الجمهورية العربية السورية

جامعة دمشق

كلية التربية

قسم تربية الطفل

دورالألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة
حالة دراسية : عينة من أطفال رياض الأطفال في مدينة دمشق

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في رياض الأطفال

إعداد

فيروز شاهين عيسى

إشراف

د. ديالا حميرة

الأستاذ المساعد في قسم تربية الطفل

كلية التربية – جامعة دمشق

(2022 – 2023م)

نوقشت رسالة الطالبة

فيروز شاهين عيسى

بعنوان :

دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة
حالة دراسية : عينة من أطفال رياض الأطفال في مدينة دمشق

وأجيزت يوم الأحد الواقع في 2023/12/10 من قبل السادة أعضاء لجنة الحكم التالية أسماؤهم:

الاسم	الصفة	التوقيع
أ.م. د ديالا حميرة	عضواً مشرفاً	
أ.م. د رندة العمري	عضواً	
د. فاطمة خطاب	عضواً	

تم إجراء التعديلات المطلوبة وأصبحت الرسالة صالحة لمنح درجة الماجستير في رياض الأطفال.

إهداء

إلى من كانت عبقاً في طفولتي ودفئاً في حياتي ... إلى من تتسابق الكلمات لتخرج معبرةً عن مكنون ذاتها أمي الغالية

إلى من أحمل اسمه بكل افتخار... إلى من وهبني الحياة وأضاء بدعائه دروبها وعلمني أن أرتقي سلّم الحياة بهمة وصبر أبي الغالي

إلى من وهبني الله نعمة وجوده في حياتي ... إلى العنوان الذي ابتدأت به جميع روايات سعادتي .. . إلى السند والخل والصديق زوجي الغالي

إلى من وضعت بصمة في قلبي ... إلى من أتمنى لها كل شيء جميل كجمال روحها وطهر قلبها

أختي نجود

إلى فرحة عمري... وزينة حياتي وأملها... إلى من أرى في عيونهم جمال الحاضر وروعة المستقبل

أولادي الأعزاء

إلى سندي وعزوتي ... إلى من أستمد منهم قوتي ... إلى من تحملوا معي أعباء عملي المتواضع

إخوتي أخواتي

إلى العائلة الكريمة التي احتضنتني بكل حب... وساندتني ولاتزال، إلى جميع من تلقيت منهم النصح والدعم والمساعدة

شكر وتقدير

الشكر والحمد لله عزّ وجلّ على نعمة الصبر والقدرة على إنجاز العمل، فقد سدد خطاي ويسَر أمري فله الحمد وإليه الفضل كله، فالحمد لله حتى يبلغ الحمد منتهاه.

وأقدم جزيل شكري وتقديري إلى أستاذتي الدكتورة ديالا حميرة التي علمتني كيف أتعلم، كما وجهتني إلى طرق العلم وأبوابه في تواضع رفيع وأخلاق سامية، فكان لها الأثر العظيم في إنجاز هذا البحث، فبارك الله في جهودها وسدد خطاها للعلم والخير دائماً.

وأتوجه ببالغ الشكر والعرفان إلى أساتذتي أعضاء لجنة الحكم لتفضلهم بقبول مناقشة رسالتي، وإعطائي من وقتهم لإتمام تقديم رسالتي.

كما أتقدم بخالص شكري وامتناني إلى الأساتذة المحكمين لما قدموه من آراء ونصائح وتعليمات قيّمة وتوجيهات بنّاءة لتطوير أدوات دراستي .

واعترافاً بذوي الفضل عليّ، أقدم شكري للمعلمات والأطفال على اللحظات الجميلة والصادقة خلال تطبيق البحث، فقد كان لهم أثر بارز في إنجاز هذه الدراسة، كما أتوجه بالشكر لكل من قدم يد العون والمساعدة لي في إنجاز هذا العمل .

فهرس المحتويات

الموضوع	رقم الصفحة
فهرس المحتويات	أ
فهرس الجداول	د
فهرس الأشكال	د
فهرس الملاحق	هـ
ملخص الدراسة باللغة العربية	**1**
الفصل الأول : التعريف بالدراسة	**11-2**
مقدمة الدراسة	3
أولاً: مشكلة الدراسة	6-4
ثانياً: أهمية الدراسة	7
ثالثاً: أهداف الدراسة	8
رابعاً: منهج الدراسة	8
خامساً: أدوات الدراسة	9
سادساً: حدود الدراسة	9
سابعاً: متغيرات الدراسة	9
ثامناً: فرضيات الدراسة	10
تاسعاً: المجتمع الأصلي وعينة الدراسة	10
عاشراً: مصطلحات الدراسة والتعريفات الإجرائية	11
الفصل الثاني: الإطار النظري	50-12
المحور الأول: الألعاب الذهنية	12
التمهيد	13
أولاً: مفهوم اللعب	14-13
ثانياً: أهمية اللعب لنمو الطفل	18-15
ثالثاً: العوامل المؤثرة في اللعب	20-19
رابعاً: أنواع الألعاب	24-21
خامساً: تعريف الألعاب الذهنية	25
سادساً: أهداف الألعاب الذهنية	26
سابعاً: فوائد الألعاب الذهنية	27

ثامناً: أهمية الألعاب الذهنية	29-28
تاسعاً: مزايا استخدام الألعاب الذهنية	30
عاشراً: الألعاب الذهنية وطفل الروضة	31
خاتمة	32
المحور الثاني: عادات العقل	33
التمهيد	34
أولاً: تعريف عادات العقل	34
ثانياً: خصائص عادات العقل	35
ثالثاً: مراحل تكوين العادة	36
رابعاً: تنمية عادات العقل	37
خامساً: تقويم تطور عادات العقل	38
سادساً: استراتيجيات تنمية عادات العقل	40-39
سابعاً: شروط تنمية عادات العقل	42-41
ثامناً: أهمية دراسة عادات العقل للطفل	44-43
تاسعاً: عادات العقل المختارة في الدراسة	47-45
عاشراً: العلاقة بين اللعب وعادات العقل	49-48
خاتمة	49
الفصل الثالث: منهج الدراسة وأدواتها وإجراءاتها	71-50
التمهيد	51
أولاً: مسوّغات الدراسة	51
ثانياً: منهج الدراسة	52
ثالثاً: مجتمع الدراسة وعينتها	53
رابعاً: أدوات الدراسة	66-53
1- قائمة عادات العقل لطفل الروضة	54-53
2- برنامج الألعاب الذهنية القائم على عادات العقل	60-54
3- مقياس عادات العقل لدى طفل الروضة	66-61
خامساً: إجراءات الدراسة	70-67
سادساً: الأساليب الإحصائية المتبعة في معالجة بيانات الدراسة	70
سابعاً: الصعوبات التي واجهت الباحثة	71
الفصل الرابع: نتائج الدراسة ومناقشتها	**84-72**

التمهيد	73
أولاً: الإجابة عن سؤال الدراسة	73
ثانياً: التحقق من صحة الفرضيات	74-86
ثالثاً: مقترحات الدراسة	84
قائمة المصادر والمراجع	**85-94**
المصادر والمراجع العربية	86-92
المصادر والمراجع الأجنبية	93-94
ملاحق الدراسة	**95-130**
ملخص الدراسة باللغة العربية	**131-132**

فهرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
1	تعديلات قائمة عادات العقل لطفل الروضة	53
3	محتوى جلسات البرنامج التدريبي	58
4	معاملات ارتباط كل بند مع الدرجة الكلية للمقياس والدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه	62
5	معاملات ارتباط أبعاد مقياس عادات العقل مع بعضها ومع الدرجة الكلية له	63
6	الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعتين العليا والدنيا على مقياس عادات العقل	64
7	معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة (ألفا–كرو نباخ) والتجزئة النصفية، وإعادة التطبيق)	65
8	معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة التجزئة النصفية	65
9	معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة إعادة التطبيق	66
10	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل قبل تطبيق البرنامج	67
11	نتائج اختبار مان ويتني لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس عادات العقل في التطبيق القبلي	68
12	التطبيق الزمني لأدوات الدراسة	70
13	معيار حجم الأثر	70
14	نسبة الكسب البسيطة لهريدي	73
15	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر	74
16	نتائج اختبار مان ويتني لدلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر	75

17	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل	78
18	نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل	79-78
19	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل	81
20	نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل	82

فهرس الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	رقم الصفحة
1	مخطط لعادات العقل المختارة في الدراسة	47
2	المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق القبلي	69
3	المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر	77
4	المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل	81
5	المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل	84

فهرس الملاحق

رقم الملحق	عنوان الملحق	رقم الصفحة
1	أسماء السادة المحكمين	95
2	قائمة عادات العقل المختارة لدى طفل الرياض(نسخة نهائية)	96-97
3	تسهيل المهمة	98
4	جلسات البرنامج التدريبي	99
5	أوراق عمل جلسات البرنامج التدريبي	115
6	مقياس عادات العقل لطفل الروضة	120
7	سلم تصحيح مقياس عادات العقل	127
8	بعض صور التطبيق	130

الملخص باللغة العربية:

عنوان الدراسة: دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة.

حالة دراسية: عينة من أطفال رياض الأطفال في مدينة دمشق

هدف الدراسة: قياس حجم أثر الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة.

منهج الدراسة: استخدام المنهج شبه التجريبي

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً وطفلة من روضة ورد الربيع في مدينة دمشق، وقد قسّمت إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية بلغ عدد أفرادها(15) طفلاً وطفلة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (15) طفلاً وطفلة .

أدوات الدراسة:

1- قائمة عادات العقل.

2- برنامج قائم عل الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة.

3- مقياس مصور(قبلي، بعدي، مؤجل) لقياس حجم أثر الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة.

نتائج الدراسة:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لمقياس عادات العقل .

