

المجلد (١٨)، العدد (٦٤)، الجزء الثاني، أكتوبر ٢٠٢٤، ص ٣٧ - ٩٢

أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان

إعداد

فريدة سليمان أحمد أبورمان أ.د/ صباح حسين حمزة العجيلي

جامعة الإسراء

جامعة الإسراء

أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان

فريدة أبورمان(*) & صباح العجيلي(**)

ملخص

هدفت الدراسة التعرف إلى أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، حيث تكونت عينة الدراسة من (٤٨) طفلاً وطفلة اختيروا من مدرسة من مدارس الرياض الحكومية في مدينة عمان، تراوحت أعمارهم بين (٥-٦) سنوات، وقد استخدم التصميم شبه التجريبي ذو الإختبار القبلي والبعدى لمجموعتين تجريبية وضابطة، وبلغ عدد أطفال المجموعة التجريبية (٢٥) طفلاً وطفلة وعدد أطفال المجموعة الضابطة (٢٣) طفلاً وطفلة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة ألعاب إيهامية من اعدادها واختبار التخيل الإبداعي، كما استخدمت الباحثة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وتحليل التباين الاحادي والثنائي المصاحب في معالجة البيانات الإحصائية، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات درجات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات درجات مهارات التخيل الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود أثر دال إحصائياً بين متغير الجنس الطفل والألعاب الإيهامية في درجات مهارات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية، وفي ضوء هذه النتائج استنتجت الباحثة بأن الألعاب الإيهامية التي استخدمت في الدراسة الحالية فعالة في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، وأوصت باستخدامها في رياض الأطفال.

الكلمات المفتاحية: اللعب الإيهامي، التخيل الإبداعي، أطفال الروضة.

(*) جامعة الإسراء.

(**) جامعة الإسراء.

The Impact of Pretend Play in the Development of Creative Imagination of Kindergarten Children in Amman

Abstract

This Study aimed at investigating The Impact of Pretend Play in the Development of Creative Imagination of Kindergarten Children in Amman. The study sample consisted of (48) (male and female) children selected from a public school in the city of Amman, aged between 5-6 year. A pre-post-test quasi-experimental design was used. The design consisted of two groups; experimental (n=25), and control (n=23). To achieve the objective of the study researcher used tools: pretend playing games (she prepared) and creative Imaginary test. The researcher also prepared corrective measures for children's responses to the two tests in light of the Torrance method. The results indicated that there were significant differences in the mean of the creative imaginary skills and the total score between the experimental and control groups in the favor of the first one, and there were no significant effect of the interaction between gender and the creative imaginary skills in the total score. According to the study results, the researcher concluded that the pretend playing games which developed in the study was effective in developing Creative imagination for KG children, and recommended to use in the KG schools.

Keywords: Pretend play, Creative imagination, kindergarten children.

المقدمة:

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من المراحل المهمة في نمو الطفل وتطوره، وهي اللبنة الأساسية في تشكيل وبلورة شخصية الطفل واكسابه الكثير من المهارات والخبرات الاجتماعية والعقلية والحركية والنفسية وإعداده بشكل سليم، وفي هذا الصدد أشار أبو جادو (٢٠١٥) بأن السنوات الأولى من عمر الطفل، وبخاصة الخمس الأولى مهمة جداً، حيث يكتسب الطفل في هذه المرحلة القدرة على التعلم والثقة والإبداع والحب وتطوير إحساس قوي بالذات وأطلق العلماء والباحثون على هذه المرحلة تسميات عدة، فهي مرحلة الطفولة المبكرة وفق المنظور البيولوجي، ومرحلة ما قبل المدرسة وفق المنظور التربوي، وأطلق عليها مرحلة سنوات اللعب للتأكيد على أهمية اللعب حيث يمضي الأطفال معظم وقتهم في اللعب.

أشارت الحريزي (٢٠١٥) إلى أن هذه المرحلة من أهم المراحل التربوية في نمو الطفل الاجتماعي والعقلي واللغوي، ففي هذه المرحلة يتم تشكيل البناء النفسي للطفل الذي هو من أساسيات الصحة النفسية والخلقية، فينبغي على المربين الأخذ بعين الاعتبار أهمية مرحلة الطفولة المبكرة وإبداء العناية الخاصة بها وإعداد الأطفال وتربيتهم ليصبحوا فعالين في محيطهم وبيئتهم، فهذه المرحلة من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، حيث أن الطفل لديه قابلية كبيرة للتأثر بالعوامل المختلفة المحيطة به مما يسهم في بناء شخصيته وتكوين كيانه لطوال حياته. وقد أصبح اهتمام العالم ينصب على إيجاد مؤسسات اجتماعية تربوية رسمية تقوم برعاية الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، وأطلق عليها (روضة الأطفال)، وهي تسعى إلى تحقيق النمو المتكامل المتوازن للأطفال من الجوانب الجسمية والنفسية والعقلية كافة، وإلى تعزيز قدراتهم ومواهبهم المختلفة عن طريق اللعب والنشاط الحر، ويعد اللعب من الأنشطة المهمة التي يقوم بها الأطفال في هذه المرحلة، فهم يعبرون من خلاله عن احتياجاتهم ورغباتهم وميولهم فضلاً عن كونه أداة تعلم رئيسية بالنسبة لهم.

كما بين شكشك (٢٠١٠) أن الطفل ينمو ويتعلم عن طريق اللهو واللعب ولا يميز بين اللعب والتعلم، حيث تهدف الألعاب إلى المتعة والعمل والتدريب وتسمح بتطوير إمكانيات الطفل، فيحتل اللعب مكانة أساسية في نمو الطفل، ويعد الطريقة المثلى للتعلم؛ لأن الطفل يكتسب الخبرة

من دون مجهود ومن دون أن يدرك، زيادة على المتعة التي يمنحها اللعب، ويسمح للطفل باستعمال جسمه وحواسه ويعطيه فرصة ليكتسب عدداً كبيراً من المعلومات.

وقد عرف أبو جادو (٢٠١٤:٢٨٧) اللعب بأنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع من دون دافع آخر، فهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية".

ويعد اللعب الإيهامي نوع من أنواع اللعب عند الأطفال الذي يعرفه الخالدة (٢٠٠٧:١٣١) بأنه "مجموعة من الألعاب التي يمثل بها الأطفال أدواراً معينة، بعضها يأخذ مسار الشخصيات الأنسانية بفضل ما يتميزون به من سلوكيات، أو خصائص تؤثر على الأطفال من خلال إدراكاتهم العيانية المباشرة أو انفعالاتهم الوجدانية، وبعضها يمثل مهارات من الحركات الجسمية التي تتطوي على شيء من الخيال وغيرها من الأدوار الوهمية التي يضعها الطفل لنفسه"، ففي هذا النوع من اللعب يتعامل الطفل مع الأشياء الخيالية على أنها حقيقية وموجودة في الواقع، ومن هنا يختلف الناس فيما بينهم حول هذا اللعب، فمنهم من يؤيده ويشجعه على اعتباره أنه ضروري لتأسيس القدرات المعرفية التي تسهم وتساعد الطفل على التفاعل مع العالم المحسوس، ومنهم من لا يشجعه؛ لأنه في رأيهم أن هذا النوع من اللعب يساعد على تكوين أنسان غير واقعي (الخالدة، ٢٠٠٧).

ويرى شكشك (٢٠١٠) أن للعب الإيهامي له أثر بالغ الأهمية في النمو العقلي، إذ يشترك هذا اللعب مع التعلم عندما يبلغ الطفل الثمانية عشر شهراً إلى سن السابعة أو الثامنة من عمره. والطفل يبدأ بالإشارة إلى أشياء غير موجودة أمامه، والتواصل بواسطة اللغة، أو الإشارات الرمزية. ويفترض العالم بياجيه (Piaget) أن العمليات الرمزية تنمو من خلال ما يفعله الطفل بالأشياء أو فيما يتعلق بها، فالدمى يمكن أن تعامل كما لو كانت تبكي، أو كأن يتناول الصحيفة وينظر فيها كما يفعل والده، وفي أثناء اللعب الإيهامي يمارس الطفل تخيلاً لموضوعات متنوعة تساعده في التعلم والنمو، وفي هذا الصدد يشير حسأن، المذكور في (أبو شاوور، ٢٠١٦) بأن الطفل يمارس التخيل في أثناء اللعب والحلم منذ سن مبكرة تسبق سن الدخول للمدرسة. والتخيل أمر أساسي للنمو العقلي والنفسي للطفل، ومنذ أن يصل الطفل السنة الخامسة من عمره يتخذ التخيل لديه منحاً جديداً نتيجة

للتفتح العقلي، ويصبح تخيله إبداعياً يمكن توجيهه وتتميته، ويعد التخيل الإبداعي جزءاً من العملية الإبداعية التي تحظى باهتمام المؤسسات التعليمية في جميع مراحلها، وبخاصة المراحل الأولى من التعليم، فالتخيل الإبداعي يسهم في تحقيق الذات، وتطوير المواهب الفردية، وتحسين النمو، ويسهم كذلك في زيادة إنتاجية المجتمع برمته ثقافياً، وعلمياً، واقتصادياً (الخالدة، ٢٠٠٠).

وعرف نصر، المشار إليه في (أبو شاور، ٢٠١٦: ١٨)، التخيل بأنه " قدرة مركبة تتيح للطفل فرصة إنتاج صور ذهنية ترتبط بالأفكار والمعاني، والأشياء غير الحسية مدار التفكير والتداول؛ لذا فإنها تقوم بوظيفة توليدية تتجلى في تحريض المخزون الفكري، وإثارته لإنتاج متغيرات وبدائل متنوعة وعديدة، وهو من العوامل المؤثرة والمسؤولة عن التفكير الإبداعي". ونظراً للأهمية البالغة التي أولتها الأدبيات المتخصصة إلى كل من اللعب الإيهامي والتخيل الإبداعي، كما هو موضح في أعلاه، فإن الدراسة الحالية تسعى إلى فحص أثر الألعاب الإيهامية في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة.

مرحلة الطفولة المبكرة ورياض الأطفال

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في حياة الأنسان، فهي تحدد شخصيته وكيفيته وفكره وأخلاقه، فيكتسب فيها الطفل الخبرات والمهارات والقدرات المختلفة، فالاهتمام بمرحلة الطفولة المبكرة أمر أساسي لكل مجتمع، إذ أنه من خلال هذه المرحلة ينمو الطفل نمواً متكاملاً، فإذا تم تبسيط الأمور للطفل وأتيحت له الفرص يكون نموه سليماً وتتوسع مداركه وتصل مهاراته وإمكانياته من خلال الألعاب والأنشطة، وفي هذا الصدد أشار مردان (٢٠٠٤) إلى أن معظم الدراسات المعاصرة في ميدان الطفولة المبكرة أجمعت على أن السنوات الأولى من حياة الطفل تعد من أهم وأخصب مراحل العمر، وذات تأثير مهم في بناء الإنسان بوصفها مرحلة مهمة وحاسمة في النمو والتطور، فالطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى نمو جسمي سليم، ونمو حركي متناسق في مختلف حركاته العضلية الكبيرة وحركاته الدقيقة من خلال أعباءه العفوية والمنظمة، كما يحتاج الطفل إلى نمو معرفي وذلك من خلال محفزات ومنشطات معرفية متنوعة، واستخدام خياله وأفكاره بتكوين مفاهيم بسيطة تساعده على التركيز والانتباه والإدراك والإحساس والبحث بطريقته الخاصة من خلال أعباءه، وتعد مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة حساسة ومهمة من مراحل نمو الطفل فهي أولى

المراحل وبدايتها، وبذلك تكون الأساس الذي تركز عليه حياة الطفل من الطفولة إلى بقية مراحل حياته، حيث أنها أساس البناء الجسمي والنفسي للطفل، والتي تترك آثارها الواضحة في سلوكه وشخصيته وتؤثر في مستقبله، فيتعرف الطفل على ذاته وعلى العالم المحيط به من خلال نشاطه في جميع المجالات (طلبية، ٢٠٠٨). وكما أشارت بهادر (٢٠١٤) إلى أن الإتجاهات المعاصرة في مجال الطفولة المبكرة أكدت على أهمية تعرض الطفل للمثيرات الحسية وإكسابه المفاهيم المناسبة حتى لا تهدر طاقاته وقدراته العقلية، وهنا يأتي دور رياض الأطفال في صقل وتوجيه الطفل التوجيه السليم بما يتناسب مع المرحلة العمرية التي ينتمي إليها.

وتعد رياض الأطفال مؤسسات تربوية اجتماعية تهدف إلى مساعدة الطفل في تنمية جوانب شخصيته المختلفة ليكون مستعداً لمرحلة الالتحاق بالمرحلة الابتدائية، فهي تترك له الحرية التامة في ممارسة نشاطاته واكتشاف ذاته والتعرف على قدراته وميوله وإمكاناته، وبالتالي فهي تساعد الطفل على اكتساب خبرات ومهارات جديدة (الحريري، ٢٠١٥). كما تسعى رياض الأطفال إلى تحقيق أهداف تربوية لا تنفصل عن أهداف التربية بشكل عام وفي هذا الخصوص أشار العليمات والفلفلي (٢٠١٦) إلى أن من أهداف رياض الأطفال الأساسية تنمية المهارات والقدرات الإبداعية المختلفة لدى الطفل، ومساعدته في التعبير عن نفسه وعن خياله، كما تساعد الطفل أيضاً على الاندماج مع أقرانه وتعويدته على العمل الجماعي وحب الجماعة، وتساهم في حل الكثير من المشكلات التي تواجه الطفل مثل الخجل والأنطواء والعدوان، وتعمل على تفريغ الطاقات المخزونة عند الطفل بطريقة سليمة وإيجابية، كما أنها تركز الاهتمام على نشاط الطفل الحسن-حركي وأهميته في تكوين الصور العقلية للطفل عن الأشياء التي تعامل معها في بيئته، وأخيراً تنمية الطفل في النواحي الاجتماعية من خلال النشاط الجماعي والاندماج مع الأقران، وتنمية النواحي المعرفية مثل عمليات التفكير والتخيل الإبداعي، وتظهر أهمية رياض الأطفال بأنها وسيلة فعالة لمساعدة الطفل في توسيع مجال نشاطه وتفاعله الاجتماعي وعلى تعليمه اللعب مع الجماعة والتعاون معهم، وقدرته على ضبط انفعالاته من خلال المشاركة الوجدانية، وتنمية المهارات الحركية كاللعب والنشاط اليومي والاعتماد على النفس، كما أنها تساهم في التطور اللغوي وتوسيع خبرات الطفل ومعلوماته، والنمو المعرفي وتعلم اللغة والحساب وفقاً على منهج يتوافق مع الطفل والمراحل النمائية التي ينتمي إليها (محمد، ٢٠٠٨).

اللعب واللعب الإيهامي:

يعد اللعب من أهم الأنشطة التي يقوم بها الطفل، فاللعب يستهوي الطفل ويثير تفكيره ويوسع خياله، فيسهم اللعب بذلك في تكوين شخصية الطفل في جميع أبعادها وسماتها المختلفة، فاللعب وسيط تربوي مهم من خلاله يتم تعليم الطفل وإشباع احتياجاته، كما أنه يعد مدخلاً أساسياً لنمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والأنفعالية واللغوية، واكتشاف العلاقات التفاعلية في هذه الجوانب (الحيلة، ٢٠١٥).

يرى بياجيه (Piaget) المشار إليه في الخالدة (٢٠٠٧) بأن اللعب يعد أساس النمو العقلي للطفل، هو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والتصور الذهني والرسم والتشكيل، وجميعها عمليات أساسية لأنماء العقل والذكاء عند الأطفال. ويتم من خلال اللعب استغلال طاقة الجسم في الحركة وجلب المتعة النفسية للطفل، ولا يتم ذلك من دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية (عدس، ٢٠٠١)، كما أن اللعب يعد أحد الأنشطة التي يقوم بها الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، وقد يكون موجهاً أو غير موجه (نسيم ومحمد، ٢٠١٦).

