفة لاتصاله بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه ويصبح جزء من حياته ويهدف إلى الاستمتاع، يتفق علماء النفس والمختصون في الألعاب، أن اللعب نشاط سار وممتع وعلاج لمواقف الإحباط في الحياة حيث أن اللعب يعد الطفل وينمي ونختصر وظائف اللعب على تنوع أسمائها ومستوياتها وهي كالآتي:

5-1- الوظيفة التربوية:

تتضمن هذه الوظيفة بالإعداد للحياة والعمل ، إذ يعد اللعب وسيلة للتعلم واكتساب الخبرات التي تؤهل التلميذ لمواجهة الحياة ، ولا يكون نشاط اللعب ذا قيمة تربوية إلا إذا استطعنا توجيهه ، فعملية النمو لا ينبغي أن تترك للصدفة والعشوائية ، حيث التربية التي نادى بها العالم روسو لا تضمن تحقيق القيمة البنائية للعب وإنما تحقق النمو السليم في نطاق تربوي هادف ويرى العالم كلابا ريد أن الحاجة إلى اللعب هي التي تسمح بأن توفق بين المدرسة والحياة، فعن طريق اللعب يمكن توصيل المعرفة دون ضغط أو ملل فينجذب التلميذ إلى المعرفة بطريقة مسلية وممتعة. (إسماعيل عبد الفتاح، (2003)، ص، 78).

5-2- الوظيفة البيولوجية:

اللعب نشاط حركي ضروري في حياة التلميذ لأنه ينمي العضلات ويقوي الجسم ويرى بعض العلماء أن انخفاض مستوى اللياقة البدنية والنحافة وهزال الجسم وتشوّهاته ناتجة عن تقييد الحركة لدى التلاميذ لأن شكل البيوت الحالية قلصت من نشاط التلميذ وحركته فهو يحتاج إلى الركض والنط والتسلق وهذا غير متوفر في أغلب البيوت ، فمن خلال نشاطات اللعب يحقق التلميذ التكامل بين وظائف الجسم الحركية والوجدانية والذهنية ، وتتمثل وظيفته في تفريغ والتخلص من الطاقة البيولوجية الزائدة عن الحاجة

واستعادة حالة التوازن البيولوجي ، فقيمة اللعب لا تكمن في التسلية فقط وإنما هي وسيلة للنمو البدني والحس حركي ،ويمكن أن نذكر عددا من الوظائف التي يحققها اللعب في هذا المجال وهي:

-يساعد وظائف الجسم على القيام بعملها على أحسن وجه.

-يقوي عضلات الجسم.

-يساعد على تدريب الحواس وإتقان الحركات وبناء المهارات. وتنمية التآزر الحسي الحركي.

5-3-الوظيفة النفسية:

نشاط اللعب هو من إحدى الوسائل للتعبير والكشف عن مكونات ونفسية التلميذ ويستبدل ذلك من خلال تعامل التلميذ مع لعبه بمفرده أو مع أقرانه ويتمثل فيما يأتي:

-التسلية والترويح عن النفس بما يمنحه اللعب للتلميذ من لذة وراحة وسرور .

-اكتساب التلميذ المزيد من المعارف والخبرات مما ينمي مهاراته كالتفكير والتخيل.

-تأكيد الذات والتعبير عن الرغبة في تجاوز المرحلة التي يعيشها أحيانا، وذلك بتقليد أنشطة الراشدين وأدوارهم. (خالد بن محمد بن محمود الرابغي، 2013، ص، 89).

- يقرب التلميذ من العالم الخارجي ويجعله يشارك في الواقع الاجتماعي مما يشجعه على الاستقلال والتوافق

-يستعمل اللعب كوسيلة للتخلص من المخاوف ويساهم في حل المشكلات.

5-4-الوظيفة الاجتماعية:

يعتبر اللعب مجال خصب لاكتساب الخبرات التي تجعل التلميذ مؤهل للتعامل مع الآخرين لأن أساس الحياة الاجتماعية للتلميذ هو اللعب، وتكمن أهميته في أنه يدفع التلاميذ للتجمع ويعلمهم طرائق المناقشة والحوار والتكيف الاجتماعي وتعلم نظم الألعاب وقوانينها ، يساهم اللعب في إعداد التلميذ للحياة وتدريبه الاعتماد على النفس والتقليل من العزلة وإدراك قيمة العمل الجماعي عن طريق اللعب وإقامة علاقات اجتماعية صحية وسليمة ومتوازنة مع الآخرين والتحرر من نزعة التمرکز حول الذات ، ومن بين الوظائف التي يحققها هنا في هذا الاتجاه مايلي:

-التدريب على الانتقال من الفردية إلى الجماعية.

-تنظيم الألعاب الجماعية ذات القيمة الإيجابية والانضمام إلى الفرق والنوادي.

-التعرف على المهارات والإمكانات الفردية والجماعية من خلال ممارسة مختلف النشاطات والألعاب المتنوعة، مع توفير للتلميذ ممارسة وضعيات مشابهة للحياة الواقعية.

5-5-الوظيفة التشخيصية:

يعتبر نشاط اللعب أداة مهمة جدا في الكشف عن مختلف نواحي النمو لدى التلاميذ، سواء قام بهذا الاكتشاف الوالدين او المعلمون، أو المختصين في العلاج النفسية إذ تعبر ألعاب الأطفال عن معاناتهم النفسية واستخدامها كأساليب علاجية للتخفيف من الأزمات النفسية.

5-6-الوظيفة العلاجية:

يستخدم المختصين النفسانيين نشاطات اللعب كوظيفة علاجية فالتلاميذ في حياتهم اليومية يحتاج إلى التخفيف من حدة الانفعالات والمعاناة النفسية الناتجة عن القيود التي تفرضها البيئة فهو يساهم في التخلص من الطاقة السلبية الكامنة، ويتحقق هذا بواسطة الألعاب الحركية أو محاكاة وتقليد الآخرين، وفي هذا الاتجاه يقوم التلميذ خلال عملية ممارسة اللعب في التخفيف من مستوى القلق والعذوانية والمخاوف التي يعاني منها وهنا أشار العالم اريكسون بأن الوظيفة العلاجية للعب هي دواء شافي للمعاناة لدى التلاميذ الذين لديهم اضطرابات نفسية، كما تطرق سمبسون بأن وظيفة اللعب العلاجية تهتم بالتكوين الفكري للعمليات العقلية التي يقوم بها التلاميذ، كما أن نشاطات اللعب تخفف من الشعور بالذنب، مع تضمين المعالج لإحياءاته العلاجية وإعادة التكامل باستخدام التكرار المستمر لنفس الوضعية. (فاضل حنا، 1999، ص.175).

6-النظريات المفسرة للعب:

نجد الكثير من النظريات والاتجاهات والتصورات التي تناولت نشاط اللعب وحاولت أن تقدم تفسيرات علمية على مختلف اتجاهاتها وفيما يلي سنتناول أهم المقاربات التي تناولت مفهوم اللعب.

6-1- نظرية الطاقة الزائدة:

يرى كل من " شيلر وسبينسر" SHILLER ET SPINER بأن اللعب هو شكل من أشكال تفريغ الطاقة الزائدة التي لا يحتاجها الجسم، وذلك عن طريق ممارسة مختلف الألعاب، ويستفاد من ذلك استثمار هذا النشاط الزائد في تعلم واكتساب خبرات ومهارات مفيدة وهادفة (سري، 2000)، فإذا توافرت لدى الطفل طاقة تزيد عما يحتاجه منها للعمل، فانه سيستعملها في ممارسة سلوك اللعب، وما يلاحظ على هذه النظرية أنها ركزت على الطاقة الزائدة أهملت الدوافع الأخرى للعب فنجد الأفراد يلجئون إلى ممارسة الألعاب حتى في فترات اللعب.

6-2- نظرية الاستجمام:

قدم العالم " لازاروس" LAZARUS هذه النظرية واعتبر أن اللعب وظيفته هي راحة الجسم من أعباء العمل والتعب، فالطفل يلجأ إلى اللعب ليريح نفسه. اعتبرت هذه المقاربة نشاط اللعب على أنه وسيلة للتنفيس والترويح عن الضغوط التي يعاني منها الفرد من أجل التخلص من هذه الضغوط، وهذا ما يعطيه الإحساس بالراحة والحرية في ممارسة نشاط اللعب، وهو وسيلة للابتعاد عن الروتين والملل. إلا أن ما يؤخذ على هذه النظرية أنه نجد غالبا الأطفال يمارسون نشاط اللعب حتى بعد أخذ قسط كافي من الراحة.

6-3- نظرية التلخيص:

فسرت هذه النظرية سلوك اللعب على أنه إعادة بناء قالب اجتماعي للكائنات البشرية السابقة، فالعزلة التي كان يعيشها الإنسان البدائي، انتقل تدريجيا إلى المشاركة والتفاعل مع الآخرين داخل الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه، واللعب يتجه بنفس المسار حيث كان متمركزا حول ذاته في لعبه ثم يبدأ تدريجيا في الانخراط مع الآخرين من أقرانه، أي الانتقال من اللعب الفردي إلى اللعب الجماعي الذي تحكمه قوانين وقواعد، ويتسم بالتخطيط والتنظيم ووضوح الهدف. (عبد الرحمان سيد سليمان، شيخة يوسف الدريستي، 1996، ص34) فإن ميل الطفل للعب بالماء مثلا واستماعه بهذا اللعب وإصراره على التسلق

وممارسة مختلف الألعاب كل ذلك يمثل استعادة لأنماط الحياة البدائية التي عاشها الأسلاف، ولكن ما يلاحظ على هذا الاتجاه أن كلا من الراشد والطفل قد يشتركون في نفس اللعبة.

6-4- نظرية الاستعداد للمستقبل:

يعتبر العالم "كارل جروس" KARL GROUSS هو الذي نادى بهذه النظرية، حيث قدم تفسيره للعب استناداً إلى مبدأ الانتخاب الطبيعي الذي يعتبر العامل الأساسي والرئيس في التطور، وقد تم الربط بين اللعب وصراع البقاء، على افتراض أن صغار البشر وصغار الحيوانات يمارسون اللعب لغايات تدريب الغرائز الفطرية، وإعدادها لمواجهة أعباء الحياة والبقاء فيها، وهذا يعني أن اللعب وسيلة لاكتساب المهارات التي تساعد على التكيف مع البيئة في الحاضر والمستقبل، إذ أن اللعب في نظره هو أسلوب الطبيعة في التعلم. وتذكر العناني (2002) أن اللعب يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالتقليد والمحاكاة، حيث أن أسلوب المحاكاة يتعلم الأطفال بواسطته أدوار الكبار ويتدربون على المهارات اللازمة لهم في مستقبل حياتهم فان اللعب يعمل على إعداد الطفل لما سيكون عليه في المستقبل.

ركزت هذه النظرية على ما سيكون عليه الطفل مستقبلاً، وترى أن اللعب هو شكل من أشكال التعبير عن تنوع مهام الحياة المستقبلية فمن خلال ممارسة نشاط اللعب يمتلك الطفل مجموعة من الخبرات والمهارات الأساسية ويتدرب عليها، والتي تؤهله لحياته في سن الرشد (ميللر، 1987). إلا أن ما يلاحظ على هذه النظرية أن الكثير من الألعاب التي يمارسها الأطفال ويتقنسون فيها أدواراً مختلفة لا يمكن أن تكون هي أدوارهم الحقيقية في حياتهم المستقبلية.

6-5- نظرية التوازن:

تهتم هذه النظرية بعامل التوازن النفسي وترى بأن سلوكيات ونشاطات الفرد محكومة بمجموعة من الدوافع والميول والتي تتمظهر في شكل نشاطات ترويحوية، والتي تهدف إلى إشباع الميول والرغبات والتفريغ الانفعالي، فعند ممارسة التلميذ للعب هو يقوم بتفريغ طاقته في شكل يتناسب مع هذه الوضعيات، وهذا ما يجعل اللعب إحدى استراتيجيات التكيف لدى الفرد مع البيئة وتحقيق التوافق والتوازن النفسي.

6-6- نظرية النمو الجسمي:

يرى العالم "كار" (CART) الذي تنسب إليه هذه النظرية أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء ولا سيما المخ والجهاز العصبي، فالطفل، عندما يولد، لا يكون مخه في حالة متكاملة، أو على استعداد تام للعمل لأن معظم أليافه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض وبما أن اللعب يشتمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية.

6-7- نظرية التنفيس:

أرجعت مدرسة التحليل النفسي بأن السلوك لا يحدث بدون سبب وأنه يتوقف على الحالة النفسية للفرد وهي الإحساس بالسرور أو الألم الذي يعقب السلوك، فالفرد عادة يميل إلى إشباع الخبرات التي تبعث السرور ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم، ولهذا نرى الأطفال يخلقون عالم من الأوهام والخيال من أجل أن يحققوا لأنفسهم متعة خاصة بعيدة عما في الواقع من مشكلات، ويلجأ الطفل عادة إلى أشياء ملموسة يضيف عليها عالمه الخاص لكي يجلب اللذة والسعادة لنفسه، حيث يتوهم أن قطعة الخشب هي بندقية يصنع بها معركة حقيقية كما تخاطب الطفلة دميته، وهذا الأسلوب الإيهامي يمثل نوعاً من اللعب كما استخدم علماء التحليل النفسي اللعب في عملية العلاج لدى الأطفال واعتقدوا أن اللعب الحر الذي يقوم على الخيال يمكن أن يستخدم كأسلوب علاجي بديلاً عن التداعي الحر، فعن طريق اللعب ينفس الأطفال عن مشاعرهم ويعبرون عن أفكارهم والأحاسيس المكبوتة لديهم في اللاشعور، كما أن اللعب القائم على الخيال يساعد في الابتعاد عن الواقع المؤلم، ويمكن الطفل من ترتيب عالمه وأشياءه بالطريقة التي يريدها. يتبين من نظرية التحليل النفسي أن اللعب يؤدي وظيفة تنفيسية حيث يساهم في تخفيف الانفعالات والتوتر الناتج عن تحقيق وإشباع الرغبات. (عمار هادي محمد، 2012، ص، 114).

6-8- اللعب عند كلابا ريد:

طرح الباحث كلابا ريد تساؤله حول النشاط الذي يستجيب لحاجات التلميذ حيث قال كيف تريدون أن نجدوا في قاعة المدرسة بواعث على النشاط والفعالية تولد من حاجات التلميذ، ويعطي الإجابة على

هذا التساؤل بأن الحاجة إلى اللعب هي التي تسمح لنا بأن نوفق بين المدرسة والحياة ، فمهما يكن طبيعة العمل الذي يطلب من التلميذ يمكن أن يقوم به من خلال إطلاق قدراته ونشاطه ، حيث يلح على إدخال اللعب إلى المدرسة هدفه الأساسي أن يعطي للتلميذ كامل جهده وقصارى همته ، حيث أن نشاط اللعب فيه الجدية وليس السلبية ، وأن وظيفة اللعب هي إتاحة الفرصة للتلاميذ بتحقيق ذواتهم التي يعجزون فيها عن تحقيقها عن طريق الجد والعمل.

6-9-نظريات ديناميكيات الطفولة:

تكلم الكثير من الباحثين في هذا الإتجاه كل من كار ولانج وتايلور حيث اعتبروا أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الرغبات والميول غير المقبولة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه وإن الهدف الأساسي للعب هو تكامل الذات والإشباع النفسي الحر، فعن طريق التعبير الحر للميول والمشاعر الفردية وتتميز بمجموعة من الخصائص تتمثل فيما يلي:

-نقص التوافق الحركي الحسي أو العقلي.

-الاندفاع الانفعالي.

-الحاجة إلى التفاهم والمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية.

-التذبذب بين الخجل والاحترام، والتردد والإقدام (عدنان بشناق، 2013، ص، 152).

ومن هذه الديناميكيات التي تسيطر على علاقة التلميذ وبيئته، ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين التلميذ في وضعية اللعب وزميله في النشاط والموقف الخارجي الذي يستخدمه كوسيلة للعب.

6-10-اللعب عند ألفريد أدلر:

اهتم العالم ألفريد أدلر ALRED ADLER بموضوع اللعب واعتبره بأنه مرآة عاكسة لشخصية التلميذ وأن اللعب هو عملية إشباع لحاجات التلميذ وأن إشباع هذه الأخيرة يكون عن طريق النشاط الجسمي

والعقلي والتخيلي، فيعتبر اللعب بأنه تعويض له عندما يشغل في ناحية معينة، وأن الطريقة التي يلعب بها والأنواع التي يحتاجها هو اهتمام موجه نحو بيئته وطبيعته علاقتها مع زملائه ويمكن معرفة اتجاهات الطفل نحو الحياة من خلال ملاحظة التلاميذ أثناء اللعب وتحديد مستوى ودرجة تكيفه الاجتماعي.

6-11- نظرية جان بياجيه في اللعب:

يؤكد بياجيه PIAGET على أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان أي التوازن بين الاستيعاب والمواءمة، ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن بياجيه يقول إن الاستيعاب بشكله الخالص، حيث هكذا لا يكون متوازناً بعد التلاؤم مع الواقع، ليس سوى اللعب. أما المواءمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليداً وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء (عاشور، 1998، ص، 123).

إن نظرية جان بياجيه في اللعب ترتبط ارتباطاً وثيقاً بتفسيره لنمو الذكاء، حيث يعتقد " بياجيه " أن وجود عمليتي التمثيل والمطابقة ضروريان لنمو كل كائن عضوي، وأبسط مثال للتمثيل هو الأكل، فالطعام بعد ابتلاعه يصبح جزءاً من الكائن الحي، بينما تعين المطابقة توافق الكائن الحي مع العالم الخارجي كتغيير خط السير مثلاً ويبدأ اللعب في المرحلة الحسية الحركية، إذ يرى بياجيه أن الطفل حديث الولادة لا يدرك العالم في حدود الأشياء الموجودة في الزمان والمكان، فإذا بنينا حكماً على اختلاف ردود الأفعال عند الطفل، فإن الزجاجة الغائبة عن نظره هي زجاجة مفقودة إلى الأبد، وحين يأخذ الطفل في الامتصاص لا يستجيب لتنبه فمه وحسب بل يقوم بعملية المص وقت خلوه من الطعام.

تضفي نظرية بياجيه على اللعب وظيفة بيولوجية واضحة بوصفه تكراراً، ونشطاً، وتدريباً يتمثل المواقف والخبرات الجديدة تمثلاً عقلياً، وتقدم الوصف الملائم لنمو المناشط المتتابعة (علي ربيع الهاشمي، 2013، ص، 159).

لذلك نجد أن نظرية بياجيه في اللعب تقوم على ثلاث مسلمات أساسية هي:

-إن النمو العقلي يسير في تسلسل محدد من الممكن تسريعه أو تأخيره ولكن التجربة وحدها لا يمكن أن تغيره وحدها.

- إن هذا التسلسل لا يكون مستمراً بل يتألف من مراحل يجب أن تتم كل مرحلة منها قبل أن تبدأ المرحلة المعرفية التالية.

- إن هذا التسلسل في النمو العقلي يمكن تفسيره اعتماداً على نوع العمليات المنطقية التي يشتمل عليها.

حيث أن اللعب تعبير عن تطور الأطفال ومطلبا أساسيا له، ويشير في نظريته أن اللعب يرتبط بمراحل النمو العقلي والأخلاقي لدى التلاميذ، حيث أن نظريته تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة. يرجع بياجيه عملية النمو العقلي إلى النشاط المستمر للعملتين وبشكل متكامل ونشط، ويعتبر اللعب هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لنتناسب مع الفرد ومتطلباته، بحيث تصبح هذه المعلومات جزء لا يتجزأ من البنية المعرفية للفرد (الخوالدة وآخرون، 1993).

ويعتبر بياجيه PIAGET أن اللعب وسيلة تعلم بالدرجة الأولى وأنه أساس النمو العقلي، بحيث لا يتطور النمو العقلي للتلميذ إلا بممارسة اللعب، ويربط هذا التفسير اللعب بعمل المعلم، حيث أن عملية التعلم تعتبر كل ما في بيئة المتعلم مصادر للتعلم، وعلى المعلم أن ينظم تعلم المتعلمين من خلال ممارسة أنشطة اللعب التي إن أحسن المعلم التخطيط لها فستكون بالنسبة للمتعلم لعباً ممتعاً وليس تعلماً مفروضاً عليه من الخارج.

ويذكر الباحثان (القاعود وكرومي، 1996) أن هناك اهتماماً عالمياً باللعب بشكل عام، واللعب التمثيلي بشكل خاص كطريقة فاعلة لتنمية قدرات المتعلمين نحو حل بعض المشكلات الاجتماعية والسلوكية، وتنمية قدراتهم الإبداعية في مجال بناء القصة وإخراجها وتمثيلها، كما أن التلاميذ يتعلمون كثيراً من خلال اللعب كثيراً من الأمور وأنماط السلوك التي يصعب اكتسابها من خلال الدروس والمناهج المدرسية المنظمة، أي أن التلاميذ يكتسبون من خلال نشاط اللعب أنماط السلوك العقلي والاجتماعي والحركي، ويطورون هذه الأنماط بصفة مستمرة، وهذا يفسر اهتمام المدارس التربوية بتنظيم اللعب وبرمجته وتيسير سبله وتوفير فرصه وأدواته.

6-12- النظرية السلوكية:

تمثل النظرية السلوكية إحدى نظريات التعلم التي عرفت التعلم بأنه تغيير في السلوك يأتي نتيجة تكرار الارتباطات بين المثيرات والاستجابات في البيئة، حيث يرى العالم " سكينر" بأن اللعب سلوكيات تعليمية يمكن أن يكتسبها التلميذ بفضل ما يترتب على استجابته لنشاط اللعب من تعزيزات تشعره بالرضا والسرور، فيعمل على تكرار هذا السلوك الإجرائي، فيكتسبه كأهداف تعليمية مرغوب فيها، ونظرا لأن اللعب خبرات تعليمية موجودة في البيئة الخارجية التي يعيش فيها الطفل، فإن نشاط اللعب يمثل أحد المعطيات أو المثيرات التعليمية في البيئة المرغوب فيها للتلاميذ، مما يجعلهم يستجيبون إليه بصورة تلقائية أو بصورة إرادية، فإذا اتبعت هذه الاستجابات التلقائية أو الإرادية بمعززات فإن التلميذ يشعر بالرضا والسرور ويقبل على نشاط اللعب الذي تم تعزيزه.

7-أنواع اللعب:

توجد عدة أنواع وأشكال وتصنيفات للعب تختلف من حيث ممارسة ومضمون الألعاب وعدد الرفاق وقواعد اللعبة.

7-1-اللعب التركيبي:

يبدأ مع عملية النمو ،حيث يقوم في البداية على تصنيف الأشياء بالقرب من بعضها ، وعندما تصير إلى شكل معين ، ينعكس ذلك على الحالة النفسية للطفل فيحس بالمتعة ، ثم ينتقل إلى مرحلة استخدام الأدوات المناسبة للتركيب والبناء ، ثم يتجه نحو مرحلة التنوع والتعقيد ومن أهداف اللعب التركيبي ، إنه يعمل على تنمية مهارات التفكير العملي ، حيث يستعلم التلميذ المقارنة، التحليل ، والقدرة على التنبؤ وابتكار أشكال مختلفة من اللعب ، كما يساعد على عملية تعلم المفاهيم الرياضية كالأطوال والأحجام، التصنيفات والتسلسل والأعداد والخيال والأجزاء، إضافة إلى الشعور بالثقة بالنفس والشعور بالمتعة. والانتقال من البناء والتركيب إلى تعلم التخطيط. (نسرين بنت عاظم بن عبد الخالق منشي، 2020، ص،47)

7-2-اللعب الوظيفي:

ويقصد به مجموعة من الألعاب التي يمارسها الطفل في المرحلة الحس حركية وتتميز بتكرار مجموعة من الحركات العضلية، وهي وسيلة للتعبير عن الاستمتاع.

7-3-اللعب الرمزي:

يأتي بعد المرحلة الحس حركية، والتي كان اللعب فيها مقتصرًا على الحركات العضلية، حيث ينتقل إلى الخيال والرموز، فيبدأ الطفل ينتمى الأدوار ونشيط حركيا، وغالبا ما تكون الألعاب الرمزية تعبيرًا على الأفكار والمشاعر والصراعات التي يعاني منها التلاميذ.

7-4- اللعب التمثيلي:

ويتمظهر لدى التلاميذ في الرغبة في تقليد وتقمص أدوار الشخصيات وسلوكيات معينة من أجل التمتع بها والتفاعل مع الدور الذي يؤديه، وتنبثق عموما من القدرة الخيالية لديهم وتساعدهم على تنمية مهاراتهم الحياتية والاجتماعية، والتغلب على إحباطاتهم مع إثراء المعارف المرتبطة بالعالم الخارجي، أي هو نمط من أنماط اللعب الذي يهدف إلى فهم سلوكيات الآخرين عن طريق تقليدهم كما تعمل على تعزيز الخيال (موتقي، 2004، ص، 285).

8- اللعب في مرحلة الطفولة المتوسطة:

تغطي هذه المرحلة الصفوف الثلاث الأولى من المرحلة الابتدائية أي السنوات السابعة والثامنة من العمر ويلاحظ أن خصائص هذه المرحلة تتناسب إلى حد كبير مع خصائص نمو الطفل، وقدراته واستعداداته ومتطلباته النفسية والتربوية فينتجه الأطفال إلى ممارسة الألعاب التي تتفق وإمكانياتهم الجسمية والعضلية وقدراتهم العقلية ومستوياتهم الذكائية، واحتياجاتهم اللغوية والاجتماعية ومن هذه الألعاب، الألعاب التركيبية والبنائية وألعاب الألغاز والألعاب الجماعية والتعاونية بحيث يكتسب الطفل عن طريق ممارستها المعلومات والخبرات والمهارات المختلفة ففي بداية سنوات المدرسة تصبح المهارات الحركية مثل الجري والقفز وركوب الدراجة أكثر أهمية من الألعاب الحسية الأخرى وتحل المهارات الحركية مثل الألعاب البسيطة التي سبقتها ويلاحظ أن التلميذ يستخدم المهارات البدائية الأولى في ممارسة المهارات الحركية الجديدة ويستمتع باللعب بالرمل والماء من وقت لآخر (أحمد محمد الزغبى، 2015، ص، 61).

وفي نطاق اللعب الاجتماعي أو التشاركي يشارك التلاميذ في وسائل وأدوات اللعب وتنظيم القواعد والقوانين والأنظمة المقبولة من أطرافه أساسا لأدائه ونجاحه ولذا كان يتطلب الكثير من التعلم والاستعداد ليصبح ممكنا ومقبولا لدى التلاميذ وتعد المشاركة وتبادل الأدوار والتعاون أساسيين في إحلال الوفاق وتقليل التنافس الحاد والخصومات التي تنشأ عادة في نطاق هذا النوع من اللعب، ويجب أن نعي أننا في تنظيمنا

للعب للتلاميذ لا ينبغي أن نقاوم التنافس ونمنعه بل ينبغي أن ننظم التنافس ونوجهه ليتخذ شكل التنافس مع الذات في اللعب المتوازي والفردى والتنافس مع الجماعة وفي إطار الجماعة في اللعب الجماعي أو الاجتماعي التشاركي (بلكيس ومرعي، 1982).

إن أبرز السمات التي تتسم على اللعب في هذه المرحلة هي التنافس في إطار اللعب الجماعي والتشاركي والاعتماد على تنظيم اللعب وتبادل الأدوار واحترام القواعد والقوانين، التي تتفق عليها الجماعة مع مراعاة توجيه التنافس نحو الإبداع والتفوق وتجنب التنافس الحاد، الذي يؤدي إلى النزاع وعدم الوفاق بين أفراد المجموعة، وهذا النوع من اللعب يجد مجالا واسعا لممارسته في المدرسة فالتلميذ الذي لم تتح له الفرصة للاشتراك في اللعب الجماعي في المنزل لأنه يعيش وحيدا في أسرته أو لأنه لا يختلط بأطفال الجيران ولا يلعب في الشارع فإن تعامله في اللعب مع الآخرين يكون محدودا، ولهذا فإنه عندما يشترك في لعب جماعي في المدرسة فإنه يفتقد كثيرا من القواعد والنظم التي يعرفها غيره من أعضاء المجموعة ولكنه سرعان ما يشترك في قواعد اللعب وأسسها ويجد متعة بممارسته للعب الجماعي في إطار المدرسة.

يعتقد " بياجيه" PIAGET أن اللعب الإيهامي يقل تدريجيا في السنة السابعة أو الثامنة من عمر التلميذ حيث تقل درجة التفكير غير المنطقي لأن التلميذ يبدأ في عملية التكيف الاجتماعي بشكل أفضل فاللعب الإيهامي يساعد على هذا التكيف لأنه يطوع الواقع لقدرات التلميذ الذهنية والانفعالية وكلما ازدادت قدرته على التفكير المنطقي في الأمور المحسوسة وصار أكثر قدرة على التكيف الاجتماعي والانفعالي يصبح اللعب الإيهامي لا ضرورة له، وهذا يؤكد أن التخيل لا يختفي تماما عند التلميذ، ولكن ما يختفي هو التعبير عنه في سلوك ظاهري وممارسات مشاهدة في تصرفات التلاميذ (فاتن الوادعي، 2006، ص، 118) . يتبين لنا أن لعب التلاميذ في هذه المرحلة يتحول من الرمزية والفردية والخيال إلى الواقعية واللعب الجماعي التعاوني كما تتطور أنواع اللعب وتتغير نشاطات الفرد تدريجيا، من مستوى اللعب الفردي إلى مستوى اللعب الجماعي ويسعى لينال القبول مع الجماعة ليثبت مركزه ومكانته، ويجد متفلسا لرغباته وانفعالاته ويتعلم من خلال اللعب مع الجماعة للنظام والتعاون والإلتزام بالقواعد واكتساب القيم والاتجاهات الإيجابية وتجنب الاتجاهات السلبية.

ومن الجدير بالذكر أن التلاميذ في هذه المرحلة يكونون أكثر قدرة على إصابة الهدف من تلاميذ المرحلة السابقة، لأنهم يكونون أكثر قدرة على استعمال العضلات الصغيرة، لذلك يستطيعون هؤلاء التلاميذ

استعمال جميع اللعب والدمى بصورة أكثر دقة وأحسن بما في ذلك أعمال القص والتلصيق والخياطة والحياسة.

ويوصي (العناني، 2002، ص، 81) في هذا المجال الالتزام بما يلي:

- توفير أماكن اللعب وأدواته مثل أدوات الرسم والتلوين والتشكيل ومواد القراءة.
- عدم تدخل الكبار في لعب الصغار حيث أن ذلك يدفع الصغار إلى العزوف عن اللعب.
- عدم معاقبة التلميذ بسبب عدم الالتزام بشروط النظافة أثناء ممارسة الرسم.
- تشجيع التلاميذ على المشاركة مع الآخرين في ممارسة اللعب.
- توفير جو مشبع بالاحترام والمحبة.
- توظيف اللعب في العملية التربوية والتعليمية.
- تشجيع التلاميذ على ممارسة لعب الدور والابتكار.

9-العوامل المؤثرة في اللعب:

يتخذ سلوك اللعب عدة أنماط وأشكال متباينة، فالتلاميذ لا يلعبون بدرجة واحدة من النشاط والحيوية، كما إن التلميذ نفسه لا يلعب في شكل أو نمط واحد، (سينا عبد الغفور زارعي، 2001، ص. 64) إذ تتحكم فيه عوامل كثيرة ومتباينة نذكر منها:

9-1-المعطيات الوراثية:

يقصد بالمعطيات الوراثية جميع العوامل الداخلية التي كانت موجودة لدى الفرد لحظة الإخصاب، وتحدد المعطيات الوراثية عندما تتفاعل مع البيئة الاجتماعية قوام شخصية الفرد وقدراته، وبالتالي إمكانية قيامه بدور اجتماعي في ضوء هذه المعطيات الوراثية.

9-2- العوامل الجسدية:

من الأمور الواضحة أنه كلما كان التلميذ سليماً من الناحية الجسمية كان أكثر نشاطاً وطاقة على العكس من الأطفال المعطلين صحياً، وهذا ما تدل عليه ملاحظات المعلمين في المدارس الابتدائية. إن التلاميذ الذين تكون تغذيتهم ورعايتهم الصحية ناقصة هم أقل لعباً واهتماماً بالألعاب التي تقدم إليهم، فمستوى النمو الحسي الحركي في سن معين لدى الطفل يلعب دوراً مهماً في تحديد أبعاد نشاط اللعب.

9-3- العوامل العقلية:

يرتبط لعب التلاميذ من ولادتهم بدرجة ذكائهم، فالتلاميذ الذين يتميزون بمستوى معين من الذكاء تختلف لعبهم عن التلاميذ الآخرين من ذوي الذكاء المنخفض، والملاحظ أن ألعابهم تدل على التفوق والابتكار وسعة الخيال، إذ سرعان ما ينتقلون من اللعب الحسي إلى اللعب الذي يتميز بالخيال والمحاكاة والابتكار، ويقومون بانتقاء الألعاب بطريقة مختلفة، وقد دلت الدراسات على أن التلاميذ الذين كانت نسبة ذكائهم عالية أبدوا اهتماماً واضحاً بالأجهزة والمواد التي تستعمل في مختلف الألعاب والتي تتطلب الابتكار، كما نجد لديهم ميل أكثر للألعاب الفردية أكثر منه من الألعاب الجماعية. يختلف التلاميذ كأفراد في أي سن في الكفاية والسرعة التي يتمكنون بها من إنجاز أعمال معقدة، فخصوصاً ما كان متضمناً باستعمال اللغة أو الرموز، وكلما كان تقدير التلاميذ مرتفعاً في حل المشكلات المعقدة والألغاز بكافة أنواعها، وكلما اتسع مدى معلوماتهم ومحصلهم اللغوي بالمقارنة بأقرانهم في السن، كلما ارتفعت درجاتهم على اختيار الذكاء المكون من هذه العناصر، وقد اصطلح على أن أولئك الذين ينجحون في اجتياز كل الاختبارات التي يمكن أن يجتازها ثلثي أقرانهم في السن يحصلون على درجة ذكاء عالية التي تسمى معامل الذكاء.

9-4- العوامل الفكرية والثقافية:

العوامل الفكرية والثقافية تمثل دوراً إيجابياً أو سلبياً في تنشيط اللعب عند التلاميذ، فالتفكير العلمي والثقافة الديناميكية المنفتحة تعمل على تطوير اللعب، وتشجع التلاميذ على ممارسته، لوعيتها بدوره التعليمي

لإنماء شخصياتهم أما التفكير التسلطي الممزوج بالخرافة الذي يعيش في بيئة ثقافية جامدة، فإنه يعيق من نشاط اللعب كوسيط تعليمي وتربوي لإنماء شخصيات التلاميذ.

9-5- عامل الجنس:

تختلف ألعاب الذكور عن الإناث حيث يميل الذكور إلى الألعاب ذات الجهد العالي كالرياضات والقفز ذات الحركة الزائدة وإلى الألعاب ذات المجهود الفكري، وبذلك يقوم بمحاكاة الآخرين من نفس جنسه، وكذلك الإناث يملن إلى انتقاء الألعاب التي تعزز أنوثتهن داخل المجتمع، فالأنثى تلعب مع الأنثى والذكر مع الذكر، وهذا ما يؤدي إلى عملية التنشئة الاجتماعية السليمة، وهذا ما تنص عليه الاتجاهات التربوية في مختلف الثقافات. يذكر الهنداوي أن جنس الطفل يلعب دورا مهما ومحوريا في ممارسة سلوك اللعب، وظهور هذه الفروق أحيانا يتأخر حتى المرحلة المراهقة، خاصة حين تتوفر بيئة واحدة، وألعاب واحدة، أما في حالة اختلاف البيئات والأوساط الثقافية، فإن ألعاب الدمى تختلف باختلاف الجنسين منذ سن مبكرة، ويعي الذكور بأن هناك ألعاب خاصة بهم وكذلك البنات، وتلعب الاتجاهات الوالدية وانتقاء أدوات اللعب، ووجود أطفال أكبر منهم سنا يلعب دورا مهما وحاسما في تدعيم المؤثرات الثقافية بين الجنسين.

9-6- العامل الاجتماعي:

اللعب كأى نشاط انساني آخر له طابع اجتماعي وهذا ما يجعله يتغير مع تطور العوامل التاريخية لحياة الإنسان، وبما أن ألعاب التلميذ تعكس الحياة، فإنها تتغير تبعا لتغيرها، وتتجلى الأهمية الاجتماعية للعب في أن التلميذ يتعلم عن طريق بعض العادات الاجتماعية مثل أصول اللعب، ومراعاة أدوار الآخرين واحترامه لأفكارهم، فيكتسب روح التعاون وتكوين العلاقات الاجتماعية، والتعرف على المثيرات الاجتماعية، والتأثر بثقافة المجتمع وما يسوده من عادات وقيم وتقاليده تنعكس طبيعة المستوى الاجتماعي الاقتصادي السائدة على طبيعة الألعاب التي يمارسها التلاميذ في البيئة الاجتماعية، كما تؤثر في نوعية الألعاب وموادها وطرائق تطبيقها وتنفيذها فالظروف الاجتماعية وما يسودها من تفاعل اجتماعي يحدد ما ينتشر في البيئة الاجتماعية من ألعاب فردية وجماعية تعبر عن رغبات الجماعة وتراثها الاجتماعي وما ينطوي عليه من قيم اجتماعية (سينا عبد الغفور زارعي، 2001، ص، 142).

