

Teachers' attitudes towards the use of educational games in developing creative thinking among children in Hafr Al-Batin

Nouf Nahar Al-Mutairi

University of Hafr Al-Batin || KSA

Received:

18/09/2022

Revised:

10/10/2022

Accepted:

11/10/2022

Published:

30/01/2023

* Corresponding author:

jg5764444@gmail.com

Citation: Al-Mutairi, N.

N. (2023). Teachers Towards The Use Of Educational Games in Developing Creative Thinking Among Children. Journal of Educational and Psychological Sciences, 7(2), 92–109.

<https://doi.org/10.26389/AJSRP.M180922>

2023 © AJSRP • National Research Center, Palestine, all rights reserved.

• Open access



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The study aimed to reveal the tendencies teachers towards the use of educational games in developing creative thinking among children in Hafr Al-Batin. The data from the study sample members, which consisted of (162) female teachers, who were chosen by the simple random method. The researcher developed a tool that consisted of (32) items. The results of the study showed that the kindergarten teachers' attitudes towards using educational games in developing creative thinking were high. The results also showed that there were no statistically significant differences in the attitudes of female teachers towards the use of educational games in developing creative thinking due to the variables of academic qualification, work sector, years of experience.

In light of the results, the study concluded a number of recommendations, including: that educational games in the school curricula become an essential means of education for teachers to use to develop creative thinking among children, and the formation of specialized educational and technical committees to set standards and foundations for choosing individual and group educational games that are appropriate with children so as to stimulate growth The child's mental and creative thinking and works to achieve social growth and increase linguistic and emotional development.

Keywords: Attitudes. Educational games, creative thinking.

اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن

نوف نهار المطيري

جامعة حفر الباطن || المملكة العربية السعودية

الملخص: استهدفت الدراسة الكشف عن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت عينة الدراسة من (162) معلمة، والتي تم اختيارهن بالطريقة العشوائية البسيطة قامت الباحثة بتطوير أداة تكونت من (32) فقرة. أظهرت نتائج الدراسة أنّ اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي كان مرتفعاً، وأظهرت النتائج أيضاً عدم وجود فروق دالة إحصائية في اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي تعزى لمتغيرات المؤهل العلمي، وقطاع العمل، وسنوات الخبرة. وفي ضوء النتائج خلصت الدراسة إلى عدد من التوصيات منها: أن تصبح الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية وسيلة أساسية للتعليم بحيث تستخدمها المعلمات لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وتشكيل لجانٍ تربوية وفنية متخصصة؛ لوضع معايير وأسس اختيار الألعاب التعليمية الفردية والجماعية التي تتناسب مع الأطفال، بحيث تنشيط النمو العقلي للطفل والتفكير الإبداعي، وتعمل على تحقيق النمو الاجتماعي، وزيادة النمو اللغوي والانفعالي.

الكلمات المفتاحية: اتجاهات، الألعاب التعليمية، التفكير الإبداعي.

المحور الأول: الإطار العام للدراسة.

المقدمة:

تعد مرحلة رياض الأطفال من أهم المراحل التعليمية التي تساهم في تكوين شخصية الطفل؛ لما لها من دور أساسي في تشكيل العادات، والاتجاهات، وتنمية الميول، والاستعدادات، وتفتح القدرات، واكتشاف وتكوين المهارات كالمهارات اللغوية، والرياضية، والإبداعية (عبد الله حسن، 2017، ص2). وتعد تنمية الإبداع لدى الأطفال من المهارات الأساسية التي يكتسبها الطفل في مرحلة رياض الأطفال، وبالبحث عن الأساليب الفعالة التي يمكن استخدامها في تنمية الإبداع، وذلك عن طريق اللعب الهادف، والنشاط، وليس عن طريق الدروس التقليدية. ونتيجة لذلك فقد اتجهت الأفكار إلى تطوير أنظمة التعليم الخاصة برياض الأطفال؛ لتشمل ألعاب الأطفال وأنشطتهم المحببة كموضوعات للتربية والتعليم، باعتبارها مصدراً يشجع على الإبداع في مقابل التفكير التقاربي الذي ينمي قدرات الحفظ والاستظهار (عفاف عويس، 2003، ص6). ويعتبر بياجيه أول من نظر إلى اللعب نظرة ارتقائية، وهو يربط بين سيكولوجية اللعب ونظريته في ارتقاء الذكاء والتفكير، ويستخدم بياجيه مصطلح التمثل والتكيف لتفسير نظريته في اللعب، فيقول: إن التوازن الذي ينتج عن عمليتي التمثل والتكيف، فإذا سيطرت عملية التكيف على التمثل؛ فإن النتيجة تكون محاكاة، وإذا ساد التمثل على التكيف، فإن هذا هو اللعب.

ويعتبر التريويون أن الألعاب من أهم عوامل نمو الطفل في مراحله الأولى، ومن خلالها يمكن أن يتم إيصال المفاهيم والمعلومات إليه، وتطوير مهاراته، ونقل الثقافة التراثية، وتكوين هوية الطفل الثقافية (نبيل القلاف وحيمة المجادي، 2017، ص 2). فاللعب بالنسبة للأطفال هو الحياة، كما أن الحياة عندهم هي اللعب، وتذكر أن النظريات والأبحاث حول تعلم الأطفال توضح أن اللعب يساهم في عملية التعلم والنضج الفكري لديهم، ويساعد في تنمية الإبداع عندهم، فاللعب هو السمة المميزة للطفولة؛ لهذا اهتم الكثير من العلماء بتفسير اللعب وماهيته بالنسبة إلى الأطفال. (M. Mayesky, 1990, p 29)

ويرى خالد السيد (2003، ص11) أن اللعب يلزم الأطفال في المراحل العمرية المختلفة، ويساهم في نموهم العقلي؛ لأنه أقوى الميول الفطرية أثراً، وأكثر قيمة في التربية العقلية، أو البدنية، أو الخلقية، أو الاجتماعية. كما أنهم يكتشفون فيه متعة سارة تشغل أوقات فراغهم. واللعب الجيد الهادف هو أساس البرامج في مرحلة رياض الأطفال، فهو يثري خبرات الأطفال، ويساعد على النمو العقلي، ويوفر الأسس التي يبني عليها تعلم القراءة والكتابة، إذا مارس الطفل نشاطه التلقائي، ولعبه الحر بعمل منظم، ونشاط موجه من قبل المعلمة.

