برنامج قائم علي القصة الإلكترونية لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة

اعداد /نشوي دويدار

A proposed program based on the Electronic story in developing the creative thinking skills in the kindergarten child

مستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى تنمية بعض مهارات التفكيرالإبداعي لدى طفل الروضة والاحتفاظ بها عن طريق برنامج قصة إلكترونية ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد مجموعة من القصص الإلكترونية، وأتبعت الباحثة المنهج التجريبي ذو المجموعة الواحدة لمناسبته للدراسة الحالية وتكونت عينه الدراسة من (٣٠) طفلاً من أطفال الروضة المستوي الأول من سن (٤-٥) سنوات وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، بعد التأكد من صدق الأداة وثباتها، طبق القياس القبلي علي عينة الدراسة، وبعد الانتهاء من تطبيق القصص الإلكترونية، طبق القياس البعدي والمؤجل علي العينة وتم معالجة بيانات الدراسة إحصائياً .

وقد أظهرت النتائج فاعلية البرنامج المقترح القائم علي القصة الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة .

الكلمات المفتاحية:

القصص الإلكترونية، مهارات التفكير الإبداعي

Abstract

This study aims at developing and keeping some of the creative thinking skills in the kindergarten child through an electronic story program. In order to achieve the aims of the study, a group of electronic stories has been prepared and the researcher adopted the experimental approach of the one group as it is appropriate for the current study. The sample of the study includes thirty kids in the first grade at the age of (4-5) years old. The tools of analysis adopted

Torrance scale of creative thinking. After verifying the authenticity of the tool and its stability, the pre-test was applied to the kids under study and after using the electronic stories, the post-test was applied to the kids under study and the data was statistically processed. The findings indicate the effectiveness of the proposed program that is based on the electronic story in developing and keeping the creative thinking skills in the kindergarten child.
***Keywords**:* training program, electronic stories, creative thinking skills

المقدمة:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان فهي أساس العمر غير أن أهم السنوات من مرحله الطفولة هي السنوات الأولي حيث تكمن أهمية هذه السنوات في الدور الأساسي الذي تقوم به في وضع البذور الأولى لتكوين شخصية الفرد بصوره تترك طابعها فيه طيلة حياته، وهذا يجعل من تربية الطفل في هذه السنوات أمرا يستحق العناية البالغة.

لذلك ترتكز أهداف مؤسسات رياض الأطفال علي احترام ذاتية الأطفال وفرديتهم واستثارة تفكيرهم الإبداعي المستقل وتشجيعهم علي التغير دون خوف، ورعاية الأطفال بدنيا وتعويدهم العادات الصحية السليمة ومساعدتهم علي المعيشة والعمل واللعب مع الآخرين وتذوق الموسيقي والفن وجمال الطبيعة.

وانطلاقا من أن السنوات الأولي من حياة الطفل هي المرحلة الذهبية لبناء وتنمية قدراته الإبداعية ومواهبة لذلك اعتبرت مرحله ما قبل المدرسة ليست مرحله نمطية وتعكس هذه الحقيقة إن مناهج التربية فيها تستند بالأساس لحق الطفل في اللعب واعتبار المرح الطفولي جزء لا يتجزأ من سبل التعلم في هذه المرحلة المبكرة من حياة الإنسان والتي تساعده علي تكوين مفاهيم جديدة وخبرات حياتية واسعة. وتعتبر القصة لون من

ألوان اللعب الإيهامي الذي يحتاج إليه الطفل لتنمية خياله و زيادة قدرته على التعبير، كما أنها تعتبر من الأساليب الترويحية (الهرفي، ١٩٩٦: ٩٢).

كما تعتبر القصة من الأساليب التي تعمل على تدريب حواس الطفل وتعليمه التفكير الإبداعي، فقصص الأطفال تعد وسيلة طبيعية لتنمية التفكير والتعلم عند الطفل وذلك لما تتضمنه القصص من عناصر مختلفة وكثيرة وعلاقات أشياء تنتظم في تتابع خاص للأحداث، مما يجعلها باعثًا للتفكير ولما تتطلبه من الفهم، والتطبيق، والتحليل (سلامه،٢٠٠١: ٦٥).

بالإضافة إلي استخدام القصة كوسيله لتنمية مهارات الاستماع والإنصات واستخدام الأسئلة ذات النهايات المفتوحة يساعد علي تنمية التفكير الإبداعي لدي الأطفال. ونظرا للتطور الحالي والتقدم التكنولوجي تعد القصة الإلكترونية وسيله أكثر فاعلية في التأثير علي تفاعل الأطفال من حيث التشويق والإثارة من خلال توظيف عناصرها من مؤثرات صوتية صوره حركه، الوان، موسيقي كما إن القصص الإلكترونية من الأنواع الأدبية التي تساعد على عملية التفكير والإبداع.

وقد أشار كل من هول ونيلسون (Hull & Nelson,2005) إلى أن القصص الإلكترونية واحدة من التطبيقات الجديدة والمثيرة في تكنولوجيا التعليم التي أصبحت متاحة للاستخدام بسهولة في الحجرات الدراسية، وذلك إذا ما أحسن تصميمها وتطويرها وعرضها، كما تعد بمثابة المخرج النهائي للوسائط المتعددة التي تتألف من الصور الثابتة والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو والتعليق الصوتي والخلفيات الموسيقية، لذلك من الضروري تخصيص وقت مناسب في البرنامج اليومي الخاص برياض الأطفال للقصص تقدم خلالها القصة الإلكترونية والتي تسهم في تطور الإبداع وتحسين مستوي وفاعلية القدرات العقلية المختلفة للأطفال ورفع مستوي الإنجاز لديهم .

ويعتبر الإبداع أحد أنواع الذكاء الإنساني الذي يقوم علي نوع مميز من التفكير هو التفكير الإبداعي و يتميز التفكير الإبداعي بالشمول والتعقيد، لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة ولكن في الحقيقة، من الصعب تعريف "التفكير الإبداعي" بكلمات محدّدة. فكما لا نستطيع تعريف الشعر أو الجمال أو العبقرية إلى غير ذلك من المفاهيم يصعب كذلك تعريف التفكير الإبداعي

ولكن، ربما نســـتطيع أن نقترب من المعنى ولو قليلاً من خلال تعريف التفكير الإبداعي علي أنه نوع من التفكير يهدف إلي اكتشـــاف علاقات وطرائق جديدة وغير مألوفة لحل مشكلة قائمة (الشيخلي،٢٠٠١).

بمعني وجود مشكلة ما وقدرة الإنسان علي إبداع ما هو فريد من نوعه أو خارق للعادة في فهم المشـــكلة الأمر الذي يدفع الإنســـان الي ابتكار الجديد. فالمبدع هو عماد التنمية وأساس رقي المجتمع وتربية الأطفال وتعليمهم وإعدادهم للمستقبل من أهم أهداف التربية التي تسعي المجتمعات والنظم التربوية في مختلف الثقافات إلي تحقيقها ومن أجل ذلك بذلت الجهود وأجريت البحوث والفت المؤلفات في شـــتي بقاع الأرض بحثا عن الجديد والأفضل في مجال تعلم الطفل.

حيث تشير العديد من الدراسات السابقة مثل دراسة "كرفين ومانتي" (٢٠١٦) و"إيمان عمر" (٢٠١٦) و "العرينات" (٢٠١٥) و "الإســـماعيل " (٢٠١٥) و" الكندري" (٢٠١٤) و"نوبي وأخرون" (٢٠١٣) وقربان" (٢٠١٢) و"كورات – عوفرا وأخرون (٢٠١٢) و"واورو" (٢٠١٢) و"وانج " (٢٠١٠) إلي مدي "تحسين التعليم والتعلم مع القصــة الإلكترونية و فاعلية اسـتخدام القصـص الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي، واثارة الدافعية للتعلم، وتنمية التحصـيل الدراسـي ، وأشـارت إلي أن ابتكار القصـص الإلكترونية يُتيح للأطفال فرصة التعبير عن انفسهم،ويزيد من وعيهم بالإعلام،بالأضافة إلي تأثيرها علي تعديل بعض السلوكيات البيئية الخاطئة لدي أطفال ماقبل المدرسة،وفي تحسين بعض المهارات اللغوية، وتنمية الذكاء المكاني ، و تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية.

