ISSN: ……..-……..

مجلة الاضطرابات النمائية العصبية والتعلم

Journal of NeuroDevelopmental Disorders and Learning (JNDDL)

https://ojs.univ-tlemcen.dz/index.php/JNDL/index , tndalabopsy@yahoo.com

لعبة تركيب الكلمات وتأثيرها على سمة الطلاقة الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

Criss-Cross Words and its effect on the characteristic of fluency of primary school pupils

مسعد محمد

جامعة عمار ثليجي الاغواط

mohammed_messaad@yahoo.fr

تاريخ الإرسال: **2020/11/20** تاريخ النشر:**2021/01/25**

ملخص:

تهدف الدراسة إلى3 معرفة تأثير مضامين لعبة تركيب الكلمات في تنمية سمة الطلاقة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث أجريت الدراسة على عينة متكونة من (30) تلميذ وتلميذة بابتدائية عليلي الجيلالي بولاية تلمسان ،والكشف عن طبيعة التأثير وفقا للعبة والسمة الابتكارية المستهدفة المتمثلة في الطلاقة لدى التلاميذ ،وبتطبيق المنهج شبه التجريبي وباستخدام برنامج تدريبي للعبة تركيب الكلمات ومقياس الطلاقة الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد المجموعة التجريبية وأفراد المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: مضامين اللعب؛ لعبة تركيب الكلمات؛ الطلاقة؛ تلاميذ المرحلة الابتدائية.

Abstract:

The study aims to know the effect of "Criss-Cross Words" on developing the feature of fluency in primary school pupils.

The study was conducted on a sample of (30) pupils (male and female) students in the primary school Alili al-Jilali in the province of Tlemcen. the purpose consists to discover the effect of the game on the creative feature referring to fluency.

We applied semi-experimental approach and we used a training program for the "Criss-Cross Words" and the innovative fluency scale of primary school pupils.

The study found significant statistic differences between the experimental group and the control group members in favor of the experimental group.

Key words: The contents of the game ; Criss-Cross Words ; Fluency ; primary school pupils.

1. مقدمة:

تعد دراسة السمات الابتكارية أساسية في الوسط التربوي، وعلى الرغم من تعدد النظريات والاتجاهات التي حاولت تفسير الابتكار على أسس علمية وعملية ،حيث تبقى السمات الابتكارية قدرة عقلية متميزة في السلوك الذي يحدد شخصية التلميذ ويعتبر اللعب احد البرامج والاستراتيجيات التي يستخدمها واضعي البرامج والمناهج التربوية لإنماء شخصية التلميذ من مختلف جوانبها ،ولاسيما في المرحلة الابتدائية حيث يؤدي إلى استغلال النمو المعرفي لما يتميز به التلميذ من إمكانيات كالقدرة على الابتكار ،الخيال والتفكير وتذهب في هذا الاتجاه نظريات النمو المعرفي على أن اللعب في مرحلة الطفولة عموما هو السبيل الأول والأنجع للولوج إلى عالم الطفل الخاص والتأثير عليه نظرا للمرونة التي يتسم بها في هذه المرحلة ، فاللعب يستثير حواس الطفل ومجاله النفسي ويعمل على نمو شخصيته من كل الجوانب الجسمية والمعرفية والنفسية الوجدانية والاجتماعية والحركية كما يكتسب عن طريقه المفاهيم العلمية والرياضية وقدراته الابتكارية(جابر،2003)،ويعمل على تنمية السمات الابتكارية من خلال الأنشطة اللاصفية التي يقوم بها من العاب فنية وتمثيلية وخيالية وحركية معبرا عن عالمه الداخلي وميولاته الابتكارية (رحمة محمد احمد2010).فالتلميذ أثناء قيامه باللعب تظهر لديه السمات الابتكارية والخيال والمرونة والطلاقة وحساسيته للمشكلات(krasnr et pepler,1980) .

وتماشيا مع الحركة السريعة للمجتمع و التقدم التكنولوجي ، فإن توجيه الاهتمام إلى دراسة ظاهرة الابتكار لدى التلاميذ ضرورة تمليها التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية .

