دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة

[*] د. أحمد زكريا عبد الحميد حجازي

كلية التربية – جامعة الملك فيصل

مستخلص البحث بالعربية:

هدف البحث الحالي إلى تحسين قدرة أطفال الروضة على استخدام مهارة حل المشكلات، تكونت عينة البحث (١٠) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة تراوحت أعمارهم (٤-٦) سنوات، واستخدم الباحث مقياس رسم الرجل لتحديد درجة الذكاء، ومقياس حل المشكلات لأطفال الروضة إعداد الباحث، واستراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التفكير، ومجموعة الألعاب التعليمية. وبينت نتائج البحث وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات الأطفال في مهارة حل المشكلات اصالح القياس البعدي.

The role of educational toys in development problem solving skills with preschool children

DR. Ahmed Zakaria Abdalhameed Hegazy

Assistant professor

College of Education - King Faisal University

ABSTRACT

The current research aims to improvement the ability of preschool children to used problem solving skill, The sample consists of (10) children aged from (4-6) years, the researcher applied man draw scale to intelligence, solving problem scale for preschool, by the researcher, educational toys strategy to improvement the thinking skills, and group of educational toys. The results showed statistically significant differences between the mean scores of the pre and post training on favor of the post.

[*] أستاذ مساعد – كلية التربية – جامعة الملك فيصل.

دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة حل المشكلات لدي أطفال الروضة

{*} إعداد: د: أحمد زكريا حجازي

مقدمـــة البحث: إن مرحلة الطفولة المبكرة هى المرحلة العمرية الحاسمة فى حياة الفرد والتى ترسى خلالها دعائم بناء شخصيته، وتتم فيها عملية التأثر والامتصاص لما يحيط الطفل من خصائص وسمات، مما يساعد على توجيه وتثبيت نموه المعرفي، ونضجه النفسي، والاجتماعي فيما بعد، والذي يتوقع أن يكون متلائمًا مع ثقافة المجتمع الذى ينتمى إليه الطفل؛ لكى يشب قادرًا ومؤهلاً للعيش فيه كمواطن صالح متوافق يستطيع أن يفهم ويشارك ويساهم ويألف ويتآلف مع الآخرين **(سهير كامل، ٢٠٠٢: ٥).**

فتغيرات هذا العصر وما طرأ عليها من تقدم وتطور تكنولوجي متلاحق هو ثمرة لجهود مضنية للعديد من المفكرين المنتجين، وإن العمل على اســتمرار هــذا التقدم مرهون بإطلاق المزيد من الأجيال المفكرة والقادرة على حل المشكلات التي تواجههم في أي مجال من مجالات الحياة المختلفة وذلك لن يتأتى إلا من خلال إعداد الفرد القادر على مواجهة مثل هذه التحديات.

وإن الأهمية التي يحتلها اللعب بمختلف أنواعه وأشكاله في تربية ونمو الأطفال حظيت باهتمام واسع من قِبل المختصين في مجال تربية الطفل ونموه منذ وقت مبكر علماء أمثال بياجيه **(Piaget,1962)** كما جاء في روبين وآخرين **Rubin,et al.,1983)** وبلجريني**(Pellegrini,1998:26)** .

ويرى الباحث أن ألعاب الأطفال تتنوع وتختلف طُرقها باختلاف طبيعة الأطفال وأعمارهم وأجناسهم واختلاف مكان اللعب وبيئته وأدواته وكذلك باختلاف الهدف والغرض من هذا اللعب.

كما نجد أن الألعاب التعليمية تمد المتعلم بالخبرات التي تقرب له العالم الواقعي الذي يعيش فيه، كما أنها تزيد من قدرته على التفاعل والمشاركة مع الآخرين والقدرة على حل المشكلات وتؤثر تأثيراً ايجابياً في اكتساب معظم المهارات والمعارف المختلفة (. **(Greddler,2004:27**

وتعد الألعاب التعليمية من الوسائل التي تشعل حماس الأطفال واهتماماتهم ودافعيتهم للتعلم وحب الاستطلاع لأن الأطفال يستمتعون بالتنافس والتحدي والمتعة (. **(Leicha,2007:27**

وعموماً نجد أن الألعاب التعليمية تسهم في تنمية جميع جوانب النمو المختلفة لدى الطفل: العقلي والاجتماعي والوجداني والجسمي وكذلك المهارات الأساسية والعمليات المعرفية المعقدة وكذلك تسهم في تنمية القدرة على حل المشكلات والتحلي بالمثابرة والثقة بالنفس لمواجهة الأخطاء وتكرار التجربة للوصول إلى بدائل مقترحة لما يواجهونه من مشكلات **(Kafal,et al,.1998:152-153)** .

وهذا الأمر يفرض على جميع المهتمين بالعملية التعليمية التربوية ضرورة إلقاء نظرة جديدة نحو أساليب التعلم وخاصةً الإهتمام بتنمية عملية التفكير من خلال القدرة علي حل المشكلات حيث لابد أن يعد ذلك هدفاً أساسياً من أهداف المؤسسات

{*} أستاذ مساعد كلية التربية جامعة الملك فيصل.

التربوية ، بدءاً بالأسرة مروراً برياض الأطفال فالمدرسة فالجامعة فجميع مؤسسات المجتمع التي تحرص على التفكير والإنتاج بأساليب مبتكرة وإبداعية والقدرة علي مواجهة المشكلات والأزمات والتحديات التي تواجه هذا العصر لن يتأتي إلا من خلال بناء الفرد القادر على الوصول إلي حلول غيرتقليدية تتصف بالإبداعية وبناءً علي ذلك لم يعد الحفظ والتلقين هو الطريقة المثلى لاكتساب المعرفة وكذلك القدرة علي توظيف هذه المعرفة في حل المشكلات المختلفة.

ومن هنا أصبحت المشكلة الأساسية التي تواجه النظم التربوية هي إكساب الأطفال مهارات جديدة وتدريبهم كيف يفكرون ويتقدمون ويبتكرون وذلك علي حسب ميول وإستعدادات وقدرات كل فرد ؛ ونظراً لكون فترة الطفولة تعد من أخصب الفترات التي يكتسب فيها الطفل المفاهيم والمهارات والخبرات التي تحتوي علي أفكار غير تقليدية وإبداعية وعلي ذلك فإن الروضة مطالبة بإخراج متعلمين قادرين على التعامل مع المستجدات التكنولوجية من تقنيات ومخترعات والمواقف والمشكلات الحياتية بحلول إبداعية غيرتقليدية في حدود ما تؤهلهم قدراتهم لذلك.

يعتبر مدخل اللعب التعليمي من المداخل التي أثبتت فاعليتها في تعليم الأطفال وتنمية قدراتهم العقلية وهو مدخل محبب للأطفال و يناسب ميولهم ورغباتهم ، ولقد نادت بذلك العديد من النظريات الحديثة في تربية الأطفال منها النظرية المعرفية والتي أوضحت أن هناك ارتباط كبير بين اللعب والنمو العقلي فاللعب يؤدى وظيفة هامة بوصفه تجربة نشطة تهضم عقليا المواقف والخبرات الجديدة، و"كما ذكر "بياجيه" أن اللعب وسيلة للتعلم وأن ما يوجد في البيئة يعد مصدراً لتعليم الطفل وعليه ينبغي على المربين اختيار وتحسين الألعاب المناسبة واستغلالها بما يؤدى لتعليم أفضل **(بلقيس ومرعى،١٩٨٧: ٢٣٢)**.

يرى عالم النفس الروسي فيجوتسكى (Vygotsky) أن للعب قيمة كبرى في النمو العقلي، واللعب من وجهة نظره ليس خيال عابر وإنما يعد وسيلة معينة على بناء تفكير الطفل ثم يستمر كعملية موازية للمنطق الراقي في مرحلة الرشد كما أكد برونر(Brunner)على أهمية اللعب في تنمية الابتكارية والمرونة ، وأشار إلى أن الطفل تعنيه عملية اللعب نفسها أكثر مما تحققه من نتائج ، كما أن الأطفال في لعبهم ينهجون أكثر من سبيل ويقومون بمحاولات متنوعة لمعالجة مشكلات من صنع خيالهم تساعدهم على مواجهة مشكلات حقيقية في حياتهم مستقبلاً(**هدى الناشف، ١٩٩٧: ٩٧**).

ولم يقتصر جانب الاهتمام بتصميم الألعاب التعليمية للأطفال على النظريات الحديثة ورواداها فقط بل منذ أواخر القرن الثامن والعشرين اهتم فروبل (Froebel) بتصميم ألعاب تعليمية للأطفال، وأطلق عليها اسم الهدايا فقد كان يؤمن بأن تنمية الطفل في جميع النواحي لا تتم إلا عن طريق المتعة والبهجة والسرور.

وكما يتضح لنا أن نظام التعليم في ظل المجتمع الحالي لا يشجع على التفكير، على الرغم من تضمن المقررات الدراسية لبعض مهارات التفكير ومهارات حل المشكلة، إلا أن تقديم هذه المهارات للأطفال لا زال في مستوى الحفظ والاستذكار ولم ينتقل إلى مستوى الإنتاج بتعريض الأطفال لمشكلات حقيقية بالفعل، تتطلب منهم تطبيق مهارات التفكير وخطوات حل المشكلة، والتحلي بالمثابرة والثقة بالنفس لمواجهة الأخطاء وتكرار التجربة مرات عديدة للوصول إلى الحلول المبتكرة لما يواجههم من مشكلات (**سعيد إسماعيل على، ٢٠٠٠: ٨٩**).