حيث تعمل القصة علي بناء شخصية الطفل ومساعدته علي التعرف علي الحياة، وتعمل علي تغذية عقل الطفل وتنمية خيالة الذي يعد من أهم مصـــادر الإبداع، كما أنها تنمي عواطفه، وتساعد في تنشئة الطفل وتربيته بأسلوب غير مباشر(الحريري،٢٠٠٩: ٢٠٥)

كما أوضحت بعض الدراسات فاعلية بعض الأنشطة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي مثل الأنشـطة العلمية مثل دراسـة " عزوز" (٢٠٠٨) و" خضـر " (٢٠١١) ، وتعليم

الفنون و تحسين الإبداع مثل دراسة هوى وآخرون (٢٠١٥) و تحديد مستويات المهارة الإبداعية التفكير للأطفال في دراسة "يسار وآخرون" (٢٠١٢).

ومن هنا تم التأكيد علي أهمية تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة وأهمية القصة الإلكترونية وما لها من تأثير علي الخبرات السلوكية والنفسية لديه بما تحمله من مؤثرات صوتية و حركية وموسيقية والوان .

مشكلة الدراسة:

من خلال الاطلاع علي الدراسات السابقة والكتب في مجال رياض الأطفال قد تبين أن القصص الإلكترونية لم تتناول دراستها بالقدر الكافي، علي الرغم أنها تعد واحدة من أهم استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي، لان توظيفها تشوق الطفل وتجعله يتفاعل مع ما يعرض أمامه، كما يبقي أثر التعلم لدية مدة أطول، لذلك فقد تولدت لدي الباحثة فكره تصميم برنامج قائم علي القصة الإلكترونية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة.

ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة في التساؤل التالي

السؤال الرئيسي للدراسة : ما فعالية برنامج قائم علي القصة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة ؟

ويتفرع من هذا التساؤل التساؤلات الفرعية التالية :

١- ما مهارات التفكير الإبداعي المناسبة لطفل الروضة .

٢- ما البرنامج القصصي الإلكتروني المناسبة لتنمية التفكير الإبداعي .

٣- ما فعالية برنامج قائم علي القصة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (طلاقة - مرونة - أصالة) والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة ؟

٤- ما أثر البرنامج المقترح .

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلي :-

١- تحديد فعالية برنامج قائم علي القصة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة.

٢- قياس أثر برنامج قائم علي القصة الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي .

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في النقاط التالية:

- زيادة تفعيل دور القصة بوصفها طريقة تدريب ناجحة في رياض الأطفال من خلال تصميم قصص مبرمجة إلكترونياً واستخدامها لتنمية قدرات ومهارات الطفل.
- تقديم أسلوب تعليمي جديد يختلف عن الأساليب التقليدية المتبعة في مجال رياض الأطفال يعتمد علي التقنية.
- يمكن إن ترشد هذه الدراسة معلمات رياض الأطفال الي استراتيجية شيقة وجذابه في تنمية التفكير الإبداعي.
- تسهم الدراسة الحالية في تطوير برامج رياض الأطفال من خلال اثرائها بالأنشطة القصصية التي تعمل علي تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة.
- يفيد استخدام القصص الإلكترونية أضافة الكثير لطرق التعليم والتعلم في رياض الأطفال فضلاً عن ضمان تفاعل الأطفال، وقد يحقق أعلى مستوى من مستويات التفاعل (التفاعل المتبادل) مما يساعد علي الاحتفاظ بمهارات التعلم.

مصطلحات الدراسة:

انقسمت مصطلحات الدراسة إلي الآتي :

القصة الإلكترونية: Electronic story

هي قصص أنتجت وحفظت ونشرت باستخدام الوسائط الرقمية. وتعرف القصة الرقمية أيضا بانها "شكل مبدع من رواية تدور حول حدث أو شخص أو مكان – يمكن إن تكون حقيقية أو خياليه – ويتم فيها توظيف الصوت والموسيقي والمؤثرات الصوتية والنصوص والصور والرسوم والفيديو وذلك لخدمة أغراض القصة (شحاتة،٢٠١٥).

ويعرفها (موسى وسلامة،٢٠٠٤ :٧٦٤) بأنها " مجموعة من الحكايات المؤلفة التي تعمل على وسيط إلكتروني (اقراص مدمجة CD) من خلال إضافة بعض التقنيات المتعلقة بالصوت، والصور، واللون، والرسوم الكرتونية المتحركة، والمؤثرات الموسيقية، وتعتمد هذه الحكايات علي الوقائع والأحداث، والحبكة القصصية،

والأشخاص، والخط الدرامي، والعقدة، ولها زمان ومكان، وتهدف إلى التعليم والتثقيف والإمتاع والتسلية ".

وتعرفها الباحثة اجرائيا بأنها: مجموعة من المواقف يتم صياغتها بطريقة قصصية مستخدمة الوسائط المتعددة التي تشمل الصوت والحركة والالوان و الصور والمؤثرات الموسيقية وتستخدم لتنمية مهارات التفكير الإبداعي بطريقة ترفيهية مشوقة بالإضافة إلي توسيع الخيال والتخيل للأطفال والإمتاع والتسلية.

التفكير الإبداعي: Creative Thinking

هو نشاط عقلي مركب وهادف، توجهه رغبه قويه في البحث عن حلول، أو التوصل إلي نواتج أصلية لم تكن معروفه أو مطروحة من قبل (جروان، ٢٠٠٧: ٦٧).

كما يعرف التفكير الإبداعي "بأنه قدرة الفرد على الإنتاج الذي يتميز بأكبر قدر ممكن من الطلاقة الفكرية، والمرونة التلقائية، والأصالة والتداعيات البعيدة ؛ ذلك كاستجابات لمشكلة أو موقف مثير " (عباده،١٩٩٣: ١٤٥) .

وتعرف الباحثة التفكير الإبداعي اجرائياً بأنه: قدره الطفل علي أن يفكر في نفس الأشياء التي يفكر فيها الأطفال الأخرون بطريقة غير مألوفة تتصف بالأصالة والمرونة والطلاقة مع ابتكار شيء جديد لم يكن موجود من قبل.

<u>وقد حدد علماء النفس مهارات التفكير الإبداعى فيما يلى:</u>

إن أكثر اختبارات التفكير الابداعي شيوعا هو اختبار تورانس ١٩٦٦، و جيلفورد ١٩٦٧ وقد قسما مهارات التفكير الإبداعي إلي المهارات التالية: (جراون،٢٠٠٧: ٧٧)

١- الطلاقة:Fluency

تعني القدرة على توليد عدد كبير من البدائل أو المترادفات أو الأفكار أو المشكلات أو الاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين، والسرعة والسهولة في توليدها، وهي في جوهرها، عملية تذكر واستدعاء اختيارية لمعلومات أو مفاهيم سبق تعلمها.

٢- المرونة: Flexibility

هي الإشارة إلى القدرة على تغيير الحالة الذهنية بتغير الموقف، وهي عكس عملية الجمود الذهني الذي يميل فيه الفرد إلى تبني أنماط ذهنية محددة يواجه بها مواقفه الذهنية المتنوعة.

٣- الأصالة:Originality

تلك المهارة العقلية التي تستخدم من أجل توليد فكر ينساب بحرية تامة في ضوء عدد من الأفكار ذات العلاقات (سعادة، ٢٠٠٩: ٢٧٥).

أو هي "تلك المهارة التي تستخدم من أجل التفكير بطرق واستجابات غير عاديه أو فريده من نوعها"(سعادة، ٢٠٠٣: ٣٠٣).

٤- الإفاضة أو التوسيع:Elaboration

هي القدرة على إضـافة تفاصـيل جديدة ومتنوعة لفكرة أو حل لمشـكلة أو لجهاز ما أو لوحة أو مخطط من شأنها أن تساعد على تحسينها أو تطويرها أو إغنائها أو تنفيذها.

الاحتفاظ بمهارات التفكير الإبداعي (بقاء أثر التعلم).