ويضيف عبد الرازق حسين وميثم الكلابي (2020، ص 127) على أن الألعاب التربوية تعمل على إكساب الطفل الخبرات الإدراكية الحسية التي تساهم في نمو قدراته العقلية، وتنمي جانب التفكير الإبداعي لديه، وتنبني مهاراته الحركية بالإضافة إلى تطوير مهارات الطفل الاجتماعية واللغوية والحركية، فضلاً عن دورها في تحقيق قدر كبير من المتعة والسرور والمرح، وإشباع حاجاتهم والتخيل والتفكير ويحظى استخدام الألعاب التعليمية كنمط تعلم اهتماماً بارزاً وجلياً في منظومة التعليم، فهي تعد وسيلة شيقة وفعالة في التزود بالمعرفة، واستكشاف المفاهيم والقواعد وحل المشكلات المختلفة. (Denham, 2018, p45)

ويشير محمد الحيلة (2016، ص 30) إلى أن استعمال الألعاب التعليمية قد انتشر منذ فترة طويلة في المجال التربوي، منذ أن بدأت المدرسة تزاوّل نشاطها، حيث كان المعلمون يتحينون الفرص لطلبهم للقيام باللعب الإيهامي، مثل: تمثيل الأدوار في مسرحية تاريخية، أو تقمص شخصيات البائعين والمشتريين، أو القيام بأدوار الأطباء والممرضين والمرضى، وغير ذلك. ولكن في التسعينات من القرن العشرين شاع استعمال الألعاب التعليمية في المدارس، ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة. وقد أجريت بحوث كثيرة حول أهمية وأثر الألعاب التعليمية في تحقيق الطلبة

للتعلم، وأظهرت نتائج هذه البحوث أن الألعاب التعليمية تعد وسائل تعليمية فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته، بإكسابه معارف ومهارات دقيقة يواجهها في واقع حياته العملية، ومن ثم تغيير في اتجاهاته نحو الوسائل التي يتفاعل معها.

ونظرًا لأثر اللعب في حياة الأطفال وأهميته في النمو العقلي لديهم، وتأثيره البالغ في تكوين شخصيتهم، وتنمية تفكيرهم لا سيما التفكير الإبداعي، فقد أكدت نتائج العديد من الدراسات كدراسة مجدي جيوسي (2020)، ودراسة نسيمه محبوب ومريم مبارك (2018)، ودراسة رقية عزاقي (2019)، ودراسة بهانامينا وكامسن وبنتي واكر (Behnamnia, Kamsin, Binti, Akmar, 2020)، ودراسة إلهام المرتضى (2011)، ودراسة فؤاد العامري (2007) على دور اللعب، وفاعلية برامج الألعاب في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، وأوصت بضرورة تشجيع الأطفال على التفكير الإبداعي من خلال خلق بيئة تعليمية تساعد على ذلك، ومنحهم الثقة، وتقديم الحوافز المناسبة لهم باستمرار، وتوفير الألعاب المناسبة، وتضمين وحدات الدراسية ألعابًا تعليمية تتناسب مع قدراتهم العقلية، وتساعدهم على الإبداع داخل الروضة.

وبما أن معلمة رياض الأطفال تعد بمثابة المحرك الرئيسي للعملية التربوية داخل الروضة، والمسؤول الأول عن نجاح هذه العملية، والارتقاء بمستوى مخرجاتها؛ لذا أصبح لها دور مستقبلي مغاير ينتظرها حيث بات لزامًا عليها التوافق مع المتغيرات العصرية. وترى الباحثة أن للمعلمة دورًا كبيرًا في تنمية الإبداع لدى طلبها، إذ تعتبر الأم الحنونة والمسؤولة عن كل ما يتعلمه الطفل داخل الغرفة الصفية؛ لذلك تستطيع أن تنمي الإبداع من خلال تهيئة بيئة محفزة تساعد الطفل على المشاركة، والاكتشاف، والتخيل، والتكيف مع أفكارهم، وتفاعلاتهم، ومشاركة الأطفال فرحتهم، وبهجتهم من خلال النزول لمستواهم العقلي، وإشعارهم بالأمان والطمأنينة، واستخدام أسلوب الحوار والمناقشة مع الأطفال يزيد من ثقتهم، وإعطائهم الحرية في اختيار الألعاب التي يميلون إليها.

وفي ضوء ما سبق يتضح أهمية تطوير أدوار معلمات رياض الأطفال، وتطوير أسلوب تعامل المعلمة مع الأطفال، وعلاج القصور الموجود بمناهج وأنشطة الروضة، والتغلب على المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمة من قيامها بدورها في تطوير التفكير الإبداعي لدى طلبتها.

مشكلة الدراسة:

إن المتابع للأنشطة السائدة في رياض الأطفال يرى أنها محاطة بغلاف تقليدي في محتواها، وأصبح من الضروري أن تكون الألعاب التعليمية أداة حاضرة بقوة في العملية التعليمية لهذه المرحلة، لما لها من أهمية في حياة الأطفال، وأثرها في تنمية الجوانب المختلفة من شخصيته وخاصة التفكير الإبداعي، حيث إن هذه الألعاب هي أدوات ووسائل تصبح جزءًا من خبراتهم التي يكتسبون فيها معرفة ومهارات، ومن ثم يكون المعلم على معرفة وخبرة بها، ويتقن أساليب استخدامها بوعي وفن، وحيث يكون استخدام هذه الألعاب التعليمية جزءًا من إعدادهم المهني وكفاياتهم المهنية. وتعد تنمية الإبداع من المهارات التي يجب تحقيقها لاكتشاف المبدعين في الروضة والإبداع إذا لم يشجع في مرحلة الطفولة المبكرة فإن ذلك سوف يكون صعبًا في المراحل المتقدمة والأطفال يميلون للعب بالألعاب التعليمية مما يشعرهم بحب التنافس والتحدي والخيال والتشويق وتزيد من دافعيهم للتعلم

وتشير الدراسات التي اطلعت عليها الباحثة كدراسة عيسى البلهان، ونوري الوتار (2017) ودراسة Yun – Jo, & (Cao, Li, 2017) ودراسة وود ومولير وويلوجي وسبيشت ويونج (Wood, Mueller Willoughby, Specht, Young, 2005) إلى أن المعلمين يدعمون إدماج الألعاب التربوية سواء كانت إلكترونية أو وسائط تكنولوجية في صفوفهم، ولكنهم يحتاجون إلى المزيد من التعرض لهذه الوسائط، وإلى المزيد من التدريب؛ لكي يتمكنوا من زيادة ثقتهم في قدرتهم على استخدامها بكفاءة وبشكل مناسب. إن اتجاهات المعلمين لاستخدام الألعاب التعليمية تكشف عن وجود صعوبات تواجههم في استخدامها في الصفوف، وأنهم يحتاجون إلى دعم ومساندة بالتدريب لتغيير الاتجاهات من أجل استثمار هذه الألعاب في بيئات تعلم فعال.

وقد لاحظت الباحثة أن المعلمات تتباين اتجاهاتهم في هذا الشأن، وربما لا يعطون لهذه الألعاب ما تستحقه من اهتمام، ونظرًا لقلّة الدراسات التي تناولت موضوع اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي، فقد تولدت لدى الباحثة الرغبة في معرفة اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن.

تحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

ما الاتجاهات التي تتخذها المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال

في حفر الباطن؟

وينبثق عن هذا السؤال ثلاث أسئلة وهي:

- 1- هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير المؤهل العلمي (بكالوريوس – دراسات عليا)؟
- 2- هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير قطاع العمل (حكومي – خاص)؟
- 3- هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، 5-10 سنوات، 10 سنوات فأكثر)؟.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

- 1- التعرف إلى اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن.
- 2- معرفة أثر متغيرات المؤهل العلمي وقطاع العمل وسنوات الخبرة على اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن.
- 3- عمل استبانة بهدف قياس اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في جانبين: الأهمية النظرية، والأهمية التطبيقية على النحو الآتي:

- الأهمية النظرية: تتمثل أهمية هذه الدراسة في الموضوع الذي تناوله، وهو اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن، وهو من المواضيع المهمة في هذه المرحلة من خلال إلقاء الضوء على واحدة من طرق التدريس الفعالة مع طلاب رياض الأطفال، ويؤمل أن تثرى هذه الدراسة المكتبة العربية عامة بالدراسات والأدب النظري حول موضوعها.
- الأهمية التطبيقية: يمكن أن تستفيد وزارة التربية والتعليم من نتائج هذه الدراسة من خلال تزويد المعنيين فيها بالمعلومات التي ستكشف نتائجها عن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن في ضوء ما ستشمله فقرات الأداة التي سيتم تطويرها لهذا الغرض، فتمكن المعنيين في الوزارة في التعرف على الواقع الفعلي لاتجاهات المعلمات ونتائجها، وبالتالي تساعد في وضع الخطط الكفيلة بتحسين الأوضاع القائمة بالاستفادة من المقترحات والتوصيات التي ستخرج بها الدراسة. كما يمكن أن يستفيد من نتائج هذه الدراسة وتوصياتها الباحثون لإجراء دراسات شبيهة، تتناول موضوعها في مجتمعات أخرى، وبمتغيرات مختلفة، بما يكمل حلقة البحث في الموضوع.

حدود الدراسة:

- الحدود الموضوعية: اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي.
- الحدود البشرية: المعلمات في رياض الأطفال.
- الحدود المكانية: رياض الأطفال في منطقة حفر الباطن
- الحدود الزمنية: سيتم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام (2021 - 2022).

2- الدراسات السابقة.

قامت الباحثة بالاطلاع على عدد من الدراسات السابقة، والتي تخدم هذه الدراسة من الناحية العلمية ذات العلاقة بموضوع البحث، وقد تم ترتيبها من الأقدم إلى الأحدث:

- أ- دراسات تناولت فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية الإبداع:
- أجرى عطيفي والمليحي (2014) دراسة هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (30) طفلاً وطفلة من رياض الأطفال بمدينة أسيوط. وأظهرت النتائج أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أدى إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
 - وأجرت الغمادي (2018) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل، وتنمية التفكير الإبداعي في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (50) طالبة، تم توزيعهم على مجموعتين: تجريبية تكونت من (25) طالبة، وضابطة تكونت من (25) طالبة. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطالبات في القياس البعدي لاختبار التفكير الإبداعي بين التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية.
 - وأجرى ربيع وطنطاوي (2019) دراسة هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي. وتكونت عينة الدراسة من (40) طفلاً وطفلة، تم توزيعهم على مجموعتين: تجريبية تكونت من (20) طفلاً وطفلة، وضابطة تكونت من (20) طفلاً وطفلة. أشارت النتائج إلى فاعلية تقنية اللعب في بيئة التعلم الإلكتروني في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، كما أشارت النتائج إلى أهمية استخدام الألعاب التعليمية الحديثة في التعلم، وأن اللعب يزيد من تحصيلهم ودافعيتهم للتعلم، مما يؤكد وجود علاقة بين اللعب وتنمية مهارات التفكير الإبداعي.
 - وأجرى جيوسي (2020) دراسة هدفت للتعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (24) طالباً وطالبة، تم توزيعهم على مجموعتين: تجريبية تكونت من (12) طفلاً وطفلة، وضابطة تكونت من (12) طفلاً وطفلة. أظهرت النتائج أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية وأطفال المجموعة الضابطة في الدرجة الكلية لاختبار التفكير الإبداعي ولصالح المجموعة التجريبية.
 - وأجرت باقديم (2021) دراسة هدفت إلى الكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة، ومدى قدرتها في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي، وطورت استبانة تكونت من (24) فقرة للتعرف على اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية طبقت على عينة مكونة من (211) معلمة و(109) ولي أمر. أظهرت نتائج الدراسة أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها قدرة عالية في تنمية الإبداع لدى

الأطفال في مرحلة الروضة. كما أظهرت النتائج اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

ب- دراسات تناولت اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية:

- أجرى البركات والحسن (2010) دراسة هدفت إلى معرفة اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو توظيف التعلم باللعب المحوسب في تنمية خبرات الأطفال التعليمية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي وطورت استبانة تكونت من (29) فقرة طبقت على عينة مكونة من (526) معلمًا ومعلمة، كما أجريت المقابلة شبه المقننة مع (37) معلمًا ومعلمة. أظهرت نتائج الدراسة وجود اتجاهات إيجابية لدى أفراد عينة الدراسة نحو توظيف اللعب المحوسب في تنمية خبرات الأطفال التعليمية. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهاتهم الإيجابية، تبعًا لمتغيرات الجنس والمؤهل العلمي والخبرة التدريسية.
- كما أجرى آن ويان ولي (An, Yun-Jo & Cao, Li, 2017) دراسة هدفت إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب التربوية على اتجاهات المعلمين نحو الألعاب، واستخدام الألعاب الرقمية في الفصل المدرسي، ومشاركة المعلم في تصميم الألعاب التربوية. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (50) معلمًا، وأظهرت النتائج أن خبرة تصميم الألعاب لها تأثير إيجابي على اتجاهات المعلمين، وفاعلية الذات، وإدراكاتهم المتعلقة باستخدام الألعاب الرقمية في الفصل المدرسي. كما أظهرت النتائج أن للألعاب الرقمية أثر في تنمية مهارات التفكير المتقدم High - order thinking skills، والمهارات التي يتطلبها القرن الـ21 من جعل التعلم مبهجًا.
- وقام آن وآخرون (An. al. etc, 2017) بدراسة هدفت إلى معرفة استخدام الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية لدى معلمي العلوم في المدارس المتوسطة والثانوية في ولاية جورجيا في الولايات المتحدة الأمريكية. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (111) معلمًا ومعلمة، وأظهرت النتائج أن معلمي المدارس المتوسطة أكثر ثقة، وأبلغوا عن مستوى أعلى من الفوائد مقارنة بمعلمي المدارس الثانوية، وكان للمشاركين الذين استخدموا الألعاب أكثر إيجابية تجاه الألعاب من أولئك الذي لم يستخدموها.
- وقام البلهان والوتار (2017) بدراسة هدفت إلى الكشف عن اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي، وطورت استبانة تكونت من (28) فقرة؛ للتعرف على اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية، طبقت على عينة مكونة من (425) معلمًا ومعلمة. أظهرت نتائج الدراسة أن اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت جاءت إيجابية، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية تعزى لأثر متغيرات الجنس، والجنسية، والمؤهل العلمي، وسنوات الخبرة. كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية تعزى لأثر متغير المرحلة التعليمية لصالح مرحلة رياض الأطفال. كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية تعزى لأثر تخصص المعلم لصالح تخصص رياض الأطفال.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بالنظر إلى الدراسات السابقة يتبين أنها تناولت اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي، وكذلك فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة. كما أن الدراسات تنوعت ما بين الدراسات العربية والأجنبية بالإضافة إلى أن الدراسات أجريت في بيئات مختلفة، وتتشابه هذه الدراسة مع دراسة باقديم (2021) ودراسة البلهان والوتار (2017) ودراسة آن ويان ولي (An, Yun-Jo & Cao, Li, 2017)

ودراسة آن وآخرين (An. al.etc,2017)) في دراستها لاتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي.