وقد ذكر "جيلفورد Guilford" أن الدراسات في مجال الابتكار من شأنها المساعدة في التعرف على المبتكرين ، الذين ينبغي إحاطتهم بالرعاية و التشجيع و خاصة في المراحل المبكرة من حياتهم (جيلفورد، 1950، ص:444) ،

وتعتبر السمات الابتكارية من أهم الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات إلى تحقيقها و توفير كل الوسائل و التجهيزات و الإمكانات اللازمة لرعايتها ، ومن بينها توفير المدارس الابتدائية تكون مجهزة بكل الوسائل اللازمة لإبراز ابتكارات التلاميذ.

ويذكر تورانس Torrance (1965) بأن قدرات التفكير الإبتكاري تتزايد من سن ثلاث سنوات إلى خمس سنوات كما أكد أيضا على أن الإبتكار ينمو أسرع من الذكاء خلال فترة الطفولة المبكرة ، و ذلك لأن الأطفال تنقصهم الذخيرة اللغوية الكافية ، فيجدون أنفسهم مضطرين إلى أن يتعلموا بواسطة التخمين و الاستكشاف و التجريب (تورانس ، 1964 ، ص:72) .

وتذكر أمال صادق (1991) أن الإبداع هو أكثر القدرات الإنسانية حاجة إلى بيئة مدعمة , وأن مثل هذه البيئة لا بد وأن تسعى للتخلص من العوامل التي تعيق الإبداع الإنساني , وتعمل على تهيئة الفرص لتنشيط العوامل الميسرة للإبداع (عويس ،1980 ، ص:45)ودراسة نرجس زكري وشهرزاد نور

من خلال ما تم عرضه من دراسات وأبحاث حول استخدام نشاط اللعب في العملية التعليمية والتربوية في المرحلة الابتدائية نطرح التساؤل التالي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في سمة الطلاقة لصالح المجموعة التجريبية لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي.؟

2- فرضية الدراسة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في سمة الطلاقة لصالح المجموعة التجريبية لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي.

3- 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 في تبني الألعاب التربوية في إعداد البرامج والمناهج التعليمية.

-أهمية موضوع السمات الابتكارية الذي يحتلالصدارة في البحوث التربوية المعاصرة.

-الاستثمار في مهارات التفكير ألابتكاري لتحقيق التقدم والتطور.

-أهمية أنشطة اللعب التربويالتي تنمي السمات الابتكارية.

4-أهداف الدراسة:

-معرفة تأثير اللعب على السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

- معرفة نمو السمات الابتكارية وتأثرها بالوسائل التعليمية (الألعاب التربوية نموذجا) .

- التعرف على تأثير لعبة تركيب الكلمات في تنمية سمة الطلاقة.

-الكشف عن طبيعة التأثير لنوع اللعبة والسمة الابتكارية المستهدفة.

-بناء برنامج قائم على لعبة تركيب الكلمات في تنمية سمة الطلاقة.

5-مصطلحات الدراسة:

5-1-اللعب إجرائيا:

بأنه استجابة تلقائية وعفوية للتلميذ اتجاه الألعاب والنشاطات الترفيهيةالتي 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،وهوما يستطيع التلاميذ تحقيقه بعد تطبيق البرنامج التدريبي المتمثل في لعبة المكعبات ،ولعبة الزهور ثلاثية الأبعاد ولعبة المتاهة واختيار الكلمات .

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-اللعب التربوي:

ويقصد به أسلوب التعلم باللعب باستغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ التعلم للتلاميذ وتوسيع أفاقهم المعرفية ويتم بطريقة منظمة ومنطقية تهدف لتحقيق أغراض محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقا.