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي المباشر لمقياس عادات العقل لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل لصالح التطبيق البعدي المباشر.

4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي المباشر والتطبيق البعدي المؤجل لمقياس عادات العقل.

المقترحات:

1- إجراء دراسات تتناول:

- أثر الألعاب الذهنية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طفل الروضة.
- فاعلية برنامج قائم على عادات العقل في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة.

2- إعداد دورات تدريبية لمعلمات الرياض لتنمية عادات العقل لديهن وإكسابها لأطفالهن في رياض الأطفال.

الكلمات الرئيسية(المفتاحية): الألعاب الذهنية- عادات العقل- طفل الروضة.

الفصل الأول

التعريف بالدراسة

- مقدمة

أولاً: مشكلة الدراسة

ثانياً: أهمية الدراسة

ثالثاً: أهداف الدراسة

رابعاً: منهج الدراسة

خامساً: أدوات الدراسة

سادساً: حدود الدراسة

سابعاً: متغيرات الدراسة

ثامناً: فرضيات الدراسة

تاسعاً: المجتمع الأصلي وعينة الدراسة

عاشراً: مصطلحات الدراسة والتعريفات الإجرائية

مقدمة :

إنّ العقل البشري نواة التفكير، وتقدم المجتمعات البشرية مرهون بإعمال هذا العقل وتنمية الطاقات البشرية والكشف عن الطاقات الكامنة حتى يتمكن الإنسان من مواجهة التحديات المختلفة، وقدرة الإنسان على استخدام قدراته العقلية في المواقف المختلفة واستثمار هذه القدرات بفعالية تتناسب مع التطورات السريعة والانفجار المعرفيّ الذي يشهده عصرنا، ولابُد أن يؤدي هذا إلى تقدم المجتمع ورقيّه في مختلف المجالات، وقد ظهر في أواخر العقد الأخير من القرن العشرين اتجاه يركز على كيفية توجيه الفرد نحو التفكير السليم والتصرف بذكاء حيال المواقف التي تواجهه، وأطلق على هذا الاتجاه عادات العقل(Habits of mind) وهي عادات لازمة للتفكير الفعّال تجعل أصحابها يفكرون بعمق ويتعمّدون هذا النمط من التفكير.

وفي إطار التعامل مع هذه المتغيرات على المؤسسات التربوية والتعليمية مواكبة هذه التغيرات والاتجاهات التربوية الحديثة، والاستفادة من المعارف المتجددة، والعمل على استثمار القدرات العقلية للمتعلمين في المراحل التعليمية كافة انطلاقاً من مرحلة رياض الأطفال، المرحلة التكوينية في حياة الإنسان، ففيها تتبلور شخصية الطفل، وتظهر نتائجها في حياته المستقبلية.

إن تعلَم الطفل كيف يفكر وإكسابه مهارات تفكير يجب أن يكون هدف التربية والتعليم عامةً ومرحلة رياض الأطفال خاصةً، وعلينا في هذه المرحلة إكساب الطفل مهارات التفكير وحل المشكلات وعادات العقل بدمجهم بالأنشطة التعليمية التي تتيح لهم فرصة استخدام هذه المهارات لكي يقوموا بالاستكشاف والتجريب وطرح الأسئلة لتصبح لديهم عادةً تجعلهم قادرين على القيام بأي عمل يوكل إليهم. وشأن هذه العادات العقلية شأن عادات الأكل والشرب والنوم، يمكن أن يعتاد عليها الطفل في وقت مبكر من طفولته، لذلك كان لابدَ من إكسابه عادات عقلية تساعده على مواجهة المستقبل ومواكبة الحياة المستقبلية .

ولأن عادات العقل تحظى بأهمية كبرى فقد اقتُرحت طرائق مختلفة لتنميتها (كالمسرح وتمثيل الأدوار واللعب وغيرها...)، تساعد على إحداث التغيير المرغوب في سلوك الأطفال وفي طرائق تفكيرهم، لذلك يمكن

في هذه الدراسة الاعتماد على استخدام أبرز هذه الطرائق وهو اللعب ولاسيما الألعاب الذهنية لتنمية هذه العادات، لأنه يزيد من نشاط الدماغ وتحدّيه، ويوفر التعلَم الممتع والسهل للطفل، ويفتح عقله ويسمح له بتعلم أشياء جديدة، إذ يعمل على تحسين قدرات الأطفال وإكسابهم قدرات جديدة، وينمي قدراتهم الذهنية بجعله طريقة للاستكشاف وربط العلاقات بين الأشياء والأدوات المعروضة عليهم، فالألعاب الذهنية تسهم في تنمية المعرفة فضلاً عن التفكير بالمعلومات وتذكّرها بطريقة مميزة، وتسهم في تدريب العقل وتنمية عادات عقلية تساعد على ترتيب الأفكار في الذهن، وتطوير منطق اتخاذ القرارات السريعة والتفكير في الخطوة التالية، ولها إسهامات إيجابية في تنمية شخصية الطفل .

هذا ما تحاول هذه الدراسة القيام به بإعداد برنامج يستخدم مجموعة من الألعاب الذهنية لتنمية عادات العقل .

أولاً: مشكلة الدراسة :

انطلاقاً من وجوب الاهتمام بالأطفال وتحسين تفكيرهم، وتنمية قدراتهم، وميولهم واتجاهاتهم ومهاراتهم، فالتعليم لا يعني أن يحفظ الطفل ثم يلقي ما حفظه، بل أن يطبق ما تعلّمه في الحياة، وأن يمتدّ تأثير هذا ليرافقه عبر مراحل حياته المختلفة، ويجعله قادراً على مواجهة أي مشكلة، ولابُدّ من التركيز على تعلَم التفكير ليصبح عادة عقلية لدى الطفل، تساعده على الفهم واكتساب المعاني وربط المفاهيم التي يتعلّمها بحياته اليومية، وتساعده على تذكر المعلومات لسنوات طويلة. وهذا ما أكدته الدراسات التربوية الحديثة، ومن هذه الدراسات دراسة (حسونة وآخرون، 2019)، التي هدفت إلى التحقق من فعالية برنامج إرشادي لتنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة باستخدام مقياس عادات العقل، وبلغت عينتها (9) أطفال ذكور مستخدمةً المنهج شبه التجريبي، وكان من أهم نتائجها وجود فروق إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج، ودراستا (عزيز، 2017)، (محمد، 2018)، اللتان هدفتا إلى تنمية عادات العقل باستخدام الخرائط الذهنية لدى طفل الروضة، وقد بلغت عينة الدراسة (30) طفلاً وطفلة في الدراسة الأولى و(40) طفلاً وطفلة في الدراسة الثانية، باستخدام المنهج شبه التجريبي، وبينت النتائج باستخدام مقياس عادات العقل أهمية تنمية عادات العقل لدى أطفال الروضة وتأثير ذلك في تنمية مفهوم الذات وزيادة الكفاءة الاجتماعية لديهم.

تساعد عادات العقل على تنظيم المخزون المعرفي للطفل وإدارة أفكاره. هذا ما أكدته دراسة (Kazem,2022) التي هدفت إلى تعرّف عادات العقل المنتجة لدى أطفال الرياض مستخدمةً المنهج الوصفي، وشملت عينتها(400) طفل وطفلة، وكان من أهم نتائجها امتلاك أطفال الرياض عادات العقل بدرجة مرتفعة وتضمنت توصياتها الاهتمام بتنمية هذه العادات لتنمية مهارات التفكير العليا لدى طفل الروضة. وتسهم عادات العقل في تنمية التفكير ومهارات حل المشكلات في ممارسة الأنشطة اليومية في الروضة وكما أكدت دراسة (Yang,2022) التي هدفت إلى تطوير طريقة تعلّم العلوم والرياضيات بامتلاك عادات العقل في مرحلة الطفولة المبكرة؛ إذ قام الباحث بتطوير استبانة عادات العقل وطبقها على(231) طفلاً في مرحلة الرياض، وكان من أهم النتائج تطور قدرة الأطفال على تعلّم العلوم والرياضيات وتحقيق النمو الشامل لامتلاكهم عادات العقل، ودراسة (فاطمة، 2022) التي هدفت إلى تدريب معلمات رياض الأطفال على تنمية عادات العقل لدى الأطفال باستخدام على الأنشطة المتكاملة، والمنهج شبه التجريبي، وطبقت الدراسة على عينة قوامها (20) معلمة و(112) طفلاً وطفلة، وأكدت ضرورة تنمية عادات العقل. وكان من أهم توصياتها تضمين منهاج رياض الأطفال هذه العادات على أن تتناسب مع محتوى المنهاج .

ولتنمية هذه العادات العقلية نحتاج إلى مجموعة من الأنشطة والألعاب الذهنية المتنوعة التي تحفز الطفل إلى التعلّم وتسهم في تحسين مستوى تفكيره. كما في دراسة (الحسناوي، وزبيري،2020) التي أكدت أهمية اللعب البنائي أحد أهم أنواع الألعاب الذهنية في تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الرياض، وهدفت إلى تعّرف أثر اللعب البنائي في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض، واستخدمت المنهج التجريبي وطبقت برنامجاً تعليمياً مستنداً إلى اللعب البنائي واختبار إنتاج الرسوم للتفكير الإبداعي على عينة الدراسة المكونة من(10) أطفال، وكان من أهم نتائجها أن البرنامج التعليمي له أثر فعال في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، ووجدت فروقاً في متوسطات رتب درجات التفكير الإبداعي بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية، وكذلك دراسة (Schmitt,2018) التي هدفت إلى تحديد قدرة الألعاب الذهنية الإلكترونية على تعزيز مهارات القراءة والكتابة المبكرة في مرحلة ما قبل المدرسة مستخدمةً المنهج التجريبي على عينة قوامها(136) طفلاً، واستخدمت اختباراً

للقراءة والكتابة لقياس فعالية الألعاب، وكان من أهم نتائجها تفوق أطفال المجموعة التجريبية على أقرانهم في المجموعة الضابطة في ثمانية اختبارات، وكان التعلم أكثر وضوحاً في الجناس والصوتيات، وهي مؤشرات مبكرة مهمة لقدرات القراءة، ودراسة (حيدر،2018) التي هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الذهنية في تنمية قدرات الإدراك الحس- حركي للأطفال، واستخدمت المنهج شبه التجريبي وطبقت برنامج الألعاب الذهنية على عينة مكونة من (120) طفلاً، وكان من أهم نتائجها أن الاستخدام المنتظم للألعاب الذهنية عزز ميول الأطفال نحو التعلّم، وأن البرنامج القائم على الألعاب الذهنية أدى إلى تحسين قدرات الإدراك الحس حركية.

