الألعاب الالكترونية وأثرها في تنمية مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة

إعداد:
رحاب رمضان حجاج[١]
إشراف:
أ.د/ نبيل السيد حسن[٢]
أ.د/ سلوي عبد السلام عبد الغني[٣]

مستخلص البحث:

يهدف البحث الحالي إلى إعداد برنامج باستخدام الألعاب الالكترونية والتعرف على فاعليته لتنمية مهارة الإبداع لدي طفل ما قبل المدرسة، والتعرف علي فاعلية البرنامج المقترح القائم علي الألعاب الالكترونية لتنمية بعض مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة.

واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث، وقد استعان بالتصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والاخري ضابطة بإتباع القياس القبلي والبعدي لهما.

تمثل مجتمع البحث فى أطفال الروضة بمدينة المنيا من سن (٥: ٦) سنوات، وقد قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من خلال اختيار روضة مدرسة المنيا الرسمية التجريبية للغات بمدينة مغاغة والبالغ عددهم (٥٤) طفل مقسمة بالتساوي علي مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية.

واستخدمت الباحثة لأدوات البحث اختبار توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة، وبرنامج الألعاب الالكترونية لأطفال ما قبل المدرسة.

وكانت من أهم النتائج البرنامج القائم على الألعاب الالكترونية له تأثير ايجابي دال على تنمية مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة،وكانت من أهم التوصيات دعوة القائمين على المؤسسات التربوية والتعليمية فى مجال الطفولة إلى الاستعانة ببرنامج الألعاب الالكترونية المقترح فى تحسين مهارات الإبداع لدي الأطفال.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الالكترونية – الابداع – أطفال الروضة.

[١] باحثة بمرحلة الدكتوراه بقسم العلوم النفسية – كلية التربية للطفولة المبكرة – جامعة المنيا.
[٢] أستاذ علم نفس الطفل (المتفرغ)، والعميد السابق لكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا.
[٣] استاذ علم نفس الطفل ووكيل الكلية لشئون التعليم والطلاب كلية التربية للطفولة المبكرة جامعة المنيا.

Electronic games and their role in developing the skill of creativity I have pre-school children

Abstract:

Electronic games and their role in developing creativity in preschool children
The current research aims to prepare a program using electronic games and to know its effectiveness to develop the creativity skill of a pre-school child, and to identify the effectiveness of the proposed program based on electronic games to develop some creativity skill among preschool children.
The researcher used the semi-experimental approach due to its relevance to the nature of the research. He used the experimental design of two groups, one experimental and the other controlling by following the pre and post measurement for them.
The research community is represented in the kindergarten children in Minia city from the age of (5: 6) years, and the researcher selected the research sample randomly by choosing the kindergarten of the Minia Official Language Experimental School in Maghagha city, whose number is (54) children divided equally between the control and experimental groups.
The researcher used the research tools to test the generation of new innovations for kindergarten children, and the electronic games program for preschool children.
One of the most important results was the electronic games-based program that has a positive and indicative effect on developing creativity in pre-school children, and one of the most important recommendations was to invite those in charge of educational and educational institutions in the field of childhood to use the proposed electronic games program to improve children's creativity skills.

Key words:

electronic games, creativity, kindergarten children.

مقدمة ومشكلة البحث:

ألقت التطورات التكنولوجية بظلالها على جميع مجالات الحياة، ونتيجة لذلك تأثرت العملية التعليمية تأثرًا كبيرًا وواضحًا بما حدث من تقدم علمي وتقنى،ولم يقتصر هذا التطور على تحديث العملية التعليمية فحسب، بل أدى أيضًا إلى إحداث تغيير فى كافة جوانبها، حيث حدثت طفرة شاملة فى طرق التعليم ونظمه ومناهجه وأساليبه ووسائله ونوعيته وتقنياته.

ويعتمد تطوير العملية التعليمية إلى حد كبير على تطبيق التكنولوجيا فى التعليم وحسن توظيف مصادر التعلم وأساليب التعليم التى توفر بيئة تعلم غنية تساعد الأطفال على التعلم وتجعل منه خبرة ممتعة لهم ومن ثم فقد تزايد الاهتمام بتنمية قدرات الأفراد بكافة فئاتهم إلى أقصى حدوده بما يكفل الاستفادة منهم فى خدمة المجتمع وتنميته.

وقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، ومن خلال استخدام التكنولوجيا الحديثة مثل ألعاب الفيديو كانت نتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي اخرجت أجيال عديدة على وعى كبير بالثورة المعلوماتية واحتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة.

والألعاب الالكترونية هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الطفل بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين.

"التآزر البصري الحركي " أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال السنوات الماضية، وقد تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة » « Floppy Disk إلى القرص المدمج « CD » إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت (مها الشحروري: ٢٠٠٨، ٤٦).

وترى الباحثة أن هناك أنماط وأنواع مختلفة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية علمية منها، برامج الألعاب وهذه البرامج تقوم بشرح المفاهيم العلمية بطريقة شيقة وسهلة ومحببة للنفس مثل برامج الألعاب للأطفال صغيري السن، وكما هو معروف إن استخدام الألعاب الالكترونية لا يظهر بمستوى واحد بسبب تنوع مستوياتها التي يؤثر كل منها بدرجة معينة في التعلم، وأن من أبسط أشكال هذه الألعاب وأكثرها انتشاراً والتي لها دور كبير في المنهاج المدرسي، إذ أنها تحقق أهدافا تعليمية مختلفة، لذا يشار إليها كإستراتيجية مكملة،وتأكيدا لذلك تولي العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها،وتسعى إلى توفير الإمكانيات الضرورية لها نظرا لأهميتها باعتبارها من الأشياء الأساسية في حياة الطفل، وعليه تسعى الأساليب الحديثة في التدريس إلى استخدام الألعاب الالكترونية كوسيلة رائعة للاستقصاء.

ولقد أكدت العديد من الدراسات علي أهمية الألعاب الالكترونية ودورها الكبير في التأثير في الطفل وإمكانية استخدامها في خدمة العملية التعليمية والاعتماد عليها بشكل كبير في عملية التعلم لما لها من أثر محبب في نفوس الأطفال وهذا ما أكدته" أية شعير"(٢٠١٧) ودراسة" تغريد يسرى"(٢٠١٧) ودراسة"ريهام عفيفي"(٢٠١٧) ودراسة" أسماء سالم" (٢٠١٥) ودراسة" مروة سليمان" (٢٠١١) ودراسة" إيناس عبدالمجيد" (٢٠٠٩).

كما تعد سنوات الطفولة المبكرة من أنسب الفترات التي يجب الكشف فيها عن الإبداع لدى الطفل وذلك إذا مكناه من الحركة والاستكشاف وأعطيناه الحرية للتجريب والممارسة والعمل وخففنا من وطأة الإحباطات المتكررة التي يتعرض لها بين حينٍ وآخر، واستثرناه بالمثيرات المتعددة التي تحرك قدراته وتدفعه إلى التفكير والإبداع، ويسمى هذا العمر أحيانًا بعمر الإبداع (creative age)، والأطفال لديهم تلك القدرة الإبداعية التي تبدو كأنها شيء ولدوا به؛ فالطريقة الوحيدة التي يدرك بها الأطفال الأشياء في عالمهم هي الاستكشاف باستخدام الحواس فيجربون الأشياء ويتساءلون لماذا تبدو على هذه الصورة وهل يمكن تغيير صورتها، إنهم يمارسون كافة الأنشطة بروح التعجب والفضول الكبير والاستكشاف والتجربة في عالم اليوم الذي أتاح لهم الأزرار والمفاتيح الالكترونية لتصل إليهم أحدث الابتكارات وآخر المخترعات(مروة مصطفى، ٢٠١٠: ٢٣).