5-3-لعبة تركيب الكلمات:

يطلق عليها لعبة سكرابل:وهي 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 المحفورة على رقائق مربعة،حيث لكل حرف قيمة محددة قد تختلف من حرف إلى أخر كما هو ظاهر على الرقائق إلى جانب الأحرف،وهدف اللعبة أن يتنافس اللاعبون على تحقيق أعلى مجموع من النقاط تعبيرا عن إتقانهم لمهارة استنباط مفردات اللغة العربية من الأحرف المتاحة ،ويتم ذلك بان يستخدم كل لاعب من اللاعبين مالديه من رقائق الأحرف لتركيب أفضل ما يمكن من تشكيلات الكلمات التي تجمع بين القيمة العالية للأحرف والقيمة العالية المسجلة على اللوحة بغية تحقيق أعلى مجموع ممكن من النقاط وقد يتراوح المجموع النهائي للنقاط التي يحققها اللاعبون سويا مابين 400 نقطة إلى 800 نقطة أو أكثر ،وذلك تبعا لمهارة الأداء في استنباط المفردات المناسبة.

5-4-السمات الابتكارية:

هي صفة أو خاصية ثابتة نسبيا يتميز بها المبتكرون بصورة أعلى من العاديين مثل(المرونة،الطلاقة ،الأصالة)عبادة :1992ص135)وتتشكل من مجموعة من العوامل الذاتية والموضوعية التي تمثل وحدة متكاملة والتي تعود إلى إنتاج جديد وأصيل ذي قيمة للفرد والمجتمع.

5-5- الطلاقة:

هي قدرة التلميذ على إنتاج اكبر عدد من الأفكار والاستجابات في مدة زمنية محددة ويتم تنميتها لدى التلاميذ من خلال مجموعة من الأنشطة.

كما يعرفها تورانس:بأنها القدرة على إعطاء اكبر عدد ممكن من الاستجابات المناسبة إزاء مثير معين،في مدة زمنية محددة. tourance M1966M88).

5-6-المدرسة الابتدائية :

تعتبر المرحلة الأولى التي يدخل إليها التلاميذ للتعلّم، وهي مرحلةٌ إلزاميّة، ، وتتكون عادةً من خمسة إلى ستة صفوف، حسب الدولة، كما وتعتبر من أهم المراحل في حياة التلاميذ. لها أهمية كبيرة في تأسيس التلاميذ وهذه الأهمية ، وفيها يبدؤون بتعلّم أصول القراءة والكتابة الصحيحة، وهي عمليّة تراكمية وبنائيّة، وكل العمليات الأكاديمية.

5-7-البرنامج:

هومجموعة من الإجراءات والخطوات المحددة والمنظمة من اجل تحقيق أهداف محددة .كما يعرفه (عبد الهادي 1999)هو التصور الذي يضعه الباحث من اجل تحقيق بعض التغيرات والأهداف مستقبلا.

5-8-برنامج الألعاب التربوية:

مجموعة من المواقف والإجراءات والتدريبات الصفية واللاصفية التي تؤدي إلى إكساب التلاميذ خبرات قائمة على أنشطة منظمة.

6-حدود الدراسة:

-مكان إجراء الدراسة: أجريت الدراسة بابتدائية عليلي الجيلالي ولاية تلمسان.

-مدة إجراء الدراسة:تم الشروع في تطبيق البرنامج ابتداء من شهر نوفمبر غاية شهر مارس من سنة 2020.

7- المنهج المستخدم:

استخدم المنهج التجريبي في الدراسة،وهو المنهج يلاءم مع طبيعة متغيرات الدراسة وأهدافها،حيث تم انتقاء العينة وتم تطبيق اختبار مقياس سمة الطلاقة كقياس قبلي ثم تطبيق برنامج لعبة تركيب الكلمات مع ضبط المتغيرات داخل غرفة الدراسة وهدا ما اشتمل عليه البرنامج المطبق .

8- عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (30)تلميذ وتلميذة تم اختيارهم من المدرسة الابتدائية عدل الجديدة بولاية تلمسان السنة الثالثة ابتدائي حيث تكونت من (13)ذكور و(17) بنات تم اختيارهم بطريقة مقصودة ،وذلك للاعتبارات التالية:

مستوى التكيف مع البيئة المدرسية مرتفع.

التحكم في المهارات الأكاديمية.

تقارب التجانس من حيث العمر الزمني والجنس والمستوى الدراسي.