وعلى الجانب الآخر نجد الألعاب التعليمية المستخدمة داخل الروضات في تعليم الطفل معظمها ألعاب بسيطة تركز على تعليم الطفل مبادئ القراءة والكتابة بعيدا عن

تنمية تفكيره بشكل عام والتفكير الإنتاجي بشكل خاص حيث تهدر على الطفل فرصة تنمية قدرته على التفكير والإنتاج من خلال اللعب.

مما دفع الباحث إلى إعداد وتصميم استراتيجية لتنمية التفكير وحل المشكلات لطفل الروضة خلال مجموعة من الألعاب التعليمية الموجهة والهادفة لتنمية التفكير والقدرة على حل المشكلات لدى أطفال الروضة باعتبارهم اللبنة الأولى في بناء مجتمع مفكر منتج، وإعدادهم لمواجهة مشكلات العصر وتحدياته.

مشكلة البحث: لاحظ الباحث أن أطفال الروضة يعانون من ضعف في القدرة على التوصل إلى حلول لما يواجهونه من مشكلات يومية في الروضة، وعدم قدرة الأطفال على الاستفادة مما يقدم لهم من نظريات ومفاهيم علمية مثل (نظرية الضوء – مفاهيم الطفو والغوص – قوه دفع الهواء) فى التوصل إلى إنتاج بعض الألعاب البسيطة.

ومما دعم الشعور بالمشكلة ضعف التفكير في إنتاج حلول إبداعية للمشكلات التي يواجهها مجتمعنا الحالي وقد يظهر ذلك في الوقوف عند مستوى اقتراح الأفكار والحلول الجيدة والمبتكرة للمشكلات دون الانتقال إلى مستوى التطبيق من خلال تحويل الأفكار إلى إنتاج فكرى أو مادي يسهم في التغلب على حل المشكلات القائمة بالفعل من خلال إختيار أفضل حل من الحلول والبدائل المقترحة وتحدى المشكلات المستقبلية **(عزة عبدالفتاح، ١٩٩٠: ٣٦).** إن نظام التعليم في ظل المجتمع الحالي لا يشجع على الإنتاج أو التفكير العلمي بطريقة حل المشكلات على الرغم من تضمن المقررات الدراسية لبعض مهارات التفكير ومهارات حل المشكلة إلا أن تقديم هذه المهارات للأطفال لا زال في مستوى الحفظ والاستذكار ولم ينتقل إلى مستوى التطبيق بتعريض الأطفال لمشكلات حقيقية

بالفعل تتطلب منهم تطبيق مهارات التفكير وخطوات حل المشكلة والتحلي بالمثابرة والثقة بالنفس لمواجهة الأخطاء وتكرار التجربة مرات عديدة للوصول إلى الحلول والبدائل المقترحة لما يواجهونه من مشكلات **(مصطفى زكريا ،٢٠٠٥: ٢٩)**.

أيضاً لا توجد استراتيجية محددة لتنمية مهارة حل المشكلات في مرحلة الطفولة وخاصة مرحلة الروضة باعتبارها مرحلة هامة في غرس طرق التفكير السليمة لدى الطفل.

وكذلك قلة اهتمام الدراسات العربية على حد علم الباحث بموضوع التفكير بطريقة حل المشكلات وخاصةً في مرحلة الروضة حيث اقتصرت على دراسة أنواع التفكير مثل التفكير الناقد والابتكاري وغيرهما، أو خصائص أنواع التفكير.

وعلى الجانب الآخر نجد الألعاب التعليمية المستخدمة داخل الروضات في تعليم الطفل معظمها ألعاب بسيطة تركز على تعليم الطفل مبادئ القراءة والكتابة بعيدا عن تنمية تفكيره بشكل عام وقدرته علي حل المشكلات التي تواجهه بشكل خاص حيث تهدر على الطفل فرصة تنمية قدرته على مهارة حل المشكلات التي تواجهه من خلال اللعب. **(سمر سعد ،٢٠٠٣: ٢٣)**.

مما دعا الباحث إلى محاولة إيجاد الطريقة المناسبة لتنمية مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة باعتبارهم اللبنة الأولى في بناء مجتمع مفكر منتج وإعدادهم لمواجهة مشكلات العصر وتحدياته.

ومن هذا المنطلق يعد إستخدام الألعاب التعليمية لتنمية قدرة طفل الروضة على مهارة حل المشكلات ذو تأثير إيجابي قوي على تحسين مخرجات العملية

التعليمية وكذلك له مردود على المدي البعيد من حيث الإسهام في تقدم هذا المجتمع ورقيه، وتتحدد مشكلة البحث في التساؤل الرئيسي التالي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي على قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لصالح القياس البعدي؟

أهداف البحث : يهدف البحث الحالي إلى:

١- التحقق من فاعلية التدريب على الألعاب التعليمية وأثرها في تنمية مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة.

٢- قياس مدي قدرة أطفال الروضة على استخدام مهارة حل المشكلات.

أهمية البحث: **تتحدد الأهمية النظرية والتطبيقية للبحث الحالي في النقاط التالية:**

(أ) الأهمية النظرية:

١- ندرة الدراسات العربية والأجنبية- فى حدود إطلاع الباحث- التي تناولت فاعلية الألعاب التعليمية لتنمية مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة.

٢-أهمية مرحلة الطفولة باعتبارها حجر الأساس في بناء وتشكيل عقل الطفل وتحفيز قدراته الذهنية، وخاصة مرحلة رياض الأطفال باعتبارها اللبنة الأولى في بناء عقل الطفل المفكر المنتج.

٣-ترجع أهمية البحث إلى أهمية المدخل الذي سيتم من خلاله تنمية مهارة حل المشكلات وهو مدخل اللعب التعليمي المحبب لدي الأطفال والذي أكدت على دوره الفعال في النمو العقلي العديد من الدراسات العربية والأجنبية.

٤-إعداد طفل الروضة إعداداً تربوياً وفكرياً بطريقة منطقية بما يتناسب مع طبيعة العصر من ناحية، وبحيث لا يتعارض مع طبيعة نموه من ناحية أخري حتى يستطيع أن يتعايش مع مجتمعه ويواجه التحديات المستقبلية ويبحث عن حلول للمشكلات التي تواجهه.

(ب) الأهمية التطبيقية:

١- إعداد قائمة لقياس مهارة حل المشكلات لدى طفل الروضة.
٢- تصميم ألعاب تعليمية لتنمية مهارة حل المشكلات لدى طفل الروضة.
٣- تقديم مجموعة من الألعاب التعليمية بحيث تمارس داخل حجرة النشاط وتنفذ في ضوء مهارة حل المشكلات لكي يستطيع طفل الروضة أن يكتسب هذه المهارة.

مفاهيم البحث:

يمكن تعريف المفاهيم الرئيسية في البحث الحالي تعريفاً إجرائياً على النحو التالي:

١- طفل الروضة Kindergarten child يعرف الباحث طفل الروضة بأنه : الطفل الذي يلتحق بمرحلة رياض الأطفال قبل الالتحاق بالمدرسة الابتدائية ويكون عمره في المرحلة الأولى من (٤:٥) سنوات KG1 والمرحلة الثانية من (٥:٦) سنوات KG2 وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل السوي الحركة واللعب ، والقيام ببعض المهام والأنشطة الهادفة التى تسعى إلى تحقيق النمو المتكامل للطفل تربوياً ونفسياً وجسمانياً واجتماعياً ، وتهتم الدراسة الحالية بالمرحلة (٥:٦) سنوات.

٢-الألعاب التعليمية Educational toys يعرف الباحث الألعاب التعليمية في الدراسة الحالية بأنها: أدوات تربوية غير تقليدية تجذب الطفل للعب بها والتفاعل معها مصممة في ضوء معايير محددة ومتفق عليها ووفقاً لمهارات التفكير الإنتاجي تساعد الطفل على مواجهة المشكلات المختلفة وتقديم الحلول الإنتاجية لها كما تنمى قدرة الطفل على الإنتاج المادي (بإنتاج بعض الألعاب البسيطة) في ضوء النظريات والمفاهيم العلمية المناسبة لطفل الروضة.

٣-مهارة حل المشكلات

أ-المهارة Skill عرف الباحث المهارة بأنها: هي جملة أفعال متعمدة معقدة مرتبطة بإستخدام الحواس تشتمل على سلسلة كاملة من المهارات التى تنسق عمليات التعلم بطريقة ما عن طريق عمليات الانجاز المتقدم.

ب-حل المشكلات Problem Solving يعرف الباحث حل المشكلات بأنها: مجموعة الأنشطة والإجراءات التي يقوم بها المتعلم عند مواجهته لموقف مُشكل غير مألوف له من قبل مستخدماً الخبرات التي مر بها أو المعلومات السابق تعلمها حتى يتوصل إلي حل هذا الموقف.

أدبيات البحث:

تعتبر مرحلة الروضة من أهم مراحل حياة الفرد فهي مرحلة تكوين وإعداد وتشكيل الميول والاتجاهات وتفتح القدرات وتكوين المهارات واكتساب المعارف وفيها يتحدد مسار نمو الطفل عقلياً وجسمياً وانفعالياً واجتماعيا طبقاً لما توفره البيئة المحيطة بعناصرها الثقافية والاجتماعية والتربوية فدراسة تفكير الطفل وما يطرأ عليه من تغيرات نمائية علي جانب كبير من الأهمية لأنها تفيد في معرفة الطريقة التي يفكر بها الأطفال والعمليات العقلية التي تميز تفكيرهم في مختلف الأعمار حيث إن المعرفة يترتب عليها تطبيقات مهمة في مجال التنشئة والتربية **(داليا همام، ٢٠٠٦ : ١٠)**.