ويمكن تلخيص أهمية اللعب في تنمية الجوانب النمائية عند الأطفال على النحو الآتي

(العناني، ٢٠١٨):

- أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي، مثل تمارين العضلات الكبيرة والصغيرة وتعليم الأطفال المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق، مما يؤدي ذلك إلى القدرة على حفظ التوازن وتنسيق الحركات.
- أهمية اللعب للنمو العقلي فمن خلاله يطور الطفل بناءه المعرفي عن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثيل والمواءمة، ويسهم اللعب في توفير فرص للإبداع (كما في ألعاب التركيب)، وينمي اللعب الإدراك الحسي والقدرة على التذكر والتركيز والملاحظة والانتباه، كما يعمل على تنمية القدرة على حل المشكلات والتفكير المستقل.
- أهمية اللعب للنمو الاجتماعي فهو وسيلة للتنشئة الاجتماعية، وهو نشاط جماعي يكتسب الطفل من خلاله القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء ومهارات التواصل

- الاجتماعي، وتدريب الطفل على الانتقال من مرحلة التمرکز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم حاجاتهم.
- أهمية اللعب للنمو الأنفعالي فهو يعد أداة تعويض للطفل، فمن خلال اللعب يعبر الطفل عن حاجاته النفسية ورغباته ويعمل على إشباعها، وتنمية الثقة بالنفس ورفع معنوياته والتخفيف من الانفعالات الضارة، بالإضافة إلى الحاجة الأساسية للعب وهي شعور الطفل بالسعادة والفرح والسرور.
 - أهمية اللعب التعليمية فهو يعد أداة استكشاف وتعلم وجلب انتباه الطفل وتشويقه للتعلم، حيث يوفر اللعب الحرية والأنطلاق فيقبل على التعلم والعمل، فمن خلال اللعب يتعرف الطفل على الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام والعلاقات بينها.
 - أهمية اللعب لتنمية خيال الطفل، والتخيل عبارة عن استحضار صور ذهنية لم يسبق إدراكها إدراكاً حسيماً، بمعنى آخر أن التخيل هو تأليف صور ذهنية تحاكي ظواهر متعددة ولكنها لا تعبر عن الحقيقة، ويشغل التخيل مجالاً كبيراً من نشاط الطفل العقلي في سنوات عمره الأولى، فيكون خياله ما بين ثلاث سنوات إلى خمس سنوات خيلاً واسعاً وخصباً، فهو يتخيل العصا حصان، ويتخيل الدمية كائناً حياً، ففي هذه المرحلة من عمره يكون لعبه لعباً إيهامياً تخيلاً من أفكار تتبع من خياله، فيعيش الطفل نوعين من العالم أولهما العالم الخيالي يعبر عن حقيقة داخلية والآخر العالم الواقعي يعبر عن حياته (شكشك، ٢٠١٠).

النظريات المفسرة للعب:

نظرية الإعداد للحياة أو التدريب على المهارات - Practice Theory:

صاحب هذه النظرية كارل روجر الذي يرى بأن اللعب يقوي الغرائز المطلوبة للحياة المستقبلية، فحركة الطفل الدائمة باليدين والأرجل والأصابع والجسم تهدف إلى السيطرة على أعضاء الجسم وتوظيفها في المستقبل، ويرتبط اللعب هنا بالمحاكاة، والتعلم بالمحاكاة غريزة يكتسب الطفل من خلالها المهارات اللازمة له في المستقبل ويتعلم أيضاً أدوار الكبار، ومن ميزات هذه

النظرية أنها اهتمت باللعب وأنواعه مثل القتال والحركة والتعرف والتذكر، وألقت الضوء على أن بعض الأنشطة التي كأن معروف أنها غير هادفه هي أنشطة هادفة جداً وضرورية للبقاء، ومن عيوبها أنها لم تهتم بلعب الكبار ووصفته بأنه تدريب على المهارات، وعلى الرغم من أنها اعترفت باللعب وأنواعه، إلا أنها ركزت على جانبين أساسيين هما اللعب والمحاكاة (نسيم ومحمد، ٢٠١٦).

نظرية المجال الجشطالت – Gestalt Theory (مردان، ٢٠٠٤):

أكدت هذه النظرية على الإدراك الحسي الكلي لموقف اللعب، فالاستجابة عند الطفل تستثار عند حدوث الإدراك الحسي، فمثلاً عندما يرى الطفل الجرس تتولد لديه رغبة في دق هذا الجرس؛ وذلك نتيجة لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي وبين العمل المناسب له، ويكون ذلك واضحاً في اللعب الإيهامي، فالطفل هنا لا يرى أي تناقض عندما يمسك عصا ويركب عليها وكأنها حصان، أو يتحدث معها والتعامل معها كما لو أنها طفلاً، فهذا النوع من اللعب يحقق ويتفق مع خيال الطفل وليس مع الواقع (ميلر، ١٩٧٤: ٥٣-٥٧).

وأشار ليفين (Lewin)، المذكور في مردان (٢٠٠٤)، في كتابه المعروف (نظريات المجال) أن سلوك الطفل يتوقف على الموقف الكلي الذي يجد نفسه فيه، فتختلف استجابته باختلاف شخصيته وحالته النفسية وجميع العوامل المحيطة به، فقد يكون الطفل إيجابياً في موقف معين وسلبياً في موقف آخر، ففي وجود الأم ممكن أن يتحول الموقف الخطير المزعج للطفل إلى موقف ممتع ومشوق، وهكذا في جميع مواقف اللعب فالأشياء التي يتخذها الطفل للعب ليست ثابتة، فهي تمتزج برغبات الطفل وميوله.

النظرية المعرفية جان بياجيه – Piaget Theory of play:

يعد بياجيه من العلماء الذين ركزوا على دراسة الجوانب المعرفية لدى الطفل، وقد أشار في كتابه المشهور (اللعب والتخيلات، والمحاكاة في الطفولة) إلى أن اللعب جزء من فعالية الطفل الكلية النابعة من قدراته العقلية ونشاطه الذهني، ويعتمد ذلك على عمليتين أساسيتين لأي موقف يقوم به الطفل في اللعب هما: التمثيل (Assimilation) والتكيف (Accommodation)، وهاتان العمليتان متكاملتان تكمل الواحدة الأخرى، فمن خلالهما يصل الطفل إلى ما يسمى التوازن المعرفي، وفي الطفولة المبكرة ترحج الكفة إلى التمثيل على التكيف بصورة واضحة (الخوالدة، ٢٠٠٣).

وقد صنف بياجيه (Piaget, 1952) اللعب إلى ثلاثة أصناف لدى الطفل حسب عمره ونمو قدراته العقلية كالاتي: اللعب الحسي الحركي ويبدأ من سن الولادة ويستمر حتى السنة الثانية من عمره، يستخدم الطفل في هذا اللعب حواسه فيتحذ من بصره ولمسه وصوته أدوات للتواصل بمحيطه، ويكون ذلك بالإعادة والتكرار والتقليد والمحاكاة والحركات التي تدفع الطفل إلى التفكير أو تمثيل حياة اجتماعية، فالتدرج يؤدي إلى التنسيق الحركي والتوافق الجسمي للطفل مما يشعره بالسعادة والسرور. اللعب التخيلي (الإيهامي) ويبدأ هذا اللعب من سن (٢-٧) سنوات فيحاول الطفل في لعبه وضع خبراته البسيطة على شكل رموز أو حوادث خيالية من أجل تحقيق رغباته وخياله فيحاول أن يرمز إلى الأشياء برمز مميز لما بينها من علاقات، ولكن يكون ذلك بطريقته الخاصة ومن وجهة نظره الخاصة فهو مثلاً يتصور ورقة الشجر الساقطة طائراً يطير، أو العصا حصان يركب عليه. اللعب النظامي ويبدأ عند الطفل بعد سن السابعة حيث يلعب بشكل تمارين نظامية وعلى وفق إجراءات ونظم فهو في هذه المرحلة قادر على إدراك العلاقات بين الأشياء وخاصة إدراك العلاقات الاجتماعية القائمة بينه وبين أقرانه، كما أنه قادر على التفكير والتصرف بشكل موضوعي نسبياً، وأضاف بياجيه على اللعب وظيفة بيولوجية حيث أنه يعد اللعب تدريباً وتكراراً فعالاً يؤدي إلى ترجمة المواقف والخبرات الجديدة لدى الطفل بطريقة عقلية وإدراكية، مبتدئاً من أبسط الألعاب مثل حركة الخشخاشة المعلقة على سرير الطفل إلى تمثيل القصة وتخيل الأدوار إلى اللعب بكرة القدم ولعب الشطرنج، واللعب من وجهة نظر بياجيه يعد مظهر للنمو الحركي والخيالي والعقلي والإدراكي (Paiget , 1952).

نظرية التحليل النفسي (Psychoanalytic theory of Play):

ويطلق على هذه النظرية اسم (نظرية التخفيف من القلق)، فمن وجهة نظر العالم فرويد أن اللعب يقوم بوظيفة نفسية مهمة للطفل من النواحي الانفعالية، فاللعب يساعد الطفل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق وتوتر نفسي وانفعالي، فقام باستخدام اللعب لعلاج الأطفال المضطربين نفسياً، حيث افترض فرويد أن السلوك البشري يتحدد بمدى ما يؤدي إليه من لذة أو ألم، فإذا كانت التجربة سارة فالطفل يرتاح لها، وإذا كانت عكس ذلك فأن الطفل يتجنبها، ولا يحدث

ذلك إلا في أثناء اللعب أو الأحلام والتخيلات. تؤثر الرغبات في الطفل لأن الطفل يميز بين اللعب والواقع والحقيقة ولكنه يقوم باستخدام الأشياء والمواقف من العالم الحقيقي لإيجاد عالمه الخاص، ولم تقدم هذه النظرية تفسير متكامل للعب الطفل حيث ركزت على الألعاب ذات الطبيعة الفردية التي يقوم بها الطفل بمفرده وأهملت الألعاب الجماعية، كما أنها ركزت على اللعب كعلاج نفسي للأطفال الذين يعانون قلقاً أو توتراً نفسياً (السيد، ٢٠٠٣).

النظرية الثقافية الاجتماعية للعالم فيجوتسكي (Vygotsky):

أجرى العالم الروسي فيجوتسكي بحثاً قيماً في اللعب، يتضمن دور اللعب كصورة من صور النمو عند الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث طرح في نظريته السؤال الآتي: هل اللعب مجرد نشاط في حياة الطفل في مرحلة عمرية معينة، أم أنه النشاط الأساسي في عملية النمو الطفل؟ وللإجابة على هذا السؤال، فالعالم فيجوتسكي لا يقتنع بتعريف اللعب على أساس المتعة فقط، فهناك أشياء أكثر استمتاعاً من اللعب في حياة الطفل مثل استمتاع الطفل بمص الحلمة الصناعية من دون أن يكون ذلك لعباً، فهو بذلك يعارض بأن يعرف اللعب على أساس اللذة والمتعة، وكذلك فإنه يرفض اعتبار اللعب نشاطاً لا غاية له، فهو يرى أن اللعب نشاط ذو غاية للطفل، وأن اللعب دافع يشبع الطفل من خلاله حاجاته ورغباته، وهذه الحاجات والرغبات تتغير بتغير المرحلة العمرية والنمائية للطفل، فمن دون فهم هذه المرحلة وطبيعة هذه الحاجات والرغبات لا يمكن تصور الطابع الفريد لنشاط اللعب، كما يرى فيجوتسكي أن إشباع هذه الحاجات لا يتم بشكل فوري، وأن دور مخيلة الطفل في تحقيق هذه الرغبات والحاجات بعد توفير الظروف المناسبة لذلك، فاللعب عند الطفل دائماً يتحقق بالتخيل الوهمي للرغبات القابلة للتحقيق، وأن اللعب التخيلي ليس نمطاً من أنماط اللعب وإنما هو اللعب بذاته، فالطفل في اللعب يبذل موقفاً تخيلياً يستند على قاعدة معينة وعلى وفق هذه القاعدة يظهر لدينا التخيل في اللعب. فالتخيل هو جوهر اللعب عند الأطفال (مردان، ٢٠٠٤).

ويصنف اللعب إلى عدة أصناف: اللعب الكلامي، اللعب الحركي والاستكشافي، اللعب الإيهامي الخيالي، اللعب العشوائي واللعب المنظم ولعب المحاكاة وأخيراً اللعب الاجتماعي. وتركز هذه الدراسة على اللعب الإيهامي الخيالي (شكشك، ٢٠١٠). يعد اللعب الإيهامي من اللعب الشائع

في الطفولة المبكرة، يتعامل الطفل من خلال اللغة والسلوك مع الأشياء والمواقف على أنها تحمل خصائص واقعية. فالطفل في هذا اللعب يضفي الحياة على الأشياء المختلفة التي يلعب بها، وهو نشاط طوعي للعب الاجتماعي الذي يشترك فيه الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، إذ يقوم الطفل بلعب دور ويتظاهر بأنه شخصية أخرى ويستمد خصائص وصفات هذه الشخصية (طبيب، معلم)، ويحاكي هذه الشخصية في أفعالها وصفاتها بمساعدة أشياء حقيقية أو متخيلة (الخفاف، ٢٠١٠).

ويعرف بياجيه المشار إليه في (ميلر، ١٩٧٤) اللعب الإيهامي بأنه عبارة عن وسيلة اتصال رمزية تخضع الأشياء لنشاط الطفل من دون قواعد أو حدود، فهو عملية تمثيل يكرر بها الطفل الأفعال بشكل يكاد يكون موحد، إلا أن هذا التكرار ربما يتسبب بحدوث نتائج غير متوقعة عن طريق الصدفة.

ويرى شكشك (٢٠١٠) أن اللعب الإيهامي أو الرمزي مظهر من مظاهر النمو العقلي لدى الطفل من عمر (١٨) شهر إلى ٨ سنوات، وهو ليس إلا معالجة للصور العقلية في خيال الطفل وتنفيذها.

ويشير الخوالدة (٢٠٠٣) إلى أن اللعب الإيهامي هو لعب يقوم على خيال الطفل وينطوي على شيء من الإبداع، فيستخدم الطفل بذلك مهارات التخمين والاستكشاف والاستقصاء والبحث التي تضيف على خيال الطفل خصائص إبداعية.

وترى بيرك المشار إليها في (جادو، ٢٠١٤)، أن هناك تغيرات مهمة في اللعب الإيهامي تعكس تطور الإتقان الرمزي لدى الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة، ففي السنة الأولى من عمر الطفل يستخدم الطفل الأشياء الواقعية مثل أن يمسك ملعقة وينتظر أنه يأكل، وفي السنة الثانية يستخدم ألعاباً غير واقعية مثل أن يمسك قطعة خشبية ويتظاهر أنه يتكلم بالهاتف، والسنة الثالثة من عمره يستطيع أن يتخيل أشياء أو مواقف غير مستندة من العالم الواقعي كأن يخترع برجاً الخاص للمراقبة ويلعب به ألعابه الخاصة.

وأشارت الخفاف (٢٠١٠) إلى أن هناك عنصرين أساسيين للعب الإيهامي هما: عنصر المحاكاة، فمن خلاله يتعامل الطفل على أنه شخص آخر حقيقي، وتعتمد درجة المحاكاة عند

الطفل على واقعه وهويته وبيئته وتنشئته الاجتماعية، وعنصر التخيل (الإيهام)، فخيال الطفل شيء أساسي في هذا النوع من اللعب، ويعد وسيلة يستطيع الطفل بواسطتها التغلب على قيود الواقع من حيث الزمان والمكان.

- واستناداً إلى ما ورد اعلاه يمكن إيضاح وظائف اللعب الإيهامي وتلخيصها كالآتي:
- **الوظيفة التعبيرية:** يعد اللعب الإيهامي وسيلة الطفل للتعبير عن مشاعره ومخاوفه وقلقه، فعلى سبيل المثال: عندما يتخيل الطفل أن الدمية تبكي قد يعبر ذلك عن ضيقه الداخلي من أمرٍ ما فيجد بهذا اللعب وسيلة ومخرج للتعبير عن مشاعره الداخليه.
 - **الوظيفة الاجتماعية:** من خلال الأدوار التي يقوم الأطفال بممارستها في لعبهم فهم يمثلون أدواراً اجتماعية للبيئة المحيطة بهم مثل دور (الأم الحنون، الطبيب، الفارس الشجاع).
 - **الوظيفة المعرفية:** يكتسب الطفل من خلال هذا اللعب المهارات التي تساعد على القراءة والكتابة وهذا ما يدعم القول بأن اللعب الإيهامي يسهم في تطوير اللغة مما أدى إلى التوصية باستخدام هذا النوع من اللعب في مرحلة رياض الاطفال.
 - **الوظيفة الإبداعية:** يستخدم الطفل الحركة واللغة في هذا اللعب لتغيير طبيعة الأشياء بصورة إبداعية.
 - **وظيفة البديل:** من خلال اللعب الإيهامي يقوم الطفل بتغيير الواقع بدمج أعماله وتمثيلها فيتطلب من ذلك تقليد بعض هذه الأعمال وإيجاد البدائل في البيئة المحيطة به.
 - **وظيفة التصنيف:** يساعد اللعب الإيهامي الرمزي الطفل على تكوين وتصور العالم الخاص به، فكل مفهوم يصف به هذا العالم يساعد الطفل على عمليات التصنيف كالأسماء والفئات. ومن خلال ما ورد اعلاه تظهر أهمية اللعب الإيهامي في تنمية الجوانب النمائية للطفل (الجسمية والحس - حركية والمعرفية والاجتماعية)، فمن خلال هذا اللعب الخيالي وتنميته يصبح خيال الطفل خيالاً إبداعياً.