والألعاب الذهنية تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، ومهارات التواصل وحل المشكلات والتفكير الرياضي والمنطقي، وهذا ما أكدته النتائج التي توصلت إليها دراسة (Kula,2021) التي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الذهنية في الأطفال من وجهة نظر المعلمات والمعلمين مستخدمةً المنهج الوصفي على عينة قوامها (31) معلماً و معلمةً قاموا بتدريس الأطفال باستخدام الألعاب الذهنية وتسجيل ملاحظاتهم. ودراسة (2020, cagir&oruc) التي هدفت إلى معرفة أثر الألعاب الذهنية في تنمية بعض المفاهيم الاجتماعية، متبعةً المنهج شبه التجريبي. وطُبقت الألعاب الذهنية التي أعدّها الباحثان على عينة مكونة من (30) طفلاً، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية ألعاب الذكاء والعقل في تنمية بعض المفاهيم، وزيادة التحصيل الدراسي وهذا ما بيّنه التقدم الكبير في مهارات القراءة والكتابة لدى أطفال ما قبل المدرسة.

وعلى الرغم من أهمية الألعاب الذهنية في تنمية المعارف والمهارات، ودورها في بناء شخصية الطفل من كافة الجوانب، لم تلقَ الاهتمام والاستخدام المطلوب في أغلب رياض الأطفال كما أشارت دراسة (محمود، 2014) التي أكدت قلّة استخدام الألعاب وخاصة الذهنية منها في غرفة النشاط، وعدم مناسبة هذه الألعاب لخصائص الطفل النمائية في مرحلة الرياض التي أساسها الحركة واللعب والنشاط .

واستكمالاً لما سبق قامت الباحثة بدراسة استطلاعية في(24-10-2021م) وأجرت مقابلات مع (15) معلمة من معلمات رياض الأطفال في روضات (الطفولة السعيدة، أطفال المستقبل، الأطفال المرحة) في دمشق، كان الغرض منها الوقوف على مدى معرفة المعلمات لعادات العقل وأهميتها لطفل الروضة، والتحقق من

استخدامهن طرائق لتنمية عادات العقل في البرنامج اليومي للروضة، وما مجال استخدام الألعاب الذهنية في الروضة في حال استخدامها، وهل يتم توظيف هذه الألعاب لتنمية عادات العقل لدى طفل الروضة؟ وقد تبين أن (76%) من معلمات الرياض لا يعرفن مفهوم عادات العقل و أهميتها، وبعد شرح مفهوم هذه العادات بطريقة مبسّطة تبين أن (65%) منهن لا يدركن كيفية توظيف الأنشطة والألعاب الذهنية التي تنمي هذه العادات العقلية ولا يدرجنها في البرنامج اليومي للروضة، واتضح أيضاً أن (48%) منهن يستخدمن بعض الأنشطة والألعاب في الروضة للتسلية والمرح كالألعاب الحركية، وهذا يؤدي إلى عدم التكامل في نمو الطفل عقلياً واجتماعياً ونفسياً وجسدياً ويعيق تنمية التفكير ويضعف عادات العقل لديه. وبناءً على ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال التالي :

ما دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة ؟

ثانياً: أهمية الدراسة :

1- أهمية الألعاب الذهنية التي يمكن من خلالها تنمية المهارات والقدرات والعادات، والاهتمام بتنمية شخصية الطفل بجوانبها كافةً والارتقاء بأدائه ومنحه حق النشاط والمبادرة الذاتية والقدرة على الاكتشاف.

2- مواكبة الاهتمام المتزايد على المستوى العالمي بعادات العقل، لأهميتها لطفل الروضة في المواقف التعليمية وإسهامها في إكساب الطفل العديد من المهارات، فعادات العقل يجب أن تكون محوراً لعملية التعلم.

3- من المؤمل أن تفسح هذه الدراسة المجال أمام الخبراء والمختصين للاهتمام باستخدام الألعاب الذهنية مع أطفال الرياض في الجمهورية العربية السورية.

4- قد تفتح هذه الدراسة المجال أمام بحوث ودراسات أخرى في مجال تنمية عادات العقل بالاعتماد على نتائج هذه الدراسة.

5- من الممكن أن تساعد معلمات الرياض على ممارسة عادات العقل داخل حجرة النشاط .

ثالثاً: أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى :

1- تعرّف عادات العقل الملائمة لطفل الروضة.

2- تعرّف الألعاب الذهنية التي تسهم في تنمية عادات العقل المستهدفة في الدراسة .

3- تعرّف فاعلية الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل (القدرة على ممارسة الدعابة، التفكير التبادلي، القدرة على التساؤل وطرح المشكلات، الاستجابة بدقة، تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة) لدى طفل الروضة .

4- قياس بقاء أثر التعلّم من خلال التطبيق البعدي المؤجل لمقياس عادات العقل المصور.

رابعاً: منهج الدراسة :

اعتمدت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي الذي يعرّف بأنه : "المنهج البديل للمنهج التجريبي الذي يوفر مقداراً مناسباً من ضبط المتغيرات وتنظيمها لا سيما في المخططات والدراسات الميدانية في العلوم الإنسانية" (منصور وآخرون،2020، 120). وذلك لأنه أكثر مناسبة لطبيعة الدراسة.

خامساً: أدوات الدراسة:

اعتمدت الدراسة الأدوات الآتية:

1- قائمة بعادات العقل المستهدفة.

2- برنامجاً قائماً على الألعاب الذهنية.

3- مقياساً مصوراً لقياس عادات العقل لدى أطفال الروضة (قبلي – بعدي – مؤجل) .

سادساً: حدود الدراسة :

حدود زمانية : طُبقت أدوات الدراسة بين شهري نيسان وحزيران من الفصل الدراسي الثاني للعام 2023 .

حدود مكانية : روضة ورد الربيع في مدينة دمشق .

حدود بشرية : عينة من أطفال الفئة الثالثة من عمر (5-6) سنوات، وعددهم(15) طفلاً وطفلة .

حدود علمية : اقتصرت الدراسة على إعداد الألعاب الذهنية، ثم قياس دور هذه الألعاب الذهنية في تنمية بعض عادات العقل (القدرة على ممارسة الدعابة، التفكير التبادلي، القدرة على التساؤل وطرح المشكلات، الاستجابة بدقة، تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة) لدى طفل الروضة.

سابعاً: متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل : البرنامج القائم على الألعاب الذهنية المعّد من قبل الباحثة.

المتغير التابع : الدرجات التي يحصل عليها الأطفال على مقياس عادات العقل المصور المصمم من قبل الباحثة.

ثامناً: فرضيات الدراسة :

الفرضية العلمية: إن الفرضية الأساسية لهذه الدراسة هي أن الألعاب الذهنية تسهم في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة، ويتفرع منها الفرضيات الإحصائية الآتية:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لمقياس عادات العقل.

2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي المباشر لمقياس عادات العقل.

3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل.

4- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل.

تاسعاً: مجتمع الدراسة وعينتها:

1- مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة الأصلي من أطفال الفئة الثالثة (5-6) سنوات في روضة ورد الربيع المسجلين في العام الدراسي 2023/2022 البالغ عددهم(130) طفلاً وطفلة.

2- عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً وطفلةً من أطفال روضة (ورد الربيع) وذلك لتعاون المديرة والمعلمات في تسهيل مهمة الباحثة، وقد اخُتيرت العينة بطريقة قصدية، وقسمت إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية بلغ عدد أفرادها (15) طفلاً وطفلة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (15) طفلاً وطفلة.

عاشراً: مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائية :

الألعاب الذهنية : " هي الألعاب التي تركز على النشاط العقلي الذي يقوم به الطفل كالألغاز والأحاجي إذا ما أعدت إعداداً مناسباً، يثير تفكير الطفل، ويتطلب منه القيام بعمليات ذهنية مختلفة عن تلك التي يستعملها في مواقف حياته اليومية، وتتميز هذه المواقف بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي الذي تتطلبه للوصول إلى حل ومن هنا جاءت أهمية هذه المواقف المثيرة والمنشطة للتفكير " (الياس، مرتضى، 2018، 84).

وتعرّف إجرائياً بأنها: مجموعة الألعاب المعدّة من قبل الباحثة التي نُفذت وفق تعليمات محددة مسبقاً، وتشمل لعبة (الأرقام المضحكة، البازل، عيدان الثقاب، ما الحل؟، الألغاز، الوجوه المضحكة، المتاهة، مطابقة الشكل والظل، تركيب الأشكال الهندسية، الحروف الخشبية).

عادات العقل : هي الألعاب التي تتطلب من الطفل جهداً عقلياً، ثم وضع هدف وإبداع أساليب جديدة لتحقيقه، وهي" مجموعة من التكوينات المعرفية التي تشكل جزءاً من البنية المعرفية، لتوظيفها في المواقف المتنوعة من أجل إيجاد الحلول للمشكلات أو استدعاء السلوك الملائم للموقف"(costa& kallic,2009,123).