الجدول (01): يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس والنسبة المئوية

أفراد العينة	العدد	النسبة المئوية
الذكور	13	%43
الإناث	17	%57
المجموع	30	100

9-أداة الدراسة:

تم استخدام مقياس السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الذي قام بإعداده الباحث عطيات مظهر محمد موسى وأعاد تكييفه على البيئة الجزائرية الباحث والذي يتكون من (24)فقرة موزعة على (04)أبعاد رئيسية:وهي الطلاقة والأصالة والمرونة والحساسية للمشكلات وتم حساب الصدق والثبات. والجداول التالية ، حيث تبين حساب الصدق والثبات بعد تكييف المقياس على البيئة الجزائرية.

10- الخصائص السيكوميترية للمقياس:

10-1-الصدق التلازمي: تم حساب الصدق التلازمي للمقياس بحساب معامل ارتباط بيرسون بين أداء عينة من (30)تلميذ وتلميذة على مقياس السمات الابتكارية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ومقياس تقدير السمات السلوكية للأطفال الموهوبين.

جدول(02): يوضح الصدق التلازمي لمقياس السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

السمات الابتكارية	مقياس تقدير السمات الابتكارية			
	الطلاقة	المرونة	الأصالة	الحساسية للمشكلات
الطلاقة	0.57	0.37	0.68	0.67
المرونة	0.51	0.53	0.54	0.71
الأصالة	0.61	0.44	0.61	0.59
الحساسية للمشكلات	0.49	0.53	0.51	0.51

والدرجات على أبعاد مقياس السمات الابتكارية للتلاميذ تراوحت بين 0.71-0.53وهي مؤشر دال على صدق المقياس.

10-2-ثبات المقياس: تم حساب معامل ثبات المقياس بطريقة إعادة تطبيقه على عينة الدراسة مرتين بفاصل زمني شهر واحد كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (03): يبين ثبات مقياس السمات الابتكارية بعد إعادة تطبيقه.

أبعاد مقياس السمات الابتكارية	معامل الثبات بعد إعادة تطبيق المقياس
الطلاقة	0.71
المرونة	0.73
الأصالة	0.81
الحساسية للمشكلات	0.74

من خلال حساب معاملات الثبات ،تراوحت القيم بين (0.71-081) وهي مؤشر دال على ثبات مقياس السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

10-البرنامج التدريبي :حيث شمل لعبة تركيب الكلمات .

10- 1-تقديم البرنامج:

يهدف هذا البرنامج إلى التعرف على تأثير لعبة تركيب الكلمات على السمات الابتكارية لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي من خلال مجموعة من الأنشطة المتمثلة في لعبة تركيب الكلمات،حيث لها هدف محدد يحقق مهارة من المهارات التالية:الطلاقة ،المرونة،الأصالة،الحساسية للمشكلات وذلك للاعتبارات التالية:

مستوى التكيف مع البيئة المدرسية مرتفع ومناسب .

المستوى المعرفي والدراسي والتحكم في المهارات الأكاديمية

مستوى التجانس من حيث العمر الزمني والجنس والدراسي والبيئي.

10-2-تحديد أهداف البرنامج:

لكل برنامج تدريبي هدف يسعى إلى تحقيقه من خلال إتباع الإجراءات المنظمة وصياغة الأهداف في صورة قابلة للقياس والتقييم والتعديل حيث تمثلت فيما يلي:

-أن يتعرف التلاميذ على نوع اللعبة.

-أن يتعرف التلاميذ على القوانين التي تحكم اللعبة.

-أن يختار التلاميذ نوع اللعبة التي يريدونها.

-أن يحفظ التلاميذ أنظمة وقوانين اللعبة.

-أن يتعرف التلاميذ على المدة الزمنية التي تستغرقها اللعبة.

-أن يقوم التلاميذ بتشكيل أفواج والتشاور فيما بينهم.

10-3-محتوى البرنامج:

يشمل مضمون البرنامج حصص تدريبية متمثلة في لعبة تركيب الكلمات التي تهدف إلى تنمية السمات الابتكارية لديهم وقد تم تحديدها في ضوء الأهداف بما يتناسب ومستواهم المعرفي والدراسي:

الوحدة الأولى:التقديم والتعارف

الوحدة الثانية:تطبيق مقياس السمات الابتكارية تحديد مستوى الأداء الحالي أي القياس القبلي للسمات الابتكارية لدى أفراد العينة.