كما تتشابه الدراسة مع دراسة البلهان والوتار (2017) ودراسة آن ويان ولي (An, Yun-Jo & Cao, Li, 2017) ودراسة آن وآخرين (An. al. etc, 2017) ودراسة باقديم (2021) ودراسة البركات والحسن (2010) في استخدامها للمنهج الوصفي، واستخدام الاستبانة كأداة دراسة. في حين تختلف هذه الدراسة عن دراسة عطيفي والمليجي (2014) ودراسة الغامدي (2018) ودراسة ربيع وطنطاوي (2019) ودراسة جيوسي (2020)، والتي استخدموا المنهج شبه التجريبي. أما من حيث عينة الدراسة وهي المعلمين فقد تشابهت هذه الدراسة مع دراسة البركات والحسن (2010) ودراسة آن وآخرون (An. al. etc, 2017) ودراسة البلهان والوتار (2017) ودراسة آن ويان ولي (An, Yun-Jo & Cao, Li, 2017) في اختيارها للعينة، بينما اختلفت مع دراسة عطيفي والمليجي (2014) دراسة الغامدي (2018) ودراسة ربيع وطنطاوي (2019)، ودراسة جيوسي (2020)، ودراسة باقديم (2021) والتي اشتملت على عينة من الطلبة وتتميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات بأنها الدراسة العلمية الوحيدة –في حدود علم الباحثة- التي تناولت اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وهو المنهج العلمي الذي يفي بأغراض هذه الدراسة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع المعلمات العاملات في رياض الأطفال في منطقة حفر الباطن، وعددهن (280) معلمة طبقاً لإحصاءات مديرية التربية والتعليم في منطقة حفر الباطن.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (162) معلمة رياض أطفال تم اختيارهن بالطريقة العشوائية البسيطة، وشكلوا ما نسبته (57%) من مجتمع الدراسة، وهن المعلمات اللواتي استجبن على الاستبانة التي قامت الباحثة بتوزيعها إلكترونياً ضمن مجتمع الدراسة، ويوضح الجدول (1) توزيع أفراد عينة الدراسة وفق متغيراتها.

الجدول (1) توزيع أفراد عينة الدراسة وفق متغيراتها

العدد	المستوى/ الفئة	المتغير
138	بكالوريوس	المؤهل العلمي
24	دراسات عليا	
162	المجموع	
79	حكومي	قطاع العمل
83	خاص	
162	المجموع	
101	أقل من 5 سنوات	الخبرة

29	5 إلى أقل من 10 سنوات	
32	10 سنوات فأكثر	
162	المجموع	

أداة الدراسة:

لأغراض تحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بتطوير أداة لجمع البيانات (استبانة) اعتماداً على الأدب النظري وبعض الدراسات السابقة ذات العلاقة كدراسة باقديم (2021)، حريبة (2019) القلاف والمجادي (2017)، عيسى البلهان، ونوري الوتار (2017)، فضلاً عن آراء بعض التربويين المتخصصين

صدق المحتوى لأداة الدراسة:

تكونت الأداة بصورتها الأولية من (31) فقرة، وللتحقق من صدق المحتوى لأداة الدراسة تم عرضها على مجموعة من المحكمين في مجالات: الطفولة المبكرة، والقياس، والتقييم، في عدد من الجامعات السعودية، بلغ عددهم (10) محكمين، موضحة أسماؤهم والمعلومات المتعلقة بهم في الملحق (1) لإبداء آرائهم في وضوح الفقرات، وسلامتها العلمية واللغوية، ومدى ملاءمة الفقرات للمجالات التي اندرجت تحتها، بالإضافة إلى أي آراء أخرى قد يرونها مناسبة سواء بالحذف أو الإضافة أو الدمج. وفي ضوء مقترحات المحكمين وآرائهم فقد تم الإبضاء على الفقرات التي حصلت على نسبة موافقة منهم (80%) فأكثر، حيث وصل عدد الفقرات النهائية (32) فقرة بعد إضافة فقرة جديدة، والملحق (2) يبين الأداة في صورتها النهائية.

واعتمدت الباحثة تدرج ليكرت الخماسي إذ حددت خمس مستويات لاتجاهات المعلمات، وهي: مرتفع جداً ويعطى الوزن (5)، مرتفع ويعطى الوزن (4)، متوسط ويعطى الوزن (3)، منخفض ويعطى الوزن (2)، منخفض جداً ويعطى الوزن (1) إذا كانت الفقرات بالاتجاه الموجب. وفي حال كانت الفقرات بالاتجاه السالب تعكس هذه الأوزان، علمًا بأن أرقام الفقرات السلبية (8) و(15) و(16) و(17) و(18) و(19) و(26) و(29). وللحكم على استجابات أفراد عينة الدراسة على أداة الدراسة اعتمدت الباحثة طريقة الفئات المتساوية، التي تشير إليها غالبية الدراسات السابقة وكثير من المحكمين، والتي تأتي وفقاً للمعادلة الآتية:

$$\text{طول الفئة} = \frac{\text{الحد الأعلى للتدرج} - \text{الحد الأدنى للتدرج}}{n} = \frac{5-1}{4} = 1.33$$

وتم استخدام المعايير الآتية للحكم على المتوسطات الحسابية:

- درجة منخفضة من (1.00 - 2.33).
- درجة متوسطة من (2.34 - 3.67).
- درجة مرتفعة من (3.68 - 5.00).

صدق البناء لأداة الدراسة:

للتحقق من صدق بناء أداة الدراسة تم تطبيق الأداة على عينة استطلاعية خارج عينتها بلغ عددها (30) معلمة، وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الفقرة والاستبانة ككل، وبين الجدول (2) قيم معاملات ارتباط فقرات الاتجاهات مع الاستبانة ككل.

الجدول (2) قيم معاملات ارتباط فقرات الاتجاهات نحو استخدام العمليات التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي مع

الاستبانة ككل

رقم الفقرة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية	رقم الفقرة	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية
------------	---------------------------------	------------	---------------------------------

0.39**	17	0.36**	1
0.74**	18	0.58**	2
0.72**	19	0.55**	3
0.50**	20	0.68**	4
0.80**	21	0.74**	5
0.78**	22	0.71**	6
0.66**	23	0.74**	7
0.76**	24	0.45**	8
0.60**	25	0.63**	9
0.41**	26	0.71**	10
0.72**	27	0.71**	11
0.80**	28	0.36**	12
0.37**	29	0.52**	13
0.64**	30	0.70**	14
0.80**	31	0.59**	15
0.55**	32	0.55**	16

**دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (0.01)

يبين الجدول (2) قيم معاملات الارتباط بين الفقرة والدرجة الكلية حيث تراوحت معاملات الارتباط مع الدرجة الكلية بين (0.36-0.80) وهي دالة إحصائيًا، وهي قيم مقبولة لإجراء هذه الدراسة.