وتشير الدراسات إلى أن تخريج أجيال مبدعة ومفكرة من أهم اهتمامات الأنظمة التعليمية في الدول النامية والمتقدمة على حدٍ سواء لأن هذه الأجيال المبدعة هي الثروة الحقيقية لأي أمة تبحث عن التقدم والازدهار، وفي هذا الصدد يعد المعلم من أهم عوامل النجاح في تعليم الإبداع وتنمية مهاراته لدى الأطفال في المراحل التعليمية المختلفة.

فتخريج أجيال مبدعة ومفكرة من أهم اهتمامات الأنظمة التعليمية في الدول النامية والمتقدمة على حدٍ سواء لأن هذه الأجيال المبدعة هي الثروة الحقيقية لأي أمة تبحث عن التقدم والازدهار، وفي هذا الصدد يعد المعلم من أهم عوامل النجاح في تعليم الإبداع وتنمية مهاراته لدى الأطفال في المراحل التعليمية المختلفة.

ومن أهم العوامل التي تؤثر على ظهور الإبداع عوامل ذاتية لها علاقة بالفرد مثل القدرة العقلية أو الذكاء المرتفع والقدرة على التحليل والتركيب وإيجاد العلاقة وإلى عوامل بيئية من أهمها العلاقة السائدة بين أفراد الأسرة ثم المناخ الدراسي وأساليب التعليم وتشجيع المجتمع لحرية التعبير عن الرأي.

ويعد تنمية التفكير الإبداعي أحد أهم الأهداف التربوية التي تسعى المجتمعات الإنسانية إلى تحقيقها، وتعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل لدراسة الابتكار واكتشاف المبتكرين، كما أن الابتكار إذا لم يشجع في مرحلة الطفولة فإن تشجيعه بعد ذلك لا جدوى منه، والطفل المبتكر هو الطفل القادر على تحقيق ذاته وله القدرة على إنتاج جديد بالنسبة إليه وبالنسبة إلى البيئة على أن يكون هذا الإنتاج نافعًا للمجتمع الذي يعيش فيه (جمال محمد، ٢٠١٠: ٧٢).

ويعتمد تطوير العملية التعليمية إلى حد كبير على تطبيق التكنولوجيا فى التعليم وحسن توظيف مصادر التعلم وأساليب التعليم التى توفر بيئة تعلم غنية تساعد الأطفال على التعلم وتجعل منه خبرة ممتعة لهم (عبد الرحمن منصور:٢٠١٣، ١٥).

ومن ثم فقد تزايد الاهتمام بتنمية قدرات الأفراد بكافة فئاتهم إلى أقصى حدوده بما يكفل الاستفادة منهم فى خدمة المجتمع وتنميته (راندا عبدالعليم: ٢٠٠٧، ١٣٣).

شهد المجتمع في السنوات الأخيرة تطورا هائلا في كافة المجالات، وانعكس هذا التطور علي الحياة بمختلف أشكالها الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والتعليمية، ومع هذا التطور الملموس وحدوث الثورة التكنولوجية وسرعة انتقال المعلومات في العالم أدي إلي حدوث تغيرات جذرية في العالم

واكتشاف أن عنصر التقدم الأساسي هو العنصر البشري، فأصبح اهتمام الدول بالإنسان وتنميته أمرا ضروريا، وأنه يجب تنمية تفكير الإنسان بشكل علمي مدروس، وبدأ النظر إلي أن التفكير كمهارة أساسية يجب تنميتها داخل المؤسسات التربوية، فالمجتمعات لا تنهض إلا بالاهتمام بالتفكير والابتكار والإبداع.

ويعد الاهتمام بمرحلة ما قبل المدرسة من أهم المؤشرات التي يقاس بها تقدم وتطور المجتمع فالطفل هو الاستثمار الحقيقي لكل وطن، وهذا من منطلق أن الاهتمام بالطفل وتنشئته هو اهتمام بالمستقبل، حيث تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل العمرية في بناء شخصية الفرد وتشكيل سلوكه، وقد أصبح هذا الاهتمام ضرورة يفرضها التحدي العلمي والتكنولوجي حيث يتطلب هذا التحدي عقولا قادرة على العطاء والإبداع والابتكار في مختلف مجالات الحياة.

ويعد اللعب أداة تربوية مهمة تساعد في تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها، كما يعد وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء. ونظراً للتطور السريع في العلوم والتكنولوجيا فالأطفال اليوم ينشأون وسط العديد من الوسائل التكنولوجية، ولا يخفى أثر التطور التكنولوجي فى العملية التعليمية حيث إن استخدام التكنولوجيا مهم جدًا فى تحسين جودة التعليم. ويمكن استخدام ألعاب الكمبيوتر من أجل التسلية والترفيه وكذلك التعلم لذلك فإن حسن اختيار ألعاب الكمبيوتر ودمجها في العملية التعليمية يعتبر من العوامل المهمة التي تؤثر فى نجاح العملية التربوية.

ومع التوجهات الحديثة نحو تفعيل استخدام التكنولوجيا لتطوير التعليم وتفعيل دور مؤسسات رياض الأطفال ودمج التكنولوجيا في أنشطة رياض الأطفال لدعم عملية التعلم كان من الأهمية مواكبة هذا التحدي العلمي والتكنولوجي المعاصر بتوظيف الحاسوب في العملية التعليمية في جميع مجالات التعلم لما له من أهداف معرفية ووجدانية ونفسحركية.

فالألعاب الالكترونية من أهم المجالات التى يقبل عليها الأطفال نظرا لمتعتها وتشويقها واعتمدها علي المجسمات والمثيرات المختلفة المحببة إلى نفوس الأطفال وبالتالي فان استغلالها في عملية التعلم من الأمور التي باتت تفرض نفسها علي مجالات التعلم الحديثة من منطلق السعي المتلاحق نحو التخلص من الأفكار التقليدية ومحاولة إيجاد آليات غير تقليدية لعملية التعلم تسهم بدرجة كبيرة في تعلم المناهج والمقررات الدراسية بشئ من المتعة، كما أن بلورت تلك التقنية ومحاولة تنمية تفكير الطفل من خلال تمتعه بلعب اللعبة، فالتفكير الجانبي يتم تأصيله من خلال تركيز الطفل في اللعبة ودمج السلوكيات والمهارات الواجب تعليمه بشكل جانبي للعبة مما يسمح للطفل بتعلمها من خلال اتجاهه إلى اللعب بالشكل الرئيسي.

ومن خلال القراءات النظرية للباحثة واطلاعها علي العديد من الدراسات السابقة كدراسة كل من" أية شعير" (٢٠١٧)،" تغريد يسرى" (٢٠١٧)،" ريهام عفيفي"(٢٠١٧)،" أسماء سالم" (٢٠١٥)،" إيناس عبدالمجيد" (٢٠٠٩) وجدت أهمية موضوع الألعاب الالكترونية وما قد يقدمه من عون في عملية التعلم.

وقد قامت الباحثة بالاطلاع علي المقررات الدراسية وكذلك الاطلاع علي مناهج رياض الأطفال الموضوعه فقد وجدت أن هناك نقص في استخدام الآليات التكنولوجيا الحديثة والاعتماد من قبل المعلمات علي الوسائل التقليدية والتي تفتقر إلى الأساليب الابتكارية والإبداعية والاعتماد علي وسائل التفكير التقليدية والتي لا تعمل علي تنمية ملكات وإبداعات الطفل.