كما تعتبر الألعاب التعليمية بمثابة وسيلة تعليمية أي أنها تهتم بتنمية معارف ومهارات واتجاهات الطفل كما تهتم بتحقيق أهداف تربوية ومما هو جدير بالذكر أن اللعب يمثل أحد الاستراتيجيات المناسبة لتعلم طفل الروضة كما أنه لأحداث التكامل بين الجوانب التعليمية المختلفة مما يساعد الطفل علي التفاعل مع بيئته **(عاطف فهمي، ٢٠٠٧ : ١٦٧)**.

لذا سوف يستعرض الباحث خصائص نمو الطفل في مرحلة الروضة وذلك بهدف الوصول إلي أفضل الطرق التي يمكن من خلالها تنمية مهارة حل المشكلات لدي طفل الروضة.

خصائص نمو طفل الروضة:

تعتبر مرحلة الروضة المرحلة الإستهلالية التأسيسية في نمو الطفل بجميع أبعاده الجسمية والعقلية والإنفعالية والإجتماعية ولذلك فهي تتطلب من المربين أعلي درجة من العناية الممكنة ولكي نقدر مدي هذه الرعاية وتلك الجهود فلا بد أن نقف علي خصائص نمو الطفل وحاجاته الجوهرية وعلي كيفية تحقيقها وإشباعها لكي ينمو الطفل ويتفتح بشكل متزن.

ومن أهم الخصائص التي تميز طفل ما قبل المدرسة والتي يجب على المعلمات والأمهات الإلتفات إليها والإهتمام بها عند التعامل مع الطفل خلال هذه المرحلة هي الناحية الجسمية والحركية والناحية العقلية المعرفية والناحية اللغوية والناحية الانفعالية والناحية الاجتماعية.

الألعاب التعليمية Educational toys :

إن اللعب وأدواته من الأشياء الأساسية في حياة الطفل ومظهر هام من مظاهر سلوكه كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته. ويتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما إنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية. **(هدي الناشف، ٢٠٠٥ : ١٥)**

كما للعب قيمة كبيرة في تطوير القدرة العقلية عند الطفل إذ يستطيع ممارسة ما اكتسبه من مهارات، وما أصبح لديه من قدرة علي الإنجاز وما وصل إليه نموه الجسمي

من إمكانيات ولجميع الألعاب قيمة تعليمية إلا أنها تتفاوت بين لعبة وأخري فالألعاب الميكانيكية لا تكون ذات نفع كبير مثل تلك التي تنمي مهارة ما أو تخيلا معينا عند الطفل أو تلك التي تستحوذ علي اهتمامه لأيام أطول كما تنمي موهبة عنده ويستفيد منها لمدة طويلة **(علي الهنداوي، ٢٠٠٢ : ١٣٩)**.

الألعاب التعليمية:

يعرف الباحث الألعاب التعليمية في الدراسة الحالية بأنها: أدوات تربوية غير تقليدية تجذب الطفل للعب بها والتفاعل معها مصممة في ضوء معايير محددة ومتفق عليها ووفقاً لمهارات التفكير الإنتاجي تساعد الطفل على مواجهة المشكلات المختلفة وتقديم الحلول الإنتاجية لها كما تنمى قدرة الطفل على الإنتاج المادي (بإنتاج بعض الألعاب البسيطة) في ضوء النظريات والمفاهيم العلمية المناسبة لطفل الروضة.

أهمية الألعاب التعليمية:

تمثل اللعبة وسيلة تفاهم واتصال تسهم في حدوث التعلم بصورة سريعة حيث إنها وسيلة متوافرة أمام الطفل في جميع أوقاته وهي وسيلة لا تحتاج إلي معرفة القراءة والكتابة مثل باقي الوسائل الأخرى فالطفل يبدأ في الانتباه والالتفات إليها منذ إدراكه فهي تقوم بدور فعال في تعليمه وتربيته حيث تذهب إلي أبعد من تعليم الأطفال مهارة التذكر بل تتعدي إلي مهارات معرفية عليا مثل التحليل، والابتكار، مما يخلق طفلاً مفكراً ، منتجاً ، مبتكراً **(جيهان السيد، ٢٠٠٤: ٦)**.

ويعد اللعب وظيفة الطفل الأساسية في الحياة فمن خلال اللعب يتعلم الطفل العديد من المهارات مثل المهارات الحياتية، والتحكم في أجزاء الجسم، كما ينمي اللعب قدرات الأطفال العقلية والاجتماعية، وينمي قدرتهم علي التفكير الجيد (lee Catherine,2007:35) .

١- الأهمية التربوية:

يعطي اللعب فرصة طيبة لشعور الطفل بمقدرته علي التفاعل الإيجابي مع بيئته المحلية المحيطة به، وكيفية مواجهة المشكلات التي تعترضه، ومحاولة إيجاد حلول منطقية لهذه المشكلات، واللعب في حد ذاته لا ينطوي بدرجة كبيرة علي قيمة تربوية ولكنه يكتسب هذه القيمة إذا أمكن تنظيمه وتوجيهه تربوياً، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية، وإنما يتحقق النمو السليم للطفل بتأثير تربية واعية تضع في الاعتبار خصائص نمو الطفل ومقومات تشكيل شخصيته في سياق نشاط تربوي منتظم هادف. **(حزم علي، ٢٠٠١: ١٨٢)**

٢- الأهمية التعليمية:

يعتبر اللعب المحور الأساسي في تعليم الأطفال وخاصة في مرحلة ما قبل المدرسة حيث يعتبره البعض نشاطاً تعليمياً أكثر منه نشاطاً تلقائياً ووسيطاً تربوياً إذا ما خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة تعمل علي اتساع آفاق المعرفة لدي الطفل وتزيد من معلوماته وتساعد علي تنمية حواسه كما تعلمه الانتباه والتعليل والتركيز وذلك من خلال قيام الطفل بعمليات التحليل والتركيب والتصنيف والمقارنة وهذا كله يأتي متمثلا في منهج الأنشطة في رياض الأطفال والذي يعتمد في جوهره علي أنشطة اللعب التعليمية والتي تصبح بدورها مدخلاً وظيفياً للتعلم الفعال **(نهي محمود الزيات، ٢٠٠٦: ٥١)**.

٣- الأهمية الاجتماعية:

تتم جميع أنواع اللعب إما بشكل فردي أي يقوم به الطفل منفرداً، وإما بشكل جماعي عن طريق مشاركة الأخرين له، ويلعب الطفل وحده في البداية غير أنه سرعان ما يمل هذا النوع من اللعب ويأخذ في البحث عمن يشاركه ألعابه من الأطفال الذين هم

في مثل سنه، فهو أقدر علي التفاهم معهم، وهو أقدر علي مشاركتهم والتفاهم معهم فهم متقاربون في المستوي العقلي وأنواع النمو الأخرى (**هادي ربيع**، ١٠٩:٢٠٠٨).

٤- الأهمية الانفعالية:

إن الطفل يخفف ويطلق الانفعالات عندما يوفر له اللعب أوقاتاً يعبر بها عن غضبه أو عدم موافقته أو عدم إطمئنانه فإذا وفرنا للطفل بعض المواد التي تفسح المجال له لكي ينفس عن مشاعره خلال اللعب تصبح هذه المواد هدفاً يصب الطفل عليها غضبه وينفس عن مشاعره بطريقة بنائه دون أن يؤذي أحد (**نهي الزيات** ،٢٠٠٦، ٣٢).

أهداف الألعاب التعليمية:

تهدف الألعاب التعليمية إلي تحقيق أغراض تربوية بعينها، وتتخذ اللعب وسيلة لبلوغ مستوي أفضل من التعلم والتفكير، وأكثر كفاية **فاللعب المنظم جيداً يساعد علي:**

١- تنمية التفكير والعمليات العقلية للأطفال ويحسن فهم الأطفال للمواقف المختلفة.
٢- السرعة والدقة والإتقان ومهارة ربط المحسوس بالمجرد ومهارة حل المشكلات والاستقصاء.
٣- يحسن مفرادتهم اللغوية والتواصل مع الآخرين وتوفير مواقف حية.
٤- يجعل الأطفال مبتكرين، ومنتجين وقادرين علي التعبير عن النفس وتلبية الرغبات والاحتياجات.
٥- يجعلهم مستكشفين ومجربين ومستنتجين وقادرين علي مواجهة المشكلات الحياتية وإيجاد الحلول اللازمة له (**Wood Elizabeth, 2005:20**) (**محمد الحيلة، ٢٠٠٧: ٥٢**).

أنواع الألعاب التعليمية: نجد أن للألعاب التعليمية أنواع عديدة بعضها ينمي التفكير والآخر ينمي مهارات عقلية وجسمية واجتماعية مختلفة وسوف نتعرض للألعاب التي تنمي التفكير والقدرة علي حل المشكلات والتي يمكن استثمارها وتطبيقها بداخل الروضة ومن هذه الألعاب:-

١- **ألعاب فنية:** الألعاب الفنية وتعليم الفن عامة من أكثر الألعاب التصاقا بتنمية التفكير بشكل عام ، والتفكير الإنتاجي بشكل خاص حيث أشارت أحد الدراسات الحديثة في هذا المجال بأن تعليم الفن يتضمن أربعة أهداف عريضة هي : التنبؤ والإنتاج والتفكير الناقد وتنمية عادات العمل الإنتاجية **(Eldon Katter, 2009:16)** .