ثبات أداة الدراسة:

للتحقق من ثبات أداة الدراسة، تم احتساب الثبات بطريقتين: الأولى طريقة الاختبار وإعادة الاختبار؛ حيث تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية خارج عينتها بلغ عددها (30) معلمة، وذلك بتطبيقها مرتين وبفاصل زمني مقداره أسبوعان بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، وحساب معامل ارتباط بيرسون بين نتائج التطبيقين، أما الطريقة الثانية: فقد تم استخدام طريقة ألفا كرونباخ للاتساق الداخلي بين الفقرات، حيث بلغ معامل الثبات الكلي (0.90) بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار، في حين بلغ معامل الثبات الكلي (0.94) بطريقة ألفا كرونباخ.

إجراءات الدراسة:

- 1- مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة المنشورة ذات الصلة بالموضوع.
- 2- تطوير أداة الدراسة بعد الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة، وعرضها على المحكمين والمختصين للتأكد من صدقها، وتعديل الفقرات التي احتوت أخطاء إملائية أو تطلبت إعادة صياغة، في ضوء نتائج التحكيم.
- 3- إجراء عملية الثبات فيما بعد، بطريقة معامل ارتباط بيرسون، ومعامل ألفا كرونباخ.
- 4- مخاطبة وزارة التربية والتعليم من قبل إدارة الجامعة بهدف تسهيل مهمة تطبيق أداة الدراسة، حيث قامت الوزارة بدورها بمخاطبة إدارة رياض الأطفال التابعة لها في حفر الباطن والملاحق (3) (4)، تبين كتب تسهيل المهمة.
- 5- تطبيق أداة الدراسة على عينة الدراسة، وتوزيعها بشكل إلكتروني، واسترجاعها، وفرز الاستبانات إلكترونياً، للتأكد من صلاحيتها.
- 6- تفرغ استجابات عينة الدراسة باستخدام برنامج (SPSS).
- 7- تحليل النتائج ومناقشتها، واستخلاص التوصيات.

الأساليب الإحصائية:

- استخراج معامل ارتباط بيرسون وطريقة ألفا كرونباخ (Cronbach - Alpha) لإيجاد ثبات أداة الدراسة
- استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن السؤال الأول.
- استخراج نتائج تحليل اختبار "ت" للإجابة عن السؤال الثاني.
- استخراج نتائج تحليل اختبار "ت" للإجابة عن السؤال الثالث.
- استخراج نتائج تحليل التباين الأحادي (one Way Anova) للإجابة عن السؤال الرابع.

4- نتائج الدراسة ومناقشتها.

- النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي: ما الاتجاهات التي تتخذها المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن؟
تعرض الباحثة أولاً النتائج المتعلقة باتجاهات المعلمات حول استخدام الألعاب التعليمية وذلك من خلال استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات معلمات رياض الأطفال في حفر الباطن على فقرات أداة الاتجاهات، ويوضح الجدول (3) هذه النتائج.
الجدول (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاتجاهات معلمات رياض الأطفال في حفر الباطن مرتبة تنازلياً

الاتجاه	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب التعليمية (الكلي)
مرتفع	0.46	4.06	

يبين الجدول (3) أن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي كان مرتفعاً، مما يؤشر على أن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي إيجابية ومرتفعة، حيث بلغ الوسط الحسابي لهذا الاتجاه (4.06) بانحراف معياري (0.46). وجاءت الفقرة رقم (5) التي تنص على "أعتقد أن الألعاب التعليمية تعمل على تنشيط القدرات العقلية لدى الأطفال" بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (4.63) وبانحراف معياري (0.65) وباتجاه مرتفع في حين جاءت الفقرة رقم (16)، والتي تنص على "أرى أنه من الصعب تطبيق الألعاب التعليمية داخل الفصول الدراسية بسبب الكثافة الطلابية داخل الفصول" في المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (2.37) وبانحراف معياري (1.15) وباتجاه متوسط.

- النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير المؤهل العلمي (بكالوريوس، دراسات عليا)؟
للإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات المعلمات على أداة الدراسة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي، ثم استخرجت نتائج اختبار (ت)، ويبين الجدول (4) هذه النتائج.

الجدول (4) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

الأداة	المؤهل	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة ت	مستوى الدلالة
اتجاهات المعلمات	بكالوريوس	138	4.03	0.45	1.77-	0.07
	دراسات عليا	24	4.22	0.53		

يبين الجدول (4) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية تبعاً لمتغير المؤهل العلمي إذ كانت قيمة (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات غير دالة إحصائياً.

- النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير قطاع العمل (حكومي، خاص)؟ وللإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات المعلمات على أداة الدراسة تبعاً لمتغير قطاع العمل، ثم استخرجت نتائج اختبار (ت). ويبين الجدول (5) هذه النتائج.

الجدول (5) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات تبعاً لمتغير قطاع العمل

الأداة	قطاع العمل	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة ت	مستوى الدلالة
اتجاهات المعلمات	حكومي	79	4.11	0.45	1.53	0.126
	خاص	83	4.00	0.47		

يبين الجدول (5) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية تبعاً لمتغير قطاع العمل، إذ كانت قيمة (ت) لدلالة الفروق بين المتوسطات غير دالة إحصائياً.

- النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، 5-10 سنوات، 10 سنوات فأكثر)؟

وللإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات المعلمات على أداة الدراسة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة، ثم استخرجت نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA) للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات. ويبين جدول (6) و(7) هذه النتائج.

الجدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاتجاهات المعلمات باختلاف متغير سنوات الخبرة

المتغير	المستوى	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	4.03	0.45
	5 إلى أقل من 10 سنوات	4.06	0.47
	10 سنوات فأكثر	4.14	0.50

يلاحظ من الجدول (6) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية لاتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية باختلاف متغير سنوات الخبرة، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروق ذات دلالة إحصائية، استخرجت نتائج تحليل التباين الأحادي، والجدول (7) يبين النتائج.

الجدول (7) نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق بين المتوسطات تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

الأداة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
اتجاهات المعلمات	بين المجموعات	0.272	2	0.136	0.612	0.543
	داخل المجموعات	34.807	157	0.222		
	المجموع	35.079	159			

يبين الجدول (7) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية تعزى لمتغير سنوات الخبرة، إذ كانت قيمة (ف) غير دالة إحصائياً.

مناقشة نتائج الدراسة:

النتائج المتعلقة بالاتجاهات التي تتخذها المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن

خلصت النتائج عن هذا السؤال إلى أن مستوى الاتجاهات التي تتخذها المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن جاء إيجابياً ومرتفعاً، وقد تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى إدراك المعلمات لأهمية استخدام وتطبيق الألعاب التعليمية وضرورتها في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال. ومما يدل على اتجاهاتهن الإيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي أنهن رفضن الفقرات ذات المحتوى السلبي حول استخدام الألعاب التعليمية، وتبين ذلك من خلال استجاباتهن حول هذه الفقرات بعدم الرضا عن محتوى كل منها، وهذا يدل على مصداقية المعلمات أثناء استجاباتهن على فقرات الاستبانة الإيجابية والسلبية حيث أظهر التحليل عند عكس النتائج اتجاهاتهن الإيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية، وما يبرر وجود اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي أن المعلمات يتوقن إلى توظيفها، إيماناً منهن بدورها في إتاحة الفرصة للأطفال لممارسة التعلم النشط، والذي يعمل على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال. وقد اتفقت نتيجة هذا السؤال مع دراسة البلهان والوتار (2017)، والبركات والحسن (2010) والتي أظهرت أن هناك اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية وتوظيفها؛ لتنمية خبرات الأطفال التعليمية، كما اتفقت نتيجة هذا السؤال مع دراسة أن ويان ولي (An, Yun-jo & Cao, Li, 2017) والتي أظهرت أن للألعاب التربوية تأثيراً إيجابياً على اتجاهات المعلمين وفاعلية الذات.