وتعتمد سياسات التعليم في مصر علي تطبيق الأنشطة المختلفة أكثر من كون العملية التعليمية في تلك المرحلة عملية تلقين وتحفيظ للطفل وبالتالي وجب الاعتماد علي كافة الوسائل التى تستخدم الأنشطة المحببة إلى نفوس الطفل، كما أن من أساسيات المنهج أن من حق كل طفل أن يلعب وهو ما جاء في

مسمي منهج رياض الأطفال وبالتالي وجب علي القائمين علي الحركة التعليمية في رياض الأطفال الاعتماد علي اللعب بشكل كبير والتعرف علي ميول الأطفال وما يحبونه، ولكون التكنولوجيا هي أكثر من تشغل أذهانهم وجب التفكير في الآليات التكنولوجيا التي من شأنها تعمل علي تطوير المنظومة التعليمية من خلال الدمج بين التكنولوجيا واللعب واللذان يمثلان شئ كبير في نفوس الأطفال، وبالتالي فالألعاب الالكترونية من شأنها أن تدمج العديد من الأساليب وتطور من تفكير الطفل وتجعله راغباً في الاندماج في المقررات من دافع شخصي نتيجة حبه لمثل هذا النوع من التعليم، وهذا ما تناولته توصيات مجالس الأمناء بإلادارة التعليمية بمدينة مغاغة حيث أوصت بضرورة الاعتماد علي الوسائل والألعاب الالكترونية في مناهج رياض الأطفال وعرضها علي الجهات المختصة بالمحافظة لتعميم تلك التجربة.

ومن خلال الاطلاع علي الدراسات والبحوث السابقة يتضح قلة الدارسات التي اهتمت بتنمية الإبداع في مرحلة الطفولة والاعتماد علي الألعاب الالكترونية في تلك المرحلة، مما استثار دافعية الباحثة نحو القيام بهذا البحث كمحاولة منها لتصميم برنامج قائم علي استخدام الألعاب الالكترونية والتعرف علي فاعليته في تنمية الإبداع لدي طفل الروضة، والذي من خلاله يمكن القيام بعملية التعلم بشكل غير تقليدي وقادر علي تنمية الإبداع لدي الطفل بشكل إيجابي.

وفى ضوء ما سبق فإن مشكلة البحث تتحدد فى السؤال التالي:

ما فعالية البرنامج القائم علي الألعاب الالكترونية لتنمية بعض مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة ؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى تنمية مهارة الإبداع ؟

٢- هل توجد فروق دالة إحصائياً بين القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى تنمية مهارة الإبداع ؟

أهمية البحث:

أولا:الأهمية النظرية:

- البحث الحالي أهميته من أهمية المتغير الذى يتناوله وهو الإبداع حيث أنه متغير له أثر فى مناهج رياض الأطفال، وقلما توفرت دراسات بحثت فى هذا المتغير لدى أطفال الروضة.
- يعد البحث الحالي أحد الأبحاث التى تتناول استخدام الألعاب الالكترونية فى تعليم أطفال الروضة وتدريبهم على أساليب الإبداع.
- فأن أهميته تزداد تدريجيا وبخاصة في مجالات التعليم، ويتوقع مكانة مرموقة في عالم الإبداع بأشكاله ومجالاته كافة.
- توجيه أنظار معلمات رياض الأطفال والمهتمين بتربية الطفل والقائمين على السياسات التعليمية الخاصة بالطفل إلى أهمية الألعاب الالكترونية ودورها فى إكساب الطفل الإبداع بطريقة مشوقة وجذابة.

ثانيا:الأهمية التطبيقية:

- توفير برنامج تدريبي قائم علي الألعاب الالكترونية مما يوفر محتوى علمى يسهل على الأطفال التعلم منه والتفاعل مع محتواه.
- توفير برامج ألعاب الكترونية وجعلها متاحة للأطفال بعد انتهاء البحث وللباحثين فى نفس المجال.
- نتائج البحث الحالي صورة واضحة عن مستويات الأطفال في الإبداع.
- يضيف البحث الحالي فى مجال القياس النفسي إلى المكتبة السيكولوجية أداة جديدة لقياس الإبداع لدى طفل الروضة.

- يساعد البحث الحالي مخططي برامج رياض الأطفال على التعرف على كيفية الاستفادة من برامج الألعاب الالكترونية فى تعليم طفل الروضة وتنمية قدراته وذكاءاته وتنمية الإبداع لديهم.
- يقدم هذا البحث نموذجاً جديدًا فى تقديم المحتوى الخاص برياض الأطفال متمثلاً فى إضافة برامج الألعاب الالكترونية الهادفة ذات الصبغة التعليمية مما يسهم فى التغلب على مشكلات طرق التعليم التقليدية وما يشوبها من ملل ونمطية.
- قد يساعد هذا البحث التربويين والقائمين على تطوير التعليم للاستفادة من إمكانيات التكنولوجيا الحديثة وتوظيفها بشكل إيجابي فى العملية التعليمية.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١- التعرف علي فاعلية البرنامج المقترح القائم علي الألعاب الالكترونية لتنمية بعض مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة.

٢- التعرف على الفروق بين المجموعتين بين التجريبية والضابطة من حيث مهارات الابداع.

المصطلحات المستخدمة في البحث:

أولا: البرنامج:

عرفه (Din,Calao:2001) بأنه جميع الخبرات التربوية التي توفرها المؤسسة التعليمية للمتعلمين داخلها أو خارجها من خلال برامج دراسية منظمة بقصد مساعدتهم على النمو الشامل والمتوازن وإحداث تغيرات مرغوبة في سلوكهم وفقا للأهداف التربوية المنشودة مما يؤدي إلى نمو الشخصية في جوانبها كافة الجوانب المعرفية والوجدانية والمهارية،ومع ما يتفق مع الأهداف التعليمية.

تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه مجموع الخبرات التقنية والمصممة الكترونياً معتمدة علي الألعاب الالكترونية لكي يمارسها طفل الروضة لتنمية الابداع لديه بطرق تقنية مناسبة مع إعداد مناسب لتحقيق الأهداف.

ثانيا:الألعاب الالكترونية:

عرفها" بشير نمرود" (٢٠٠٨، ٣٥) بأنها" نشاط ترويحي ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة وألعاب الكمبيوتر وألعاب الهواتف النقالة، وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهو برنامج معلوماتي للألعاب يمارس بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج.

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآي فون المحمول وجهاز الكمبيوتر وغيرها ويتم فيها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة - من قبل شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة الأطفال إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة.

ثالثا: الإبداع:

هو السلوك بطريقة جديدة متميزة غير مكررة نادرة وملائمة ومقيدة، وأن الإبداع هو سمة العصر الحالي، وهو إبداع في العلوم والفنون وفي الحياة الاجتماعية والمعاملات الجارية، في التربية والاقتصاد، في الحروب والمفاوضات، وبدون سلوك إبداعي يتحول الكائن أو الجماعة إلى كيان محكوم عليه بالتخلف وربما بالفناء (مصري حنورة، ٢٠٠٨، ١٩).

تعرفه الباحثة إجرائياً بأنه الإبداع هو قدرة الشخص على استخدام المهارات العقلية لإيجاد أفكار جديدة، خارجة عن المألوف، وهو القدرة على خلق وإيجاد أفكار جديدة ومبتكرة. كما أن الإبداع ليس سلوكاً وراثياً، وإنما سلوك قابل للتعلم والتطوير لدى الأفراد، وهو مهارة إيجاد الأفكار وحلول للمشكلات، على أن تكون أفكاراً نادرة وفريدة من نوعها..