وتعّرف إجرائياً بأنها: القدرة على ممارسة الدعابة والتفكير التبادلي والقدرة على التساؤل وطرح المشكلات والاستجابة بدقة وتطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة، وتقاس بالدرجات التي يحصل عليها الطفل في أدائه على المقياس المصور المصمم لقياس العادات العقلية في هذا الدراسة .

الفصل الثاني: الإطار النظري

المحور الأول: الألعاب الذهنية

التمهيد

أولاً: مفهوم اللعب.

ثانياً: أهمية اللعب لنمو الطفل.

ثالثاً: العوامل المؤثرة في اللعب.

رابعاً: أنواع الألعاب.

خامساً: تعريف الألعاب الذهنية.

سادساً: أهداف الألعاب الذهنية.

سابعاً: فوائد الألعاب الذهنية.

ثامناً: أهمية الألعاب الذهنية.

تاسعاً: مزايا استخدام الألعاب الذهنية.

عاشراً: الألعاب الذهنية وطفل الروضة .

خلاصة

التمهيد:

إن مرحلة رياض الأطفال الممتدة من سن الثالثة حتى السادسة ، تزخر بطاقات هائلة، فهذه الفترة من أسرع فترات النمو، كما أن خصائص الطفل وسمات شخصيته تكون أكثر عرضة للتغيير في هذه المرحلة، وللتربية والتعليم فيها أعمق الأثر وأبعده.

وإن ازدياد معرفتنا بخصائص نمو الطفل في هذه المرحلة وحاجاته يقودنا إلى إدراك أهمية اللعب في تطور هذا النمو، فاللعب هو النشاط الأساسي للطفل الذي يكتشف بوساطته العالم الذي يحيط به، ويكسبه العديد من المهارات، وينمي مداركه العقلية والانفعالية والاجتماعية، فيتعلّم من خلال ممارسته الأنظمة والقوانين وكيفية احترامها وعدم الإخلال بها، وقد أكدّ العديد من التربويين أمثال فروبل(Frobel) أن اللعب أسمى تعبير عن النمو الإنساني في الطفولة، وذهب روسو(Rousseau) إلى أن اللعب يساعد على التربية الجسمية والعقلية، وأكدت هذا مدرسة ماريا منتسوري (Montessori) التي اعتمدت في تعليمها على اللعب واستخدام الحواس وتدريبها، ولذلك اتجهت برامج رياض الأطفال إلى توظيف اللعب بأشكاله كافةً لتنمية جوانب شخصية الطفل كافةً (الجسدية والعقلية والوجدانية والاجتماعية..) بتصرف .

1- مفهوم اللعب:

إن اللعب من الوسائل المنشطة لذكاء الطفل وتوافقه، والأطفال الذين يعشقون اللعب يتمتعون بقدر كبير من التفوق ، كما يتمتعون بدرجة عالية من الذكاء، واللعب هو كل ما يقوم به الطفل طوال يومه باستثناء النوم، وهو وسيلته لإدراك العالم المحيط، واكتشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطته كل العمليات العقلية، وهو وسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، كما يُعدّ وسيلة تعلّم فعالة تنمي المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية والقدرات الابتكارية، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات. (محمود ، 2014، 11).

ويعد اللعب الشكل الجوهري للتواصل عند الطفل، إنه خبرة تلقائية مستمدة من الحياة تدور في إطار زماني ومكاني، فضلًا عن كونه النشاط الذي يقوم به الأطفال بالاستطلاع والاكتشاف للأصوات والألوان والأشكال والأحجام وكل العالم الذي يحيط بهم. حيث يظهر الأطفال قدراتهم المتنامية على التخيل، والإنصات والملاحظة، والاستخدام الواسع للأدوات والخامات، وكل ذلك للتعبير عن أفكارهم للتواصل مع مشاعرهم ومع الآخرين (حيدر ، 2016، 11).

إن تحديد مفهوم اللعب ليس بالأمر البسيط، بل إنه أمر في غاية الصعوبة فهنالك مفاهيم وآراء متعددة بتعدد العلماء والفلاسفة والتربويين، ولقد حاول هؤلاء التصدي لمفهوم اللعب ودوره في تربية الطفل(الماهر، 2017 27-29):

عرّف جود(Good) اللعب بأنه: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ويمتاز بالسرعة وبالخفة.

أما بياجيه(Piaget) فعّرف اللعب: بأنه عملية تمثل أو تعلّم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد.

ويعرّف (عدس) اللعب بأنه: استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للطفل، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية.

وكذلك وردت تعريفات أخرى للعب (حمزة، 2020، 51):

عّرف جانييه(Gagne) اللعب بأنه: شكل من أشكال النشاط الذي يمكن تقويته عندما ينشد اللاعب نجاحاً سهلًا.

أما أوزبل(Ausubel) فعّرف الألعاب بوصفها نشاطاً جمعياً يكون فيه الطفل مشتركاً مع الآخرين لإنجاز بعض الأهداف العامة.

وعرّف فروبل(Frobel) اللعب بأنه: التعبير الحر الوحيد عما يدور داخل الطفل الصغير، وهو أساس النمو الكلي المتكامل للطفل .

وعرّفته كرافت (Crafit) بأنه: النشاط الذي يقوم به الأطفال بالاستطلاع والاستكشاف للأصوات والألوان والأشكال وأحجام الأشياء وملمسها من خلال بعدين أو ثلاثة ، حيث يظهر الأطفال قدراتهم المتنامية على التخيل والإنصات والملاحظة ، وكل ذلك للتعبير عن أفكارهم (البواب،2018، 291).

وتعرّف الباحثة اللعب بأنه: غذاء الطفل ليكتمل نموه العقلي والاجتماعي والجسدي والوجداني ويستطيع إشباع حاجات النمو لديه في هذه المرحلة العمرية، ويساعد على بناء شخصية متكاملة قادرة على التعامل مع مفردات العالم من حوله والتغلب على الصعوبات التي تواجهه في المراحل اللاحقة .

ولتعدد تعريفات اللعب من المفيد عرض سماته. فاللعب يتصف بأنه (العناني، 2021، 13):

- فاعلية ممتعة يؤديها الطفل لذاتها بإخلاص وانهماك.
- نشاط حر لا قسر فيه ولا إجبار.
- مرن ومتنوع فهو موجه وغير موجه، إيهامي وواقعي.
- يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية لذلك فهو يسهم في نمو الطفل من جميع النواحي.
- من الصعب التنبؤ بنتائجه.
- يرتبط بالميل والدوافع الداخلية.
- يمتاز بالسرعة والخفة بعيداً عن الصراع النفسي والاضطراب لأن الذات تسيطر على موقف اللعب ولو حدث وظهر صراع نفسي لسبب أو لآخر، فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتعويض والتطهير الانفعالي.

وتضيف الباحثة أن من سمات اللعب أيضاً أنه يتمتع بالمرونة وبالحرية والعشوائية لذا من الضروري تعليم الطفل تنظيم اللعب بحيث يستطيع وضع هدف لتحقيقه في نهاية لعبه والسعي لتحقيقه من خلال إبداع أساليب جديدة أثناء اللعب .

2- أهمية اللعب لنمو الطفل:

يؤثر اللعب تأثيراً فعالًا في تكوين شخصية الطفل، فهو ليس ممارسات محببة ومشوقة لدى الأطفال فحسب، بل هو نوع من النشاط يعدّ جوهرياً لتسارع وتيرة النمو التي تطرأ عليها تكوينات جديدة تهيئ الطفل للانتقال إلى مراحل جديدة، وهذا ما أكدته دراسة (بدور، 2014)، التي كشفت عن فعالية برنامج للألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة مؤكدةً بذلك دور اللعب وأهميته في هذه المرحلة العمرية، وتبرز أهمية اللعب في النواحي الآتية :

2-1- أهمية اللعب للنمو الجسمي:

إن اللعب الحركي النشيط ضروري لنمو عضلات الطفل عن طريق النشاط الحركي عند تناوله للأشياء ووضعها بعضها فوق بعض أو فتحها أو غير ذلك من المهارات الحركية المتعددة ، وكلما ازداد استخدام الطفل لأعضائه المختلفة وروض جسمه قوي عوده، ونمت عضلاته .

فاللعب يمّد الأطفال بالخبرات الحركية، وهذا يلاحظ لدى الأطفال في سن (3- 6) سنوات الذين يقومون بالوثب عالياً، ويستمتعون بإلقاء أنفسهم في الهواء، وهذه الحركات السريعة والفجائية تعد خبرة جديدة تمتد لسنوات مع الطفل، واللعب يعزز مفهوم الذات الجسمية لديه ويشعره بكيانه الجسمي، ويسهم في النمو الحركي الكبير؛ أي نمو العضلات الكبيرة من خلال القفز والركض وغيرها كما يسهم في النمو الحركي الصغير والدقيق للأطفال كاستخدام أدوات الكتابة والتنسيق بين تلك الحركات. (جلاب وبعايري ، 2021، 54).

2-2- أهمية اللعب للنمو العقلي:

يساعد اللعب الطفل على أن يدرك عالمه الخارجي، وكلما تقدم الطفل في العمر استطاع أن ينمي كثيراً من المهارات في أثناء ممارسته لألعاب وأنشطة معينة، ويسهم في النمو العقلي عن طريق تنمية الإدراك الحسي والقدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة وزيادة معلوماته عن الناس والأشياء وتنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لديه، كما يوفر فرص الابتكار والتشكيل، وينمي القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات. فاللعب عملية نشطة حيوية، ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها وما تسمح به

أبنيته المعرفية لتحقيق التوازن؛ أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه (الرياشي،2016، 15).

2-3- أهمية اللعب للنمو الاجتماعي:

يتعلم الطفل من خلال اللعب كيف يبني علاقات اجتماعية مع الآخرين وكيف يتعامل معهم بنجاح وبذلك يكسبه معايير السلوك الاجتماعية المقبولة في إطار الجماعة .