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير المؤهل العلمي (بكالوريوس، دراسات عليا)؟

أظهرت نتائج هذا السؤال عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات تعزى لمتغير المؤهل العلمي، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن كل معلمة تسعى جاهدة إلى أن تكون على قدر المسؤولية في عملها في رياض الأطفال، بغض النظر عن مؤهلها العلمي. فالعمل في رياض الأطفال له متطلبات تتضمن معارف ومهارات محددة وواضحة هي متقاربة إلى حد كبير بين المعلمات، كما ويمكن عزو هذه النتيجة إلى أن المؤهل العلمي وإن كان يختلف بين المعلمات قد لا يكون له دور رئيس في تحديد الاتجاهات لديهن حيث إن استخدام الألعاب التعليمية في رياض الأطفال يكون من قبل جميع المعلمات، بغض النظر عن مؤهلها العلمي سواء كان بكالوريوس أو دراسات عليا. كما ويمكن عزو هذه النتيجة إلى أن المعلمات وعلى اختلاف مؤهلاتهن العلمية يعملن في بيئة واحدة، ويلتحقن بالدورات التدريبية التي تعقدتها رياض الأطفال بغض النظر عن مؤهلاتهن العلمية؛ لذلك جاءت تقديراتهن متقاربة. وتتفق نتيجة هذا السؤال مع دراسة البلهان والوتار (2017) والبركات والحسن (2010)، والتي أظهرت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاتجاهات تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير قطاع العمل (حكومي، خاص)؟

أظهرت نتائج هذا السؤال عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات تعزى لمتغير قطاع العمل، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن المعلمات سواء كانوا في القطاع الحكومي أو القطاع الخاص يعملن تحت ظروف عمل متشابهة إلى حد ما، ويتعرضن للخبرات الإشرافية نفسها، والتي تعمل على إكسابهم اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية، ولم تجد الباحثة أي دراسة تتفق أو تختلف مع نتيجة هذا السؤال.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: هل تختلف اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن باختلاف متغير سنوات الخبرة (أقل من 5 سنوات، 5- أقل من 10 سنوات، 10 سنوات فأكثر)؟

أظهرت نتائج هذا السؤال عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اتجاهات المعلمات تعزى لمتغير سنوات الخبرة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن المعلمات يمارسن عملهن ضمن بيئة عمل متقاربة ومتشابهة مهنيًا واجتماعيًا، ويقمن باستخدام الألعاب التعليمية مع الأطفال بنسب متقاربة فعليًا، ويتولون ذات المهام التعليمية، ويعملن وفق ذات القوانين واللوائح والأنظمة من وزارة التربية، مما أسهم في تقارب تقديراتهم. وتتفق نتيجة هذا السؤال مع دراسة البلهان والوتار (2017) ودراسة البركات والحسن (2010)، والتي أظهرت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاتجاهات تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

التوصيات والمقترحات.

- في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها توصي الباحثة وتقدم ما يلي:
- 1- أن تصبح الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية وسيلة أساسية للتعليم، بحيث تستخدمها المعلمات لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.
 - 2- تشكيل لجان تربوية وفنية متخصصة لوضع معايير وأسس اختيار الألعاب التعليمية الفردية والجماعية التي تتناسب مع الأطفال بحيث تنشط النمو العقلي للطفل والتفكير الإبداعي، وتعمل على تحقيق النمو الاجتماعي، وزيادة النمو اللغوي والانفعالي.
 - 3- إعداد دليل إرشادي للمعلمات يتضمن وصفًا للألعاب التعليمية، وقواعد استخدامها، وأهميتها في تلبية احتياجات الأطفال.
 - 4- إدخال الأهمية التربوية للألعاب ضمن المساقات التي يدرسها طلبة كلية التربية بالجامعة.
 - 5- إجراء المزيد من البحوث والدراسات حول أهمية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي بما يكمل حلقة الموضوعات المتعلقة به.

قائمة المراجع والمصادر

أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو جادو، صالح (2012). برنامج TRIZ لتنمية التفكير الإبداعي. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- أبو جيبين، عطا (2005). تنمية مهارات التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة رسالة التربية. (9) 120-126.
- أبو لوم، خالد وأبو هاني، سليمان (2000). الألعاب في تدريس الرياضيات. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- آل سريع، لولوة (2019). تنمية مهارات التفكير الإبداعي لطالبات الصف الرابع الابتدائي في المملكة العربية باستخدام استراتيجية سكامبر. شبكة المؤتمرات العربية.
- باقديم، منال (2021) تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية. 64 275-320.
- البركات، عليّ والحسن، أمية (2010). اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو تنمية خبرات الأطفال التعليمية من خلال الألعاب التعليمية المحوسبة. مجلة العلوم التربوية والنفسية. 11 (3) 195-229

