أثر منهج بالألعاب التعليمية في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لأطفال بعمر (٤-٥) سنوات

م.م. خالد طه ضايع/العراق. جامعة بابل. قسم النشاطات الطلابية
أ.د. أسعد حسين عبد الرزاق/العراق. جامعة بابل. كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

تاريخ تسليم البحث / ٠٠٠٠٠ تاريخ قبول النشر/٢٠٢٢/٥/٢٥

الملخص

هدف البحث إلى إعداد منهج بالألعاب التعليمية لتطوير التفكير الابداعي وتنمية أهم مهارات التحكم اليدوي لدى اطفال بعمر (٤-٥) سنوات ، فضلاً عن التعرف على تأثير المنهج المستخدم ، وتم إجراء هذا البحث في المدة من ٢٠٢٢/٢/٢٠ ولغاية ٥/١٢/ ٢٠٢٢ وعلى عينة من اطفال روضة المهج في مركز محافظة بابل والبالغ عددهم (٤٠) طفل وطفلة تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين احدهما تجريبية عملت بالبرنامج المعد من قبل الباحثان والأخرى ضابطة عملت بالمنهج المتبع من قبل معلمة الروضة ، وبعد إجراء عمليتي التجانس والتكافؤ لمتغيرات البحث ، تم تحديد اختبارات التفكير الابداعي ومهارتي المشي والركض عن طريق استبانة تم توزيعها على الخبراء والمتخصصين في هذا المجال وعددهم (٩) خبراء ومتخصصين ، ثم أجرى الباحثان تجربة استطلاعية على مجموعة من الاطفال والبالغ عددهم (١٠) اطفال من خارج عينة البحث الرئيسة ، بعدها تم استخراج المعاملات العلمية للاختبارات (الصدق ، الثبات، الموضوعية) ، وبعد التأكد من صلاحية الاختبارات تم أجراء الاختبارات القبلية على المجموعتين ومن ثم تطبيق منهج الالعاب التعليمية على المجموعة التجريبية ضمن الوحدات التعليمية البالغ عددها (٢٤) وحدة تعليمية وبواقع (٨) أسابيع وكان زمن كل وحدة (٣٠) دقيقة ، بعدها أجريت الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية ، وتم معالجة نتائج البحث باستعمال الوسائل الإحصائية المناسبة ، وخرج الباحثان بعدة استنتاجات كان أهمها أن استخدام منهج الالعاب التعليمية اثر بشكل مباشر وكبير في فاعلية أداء الاطفال الأمر الذي أدى إلى تطوير تفكيرهم الابداعي تعلم مهارتي المشي والركض لديهم ، وقد أوصى الباحثان في ضوء هذه الاستنتاجات باعتماد المنهج المعد من قبل الباحثان في درس التربية الحركية المخصص للأطفال لما له من تأثير ايجابي في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لديهم.

الكلمات المفتاحية : الالعاب التعليمية ، التفكير الابداعي ، مهارتي المشي والركض.

The effect of a curriculum with educational games on developing creative thinking and learning the skills of walking and running for children(5-4)years old

M. Khaled Taha Daye

Iraq. University of Babylon. Student Activities Department

Dr. Asaad Hussain Abdul Razzaq

Iraq. University of Babylon. Faculty of Physical Education and Sports Sciences

Abstract

The aim of the research is to prepare a curriculum with educational games to develop creative thinking and develop the most important manual control skills for children aged (4-5) years, as well as to identify the effect of the approach used, and this research was conducted in the period from 20/2/2022 to 12/5/ 2022 and on a sample of the children of Al-Mahaj Kindergarten in the center of Babil Governorate, who numbered (40) boys and girls, were divided into two equal groups, one of them was an experimental group that worked in the program prepared by the researchers and the other a control group that worked with the curriculum followed by the kindergarten teacher, and after conducting the homogeneity and equivalence processes for the research variables, it was Determining the tests of creative thinking and the skills of walking and running by means of a questionnaire that was distributed to experts and specialists in this field, numbering (9) experts and specialists, then the researchers conducted an exploratory experiment on a group of (10) children from outside the main research sample, then the transactions were extracted After verifying the validity of the tests, tribal tests were conducted on the two groups, and then the educational games approach was applied to the experimental group within the basic educational units. The number of educational units reached (24) educational units for a period of (8) weeks, and the time of each unit was (30) minutes. A direct and significant impact on the effectiveness of children's performance, which led to the development of their creative thinking, learning their walking and running skills, and in light of these conclusions, the researchers recommended the adoption of the curriculum prepared by the researchers in the kinetic education lesson for children because of its positive impact in developing creative thinking and learning They have walking and running skills.

Keywords: educational games, creative thinking, walking and running skills.

١- المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المرحل العمرية التي يمر بها الانسان إذ تشكل حجر الزاوية والركيزة الأساس في بناء شخصية الطفل المستقبلية ، فالاهتمام والعناية به يعد مطلب رئيس يتطلب من القائم على العملية التعليمية استعمال وسائل متنوعة ومشوقه تسهم في تحسين قدرته على التفكير والابداع وتنمي مهاراته الحركية ، ولان الالعاب من الاشياء المحببة والشيقة لدى الطفل ، فتأخذ هذه الألعاب لا سيما التعليمية منها أشكالاً مختلفة من اللعب والمندرجة ضمن منهج التربية الحركية ، فتعمل هذه الألعاب على إكساب الطفل الخبرات الإدراكية الحسية التي تساهم في نمو قدراته العقلية وتنمي جانب التفكير الابداعي لديه وتنمي مهاراته وقدراته الحركية. ان المهارات الحركية الاساسية تعد الركيزة الأساس التي تركز عليها الكثير من الفعاليات والأنشطة في الألعاب الرياضية لذا من الضرورة بمكان العمل على تطوير هذه المهارات في وقت مبكر لإيصال الطفل إلى مرحلة الإتقان في تلك المهارات خدمة لمراحل الطفولة اللاحقة ، لذلك من المهم أن تتبوأ برامج تطوير المهارات الحركية ومنها مهارتي المشي والركض المكانة الملائمة من حياة الطفل . إن تعليم المهارات الحركية الاساسية يتطلب أساليب تعليمية وتشويقية ، ولا يخفى على الجميع ما للألعاب التعليمية من اهداف متعددة يمكن من خلالها العمل على تطوير تلك المهارات ، فهي من انجح الوسائل لتطوير هذا الجانب المهم لدى الأطفال فضلاً عن دورها في تحقيق قدراً كبيراً من المتعة والسرور والمرح وإشباع حاجتهم إلى التخيل والتفكير وحب التقليد وتعمل على إكسابهم الخبرة و في الوقت نفسه تكسبهم وتعمل على تطوير مهاراتهم الحركية ، وهنا تكمن أهمية البحث في استخدام الالعاب التعليمية لتطوير التفكير الابداعي وتعليم مهارتي المشي والركض لديهم لا سيما وان تلك المهارات تمثل عامل مهم وأساسي تستند علية الكثير من الفعاليات الأخرى في الألعاب الرياضية ، ومن خلال اطلاع الباحثان على عدد من الدراسات والبحوث ، فضلاً عن متابعتهما للعملية التعليمية في هذه المرحلة ، لاحظا أن الأساليب المتبعة هي أساليب اعتيادية تعتمد على الملاحظة والخبرة الشخصية لمعلمة الروضة مما يؤدي إلى ضعف في تطوير تلك المهارات لدى الأطفال ، مما سبق يتضح للباحثان أن هناك مشكلة تكمن في قلة الاعتماد على الأساليب المقننة علمياً من معظم المعلمات والعاملين مع هذه المرحلة العمرية في تطوير جوانب التفكير في ايجاد الحلول للكثير من المواضيع والمواقف التي يمر بها الطفل خلال تعامله مع البيئة التي يعيش فيها وكذلك ضعف في المهارات الحركية الاساسية ، الأمر الذي دعا الباحثان إلى الاهتمام بهذه المشكلة ومحاولة إيجاد الحلول لها من خلال الاعتماد على أكثر الأساليب المحببة والمشوقة لدى الأطفال الاٌ وهي الالعاب التعليمية ، اما اهداف البحث فتمثلت بأعداد منهج بالألعاب التعليمية في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لدى اطفال بعمر (٤-٥) سنوات والتعرف على تأثير المنهج المستخدم ، وتمثلت

فروض البحث بان هناك تأثير ايجابي لمنهج الالعاب التعليمية في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لدى أطفال الرياض بعمر

(٤-٥) سنوات بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية ولصالح التجريبية ، وكذلك هنالك أفضلية لمنهج الالعاب التعليمية في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لدى أطفال الرياض

بعمر (٤-٥) بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية ولصالح التجريبية في الاختبار البعدي .

ويهدف البحث الى:

- اعداد منهج بالألعاب التعليمية في تطوير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض لدى اطفال بعمر (٤-٥) سنوات والتعرف على تأثير المنهج المستخدم.

٢- اجراءات البحث:

٢-١ منهج البحث: استخدم الباحثان المنهج التجريبي للمجموعتين المتكافئتين (الضابطة والتجريبية) لملائمته لطبيعة ومشكلة البحث .