الدراسات السابقة:

المحور الأول:(الألعاب الالكترونية):

واستهدفت دراسة"أية إبراهيم" (٢٠١٧)التحقق من أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية المطلوبة لأطفال تلك المرحلة،واشتملت العينة علي (٦٢) طفلاً بالمستوى الثاني من مرحلة رياض الأطفال (KG2) بمدرسة (طلخا الرسمية المتميزة للغات) التابعة لإدارة طلخا التعليمية،تم تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية استخدمت معهم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصية الكرتونية التى تم تصميمها وذلك بهدف إكسابهم المفاهيم والسلوكيات الوقائية المستهدفة،فى حين درست المجموعة الضابطة المفاهيم والسلوكيات الوقائية نفسها بالأسلوب المعتاد فى الروضة،وتم استخدام المنهج شبه التجريبي ذو المجموعتين التجريبية والضابطة،وتكونت أدوات الدراسة من برنامج الألعاب الالكترونية للأطفال واختبار المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى أطفال الروضة،وكانت من أهم النتائج استخدام الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية قد ساعدت على إكساب أطفال الروضة المفاهيم والسلوكيات الوقائية التى يتطلبها التكيف الناجح مع متطلبات الحياة والوقاية مما قد يتعرضون له من أخطار وما قد يصابون به من أمراض،وهو ناتج عن التأثير الإيجابي للشخصيات الكرتونية فى تحقيق الأهداف التى تسعى إليها رياض الأطفال.

دراسة"ريهام عفيفي"(٢٠١٧) وهدفت إلى دراسة فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة، وتكونت العينة من (٣٠) طفلا تتراوح أعمارهم ما بين(٥.٥: ٦.٥) سنوات حيث يطبق البرنامج على عينة تجريبية من خلال قياسات قبلي وبعدي وتتبعي، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من برنامج الألعاب الالكترونية للأطفال ومقياس لقياس المهارات الفنية الأساسي،وكانت من أهم النتائج توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والبعدي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية لصالح القياس البعدي، توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين القبلي والتتبعي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية لصالح القياس التتبعي، توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات القياسين البعدي والتتبعي لأطفال الروضة في مقياس المهارات الفنية الأساسية لصالح القياس التتبعي.

دراسة" روضة رجائي" (٢٠١٥) وهدفت إلى تصميم برنامج للألعاب التعليمية الإلكترونية والتعرف علي فعاليته فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، وتكونت العينة من مجموعة من الأطفال بالمنوفية قوامها (٢٠) طفلا وطفلة،واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية (إعداد الباحثة) والاختبار التحصيلي وبطاقة ملاحظة المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة (إعداد الباحثة)، وكانت من أهم النتائج فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية، يوجد فرق دال إحصائيا

بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الأداء لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة" إيناس عبدالحميد" (٢٠٠٩) وهدفت إلى استخدام الألعاب الالكترونية في مجال لغويات طفل ما قبل المدرسة وابتكار ما يتلاءم منها مع موضوعات الدراسة وأهداف التعليم والظروف الاجتماعية والحضارية للطفل والمجتمع والحاجة إلي استخدام هذه الألعاب كنمط مستقل من أنماط التعليم والتعلم المعزز بالحاسوب وإعداد برنامج قائم علي الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات استعداد الطفل للقراءة وبناء مهارات الاستعداد للقراءة، وتكونت العينة من مجموعة من الأطفال بطنطا في المستوي الأول والثاني قوامها (٣٠) طفلا وطفلة، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من الاختبار التحصيلي مهارات الاستعداد للقراءة لدي طفل الروضة وبرنامج الألعاب الالكترونية لطفل الروضة، وكانت من أهم النتائج فاعلية برنامج قائم علي الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدي طفل الروضة ويوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلى لدي طفل الروضة لصالح القياس البعدي.

دراسة" Chuang, T & Chen, W" (٢٠٠٥)وهدفت إلى التعرف علي دور الألعاب الالكترونية علي تنمية القدرات المعرفية والتعلم لدي الأطفال، وتكونت العينة من (١٠٨) طفل من الصف الثالث الابتدائي، واستخدم المنهج التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من اختبار لقياس القدرات المعرفية والتعلم لدي الأطفال، وكانت من أهم النتائج الأطفال الذين يلعبون الألعاب الالكترونية تكون قدرات حل المشكلات لديهم عالية تتضح من خلال استخدامهم وتواصلهم لأكثر من طريقة لحل المشكلة

دراسة" Din, F & Calao, J"(٢٠٠١) وهدفت إلى التعرف علي تأثير الألعاب الالكترونية علي التعلم، وتكونت العينة من (٤٧) طفل تتراوح أعمارهم بين ٥: ٦ سنوات من مستوي اقتصادي منخفض بالولايات المتحدة الأمريكية وتم توزيعهما إلى مجموعتين، أطفال المجموعة التجريبية حصلوا علي جهاز سوني مع عدد من الألعاب الالكترونية التربوية، واستخدم المنهج التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من اختبار لقياس مهارات الأطفال اللغوية والحسابية، وكانت من أهم النتائج وجود تحسناً ملحوظاً وذا دلالة إحصائية في المهارات لدي الأطفال ولم ترصد تحسناً في العمليات الحسابية.

المحور الثانى:(الابداع):

دراسة (Li-Ming:2007): هدفت إلى بحث العلاقة بين التفكير والقدرة على الرسم وصفات الابداع وتكونت عينة الدراسة من (١١٦٥٣) طفل فى مدينة تايوان واستخدام قائمة خصائص الطفل المبتكر وكشفت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين التفكير والقدرة على الرسم وصفات الابداع، كما أن الأطفال مرتفعى قدرات التفكير كانوا أكثر قدرةً على الابداع فى الرسم والتصوير من أقرانهم، وكان استخدام الوسائط المتعددة ثنائية الأبعاد له أثر مباشر على تنمية الابداع لديهم.

دراسة" زين العبادى،محمد الأمام"(٢٠١٠)واستهدفت الدراسة التعرف علي فعالية برنامج قائم على الألعاب الالكترونية فى تنمية مهارات التفكير الإبداعى لدى الأطفال الصم،وتألفت مجتمع الدراسة من طلبة مدرسة الرجاء للصم فى عمان يبلغ عددهم (١٧٢)طفلا من مختلف الصفوف من صف الروضة حتى الثانى عشر، واستخدم الباحثان المنهج شبه التجريبي، وتكونت أدوات الدراسة من مجموعة من الألعاب الالكترونية واختبار مهارات التفكير الإبداعى لدى الأطفال الصم، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط أداء أفراد المجموعة التجريبية الذين تلقوا برنامج الألعاب الالكترونية وبين أداء أفراد المجموعة الضابطة على اختبار توازن التفكير الإبداعى لمهارات(الطلاقة، المرونة، والدرجة الكلية)لصالح التجريبية، كما عبرت النتائج أن البرنامج وطبيعة الألعاب الالكترونية معا يعملان على زيادة فرص الاستكشاف عند المعاقين سمعيا و إثارة الدافعية لديهم حيث ينقل الطالب

من بيئات أقل تقييدا ويكسر الروتين المعتاد، إضافة إلى ذلك أنه يقدم معززات مباشرة وسريعة وتغذية راجعة بصرية، وهذه العوامل وفرت فرصة التفكير حول كيفية حل المشكلات والمواقف المطروحة فى البرنامج.

تعقيب على الدراسات السابقة:

تتشابة الدراسة فى تصميم برنامج الألعاب الالكترونية للأطفال مثل دراسة (ايه ابراهيم، ٢٠١٧) مع دراسة (ريهام عفيفى، ٢٠١٧)فى تصميم برنامج الألعاب الالكترونية للأطفال.