10- التطبيقات الميدانية للعب:

10-1- في التعلم:

يعتبر التعلم تغيير وتعديل سلوك التلميذ على القيام بأداء أو نشاط تحت تأثير ظروف معينة للتفاعل مع البيئة، وهذا ما يحققه اللعب إذا ما تم تحت عملية الإشراف والتوجيه والمضامين النفسية والتربوية للألعاب المستخدمة في العملية التعليمية والمهارات المراد تعليمها للتلميذ، حيث ينظم اللعب نشاط التلميذ ويساعده على زيادة وجذب الانتباه وتنمية النشاط الذهني والقدرة على حل المشكلات والتقويم الذاتي، كما يساعد على عملية التذكر والتفكير والإدراك والتخيل، والتعلم، واحترام القواعد والقوانين والالتزام بها، وإشباع الحاجات والميول المساهمة في تنمية التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ، وتأكيد ذاته من خلال التفوق على الآخرين، والاعتزاز بالإنتماء للجماعة كما تزيد من دافعية التلميذ وتحثه على عملية التفاعل مع المادة الدراسية في فضاء قريب من مدركاته الحسية وفي هذا نجد الكثير من الاستراتيجيات المستخدمة منها استراتيجية التعلم باللعب ويقصد بها استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية. (أحمد السعيد، 2016، ص. 204).

10-2- في العلاج:

يستخدم اللعب كتنقية علاجية للكثير من الاضطرابات والمشكلات النفسية للتلاميذ حيث من خلاله يستطيع المعالج فهم السلوك وهنا نجد الكثير من التقنيات، التي تستخدم اللعب كتنقية لعب الأدوار حيث يكون التلميذ أثناء ممارسة اللعب في حالة حرية مطلقة.

10-3- في الإرشاد النفسي:

يستخدم المرشدون أسلوب اللعب في عملية توجيهه إلى اكتساب السلوك السوي وغرس القيم التربوية والاجتماعية والأخلاقية الهادفة، كما يعتبر عملية منتظمة تعتمد على وعي واستبصار التلميذ بعالمه الداخلي بالاستناد على أسس نفسية وأساليب تتماشى ومراحل النمو لدى التلميذ، حيث يستطيع المرشد من خلال سلوك اللعب في بناء علاقة مهنية خاصة مع الذين لديهم مشكلات نفسية، كما يسهل على تيسير عملية التعبير اللفظي، كما يخفف من حدة القلق وتعلم مهارات اجتماعية، خلق بيئة أكثر أمن وسلاماً مع المحيط الخارجي.

10-4- في التشخيص:

من خلال ملاحظة التلميذ أثناء ممارسته للألعاب يلاحظ الكثير من المشاكل والاضطرابات والرغبات والصراعات التي يعاني منها التلميذ، وهي غالبا ما تكون ذات دلالة رمزية يكتشف من خلالها المختصون معاناة التلميذ، حيث يسقط التلميذ ويفرغ انفعالاته عن طريق الألعاب، معبرا عن عالمه الداخلي الخاص ومن هنا يستطيع الأخصائي أو المرشد في فهم نفسية التلميذ، حيث يستطيع أن يكون علاقة مهنية معه ويترك المعالج الحرية للتلميذ في اللعب.

خلاصة:

من خلال ما تم التطرق إليه في الفصل الثاني حول الإحاطة من مختلف المفاهيم المرتبطة باللعب لدى التلاميذ، من حيث مختلف التعاريف وكذا العوامل المؤثرة فيه، وأهدافه وأهميته في حياة التلاميذ وتأثيره على مختلف نواحي النمو لديهم وكذا التطبيقات الميدانية لنشاط اللعب، نستنتج أنه يبقى مجال خصب وواسع لاستثماره في تنمية مختلف المجالات والأبعاد من أجل أفضل استغلال وخاصة في النمو الشامل لتكوين الشخصية السوية.

الفصل الثالث:

السمات الابتكارية

تمهيد

- 1- تعريف الابتكار.
 - 2- العوامل المؤثرة في الابتكار.
 - 3- مفهوم السمات الابتكارية.
 - 4- أنواع السمات الابتكارية.
 - 5- العوامل المؤثرة في السمات الابتكارية.
 - 6- النظريات المفسرة للسمات الابتكارية.
 - 7- التدريب على الابتكار.
 - 8- أهم البرامج المصممة لتنمية الابتكار لدى التلاميذ.
- خلاصة.

تمهيد:

إن عملية تطوير وتنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ ، والتأكيد على نوع المبتكر منهم يعد مطلباً هاماً بين ما يبذل من جهود لإصلاح التعليم ، لدى المجتمعات وجعل مخرجاته قادرة على مواجهة تحديات الحياة وهذا لن يكون إلا من خلال تهيئة هؤلاء التلاميذ ، ليكونوا قادرين على ما يمكنهم من الوصول إلى حلول ملائمة لما يعترضهم من مشكلات ومعوقات، وقد حظي موضوع السمات الابتكارية والابتكار عموماً باهتمام واضح من قبل علماء النفس والتربية والباحثين، في سعي منهم الوصول إلى جيل مبتكر ومفكر يمتلك القدرة على استيعاب وفهم الأحداث من حولهم بشكل مناسب. فالابتكار مهارة تمثل الذكاء عنده من حيث أنها قابلة للتنمية والتطوير والتعلم والاكتشاف، وباعتبار السمات الابتكارية أحد عناصر التفكير ومهاراته، فلا بد من تطلع المعلمين إلى تنميتها لدى التلاميذ ، عبر تنمية قدراتهم على توليد الأفكار وتدريبهم على المشاركة في وضع المعارف والمعلومات ذات الأصالة والطلاقة والمرونة والحساسية للمشكلات، وإن تنمية هذه المهارات لا بد أن تمر عبر برنامج تعليمي مخطط ومدرّس ينفذه معلمون ومدرّبون بشكل جيد، بحيث يصمم الدرس وفق المنهج المقرر، ويتضمن المهارة المناسبة لمحتوى الدرس بما يحقق التنمية المطلوبة لهذه المهارات للتلاميذ خلال مراحل دراستهم.

1- تعريف الابتكار:

توجد الكثير من التعاريف لمفهوم الابتكار تطرق إليها الباحثين والمهتمين بميدان الابتكار نذكر منها مايلي:

تعريف العالم تورانس TORRANCE الابتكار على أنه عملية التعلم التي تساعد المتعلم على أن يصبح أكثر حساسية للمشكلات وجوانب النقص، والفجوات في البيئة والمعرفة والمعلومات، واختلال الانسجام وتحديد مواطن الصعوبة، والنقص والبحث والتقصي عن الحلول، والتنبؤ، وصياغة الفرضيات واختبارها وإعادة صياغتها أو تعديلها من أجل التوصل إلى نتائج جديدة ينقلها المتعلم للآخرين. كما يمكن تعريفه بأنه مدى قدرة التلاميذ على إنتاج عدد كبير من الأفكار غير المألوفة داخل البيئة التي يعيش فيها. ويقصد به عملية تفرغ مجموعة من العناصر المتداخلة في قالب جديد يحقق احتياجات محددة وتعتبر هذه الحلول بأنها عملية ابتكارية، بمقدار تتميز به من جدة وأصالة العناصر التي يشملها هذا التفكير. (ميدنك، 1994، ص، 155).

كما يعرفه جيلفورد GILFORD، بأنه عملية تفكير في نسق مفتوح يتميز الإنتاج فيه بخاصية فريدة هي ثراء وتنوع الإجابات المنتجة والتي لا تحددها المعلومات المعطاة.

ويعرفه روجرز ROUDJRES، إن عملية الابتكار يقصد بها إنتاج جديد ناتج من التفاعل بين الفرد وما لديه من خبرات، حيث إذا كان الإنتاج ابتكاري له صلة بالفرد المتميز إلا أنه ليس هو الفرد أو الخبرات لنفسهما وإنما حاصل التفاعل بينهما.

ومن التعاريف للباحثين في البيئة العربية نذكر منها (السيد، 1967، ص12) الابتكار على أنه إنتاج شيء ما على أن يكون هذا الشيء جديداً في صياغته، وإن كانت عناصره موجودة من قبل، كإبداع عمل من أعمال الفن أو التخيل الإبداعي.

بينما (سيد خير الله، 1976، ص107) يعرف الابتكار بأنه قدرة الفرد على الإنتاج المتميز بأكثر قدر من الطلاقة الفكرية، والمرونة التلقائية والأصالة وبالتداعيات البعيدة وذلك كاستجابة للمشكلة أو موقف مثير.

ويعرفه محمد المفتي (1955) الابتكار بأنه عملية لها مراحل متتابعة تهدف الى إنتاج يتمثل في إصدار حلول متعددة تتسم بالتنوع والجدة، وذلك في ظل مناخ داعم يسود الاتساق والتألف بين مكوناته.

ويرى منير كامل (1996) أن التفكير الابتكاري هو الأسلوب الذي يستخدمه الفرد في إنتاج أكبر عدد من الأفكار حول المشكلة التي يتعرض لها وتتصف هذه الأفكار بالتنوع والاختلاف (المرونة) وعدم التكرار أو الشيع (الأصالة).

ويعرف فتحي جروان (1999) الابتكار بأنه نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقا.

ويتميز التفكير الابتكاري بالشمولية والتعقيد فهو من المستوى الأعلى المعقد من التفكير لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة.

ويمكن أن نعرف الابتكار بأنه قدرة عقلية يحاول فيها الفرد أن ينتج فكرة، وسيلة، أداة، طريقة لم تكن موجودة من قبل أو تطوير رئيسي لها دون تقليد فيما يحقق نفعاً للمجتمع. ومن خلال ما تم التطرق إليه

من تعريف مختلفة من وجهات نظر الباحثين يمكننا أن نقر بأن التفكير الابتكاري، هو القدرة على القيام بإنتاج أكبر عدد من الاستجابات المختلفة والمتوقعة تتميز بالجدة والتميز، والخروج عن المألوف لمجموعة من المثيرات داخل البيئة التي يعيش فيها الفرد.

2- العوامل المؤثرة في الابتكار:

توجد العديد من العوامل المتداخلة التي تؤثر في تنمية الابتكار لدى التلاميذ، وتتفاوت فيما بينها ومن هذه العوامل نذكر مايلي:

2-1- العوامل الوراثية:

أثبتت الكثير من الدراسات والبحوث التي تربط عامل الوراثة في تنمية السمات الابتكارية أن المعطيات الوراثية محددة في التفكير الابتكاري وأن دور الوراثة في حالة الذكاء العادي أعلى من دورها في القدرات الابتكارية.

2-2- العوامل البيئية:

تلعب البيئة دورا هاما في تنمية السمات الابتكارية، فإذا كانت بيئة الشخص مناسبة لتنمية الابتكار تطورت قدراته وإذا كانت غير غنية بالمثيرات التي تساعد على الابتكار توقفت، والمقصود بالبيئة هو البيت والمدرسة وكل الوسائل التكنولوجية والإعلامية.

3-مراحل العملية الابتكارية:

تمر العملية الابتكارية حسب مراحل من بداية حتى ظهورها في شكلها النهائي وذلك وفق المراحل الاتي ذكرها:

3-1- مرحلة الإعداد:

يتم فيها قيام العقل المدرك بتجميع وتحليل كافة البيانات والمعلومات المتعلقة بالمشكلة محل الدراسة(الإعداد)، ثم يقوم هذا العقل في التفكير بدرجة عميقة تصل إلى مرحلة التشبع، وبالتالي يصاب

هذا العقل بالإجهاد وعدم القدرة على مواصلة التفكير، (البغدادي محمد رمضان 2001، ص، 75). ومن ثم يلجأ إلى طلب المساعدة من العقل غير المدرك وهذا يتطلب القيام بتشخيص المشكلة وتجزئة المشكلة وإعادة صياغتها، تجميع البيانات والمعطيات الجديدة المساعدة للوصول إلى الحل، تحليل المعلومات واستحداث علاقات جديدة، وإيجاد بدائل للحل.

3-2- مرحلة حضانة الفكرة:

تتم هذه المرحلة في العقل الباطن، حيث يكون المبتكر في حالة هدوء، بواسطة عقله المدرك، حيث يتم استبعاد مؤقت للمشكلة، بينما في الحقيقة فإن العقل الباطن يكون في نشاط قوي ومركز على المشكلة للوصول إلى حلها.

3-3- مرحلة تبلور الفكرة:

بعد انتهاء مرحلة حضانة الفكرة عادة ما تكون هناك أفكار وحلول جيدة ويحاول العقل المدرك بلورة هذه الأفكار والحلول وغالبا ما تنتهي بالفشل، (Kirk, E., & Lewis, C. (2017) مثلما ما يحاول شخص البحث عن مكان سلسلة المفاتيح وبالرغم من تركيزه الشديد لمعرفة محاولة مكانها، لكنه يفشل في ذلك ثم يحاول أن ينهمك في أعمال أخرى وفي وقت لاحق وبدون مقدمات تحدث إشارة للمخ أو العقل المدرك بمكان سلسلة المفاتيح وهذا ما يحدث تماما للعقل عندما تتبلور الفكرة أو الحل.

3-4- مرحلة التحقق من صحة الفكرة:

تهدف هذه المرحلة إلى التحقق من مدى صحة الفكرة التي تم بلورتها في المرحلة السابقة ويتم الكشف عن طريق أسلوبين.

أ- أسلوب داخلي في عقل الشخص المبتكر ذاته.

ب- أسلوب خارجي بين المبتكر والأشخاص الآخرين.

وللتحقق من صحة الحلول يأتي بعدما نكون قد تأكدنا من قيمة الحل بالدلائل والبرهنة من أهل الخبرة.

وأخيرا المراحل الأربعة المذكورة سابقا ذات طابع فردي (مدحت أبو النصر، 2012، ص، 33).

4- مفهوم السمات الابتكارية:

4-1- السمة:

لقد حددت الكثير من الدراسات مفهوم السمة بأنها: الصفة الجسمية أو العقلية أو الاجتماعية الفطرية أو المكتسبة التي يتميز بها الفرد، وتعبر عن استعداد ثابت نسبياً لنوع معين من السلوك. أوضح ألبورت ALBORT أن هناك بعض الخصائص للسمة، فهي عادات على المستوى الأكثر تعقيداً، وهي أكثر عمومية من العادة، دينامية في طبيعتها، ويتحدد وجودها تجريبياً وإحصائياً من خلال الاستجابات المتكررة للفرد في المواقف المختلفة، (برهان محمود حمادنة. 2014، ص، 63) والسمات ليست مستقلة عن بعضها البعض، لكنها ترتبط فيما بينها ارتباطاً موجباً، وهو مفهوم أو اصطلاح يصف الأساليب السلوكية في مواقف اجتماعية معينة، وتتسم تلك الأساليب السلوكية بالثبات النسبي والعمومية.

4-2- السمات الابتكارية:

هي صفة أو خاصية ثابتة نسبياً يتميز بها المبتكرون بصورة أعلى من العاديين مثل المرونة، الطلاقة الأصالة، وتشكل من مجموعة من العوامل الذاتية والموضوعية التي تمثل وحدة متكاملة، والتي تعود إلى إنتاج جديد وأصيل ذي قيمة للفرد والمجتمع. (عبادة، 1992، ص، 13). من الطبيعي أن السمات ذاتها لا تُرى لدى الشخص، لأنها تعتبر بمثابة متغيرات وسيطة يمكن الاستدلال عليها من خلال السلوك، وهذا السلوك يتأثر بدوره بالحاجات والدوافع والقيم والمعتقدات، والصفات المزاجية الشخصية للفرد والخبرات والتربية الأسرية.

أثبتت العديد من الدراسات أن السمات الابتكارية هي نوع من السلوك الابتكاري الذي يتأثر بالسياق النفسي والاجتماعي والوجداني والمعرفي لكل فرد على حدة، (Dunn, R. E. (1997) ما يؤدي إلى وجود فروق بين الأفراد والجماعات.

تُعرف السمة الابتكارية بأنها صفة أو خاصية ذات دوام نسبي، يتميز بها الأفراد المبتكرون بدرجة تفوق الأفراد العاديين، ومن هذه السمات: الثقة بالنفس، حب التجديد، المرونة، العقل الناقد، الاستقلالية، عدم المسايرة، وحب الاستطلاع.

أما أهم السمات الابتكارية التي أضافها الباحث عبدالرحمن العيسوي عام 1985، فهي التفضيل الواضح للأمور المعقدة وتقديرها في مقابل البساطة، الانفتاح على الخبرات، حب التغيير، حب الحرية والاستقلالية القدرة على الحدس، وعدم الامتثال لآراء الآخرين.

وأضافت قائمة ديفيس ورم DIFUS WARM في عام 1989، بعض السمات: كالتأمل، والصراحة والحدس والطموح، وسعة الأفق، والمثابرة، وتحمل الغموض، وتحمل الاختلاف، وحب التجديد، وتنوع الميول وتعدد المواهب، والميل إلى التحليل والاستدلال، والتمعن في الأفكار الجديدة، والفعالية والنشاط.

4-3-تعريف السمات السلوكية:

أشارت تيرمانوهولييجورت TIRMAHOLIOGORT إلى وجود سمات خاصة بالأطفال المبتكرين، تظهر في سلوكياتهم التي تميزهم عن غيرهم وقد حددت بأن التلميذ المبتكر ، يتصف بنمو لغوي يفوق المعدل العام ويثابر في المهمات العقلية الصعبة وعن الإنجاز المتميز ولديه قدرة على التعميم ورؤية العلاقات والارتباطات وفضول غير عادي وتنوع كبير في الميول.

4-4-الخصائص العقلية:

تعتبر الخصائص العقلية من أكثر السمات تميزا لدى التلاميذ المبتكرين وتتمثل فيما يلي:

-قدرة عقلية عامة عالية.

-قدرة على الاستدلال والتعميم وحل المشكلات.

-سرعة التعلم والفهم والحفظ.

-التفوق الدراسي.

-دقة الملاحظة.

-ارتفاع مستوى الدافعية للإنجاز.

-زيادة حب الاستطلاع.

-قوة الذاكرة.

-تعدد الميول والهوايات.

-خصوصية الخيال.

-التركيز والانتباه.

كما تشير نتائج بعض الدراسات في مجال الابتكار إلى أن التلميذ المبتكر يتميز بمجموعة من السمات منها:

- تفضيل الألعاب المعقدة التي تتضمن القواعد والنظم التي تتطلب التفكير .

- يميل إلى المشاركات اللاصفية في المدرسة كالمرسح والكشافة واللقاءات.

5-أنواع السمات الابتكارية:

5-1 - الطلاقة:

الطلاقة هي المهارة العقلية المعرفية التي تستخدم في توليد أفكار جديدة إضافية على ما يدور حول موضوع ما وبحرية تامة ، ومن وجهة النظر التربوية يرى (سعادة، 2003، ص.19) أنها تعني تلك المهارة التي تجعل أفكار التلاميذ تتساقب بكل حرية من أجل الحصول على أفكار كثيرة وبأسرع وقت ممكن وأن أهمية تدريسها وتعليمها تتمثل في أنها تساعد التلاميذ في الانتقال ببسر من الذاكرة إلى الأفكار ذات العلاقة بالموضوع المطروح للبحث والدراسة، مما يساعد على التعامل السهل والسريع مع كل من حل المشكلات والتصدي لها، وصنع القرارات أو اتخاذها، والتفكير بطرق ابتكارية متنوعة، وعن مجالات تطبيق مهارة الطلاقة القيام بأبحاث ومشاريع ابتكارية مدرسية، ورسم اللوحات الفنية، وكتابة القصص والروايات المختلفة واكتشاف طرق وأساليب متنوعة من أجل الانتهاء من الواجبات المنزلية والمدرسية المملة واستغلال أوقات الفراغ، واتخاذ القرارات الكثيرة ذات العلاقة بالموضوعات المدرسية المختلفة، أو بالمشكلات المتعددة المطروحة ، أو بالحياة اليومية المتنوعة. كما يقصد بها أيضا مجموعة من الأفكار والصور والتعبيرات الملائمة المتداعية، التي ينتجها الشخص في فترة زمنية معينة ومن المتوقع أن هذا السيل من الأفكار سوف تحتوي على عدد من الأفكار الجديدة، ويمكن اعتبارها أنها القدرة على توليد عدد كبير من البدائل

والمترادفات أو الأفكار أو المشكلات أو الاستخدامات، وذلك كاستجابة تداعي ملائمة لمثير معين، والسرعة والسهولة في توليدها، أو هي قدرة الفرد على إنتاج أكبر قدر ممكن من الأفكار المتنوعة في فترة زمنية محددة، كما تشير الطلاقة إلى الجانب الكمي في الابتكار، والذي يعني تعدد الأفكار التي يمكن أن يأتي بها الشخص المبتكر ويجب أن تتميز هذه الأفكار بملائمتها لمقتضيات البيئة الواقعية، وبالتالي يجب أن تستبعد الأفكار العشوائية الصادرة عن عدم المعرفة، وأهمية الطلاقة لا يعني أن كل المبتكرين يجب أن يعملوا تحت ضغط الوقت والزمن، وإن ينتجوا بسرعة ولكن يعني أن الشخص الذي يكون قادراً على إنتاج عدد كبير من الأفكار في مدة زمنية معينة، يكون لديه فرصة أو احتمال أكبر لإيجاد أفكار ذات قيمة من بين الكم الكثير من الأفكار (حميدة السيد العربي، 2015، ص، 71).

5-2- أنواع الطلاقة:

ويقصد بها القدرة على توليد عدد كبير من البدائل أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات أو الاستخدامات عند الاستجابة لمثير معين، وتقاس من خلال عدة طرق أهمها:

- سرعة التفكير بإعطاء كلمات في نسق محدد.
- تصنيف الأفكار وفق متطلبات معينة.
- القدرة على وضع الكلمات في أكبر قدر ممكن من الجمل أو العبارات ذات المعنى.

وضع المربون أنماط خمسة للطلاقة تمثلت في:

- أ- الطلاقة اللفظية (طلاقة الكلمات): ويقصد بها إنتاج الكلمات أو الوحدات التعبيرية المنطوقة واستحضارها على نحو يناسب الموقف، مثل إعطاء أكبر عدد ممكن من الكلمات المؤلفة من أربعة حروف تبدأ بنفس الحرف مثلاً حرف واو (واد، وزن، وكر، وطن).
- ب- طلاقة المعاني (الطلاقة الفكرية): وهي القدرة على إصدار أكبر عدد من الأفكار في وقت محدد بصرف النظر عن نوع هذه الأفكار (جاسم وآخرون، 2010، ص، 82).
- ج- طلاقة الأشكال: وتعني القدرة على تغيير الأشكال بإضافة بسيطة، وهي الرسم السريع لعدد من الأمثلة والتفصيلات أو التعديلات في الاستجابة لمثير.

د-طلاقة التداعي: وهي القدرة على إنتاج أكبر عدد من الألفاظ التي تتوافر فيها شروط معينة من حيث المعنى الواحد مثل (حروب، ثورات، شجار).

هـ-الطلاقة التعبيرية: ويقصد بها القدرة على سهولة التعبير والصياغة في الكلمات المستعملة.

5-2-المرونة:

المرونة هي المهارة التي تستخدم لتوليد أنماط مختلفة من التفكير والقدرة على إدراك الأمور والاستجابة للمواقف بطرق مختلفة، تبدو أهمية هذه المهارة للتلاميذ عندما توفر للمبتكرين منهم قدرة أكبر على فهم مناهجهم الدراسية، وزيادة أوسع في استيعابها، (يحي ماضي. 2011، ص، 113) وتأخذ المرونة كإحدى مهارات الابتكار أشكالاً عديدة، وهي تتضمن الجانب النوعي في الابتكار وتعني تنوع أو اختلاف الأفكار التي يأتي بها التلميذ المبتكر، فهي تشير إلى درجة السهولة التي يغير بها الفرد موقفاً ما أو وجهة نظر عقلية معينة، فالتلميذ على سبيل المثال، الذي يقف عند فكرة معينة أو يتصلب بالنسبة لطريقة من الطرق يعبر أقل قدرة على الابتكار من تلميذ آخر من التفكير قادر على التغيير حين يكون ذلك ضرورياً، وفي هذا المجال تشير البحوث التربوية النفسية إلى وجود عاملين للمرونة وهما:

أ-المرونة التكيفية: تشير إلى قدرة التلميذ على تغيير الوجهة العقلية التي ينظر من خلالها إلى حل مشكلة محددة، وهي المرونة التكيفية وبالتالي عكس ما يعرف بالتصلب العقلي، وعليه تتعلق بالسلوك الناجح للتلميذ لمواجهة موقف أو مشكلة معينة فإذا لم يظهر هذا السلوك يفشل الفرد في حل المشكلة أو مواجهة الموقف وبعبارة أخرى، تحتاج المرونة التكيفية إلى تعديل مقصود في السلوك يتفق مع الحل السليم.

ب-المرونة التلقائية: تشير إلى سرعة التلميذ على إنتاج أكبر عدد ممكن من أنواع مختلفة من اتجاهات الأفكار التي ترتبط بمشكلة أو مواقف مثيرة يحددها المقياس أو الاختبار المعد خصيصاً لذلك، وتتمثل المرونة التلقائية في قدرة التلميذ على أن يعطي تلقائياً، (سلطانة بنت قاسم الفالح. 2010، ص، 23). عدداً متنوعاً من الاستجابات لا تنتمي إلى فئة أو مظهر واحد وإنما تنتمي إلى عدد متنوع أي لابتكار في أكثر من إطار أو شكل، كما تتمثل المرونة التلقائية لدى الأدباء والفنانين الذين يعطون إنتاجات إبداعية لا تنتمي إلى إطار أو شكل واحد، ولقياس المرونة استخدم العالم جيلفورد GILFORD عدة أنواع من

الاختبارات لقياسها كما في اختبار إعادة ترتيب عيدان الكبريت أو اختبار يتضمن الاستعمالات، أو تسمية الأشياء، أو الاستعمالات غير المعتادة لأشياء مألوفة.

5-3- الأصالة:

يقصد بالأصالة المهارة التي توصل من يمتلكها إلى التفكير بطريقة أصيلة تساعده في الوصول إلى أفكار جديدة أخرى تعزز من قدرته على استيعاب المشاكل التي تواجهه ومعالجتها بعمق وأصالة، وتبرز أهمية تنمية هذه المهارة لدى التلاميذ في جعلهم يفكرون بطريقة أصيلة تساعدهم في البحث عن أفكار جديدة وتساعدهم على الفهم الأفضل لما يتعلمون بذلك. (يعقوب الشاروني، 2004، ص، 47). تبدو قيمة هذه المهارة في المجال التربوي التطبيقي في أنها توفر تقنية جديدة يمكن استخدامها في تحسين مخرجات التعليم لدى التلاميذ. كما يقصد بها عملية التجديد أو الانفراد بالأفكار، كأن يأتي التلميذ بأفكار جديدة متجددة بالنسبة لأفكار زملائه، وعليه تشير الأصالة إلى قدرة التلميذ على إنتاج استجابات أصيلة، أي قليلة التكرار بالمفهوم الإحصائي داخل المجموعة التي ينتمي إليها التلميذ، ولهذا كلما قلت درجة شيوع الفكرة زادت درجة أصالتها، أما التلميذ المبتكر ذو الأصالة، فيوصف بأنه ذلك التلميذ الذي يبتعد عن المألوف أو الشائع وبالتالي يدرك العلاقات ويعممها، (يامنة وفاء حوات، نوال صمداني، 2016، ص، 85). ويفكر في أفكار وحلول مختلفة وجديدة أصيلة عن تلك التي يفكر بها زملاؤه، وتختلف الأصالة عن عاملي الطلاقة والمرونة فيما يلي:

- الأصالة لا تشير إلى كمية الأفكار الابتكارية التي يعطيها التلميذ، بل تعتمد على قيمة ونوعية وجدة تلك الأفكار، وهذا ما يميزها عن الطلاقة.

- الأصالة لا تشير إلى نفور التلميذ من تكرار تصورات أو أفكاره هو شخصيا كما في المرونة، بل تشير إلى الابتعاد من تكرار ما يفعله الآخرون وهذا ما يميزها عن المرونة، كما يمكن قياس الأصالة عن طريق ما يلي:

كمية الاستجابات غير الشائعة وغير المألوفة والتي تعتبر مع ذلك استجابة مقبولة لمشاكل أو مواقف محددة.

اختيار عناوين لبعض القصص القصيرة المركزة في موقف مكثف قد يكون دراميا أو فكاهيا، ويطلب من التلميذ أن يذكر لها عناوين بقدر ما يستطيع في وقت محدد مع احتمال استبدال القصة بصورة أو شكل (عبد الرحمان المعايطة والبواليز، عفاف احمد عويس، 2003، ص، 186).

6-العوامل المؤثرة في السمات الابتكارية:

توجد مجموعة من العوامل المختلفة تتداخل فيما بينها مساعدة على تنمية السمات الابتكارية والابتكار عموما لدى التلاميذ ولها تأثير مباشر وغير مباشر على تنمية القدرات الابتكارية، فنجد الكثير من الباحثين والدارسين الذين تناولوا هذه العوامل كل من وجهة نظره، والأهمية التي تشكلها هذه العوامل في تأثيرها على السمات الابتكارية ومن هذه العوامل نذكر مايلي:

1-6-العوامل الوراثية:

أثبتت الكثير من الدراسات والبحوث التي تربط عامل الوراثة في تنمية السمات الابتكارية أن المعطيات الوراثية محددة في التفكير الابتكاري وأن دور الوراثة في حالة الذكاء العادي، أعلى من دورها في القدرات الابتكارية.

2-6-العوامل البيئية:

تلعب البيئة دورا هاما في تنمية السمات الابتكارية، فإذا كانت بيئة الشخص مناسبة لتنمية الابتكار تطورت قدراته وإذا كانت غير غنية بالمشيريات التي تساعد على الابتكار توقفت والمقصود بالبيئة هو البيت والمدرسة وكل الوسائل التكنولوجية والإعلامية والتي نعرضها كما يلي:

3-6- الأسرة:

البيئة الأسرية هي الإطار الأول الذي يعيش فيه التلميذ ويتأثر به، حيث تلعب دورا هاما في تشكيل وإظهار قدرات التلميذ الابتكارية، ومنه تعتبر الأسرة النموذج الذي يشجع على إبراز السمات الابتكارية لدى أبنائهم حيث يؤثر الجو النفسي والاجتماعي للأسرة على اهتمامات التلميذ، وطاقاته الابتكارية فقد أكدت الكثير من الدراسات أن الأسلوب الديمقراطي من شأنه أن يعطي الفرص الملائمة لظهور إمكانات الابتكار لدى التلميذ كما أن الأسرة التي تنشأ أبنائها على الثقة بالنفس، (ستيفان ارياخ ترجمة منى زكري، 2015،

ص،69) من خلال ممارستهم للأنشطة المختلفة واكتساب الخبرات الجديدة وتمنحهم الفرص للتعبير عن أنفسهم وعما يجول في عقولهم من أفكار وتصورات، لدى الأسرة دورا مهما في تنمية وتطوير السمات الابتكارية لديهم وذلك من خلال مايلي:

-توفير الفضاء الهادئ داخل الأسرة يهيئ فرصة للتفكير .

-توفير الرعاية الصحية والنمو السليم وتوجيه الوالدين لأبنائهم التوجيه الصحيح.

- اهتمام الأسرة بقيمة العلم والدراسة وتشجيع الأبناء عليها باستخدام أسلوب الحوار والمناقشة، وتوفير الوسائل المادية اللازمة من ألعاب وكتب التي تساعد على تنمية الابتكار .

-تشجيع التلميذ على اتخاذ القرار وتقبل أنماط التفكير الغامض من التلاميذ وعدم التذمر من كثرة الأسئلة لابد من عدم ممارسة مبدأ التصحيح المستمر لأخطاء التلميذ لأن استخدام هذا المبدأ يعيق ابتكاره.

6-4- المدرسة ودورها في تنمية السمات الابتكارية:

تعد المدرسة البيت الثاني للتلميذ والمدرسين والمدرسات بمثابة الآباء والأمهات والقوة والنموذج التي يحتذى به، ويختلف مناخ المدرسة على المناخ العائلي بالمناهج الدراسية والأنشطة التربوية والنظام وتوزيع المسؤوليات والاختصاصات وممارسة الهوايات، لذلك فهي تساهم في اظهار المهارات والسمات الابتكارية،كما أن المناهج الدراسية تنمي في التلميذ روح التساؤل ومحاولة حل المشكلات وهنا يكمن دور المدرسة وأهميتها والقوة في التأثير على التنشئة المتكاملة للتلميذ وتنمية سماته نحو الابتكار ونذكر المعلم والمعلمة ودورهما في نجاح تنمية القدرات الابتكارية لدى التلميذ وتتمثل ذلك فيما يلي:

-الاهتمام بمراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ، حيث تدفعهم إلى الابتكار والاهتمام بتنمية الابتكارات الجماعية واستخدام استراتيجيات التدريس التي تعتمد على الاشتراك واللعب وإجراء التجارب العلمية واستعمال الأشياء والأدوات في البيت واستخدامها في التوصل، إلى معارف واكتساب المهارات وتنمية الاتجاهات الإيجابية لدى التلميذ.

-التخطيط والتنفيذ والتقييم لأنشطة التعلم ووضع الأهداف التي يجب أن يحققها التلميذ من خلال أنشطتهم الابتكارية كما تثير دافعية التلميذ من خلال تنوع المواد والخامات، ومصادر التعلم وإثراء العملية التعليمية (المنتدى الإسلامي للتربية، 2018).

6-5- الوسائل الإعلامية:

يتأثر النمو العقلي ونمو القدرات الابتكارية للتلاميذ بما يشاهدونه من برامج تليفزيونية، وما تقدمه هذه البرامج من مثيرات تساعد على التفكير والابتكار من ناحية، وما تقدمه هذه البرامج من قصص خيالية وخيال علمي من ناحية أخرى تعمل على الشجيع والتعزيز في الاستمرار على الاستثمار في السمات الابتكارية لدى التلاميذ.

6-6- الحالة الوجدانية والانفعالية للتلميذ:

يتأثر نشاط التلاميذ بالحالة الانفعالية التي يمرون بها، فالتلاميذ الذين يعانون من القلق والاضطراب يتأثر نشاطهم العقلي تأثيراً سلبياً بدرجة قد تجعلهم غير قادرين على حل المشكلات التي تواجههم، وقد يؤدي إلى القلق الشديد عند بعضهم إلى إعاقة تفكيرهم، وعن العزوف عن النواحي الأكاديمية والاستمرار في تنمية مهاراتهم المختلفة (إبراهيم موسى، 2015).

6-7- الحالة الصحية للتلميذ:

يتأثر النشاط العقلي للتلاميذ بالحالة الصحية العامة لهم، وتنخفض القدرات العقلية عند التلاميذ الذين يعانون من سوء التغذية والأمراض الجسمية، لأن النمو العقلي لا يحدث بمعزل عن نمو التلميذ العام ومن ثم فإن الرعاية الصحية للتلاميذ تعد هدفاً أساسياً لكل المجتمعات المتقدمة، منها والنامية على السواء، وعليه يتوجب الاهتمام بالتغذية الصحية والنظافة والبيئة من أجل حفظ صحة التلاميذ.

6-8- أساليب التعليم والتعلم:

تلعب أساليب التعليم التي يتبعها المعلم أو المربي دوراً هاماً في تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ في المرحلة التعليمية، فطرق التعليم التي تقوم على الإلقاء تؤثر تأثيراً سلبياً على القدرات الإبداعية للتلاميذ أما أساليب التعليم التي تعتمد على تدريب التلميذ، أن يكتشف بنفسه الحقائق المطلوبة فإنها تساعد على تنمية سماته الابتكارية.

6-9- المستوى الثقافي والاجتماعي والاقتصادي:

أوضحت الدراسات والبحوث أن للمستوى الثقافي والعلمي للوالدين وأدوات الثقافة خارج المنزل وداخله تلعب دوراً فعالاً في عملية نمو السمات الابتكارية لدى التلاميذ، كذلك متغيرات الثقافة داخل البيئة وخارجها تغذي العملية الابتكارية لدى التلاميذ وكذا حرية الاتصال الحضاري من شأنها تقوية الابتكارية، كما أوضحت الكثير من الدراسات السيكولوجية أن السياق النفسي داخل الأسرة يساعد على نمو السمات الابتكارية وتطورها بشكل كبير وواضح (برهان محمود حمادنة، 2014، ص، 69).