وتتجلى فوائد اللعب لنمو الطفل الاجتماعي في الآتي (الحريري، 2014،25-26):

1- يساعد على تكوين سلوك اجتماعي ناضج من خلال التفاعل بين الطفل والأطفال الآخرين.

2- يتعلم التنازل عن بعض ألعابه للجماعة وهذا يجعله ينتقل من التمركز حول ذاته إلى التمركز حول الجماعة.

3- يتعلم مشاركة أقرانه في اللعب والتعاون معهم، وتؤدي الجاذبية الاجتماعية دوراً في تقبل الطفل لأقرانه ما يقلل لديه نزعة الأنانية والعدوان.

4- تؤدي الألعاب التعاونية دوراً في تعلّم الطفل مهارات اجتماعية مرغوبة كالتعاون وتبادل الأدوار والأخذ والعطاء والصداقة ومحاسبة الضمير.

5- التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.

2-4- أهمية اللعب للنمو الانفعالي:

إنّ للعب دوراً مهماً في نمو الطفل وتوافقه واتزانه انفعالياً، وله أهمية كبيرة لأنه يسهم في النمو الانفعالي للطفل كالآتي(الخلايلة واللبابيدي، 2023، 18):

1- تنمية التعبير عن الحاجات النفسية وإشباعها.

2- التخفيف من الانفعالات الضارة، إذ يعوض الطفل عن الحرمان الذي يعانيه في الواقع.

3- تنمية الثقة بالنفس ورفع الروح المعنوية.

4- تنمية الميول والاتجاهات.

5- الشعور بالمتعة والبهجة.

6- المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات الانفعالية كالخوف مثلاً.

2-5- أهمية اللعب للنمو اللغوي:

يؤدي اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل، فانخراطه في موقف اللعب يتطلب امتلاكه قدراً معيناً من المهارات اللغوية، ولكي يُقبل في جماعة اللعب عليه أن يفهم التعليمات اللفظية التي تحكم عملية اللعب حتى يشعر أنه إنسان فاعل، وهذا يؤدي إلى تحفيز التواصل اللفظي لديه (بغداد ، 2018، 28)، ولقد أكدت هذه الأهمية دراسة (2018,Toub)، التي هدفت إلى تطوير مفردات أطفال ما قبل المدرسة من خلال اللعب واستخدمت أنشطة قائمة على اللعب الموجه الحر والمباشر لتنمية حصيلتهم اللغوية، وكان من أهم نتائجها أن هناك الكثير من الفوائد للأنشطة القائمة على اللعب في النمو المبكّر للمفردات .

2-6- الأهمية التعليمية للعب:

إن للعب أهمية بالغةً في التعلّم؛ إذ يساعد الطفل على التفاعل مع مكونات محيطه،(يتعرف عليها، يلامسها، يحاورها) فيولّد لديه ملكة التخيل والإبداع، كما يساعد على تنشيط القدرات العقلية وتفتح المواهب، ويسهم في عملية النمو. وتؤكد الدراسات كدراستي (محمود،2014) و (القلاف والسعيد،2017) ضرورة استخدام اللعب داخل حجرة النشاط وسيلةً تساعد على تأكيد الذات من خلال التفوق، كذلك يعّد اللعب من الأساليب المهمة التي عن طريقها نجذب انتباه الطفل ونشوقه للتعلّم، فالتعلّم باللعب يوفر للطفل جواً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه، ويعدّ أداة تعلم واستكشاف لأنه يساعد الطفل على اكتساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به ومعرفة الذات فيتعرف من خلال التجربة والاكتشاف ما يحبه وما يميل إليه فيزداد معرفة بذاته وإمكاناته (جلاب وبعايري،2021، 51-50).

تستنتج الباحثة أن للعب دوراً مهماً في رياض الأطفال، وهو الرافد الذي تتسرب بواسطته المعرفة إلى الطفل، ويجب أن تركز أنشطة الأطفال في هذه المرحلة على اللعب، و أن تفسح مجالاً للترويح والضحك. فالطفل يتعلم

من خلال اللعب ما لا يمكن أن يتعلمه من غيره، فهو ليس مجرد لعب إنما عمل منتج يقوم به الطفل، ويعدُّ مؤسسة تربوية بحد ذاتها، وهو السبيل للارتقاء بأنشطته نحو الأفضل .

3- العوامل المؤثرة في اللعب:

إن للعب دوراً مهماً في حياة الأطفال ولكن هناك العديد من العوامل المؤثرة فيه، ويجب علينا أخذها بعين الاعتبار أثناء لعب الأطفال، ومن العوامل المؤثرة في اللعب التي أوردها (الحريري، 2014،ص49-50):

3-1- العامل الوراثي:

إن الطفل الذي لم يرث القدرات العقلية العالية لن يتمكن من ممارسة اللعب بنفس الدرجة التي يمارسها أقرانه الذين يتمتعون بقدرات عقلية عالية ، وإن الأطفال الأذكياء يبدون اهتماماً كبيراً بتنويع نشاطات اللعب بعكس الأطفال الأقل ذكاء ، إذ يميلون إلى ممارسة الألعاب النمطية والمألوفة بشكل دائم ، ويسعى الأطفال الذين ورثوا القدرات العقلية العالية إلى اللعب الذي تحكمه قواعد معينة، ويتكون لديهم نظام منطقي للتفكير واحترام الأنظمة والأطفال الأذكياء أكثر لعبا وأكثر نشاطاً في ألعابهم من الأطفال الأقل ذكاءً .

3-2- العامل الجسدي:

إن الأطفال الأصحاء جسمياً ونفسياً يقبلون على اللعب بنشاط وحيوية ويبذلون جهداً وطاقة أكبر من الأطفال الذين يعانون من سوء التغذية وضعف الصحة الجسمية أو النفسية ، وتؤدي التغذية الجيدة دوراً كبيراً في تطوير صحة الجسم ونشاطه وإمكاناته .

وقد أشار (كامل،2016، 94) إلى عامل الجنس أحد العوامل المؤثرة في اللعب:

3-3- الجنس:

تختلف ألعاب البنين في معظم المجتمعات عن ألعاب البنات ، ويميل الأطفال الذكور عادة إلى ممارسة أنواع من اللعب تختلف عن أنواع اللعب التي تمارسها الإناث ، ويعود ذلك إلى المفاهيم الثقافية في البيئة وإلى الاختلاف في الأدوار المتوقعة اجتماعياً من الجنسين . وتظهر الفروق في اللعب بين الجنسين في سن مبكرة إذ يصبح الأطفال على وعي بأنواع الألعاب الخاصة بالإناث وأنواع الألعاب الخاصة بالذكور .

وأشار الهمالي إلى عوامل أخرى تؤثر في لعب الأطفال، منها(الهمالي، 2016، 79-80):

3-4- العمر:

يختلف شكل اللعب ونوعه من مرحلة زمنية لأخرى وبالعودة إلى مراحل النمو النفسي عند الأطفال وإلى الأسس النفسية للعب يتضح لنا الفرق بين لعب الأطفال الصغار ولعب الأطفال الكبار ولعب المراهقين، فاللعب ينمو مع نمو الفرد وتقدمه في العمر بغض النظر عن البيئة ومؤثراتها المختلفة، فاللعب يبدأ عشوائياً وغير منظم، ويصبح منظماً. ويبدأ حسياً حركياً واستكشافياً فإيهامياً ثم عقلياً مجرداً وجماعياً.

3-5- العوامل البيئية:

أ- البيئة المادية:

- التضاريس: تؤثر السهول والجبال والمناطق الساحلية في شكل اللعب ونوعه ويؤدي الاختلاف في التضاريس إلى اختلاف أنماط اللعب .
- المناخ: في البلاد الشمالية يمارس الأطفال ألعاباً متنوعة تناسب الجو البارد، فتراهم يمارسون التزلج فوق الجليد. وتوفر البيئة الصناعية ألعاباً متنوعة للأطفال بعكس البيئة غير الصناعية، إذ يؤثر عامل المكان في لعب الأطفال كثيراً فتختلف أنماط اللعب باختلاف بيئة الطفل وما تنطوي عليه من تباين في المناخ والجغرافيا والإمكانات.

ب- البيئة الاجتماعية والثقافية:

تؤثر الحالة الاجتماعية والثقافية والقيم السائدة بالمجتمع في نوع الألعاب التي يزاولها الأطفال، ويتوارث الأطفال عن الأجيال السابقة أنواعاً من الألعاب الشائعة في المجتمع تبعاً لأحوالهم الاجتماعية والثقافية، كما يؤثر الوضع الثقافي للأسرة تأثيراً واضحاً في اختيار الألعاب لأطفالها، فالأسرة الميسورة مادياً وذات المستوى الثقافي المتميز يزاول أطفالها، على سبيل المثال (الموسيقى والأنشطة المنظمة كالرحلات والمعسكرات) في حين أن أطفال الأسر الفقيرة والمتوسطة يزاولون الألعاب المتناسبة مع مستوياتهم الثقافية والمادية، وتتمثل في صنع أراجيحهم اعتماداً عل أغصان الأشجار، أو مزاولة الألعاب التي تعتمد على الركض والسباق، وبذلك يتأثر لعب

الأطفال من الناحيتين النوعية والكمية بثقافة المجتمع وفلسفته وأفكاره وتصوراته واتجاهاته ومناهجه ومواقفه ومفاهيمه ، ومن الملاحظ أن مفهوم اللعب يتباين في الفلسفات الاجتماعية، وتتباين نظرة الناس إليه من بيئة إلى أخرى، والثقافات المفتوحة والغنية بإمكاناتها ومثيراتها تشجع الأطفال على اللعب بما يتناسب وثقافة مجتمعهم، وكلما كانت العوامل الاجتماعية والثقافية إيجابية كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة أفضل والعكس صحيح.