هو الأثر المتبقي من الخبرة الماضية (عاقل، ١٩٧١: ٢٨)

وتعرف الباحثة الاحتفاظ بمهارات التفكير الإبداعي بأنه: مدي احتفاظ الطفل بمهارات التفكير الإبداعي بعد عدت أسـابيع من تطبيق البرنـامج الفعلي القائم علي القصـة الإلكترونية ويقاس بإعادة تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

الإطار النظري والدراسات السابقة :

ـ القصة الإلكترونية Electronic story

أهمية وأهداف تقديم القصص الإلكترونية للأطفال:

القصص الإلكترونية هي من أقوى عوامل جذب الطفل بطريقة طبيعية، ولا شك في أن القصـة قد نالت استحسان الكبار والصغار، و للقصة أهمية كبيرة في بناء الشخصية، وتنشئة الصغار وتربيتهم بصفة عامة كما ذكرها كل من دياب (٢٠٠٤: ١٠٨)، شيمي (٢٠٠٩)، أبو مغنم (٢٠١٣)، العرينات (٢٠١٥: ٤٢)، فيما يلي:

- إثارة انبهار الأطفال والترفيه عنهم وإسـعادهم، وهذا الانبهار يؤدي دون شـك إلى إثارة ذكاء الطفل وتذوقه للجمال الذي يزكي فيه حب الاسـتطلاع والكشـف عن التوافق الروحي والنفسي.
- تنمية الإبداع والنقد :Creativity & Critical حيث تعمل القصص الرقمية على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي و بالأخص مهارة الطلاقة والمرونة، كما تعمل على تنمية مهارات التفكير الناقد .

- تمد الأطفال بخبرات وتجارب من الحاضـر، وتعدهم لخبرات المسـتقبل، وتعمل على مسـاعدتهم في تنمية المعرفة والفهم، وتكوين القيم والمعتقدات والآراء الفردية لكل طفل منهم، ويمكن أن تمنحهم معرفتهم بأنفسـهم، كما تعزز رواية القصـص الرقمية مفهوم التعلم مدى الحياة (Life Long Learning).
- القصص الإلكترونية تقدم المفاهيم الحياتية المجردة بصورة مرئية ومسموعة مما يقرب فهمها للأطفال من خلال مواقف وأحداث القصة، و بتالي تساعد على اكتساب المهارات والخبرات والمفاهيم لدى الطفل.

أهمية استخدام القصص الإلكترونية كأداة تعليمية:

تعتبر رواية القصـــة الرقمية من الطرق الفعالة في التدريس والتعلم وللقصـــة الإلكترونية أهمية كأداة تعليمية و تذكر منها (العدوى، ٢٠١٥) ما يلي:

١– تبعد الملل عن المتعلمين.

٢- تحسن من استيعاب المتعلمين.

٣– توظف جميع الحواس لدى المتعلمين.

٤– تضيف المتعة والتسلية إلى عملية التعليم والتعلم.

٥– تكسب المتعلمين مهارات النقد والحوار والتحليل.

٦- تجعل عملية انتقال المعلومات تتم بشكل سهل وميسر.

وترى الباحثة: أن القصص الإلكترونية تساعد في سهولة تذكر المعلومات مما يسهل تحقيق الهدف التربوي للموقف التعليمي.

مكونات القصة الرقمية التعليمية:

تذكر (شحاته، ٢٠١٤) بأن للقصة الرقمية مكونات يجب توافرها فيها وهي:

- **الشخصية:** يجب تحديد الشخصية الرئيسية والشخصيات الثانوية.
- **العُقدة:** وهي ما سيكتسبه المتعلم من هذه القصة أو المشكلة التي سيتم التغلب عليها.
- **الإجراءات:** ويقصد بها الإجراءات والمراحل التي تربط مراحل القصة ببعضها.
- **الذروة:** وهي الأفكار والمعلومات المستفادة من هذه القصة أو حلول لمشكلة القصة.
- **الخاتمة :**يتم عرض موجز لأحداث في القصة وذلك في نهايتها.

مميزات القصص الإلكترونية:

ومن مزايا القصص الإلكترونية كما ذكرها (شبلول، ٢٠٠٠: ١٣٨) ما يلي:

١- سهولة التشغيل والاستخدام.

٢- يمكن إعادة سماعها مرات متعددة، وهذا التكرار يساعد على تثبيت المعلومات والأفكار في ذهن الطفل.

٣- الاعتماد على أكثر من وسيلة فنية وأدبية، مثل السرد والحوار والمؤثرات الصوتية المختلفة

ثانيا: التفكير الإبداعي:

يعد مفهوم التفكير الإبداعي من المفاهيم التي اختلف بشأنها العلماء والباحثين وأن معظم المفاهيم تركز على الجدة والتميز في الإنتاج في كافة أشكاله وأسباب الاختلاف حول مفهومه يعود الى الأسباب التالية:

١- تعدد أبعاد العملية الإبداعية.

٢- تعدد النظريات المفسرة للعملية الإبداعية.

٣- اختلاف الباحثين حول عوامل تنمية التفكير الابداعي.

٤- محاولة توصل كل باحث الى تعريف خاص به يعبر عن وجهة نظره تجاه العملية الإبداعية.

يُعرّف (الكسندور ،١٩٨٩: ١٩) التفكير الإبداعي بأنه الاستعداد والقدرة على إنتاج شيء جديد. أو أنه عمليّة يتحقق النتاج من خلالها . أو أنه حلّ جديد لمشكلة ما، أو أنه تحقيق إنتاج جديد وذي قيمة من أجل المجتمع .

ويعرفه (عدس، ٢٠٠١: ٣٤) التفكير الإبداعي بأنه "ذلك التفكير الذي نصل به إلى أفكار ونتائج لم يسبقنا إليها أحد، وإنما تحصل لنا بتفكير مستقل غير مقيد بشروط أو حدود، وقد يتوصل إليها مبدع آخر يعمل كل منهما بشكل مستقل عن زميله "

مراحل العملية الإبداعية:

إن هناك قسماً من العلماء لا يري وجود مراحل متعددة للعملية الإبداعية، ويختصر ذلك في خطوة واحدة وهي لحظه الإشراق أو الإلهام، في حين يري أخرون أن الإبداع يمر بخطوات ومراحل محددة، ويعد تقسيم العالم جراهام والاس، (Wallas،1926) للإبداع

من أشـــهرها حيث يري أن الإبداع يتم عبر مراحل اربع هي: (نقلا عن Herrman، N.،1996:1)

١. **مرحلة الإعداد Preparation**
٢. **مرحلة الكمون أو الاختمار Incubation**
٣. **مرحلة الإشراق أو الكشف Illumination**
٤. **مرحلة التحقق Verification**

وفيما يلي عرض موجز لتلك المراحل:

١- الإعداد Preparation

وتعني هذه المرحلة بتعريف المشـــكلة وتحديدها، وجمع الافكار والمعلومات المتعلقة بها، وذلك عن طريق تدوين الملاحظات، والقاء الأســـئلة وادارة الحلول والمناقشات وجمع الشواهد والتسجيل لها ومما يميز المبدع في هذه المرحلة قدرته علي التحرر من الأفكار الثابتة أو الارتباط بأفكار الأخرين، في حركه ابداعيه طليقة أصيلة.

(وترى شريف، ١٩٩٩: ٦٨) أن هذه المرحلة تعني أن التفكير الإبداعي سواء كان تفكيرًا علميًا أو فنيًا لا يظهر فجأة بدون مقدمات أو سابق إعداد وانشغال للفرد منذ فترة بموضوع معين، إنما لابد أن يكون هناك مجموعة من المثيرات التي تحفز الفرد وتثيره لأداء عمل ما.

٢ - مرحلة الكمون أو الاختمار Incubation

تبدأ الفكرة بالنمو في ذهن الفرد ويتكون لديه عدة حلول محتملة ولكنه لا يســتطيع تحديد الحل الصـــحيح حيث يعاني المبدع أقصـــى درجات القلق والتوتر مع الفكرة لأنه يريد تطويرها والإحسان في انتاجها فتصبح الفكرة دائمة الحضور في ذهنه في يقظته ونومه، ويتناولها بالعناية والتهذيب والتعديل فلا يتوقف عن القراءة والبحث لجمع معلومات أكثر وأحياناً يغير الفكرة تماماً في هذه المرحلة، لأنه يسعى للتجديد. ولكن لا يمكن التنبؤ بمدة هذه المرحلة فيمكن لهذه المرحلة أن تدوم لفترة طويلة أو قصيرة، أيامًا، أو شهورًا، أو دقائق، وقد يظهر الحل بشكل مفاجئ وهو ما يسمى بالحل غير متوقع وترجع أهمية هذه المرحلة إلى أنها تعطي العقل فرصة للتخلص من الشوائب والأفكارالخطأ التي يمكن أن تعوق أوربما تعطل الأجزاء الهامة فيها(الحيزان،٢٠٠٢: ٣٠).