كما يرى حلمي المليجي، (2001)، بأن هناك مجموعة عوامل تساعد على تنمية موهبة الابتكار لدى التلاميذ هذه العوامل هي كما يلي:

- مكافئة الإنجازات الابتكارية التي يقدمها التلاميذ ومساعدتهم على التعرف على قيمة موهبته الابتكارية.
- أن يساهم التلاميذ في حل مشكلاتهم التي تواجههم وتحديد معالم المشكلة والخروج بمبادئ عامة وهذه الطريقة تنمي التفكير العلمي والابتكار.
- الاهتمام بممارسة الأنشطة الابتكارية وتذوقها، حيث يعتبر أن الابتكار في مجال الفنون أو الأدب يتضمن العديد من الأنشطة التي تتنوع بتنوع الحياة، ومن أهمها الرسم والتصوير والعمارة، وهذه الأنشطة تنمي الابتكار لدى التلميذ وتشترك معه في هذا الاتجاه الباحثة عبلة عثمان على أن ضرورة مساعدة التلاميذ على ممارسة الأنشطة الفنية واللعب البنائي الإنشائي المتميز بالابتكار (محمد جاسم العبيدي 2010، ص، 69).

7- طرق تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ:

لقد أوصى الكثير من المختصين والمهتمين بتنمية الابتكار لدى التلاميذ على العديد من الأساليب والتقنيات التي تساهم في التطوير من خلال عملية التدريب عليها، خاصة في المراحل التعليمية الأولى ففكرة التلاميذ على التحليل والتفكير وإنجاز الأنشطة الفنية والألعاب التخيلية وغيرها، ومن الأساليب المساعدة على تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ سنتطرق إلى مايلي:

7-1- تحفيز التلاميذ على القراءة ورواية القصص:

يستخدم هذا الأسلوب تعزيز التلاميذ على حب القراءة ورواية القصص المشوقة لهم، مما يزيد من مستوى رصيدهم اللغوي والفكري، وكذا الشعور بالمتعة بعد إنجاز مهمة القراءة والقيام بالواجبات بأسلوب ممتع.

7-2- أسلوب الخروج في رحلات استكشافية:

يزيد أسلوب الرحلات إلى الكثير من الأماكن بتحفيز عملية الابتكار لدى التلاميذ، وذلك من خلال تعرفهم على أماكن مختلفة كزيارة الأماكن الأثرية، (هشام سعيد الحلاق، 2010، ص، 67) العروض المسرحية النشاطات الفنية.

7-3- التحاق التلاميذ بدورات تدريبية خارج المدرسة:

تعتبر هذه الدورات أسلوب أمثل لإيجاد بيئة تساعد على تنمية الابتكار لدى التلاميذ، حيث نجد الكثير من البرامج التدريبية التي تقوم بتدريب المهارات والمواهب والهوايات الكتابية، واللغوية والرياضيات والكتابية، كما تعتبر فرصة لتنمية مهارات التفاعل الاجتماعي.

7-4- القيام بممارسة الألعاب الابتكارية:

توجد الكثير من الألعاب التي تنشط عملية الابتكار لدى التلاميذ مع مراعاة الشروط الواجب احترامها كالعمر الزمني ومستوى الذكاء ومختلف جوانب النمو. نذكر من هذه الألعاب التنافسية حيث الهدف منها تنمية المهارات الاجتماعية، الألغاز وهي من الألعاب التي تحفز الابتكار.

7-5- استكشاف الفضاء:

يلعب المحيط الخارجي دور كبير في تنمية الأنشطة الابتكارية لدى التلاميذ، كما تعمل على تحريك مهارات الخيال لديهم، كمثال على ذلك، رواية القصص من خيالهم، الأنشطة الفنية، الألعاب الحركية.

7-6- صناعة الهدايا:

بهدف تنمية المهارات الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتبادل الشعور يكون عن طريق أفكار من خلال الأعمال اليدوية وتقديمها كهدايا تعبر عن قيمة اجتماعية.

7-7- ألعاب تشجيع التلاميذ على الألعاب التركيبية والبنائية:

تقوم الألعاب التركيبية على تعليم التلاميذ وتدريبهم على مهارات حل المشكلات، وتنشيط عملية الخيال حيث من الأحسن توفير كل الوسائل التي من خلالها يقوم التلميذ من تصميم وتركيب أشكال مختلفة، تكون في الأخير على شكل متكامل، حيث تتطلب هذه التفكير والتخطيط لتركيب ما يرغب فيه، من المواد التي يمتلكها وبالتالي اكتساب القدرة على حل المشكلات بطريقة ممتعة ومرحة.

7-8- استخدام التطبيقات والألعاب الإلكترونية:

إن استخدام الوسائل والأجهزة التكنولوجية والإلكترونية بأسلوب سليم ومعتدل يساهم في تنمية السمات الابتكارية للتلاميذ من خلال التطبيقات والألعاب، نذكر من ذلك على سبيل المثال التطبيقات التي تساعد التلاميذ على تعلم لغة ثانية، تطبيقات ألعاب ذهنية، ألعاب الذاكرة وغيرها من التطبيقات المفيدة لتنمية مهارة حل المشكلات والوظائف الحركية وتحسين المهارات المعرفية، كما تساهم ألعاب الفيديو بشكل موجه ولهدف تربوي، إذا تم اختيارها بشكل مناسب فإنها تزيد من تعزيز مهارات التلميذ على تنمية مهاراته الابتكارية.

7-9- أسلوب ممارسة الرياضة:

للنشاط الرياضي أهمية أساسية في النمو الجسمي السليم، حيث ينعكس ذلك بشكل إيجابي على العمليات الذهنية والمعرفية والدراسية للتلاميذ وكل النشاطات الحركية والرياضية أن تكون هادفة، وذلك وفق عملية التدريب وتطوير مهارات حل المشكلات والتدريب على اللياقة البدنية.

8- النظريات المفسرة للسمات الابتكارية:

لقد تنوعت واختلفت الكثير من النظريات والاتجاهات التي حاولت تفسير السمات الابتكارية والسلوك الابتكارية بصفة عامة، هذا راجع إلى السلوك الابتكاري المعقد، حيث نجد دراسة موضوع الابتكار منذ العصور والحضارات القديمة التي اهتمت بالسلوك الابتكاري، حيث نجد أفلاطون أن الابتكار ناتج عن وجود قوى إلهية تسمى بالإلهام، وكذلك الأمر بالنسبة لأرسطو أن عملية الابتكار تحتكم إلى نواميس

الطبيعة، وأن هذه الأخيرة لها علاقة في حدوث الإنتاجات الابتكارية، (تشارلز فيلبس، 2016، ص39)، التي قد تحدث تلقائياً، كما تطرق إلى ذلك الفيلسوف كانط حيث يرجع الابتكار إلى عملية التخيل وأنه توجد علاقة بين الموهبة والابتكار، كما نجد النظرية البيولوجية وعلى رأسها العالم جالتون GALTON التي درست عامل الاستعداد الوراثي وعلاقته بالابتكار والإبداع، ولتفسير السلوك الابتكاري والسمات الابتكارية التي نجدها لدى الأفراد سنقوم بعرض أهم النظريات في علم النفس وعلوم التربية التي حاولت إعطاء تفسيرات للابتكار والسمات الابتكارية ونذكر منها:

8-1- نظرية التحليل النفسي:

تفسر نظرية التحليل النفسي على أن سلوك الأفراد تتحكم فيه عوامل لاشعورية، فالسلوك الابتكاري يفسر على أساس التسامي بالغرائز والقيام بأعمال وسلوكيات مقبولة اجتماعياً، حيث يرجع فرويد أن الابتكار ناتج عن صراع نفسي ينشأ لدى الفرد منذ المرحلة الأولى من حياته، حيث هو ميكانيزم دفاعي ضد الطاقات الليبيدية التي لا يتقبلها المجتمع أي السلوك الابتكاري هو محصلة لما يحدث من صراع بين مضامين الغرائز وضوابط المجتمع ومتطلباته (عبد السلام عبد الغفار، 1977، ص105) حيث وجد علماء التحليل النفسي أن الابتكار لا يختلف عن الاضطراب النفسي، حيث الاختلاف بينهما ينشأ عندما تفشل الميكانيزمات الدفاعية حيث في الابتكار يبتعد الشخص المبتكر عن الواقع ويكون استمرار للعب الإيهامي الذي بدأه المبتكر عند كان طفلاً صغيراً، كما أن الفن هو وسيلة لتحقيق الرغبات في الخيال التي أحبطها الواقع، سواء بالصعوبات الخارجية أو القوانين التي يفضيها المجتمع إلا أنها لاقت مجموعة من الانتقادات في تفسيرها لابتكار وذلك لتفسيره للابتكار وربطه بالاضطراب النفسي .

8-2- النظرية المعرفية:

لقد اتجهت النظرية المعرفية اتجاهها مغايراً في تفسير السلوك الابتكاري وأرجعته إلى إدراك الفرد للبيئة واستجابته لمثيراتها وفقاً لما يتم في عقله من عمليات معرفية وعقلية كالتفكير والوعي والتمثل والمواءمة، فالسلوك الابتكاري هو عملية إشراق عقلي تأتي بشكل شبه فجائي ومتسلسل للوصول إلى المشكلات، أي عبارة عن إعادة دمج أو صياغة الأفكار والمعارف بشكل جديد وهذا ما يصطلح عليه الأساليب المعرفية وهي الطرق التي يستخدمها الأفراد في تحصيلهم للمعلومات من البيئة، فالشخص المبتكر ينظر إلى البيئة باعتبارها ليست مجرد مستقبل سلبي لما تقدمه.

كما يرى العالم وريثمر WIRTHMER أن عملية الابتكار تبدأ عادة بمشكلة ما وعند صياغتها فلا بد أن يأخذ الكل في إطار الكل في عين الاعتبار، أما الأجزاء فيجب تدقيقها وفحصها ضمن إطار الكل، فالحلول الابتكارية تتطلب الحدس وفهم المشكلة، كما يرى العالم فرتهايمر FIRTHAYMER أن العملية الابتكارية تنطلق لما يحدث الاختلال في التوازن لدى الفرد إدراكيا ووجدانيا، فينشأ عنه شعور الفرد بوجود نواقص وقصور في العملية الإدراكية، فيبدأ في بذل قصارى جهده لاستعادة الاتزان المفقود. أما العالم (روشكا، 1989، ص 36) فيرى أن الابتكار هو إعادة دمج المعارف والأفكار بشكل جديد مبني على مفهوم الانغلاق، يحاول فيه إكمال الصورة الناقصة في الشيء أو غلق المدركات الناقصة. أما العالم بياجيه PIAGET فيرى أنه توجد وظيفتان أساسيتان للتفكير، وهما التنظيم والملاءمة. كم أن عملية الابتكار هي عملية انتقاء تتضمن إجراءات وطرق يختارها الفرد المبتكر من التوصل إلى الإنتاج الإبداعي، وهي ملاحظة الفرص والخبرات، وإدراك جوانب الخلل، وتوجيه الذاكرة إلى المعلومات وثيقة الصلة، وتكوين أحكام مبدئية انطلاقا من ملاحظة ردود الفعل، ينتج عنها عملية تفحص ومدى التقدم في العمل وفقا لمعايير محددة في الذهن في ترك العمل جانبا لفترة من الوقت ثم الرجوع إليه فيما بعد، وهنا يبقى البحث عن الخيارات حتى الوصول إلى الحل المناسب، وهنا تقع عملية الإبداع وهي القدرة على إيجاد تحدي جديد للمشكلات.

8-4- النظرية الإنسانية:

قدمت هذه النظرية عدة تفسيرات للسلوك الابتكاري حيث يرجعونه إلى دافع تحقيق الذات وفقا للمسلمات التالية:

- القدرات الابتكارية موجودة لدى كل الناس، وأن الفروق بين الأفراد هي فروق في درجة القدرة الابتكارية وأن هذه الأخيرة يمكن أن تظهر وتتطور إذا توافرت لها البيئة المناسبة لذلك (يوسف قطامي. 2014).
- إن دافعية الفرد في تحقيق ذاته واستثمار إمكاناته ليس ناتجا لظروف اجتماعية محددة وإنما تحقيق الذات هو الدافع للابتكار.

- الفرد مزود بإرادة تدفعه إلى النمو المستمر والتطور الذي يدفعه إلى تحقيق ذاته واستثمار إمكاناته.

8-5- النظرية العاملية:

يرى جيلفورد GILFORD وهو رائد من رواد هذه النظرية أن الابتكار هو تنظيم يتكون من عدد من القدرات العقلية منها: الطلاقة والمرونة والأصالة والحساسية للمشكلات، وهذه السمات الابتكارية تعني قدرة الفرد على إنتاج الجديد في عالم الأفكار وفي مناشط الحياة المختلفة، كما يرى أنه هناك عدد من العوامل العقلية والقدرات المتمثلة في الطلاقة بأنواعها اللفظية والارتباطية والتفسيرية والفكرية، والمتمثلة في المرونة بنوعيتها التلقائية والتكيفية، (حميدة السيد العربي، 2015، ص76) ثم الأصالة والحساسية للمشكلات وإعادة التجديد والتنظيم من أجل إدراك العلاقة.

8-6- النظرية السلوكية:

يرى رواد المدرسة السلوكية أن الابتكار هو ناتج عن العلاقة بين المثير والاستجابة وهو تفكير ترابطي، وأنه إعادة تنظيم للعناصر المترابطة في تكوينات جديدة ترمي إلى تحقيق أهداف محددة، وكلما زادت الترابطات للعناصر الأساسية فإمكانية إنتاج حل ابتكاري تكون أكبر، (مارك رنكو، ترجمة، شفيق فلاح علاونة 2011، ص69) كما تؤكد على عنصر التفاعل بين الوراثة والبيئة في عملية الابتكار، كما يرى الباحث سكينر أن التلميذ لما يقوم بأعمال متعددة في بيئته ويتلقى التعزيز المناسب يؤدي إلى ظهور الابتكار لديه وأنه مرتبط بالنتائج كلما استخدم التعزيز المناسب.

8-7- نظرية أوزيل في الابتكار:

يعتبر أن الابتكار مثل عملية التركيب في المستويات المعرفية التي نجدها في تصنيف بلوم والذي يعتبر أن التعلم يتم عن طريق الآلية التالية وهي المعرفة، الفهم، التطبيق، التحليل، التركيب، التقويم. حيث أن الابتكار والتركيب يتطلبان إنتاج أصيل في ضوء المكتسبات والخبرات السابقة للتلميذ.

9- التدريب على الابتكار:

انطلقت عملية التدريب على الابتكار لأول مرة في الولايات المتحدة الأمريكية من قبل الباحث " كراوفورد" في المؤسسات الصناعية، ثم بدأت في التعميم في مختلف المجالات الأخرى، وفي هذا الصدد

تطرق تورانس (1960) أن على مدارس المستقبل يجب أن لا تقتصر إلا على عملية التعلم فقط بل للتفكير في التركيز على الابتكار الذي يتطلب الأداء والتعقيد والكمال، كما يرى العالم "رنزولي" على أن برامج التدريب على الابتكار وحدها غير كافية، إذ لابد من عملية التفاعل بين المعلم والتلاميذ، كما نجد مختلف البحوث والدراسات التي اهتمت بمجال الابتكار أكدت على أن الابتكار يكون من خلال ما يلي:

القدرة على اكتساب الوعي والاتجاهات الإيجابية، حيث يكون العمل على تطوير وتنمية الشخصية من خلال المشاركة في النشاطات الابتكارية ومعرفة مقوماتها وخصائصها وأهميتها.

9-1- الفهم الجيد لموضوع الابتكار:

يتم هنا في هذه المرحلة تدريب التلاميذ على كل ماله صلة بالابتكار وموضوعاته واختباراته ومقاييسه وعملياته والنظريات المفسرة له والعناصر المكونة له.

9-2- تنمية السمات الابتكارية:

حيث تتضمن هذه المرحلة التدريب على التشجيع والتحفيز والمكافئات للسمات الإيجابية لدى التلاميذ كالتدريب على الاستقلالية في التفكير، حب الاستكشاف وغيرها من المهارات.

9-3- التدريب على حل المشكلات والحساسية لها:

يبدأ في هذه المرحلة تدريب التلاميذ على برامج حل المشكلات من خلال خطواتها وانطلاقاً من الإحساس بوجود المشكلة ووضع الفروض لها والمعايير وطرح الأفكار والعمل على تقييمها واختبارها والوصول إلى تنفيذ الحل المناسب لها (كاظم عبد الله جبر الموسوي، 2020، ص 56).

ومن أجل تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ وقدراتهم على التفكير الابتكاري ومهاراته وبرامجه حيث يتم تدريبهم عليها أولاً من أجل تحقيق الأهداف المسطرة، ويتم ذلك وفق برامج تدريبية متخصصة وهي كالاتي:

10- أهم البرامج التي صممت لتنمية الابتكار لدى التلاميذ:

من أهم البرامج التي اهتمت وتناولتها العديد من الدراسات المنجزة في ميدان الابتكار في الحقل التربوي نذكر مايلي:

10-1- برنامج بيردو لتنمية التفكير الابتكاري:

تم إعداد وتصميم هذا البرنامج سنة (1974) في الولايات المتحدة الأمريكية لتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي حيث يتكون من مجموعة من التمارين تتضمن نوعين من المعلومات وهي عبارة عن معلومات تتطرق إلى مفهوم الابتكار وأهميته وتتكون من (28) درس، ومجموعة أخرى تتضمن قصص تاريخية حول المبتكرين والأدباء والعلماء، وفي نهاية البرنامج يقدم إلى التلاميذ تمارين تتضمن أنشطة لفظية وشكلية لتنمية السمات الابتكارية، ويتميز هذا البرنامج بفاعلية عالية في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ومن أهداف هذا البرنامج مايلي:

- تنمية السلوك الابتكاري الشكلي واللفظي لدى التلاميذ.

- تنمية السمات الابتكارية والمتمثلة في الطلاقة والمرونة والاصالة والحساسية للمشكلات.

- تنمية الاتجاهات الإيجابية لدى التلاميذ نحو الابتكار والتفكير الابتكاري في مختلف المجالات.

10-2- برنامج مايرز-تورانس:

قام بتصميم وتطوير هذا البرنامج "مايرز-تورانس" لتنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية من خلال النشاطات العلمية التي تتطلب من التلاميذ مهارات تصويرية خيالية، وهي عبارة عن مجموعة من التمرين والأسئلة التي تساعد في تنمية التفكير المتشعب كما تتطلب التدريب الجيد للمعلمين على كيفية استخدامه.

10-3- برنامج التفكير المنتج:

قام بتطوير هذا البرنامج كنفجتون سنة (1974) ويحتوي هذا البرنامج على (15) درسا لتلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، حيث أن أسلوب كل درس يعتمد على لغز أو حدث ما، حيث يأتي في صورة قصة

يطلب فيها من التلاميذ حل مشكلة معينة، كما يستخدم الرسوم والصور ويعتمد على التفكير التباعدي والتقاري معاً، ويهدف إلى تكوين اتجاهات إيجابية نحو حل المشكلات، وتنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ في حل المشكلات.

10-4-برنامج الكورت لتعليم التفكير:

قام الباحث إدوارد ديبونو بتصميم هذا البرنامج، حيث أضاف عنصر التفكير الجانبي وهو التفكير عبر نماذج تقليدية للوصول إلى أفكار جديدة، ويتضمن على (6) أجزاء وفي كل جزء (10) أجزاء.

10-5-برنامج حل المشكلات:

قام الباحث ترفنجر TRIFINGER بتصميم وتطوير هذا البرنامج والذي يهدف إلى تعريف المتدربين بالوسائل والأفكار، ومختلف الأدوات التي تستخدم وتسهل عملية الحل المبتكر والأمثل للمشكلات بغرض توليد عدد كبير من الأفكار الجديدة في وقت وجيز، ويتكون من (06) مراحل لحل المشكلات وهي كالتالي:

-الإحساس بوجود المشكلة.

-جمع المعطيات والمعلومات حول المشكلة.

- العمل على ضبط وتحديد المشكلة.

-تجميع المادة والأفكار حول المشكلة.

-ضبط وحصر الحلول المناسبة.

-قبول الحل المتوصل اليه.

كما يعتمد في هذا البرنامج على استخدام المهارات المعرفية على العمليات الخيالية والتصورات، وحل المشكلات المستقبلية بأساليب ابتكارية عن طريق التنبؤ بمشكلات مستقبلية وإيجاد حلول لها.

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم التطرق إليه في الفصل الثالث حول مختلف المفاهيم المتعلقة بالابتكار والسمات الابتكارية لدى التلاميذ، وطرق وأساليب تنميتها وكذا البرامج المستخدمة عالميا والموجهة لتحسين السمات الابتكارية إلا أن موضوع الابتكار يبقى من المواضيع الجديرة بالاهتمام والدراسة خاصة لدى التلاميذ في المراحل المبكرة من حياتهم لأنهم هم مستقبل المجتمع.

الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1- الدراسة الاستطلاعية

1-1- عينة الدراسة الاستطلاعية

1-2- الحدود الزمانية والمكانية للدراسة الاستطلاعية

1-3- أدوات الدراسة الاستطلاعية

2- الدراسة الأساسية

2-1- منهج الدراسة الأساسية

2-2- عينة الدراسة الأساسية

2-3- الحدود الزمانية والمكانية للدراسة الأساسية

2-4- أدوات الدراسة الأساسية

2-5- الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الأساسية

خلاصة

تمهيد:

باعتبار أننا نسعى من خلال هذه الدراسة إلى التأكد من فعالية برنامج تدريبي مقترح قائم على مجموعة من الألعاب في تحسين السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، فإننا سنلجأ في الدراسة الاستطلاعية إلى التأكد من بعض الخصائص السيكميتريية لمقياس السمات الابتكارية، وكذا بناء البرنامج التدريبي، والقياس بتطبيق أولي له من أجل تحديد مدى مناسبة التقنيات المستخدمة مع المرحلة العمرية. أما في الدراسة الأساسية، سنقوم بسحب عينتين: عينة تجريبية وعينة ضابطة، محاولين توفير التجانس بين العينتين، ثم إخضاع العينة التجريبية للقياس القبلي، وتطبيق البرنامج التدريبي، ثم القياس البعدي ثم التتابعي.

1- الدراسة الاستطلاعية:

تهدف هذه الدراسة الاستطلاعية إلى التقرب من عينة الدراسة، والتأكد من مدى ترحيبها للخضوع للتجربة وكذا العمل على التأكد من بعض الخصائص السيكميتريية (الصدق والثبات) لمقياس السمات الابتكارية، ثم القياس بعدد من المقابلات والملاحظات إلى جانب الأدبيات العلمية من أجل بناء برنامج تدريبي قائم على اللعب من أجل تنمية السمات الابتكارية، ثم القيام بتطبيق أولي للبرنامج التدريبي، بحيث تسمح لنا هذه الخطوة الأخيرة من تحديد جوانب الضعف والهشاشة في البرنامج، ومدى فهم التلاميذ للتعليمات والألعاب وهذا من أجل تدارك هذه الثغرات في التطبيق الأساسي. من جهة أخرى نسعى من خلال هذه الدراسة الاستطلاعية إلى توفير مكان مريح يستجيب للمعايير العلمية المتعارف عليها في تطبيق البرامج التدريبية سواء من حيث الهدوء واتساع المكان وأريحته.

1-1- عينة الدراسة الاستطلاعية:

شملت عينة الدراسة الاستطلاعية (80) تلميذ وتلميذة من تلاميذ من السنة الثالثة ابتدائي، أعمارهم ما بين 08-09 سنوات، تم سحبهم بطريقة قصدية حسب محك التحصيل الدراسي.

فيما يلي بعض خصائص عينة الدراسة الاستطلاعية:

الجدول رقم (01): يوضح بعض خصائص عينة الدراسة الاستطلاعية.

المتغيرات	الذكور	الإناث	المجموع
الجنس	46	34	80
السن	8 سنوات	8 سنوات	80
مستوى التحصيل الدراسي	متوسط	جيد	80

من خلال الجدول رقم (01) نلاحظ أن مجموع الأفراد هو (80) تلميذ وتلميذة من تلاميذ، يتوزعون على (46) ذكور و (34) إناث في الثامنة من عمرهم، ومستوى تحصيلهم الدراسي متوسط وجيد.

2-1- الحدود الزمانية والمكانية للدراسة الاستطلاعية:

تمت الدراسة الاستطلاعية بابتدائية سعيدي عبد القادر بإقامة عدل الجديدة، دائرة منصورة ولاية تلمسان حيث امتدت حوالي شهرين ونصف ابتداء من شهر نوفمبر إلى غاية شهر فيفري سنة 2019، وهذا بمعدل حصة واحدة بالأسبوع، تراوح زمن كل حصة 40 دقيقة بالتقريب.

3-1- أدوات الدراسة الاستطلاعية:

1-3-1- المقابلة:

قام الطالب بعدة مقابلات مع مدير المؤسسة (09 مقابلات)، وعدد من المقابلات مع المعلمين والمعلمات (أكثر من 11 مقابلة)، و 20 مقابلة مع التلاميذ، وهذا من أجل جمع المعلومات واستغلالها في بناء البرنامج التدريبي المقترح. تمحورت هذه المعلومات حول الألعاب التي يستخدمها المعلمون داخل القسم، وماهية المعايير التي ينتقي المعلمون من خلالها الألعاب التي تناسب المرحلة العمرية للتلاميذ، بالإضافة إلى وجهة نظرهم في توظيف الألعاب في تنمية المهارات والقدرات العلمية والتحصيل الدراسي والمعرفي عموماً. أما بالنسبة للمدير، فقمنا بالاستفسار معه على الخصائص التي تميز المدرسة من حيث البيئة ومختلف المتغيرات النفسية والاجتماعية والاقتصادية للتلاميذ المراد إشراكهم في التطبيق الخاص بالدراسة الميدانية وهي تطبيق البرنامج التدريبي المقترح، وكذا الاستفسار حول توفير قاعة مريحة مخصصة للتطبيق. بالنسبة للتلاميذ حاولنا التقرب لهم من أجل أن يعتادوا علينا ويتصرفون بأريحية عالية.

1-3-2- الملاحظة:

قمنا بالملاحظة بالمشاركة داخل الأقسام، حيث جلسنا في الأخير وحاولنا رصد دينامية التفاعلات الصفية بين التلاميذ والمعلمين، والتعرف على بعض قدرات هؤلاء التلاميذ مثل الانتباه النشط والحماس للتعلم. كما قمنا بملاحظة التلاميذ وهم في فناء المدرسة، ومدى اجتماعية هؤلاء التلاميذ مع بعضهم البعض، وأهم الألعاب المحببة لديهم مهما كانت طبيعتها سواء ألعاب فردية أو جماعية.

1-3-3- مقياس السمات الابتكارية:

قام الباحث باستخدام اختبار السمات الابتكارية للباحثة إنشراح إبراهيم المشرفي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والقائم على اختبار تورانس لقياس التفكير الابتكاري، والتعرف على القدرات الإبداعية ويتكون هذا الاختبار من أربع مجالات أساسية وتتمثل في (التعبير القصصي، التعبير الفني، التعبير الحركي، التعبير الموسيقي) وكل مجال يتكون من مجالين يقيس كل نشاط السمات والقدرات الابتكارية المتمثلة في الطلاقة، المرونة، الأصالة (الحطاح، 2007، ص32).

• تعليمات الاختبار:

- يلتزم الفاحص بخلق جوٍّ شبيهٍ بجو القيام ببعض الألعاب أو التفكير في حل المشكلات بحيث يوحى للمفحوصين (التلاميذ) بأنهم سوف يستمتعون بهذه النشاطات.
 - يكون الجو النفسي قبل إجراء الاختبارات وفي أثنائها مريحاً ومثيراً لنشاطهم للغاية.
 - وجود مساعد أو إثنين لمساعدة التلاميذ حينما تجرى عليهم الاختبارات.
 - يقوم الفاحص بكتابة بيانات الأطفال في المكان المخصص لذلك (الجزء العلوي من الصفحة)، كما يقوم بكتابة عناوين الصور التي يرسمها الطفل، وكذلك تدوين استجابته (أسفل كل نشاط).
 - الزمن اللازم للاختبار (50) دقيقة مقسمة على المجالات الأربع كما يلي:
1. زمن كل نشاط من الأنشطة (القصصية- الحركية- الموسيقية) "5" خمسة دقائق.
 2. زمن كل نشاط من الأنشطة الفنية "10" عشر دقائق.

• مفتاح التصحيح:

يتم تصحيح الاختبار حسب مفتاح التصحيح الذي وضعته الباحثة المشرفي وهو كالتالي:

كل مجال في الاختبار على حدة في ضوء أبعاده المتمثلة في (الطلاقة، المرونة، الأصالة):

تصحح الطلاقة بمنح درجة (01) عن كل استجابة مقبولة، وبذلك تتكون درجة الطلاقة من مجموع درجات الاستجابات المقبولة، مع حذف الاستجابات المكررة أو غير ذات الصلة بالسؤال.

تصحح المرونة بمنح درجة (01) عن كل استجابة متنوعة للتلميذ في كل نشاط وبذلك تتكون درجة المرونة من مجموع درجات الاستجابة المتنوعة للتلميذ.

تصحح الأصالة بمنح التلميذ درجة (01) عن كل استجابة غير شائعة.

وتعتبر الاستجابة غير شائعة تبعاً لتكرار الفكرة في العينة التي يجري عليها الاختبار. فكلما كانت الفكرة أقل تكراراً ارتفعت درجة الأصالة والعكس صحيح. ويعني ذلك أن الدرجة التي تعطى للاستجابة تحدد هنا تبعاً لنسب تكرارها بين أفراد المجموعة؛ بحيث تحصل الاستجابات غير الشائعة ذات نسب تكرارات منخفضة على درجة مرتفعة في الأصالة، أما الاستجابات الشائعة ذات نسب التكرار العالية فتحصل على درجة منخفضة في الأصالة.

الخصائص السيكومترية للمقياس:

تم حساب معامل الاتساق الداخلي في البيئة الجزائرية من طرف (ربيعي، 2017، ص. 159)، حيث تراوح ما بين (0.88) و (0.99) بالنسبة للأبعاد مع النتيجة الكلية للمقياس. أما الثبات من خلال إعادة التطبيق حيث تراوح ما بين (0.96) و (0.99) بالنسبة للأبعاد والدرجة الكلية للمقياس.

إعادة حساب الصدق والثبات:

- الصدق من خلال صدق البناء:

➤ الطلاقة:

الجدول رقم (02): يوضح معامل الارتباط للطلاقة مع مجالاتها.

المؤشرات	الطلاقة
التعبير القصصي	0.88**
التعبير الفني	0.61**
التعبير الحركي	0.69**
التعبير الموسيقي	0.85**

يتضح من خلال الجدول رقم (02) أن معامل الارتباط بيرسون تراوح ما بين (0.61) و (0.88) عند مستوى الدلالة (0.01)، وبالتالي فإن بعد الطلاقة صادق في بناءه.

➤ المرونة:

الجدول رقم (03): يوضح معامل الارتباط للمرونة مع مجالاتها.

المؤشرات	المرونة
التعبير القصصي	0.66**
التعبير الفني	0.34**
التعبير الحركي	0.72**
التعبير الموسيقي	0.81**

تراوحت معاملات الارتباط بين (0.34) و (0.81) بين مؤشرات والدرجة الكلية لبعد المرونة، وهذا عند مستوى الدلالة (0.01)، وبالتالي فإن البعد صادق في بناءه.

➤ الأصالة:

الجدول رقم (04): يوضح معامل الارتباط للأصالة مع مجالاتها.

المؤشرات	الأصالة
التعبير القصصي	0.56**
التعبير الفني	0.49**
التعبير الحركي	0.70**
التعبير الموسيقي	0.63**

من خلال الجدول رقم (04) نلاحظ أن معامل الارتباط بيرسون تراوح ما بين (0.49) إلى (0.70) عند مستوى الدلالة (0.01)، وهي قيم مقبولة على العموم، وبالتالي فإن بعد الأصالة صادق في بناءه.

➤ السمات الابتكارية والدرجة الكلية للمقياس:

الجدول رقم (05): يوضح معاملات الارتباط بين الأبعاد والنتيجة الكلية للمقياس.

الأبعاد	الدرجة الكلية
الطلاقة	0.84**
المرونة	0.84**
الأصالة	0.93**

من خلال الجدول رقم (05) نلاحظ أن معاملات الارتباط بيرسون بين الأبعاد والنتيجة الكلية للمقياس مرتفعة فاقت (0.84) عند مستوى الدلالة (0.01) وبالتالي فإن المقياس صادق في بناء أبعاده.

➤ المؤشرات المرتبطة بالتعبيرات والدرجة الكلية للمقياس:

الجدول رقم (06): يوضح معامل الارتباط بيرسون بين المؤشرات والدرجة الكلية للمقياس.

التعبيرات الفنية	الارتباط
التعبير القصصي	0.71**
التعبير الفني	0.44**
التعبير الحركي	0.68**
التعبير الموسيقي	0.79**

يتضح من خلال الجدول رقم (06) أن معامل الارتباط بيرسون بين المؤشرات المرتبطة بالتعبيرات والدرجة الكلية للمقياس تراوحت ما بين (0.44) و (0.79) عند مستوى الدلالة (0.01)، وهي قيم مقبولة، وعليه المقياس صادق في بناءه.

• الثبات من خلال ألفا كلرونباخ:

الجدول رقم (07): يوضح معامل الثبات ألفا كرونباخ لمقياس السمات الإبتكارية.

السمة	عدد العناصر	معامل ألفا كرونباخ
الطلاقة	04	0.75
المرونة	04	0.56
الأصالة	04	0.41
التعبيرات	04	0.58
الكلية	12	0.79

من خلال الجدول رقم (07) نلاحظ أن معامل الثبات ألفا كرونباخ بالنسبة للأبعاد (الطلاقة، المرونة الأصالة) قد تراوح ما بين (0.41) و (0.75) وهي قيم متوسطة، وكذا بلغ (0.79) بالنسبة للمقياس ككل و(0.58) بالنسبة للتعبيرات، وعليه فإن المقياس ثابت.

1-3-4- البرنامج التدريبي القائم على اللعب في تحسين السمات الإبتكارية (من إعداد الطالب):

• مصادر بناء المحتوى:

- الإطار النظري.
- الخبرة.
- المحكمين.

• صدق التحكيم:

قام الباحث بعرض البرنامج التدريبي في صورته الأولى على مجموعة من الأساتذة والمختصين في مجال التعليم وعلم النفس، وهذا من أجل إعطاء آرائهم حول البرنامج التدريبي وجلساته والأنشطة والوسائل والأدوات المستخدمة فيه والزمن المستغرق المخصص لهم، وما مدى ملائمته لموضوع الدراسة ومتغيراتها والعينة وذلك من أجل مراجعته وتصحيحه وتصويبه بناء على توجيهاتهم واقتراحاتهم.

الجدول رقم (08): يوضح نتائج لجنة تحكيم البرنامج التدريبي المقترح.

جوانب تحكيم البرنامج التدريبي	الموافقين	المعارضين	النسبة
وضوح الأهداف العامة للبرنامج التدريبي والأهداف السلوكية الإجرائية	07	00	%100
اتساق الأهداف العامة والسلوكية للبرنامج	07	00	%100
صحة المادة العلمية للبرنامج	07	00	%100
ارتباط المضمون بالأهداف العامة والسلوك	06	01	%86
الملائمة	07	00	%100
ارتباط	06	01	%86

تم قبول البرنامج من طرف المحكمين بالإجماع تقريبا، وهذا ما يؤهله للاستخدام في الدراسة الأساسية.

• أهداف البرنامج:

يهدف هذا البرنامج إلى تنمية السمات الإبتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) من خلال الارتكاز على اللعب لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي. لكل لعبة هدف محدد يحقق مهارة من المهارات التالية: الطلاقة، المرونة، الأصالة.

• الفئة المستهدفة:

تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، والذين لا يعانون من أي مشكلات دراسية أو صعوبات التعلم أو ذوي الاحتياجات الخاصة.

• السمة المستهدفة: السمات الإبتكارية: الطلاقة، المرونة، الأصالة.

• المنفذ: المختص النفسي.

• المكان: قسم السنة الثالثة ابتدائي.

• نوع التطبيق: جماعي.

• مدة البرنامج وعدد الجلسات: 17 أسبوعا، أي ما يقارب فصل دراسي ونصف وهذا ما يبينه

الجدول التالي:

الجدول رقم (09): يمثل المدة الإجمالية لتطبيق البرنامج التدريبي المقترح.

المدة الإجمالية	العدد	الاستراحات	اليوم	الأسبوع	المدة
17 ساعة	17 جلسة تدريبية	(05) دقائق استراحة في كل جلسة.	55 دقيقة مع استراحة واحدة.	جلسة واحدة	17 أسبوع

يتضح إذا أن البرنامج يتكون من (17) جلسة تدريبية، جلسة واحدة في الأسبوع ومدة الجلسة التدريبية والاستراحة والمدة الإجمالية للبرنامج التدريبي.

• الفنيات المستخدمة:

تم اعتماد الباحث في تصميم وتطبيق البرنامج التدريبي المقترح والقائم على مجموعة من الألعاب على استخدام مجموعة من الوسائط والتقنيات، التي تساهم في تحقيق أهداف الدراسة وهي فنيات مستخدمة في ميدان الحقل التربوي، وكذا من توصيات واقتراحات الدراسات السابقة، ذات الصلة بموضوع الدراسة وكذا التقنيات التي يستخدمها المعلمين اثناء العملية التعليمية.