٢-٢ مجتمع البحث وعينته:

تمثل مجتمع البحث بأطفال روضة المهج ممن هم بعمر (٤-٥) سنوات من الذكور والإناث في مركز محافظة بابل والبالغ عددهم (٩٤) طفلاً وطفلة ، اما عينة البحث فقد بلغت قيمتها (٤٠) طفلاً وطفلة من شعبة (ب) بعد اختيارهم بطريقة عشوائية عن طريق القرعة اذ تم تقسيمهم إلى مجموعتين وبواقع (٢٠) طفل وطفلة للمجموعة الضابطة وكذلك للمجموعة التجريبية ، فكانت نسبة العينة (٤٢%) من مجتمع البحث البالغ (٩٤) طفل وطفلة وهذه النسبة تمثل المجتمع اصدق تمثيل .

- تجانس عينة البحث:- من اجل ضبط جميع المتغيرات التي تؤثر في دقة نتائج البحث لجأ الباحثان إلى التحقق من تجانس عينة البحث في متغيرات الطول والوزن والعمر وعن طريق استخدام معامل الالتواء وكما هو مبين في الجدول (١) .

جدول (١) يبين متغيرات (الطول ، الوزن ، العمر) ومعامل الالتواء

المعالم الإحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	سَ	ع	المنوال	معامل الالتواء
الطول	سم	١١٥,٢٥	٢,٦٣	١١٣,٢٥	٠,٧٧
الوزن	كغم	٢٠,٢٧	١,٧٨	١٩,٢٥	٠,٥٨
العمر	سنة	٨,٥١	٠,٢٣	٨,٤٠	٠,٥٢

يبين الجدول (١) أن قيم معامل الالتواء تنحصر بين (١)∓مما يدل على تجانس إفراد عينة البحث في هذه المتغيرات أي بمعنى اعتدالية التوزيع الطبيعي لهم.

٢-٣-١ الوسائل والأجهزة والأدوات المستخدمة في البحث:

- المصادر والمراجع العربية والأجنبية.
- استبانة لاستطلاع أراء الخبراء والمختصين .
- الاختبارات والقياس .

٢-٣-٢ الأجهزة والأدوات:

- حاسبة يدوية نوع kadio عدد (١) .
- لابتوب نوع dell عدد (١) .
- كاميرا فيديو عدد (١) نوع Panasonic .
- كرات يد عدد(٤) .
- أشرطة لاصقة بعرض (٥سم) ذات ألوان مختلفة .

٢-٤ إجراءات البحث الميدانية :

٢-٤-١ تحديد اختبارات التفكير الإبداعي ومهارتي المشي والركض:- اعتمد الباحثان على مقياس تورانس للتفكير الابداعي

(فرج صفوت ، ١٩٨٩، ص٨٨)

والذي يهدف إلى قياس التفكير الإبداعي لدى طفل مرحلة رياض الأطفال ، والتعرف على القدرات الإبداعية لديه ، وتتكون بطارية الاختبار هذه من ثلاثة اختبارات خاصة بالتعبير الحركي ، يقيس كل اختبار قدرات التفكير الإبداعي وهي (الطلاقة ، المرونة ، الأصالة)

- تعليمات الاختبار:

- يلتزم القائم على الاختبار بخلق بيئة شبيه ببيئة القيام ببعض الألعاب بحيث يوحي للمفحوصين (الأطفال) 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 القائم على الاختبار بكتابة بيانات الأطفال في المكان المخصص لذلك (الجزء العلوي من الصفحة ، وكذلك تدوين استجابته (أسفل كل نشاط) .

- الزمن اللازم للاختبار(١٥) دقيقة مقسمة على الاختبارات الثلاث بحيث يكون ، زمن كل اختبار من الاختبارات المذكورة خمس دقائق .

- يجب أن يجري هذا الاختبار بطريقة فردية أي مع كل طفل على حدة بشرط أن يصحب الطفل إلى مكان أو حجرة بعيدة حتى لا يلاحظ غيره من الأطفال ، كما يجب أن يكون هذا المكان متسعاً اتساعاً كافياً لحركة الطفل ، ثم يجب أن يكون المكان صحياً وخالياً من عوامل التشتت بقدر الإمكان .

* تحسب الدرجات على سلم من (صفر- ثلاثة) تخصص درجة لكل استجابة وتعد استمارة تسجيل لهذا الغرض والجدول (٢) و(٣) يبينان ذلك .