3- مرحلة الإشراق أو الكشف Illumination

وتتضـمن انبثاق شـرارة الإبداع (Creative Flash) أي اللحظة التي تولد فيها الفكرة الجديدة التي تؤدي بدورها إلى حل المشـكلة. ولهذا تعتبر مرحلة العمل الدقيق والحاسـم للعقل في عملية الإبداع. وعادة ما تكون هذه المرحلة مسبوقة بسلسلة من الأفكار التي تم التعامل معها في المرحلة السـابقة . وعلى الرغم من وجود جوانب لاشـعورية لهذه العملية، إلا أن لها جانباً شعورياً خافتاً، مما يجعلها تبدو غير واضحة المعالم في البداية، ويجعل الإنسـان يعي بالعلاقات ولكن بشـكل غير واضـح، وبعيداً عن متناوله بشـكل مباشر، ويعقب ذلك حدوث التجلي، وانبثاق شرارة الإبداع (القذافي،٢٠٠٠: ٥٤).

٤- مرحلة التحقق Verification

هي مرحلة إثبات الفكرة ووضـعها في شـكلها النهائي بعد صـقلها وتعديلها و تهذيبها بعد فترة التفكير وفي هذه المرحلة يتعين على المتعلم المبدع أن يختبر الفكرة المبدعة ويعيد النظر فيها ليرى هل هي فكرة مكتملة ومفيدة أو تتطلب شـيئاً من التهذيب والصـقل. وبعبارة أخرى هي مرحلة التجريب (الاختبار التجريبي) للفكرة الجديدة (المبدعة) (الحيزان،٢٠٠٢: ٣١).

المناخ الإبداعي أو البيئة الإبداعية:

بذرة الإبداع موجوده في كل انسـان ومتي ما تهيأت لها بيئة صـالحة ترعاها وتحنو عليها وتحرث ارضـها أو تمدها بماء الحياة وخصـب التربة نمت وأينعت أزهارا ورياحينا ومهما كانت قدرات الأطفال الإبداعية الكامنة، فإنها لن تؤتي أكلها ما لم تكن محاطة ببيئة مسـاندة دافئة، تكشـف عن هذه القدرات وتوجهها وتسـاعدها على النمو والتطور. فكل الأطفال يولدون ولديهم قدرات إبداعية، ولكن الأمر يعود إلينا لتوفير البيئة المساندة لجهود الطفل الإبداعية.

وذكر (الحارثي، ١٩٩٩ : ٥٠) أن غالبية المختصـين التربويين المعاصـرين يرون أن الأطفال يولدون ولديهم القدرة على الإبداع، وأنهم يحتاجون للكبار ليدعموا هذه القدرة بالمناخ المناسب للإبداع وتنميته، وحتى يتمكن الطفل من تنمية

قدراته الإبداعية يحتاج إلى شرطين هما:

- الأمن النفسي. - الحرية النفسية.

و لتحقيق هذين الشرطين لابد من وجود ثلاث عمليات هي:

١- تجنب التقويم أو النقد الخارجي وتشجيع التقويم الداخلي .
٢- قبول الطفل كما هو بصفاته الحالية، وبلا شروط، ومنحه الثقة في نفسه بصرف النظر عن حالته الحاضرة .
٣- الشعور بالطفل ومحاولة رؤية العالم من الزاوية التي ينظر إليها الطفل وفهمه وتقبله وتقبل أفكاره .

وقدرة الطفل الإبداعية تُغذّى بالاستحسان الإيجابي والدافئ من قبل البالغين المهمين في حياته فالأطفال يميلون للخلق من أجل من يحبون،أما الحرية النفسية فإنها تقوي الإبداع بإتاحة حرية التعبير لدى الأطفال، ويجب أن يشعر الأطفال بدرجة كافية من الأمان تتيح لهم تجربة الأشياء الجديدة، وأن يعطوا الحرية للقيام بذلك ضمن حدود، ولكن بحيث لا تكون حريتهم عائقاً أمام حرية الآخرين. وللإبداع بيئتان تؤثران علي استنباته ونموه ورعايته وهما البيئة الداخلية للإنسان والبيئة الخارجية.

وفي إطار البحث عن العوامل التي تساعد في تنمية الإبداع وتطوره، وجد أن آباء وأمهات الأطفال المبدعين أقل ميلاً إلى التسلط، ويتيحون لهم الحرية الكاملة لاتخاذ القرار الذي يراه الطفل المبدع مناسباً، كما يتيحون لأطفالهم فرصة اكتشاف البيئة من حولهم، أضف إلى ذلك قيام الآباء والأمهات باصطحاب أطفالهم إلى المكتبات، وكثيراً ما يقرأون الكتب والقصص أمام أطفالهم، فهؤلاء الآباء والأمهات يفضلون أسلوب التوجيه، ونادراً ما يلجأون إلى العقاب الجسدي .

وتؤثر العوامل الثقافية تأثيراً كبيراً على سير تطور الإبداع، ومستوى وظائفه، ونمطه ويحصل الطلبة الذين يعيشون في بيئات مدعمة وغنية ثقافياً على درجات إبداع أعلى من الدرجات التي يحصل عليها الطلبة الذين يعيشون في بيئات محبطة ومحرومة، أو فقيرة ثقافياً .

تعليم التفكير الإبداعي في مرحلة رياض الأطفال:

وهناك اتفاق يكاد يكون عاماً بين الباحثين الذين تعرضوا في كتاباتهم لموضوع التفكير على أن تعليم مهارات التفكير وتهيئة الفرص المثيرة للتفكير أمران في غاية الأهمية، وأن تعلميهما ينبغي أن يكون هدفاً رئيساً لمؤسسات التربية والتعليم .

يضيف (جروان،٢٠٠٧ :٢٦ -٢٧) أن تعليم التفكير قد يكون أهم عمل يمكن أن يقوم به معلم لأسباب كثيرة من بينها ما يلي:

١. التعليم الواضح المباشر للتفكير المتنوع يساعد على رفع مستوى الكفاءة التفكيرية للمتعلم.
٢. التعليم الواضح المباشر للتفكير اللازم لفهم موضوع دراسي، يمكن أن يحسن مستوى تحصيل المتعلم في هذا الموضوع، وتشير الدراسات إلى أن تعليم المحتوى الدراسي مقروناً بتعليم مهارات التفكير يترتب عليه تحصيل أعلى مقارنة مع تعليم المحتوى فقط.
٣. تعليم التفكير يعطي المتعلم إحساساً بالسيطرة الواعية على تفكيره، وعندما يقترن هذا التعليم مع تحسن مستوى التحصيل سينمو لدى المتعلم شعور بالثقة بالنفس في مواجهة المهمات المدرسية والحياتية.

واوضح (دي بونو، ١٩٩١: ٣ - ٤) أن مهارات التفكير يمكن تعلمها فإن هناك عدة طرق لتدريس مهارات التفكير، وهي على النحو التالي:

١. **الطريقة المباشرة:**

حيث يتم تدريس مهارة التفكير مباشرة ومجردة، حيث يتم تقديم تعريفاتها، وخطواتها، ومراحلها، وأساليبها، وبعد ذلك يأخذ الطالب بعضاً من التدريبات

٢. **الطريقة غير المباشرة:**

حيث يقدم للمتعلم محتوى معين يتعرض من خلاله إلى جميع جوانب واحتمالات المهارة المطلوبة قبل أن يتعرف على المهارة نفسها(كلنتن، ١٩٩٨: ٦١).

بينما يرى البعض إمكانية الدمج بين الطريقتين إذا وجدت الإرادة والخبرة لدى المعلم (جروان، ٢٠٠٧ :٣٠).

وترى الباحثة هنا أنه من الأفضل الاعتماد على الطريقة غير المباشرة عند تدريب معلمات رياض الأطفال على كفايات تعليم التفكير الإبداعي، وذلك من خلال اتخاذ محتوى منهج النشاط كوسيلة لتعليم التفكير الإبداعي للطفل، والمتمثل في الأنشطة

المتعددة بالروضة: النشاط القصصي، والنشاط الفني، والنشاط الحركي، والنشاط الموسيقي .