- أسلوب التعزيز المادي والمعنوي: تم استخدام أسلوب التعزيز وذلك من أجل تحفيز التلاميذ وجعلهم أكثر نشاطا وتنافسا ومشاركة أثناء سير الحصة التدريبية، وذلك من أجل إشراكهم وكسر الحاجز النفسي، بينهم وبين الطالب، وكذا كسر الروتين المألوف لديهم، بالإضافة الى رفع من قيمة ذواتهم أثناء الحصة. تم ذلك من خلال خلق الحماس بينهم، وتشجيع الفائزين.
- القصص: تم إدخال بعض القصص التي تناسب أعمار التلاميذ والتي لها قيمة تربوية وهي عبارة عن نشاطات تحفز العملية الخيالية وتضفي عنصر التشويق لديهم وتعمل على تغذية الحماس لديهم. كما تم إشراك التلاميذ في التعبير عن القصص التي يعرفونها خلال الحصة التدريبية والتي ترفع من مستوى قيمتهم الذاتية وتكسر عملية الروتين أثناء الحصة التدريبية.
- العصف الذهني: وهو أسلوب لتوليد الأفكار الإبداعية، حيث يتم فيها طرح المشكلة وفحصها، حيث يكون الذهن في حالة إثارة والبحث والتفكير في جميع الاتجاهات من أجل التوصل الى طرق مبتكرة لحل المشكلة.
- التغذية الراجعة: ويقصد به ما يستقبله التلميذ من سلوكيات او تعليقات ناتجة عن ما قام به في فعل أو إجابة، وتكون على شكل إيماءات كلامية أو جسدية.
- الألعاب: تم استغلال مختلف الألعاب التي تناسب التلاميذ وترك حرية الاختيار لهم والتي تتماشى مع عمرهم الزمني وخصائصهم النمائية، سواء المعرفية والحركية والحسية والتي لها أهمية تربوية وتعليمية هادفة.
- الاسترخاء: تم تطبيق أسلوب الاسترخاء لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي وذلك من تنشيطهم أكثر وإعطائهم قوة وراحة جسمية ونفسية أثناء ممارسة الحصة مع التخلص، من التوترات التي قد تصيبهم وجعلهم أكثر مرونة في التعامل مع النشاطات التدريبية.

• وسائل عرض البرنامج:

- **جهاز الحاسوب:** تم استخدام جهاز الحاسوب في العملية التدريبية للبرنامج وذلك عن طريق عرض مجموعة من الفيديوهات والألعاب، والصور والقصص ذات الصلة بموضوع الدراسة وذلك بهدف إدخال مجموعة واسعة من المثيرات المختلفة، التي تعمل على تحفيز التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح.
- **الصور:** تم استخدام وطباعة الكثير من الصور والتي تمثل مجموعة من الأشكال والمفاهيم ذات الصلة بالنشاطات التدريبية المبرمجة في كل حصة تدريبية، بالإضافة إلى بطاقات تشجيعية الغرض منها رفع مستوى الدافعية لإنجاز ورفع قيمة الذات لديهم.
- **الأقلام والأوراق:** تم إحضار مجموعة من الأقلام مختلفة الألوان والأحجام مع الأوراق العادية والملونة، بغرض القيام بمختلف الأنشطة التي تتطلب الرسم والتلوين.
- **السبورة:** تم استخدام سبورة القسم الدراسي واستعمالها في عملية الشرح لمختلف النشاطات المبرمجة أثناء الحصة.
- **الفيديوهات:** تم تسجيل وتصوير مختلف النشاطات التي يقوم بها التلاميذ أثناء الحصة التدريبية وعرضها عليهم ليشاهدوها بعد الانتهاء من نشاط الحصة المبرمج وإعطاء ملاحظاتهم على مختلف الأنشطة التي قاموا بها ورود أفعالهم نحوها وانتقادها.
- **الألعاب:** تم استخدام مجموعة من الألعاب المختلفة ذات الصلة بالنشاطات التدريبية المبرمجة تمثلت في ألعاب تركيبية، مكعبات، بطاقات، لعبة تركيب الكلمات، لعبة المتاهة، إكمال الصور، التعرف على الأشكال.

• **الأبعاد المستهدفة:**

- **البعد النفسي:** ويقصد به الجانب الوجداني والانفعالي مما يولد لدى التلاميذ الشعور بالمتعة والسرور أثناء ممارسة النشاطات وزيادة الثقة بالنفس بعد الإنجاز، زيادة تقدير الذات، التحكم في الانفعالات، عدم الشعور بالملل.
- **البعد المعرفي:** يتضمن البرنامج مجموعة من النشاطات تؤدي إلى تنمية التفكير والوظائف التنفيذية للدماغ، الانتباه والإدراك والتركيز تنشيط القدرة الخيالية، وإدراك العلاقات والاستنتاج والسمات الابتكارية المتمثلة في الطلاقة، المرونة والأصالة.

- **البعد الاجتماعي:** للبرنامج التدريبي المقترح بعد اجتماعي يتمثل في زيادة مستوى التفاعل الاجتماعي وتعلم القواعد والقوانين.
- **البعد الحركي:** لقد اشتمل البرنامج التدريبي مجموعة من النشاطات هدفها تنمية الأداء الحركي لدى التلاميذ مع تعلم مهارات حركية جديدة.
- **البعد التربوي:** يحتوي البرنامج التدريبي مجموعة النشاطات التي تهدف الى تحسين المهارات الأكاديمية والتحكم فيها مع زيادة مستوى التحصيل وتعلم السلوكيات الهادفة.
- **البناء العام للحصص:**

تم تقسيم جلسات البرنامج التدريبي المقترح حسب رزنامة زمنية محددة قبل مباشرة التطبيق الفعلي للبرنامج وذلك بعد القيام بالدراسة الاستطلاعية والأخذ بتوجيهات الأساتذة المحكمين والتنسيق مع إدارة المدرسة حتى لا يكون هناك مساس بالسير العادي لاستعمال الزمن.

الجدول رقم (10): يمثل التوزيع الزمني لجلسات ونشاطات البرنامج التدريبي المقترح.

النشاط	المراجعة	لعبة	استراحة	تطبيق اللعبة	تقييم اللعبة	المجموع
المدة الزمنية	05 د	20 د	05 د	25 د	05 د	60 د

يبين الجدول التوزيع الزمني لجلسات ونشاطات البرنامج التدريبي المقترح حيث تم توزيع سير الجلسة بالدقائق والمدة الإجمالية للجلسة هي ساعة واحدة.

بالنسبة للتوزيع الأسبوعي للحصة وأهدافها فتمت على هذا النحو:

الجدول رقم (11): التوزيع الأسبوعي للبرنامج التدريبي المقترح حسب الأهداف.

الأسبوع	رقم الجلسة وعنوانها	الهدف منها	المدة
01	حصة تعارف وتعريف	التحضير النفسي الجيد للتلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي. كسر الحاجز النفسي بينهم وبين الباحث. خلق جو من الألفة بين التلاميذ والباحث.	55 د

	رفع مستوى الاستعداد لدى التلاميذ، والقيام بالقياس القبلي		
02	ألعاب تنشيط العمليات الخيالية	تنشيط العمليات الخيالية، وتوظيفها في التدريب.	55 د
03	ألعاب التركيز والانتباه	تنمية الانتباه والتركيز.	55 د
04	طلاقة الكلمات	تنمية سمة الطلاقة والإثراء اللغوي.	55 د
05	طلاقة الأفكار	تنمية طلاقة الأفكار والقدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار.	55 د
06	طلاقة الأشكال	تنمية القدرة على التأزر البصري الحركي، والإدراك.	55 د
07	طلاقة التعبير	تنمية مهارة التعبير والإنشاء.	55 د
08	المرونة التلقائية	تنمية سمة المرونة والقدرة على التكيف.	55 د
09	المرونة التكيفية	تنمية القدرة على التكيف مع الوضعيات الجديدة.	55 د
10	الأصالة	تنمية أسلوب الجدة وإيجاد الحلول غير المألوفة.	55 د
11	الاسترخاء	تعليم طريق الاسترخاء والتخلص من التوتر، واكتساب المرونة العضلية.	55 د
12	القدرة على التنبؤ	تنمية القدرة على التنبؤ وإدراك العلاقات.	55 د
13	الحساسية للمشكلات	تنمية القدرة على إيجاد وتحديد المشكلة وصياغة الفروض وإيجاد الحلول المناسبة.	55 د
14	تنشيط الذاكرة	القدرة على التذكر والاستذكار.	55 د
15	تنمية الإدراك	تنمية القدرات الإدراكية المتعددة.	55 د
16	تنمية المهارات الحركية	تنمية المهارات الحركية.	55 د
17	ختام البرنامج التدريبي	التقييم النهائي للبرنامج التدريبي من خلال القياس البعدي	55 د

يتضح من خلال الجدول رقم (11) أن البرنامج التدريبي يتوزع على (17) حصة، مدتها (55) دقيقة لكل حصة، حيث تستهدف كل حصة سمة من السمات الابتكارية.

بعد أن قمنا بالتأكد من الخصائص السيكميترية لمقياس السمات الابتكارية، ومن بناء البرنامج التدريبي والتأكد من مدى مناسيته لعينة الدراسة المستهدفة، نسعى الآن في الدراسة الأساسية الإجابة على تساؤلات الدراسة المطروحة، والتي تتمحور أساساً في التأكد من فعالية البرنامج التدريبي المقترح والقائم على مجموعة من الألعاب في تحسين السمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي. هذا بعد سحب العينة الأساسية (عينة تجريبية وضابطة)، محاولين توفير التجانس بين العينتين، ثم القيام بالقياس القبلي من خلال مقياس السمات الابتكارية على العينتين، وتطبيق البرنامج التدريبي على العينة التجريبية، ثم القيام بالقياس البعدي.

1-2- منهج الدراسة الأساسية:

باعتبار أن الهدف العام هو التأكد من فعالية برنامج تدريبي، فإن المنهج الذي تفرضه أهداف الدراسة هو المنهج شبه التجريبي، القائم على عينة تجريبية وعينة ضابطة، من خلال القياس القبلي والبعدي.

للإشارة فقد تم استخدام مصطلح المنهج شبه التجريبي بدل المنهج التجريبي، هذا كونه في ميدان علوم النفس المطبقة على الإنسان فإننا أمام النسبية بسبب تغير الحالة النفسية للأفراد، وبسبب اعتماد أدوات إحصائية من أجل القياس، لهذا فإننا نرتاح لاستخدام مصطلح المنهج شبه التجريبي.

2-2- عينة الدراسة الأساسية:

شملت عينة الدراسة الأساسية الكلية (40) تلميذ من السنة الثالثة ابتدائي، حيث يتواجد بالمدرسة (03) أقسام للسنة الثالثة ابتدائي. تم الأخذ بالقسم (أ) كعينة تجريبية، وقسم (ب) كعينة ضابطة.

بالنسبة للعينة التجريبية فقد شملت (20) تلميذ (11 ذكر، 08 إناث)، أما العينة الضابطة فقد شملت هي كذلك (20) تلميذ (12 ذكر، 08 إناث).

تم مراعاة التجانس بين العينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث العمر الزمني، والتحصيل الدراسي والمستوى الاقتصادي والاجتماعي، وتواجدتهم داخل نسيج عمراني واحد.

كما تم التركيز على خلو أفراد العينتين من الإعاقات والمشاكل النفسية، والتأكد من عدم خضوعهم لبرنامج تدريبي آخر. والجداول التالية توضح بعض الخصائص من ذلك.

- توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس:

الجدول رقم (12): يمثل توزيع أفراد العينة التجريبية والضابطة.

العينة	الذكور		الإناث		المجموع		الملاحظات
	ك	%	ك	%	ك	%	
الضابطة	12		08		20	100	لم تستفد من أي برنامج تدريبي
التجريبية	11		09		20	100	لم تستفد من أي برنامج تدريبي
العينة الكلية	23		17		40	100	/

من خلال الجدول رقم (12) نلاحظ أن عينة الدراسة الكلية هي (40) تلميذ، تتوزع على (20) تلميذ في العينة التجريبية و(20) في العينة الضابطة، مع أن كلا العينتين لم تخضعان لأي تدريب مسبق.

- تجانس أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث متغير السن:

الجدول رقم (13): يوضح سن أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة.

العينة	الجنس	العدد	08 سنوات	09 سنوات
الضابطة	ذكر	12	10	02
	أنثى	08	08	00
التجريبية	ذكر	11	10	01
	أنثى	09	09	00
المجموع	ذكر	23	20	03
	أنثى	17	17	00

من خلال الجدول رقم (13) نلاحظ أن أغلب أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة في سن (08) سنوات، وهناك تجانس مقبول بين العينتين من حيث السن.

- تجانس العينتين (التجريبية والضابطة) في القياس القبلي:

إن شروط الضبط السليم في المنهج شبه التجريبي يتطلب التجانس بين العينتين التجريبية والضابطة، وهذا للتمكن من المقارنة السليمة، وهذا ما قمنا به قبل تطبيق البرنامج المقترح.

الجدول رقم (14): يوضح تجانس العينة التجريبية والعينة الضابطة في عملية القياس القبلي من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

SIG	DF	T	عينة ضابطة		عينة تجريبية		
			ع	م	ع	م	
0.93	19	0.07	6.56	21.90	9.19	22.05	الطلاقة
0.15	19	1.49	6.97	17.05	6.53	19.60	المرونة
0.74	19	0.33	18.12	33.75	15.42	35.05	الأصالة
0.44	19	0.77	10.37	17.15	10.88	18.60	التعبير القصصي
0.11	19	1.67	4.68	12.80	7.40	16.45	التعبير الفني
0.58	19	0.55	10.94	20	12.15	21.50	التعبير الحركي
0.31	19	1.03	12.33	22.75	10.47	20.15	التعبير الموسيقي

نلاحظ من خلال الجدول رقم (14) أن قيمة معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين منفصلتين غير دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) و (0.05)، وهذا بالنسبة لجميع أبعاد المقياس بين العينة التجريبية والعينة الضابطة، وعليه لا يوجد فرق دال إحصائياً بين العينة التجريبية والعينة الضابطة في القياس القبلي.

• تجانس أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث متغير السنة الدراسية:

تم إجراء هذه الدراسة على التلاميذ السنة الثالثة ابتدائي بالمدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر بولاية تلمسان. حيث تحتوي المدرسة على ثلاثة أقسام يزولون دراستهم بصفة منتظمة تم اختيار القسم (أ) من بين ثلاثة الأقسام المتواجدة، وذلك مراعاة لكل الاعتبارات المتبعة في عملية الضبط التجريبي من حيث تقارب وتجانس العمر الزمني والتحصيل الدراسي والبيئة الخارجية واستبعاد التلاميذ ذوي الإعاقة وصعوبات التعلم.

• تجانس أفراد العينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث متغير التحصيل الدراسي:

الجدول رقم (15): يوضح مستوى التحصيل الدراسي لكلا العينتين التجريبية والضابطة.

العينتين	التحصيل الدراسي		
	متوسط	فوق المتوسط	جيد
الضابطة	02	09	09
التجريبية	01	11	08
المجموع	03	20	17

من خلال الجدول رقم (15) نلاحظ تقارب مستوى التحصيل الدراسي لكل من العينة التجريبية والعينة الضابطة، وهذا بالنسبة للمستويات الثلاثة.

3-2- الحدود الزمانية والمكانية:

تمت الدراسة الأساسية بابتدائية سعيدي عبد القادر بإقامة عدل الجديدة، دائرة منصور ولاية تلمسان، وذلك من سبتمبر 2020 إلى مارس 2021، وهذا عبر تسلسل زمني نعرضه كآلاتي:

الجدول رقم (16): يوضح رزنامة التطبيق الميداني لجلسات البرنامج التدريبي المقترح.

رقم الجلسة	عنوانها	تاريخ تطبيق الجلسة
الجلسة رقم (01)	جلسة تحضيرية تعريف وتعارف، مع القياس القبلي	2020/09/29
الجلسة رقم (02)	تنشيط العمليات الخيالية.	2020/10/06
الجلسة رقم (03)	التركيز والانتباه.	2020/10/13
الجلسة رقم (04)	طلاقة الكلمات.	2020/10/20
الجلسة رقم (05)	طلاقة الأفكار.	2020/10/27
الجلسة رقم (06)	طلاقة الأشكال.	2020/11/03
الجلسة رقم (07)	طلاقة التعبير.	2020/11/10
الجلسة رقم (08)	القدرة على الابتكار.	2020/11/17
الجلسة رقم (09)	سمة الأصالة.	2020/11/24
الجلسة رقم (10)	سمة المرونة.	2020/12/01
الجلسة رقم (11)	سمة الحساسية للمشكلات.	2020/12/08

2021/01/19	القدرة على التنبؤ	الجلسة رقم (12)
2021/01/26	إدراك العلاقات	الجلسة رقم (13)
2021/02/02	الذاكرة.	الجلسة رقم (14)
2021/02/09	الإدراك.	الجلسة رقم (15)
2021/02/16	المهارات الحركية.	الجلسة رقم (16)
2021/03/02.	ختام البرنامج التدريبي، مع القياس البعدي.	الجلسة رقم (17)

يمثل الجدول رقم (16) رزنامة التطبيق الميداني لجلسات البرنامج التدريبي المقترح، حيث يمثل

رقم الجلسة وعنوانها وتاريخ تطبيقها.

4-2- أدوات الدراسة الأساسية:

4-2-1- المقابلات والملاحظات:

قمنا بعدد من المقابلات والملاحظات مع تلاميذ العينة التجريبية، وهذا قصد التمهيد لتطبيق البرنامج التدريبي، والتعرف أكثر على خصوصيات العينة. بطبيعة الحال لا يمكن عزل الملاحظة عن هذه الملاحظة، حيث حاولنا ملاحظة تجليات السمات الابتكارية على أفراد العينة، قبل تطبيق البرنامج التدريبي وأثناء، وبعد تطبيقه.

4-2-2- مقياس السمات الابتكارية للمشرفي:

بعد إعادة حساب بعض الخصائص السيكميتريية لمقياس السمات الابتكارية (الصدق والثبات)، والتأكد من مدى تطبيقه على تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي كما هو موضح في الدراسة الاستطلاعية، سنقوم الآن باستخدام هذا المقياس من أجل القياس القبلي والقياس البعدي.

4-2-3- البرنامج التدريبي المقترح القائم على اللعب من أجل تحسين السمات الابتكارية (إعداد الطالب):

بعد بناء البرنامج التدريبي عبر العديد من الخطوات، أصبح جاهزا للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية (انظر الملحق رقم 03).

• عرض جلسات التطبيق في الدراسة الأساسية:

- الجلسة الأولى:

تعتبر الجلسة الأولى من البرنامج التدريبي المقترح من طرف الطالب وهي عبارة عن جلسة تحضيرية وافتتاحية يتم فيها التطرق بين الباحث والتلاميذ إلى شرح البرنامج التدريبي والأهداف المسطرة التي يهدف إليها. سنقدم وصفا للجلسة:

الجدول رقم (17): يوضح وصف الجلسة الأولى:

رقم الجلسة	عنوان النشاط	الوسائل المستخدمة	المكان	الزمن المستغرق	التقنية المستخدمة
01	التعارف والتعريف	السبورة، أوراق، أقلام ملونة، جهاز حاسوب، ألعاب.	قاعة الدراسة	55 دقيقة	المناقشة، الحوار، التعزيز المادي والمعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الأولى هو التعارف بين الطالب الباحث والتلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح في كسر الحاجز النفسي معهم وخلق جو من الألفة معهم وتحضيرهم بشكل أحسن قبل الشروع في تطبيق الجلسات التدريبية، حيث يتم القيام بمجموعة من الألعاب المختلفة تشاركية لخلق جو من التفاعل بينهم تقديم لعبة الأسماء المتراكمة.

أما الأهداف السلوكية الثانوية للجلسة، فمن المتوقع بعد نهاية الجلسة الأولى أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

- التعرف على الباحث الذي يقوم على الإشراف على البرنامج التدريبي.

- التعرف على زملائهم المشاركين.

- التعرف على أهداف البرنامج التدريبي.

-وضع المعايير والاتفاق عليها.

-ضبط وتحديد مكان وتوقيت تقديم الأنشطة.

ورقة النشاط الأول: تقديم البرنامج التدريبي (تعارف): يستغرق زمن هذا النشاط (10) دقائق، حيث قمنا بتقديم كلمة افتتاحية وتقديم أنفسنا إلى التلاميذ المشاركين، بعد ذلك قمنا بتقديم كل تلميذ لبقية زملاءه في البرنامج، والاستماع إلى اقتراحات التلاميذ. بعد ذلك قمنا بالاستراحة لمدة (05) دقائق.

ورقة النشاط الثاني: تقديم لعبة الأسماء المتراكمة: يستغرق النشاط مدة (20) دقيقة، حيث يتم فيه تقديم لعبة دينامية التقديم، بحيث تشكل المجموعة حلقة، المشارك الأول يذكر اسمه، الثاني يذكر اسم الشخص الأول واسمه، والثالث يذكر اسم المشارك الأول واسم المشارك الثاني واسمه، وهكذا دواليك.

ورقة النشاط الثالث: تقديم البرنامج التدريبي: امتد النشاط حوالي (25) دقيقة، تم فيها تقديم البرنامج التدريبي، بحيث قمنا بشرح الأهداف المسطرة في البرنامج التدريبي والتي من المتوقع تحقيقها عند نهايته.

- الجلسة الثانية:

تقوم هذه الجلسة على تنشيط القدرة الخيالية للتلاميذ المشاركين، ونلخص وصفها في الجدول التالي:

الجدول رقم (18): يوضح وصف الجلسة الثانية.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن المستغرق	المكان	التقنية المستخدمة
02	تنشيط القدرة الخيالية.	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور، أوراق، أقلام، بالونات هوائية.	55 دقيقة	قاعة الدراسة	لعبة الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يهدف النشاط إلى تنشيط القدرة الخيالية لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي، ويتوقع في

نهاية الجلسة الثانية أن يكون التلاميذ المشاركون قادرين على ما يلي:

- زيادة مستوى الدافعية للإنجاز لديهم.

- استخدام الأساليب غير المألوفة في التفكير.

- استجابات مغايرة.

- طرح تساؤلات متنوعة.

ورقة النشاط الأول: رسم الأشكال: استغرق النشاط (20) دقيقة، حيث قام التلاميذ بتخيل أشياء مختلفة ورسمها على الأوراق وإعطائها معنى وتفسيرات، ثم تلتها استراحة (05) دقائق بالفناء.

ورقة النشاط الثاني: الوضعيات غير المألوفة: استغرق النشاط (20) دقيقة، حيث أمرنا كل تلميذ بتخيل أنك على أعلى قمة موجودة على الأرض، قم بوصف كل الأفكار التي يمكن أن تتخيلها.

ورقة النشاط الثالث: إكمال الأشياء الناقصة: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، حيث قمنا بتوزيع بطاقات تحتوي على صور ناقصة ويقوم التلاميذ المشاركون بإتمامها.

- الجلسة الثالثة:

تقوم هذه الجلسة على تنشيط التركيز والانتباه، ونلخص أهم نقاطها في الجدول التالي:

الجدول رقم (19): يوضح وصف الجلسة الثالثة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن المستغرق	المكان	التقنية المستخدمة
03	تنشيط التركيز والانتباه.	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور، البطاقات، أقلام ملونة.	55 دقيقة	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الثالثة في تنشيط الانتباه والتركيز وخاصة الانتباه الانتقائي لدى التلاميذ المشاركين، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة الثالثة أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

- إتقان مهارة الانتباه الانتقائي.

-سرعة إيجاد الحلول.

- القدرة على التعرف والتمييز بين الأشكال المختلفة.

- اكتشاف الأخطاء..

- رفع مستوى التركيز والانتباه أثناء تأدية المهمة.

ورقة النشاط الأول: اكتشاف الأخطاء: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، قمنا بتوزيع مجموعة من الصور على التلاميذ تحتوي على أخطاء وطلب منهم اكتشاف الخطأ، ثم أتبعنا النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق في فناء المدرسة.

ورقة النشاط الثاني: التركيز: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، قمنا بلعبة ديناميكية التقديم سلسلة الأسماء المقفاة. في حلقة، المشارك الأول يذكر اسمه مع مقطع غنائي، والمشارك المتواجد بجانبه يكرر المقطع الغنائي متبوعا باسمه، ثم مقطعه الخاص، والذي بجانبه يتبع نفس الطريقة وهكذا حتى شارك الجميع في النشاط.

ورقة النشاط الثالث: الانتباه الانتقائي: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، تم تقديم مجموعة من البطاقات تحتوي على مربعات وكلمات بألوان مختلفة، وطلب من التلاميذ المشاركين التمييز بينها في مدة زمنية محددة.

- الجلسة الرابعة:

استهدفت هذه الجلسة الطلاقة، ونصف الحصة في الجدول التالي:

الجدول رقم (20): يوضح وصف الحصة الرابعة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
04	طلاقة الكلمات	السبورة، جهاز الحاسوب، البطاقات، الألعاب، الصور	60 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الرابعة في تنمية سمة الطلاقة بمختلف أنواعها لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة الرابعة أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

- القدرة على توليد الأفكار.

- القدرة على توليد الكلمات.

- إتقان مهارة إيجاد المترادفات واستخدامها.

ورقة النشاط الأول: طلاقة الكلمات: امتد النشاط لمدة (10) دقيقة، قمنا بإعطاء التلاميذ مجموعة من الكلمات وطلبنا منهم إعطاء أكثر كلمة مرادفة لها، مثل أعطي أكثر من خمس مرادفات لكلمة سيارة، ثم تسجيل أكبر عدد ممكن من الكلمات. أتبع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق في فناء المدرسة.

ورقة النشاط الثاني: طلاقة الأفكار: امتد النشاط لمدة (10) دقيقة، حيث قمنا بطرح سؤالين على التلاميذ وطلبنا منهم توليد الأفكار حولها: في ماذا نستخدم قلم الرصاص؟ بماذا يفكركم فصل الصيف؟، ثم تسجيل أكبر عدد من الأفكار.

ورقة النشاط الثالث: طلاقة الأشكال: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، طلبنا من التلاميذ رسم مجموعة من الأشكال المختلفة عن مدينتهم.

ورقة النشاط الرابع: طلاقة التعبير: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة قمنا بإعطاء للتلاميذ المشاركين مثالا ويشرح لهم الطريقة، ويطلب منهم إنتاج أفكار غير مألوفة حول ماذا يحدث لو لم يكن هناك مدرسة.

- الجلسة الخامسة:

تستهدف هذه الجلسة المرونة، ونلخص محتواها في الجدول التالي:

الجدول رقم (21): يوضح وصف الجلسة الخامسة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
05	طلاقة الافكار	السبورة، جهاز الحاسوب، الألعاب، الصور، أقلام ملونة.	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الخامسة في تنمية سمة المرونة لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي، ومن المتوقع بعد الجلسة الخامسة أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

- القدرة على التكيف.

- القدرة على إعطاء حلول جديدة.

- إتقان مهارة جديدة.

ورقة النشاط الأول: المرونة التلقائية 1: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، طلبنا من التلاميذ بذكر الكلمات التي تصف بها حالة الطقس. أتبع النشاط باستراحة (04) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: المرونة التلقائية 2: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث قمنا بلعبة البيع والشراء تتكون من مجموعة من التلاميذ ويعطى لكل تلميذ رقمه الخاص به، فيتكلم المشاركون الأول بكم تباع، فيرد صاحب الرقم الموالي بالرقم الذي يريده من المجموعة ماعدا رقمه أو رقم خارج المجموعة، سوف ينسحب من اللعبة ثم يكمل باقي التلاميذ اللعبة وإلى أن يبقى الفائز الأخير.

ورقة النشاط الثالث: المرونة التكيفية: امتد النشاط حوالي (15) دقيقة، وتم تطبيق لعبة الكنز.

- الجلسة السادسة:

تستهدف هذه الجلسة تنمية سمة الأصالة، والجدول الموالي يلخصها:

الجدول رقم (22): يوضح ملخص الجلسة السادسة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
06	طلاقة الاشكال	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	45 د	قاعة الدراسة	لعب الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة السادسة في تنمية سمة الأصالة لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريب المقترح، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة السادسة أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

- القدرة على التعديل والتغيير في أشياء موجودة.

- القدرة على إنتاج أفكار وأشياء جديدة.

- القدرة على تجريب أشياء جديدة.

ورقة النشاط الأول: توليد الأفكار: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث طلب من التلاميذ إعطاء أفكارا من أجل الحد من الازدحام المروري، ثم أتبع النشاط باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: حل المشكلات: امتدت النشاط لمدة (15) دقيقة، أقتراح على التلاميذ وضعية معينة تتمثل في ماذا تفعل إذا كنت في مكان بعيد عن منزلك وفجأة لم تجد مرافقك أو أبويك.

ورقة النشاط الثالث: الاسترخاء: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، تم فيها تعليم التلاميذ طريقة الاسترخاء العضلي، ثم تم ممارسة ذلك.

- الجلسة السابعة:

تستهدف هذه الحصة سمة الابتكارية، والجدول الموالي يلخص ذلك:

الجدول رقم (23): يوضح وصف الجلسة السابعة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
07	طلاقة التعبير	السبورة، الحاسوب، الصور، بطاقات مختلفة الألوان.	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة

يتمثل الهدف الرئيسي للوحدة السابعة في تنمية مستوى القدرة على إيجاد الحلول لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج، ومن المتوقع بعد نهاية الوحدة السابعة أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

- القدرة على إيجاد الحلول المناسبة لمختلف المشكلات.

- تنمية العصف الذهني.

- القدرة على التحكم.

ورقة النشاط الأول: القدرة على الابتكار 1: امتدت النشاط لمدة (20) دقيقة، تم تقديم مجموعة من الأجزاء المفككة مختلفة الأشكال والأحجام والألوان على التلاميذ المشاركين، وطلب منهم تشكيل إنتاج معين له معنى. أتبعت النشاط باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: القدرة على الابتكار 2: امتدت النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث تم تطبيق لعبة تشكيل الكلمات.

ورقة النشاط الثالث: القدرة على الابتكار 3: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة وتم تطبيق لعبة المتاهة.

- الجلسة الثامنة:

استهدفت هذه الجلسة ألعاب تنافسية تفاعلية، والجدول التالي يلخص ذلك:

الجدول رقم (24): يوضح وصف الجلسة الثامنة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
08	المرونة التلقائية.	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور، بالونات.	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الثامنة في تنمية مستوى التفاعل الاجتماعي لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة الثامنة أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

-تعلم قواعد وقوانين الجماعة.

-استخدام واحترام المعايير التي تحددها الجماعة.

-القدرة على المنافسة.

ورقة النشاط الأول: التفاعل الاجتماعي 1: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث تم تطبيق لعبة التقليد، وأتبع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق بالفناء.

ورقة النشاط الثاني: التفاعل الاجتماعي 2: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، حيث تم تطبيق لعبة إتقان مهارة الأسلوب التوكيدي.

ورقة النشاط الثالث: التفاعل الاجتماعي 3: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث تم القيام بلعبة رياضية، تقدم لعبة رياضية تنافسية عبارة عن مباراة كرة القدم على شاشة الحاسوب تتم بشكل ثنائي.

- الجلسة التاسعة:

الجدول رقم (25): يوضح وصف الجلسة التاسعة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
------------	---------	-------------------	-------	--------	-------------------

09	المرونة التكيفية	السبورة، الحاسوب، الصور.	جهاز	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.
----	---------------------	-----------------------------	------	------	--------------	--

يتمثل الهدف الرئيسي في تدريب التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي على النشاطات الفنية المختلفة ضمن أنشطة البرنامج، ومن المتوقع بعد نهاية النشاط الأول أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا ما يلي:

- معرفة ميولاتهم الفنية.

- تنمية المجال الفني لدى التلاميذ.

- إنجاز نشاطات فنية.

ورقة النشاط الأول: نشاطات فنية 1: امتد النشاط (20) دقيقة، حيث تم القيام بلعبة الرسومات، ثم أتبع ب (05) دقائق استراحة في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: نشاطات فنية 2: امتد النشاط لمدة (15) دقيقة، وتم تطبيق لعبة بناء المجسمات، ثم أتبع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق داخل القاعة.

ورقة النشاط الثالث: نشاطات فنية 3: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث تم القيام بلعبة الوجوه، بحيث تم عرض مجموعة من الصور على التلاميذ ويطلب منهم التعرف عليها.

- الجلسة العاشرة:

الجدول رقم (26): يوضح وصف الجلسة العاشرة.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
10	سمة الأصالة	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة العاشرة في التدريب على النشاطات التنافسية والقدرة على التخطيط وإيجاد الحلول للوضعيات، ومن المتوقع بعد نهاية النشاط الأول أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

- القدرة على التخمين وإيجاد الحلول.

- القدرة على المنافسة.

- القدرة على التحكم الضبط.

ورقة النشاط الأول: تنمية القدرة المكانية: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، حيث تم القيام بلعبة الترتيب، ثم اتبع باستراحة لمدة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: المهارة الحسابية: استغرق النشاط (15) دقيقة، حيث تم القيام بلعبة الأرقام.

ورقة النشاط الثالث: لعبة الشطرنج: امتد النشاط لمدة (20) دقيقة، تم فيه تطبيق لعبة الشطرنج.

- الجلسة الحادية عشر:

الجدول رقم (27): يوضح وصف الجلسة الحادية عشر.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
11	الحساسية للمشكلات	السيبورة، جهاز، الحاسوب، الصور.	45 د	قاعة الدراسة	لعبة الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الحادية عشر في تنمية مستوى الحساسية للمشكلات لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة الحادية عشر أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-القدرة على إدراك جوانب النقص والقصور في الأشياء.

-إتقان طريقة الحلول للوضعيات والمشكلات.

-القدرة على النقد.

ورقة النشاط الأول: الحساسية للمشكلات 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم فيه لعب لعبة الاحتمالات، بحيث تم الحوار حول لماذا سميت بالحيوانات البرمائية، ثم أتبع النشاط باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: الحساسية للمشكلات 2: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة التصنيف بحيث تم عرض مجموعة صور والطلب من التلاميذ من تصنيفها.

ورقة النشاط الثالث: الحساسية للمشكلات 3: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة، تم فيها إثارة التفكير من خلال لعبة عيدان الثقاب.

- الجلسة الثانية عشر:

الجدول رقم (28): يوضح وصف الجلسة الثانية عشر.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
12	القدرة على التنبؤ	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الثانية عشر في تدريب التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي في التدريب وتنمية القدرة على التنبؤ، ومن المتوقع بعد نهاية النشاط الأول أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-القدرة على توقع الحلول المناسبة.

-تنشيط الوظائف التنفيذية للدماغ.

-القدرة على التنبؤ.

-وضع الاحتمالات المختلفة للمشكلات المطروحة.

ورقة النشاط الأول: القدرة على التنبؤ1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة التنبؤ، تمحورت حول ماذا يحدث لو وجدت ممحاة سحرية تقوم بمحو الأشياء، ثم اتبعت باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: القدرة على التنبؤ2: استغرق النشاط مدة (10) دقائق، تم لعب لعبة القصة.

ورقة النشاط الثالث: القدرة على التنبؤ: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة ماذا لو، حيث تتمحور حول ماذا لو فهمت لغة القطط.

- الجلسة الثالثة عشر:

الجدول رقم (29): يوضح وصف الحصة الثالث عشر.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
13	إدراك العلاقات	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	لعب الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الثالثة عشر في تنمية مهارة إدراكات العلاقات لدى التلاميذ المشاركين، ومن المتوقع بعد نهاية الجلسة الثالثة عشر أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-التدرب على ربط العلاقات فيما بينها.

-إتقان قدرة التمييز والتصنيف.

-القدرة على الفهم.

ورقة النشاط الأول: إدراك العلاقات 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة دادوس (dados) وهي لعبة تنافسية، ثم اتبع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق.

ورقة النشاط الثاني: إدراك العلاقات 2: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، حيث يقوم على اقتراح البدائل في لعبة تركيب الكلمات، حيث تلعب بشكل ثنائي بين التلاميذ، ويمكن أن يلعبها لاعبان أو ثلاثة أو أربعة لاعبين، وتقوم على تركيب كلمات متداخلة بما يشبه الكلمات المتقاطعة على لوحة اللعب باستخدام أحرف الأبجدية، بعد ذلك أتبع النشاط باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثالث: إدراك العلاقات 3: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة. حيث يقوم التلاميذ في لعبة إدراك العلاقات في طرح مجموعة من الالغاز وإيجاد الحلول المناسبة.

- الجلسة الرابعة عشر:

الجدول رقم (30): يوضح وصف الجلسة الرابعة عشر.

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
14	الذاكرة.	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	لعبة الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الرابعة العشر في تنمية مهارة الاستدكار واسترجاع المعلومات حول موضوع محدد، ومن المتوقع بعد نهاية البرنامج التدريبي أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-تنشيط الذاكرة.

-القدرة على استدكار أكبر قدر من المعلومات.

-التدرب على الأساليب التذكر المختلفة.