كما تشابهت دراسة (روضه رجائى، ٢٠١٥)،(ايناس عبدالحميد، ٢٠٠٩)فى التعرف على خطوات إعداد برنامج الألعاب الالكترونية للأطفال ووضع برنامج يستند علي الألعاب الالكترونية.

وتناولت دراسة (Li-Ming:2007) فى أهمية تنمية مهارات التفكير والابداع لدى طفل الروضة.

أما الدراسة الحالية فى تناولت العلاقة الارتباطية بين التفكيروالابداع، وتتشابه فى تناولها لمتغير الابداع.

فروض البحث:

١- يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارة الإبداع في اتجاه القياس البعدي تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

٢- يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعدين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مهارة الإبداع في اتجاه المجموعة التجريبية تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

خطة وإجراءات البحث:

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي لمناسبته لطبيعة البحث، وقد استعان بالتصميم التجريبي لمجموعتين أحداهما تجريبية والاخري ضابطة بإتباع القياس القبلي والبعدي لهما.

مجتمع وعينة البحث:

تمثل مجتمع البحث فى أطفال الروضة بمدينة المنيا من سن (٥: ٦) سنوات،وقد قامت الباحثة باختيار عينة البحث عشوائيا من خلال اختيار روضة مدرسة المنيا الرسمية التجريبية للغات بمدينة مغاغة والبالغ عددهم (٥٤) طفل مقسمة بالتساوي علي مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية.

توزيع أفراد العينة توزيعاً إعتدالياً:

قامت الباحثة بالتأكد من مدى اعتدالية توزيع أفراد عينة البحث في ضوء اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة،والجدول (١) يوضح ذلك.

جدول(١)

المتوسط الحسابي والوسيط والانحراف المعياري ومعامل الالتواء للعينة قيد البحث في اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة

الاختبار	العينة الضابطة (ن = ٢٧)				العينة التجريبية (ن = ٢٧)				العينة الكلية (ن = ٥٤)			
	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	معامل الالتواء
مهارات توليد إبداعات جديدة	٧,١٩	٧,٠٠	٠,٨٣	٠,٦٧	٧,٤٤	٨,٠٠	٠,٩٣	-١,٧٩	٧,٣١	٧,٠٠	٠,٨٩	١,٠٧

يتضح من جدول (١) ما يلي:

ـ بلغ معامل الالتواء للعينة الضابطة فى توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة ما بين (٠.٦٧)، كما بلغ للعينة التجريبية (-١.٧٩)، كما بلغ للعينة الكلية (١.٠٧) أي أنها انحصرت ما بين (-٣، +٣) مما يشير إلى أنها تقع داخل المنحنى الاعتدالي وبذلك تكون العينة موزعة توزيعاً إعتدالياً.

تكافؤ مجموعتي البحث:

قامت الباحثة بإيجاد التكافؤ بين المجموعتين الضابطة والتجريبية فى ضوء اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة،والجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول(٢)

دلالة الفروق بين القياسين القبليين للمجموعتين الضابطة والتجريبية
في اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة(ن = ٥٤)

الاختبار	ضابطة		تجريبية		قيمة ت
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
توليد إبداعات جديدة	٧.١٩	٠.٨٣	٧.٤٤	٠.٩٣	١.٠٨

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٢ (٠.٠١) = ٢.٧٠

يتضح من جدول (٢) ما يلي:

توجد فروق غير دالة إحصائياً بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية فى اختبار مهارات توليد ابداعات جديدة لأطفال الروضة،مما يشير إلي تكافئهما فى تلك المتغيرات.

أدوات البحث:

١ـ اختبار مهارات توليد إبداعات جديدة لأطفال الروضة:

وهو اختبار من إعداد الباحثة واتبعت فى إعداده الخطوات التالية:

١ـ تحديد هدف الاختبار:

تم تحديد هدف الاختبار وقد تمثل في التعرف علي مستوي مهارات توليد إبداعات جديدة لدي طفل الروضة.

٢ـ القراءة والاطلاع:

تم إعداد اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لطفل الروضة في ضوء ما يلي:

ـ الاطلاع على بعض المراجع والدراسات والبحوث العربية والأجنبية في مجال التفكير الجانبي والإبداع مثل دراسة (Li-Ming:2007)وذلك في إطار المرحلة العمرية التي تناوله البحث وفي ضوء الإطار النظري المعد في البحث الحالي.

ـ الاطلاع على بعض المراجع والمصادر التي تناولت بعض بناء الاختبارات والمقاييس مثل مقياس" إيناس عبدالحميد" (٢٠٠٩).

ـ إجراء حصر لبعض مهارات التفكير الجانبي سواء في المفاهيم أو الموضوعات أو المصادر سواء كانت عربية وذلك للوصول إلى مفهوم التفكير الجانبي (ادواردو ديبونو) الذي يتبناه البحث الحالي.

ـ مراعاة الخصائص العقلية والنفسية والاجتماعية لطفل الروضة.

٣ـ وصف الاختبار:

وهو اختبار من إعداد الباحثة واتبعت فى إعداده الخطوات التالية:

١ـ تحديد هدف الاختبار:

يهدف هذا الاختبار إلى قياس مهارات الابداع لدى اطفال الروضة عن طريق الالعاب الالكترونية الذى يقدمه هذا البحث

٢- مصادر إعداد الاختبار:

- الاطلاع على الكتب والأدبيات التربوية التى اهتمت بمجال مهارات الابداع.
- مسح الدراسات السابقة العربية والأجنبية التى تناولت مهارة الابداع.
- استشارة بعض الخبراء والمتخصصين فى مجال رياض الأطفال.
- الاطلاع على بعض الاختبارات والمقايس والمراجع التى ساعدت الباحثة على صوغ مفردات الاختبار.

٣ - تحديد محاور الاختبار:

قامت الباحثة بتحديد محور الاختبار بناء علي الاطلاع علي الدراسات والبحوث السابقة، وقد تم تحديد محاور الاختبار في التالي:

مهارة الابداع:

- العاب الكترونية تعتمد على التفكير مصاحبة بالغناء والموسيقى.
- ألعاب الكترونية تحتوي على الغاز واسئلة.
- قصص اجتماعية.
- افلام متحركة تحتوي على انشطة فنية مثل التركيب والترتيب والتلوين.

٤- مفتاح تصحيح الاختبار:

يتم تصحيح الاختبار بحيث يعطي درجة للطفل في كل سؤال ويتم تقدير الإجابة بـ (٢) إذا تم الإجابة صحيحة وعند عدم الإجابة يعطي للطفل درجة واحدة بحيث تشير الدرجة (٢) الدرجة المرتفعة إلى قيام الطفل بالإجابة وتشير الدرجة (١) عدم قيام الطفل بالإجابة.

٤- المعاملات العلمية للاختبار:

قامت الباحثة بحساب المعاملات العلمية للاختبار على النحو التالي:

أ - الصدق:

لحساب صدق المقياس استخدمت الباحثة الطرق التالية:

(١) صدق المحكمين:

قامت الباحثة بعرض الاختبار فى صورته المبدئية على مجموعة من الخبراء فى مجال تربية الطفل والعلوم النفسية قوامها (١٧) محكم وذلك لإبداء الرأي فى ملاءمة الاختبار فيما وضع من أجله سواء من حيث الأسئلة ومدى مناسبة تلك الأسئلة للاختبار، وقد تراوحت النسبة المئوية لأراء المحكمينحول أسئلة الاختبار ما بين (٨٨%: ١٠٠%)،وبذلك تم الموافقة علي جميع الأسئلة لحصولها على نسبة أعلي من ٨٠%، لتصبح الصورة النهائية مكونة من (٦) أسئلة.