إجـــــراءات الـــــدراســـة

يتضمن هذا الفصل الإجراءات التي اتبعت في الدراسة الحالية، والتي شملت منهج الدراسة المتبع، ومجتمعها، وعينتها، وكيفية اختيارها، ومتغيرات الدراسة وضبطها، واعداد قائمة المعايير اللازمة لتصميم القصص الرقمية، وكذلك أدوات الدراسة المستخدمة وكيفية إعدادها، والتأكد من صدق وثبات الأداة، والإجراءات التي تم بناء عليها تطبيق الدراسة، كما تصف المعالجات الإحصائية التي اعتمد الباحث عليها في تحليل بيانات الدراسة.

منهج الدراسة Study Of Curriculum :

بعد الاطلاع علي مناهج البحث العلمي، وجدت الباحثة أن المنهج الأكثر ملائمة لطبيعة الدراسة التي تبحث أثرالقصة الإلكترونية علي تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة هو المنهج التجريبي (Experimental method)، وذلك لمناسبته لطبيعة مشكلة الدراسة، والذي يعتمد علي التصميم ذو المجموعة الواحدة الذي يعتمد علي اختيار مجموعة واحدة من أطفال الروضة، و تطبيق الاختبار القبلي والبعدي والتتابعي لتورانس للتفكير الإبداعي لتحديد مستوي مهارات التفكير الإبداعي لدي الأطفال ومدي فاعلية البرنامج في تنمية تلك المهارات وقدرتهم علي الاحتفاظ بها .

مجتمع الدراسة Study Society:

يرى (عُبيدات وآخرون، ٢٠٠٧: ٩٤) أن مجتمع البحث يعني: " جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث".

وعليه يتكون مجتمع الدراسة الحالية من أطفال الروضة المستوى الأول روضات مدينة دمنهور،خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي (٢٠١٧- ٢٠١٨) .

عينة الدراسة Study Sample:

اقتصر تطبيق الدراسة على عينة قصدية تم اختيارها بحيث تكون ممثلة للمجتمع الأصلي بقدر الإمكان، لأن العينة كما عرفها (عُبيدات وآخرون، ٢٠٠٧: ٩٤) هي جزء

من مجتمع البحث الأصلي، يختارها الباحث بأساليب مختلفة و تضم عددًا من الأفراد في المجتمع الأصلي.

وقد قامت الباحثة بتطبيق الدراسة علي عينتين كالتالي:

١- عينة استطلاعية:

تتكون من (٢٠) طفل وطفلة من أطفال ما قبل المدرسة التي تتراوح أعمارهم ما بين (٥-٦) سنوات بمدرسة (إسماعيل الحبروك التجريبية) بمدينة دمنهور بغرض التأكد من صلاحية أداة الدراسة، والتأكد من الصدق والثبات .

وقد راعت الباحثة عند التطبيق الاعتبارات التالية:

- حرصت الباحثة على أن تسجل كل طفل أسمه على ورقة الاختبار.
- طبق الاختبار علي كل المجموعة وروعي الزمن اللازم للاختبار وكان الاختبار بصوره جماعية .
- قامت الباحثة بتطبيق الاختبار بنفسها حيث كانت تجيب على أسئلة الأطفال وشرح المواقف التي يتعرض لها الاختبار.

٢- العينة الفعلية (الأصلية):

قامت الباحثة باختيار عينة الدراسة بطريقة عمدية من رياض أطفال مدرسة (الصفوة الخاصة للغات) التابعة لأشراف وزارة التربية والتعليم بمدينة دمنهور وقد بلغ حجم العينة (٣٠) طفل وطفلة .

متغيرات الدراسة Study variables :

وتكونت متغيرات الدراسة من المتغيرات التالية:

- **المتغير المستقل Independent variable :** القصص الإلكترونية.
- **المتغير التابع The dependent Variable:** مهارات التفكير الإبداعي.

أدوات الدراسة Study Instruments :

لتحقيق أهداف الدراسة واختبار فرضياتها قامت الباحثة باستخدام أدوات الدراسة التالية:

١ـــ اختبارات تورانس للتفكير الإبداع (The Minnesota Tests Of Creative Thinking)

ثبات وصدق اختبار تورانس في صورته الاصلية

يؤكد تورانس (١٩٩٠) في الدليل الفني الذي صـــدر في عام ١٩٩٠م أن عملية ثبات التصـحيح عملية مسـتمرة، وأن العديد من الدارسـات التي تمت حتي الأن أكدت أن من الممكن الاحتفاظ بقيمة ثبات تزيد عن ٠،٩٠، وقد تم حساب معاملات ثبات وصدق الاختبار في عدة دراســات أجنبية وعربية للاختبار ككل ولكل جزء من أجزاء الاختبار وبعدة طرق مختلفة . ومن هذه الدراسات الأجنبية.

دراســة مورن وســيوراندمور، SurrerandMor, Morrn, (1988) ومن الدراسـات العربية دراسـة صـادق (١٩٨٨) ؛ وفرماوي (١٩٩٨) ؛ والسـيد (١٩٩٦) ؛ وتوفيليس (1993) ؛ الضــبع (١٩٩٧) وفي محاولة التقنين التي تمت في البيئة العربية حصـل أمير خان في دراسـته لتقنين اختبار الألفاظ (أ) (١٤١٠) واختبار الأشـكال (ب) (١٤١١- ٢٦٤) علي معاملات الارتباط التالية لثبات تصحيح اختبار تورانس.

- الطلاقة ٩٩,٠ - المرونة ٩٨,٠ - الأصالة ٩٠,٠
- التفاصيل٩٢,٠ - الكلية ٩٦,٠

ثبات وصدق الاختبار:

صدق المحكمين:

تم عرض الاختبار على لجنة من المحكمين من ذوي الاختصــاص وقد أجمع المحكمين على صلاحية المقياس لما وضع من أجله، وأنه على درجة عالية من الصدق

ثبات المقياس:

وللتأكد من ثبات اختبار علي عينة الدراســة قامت الباحثة بتطبيق المقياس علي عينـة اســتطلاعية بلغت (٢٠) طفل وطفلة تختلف عن العينة التجريبية التي طبق عليها التجربة التي تتراوح أعمارهم ما بين (٥ – ٦) سـنوات بمدرسـة (إسـماعيل الحبروك التجريبية) بمدينة دمنهور. .

وللتحقق من ثبات الاختبار استخدمت الباحثة الطريقة التالية:

التجزئة النصفية:

قامت الباحثة بحســاب ثبات الاختبار بطريقة التجزئة النصــفية باســتخدام البرنامج الاحصـائي(spss) وهو معامل ثبات عالي يمكن الاطمئنان له في تطبيق الأداء حيث بلغ معامل الثبات قيمته (٧٨,٠)، ثم اسـتخدامم معادلة سـبيرمان بروان حيث بلغت معامل

الثبات بعد تطبيق المعادلة (٨٨,٠) ويعتبر هذه القيمة عالية لثبات المقياس والذي يمكن الوثوق به والاطمئنان إلى صحة إجراءات الدراسة.

٢ـــــ البرنامج المقترح: (برنامج قائم علي القصة الإلكترونية لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي)

البرامج التعليمية هي البرامج المصـــممة للمســـاعدة في عملية التعليم لذلك فهي كيان من كيانات المنهج ويعد البرنامج من الاتجاهات التربوية الحديثة في مجال تربية الطفل لإمكانية تقديم المعلومة بأسلوب لا يمكن تحقيقه في الكتاب المدرسي، بالإضافة إلي خلق بيئة غنية بالتشـــويق لهؤلاء الأطفال ومن البرامج التعليمية الحديثة برامج القصص الإلكترونية .

وفي ضـــوء ذلك قامت الباحثة بإعداد برنامج لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي من خلال مجموعة من القصـــص الإلكترونية وقد روعي مجموعة من الاعتبارات أثناء تصميم البرنامج التدريبي وذلك علي النحو التالي:

- تحديد القيمة التعليمية . - تحديد القيمة الترفيهية .
- تحديد الفئه العمرية المستهدفة وخصائص المرحلة العمرية .
- سهولة ووضوح عرض المعلومات والتسلسل المنطقي بين الموضوع .
- استخدام الصورة / الصوت / الحركة /الموسيقي ، مما يؤدي إلي استثارة التفكير للطفل.

فروض الدراسة:

للإجابة علي أسئلة البحث الثالث والرابع قامت الباحثة بصياغة الفروض الآتية :

١. توجد فروق ذات دلالة إحصـــائية عند مســتوي دلالة (0.05) بين متوســطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (عينة الدراســـة) علي مقياس تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدي.
٢. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (عينة الدراسة) علي مقياس تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين البعدي و المؤجل.