تستنتج الباحثة أن لعب الأطفال يتخذ أشكالاً وأنماطا متباينة، فالأطفال لا يلعبون بدرجة واحدة من الحيوية والنشاط كذلك تتباين أنماط اللعب من طفل لآخر، إذ تتحكم فيها مجموعة متباينة من العوامل التي سبق ذكرها .

4- أنواع الألعاب:

يرتبط تنوع الألعاب من حيث شكلها ومضمونها وطريقة أدائها بخصائص المرحلة العمرية، والظروف الاجتماعية والثقافية المحيطة بالطفل، ويمكن حصر أهم أنواع الألعاب فيما يلي:

4-1- الألعاب التلقائية(Automatic Games):

هي شكل أولي من أشكال اللعب، حيث يلعب الطفل حراً بصورة تلقائية بعيداً عن القواعد المنظمة للعب، وهذا النوع من اللعب يكون في معظم الحالات فردياً وليس جماعياً، فيلعب كل طفل كما يريد، ويميل الطفل في مرحلة اللعب التلقائي إلى التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي؛ إذ يجذب الدمى بعنف، ويرميها بعيداً، وعند نهاية العام الثاني من عمره يصبح هذا الشكل من اللعب أقل تلبية لحاجاته النمائية فينتهي تدريجياً ليفسح المجال أمام شكل آخر من أشكال اللعب (كامل ، 2016. 71).

4-2-الألعاب الثقافية(Cultural Games):

تعبر ثقافة الأطفال عن حاجة أصيلة لديهم، وهي الحاجة إلى الاستطلاع وإلى تعرف العالم المحيط وإدراك العلاقات فيه والرغبة في المعرفة، ومن الألعاب الثقافية التي يستمتع بها الأطفال(القراءة، ومسرح الطفل)، ويميل أطفال ما قبل المدرسة إلى القصص التي تدور حول حيوانات تسلك سلوك الكائنات الإنسانية، وإن حب الكتاب والقراءة يمثل أحد المقومات الأساسية التي تقوم عليها فاعلية النشاط العقلي، لذا يتطلب ذلك تكوين

عـادات قرائيـة منـذ الطفولـة تتأصـل عنـد الأطفـال مـع انتقـالهم مـن مرحلـة عمريـة إلـى مرحلـة أخـرى (العنـاني ، 2021، 59).

4-3- الألعاب اللغوية(Linguistic Games):

تنمـي هذه الألعـاب كفـاءة الاتصـال اللغـوي بـين الأطفـال وتـدرّبهم علـى الاسـتخدام الصـحيح لكثيـر مـن أدوات اللغة، وتساعد على بقاء أثر التعلم لفترات طويلة، كما تخلق سياقاً دالاً ذا معنى لاستخدام اللغة، وتشجع على التواصل والتفاعل، وتعمل على تنمية الطلاقة اللغوية وتتيح للأطفال فرصة التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بوضوح، إن استخدام هذه الألعاب يوفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربع مثل التحدث والاستماع والقراءة والكتابة بفعّالية (الفطري،2017، 20-21).

4-4- الألعاب التمثيلية(Dramatic Games):

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص شخصيات الكبار وتقليد سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها، وتعتمد الألعاب التمثيلية – بالدرجة الأولى- على خياله الواسع ومقدراته الإبداعية. ويطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية). ويتصف هذا النوع من اللعب بالإيهام أحياناً وبالواقع أحياناً أخرى؛ إذ لا تقتصر الألعاب التمثيلية على نماذج الألعاب الخيالية الإيهامية فحسب بل تشتمل ألعاباً تمثيلية واقعية تترافق مع تطور نمو الطفل، وتساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدوره (كامل ، 2016، 72-71).

4-5- الألعاب التركيبية(Synthetic Games):

يهمين هذا النوع من الألعاب على المرحلة المتأخرة من الطفولة (9-12 سنة)، ويتسم بكونه أقل إيهاميه وأكثر بنائية، ويتضح من خلال الألعاب المنزلية (بناء منزل، تشييد سكة قطار) حيث يضع الطفل خطة للعب. ويسمي عناصر اللعبة، ولهذا اللعب دور مهم في تنمية مهارات تتصل بالتفكير العلمي كالمقارنة والتنبؤ والملاحظة والتحليل والتصنيف، كما ينمي مفاهيم أساسية في الرياضيات كالمساحة والطول والتسلسل والأعداد.

أما جمع الأشياء فيعد من مظاهر لعب الأطفال، ويبدأ عندهم في مرحلة ما قبل المدرسة بقليل، فنلاحظ الطفل يقوم بجمع الأشياء التي تثير انتباهه في موقف معين ويصّر على الاحتفاظ بها، وكلما تقدم بالعمر في المرحلة التالية يتجه جمعه للأشياء بانتقائه للأشياء التي يجمعها فتكون أقل عدداً وأكثر جاذبية(سلامة، 2014، 138).

4-6- الألعاب الترويحية والرياضية(Recreational& sport Games):

إنها أكثر الأنواع شيوعاً عند الأطفال، ويكون اللعب حسياً حركياً ثم يتطور من شكله البسيط الفردي التلقائي إلى اللعب المنظم الجماعي المتقدم عبر مراحل النمو المختلفة، وهذه الألعاب لا تبعث البهجة في نفس الطفل فحسب، بل هي ذات قيمة كبيرة في التنشئة الاجتماعية؛ فمن خلالها يتعلم الطفل الانسجام مع الآخرين، وكيفية التعاون معهم في الأنشطة المختلفة، والواقع أن الألعاب الرياضية تحقق فوائد ملموسة تتصل بتعلم المهارات الحركية والاتزان الحركي، وتنعكس أيضاً على تنشيط الأداء العقلي وعلى الشخصية بمجملها. وقد بينت بعض الدراسات وجود علاقة إيجابية بين ارتفاع الذكاء والنمو الجسمي السليم لدى الأطفال منذ الطفولة المبكرة حتى نهاية المراهقة (الكريدس و باحاذق، 2019، 411).

4-7- الألعاب الفنية(Art Games):

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي والإحساس الفني، فيمارس الطفل أنشطة فنية مختلفة مثل الرسم والتلوين واللصق والغناء والموسيقى، التي تفسح المجال للطفل للتعبير عن مشاعره بحرية، والتنفيس عن الذات وتفريغ الطاقة بصورة إيجابية، وتنمي التذوق الجمالي، وتزيد من ثقة الطفل بقدراته عندما ينجز نشاطه الفني (الخفاف،2015، 251).

4-8- الألعاب التعليمية الإلكترونية(Electronic Games):

هي مجموعة من البرامج الإلكترونية التي صممت لجذب انتباه الطفل، وبلوغ أهدافها من خلال بيئة تعليمية جاذبة تستخدم فيها تقنية الأصوات والصور الجذابة، وهذه الألعاب تعمل على إثارة دافعية الطفل، فهي تدفعه إلى تعلّم مهارات وخبرات وقيم ومبادئ واكتسابها من خلال اللعب، وتكسب الطفل الثقة بالنفس والاعتماد عليها لأنها تنفذ دون الاعتماد على الآخرين باستثناء توجيه الطفل إلى كيفية التعامل معها، وتعمل على زيادة

النمو العقلي والتفكير والإدراك والتخيل، و تعمل هذه الألعاب على تحسين القدرة العقلية والموهبة الإبداعية لدى الأطفال باستخدامها أكثر من حاسة ما يجعلها أكثر أثراً في الأطفال (باقديم ،2021، 282).

وتجد الباحثة أن تعدد أنواع الألعاب فيها من الفائدة الكثير، خاصةً أن كلَ نوع يسهم إسهاماً مباشراً وغير مباشر في تنمية الأشياء الإيجابية في شخصية الطفل وتعزيزها من كل الجوانب والحرص على رعايتها.

4-9- الألعاب الذهنية (Intellectual Games):

هي طرائق مناسبة لتطوير التفكير لدى الأطفال، تركز على الجهد العقلي والذهني الذي يبذله الطفل أمام هذه الألعاب، لذلك، يُفترض أن الألغاز والأحاجي هي ألعاب ذهنية وإذا أُعِدَّت بطريقة مناسبة فإنها تصبح مواقف ذهنية تستدعي من الطفل التفكير وإعمال الذهن بمستوى رفيع، والقيام بعمليات ذهنية ونشاط ذهني غير النشاط الذي يقوم به، و يستعمله في المواقف العادية في الحياة، لذلك تتميز هذه المواقف بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي الذي تتطلبه للوصول للحل، من هنا جاءت أهمية المواقف المثيرة والمنشِّطة للتفكير (قطامي، 2014، 903).

تعتمد الألعاب الذهنية اعتماداً كبيراً على قدرات عقلية مختلفة، وتعمل على تنميتها مثل القدرة على التذكر، وإيجاد نقاط التشابه والاختلاف بين الأشياء أو الاستنتاج والحكم والنقد والتقويم والتصنيف والترتيب والتحليل والتركيب والبناء والهدم، وتتجاوز الألعاب الذهنية عملية إكساب الحقائق والمفاهيم عن الأشياء وخصائصها، وتنطلق إلى ما هو أهم من ذلك ألا وهو إكساب الطفل مهارات ضرورية لعملية التفكير، فتعلم الطفل كيف يفكِّر تفكيراً علمياً سليماً أهم بكثير من عملية نقل المعارف والمفاهيم إليه. ومن أهم الألعاب الذهنية العقلية: اللعب البنائي، ألعاب الترتيب والتركيب، الألعاب العلمية (صاصيلا، 2014، 156).