(٢) التجانس الداخلي:

لحساب صدق التجانس الداخلي للاختبار قامت الباحثة بتطبيقه على عينة قوامها (١٠٠) طفل من مجتمع البحث ومن غير العينة الأساسية للبحث،وقد تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال من أسئلة الاختبار والدرجة الكلية للاختبار، والجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول(٣)

معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال من أسئلة الاختبار والدرجة الكلية للاختبار(ن = ١٠٠)

رقم السؤال	معامل الارتباط	رقم السؤال	معامل الارتباط
١	٠.٤٦**	٥	٠.٠١
٢	٠.٧٨**	٦	٠.٤١**

٣	**٠.٤٥	٧	**٠.٤٦
٤	**٠.٣١		

قيمة (ر) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٠.١٩٥ (٠.٠١) = ٠.٢٥٤
* دالة عند مستوى ٠.٠٥ ** دالة عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول(٣) ما يلي:

ـ تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال من أسئلة الاختبار والدرجة الكلية للاختبار ما بين (٠.٠١: ٠.٧٨) وهى معاملات ارتباط دالة إحصائياً مما يشير إلى التجانس الداخلي للأسئلة، فيما عدا السؤال رقم (٥) فهو غير دال إحصائياً وبذلك فضلت الباحثة حذفه من الاختبار.

ب ـ الثبات:

لحساب ثبات الاختبار استخدمت الباحثة طريقة التطبيق وإعادة التطبيق، حيث قامت الباحثة بتطبيق الاختبار على عينة من مجتمع البحث ومن غير العينة الأصلية للبحث قوامها (١٠٠) طفل ثم قامت بإعادة التطبيق علي نفس العينة بفاصل زمني مدته أسبوعين، ثم قامت بحساب معامل الارتباط بين التطبيقين، وقد بلغ معامل الارتباط بين التطبيقين (٠.٨٦)، وهو معامل دال إحصائياً مما يشير إلى ثبات الاختبار.

٢ـ برنامج الألعاب الالكترونية لأطفال ما قبل المدرسة:

أن الألعاب الالكترونية أثبتت فاعليتها فى تنمية كثير من الجوانب العقلية والفكرية للطفل، فيجب الاستفادة منها لتنمية مهارة الإبداع للطفل من خلال الاستخدام التربوي وهذا ما يهدف إليه البحث الحالي.

خطوات البرنامج:

١ـ فلسفة البرنامج:

يعتمد البرنامج إلى اكتشاف مهارات توليد ابداعات جديدة التى يمكن تنميتها من خلال الألعاب الألكترونيه لطفل الروضة لتقوية ما لديه من أفكار واكتشافها، حيث أنها تحدث تغيير نوعى وإيجابي وأبداعى فى أنماط التفكير لدى الطفل للوصول بالتفكير إلى نتائج فعاله وجديدة مفيدة، مما تزيده من الإبداع لديه وحل المشكلات بطريقة غير تقليديه.

٢ـ الأسس التى يقوم عليها البرنامج:

البرنامج هو مجموعة من الإجراءات المنظمة والمخططة وبالتالي عند إعداد البرنامج يجب مراعاة الأسس التالية:

١ـ مراعاة خصائص نمو واحتياجات الطفل وهو الهدف الأساسي لبناء البرنامج لطفل الروضة.
٢ـ توفير جو من الطمأنينة والمرح أثناء التعلم.
٣ـ مراعاة الظروف الفردية فى الأنشطة لتلائم الأطفال.
٤ـ السماح للأطفال بطرح الأسئلة والنقاش.
٥ـ الألعاب الالكترونية تثير اهتمام الطفل وتثير التشويق له مما قد جعل الأطفال يعيشوا الخيرة الحسية مما تساعده على التفكير.
٦ـ كلما زاد شغف الطفل عند اللعب بالوسائل الحديثة والالكترونية كلما زاد تفكيره وازدادت خبراته وأزداد التعليم.
٧ـ يزداد نشاط الطفل وتفكيره كلما يزداد التعلم من خلال الوسائل التكنولوجية والألعاب التربوية والبرامج المتنوعة.
٨ـ الألعاب تساعد وتحفز الطفل على التفكير.

٩- إتاحة الفرصة للطفل لكي يصحح الأخطاء.
١٠- تنويع الأنشطة مابين أنشطة فردية وموسيقية وحركية.
١١- مراعاة الأمن والسلامة فى جميع الأدوات والمواد المستخدمة فى النشاط.

٣- تحديد أهداف البرنامج:

(١) الأهداف العامة للبرنامج:

(أ) الأهداف المعرفية:

- تنمية قدرة الطفل على الاختيار.
- إثارة خيال الطفل.
- تنمية قدرة الطفل على الملاحظة والانتباه.

تدريب الطفل على الاستفادة من الخبرات السابقة فى الخبرات الجديدة.

(ب) الأهداف المهارية:

- تحفيز العمل الجماعى بشكل مبدع.
- تشجيع الطفل على المثابرة.
- تدريب الطفل على مواجهة الصعاب وحل المشكلات.

(جـ) الأهداف الوجدانية:

- التعاون مع أصدقائه وبث روح الفريق.
- اكتساب الطفل الأخلاقيات والعادات الاجتماعية الصحيحة.
- إشباع الذوق الفني لدى الطفل.
- تنمية الجانب الأخلاقي للطفل والابداعى.

(٢) الأهداف الإجرائية (السلوكية) بألعاب البرنامج: فى نهاية البرنامج يجب أن يكون الطفل قادراً على أن:

- يميز بين كل نوع من أنواع الصور المختلفة.
- أثارة الانتباه والتشويق من خلال إجراء النشاط.
- يستمع جيدا لأحداث القصة ويشارك في إجراء النشاط.
- يرتب الصور المختلفة بصورة إبداعية.
- يزيد من الانتباه لديه عن طريق الملاحظة.
- يعزز الابتكار لدى الطفل.
- يستمع للأغنية ويستشعر منها قيمتها كانسان.
- يميز بين الحيوانات وأشكالها وأنواعها.
- يتعرف علي الألوان التي أمامه.

٤- محتوى البرنامج: البرنامج يحتوى على(٢٥) مهارة وكل مهارة تنميها عدد من الألعاب الألكترونية بمعدل خمسه فى الاسبوع وتكون متوسط الجلسة(٤٠: ٤٥) وهى كالاتى:

مهارة التفكير: تنميها عدد(٥) ألعاب [ميمو والفاكهة – ميمو والخضروات- أفكار ميمو – إكتشف الأشكال الهندسية – قصة البنت العنيدة]، تنميها عدد(٥) ألعاب[إكتشف الفرق،الفرق فين – ميمو يجمع الأشكال – مشمش الجعان(لعبة المتاهه) – إعرف الفرق، الفرق فين – قصة الراجل العجوز]

مهارة الإبداع: تنميها عدد(٥) ألعاب[لعبة إسقاط المجسمات الهندسية – لعبة بازل،سمسمة الزرافة – قصة بنت الأكولة السمينة - لعبة ميمو يبتكر؟ - قصة أنا إنسان]، تنميها عدد(٥) ألعاب[لعبة ميمو والحيوانات – لعبة شيكو الشقى – قصة ميمو بيحب النظافة – قصة أدهم ومازن على السفرة]، تنميها عدد(٥) ألعاب[قصة ميمو قبل النوم – ميمو يرسم بالأشكال الهندسية – يلا نلون مع ميمو(ألوانى) – لعبة ميموالمبدع – إلعب وركب مع ميمو – يلا نركب مع ميمو]

٥- الفنيات المستخدمة فى البرنامج:

الحوار والمناقشة،الانتباه،الأدراك،حل المشكلات، القصة، اللعب الموجة، التعزيز، الأسلوب الإيحائي (أنت بطل، أحسنت، برافو) التعليم بالكمبيوتر،اللعب بالكمبيوتر، طرح أسئله، الأستكشاف

٦- المدى الزمني وعدد الأنشطة:

تم تحديد زمن للبرنامج وهو(٦ أسابيع بمعدل أربعة إلى خمسة أيام أسبوعياً وبمعدل نشاط يومياً).