التخيل الإبداعي:

يعد الإبداع من أهم الموضوعات التي بحث بها علماء النفس في مرحلة الطفولة المبكرة، والإبداع خاصية إنسانية تولد مع الطفل، ففي مرحلة الطفولة المبكرة يسأل الطفل وبشكل واضح عن

كل ما يحيط به في بيئته، ومن خلال تساؤلات الطفل المتكررة يتولد لديه التخيل، وهنا يأتي دور الأسرة والمربين لتوجيه هذا التخيل ليصبح تخيلاً إبداعياً (التميمي، ٢٠١٦).

ويعرف كورت (Court, 1998:141) الإبداع بأنه "القدرة على إنتاج الأفكار الأصلية والحلول باستخدام التخيلات والتصورات"، كما عرفه جروان (٢٠٠٢: ٢٠) على أنه "إنتاج شيء جديد أو صياغة عناصر موجودة بصورة جديدة في إحدى المجالات كالعلوم والفنون والآداب". ويرى جيلفورد المشار إليه في جروان (٢٠٠٢: ٢٢) أن الإبداع "سمة من السمات الاستعدادية تضم الطلاقة في التفكير والمرونة والأصالة والحساسية للمشكلات وإعادة تعريف المشكلة وإيضاحها بالتفصيلات وإسهاب".

وتشير المشرفي (٢٠٠٥) أن التفكير الإبداعي يظهر في مرحلة الطفولة المبكرة عند الطفل من خلال رغبته بالاستكشاف والاستطلاع واهتمامه بالتجريب إلى جانب القدرة التخيلية التي يمتاز بها، ويمكن أن يكون الطفل شخصاً مبدعاً من خلال الأعمال الفنية التي ينتجها، فهو يتمتع بصفات إبداعية قائمة على الدهشة والتعجب، كما أنه مولع بحب الاستطلاع واكتشاف ما يحيط به، ومن خلال اللعب الذي يسيطر على نشاطه وخياله يمارس الطفل أنشطته خياليه بطلاقة ومرونة، وبذلك يتضح أن الطفل يتمتع بالصفات الإبداعية.

كما أشارت خليفة (٢٠١٦) إلى أن خيال الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يمتاز بالقوة ويغطي على الواقع ويتجاوز حدود الزمان والمكان، وهو يحب المغامرات فإن لم يجدها في بيئته فإنه يعمل على إشباعها في خياله، وهو بذلك يستعين بخياله لتوافق مع نفسه ومع الآخرين ويتقرب بها تدريجياً من الواقع مع تقدمه بالعمر؛ لذلك تعد هذه المرحلة من المراحل النمائية المهمة التي يكتسب بها الطفل الكثير من السلوك وأنماط التفكير المختلفة، وتتأثر خبرات الطفل في خياله وبخاصة خياله الإبداعي كونها مرحلة خصبة ومناسبة لدراسة الإبداع.

وفي هذا الصدد عرف فيجوتسكي المشار إليه في دراسة التميمي (٢٠١٦) التخيل الإبداعي بأنه عملية التخيل العقلي الداخلي للأفكار من دون النطق بها، وتشتمل على عملية الدمج والتركيب بالاعتماد على تكوين المفاهيم التي تخزن في ذاكرة الطفل عندما يبدأ بتعلم خصائص الاسماء

والاحداث ويستخدمها في عملية التفكير لحل مشكلة ما، كما أشارت عوض (٢٠٠١) بأن التخيل الإبداعي هو القدرة على إعادة تركيب ما تم استعادته من خبرات وأحداث سابقة بطريقة مبتكرة. وترى جولاتي (Gulati, 2003) أن التخيل الإبداعي يوفر ديناميكية أولية في خلق الطفل، وأن هناك آراء متباينة حول الكيفية التي يتشكل بها هذا التخيل الإبداعي. وأشارت أبوشاور (٢٠١٦) أن في مرحلة الطفولة المبكرة تبدأ عملية تشكيل المراحل الأساسية للجهاز النفسي، وتتضح عناصر التفكير لدى الطفل وتتكون شخصيته، وتلعب الأسرة والروضة والبيئة دوراً مهماً في تشكيل شخصيته وتفكيره الإبداعي عن طريق التعرف على ما يملكه الطفل من قدرات يمكن توظيفها في المستقبل بشكل إبداعي، ويجب التعامل مع خيال الطفل في هذه المرحلة باحترام وإظهار الاهتمام بما يطرحه من أسئلة وما يقدمه من أنشطة وأعمال، لأجل تنمية ثقته بنفسه وتعزيز مفهوم الذات لديه.

وجاء دي بونو (De Bono, 1993:91) بفكرة القبعات الست للتفكير وصنف التفكير الإبداعي بالقبعة الخضراء، وأطلق عليها اسم القبعة الخضراء لتفكير الإبداعي، وتدل هذه القبعة على الأفكار الجديدة أو الخروج بشيء جديد من أفكار سابقة بصورة إبداعية.

مهارات التخيل الإبداعي

اتفق أغلب الباحثين والدارسين على أن مهارات التفكير الإبداعي كما وردت في اختبارات تورانس (Torrance) وحيلفورد (Guilford) تشمل ثلاث مهارات رئيسية (الطلاقة، المرونة، الأصالة)، بالإضافة إلى مهارات أخرى وهي الحساسية للمشكلة والتفصيل. (العتوم والجراح بشارة ٢٠١٧)، ويقصد بالطلاقة القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار، أو البدائل، أو المشكلات عند الاستجابة لمثير معين، والسهولة والسرعة التي في توليدها، فهي عملية يستدعي فيها الفرد المعلومات المخزنة في ذاكرته كلما احتاج إليها (سلامة، ٢٠١٦)، ويقصد بالمرونة القدرة على توليد أفكار متنوعة تختلف عن نوعية الأفكار المعتادة، فهي سرعة الفرد على التحول من نوع معين من الفكر إلى نوع آخر عند الاستجابة لموقف معين فهي عكس الجمود الذهني (التميمي، ٢٠١٦)، ويقصد بالأصالة الندرة والتفرد في السلوك والقدرة على توليد أفكار جديدة، وهي سلوك

يتميز بالجدة والندرة والملاءمة، وتعد الأصالة من أكثر المهارات ارتباطاً بالسلوك الإبداعي وصميمه، وإذا ما وصف السلوك بالأصالة فهو يحتوي على ثلاثة محاور أساسية وهي: الجدة، والندرة، والملاءمة (عويس، ٢٠٠٣)، ويقصد بالتفصيل وضع إضافات لفكرة معينة بحيث تعمل على تحسين وتطوير فكرة سابقة وتطبيقها، وهي قدرة الفرد على تقديم إضافات أو زيادات لفكرة معينة، أي أنها القدرة على إضافة تفاصيل جديدة لفكرة معطاة (العتوم والجراح وبشارة، ٢٠١٧).

خصائص الطفل المبدع:

يؤكد العديد من الباحثين والدارسين في مجال الإبداع أن هناك خصائص للفرد المبدعي، ونورد بعضاً منها (التميمي: ٢٠١٦): مثل تحمل المسؤولية والاستقلالية في العمل، وأن الفشل طريقة لتعريف وتنقيح مراجعة الأفكار، والميل إلى التخلص من الطريقة التقليدي للتفكير واتباع أنماط ومهارات جديدة تتضمن الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل، والفضول وحب الاستطلاع والمغامرة وسعة الأفق والخيال، والتساؤل الدائم لاختبار الأشياء، والطموح والدافعية الداخلية للتعلم، والقدرة على تحمل الغموض والأسئلة الغير مجابهة، ولا يخافون المخاطر أو الوقوع في أخطاء ويتقبلون النقد، والمثابرة وتحدي الصعاب والمخاطر وغموض المواقف.

تنمية التخيل الإبداعي عند الطفل:

شغلت قضية تنمية الجوانب الإبداعية عند الطفل بشكل عام، والتخيل الإبداعي بشكل خاص، اهتمام العديد من علماء النفس والباحثين في مجال الطفولة المبكرة، وذكر عدس (٢٠٠١) أن تعليم الأطفال التفكير الإبداعي سواء أكان في الأسرة أو الرياض يتطلب أن يسعى الآباء أو الرياض إلى خلق الظروف المناسبة والبيئة التربوية الصالحة التي تعمل على تنمية التخيل الإبداعي عند الطفل. وعملية إعداد الطفل وتنمية هذه الجوانب تعتمد على محورين أساسيين هما:

دور الأسرة ودور الروضة في تنمية التخيل الإبداعي عند الطفل، وفيما يأتي توضيح لذلك

دور الأسرة في تنمية التخيل الإبداعي عند الطفل: تعد التنشئة الأسرية من العوامل المهمة في تنشئة الطفل، وأسلوب التربية في الأسرة قد يساعد على تشجيع وتنمية المهارات والطاقت

والقدرات عند الطفل، أو قد يعمل على تثبيطها والحد منها. والطفل في سنوات عمره الأولى قد تحفز لديه عوامل النجاح والإبداع والتميز أو قد تهمل بحيث تؤدي به إلى الفشل والإحباط في حياته. والأسرة دورها مهم في هذا السياق، من حيث تشجيع الطفل وإطلاق الحرية له في التعبير وتدعيم الثقة بالنفس واحترام أفكاره وخيالاته وآراءه؛ لذلك يجب توعية الآباء بأهمية دورهم في تشجيع الطفل على المبادرة والاستقلال والثقة بالنفس والخروج بأفكار جديدة إبداعية (عويس، ٢٠٠٣).

دور رياض الأطفال في تنمية التخيل الإبداعي: حيث أشارت سلامة (٢٠١٦) أن دور الرياض مهم أيضاً في تنمية الجوانب الإبداعية لدى الطفل وهو دور مكمل لدور الأسرة. وبرامج الروضة مهمة في هذا الصدد، فالابتعاد عن الأساليب الاعتيادية مثل التلقين والحفظ، واعتماد الأساليب الحديثة التي تعتمد على اللعب والاستكشاف والتجريب، وإفساح المجال للطفل بالتعبير عن أفكاره وآراءه بحرية، تساعد في التعبير عن أفكاره وتقبل آراءه ودعم ثقته في نفسه للخروج بأفكار جديدة قد تكون أفكاراً إبداعية.

مراحل العملية الإبداعية:

صنف والاس المذكور في التميمي (٢٠١٦) أربع مراحل أساسية للعملية الإبداعية وهي: مرحلة الإعداد (Preparation)، مرحلة الاحتضان (Incubation)، مرحلة الإشراق (Illumination)، مرحلة التحقق (Verification).

العلاقة بين اللعب الإيهامي ومهارات التخيل الإبداعي:

تعد العلاقة بين اللعب الإيهامي ومهارات التخيل الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الاصالة والتفصيل) علاقة جوهرية، وقد أشار الكنأني (٢٠١١) إلى أهمية اللعب في رياض الأطفال كوسيلة للتعلم وتنمية مهارات التخيل الإبداعي، على اعتبار أن اللعب الإيهامي نشاط ينطوي على خيال الطفل وتخيالاته، كما يهيئ اللعب للطفل اكتشاف البيئية من حوله والتدريب على التعامل معها، بحيث يمكنه ذلك من التعامل مع المشكلات التي تواجهه. إن ممارسة نشاط اللعب بشكل عام واللعب الإيهامي بشكل خاص يؤدي إلى تولد المعرفة، وزيادة الخبرات لدى الطفل، كما أن الطفل في لعبه يتبع أكثر من طريقة ويقوم بالمحاولات العديدة ومتنوعة لمعالجة المشكلات من صنع

خياله تساعده على مواجهة مشكلات حقيقة في حياته، ويمكن توظيف الألعاب الإيهامية في تعليم الأطفال وبث الروح التفكيرية والإبداعية لديهم مع الاخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية لكل منهم.

الدراسات السابقة:

تم الاطلاع على العديد من الدراسات ذات العلاقة بموضوع الدراسة بشكل مباشر أو غير مباشر، سواء تعرضت تلك الدراسات للتخيل الإبداعي أو للتفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من ناحية اخرى، وقد رُتبت تلك الدراسات وفق الترتيب الزمني لإجرائها ابتداءً من الأحدث إلى الأقدم موضحة أهدافها وعينتها وأماكن إجرائها والأدوات المستخدمة فيها وأبرز النتائج التي توصلت إليها، ثم تعقيب عام على الدراسات السابقة وبيان أوجه الاتفاق والاختلاف مع الدراسة الحالية وجوانب الاستفادة منها وأهم ما يميز دراستها عن الدراسات السابقة، وفيما يلي عرض لتلك الدراسات.

أجرى العجيلي و الدهامشة (٢٠١٨) دراسة هدفت إلى فحص فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، وتكونت عينة الدراسة من (٤٩) طفلاً وطفلة تم اختيارهم من الرياض الحكومية في مدينة عمان، واستخدم التصميم شبه التجريبي ذو الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم برنامج قائم على الألعاب الإدراكية مع المجموعة التجريبية واختبار الدوائر؛ أحد اختبارات تورانس غير اللفظية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في جميع مهارات التفكير الإبداعي والدرجة الكلية لصالح المجموعة التجريبية التي درست بإستراتيجية الألعاب الإدراكية، ولم تظهر فروق دالة إحصائياً في درجات مهارات التفكير الإبداعي أو الدرجة الكلية تعزى لمتغير جنس الطفل أو للتفاعل بين متغير البرنامج وجنس الطفل.

هدفت دراسة أبو شاور (٢٠١٦) الكشف عن أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، وتكونت عينة الدراسة من (٥٠) طفلاً وطفلة موزعين على مجموعتين ضابطة وتجريبية بواقع (٢٥) طفلاً وطفلة لكل مجموعة، تم اختيارهم من رياض الاطفال في مدينة عمان، واستخدم في الدراسة التصميم شبه التجريبي ذو

الأختبار القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت أدوات الدراسة وهي قائمة مهارات التخيل الإبداعي لطفل الروضة، ودليل تعليمي باستخدام الألعاب اللغوية واختبار التخيل الإبداعي لطفل الروضة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في جميع مهارات التخيل الإبداعي (الطلاقة، المرونة والأصالة) لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام إستراتيجية الألعاب اللغوية، ولم تظهر فروق دالة إحصائياً في درجات مهارات التخيل الإبداعي أو الدرجة الكلية تعزى لمتغير جنس الطفل أو للتفاعل بين متغيري البرنامج وجنس الطفل.

وأجرى زكري ونوار (٢٠١٦) دراسة هدفت إلى معرفة ما إذا كان نشاط اللعب يسهم في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (٨٥) طفلاً وطفلة من أطفال روضتين في ورقلة الجزائرية، واستخدم في الدراسة المنهج الوصفي باستخدام اختبار جلز لقياس سمة الإبداع، وأظهرت نتائج الدراسة أن نشاط اللعب يسهم في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في تطوير التفكير الإبداعي في مرحلة الطفولة المبكرة ولكن هناك فروق دالة إحصائياً في التفكير الإبداعي يعزى لمتغير المستوى الاقتصادي لصالح الأطفال ذوي المستوى الاقتصادي المرتفع.