ورقة النشاط الأول: تنشيط الذاكرة 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، حيث تم القيام بالتعبير الشفوي يطلب من التلاميذ تذكر أول يوم في المدرسة، ثم يتبع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق.

ورقة النشاط الثاني: تنشيط الذاكرة 2: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، حيث تم القيام بتمارين التذكر.

ورقة النشاط الثالث: تنشيط الذاكرة 3: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة، حيث تم التركيز على ذاكرة المكان، من خلال لعبة وصف الأماكن.

- الجلسة الخامسة عشر:

الجدول رقم (31): يوضح وصف الجلسة الخامسة عشر

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
15	الإدراك	السبورة، الجهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	لعبة الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة الخامسة عشر في تدريب التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي على طريقة الإدراك المناسب للوضعيات المطروحة، ومن المتوقع بعد نهاية البرنامج التدريبي أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-القدرة على الإدراك البصري.

-القدرة على الإدراك السمعي.

-القدرة على الإدراك اللمسي.

ورقة النشاط الأول: تنمية الإدراك 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة ملأ الفراغات، ثم أتبع باستراحة (05) دقائق في الفناء.

ورقة النشاط الثاني: تنمية الادراك 2: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تطبيق لعبة التمييز بين الأصوات.

ورقة النشاط الثالث: تنمية الادراك 3: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة، حيث تم تطبيق لعبة التعرف على الأشياء.

- الجلسة السادسة عشر:

الجدول رقم (32): يوضح وصف الجلسة السادسة عشر

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
16	المهارات الحركية	السبورة، كرات، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة + ملعب المدرسة	لعب الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة السادسة عشر في تنمية المهارات الحركية لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي المقترح من خلال عدة أنشطة حركية مقترحة، ومن المتوقع بعد نهاية البرنامج التدريبي أن يكون التلاميذ المشاركون في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-المرونة الحركية.

-الوضعية الحركية الصحيحة.

-التدريب على الابتكارات الحركية.

ورقة النشاط الأول: المهارات الحركية 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم استخدام لعبة حركية عبارة عن صور كبيرة لمجموعة من الحيوانات ملصقة في أركان الغرفة الأربعة، وتدار الموسيقى، وعندما تتوقف الموسيقى على التلاميذ سرعة التوجه إلى ركن يختارونه، وعلى الباحث وهو في وضعية المدار ظهره ثم ينادي اسم واحد من الحيوانات، وعلى جميع التلاميذ المتواجدين في الأركان الخاطئة التوجه إلى الركن الذي يحمل صورة الحيوان المطلوب والذي يقف على الركن الخاطئ يخرج من اللعبة ثم اتباع النشاط باستراحة لمدة (05) دقائق.

ورقة النشاط الثاني: المهارات الحركية 2: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم لعب لعبة الكرسي، يقوم الباحث بوضع كراسي على شكل دائري وتكون عدد الكراسي أقل من عدد التلاميذ، ويقوم بوضع الموسيقى ويقوم التلاميذ بالدوران حول الكراسي وعند توقف الموسيقى يجلس كل تلميذ في مقعد والتلميذ الذي يبقى واقفا يخرج من اللعبة.

ورقة النشاط الثالث: المهارات الحركية 3: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة، تم تطبيق لعبة وضعية الجسم يرسم الباحث نقطة الانطلاق وأخرى للوصول لمسافة (10) أمتار، ثم يطلب من التلاميذ أن يقوموا بأكبر عدد من الحركات المختلفة.

- الجلسة السابعة عشر:

الجدول رقم (33): يوضح وصف الجلسة السابعة عشر

رقم الجلسة	الموضوع	الوسائل المستخدمة	الزمن	المكان	التقنية المستخدمة
17	ختام البرنامج	السبورة، جهاز الحاسوب، الصور.	55 د	قاعة الدراسة	لعبة الأدوار، التعزيز المادي، التعزيز المعنوي، التغذية الراجعة.

يتمثل الهدف الرئيسي للجلسة السابعة عشر في الوصول إلى نهاية البرنامج التدريبي الخاص بتنمية السمات الإبتكارية المتمثلة في الطلاقة والمرونة والأصالة، بتوظيف مجموعة من الألعاب المستخدمة في البرنامج التدريبي مع استخدام مجموعة من الفنيات والتقنيات، ومن من المتوقع بعد نهاية البرنامج التدريبي أن يكون التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي قد أتقنوا مايلي:

-التحضير لإنهاء البرنامج التدريبي.

-تنمية قدراتهم الإبتكارية.

-رفع مستوى الثقة بالنفس لديهم.

-معرفة قدراتهم وميولاتهم.

ورقة النشاط الأول: الجلسة الختامية 1: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تم تقديم مسرحية بعنوان صراع العلم والجهل، أتبعته باستراحة لمدة (05) دقائق.

ورقة النشاط الثاني: الجلسة الختامية 2: استغرق النشاط مدة (15) دقيقة، تم تقديم أنشودة حول طلب العلم.

ورقة النشاط الثالث: الجلسة الختامية 3: استغرق النشاط مدة (20) دقيقة، تضمن تكريم التلاميذ المشاركين في البرنامج، مع تقديم الت شكرات لهم التعزيز المادي والمعنوي.

3- الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة الأساسية:

من أجل الإجابة على تساؤلات الدراسة، والتحقق واختبار فرضياتها ثم استخدام الإحصاء البارامتري باعتبار أن عينة الدراسة التجريبية وكذا الضابطة متجانسة ومعتدلة. وعليه تم حساب:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية.

- معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين منفصلتين.

تم الحساب من خلال البرنامج الإحصائي الموجه للعلوم الاجتماعية SPSS.

خلاصة:

من خلال ماتم طرحه في هذا الفصل من الدراسة الاستطلاعية والأساسية وحساب الخصائص السيكومترية لمقياس السمات الابتكارية، والبرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب وتأثيرها في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، في ضوء النظريات المفسرة للعب وأدوات الدراسة المتمثلة في المقابلة والملاحظة مع تطبيق مقياس السمات الابتكارية، وجلسات البرنامج التدريبي والوسائل المستخدمة فيه مع خصائص العينة التجريبية والضابطة، سنتطرق في الفصل اللاحق الى عرض ومناقشة النتائج المتوصل اليها.

الفصل الخامس

عرض ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1- عرض وتحليل نتائج الدراسة

2- تفسير ومناقشة نتائج الدراسة

خاتمة

توصيات واقتراحات

تمهيد:

سنتطرق في هذا الفصل إلى عرض ومناقشة النتائج المتوصل إليها من خلال البرنامج التدريبي المقترح وبعد المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة، حيث نقوم بالتذكير بفرضيات الدراسة التي تم تبنيها في هذه الدراسة ومناقشتها في ضوء النتائج المتوصل إليها والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة وكذا التطرق إلى التوزيع والاعتدالية للعينة التجريبية والضابطة والقياسات القبلية والبعدي لأبعاد السمات الابتكارية المتمثلة في (الطلاقة، المرونة، الأصالة) وهي كالاتي:

1- التوزيع والاعتدالية:

الجدول رقم (34): يوضح جدول التوزيع والاعتدالية لعينة الدراسة الأساسية.

Shapiro-wilk			Kolmogorov-Simironov			
SIG	DF	إحصاء	SIG	DF	إحصاء	
0.19	20	0.89	0.18	20	0.20	العينة التجريبية
0.27	20	0.94	0.61	20	0.18	العينة الضابطة

من خلال الجدول رقم (35) نلاحظ أن معاملات التوزيع والاعتدالية كلومغروف سيمينوف، وشابيرو ويلك غير دالة عند مستوى الدلالة 0.01 و 0.05، وبالتالي فإن عينة الدراسة التجريبية والضابطة تتوزع توزيعاً طبيعياً، هذا إذ ما يجعلنا أمام بيانات تستدعي الإحصاء البارامتري.

2- عرض النتائج المرتبطة بالفرضية الأولى:

نص الفرضية: يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للسمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج التدريبي المقترح القائم على اللعب.

1-2- الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية من حيث السمات الابتكارية لدى عينة الدراسة (تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي).

اتباعنا في هذه الدراسة طريقتين للتحقق من فعالية البرنامج التدريبي المقترح: الأولى هي طريقة المقارنة الداخلية بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج التدريبي المقترح، ثم بعد ذلك قمنا بمقارنة القياس البعدي للعينة التجريبية مع العينة الضابطة. في هذا الجزء سنعرض الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية، والجدول الموالي يوضح ذلك:

الجدول رقم (35): يوضح الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج التدريبي المقترح من حيث السمات الابتكارية لدى عينة الدراسة (تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي).

SIG	DF	T	القياس البعدي		القياس القبلي		
			ع	م	ع	م	
0.01	19	8.12	17.53	61	9.19	22.05	الطلاقة
0.01	19	9.39	14.87	50	6.53	19.60	المرونة
0.01	19	16.68	32.38	75.60	15.42	35.05	الأصالة

من خلال الجدول رقم (36) نلاحظ أن معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين متصلتين في الأبعاد الثلاثة للسمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) قد تراوحت ما بين 8.12 و 16.68، وهذا عند مستويات دلالة دالة إحصائية (0.01)، حيث أن المتوسطات الحسابية للسمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) في القياس القبلي تراوحت ما بين 19.60 و 35.05، بينما في القياس البعدي تراوحت ما بين 50 و 75.60، وبالتالي المتوسطات الحسابية للقياس البعدي أكبر من المتوسطات الحسابية للقياس القبلي. من هنا فإنه يوجد فرق دال إحصائي بين القياس القبلي والقياس البعدي في السمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) لصالح القياس البعدي. هذا يحيل إلى ارتفاع مستوى السمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) بعد تطبيق البرنامج القائم على اللعب في العينة التجريبية.

من هنا نعلم أنه يوجد فرق بين القياس القبلي والقياس البعدي في العينة التجريبية من حيث السمات الابتكارية، وهذا لصالح القياس البعدي.

2-2- الفرق بين القياسات البعدي للعينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث السمات الابتكارية لدى عينة الدراسة (تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي).

بعد التأكد من وجود فروق بين القياس القبلي والقياس البعدي من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، وتبين لنا بأنه يوجد فرق دال إحصائي لصالح القياس البعدي، نتجه الآن نحو الكشف عن الفرق بين القياس البعدي للعينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، والجدول الموالي وضح ذلك:

الجدول رقم (36): يوضح الفرق بين القياسات البعدية للعينات التجريبية والعينة الضابطة من حيث السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

SIG	DF	T	العينة الضابطة		العينة التجريبية		
			ع	م	ع	م	
0.01	19	4.66	16.25	52	17.53	61	الطلاقة
0.01	19	6.47	12.47	35	14.87	50	المرونة
0.02	19	5.85	19.60	64.10	32.38	75.60	الأصالة

نلاحظ من خلال الجدول رقم (37) أن معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين منفصلتين قد تراوح ما بين (4.66) و (6.47)، وهذا عند مستويات دلالة دالة إحصائية، تراوحت ما بين (0.01) و (0.05)، وهذا ما بين القياس البعدي للعينة التجريبية، والقياس البعدي للعينة الضابطة، وهذا بالنسبة للسمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للقياس البعدي في العينة التجريبية ما بين (50) و 75.60 بالنسبة للسمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، أما بالنسبة للمتوسطات الحسابية للقياس البعدي في العينة الضابطة فقد تراوحت ما بين (35) و 64.10 بالنسبة للسمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة).

من هنا يوجد فرق دال إحصائي بين القياس البعدي للعينة التجريبية والعينة الضابطة من حيث السمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) بعد تطبيق البرنامج المقترح المبني على اللعب، وبالتالي فإن السمات الابتكارية (الطلاقة، المرونة، الأصالة) قد تحسنت بفعل البرنامج المقترح لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

3- عرض النتائج المرتبطة بالفرضية الثانية:

نص الفرضية: يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للتعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج العلاجي المقترح القائم على اللعب.

1-3- الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية من حيث التعبيرات لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

الجدول رقم (37): يوضح الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية بعد تطبيق البرنامج المقترح من حيث التعبيرات لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

SIG	DF	T	القياس البعدي		القياس القبلي		
			ع	م	ع	م	
0.01	19	13.29	15.10	72.15	72.15	18.60	التعبير القصصي
0.01	19	10.10	18.12	59.55	59.55	16.45	التعبير الفني
0.01	19	12.66	19.85	67.75	67.75	21.50	التعبير الحركي
0.01	19	8.71	20.21	60.15	60.15	20.15	التعبير الموسيقي

نلاحظ من خلال الجدول رقم (38) أن معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين مستقلتين في التعبيرات (القصصية، الفنية، الحركية، الموسيقية) قد تراوحت ما بين 8.71 و 13.29 عند مستوى الدلالة 0.01، وبالتالي يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية في التعبيرات (القصصية، الفنية، الحركية، الموسيقية). كما نلاحظ أن المتوسطات الحسابية للتعبيرات (القصصية، الفنية، الحركية، الموسيقية) تراوحت ما بين 16.45 و 21.50 في القياس القبلي، وما بين 59.55 و 72.15 في القياس البعدي، وبالتالي المتوسطات الحسابية للقياس البعدي أكبر من المتوسطات الحسابية للقياس القبلي. من هنا فإنه يوجد فرق دال إحصائياً بين القياس القبلي والقياس البعدي في التعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصية، الفنية، الحركية، الموسيقية) لصالح القياس البعدي. هذا يحيل إلى ارتفاع مستوى التعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصية، الفنية، الحركية، الموسيقية) بعد تطبيق البرنامج القائم على اللعب في العينة التجريبية.

2-3- الفرق بين القياسات البعدية للعينه التجريبية والعيه الضابطه من حيث التعبيرات لدى عينه من تلاميذ السنه الثالثه ابتدائي.

الجدول رقم (39): يوضح الفرق بين القياسات البعدية للعينه التجريبية والعيه الضابطه من حيث التعبيرات لدى عينه من تلاميذ السنه الثالثه ابتدائي.

SIG	DF	T	العيه الضابطه		العيه التجريبية		
			ع	م	ع	م	
0.05	19	2.04	14.67	63.90	15.10	72.15	التعبير القصصي
0.01	19	1.63	13.33	48.25	18.12	59.55	التعبير الفني
0.03	19	0.02	15.65	55.90	19.85	67.75	التعبير الحركي
0.01	19	1.62	17	58.60	20.21	60.15	التعبير الموسيقي

نلاحظ من خلال الجدول رقم (39) أن معامل "ت" لدراسة الفرق بين عينتين منفصلتين قد تراوح ما بين (0.02) و (2.04)، وهذا عند مستويات دلالة دالة إحصائية، تراوحت ما بين (0.01) و (0.05)، وهذا ما بين القياس البعدي للعينه التجريبية، والقياس البعدي للعيه الضابطه، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية للقياس البعدي في العينه التجريبية ما بين 60.15 و 72.15 بالنسبة للتعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصي، الفني، الحركي، الموسيقي). أما بالنسبة للمتوسطات الحسابية للقياس البعدي في العينه الضابطه فقد تراوحت ما بين 48.25 و 63.90 بالنسبة للتعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصي، الفني، الحركي، الموسيقي).

من هنا يوجد فرق دال إحصائيا بين القياس البعدي للعينه التجريبية والعيه الضابطه من حيث التعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصي، الفني، الحركي، الموسيقي)، وهذا لصالح القياس البعدي للعينه التجريبية.

من هنا فإن التعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية (القصصي، الفني، الحركي، الموسيقي) قد تحسنت بفعل البرنامج المقترح لدى عينه من تلاميذ السنه الثالثه ابتدائي.

4- مناقشة نتائج الدراسة:

4-1- مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

من خلال الجدول رقم (36) و (37) تبين بأن البرنامج التدريبي المقترح القائم على اللعب قد ساهم في تنمية السمات الابتكارية لدى عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

السمات الابتكارية هي سمات موحدة يمتلكها كل الأفراد ولكنها تحتاج إلى تنمية وتطوير واكتشاف من طرف الأولياء والمعلمين وكذا المختصين في الميدان التربوي وكل من لهم صلة بإعداد المنهاج والبرامج الدراسية، إذ أن الابتكار يتوقف على المحك الرئيس الذي هو الناتج، فكلما كانت البيئة مليئة بالمشغلات المختلفة والوسائل المادية والمعنوية ساعدت على نمو الابتكار لدى التلاميذ، وهذا ما يميز مرحلة العمليات الحسية أو ما يسمى بمرحلة التفكير الواقعي أو المادي عند نظرية جون بياجيه حيث تبدأ هذه المرحلة ابتداء من السنة السابعة حيث يكون التلميذ في المرحلة الابتدائية وتمتد حتى السن الحادي عشر من عمره، حيث يصبحوا التلاميذ أكثر فضوليين ومحبين للاستطلاع والاستكشاف، ويطرحون الكثير من الأسئلة، ويستخدمون العامل السببي الذي يربط الأشياء فيما بينها كما يكونوا التلاميذ أكثر نضجا حيث يبدأون بتعلم حل المشاكل والمسائل التي تواجههم بصورة منطقية، ويعتمدون في حلها بشكل ملموس كما تكون لديهم القدرة على التمييز بين الوقت الماضي والحاضر، وتصنيف الأشياء حسب شكلها ونوعها، والإدراك والمقارنة ومعرفة الكل والجزء والكم والكيف والمقارنة والتفكير المعكوس، التسلسل، التجميع فهم اللغة المادية. كما تؤكد النتائج المتوصل إليها في الدراسة الحالية كل من دراسة ربيعي فايزة حول أثر استخدام برنامج تعليمي إلكتروني في مادة التربية العلمية والتكنولوجية في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي بولاية باتنة سنة (2017). كما تتوافق نتائج الدراسة مع دراسة ودراسة سليمان (1989) في دراسته حول التعرف على ارتقاء السمات الابتكارية من خلال رسوم التلاميذ (3-12) سنة.

للبرنامج التدريبي تأثير قوي على تنمية سمة الطلاقة عن طريق الألعاب التي تضمنها البرنامج حيث تم إثارة التفكير وزيادة مستوى الدافعية لدى التلاميذ المشاركين في البرنامج من خلال الأنشطة المتمثلة في استراتيجية العصف الذهني والفضاء الحر لدى التلاميذ في عملية التعبير عن نشاطاتهم خلال الحصص التدريبية وتنوع الألعاب خلال الجلسة الواحدة، لم يشعروا بالروتين العادي داخل القسم، وكذا أسلوب المناقشة والحوار والتعزيز المستخدم في النشاط وإثارة المنافسة بين التلاميذ المشاركين، زاد من مستوى الدافعية لديهم

ورفع من مستوى ثقتهم بأنفسهم، كما أن أسلوب اللعب تم ربطه بالواقع الاجتماعي والأسري حيث التمس التلاميذ من خلال أنشطة البرنامج التدريبي عدم تلقي صعوبات في التفاعل وذلك راجع إلى أن سلوك اللعب ينمو تصاعديا لدى الأطفال حيث لكل مرحلة عمرية يميل الأطفال الى نوع معين من الألعاب وهي تغذي فضوله المعرفي وتعمل على ترسيخ المعلومات بصورة أسهل، لأنها تتم بأسلوب فيه المتعة والسرور أثناء القيام بالأنشطة وتحت الإشراف والتنظيم، حيث أن هذا الأخير عنصر جد هام في عملية توظيف الألعاب في البرنامج لأنه يسعى إلى تحقيق أهداف مسطرة مسبقا ومرتبطة بوقت محدد، كما أن استخدام التلاميذ لمكتسباتهم السابقة جعلهم أكثر إثارة وحماسا وطوروا أسلوبهم المهاري في تنمية سمة الطلاقة لديهم بمختلف أنواعها وهي طلاقة الكلمات، وطلاقة الأشكال والطلاقة التعبيرية وطلاقة الأفكار إذ هذا التنوع عمل على إثراء الحصيلة الفكرية واللغوية والحركية لديهم كما أن العمليات المعرفية ستثار عصبيا حسب النظرية العصبية لأن كل منطقة التي هي مسؤولة عن نشاط معين كاللغة والحساب والحركة، مما يجعل ذهن التلميذ من خلال أنشطة البرنامج يستخدم كل حواسه وحركاته حيث كلما استثارة منطقة عصبية معينة تزداد أكثر قابلية للنشاط من المنظور العصبي، كما أن توظيف استراتيجية العصف الذهني تدرب عليها التلاميذ من خلال أنشطة البرنامج التدريبي فأصبحوا يستخدمونها أمام كل نشاط ووضعية معينة وحتى خارج وقت البرنامج التدريبي مما جعلهم يطورون ويبدعون في أفكارهم وثراءهم اللغوي أو من خلال الأشكال المختلفة التي تعمل على زيادة التأزر البصري الحركي وهذا ما تؤكدته كل من دراسة سناوي فاطمة (2012) ودراسة عبد اللطيف فرح وسليم حمي (2017)، وكذا دراسة نرجس زكري وشهرزاد نور (2015) حول تأثير الألعاب في تنمية سمة الطلاقة.

الأنشطة المقترحة في البرنامج أعطت الفرصة للتلاميذ المشاركين قدرة في استخدام سمة المرونة أمام الوضعيات المقترحة والتي أدت الى تنميتها من خلال تعميمها على وضعيات مشابهة حتى خارج أوقات البرنامج التدريبي وتمكنوا من اكتساب منهجية وأسلوب توظيفها من خلال الاستراتيجية المستخدمة أثناء الجلسة التدريبية والمتمثلة في أساليب متنوعة كالمناقشة والحوار وطرح الأسئلة والقدرة على إيجاد البدائل المناسبة لكل سؤال وموقف معين وكذا استراتيجية العصف الذهني و من خلال ربطها بالبيئة الاجتماعية والأسرية الخاصة بهم، كما تؤكد أن سمة المرونة مرتبطة بالذكاء بشكل عام حيث أثبتت العديد من الدراسات أن المرونة هي من مكونات الذكاء وتلعب دورا هاما في عملية الابتكار كما أنها تعمل على نشاط الوظائف التنفيذية للدماغ، وترتبط بسرعة إيجاد الحلول المناسبة وسرعة البديهة وزيادة

مستوى الفهم واستخدام المنطق في إدراك العلاقات بين الأشياء ،كما أن فهم التلاميذ للهدف من النشاط التدريبي وتطبيقه وتقييمه يزيد من مستوى دافعتهم لإنجاز ومن خلال استخدام القدرة الخيالية والعمل على تجسيده في الواقع من خلال الألعاب يكشف مدى تبني التلاميذ لسمة المرونة من خلال التغذية الراجعة والاستقلالية في التفكير ،كما تؤكد على أن أنشطة البرنامج التدريبي أثر بشكل فعال في مستوى إقبال التلاميذ على إتقان مهارة التدرب وأصبح قريب من ميولاتهم وأتاح لهم فرصة التعبير عن رغباتهم وطموحاتهم كما أن هذه الفترة من العمر تزيد حب الاستطلاع والتجريب والتطبيق لدى التلاميذ مما تسمح لهم الألعاب في تطبيق معارفهم ومعلوماتهم من خلال الألعاب فيبتكرون فيها من خلال تغييرها وإعادة صياغتها بأسلوب مغاير على ما هي عليه ،كما أن التعرض لوضعيات غير مألوفة يجعلهم يستخدمون أساليب معينة للقدرة على التكيف معها فالتلاميذ الذين لديهم مستوى مرتفع في سمة المرونة يتذمرون من الأشياء المألوفة ويشعرون بالملل مما يجعلهم في استثارة حركية ومعرفية دائمة وهي مرتبطة بالشغف المعرفي وقدرة الابتكار لديهم في الإتيان بالأشياء الجديدة أو تغيير ما هو موجود في بيئتهم، من خلال إعادة تصنيفها أو ترتيبها أو عكسها ،فيبدون في تبني وتخيل وضعيات معينة ومناقشة حلولها ،فيشعرون من خلالها في زيادة وتنمية مستوى السمات الابتكارية لديهم.، وهذا ما أكدته كل من دراسة فكتوريا روبسون (2012)، هدفت دراسة قياس التفكير الابتكاري لدى التلاميذ على عينة مكونة من (30) تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات واعتمدت طريقة تحليل التفكير الابتكاري لدى التلاميذ، وتوصلت الدراسة إلى أن أنشطة البستنة والتركيب والبناء والموسيقى والرسم لها تأثير كبير في التفكير الابتكاري لدى التلاميذ ، ودراسة بوفحوص (1997) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل المرحلة الابتدائية في مادة العلوم في دولة البحرين هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل المرحلة الابتدائية في مادة العلوم على عينة مكونة من (108) تلميذ وتلميذة ، حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.001 بين كل المجموعة الضابطة من تلاميذ الصف الثاني ابتدائي لصالح المجموعة التجريبية في استخدام الألعاب التعليمية وتأثيرها على تحصيل مادة العلوم، كما ان استخدام الباحث لأسلوب التشويق والتعزيز زاد من مستوى تكيف التلاميذ مع أنشطة البرنامج حيث تعتبر المرونة التكيف من أبعاد سمة المرونة في السمات الابتكارية.

سمة الأصالة كسمة ابتكارية التي تعني الجدة والخروج عن المألوف والتعديل والتغيير في البيئة سمة مرتبطة بالشخصية الابتكارية، وهي سمة يتمتع كل فرد ولكن تتطلب مثيرات لتنميتها فالروتين والافتقار

الى الوسائل والأدوات والفضاءات يحد من تطورها ،وهي سمة ترتبط بالاستقلالية في التفكير وإيجاد البدائل المختلفة يعبر عليها التلاميذ من خلال الألعاب فيبتكرون أشكالاً وأنواعاً من مختلف الوضعيات والأنشطة يزيد من تطورها عملية التوجيه والإشراف عليها كما أن أسلوب التعزيز والتحفيز المستخدم في الجلسة يقوي ويدعم التلاميذ إلى استخدام المعارف والمكتسبات في خلق وضعيات غير مألوفة وتشكيل أشياء مختلفة فالألعاب التمثيلية ولعب الأدوار وألعاب الفك والتركيب يعبر من خلالها التلاميذ في القدرة على الأصالة والتجديد ،كما يتساوى فيها الإناث والذكور ،كما أن مشاركة التلاميذ في الجلسات السابقة من أنشطة البرنامج أثرت في مستوى معارفهم وإدراكهم لأهداف البرنامج جعلهم يستخدمون مختلف الاستنتاجات والمكتسبات في البحث عن تحقيق ذاتهم وأن السمات الابتكارية لها علاقة وطيدة بينها ،كما أن عملية التفاعل بين التلاميذ المشاركين وزيادة تفاعلهم من أنشطة البرنامج ،زاد من رفع الدافعية والرغبة في الإنجاز ،واستخدام كل حواسه في الأنشطة المقترحة في البرنامج ،كما أثر استخدام المؤثرات و الوسائل في الأنشطة على الابتعاد عن الطريقة التقليدية المعتادة ،عامل الانجذاب من خلال الإثارة .

كلما كان شعورهم بالارتياح والمشاعر الإيجابية داخل المدرسة ،ينعكس على سلوكهم بشكل مباشر ،مما يساعد على إثارة التفكير والابتكار لديهم ،فكلما كان الإحساس بوجود مشكلة أو نقص أو خلل يلجأ التلاميذ إلى البحث عن الشيء الناقص من أجل إيجاد حل له ، إذ مرحلة العمليات الحسية ،حيث يتبين فيها قدرة التفكير المنطقي للتوازن المعرفي ، ويتفاعل مع المحيط والأشياء المحسوسة عن طريق التصنيف والترتيب واعتماد المحاولة والخطأ في حل المشكلات.

2-4- مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

من خلال الجدول رقم (39) والجدول (40) يظهر أنه يوجد فرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للتعبيرات المرتبطة بالسمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج التدريبي ، وهذا لصالح القياس البعدي للعينة التجريبية على حدى ، وللعينة التجريبية مقارنة بالعينة الضابطة. من هنا فإن البرنامج التدريبي المقترح القائم على اللعب أثبت فعاليته في الرفع من التعبيرات القصصية والفنية والحركية والموسيقية.

إن التلميذ بحاجة إلى الاكتشاف وتنمية الخيال والابداع والابتكار ، فالتلميذ مدفوع بطبيعته إلى استكشاف الأشياء من حوله ومحاولة التوفيق بين تصورها العقلي للأشياء والموضوعات وبين ما يحدث بالفعل في بيئته بالشكل الذي تسجله حواسه ومن خلال اللعب ، بأشكاله باستخدام اللعب التعليمية والحل

والتركيب واللعب الإيهامي وتمثيل الأدوار واللعب الدرامي، كوسيلة قائم على الاكتشاف والإبداع لدى التلميذ (عبد الكريم، بخيت، محمود محروس، ص.545). لهذا فإن اللعب للقيمة كبرى في بناء وتشكيل القدرات العقلية والسمات الابتكارية. يقوم اللعب على الحواس، حيث يوظف التلميذ قدراته الحس الحركية في التعبير عن اللعب ومقاصد اللعب، وبالتالي فإن تنمية المهارات التعبيرية أمر ضروري في نمو التلميذ.

من خلال عملية اللعب المرتكز على التعبير القصصي يتمكن التلميذ من تنمية مهاراته المعرفية، واكتساب الطلاقة اللغوية والمعرفية، حيث يقوم بعملية الشرح والتحليل والتركيب والاستنتاج في سيناريو القصة ومحاولة تمثيلها وشرحها، وهذا ما يعبر عنه بالمرونة. هذه العملية قد تجعل من التلميذ يدمج بين العديد من القصص من أجل بناء سيناريو قصصي جديد، ليحقق بذلك نوعاً من الإبداع.

كما أن للفن نفس التأثير على النمو المعرفي للتلميذ، حيث تساعد الأنشطة الفنية التلميذ على تحويل مشاعره نحو الابتكار من خلال النشاط التجريبي وتقديم خامات جديدة (خليفة القزاز، 2018، ص.5). أي أنه يوجه طاقته الانفعالية تجاه نشاط معين، محاولاً بكل قدراته أن يحقق إنجازاً فيه. يقوم الفن على تنمية الخيال والإبداع والابتكار، وكذا اكتشاف الميول والمواهب الفنية وتنميتها، بحيث أن بعض التلاميذ يكتشفون مواهبهم أثناء النشاطات الفنية والتي لم يسبق لهم التعرف عليها. إضافة إلى ذلك تعمل الأنشطة الفنية على تنمية التذوق الفني، تنمية الحواس والتوافق العضلي / العصبي، وإتاحة الفرصة للتلميذ للتعبير عن انفعالاته وأحاسيسه (خليفة القزاز، 2018، ص.5).

من هنا، فإن التعبير الفني من خلال الأنشطة الفنية ضمن عملية اللعب تحسن من القدرات المعرفية وتشجع على الإبداع والابتكار.

إن المهارات الحركية يفترض فيها إثارة دوافع التلاميذ وقدراتهم نحو الإبداع والابتكار، كما تتيح للتلميذ أن يتحرك بسهولة ويسر وثقة فهي تؤكد على تساؤلات مثل كيف تتحرك؟ لماذا نتحرك؟ وهي أسئلة تشكل الأساس الفلسفي للمهارات الحركية كنظام تربوي مبني بشكل أساسي على الإمكانيات النفس حركية الطبيعة المتاحة لدى الطفل (عفانة، 2012، ص.13).

يرى جالهيو سنة 1996 بأن الحركة إحدى الدوافع الأساسية لنمو التلميذ، فعن طريقها يبدأ الطفل التعرف على البيئة المحيطة به، عن طريق استخدام التلميذ للحركات المتعددة بهدف حل المشكلات الحركية

والتي تتطلب المشاركة الإيجابية، حيث تعطى الفرصة للتلاميذ لكي يتحركوا في المساحات المتاحة ويتعلموا الحركات في الفراغ (العام والشخصي) بأسلوب يتصف بالمتعة والابتكار (مزيو، بزيو، 2020، ص 121).

للحركة أهمية بالغة في تشكيل مفاهيم التلميذ ومدرسته الكلية حركيا ومعرفيا ووجدانيا، زادت أهمية التعبير الحركي للتلميذ، فالتلميذ الذي يكتسب الطلاقة الحركية يتعلم ماذا يمكن أن يفعل جسمه ويفهم الكثير عن نفسه وعن بيئته، فكل سلوك التلميذ يتضمن نشاطا حركيا، ويعتمد نمو كما التلميذ الحركي في تطوره من مستوى إلى آخر على مدى نضج التلميذ للقيام بحركات مختلفة، يصبح كل مجال إدراكي للصغير مجموعه من العلاقات التي يحكمها نشاطه الحركي، وترتبط أهمية النشاط التعبيري الحركي في بناء تصور التلميذ لهيكل جسمه واتصاله بأجزائه أثناء تفاعله مع الفضاء الذي يحيط به أو مع الأشياء التي تسكن معه، بمعنى أن التلميذ عندما يلمس الأشياء ويقارن بينها أو عندما يتخطى الحواجز التي يصادفها هو يربط بين نضوجه العضوي والخبرة العصبية الحركية.

وعن طريق الأنشطة المتنوعة تنمو شخصية التلميذ كما تنمو قدرته على التعبير عن رغباته وتكوين مفهوم ايجابي عن ذاته، ومن أكثر الأنشطة ارتباطا بالطفل الأنشطة الحركية، فالحركة واللعب هي الطبيعة والحاجة الأساسية للتلميذ في هذه المرحلة السنية، ومن هنا فإن استخدام الحركة في إطار من اللعب كوسيلة تربوية شاملة قد تبدو أكثر مناسبة لهذه المرحلة من أي مرحلة أخرى من العمر، وهو في نفس الوقت يساعد على الانتقال الآمن من مرحلة رياض الأطفال، وللتعبير الحركي أهمية في إدراك التلميذ الحسي فقد كانت لنتائج استخدام النشاط التعبيري الحركي الحركات الإيقاعية في إعادة تكيف التلميذ، فالتعبير الحركي والحركات التعبيرية تساعد على تجديد نشاط التلاميذ وتفرغ طاقتهم المكبوتة لما تحتويه من مهارات انتقالية وغير انتقالية وحركات درامية تساعد التلاميذ على التخيل والتصور، مما يساعد التلاميذ على الاندماج مع الجماعة ويفيد في تعديل سلوكهم، كما يساعد التلاميذ في التعبير عن مشاعرهم الداخلية، فيشعرون بالسعادة من خلال التنفيس عما بداخلهم (خليفة القزاز، 2018، ص. 10-11).

كل هذا يجعل التلميذ ينمي من سماته الابتكارية من خلال التعبيرات الحركية، المرتبطة بالأنشطة الحركية، التي تقام ضمن عملية اللعب.

التعبير الموسيقي:

الموسيقى لها دور كبير في تربية الوجدان والتوازن النفسي، ولها دورها القومي في عملية الارتباط بالموروث ودورها الحضاري في العملية الإبداعية، بجانب أدوارها الأخرى التثقيفية والعلاجية والإمتاعية ودورها المؤكد في تنمية الذاكرة (الشيخ أبو بكر، 2015، ص.110).

كما تساهم الموسيقى في تنمية الجوانب المعرفية للتلميذ من خلال تنمية الإدراك الحسي عن طريق الحكم على عمل موسيقى بالجودة أو الضعف أو التشابه والاختلاف، كذلك تنمي لديه القدرة على الملاحظة وتنمية تركيز الانتباه وإدراك العلاقات وتنمية الذاكرة اللحظية والذاكرة الإيقاعية، كما تساهم في تنمية القدرة على الابتكار، وتزيد من معلوماته مما يزيد من حصيلة معارفه (أبو المجد، قناوي، شوره، 2011، ص.220)، الموسيقى داخل المدرسة بشكل عام على تهدف لأن تكون مصدراً جذاباً للتلميذ إلى المدرسة، فحصة الموسيقى يجب أن تتميز عن باقي الحصص بأسلوب التعليم واستخدام الأنشطة والمشاركة الجماعية بالعزف والغناء، واستنتاج المعلومة، وما إلى ذلك، كما يجب إخراج التلاميذ من غرفة الصف إلى مكان آخر كلما كان ذلك ممكناً. كما أنها تساعد في فهم وإدراك المواد الدراسية الأخرى.

كما تعمل على تنمية الوعي الاجتماعي والقومي والديني من خلال الأنشطة الموسيقية المتنوعة، وذلك من خلال الأغاني والأناشيد من المواضيع ذات الصلة بالمناسبات الاجتماعية والدينية والثقافية المتنوعة.

الموسيقى تخلق روح التعاون والتكامل، وتنمي الشعور بقيمة العمل الجماعي وأهمية الجماعة للفرد والفرد للجماعة، وذلك من خلال فرق الغناء والعزف الجماعي والأنشطة والمسابقات.

تساعد على تعويد التلميذ على الحفظ والتذكر والتحليل، من خلال توسعة نشاط العمليات العقلية المرتبطة بتلك المهارات. كما تساعد على تنمية القدرة على التعبير وعن المشاعر والأحاسيس المختلفة، من خلال حصص الإيقاع الحركي والتدوق (نجيب حداد، 2016، ص.27).