٧- أساليب التقويم:

يتم استخدام أساليب التقويم التالية:

١- التقويم القبلي:

وهو تطبيق البرنامج ويتضمن إجراء اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة لدى طفل الروضة (إعداد الباحثة)، وذلك فى مستوى الأطفال الثاني من رياض الأطفال.

٢- التقويم المصاحب:

هو تقويم مصاحب أثناء تأدية للعبة وهو تقويم متلازم ومستمر ويتضمن الحوار والمناقشة مع الطفل أثناء التطبيق، ويتمثل في:

- التطبيقات التربوية وهو يقوم به الأطفال مثل التلوين، الرسم، التركيب، التصنيف
- التعزيز الايجابي للطفل بعد كل نشاط سواء تقديم حلوى، تصفيق وتشجيع

٣- التقويم النهائي (الختامي):

وهو تطبيق اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة، وهو تقويم يتبع تطبيق البرنامج القائم على تنمية مهارة الإبداع عند طريق اللعاب الالكترونية ويتضمن إجراءات التطبيق اختبار مهارة توليد إبداعات جديدة (إعداد الباحثة)، (ألعاب إلكترونية تربوية)(إعداد الباحثة).

عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها:

الفرض الأول: ينص الفرض الأول على أنه:

يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارة الإبداع في اتجاه القياس البعدي تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

جدول(٤)

دلالة الفرق بين القياسين القبلي والبعدى للمجموعة التجريبية قيد البحث فى مهارة الإبداع(ن = ٢٧)

الاختبار	قبلي		بعدي		قيمة ت	قيمة ايتا^{2}
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
توليد إبداعات جديدة	٧.٤٤	٠.٩٣	١١.٤٤	١.٣٧	**١٢.٨٥	٠.٨٦

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٥ (٠.٠١) = ٢.٧٧

* دال عند مستوي (٠.٠٥) ** دال عند مستوي (٠.٠١)

يتضح من جدول (٤) ما يلي:

ـ يوجد فرق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارة توليد إبداعات جديدة في اتجاه القياس البعدي تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية، كما بلغت قيمة ايتا (٠.٨٦) مما يدل وجود تأثير ملحوظ للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية على تحسين مهارة توليد إبداعات جديدة عند أطفال المجموعة التجريبية.

جدول(٥)

نسبة التحسن المئوية للمجموعة التجريبية قيد البحث فى اختبار مهارة الإبداع (ن = ٢٧)

الاختبار	متوسط القياس القبلي	متوسط القياس البعدى	نسبة التحسن %
توليد إبداعات جديدة	٧.٤٤	١١.٤٤	%٥٣.٧٦

يتضح من جدول (٥) ما يلي:

ـ بلغت نسبة التحسن المئوية للمجموعة التجريبية قيد البحث فى مهارة توليد إبداعات جديدة (٥٣.٧٦%)، مما يدل على إيجابية البرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية فى تحسين مهارة توليد إبداعات جديدة عند أطفال المجموعة التجريبية.

ويرجع تحسن مستوى المجموعة التجريبية في القياس البعدي إلى الأثر الايجابي للألعاب الالكترونية التي قدمت للأطفال وقد تم تقديم مجموعة من الأنشطة والأسئلة والألعاب المشوقة والجذابة والممتعة والمرتبطة بمهارات التفكير الجانبي حيث تحتوي على العاب تعليمية مبرمجة الكترونيا وتقديم على جهاز الكمبيوتر وحتى العاب لها تأثير على الطفل ذات أهمية له في هذا السن وحيث اشتملت على أنشطة تشجيعية على التفكير بأكثر من طريقة وإيجاد حلول للمشكلات التي قدمت له وإيجاد أكثر من عدة حلول وبدائل للمواقف، كذلك تجذب انتباه الطفل وتشجيعه على التعرف والاكتشاف بنفسه حول ما يحيط به، وتنمى وينمي إدراكه للعالم الخارجي.

كما قام الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية بشكل مباشر على الكمبيوتر بطريقة جذابة وأسلوب مشوق مما يجعل الأطفال يستخدمون حواسهم المختلفة أثناء البرنامج وهي (اللمس والبصر والنطق)، وتم تصميم برنامج فك نظرية جون ديويوهو لتنمية مهارة الإبداع وتصنيفه المناخ المناسب للطفل في قاعة التدريب.

كما قامت الباحثة بتعزيز التواصل اللفظي مع الطفل أثناء اللعب وهذا ما يؤكده بياجيه بضرورة اللعب، وان اللعب يساهم في خلق ونمو العلاقات الاجتماعية ويجعله يتواصل مع الآخرين مما يكتسب خبرات وينمو لديه الجانب اللغوي ويساعده على التفكير بطرق مختلفة وغير تقليدية، مثل دراسة" ايه إبراهيم محمد (٢٠١٧)، ودراسة" ريهام عفيفي"(٢٠١٧).

الفرض الثاني:ينص الفرض الثاني على أنه:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعدين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مهارة الإبداع في اتجاه المجموعة التجريبية تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

جدول(٦)

دلالة الفروق بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مهارة الإبداع(ن = ٥٤)

الاختبار	ضابطة		تجريبية		قيمة ت
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
توليد إبداعات جديدة	٧.٧٤	١.٠٦	١١.٤٤	١.٣٧	**١١.١٢

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٢ (٠.٠١) = ٢.٧٠

* دال عند مستوي (٠.٠٥) ** دال عند مستوي (٠.٠١)

يتضح من جدول (٦) ما يلي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مهارة توليد إبداعات جديدة في اتجاه المجموعة التجريبية تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

وترجع الباحثة ذلك إلى استخدام مهارة الإبداع في تقديم البرنامج عن طريق الألعاب واعتبارها العاب تعليمية وترفيهية وأتاحت للطفل الدراسة ممارسة التذكير بطريقه غير مقيدة وغير مغلقه وتنوعت فى الأنشطة من خلال تقديم البرنامج يحتوي على العاب وأفلام وقصص والغاز واستخدام الكمبيوتر وهو يعتبر من الوسائل التي تجذب انتباه الأطفال وتراعى خصائصه المعرفية والعقلية والاجتماعية واستخدمت الباحثة استراتيجيات مختلفة مثل الحوار والمناقشة طرح الأسئلة – المحاكاة – النمذجة - لعب الأدوار وقدمت للأطفال وسائل أخرى متنوعة تنمي الإبداع مثل التلوين - التركيب - البازل - الإجابة على الأسئلة.

وترى الباحثة انه يجب أن يكون تعليم مهارة الإبداع عن طريق الألعاب الالكترونية محور أساسي من المحاور والأنشطة المقدمة للطفل في الروضة لأنها تثير التفكير لديهم وتتحدى العقول والطفل يشعر بالسعادة والثقة بنفسه ويفتخر دائما عندما يقوم بإتمام المهام الموكلة لديه بطريقة صحيحة وانجاز المهام المطلوبة منه، وعند استخدام حل المشكلات السابقة تساعدهم في حل المشكلات عند المشاركة مع زملائهم في التفكير، وتنوع الأنشطة المقدمة للطفل عن طريق الألعاب المتاهة- البازل والاختلافات.