تناول التميمي (٢٠١٦) في دراسته التعرف إلى مستوى التخيل الإبداعي لدى طلبة المرحلة الأساسية، فيما إذا كانت هناك فروق دالة إحصائياً في مستوى التخيل الإبداعي تبعاً لمتغير التخصص وجنس الطلبة، وتكونت عينة الدراسة من (٥٣٤) طالباً وطالبة اختيروا بطريقة الطبقة العشوائية في محافظة ديالى - العراق، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث ببناء مقياس التخيل الإبداعي اعتماداً على نظرية العالم فيجوتسكي، وأظهرت النتائج أن عدد الطلبة الذين يتوافر لديهم التخيل الإبداعي قليل مقارنة بعدد عينة البحث، ويوجد فرق ذو دلالة إحصائية في مستوى التخيل الإبداعي تبعاً لمتغير التخصص، في حين لا توجد فروق دالة إحصائية تبعاً لمتغير جنس الطلبة. وهدفت دراسة هوفمان (Hoffmann, 2014) إلى الكشف عن أثر اللعب الإيهامي في تطوير وتنمية السلوك الاجتماعي والتفكير الإبداعي لدى الأطفال في فرجينيا (الولايات المتحدة الأمريكية)، وقد أجرت الباحثة جلسات إرشادية باستخدام أسلوب اللعب الإيهامي على عينة تكونت

من (٤٠) طفله من عمر (٥-٨) سنوات في مدرسة خاصة بالإناث، وزعتهم إلى أربع مجموعات، واستخدم أسلوب الإرشاد الجماعي من خلال اللعب الإيهامي، وتم قياس مهارات اللعب للمجموعات الأربع باستخدام اللعب التفاعلي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة مجموعة من الاختبارات الجاهزة، وأظهرت نتائج الدراسة تحسينات جذرية في مهارات الخيال والتنظيم والقدرة على التعبير في المجموعة التجريبية، وأظهرت الدراسة أثر اللعب الإيهامي على التفكير الإبداعي وأن اللعب الإيهامي الإرشادي يتميز بإمكانية فعالة ويمكن استخدامه في تعليم الأطفال.

وهدف دراسة عبد الحق، والفلفلي (٢٠١٤) التعرف إلى أثر بيئة الأركان التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (١٢٠) طفلاً وطفلة تم إختيارهم بالطريقة القصدية من (١١) روضة من الرياض الحكومية والخاصة في مدينتي عمان ومأدبا، ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد استمارة جمع معلومات وتطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (الصور ب) الدوائر، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لدى الأطفال الملتحقين بالرياض ذات الأركان التعليمية في جميع مكونات التفكير الإبداعي مقارنة بالأطفال الملتحقين بالرياض العادية، ولم تظهر فروق دالة إحصائية في درجات مهارات التفكير الإبداعي أو الدرجة الكلية تعزى لمتغير جنس الطفل أو للتفاعل بين متغيري نوع الروضة وجنس الطفل.

وفي الولايات المتحدة الأمريكية -دترويت أجرى لندي وكولويل (Lindsey & Colwell, 2013) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر اللعب التخيلي والبدني في تنمية الكفاءة الاجتماعية والعاطفية بطرق مختلفة لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، وتكونت عينة الدراسة من (١٢٢) طفلاً وطفلة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم أسلوب المقابلة والملاحظة مع الاطفال، كما وزعت استمارات لتقييم السلوك لامهات وآباء الأطفال لتقييم سلوكهم، وأظهرت النتائج أن اللعب التخيلي أثراً فعالاً في تنمية الكفاءة الاجتماعية والعاطفية لدى الاطفال.

وأجرى الكلابي، الكلابيوتايه (٢٠١٣) دراسة بحثت تأثير اللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعمر (٤-٥) سنوات في محافظة بابل - العراق، وبلغت عينة الدراسة (٤٠) طفلاً وطفلة، وإستخدم الباحثون المنهج التجريبي تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة، وإختبار مهارات التفكير الإبداعي لأطفال الرياض بعمر (٤-٥) بالتعبير الحركي،

يقيس كل إختبار مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة والأصالة)، زيادة على ذلك قام الباحثون بتطوير برنامج بالألعاب التمثيلية، وأشارت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين اللعب ونمو الإبداع لدى أطفال الرياض فضلاً عن ذلك دور اللعب ولا سيما اللعب الإيهامي بوظيفة التنفيس عن الضغوط التي تقع على الطفل من قبل الكبار وما يشغل باله واهتمامه.

وهدف دراسة عبدالرزاق، محسن، وعبد فليح (٢٠١٤) التعرف إلى تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال بعمر (٤-٥) سنوات في محافظة بابل بالعراق، تكونت عينة الدراسة من (٤٠) طفلاً وطفلة بواقع (٢٠) طفلاً لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم اختبار (تورانس) لقياس التفكير الإبداعي للأطفال (الألعاب الصغيرة، والتنوع الحركي)، زيادة على برنامج تعليمي يحوي مجموعة من الألعاب التمثيلية تم تطبيقها على المجموعة التجريبية ولم يتم تطبيقها على المجموعة الضابطة، وقد ظهر تحسن في نتائج الأختبارات للمجموعة التجريبية مما يدل على أن للألعاب التمثيلية أثراً كبيراً في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

وأجرى سمث وليلارد (Smith & Lillard, 2012) دراسة هدفت التعرف إلى آراء الآباء والأمهات في الولايات المتحدة حول طبيعة التخيل ومدى تشجيعهم للعب الإيهامي، وتكونت عينة الدراسة من (١١٣) طفلاً وطفلة بواقع (٥٦) طفل و(٥٧) طفلة من عمر (٧-١٨) سنة، ومن الأدوات التي أستخدمت في الدراسة استبانته عن طبيعة التخيل من وجهة نظر الآباء والأمهات ودرجة تشجيعهم للعب الإيهامي ومدى الاستعداد لدى المستجيبين للخيال، وأظهرت نتائج الدراسة أن اللعب الإيهامي قد يستمر بفعالية من عمر (٨-١٣) سنة لدى الأطفال.

وتناولت دراسة خضر (٢٠١١) التعرف إلى أثر بعض الأنشطة العلمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (طلاقة، أصالة، تخيل) لدى عينة من أطفال الروضة في مدينة دمشق، تكونت عينة الدراسة من (٤٠) طفلاً وطفلة وزعت عشوائياً على مجموعتين تجريبية وضابطة بواقع (٢٠) طفلاً لكل مجموعة، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد برنامج أنشطة طبق على المجموعة التجريبية، واختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات (TCAM)، وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات

دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لاختبار التفكير الإبداعي القبلي، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة للاختبار البعدي وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية.

وهدف دراسة محمد (٢٠١٠) التعرف إلى فاعلية برنامج متعدد الوسائط في مجال تطوير المهارات الإبداعية لأطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة تجريبية واحدة من أطفال إحدى رياض أطفال الحكومية بمحافظة دمياط بمصر، ولتحقق من أهداف الدراسة استخدمت قائمة بمهارات إبداع القصة عند طفل الروضة من إعداد الباحثة، وقائمة بمعايير إنتاج برنامج كمبيوتر متعدد الوسائط لتنمية مهارات إبداع القصة لدى أطفال الروضة (من إعداد الباحثة)، وأسفرت النتائج عن اكتساب الطفل مهارات إبداع القصة.

وأجرت العامري (٢٠٠٨) دراسة بهدف الكشف عن أثر اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الإبتكاري لدى اطفال الرياض في بغداد - الرصافة ، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طفلاً وطفلة، وإستخدم التصميم التجريبي المسمى تصميم المجموعات العشوائية لمجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت أدوات الدراسة متمثلة في: مقياس تورانس للتفكير الابتكاري باستخدام الصور (الصورة ب)، ومقياس Z.A لذكاء الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، وأسفرت نتائج الدراسة عن بيان أهمية دور اللعب التمثيلي والأنشطة المختلفة في إكساب الخبرات التعليمية للأطفال وتنمية مفردات اللغة عند أطفال الروضة.

وتناول العامري (٢٠٠٧) في دراسته فاعلية استخدام برنامج في اللعب في تنمية التفكير الإبتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز، وتكونت عينة الدراسة من (٥٠) طفلاً وطفلة بعمر (٥) سنوات موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة بواقع (٢٥) طفلاً وطفلة لكل مجموعة تم إختيارهم من الرياض الحكومية بمدينة تعز. ولغرض تحقيق أهداف الدراسة استخدمت الأدوات الآتية: اختبار التفكير الابتكاري باستخدام حركات الأطفال (الصورة الشكلية والصورة اللفظية)، واختبار تورانس للتفكير الابتكاري زيادة على إختبارات جيلفورد، وقام باستخدام برنامج اللعب بالأنشطة الحركية الموجهة واستمارة المعلومات من إعداده، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة

إحصائية بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في التفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية بإستخدام برنامج اللعب بالأنشطة الحركية الموجهة.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال ما تم عرضه من دراسات عربية وأجنبية التي تناولت اللعب والأنشطة والتخيل الإبداعي لدى الأطفال، يتضح أن هناك اهتماماً كبيراً عند الباحثين لهذه المتغيرات، وفيما يأتي تعقيب على هذه الدراسات من حيث أهدافها وعينتها والأدوات المستخدمة وأهم النتائج التي توصلت إليها.

الأهداف:

يتبين عند استعراض الدراسات السابقة، أن بعضها هدفت إلى معرفة أثر أو فاعلية ألعاب متنوعة (ألعاب ادراكية، ألعاب لغوية، لعب تخيلي وبدني، لعب تمثيلي، لعب الأدوار) في التخيل الإبداعي أو التفكير الإبداعي، مثل دراسة العجيلي ودهامشة (٢٠١٨)، ودراسة أبوشاور (٢٠١٦)، ودراسة هوفمان (Hoffmann, 2014)، ودراسة (Lindsey & Colwell, 2013)، ودراسة عبدالرزاق ومحسن وعبد فليح (٢٠١٤)، ودراسة الكلابي والكلابي وتايه (٢٠١٣)، ودراسة العامري (٢٠٠٨)، وتناولت دراسات أخرى أثر أنشطة متنوعة في تنمية التفكير الإبداعي، مثل دراسة خضر (٢٠١١)، ودراسة محمد (٢٠١٠)، ودراسة العامري (٢٠٠٧)، وهدفت دراسة عبدالحق والفلفلي (٢٠١٤) إلى معرفة أثر بيئة الأركان التعليمية في التفكير الإبداعي، وهدفت دراسة سمث وليلرد (Smith & Lillard 2012) إلى معرفة آراء آباء الأطفال وأمهاتهم حول طبيعة التخيل واللعب الإيهامي، أما دراسة زكري ونوار (٢٠١٦) فاستخدم الباحثان المنهج الوصفي لتحقيق أهداف الدراسة، وقد تشابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات التجريبية من حيث هدفها؛ إذ سعت الدراسة إلى معرفة أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة.

العينات:

لوحظ من خلال استعراض الدراسات السابقة أن معظم الدراسات كانت عن أطفال الروضة، ما عدا دراسة التميمي (٢٠١٦) التي كانت عينتها من طلبة المرحلة الأساسية، ومن حيث حجم العينة، فقد تراوح عدد أفراد عينات معظم الدراسات بين (٤٠-٥٠) طفلاً وطفلة. وكان

حجم عينة بعض الدراسات أقل من (٤٠)، مثل دراسة العامري (٢٠٠٨)، وحجم بعضها أكثر من (٥٠) مثل دراسة التميمي (٢٠١٦)، ودراسة عبدالحق والفلعلي (٢٠١٤)، ودراسة لندزي وكولويل (Lindsey & Colwell, 2013)، ودراسة سمث وليلر (Smith & Lillard, 2012)، ودراسة حلس (٢٠١١).

الأدوات:

فيما يتعلق بالأدوات التي استخدمتها الدراسات السابقة في قياس التفكير الإبداعي فبعضها استخدمت اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (الصورة غير اللفظية، الدوائر) كدراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨)، ودراسة عبدالحق والفلعلي (٢٠١٤)، ودراسة العامري (٢٠٠٨)، ودراسة طيبة، وهناك دراسات أخرى استخدمت اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بالأفعال والحركات، كدراسة عبدالرزاق ومحسن وعبد فليح (٢٠١٤)، ودراسة الكلابي والكلابي وتايه (٢٠١٣)، ودراسة خضر (٢٠١١)، وهناك دراسات استخدمت اختبار جليز لقياس سمة الابدع، كدراسة زكري ونوار (٢٠١٦). وهناك دراسات قامت ببناء الاختبار، كدراسة ابوشاور (٢٠١٦)، ودراسة التميمي (٢٠١٦)، ومحمد (٢٠١٠)، ودراسة العامري (٢٠٠٧)، في حين استخدمت بعض الدراسات أسلوب المقابلة والملاحظة والاستبانة والجلسات الإرشادية واللعب التفاعلي، كدراسة هوفمان (Hoffmann, 2014)، ودراسة لندزي وكولويل (Lindsey & Colwell, 2013)، ودراسة سمث وليلر (Smith & Lillard, 2012)، وتشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات التي استخدمت اختبار تورانس للتفكير الإبداعي غير اللفظي.

النتائج:

فيما يتعلق بالنتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة، يلاحظ أن جميعها توصلت إلى وجود فروق في أداء المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، أما الدراسات التي تناولت متغير الجنس فقد أظهرت النتائج عدم وجود فروق بين الجنسين في التخيل الإبداعي.

جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في المجالات الآتية: تحديد الرؤية النظرية للدراسات المرتبطة بموضوع الدراسة، والتعرف إلى خطوات ومناهج الأبحاث التجريبية المختلفة، واختيار أداة الدراسة الحالية، وطرق وأساليب المعالجات الإحصائية، والاستفادة من نتائج الدراسات السابقة في مناقشة نتائج الدراسة الحالية.

ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

تميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بأنها أعدت ألعاباً إيهامية من عمل الباحثة، وأعدت معايير تصحيح مناسبة لأطفال الروضة في الأردن في ضوء طريقة تورانس، كما تم تطبيق اختبارين من اختبارات تورانس غير اللفظية في حين طبقت معظم الدراسات السابقة اختباراً واحداً.

مشكلة الدراسة:

تسعى الأنظمة التربوية الحديثة إلى استثمار القدرات العقلية للمتعلمين في المراحل التعليمية كافة، إبتداء من مرحلة رياض الأطفال عن طريق وضع برامج تربوية مبنية على اللعب في تنمية القدرات والمهارات المعرفية المختلفة لدى الأطفال، ومنها مهارات التخيل الإبداعي التي يمكن تنميتها في مرحلة الرياض من خلال أنشطة مختلفة مثل اللعب الإيهامي. ويشير عبيدات وابوسميد (٢٠٠٧) بأن الطفل يمارس نوعين من التخيل: التخيل المشتت الذي يقود الطفل إلى أحلام اليقظة، والتخيل الإبداعي الذي يقود الطفل إلى رسم لوحة فنية أو إبداع قصة أو حل مسألة. وأن المطلوب في رياض الاطفال هو التخيل الإبداعي المنتج، والمطلوب من المعلمة أو المربية أن تكون ذات خيال واسع، وتتيح الفرصة لتخيلات الطفل الإبداعية، فيكون التخيل الإبداعي استراتيجية من استراتيجيات التدريس الإبداعي في رياض الأطفال، وتعد مهارات التخيل الإبداعي من المهارات العقلية التي يستطيع الطفل من خلالها التذكر واسترجاع الصور الذهنية التي يوازن بينها وبين الواقع، وعلى الرغم من أهمية هذا المهارات فأنها في بعض الأحيان مهمل في رياض الأطفال نتيجة عدم التنوع في الأساليب والاستراتيجيات التعليمية لتنمية مهارات التخيل الإبداعي، ومن هنا تظهر مشكلة الدراسة بالتركيز على مهارات التدريس الإبداعية ومن ضمنها التخيل الإبداعي، ومن خلال التركيز على نشاط اللعب ولا سيما اللعب الإيهامي الناتج عن خيال الطفل،

ويمكن توجيه هذا الخيال ليصبح خيالياً إبداعياً، وقد ظهرت العديد من الدراسات التي تدعو إلى تبني البرامج والاستراتيجيات المبنية على مهارات التفكير الإبداعي في تعليم الأطفال مثل دراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨) ودراسة ابو شاور (٢٠١٦) ودراسة زكري ونوار (٢٠١٦) ودراسة هوفمان (Hoffmann, 2014) ودراسة لندزي وكولويل (Lindsey & Colwell , 2013)، ومن هنا تحددت مشكلة الدراسة بالإجابة على السؤال الرئيسي الآتي:

ما أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى اطفال الروضة في مدينة عمان؟

هدف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان.

فرضيات الدراسة:

ولتحقيق هدف الدراسة أن بثقت الفرضيات الآتية:

- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) في متوسط الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) في متوسطات درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل) بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين الذكور والإناث في الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي.
- لا يوجد أثر دال إحصائياً عند مستوى ($a \leq 0.05$) يعزى للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والإناث في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل).
- لا يوجد أثر دال إحصائياً عند مستوى ($a \leq 0.05$) يعزى للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية.

أهمية الدراسة:**الأهمية النظرية:**

وتتمثل فيما يلي:

- تسليط الضوء على الألعاب الإيهامية، وبيان أهميتها في تحسين مهارات التخيل لدى أطفال الروضة.
- تفتح هذه الدراسة آفاقاً أمام الباحثين في مجال مناهج وتدريب الأطفال لتطبيق الألعاب الإيهامية في دراسات أخرى.
- تكون أحد نوافذ الإثراء للمكتبة العربية في مجال اللعب الإيهامي والتخيل الإبداعي عند الأطفال.