إن المنطقة المسؤولة عن القابلية الموسيقية في الدماغ مسؤولة عن قابليات أخرى منها على سبيل المثال الطلاقة اللغوية، وحيث يتم تحفيز القابلية الموسيقية تبدأ الطلاقة اللغوية بالتطور والزيادة نتيجة النشاط الدماغي الذي يحصل في تلك المنطقة من الدماغ والمشاركة لكلتا القابليتين، ومن الأنشطة العقلية الأخرى التي يتم تحفيزها عند تحفيز القابلية الموسيقية هي قدرة الإنسان البصرية والتي تتشارك أيضاً مع

القابلية الموسيقية في المنطقة ذاتها من الدماغ والتي تنشط بازدياد النشاط الدماغي للمنطقة. يعزو غوردون تطور القابلية اللغوية مع القابلية الموسيقية بشكل متوازٍ إلى أن تعلّم الإنسان لكل من اللغة والموسيقى يعتمد على عملية الاستماع والمراقبة، وفي نهاية المطاف يقوم التلميذ باستخدام اللغة للتواصل والغناء، وأثناء الغناء يقوم التلميذ بالتفكير بكيفية استخدام المفردات التي تعلّمها وهو يعي أهمية تناسقها وضرورة قدرته على قراءتها، ولذلك يتعلّم القراءة والكتابة، ولكن المشكلة بحسب غوردون أن بيئة التلميذ اللغوية أغنى بكثير من بيئته الموسيقية، فالأهل والأقارب والأصدقاء يستخدمون الكلام أكثر من الغناء.

خاتمة:

من خلال ماتم طرحه في الدراسة الحالية حول المضامين النفسية والتربوية للعب وتأثيره على السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، عن طريق برنامج تدريبي مقترح قائم على مجموعة من الألعاب في ضوء النظريات النفسية المفسرة لسلوك اللعب لدى التلاميذ، حيث تم التطرق إلى مختلف المفاهيم والمصطلحات ذات الصلة بمتغيرات الدراسة والمتمثلة في متغير اللعب ومتغير السمات الابتكارية على عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي بولاية تلمسان. وبعد المدخل المفاهيمي للدراسة والتطرق الى الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة وطرح الإشكالية ووضع الفرضيات والتعاريف الإجرائية لمتغيرات الدراسة ، وكذا الإجراءات المتبعة .وبعد الطرح النظري للمتغيرات من حيث التعاريف والأهداف والأهمية والنظريات المفسرة وكذا أهم البرامج المستخدمة في تنمية السمات الابتكارية.ثم الدراسة الاستطلاعية التي قام الباحث فيها بحساب الخصائص السيكومترية الخاصة بأداة الدراسة وتصميم البرنامج التدريبي المقترح وعرضه على مجموعة من المحكمين ، من أجل تنقيحه في صورته النهائية وتم الشروع في تطبيق الجلسات التدريبية التي يتضمنها البرنامج التدريبي وفق رزمة زمنية محددة على عينة الدراسة مع القيام بالقياس القبلي للسمات الابتكارية لدى أفراد العينتين التجريبية والضابطة مع حساب تجانس أفراد العينة التجريبية والضابطة من حيث متغيرات السن والجنس والمستوى الدراسي وعدم الخضوع الى برنامج تدريبي موازي ثم المعالجة الإحصائية وتحليل البيانات المتوصل إليها، ثم عرض ومناقشة النتائج المتوصل إليها، وهي فعالية البرنامج التدريبي المقترح القائم على مجموعة من الألعاب في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، وفيما يلي سنتطرق إلى أهم المضامين النفسية والتربوية للألعاب التي تضمنها البرنامج التدريبي المقترح بصفة شاملة ، حيث هي ألعاب منتقاة على مجموعة من المعايير اعتمدها الباحث والتي ارتأى من خلالها الى أهميتها النفسية والتربوية بناء على ماطلع عليه من الدراسات

السابقة وكذا توجيهات المعلمين والمعلمات داخل المدرسة الابتدائية وتتمثل في لعبة التقديم حيث تهدف إلى التغلب على مشاعر الخجل والخوف وكسر الحاجز بين الباحث وبينهم وخلق جو من الألفة ، وتعلم قيمة الاحترام المتبادل بينهم، التعبير عن المكنونات والصراعات النفسية ومستوى الطموح ثم تم القيام بالألعاب التي تهدف إلى تنمية سمة الطلاقة حيث تمثلت كل من رسم الأشكال والوضعيات غير المألوفة وتتضمن، الإبداع ، الطلاقة بمختلف أشكالها ، التعبير الشفهي والكتابي ، تعزيز الثقة بالنفس و القدرة على تحقيق الأهداف ،إنجاز المهام والواجبات ، تنمية الإدراك التعرف على أوجه القصور (نقاط القوة والضعف) زيادة المردود الفكري والحركي التعبير عن الذات والمواهب ،ألعاب تنمية سمة المرونة تهدف إلى القدرة على التكيف مع الوضعيات الجديدة وتنمية الخيال والتخلص من الضغوط والروتين اليومي الممارس داخل المدرسة الرفع من الدافعية للتعلم تعلم أسلوب المنافسة والإثارة، الاطلاع على مختلف أوجه التعلم بكل أشكالها المعرفية ،الأدائية والانفعالية،الحركية الاجتماعية، المتعة والسرور والتسلية، تسهيل اكتساب المعلومات التعلم الذاتي،اكتساب العادة على اتخاذ القرار، أسلوب المبادرة الشخصية،ألعاب حركية تهدف إلى تعلم أسلوب القيادة الانضباط ،التناوب احترام الدور، اكتساب تعلم تقبل الهزيمة، أسلوب التشويق ،تنمية الأداء الحركي والحسي، التآزر البصري الحركي، تقوية عضلات الجسم ، تنمية القدرة على التوازن الحركي، كما تهدف كل من لعبة الشطرنج والألغاز والترتيب إلى القدرة على طرح المشكل والبحث عن الحلول له،التخمين والاستنتاج،التدريب على قيمة المكان تعلم القواعد والحساب، تنمية قدرة التلاميذ على الملاحظة، والربط بين الكلمات ومعانيها،وكذلك ألعاب تخص على اختبار حدة الذاكرة شملت لعبة المهارات الحسابية ولعبة الاحتمالات ولعبة التمييز بين الأصوات تهدف إلى تطوير الذاكرة والتذكر،تحسين الخط،القدرة على الإصغاء ،النطق السليم ،زيادة الرصيد اللغوي،التعبير الفردي ،ابتكار سلسلة مختلفة عن طريق توليد المفردات والأفكار الانتباه والتركيز ،حل المشكلات،الاكتشاف ،الخيال الإشباع النفسي للحاجات المختلفة،جذب الانتباه التعبير عن الميول والاستعداد ، رفع الروح المعنوية ،ألعاب الفك والتركيب تهدف إلى المتعة بعد الإنجاز المقارنة،الملاحظة ،التنبؤ،المقارنة،التحليل ،مبدأ التوازن ،التشابه والاختلاف ،التصنيف ، التسلسل ،لعب الأدواروالغرض منها تنمية المحادثة والحوار والمناقشة،تكوين صورة إيجابية عن الذات ،التعاون والمشاركة الجماعية،ألعاب تنافسية تهدف إلى تنمية الكفاءات الحركية،لعبة الألغاز الهدف منها إثارة النشاطات الذهنية ،التعلق بشغف التعلم والمعرفة ،الحفظ ،الاستيعاب ،التحقق ، إدراك العلاقات،التخطيط ،التمييز التفكير الناقد والمنطقي ،السعي وراء المعلومة وترسيخها، التغيير النمطي في

عرض المعلومات ، الحد من الملل ، ألعاب الرسم والتخيل تهدف إلى تنمية الذوق الفني والجمالي، لعبة الأسماء المقفاة تهدف إلى تنمية روح الانتماء إلى الجماعة وتنشيط جميع الحواس، اكتساب سلوكيات إيجابية، التحدي والمنافسة إضفاء نوع الترفيه والمرح مع الآخرين، تعلم العديد من المهارات ، القدرة على التفكير الاختيارات، تنشيط الدماغ التحلي بالصبر ومواجهة الضغوط، الشعور بالراحة والاسترخاء، تطوير المهارات الأكاديمية المتمثلة في القراءة والحساب والكتابة، زيادة التفاعل الاجتماعي، تأكيد الذات من خلال التفوق على الآخرين، الاعتماد على النفس، اكتساب الدور الاجتماعي التفرغ الانفعالي التخلص من الطاقة الزائدة القيم والعادات الاجتماعية والثقافية، تعلم المحافظة على أسرار الآخرين، التكيف مع الوضعيات المختلفة، تكوين علاقات اجتماعية وصداقة، سرعة البديهة، التعرف على البيئة.

ومن هنا تبين لنا أن المرحلة الابتدائية مرحلة جد هامة في تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ كما أن استخدام الألعاب وتوظيفها لها تأثير مرتفع في الكشف عن مختلف القدرات الابتكارية لدى التلاميذ، وعليه بات من الضروري استغلالها في عملية التدريس وتوفير مختلف الألعاب المناسبة لكل عمر زمني مع مراعاة الشروط الواجب احترامها عند اقتناء الألعاب، مع ضرورة الإشراف والتوجيه لنشاطات اللعب، سواء داخل المدرسة أو البيت. اللعب الموجه ليس سلوك سلبي كما يراه بعض الأشخاص، وأنه مضيعة للوقت وإنما مدخل وظيفي لدراسة عالم الطفل واستغلال إمكاناته وطاقاته الفكرية والإبداعية إلى أقصى حد ممكن، وهذا ما أصبحت تنادي به المجتمعات الرائدة في مجال التربية والتعليم.

التوصيات والاقتراحات:

- من جملة التوصيات والاقتراحات نذكر منها ما يلي:
- ضرورة توفير الألعاب داخل كل مدرسة ابتدائية.
- الاستغلال الأمثل للألعاب داخل المدرسة وتخصيص وقت كافي للممارسة اللعب.
- عدم تركيز المدرسة إلا على الجانب التحصيلي فقط وإنما توظيف الألعاب في تنمية شخصية التلميذ.
- وضع معايير علمية لاقتناء الألعاب وتكون لها أهداف تتماشى مع خصائص نمو التلاميذ على كل الجوانب المعرفية والاجتماعية والأخلاقية.
- توفير وقت لعمليات التفاعل لتعزيز عملية التعلم من خلال اللعب.
- إعادة تنظيم جدول الحصص للسماح للتلاميذ بوقت كافي للعب.
- الإقرار بوجود فرص للتعلم من خلال اللعب بدلا من التركيز على التعلم العشوائي.
- تضمين اللعب في المنهج الدراسي من خلال أهداف محددة بدقة، ومن أمثلة ذلك تعليم المهارات الأكاديمية كالقراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب.
- تعليم الاستراتيجيات والمهارات الاجتماعية اللازمة لإكسابهم الاستقلال وصنع القرار والاختيار.
- إعطاء قيمة مهمة للأنشطة اللاصفية داخل المدرسة.
- تدريب المعلمين على استخدام الألعاب أثناء عملية التدريس.
- فاعلية برنامج تدريبي في تنمية قدرات التفكير الإبداعي لدى المعلمات في المرحلة الابتدائية.
- القيام بأبحاث تهدف إلى ابتكار أساليب واستراتيجيات تدريبية متنوعة.
- إجراء بحوث ودراسات مقارنة بين البرامج المستخدمة.

- توظيف الألعاب في عملية التكفل بالتلاميذ ذوي صعوبات التعلم.
- توسيع استخدام الألعاب في كل الفصول الدراسية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1-المراجع باللغة العربية:

- أحمد أرشدي الخالدي. (2003). أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة، عمان، الأردن.
- إيناس محمد غزال. (2001). الإعلانات التلفزيونية وثقافة الطفل، دار الجامعية للنشر، مصر.
- إسماعيل عبد الفتاح. (2003). الابتكار وتنميته لدى أطفالنا، مكتبة الدار العربية للكتاب، الطبعة الأولى، مصر.
- أحمد محمد شبيب. (2001). فاعلية برنامج علاجي باستخدام الألعاب التركيبية في تنمية مستوى الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم، مجلة الطفولة والتربية، جامعة الإسكندرية، مصر، العدد 10.
- أحمد عبادة. (2000). الحلول الابتكارية للمشكلات النظرية والتطبيق، دار الحكمة للنشر والتوزيع، البحرين.
- أمين محمد صبري. (2010). دليل الطالب العبقري-أسرار التفوق الدراسي. منتدى مجلة الابتسامة، دار أجيال للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.
- أبراهام. (2001). اختبار التفكير الابتكاري، جامعة طنطا، القاهرة، مصر.
- أمال الماجري. (2014). الألعاب القرائية وألعاب القراءة بالسنة الأولى، وزارة التربية، مدرسة غربي، القيروان، تونس.
- إدريس الرواشدة. (2003). الألعاب العقلية والتربوية والحركية والتعليمية، دار عالم للثقافة، الأردن.
- إبراهيم موسى. (2015). أسرار التفكير العلمي والإبداعي، ط1، دار الكاتب العربي للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان.
- الألوسي عادل. (2003). الإبداع والعبقرية، دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

- أميرة عبد السلام زايد. (2018). المدرسة وتحقيق الأمن التربوي، ط1، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، مصر.
- البغدادي محمد رضا. (2001). الأنشطة الإبداعية للأطفال، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.
- إيريك هينسن. (2008). التعلم المبني على العقل، ط1، مكتبة جرير، الكويت.
- إلفت حقي. (1996). سيكولوجية الطفل، علم نفس الطفولة، مركز الإسكندرية للكتاب، مصر.
- أحمد محمد الزغبى. (2015). سيكولوجية الفروق الفردية وتطبيقاتها التربوية، مكتبة الرشد، ناشرون، سوريا.
- بطرس حافظ بطرس. (2008). التكيف والصحة النفسية للطفل، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- بوهان كوتسينغا ترجمة صديق محمد جوهر. (2011). دينامية اللعب في الحضارات والثقافات الإنسانية، ط1، الامارات العربية المتحدة.
- برهان محمود حمادنة. (2014). التفكير الإبداعي، جامعة نجران، اريد، الأردن.
- بيتر جراي. (2006). التعلم باللعب - ملخصات لكتب عالمية تصدر عن مؤسسة محمد بن راشد آل مكتوم، الامارات.
- تشارلز فيلبس. (2016). التفكير الإبداعي، مجلة الابتسامة، مكتبة جرير، الكويت.
- نائل حسين. (2009). الشامل في مهارات التفكير، دار ديبونو للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- منال البارودي. (2015). العصف الذهني وفن صناعة الأفكار، القاهرة، المجموعة العربية للتدريب والنشر، مصر.
- حامد عبد السلام زهران. (1995). علم النفس النمو، ط5، عالم الكتب للنشر، القاهرة مصر.
- حميدة السيد العربي. (2015). الأطفال الموهوبون، دار الكتاب الحديث، القاهرة، مصر.

- حواس هاجر. (2015). فعالية برنامج تدريبي في ضوء نظرية تريز لتنمية التفكير الإبداعي عند طفل القسم التحضيري، أطروحة ماجستير في علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس، جامعة تلمسان.
- حاتم محمد مرسى محمد. (2008). فاعلية برنامج تدريبي مقترح في تنمية الخيال العلمي والجوانب المعرفية المرتبطة به لطلاب الدبلوم العام في التربية، جامعة جازان بالمملكة العربية السعودية العدد (02) المجلد 17.
- حمدي شاكر محمود. (2003). النشاط المدرسي، ط2، دار الأندلس للنشر والتوزيع المملكة العربية السعودية.
- حاكمي سيلبيرج ترجمة صلاح الحلبي. (2010). اجعل طفلك اذكى الأطفال بالمرح واللعب والتعليم، المملكة العربية السعودية.
- حسن الباتع محمد عبد العاطي. إسرائ رأفت محمد علي شهاب. (2003)، تصميم الألعاب التعليمية للمعاقين عقليا النظرية والتطبيق، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، مصر.
- حنان فليون. (2019). التفكير الإبداعي وعلاقته بالقدرة على اتخاذ القرار التربوي لدى المشرفين التربويين في التعليم الابتدائي، دراسة وصفية بولاية ورقلة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر.
- حاتم جاسم عزيز. مريم خالد مهدي. (2015)، المنهج والتفكير، الرضوان للنشر والتوزيع، جامعة ديالى المملكة الأردنية الهاشمية.
- حسام الدين محمد مازن. (2015). تكنولوجيا تصميم التدريس الفعال بين الفكر والتطبيق، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، ط1، مصر.
- جروان، فتحي عبد الرحمان. (2002). الإبداع، مفهومه، معايير، مكوناته، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

- جمال عبد اللطيف حسن. (2018). دور المدير والمعلم في العملية التعليمية، ط1، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، مصر.
- خليل ميخائيل معوض. (1994). سيكولوجية النمو الطفولة والمراهقة، دار الفكر العربي، مصر.
- خالد بن محمد بن محمود الرابعي. (2013). التفكير الإبداعي والمتغيرات النفسية والاجتماعية لدى الطلبة الموهوبين. مركز دبيونو لتعليم التفكير، ط1، عمان، الأردن.
- ربيعي فايزة. (2017). أثر استخدام برنامج تعليمي الكتروني في مادة التربية العلمية والتكنولوجيا في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي، دراسة ميدانية بولاية باتنة، أطروحة دكتوراه علوم في علوم التربية، قسم علم النفس، جامعة باتنة.
- رافده الحريري. (2014). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار البازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- رافد مهدي قدوري، سها عباس عبدون. (2015). الألعاب الصغيرة وأهميتها في تعلم الاشكال الحركية الأساسية، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة، جامعة ديالى، دمشق، سوريا.
- رويذة موسى بني أحمد، (2014)، مهارات التفكير العلمي المتضمنة في محتوى منهاج العلوم للمرحلة الأساسية الدنيا ومدى اكتساب الطلبة لها، جامعة ال البيت، المملكة العربية السعودية.
- زيد الهويدي. (2012). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، العين دولة الإمارات العربية المتحدة.
- طارق عبد الرؤوف عامر. (2015). برنامج الكورت والقبعات الست للتفكير بناء الشخصية المبدعة المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، مصر.
- طهراوي ياسين. (2020). فاعلية برنامج علاجي مقترح قائم على نظرية التعلم الاجتماعي في تحسين مستوى المهارات الاجتماعية لذوي اضطرابات التعلم، أطروحة دكتوراه في علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس، جامعة تلمسان.

- كريمان بدير. (2001). الرعاية المتكاملة للأطفال، عالم الكتب، القاهرة، مصر.
- كريستين مكننير، ترجمة خالد العامري. (2001). أهمية اللعب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، الأردن.
- كاظم عبد الله جبر الموسوي، (2020)، تأثير اللعب على النمو الذهني والنفسي والاجتماعي عند الأطفال، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، الجامعة الإسلامية، لبنان.
- كحول شفيقة. (2014). واقع استثمار اللعب التربوي في المدرسة التربوية الجزائرية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بسكرة، الجزائر، العدد 16.
- لمياء مهدي جابر، غزوان رمضان صالح. (2020). استراتيجيات التعلم والاستذكار وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الثانوية، مجلة البحوث النفسية، جامعة تكريت، العراق، المجلد 31، العدد 01.
- محمد احمد صوالحة. (2004). علم نفس اللعب، جامعة اليرموك، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- محمد محمود الحيلة. (2002). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- محمد شعلان، فاطمة سامي ناجي. (2015). التعبير الحركي للطفل، دار الكتاب الحديث، القاهرة، مصر.
- مقدم عبد الحفيظ. (2005). الإحصاء والقياس النفسي والتربوي، ديوان المطبوعات الجامعية، ط2، بن عكنون، الجزائر.
- محمد محمود عبد الرحمان. (2013). علم نفس الطفولة، دار المستقبل للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.

- محمد عودة الريماوي. (2003). *في علم نفس الطفل*، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط1، المنارة، الأردن.
- محمد جاسم ولي العبيدي. (2010). *الإبداع والتفكير الابتكاري وتنميته في التربية والتعليم*، ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
- مارك رنكو، ترجمة، شفيق فلاح علاونة. (2011). *الإبداع نظرياته وموضوعاته، البحث والتطور، والممارسة*، ط1، المملكة العربية السعودية.
- محمد رجب فضل الله. (2005). *الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة*، عالم الكتب، القاهرة، مصر.
- محمد علي حافظ، (1993)، *الألعاب المنظمة*، وزارة المعارف العمومية، القاهرة، مصر.
- محمد محمد الشحات. (2007). *ألعاب جذب الانتباه*، مكتبة الايمان، المنصورة، مصر.
- محمد محمود الخوالدة. (1998). *اللعبة الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في انماء شخصياتهم الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية*، سلسلة الدراسات العلمية الموسمية المتخصصة، جامعة اليرموك، الأردن.
- محمد متولي قنديل، داليا عبد الواحد. (2015). *امن وامان لعب الأطفال في ضوء المعايير القياسية*، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.
- مها بنت عيضة الحارثي. (2021). *أثر استخدام نموذج فراير في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري واكتساب المفاهيم العلمية لدى تلميذات الصف الخامس ابتدائي*، المجلد السابع والثلاثون، العدد الرابع، جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية.
- محمد عبد الهادي حسين. (2008). *التعلم النشط والابتكارية وقوة ذكاء الرؤية الثاقبة*، مكتبة التعلم النشط، القاهرة، مصر.
- مدحت محمد أبو النصر. (2012). *التفكير الابتكاري والابداعي طريقك الى التميز والنجاح*، المجموعة العربية للتدريب والنشر، مدينة نصر، القاهرة، مصر.

- محمد عموش. (2010). التفكير الابتكاري والابداعي في ظل القبعات الست للتفكير، القاهرة، مصر.
- ماري جلونغو، ترجمة سهى عبد الرحيم طبال. (2012). التفكير الإبداعي والتعليم المبني على الفنون، دار الفكر ناشرون، عمان، الأردن.
- محمد عبد حامد عمار، نجوان حامد القباني. (2011). التفكير البصري في ضوء تكنولوجيا التعليم، جامعة الإسكندرية، دار الجامعة الجديدة، مصر.
- ممدوح عبد المنعم الكنانى. (2011). سيكولوجية الطفل المبدع، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- محمد احمد النابلسي. (1988). ذكاء الطفل المدرسي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت، لبنان.
- محمد بكر نوفل. (2006). الذكاء المتعدد في غرفة الصف، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- منى سمير الحسيني. (2014). أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية العدد 05، جامعة بور سعيد، مصر.
- مرزوقي سمر، نبيل كرفس. (2018). فاعلية برنامج التربية المدنية مقترح لتطوير المهارات الحركية الأساسية والصفات البدنية لتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي (09 سنوات)، مجلة المنظمة الرياضية، جامعة الجلفة، الجزائر، المجلد 05، العدد 14.
- محمد السيد عبد الرزاق. (2002). تنمية الإبداع لدى الأبناء، كلية التربية، جامعة المنصورة، مصر.
- ماريان شغل، ترجمة، محمد نسيم رأفت، محسن عبد المقصود. (2007). الطفل الموهوب في الفصل الدراسي العادي، وكالة الصحافة العربية ناشرون، مصر.
- مادلين بيرلي ألن ترجمة بشير العيسوي. (2005). تنشيط الذاكرة، دار المعرفة للتنمية البشرية، المملكة العربية السعودية.

- محمد سليمان جرادات. (2010). رياض الأطفال ودورها في تنشئة الطفل الواقع والمستقبل، دار الخليج، عمان، الأردن.
- موسى براشد البهدل. (2004). التعلم التعاوني طرائق ميسرة للتعلم التعاوني، دار طويق للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، مصر.
- محمد محمود عبد الرحمان. (2013). علم نفس الطفولة، دار المستقبل للنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
- محمد عودة الريماوي. (2003). في علم نفس الطفل، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط1، المنارة، الأردن.
- منى رأفت محمد عبد المنعم. (2003). فعالية برنامج تدريبي باستخدام اللعب لتنمية المهارات الحركية الأساسية والمهارات الاجتماعية وأثره في خفض مستوى القلق لدى الطفل التوحد، كلية التربية، جامعة المنصورة، مصر.
- محمد جاسم ولي العبيدي. (2010). الإبداع والتفكير الابتكاري وتنميته في التربية والتعليم، ديونو للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
- محمد إبراهيم الملفوف وآخرون. (1998). المدرسة والمجتمع في فكر التمدرس واللاتمدرس دراسات مترجمة في أصول التربية، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع، كلية التربية، جامعة كفر الشيخ، مصر.
- مدرس زينب محمد الخفاجي. (2014). أثر تعلم باللعب في خفض السلوك العدواني لدى الأطفال الروضة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، العدد 16.
- نبيل عبد الهادي. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، دار وائل للنشر، ط1، عمان، الأردن.
- نادية حسين يونس العقون. (2012). الاتجاهات الحديثة في التدريس وتنمية التفكير، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

- نايفة القطامي، فرتاج بن فاحس الزوين. (2009). **دمج الكورت في المنهج المدرسي**، ديبونو للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
- ناهدة عبد زيد الدليمي، (1996)، **أساليب في التعلم الحركي**، جامعة بابل، كلية التربية الرياضية، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان.
- نسرین بنت عاشم بن عبد الخالق منشي. (2020). **تربية الطفل باللعب وتطبيقاتها التربوية في الاسرة ورياض الأطفال في ضوء التربية الإسلامية**، المملكة العربية السعودية.
- نسرین نبیه ملحم. (2013). **مهارات التفكير الإيجابي في خفض مستوى الضغوط النفسية لدى أمهات التوحد**، جامعة دمشق، سوريا.
- ناصر جمال الخطاب. (2008). **انشطة عملية في تعليم التفكير برنامج أدوات التفكير الإبداعي برنامج الكورت المعدل**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- صالح محمد أبوجادو. (2014). **علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة**، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط4، بيروت، الأردن.
- صالح احمد الناقة، هبة زكريا كلاب. (2016). **فعالية برنامج قائم على الخيال العلمي في تنمية المفاهيم ومهارات التفكير الصري في العلوم لدى طالبات الصف الثامن الأساسي بغزة**، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية الجامعة الإسلامية، فلسطين.
- صباح مرشود منوخ العبيدي، ليلي علي عثمان البرزنجي. (2005). **تعليم التفكير**. دار غيداء للنشر والتوزيع، بيروت، لبنان.
- ضياء قاسم الخياط وآخرون. (2015). **تأثير برنامج تعليمي مقترح لتنمية الاستطلاع العلمي الخاص والإبداع في مادة المشاهد والتطبيق لدى طلاب كلية التربية الرياضية، مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية، المجلد 11، العدد 02**
- علي ربيع الهاشمي. (2013). **الأنشطة الصفية والمفاهيم العلمية، كلية التربية الاساسية في حديثة**، جامعة الأنبار، دار غيداء للنشر والتوزيع.

- عفاف احمد عويس. (2003). سيكولوجية الإبداع عند الأطفال، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، ط1، عمان، الأردن.
- عمر حسن مساد. (2007). سيكولوجية الإبداع، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- العربي بختي. (2012). أسس تربية الطفل في ضوء الشريعة وعلم النفس، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.
- عدنان يوسف العتوم وآخرون. (2014). تنمية مهارات التفكير نماذج نظرية وتطبيقات عملية، ط5، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.
- عبد الكريم بكار. (2012). تأسيس عقلية الطفل، ط2، مكتبة طريق العلم، المملكة العربية السعودية
- عبد الغفار عبد الجبار القيس وآخرون. (2012). التفكير الإبتكاري عند الطلبة المتميزين والاعتيايين في المرحلة الإعدادية، مجلة العلوم النفسية، جامعة بغداد، العدد19.
- عمار هادي محمد. (2012). أثر الطريقة الاستكشافية باللعب في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الرياضيات، الجامعة المستنصرية، كلية التربية قسم الرياضيات، مجلة كلية التربية الأساسية، العدد05.
- عبد العالي الجسماني. (1994). علم التربية وسيكولوجية الطفل، ط1، الدار العربية للعلوم، بيروت، لبنان.
- علي السيد سليمان. (1999). مقدمة البرامج التربوية للموهوبين والمتفوقين عقليا، جامعة الملك سعود، الرياض، السعودية.
- عبد الرحمان سيد سليمان، شيخة يوسف الدريستي. (1996). اللعب ونمو الطفل، كلية التربية، جامعة قطر.
- عبد المحسن سلمان السراج. (2008). أساليب التفكير وعلاقتها بالسمات السلوكية، دار الكتاب الثقافي للطباعة والنشر والتوزيع، الأردن.

- عبد الجبار احمد الجبار. (2002). أطرف الالعب السحرية والالغاز الذكية العب الخفة والحركة والذكاء، دار الطلائع للنشر والتوزيع والتصدير، القاهرة، مصر.
- فاضل حنا. (1999). اللعب عند الأطفال، ط1، دار مشرق، مغرب للخدمات الثقافية والطباعة والنشر، دمشق، سوريا.
- فهمي توفيق محمد مقل. (1999). النشاط المدرسي مفهومه وتنظيمه وعلاقته بالمنهج، كلية الآداب والعلوم، جامعة البترا، عمان، الأردن.
- فايز ابوعريضة. (2015). أثر استخدام الألعاب الصغيرة على تحسين عنصر الدقة لدى أطفال المرحلة العمرية (9-12 سنة)، مدرسة تربية رياضية، مدرسة ضاحية، الأردن.
- فائن الوداعي. (2006). التعلم باللعب، امل الشيخ، مصر.
- فضل سلامة. (2014). سيكولوجية اللعب عند الأطفال، ط1، دار سلامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- فاديم روزين ترجمة نزار عيون السود. (2011). التفكير والابداع، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، وزارة الثقافة، دمشق، سوريا.
- فتيحة كركوش. (2008). سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، وواقع، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر.
- سليمان الخصري الشيخ. (2011). سيكولوجية الفروق الفردية في الذكاء، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط5، عمان، الأردن.
- سلطنة بنت قاسم الفالح. (2010). فاعلية برنامج مقترح في تنمية مهارات تدريس التفكير الابداعي والاتجاه نحو تعليم هذا التفكير لدى معلمات العلوم بالمرحلة المتوسطة، المملكة العربية السعودية ، مجلة جامعة الملك سعود، العلوم التربوية والدراسات الإسلامية ص ص 327-363 الرياض.

- سناء نصر حجازي. (2013). علم النفس الاكلينيكي للأطفال، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، عمان، الأردن.
- هشام سمير دويكات. (2018). الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية، المدرس بوك، مصر.
- هايدة موثقي. (2004). علم نفس اللعب، دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان.
- وليد السيد خليفة وسريناس ربيع وهدان. (2014). البرامج العلاجية لدى الاضطرابات السلوكية والأوتيزم، دار الوفاء لدينا الطباعة والنشر، الإسكندرية، مصر.
- يحي محمد نبهان. (2010). العصف الذهني، القاهرة، مكتبة مصر.
- يحي ماضي. (2011). المتفوقون وتنمية مهارات التفكير في الرياضيات، دار ديبونو للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
- يوسف قطامي. (2014). المرجع في تعليم التفكير، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.
- يسيد خير الله. (2004). اختبار القدرة على التفكير الابتكاري، بحوث في علم النفس، القاهرة، مصر.
- يعقوب الشاروني. (2004). لعب وخيال وعالم أطفال، القاهرة، مكتبة مصر.
- يامنة وفاء حوات، نوال صمداني. (2016). الحاجات السيكلوجية لتلاميذ المرحلة الابتدائية في ضوء علم النفس التربوي، مذكرة ماستر، تخصص دراسات لغوية، جامعة تلمسان، الجزائر.

المراجع باللغة الأجنبية:

- Berretta, S., & Privette, G. (1990). Influence of Play on Creative Thinking. Perceptual and Motor Skills, 71(2), 659–666.
- 2-Dunn, R. E. (1997). Creative Thinking and Music Listening. Research Studies in Music Education, 8(1), 42–55.

- 3-Redifer, J. L., Bae, C. L., & DeBusk-Lane, M. (2019). *Implicit Theories, Working Memory, and Cognitive Load: Impacts on Creative Thinking*. SAGE Open.
- 4-Heinla, E. (2006). Creative thinking of adolescents in Estonian society. *YOUNG*, 14(3), 235–255.
- 5-Cameron, B. A., Brown, D. M., Carson, D. K., Meyer, S. S., & Bittner, M. T. (1993). Children's Creative Thinking and Color Discrimination. *Perceptual and Motor Skills*, 76(2), 595–598.
- 6-Kirk, E., & Lewis, C. (2017). Gesture Facilitates Children's Creative Thinking. *Psychological Science*, 28(2), 225–232.
- 7-Green, A. (2000). Does Entrepreneurship Require Creative Thinking? *The International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 1(2), 125–126.
- 8-Houtz, J. C., Rosenfield, S., & Tetenbaum, T. J. (1978). Creative Thinking in Gifted Elementary School Children. *Gifted Child Quarterly*, 22(4), 513–519.
- 9-Ventura, M. R., & Meyers, C. R. (1976). Creative Thinking Abilities of Student Nurses. *Psychological Reports*, 39(2), 409–410.
- 10-Johnson, R. A. (1990). Creative Thinking in Mentally Retarded Deaf Adolescents. *Psychological Reports*, 66(3_suppl), 1203–1206.
- 11-Freeman, J. (1985). The Early Years: Preparation for Creative Thinking. *Gifted Education International*, 3(2), 100–104.
- 12-Wallace, B. (1990). Book Review: *Fundamentals of Creative Thinking*. *Gifted Education International*, 7(1), 50–50.
- 13-Wagner, C. A. (1978). Creative Thinking and Interests of Eleven-And Twelve-Year-Olds. *Perceptual and Motor Skills*, 46(2), 557–558.
- 14-Heausler, N. L., & Thompson, B. (1988). Structure of the Torrance Tests of Creative Thinking. *Educational and Psychological Measurement*, 48(2), 463–468.
- 15-Webster, P. R. (1990). Creativity as Creative Thinking. *Music Educators Journal*, 76(9), 22–28.

- 16-Ryans, D. G., & Torrance, E. P. (1962). Creative Thinking of Children. *Journal of Teacher Education*, 13(4), 448–460.
- 17-Sutherland, J. (1952). Book Review: Understanding Children's Play. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 19(4), 132–132.
- 18-Bowyer, R., & Pickford, R. W. (1946). Children's Play. *Health Education Journal*, 4(3), 109–114.
- 19-Kinhead-Clark, Z. (2019). Exploring children's play in early years learning environments; what are the factors that shape children's play in the classroom? *Journal of Early Childhood Research*, 17(3), 177–189.
- 20-Becker, F. D. (1976). Children's Play in Multifamily Housing. *Environment and Behavior*, 8(4), 545–574.
- 21-Rogers, S. J. (1988). Cognitive Characteristics of Handicapped Children's Play: A Review. *Journal of the Division for Early Childhood*, 12(2), 161–168.
- 22-Brosnan, M. J. (1998). Spatial Ability in Children's Play with Lego Blocks. *Perceptual and Motor Skills*, 87(1), 19–28.
- 23-Lasley, R. E. (1949). Dallas Children Play Strings. *Music Educators Journal*, 36(2), 20–47
- 24-Cooper, R., & Sutton, K. (1999). The Effects of Child Abuse on Preschool Children's Play. *Australasian Journal of Early Childhood*, 24(2), 10–14.
- 25-Children's Play—A Patriotic Call. (1917). *Journal of Education*, 86(4), 104–104.
- 26-Elkin, F. (1983). Book Review: Transformations: The Anthropology of Children's Play. *Philosophy of the Social Sciences*, 13(1), 99–100.
- 27-Sleet, D. A. (1985). Differences in the Social Complexity of Children's Play Choices. *Perceptual and Motor Skills*, 60(1), 283–287.
- 28-Occupational Therapy and Children's Play. (1996). *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 63(2), 1–9.
<https://doi.org/10.1177/000841749606300201>

29-Lafton, T. (2021). Becoming clowns: How do digital technologies contribute to young children's play? *Contemporary Issues in Early Childhood*, 22(3), 221–231. <https://doi.org/10.1177/1463949119864207>

30-File, N., & Kontos, S. (1993). The Relationship of Program Quality to Children's Play in Integrated Early Intervention Settings. *Topics in Early Childhood Special Education*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.1177/027112149301300104>

الملاحق

الملحق: رقم (01) قائمة الأساتذة المحكمين للبرنامج التدريبي:

الرقم	اسم ولقب الأستاذ	المؤسسة أو الجامعة
01	عموم رمضان	الأستاذ الدكتور جامعة الأغواط.
02	طاشمة رضية	أستاذة محاضرة أ جامعة تلمسان.
03	وليد العيد	أستاذ محاضر أ جامعة الشلف.
04	حنناش ليلي	أستاذة محاضرة ب جامعة تلمسان.
05	سعيد عبد العزيز	مدير مدرسة ابتدائية تلمسان.
06	ساسي نصيرة	أستاذة مكونة بالمدرسة الابتدائية تلمسان.

الملحق: رقم (02) اختبار السمات الابتكارية لتلميذ المرحلة الابتدائية.