وهذا ما أكدته دراسة" روضة رجائي"(٢٠١٥)، ودراسة" زين العبادى، محمد الأمام" (٢٠١٠) والتي أشارت إلى فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة، يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية فى التطبيق القبلي والبعدى للاختبار التحصيلي لصالح التطبيق البعدي،يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية.

الاستخلاصات:

١. البرنامج القائم على الألعاب الالكترونية له تأثير ايجابي دال على تنمية مهارة الإبداع لدي أطفال ما قبل المدرسة.
٢. إيجابية البرنامج فى تطوير قدرات الأطفال فى توليد إبداعات جديدة داخل وخارج المدرسة مما يساعد على تدعيم قدراتهم الإبداعية.
٣. المساهمة فى إيجاد بدائل غير تقليدية باستخدام الألعاب الالكترونية لتنمية مهارة الإبداع والتى يصعب على المربين تنميتها بالطرق التقليدية.
٤. وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية فى مهارة توليد إبداعات جديدة في اتجاه القياس البعدي تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.
٥. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي القياسين البعديين للمجموعتين الضابطة والتجريبية فى مهارة توليد إبداعات جديدة في اتجاه المجموعة التجريبية تعزي للبرنامج المقترح باستخدام الألعاب الالكترونية.

التوصيات:

فى ضوء نتائج البحث توصي الباحثة بما يلي:

١. دعوة القائمين على المؤسسات التربوية والتعليمية فى مجال الطفولة إلى الاستعانة ببرنامج الألعاب الالكترونية المقترح فى تحسين مهارات الإبداع لدي الأطفال.
٢. ضرورة الاهتمام ببرنامج الألعاب الالكترونية كمدخل تدريبي وتأهيلي يستخدم مع الأطفال حيث أن استخدام برامج الألعاب الالكترونية لها تأثير إيجابي فى تحسين المهارات لديهم.
٣. صقل القائمين على تدريب الأطفال بالمهارات النفسية والاجتماعية من خلال عقد دورات لصقلهم بتلك المهارات وذلك لمواجهة ما يتعرضوا له من ضغوط نفسية واجتماعية قد تؤثر على مستوى أدائه.
٤. الاهتمام بالتعليم الالكتروني للأطفال وأن يكون مدموجا بالتعلم من خلال المواقف الطبيعية واعتماده كمدخل تدريبي حديث يمكن إجراء العديد من الدراسات المستقبلية عن فاعليته في تدريب وتأهيل الأطفال وتنمية إبداعاتهم.

البحوث المقترحة:

١. تحسين مهارات الابداع لدى أطفال الروضة باستخدام برامج الكترونية وأثره على اتجاهاتهم نحو الروضة.
٢. اثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنميه مهارات التفكير الابداعى لدى طفل الروضة.
٣. فاعليه برنامج قائم على الابداع لتنميه بعض المهارات الاجتماعية لدي طفل الروضة.
٤. فاعليه برنامج قائم على استخدام مهارات التفكير الابداعى لتنمية القدرة على الحل الإبداعي للمشكلات لدى طفل الروضة.
٥. فاعليه برنامج قصصي الكتروني في تنمية الابداع لطفل الروضة.

المراجع:

أولاً:المراجع العربية:

- أسماء علي محمد سالم (٢٠١٥). **فعالية برمجية ألعاب كمبيوتر تعليمية في تنمية بعض المفاهيم والميول الاقتصادية لدى أطفال الروضة**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية رياض الأطفال، جامعة المنيا.
- أية إبراهيم محمد شعير (٢٠١٧). **أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم والسلوكيات الوقائية لدى أطفال الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.
- إيناس عبدالحميد عبدالمجيد سالم (٢٠٠٩). **برنامج قائم علي الألعاب اللغوية الالكترونية لتنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدي طفل الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة طنطا.
- بشير نمرود (٢٠٠٨). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمرسين ذكور (١٢: ١٥) سنة – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مرادرايس**، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر.
- تغريد يسرى عبد الفتاح بسيوني (٢٠١٧). **الأسس التربوية لتصميم محتوى الألعاب الالكترونية للأطفال وتطبيقاتها في ضوء إستراتيجية السقالات التعليمية في التربية الفنية**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.
- جمال محمد كامل (٢٠١٠). **فاعلية برنامج تعليمي قائم على تقنية القبعات الست في تنمية التفكير الإبتكاري لدى أطفال الروضة**، مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مجلد ٢، عدد ٣، ص ص: ٧١-١٦٤.
- راندا عبد العليم (٢٠٠٧). **فاعلية برنامج قائم على المدخل البصرى المكانى فى تنمية الذكاء الوجدانى لدى الفائقين من أطفال الروضة**، مجلة كلية التربية بالإسماعيلية، عدد ٨: ١٣٣-١٦٦.
- روضة رجائي سيد أحمد العطافى (٢٠١٥). **فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية.
- ريهام أحمد عفيفي حجاج (٢٠١٧). **فعالية الألعاب الالكترونية التشاركية القائمة على التلميحات البصرية في تنمية بعض المهارات الفنية الأساسية لدى طفل الروضة**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية رياض الأطفال، جامعة الإسكندرية.
- زين حسن العبادى، محمد صالح الأمام (٢٠١٠). **فاعلية برنامج قائم على الألعاب الالكترونية فى تنمية مهارات التفكير الابداعى لدى الأطفال الصم**، مجلة كلية التربية الزقازيق، العدد (٦٦).
- عبد الرحمن منصور، عاطف أحمد، محمد المتولى (٢٠١٣). **فاعلية أساليب عرض المعلومات فى برامج الكمبيوتر التعليمية على التحصيل الدراسي لدى طلاب كليات العلوم والدراسات الإنسانية.** مجلة البحث فى التربية وعلم النفس، مجلد ٢٦، العدد١، كلية التربية، جامعة المنيا.
- فاروق حسن محمد (٢٠٠٦). **آفاق التعليم الافتراضي الفلسطيني ودوره فى التنمية السياسية.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

-مروة سليمان أحمد سليمان (٢٠١١): **فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.
-مروة مصطفى (٢٠١٠). **كيف تني قدرات طفلك وذكاءه**، القاهرة، المصرية للنشر والتوزيع.
-مصري حنورة (٢٠٠٨). **الإبداع وتنميته من منظور تكاملي**، القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.
-مها حسني الشحروري (٢٠٠٧): **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**. رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
-مها حسني الشحروري (٢٠٠٨): **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها**. عمان، الأردن: دار المسيرة، الطبعة الأولى.
-يعن الله علي (٢٠١٣). **إستراتيجية مقترحة لإكساب المعلمين مهارات الاتصال الداعمة لإبداع التلاميذ في ضوء واقع ممارساتهم الصفية لها**، مجلة البحث في التربية وعلم النفس، كلية التربية، جامعة المنيا، مجلد ٢٦، العدد ٢، ص: ١٣١-١٦٢.

ثانياً:المراجع الأجنبية:

- Chuang, T & Chen, W (2005): **Effect of computer – based video games on children: an experimental study. Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning,** 2007, DIGITEL, 07. the First IEEF International Workshop, 114-118.
- Davis, G. & Rimm, S. (2004). **Education of the gifted and talented**, 5th edition, New York, Pearson.
- Din, F &Calao, J (2001): **The effects of playing educational video games on Kindergarten achievement. Child Study Journal.** 1 (2), 95-102.
- in, F &Calao, J (2001): **The effects of playing educational video games on Kindergarten achievement. Child Study Journal.** 1 (2), 95-102.