الأهمية العملية:

وتتمثل في أن تكون نتائج الدراسة ذات فائدة عملية لـ:

- المسؤولين عن رياض الأطفال بأهمية اللعب الإيهامي ودوره في تنمية التخيل الإبداعي عند الأطفال.
- وزارة التربية والتعليم لتطوير رياض الأطفال وإغنائها بالمشيرات التي تحفز التخيل الإبداعي.
- معلمات الرياض والمشرفين بالإجراءات العملية اللازمة لاستخدام الألعاب الإيهامية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي عند أطفال الروضة.
- الأسرة من خلال توعيتها بأهمية اللعب الإيهامي ودوره في تنمية التخيل الإبداعي.

مصطلحات الدراسة:

- الأثر: يمكن تعريف الأثر بأنه القدرة على تحقيق البرنامج لإهدافه بدرجة مرضية عندما يطبق على الفئة المستهدفة من الافراد (الفلفلي والعنسي، ٢٠١٤)، ويعرف إجرائياً بأنه التطور الذي يحدث في التخيل الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية نتيجة لممارستهم اللعب الإيهامي.
- اللعب الإيهامي: يعرف الخوالدة (٢٠٠٧:١٣٣) اللعب الإيهامي بأنه " اللعب الذي يعبر الطفل من خلاله عن مشاعره الداخلية وإقامة النموذج والشخصيات والأفكار التي يرغب

- فيها، والتعبير عن موضوعات يخشى أن تحدث له فهو بهذا النوع من اللعب يدافع عن نفسه بخلق شخصيات عديده حوله يتفاعل معها وهمياً، ويعرف إجرائياً بأنه لعب يصدر من خيال الطفل ويتعامل فيه مع الأشياء الوهمية على أنها حقيقية وموجودة في العالم الواقعي.
- **التخيل الإبداعي:** يعرف عويس (٢٠٠٣: ١٤) التخيل الإبداعي بأنه "نشاط متخيل موجه نحو هدف معين يتضمن هذا التوجه تكوين أنماط جديدة مؤلفة من خبرات ماضية، أو استخدام العلاقات القديمة لتأليف موقف جديد لا يشترط ظهوره في شكل تطبيقات عملية، أو إنتاجات، فقد يكون عملاً فنياً أو عملياً أو أدبياً أو في شكل إتجاه عام"، ويعرف إجرائياً بأنه الدرجة الكلية التي يحصل عليها الأطفال في الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل في أدائهم على اختبار مهارات التخيل الإبداعي الذي استخدم في الدراسة الحالية.
 - **أطفال الروضة:** هم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات (المستوى الثاني)، لإحدى رياض الأطفال التابعة لمديرية تربية لواء الجامعة.

حدود الدراسة ومحدداتها:

- **الحدود الموضوعية:** تناولت الدراسة أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان.
- **الحدود البشرية:** اشتملت الدراسة على عينة من أطفال الروضة المستوى الثاني، الذين تتراوح أعمارهم بين (٥-٦) سنوات.
- **الحدود المكانية:** تم تطبيق الدراسة الميدانية في مدرسة صهيب بن سنان الأساسية المختلطة التابعة لمديرية تربية لواء الجامعة في مدينة عمان.
- **الحدود الزمنية:** تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (٢٠١٧-٢٠١٨).

ويرتبط تعميم نتائج الدراسة الحالية بصغر حجم العينة كون الدراسة تجريبية، والألعاب المستخدمة في الدراسة وإجراءات تنفيذها، وأداة قياس التخيل الإبداعي من حيث صدقها وثباتها.

الطريقة والإجراءات:**منهجية الدراسة:**

تم إتباع المنهج التجريبي بتصميم شبه التجريبي ذي المجموعتين التجريبية والضابطة مع قياسين قبلي وبعدي، لمناسبته لأهداف الدراسة الحالية، ولأنه يضمن الدقة العلمية للبحث ويوصله إلى نتائج يمكن أن تؤخذ بها في الإجابة عما طرحته مشكلة الدراسة من تساؤل، وتم تطبيق اللعب الإيهامي على أطفال المجموعة التجريبية ولم يتم تطبيقه على أطفال المجموعة الضابطة، والجدول (١) يوضح ذلك.

الجدول (١)**تصميم الدراسة**

المجموعة التجريبية	قياس قبلي	اللعب الإيهامي	قياس بعدي
المجموعة الضابطة	قياس قبلي	-----	قياس بعدي

متغيرات الدراسة

- المتغير المستقل: اللعب الإيهامي.
- المتغير التابع: التخيل الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، والتفصيل).
- المتغير المعدل: (المستقل الثانوي): جنس الطفل.

مجتمع الدراسة وعينتها:

تألف أفراد الدراسة من (٤٨) طفلاً وطفلة من المستوى الثاني في رياض الأطفال، (٢٥) منهم مجموعة تجريبية و(٢٣) مجموعة ضابطة، من مدرسة صهيب بن سنان الأساسية المختلطة التابعة لمديرية لواء الجامعة في مدينة عمان للفصل الدراسي الثاني ٢٠١٧-٢٠١٨، وتم اختيار المدرسة بطريقة قصدية بهدف تحقيق أهداف الدراسة للأسباب الآتية: وجود شعبتين في كل منهما عدد مناسب من أطفال الروضة لتحقيق أهداف الدراسة، وتعاون إدارة الروضة والمعلمات في إنجاز مهمة الباحثة، والتكافؤ بين معلمتين من حيث المؤهل العلمي والخبرة؛ إذ أن المعلمتين تحملان شهادة البكالوريوس في تربية الطفل، ولكل منهما أربع سنوات خدمة في الروضة، وبعد اختيار الروضة تم التعيين العشوائي للشعبتين بوصف الأولى مجموعة تجريبية، والأخرى مجموعة ضابطة، والجدول (٢) يوضح توزيع أفراد الدراسة بحسب المجموعة وجنس الطفل.

الجدول (٢)

توزيع أفراد الدراسة بحسب المجموعة وجنس الطفل

المجموع	إناث	ذكور	المجموعة
٢٥	١١	١٤	التجريبية
٢٣	١٠	١٣	الضابطة
٤٨	٢١	٢٧	المجموع

أدوات الدراسة:

استخدمت الدراسة أداتين وهما مجموعة من الألعاب الإيهامية كمتغير مستقل يراد معرفة أثره في المتغير التابع، واختبار التخيل الإبداعي لقياس المتغير التابع، وهو التخيل، وفيما يأتي توضيح لكل منهما:

أولاً: الألعاب الإيهامية:

لتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار مجموعة من الألعاب الإيهامية، وذلك بعد مراجعة الأدب النظري المتخصص والدراسات ذات العلاقة، وفي ضوء ذلك تم إعداد الصيغة الأولية للألعاب الإيهامية التي تضمنت الآتي:

أهداف الألعاب الإيهامية:

تهدف الألعاب الإيهامية إلى تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة وذلك من خلال تنمية مهارة الطلاقة الفكرية وسيولة الأفكار المتخيلة لدى الأطفال، وتنمية مهارة المرونة الفكرية وذلك من خلال القدرة على سرعة التحول من مجال فكري إلى مجال آخر، وتنمية مهارة الأصالة الفكرية عند الأطفال وذلك من خلال القدرة على إنتاج أفكار تخيلية غير مألوفة بالنسبة لآقرانهم، وتنمية مهارة التفصيل من خلال القدرة على إنتاج إضافات تخيلية نادرة على الأفكار المطروحة في الموقف (الشكل) بحيث تجعله جديداً.

أسس إعداد الألعاب الإيهامية:

تم إعداد الألعاب الإيهامية بحيث تتلاءم مع المرحلة العمرية لإطفال الرياض، وتتوافق مع ميول الأطفال وحاجاتهم وقدراتهم، فتكون بذلك مشوقة وتجلب انتباه واهتمام الأطفال لممارستها،

وتتضمن الألعاب مواقف تربوية تسهم في تنمية التخيل الإبداعي لديهم، وأن تمتاز هذه الألعاب بالتشويق والبساطة والإثارة، وأن تسهم هذه الألعاب بإشعار الأطفال بأهمية العمل الجماعي من خلال الأنشطة الجماعية وكذلك تسهم في تنمية النواحي التعليمية والاجتماعية والنفسية لديهم.

محتوى الألعاب الإيهامية:

بالرجوع إلى الإطار النظري والأدب المختص والأسس المشار إليها آنفاً، قامت الباحثة بالاختيار الأولي للألعاب الإيهامية التي استخدمتها في الدراسة، وتتألف هذه الألعاب في صيغتها الأولية من (١٣) لعبة قائمة على اللعب الحر المنضبط، التي تعمل على تزويد الطفل بالمعلومات والخبرات والمفاهيم التي تسهم في تنمية مهارات التخيل الإبداعي (الطلاقة والمرونة والأصالة الفكرية والتفصيل)، وهذه الألعاب هي: عمل قرص من البيتزا، زراعة الأزهار في الحديقة، نشر الغسيل، غسل وتحميم الطفل، الطبيب البيطري، العالم الخيالي، المخبز الصحي، المخيم داخل الصف، التشكيل بالمعجون، الصناديق الفارغة، مغسلة السيارات، أحلم أن أكون، حيوان الأليف المفضل.

التحقق من صدق الألعاب الإيهامية:

عرضت الألعاب الإيهامية بصيغتها الأولية على عدد من الخبراء المتخصصين في التربية وعلم النفس، وطلب من الخبراء إبداء آرائهم وملاحظاتهم على كل لعبة من الألعاب الإيهامية، من حيث أهدافها ومحتواها وموادها وطرق تنفيذها، ومدى مناسبتها في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى طفل الروضة، وفي ضوء آراء الخبراء وملاحظاتهم، أضيفت لعبة جديدة باسم كتابي اليومي السري وإضافة نشاط تقويمي لكل لعبة وتعديل بعض أسماء الألعاب بما يتناسب مع الاطفال وميولهم لتصبح شائقة، بالإضافة إلى تحديد المهارة المراد تمييزها في كل لعبة، كما أجريت بعض التعديلات على كيفية تنفيذ بعض الألعاب بما يتناسب مع إمكانيات الروضة مثل: لعبة نشر الغسيل التي كان من المفترض أن تتم في حديقة الروضة، ولكن لظروف الروضة تمت داخل الغرفة الصفية، وأخيراً تم تحديد الزمن اللازم لإجراء كل لعبة في اثناء إدائها، وبعد إجراء هذه التعديلات أصبحت الألعاب الإيهامية بصيغتها النهائية تتألف من (١٤) لعبة.

طريقة تطبيق الألعاب الإيهامية والمدة الزمنية لتنفيذها: نفذت الألعاب الإيهامية على شكل مجموعات صغيرة أو بشكل جماعي بحسب طبيعة اللعبة وطبيعة النشاطات المتضمنة فيها، وتم ذلك بإشراف الباحثة مباشرة وبالتعاون مع معلمة الصف، وتم تنفيذ البرنامج خلال الفترة الزمنية من ٢٦/٤/٢٠١٨ إلى ١٦/٥/٢٠١٨، بواقع ثلاث لأربع جلسات اسبوعياً، وأستغرق تنفيذ كل لعبة من الألعاب من (٣٠-٤٠) دقيقة.

ثانياً: اختبار التخيل الإبداعي:

بعد الرجوع إلى الأدب النظري المتخصص والدراسات السابقة، وجدت الباحثة أن اختبارات تورانس للتفكير الإبداعي قد استخدمت في العديد من الدراسات لقياس التفكير والتخيل الإبداعي مثل دراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨) ودراسة أبو شاور (٢٠١٦) ودراسة التميمي (٢٠١٦) ودراسة عبد الحق والفلفلي (٢٠١٤)، وتعد اختبارات تورانس للتفكير الإبداعي من أشهر الاختبارات التي استخدمت في قياس التفكير والتخيل الإبداعي، فقد تم استخدام هذه الاختبارات في أكثر من من (٢٠٠٠) دراسة بمختلف بلدان العالم العربية والأجنبية (عبد العزيز، ٢٠٠٩)، وتتألف بطارية اختبارات تورانس من مجموعتين من الاختبارات الفرعية؛ تضم المجموعة الأولى سبعة اختبارات لفظية بصورتين متكافئتين (أ،ب)، أما المجموعة الثانية فتضم ثلاثة اختبارات غير لفظية بصورتين متكافئتين (أ،ب)؛ وهي: تكوين صورة، وإكمال الشكل، والدوائر (Torrance. 1974)، واستخدمت الباحثة اختبار تكوين صورة، وإكمال الشكل من بين الاختبارات غير اللفظية الثلاثة، وذلك لأن هذين الاختبارين (تكوين صورة وإكمال الشكل) يمتازان بأنهما مناسبان للأطفال بعمر ثلاث سنوات إلى سبع سنوات كونه بسيطاً وشائعاً ويتناسب مع ميول الأطفال لاعتماده على الرسم، وتمتعهما بدلالات صدق وثبات مرتفعة، واستخدامهما في العديد من الدراسات مثل: دراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨) ودراسة ابوشاور (٢٠١٦)، ودراسة عبدالحق والفلفلي (٢٠١٤)، ودراسة الكلابي والكلابي وتايه (٢٠١٣)، ودراسة العامري (٢٠٠٧)، وأغلب الدراسات استخدم اختبار تورانس غير اللفظي الصور (ب)، وفي هذه الدراسة تم استخدام اختبار تورانس غير اللفظي، تكوين صورة وإكمال الشكل.

وصف اختبار التخيل الإبداعي: يتكون اختبار التخيل الإبداعي من جزئين أساسيين هما:

تكوين صورة (الشكل البيضاوي الأخضر) الصفحة الأولى:

وهو عبارة عن شكل بيضاوي أخضر في منتصف الورقة، يطلب من الطفل تكوين صورة من هذا الشكل البيضاوي وذلك من خلال إضافة خطوط أو أشياء جزئية بحيث يصبح شكلاً جديداً ونادراً، ويطلب من الطفل تسمية الشكل الجديد (يعطي عنواناً للشكل)، وقد أعد تورانس هذا الاختبار الفرعي لقياس مهارتي التفصيل والأصالة الفكرية (Gulati , 2003).

إكمال الشكل (١٠ أشكال ناقصة) الصفحة الثانية والثالثة:

وهو عبارة عن عشرة أشكال تخطيطية ناقصة لا تحمل أي معنى، يطلب من الأطفال إكمال كل شكل من هذه الأشكال من مخيلته بحيث يصبح شكلاً ذا معنى، ويطلب منه تسمية ذلك الشكل، وقد أعد تورانس هذا الاختبار الفرعي لقياس مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة الفكرية (Gulati , 2003).

التطبيق الاستطلاعي للاختبار:

تم تطبيق اختبار التخيل الإبداعي على عينة استطلاعية تألفت من (٢٣) طفلاً وطفلة من مدارس النمو التربوي لغرض التحقق من كفاية الزمن المحدد للإجابة عن الاختبار بقسميه الأول والثاني (عشر دقائق لكل جزء)، وفهم الأطفال لتعليمات الاختبار وكيفية الاستجابة عليه، وكذلك التحقق من صدق الاختبار وثباته. ومن خلال التطبيق الاستطلاعي، تبين أن الزمن المحدد للإجابة عن الاختبار بقسميه كاف، وأن الأطفال تمكنوا من فهم واستيعاب تعليمات الاختبار المتعلقة بكيفية الاستجابة عليه، وسيتم توضيح كيفية التحقق من صدق الاختبار وثباته بعد توضيح معايير تصحيح الاختبار.