10-4- لعبة تركيب الكلمات:

يطلق عليها لعبة سكرابل:وهي 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 المحفورة على رقائق مربعة،حيث لكل حرف قيمة محددة قد تختلف من حرف إلى أخر كما هو ظاهر على الرقائق إلى جانب الأحرف،وهدف اللعبة أن يتنافس اللاعبون على تحقيق أعلى مجموع من النقاط تعبيرا عن إتقانهم لمهارة استنباط مفردات اللغة العربية من الأحرف المتاحة ،ويتم ذلك بان يستخدم كل لاعب من اللاعبين مالديه من رقائق الأحرف لتركيب أفضل ما يمكن من تشكيلات الكلمات التي تجمع بين القيمة العالية للأحرف والقيمة العالية المسجلة على اللوحة بغية تحقيق أعلى مجموع ممكن من النقاط وقد يتراوح المجموع النهائي للنقاط التي يحققها اللاعبون سويا مابين 400 نقطة إلى 800 نقطة أو أكثر ،وذلك تبعا لمهارة الأداء في استنباط المفردات المناسبة.

10-5- قواعد اللعبة:

يختار اللاعبون من بينهم واحدا يقوم بتسجيل النقاط،ويكون مشارك في اللعبة.

-يحفظ مسجل النقاط مجموع مايحققه كل لاعب من نقاط ،فيدخله في سجله عند انتهاء دوره ويمكن أن يستخدم اللاعبون صحيفة سجل النقاط.

10-6- بداية اللعبة:

توضع جميع رقائق الأحرف في الكيس ويأخذ كل لاعب رقاقة من الكيس لمعرفة من هو اللاعب الذي يجب أن يبدأ اللعب فاللاعب الذي يحصل على الرقاقة الأقرب إلى ابتداء حروف الأبجدية،هو الذي يبدأ باللعب أولا،وتعتبر الرقاقة الخالية سابقة للحرف "ا"بعد ذلك تعاد الرقائق المكشوفة إلى الكيس ويجري هزه لخلط الرقائق مجددا،ثم يقوم كل لاعب بدوره بسحب سبع رقائق جديدة ويضعها على مسند الرقائق الموجود أمامه من غير أن يبوح بها آو يكشفها للاعبين الآخرين.

يطلب من التلاميذ أن يكتبوا أي كلمة تخطر ببالهم تبدأ بأحد الحروف وتعطيهم وقت معين ثلاث دقائق ونرى من الذي يستطيع أن يكتب اكبر عدد من الكلمات ونرى من الذي يستطيع أن يكتب اكبر عدد من الكلمات.

الهدف منها:تنمية مهارة التذكر وتوليد الأفكار.

10-7-تحديد الأنشطة: يقصد بالأنشطة التعليمية جميع الإجراءات والمواد والتفاعلات التي تعطي للتلاميذ لتساعدهم على التعلم ويقوم بها التلاميذ أثناء دراستهم لمضمون موضوع معين.

وقد تم تنفيذ الألعاب التربوية على النحو التالي:

-توزيع المواد والأشكال والأدوات للعبة المقترحة.

-شرح وتفسير قوانين اللعبة.

-التوجيه والإرشاد أثناء عملية اللعبة.

-تفعيل ادوار جميع التلاميذ أثناء تنفيذ اللعبة.

التشجيع والتحفيز.

-المناقشة والحوار بعد الانتهاء من النشاط.

10-8-تطبيق البرنامج:

اشتمل البرنامج التدريبي على مجموعة من الحصص التدريبية والتي تم تقديمها على عدة أشكال مختلفة ،ومناسبة لأعمار التلاميذ وجذابة ومثيرة لاهتمامات التلاميذ،واستخدم بطاقات تشجيعية كمعزز بعد تنفيذ التلاميذ النشاط ،كما تم مراعاة الأنشطة المستخدمة في بيئة التلاميذ وتحت توجيه واشرف الباحث. أثناء القيام بالأنشطة.