الجدول (٢) يبين استمارة تسجيل المعلومات لاختبار التفكير الإبداعي للأطفال بعمر (٤-٥) سنوات

اسم الطفل:	اسم الروضة:
الجنس (ذكر/أنثى):	تاريخ الميلاد:

الجدول (٣) يبين احتساب درجات اختبارات التفكير الإبداعي

القدرة	درجة النشاط	الدرجة الكلية
الطلاقة		
المرونة		
الأصالة		

الاختبار الاول: "الألعاب الصغيرة" (الزمن: ٥ 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:

– اكبر عدد من الأساليب الممكنة للعب بالأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة) (طلاقة) – اكبر عدد من الأساليب المتنوعة للعب بالأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة) (مرونة) – العاب جديدة وغير معتادة لم يفكر أو يلعب بها احد من أصحابك من قبل تستخدم فيها الأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة) (أصالة)	
الاختبار الثاني: (التنوع الحركي) (الزمن: ٥دقائق):– حدد خطين (نقطة بداية– نقطة نهاية) بينهما مسافة ١٠ أمتار ويطلب من المفحوص أن يتحرك من نقطة البداية إلى نقطة النهاية ، والعكس ، وذلك بالعديد من الطرق المختلفة . حاول أن تتحرك بـ : – اكبر عدد من الطرق للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى . (طلاقة) –اكبر عدد من الطرق المتنوعة للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى. (مرونة) – اكبر عدد من الطرق الجديدة التي لم يفكر بها احد من أصحابك للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى . (أصالة)	
الاختبار الثالث: "كم طريقة" (الزمن: ٥ دقائق):– حيث يطلب من الطفل في هذا الاختبار أن يتحرك بأكثر عدد من الطرق التي يستطيع المشي أو الركض بين خطين متوازيين المسافة بينهما (١م) وعلى بُعد (١٠م)(تعطي درجة لأداء الطفل لكل طريقة مختلفة في المشي أو الركض (أقصى حد ثلاث درجات)	

٢–٥ التجربة الاستطلاعية:

أجرى الباحثان تجربة استطلاعية على عينة من الأطفال من روضة (المهج) ، وبواقع (١٠) أطفال بعمر (٤-٥) سنوات وتم إجراء الاختبارات الخاصة بالتفكير الابداعي ومهارتي المشي والركض في يوم

(الاثنين) الموافق ٢٠٢٢/٢/٢١ في الساعة التاسعة صباحاً في الساحة الخارجية للروضة وكان الهدف منها التأكد من ملائمة الأدوات المستخدمة في الاختبارات وكذلك كفاءة فريق العمل والوقوف على السلبيات والمعوقات التي يمكن أن تواجه الباحثان أثناء تنفيذ تجربتهما ، وبعد مضي (٧) أيام قام الباحثان بإعادة التجربة في يوم (الاثنين) الموافق ٢٠٢٢/٢/٢٨ وعلى أفراد العينة البالغ عددهم (١٠) أطفال وتحت الظروف نفسها وكان الهدف من إعادة تطبيق الاختبارات الخاصة بالتفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض استخراج الاسس العلمية لتلك الاختبارات ومنها (الصدق ، الثبات ، الموضوعية) .

٢-٥-١ المعاملات العلمية لاختبارات التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض:

الجدول (٥) يبين عدد الخبراء الموافقون وغير الموافقين على صدق اختبارات التفكير الابداعي ومهارتي المشي والركض وقيمة كا٢ المحسوبة والجدولية

ت	اسم الاختبار	عدد الخبراء		قيمة كا٢	
		الموافقون	غير الموافقين	المحسوبة	الجدولية
١	التفكير الابداعي	٩	صفر	٩	٣,٨٤
٢	المشي	٩	صفر	٩	
٣	الركض	٩	صفر	٩	

الجدول (٦) يبين المعاملات العلمية (معامل الثبات والموضوعية) وقيم (t) المحسوبة والدلالة الإحصائية لاختبارات التفكير الابداعي ومهارات التحكم اليدوي

ت	المعاملات العلمية / الاختبارات	وحدة القياس	معامل الثبات	(t) قيمة المحسوبة	معامل الموضوعية	قيمة (t) المحسوبة	الدلالة الإحصائية
١	مهارات التفكير الابداعي	درجة	٠,٨٠	4.56	٠,٨٨	٥,٨٤	معنوي
	المشي	درجة	٠,٨٤	5.13	٠,٩٠	٥,٩٥	معنوي
٢	الركض	درجة	٠,٨٥	4.80	٠,٨٩	٦,٤٧	معنوي

القيمة الجدولية = (٢,١٠) عند درجة حرية (١٨) ومستوى دلالة (٠,٠٥)

٢-٦ إجراءات البحث الرئيسة :

٢-٦-١ الاختبار القبلي:

أُجري الاختبار القبلي لاختبارات التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض للمجموعتين التجريبية والضابطة في يوم الثلاثاء الساعة التاسعة الموافق ٢٠٢٢/٣/١ في الساحة الخارجية لروضة (المهج) .