عرض وتحليل نتائج الدراسة وتفسيرها

وفيما يلي عرض وتفسير لنتائج الدراسة ومناقشتها:

الإجابة علي السؤال الأول :

للإجابة علي السؤال الأول الذي ينص علي :**"ما مهارات التفكير الإبداعي المناسبة لطفل الروضة"**

وللإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثة بالاطلاع علي الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت مهارات التفكير الإبداعي بالدراسة وفي ضوء هذا الاطلاع أختارات الباحثة ثلاث مهارات رآتها مناسبة للمحتوي ومستوي الأطفال وهي الطلاقة والمرونة والأصالة .

الإجابة علي السؤال الثاني :

للإجابة علي السؤال الثاني الذي ينص علي **"ما البرنامج القصصي الإلكتروني المناسبة لتنمية التفكير الإبداعي" .**

وللإجابة علي هذا السؤال قامت الباحثة بإعداد الإطار العام للأنشطة الخاصة بالبرنامج المقترح، والذي تم توضيح محتوياته في الفصل الرابع، وبعد مراجعته وعرضه علي السادة المحكمين أصبح في صورته النهائية كما هو موضح في ملحق رقم (١٠).

الإجابة علي السؤال الثالث:

وللإجابة علي سؤال الثالث الذي ينص علي**:**

"ما فعالية البرنامج القائم علي القصة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي والاحتفاظ بها لدي طفل الروضة ؟"

أولاً: عرض نتائج التحقق من صحة الفرض الأول للدراسة:

للتحقق من فرض الدراسة الأول الذي ينص علي أنه : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (عينة الدراسة) علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدي.

قامت الباحثة بتطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي تطبيقاً قبلياً وبعدياً والغرض من التطبيق القبلي للمقياس هو تحديد درجة امتلاك أطفال الروضة (عينة الدراسة) مهارات التفكير الإبداعي ولتحقيق ذلك تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الأطفال في التطبيق القبلي علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي وبعد الانتهاء من تطبيق البرنامج تم اعادة تطبيق الاختبار ومن ثم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الأطفال علي التطبيق البعدي

والجدول التالي يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

والجدول رقم (٥) يوضح الانحراف المعياري والمتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدي.

جدول رقم (٥)
قيمة المعياري والمتوسط الحسابي لأطفال المجموعة التجريبية علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدي

التطبيق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد الأطفال
القبلي	الطلاقة	٩,٤	٥,٥١	٣٠
	المرونة	٩,١	٥,٩٢	٣٠
	الأصالة	٨,٩	٦,٩	٣٠
	الكلي	٢٦,٢٣	١٦,٦٠	٣٠
البعدي	الطلاقة	١٩,٣٦	١٠,٨٩	٣٠
	المرونة	١٢,٩٧	٣,٧٩	٣٠
	الأصالة	٢٢,٠٣	١١,٧٩	٣٠
	الكلي	٥٦,١٠	١٥,١٣	٣٠

يتضح من الجدول أن متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي علي اختبار تورانس للتفكير الابداعي لمهارات (الطلاقة، المرونة، الأصالة) علي الترتيب بلغ (٩,٤ ،٩,١ ، ٨,٩) في حين قيمة المتوسط الحسابي للتطبيق البعدي لاختبار تورانس للتفكير الابداعي لمهارات (الطلاقة، المرونة، الأصالة) علي الترتيب بلغ (١٩,٣٦، ١٢,٩٦، ٢٢,٠٣) وبلغ المتوسط الحسابي الكلي القبلي لاختبار تورانس (٢٦,٢٣) بانحراف معياري قدرة (١٦,٦٠) في حين بلغ متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي علي نفس الاختبار (٥٦,١٠) بانحراف معياري قدرة (١٥,١٣)، ومن ثم حساب قيمة "ت" لعينتين مرتبطتين Paired samples T-Test باستخدام برنامج التحليل الاحصائي (SPSS) والجدول رقم (٦) التالي يوضح نتائج اختبار "ت".

جدول (٦) يوضح قيمة "ت" المحسوبة ومستوى الدلالة علي

اختبار **تورانس للتفكير الإبداعي لأطفال المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي**

التطبيق		قيمة "ت"	درجة الحرية	مستوى الدلالة
البعدي – القبلي	الطلاقة	٤,٤٢	٢٩	0.05
	المرونة	٣,٠٠	٢٩	0.05
	الأصالة	٥,٨٥	٢٩	0.05
	الكلي	٩,٢٥	٢٩	0.05

من الجدول السابق يتضح أن قيمة "ت" المحسوبة بلغت (٩,٢٥) عند مستوي دلالة (٠,٠٥) وهي أكبر من قيمة "ت" الجدولية التي بلغت (٢,٠٥) عند درجة حرية (٢٩) ومستوي دلالة (٠,٠٥) وهي أقل من قيمة "ت" المحسوبة مما يدل علي وجود فروق جوهرية و دالة لصالح التطبيق البعدي، حيث أن المتوسط الأعلى يؤكد ارتفاع في مستوي التفكير الإبداعي لأطفال العينة بعد تطبيق البرنامج، وبالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية (عينة الدراسة) علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين القبلي والبعدي ويدل ذلك علي فاعلية البرنامج المقترح القائم علي القصة الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طفل الروضة.

ـ تفسير الفرض الأول ومناقشته:

أظهرت نتائج اختبار الفرض الأول وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال عينة الدراسة في الاختبار القبلي والبعدي وأن مستوي مهارات التفكير الإبداعي لديهم كان متدني في التطبيق القبلي عن مستوي التطبيق البعدي ووجود تفوق ملحوظ لأطفال عينة الدراسة في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج المقترح ، ويرجع ذلك إلي إن القصص الإلكترونية كان لها دور فعال في تنمية التفكير الإبداعي فضلاً عن تفاعل الأطفال مع هذه الطريقة وشعورهم بالتشويق والإثارة واستخدم التعبير عن الأفكار للغاية التعليمية المنشودة عن طريق الترابط بين الرسوم والصور ولقطات الفيديو والصوت المرافق للخلفيات والشخصيات، قد حقق أعلى مستوى

من مستويات التفاعل وايضاً الابتعاد عن النمطية والتنوع في الأنشطة روعي فيها استثارت تفكير الأطفال، مع تنوع الاساليب ما بين أسلوب الأسئلة المفتوحة والحوار والمناقشة ولعب الادوار والتعاون بين الأطفال، أدي ذلك إلي توفير بيئة نفسية مناسبة لاستثاره التفكير الإبداعي لديهم.

وقد أثبتت نتائج عدة دراسات فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية العديد من المهارات وحل المشكلات لدي الأطفال، حيث اتفقت مع نتائج هذا الفرض دراسة هديل العرينان (٢٠١٥) التي توصلت نتائجها إلي فاعلية استخدام القصة الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضة، ودراسة منايز محمد الكندري (٢٠١٤) التي توصلت نتائجها إلي أن تصميم القصة الإلكترونية وفق معايير الخيال الإبداعي قد أضاف الكثير لطرق التعليم في رياض الأطفال، و تأثيرها علي تعديل بعض السلوكيات البيئية الخاطئة لدي أطفال ما قبل المدرسة دراسة " إيمان عمر" (٢٠١٦)، وفي مشاركة الأطفال في أنشطة البيئات التي ينخرطون فيها دراسة "كيرفين ، ومانتي" (٢٠١٦)، وتنمية الذكاء المكاني مثل دراسة" نوبي وآخرون" (٢٠١٣)، و تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية " قربان" (٢٠١٢) ، وفي استفادة أمناء المكتبات من القصة الرقمية في أنشطة الأطفال دراسة "واورو" (٢٠١٦)، كما اتفقت نتائج هذا الفرض مع دراسة Korat, Ofra; Shamir, Adina, (2012) التي توصلت إلي استخدام القصص القصيرة الإلكترونية له تأثير علي التدريس المباشر وغير المباشر على دراسة مفردات كلمة ما من الكلمات والقراءة علي اطفال الروضة والحضانة.

- **ثانياً: الإجابة عن السؤال الرابع**

وينص السؤال الرابع علي **" ما أثر البرنامج المقترح "**

وللإجابة علي هذا السؤال قامت الباحثة بصياغة الفرض التالي:

الذي ينص علي : توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين البعدي والمؤجل.