ويتكون البرنامج من29 جلسة تدريبية بمعدل حصة واحدة كل أسبوع مدة الحصة التدريبية ساعة واحدة ويتضمن البرنامج التدريبي من ثلاثة مراحل أساسية تشمل كل منها عدد من الحصص التدريبية تعمل كل مرحلة على تحقيق هدف محدد أو مجموعة من أهداف جزئية تساهم في تحقيق الهدف العام للبرنامج.

المرحلة الأولى:وتضم أربعة حصص تدريبية تهدف إلى تكوين علاقة الألفة والتعارف مع التلاميذ داخل غرفة الدراسة وفي فناء المدرسة مع تخصيص وقت مناسب لهم والقيام بألعاب تدريبية الهدف منها تنظيمي وتحضيري وعرفة اهتمامات وميولات التلاميذ.

المرحلة الثانية : وتضم ثلاثة حصص يتم فيها القيام ببعض الأنشطة الخاصة بالألعاب المقترحة في البرنامج التدريبي الهدف منها زيادة الألفة وكسر الروتين ،ويتم في هذه المرحلة القياس القبلي لدى أفراد

العينة للسمات الابتكاريةمن خلال تطبيق مقياس السمات الابتكارية لدى التلاميذ والذي يقيس سمة (الطلاقة والمرونة ،والأصالة والحساسية للمشكلات).

المرحلة الثالثة:تقديم البرنامج التدريبي للتلاميذ يتمثل في لعبة تركيب الكلمات الهدف منها تنمية السمات الابتكارية لدى التلاميذ تتمثل في التركيز توليد الأفكار ،حل المشكلات ،القدرة على التوقع،العصف الذهني كما يتم في كل حصة تدريبية القيام باللعبة داخل القسم ويكون الهدف منها تدريب التلاميذ على تنمية مهاراتهم الابتكارية وملاحظته استجاباتهم أثناء اللعب وتسجيل مختلف الملاحظات والتفاوت بين التلاميذ أثناء القيام بالمهمة مع إدخال التعزيز المعنوي والمادي عند إكمال كل حصة تدريبية.

المرحلة الرابعة :عرض النتائج.

الجدول (04): يمثل القياس القبلي والبعدي لأفراد العينة.

الاختبار	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة الإحصائية
القبلي	15	12.36	5.89	63.983	دالة إحصائيا عند مستوى0.005
البعدي	15	46.31	6.91		

11- تفسير ومناقشة النتائج:

بعد تطبيق البرنامج التدريبي الخاص بتأثير لعبة تركيب الكلمات تبين وجود تأثير لمضمون اللعبة المقترحة في البرنامج على السمات الابتكارية على تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث توصلت الدراسة إلى وجود فروق في القياس البعدي بعد تطبيق البرنامج على أفراد العينة وهذا راجع إلى أن اللعب فضاء حر لايشعر معه التلاميذ بالضغط والملل ويؤدي إلى الحوار والمناقشة وتوليد الأفكار والمنافسة فيما بينهم وخلق جو من التفاعل وهذا ما توصلت إليه دراسة سميرة سليمان الحافي (2013) في تأثير الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال.

تنوع الأنشطة الخاصة باللعب،يزيد من رفع مستوى الدافعية لدى التلاميذ ويشجعهم على المنافسة والمشركة الفعالة وهذا دعت إليه دراسة البابيدي وخلايلية(1998) أن اللعب يساعد في تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية ومراعاة قدرات التلاميذ في التعلم.،وتنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى التلاميذ.

كما يتصف التلاميذ دوي المرونة المعرفية بمعدل أسرع في عملية التعلم والقدرة على معالجة اكبر عدد من المعلومات والقدرة على التركيب والتحليل وتوليد الأفكار والتكيف مع الوضعيات الجديدة وزيادة القدرة على التحمل والانتباه ولتركيز وإيجاد الحلول للمشكلات وهدا ماتوصلت إليه دراسة جان (2009)في دراسته حول المرونة المعرفية لدى التلاميذ.