٢- **ألعاب تركيبية:** وهي الألعاب التي تعتمد علي الملاحظة والتحليل والتركيب والإبداع ومن أشكالها الأنشطة والألعاب التي تقوم علي الفك والتركيب بأشكال وطرق مختلفة ويري بياجيه أن هذه الأنشطة التركيبية إنما هي عملية عقلية تحتاج إلي تفكير من جانب الطفل وأن الطفل يتعلم الكثير إذا كان لديه متسع من الوقت ليكتشف هذه المواد التركيبية وحل المشكلة التي تواجهه مع بنائها وترتيبها وتفكيكها وعملها مرة ثانية. **(جيهان السيد، ٢٠٠٤: ٦٨)**

٣- **ألعاب الدمى والعرائس:** ويشتمل علي اللعب الإيهامي مثل اللعب بالعرائس ومحادثتها وتقبيلها أو ضربها، والاستخدام الإيهامي للمواد مثل استخدام العصي كأنها حصان أو تناوله الطعام من إناء فارغ أواللعب الواقعي وفيه يستخدم الطفل جسمه في اللعب مثل تمثيل دور الشرطي أو الطبيب كما يضيف الأطفال إبداعات أخري علي الدور الذي يقومون به.

٤- **ألعاب البناء والهدم:** وتتكون من قطع بلاستيك أو خشب لها أشكال مختلفة وأحجام وألوان أيضاً مختلفة ويقوم الطفل ببناء أو تصنيع وتركيب العديد من اللعب والأشكال كوسائل المواصلات المختلفة، والعرائس المختلفة الأجناس والمباني والكباري وطواحين الهواء، وهذه اللعب تنمي خيال الطفل ويستطيع من خلال هذا البناء أو التركيب أن يبتكر أشياء كثيرة قد لا تخطر علي ذهن المعلمة أو غيرها من الكبار، ولذلك فهذا اللون من اللعب ينمي قدرة الطفل علي الابتكار بشكل كبير خصوصاً إذا كان يبتكر لأشياء غير مرسومة أمامه أو مقلده ولكنها من وحي خياله .

٥- **ألعاب موسيقية:** وهي الألعاب التي تقدم من خلالها المعلومات الموسيقية كتلك التي تتطلب الشعور بصعود اللحن أو انخفاضه والتعبير عن ذلك بالحركة، أو الشعور بالوحدة الإيقاعية والأزمنة المختلفة ،كذلك توجد بعض الألعاب التي يعرف الطفل من خلالها أصوات الآلات الموسيقية أو أسمائها وغيرها من الألعاب ذات الهدف التعليمي المقصود.

٦- **ألعاب العلوم:** حددت لجنة التربية بولاية إلينوي بالولايات المتحدة الأمريكية مجموعة أهداف عامة للعلوم في مرحلة رياض الأطفال وهي:

- ❖ فهم عمليات الاستقصاء العلمي والتصميم التكنولوجي من خلال التساؤلات وإجراء التجارب وحل المشكلات
- ❖ فهم المفاهيم والمبادئ والعلاقات المتداخلة بين علوم الحياة والطبيعة والفضاء والأرض.
- ❖ فهم العلاقات بين العلوم والتكنولوجيا والمجتمع في السياق التاريخي والحديث. **(عاطف زغلول، ٢٠٠٩: ٨)**

الأسس التربوية للألعاب التعليمية: حيث يجب أن تعتمد هذه الألعاب في بنائها وتنفيذها علي مجموعة من الأسس العلمية المستمدة من العلوم النفسية والتكنولوجية لكي تحقق ما يلي:

رفع مستوي الدافعية والمثابرة: بحيث يكون المتعلم أكثر استعداداً للمشاركة في الموقف التعليمي إذا ما شعر أن هذا الموقف له معني ووظيفة بالنسبة له، وهذا يعني ارتباط الموقف بحاجات المتعلم واهتماماته، ويقتضي هذا أن تكون اللعبة قادرة علي حفز المتعلم وإثارة حماسه للتعلم.

التعزيز الإيجابي: يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي حيث يشعر الطفل بالإثارة، وهو أمر يدعو إلي المزيد من اللعب الهادف، والتعزيز الإيجابي عنصر هام في التعلم وفي تعديل السلوك **(علي فالح الهنداوي، ٢٠٠٢: ١٥٠)**.

التنظيم: يجب أن تكون اللعبة في تنظيم معين، يساعد علي تحقيق الأهداف المرجوة منها، حيث أن كل لعبة تتطلب تنظيماً لكل خطوة فيها ابتداءً من الهدف وانتهاءُ بتقويم اللعبة **(زينب سالم محمد، ٢٠٠٥: ٣٠)**.

مواصفات وخصائص الألعاب التربوية :

١	نشاط حر يرتبط بالميول والدوافع الداخلية.	٢	فعله ممتع يؤديه الفرد بإخلاص وإنهماك
٣	يسعى لتحقيق أهداف تربوية متنوعة.	٤	يتصل بحياة الطفل اليومية.
٥	لها ضوابط وقواعد متفق عليها.	٦	نابع من احتياجات الطفل.
٧	تراعي خصائص الأطفال وتلبي احتياجاتهم.	٨	ترتبط بأهداف إجرائية وسلوكية.
٩	ممتعة وتثير التحدي لدي الأطفال.	١٠	تنمي مهارات التفكير ومهارات العلم الأساسية.
١١	تتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية ولغوية واجتماعية وانفعالية.		

دور المعلمة في أسلوب التعلم باللعب:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة الطفل .
- توضيح قواعد اللعبة للأطفال.
- ترتيب المجموعات وتحديد أدوار الأطفال .
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب .
- تصمم الألعاب التعليمية المناسبة للأهداف المحددة. **(جميل طارق عبد الحميد، ٢٠٠٥: ٧٠)**

- ❖ تمهد للعبة التعليمية موضحة فكرتها الأساسية وقواعد السير فيها وخطوات إجرائها لتحقيق أهدافها.
- ❖ تقويم اللعبة مرحلياً ونهائياً لمعرفة مدي صلاحيتها، ومدي تحقيقها للأهداف المعرفية والنفسحركية.
- ❖ التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب مع قدرات واحتياجات الطفل
- ❖ إتاحة الفرصة للأطفال للتفكير فيما يطرح من أسئلة ترتبط بأفكار أو مهارات من خلال استخدام الألعاب التعليمية **(زينب سالم محمد، ٢٠٠٥: ٣٨)**.

علاقة الألعاب التعليمية بتنمية مهارة حل المشكلة:

الألعاب والتفكير بينهم علاقة وطيدة حيث تتطور الأبنية العقلية من خلال اللعب بالأشياء المادية ولا يطور الأطفال أبنية التفكير المنطقي عن طريق عمل أنشطة كتابية (ورقة وقلم) إن رسم دائرة حول الرسومات الحمراء كلها في دفتر الطفل لا يتشابه مع عمل نظام تصنيف باستخدام الأشياء المادية فالطفل لا يستطيع أن يحرك صوراً علي الصفحة كل الأطفال يحتاجون أشياء مادية سواء أكانوا موهوبين أو في مستوي الوسط أو لديهم مشكلات تعلمية وذلك بدوره يساعدهم في إيجاد الحلول للمشكلات التي تواجههم.(**Dale R. Phillips, 2004: 24)**

يتعلم الطفل عن طريق الأشياء التي يتعامل معها في المحيط الذي يعيش فيه من خلال حل المشكلات وفهم الأفكار والمفاهيم المجردة مما يعمق عنده الإدراك ويتسع الخيال، فيتعلم كيف يفكر وكيف يخطط وأن بمقدار ما يكتشفه الطفل خلال لعبه يتوقف علي عدد الأشياء التي يلعب بها ويختبرها ويشاهدها في محيطه وبيئته، هذا ومن خلال ألعابه هذه وتجاربه يفكر الطفل ويعلل **(نهي محمود الزيات، ٢٠٠٦: ٣٠)** .

مهـــارة حـــل المشـــكلات Problem Solving : يعـــرف الباحـــث حـــل المشـــكلات بأنها: مجموعة الأنشطة والإجراءات التي يقـــوم بهـــا المـــتعلم عنـــد مواجهتـــه لموقـــف مُشكل غير مألوف له مـــن قبـــل مســـتخدماً الخبـــرات التـــي مـــر بهـــا أو المعلومـــات السابق تعلمها حتى يتوصل إلي حل هذا الموقف.

المبررات التربوية لإستخدام مهارة حل المشكلات:

١- تتمشى مهارة حل المشكلات مع طبيعة عملية التعلم، التي تقتضي أن يوجد لدى المتعلم هدف يسعى لتحقيقه؛ فإن إثارة المعلم لمشكلة علمية أو موقف مُشكل كمدخل لمفهوم علمي يكون دافعا داخليا للتفكير ومتابعة النشاط التعليمي لحل المشكلة.

٢- تتفق إستراتيجية حل المشكلات وتتشابه مع مواقف البحث العلمي، وبالتالي فتلك الإستراتيجية تنمي روح التقصي والبحث العلمي لدي المعلمين.

٣- تجمع تلك االمهارة شقي العلم بمادته وطريقته في إطار واحد؛ فالمعرفة العلمية وسيلة للتفكير العلمي نتيجة له في الوقت نفسه.

٤- تتضمن إستراتيجية حل المشكلات في العلوم اعتماد المتعلم على نشاطه الذاتي لتقديم حلول للمشكلات العلمية المطروحة، كما تمكنه من اكتشاف المفهوم أو المبدأ أو الطريقة التي تمكنه من حل المشكلة المبحوثة وتطبيقها في مواقف مختلفة جديدة.