٢-٦-٢ تكافؤ مجموعتي البحث:

من الأمور المهمة التي ينبغي على الباحث إتباعها هي إرجاع الفروق إلى العامل التجريبي وعلى هذا الأساس لابد أن تكون مجموعة البحث الضابطة والتجريبية متكافئة في متغير البحث وهو متغير التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض ، وقبل بدء الباحثان بمنهجهما التعليمي لجئا إلى تحقيق مبدأ التكافؤ بين هاتين المجموعتين ، وقد استخدمت الوسائل الإحصائية الوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار(t) للعينات المستقلة (بين المجموعتين الضابطة والتجريبية) وكما مبين في الجدول (٧)

الجدول (٧) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية لأطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية

ت	المجموعة الاختبارات	وحدة القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة الإحصائية
			سَ	ع	سَ	ع		
١	مهارات التفكير الإبداعي	درجة	٨,٢	١,٤٣	٨,٧	١,٢١	٠,١٩	غير معنوي
2	المشي	درجة	٣,٤٥	٠,٣٥	٣,٣٢	٠,٤٠	١,٠٢	غير معنوي
3	الركض	درجة	٣	٠,٥١	٢,٨٧	٠,٢٧	٠,٩٦	غير معنوي

القيمة الجدولية = (٢,٠٣) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٨)

من الجدول أعلاه تبين عدم وجود فروق ذات دلالة معنوية في الاختبار القبلي لأطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (٣٨) في اختبارات التفكير الابداعي وتعلم مهارتي المشي والركض مما يدل على تكافؤ مجموعتي البحث في تلك المتغيرات .

٢-٧ تطبيق منهج الالعاب التعليمية:

بعد أن استكمل الباحثان كافة الإجراءات المناسبة التي سبقت تطبيق البرنامج ، قاما بتطبيق البرنامج على أفراد المجموعة التجريبية في الفترة من ٣/٢ /٢٠٢٢ ولغاية ٢٠٢٢/٥/٢ ، حيث تألف البرنامج من (٢٤) وحدة تعليمية وعلى مدى (٨) أسابيع وبواقع ثلاث وحدات في الأسبوع ، حيث قام الباحثان بتطبيق الالعاب التعليمية في القسم الرئيس فقط من الوحدة التعليمية ، أما الوقت المخصص لكل وحدة تعليمية فهو (٣٠) دقيقة ، حيث تم تطبيق الوحدات التعليمية * من قبل الباحثان في أيام (الأحد ، الثلاثاء ، الخميس) من كل أسبوع وفي تمام الساعة التاسعة صباحاً ، أما المجموعة الضابطة فقد استمرت في تنفيذ البرنامج الاعتيادي الخاص بها وبواقع ثلاث وحدات في الأسبوع خلال الأيام (الأحد ، الثلاثاء ، الخميس) وبواقع (٣٠) دقيقة لكل وحدة في تمام الساعة التاسعة والنصف صباحاً ، حيث قامت معلمة الروضة بتطبيق البرنامج الخاص بها على أفراد المجموعة الضابطة .

٢-٨ الاختبار البعدي:

بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج التعليمي ولمدة (٨) أسابيع تم إجراء الاختبار البعدي على أفراد العينة بنفس الطريقة التي تم إجراء الاختبار القبلي وتحت نفس الظروف ، إذ تم إجراء الاختبار البعدي على المجموعتين في يوم (الأحد) الموافق (٢٠٢٢/٥/٨) الساعة التاسعة صباحاً .

٢-٩ الوسائل الإحصائية: استخدم الباحثان الحقيبة الإحصائية spss لمعالجة نتائج البحث .

- النسبة المئوية
- الوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- معامل الالتواء
- المنوال = القيمة الأكثر تكراراً (وديع ياسين التكريتي ، حسن محمد عبد العبيدي ، ١٩٩٩ ، ص١٠٢)
- قانون الدلالة المعنوي (رائد عبد الأمير ، ٢٠٠٧ ، ص٦٥)
- اختبار (t) لمتوسطين غير مرتبطين ولعينتين متساويتين .
- اختبار (t) لوسطين حسابيين مرتبطين (العينات المتناظرة)
- الأهمية النسبية = نصف القيمة القصوى للاتفاق + نصف القيمة القصوى للأهمية

٣- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها:

٣-١عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لاختبارات التفكير الإبداعي للمجموعتين الضابطة والتجريبية وتحليلها:

لغرض معرفة معنوية الفروق للاختبارات القبلية والبعدية لاختبارات التفكير الإبداعي وللمجموعتين التجريبية والضابطة ، استخدم الباحثان اختبار(T. Test) للعينات المتناظرة وكما هو مبين في الجدول(٨)

٣-١-١ عرض ومناقشة نتائج التفكير الإبداعي للمجموعة التجريبية:

الجدول(٨) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة(t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية لأطفال المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحسوبة	قيمة (t) الجدولية	مستوى الدلالة
	س-	ع	س-	ع			
التجريبية	٨,٧	١,٢١	١٧,٠٥	١,٣١	٢,١٣	٢,٠٩	معنوي

القيمة الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥) تساوي (٢,٠٩)

من خلال الجدول اعلاه يتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في متغير التفكير الإبداعي لأطفال المجموعة التجريبية ولصالح الاختبار البعدي ويوعز الباحثان السبب إلى استخدام الألعاب التعليمية التي استخدمت في الوحدة التعليمية إذ كان لها الأثر الفاعل في هذا التطور وهذا ما يؤكده (محمد احمد صوالحة ، ٢٠١٠) "إذ يشير إلى أن اللعب بشكل عام والالعاب التعليمية بشكل خاص من أهم الوسائل التي تشجع على تنمية التفكير لدى الأطفال ، إذ إن اللعب يرتبط بالإبداع

(محمد احمد صوالحه ، ٢٠١٠ ، ص١٥١)

٣-١-٢ عرض ومناقشة نتائج التفكير الإبداعي للمجموعة الضابطة:

الجدول (٩) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة والجدولية لأطفال المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي والبعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحسوبة	قيمة (t) الجدولية	مستوى الدلالة
	س-	ع	س-	ع			
التجريبية	٨,٢	١,٤٣	٩,٧	١,٤٥	٠,٥٥	٢,٠٩	غير معنوي

القيمة الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠,٠٥) تساوي (٢,٠٩)

من خلال الجدول أعلاه تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاختبار القبلي و البعدي في متغير التفكير الإبداعي لأطفال المجموعة الضابطة ويعزو الباحثان سبب ذلك إلى نقص الخبرات المقدمة في أنشطة وبرامج رياض الأطفال وقصورها خاصة في مجال التفكير الإبداعي ، حيث تمارس المعلمة في هذه المرحلة العمرية المهمة طرق وأساليب لا تتعدى التقليد والمحاكاة وتركز على التلقين وقلة المشاركة في النشاط الحركي وخصوصاً اللعب مما يجعل الطفل محصوراً عند مستويات التفكير الدنيا ويحد من نمو مهارات التفكير العليا ومنها قدرات التفكير الإبداعي ، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو العقلي على أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيما يقوم به لطفل الصغير من نشاط وحركة لعب وهذا ما يؤكد أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والتجريب .

٣-١-٣ عرض ومناقشة نتائج التفكير الإبداعي للمجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي للتفكير الإبداعي:

الجدول (١٠) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة والجدولية لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (t) لمحسوبة	قيمة(t) الجدولية	مستوى الدلالة
	س-	ع	س-	ع			
متغير التفكير الإبداعي	٩,٧	١,٤٥	١٧,٠٥	١,٣١	٢,٧٣	٢,٠٣	معنوي

القيمة الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى دلالة (٠,٠٥) تساوي (٢,٠٣)

من خلال الجدول أعلاه يتبين مدى التطور الحاصل في مستوى التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية ويظهر ذلك واضحاً من خلال الفروق في الأوساط الحسابية بين المجموعتين ، مما يدل على أن الألعاب التي تم استخدامها وتطبيقها من قبل أطفال المجموعة التجريبية ساهمت وبشكل فاعل في حصول هذا التطور وقد أكدت هذا الرأي (إيمان عباس الخفاف ، ٢٠١٠) "أن لعب الأطفال هو أفضل وسائل تحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل ففي أثناء اللعب يتزود العقل بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة من خلال أشكال اللعب المختلفة التي تثري إمكانياته العقلية والمعرفية وتكسبه مهارات التفكير المختلفة وتنمي الوظائف العقلية العليا كالتذكر والتفكير والإدراك" (إيمان عباس الخفاف ، ٢٠٠١ ، ص٢٥)

وتضيف (سوزانا ميللر ، ١٩٧٤) "أن الألعاب ما هي إلا وسيلة لتنمية قدرات الأطفال وابتكاراتهم وقد يكون هذا اللعب فردياً أو جماعياً وقد يتسم بالتحليل والتركيب والإيهام ، فاللعب مفهوم متعدد الأبعاد وهو مطلب مهم من مطالب النمو كما أنه وسيلة مهمة للتعلم والتطبيع الاجتماعي ، كما أن اللعب يكشف عن حالة الطفل النفسية ويقودنا إلى علاجها." (سوزانا ميللر، ١٩٧٤، ص ١٣٤)

وتشير نتائج الأبحاث إلى وجود علاقة بين اللعب ونمو الإبداع بالإضافة إلى ذلك يقوم اللعب وخاصةً اللعب الإيهامي بوظيفة التنفيس عن الضغوط التي تقع على الطفل من قبل الكبار وما يشغل باله واهتمامه (عبد العزيز حيدر حسين ، ٢٠١٣ ، ص١٠٧)