توجد علاقة قوية من حيث نشاط اللعب والتفكير الابتكاري لدى التلاميذ لأنهم يجدون الحرية في التفكير والخروج عن الروتين العادي والضغط الذي يعانون منه فيبتكرون ويعبرون عن أفكارهم وهدا استجابة لاستثارة الألعاب لاهتماماتهم وهدا ماتوصلت إليه دراسة نرجس زكري وشهرزاد نور حول مساهمة اللعب في تنمية التفكير الابتكاري لدى التلاميذ.

زيادة مستوى الدافعية للتعلم وارتفاع مستوى التحصيل الدراسي لدى أفراد العينة من خلال تنمية المرونة وأصبح التلاميذ لايضطربون أمام المشكلات التي تواجههم ويعملون على إيجاد الحلول.وهدا ما تطرقت إليه دراسة عبد الهادي(2004)بان سلوك اللعب هو ليس مجرد وسيلة لتمضية الوقت لكنه بعد دو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي ويؤكد بياجيه بان اللعب والمحاكاة جزء لايتجزا من عملية النمو المعرفي.

خاتمة:

من خلال تطبيق برنامج لعبة تركيب الكلمات المقترحة في تنمية السمات الابتكارية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية المتمثلة في الطلاقة والمرونة والأصالة والحساسية للمشكلات تبين أن لها وللألعاب التربوية بصفة عامة دور هام في عملية النمو بشكل عام وعلى السمات الابتكارية بشكل خاص فاللعب الذي ينظر إليه بشكل سلبي من طرف الراشدين ليس كذلك وبالتالي وجب استثارة التلاميذ عن طريق الألعاب التربوية من اجل تنمية قدراتهم المعرفية وزيادة تحصيلهم الدراسي.

-اقتراحات:

-إجراء دراسات تسعى إلى ابتكار أساليب تدريسية مختلفة تشمل مهارات مختلفة لدى التلاميذ.

-إثراء الحصص التدريسية باستراتيجيات التعلم عن طريق اللعب.

-توفير الألعاب داخل المدارس الابتدائية .

-إدراج الألعاب التعليمية والتربوية من طرف واضعي البرامج والمناهج الدراسية.

قائمة المراجع:

احمد شيب .(2012)،فاعلية برنامج علاجي باستخدام الألعاب التركيبية في تنمية مستوى الانتباه لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم ،مجلة الطفولة والتربية،الإسكندرية.

أسامة البطانية وآخرون.(2005)،صعوبات التعلم النظرية والممارسة،دار المسيرة للنشر والتوزيع.

جابر عبد الحميد جابر.(1999)،استراتيجيات التدريس والتعلم ،دار الفكر العربي ،القاهرة ،مصر.

سلطانة بنت قاسم الفال.(2001)،فاعلية برنامج مقترح في تنمية مهارات تدريس التفكير الإبداعي والاتجاه نحو تعليم التفكير لدى معلمات العلوم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ،مجلة العلوم التربوية والدراسات الإسلامية،الرياض.

سميرة سليمان عبد الحميد الحافي.(2013)،اثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض (5-6)سنوات غزة ،رسالة ماجستير في المناهج وطرق التدريس كلية التربية،الجامعةالإسلامية،غزة،فلسطين.

محمد رحمة احمد.(2010)،التفكير الإبداعي عند الأطفال ،ط1،دار البداية للنشر والتوزيع،عمان.

مظهر محمد موسى عطيات وآخرون.(2009) ،تطوير مقياس لتقدير السمات السلوكية للأطفال الموهوبين في مرحلة الروضة مؤتة للبحوث والدراسات ،الأردن ،2009.

نرجس زكري وشهرزاد نور.(2010)،نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة،مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ،العدد 26،جامعة ورقلة،الجزائر.

- BEST.J.(1995)COGNITIVE PSYCHOLOGY(4THED)NEW YORK WEST PUBLISHED

-Torrance, E. (1988). The nature of Creativity as manifest in testing. In R. J. Sternberg (Ed). The Nature of Creativity (P.P 43- 73). New York: Cambridge University Press