وهذا ما أكدته دراسة سمر يوسف (٢٠٠٣): بعنوان" فعالية برنامج لتدريب الأطفال على حل المشكلات باستخدام اللعب في مرحلة رياض الأطفال" حيث هدفت هذه الدراسة إلي ما يلي:

- ❖ التعرف على المهارات الأساسية التي تمكن الطفل من حل المشكلات.
- ❖ توضيح إسهامات اللعب في النمو العقلي المعرفي لدى الأطفال.

وقد تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة وإستخدمت المنهج التجريبي في ضبط متغيرات الدراسة وقُسمت العينة إلى مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة

وكانت أدوات الدراسة إختبار ذكاء الأطفال واختبار حل المشكلات وبرنامج لتدريب الأطفال على حل المشكلات وكانت نتائج الدراسة:

- ✓ توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي على اختبار حل المشكلات لصالح القياس البعدي.
- ✓ لا توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات الأطفال (ذكور- إناث) في التطبيق البعدي على اختبار حل المشكلات.

ويري الباحث أن المشكلة يجب أن تتميز بعدة خصائص من أهمها ما يلي:

- ❖ يجب أن يكون المتعلم على وعي بموقف ما أو موقف مشكل لكي يعتبره مشكلة بالنسبة له.
- ❖ يجب أن يعترف المتعلم أن الموقف أو المشكلة يتطلب فعلا.
- ❖ أن يشعر المعلم بأنه يحتاج إلى من يرغب في القيام بعمل ما تجاه هذا الموقف؛بل ينبغي أن يقوم بإجراء ما.
- ❖ ينبغي ألا يكون حل الموقف واضحا أو ممكنا بطريقة مباشرة بالنسبة للمتعلم الذي يعمل على إيجاد حل لهذا الموقف المُشكل..

الخطوات الأساسية لمهارة حل المشكلات والتي حددت كالتالي:

١-الشعور بالمشكلة.

٢-تحديد المشكلة.

٣-جمع المعلومات المتعلقة بحل المشكلة.

٤-إختبار الحلول وما يمثل منها حلا أو حلولا للمشكلة.

٥-التوصل إلى النتائج وتعميمها.

وفيما يلي بيان توضيحي للخطوات السابقة والتي يجب مساعدة طفل الروضة من ممارستها مع المشكلات التي تواجهه حتي يتمكن من حل هذه المشكلة كما يلي:

(١) **الشعور بالمشكلة:** ويقصد بالمشكلة في هذا المجال الصعوبة التي يواجهها المتعلم، ويشعر أنه في حاجة إلى حلها ومن المهم أن تتناسب مع قدرات المتعلم الإدراكية،وأن يكون حلها ممكنا، ويتأتى دور المعلمة في تهيئة مواقف (مُشكلة) بحيث يشعر فيها المتعلم بالحاجة إلى طرح الأسئلة. ويرى الباحث أنه على معلمة الروضة أن تخطط للنشاط في شكل موقف مُشكل بحيث يبدي الطفل تساؤلات تستنتج المعلمة من خلالها أنه شعر بالمُشكلة وتقترح كل من " دونا سوزانا " Suzanne Donna استخدام العرائس كوسيلة لجذب انتباه الأطفال ولضمان وجود تواصل ومعرفة مدى شعور الأطفال بالمشكلة ومن ثم تحديدها من خلال استجاباتهم المختلفة. **(Donna Suzanne,2001:12)**

(٢) **تحديد المشكلة:** وهي الوصول إلى صياغة المُشكلة إجرائياً لجعلها قابلة للحل فأي مُشكلة مصاغة جيداً يمكن حلها وبالأخص إن كانت بأسلوب أكثر تحديدا؛ فيختزل عدد طرق الحل الممكنة من عدد لانهائي إلى عدد محدود **(مجدي عزيز إبراهيم،٢٠٠٤: ٢٣٩)** .

ويؤكد الباحث على أن تحديد المُشكلة يساعد الأطفال على إدراك المُشكلة وعناصرها التي قد تساعد في الوصول إلى الحل، ويمكن استخدام بطاقات مصورة أو نماذج مجسمة لعرض المُشكلة من خلالها، مع تسجيل أفكار الأطفال وتعزيز استجاباتهم.

(٣) **جمع المعلومات المتعلقة بحل المشكلة (العصف الذهني للحلول):** وفي هذه الخطوة تقترح المعلمة بعض الكتب والمقررات العلمية وعلى المتعلم مراجعتها لجمع المعلومات المتعلقة بالمشكلة المبحوثة، ثم اختبار الأفكار والتخلص من المعلومات التي ليس لها علاقة قوية بالمشكلة، ويشير الباحث في تلك الخطوة إلى ضرورة اختيار الأدوات والوسائل التي تعين الطفل على جمع المعلومات التي قد تساهم في حل المشكلة مثل مشاهدة فيلم تعليمي أو الاطلاع على صور ومجلات مصورة أيضا؛ لأن طفل الروضة يعتمد على حواسه بدرجة كبيرة في الحصول على المعارف والمعلومات.

وينبغي توضيح بعض وظائف الصور والرسوم بالنسبة للطفل وتأتي في ثلاث نقاط:

- ❖ إعطاء الطفل الدافع للتعلم،مع البعد عن الإبهار الزائد عن الحد.
- ❖ توضيح وشرح الأفكار التي تحتاج إلى الفهم ويكون دورها مكملا للشرح اللفظي.

❖ مساعدة الطفل على تذكر واسترجاع المعلومات بشكل أفضل.

(٤) اختبار الحلول:

وهنا تجرب الحلول التي تم اختيارها ومع تعزيز الأطفال في خطتهم التي من خلالها تم الحصول علىتلك الحلول ومن ثم الوصول إلى الحل الأفضل وتطبيقه **Donna) .**
Suzanne,2001: 11)

(٥) التوصل إلى النتائج وتعميمها:

وخلال تلك المرحلة أيضا يجب أن تستمر المعلمة في فحص الحل المختار ودرجة حله للمشكلة؛فإذا وجدت أنه صعب الأداء لابد من تعديله بما يناسب أداء المتعلمين.

بعد اختبار الحل الذي يعد في الواقع استنتاج تم الوصول إليه، تدعو المعلمة الأطفال ليطبقوا التعميم الذي توصلوا إليه على بعض المواقف في حياتهم اليومية،وهذا يؤدي إلى كسر الفجوة بين الموقف التعليمي في الصف، والموقف الحقيقي في الحياة **(محمد محمود الحيلة،٢٠٠١ :٢٩٩) .**

وذلك يتضح في الدراسة التي أجرتها عزة خليل عبد الفتاح (٢٠٠٢): بعنوان" اللعب كأسلوب لحل بعض المشكلات لدى أطفال ما قبل المدرسة" حيث هدفت الدراسة إلي التعرف على أثر اللعب في حل المشكلات لدى أطفال الروضة وتكونت عينة الدراسة من (١٢٨) طفل تتراوح أعمارهم من (٤-٦) سنوات وإستخدمت المنهج التجريبي بحيث قسمت العينة إلى أربع مجموعات تجريبية يبلغ عدد كل منها (٣٢) طفل وهى مجموعة اللعب بالخامات التباعدية ومجموعة اللعب بالخامات التقاربية ومجموعة ملاحظة للأنشطة التباعدية ومجموعة ملاحظة للأنشطة التقاربية وتم إستخدام الأدوات التالية : مقياس اختبار الذكاء رسم الرجل لجودانف هاريس واستمارة المستوى الاقتصادي والاجتماعي وبرنامج اللعب وإختبار التفكير الإبتكاري

وتوصلت الدراسة إلي النتيجة التالية: وجدت فروق ذات دلالة إحصائية في حل المشكلات التباعدية لدى الأطفال موضع الدراسة باختلاف السن لصالح المجموعة التجريبية الأولى (اللعب بالخامات التباعدية).

مميزات إستخدام مهارة حل المشكلات هي كالتالي:

- ❖ أنها تساعد في نماء القدرة على التفكير العلمي لدى المتعلم.
- ❖ أنها تساعد في بناء ونماء مهارات استخدام المصادر والمراجع العلمية لدى المتعلم.
- ❖ أنها تساعد على إبراز شخصية المتعلم في العملية التعليمية.
- ❖ زيادة التوافق النفسي الإيجابي وزيادة السلوكيات التي تركز على العمل
- ❖ زيادة العلاقات الإيجابية بين الفئات غير المتجانسة.
- ❖ تنمية مهارات التواصل بناء على تبادل المتعلمين للأفكار والمعارف .
- ❖ أنها تثير دافعية المتعلم ولاسيما إذا كانت المشكلة من نوع يجعل الذهن فعالاً ويقظاً دائماً .
- ❖ تحسين دافعية المتعلمين وزيادة انتباههم **(محمد محمود الحيلة،٢٠٠١: ٣٠٠)**.

فــرض الدراســة:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصــائية بــين متوســطات رتــب درجــات الأطفال عينة البحث في القياسين القبلــي والبعــدي علــى قائمــة تقــدير مهارة حل المشكلات لصالح القياس البعدي.

إجراءات البحث:

عينة الدراسة : أولا: تتكون عينة الدراسة الحالية من (١٠) طفلاً وطفلة من عينة كلية قوامها (٣٠٠) طفلاً وطفلة من أطفال مرحلة الرياض (٤-٦) سنوات بروضة مدرسة الفتح التجريبية للغات بمحافظة الشرقية.