قامت الباحثة بتطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي تطبيقاً مؤجلاً والغرض من التطبيق المؤجل للاختبار هو التأكد من مدي احتفاظ الأطفال عينة الدراسة بمهارات التفكير الإبداعي التي اكتسبوها أثناء تطبيق البرنامج وللتحقيق من ذلك قامت باستخدام برنامج "ت" لعينتين مرتبطتين (Paired samples T-Test)

و استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الأطفال في التطبيق المؤجل علي اختبار تورانس وقد تم تطبيق الاختبار من ذي قبل تطبيق بعدي و استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الأطفال والجدول التالي يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي و المؤجل لاختبار تورانس للتفكير الإبداع

جدول رقم (٧) يوضح الانحراف المعياري والمتوسط الحسابي وقيمة ت لأطفال المجموعة التجريبية علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين البعدي والمؤجل:

التطبيق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة 0.05	درجة الحرية
بعدي& مؤجل	الطلاقة بعدي	١٩,٣٦	١٠,٨٨	.062	.951	٢٩
	الطلاقة مؤجل	١٩,٣٦	٩,٣٦			٢٩
	المرونة بعدي	١٢,٩٦	٣,٦٠	١,٨٥	.073	٢٩
	المرونة مؤجل	١١,٦٦	2.20			٢٩
	الأصالة بعدي	٢٢,٠٣	١١,٧٩	١,١٥٦	.257	٢٩
	الأصالة مؤجل	٢٤,٣٦	٩,٩٢			٢٩
	الكلي بعدي	٥٦,١٠	١٥,١٣	0.52	غير دالة احصائيا	٢٩
	الكلي مؤجل	٥٦,٩٦	١٥,١٥			٢٩

يتضح من الجدول أن فروق المتوسطات بين التطبيق البعدي و المؤجل ضعيفة جداً حيث أن متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي لمهارات (الطلاقة، المرونة، الأصالة) علي الترتيب بلغ (١٩,٣٦، ١٢,٩٦، ٢٢,٠٣) في حين بلغ متوسط درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق المؤجل علي نفس الاختبار لمهارات (الطلاقة،المرونة،الأصالة) علي الترتيب (١٩,٣٦، ١١,٦٦، ٢٤,٣٦) والمتوسط الحسابي الكلي البعدي لاختبار تورانس بلغ (٥٦,١٠) بانحراف معياري قدرة (١٥,١٣) في حين بلغ الكلي المؤجل علي نفس الاختبار (٥٦,٩٦) بانحراف معياري قدرة (١٥,١٥) ويدل ذلك علي ثبات الأثر للبرنامج بين الاختبار القبلي والمؤجل .

من الجدول السابق يتضح أن قيمة "ت" المحسوبة بلغت (٠,٥٢) عند مستوي دلالة (0.05) وهي أقل من قيمة "ت" الجدولية التي بلغت (٢,٠٥) عند درجة حرية (٢٩) ومستوي دلالة (0.05) مما يدل علي عدم جود فروق ذات دالة إحصائية عند مستوي (0.05) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي والمؤجل علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي وعليه سوف نقبل الفرض الصفري الذي ينص علي "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في التطبيقين البعدي والمؤجل "و تعزو الباحثة ذلك إلي أن البرنامج كان له أثر كبير في تنمية مهارات التفكير الإبداعي عند الأطفال والاحتفاظ بذلك المهارات بعد تطبيق البرنامج بثلاثة أشهر .

ـ تفسير الفرض الثاني ومناقشته:

أظهرت نتائج القياس المؤجل لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي إن استخدام القصص الإلكترونية كان له آثر ملموس في رفع مستوي احتفاظ الأطفال بمهارات التفكير الإبداعي التي اكتسبوها بحيث تم تطبيق الاختبار المؤجل بعد ثلاثة أشهر من التطبيق البعدي وأثبتت نتائج الاختبار عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس البعدي والمؤجل، وأن البرنامج المقترح كان له آثره الكبير في اذهانهم حيث كان من

السهل تذكره، ويرجع ذلك إلي أن البرنامج اتاح من خلال عملية الجمع المنظم والمزج بين الأسلوب القصص التقليدية وتوظيف التكنولوجيا الغنية بالمثيرات والمنبهات التي تحتوي على الصوت والصورة التابثة و المتحركة، فرصة جعلتهم يفكرون فيما يتعلمونه وليس فقط متلقين سِلبين للمعرفة حيث استرجع الأطفال ما تعلمونه من خلال سياق القصة أكثر من غيرها. واتفقت نتائج هذا الفرض مع عدة دراسات علي فاعلية القصص الإلكترونية في تنمية العديد من المهارات وحل المشكلات لدي الأطفال مثل دراسة Wang & Zahan, (2010) التي توصلت نتائجها إلي أن استخدام القصص الرقمية ذا فاعلية في تنمية التفكير الإبداعي واثارة الدافعية للتعلم وتنمية التحصيل الدراسي، و دراسة عرفان (٢٠٠٩) التي توصلت نتائجها إلي مدى فاعلية برنامج مقترح باستخدام القصص الإلكترونية في تنمية المفاهيم الاجتماعية لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة .

ثالثاـ توصيات الدراسة:

وفي ضوء نتائج الدراسة توصي الباحثة بعدد من التوصيات التالية :

١- توفير الوسائل والأنشطة المناسبة لتنمية مهارات الأطفال الإبداعية.

٢- توظيف القصص الإلكترونية في تعليم وتعلم الأطفال ذوى صعوبات التعلم.

٣- تطوير المناهج وتوظيف القصص الإلكترونية في تقديم مختلف مناهج وبرامج رياض الأطفال لجعل التعليم مشوقاً.

٤ - إعداد القاعات الخاصة لرياض الأطفال وتزويدها بالمعدات والأجهزة اللازمة لإمكانية عرض القصص الإلكترونية.

٥ - إعداد وتنظيم دورات تدريبية للمعلمين على كيفية بناء القصص الإلكترونية الملائمة لطفل الروضة .

٦- توضيح دور الإبداع في عملية التعليم والتعلم بحيث يتم التركيز على تعلم المهارات من أجل المستقبل .

٧- ضرورة استخدام القصص الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الأخرى مثل التفكيرالعلمي، وحل المشكلات.

رابعا ـ الدراسات والبحوث المقترحة:

وفي ضوء نتائج الدراسة وتوصياتها اقترحت الباحثة إجراء الدراسات الأتية:

١. الصعوبات التي تواجه معلمات الروضة في بناء القصص الإلكترونية .
٢. فاعلية برنامج قصص إلكترونية علي مراحل تعليمية أخري .
٣. فاعلية القصص الإلكترونية على متغيرات أخري مثل التحصيل، تنمية الجوانب الخلقية، حل المشكلات، تنمية التفكير العلمي .
٤. اتجاهات معلمات الروضة نحو توظيف القصص الإلكترونية في عملية التعليم كأحد أساليب التعليم والتعلم الحديثة في الروضة .

المراجع

- أبو مغنم ، كرامي بدوي (٢٠١٣) ."**فاعلية القصص الرقمية التشاركية في تدريس الدراسات الاجتماعية في التحصيل وتنمية القيم الأخلاقية لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية**"، مجلة الثقافة والتنمية،عدد (٧٥)، صـ ٩٣: ١٨٠.
- جروان،فتحي عبد الرحمن (٢٠٠٧)." **تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات** "، ط٣، دار الفكر: عمان .
- الحارثي،إبراهيم أحمد مسلم (١٩٩٩). **تعليم التفكير**، مكتبة الشقري، الرياض.
- الحربات، ريمه سالم (٢٠١٢)."**أثر برنامج من الأنشطة القائم علي القصة مهارات التفكير الابداعي لدي اطفال الرياض ما بين ٥-٦ سنوات في مجال الخبرات الجغرافية والبيئية**"، دكتوراه غير منشوره،كليه التربية، جامعه دمشق.
- الحريري،رافده عمر؛ العزيز، وتوحيدة عبد (١٩٩٨)."**الجديد في التربية العملية وطرق التدريس للمرحلة الأبتدائية رياض الأطفال في المملكة العربية السعودية**"، دار الخريجي للنشر والتوزيع : الرياض.
- الحيزان،عبد الإله بن ابراهيم (٢٠٠٢) ."**المحات عامة في التفكير الإبداعي**"، مكتبه الملك فهد الوطنية، جامعة الملك سعود: الرياض .
- خضر،نجوي بدر (٢٠١١). " **برنامج قائم علي بعض الأنشطة العلمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي طفل الروضة**"، مجله جامعه دمشق،المجلد ٢٧، ملحق: دمشق.
- دياب،مفتاح محمد (٢٠٠٤)."دراسات في ثقافة الأطفال وأدابهم"، دارقتيبة: دمشق.