ويمكن للطفل من خلال الألعاب الذهنية إنشاء أشكال أو صور لم يكن قد تدرّب عليها من قبل على لوحات فارغة، ويصبح لها معنى بعد أن يكون قد قام بتوصيل النقاط الموجودة على اللوحة ليصل إلى أشكال مختلفة ذات معنى، وهذا النوع من الألعاب يمكن أن يطور التفكير الهندسي والتعامل مع الفراغات وتصور الأبعاد، فالألعاب الذهنية يمكن أن تنمي أنواعاً مختلفةً من تفكير الطفل في مراحل نموه المعرفي المختلفة

بدرجات متفاوتة(التفكير الحسي الحركي العملي وما قبل العملي المادي والصوري والمنتج والإبداعي والخلاق (قطامي، 2014، 908).

وترى الباحثة أن للألعاب الذهنية إسهامات إيجابية في تنمية الشخصية، وهي من وسائل الترفيه التي تطور مهارات الأطفال، وتمنع ممارستهم للعادات السيئة، وتفتح عقولهم، وتسمح لهم بتعلم أشياء جديدة، وتعمل على تحسين قدراتهم، وهي من الألعاب الرائعة التي تحسن الذكاء، إذ يستكشف الطفل من خلالها أشياء جديدة قد يصعب على الأهل وصفها له في الواقع فيصبح ماهراً فيها. وهي الألعاب المستخدمة في هذه الدراسة .

5- تعريف الألعاب الذهنية:

يعرّف بوشكن (pushken) الألعاب الذهنية بأنها:(ألعاب العقل، ألعاب مع العقل، ألعاب من أجل العقل)، وهي ليست مجرد لياقة بدنية للدماغ – إنها ضخ القدرة على اتخاذ القرارات والتوصل إلى تحركات غير تقليدية في الظروف الصعبة (الظروف ليست فقط بالألعاب، وإنما أيضاً في الحياة) لأننا نعلم أن اللعبة في حياتنا أفضل طريقة لتعلّم أي شيء (pushken,2015,8).

وقد وردت عدة تعريفات للألعاب الذهنية (حيدر،2016 ،16) :

لقد عرف(المنصور) الألعاب الذهنية (التعليمية) بأنها: أنشطة تربوية (عقلية–حركية) هادفة تشتمل على المتعة والتسلية، يمارسها مجموعة من المتعلمين، وتحكمها مجموعة من القواعد المنظمة للأداء، ويدخل فيها عادةً عنصر المنافسة والتحدي وتنتهي بالفوز أو بالخسارة.

وعرفها(الهويدي) بأنها: الألعاب التي تعتمد التفكير الذهني في تنفيذها وتُعدُّ من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم لأنها تدفع الطفل للتفاعل مع المواد التعليمية، ومع غيره من الأطفال في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة مما يزيد قدرة الطفل على التعبير الخلّاق والإبداع والتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعياً.

وعرّفها (القره غولي) بأنها: إحدى المفردات الرئيسية في عالم الطفل كما وإحدى الوسائل الفعالة في تربية الطفل وتنميته من زوايا متعددة، فهي تستثير الذهن وتحفزه إلى التفكير من أجل اتخاذ الإجراء المناسب في

الموقف المناسب كما تساعد على اكتساب الخبرات والإسهامات التربوية والتنموية (كالنمو الحركي، والبدني والاجتماعي والمعرفي والعقلي واللغوي....) فالألعاب تستثير حواس الطفل، وتنمي بدنه نمواً سليماً، كما تنمي لغته وعقله وذكاءه وتفكيره.

وعرفها أيضاً(قطامي): أنها الألعاب التي تستدعي من الطفل التفكير والقيام بعمليات ذهنية متعددة، كما تتميز هذه الألعاب بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي والإبداعي المطلوب للحصول على الحل أو لإنشاء صورة أو أشكال أو نماذج متعددة ولها معنى.

وترى الباحثة أن التعريفات السابقة أجمعت عل أن الألعاب الذهنية من الأنشطة الهادفة والموجهة التي تسع تحقيق المتعة والتعلم بآن واحد، وتعتمد عل النشاط الذهني للطفل، وركّز تعريف الهويدي عل الجانب الاجتماعي، بينما ركّز المنصور عل فعالية هذه الألعاب في جو من التسلية والمرح بينما يشتمل تعريف الهويدي على فعالية هذه الألعاب من كافة الجوانب.

وتعرفها الباحثة بأنها مجموعة من الألعاب الذكية التي من شأنها جعل الطفل قادراً على التفاعل مع محيطه بذكاء، وتمكنه من حل المشكلات التي تعترضه في هذا المحيط ، وتجعله فرداً فاعلاً في حياته المستقبلية.

6- أهداف الألعاب الذهنية:

تهدف الألعاب الذهنية إلى تمكين الأطفال من الاستمتاع وتعرف مواهبهم وإنتاج حلول صحيحة وفعالة للمشكلات، وتنمية المهارات العقلية والعاطفية والحركية لديهم، كما تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والتفكير الناقد، ودعم النمو الاجتماعي من خلال الألعاب الذهنية الجماعية، كما تهدف إلى تنمية الإحساس بالمسؤولية ، فالألعاب الذهنية لا تعمل على تحسين الذكاء الرياضي فحسب بل تطوّر قدراتهم على المعالجة والاستدلال، وتطوير التفكير ثلاثي الأبعاد، فهي نهج فريد من نوعه تساعدهم على ابتكار الأشياء .(Bulut,2018,38)

ومن أهداف الألعاب الذهنية التي أوردها (حيدر، 2016، 17) :

1- توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.

2- تنمية الإدراك الحسي.

3- تنمية القدرة على التذكر والربط والتَّبصُّر والاستبصار وتقوية الملاحظة.

4- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.

5- التدريب على التركيز والانتباه.

6- انتقال أثر التعلم وإعطاء معنى لما يتعلمه.

7- زيادة التفاعل الإيجابي.

8- تحقيق أهداف مرتبطة بالمنهاج.

9- تنمية القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين.

10- تحقيق المتعة والتسلية.

ومن الأهداف الأخرى للألعاب الذهنية (ar.m.Wikipedia.Org،2022):

- تنمية الجوانب المعرفية.
- تنمية الجوانب الاجتماعية.
- تنمية التفكير الإبداعي.
- إتاحة الفرصة للطفل لتعرّف قدراته الطبيعية. وتعتمد الألعاب الذهنية في تحقيق هذه الأهداف على عنصر المنافسة.

وقد أكدت بعض الدراسات أهمية الألعاب الذهنية ودورها كدراسة (الحسناوي وزبيري، 2020) في العراق التي درست أثر اللعب البنائي، أحد أنواع الألعاب الذهنية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض.

وترى الباحثة أن الألعاب الذهنية بكل ما فيها من مميزات وفوائد تساعد على خلق جو ممتع ومسلّ يؤدي إلى استثارة دافعية الطفل نحو التعلم، وأهمية الألعاب الذهنية لا تقتصر على عملية التعلم بل تساعد الطفل على التواصل مع العالم من حوله، وتسهم في جعله قادراً على مواجهة مشكلاته في حياته اليومية .

7- فوائد الألعاب الذهنية :

تتمتع الألعاب الذهنية بفوائد عدة التي تعود على الأطفال الذين يمارسونها ببعض المهارات العقلية إضافةً إلى أنها ترفيهية تشغل وقتهم ومن أهم هذه الفوائد،(2019،https://tullep.com،كانبار):

1- إتاحة التعلم من خلال الممارسة والمداومة عليها .

2- تطوير الذاكرة والموهبة.

3- استغلال وقت الفراغ بأفضل الطرائق وتطوير المهارات واكتساب مهارات جديدة.

4- إدراك أهمية العمل المنظم والصبر وعدم الاستسلام للفشل.

5- تعزيز التبصر وتحسين التفكير .

6- تقوية الإدراك البصري وتعرّف اللون وتحديد الرقم والشكل .

7- مساعدة الأطفال على فهم العلاقة بين السبب والنتيجة وحل المشكلات .

8- زيادة معدلات الذكاء عند الأطفال والتفكير المنطقي ومهارات حل المشكلات.

9- تسريع قدرة الأطفال على الفهم والتعرف الإدراكي والمعرفي.

10- المساهمة في نمو الطفل .

11- تحسين تركيز الأطفال من خلال تشجيع الاستمرار في اللعب بمتعة وإثارة.

وترى الباحثة أن الألعاب الذهنية توفر التعلم الممتع والسهل، وتسهم في تفتح عقول الأطفال، فتسمح لهم بتعلم أشياء وتحسين قدرات الأطفال وتكسبهم قدرات جديدة، وتقوم بتطوير منطق اتخاذ القرارات السريعة والتفكير في الخطوة التالية والاحتمالات .

8- أهمية الألعاب الذهنية:

تعد الألعاب الذهنية هامة للكشف عن المعرفة والمهارات التي يمتلكها الأطفال بالفعل ووضع المعرفة

والمهارات والإمكانات موضع التنفيذ في البيئات التعليمية المختلفة، وذلك من خلال جعل مواقف التعلم الخاصة بهم ذات مغزى، و يمكن استخدامها لاكتساب مهارات حياتية عالية المستوى، وهذا أحد الأهداف الرئيسية لنظام التعليم اليوم، فهي مادة داعمة في تعليم مهارات التفكير العليا وتطويرها من خلال تزويد الأطفال بمهارات التعلم (التعلم التعاوني – التعلم النشط)؛ إذ تكوّن أساساً لبعدين التربوي والترفيهي، وتسمح للأطفال بأن يكونوا على دراية بإمكاناتهم، لإنتاج حلولهم الخاصة– الفردية للمشكلات التي يواجهونها، واتخاذ قرارات صحيحة وسريعة، والتطوير المستمر لقدراتهم، وللألعاب الذهنية تأثير في الدماغ والذكاء والعقل، إذ توفّر طريقة أكثر فاعلية للعمل من أجل الطفل، ففي كل لعبة مختلفة يتعرف الطفل إلى نفسه ويتعلم تقويم نفسه مع أقرانه، ويطور نفسه في كل لعبة ويفهمها ما يجعله يتعلم السيطرة على نفسه (Marangoz,Demirtas,2018,51).