التجانس بين أفراد العينة:

قام الباحث بإيجاد التجانس بين أفراد العينة من حيث العمر الزمني والذكاء كما يتضح ذلك من خلال ما يلي:

جدول (١)

دلالة الفروق بين أفراد العينة من حيث العمر الزمني، والذكاء

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة
الذكاء	١.٢	غير دال
العمر الزمني	١.٣	غير دال

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال عينة الدراسة وذلك بسبب قيمة كا٢ وهي غير دالة إحصائياً مما يشير إلى تجانس أفراد العينة بالنسبة لمتغير الذكاء والعمر الزمني.

ثانياً: أدوات الدراسة:

١- : اختبار المصفوفات المتتابعة الملونة لجون رافن (إعداد وتقنين: إبراهيم حماد، ٢٠٠٨).

وصف المقياس: يتكون هذا الإختبار من (٣) مجموعات وهي:مجموعة (A) ، مجموعة (AB) ، مجموعة (B) وكل مجموعة من المجموعات السابقة تتكون من (١٢) مصفوفة ليصبح إجمالي مصفوفات الإختبار (٣٦) مصفوفة .

ثبات وصدق المقياس: يتمتع هذا الإختبار بثبات وصدق جيد، وذلك من خلال تتبع العديد من الدراسات السابقة التي قامت بإستخدامه حيث تراوحت معاملات الثبات ما بين (٠.٦٢- ٠.٩١) وبدراسات أخري تراوحت ما بين (٠.٤٤- ٠.٩٩) ودراسات أخري تراوحت ما بين (٠.٥٥- ٠.٨٢).

٢- : قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لدي أطفال الروضة (إعداد: الباحث)

تهدف هذه القائمة إلى قياس قدرة الطفل على مهارة حل المشكلة في المرحلة العمرية من(٤-٦) سنوات وعندما قام الباحث بحصر الاختبارات المستخدمة في هذا المتغير والتي تقيس القدرة على التفكير وحل المشكلات فلم يجد الباحث مقياس يقيس مهارة حل المشكلة بعينها وخاصةً علي أطفال الروضة بشكل مناسب بل وجد أن معظم الاختبارات المستخدمة في قياس التفكير وحل المشكلات هي مقاييس في الابتكارية والنضج العقلي وذلك مما دعا الباحث إلي تصميم هذه القائمة، لكي تتناسب مع خصائص هذه المرحلة العمرية.

مكونات القائمة تتكون هذه القائمة من (٢٤) بند مقسمة على ثلاث مقاييس فرعية تتضمن في مجموعها المهارات التي يجب توافرها عند طفل الروضة والتي تمكنه من القدرة على حل المشكلات وهي :

إيجاد حل للمشكلة : وهي القدرة على التحدي في معالجة المشكلة منذ لحظة اكتشافها بدءاً بتحديد المشكلة واقتراح الأفكار والحلول المناسبة وتقييم هذه الأفكار والحلول والموارد واختيار الحل المناسب من بين هذه الحلول وإختباره للتأكد من مدي صلاحية ومناسبة هذا الحل لهذه المشكلة، و يتكون هذا الفرع من (١١) بند موزعة بالتساوي.

القدرة علي تطبيق الحلول عملياً: وهي القدرة على تحويل النظرية والمفاهيم العلمية من فروض ومسلمات إلى تطبيق عملي له أثر حسي، وتتضمن القدرة على اختبار المفاهيم والمسلمات و القدرة على ربط السبب بالنتيجة، والقدرة على تفسير النتيجة والقدرة على تطبيق الحلول عملياً وذلك بناءً على المفهوم العلمي والنظرية، ويتكون هذا الفرع من (٧) بنود موزعة بالتساوي.

إستثارة الطفل علي التوصل لأفكار بسيطة وتنميتها:

وهي القدرة على تتبع فكرة بسيطة وتنميتها وإثرائها لتصبح فكرة ناضجة ثرية يمكن إنتاجها أو ينتج عنها أفكار أخرى أو منتجات حسية جيدة ويعتمد هذا الفرع علي قدرة الطفل على تحديد الفكرة المناسبة للنشاط أو الموقف الذي يتعامل معه، وعمل بحث وتوسيع للفكرة ، و إنتاج الفكرة ، ويتكون هذا الفرع من (٦) بنود موزعة بالتساوي .

تعليمات القائمة

- ❖ تطبق جميع بنود القائمة بصورة فردية أى مع كل طفل على حده.
- ❖ ضرورة تهيئة جو من الألفة بين المختبر والطفل قبل تطبيق القائمة.
- ❖ مراعاة حالة الطفل الصحية والنفسية قبل تطبيق القائمة.

تطبيق القائمة على عينة استطلاعية

تم تطبيق القائمة على (٢٠) طفلاً من روضة مدرسة الفتح التجريبية للغات بالشرقية وتراوحت أعمارهم من (٤-٦) سنة وكان توزيعهم كالآتي:-

جدول رقم (٢)

يوضح توزيع أطفال العينة الاستطلاعية

العمر	عدد الذكور	عدد الإناث	العدد الكلي للأطفال
kg1 (٤-٥)	٥	٥	١٠
kg2 (٥-٦)	٥	٥	١٠
المجموع الكلي للعينة الاستطلاعية			٢٠

وكان الهدف من تطبيق القائمة على عينة استطلاعية هو معرفة مدى تقبل الأطفال لعبارات القائمة ومدى فهمهم لها ومدى مناسبة الألفاظ لفهم الأطفال. ومن أهداف هذا التطبيق أيضًا التأكد من ثبات درجات هذه القائمة ومعرفة المدة التي يستغرقها الأطفال في الإجابة على الاختبار.

الخصائص السيكومترية للقائمة:

أولاً: حساب صدق القائمة: وقد قام الباحث بحساب الصدق بطريقتين:

صدق المحكمين: تم عرض قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لدي أطفال الروضة على مجموعة من المحكمين من أساتذة علم النفس والتربية لتقدير صدق القائمة وقد أخذ الباحث بتعليمات المحكمين وبلغت نسب الاتفاق ٨٠% فأكثر على بنود القائمة.

صدق الاتساق الداخلي: قام الباحث بحساب صدق الاتساق الداخلي بين أبعاد المقياس الثلاثة وكانت جميعها دالة عند٠.٠١ وبيان ذلك في الجدول التالي:

جدول (٣)

قيم معامل صدق قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لدي أطفال الروضة

م	البعد	قيم معامل الصدق
١	إيجاد حل للمشكلة	٠.٨٩
٢	القدرة علي تطبيق الحلول عملياً	٠.٩٢
٣	إستثارة الطفل علي التوصل لأفكار بسيطة وتنميتها	٠.٨٩

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معامل الارتباط لكل بعد دال عنـــد ٠.٠١ حيث تراوحت هذه القيم بين (٠.٨٩ : ٠.٩٢) مما يدل على صدق القائمة.

ثانياً: حساب ثبات القائمة:

تم حساب معامل الثبات عن طريق تطبيق القائمة وإعادة التطبيـــق بعـــد مـــرور أسبوعين كانت قيم معامل الثبات ٨٠% وهي قيمة دالة احصائيا تشير الى ثبات القائمة.

تُطبق القائمة بشكل فردى، ويقوم الفاحص بقراءة كل بند في كل اختبار فرعي، ثم يترك للأطفال الفرصة للإجابة ، وهكذا إلى نهاية الاختبار، ويفصل بين كل اختبار فرعي وآخر فترة راحة قصيرة حوالي دقيقتين تقريبًا. ويستغرق تطبيق الاختبار من (٢٠) إلى (٣٥) دقيقة تقريبًا تبعًا لطبيعة الأطفال المفحوصين.

تصحيح القائمة: مجموع درجات القائمة ٧٢ درجة موزعة على الأبعاد الفرعية الثلاثة كالتالي:

- بُعد إيجاد حل للمشكلة: (٣٣ درجة)
- بُعد القدرة علي تطبيق الحلول عملياً: : (٢١ درجة)
- بُعد إستثارة الطفل علي التوصل لأفكار بسيطة وتنميتها: : (١٨ درجة)

حيث يحصل الطفل على ثلاث درجات لكل إجابة صحيحة ويحصل الطفل على درجتين للإجابة الصحيحة غير الكاملة (قريبة من الصحيحة) يحصل على درجة واحدة إذا لم يجب أو أجاب إجابة خاطئة.

٣- مجموعة من الألعاب التعليمية:

تم تصميم مجموعة من الألعاب التعليمية وقد روعي في تصميمها أن تكون ذات مضمون وقيم مقبولة أخلاقيًا واجتماعيًا، وتتوفر بها معايير اللعبة الجيدة بحيث تكون آمنة، وتنمى قدرة ومهارة الطفل علي حل المشكلات، ومناسبة لسن الأطفال، ألوانها جذابة، يمكن تنظيفها بسهولة، واشتملت هذه المجموعة على (١٠) ألعاب تعليمية وهذه الألعاب هي موضحة بالجدول (٦): **جدول (٦)**

مكونات الألعاب التعليمية

مهارة حل المشكلات	القدرات المتضمنة بكل مهارة	الألعاب التعليمية
المهارة الأولى إيجاد حل للمشكلة	١- اكتشاف المشكلة	١- لعبة البحيرة العجيبة
	٢- اقتراح الأفكار	
	٣- تقييم الأفكار و الموارد	٢- لعبة البيت الصغير
	٤- اختيار الفكرة المناسبة	
	٥- تنفيذ الفكرة	٣- لعبة مدينتي
	٦- تقويم الحل	
المهارة الثانية	١- اختبار المفاهيم والمسلمات	٤- المركب البخاري

تطبيق الحلول علميا	٢- ربط السبب بالنتيجة	٥- ألعب مع المغناطيس
	٣- تفسير النتيجة	٦- السيارة المدهشة
	٤- حل المشكلة بناء على المفهوم والنظري والتطبيق العملي لها	٧- النحلة الشقية
		٨- لعبة السفينة
المهارة الثالثة إستثارة الطفل علي التوصل لأفكار بسيطة وتنميها	١- تحديد الفكرة المناسبة	٩- لعبة النول
	٢- عمل تداعيات وتوسيع للفكرة	١٠- لعبة الزهور
	٣- إنتاج الفكرة	

نتائج البحث وتفسيرها:

نتائج الفرض الأول

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال عينة البحث في القياسين القبلي والبعدي على قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لصالح القياس البعدي.