٣-١-٤ عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعة الضابطة وتحليلها:

لغرض معرفة معنوية الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعة الضابطة ، استُخدم اختبار (T. test) ، للعينات المتناظرة وكما هو مبين في الجدول (١١)

الجدول (١١) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية للاختبارات القبلية والبعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعة الضابطة

ت	المعالم الإحصائية / الاختبارات	وحدات القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة الإحصائية
			سَ	ع	سَ	ع		
١	المشي	درجة	٢,٨٧	٠,٢٧	٤,١٢	٠,٧٢	١,٦٢	غير معنوي
٢	الركض	درجة	٣,٣٢	٠,٤٠	٥,١٥	٠,٥٨	٢,٨٧	معنوي

القيمة الجدولية = ٢,٠٩ عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ودرجة حرية ١٩

٣-١-٥ عرض نتائج الفروق بين الاختبارات القبلية والبعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعة التجريبية وتحليلها وكما مبين في الجدول (١٢)

الجدول (١٢) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية للاختبارات القبلية والبعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعة التجريبية

ت	المعالم الإحصائية / الاختبارات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة الإحصائية
			سَ	ع	سَ	ع		
١	المشي	درجة	٣	٠,٥	٥,٣	٠,٤١	٢,٨٧	معنوي
٢	الركض	درجة	٣,٤	٠,٣٥	٦,٢	٠,٥٢	٣,٥٧	معنوي

القيمة الجدولية = ٢,٠٩ عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ودرجة حرية ١٩

٣-١-٦ عرض نتائج الفروق بين المجموعتين في الاختبارات البعدية لاختبارات لمهارتي المشي والركض وتحليلها:

لغرض معرفة معنوية الفروق في الاختبارات البعدية لأهم مهارات التحكم اليدوي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ، قام الباحث باستخدام اختبار (t) بين عينتين متساويتين (مستقلتين) وكما مبين في الجدول (١٣)

الجدول (١٣) يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية للاختبارات البعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعتين الضابطة والتجريبية

ت	المعالم الإحصائية / الاختبارات	وحدات القياس	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		قيمة t المحسوبة	نوع الدلالة الإحصائية
			سَ	ع	سَ	ع		
١	المشي	درجة	٥,٣	٠,٤١	٤,١٢	٠,٧٢	٦,١٨	معنوي
٢	الركض	درجة	٦,٢	٠,٥٢	٥,١٥	٠,٥٨	٥,٨٣	معنوي

القيمة الجدولية = ٢,٠٣ عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ودرجة حرية ٣٨

٣-١-٧ مناقشة نتائج اختبارات مهارتي المشي والركض للمجموعتين الضابطة والتجريبية:

لدى مناقشة نتائج البحث التي تم عرضها وتحليلها في الجدولين (١١ و١٢) للاختبارات القبلية والبعدية وللمجموعتين الضابطة والتجريبية ، ظهرت هناك فروق معنوية ولصالح الاختبارات البعدية في مهارتي (المشي والركض) للمجموعة التجريبية ، أما المجموعة الضابطة فكانت هناك فروق معنوية بسيطة ولصالح الاختبارات البعدية في مهارة (المشي) ولم تكن هناك فروق في مهارة (الركض) ويظهر هذا واضحاً من خلال فروق الأوساط الحسابية للاختبارين، ويدل ذلك على أن الالعاب التعليمية ، كان لها تأثير في تطوير تلك المهارات ، ويعزو الباحثان سبب ذلك التطور الكبير لمهارة المشي وللمجموعتين الضابطة والتجريبية إلى قابلية التعلم الحركي السريعة للأطفال ، هذا علاوة على أن " أطفال هذه المرحلة يرغبون بشدة للاندماج في أي نشاط حركي وبخاصة تلك التي تتطلب حركة العضلات الكبيرة "

(أسامة كامل راتب ، ١٩٩٩ ، ص٩٣)

إذ نجدهم أكثر اندماجاً في تأدية مثل هذه الأنشطة وهذا ما ساعد على تطوير مهارة المشي ، وفيما يخص المجموعة الضابطة يعزو الباحث سبب ذلك التطور ، إلى ما يحتويه منهاج الروضة من ألعاب وتمرينات أسهمت في توفير فرصة للأطفال لممارسة النشاط واللعب مما أدى إلى التطور في مهارة المشي ، أما مهارة (الركض) فيعزو الباحثان سبب عدم التطور إلى عدم احتواء برامج رياض الأطفال على هذا النوع من المهارات أو قلة استخدامها من قبل معلمة الروضة .