طريقة تصحيح اختبار التخيل الإبداعي:

بعد الاطلاع على بطارية اختبارات تورانس غير اللفظية، وآلية التصحيح فيها وكذلك الإطلاع على بعض الدراسات التي طبقت هذه الاختبارات، وجدت الباحثة أنه تعطى أربعة أنواع من الدرجات للاستجابات عنها، واحدة للطلاقة وأخرى للمرونة والثالثة للأصالة والرابعة للتفصيل، فضلاً عن الدرجة الكلية التي تحسب من مجموع درجات المهارات الأربع، وفيما يأتي توضيح لكيفية حساب

كل درجة من درجات المهارات الأربعة: الطفل من الأشكال العشرة ولها عنوان (بشرط أن يتطابق العنوان مع الرسم، وأن يكون ذا معنى، وألا يتكرر، أما درجة الطلاقة فتحسب بعدد الرسومات التي يرسمه الرسم والعنوان)، وتحسب درجة المرونة استناداً إلى عدد الفئات عند تورانس، والتي تقع فيها استجابات الطفل عن الأشكال العشرة الموجودة في الجزء الثاني من الاختبار. وسيتم توضيح كيفية اشتقاق هذه الفئات ضمن إعداد دليل تصحيح الاختبار، وعند حساب درجة المرونة طابقت الباحثة بين الرسومات أو الأشكال التي كونها الطفل من الأشكال العشرة الناقصة، فإذا كانت استجابات الطفل عن هذا الجزء من الاختبار تقع في فئة واحدة فإنه يحصل على درجة واحدة في المرونة، وإذا وقعت استجاباته في فئتين فإنه يحصل على درجتين، وإذا وقعت في ثلاث فئات فإنه يحصل على ثلاث درجات وهكذا، كما اعتمد تورانس في حساب درجة الأصالة على مدى ندرة الاستجابة، فمن خلال تطبيق بطارية اختباره على عينة من (٥٠٠) فرد حدد في دليل التصحيح ثلاثة أوزان لدرجة الأصالة بموجب تكرار الاستجابة عند أفراد العينة، ففي معظم الاختبارات الفرعية كأن يعطي ثلاثة أوزان هي: صفر للاستجابة التي تكرر بنسبة (٥٪) فأكثر، ودرجة واحدة للاستجابة التي تكرر بنسبة (٢٪) إلى أقل من (٥٪)، ودرجتين للاستجابة التي تكرر بنسبة أقل من (٢٪) من أفراد العينة (Torrance, 1974)، أما فيما يتعلق بالتفصيل فعند حساب درجات الشكل البيضاوي (الجزء الأول من الاختبار) هناك افتراضان أساسيان ينبغي أخذهما بعين الاعتبار هما:

▪ **الافتراض الأول:** الحد الأدنى للاستجابة الأولية للطفل وتحفيزه للشكل يعد استجابة واحدة، ويأخذ عليها درجة واحدة.

▪ **الافتراض الثاني:** هو الخيال وكيفية عرض التفاصيل المضافة والقدرة الإبداعية للأفكار الفرعية التي يضيفها الطفل للشكل الأصلي، وبالتالي يتم إعطاء وتحديد النقاط على أساس التفاصيل (الفكرة) المضافة للشكل الأصلي نفسه ولحدوده أو المناطق المحيطة به، ومع ذلك يجب أن تكون الاستجابة التفصيلية ذات معنى (مغزى) لكي تعطى درجة، وعليه تعطى درجة واحدة لكل:

أ) إضافة على الشكل البيضاوي، فبعد أن يعمل الطفل شكلاً واضحاً، تعطى درجة واحدة لكل إضافة (تفصيل) للرسم ولكن بشرط ألا تكون هذه الإضافة مكررة مع تفصيل آخر.

ب) لون عندما يضيف فكره إلى الاستجابة الأساسية.

ج) تضليل يضيف معنى للرسم.

د) ديكور مضاف.

هـ) تفصيل في العنوان.

تحتسب المهارات الثلاث (الطلاقة والمرونة والأصالة) في الجزء الثاني من الاختبار (الأشكال العشرة الناقصة).

الدرجة الكلية للتخيل الإبداعي:

تحتسب من مجموع درجات المهارات الأربعة، وقد أتبعته الباحثة الإجراء نفسه بعد أن وضعت دليلاً للتصحيح من استجابات أطفال الروضة، كما هو موضح في أدناه.

إعداد دليل تصحيح اختبار التخيل الإبداعي:

أعدت الباحثة دليلاً لتصحيح الاختبار، وذلك من خلال اشتقاق معايير لتصحيح درجات التفصيل والمرونة والأصالة من استجابات عينة اشتقاق معايير التصحيح من خارج عينة الدراسة والبالغ عدد أفرادها (١١٥) طفلاً وطفلة، وقد أخذت هذه العينة من روضة مدارس النمو التربوي (ثلاث شعب)، وروضة ومدرسة أكاديمية نورث سيتي (شعبتين)، روضة حدائق منتسوري (شعبة واحدة)، وروضة الأصابع الإبداعية الدولية (شعبة واحدة)، وفيما يأتي توضيح لكيفية اشتقاق معايير التصحيح لاختبار التخيل الإبداعي.

أشتقاق معايير التصحيح:

يتطلب تصحيح درجات التفصيل والمرونة والأصالة إلى معايير خاصة بذلك كما أشير أنفاً، وإستناداً إلى الطريقة التي جاء بها معد الاختبار (تورانس) ومن خلال اطلاع الباحثة على الطريقة ذاتها المطبقة في بعض الدراسات مثل دراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨)، ودراسة التميمي (٢٠١٤)، صنفت الباحثة إجابات أفراد العينة المشار إليها أنفاً على الجزء الأول من الاختبار (تكوين صورة)، إلى فئات لتكون الأساس في تصحيح درجة المرونة، كما قامت بحساب تكرار ونسب الإجابات لكل رسمة من الجزء الثاني من الاختبار (إكمال الشكل) لتكون الأساس لتصحيح درجة الأصالة.

التحقق من صدق اختبار التخيل الإبداعي وثباته:

على الرغم من وجود دلالات صدق وثبات لاختبارات تكوين الصورة وإكمال الشكل في بيانات أجنبية وعربية، غير أن الباحثة قامت بالتحقق من صدق الاختبار وثباته، وفيما يأتي توضيح لذلك.

صدق الاختبار:

قد تم التحقق من صدق الاختبار (صدق البناء) في الدراسة الحالية، بالكشف عن العلاقات الداخلية لبنية الدرجات الفرعية (المهارات) للاختبار من بيانات عينة اشتقاق معايير التصحيح البالغ عدد أفرادها (115) طفلاً وطفلة، فبعد تصحيح إجابات الأطفال عن الاختبار أصبح لكل طفل خمس درجات: طلاقة ومرونة وأصالة وتفصيل ودرجة كلية، تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات مهارات التخيل الإبداعي الأربعة والدرجة الكلية كما هو موضح في الجدول (3) الآتي:

الجدول (3)

مصنوفة معاملات الارتباط بين درجات مهارات التخيل الإبداعي

والدرجة الكلية للاختبار (ن = 115)

الدرجة الكلية	التفصيل	الأصالة	المرونة	الطلاقة	
.853**	.457**	.695**	.770**		الطلاقة
.886**	.378**	.735**			المرونة
.896**	.453**				الأصالة
.604**					التفصيل

** دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha = 0.001$)

ويتضح من الجدول (3) أن معاملات الارتباط بين درجات مهارات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية تتراوح بين (0.378) و(0.896) وجميعها دالة عند مستوى ($\alpha = 0.001$)، وهذا يؤكد صدق البناء الداخلي للاختبار.

ثبات الاختبار:

تم التحقق من نوعين رئيسيين من الثبات في اختبارات التخيل الإبداعي هما: ثبات التصحيح وثبات الاستجابة.

أ) ثبات التصحيح:

في الدراسة الحالية استخرجت الباحثة ثبات التصحيح بأسلوبين هما:

- ١- ثبات التصحيح بين الباحثة ونفسها، حيث قامت الباحثة بإعادة التصحيح لإجابات (٢٣) طفلاً وطفلة من أطفال العينة الاستطلاعية بعد اسبوعين من التصحيح الأول، ثم حسب معامل ارتباط بيرسون بين درجات التصحيحين الأول والثاني كما هو موضح في الجدول (٤) ادناه.

الجدول (٤)

معاملات ثبات التصحيح لاختبار التخيل الإبداعي (ن=٢٣)

معامل الارتباط بين:		مهارات التخيل الإبداعي
الباحثة مع مصحح آخر	الباحثة مع نفسها	
.٩٩٢**	١,٠٠**	الطلاقة
.٩٢٤**	.٩٩٢**	المرونة
.٩٤٨**	.٩٩٢**	الأصالة
.٩٣٧**	.٩٧٢**	التفصيل

** دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha=٠.٠٠١$)

- ٢- ثبات التصحيح بين الباحثة ومصحح آخر، إذ أعطت الباحثة كراسات إجابات الأطفال المشار إليه وأعلاه والبالغ عددها (٢٣) طفلاً وطفلة في التطبيق الأول إلى مصحح آخر (*) لإجراء التصحيح عليه بموجب معايير التصحيح ذاتها التي استخدمتها الباحثة، ثم حسب معامل ارتباط بيرسون بين درجات تصحيح الباحثة ودرجات المصحح الآخر، كما هو موضح في الجدول (٤) أعلاه.

يتضح من الجدول (٤) أعلاه أن معاملات ثبات التصحيح لاختبار التخيل الإبداعي (ن=٢٣) الباحثة مع نفسها كانت (١,٠٠)، (٠,٩٩٢)، (٠,٩٩٢)، (٠,٩٧٢) لدرجات الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل على التوالي، والباحثة مع مصحح آخر (٠,٩٩٢)، (٠,٩٣٤)، (٠,٩٤٨)، (٠,٩٣٧) على التوالي، وتعد معاملات الارتباط مرتفعة ودالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha=٠.٠٠١$)

(*) الطالبة آلاء جمال عبد الكريم خليفات.

(ب) ثبات الاستجابة:

للتحقق من ثبات الاختبار استخدمت الباحثة طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test- retest) حيث طبق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (٢٣) طفلاً وطفلة من خارج عينة الدراسة في مدارس النمو التربوي التابعة لمديرية التعليم الخاص في عمان، وبعد أسبوعين من التطبيق الأول للاختبار تم تطبيقه للمرة الثانية على أفراد العينة الاستطلاعية نفسها باستثناء أربعة أطفال تغيبوا عن الحضور في ذلك اليوم، مما جعل الباحثة تحذف استماراتهم من التطبيق الأول، وقد حسب معامل ارتباط بيرسون بين التطبيق الأول والثاني على مهارات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية للاختبار والجدول (٥) يبين ذلك.

الجدول (٥)**معاملات ثبات اختبار التخيل الإبداعي بطريقة الإعادة (ن = ١٩)**

مهارات التخيل الإبداعي	معامل الثبات
الطلاقة	.٧٩٤**
المرونة	.٧٨٠**
الأصالة	.٧٧٠**
التفصيل	.٧٢٠**
الدرجة الكلية للتفكير الإبداعي	.٨٥٩**

** دالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.01$)

يتضح من الجدول (٥) أعلاه أن معاملات ثبات الاختبار بطريقة الإعادة كانت (٠.٧٩٤)، (٠.٧٨٠)، (٠.٧٧٠)، (٠.٧٢٠)، (٠.٨٥٩) لدرجات الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل والدرجة الكلية على التوالي، ويلاحظ أن معاملات ثبات الاختبار على أفراد العينة الاستطلاعية من أطفال الروضة مرتفعة وتدل على دقة استجابات الأطفال على الاختبار، وتعد معاملات الارتباط العالية دليلاً على درجة عالية من ثبات الاختبار، حيث أشار ابراهيم (١٩٨٧) إلى أن معامل الثبات إذا تجاوز (٠.٧٥) فإنه يعد ثباتاً عالياً.

إجراءات الدراسة:

- الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة من خلال دراسة متعمقة لمتغيري الدراسة وهما اللعب الإيهامي والتخيل الإبداعي.
- تم إعداد الصيغة الأولية للألعاب الإيهامية في تنمية التخيل الإبداعي ثم التحقق من صدقها من خلال التحكيم وإجراء بعض التعديلات والإضافات في ضوء ملاحظات المحكمين لتصبح بصيغتها النهائية وجاهزة للتطبيق.
- تم التحقق من الخصائص السيكومترية لاختبار التخيل الإبداعي من حيث الصدق والثبات، لأغراض الدراسة الحالية.
- أخذ موافقة مديرية التربية والتعليم بتطبيق الألعاب الإيهامية والاختبار في الروضة التابعة لها.
- زيارة الروضة بعد الحصول على موافقة مديرتها.
- تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية لحساب الثبات.
- تم تطبيق الاختبار بصيغته النهائية على المجموعتين التجريبية والضابطة (القياس القبلي) بالأسلوب الجماعي، وقامت الباحثة بتطبيق الاختبار على المجموعتين بشكل جماعي علماً بأن الباحثة قد قامت بعدة زيارات إلى الروضة، وتعايشت مع الأطفال قبل تطبيق الاختبار من أجل تكوين ألفه معهم والتعرف عليهم، وفي اثناء تطبيق الاختبار القبلي قامت الباحثة بالتوضيح للأطفال وطلب منهم للإجابة على الاختبار، وبعد الانتهاء من تطبيق الاختبار على المجموعتين تم تعريض أطفال المجموعة التجريبية إلى الألعاب الإيهامية بتاريخ ٢٠١٨/٤/٢٠ لغاية ٢٠١٨/٥/١٦، وبعد الانتهاء من تطبيق الألعاب الإيهامية على المجموعة التجريبية قامت الباحثة بإجراء القياس البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة.
- عمل التطبيق القبلي للاختبار على المجموعتين التجريبية والضابطة، وتفرغ نتائج الاختبار.
- تجهيز مستلزمات الألعاب كافة وتأمينها.
- تحديد زمن تنفيذ الألعاب بما يتناسب مع البرنامج اليومي للروضة.

- تطبيق البرنامج مع إحدى المعلمات من الفترة ٢٠١٨/٤/٢٦ إلى ٢٠١٨/٥/١٦.
- عمل الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة، وتفرغ نتائج الاختبار.
- إجراء التحليل الإحصائي للدرجات المستحصلة من تطبيقات الاختبار، لفحص صحة فرضيات الدراسة.

المعالجات الإحصائية:

- بتطبيق الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS استخدمت المعالجات الإحصائية الآتية:
 - معامل الارتباط بيرسون لاستخراج معامل الثبات.
 - المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات مهارات التخيل الإبداعي.
 - تحليل التباين المصاحب الأحادي ANCOVA، للتحقق من الدلالة الإحصائية للفروق في الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة مع ضبط أثر الاختبار القبلي.
 - تحليل التباين المصاحب المتعدد MANCOVA، للتحقق من الدلالة الإحصائية للفروق في درجات التخيل الإبداعي البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة مع ضبط أثر الاختبار القبلي.
 - تحليل التباين الثنائي المصاحب Two-way ANCOVA، للتحقق من الدلالة الإحصائية لأثر التفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في الدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي.
 - تحليل التباين الثنائي المصاحب متعدد المتغيرات Two-way MANCOVA للتحقق من أثر التفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في درجات مهارات التخيل الإبداعي.

نتائج الدراسة ومناقشتها

يتناول هذا الفصل عرضاً لنتائج الدراسة التي هدفت إلى معرفة أثر اللعب الإيهامي في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان؛ وذلك في ضوء فرضيات الدراسة ومناقشتها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة زيادة على عرض ما توصلت إليه الدراسة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات، وفيما يأتي توضيح لذلك.

عرض النتائج المتعلقة بالفرضيات:

أولاً: النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى، التي تنص على أنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) في متوسط الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدى لكل من المجموعتين التجريبية والضابطة، الجدول (٦) يوضح ذلك.

الجدول (٦)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي في القياسين القبلي والبعدى

المجموعة	العدد	القياس القبلي		القياس البعدى	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	٢٥	٢٦,٥٤	٤,٥٣	٣٦,٨٨	٥,١٩
الضابطة	٢٣	٢٦,٣٥	٤,٠١	٢٨,٠٠	٤,٦٥

يتضح من الجدول (٦) أنه توجد فروق ظاهرية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة، إذ بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية بعد تطبيق الألعاب (٣٦.٨٨) بانحراف معياري مقداره (٥.١٩) وللمجموعة الضابطة (٢٨.٠٠) بانحراف معياري مقداره (٤.٦٥)، ولتحقق من الدلالة الإحصائية للفرق بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية للاختبار البعدى مع ضبط الفرق بين المتوسطين في الاختبار القبلي، استخدم تحليل التباين المصاحب ANCOVA، والجدول (٧) يوضح ذلك.