وللتحقق من صحة الفرض، قام الباحث بإستخدام إختبار ويلكوكسن Wilcoxon Test لإيجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال فى القياسين القبلى والبعدى على قائمة تقدير مهارة حل المشكلات كما يتضح فى جدول (٧).

جدول (٧)

الفروق بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة فى القياسين القبلى والبعدى على قائمة تقدير مهارة حل المشكلات بإستخدام اختبار ولكوكسن Wilcoxon Test (ن = ١٠)

الأبعاد	القياسان القبلي والبعدي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
إيجاد حل للمشكلة	الرتب السالبة	١٠	٥.٣٠	٥٣	٢.٨٠٧	دالة عند مستوى ٠,٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	–	–	–			
	الرتب المتساوية	–					
	إجمالى	١٠					
القدرة علي تطبيق الحلول عملياً	الرتب السالبة	١٠	٥.٥٠	٥٥	٢.٨٣١	دالة عند مستوى ٠,٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	–	–	–			
	الرتب المتساوية	–					
	إجمالى	١٠					
إستثارة الطفل علي التوصل لأفكار	الرتب السالبة	١٠	٥.٤٠	٥٤	٢.٨١٤	دالة عند مستوى ٠,٠١	فى اتجاه القياس البعدى
	الرتب الموجبة	–	–	–			

بسيطة وتنميتها	الرتب المتساوية إجمالى	– ١٠					
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية إجمالى	١٠ – – ١٠	**٥.٥٢** –	**٥٢** –	**٢.٨٧**	دالة عند مستوى ٠,٠١	فى اتجاه القياس البعدى

Z = ٢,٥٨ عند مستوى ٠,٠١ Z =١,٩٦ عند مستوى ٠,٠٥

تفسير نتائج الفرض الأول : يتضح من جدول (٧) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١ بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة فى القياسين القبلى والبعدى علي قائمة تقدير مهارة حل المشكلات فى اتجاه القياس البعدى.

وكذلك يوضح هذا الجدول أن نسبة التحسن لأفراد العينة من أطفال الروضة في قدرتهم علي حل المشكلات بعد تعرض هؤلاء الأطفال لمجموعة من الألعاب التعليمية وبالتالي ساعدتهم في التحسن علي التفكير بطريقة حل المشكلات وهذا ما أشارت إليه الفروق التي ظهرت من خلال النتائج الإحصائية السابقة في درجات القياسين القبلي والبعدي علي قائمة تقدير مهارة حل المشكلات لدي أطفال الروضة. ومن خلال النتائج الإحصائية السابقة يتبين مدي الآثار الإيجابية من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية فى تنمية مهارات حل المشكلات لدى طفل الروضة مما يدل على صحة تحقق الفرض الأول.

ويتفق الباحث مع ما يذكره (هادى مشعان،٢٠٠٨) أن ممارسة الألعاب وخاصة الذهنية منها يمكن أن يساهم فى تفتيح العقل وزيادة القدرة التفكيرية له ، لهذا يجب أن نزود الطفل بأدوات اللعب التى تثير قواه العقلية وتحفزها على العمل سواء فى البيت أم فى الروضة" .(هادى مشعان،٢٠٠٨،١٠٨)

ويتفق الباحث مع (مصطفى زكريا، ٢٠٠٥:٩٠) أن أدوات اللعب تعد من المواد الضرورية التى تساعد على استثارة التجريب والاكتشاف عند الطفل، ويعتبر توفير هذه الأدوات عنصر أساسي فى استثارة التفكير الإبداعى والقدرة علي مواجهة جميع أنواع المشكلات وإيجاد الحلول المناسبة لهذه المشكلات وكذلك التعامل مع باقى أنواع التفكير الأخرى كالتفكير الناقد والتفكير التحليلي والتفكير الحُجي.

ويرجع تفوق الأطفال في القياس البعدي إلي أن الألعاب التعليمية القائمة علي مهارة حل المشكلات ساعدت في تنمية تفكير المتعلم في المواقف التعليمية المختلفة مع إبراز شخصيته ويتفق ذلك مع آراء (محمد الحيلة،٢٠٠١) ، في أن تلك المهارة القائمة علي حل المشكلات تثير دافعية المتعلم وتساعد في نماء قدرته على التفكير العلمي. وكذلك يتفق الباحث مع ما تصفه (عزة خليل،٢٠٠٢) من أن الأطفال الصغار يسعون بجهد لكى يجدوا معنى للمعلومات الجديدة ويفسروها من خلال مواقف اللعب، وينمون القدرة على إيجاد بدائل محتملة للمواقف التى يمرون بها خلال اللعب ، وهذا ما يوفر للأطفال مرونة فى التفكير والذى يسمح لهم فيما بعد أن يطوروا من مهارات حل المشكلات والتي تفيدهم في مواجهة التحديات المعاصرة والمواقف الحياتية المختلفة.(عزة خليل ،٢٠٠٢،٢٨)

وكذلك يتفق الباحث مع (كريمان محمد، ٢٠٠٨) من أن تلك المهارة تنمي عادات التفكير المفيدة إلى جانب التفكير الإبداعي، ويعتبر اللعب نشاط ذهنى يوظف الطفل تفكيره

الحسى والـــتآزرى والتقديرى للأبعاد والفراغات والتصورى الذى يكمل صورة ناقصة تبدو أجزاء منها ويرى أن مهمته إكمال هذا الناقص ، واللعب يزود بأبنية خبراتية ذات ألوان ،وذات ملمس ،وذات طعم ورائحة ، لذلك اللعب يمثل مواقف تفكير نامية متطورة ،يختبر فيها خططه الذهنية وأهدافه .

كذلك يرجع هذا التفوق إلى أن تصميم الألعاب التعليمية بطريقة تعتمدعلي مهارة حل المشكلات ساعدت على التواصل الايجابي بين المتعلمين مع إتاحة الفرصة لهم للتعبير الحر التلقائي مما ساعد عل تنمية القدرة عل الربط بين المفاهيم والأفكار المختلفة، وهذا ما اتفق عليه (داليا همام،٢٠٠٦) من أن تلك المهارة تساعد على تنمية مهارات التفكير وبعض مهارات الاتصال.

ويرى الباحث أنه يمكن تنمية قدرة الأطفال على مهارة حل المشكلات وذلك باستثمار قدراتهم وشغفهم بالألعاب التعليمية وتصميم الألعاب بحيث تناسب قدرات الأطفال وفى ضوء مهارات التفكير بطريقة حل المشكلات وتوظيف وتطبيق المفاهيم العلمية التى يتعلمها الأطفال بالروضة فى إنتاج بعض الألعاب البسيطة المحببة للأطفال وذلك بالإعتماد علي أفكارهم وخيالهم الخصب وهنا تظهر مواقف مُشكلة أمام الطفل فيتعلم كيف يواجهها ويبحث عن حل يناسب هذا الموقف وهنا يبدأ الطفل في إختبار هذا الحل وتجريبه والتأكد من مدي صلاحية هذا الحل أم يبحث عن حل آخر وهكذا وتساعد الألعاب التعليمية الممنهجه على غرس بوادر نوع من التفكير يساعد الطفل علي صناعة مواقف داخل اللعب تمكن الطفل من مواجهة مشكلات داخل هذا اللعب فتجعل الطفل يبحث عن حلول مناسبة لها ومن ثم نجد أن الطفل يوظف هذه الخبرات داخل مواقف ومشكلات حياتية حقيقية وبالتالي يستطيع التغلب عليها وإيجاد الحلول المناسبة لها وكل ذلك لدى الأطفال الصغار.

كما يشير هذا التفوق في القياس البعدي إلى تنظيم سير الأنشطة في المحاور الثلاث؛ حيث جاء متسلسلاً ومترابطاً فيما بينهم سواء داخل المحور الواحد أو بين المحاور الثلاث، فلم يشعر الطفل بالانفصال بين الأنشطة؛ وإنما هي منظومة متكاملة تدعم كل منها الأخرى وبطريقة شيقة وجذابة

كما يرجع الباحث تفوق القياس البعدي في أن المناخ العام لتنفيذ الألعاب التعليمية قائم على أساس إجراء المناقشات وترك الفرصة للطفل للتعبير عن رأيه، ومناقشة رفاقه فيما يعرض أمامه من بطاقات مصورة أو وسائل متنوعة استخدمها الباحثة لتمكين الطفل من مهارة حل المشكلات.