- ســـعاده جودت محمد (٢٠٠٩)." **تدريس مهارات التفكير"**، ط ٤، طبعة مزيده ومنقحة، دار الشروق للنشرو التوزيع، عمان: الأردن .
- ســـعاده جودت محمد (٢٠٠٦)." **تـدريس مهـارات التفكيرمع مئـات الأمثلـة التطبيقية "**، دار الشروق للنشرو التوزيع، عمان: الأردن.
- سلامه، هشام محمد (٢٠٠١) ."**تعليم التفكير فعاليات الاستقصاء داخل حجره الدارسة"**، مكتبه الانجلو المصرية: القاهرة.
- شبلول، أحمد فضل (٢٠٠٠) **"تكنولوجيا أدب الاطفال"** دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر : مصر.
- شـحاته، نشـوى رفعت محمد (٢٠١٤) . **"تصـميم اسـتراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويـب في ضـــوء نموذج أبعـاد التعلم لتنميـة مهـارات تطوير القصـــص الرقميـة التعليميـة والاتجـاه نحوهـا"**، تكنولوجيـا التعليم، مج٢٤، ع٢، ٢٣١-٢٩٢: مصر.
- الشخيلي،عبد القادر (٢٠٠١) ."**تنمية التفكير الابداعي"**، وزارة الشباب صـــ١، عمان: الاردن .
- شـريف ،نادية(١٩٩٩) ."**تنمية الابتكار ومهارات الاتصـال"**، حورس للطباعة والنشر: القاهرة
- شـــيمي،نادر ســـعيد (٢٠٠٩) ."أثر تغير نمط رواية القصـــة الرقمية القائم علي الويب علي التحصـــيل وتنمية بعض مهارات التفكير الناقد والاتجاه نحوها"، **الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم** ، المجلد (١٩)، العدد (٣)، ٣- ٣٧.
- عاقل،فاخر (١٩٧١). **"معجم علم النفس"**، دار العلم للملايين: بيروت.
- عبـادة ،أحمـد (١٩٩٣)."**قـدرات التفكير الابتكـاري في مراحـل التعليم العـام"**، جامعة البحرين.
- عبيدات، ذوقـان محمـد؛وآخران (٢٠٠٧). **"البحـث العلمي مفهومـه وأدواتـه وأساليبه"**، دار أسامه: الرياض.
- العرينان،هديل محمد عبد الله (٢٠١٥) ."**فاعلية اسـتخدام القصـة الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طفل الروضـة"**، رسـاله ماجسـتير غير منشوره، كلية التربية، جامعة ام القري .
- عدس،محمد عبد الرحيم (٢٠٠١) . **"مدخل إلى رياض الأطفال"**، دار الفكر للنشر والتوزيع: عمان .

- العدوي،داليا حسـني محمد (٢٠١٥). **"قصـة رقمية مقترحة كمدخل لتحسـين الإدراك البصري للخط البسيط في الطبيعة لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم"**، مجلة بحوث في التربية الفنية والفنون، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان، ع٤٦، ١-٤٠: مصر
- عزوز، هنيده بنت حسـن عبد الله (٢٠٠٨)."**فاعلية بعض الانشـطة العلمية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدي عينة من اطفال الروضة في مكة المكرمة"**، رساله ماجستير منشوره، كليه التربية، جامعه ام القري .
- القذافي، رمضـــان محمد (٢٠٠٠) ." **رعـايـة الموهوبين والمبـدعين"** ط٢، المكتب الجامعي الحديث: الإسكندرية.
- قربان،بثينة (٢٠١٢) ." **فاعلية اسـتخدام قصـص الرسـوم المتحركة في تنمية المفاهيم العلمية والقيم الاجتماعية لأطفال الروضـة في مدينة مكة"**، رسـالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القري: المملكة العربية السعودية.
- الكسـندور، روشـكا (١٩٨٩) . " **الإبداع العام والخاص** "، ترجمة غسـان عبد الحي ابو فخر، العدد (١١٤)، المجلس الوطني للثقافة والفن: الكويت .
- كلنتن،عبد الرحمن نور الدين (١٩٩٨). **"أثر برنـامج إثرائي صـيفي على تنمية قدرات التفكير الابتكـاري وتكوين اتجـاهات إيجابية لدى الطلبة المشـــاركين"**، مجلة مركز البحوث ع١٤، السنة السابعة، بجامعة قطر.
- الكندري، منـاير محمد (٢٠١٤) ." **القصـــة الإلكترونية تحفز حب الاســتطلاع والمعرفة للأطفال"**،صحيفه الوسط العربي، العدد٤٣٨٣،جامعه الخليج العربي .
- موسـى ،محمد محمود ؛ سـلامة، ووفاء محمد (٢٠٠٤)."القصـص الالكترونية المقدمة لأطفال مرحلة ما قبل المدرســـة "دراســـة تقويمية، **المؤتمر الإقليمي الأول، الطفل العربي في ظل المتغيرات المعـاصـــرة**، مجلـة كليـة البنـات، ٤٢٦ - 514 ،جامعة عين شمس : مصر.
- نوبي ،أحمد محمد ؛ و النفيسـي ،خالد عبد المنعم؛ عامر، و أيمن محمد (٢٠١٣) ." أثر تنوع أبعـاد الصـــورة في القصـــة الإلكترونية علي تنمية الذكاء المكاني لتلميذات الصـــف الأول الابتدائي ورضـــا أولياء أمرهم . المؤتمر الثالث الدولي للتعليم الإلكتروني والتعلم عن بعد : المركز الوطني للتعليم الإلكتروني، المملكـة العربية السعودية : الرياض.

- الهرفي،محمد علي (١٩٩٦)."**أدب الاطفال دراســـة نظريـه وتطبيقيـه**"، دار المعالم الثقافية: الاحساء.

ثانياً: المراجع الأجنبية

1- Alismail, H.A(2015).Integrate Digital Storytelling in Education **. Journal of Education and practice,**6,(9),pp126 -129.

2- De Bono, E.: (1991).The Direct Teaching of Thinking In Education And The CORT Method, In Stuart Mature & Peter Davis (Eds.). Learning To Think, Thinking To Learn, Oxford. Organization For Economic Cooperation,

3- Hui, Anna NN; He, Mavis WJ; Ye, Shengquan Sam (2015) Arts Education and Creativity Enhancement in Young Children in Hong Kong v35 n3 p315-327

4- Hull, A., & Nelson, E. (2005). Locating the semiotic power of Multimodality written communication. Research in the Teaching Of English, V. (22) , N. (2), 224-261

5- Kervin, L& Mantei, J.(2016). Digital storytelling. Capturing children's participation in preschool Activities. **lssues in Educational Research,** v(26), n(2),p225- 240.

6- Korat, Ofra; Shamir, Adina (2012). Direct and Indirect Teaching: Using E-Books for Supporting Vocabulary, Word

7- Reading, and Story Comprehension for Young Children, V46, N2, p135- 152 .

8- Riga, Vassiliki; Chronopoulou, Elena (2014) . Applying MacKinnon's 4Ps to Foster Creative Thinking and Creative

Behaviours in Kindergarten Children 3-13 , v42 n3 p330-345

9- Robson, Sue; Rowe, Victoria (2012). Observing Young Children's Creative Thinking: Engagement, Involvement and Persistence v20 n4 p349 -364.

١٠ -Wawro, L. (2012).Digital storytelling children and Libraries ،**spring, Vol.10** lssue1,p.p 50-52.

١١-Wang, Sh. & Zhan, H. (2010) . Enhancing Teaching and Learning With Digital Storytelling, International Journal of Information and Communication Technology Education, 6(2), 76-87.

١٢- Yasar, Munevver Can; Aral, Neriman (2012) Drama Education On the Creative Thinking Skills of 61-72 Months Old Pre-School Children A 6 p568-577 .