الجدول (٧)

نتائج تحليل التباين الأحادي المصاحب للدلالة الإحصائية في المتوسط المعدل للدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف المحسوبة	مستوى الدلالة	مربع أيتا
المصاحب (القبلي)	٢٢٧,٣٣	١	٢٢٧,٣٣	١١,٣٥	٠٠٢	
المجموعة	٩٤١,٨٠	١	٩٤١,٨٠	٤٧,٠٢	٠٠٠	٠٥٥
الخطأ	٩٢١,٣٢	٤٦	٢٠,٠٣			
الكلى المعدل	٢١١٢,٠٠	٤٨				

يوضح الجدول (٧) أن قيمة (ف) لمتغير المجموعة المعبر عن المتغير المستقل (وهو اللعب الإيهامي)، تساوي (٤٧.٠٢)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.0005$)، وهذا يعني أن الفرق في المتوسط الحسابي المعدل للدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة دال إحصائياً وكأن هذا الفرق لصالح المجموعة التجريبية، إذ بلغت قيمة المتوسط الحسابي المعدل للمجموعة التجريبية (٣٦.٨٤) وهي أكبر من قيمة المتوسط الحسابي المعدل للمجموعة الضابطة (٢٨.٠٥) والجدول (٨) أدناه يوضح ذلك.

الجدول (٨)

المتوسط الحسابي المعدل للدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي

المجموعة	المتوسط الحسابي المعدل	الخطأ المعياري
التجريبية	٣٦,٨٤	.٨٨
الضابطة	٢٨,٠٥	.٩٣

ثانياً: النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية، التي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) في متوسطات درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل) بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، ولتحقق من صحة هذه الفرضية تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية في درجات مهارات التخيل الإبداعي (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل) البعدية، والجدول (٩) يوضح ذلك.

الجدول (٩)

المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات مهارات التخيل الإبداعي القبلي والبعدية بحسب المجموعة

المهارات	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الطلاقة	التجريبية	٢٥	٧,٤٢	١,١٧	٩,١٩	.٩٤
	الضابطة	٢٢	٦,٩٦	.٨٨	٧,٥٧	١,٢٤
المرونة	التجريبية	٢٥	٦,٢٢	١,٢٩	٨,٤٢	١,٢٥
	الضابطة	٢٢	٦,٦١	.٩٩	٧,٩٦	١,٠٤
الأصالة	التجريبية	٢٥	٨,٦٢	١,٩٨	١٢,٧٧	٢,٢٢
	الضابطة	٢٢	٨,٦١	١,٥٦	٨,٩١	٢,٠٤
التفصيل	التجريبية	٢٥	٤,٢٧	١,٠٠	٦,٩٦	٢,٩٢
	الضابطة	٢٢	٤,١٧	١,٢٣	٥,٠٤	١,٣٦
الكلية	الكلية	٤٨	٤,٢٢	١,١٠	٦,٠٦	٢,٦٤

يتضح من الجدول (٩) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية بين المجموعتين التجريبية والضابطة، فقد بلغ المتوسط الحسابي لدرجة الطلاقة لدى المجموعة التجريبية (٩.١٩) بانحراف معياري (٠.٩٤)، ولدرجة المرونة (٧.٩٦) بانحراف معياري (١.٠٤)، ولدرجة الأصالة (١٢.٧٧) بأحرف معياري (٢.٣٢)، ولدرجة التفصيل (٦.٩٦) بانحراف معياري (٣.١٦).

في حين بلغ المتوسط الحسابي للطلاقة لدى المجموعة الضابطة (٧.٥٧) بانحراف معياري (١.٢٤)، ولدرجة المرونة (٦.٤٨) بانحراف معياري (١.٢٧)، ولدرجة الأصالة (٨.٩١) بأحرف معياري (٢.٠٤)، ولدرجة التفصيل (٥.٠٤) بانحراف معياري (١.٣٦)، وللتحقق من الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة لدرجات مهارات التخيل الإبداعي في التطبيق البعدي مع ضبط الفروق بين المتوسطات في التطبيق القبلي، أستخدم تحليل التباين المصاحب المتعدد MANCOVA، والجدول (١٠) يوضح ذلك.

الجدول (١٠)

نتائج تحليل التباين المصاحب المتعدد للدلالة الإحصائية في المتوسطات المعدلة لدرجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية بين المجموعتين التجريبية والضابطة.

مصدر التباين	المتغير التابع	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المجموعة ويلكس لامبدا = ٠.٥٢٤ الدلالة = ٠.٠٠٠	طلاقة - بعدي	٢٩,٢٥	١	٢٩,٢٥	٢٧,٦٣	٠.٠٠٠
	مرونة - بعدي	٢٠,٥٣	١	٢٠,٥٣	١٦,٤٩	٠.٠٠٠
	أصالة - بعدي	٩٨,٦٧	١	٩٨,٦٧	٢٣,٨٦	٠.٠٠٠
	تفصيل - بعدي	٣٤,٤٤	١	٣٤,٤٤	٥,٤٠	٠.٠٢٥
الخطأ	طلاقة - بعدي	٤٥,٥٣	٤٣	١,٠٦		
	مرونة - بعدي	٥٣,٥٣	٤٣	١,٢٥		
	أصالة - بعدي	١٧٧,٨٤	٤٣	٤,١٤		
	تفصيل - بعدي	٢٧٤,٢٧	٤٣	٦,٣٨		
الكلّي المعدّل	طلاقة - بعدي	٨٨,٠٠	٤٨			
	مرونة - بعدي	٨٩,٥٥	٤٨			
	أصالة - بعدي	٤٠٧,٩٢	٤٨			
	تفصيل - بعدي	٣٣٤,٨٢	٤٨			

يتضح من الجدول (١٠) أن قيم (ف) لمهارات الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل كانت على التوالي (٢٧.٦٣)، (١٦.٤٩)، (٢٣.٨٦)، (٥.٤٠)، وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$). وهذا يعني أن الفروق في المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات المهارات الأربعة كانت دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة. وكانت هذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية، إذ كانت المتوسطات الحسابية المعدلة للمجموعة التجريبية أعلى من المتوسطات الحسابية المعدلة للمجموعة الضابطة في المهارات الأربعة والجدول (١١) يوضح ذلك.

الجدول (١١)

المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات مهارات التخيل الإبداعي بحسب المجموعة

الخطأ المعياري	المتوسط الحسابي	المجموعة	المتغير
.٢٢	٩,٣١	التجريبية	الطلاقة
.٢٤	٧,٤٤	الضابطة	
.٢٤	٨,٠٠	التجريبية	المرونة
.٢٦	٦,٤٣	الضابطة	
.٤٤	١٢,٥٧	التجريبية	الأصالة
.٤٧	٩,١٤	الضابطة	
.٥٥	٧,٠١	التجريبية	التفصيل
.٥٩	٤,٩٩	الضابطة	

ثالثاً: النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة، التي تنص على أنه "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين الذكور والإناث في الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي". والمتعلقة بالفرضية الرابعة التي تنص على أنه "لا يوجد أثر دال إحصائياً عند مستوى ($a \leq 0.05$) يعزى للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في الدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي"، وللتحقق من صحة الفرضيتين تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية للدرجة الكلية البعدية بحسب متغيري جنس الطفل والمجموعة، والجدول (١٢) يوضح ذلك.

الجدول (١٢)

المتوسطات والانحرافات المعيارية للدرجة الكلية القبلية والبعديّة
بحسب متغيري جنس الطفل والمجموعة

القياس البعدي	القياس القبلي		العدد	المجموعة	جنس الطفل	
	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي				الانحراف المعياري
٥,١٠	٣٧,٤٧	٢,٦٩	٣٦,٦٠	١٤	التجريبية	ذكور
٣,٥٧	٢٨,٣٨	٣,٣٨	٢٧,٣١	١٣	الضابطة	
٦,٣٦	٣٣,٢٥	٢,٩٩	٢٦,٩٢	٢٧	كلي - ذكور	
٥,٤٥	٣٦,٠٩	٦,٤١	٣٦,٤٥	١١	التجريبية	إناث
٥,٩٥	٢٧,٥٠	٤,٥٨	٢٥,١٠	١٠	الضابطة	
٧,٠٨	٣٢,٠٠	٥,٩٢	٢٥,٨١	٢١	كلي - إناث	

يتضح من الجدول (١٢) وجود فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية بحسب متغيري الجنس والمجموعة، وللتحقق من الدلالة الإحصائية لهذه الفروق والتفاعل بين المتغيرين استخدم تحليل التباين الثنائي Two-way ANCOVA للدرجة الكلية البعديّة في اختبار التخيل الإبداعي، والجدول (١٣) يوضح ذلك.

الجدول (١٣)

نتائج تحليل التباين الثنائي المصاحب للدلالة الإحصائية لأثر التفاعل بين متغيري اللعب الإيهامي و جنس الطفل في الدرجة الكلية البعديّة لإختبار التخيل الإبداعي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف المحسوبة	مستوى الدلالة
المصاحب	٢٢١,٩٩	١	٢٢١,٩٩	١٠,٧٣	.٠٠٢
المجموعة	٨٩٧,٥٥	١	٨٩٧,٥٥	٤٣,٣٩	.٠٠٠
الجنس	٣,٢٣	١	٣,٢٣	.١٦	.٦٩٥
المجموعة * الجنس	٧,١٠	١	٧,١٠	.٣٤	.٥٦١
الخطأ	٩١٠,٢٣	٤٤	٢٠,٦٩		
الكلّي المعدّل	٢١١٢,٠٠	٤٨			

يتضح من الجدول (١٣) أن قيمة (ف) للفروق بين الجنسين (الذكور والإناث) تساوي (٠.١٦) وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)، وهذا يعني أن الأطفال الذكور لا يختلفون في أدائهم الكلي لاختبار التخيل الإبداعي عن الأطفال الإناث، كما يتضح من الجدول (١٣) أن قيمة (ف) لفروق التفاعل بين المجموعة والجنس تساوي (٠.٣٤) وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) وهذا يعني عدم وجود أثر للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في الدرجة الكلية للتخيل الإبداعي.

رابعاً: النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة والتي تنص على أنه "لا يوجد أثر دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) يعزى للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في الدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي البعدي".

الجدول (١٤)

المتوسط الحسابي المعدل للدرجة الكلية البعدية لاختبار التخيل الإبداعي
بحسب متغيري المجموعة و جنس الطفل

المجموعة	جنس الطفل	المتوسط الحسابي المعدل	الخطأ المعياري
التجريبية	ذكور	٣٧,٣٩	١,١٨
	إناث	٣٦,٠٩	١,٣٧
الضابطة	ذكور	٣٧,٩٤	١,٣٧
	إناث	٣٨,١٩	١,٤٥

خامساً: النتائج المتعلقة بالفرضية الخامسة:

والتي تنص على أنه "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين الذكور والإناث في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل)". والفرضية السادسة التي تنص على أنه "لا يوجد أثر دال إحصائياً عند مستوى ($a \leq 0.05$) يعزى للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية و جنس الطفل في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية"، وللتحقق من صحة هاتين الفرضيتين تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للدرجات للمهارات البعدية لاختبار التخيل الإبداعي بحسب متغيري المجموعة و جنس الطفل، والجدول (١٥) يوضح ذلك

الجدول (١٥)

المتوسطات والانحرافات المعيارية للدرجات القبليّة والبعدية لمهارات التخيل الإبداعي
بحسب متغيري جنس الطفل والمجموعة

الجنس	المجموعة	العدد	الطلاقة		المرونة		الاصالة		التفصيل	
			ع	م	ع	م	ع	م	ع	م
ذكور	التجريبية	١٤	٧,٢٧	٠,٧٠	٦,١٣	٠,٩٢	٨,٥٣	١,١٣	٤,٦٧	٠,٩٨
القبلي	الضابطة	١٣	٧,٢٣	٠,٨٣	٦,٩٢	٠,٧٦	٨,٩٢	١,٤٤	٤,٢٣	١,١٧
	ذكور - كلي	٢٧	٧,٢٥	٠,٧٥	٦,٥٠	٠,٩٢	٨,٧١	١,٢٧	٤,٤٦	١,٠٧
ذكور	التجريبية	١٤	٩,١٣	٠,٨٣	٧,٨٧	٠,٩٢	١٢,٩٣	٢,٣١	٧,٥٣	٣,٤٤
البعدي	الضابطة	١٣	٧,٦٩	١,٠٣	٦,٦٩	١,١٨	٩,٠٠	١,٣٥	٥,٠٠	١,٤٧
	ذكور - كلي	٢٧	٨,٤٦	١,١٧	٧,٣٢	١,١٩	١١,١١	٢,٧٥	٦,٣٦	٢,٩٦
أناث	التجريبية	١١	٧,٦٤	١,٦٣	٦,٣٦	١,٩١	٨,٧٣	٢,٨٣	٣,٧٣	٠,٧٩
قبلي	الضابطة	١٠	٦,٦٠	٠,٨٤	٦,٢	١,١٤	٨,٢٠	١,٦٩	٤,١٠	١,٣٧
	إناث - كلي	٢١	٧,١٤	١,٣٩	٦,٢٩	١,٥٥	٨,٤٨	٢,٣٢	٣,٩٠	١,٠٩
أناث	التجريبية	١١	٩,٢٧	١,١٠	٨,٠٩	١,٢٢	١٢,٥٥	٢,٤٢	٦,١٨	٢,٦٨
البعدي	الضابطة	١٠	٧,٤٠	١,٥١	٦,٢٠	١,٤٠	٨,٨٠	٢,٧٨	٥,١٠	١,٢٩
	إناث - كلي	٢١	٨,٣٨	١,٦٠	٧,١٩	١,٦٠	١٠,٧٦	٣,١٨	٥,٦٧	٢,١٥

يتضح من الجدول (١٥) وجود فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية بحسب متغيري

المجموعة وجنس الطفل، وللتحقق من الدلالة الإحصائية لهذه الفروق والتفاعل بين المتغيرين

استخدم تحليل التباين الثنائي المصاحب متعدد المتغيرات التابعة Two-way MANCOVA

لدرجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية، والجدول (١٦) يوضح ذلك.

الجدول (١٦)

نتائج تحليل التباين الثنائي المصاحب متعدد المتغيرات للدلالة الإحصائية لأثر التفاعل

بين متغيري اللعب الإيهامي وجنس الطفل في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية

مستوى الدلالة	قيمة ف	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	المتغير التابع	ويلكس لامبدا	مصدر التباين
.٠٠٠	٢٥,٩٢	٢٨,٧٨	١	٢٨,٧٨	الطلاقة	القيمة = ٠.٥٣	المجموعة
.٠٠٠	١٦,٠١	٢٠,٧٤	١	٢٠,٧٤	المرونة	الدلالة = ٠.٠٠٠	
.٠٠٠	٢١,٥٩	٩٣,١٩	١	٩٣,١٩	الأصالة		
.٠٤٣	٤,٣٤	٢٧,٩٤	١	٢٧,٩٤	التفصيل		
.٩٨٢	.٠٠١	.٠٠١	١	.٠٠١	الطلاقة		القيمة = ٠.٩٩
.٨١٠	.٠٠٦	.٠٠٨	١	.٠٠٨	المرونة	الدلالة = ٠.٩٨٠	
.٩٦٧	.٠٠٢	.٠٠١	١	.٠٠١	الأصالة		
.٥٤٣	.٣٨	٢,٤٣	١	٢,٤٣	التفصيل		
.٨٦٩	.٠٠٣	.٠٠٣	١	.٠٠٣	الطلاقة	القيمة = ٠.٩٦	المجموعة الجنس*
.٦١١	.٢٦	.٣٤	١	.٣٤	المرونة	الدلالة = ٠.٧٨١	
.٦٥٩	.٢٠	.٨٥	١	.٨٥	الأصالة		
.٢٧٢	١,٢٤	٧,٩٧	١	٧,٩٧	التفصيل		
		١,١١	٤١	٤٥,٥٠	الطلاقة		الخطأ
		١,٣٠	٤١	٥٣,١١	المرونة		
		٤,٣٢	٤١	١٧٦,٩٩	الأصالة		
		٦,٤٤	٤١	٢٦٣,٩١	التفصيل		
			٤٨	٨٨,٠٠	الطلاقة		الكلبي المعدل
			٤٨	٨٩,٥٥	المرونة		
			٤٨	٤٠٧,٩٢	الأصالة		
			٤٨	٣٣٤,٨٢	التفصيل		

م: المتوسط الحسابي

ع: الأنحراف المعياري

يتضح من الجدول (١٦) أعلاه أن قيمة (ف) للفروق بين الجنسين (الذكور والإناث) في درجات مهارات التخيل الإبداعي البعدية هي على التوالي الطلاقة (٠.٠٠١)، والمرونة (٠.٠٦)، والأصالة (٠.٠٠٢)، والتفصيل (٠.٣٨). وهي دالة إحصائياً عند مستوى $(\alpha \leq 0.005)$ في مهاراتي الطلاقة والأصالة، ولكنها غير دالة إحصائياً عند مستوى $(\alpha \leq 0.005)$ في مهاراتي المرونة والتفصيل، كما يتضح من الجدول (١٦) أعلاه أن قيمة (ف) للفروق التفاعل بين المجموعة والجنس في مهارات الطلاقة (٠.٠٣)، والمرونة (٠.٢٦)، والأصالة (٠.٢٠)، والتفصيل (١.٢٤)، وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى $(\alpha \leq 0.005)$ ، ما عدا مهارة الطلاقة فهي دالة إحصائياً عند مستوى $(\alpha \leq 0.005)$ ، وهذا يعني عدم وجود أثر للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل في درجات مهارات التخيل الإبداعي. وهذا يعني أن الفروق في المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات مهارات التخيل الإبداعي الأربعة كانت دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح متغيري المجموعة والجنس والطفل والجدول (١٧) ادناه يوضح ذلك.