وعند مناقشتنا للنتائج التي تم عرضها وتحليلها في الجدول (١٣) للاختبارات البعدية لمهارتي المشي والركض للمجموعتين الضابطة والتجريبية ، ظهرت هناك فروق معنوية ولصالح المجموعة التجريبية ، وهذا يعني أن استخدام منهج الالعاب التعليمية قد حقق تطوراً أفضل من منهاج الدرس الذي تتبعة معلمة الروضة ، ويرجع سبب ذلك التطوير إلى فاعلية المنهاج المستخدم ، إذ أسهم من خلال الدرس الجيد والمنظم في جَعل الطفل في حالة حركة دائمة ، فضلا عن الاهتمام بالأطفال وتشجيعهم لما للتشجيع من أهمية في إثارة جو المرح والسعادة وتأثير بالغ في أداء الحركة مع الشعور بالحرية والأمان ، ويؤكد أسامة كامل راتب "أهمية تشجيع الأطفال على المشاركة الفعالة في برامج النشاط الحركي وأداء خبرات الممارسة بنجاح وذلك لمساعدة الأطفال على الممارسة دون الشعور بالخوف أو تكوين اتجاه سلبي نحو قدراتهم كذلك يؤكد على الاهتمام بالأنشطة التي تركز على تنمية الذراعين والكتفين

والجزء العلوي للجسم لطفل هذه المرحلة" (أسامة كامل راتب ، ١٩٩ ، ص٩٣)

كما يعزو الباحثان سبب ذلك التطور إلى عدد التكرارات لتطوير هذه المهارة إذ تم منح الوقت المناسب للممارسة والتكرار ، إذ يؤكد (شمت) "أن من المفروض على المدرسين أو المدربين تشجيع المتعلمين على

أداء اكبر عدد ممكن من محاولات التمرين قدر المستطاع" (Schmidt . 2000.P.206)

٤- الاستنتاجات والتوصيات:

٤-١ الاستنتاجات:

١- إن استخدام منهاج الالعاب التعليمية ، كان له تأثير كبير على أداء الأطفال ، الأمر الذي أدى إلى تطوير مهارات التفكير ومهارتي المشي والركض لديهم .

٢- إن النتائج التي حققتها الاختبارات أثبتت افضلية الوحدات التعليمية التي أعدت من الباحثان من خلال التطور الواضح في متغيرات البحث .

٤-٢ التوصيات:

١- اعتماد منهاج الالعاب التعليمية في رياض الاطفال ، في المدة المخصصة لدرس التربية الحركية لما له من تأثير ايجابي في تطوير مهارات التفكير ومهارتي المشي والركض عند الأطفال.

٢- ضرورة الاهتمام بتطوير مهارات التفكير الابداعي ومهارتي المشي والركض لهذه المرحلة العمرية (الطفولة المبكرة) ، من خلال وضع المناهج المقننة الخاصة لما لها من اهمية في الكثير من المهارات الرياضية في المستقبل .

٣- ضرورة الاعتماد على معلمات ذوات تخصص دقيق لاسيما في درس التربية الحركية ، وذلك لقلة او غياب التخصصات الرياضية في تلك مرحلة رياض الاطفال .

المصادر

– أسامة كامل راتب : النمو الحركي مدخل للنمو المتكامل للطفل والمراهق ، القاهرة ، دار الفكر العربي ، ١٩٩٩.

– ايمان عباس الخفاف: القياس والاختبار في التربية الرياضية ، ط١ ، القاهرة ، مركز الكتاب للنشر ، ٢٠٠١.

– رائد عبد الأمير: نسبة مساهمة القياسات الجسمية والقدرات الحركية لانتقاء براعم الجمناستك بعمر (٤–٥) سنوات ، رسالة ماجستير غير منشورة : جامعة بابل ، كلية التربية الرياضية ، ٢٠٠٧ .

– سوزانا ميللر ، ترجمة حسن عيسى : سيكولوجية اللعب ، الكويت ، سلسلة علم المعرفة . ١٩٧٤

– عبد العزيز حيدر حسين: علم نفس النمو ونظرياته ، ط١ ، عمان ، دار الرضوان ، ٢٠١٣.

– فرج صفوت: القياس النفسي ، ط٢، القاهرة ، دار الأنجلو المصرية ، ١٩٨٩.

– محمد احمد صوالحه : علم نفس اللعب ، ط٣ ، عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، ٢٠١٠.

– وديع ياسين التكريتي ، حسن محمد عبد العبيدي : التطبيقات الإحصائية واستخدامات الحاسوب في بحوث التربية الرياضية ، الموصل ، دار الكتب للطباعة والنشر ، ١٩٩٩ .

- Schmidt; A.Richard ,Craig A. Wrisberg ; Motorlearning and performance , second edition , 2000 .