كذلك يرجع هذا التفوق إلى ممارسة الأطفال للألعاب الجماعية أدت بدورها إلى إحساس الطفل بدوره وأثره بين رفاقه مما أدى إلى زيادة مشاركته في الأنشطة ورغبته في ممارسة المزيد من الأنشطة

كذلك مما ساعد على هذا التفوق؛ استخدام الباحث أساليب تدعيم مختلفة مادية ومعنوية أثناء تنفيذ الألعاب التعليمية وتشجيعهم باستمرار على التحدث والاستماع إلى أسئلتهم، ونتيجة لذلك ظهرت رغبة الأطفال في الاشتراك في الأنشطة والعمل الجماعي سواء مع بعضهم أو مع معلماتهم واللاتي بدورهن لاحظن تنوع وكثرة أسئلتهم وزيادة تفاعلهم مع الأنشطة،كما انعكس هذا التحسن على حديث الأطفال مع أسرهم عن الأنشطة التي ينفذونها وأنها محل إعجابهم.

وهكذا يظهر تحقق فرض الدراسة الحالية كما يظهر اتساق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة والتراث النظري التي تتناول مثل هذا الموضوع.

توصيات البحث:

١- على الأسرة أن تهتم وتشجع ميل وحب الطفل للعب والألعاب التعليمية الآمنة والمناسبة للمرحلة العمرية التى يمر بها مع التركيز على الألعاب التعليمية التى تنمى التفكير القائم علي حل المشكلات ومواجهة بعض العقبات التى تتطلب حلول مناسبة ، وذلك لتكوين وتنمية ثقافة تحدي المشكلات والبحث عن الحلول اللازمة لها منذ الصغر.

٢- مراعاة واضعى المناهج لمرحلة الطفولة بأن تتضمن الكتب المدرسية الألعاب التعليمية ودليل معلم للألعاب التعليمية وطريقة التقويم.

٣- الاهتمام بتوظيف الألعاب التعليمية فى تنمية مهارات وقدرات طفل الروضة بشكل عام ، ومهارة حل المشكلات بشكل خاص.

٤- توعية معلمات رياض الأطفال بأهمية الألعاب التعليمية ،ودورها التربوى فى تعليم الطفل ومساعدته على النمو فى جميع جوانب النمو المختلفة.

٥- الاهتمام بمضمون الألعاب التى تقدم للطفل المصري وخاصة الألعاب المستوردة من الغرب والدول الأجنبية، حتى تتناسب مع ثقافة المجتمع المصري العربي ولكي تبعد الطفل عن العنف والأفكار الهدامة وغير المناسبة التي قد تشتمل عليها مثل هذه الألعاب.

بحوث مقترحة:

١- دراسة السمات والخصائص الشخصية للطفل المفكر والمبدع في مرحلة الطفولة.

٢- دراسة أثر مهارة حل المشكلات على تنمية الوعي البيئي لدى طفل الروضة.

٣- دراسة أثر استراتيجيات تعليمية مختلفة على تنمية المهارات الفنية لدى طفل الروضة.

٤- دراسة عن تحليل مضمون ألعاب الأطفال التعليمية المقدمة للطفل المصري في مرحلة الطفولة المبكرة.

٥- برنامج مقترح لإعداد معلمات رياض الأطفال على التخطيط للبرامج و للأنشطة التي تساعد على تنمية مهارة حل المشكلات.

قائمة المراجع:

١- بلقيس أحمد ، مرعى توفيق (١٩٩٧) : سيكولوجية اللعب ، دار الفرقان للنشر والتوزيع ، عمان .

٢- جميل طارق عبد الحميد (٢٠٠٥) : لُعب الأطفال من الخامات البيئية ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان .

٣- جيهان أحمد السيد قاسم (٢٠٠٤) : تصميم لعبة كوسيلة لتعلم مفاهيم فنية لطفل ما قبل المدرسة من ٤:٦ سنوات رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية الفنية – جامعة حلوان .

٤- حزم على عبد الواحد (٢٠٠١): علم نفس اللعب ، كلية رياض الأطفال – جامعة اسكندرية .

٥- داليا محمد همام (٢٠٠٦) : فاعلية لعب الأدوار فى تنمية بعض مهارات التفكير الناقد لدى أطفال ما قبل المدرسة ، رسالة ماجستير غير منشورة ،معهد الدراسات والبحوث التربوية – جامعة القاهرة .

٦- زينب سالم محمد غالى (٢٠٠٥) : فعالية استراتيجية الألغاز المنطقية فى تنمية مهارات التفكير والاتجاه نحو مادة الفلسفة بالصف الأول الثانوى ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية – جامعة حلوان .

٧- سعيد إسماعيل علي (٢٠٠٠): جسم التعليم وحاجته إلى مصل التفكير، مقال مقدم في المؤتمر العلمي الثاني عشر للجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس (مناهج التعليم وتنمية التفكير)، يوليو.

٨- سمر سعد محمد يوسف (٢٠٠٣) : فعالية برنامج لتدريب الأطفال على مهارات

حل المشكلات باستخدام اللعب فى مرحلة رياض الأطفال ، رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية – جامعة اسكندرية .

٩- سهير كامل أحمد (٢٠٠٢): سيكولوجية نمو الطفل [دراسات نظرية-تطبيقات عملية]، النهضة المصرية القاهرة.

١٠- عاطف حامد زغلول(٢٠٠٢): "فاعلية برنامج للأنشطة العلمية لتنمية قدرات التفكير الابتكاري للأطفال الفائقين بمرحلة الروضة"، دكتوراه،كلية التربية،جامعة المنصورة.

١١ عاطف عدلى فهمى (٢٠٠٧) : المواد التعليمية للأطفال ، عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع .

١١- عزة خليل عبد الفتاح (٢٠٠٢) : علم نفس اللعب فى الطفولة المبكرة ، دار الفكر العربى

١٢- عزة خليل عبد الفتاح (١٩٩٠) :اللعب كأسلوب لحل بعض المشكلات دراسة تجريبية على أطفال مرحلة ما قبل المدرسة ،رسالة ماجستير غير منشورة ،القاهرة،معهد الدراسات العليا للطفولة ،جامعة عين شمس.

١٣- عزة خليل عبد الفتاح (٢٠٠٥) : الأنشطة فى رياض الأطفال ، دار الفكر العربى ، القاهرة .

١٤- على فالح الهنداوى (٢٠٠٢) : علم نفس الطفولة والمراهقة ، دار الكتاب الجامعى – العين ، الإمارات المتحدة.

١٥- على فالح الهنداوى(٢٠٠٢) : سيكولوجية اللعب ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الكويت .

١٦- كريمان محمد بدير(٢٠٠٨م):"التعلم النشط"، دار المسيرة،عمان،الأردن.

١٧- مجدي عزيز إبراهيم(٢٠٠٤):"إستراتيجيات التعليم وأساليب التعلم"، الأنجلو المصرية، القاهرة.

١٨- محمد محمود الحيلة(٢٠٠١):"طرائق التدريس واستراتيجياته، دار الكتاب الجامعي،العين،الامارات العربية المتحدة.

١٩- محمد محمود الحيلة(٢٠٠٧):"الألعاب من أجل التفكير والتعليم"، دار المسيرة، عمان، الأردن.

٢٠- مصطفى زكريا أحمد السحت (٢٠٠٥) : فعالية استخدام طريقتى حل المشكلات والألعاب التعليمية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير الابداعى لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية – جامعة طنطا .

٢١- نهى محمود محمد الزيات (٢٠٠٢) : الخصائص المميزة للعب الأطفال ذوى القدرة على التفكير الابتكارى وعلاقته ببعض سماتهم الشخصية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد الدراسات التربوية جامعة القاهرة .

٢٢- هادى مشعان ربيع (٢٠٠٨) : اللعب والطفولة ، مكتبة المجتمع العربى للنشر والتوزيع ، ط١، عمان .

٢٣- هدى محمود الناشف (٢٠٠٥) : تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة ، دار الكتاب الحديث ،القاهرة

24- Burton, L.(2002) "Using Role Play in Science Education", Aworkshop presented at the national science teachers association annual conference new Orleans ,Louisiana April 3,1997,*ERIC*

ED411162 Accessed,21Jan 2002.

25- Donna,S. (2001): Education young children, Macmillan publisher,New Yourk

26- Eldon, K. (2009): why kids need art, school arts: the art Education magazine for teachers

27- Gredler, M. (2004). Games and Simulations and their Relationships to Learning, In D. Jonassen (Ed.), Hand book of Research on Educayional Communications and Technology (2nded.), 571-581, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

28- Lee, C. (2007): the growth and development of children, Longman London and New York

29- Lagace-Seguin, D. G. and d' Entremont, M. R. L. (2007).The role of child negative affect in the relations between parenting styles and play. *Early Childhood Development and Care*.176, 461-477.

30- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activityplay: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69, (3), 577–598.

31- Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. (London: Routledge and Kagan Paul). Reed, T., & Brown, M. (2000). The expression of care in the rough and tumble play of boys. *Journal of Research in Childhood Education*, 15(1), 104–116

32- Phillips, Dale.(2004): "An investigation of the use of cooperative learning techniques with a sample of children,0-4 across traditional daycare and playgroup learning communities" ,PhD Loyola University of Chicago,vol 65-03A of Dissertation

Abstracts International, No AA13126032,p833.

33- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983) Play. In E. Hetherington Handbook of Child Psychology: Socialization, Personality, and Social development. (New York: Wiley)(Vol. 4), 4th ed., pp. 693-774.

34- Rubin, K. H. (2001). The Play observation scale (POS). (University of Waterloo, waterloo, Ontario, Canada).

35- Wood , E. (2005):"(I Had It First) Teaching young children to solve problems peacefully", Childhood Education, Infancy Through Early Adolescence, *Journal of the Association for Childhood Education International*, 54, (2), 235–236.