الجدول (١٧)

المتوسطات الحسابية المعدلة لدرجات مهارات التخيل الإبداعي بحسب متغيري المجموعة وجنس الطفل

المتغير	المجموعة	جنس الطفل	العدد	المتوسط الحسابي	الخطأ المعياري
الطلاقة	التجريبية	ذكور	١٤	٩,٢٨	٠.٢٩
		إناث	١١	٩,٣٤	٠.٣٥
الضابطة	التجريبية	ذكور	١٢	٧,٤٦	٠.٣١
		إناث	١٠	٧,٤١	٠.٣٦
المرونة	التجريبية	ذكور	١٤	٧,٩٦	٠.٣٢
		إناث	١١	٨,٠٦	٠.٣٨
الأصالة	التجريبية	ذكور	١٢	٦,٥٥	٠.٣٤
		إناث	١٠	٦,٢٨	٠.٣٩
التفصيل	التجريبية	ذكور	١٤	١٢,٦٨	٠.٥٨
		إناث	١١	١٢,٤١	٠.٧٠
الضابطة	التجريبية	ذكور	١٣	٩,٠١	٠.٦٢
		إناث	١٠	٩,٣٢	٠.٧٠
الضابطة	التجريبية	ذكور	١٤	٧,٥٦	٠.٧١
		إناث	١١	٦,٢١	٠.٨٥
الضابطة	التجريبية	ذكور	١٣	٤,٨٣	٠.٧٦
		إناث	١٠	٥,٢٥	٠.٨٦

مناقشة النتائج:

أوضحت النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجة الكلية لاختبار التخيل الإبداعي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، ووضحت النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مهارات التخيل الإبداعي الأربع (الطلاقة والمرونة والأصالة والتفصيل) بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، ويدل ذلك على أن الألعاب الإيهامية التي قامت الباحثة في إعدادها فعالة في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية، ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الألعاب الإيهامية كانت مؤثرة في الأطفال من حيث تنمية مهارات التخيل الإبداعي. فاللعب الإيهامي، كما يشير شكشك (٢٠١٠)، يعد مظهراً من مظاهر النمو العقلي للطفل، كما يشير الخوالدة (٢٠٠٣) إلى أن الطفل يستخدم في اللعب الإيهامي مهارات التخمين والاستكشاف والبحث التي تضيف إلى خيال الطفل خصائص إبداعية. كما أن الألعاب الإيهامية التي استخدمت في الدراسة الحالية كانت ممتعة ومشوقة للأطفال، إذ أنهم تفاعلوا معها بشكل كبير وجدي خلال تطبيق الباحثة لها، وأن أطفال المجموعة التجريبية قد وجدوا تغييراً في الروتين المتبع في الروضة من خلال ممارستهم الألعاب الإيهامية التي تتوافق مع ميولهم وحاجاتهم مقارنة بطريقة التعليم التقليدية المتبعة في الروضة، كما لاحظت الباحثة أن أطفال المجموعة التجريبية قد أدوا الألعاب بأسلوب إبداعي خيالي وإنتاج أفكار خيالية فريدة في بعض الألعاب مثل لعبة الطيب البيطرية، وأحلم أن أكون، وعمل قرص من البيتزا العجيب، كما لاحظت الباحثة أن إقبال الأطفال على الحضور إلى الروضة خلال فترة تطبيق الألعاب كان حضوراً مكتملاً ولم يتغيب أي طفل في تلك الفترة التي كان يطبق بها الألعاب، وعند سؤال الباحثة معلمة الصف عن الأطفال وتفاعلهم الصفي معها لباقي فعاليات اليوم الدراسي كان جوابها إيجابياً بأن الأطفال أصبحوا أكثر إقبالاً على التعلم والتفاعل الصفي، فهي تشعر بمدى سعادة الأطفال وتفاعلهم أكثر من ذي قبل، وتشابهت هذه النتيجة إلى حد كبير مع النتيجة التي توصلت إليها دراسة أبوشاور (٢٠١٦) من أن الألعاب اللغوية كانت مؤثرة في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، كما تشابهت مع دراسة هوفمان (٢٠١٤) الذي وجد أن اللعب الإيهامي يؤثر في تنمية التفكير الإبداعي، وتشابهت كذلك مع دراسات (الكلابي والكلابي

وتايه، ٢٠١٣؛ وعبدالرزاق ومحسن وعبدفليح ٢٠١٤؛ والعامري، ٢٠٠٨) التي وجدت أن اللعب التمثيلي يؤثر في تنمية التفكير الإبداعي، كما تشابهت هذه النتيجة، جزئياً، مع دراسات (العجيلي والدهامشة، ٢٠١٨)؛ (زكري ونوار، ٢٠١٦)؛ و(العامري، ٢٠٠٧) التي توصلت إلى أن أنواع اللعب التي تناولتها هذه الدراسات كمتغير مستقل كانت مؤثرة في تنمية التفكير الإبداعي. وفيما يتعلق بمتغير جنس الطفل، فقد أظهرت نتائج الدراسة الحالية عدم وجود فروق دالة إحصائية في مهارات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية للاختبار تعزى لمتغير جنس الطفل أو للتفاعل بين متغيري الألعاب الإيهامية وجنس الطفل، ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن الألعاب الإيهامية التي استخدمت في الدراسة الحالية كانت مناسبة للجنسين من الأطفال، وأن تأثيرها في تنمية التخيل الإبداعي كأن عاماً لجميع أطفال المجموعة التجريبية من دون تمييز بين الجنسين من الأطفال. وتشابهت هذه النتيجة مع دراسات (أبوشاور، ٢٠١٨؛ زكري ونوار، ٢٠١٦؛ التميمي، ٢٠١٦؛ عبدالحق والفلفلي، ٢٠١٤؛ العامري، ٢٠٠٧) التي لم تجد فروقاً دالة إحصائية بين الأطفال الذكور والإناث في التخيل الإبداعي أو التفكير الإبداعي، أو للتفاعل بين متغيري جنس الطفل والألعاب التي بحثوا فيها.

الاستنتاجات:

في ضوء نتائج الدراسة توصلت الباحثة إلى أنه يوجد أثر للألعاب الإيهامية في تنمية التخيل الإبداعي، ولا يوجد أثر لجنس الطفل في التخيل الإبداعي، ولا يوجد أثر للتفاعل بين متغيري الجنس والألعاب الإيهامية في درجات مهارات التخيل الإبداعي والدرجة الكلية.

التوصيات والمقترحات:

- الإكثار من استخدام الألعاب الإيهامية التي تحاكي التخيل الإبداعي لدى الطفل في رياض الأطفال الأردنية الحكومية والخاصة.
- الاهتمام بتدريب طلبة قسم رياض الأطفال في الجامعات الأردنية على إعداد أنشطة وألعاب تنمي خيال الطفل وتشجع التخيل الإبداعي لديه.
- زيادة اهتمام وزارة التربية والتعليم بموضوع الخيال والتخيل الإبداعي لدى طفل الروضة رياض الأطفال والتركيز على الألعاب التي تنمي خيال الطفل بحيث يصبح إبداعياً.

- تفعيل دور الأسرة في الأنشطة والألعاب التي تقدم في الروضة بحيث يصبح دور الأسرة مكماً لدور الروضة في تنمية وتطوير التخيل الإبداعي لدى طفل الروضة.
- أن يراعي واضعي مناهج رياض الأطفال تضمين الألعاب والأنشطة التي تنمي الخيال لدى الطفل بحيث يصبح خياله إبداعياً.
- إعداد دراسات تتناول التخيل الإبداعي لدى اطفال الروضة وعلاقتها بمتغيرات ديموغرافية أخرى مثل: المستوى الاقتصادي، ومستوى التعليم للوالدين، والأسرة وعدد الأخوة وترتيب الطفل فيها.
- إجراء دراسات حول أثر الأركان التعليمية في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة.
- إجراء دراسات حول أثر الأنشطة العلمية في تنمية التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة.

المراجع

المراجع العربية:

- أبراهيم، محمد (١٩٨٧). التقويم النفسي. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- أبو جادو، صالح (٢٠١٤). علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة. ط٤، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- أبوشاور، رانية (٢٠١٦). أثر استراتيجيات الألعاب في تنمية مهارات التخيل الإبداعي. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية العلوم التربوية، جامعة الإسراء، عمان.
- بهادر، سعدية (٢٠١٤). برامج تربية أطفال ما قبل المدرسة. ط٤، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- التميمي، أسماء (٢٠١٥). مهارات التفكير العليا (الإبداعي والناقد). عمان: مركز دبيونو لتعلم والتفكير.
- التميمي، تميم (٢٠١٦). قياس مستوى التخيل الإبداعي لدى طلبة المرحلة الإعدادية. مجلة جامعة ديالى، جامعة ديالى، العراق، ٧١، ١٤٥-١٦٦.
- جروان، فتحي (٢٠٠٢). الإبداع مفهومه وتدريبه. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.
- الحريري، رافدة (٢٠١٥). مدخل إلى تربية الطفل. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الحيلة، محمد (٢٠١٥). الألعاب من أجل التفكير والتعليم. ط٥، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- خضر، نجوى (٢٠١١). أثر برنامج قائم على بعض الأنشطة العلمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة " دراسة تجريبية على عينة من أطفال الروضة من عمر (٥-٦) سنوات في مدينة دمشق". مجلة جامعة دمشق. كلية التربية، جامعة دمشق، ٢٧، ٤٨١-٥٢٠.
- الخفاف، أيمن (٢٠١٠). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.
- خليفة، ايناس (٢٠١٦). الشامل في رياض الاطفال. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.

زكري، نرجس ونوار، شهرزاد (٢٠١٦). نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الإبتكاري لدى اطفال الروضة، مجلة العلوم الأنسانية والأجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ٢٦، ٩١-٩٨.
السيد، خالد (٢٠٠٣). سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

شكشك، أنس (٢٠١٠). كيف نفهم ألعاب الأطفال. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.
طلبة، ابتهاج (٢٠٠٨). برامج أطفال ما قبل المدرسة. الرياض: دار الزهراء للنشر والتوزيع.
العامري، عامرة (٢٠٠٨). أثر اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الابتكاري لدى أطفال الرياض، مجلة كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية، (٥٣)، ٣٧٣-٤٢٢.

العامري، فؤاد (٢٠٠٧). فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة صنعاء، اليمن.

عبد الحق، زهرية والفلفلي، هناء (٢٠١٤). أثر بيئة الأركان التعليمية في تنمية التفكير الأبداعي لدى أطفال الروضة. مجلة النجاح للأبحاث (العلوم الأنسانية)، ٢٨(١)، ٢٧-٥٤.

عبد الرزاق، اسعد ومحسن، هيثم وعبد فليح، سعد (٢٠١٤). تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال (٤-٥) سنوات. مجلة علوم التربية الرياضية، ٧(٢)، جامعة بابل، العراق، ١٨٥-١٩٨.

عبدالعزیز، سعيد (٢٠٠٩). المدخل إلى الأبداع. ط٢، عمان: الثقافة للنشر والتوزيع.
عبيدات، نوقان وابوسميد، سهيلة (٢٠٠٧). الدماغ، والتعلم، والتفكير. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

العنوم، عدنان والجراح، عبدالناصر وبشارة، موفق (٢٠١٧). تنمية مهارات التفكير نماذج نظرية وتطبيقات عملية. ط٧، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

العجيلي، صباح (٢٠١٧). اساسيات في القياس والتقويم. عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.
العجيلي، صباح (٢٠١٠). مدخل إلى القياس والتقويم التربوي. صنعاء: مركز التربية لطباعة والنشر.

- العجيلي، صباح والدهامشة، اكرم (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية في تنمية التفكير الابداعي لدى اطفال الروضة في مدينة عمان، المجلة الدولية لتطوير التفوق، جامعة العلوم والتكنولوجيا والمنظمة العالمية لتطوير الموهبة، ٩(١٦)، ١١٧-١٤٠.
- عدس، محمد (٢٠٠١). المدخل إلى رياض الأطفال. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- العليمات، علي والفلفلي، هناء (٢٠١٦). مدخل إلى رياض الأطفال. عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.
- العناني، حنان (٢٠١٨). اللعب عند الأطفال الأسس والنظرية والتطبيقية. ط١١، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- عوض، هناء (٢٠٠١). الخيال في الرسم وعلاقته بالابداع لدى الجنسين من سن (٦-١٢). (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، القاهرة.
- عويس، عفاف (٢٠٠٣). سيكولوجية الإبداع عند الأطفال. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- الفلفلي، هناء والعنسي، اسماء (٢٠١٤). فعالية ركن تعليمي قائم على الألعاب في تنمية الذكاء المكاني لدى اطفال ما قبل المدرسة في صنعاء - اليمن. وقائع المؤتمر الدولي: العلوم الأنسانية - الواقع المأمول. كلية الآداب والعلوم التربوية، جامعة الاسراء، الاردن.
- قنديل، محمد ، داليا عبدالواحد (٢٠١٧). الألعاب التربوية من الميلاد وحتى الثامنة من العمر. ط٢، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الكلابي، أسعد والكلابي، ميثم وتايه، سعد (٢٠١٣). تأثير اللعب التمثيلي في تطوير التفكير الابداعي لدى الاطفال بعمر (٤-٥) سنوات. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة بابل، محافظة بابل، العراق.
- الكنائي، ممدوح (٢٠١١). سيكولوجية الطفل المبدع. عمان دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- محمد، أماني (٢٠١٠). فاعلية برنامج متعدد الوسائط في مجال القصة لتنمية مهارات الإبداع لدى طفل الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة المنصورة، المنصورة، مصر.

محمد، أميرة (٢٠٠٨). المرجع في الطفولة المبكرة. القاهرة: الدار العالمية للنشر والتوزيع.
مردان، نجم الدين (٢٠٠٤). سيكولوجية اللعب. ط٢، الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
المشرفي، أنشراح (٢٠٠٥). تعليم التفكير الإبداعي لطفل الروضة. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
ميلر، سوزان (١٩٧٤). سيكولوجية اللعب. ترجمة رمزي حليم يسي، القاهرة: المكتبة العربية.
نسيم، سحر ومحمد، جيهان (٢٠١٦). الألعاب التربوية لطفل الروضة. ط٣، عمان: دار المسيرة
للنشر والتوزيع والطباعة.

المراجع الأجنبية:

- Court, Andrew W. (1998). **European Journal of Education**. 23(2):141.
- De Bono, Edward (1993). **Teach Your Child How to Think**. London: McQuaig Group Inc.
- Paiget, Jean (1952). Paly Dreams and Imitation, from http://web.media.mit.edu/~ascii/papers/piaget_1952.pdf,
Trieded 21 June, 2018.
- Gulati, Sushma (2003). **Understanding Creativity the Psychometric View**. Delhi: Ajay Verma.
- Hoffmann, Jessica S. (2014). **Pretend Play Group Intervention for Elementary School Children**. (Ph. D. Unpublished Thesis). USA: Case Western Reserve University.
- Lindsey, Eric W. & Colwell, Malinda J. (2013). Pretend and Physical play: Links to Preschools Effective Social. **Merrill-Palmer Quarterly**, Wayne State University, 59(3): 330-360.
- Smith, Eric D. & Lillard, Angeline S. (2102). Play on: Retrospective Reports of the Persistence of Pretend Play into Middle Children. **Journal of Cognition and Development**, 13(4): 529-549.
- Torrance, E.P. (1974). **Torrance Tests of Creative Thinking- Norms, Technical Manual**, 2nd, Ed, Lexington Mass: Personal Press.
- Torrance, E.P (1972). Can we Teach Children to Think Creatively. **Journal of Creative Behavior**. (6), 143-151.