- بشناق، سناء (2013). *اللعبة ركيزة أساسية في المنهاج*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- البلهان، عيسى (2005). أثر أنشطة اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة. *مجلة دراسات تربوية واجتماعية* (1) 225-272.
- البلهان، عيسى والوتار، نوري (2017). اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت. *مجلة الإرشاد النفسي*. 25 (1) 203-274.
- جروان، فتحي (2002). *تعليم التفكير: مفاهيم وتطبيقات*. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- جيوسي، مجدي (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*. 6 (2) 70-92.
- الجراحشة، كوثر (2007). *أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي واتجاهات طالبات المرحلة الأساسية نحو العلم*. (أطروحة دكتوراه غير منشورة) جامعة عمان العربية. عمان. الأردن.
- حربية، قرين (2019). *دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات*. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة محمد الصديق بن يحيى. الجزائر.
- حسن، عبد الله (2017). أهمية الإرشاد النفسي في مرحلة رياض الأطفال. *مجلة العلوم والدراسات الإنسانية*. (46) 1-12.
- حسين، نائل (2007). *الشامل في مهارات التفكير*. عمان: دار ديونو للنشر والتوزيع.
- حسين، عبد الرازق والكلابي، ميثم (2020). أثر منهج بالألعاب التعليمية في تطوير التفكير الإبداعي وتنمية أهم مهارات التحكم اليدوي لدى أطفال بعمر 4-5 سنوات. *المجلة الأوربية لتكنولوجيا علوم الرياضة*. (27) 123-145.
- الحيلة، محمد (2010). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الحيلة، محمد (2016). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الخضرم، عثمان (2007). *الألعاب التربوية*. الكويت: الإبداع الفكري للنشر والتوزيع.
- خير الله، سحر (2010). *تنمية الإبداع لدى طفل الروضة: أنشطة مقترحة. المؤتمر العلمي (اكتشاف ورعاية الموهوبين بين الواقع والمأمول)*. 933-953.
- دجم، خميس (2010). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الرياضي لدى طلبة الصف الثامن الأساسي. *مجلة جامعة الملك سعود*. 22 (2) 212-241.
- دويدي، عليّ (2004). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة. *رسالة الخليج العربي*. 25 (92) 85-118.
- ربيع، إيمان وطنطاوي، نسرین (2019). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التدفق الملبسي. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*. 5 (25) 29-69.
- الرشود، سعاد (2002). *اللعب أداة تعلم واستكشاف*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- رياض، سعد (2010). *تنمية التفكير الإبداعي*. القاهرة: دار الصحوة للنشر والتوزيع.
- السالم، نورة (2020). أثر تطبيق منهج منتسوري في تنمية مهارات التفكير الإبداعي مقارنة بالمنهج المطور لدى أطفال مرحلة الروضة. *مجلة كلية التربية*. 3 (185) 791-842.
- السرور، ناديا (2002). *مقدمة في الإبداع*. عمان: دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع.
- سعادة، جودت (2006). *تدريس مهارات التفكير*. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.
- سويدان، طارق (2010). *منهجية إعداد القادة*. الكويت: شركة الإبداع الفكري للنشر والتوزيع.
- السيد، إبراهيم (2013). *الابتكار والإبداع عند الأطفال*. الإسكندرية: دار التعليم الجامعي.
- السيد، خالد (2003). *سيكولوجية اللعب عن الأطفال العاديين والمعاقين*. عمان: دار الفكر.
- الشوبلي، فيصل وحبيب، أمجد، والمسعودي، محمد (2016). *أساليب التدريس الإبداعي ومهاراته*. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
- الصليبي، إبراهيم وصوان، إياد. (2014). العلاقة بين التفكير الإبداعي والتحصيل في الرياضيات في الجامعات الفلسطينية. *مجلة كلية التربية*. 38 (3) 636-661.
- الطيطي، محمد (2004). *تنمية قدرات التفكير الإبداعي*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- العامري، فؤاد (2007). *فاعلية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة صنعاء، اليمن.
- عبد العزيز، سعيد (2009). *تعليم التفكير ومهاراته*. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.
- عبد المجيد، جميل (2005). *الأنشطة الإبداعية للأطفال*. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
- العيسى، محمد (2009). *الألعاب والتفكير في الرياضيات*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- عزاقي، رقية (2019). دور اللعب في تنمية التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة. *مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية*. 2 (25) 142-123.
- عطيفي، زينب والمليحي ربهام (2014). *فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لديهم*. *مجلة دراسات في المنهاج وطرق التدريس*. (205) 144-107.
- عويس، عفاف (2003). *سيكولوجية الإبداع عند الأطفال*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- العيد، روضة (2008). *الألعاب التربوية*. وزارة التربية والتعليم.
- الغامدي، رحاب (2018). أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التفكير الإبداعي والتحصيل في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة. *المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة*. (3) 165-103.
- قطامي، نايفة (2001). *تعليم التفكير للأطفال*. ط1. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- القلاف، نبيل والمجادي، حياة (2017). أهمية نشاط اللعب لدى الطفل ومعلمة رياض الأطفال بدولة الكويت. *مجلة كلية التربية*. 33 (5) 38-1.
- قنديل، محمد وبدوي، رمضان (2007). *الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- المرتمي (2011). *إلهام*. أثر مستوى الروضة في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلامذة الصف الأول الأساسي في أمانة العاصمة صنعاء. (رسالة ماجستير غير منشورة) جامعة صنعاء، صنعاء، اليمن.
- المشرفي، انشراح (2005). *تعليم التفكير الإبداعي لطفل الروضة*. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- مصطفى، فهيم (2007). *الطفل والتخطيط لتعلم التربية الإبداعية: رؤية جديدة لمنظومة التعليم في رياض الأطفال والمدرسة الابتدائية*. *مجلة التربية*. 36 (161) 131-98.
- موسى، هاني (2010). *تنمية الإبداع لدى الطفل العربي في ضوء الثقافة المجتمعية المعاصرة*. دراسة نظرية ورؤية تربوية. *مجلة التربية*. (39) 110-44.
- النجدي، أحمد وعبد الهادي، منى ورائد، عليّ (2003). *طرق وأساليب واستراتيجيات حديثة في تدريس العلوم*. القاهرة: دار الفكر العربي.
- نسيمة، محبوب ومريم، مبارك (2018). أثر استخدام الألعاب الحركية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي الحركي لدى تلاميذ الصف الأول ابتدائي. *مجلة المحترف*. 5 (17) 510-505.
- الهنداوي، عليّ (2003). *سيكولوجية اللعب*. عمان: دار حنين للنشر والتوزيع.
- الهويدي، زيد (2012). *الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير*. ط3. عمان: دار الكتاب الجامعي.

المراجع باللغة الإنجليزية:

- American Psychological Association "APA" (2009). *APA Concise Dictionary of Psychology*. Washington, DC: APA
- An, Yun – Jo, & Cao, Li (2017). *The effects of game design experience on teacher's attitudes and perceptions regarding the use of digital games in the classroom*. ERIC: E1131133
- Behnamnia, N, Kamsin, A, Binti I, Maizatun, A (2020). *The use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children* (unpublished dissertation). University of Malaya. Faculty of Computer Science & Information Technology
- Berk, I (2000) *Child Development*, Illinois State University, A Pearson Education Company, 5th ed. U.S.A
- David, R & et.al (2002). *Indoor Action Games for Elementary Children Active Games and Academic Activities for fun and fitness*, New York

- Davis, G.(1996). *Measuring and Predicting Issues and Strategy. The Role of the School Family Society in the Development of Creativity*. New York:Macmillan Publishing
- Denham, A(2018).Using a digital game as an advance organizer *Educational Technology Research*. 66.1-24
- Gulati, S. (2003), *Understanding Creativity The Psychometric View*,
- Jo An ,& Haynes, L& Dalba,A&Chumney,F (2017). Using Educational Computer Games in the class room: Science Teachers Experiences , Attitudes , Perceptions , Concerns , and Supports Needs , *Contemporary Issues in Technology & Teacher Education*, 16(4), 415-433
- Kaye,P (2001).*Games for learning*. Farrar Straus Giroux. New York
- Kirk, S.; Gallagher, J. & Anastasiow N. (2000). *Educating exceptional children*. New York: Houghton Mifflin Company
- Maleki, P, Mousavi, F (2015). *Examining the Role of Electronic-Learning and Traditional Games over Creativity of Female Students in Fifth Grade Primary School*
- Mayesky,M (1990).*Creative Active For Young Childern*.New York: Delmar publisher Inc.
- New Delhi: Ajay verma for common wealth publishers
- Sternberg, R and Williams,H.(2002). *Educational Psychology*. Allyn & Bacon.
- Tadesse, S. (2016). *Early Childhood Development- Basic Concepts: Module 2 Resource Guide Catholic Relief Services* (on-line). Available <https://www.crs.org/sites/default/files/crs-files/module-two-resource-guide.pdf>
- Williams,E(2001).*Interactive Games and Activites*,Breoking Down the Wall of Anger. New York
- Wood, E., Mueller, J., Willoughby, T., Specht, J., & De Young, T. (2005). Teachers' perceptions: Barriers and supports to using technology in the classroom. *Education, Communication, & Information*, S. i83-z06