اسم التلميذ:	اسم المدرسة:
الجنس (ذكر / أنثى):	تاريخ الميلاد:

هدف الاختبار:

يهدف هذا الاختبار إلى قياس السمات الابتكارية، والتعرف على القدرات الابتكارية لديه. ويتكون هذا الاختبار من أربع مجالات هي: التعبير القصصي - التعبير الفني - التعبير الحركي - التعبير الموسيقي، وكل مجال يتكون من نشاطين، يقيس كل نشاط قدرات التفكير الابتكاري المستخدمة في الدراسة وهي: الطلاقة، المرونة، الأصالة.

تعليمات الاختبار:

- يلتزم الفاحص بخلق جوٍّ شبيهٍ بجو القيام ببعض الألعاب أو التفكير في حل المشكلات بحيث يوحى للمفحوصين (التلاميذ) بأنهم سوف يستمتعون بهذه النشاطات.
- يكون الجو النفسي قبل إجراء الاختبارات وفي أثنائها مريحاً ومثيراً لنشاطهم للغاية.

- وجود مساعد أو اثنين لمساعدة الأطفال حينما تجرى عليهم الاختبارات.
- يقوم الفاحص بكتابة بيانات الأطفال في المكان المخصص لذلك (الجزء العلوي من الصفحة)، كما يقوم بكتابة عناوين الصور التي يرسمها الطفل، وكذلك تدوين استجابته (أسفل كل نشاط).
- الزمن اللازم للاختبار (50) دقيقة مقسمة على المجالات الأربع كما يلي:

1. زمن كل نشاط من الأنشطة (القصصية- الحركية- الموسيقية) "5" خمس دقائق.

2. زمن كل نشاط من الأنشطة الفنية "10" عشر دقائق.

القدرة	الدرجة	الدرجة الكلية
الطلاقة		
المرونة		
الأصالة		

أولاً: التعبير القصصي:

النشاط الأول: "شاهد وعلق" (الزمن: 5 دقائق)

يعرض على الطفل (المفحوص) صورة لموقف يعلق عليه، والمطلوب منه حلّ جديد غير متوقع لمشكلة ما.

أمّاك صورة لموقف معين يتضمن مشكلة، حاول أن تذكر:

1- أكبر عدد من الحلول لهذه المشكلة. (طلاقة)

2- أكبر عدد من الحلول المتنوعة لهذه المشكلة. (مرونة)

3- أكبر عدد من الحلول التي لم يفكر فيه أحد غيرك. (أصالة)

يعني فكرما الذي يمكن ان يقوله هذا الولد في سره.

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

.....

.....

النشاط الثاني: "كل شيء عن شيء" (الزمن: 5 دقائق)

يذكر الفاحص كلمة "ملابس" ويطلب من الطفل أن يذكر كل شيء خاص بهذه الكلمة ويكون مرتبط بها.
حاول أن تذكر:

- 1- أكبر عدد من الأشياء المرتبطة باستعمال كلمة ملابس. (طلاقة)
- 2- أكبر عدد من الأشياء المتنوعة المرتبطة باستعمال كلمة ملابس. (مرونة)
- 3- أشياء جديدة غير مألوفة ومثيرة للدهشة مرتبطة باستعمال كلمة ملابس (اصالة).
بحيث لا يكون أحد فكر فيها.

مثال: (ملابس شتوي، ملابس بحر،)

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

.....

.....

مجموع الدرجات	درجة النشاط		القدرة
	الثاني	الأول	
			الطلاقة
			المرونة
			الأصالة

ثانياً: التعبير الفني.

النشاط الأول: "أكمل وعلق" (الزمن: 10 دقائق)

في هذا النشاط يطلب الفاحص من الطفل تكملة الأشكال الهندسية الموجودة أسفل هذه الصفحة لعمل أشكال مختلفة عن بعضها وذلك باستخدام القلم (الألوان، أو الرصاص) طبقاً لرغبته.

أمامك ورقة مرسوم عليها عدة رسومات هندسية (مثلث، مربع، دائرة، اسطوانة) حاول أن تفكر في طريقة تكمل بها هذه الرسومات لتكون منها :

1- أكبر عدد من الأشكال. (طلاقة)

2- أكبر عدد من الأشكال المتنوعة. (مرونة)

3- أكبر عدد من الأشكال الجديدة والمثيرة للاهتمام. (أصالة)

وأعط لي عنواناً لكل شكل ترسمه، ويمكنك طلب أوراق أخرى إضافية.

النشاط الثاني: "تخيل وارسم" (الزمن: 10 دقائق)

في هذا النشاط يطلب الفاحص من الطفل رسم صورة، أو موضوع (في الصفحة التالية) يعبر فيه عن "الحياة على سطح القمر".

لو أنك سافرت في رحلة إلى القمر. ماذا تتوقع أن تكون شكل الحياة هناك. (كيف يعيش الناس؟ كيف يتحركون؟ ماذا يأكلون؟ هل هناك حيوانات؟ ما هي أشكالها؟ ما هي وسيلة المواصلات التي تنقلهم؟).

حاول أن تعبر بالرسم عن شكل هذه الحياة:

- 1- بأكبر عدد من الأشكال التعبيرية. (طلاقة)
- 2- بأكبر عدد من الأشكال التعبيرية المتنوعة. (مرونة)
- 3- بطريقة لم يفكر فيها أحد غيرك. (أصالة)

وأعطي لي عنواناً لكل شكل ترسمه، ويمكنك طلب أوراق إضافية

مجموع الدرجات	درجة النشاط		القدرة
	الأول	الثاني	
			الطلاقة
			المرونة
			الأصالة

الحياة على سطح القمر

ثالثاً: التعبير الحركي

النشاط الأول: "الألعاب الصغيرة" (الزمن: 5 دقائق)

يعرض على الطفل (المفحوص) أدوات صغيرة (أطواق مختلفة الألوان والأحجام) ويطلب منه اللعب بكل الأساليب الممكنة باستخدام الأطواق وبطرق مختلفة ومتنوعة وغير تقليدية.

وحاول أن تفكر في:

- 1- أكبر عدد من الأساليب الممكنة للعب بالأطواق طوق أو أكثر حسب الرغبة. (طلاقة).
- 2- أكبر عدد من الأساليب المتنوعة للعب بالأطواق. طوق أو أكثر حسب الرغبة. (مرونة).

3- ألعاب جديدة وغير معتادة ولا أحد فكر يلعب بها من قبل تستخدم فيها
الأطواق طوق أو أكثر حسب الرغبة. (أصالة)

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

.....

النشاط الثاني: "التنوع الحركي" (الزمن: 5 دقائق)

يحدد خطين (نقطة بداية- نقطة نهاية) بينهما مسافة 10 أمتار ويطلب من المفحوص أن يتحرك من نقطة
البداية إلى نقطة النهاية، والعكس، وذلك بالعديد من الطرق المختلفة.

حاول أن تفكر في:

1- أكبر عدد من الطرق الكثيرة للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع
مرة أخرى. (طلاقة).

2- أكبر عدد ممكن من الطرق المتنوعة للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع
مرة أخرى. (مرونة).

3- أكبر عدد من الطرق الجديدة التي لم يفكر فيها من أصحابك للوصول
بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى. (أصالة).

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

مجموع الدرجات	درجة النشاط		القدرة
	الثاني	الأول	
			الطلاقة
			المرونة
			الأصالة

رابعاً: التعبير الموسيقي

النشاط الأول: "أصوات إيقاعية" (الزمن: 5 دقائق)

في هذا النشاط يطلب من المفحوص إحداث أصوات متنوعة بطرق غير شائعة من أماكن مختلفة من الجسم.

– حاول أن تفكر في:

1- أكبر عدد ممكن من أماكن الجسم التي يمكن أن تصدر أصواتاً بطرق (طلاقة) مثيرة ومذهلة.

2- أكبر عدد ممكن من أماكن الجسم التي يمكن أن تصدر أصواتاً (مرونة) متنوعة.

3- أكبر عدد من الأصوات الجديدة وغير الشائعة التي يمكن أن تصدر (أصالة) من أماكن الجسم ولم يفكر فيها أحد غيرك.

مثال: فرقة الأصابع، خبط الأرض بالقدمين.

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

.....

.....

النشاط الثاني: "التعبير الصوتي" (الزمن: 5 دقائق)

يطلب من المفحوص أداء تعبير صوتي لأصوات مختلفة ومتنوعة لشخص أو حيوان أو موقف معين. الخ.

حاول أن تفكر في:

1- أكبر عدد ممكن من الأصوات التي تعبر بها عن أي (حيوان، أو شخص، أو موقف معين) (طلاقة).

2- أكبر عدد ممكن من الأصوات المتنوعة التي تعبر بها عن حيوان أو شخص أو موقف معين. (مرونة).

3- أكبر عدد من الأصوات الجديدة وغير الشائعة التي يمكن أن تعبر بها عن حيوان أو شخص أو موقف معين. (أصالة).

استجابات الطفل:

.....

.....

.....

مجموع الدرجات	درجة النشاط		القدرة
	الأول	الثاني	
			الطلاقة
			المرونة
			الأصالة

الملحق رقم (03) القياس القبلي للسّمات الابتكارية العينة التجريبية.

الرقم	السّمات	التعبير القصصي		التعبير الفني		التعبير الحركي		التعبير الموسيقي		المجموع
		النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	
01	الطلاقة	06	02	02	03	03	03	03	04	27
	المرونة	05	01	02	03	02	03	03	02	21
	الاصالة	12	03	11	15	06	05	03	02	57
	المجموع	23	06	15	21	11	12	09	08	115
02	الطلاقة	04	02	01	02	03	01	03	05	21
	المرونة	04	01	01	03	04	01	02	08	24
	الاصالة	11	00	05	14	02	02	01	02	37
	المجموع	19	03	07	19	09	04	06	15	82
03	الطلاقة	03	04	03	03	08	04	03	05	33
	المرونة	04	03	02	02	05	04	02	03	25
	الاصالة	06	02	03	09	19	11	04	01	55
	المجموع	13	09	08	14	32	19	09	09	113
04	الطلاقة	06	02	03	05	01	02	03	02	24
	المرونة	05	03	01	03	04	02	01	01	20
	الاصالة	09	01	02	13	04	01	02	03	35
	المجموع	20	06	06	21	10	05	06	06	80
05	الطلاقة	03	02	01	03	02	03	02	05	21
	المرونة	02	01	03	02	04	04	03	02	21
	الاصالة	04	03	02	01	09	06	02	08	35

77	15	07	13	15	06	06	06	09	المجموع	
20	03	02	04	02	01	03	02	03	الطلاقة	06
15	05	01	01	01	02	01	03	02	المرونة	
14	02	02	01	02	03	01	02	01	الاصالة	
50	10	05	06	05	06	05	07	06	المجموع	
20	01	02	04	03	03	02	02	03	الطلاقة	07
11	01	01	02	01	02	01	01	02	المرونة	
12	02	01	01	01	01	03	02	01	الاصالة	
45	04	04	07	05	06	06	07	06	المجموع	
19	01	03	03	04	04	01	02	01	الطلاقة	08
31	07	04	02	11	03	01	01	02	المرونة	
62	10	07	12	14	12	02	03	02	الاصالة	
110	18	14	17	29	19	04	06	05	المجموع	
29	03	06	06	02	04	02	02	04	الطلاقة	09
21	02	05	04	03	03	01	01	02	المرونة	
53	09	11	15	01	07	02	01	09	الاصالة	
105	14	22	25	06	14	05	04	15	المجموع	
13	03	02	01	03	01	01	02	02	الطلاقة	10
20	02	01	02	04	03	02	01	05	المرونة	
21	01	04	01	01	05	01	01	07	الاصالة	
55	06	07	04	08	08	04	04	14	المجموع	
22	02	03	02	03	05	02	02	03	الطلاقة	11

12	01	02	01	01	03	01	01	02	المرونة	
25	03	02	01	01	08	02	01	07	الاصالة	
59	06	07	04	05	16	05	04	12	المجموع	
29	03	05	07	05	01	03	02	03	الطلاق	12
18	01	04	05	02	01	02	01	02	المرونة	
44	01	11	13	08	02	03	01	05	الاصالة	
91	05	20	25	15	04	08	04	10	المجموع	
17	03	03	01	02	03	01	02	02	الطلاق	13
23	11	01	02	03	02	00	01	03	المرونة	
19	05	02	03	02	01	01	01	04	الاصالة	
59	19	06	06	07	06	02	04	09	المجموع	
52	04	09	04	05	04	03	17	06	الطلاق	
38	03	11	05	03	02	02	10	02	المرونة	14
58	11	14	04	03	01	01	21	03	الاصالة	
148	18	34	13	11	07	06	48	11	المجموع	
16	02	03	01	01	02	03	02	02	الطلاق	15
15	01	02	02	02	03	01	01	03	المرونة	
25	04	01	01	05	07	02	01	05	الاصالة	
57	07	06	04	08	12	06	04	10	المجموع	
14	01	01	01	03	01	02	03	02	الطلاق	16
15	02	02	01	04	01	01	02	02	المرونة	
33	01	03	01	05	09	01	09	04	الاصالة	

64	04	06	03	12	11	04	14	08	المجموع	
12	01	02	01	03	01	01	02	01	الطلاقة	17
18	06	01	02	02	02	02	01	02	المرونة	
26	05	01	05	05	01	01	02	06	الاصالة	
56	12	04	08	10	04	04	05	09	المجموع	
13	01	02	02	01	01	03	02	01	الطلاقة	
14	01	03	02	02	02	01	01	02	المرونة	18
25	07	01	06	03	01	02	02	03	الاصالة	
51	09	06	10	06	04	06	05	06	المجموع	
24	06	04	02	03	02	03	02	02	الطلاقة	
15	01	04	03	03	01	01	01	01	المرونة	19
37	04	07	03	11	05	01	01	05	الاصالة	
76	11	15	08	17	08	05	04	08	المجموع	
13	01	02	02	01	01	03	02	01	الطلاقة	
14	02	01	03	02	02	01	01	02	المرونة	20
25	07	01	06	03	01	02	02	03	الاصالة	
52	10	04	11	06	04	06	05	06	المجموع	

الملحق: رقم (04) القياس القبلي للسّمات الابتكارية للعيّنة الضابطة.

الرقم	السّمات	التعبير القصصي		التعبير الفني		التعبير الحركي		التعبير الموسيقي		المجموع
		النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	
01	الطلاقة	02	02	02	01	02	01	05	02	17
	المرونة	02	01	00	01	01	01	01	01	08
	الأصالة	04	05	01	01	02	02	04	01	20
	المجموع	08	08	03	03	05	04	10	04	45
02	الطلاقة	01	01	01	03	01	04	02	04	17
	المرونة	02	02	02	01	02	03	03	01	16
	الأصالة	01	02	01	02	01	06	04	02	19
	المجموع	04	05	04	06	04	13	09	07	52
03	الطلاقة	03	02	02	01	03	02	03	02	19
	المرونة	01	01	01	02	02	01	01	01	10
	الأصالة	06	01	01	06	04	01	03	02	24
	المجموع	10	04	04	09	09	04	07	05	52
04	الطلاقة	01	02	02	02	01	02	02	03	15
	المرونة	01	01	00	01	02	04	02	03	15
	الأصالة	11	00	01	11	01	05	07	04	40
	المجموع	13	03	03	14	04	11	11	10	66

13	03	01	02	01	01	01	02	02	الطلاق	05
13	02	02	03	02	00	00	02	02	المرونة	
17	01	01	07	03	01	00	01	03	الأصالة	
43	06	04	12	06	02	01	05	07	المجموع	
13	02	02	02	01	01	02	02	01	الطلاق	06
13	01	03	01	02	02	01	01	02	المرونة	
20	01	08	02	01	03	01	01	03	الأصالة	
46	04	13	05	04	06	04	04	06	المجموع	
21	05	03	02	04	01	02	02	02	الطلاق	07
10	02	02	01	02	01	01	01	00	المرونة	
15	01	01	00	05	05	01	01	01	الأصالة	
47	08	06	03	11	07	04	04	03	المجموع	
30	06	05	04	03	01	02	05	04	الطلاق	08
22	05	04	06	01	01	01	03	01	المرونة	
74	12	15	17	13	02	01	11	05	الأصالة	
128	23	24	27	17	04	04	19	10	المجموع	
22	07	01	05	02	01	02	03	02	الطلاق	09
17	02	01	03	04	02	01	03	01	المرونة	
29	03	02	01	03	03	01	13	03	الأصالة	
69	12	04	09	09	06	04	19	06	المجموع	
14	03	01	01	03	02	00	02	02	الطلاق	10
08	02	01	00	01	01	01	01	01	المرونة	

16	00	02	01	03	04	02	01	03	الأصالة	
38	05	04	02	07	07	03	04	06	المجموع	
26	05	06	04	03	03	02	01	02	الطلاقة	11
21	04	04	06	03	02	01	00	01	المرونة	
46	09	13	11	06	04	01	01	01	الأصالة	
93	18	23	21	12	09	04	02	04	المجموع	
26	06	01	03	07	03	01	02	03	الطلاقة	
22	05	02	04	05	02	01	01	02	المرونة	12
66	15	03	12	19	10	00	01	06	الأصالة	
114	26	06	19	31	15	02	04	11	المجموع	
20	07	02	02	01	01	03	02	02	الطلاقة	
15	03	02	03	02	01	02	01	01	المرونة	13
28	11	01	04	03	02	01	01	05	الأصالة	
63	21	05	09	06	04	06	04	08	المجموع	
40	05	07	02	04	04	02	12	04	الطلاقة	
37	04	07	03	03	02	01	13	04	المرونة	14
65	14	15	06	05	07	00	05	13	الأصالة	
141	23	29	11	12	13	03	30	21	المجموع	
22	02	04	02	04	02	01	03	04	الطلاقة	
17	03	02	02	01	03	02	02	02	المرونة	15
25	02	04	01	03	06	01	01	07	الأصالة	
63	07	10	05	08	11	04	06	12	المجموع	

25	03	04	02	02	04	03	03	02	الطلاق	16
23	02	03	05	04	02	00	03	04	المرونة	
48	04	08	06	00	12	02	02	14	الأصالة	
94	09	15	13	06	18	05	08	20	المجموع	
25	04	02	04	04	02	02	03	04	الطلاق	17
15	02	01	03	02	03	00	02	02	المرونة	
28	01	02	08	03	02	06	02	04	الأصالة	
69	07	06	15	09	07	08	07	10	المجموع	
22	02	08	03	00	01	04	02	02	الطلاق	18
19	03	03	02	02	04	02	00	03	المرونة	
32	04	11	08	01	03	00	01	04	الأصالة	
73	09	22	13	03	08	06	03	09	المجموع	
27	06	04	02	04	02	03	04	02	الطلاق	19
14	02	02	01	03	03	01	02	00	المرونة	
20	00	03	00	07	05	02	01	02	الأصالة	
61	08	09	03	14	10	06	07	04	المجموع	
26	03	08	01	02	04	01	03	04	الطلاق	20
27	06	05	07	03	02	03	00	01	المرونة	
41	02	03	01	10	07	02	04	12	الأصالة	
94	11	16	09	15	13	06	07	17	المجموع	

الملحق: رقم (05) القياس البعدي للسّمات الابتكارية بعد تطبيق البرنامج التدريبي.

الرقم	السّمات	التعبير القصصي	التعبير الفني	التعبير الحركي	التعبير الموسيقي	المجموع
		النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	
01	الطلاقة	11	11	09	05	13
	المرونة	10	07	07	03	09
	الأصالة	27	15	19	17	31
	المجموع	48	33	35	25	53
02	الطلاقة	13	08	06	06	09
	المرونة	12	03	03	04	07
	الأصالة	27	27	15	17	23
	المجموع	52	38	24	27	39
03	الطلاقة	07	11	10	04	08
	المرونة	05	06	07	04	10
	الأصالة	28	17	33	11	29
	المجموع	40	34	50	19	47
04	الطلاقة	05	07	06	06	07
	المرونة	04	08	08	03	08
	الأصالة	19	14	29	25	13
	المجموع	28	29	43	34	28

62	06	03	14	11	07	04	14	03	الطلاق	05
47	04	04	11	09	04	05	08	02	المرونة	
146	22	12	14	17	25	19	21	16	الأصالة	
255	32	19	39	37	36	28	43	21	المجموع	
37	06	03	06	03	03	06	06	04	الطلاق	06
42	05	04	11	04	03	07	04	04	المرونة	
77	11	08	04	09	08	14	11	12	الأصالة	
156	22	15	21	16	14	27	21	20	المجموع	
62	12	05	06	07	04	07	11	10	الطلاق	07
49	05	05	06	07	04	05	08	09	المرونة	
137	19	11	18	27	10	23	14	15	الأصالة	
248	36	21	30	41	18	35	33	34	المجموع	
95	14	11	14	13	08	10	12	13	الطلاق	08
63	12	09	07	11	04	06	07	07	المرونة	
198	38	17	28	21	25	33	25	11	الأصالة	
356	64	37	49	45	37	49	44	31	المجموع	
45	08	03	06	04	03	06	05	10	الطلاق	09
42	04	04	05	03	04	07	06	09	المرونة	
146	23	05	19	26	09	15	24	25	الأصالة	
233	35	12	30	33	16	28	35	44	المجموع	
52	11	06	04	06	05	04	13	03	الطلاق	10
40	07	07	02	05	04	05	05	05	المرونة	

158	33	22	07	23	13	10	33	17	الأصالة	
250	51	35	13	34	22	19	51	25	المجموع	
56	11	06	06	04	06	07	12	04	الطلاقة	11
47	05	04	06	04	04	08	11	05	المرونة	
131	25	14	10	11	14	19	27	11	الأصالة	
234	41	24	22	19	24	34	50	20	المجموع	
65	12	07	09	11	04	06	13	03	الطلاقة	12
55	07	08	10	09	02	04	11	04	المرونة	
166	26	14	19	35	09	25	26	12	الأصالة	
286	45	29	38	55	15	35	50	19	المجموع	
85	12	17	14	11	06	06	10	09	الطلاقة	13
76	08	08	16	14	05	07	08	10	المرونة	
195	27	18	23	25	34	29	15	24	الأصالة	
356	47	43	53	50	45	42	33	43	المجموع	
57	10	06	10	07	04	06	09	05	الطلاقة	14
55	11	04	12	06	03	07	06	06	المرونة	
139	22	17	17	16	09	15	25	18	الأصالة	
251	43	27	39	29	16	28	40	29	المجموع	
49	03	04	06	02	03	12	10	09	الطلاقة	15
38	01	03	14	04	03	04	06	03	المرونة	
124	16	17	11	12	10	17	14	27	الأصالة	
211	20	24	31	18	16	33	30	39	المجموع	

65	10	03	05	07	06	14	19	01	الطلاق	16
57	11	04	02	08	09	11	09	03	المرونة	
179	27	09	17	24	15	31	31	25	الأصالة	
301	48	16	24	39	30	56	59	29	المجموع	
106	13	07	12	09	26	12	17	10	الطلاق	17
95	12	06	08	12	10	17	18	12	المرونة	
174	40	11	15	27	04	27	25	25	الأصالة	
375	65	24	35	48	40	56	60	47	المجموع	
59	10	04	10	08	04	07	10	06	الطلاق	18
38	04	03	07	07	03	04	07	03	المرونة	
155	16	08	17	25	15	24	26	24	الأصالة	
252	30	15	34	40	22	35	43	33	المجموع	
35	04	06	03	03	07	03	05	04	الطلاق	19
29	03	05	02	02	03	05	04	05	المرونة	
88	05	11	17	13	04	16	08	14	الأصالة	
152	12	22	22	18	14	24	17	23	المجموع	
50	04	08	07	04	03	04	13	07	الطلاق	20
36	04	04	08	03	02	03	06	06	المرونة	
122	08	11	20	12	07	21	24	19	الأصالة	
208	16	23	35	19	12	28	43	32	المجموع	

الملحق: رقم (06) القياس البعدي للسّمات الابتكارية للعيّنة الضابطة.

الرقم	السّمات	التعبير القصصي		التعبير الفني		التعبير الحركي		التعبير الموسيقي		المجموع
		النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	النشاط الأول	النشاط الثاني	
01	الطلاقة	50	04	08	08	04	08	80	02	168
	المرونة	90	03	11	40	30	40	60	50	324
	الأصالة	11	06	04	08	80	04	04	08	125
	المجموع	151	13	23	56	114	56	144	60	617
02	الطلاقة	04	06	06	08	10	06	04	06	50
	المرونة	08	10	12	08	10	14	02	08	72
	الأصالة	04	06	08	06	04	06	08	08	50
	المجموع	16	22	26	22	24	26	14	22	172
03	الطلاقة	04	04	06	10	12	08	12	14	70
	المرونة	11	08	03	04	06	04	06	08	50
	الأصالة	12	10	14	12	05	06	04	06	69
	المجموع	27	22	23	36	23	18	22	28	189
04	الطلاقة	04	06	04	06	04	06	08	04	42
	المرونة	02	02	04	18	06	08	02	08	50
	الأصالة	14	08	12	08	08	12	14	12	88
	المجموع	20	16	20	34	18	26	24	24	180

64	04	06	06	08	08	12	08	12	الطلاق	05
74	08	08	06	08	12	06	16	10	المرونة	
95	13	14	08	18	10	12	12	08	الأصالة	
233	25	28	20	34	30	30	34	30	المجموع	
107	12	14	13	12	24	14	12	06	الطلاق	06
62	06	04	12	08	14	08	06	04	المرونة	
135	24	16	16	18	23	18	12	08	الأصالة	
304	42	44	51	38	61	40	30	18	المجموع	
158	05	80	12	14	13	08	14	12	الطلاق	07
98	08	14	10	18	15	10	12	11	المرونة	
88	11	10	11	09	16	08	13	10	الأصالة	
344	24	104	33	41	44	26	39	33	المجموع	
96	18	11	09	12	15	10	13	08	الطلاق	08
93	10	17	08	10	12	16	09	11	المرونة	
104	12	15	17	13	11	16	11	09	الأصالة	
293	40	43	34	35	38	42	33	28	المجموع	
163	71	11	15	14	10	13	18	11	الطلاق	09
138	12	08	31	41	12	11	13	10	المرونة	
92	16	12	11	08	13	10	13	09	الأصالة	
393	99	31	57	63	35	34	44	30	المجموع	
89	09	11	13	15	11	08	12	10	الطلاق	10
92	21	13	07	08	12	10	10	11	المرونة	

96	08	21	10	08	15	11	14	09	الأصالة	
277	38	45	30	31	38	29	36	30	المجموع	
107	15	16	14	13	13	14	10	12	الطلاقة	11
213	41	41	61	31	09	10	09	11	المرونة	
122	09	13	11	16	41	12	10	10	الأصالة	
442	65	70	86	60	62	36	29	33	المجموع	
168	16	10	31	17	31	11	21	31	الطلاقة	12
142	51	21	14	15	12	10	08	11	المرونة	
153	15	18	12	19	10	08	10	61	الأصالة	
463	82	49	57	51	53	29	39	103	المجموع	
155	71	14	12	11	10	13	12	12	الطلاقة	13
94	13	09	08	12	10	21	11	10	المرونة	
133	11	11	14	13	12	10	11	51	الأصالة	
382	95	34	34	36	32	44	34	73	المجموع	
257	51	71	12	14	41	15	12	41	الطلاقة	14
214	41	71	31	13	21	10	13	14	المرونة	
186	14	15	61	51	09	08	15	13	الأصالة	
657	106	157	104	58	71	33	40	69	المجموع	
126	12	14	09	14	21	11	31	14	الطلاقة	15
144	31	08	21	11	31	10	11	21	المرونة	
113	21	14	11	13	16	11	10	17	الأصالة	
383	64	36	41	38	68	32	52	54	المجموع	

146	11	14	07	12	41	31	13	17	الطلاقة	16
137	10	31	15	14	21	01	31	14	المرونة	
294	14	81	61	10	81	21	12	14	الأصالة	
577	35	126	83	36	143	53	57	45	المجموع	
150	14	12	14	41	12	12	31	14	الطلاقة	17
148	21	11	31	12	31	09	21	12	المرونة	
255	11	21	81	31	21	61	15	14	الأصالة	
553	46	44	126	84	64	82	67	40	المجموع	
137	12	08	13	10	11	41	21	21	الطلاقة	18
153	13	31	12	21	14	21	10	31	المرونة	
119	14	11	08	11	13	10	11	41	الأصالة	
409	39	50	33	42	38	72	42	93	المجموع	
220	16	41	21	41	21	31	41	08	الطلاقة	19
111	21	16	18	13	13	11	09	10	المرونة	
212	08	31	09	71	51	21	10	11	الأصالة	
543	45	88	48	125	85	63	60	29	المجموع	
151	31	18	11	12	41	11	13	14	الطلاقة	20
222	16	51	71	13	21	31	08	11	المرونة	
217	21	31	10	10	71	21	41	12	الأصالة	
590	68	100	92	35	133	63	62	37	المجموع	

الملحق: رقم (07) البرنامج التدريبي المقترح المتضمن مجموعة من الألعاب المطبقة.

البرنامج التدريبي المقترح:

سيدي سيدتي المعلم (ة):

يعتبر اللعب من الوسائل المستخدمة في عملية التعلم والتعليم ويعمل على نمو شخصية التلميذ من كل الجوانب ويكشف عن ميولات واهتمامات التلاميذ، وسمااتهم الابتكارية حيث تعتبر هذه الأخيرة مهمة جدا في الحقل المدرسي والاجتماعي، وتعد مرحلة التعليم الابتدائي مرحلة أساسية ومهمة جدا، مما جعلها محطة هامة في حياة التلميذ واهتمام الباحثين وكل القائمين على الشأن التربوي خصوصا، حيث أصبح الاهتمام بموضوع الابتكار وإعطائه أهمية بالغة في الوسط التربوي في القرن الواحد والعشرين.

ويندرج هذا البرنامج التدريبي من البرامج التدريبية الموجهة لتلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد صمم من أجل تنمية وتطوير السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والذين يتراوح أعمارهم ما بين (8-9) سنوات وتساعدهم النشاطات التدريبية التي يتضمنها البرنامج التدريبي بشكل أساسي في تنمية السمات الابتكارية أكثر في المدرسة والمجتمع وتجعلهم أكثر ابتكارا وتوافقا وتفاعلا داخل غرفة الصف الدراسي ورفع مستوى دافعية الإنجاز لديهم وارتفاع مستوى التحصيل الدراسي لديهم.

تعليمات:

-صمم هذا البرنامج التدريبي، خصيصا لتلاميذ المرحلة الابتدائية والذين يدرسون ويزاولون دراستهم في الصف الثالث ابتدائي، من أجل تنمية وتطوير السمات الابتكارية لديهم وعليه توجد بعض التعليمات والتوجيهات التي يجب أن يتبعها القائم على البرنامج التدريبي المقترح ونذكرها في ثلاثة مراحل مهمة ومتتابعة كما يلي:

1- قبل تطبيق البرنامج التدريبي:

على القائمين بتطبيق هذا البرنامج التدريبي المقترح على التلاميذ والمتمثل في تنمية السمات الابتكارية لديهم وجب الإشارة الى هذه التعليمات اللازمة والتي تتمثل في:

-التحضير الجيد لكل نشاطات البرنامج التدريبي، عن طريق تخصيص المكان المناسب وتهيئة الظروف المناسبة لذلك، وكذا التحضير والاستعداد النفسي والبدني قبل مباشر تطبيقه، الابتعاد عن التلقائية والعشوائية أثناء القيام بالأنشطة لأن لكل نشاط هدف محدد ينبغي تحقيقه عن طريق التقييم.

-توفير كل الوسائل والأدوات اللازمة والأساسية لتطبيق نشاطات البرنامج بشكل كامل تفاديا للروتين الناتج عن استخدام وسيلة واحدة لأنها تصبح مملة وروتينية لدى التلاميذ.

-إعطاء شرح عام للبرنامج التدريبي للتلاميذ المشاركين، وهذا قبل البدء في التطبيق، وشرح الأهداف المنتظرة منه، والفوائد التي ترجع عليهم أثناء المشاركة فيه وبعده مع ضرورة التحفيز والتشجيع واستخدام المعززات المادية والمعنوية.

-شرح المعايير والشروط التي يجب على المشاركين احترامها، لأن ذلك يؤدي إلى احترام رزمة سير البرنامج التدريبي.

-يجب على القائم على تطبيق البرنامج التحضير وتهيئة الظروف والوسائل. والتعريف بأهداف البرنامج بشكل دقيق والاطلاع على مختلف الفنيات المستخدمة في البرنامج التدريبي والتحكم فيها بشكل جيد.

2-أثناء تطبيق البرنامج التدريبي:

-ضرورة احترام الوقت المحدد للنشاطات وعدم تجاهل وقت الاستراحة، حتى لا يضيف عنصر الإجهاد البدني والنفسي على التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي.

-الحضور الإجمالي لجميع التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي خلال تطبيق جميع الأنشطة، يجب الأخذ بعين الاعتبار التأخيرات والغيابات المتكررة أثناء تطبيق البرنامج التدريبي.

-السماح للتلاميذ بالمشاركة والتعبير عن أفكارهم وإبداء آرائهم والاجابة عن تساؤلاتهم بكل حرية مطلقة.

-استخدام أسلوب التشويق والمتعة والابتعاد عن الجفاف والروتين واستخدام أسلوب المرونة في تطبيق النشاطات التدريبية.

- السماح للتلاميذ المشاركين بالاقتراعات التي يرونها مناسبة في ممارسة النشاط التدريبي ومناقشتها معهم.

-عدم توجيه الانتقادات أثناء الحصة بشكل مباشر .

-تقديم المحفزات المادية والمعنوية للتلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي لضمان الاستمرارية ورفع مستوى المردودية في الأداء .

-تقديم تشكرات أثناء نهاية النشاط والإجابة على مختلف التساؤلات التي أثارت خلال تطبيق النشاط التدريبي.

3-بعد تطبيق البرنامج التدريبي:

-استخدام التقييم المرحلي ونعني به على القائم على تطبيق البرنامج التدريبي تقييمه مرحليا من خلال الملاحظات التي تم تسجيلها من خلال الحصص التدريبية التي طبقها وذلك من أجل مطابقتها مع الأهداف المسطرة للبرنامج التدريبي من أجل مدى ملاءمتها أو إدخال تعديلات وتنقيحها ضمنا .

-التأكد من مدى السير الحسن للنشاط التدريبي وملاءمته.

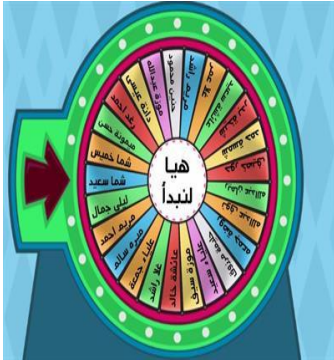
-تقديم التشكرات لكل المشاركين في البرنامج وتحضيرهم نفسيا لإنهاء البرنامج بشكل تدريجي

-التقييم النهائي عند الإنتهاء من جميع أنشطة البرنامج التدريبي المقترح.

4-الأنشطة التي تضمنها البرنامج التدريبي:

فيما يلي توجد مختلف الألعاب والأنشطة التي تضمنها البرنامج التدريبي، والتي شارك فيها تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي (العينة التجريبية)، عبر مراحل تطبيق البرنامج حتى نهايته.

1- لعبة دينامية التقديم:



تقديم لعبة الأسماء المتراكمة "الأسماء المتراكمة":

تشكل المجموعة حلقة، المشارك الأول يذكر اسمه، الثاني يذكر اسم الشخص الأول واسمه والثالث يذكر اسم المشارك الأول واسم المشارك الثاني واسمه وهكذا دواليك.



2-رسم الأشكال:

يقوم التلاميذ بتخيل أشياء مختلفة ورسمها على الأوراق وإعطائها معنى وتفسيرات.



3- لعبة الوضعيات غير المألوفة:

تخيل أنك على أعلى قمة موجودة على الأرض، قم بوصف كل الأفكار التي يمكن ان تتخيلها.



4-إكمال الأشياء الناقصة: توزيع بطاقات تحتوي على صور ناقصة

ويقوم التلاميذ المشاركون بإتمامها.



5- اكتشاف الأخطاء الموجودة: توزع على التلاميذ مجموعة من الصور تحتوي على أخطاء ويطلب منهم اكتشاف الخطأ.

6- لعبة سلسلة الأسماء المقفاة:

سلسلة الأسماء المقفاة "



في حلقة، المشارك الأول يذكر اسمه مع مقطع غنائي والمشارك المتواجد بجانبه يكرر المقطع الغنائي متبوعا باسمه ثم مقطعه الخاص والذي بجانبه يتبع نفس الطريقة. وهكذا حتى يشارك الجميع في النشاط.



7- لعبة البطاقات: تم تقديم مجموعة من البطاقات تحتوي على مربعات وكلمات بألوان مختلفة، وطلب من التلاميذ المشاركين التمييز بينها في مدة زمنية محددة.



8- لعبة طلاقة الكلمات: يقدم مجموعة من الكلمات ويطلب من التلاميذ المشاركين إعطاء أكثر كلمة مرادفة لها مثل اعطي أكثر من خمس مرادفات لكلمة سيارة.

-تسجيل أكبر عدد ممكن من الكلمات.

9- لعبة طلاقة الأفكار: ماذا نستخدم بقلم الرصاص؟



بماذا يفكركم فصل الصيف؟



-تسجيل أكبر عدد من الأفكار.