الملاحق

الملحق رقم (1) قائمة أسماء الأساتذة المحكمين

الرقم	الاسم	الرتبة	التخصص	مكان العمل
1	حنان مبارك القحطاني	أستاذ مشارك	رياض الأطفال	جامعة حفر الباطن
2	ابتسام سعد هاشم	أستاذ مشارك	رياض الأطفال	تربية وادي الدواسر
3	تغريد أمين زقزوق	أستاذ مساعد	دراسات طفولة	جامعة الملك عبد العزيز
4	سناء جميل مصطفى	أستاذ مساعد	قياس وتقويم	جامعة حفر الباطن
5	سارة ميرني النيل	أستاذ مساعد	رياض أطفال	كلية علوم الأسرة – جامعة طيبة
6	عبد الرحمن جبريل عباس	أستاذ مساعد	رياض الأطفال	جامعة نجران
7	لينا سعيد باشطح	أستاذ مساعد	طفولة مبكرة	جامعة الملك سعود
8	نور الهدى أبشر الطيب	أستاذ مساعد	قياس وتقويم	الكلية الجامعية بالنعيرية
9	هانيا منير الشنو اني	أستاذ مساعد	طفولة مبكرة	جامعة الملك سعود
10	رشا إسماعيل الأغا	أستاذ مساعد	طفولة مبكرة	جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

الملحق رقم (2) أداة الدراسة بصورتها النهائية

جامعة حفر الباطن
كلية التربية
قسم الطفولة المبكرة
الزميلة المعلمة المحترمة
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان "اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن" كجزء من متطلبات الحصول على درجة الماجستير في الطفولة المبكرة من جامعة حفر الباطن- المملكة العربية السعودية. وقد أعدت لهذا الغرض الأداة التي بين أيديكم والمكونة من قسمين، الأول: يتطلب تعبئة بيانات أساسية حول متغيرات الدراسة، والثاني يتناول الاستبانة التي بلغ عدد فقراتها (32) فقرة. يرجى منك التفضل بإبداء الرأي بموضوعية عن هذه الفقرات، بتحديد درجة موافقتك

على ما تضمنته كل فقرة بوضع إشارة (/) في العمود المناسب وفق مستوى الاتجاه بالتدرج (مرتفع جداً، ومرتفع، ومتوسط، ومنخفض، ومنخفض جداً)، علماً بأن الإجابات ستعامل بسرية تامة، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي. شاكرًا لكم حُسن تعاونكم، واقبلوا فائق الاحترام

الباحثة/ نواف غزاي المطيري

القسم الأول: المتغيرات التصنيفية

يرجى منك وضع إشارة (X) في المربع المناسب:

المؤهل العلمي: بكالوريوس دراسات عليا

قطاع العمل: حكومي أهلي

الخبرة: أقل من 5 سنوات 5- أقل من 10 سنوات 10 سنوات فأكثر

ثانيًا- اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن:

لطفًا: ضع إشارة (/) في العمود المناسب وفق مستوى اتجاهك نحو مضمون كل فقرة

ملاحظة: انتبهي عند الإجابة فهناك فقرات إيجابية وأخرى سلبية

رقم	الفقرات/ مستوى الاتجاه	مرتفع جدًا	مرتفع	متوسط	منخفض	منخفض جدًا
1	أشجع تطبيق الألعاب التعليمية في رياض الأطفال					
2	أعتقد أن الألعاب التعليمية تؤدي دورًا فاعلاً في تنظيم التعلم					
3	أرى أن الألعاب التعليمية تعمل على تطبيق مبادئ التعلم للأطفال					
4	أرى أن الألعاب التعليمية تعمل على توسيع الآفاق المعرفية للأطفال					
5	أعتقد أن الألعاب التعليمية تعمل على تنشيط القدرات العقلية لدى الأطفال					
6	أعتقد أن الألعاب التعليمية تعمل على تطوير المهبة والإبداع لدى الأطفال					
7	أعتقد أن الألعاب التعليمية تساهم في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك عند الأطفال					
8	أشعر أن خبراتي ليست كافية لتطبيق الألعاب التعليمية داخل الروضة					
9	أرى أن الألعاب التعليمية تجعل الطفل يطرح أكبر عدد ممكن من الأسئلة					
10	أعتقد أن الألعاب التعليمية تجعل الطفل يطرح من خلالها أفكار متنوعة					
11	أعتقد أن الألعاب التعليمية تجعل تفكير الطفل تفكيراً تشعبي (إبداعي)					
12	أعتقد أن الألعاب التعليمية تجعل الطفل يكتشف الثغرات بسرعة كبيرة					
13	أشعر أن الألعاب التعليمية تزيد من تركيز الطفل					
14	أشعر أن الألعاب التعليمية تزيد من سرعة تقبل الطفل للمعلومات					
15	أرى أن تكاليف تطبيق الألعاب التعليمية عالية ولا تشجع على تطبيقها					
16	أرى أنه من الصعب تطبيق الألعاب التعليمية داخل الفصول الدراسية بسبب الكثافة الطلابية داخل الفصول					
17	أعتقد أن الفصول الدراسية غير ملائمة لاستخدام الألعاب التعليمية					
18	أرى أن تطبيق الألعاب التعليمية داخل الفصول الدراسية يؤدي إلى شيوع الفوضى					
19	أعتقد أن الوقت غير كافٍ لاستخدام الألعاب التعليمية داخل الروضة					
20	أعتقد أن الألعاب التعليمية تساهم في تنمية القدرة اللغوية لدى الأطفال					

مرتفع جداً	مرتفع	متوسط	منخفض	منخفض جداً	الفقرات/ مستوى الاتجاه	رقم
					أرى أن الألعاب التعليمية المطبقة مع الأطفال تؤدي إلى حلول جديدة للمشكلة	21
					أرى أن الألعاب التعليمية المطبقة تساهم في إنتاج أفكار جديدة لدى الطفل	22
					أعتقد أن للألعاب التعليمية دوراً في تنمية مهارة الأصالة لدى الأطفال	23
					أعتقد أن للألعاب التعليمية دوراً في تنمية مهارة المرونة لدى الأطفال	24
					أعتقد أن للألعاب التعليمية دوراً في تنمية مهارة الطلاقة لدى الأطفال	25
					أعتقد أن بعض الألعاب التعليمية قديمة هدفها غير واضح	26
					أعتقد أن الألعاب التعليمية تساهم في إنتاج طرق كثيرة لحل مسألة معينة	27
					أعتقد أن الألعاب التعليمية تنمي الخيال العلمي عند الطفل	28
					أعتقد أن تطبيق الألعاب التعليمية يصلح في رياض أطفال متخصصة بها فقط	29
					أشجع على تطبيق الألعاب التعليمية؛ فهي تقوم على تعليم الأطفال بطرق تتناسب مع نموهم	30
					أرى أن الألعاب التعليمية تعزز روح التعاون بين الأطفال	31
					أعتقد أن الألعاب التعليمية تساهم في جعل الطفل قادراً على التكيف بسرعة مع المشكلات المستجدة	32