10- طلاقة الأشكال: رسم مجموعة من الأشكال المختلفة

عن مدينتك.



11- لعبة طلاقة التعبير: يقدم للتلاميذ المشاركين مثالا

ويشرح لهم الطريقة ويطلب منهم إنتاج أفكار غير مألوفة

ماذا يحدث لو لم يكن هناك مدرسة.



12- لعبة المرونة التلقائية:

قم بذكر الكلمات التي تصف بها حالة الطقس.

13- لعبة المنافسة:



هي عبارة عن منافسة ممتعة وشيقة بين مجموعتين حيث يوجد لوحة للنقاط لكل مجموعة وعندما تجيب المجموعة إجابة صحيحة يتم وضع نقطة بالضغط على النجمة.



14- لعبة المرونة التكيفية: تعني التوصل الى حل مشكلة أو موقف في ضوء التغذية الراجعة التي تأتي من ذلك الموقف.



15- لعبة توليد الأفكار: اعط حلولاً للحد من الازدحام المروري.



16- لعبة حلول ومشكلات: يقدم للتلاميذ موقف أو وضعية تعبر عن مشكلة معينة ويقوم التلاميذ بالبحث عن حلول مناسبة لها.



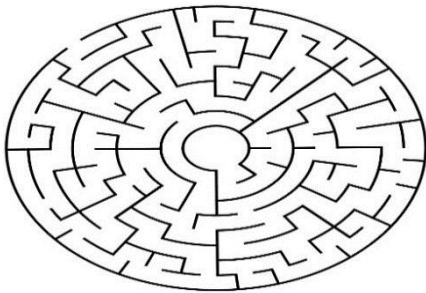
17- الاسترخاء: يقوم الطالب بعملية استرخاء عضلي للتلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي.



18- لعبة الفك والتركيب: تقديم مجموعة من الأجزاء المفككة مختلفة الاشكال والاحجام والألوان على التلاميذ المشاركين وطلب منهم تشكيل انتاج معين له معنى.



19- لعبة تشكيل الكلمات: لديك مجموعة من الاحرف المكونة لكلمة معينة، عليك في هذه اللعبة ترتيب الحروف حتى تصل لهذه الكلمة كلما استطعت الوصول لأكثر عدد ممكن من الكلمات تصل للمستويات الأصعب من اللعبة والتي تحتاج فيها لترتيب كلمات أطول مكونة من عدد حروف أكثر.



20- لعبة المتاهة: يقدم للتلاميذ لعبة تحتوي على متاهة فيها نقطة بداية وداخلها ممرات متشابكة ويطلب منه إيجاد المخرج المناسب في وقت محدد.



21- لعبة لعب الأدوار: يطلب من التلاميذ لعب أدوار لشخصيات معينة ويقومون بتمثيلها مع مناقشة الدور الذي يمثله مع زملائه.

22- لعبة احترام القوانين:



يقوم التلاميذ بالوقوف في طابور ويأتي أحد التلاميذ يقوم بعدم احترام الطابور ثم يقوم التلميذ الأول في الطابور بالسماح له بالمرور، ثم تلميذ آخر يقوم بالرد بعنف عليه وعدم السماح له، ثم في الوضعية الثالثة تلميذ آخر يشرح له ضرورة احترام القوانين.



23- لعبة تنافسية:

لعبة رياضية تقدم لعبة رياضية تنافسية عبارة عن مباراة كرة القدم على شاشة الحاسوب تتم بشكل ثنائي



24- الرسم: يطلب من التلاميذ رسم اشكال مختلفة ولها معنى ويعبر من خلالها عن أشياء لها قيمة علمية وتربوية.



25- بناء المجسمات: يقدم أوراق وأدوات ويطلب منهم تشكيل مجسمات معينة.

26- لعبة الحركات المختلفة:

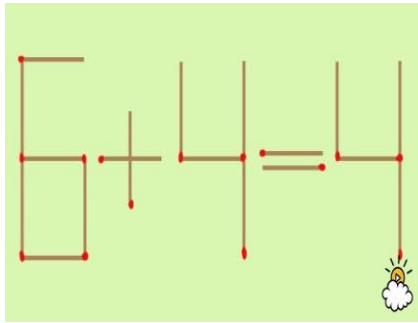


لعبة حركية عبارة عن صور كبيرة لمجموعة من الحيوانات ملصقة في اركان الغرفة الأربعة وتدار الموسيقى وعندما تتوقف الموسيقى على الأطفال سرعة التوجه الى ركن يختارونه وعلى الباحث وهو في وضعية المدار ظهره ثم ينادي اسم واحد من الحيوانات وعلى جميع التلاميذ المتواجدين في الأركان الخاطئة التوجه الى الركن الذي يحمل صورة الحيوان المطلوب والذي يقف على الركن الخاطئ يخرج من اللعبة.



27- لعبة الترتيب: لعبة الترتيب

يقدم للتلاميذ صورة مشوشة ويطلب منهم ترتيب الصورة حتى يصل الى الشكل النهائي.



28- لعبة المهارات الحسابية: يقدم للتلاميذ عملية حسابية

وذلك باستخدام عيدان الثقاب ويطلب منهم تحريك عود ثقاب للتوصل الى النتيجة المطلوبة.



29- لعبة الشطرنج: يقدم للتلاميذ لعبة الشطرنج ويطلب

منهم المنافسة بينهم.



30- لعبة الاحتمالات:



31- لعبة البحث عن الأجزاء المفقودة: يقدم للتلاميذ بها أشياء مختلفة ومتنوعة، ويطلب منهم البحث عن أجزاء معينة تكون مختبئة داخل هذه الأشياء.

32- لعبة الألغاز:

1- إنها ملك لك، لكن أصدقائك يستخدمونها أكثر. ما هذا؟

اسمك.

2- وجد كلمة واحدة فقط في القاموس تمت كتابتها خطأ. ما هي؟

. كلمة "خطأ"

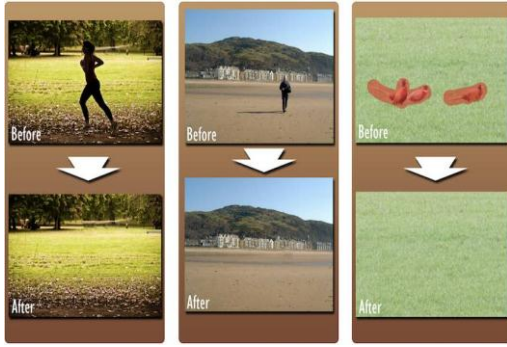
أنت تجري سباقاً وفي النهاية، تخطيت الشخص الذي في المركز الثاني. في أي مركز أنهيت السباق؟

المركز الثاني.

3- سائق حافلة كان متجهاً في شارع مزدحم في المدينة. تجاوز ثلاث علامات توقف دون توقف، وذهب في الاتجاه الخاطئ في شارع باتجاه واحد، وأجاب على رسالة عبر هاتفه. لكن سائق الحافلة لم يخالف أي قوانين مرور. كيف؟

كان يمشي على رجليه..

33- لعبة التنبؤ:



ماذا يحدث لو وجدت ممحاة سحرية تقوم بمحو الأشياء.

34- قصص:

قصة 1

قصة الثور الذكيّ في غابة جميلة خضراء سادها السلام والأمان لفترة طويلة تمكّن الأسد المتغطرس الذي قدّم إلى هذه الغابة حديثاً من إخافة جميع الحيوانات، حتى أنّ بعضها قرر النجاة بنفسه والهروب خارجها خوفاً من بطش هذا الأسد الشرير. في يوم من الأيام كان الثور يرتاح خارج الكهف الذي اتخذ له بيتاً فيما مرّ الأسد الذي كان يشعر بالجوع من أمامه متظاهراً بأنّه لا يراه، فيما يخفي في نفسه رغبة بأكل هذا الثور السمين، لاحظ الثور الأسد أيضاً وشعر بالخطر، ففكر بالهرب إلّا أنّه قرّر بالنهاية أنّه يجب أن يحمي نفسه، وحين اقترب الأسد من الثور، نظر الثور الذكي إلى داخل الكهف وصرخ بصوت عالٍ: عزيزتي لا تطبخي شيئاً على العشاء الليلة، فقد وجدت أسداً سميناً وأنا بانتظار أن يقترب حتى أصطاده، سمع الأسد ما قاله الثور وفرّ هارباً. رأى الثعلب الماكر الأسد يجري، فسأله عما حدث، فقصّ عليه الأسد قصّته، ضحك الثعلب وقال للأسد: لقد جعلك الثور أضحوكة، ما رأيك أن نذهب معاً ونجعله وجبة غذاء دسمة لكليتنا؟ تردّد الأسد لكنّ الثعلب قال له: إن كنت خائفاً فسأربط ذيلي بذيلك ونذهب معاً حتى تطمئن، وافق الأسد وذهبا معاً، فلما رآهما الثور عرف أن الثعلب قد كشف خطته، وقرر أن يستخدم ذكاه مرة أخرى، فالتفت إلى الثعلب وصاح: أيها الثعلب الغبي لقد طلبت منك أن تحضر لي أسدين للعشاء لا أسداً واحداً، أتريد أن ينام أطفالي بالجوع؟ سمع الأسد كلام الثور وفرّ هارباً يجرّ الثعلب بين الصخور والأشواك، وبذلك تمكن الثور الذكي من خداع الأسد مرة ثانية، وعقاب الثعلب على خطته أيضاً، وعاش هو بأمان بفعل عقله وذكائه.

قصة 2

كان علي بابا يعيش حياة فقيرة بينما يعيش أخوه قاسم حياة الأغنياء ولا يهتم بأمر أخيه علي بابا، ولكن كان هناك جارية تدعى مرجانة تهتم بعلي بابا وتواسيه على حاله وفي أحد الأيام ذهب علي بابا ليسعي على تجارته حتى يجلب قوت يومه فغربت الشمس وهو في الطريق، فوجد صخرة ضخمة فقرّر أن يقضي ليلته بجوارها ويحتمي بها من البرد، وفي أثناء جلوسه رأى مجموعة من اللصوص يقفون أمام مغارة مغلقة في الجبل المقابل له..

ذهب واسترق السمع لما يقولونه، سمعهم يقولون: "افتح يا سمسم" ففتح باب المغارة ودخل إليها اللصوص، وعندما خرجوا دخل علي بابا للمغارة بعد أن فتحها بكلمة السر: "افتح يا سمسم"، وجد علي بابا المغارة مليئة بالذهب والياقوت والألماس والمجوهرات وغيرها من الأحجار الكريمة، فحمل ما يستطيع حمله من الذهب والأحجار والمجوهرات وعاد إلى المنزل وهو سعيد.

بدأت حياة علي بابا في التحسن وعاش حياة الأغنياء مثل أخيه وفي اليوم التالي أرسل علي بابا مرجانة لبيت أخيه قاسم لتستعير مكيالاً للذهب، ولكن زوجة أخيه شكت في أمره لأنه لا يملك ما يكيله به، فدهنت الميزان بالعسل، ليعلق بقايا ما يكيله، وتعرف السر.

رجع المكيال من بيت علي بابا وقد علقت فيه قطعة نقدية، فأرسلت أخاه ليراقبه، واكتشف قاسم سر المغارة، ودخل إليها ولكن طمعه منعه من الخروج حتى جاء اللصوص وألقوا القبض عليه، ورفضوا أن يعطوه حريته ويتركوه حتى يعرفوا الطريقة التي عرف بها سرهم، فأخبرهم عن أخيه وعما حدث.

ذهب قاسم واللصوص إلى علي بابا بهيئة تجار ليوقعوا به، واختبأ اللصوص الأربعة في قرب للزيت وعندما جاؤوا لعلي بابا أمر جواريه أن يصنعن الطعام، ولكن مرجانة قالت لعلي بابا أن الزيت قد نفذ، فأرسلها لقرب اللصوص لتأتي بالزيت فسمعت أصواتهم فاكتشفت أمرهم، فأمر علي بابا مرجانة أن تضع حجارة على القرب المغلق حتى يمنعهم من الخروج.

أمر قائد اللصوص أن يخرجوا فلم يخرج أحد منهم، فعلموا بانكشاف أمرهم وبدأ علي بابا بالقضاء عليهم ليجد أخاه قاسم بينهم، فعرف أنه هو السبب بكل ما جرى، لكن قاسم طلب من علي بابا أن يسامحه.

الملاحق

سامحه علي بابا، وتزوج مرجانة التي كانت سبب نجاته من اللصوص وقد تعلم قاسم أن القناعة كنزا لا يفنى وإن الطمع قد يتسبب في دمار الإنسان.

قصة 3

قصة التاجر والحمار يذكر بأنّ هناك تاجر ملح يحمل بضاعته كلّ صباح إلى السّوق على ظهر حماره، وفي إحدى الأيام وخلال توجه التاجر مع الحمار إلى السوق أنزلق الحمار من على حافة النهر وسقط في الماء، وتمكّن الحمار من النجاة والعودة إلى ضفة النهر وشعر بتناقص وزن الحمولة على ظهره بسبب ذوبان الملح في النّهر، بعد هذه الحادثة ما كان من التاجر إلّا العودة إلى المنزل من أجل تعويض كمية الملح المفقودة، ثمّ العودة إلى السّوق. ولكن كان للحمار رأي آخر فقد أعجبه بأنّ النهر يخفّف الوزن الذي يحمله فقام بإلقاء نفسه بالنهر عن قصد في هذه المرّة، كشف التاجر خطة الحمار وعاد للمنزل لأخذ الملح، ولكنه في هذه المرة استبدل الملح بالإسفنج، وفي الطريق للسّوق أعاد الحمار الكرة، ولكن في هذه المرة بدلاً من أن يفقد الحمار وزن الحمولة ازداد وزنها لكون الإسفنج يقوم بامتصاص الماء، فضحك التاجر من الحمار وقال له: إنّ حيلتك قد كُشِفَتْ ولا يمكنك خداع أحد أكثر من مرة.



35- لعبة ماذا لو:

-ماذا لو فهمت لغة القطط؟



-كان تلميذ عائد من المدرسة فوقع له حادث، اقترح ماذا وقع

له؟



-كيف تتصرف إذا وجدت محفظة نقود؟



- إذا كنت موجود في مكان ليس فيه تلفاز، ماهي الأنشطة التي تقوم بها من أجل ملأ الفراغ؟



- تخيل أصيب زميلك بجروح كيف تتصرف؟

36-لعبة اقتراح البدائل:

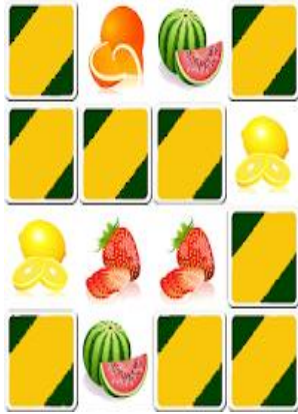
الكلمات لعبة جاهزة تلعب بشكل ثنائي بين التلاميذ. لعبة تركيب الكلمات، ويمكن أن يلعبها لاعبان أو ثلاثة أو أربعة لاعبين، وتقوم على تركيب كلمات متداخلة بما يشبه الكلمات المتقاطعة على لوحة اللعب باستخدام أحرف الأبجدية.

37- تعبير شفوي:

يطلب من التلاميذ المشاركين في البرنامج التدريبي التحدث شفها عن موضوع الهواية المفضلة لديهم من حيث تسميتها مع من يفضل ان يلعبها فوائدها، شعوره عند الممارسة.



38- تمارين التذكر: يقدم للتلاميذ تمارين خاصة بعملية التذكر.



39- لعبة ذاكرة المكان: هي عبارة عن سلسلة من الأوراق المقترنة عن طريق الرسوم او الرموز او الألوان التي يقع وضعها بطريقة مكشوفة وسيتعين على التلميذ ان يراقب بعناية مكان كل البطاقات ثم تقلب جميع البطاقات وترفع كل واحدة على حدة وينبغي ان يحاول التلميذ تذكر مكان البطاقة التي تكمل الأخرى عن طريق رفع واحدة أخرى، واذى لم يكن كلا الوجهين متطابقين فيتم قلبهما ثانية.



40- لعبة التمييز بين الأصوات: يقوم الباحث بعرض مجموعة من الأصوات المختلفة للحيوانات ويطلب منهم التعرف والتمييز بينها.



41- لعبة التعرف على الأشياء: يكون التلاميذ في وضعية أعينهم مغمضة، يقدم لهم اشكال مختلفة ويطلب من التلاميذ التعرف على هذه الأشياء بواسطة اللمس.

42- لعبة الكراسي:



يقوم الباحث بوضع كراسي على شكل دائري وتكون عدد الكراسي أقل من عدد التلاميذ ويقوم بوضع الموسيقى ويقوم التلاميذ بالدوران حول الكراسي وعند توقف الموسيقى يجلس كل تلميذ في مقعد والتلميذ الذي يبقى واقفا يخرج من اللعبة

43- لعبة وضعية الجسم:



يرسم الباحث نقطة الانطلاق وأخرى للوصول لمسافة 10 أمتار ثم يطلب من التلاميذ ان يتخذوا أكبر عدد من الحركات المختلفة.

44- مسرحية:

مسرحية: صراع الجهل والعلم.

الجهل جالس مع خمسة من أتباعه وهو يحدثهم دون حذر ويثبت جهله.

في عقولهم وإذا سأله أحد قال لا تسأل يا جاهل. ألا تدري بأن السؤال مفتاح العلم.

أحد أتباع الجهل: سيدي الجهل أريد أن أسألك سؤالاً.

الجهل: لا تسأل يا جاهل ألا تدري بأن السؤال مفتاح العلم.

يقف الجهل ويخاطب أتباعه ويقول لهم:

يا معشر الجهال، لقد تعلمت من الجهال الذين رحلوا أن الرجل إذا بلغ سن الأربعين حرام عليه العمل وأما الفتى الصغير فإنه لا يعمل حتى يصير عمره أربعين سنة.

أحد إتباعه : لقد قلت لنا أن الرجل إذا بلغ سن الأربعين حرام عليه العمل وقلت أن الفتى لا يعمل حتى يصير عمره أربعين سنة .أليس هذا تناقض ؟

الجهل : إيه أيها الجاهل الصغير إن ما قلته هو الحق لأننا نحن معاشر الجهال لا نحكم بالعقل والقاعدة وهي إذا أردت أن تصير جاهلا مهذبا فلا تستعمل عقلك بل أغمض عينيك وامشي .واعتقد وأنت أعمى آخر : إذا لم نعمل فمن أين نأكل ؟

الجهل : ألم تسمع أيها الغبي قول الشاعر :

جرى قلم القضاء بما يكون فنسيان التحرك والسكون.

جنون منك أن تسعى لرزق ويرزق في غشاوته الجنين.

أحد اتباعه : الباب يطرق يا سيدي.

الجهل: انظر من القادم؟

يدخل رجل رث الهيئة ويسلم على رأس الجهل ويقول: هل يسمح لي سيدي أن أتعلم على يديه فإني أتمنى أن أصير جاهلا كبيرا احفظ الناس من خطر العلم.

الجهل: يجب أن تكون تابعا مطيعا. أعطيني بطاقتك الشخصية.

يقدمها له.

الجهل يعطيها إلى أحد أتباعه ليقراها على مسامع الحاضرين.

الاسم: بعطوش

اللقب: التايه

تاريخ الإزدياد: عام الجراد مع غروب الشمس.

مهنة الأب: مدير الشركة العالمية لنشر الجهل ومحاربة العلم.

العنوان: شارع السافلين حي التائهين بلدية الغواية دائرة الغفلة ولاية الضياع.

الهواية: الأكل والشرب والنوم.

الجهل : حتى تكون تابعا حقيقيا فإنك مطالب بأن تتصف بالصفات التالية:

يأمر الجهل أحد أتباعه بقراءتها

أحد أتباعه : الضعف - اليأس - القنوط - الفخر - الغش - الجحود - العجلة - الطيش - البخل - الشح -
الجدل - الشك - الريبة - الجهل - الغفلة - الغرور - الإداء - الكذب - الهلع - الجزع - التمرد -
العناد - الطغيان - تجاوز الحدود - حب الباطل .

التابع: سأعمل جاهدا من أجل طبع هذه الصفات في نفسي..

الجهل: يلتفت إلى أتباعه قائلا:

ألا تدرون من هو عدونا الأكبر؟

الإتباع: لا ندرى ومن هو يا ترى؟

الجهل: إنه العلم الذي لا هم له إلا مطاردتي ومع هذا فأنا أتغلب عليه في كثير من الأحيان وإني أقسم لكم لو التقي به فسوف أفضحه أمامكم ، وإني أقسم لكم لو التقي به فسوف أفضحه أمامكم. وأثبت لكم أنه لا خير فيه ولا راحة في إتباعه فطريقه وعرة المسالك ، وحياة أتباعه كد وتعب وسهر وعناء، ألا تلاحظون أن أغلب أتباعه يضعون على أعينهم نظارات.هاهاها (يضحك الجهل مع إتباعه)
بينما هم يضحكون يأتي أحد الإتباع لاهثا ويقول للجهل:

أحد الأتباع : يا سيدي يا سيدي لقد رأيت العلم في الطريق متجها إلى هنا ورأيت الشرير يتطاير من عينيه الجهل يقوم مرتعدا من مكانه باحثا عن مكان ليختبئ فيه ويتبعه أتباعه ويختلط الأمر عليهم ويكثر اللفظ والكلام ولا يدرون ماذا يفعلون.

وفجأة يقف أحدهم وقفة الشجاع وينادي بأعلى صوته : أيها الجهال لماذا هذا الخوف كله من العلم
ثم يتوجه إلى شيخه بالكلام قائلاً:

ألم تقل لنا أنك إذا إلتقيت بالعلم فسوف تنافسه وتجادله وتفضحه أمامنا أثبت جهالتك الآن إن كنت فحلاً
الجميع يصرخون في وجهه: نعم برهن الآن ويدفعونه إلى مكانه الأول وهو يحاول الفرار والهروب معتذراً
لهم استعداده ومفاجأة العلم له. لكن الأتباع يصرون على سيدهم أن يقابل العلم ويفحمه كما زعم لهم
الجهل يرتعد خائفاً من الفضيحة.

الباب يطرق يا سيدي.

الحاجب: جاء العلم فليتقدم.

الجهل: ينهض فزعا ويبدأ يمشي متبختراً.

العلم: كثيرا ما اسمع الناس يتحدثون فمن تكون أنت يا هذا؟

الجهل: أنا الجهل لا فرق بين الإنسان والحيوان إلا بمنطق اللسان ومن تكون أنت يا؟

العلم: أنا العلم مدارس وثانويات ومعاهد وجامعات في كل الجهات.

الجهل: أنا الجهل ارتكاب المعاصي والجنايات والتسكع في الشوارع والطرق.

العلم: أنا العلم جد وعمل لا وقت للخمول ولا وقت للكسل والهفوات.

الجهل: أنا الجهل انتشار الأوبئة والآفات في جميع المخلوقات.

العلم: أنا العلم القضاء على الأوبئة والآفات بفضل الأطباء في المستشفيات.

الجهل: أنا الجهل فقر وتعزيات وشقاء ووفيات من بنين وبنات.

العلم: أنا العلم تمنيا وأمنيات هباء وساعات في ظل العدل والمساواة.

الجهل : أنا الجهل إهمال الدروس والتوصيات والهروب إلى الوديان والمستنقعات.

العلم: أنا العلم إحترام المعلمين والمعلمات والمطالعة في الكتب والمجلات.

الجهل: أنا الجهل بيوت قصديرية من القش البالية والخردوات.

العلم: أنا العلم قرى نموذجية بها مساجد مآذنها عالية نعبد فيها الله وندرس فيها الشريعة الإسلامية ونقيم فيها مختلف الطاعات.

الجهل: كفاني كفاني من هذه البيانات أكاد أن أموت بالثقافة الموجودة في كل الجهات.

العلم: أنت جهل وأبوك شقاء وأمك عبودية فخذ مني هذه الطعنات.

الجهل: أي أي إرحموني يا أهل العلم والمعرفة.

العلم: وهل أنت رحمت الناس بالأمس فأليك يا عدو الإنس هكذا انتصرت هكذا انتصرت العلم نور والجهل ظلام تعاد ثلاث.

صدق البناء:

الطلاقة ومؤشراتها:

Correlations

		I-S	I-A	I-B	I-M	TOT-I
I-S	Pearson Correlation	1	.500**	.380**	.677**	.882**
	Sig. (2-tailed)		.000	.001	.000	.000
	N	80	80	80	80	80
I-A	Pearson Correlation	.500**	1	.282*	.396**	.617**
	Sig. (2-tailed)	.000		.011	.000	.000
	N	80	80	80	80	80
I-B	Pearson Correlation	.380**	.282*	1	.522**	.699**
	Sig. (2-tailed)	.001	.011		.000	.000
	N	80	80	80	80	80
I-M	Pearson Correlation	.677**	.396**	.522**	1	.854**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	80	80	80	80	80
TOT-I	Pearson Correlation	.882**	.617**	.699**	.854**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الملحق: رقم (09) المرونة ومؤشراتها:

Correlations

		E-S	E-A	E-B	E-M	TOT-E
E-S	Pearson Correlation	1	.330**	.191	.336**	.662**
	Sig. (2-tailed)		.003	.090	.002	.000
	N	80	80	80	80	80
E-A	Pearson Correlation	.330**	1	.254*	-.042	.341**
	Sig. (2-tailed)	.003		.023	.708	.002
	N	80	80	80	80	80
E-B	Pearson Correlation	.191	.254*	1	.437**	.727**
	Sig. (2-tailed)	.090	.023		.000	.000
	N	80	80	80	80	80
E-M	Pearson Correlation	.336**	-.042	.437**	1	.812**
	Sig. (2-tailed)	.002	.708	.000		.000
	N	80	80	80	80	80
TOT-E	Pearson Correlation	.662**	.341**	.727**	.812**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الملحق: رقم (10) الأصالة ومؤشراتها:

Correlations

	O-S	O-A	O-B	O-M	TOT-O
Pearson Correlation	1	.289**	-.077	.441**	.565**
O-S Sig. (2-tailed)		.009	.496	.000	.000
N	80	80	80	80	80
Pearson Correlation	.289**	1	.141	-.225*	.494**
O-A Sig. (2-tailed)	.009		.212	.045	.000
N	80	80	80	80	80
Pearson Correlation	-.077	.141	1	.395**	.709**
O-B Sig. (2-tailed)	.496	.212		.000	.000
N	80	80	80	80	80
Pearson Correlation	.441**	-.225*	.395**	1	.638**
O-M Sig. (2-tailed)	.000	.045	.000		.000
N	80	80	80	80	80
Pearson Correlation	.565**	.494**	.709**	.638**	1
TOT-O Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
N	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

الملحق: رقم (11) ثبات المقياس الكلي

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
2.79	12

الملحق: رقم (12) الأبعاد والدرجة الكلية:

		Correlations							
		TOT-I	TOT-E	TOT-O	TOT-S	TOT-A	TOT-B	TOT-M	TOT
TOT-I	Pearson Correlation	1	.661**	.649**	.809**	.248*	.427**	.735**	.848**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.027	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-E	Pearson Correlation	.661**	1	.705**	.685**	.233*	.490**	.797**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.038	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-O	Pearson Correlation	.649**	.705**	1	.510**	.558**	.772**	.662**	.936**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-S	Pearson Correlation	.809**	.685**	.510**	1	.281*	.059	.581**	.712**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.011	.602	.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-A	Pearson Correlation	.248*	.233*	.558**	.281*	1	.188	-.033	.447**
	Sig. (2-tailed)	.027	.038	.000	.011		.095	.773	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-B	Pearson Correlation	.427**	.490**	.772**	.059	.188	1	.462**	.686**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.602	.095		.000	.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT-M	Pearson Correlation	.735**	.797**	.662**	.581**	-.033	.462**	1	.799**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.773	.000		.000
	N	80	80	80	80	80	80	80	80
TOT	Pearson Correlation	.848**	.846**	.936**	.712**	.447**	.686**	.799**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	80	80	80	80	80	80	80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		TOT
	Pearson Correlation	.706**
I-S	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.475**
I-A	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.658**
I-B	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.747**
I-M	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.581**
E-S	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.342**
E-A	Sig. (2-tailed)	.002
	N	80
	Pearson Correlation	.722**
E-B	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.577**
E-M	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.687**
O-S	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
O-A	Pearson Correlation	.346**

	Sig. (2-tailed)	.002
	N	80
	Pearson Correlation	.573**
O-B	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80
	Pearson Correlation	.717**
O-M	Sig. (2-tailed)	.000
	N	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

الملحق: رقم (14) ثبات التعبيرات

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.588	4

الملحق: رقم (15) تجانس العينة التجريبية والعينة الضابطة:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 TOT-I	22.05	20	9.197	2.056
TOT-I-C	21.90	20	6.561	1.467
Pair 2 TOT-E	19.60	20	6.533	1.461
TOT-E-C	17.05	20	6.977	1.560
Pair 3 TOT-O	35.05	20	15.422	3.448
TOT-O-C	33.75	20	18.125	4.053
Pair 4 TOT-S	18.60	20	10.884	2.434
TOT-S-C	17.15	20	10.378	2.321
Pair 5 TOT-A	16.45	20	7.402	1.655
TOT-A-C	12.80	20	4.686	1.048
Pair 6 TOT-B	21.50	20	12.159	2.719
TOT-B-C	20.00	20	10.945	2.447
Pair 7 TOT-M	20.15	20	10.474	2.342
TOT-M-C	22.75	20	12.333	2.758

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	TOT-I - TOT-I-C	.150	8.635	1.931	-3.891	4.191	.078	19	.939
Pair 2	TOT-E - TOT-E-C	2.550	7.654	1.711	-1.032	6.132	1.490	19	.153
Pair 3	TOT-O - TOT-O-C	1.300	17.457	3.904	-6.870	9.470	.333	19	.743
Pair 4	TOT-S - TOT-S-C	1.450	8.351	1.867	-2.458	5.358	.777	19	.447
Pair 5	TOT-A - TOT-A-C	3.650	9.729	2.176	-.903	8.203	1.678	19	.110
Pair 6	TOT-B - TOT-B-C	1.500	12.028	2.690	-4.129	7.129	.558	19	.584
Pair 7	TOT-M - TOT-M-C	-2.600	11.260	2.518	-7.870	2.670	-1.033	19	.315

الملحق: رقم (16) إحصاء الدراسة الأساسية:

التوزيع والاعتدالية:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TOTAL	.202	20	.218	.891	20	.819
tatall	.181	20	.561	.943	20	.278
TOTALC	.200	20	.351	.891	20	.228
totalc	.255	20	.121	.810	20	.152

a. Lilliefors Significance Correction

الملحق: رقم (17) الفرق بين القياس القبلي والقياس البعدي للعينة التجريبية:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	TOT-I	22.05	20	9.197	2.056
	tot-i	61.00	20	17.532	3.920
Pair 2	TOT-E	19.60	20	6.533	1.461
	tot-e	50.00	20	14.878	3.327
Pair 3	TOT-O	35.05	20	15.422	3.448
	tot-o	75.60	20	32.380	7.240
Pair 4	TOT-S	18.60	20	10.884	2.434
	tot-s	72.15	20	15.104	3.377
Pair 5	TOT-A	16.45	20	7.402	1.655
	tot-a	59.55	20	18.124	4.053
Pair 6	TOT-B	21.50	20	12.159	2.719
	tot-b	67.75	20	19.852	4.439
Pair 7	TOT-M	20.15	20	10.474	2.342
	tot-m	60.15	20	20.210	4.519

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 TOT-I - tot-i	-38.950	21.449	4.796	-48.988	-28.912	-8.121	19	.000
Pair 2 TOT-E - tot-e	-30.400	14.475	3.237	-37.174	-23.626	-9.392	19	.000
Pair 3 TOT-O - tot-o	-113.550	30.435	6.805	-127.794	-99.306	-16.685	19	.000
Pair 4 TOT-S - tot-s	-53.550	18.016	4.029	-61.982	-45.118	-13.293	19	.000
Pair 5 TOT-A - tot-a	-43.100	19.079	4.266	-52.029	-34.171	-10.103	19	.000
Pair 6 TOT-B - tot-b	-46.250	16.332	3.652	-53.893	-38.607	-12.665	19	.000
Pair 7 TOT-M - tot-m	-40.000	20.520	4.588	-49.603	-30.397	-8.718	19	.000

الملحق: رقم (18) الفرق بين القياس البعدي بين العينة التجريبية والعينة والضابطة:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	tot-i	61.00	20	17.532	3.920
	tot-i-c	00.52	20	22.033	4.927
Pair 2	tot-e	50.00	20	14.878	3.327
	tot-e-c	00.35	20	19.360	4.329
Pair 3	tot-o	.6075	20	32.380	7.240
	tot-o-c	4.106	20	19.609	4.385
Pair 4	tot-s	72.15	20	15.104	3.377
	tot-s-c	63.90	20	14.679	3.282
Pair 5	tot-a	59.55	20	18.124	4.053
	tot-a-c	8.254	20	13.337	2.982
Pair 6	tot-b	67.75	20	19.852	4.439
	tot-b-c	.9055	20	15.657	3.501
Pair 7	tot-m	60.15	20	20.210	4.519
	tot-m-c	8.605	20	17.000	3.801

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	tot-i - tot-i-c	-28.800	28.235	6.314	-42.014	-15.586	-4.562	19	.000
Pair 2	tot-e - tot-e-c	-34.750	24.000	5.367	-45.982	-23.518	-6.475	19	.000
Pair 3	tot-o - tot-o-c	54.500	41.619	9.306	35.022	73.978	5.856	19	.000
Pair 4	tot-s - tot-s-c	8.250	18.090	4.045	-.216	16.716	2.040	19	.056
Pair 5	tot-a - tot-a-c	-8.700	23.822	5.327	-19.849	2.449	-1.633	19	.011
Pair 6	tot-b - tot-b-c	-.150	27.989	6.259	-13.249	12.949	-.024	19	.031
Pair 7	tot-m - tot-m-c	-8.450	23.289	5.208	-19.349	2.449	-1.623	19	.011

الملحق: رقم (19) التصريح بإجراء الدراسة الميدانية.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية

يوم: 2020/11/15

مديرية التربية * تلمسان *

الابتدائية سعيدي عبد القادر -

الموضوع: ترخيص إجراء دراسة ميدانية.

بناء على الطلب المرسل إلينا بتاريخ 2020/11/10 المقدم من طرف الطالب مسعد محمد بجامعة عمار
ثليجي كلية العلوم الاجتماعية قسم علم النفس بخصوص إجراء دراسة ميدانية تتمثل في تطبيق
برنامج تدريبي على تلاميذ المرحلة الابتدائية.

قمنا نحن السيد مدير المدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر بإقامة عدل الجديدة بلدية تلمسان ولاية تلمسان
بالترخيص للطالب بإجراء الدراسة الميدانية بعد أخذ موافقة مديرية التربية لولاية تلمسان وذلك
بتخصيص ساعات للطالب أسبوعيا حسب الظروف المعمول بها حاليا.

سلمت هذه الشهادة بالإدلاء بها بما يسمح بها قانونا.

امضاء مدير المؤسسة.



عبد العزيز سعيدي

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى الكشف عن المضامين النفسية والتربوية للعب وتأثيره على السمات الابتكارية ضمن برنامج تدريبي قائم على مجموعة من الألعاب لدى تلاميذ الصف الثالث ابتدائي، حيث تكونت عينة الدراسة من (20) تلميذ وتلميذة بالمدرسة الابتدائية سعيدي عبد القادر بولاية تلمسان أعمارهم (8) سنوات ، وباستخدام المنهج شبه التجريبي وعينيتين تجريبية وضابطة وبتطبيق مقياس السمات الابتكارية للباحثة المشرفي والبرنامج القائم على مجموعة من الألعاب المعد من طرف الطالب مكون من (17) جلسة تدريبية، توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج المقترح في تأثير الألعاب على تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي.

الكلمات المفتاحية: اللعب، البرنامج التدريبي، السمات الابتكارية، المرحلة الابتدائية.

Resumer :

L'étude vise a révéler les implications psychologiques et éducatives du jeu et son impact sur les traits innovants au sein d'un programme de formation base sur un ensemble de jeux pour les élèves de troisième année ou l'échantillon de l'étude était compose de 20 élèves de sexe masculin et féminin de l'école primaire Saidi Abdelkader dans la wilaya de tlemcen âge de 08 ans utilisant la méthode expérimental et deux échantillons expérimentaux et témoins en appliquant l'échelle des traits innovants et le programme base sur un ensemble de jeux préparés par l'étudiant il s'est compose de 17 séances d'entraînement les résultats de l'étude on attient l'efficacité du programme propose dans l'impact des jeux sur le développement de traits innovants chez les élèves de troisième année du primaire.

Mots clés: Jeux ; programme d'entraînement ; traits innovants ; l'étape primaire.

Abstract:

The study aims to reveal the psychological and educational implications of playing and its impact on innovative traits within a training program based on asset of games for third-grade students in the primary school saidi Abdelkader in the wilaya of tlemcen Kage 08 years using the experimental and control samples by applying the creative traits scale and the program based on 17 asset of games prepared by the student it the effectiveness of the proposed program in the impact of games on the development of innovative traits among third year primary students.

Keywords: playing; training program; creative traits; the primary school.