تعمل الألعاب الذهنية على تطوير الأبنية المعرفية لدى الأطفال، واستخدام هذه الألعاب يمكن أن يثير شهية الطفل إلى التعلم والتفكير، وذلك للأسباب الآتية (قطامي،2014، 908):

1. تجعل الطفل حيوياً ونشطاً.
2. تتطلب مستوى معقولًا من التفكير.
3. تحقق للطفل تعزيزاً مباشراً وفورياً، وذلك عند الوصول للحل.
4. تتكون من مواد حيوية مألوفة لدى الطفل ومرغوبة، وخاصة الملونة منها.
5. يقبل الطفل على الألعاب الذهنية لأنها تربطه بالبيئة التي يعيش فيها، ويشعر فيها بالألفة.
6. تنمي تفكير الطفل في مستويات معقولة وتطوّره.
7. الألعاب الذهنية محسوسة، وتختلف عن المواد العلمية المجردة التي تقدم بها في الصفوف التقليدية.
8. تنمي لدى الطفل القدرة على حل المشكلات الواقعية التي يمكن أن يواجهها في حياته اليومية.
9. تغاير الروتين الذي يواجهه الطفل في تعلُّمه اليومي.
10. تثير مستوى معقولًا من التنافس الذي يقبل عليه الأطفال.

11. تطور ما يسمى اتجاه التعلم لدى الطفل وتطور أسلوب تعلم متميزاً به، يختلف فيه عن غيره من الأطفال.
12. تسهم في تحسين الاتجاهات نحو المواضيع التي تتضمنها هذه الألعاب (علوم، رياضيات، لغة ... الخ).
13. تجعل البيئة المدرسية والروضة محببة للأطفال، وتصبح مصدر سعادة له، يتمنى أن يقضي فيها يومه كله.

وتستنتج الباحثة من النقاط السابق ذكرها أن الألعاب الذهنية تعمل على تنمية المواهب لدى الطفل وتسهم في تنشيط قدراته العقلية، وتهيئ الفرصة لاكتساب مهارات وخبرات جديدة وتوفير جو من الإبداع والمنافسة بعيداً عن الروتين .

9- مزايا استخدام الألعاب الذهنية:

تتميز الألعاب الذهنية باحتوائها على مهارات التفكير العليا مثل الترتيب، والتصنيف، والملاحظة، وتحديد المشكلة، واكتشاف العلاقات، وتوليد الأبدال، واتخاذ القرار، واختيار الحل المناسب، والتخطيط للحل، وتعمل على تأكيد التنافس والرغبة الأكيدة للوصول إلى الحلول الصحيحة بأقل جهد ووقت، وفي الوقت نفسه تقوية روح العمل ضمن الفريق الواحد، وتعزيز التواصل البناء بين الأطفال(القبالي،2012، 25).

و تتميز الألعاب الذهنية بميزات عدة من أهمها(حيدر، 2016، 16):

1- شدّ انتباه الأطفال ومساعدتهم على تركيز المعلومة في أذهانهم.

2- تنمية ذكاء الأطفال ومدهم بالمهارات اللازمة ودفعهم عبر الألعاب المقترحة إلى الملاحظة الدقيقة.

3- تعويدهم التفكير الصائب المنتج والاعتماد على النفس وإيجاد الحلول التي تولِّد لديهم رغبة التعلّم، وتمدهم بالطاقة اللازمة لمواجهة صعوبات الدراسة.

4- المساعدة على تعلم الأطفال معرفياً ومهاريّاً ووجدانياً.

5- تنمية القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين.

وترى الباحثة أن من أهم المميزات والفوائد للألعاب الذهنية أنها تنمي عند الطفل تحمل المسؤولية وتقبل الربح والخسارة، وتساعد على زيادة القدرة على التركيز والانتباه للوصول إلى الهدف ومواجهة المشكلات والتغلب عليها، واكتساب أنماط سلوك جديدة تشبع رغبته وتكسبه الثقة بالنفس وبالتالي تساعده على اكتشاف قدراته .

10- الألعاب الذهنية وطفل الروضة:

يقضي الطفل معظم وقته في الروضة، ويبذل جهداً غير عادي للحصول على المتعة، وكلّما لعب زادت سعادته، فالطفل الذي يلعب طفل سليم، يحرر نفسه من الطاقة التي تخلق التوتر فيصل بذلك إلى التوازن الصحي، ولتحقيق ذلك لابد من توفير ألعاب للأطفال مثل الألعاب الذهنية التي تتيح لهم الاستمتاع بالتعلّم، وتشكل الألعاب الذهنية اليوم مواد تعليمية بديلة تخدم بعض المواقف السلبية التي تحدثها التكنولوجيا (Devecioglu& Karadag,2014,11).

من المهم أن يعتمد الطفل على الألعاب التي من شأنها تحفيز التواصل، والاستمتاع، والتعلّم، فضلاً عن تطوير المهارات والقدرات التي تعّد جزءاً لا يتجزأ من حياة الطفل، كالألعاب الذهنية التي توفّر بيئة تعلّم ، يستطيع الطفل من خلالها تعلّم بعض المفاهيم (صغير- كبير، خفيف- ثقيل) وغيرها من المفاهيم، واكتساب القدرة على تمييز الألوان والأشكال والأحجام، وتطوير قدرته على الإنتاج، والمساهمة في التعبير عن الذات وتنمية الشعور التعاوني بالمشاركة في هذه الألعاب ، كما تساعده على إتمام عمله بنجاح، وتنمية مهارة حل المشكلات، وتنمية المهارات الحركية بوساطتها (Demirel & Yilmaz،2015،3).

ويُعتقد أن الألعاب الذهنية أكثر فائدة للأطفال، لاسيما بالنظر إلى بعد التنمية الذاتية، فالأطفال يتأثرون بالألعاب الذهنية في سن مبكرة، وتحديداً في نموهم المعرفي، إذ يعتقد أنها أدوات أساسية لتنمية مهارات التفكير مثل حل المشكلات والتحليل وبناء العلاقات. ومن المهارات التي تطورها هذه الألعاب : مهارة التعاطف والانضباط وضبط النفس والكفاءة الذاتية والثقة بالنفس، فهي من الألعاب الرائعة للتمارين الذهنية وزيادة القدرات العقلية والمعرفية ، فالأطفال الذين يمارسون الألعاب الذهنية يطورون العديد من المهارات مثل مهارة التفكير

التحليلي واتخاذ القرارات العملية وهي تسهم في حماية الجسم من الأمراض المتعلقة بالدماغ

(kula&sultan,2021,43) .

ومن الممكن أن يؤدي دمج الألعاب الذهنية في العملية التعليمية إلى تحقيق نتائج جيدة للأطفال، على المستوى المعرفي وغيره، فهي وسائل يتم اللجوء إليها لتعزيز الدافع الذاتي للتعلم، وتوفير فرص التعلم النشط والاجتماعي، وتطوير المهارات المعرفية والعاطفية وتنمية المهارات الرياضية، والذكاء اللفظي والبصري .(Kuzu,Tully,2020,72)

وتجد الباحثة أن الألعاب الذهنية آمنة وسهلة لطفل الروضة، الفردية منها والزوجية والجماعية، وتعمل على تحدّي القدرات العقلية للطفل وحثّه على التفكير واستنباط الحلول ضمن مستويات متدرجة في الصعوبة، وتفيد في تنمية مهارات حل المشكلات .

خلاصة:

إن الألعاب الذهنية تتصف بالمرونة والتشويق، وهي مناسبة لكل المراحل العمرية، وتتعلق باستخدام العقل، ولها إسهامات إيجابية في تنمية شخصية الطفل، كما تعمل على تطوير مهاراته ، وتزيد من ثقته بنفسه إذ يكتسب من خلالها معارف ومهارات جديدة، ويتعرف نقاط القوة والضعف لديه وهذا يساعده على التغلّب على نقاط الضعف واستثمار نقاط القوة في عملية التعلّم؛ لذا سعت الباحثة إلى توظيفها في الدراسة لتنمية عادات العقل لدى طفل الروضة، لأنها توفر التعلّم الممتع والسهل وتفتح عقول الأطفال وتسمح لهم بتعلم أشياء جديدة.

المحور الثاني: عادات العقل

التمهيد

أولاً: تعريف عادات العقل.

ثانياً: خصائص عادات العقل.

ثالثاً: مراحل تكوين العادة.

رابعاً: تنمية عادات العقل.

خامساً: تقويم تطور عادات العقل .

سادساً: استراتيجيات تنمية عادات العقل.

سابعاً: شروط تنمية عادات العقل.

ثامناً: أهمية دراسة عادات العقل للطفل.

تاسعاً: عادات العقل المختارة في الدراسة.

عاشراً: دور اللعب في تنمية عادات العقل.

خلاصة

التمهيد:

تُعدّ نظرية عادات العقل من النظريات الحديثة في مجال علم النفس المعرفي، كانت بداياتها في منتصف سبعينيات القرن الماضي على يد كوفي(Covey) عالم الإدارة الأمريكي في أطروحته (العادات السبع لأكثر الناس فعالية) للحصول على الدكتوراه في الإدارة وباتت هذه النظرية تُعرف باسم "عادات العقل السبع لستيفين كوفي".

إنّ موضوع عادات العقل من المواضيع الحديثة، فالاهتمام بتنمية عادات العقل الصحيحة لدى الطفل يساعده على مواجهة مشكلاته بيُسرٍ وسهولة، وعلى تقدُّمه العلمي وتطوير مهاراته الفكرية، فليس المطلوب منه استخدام تفكيره وقدراته العقلية في موقف محدَّد فقط، بل ينبغي أن يستخدم تفكيره وقدراته العقلية في كل المواقف لتصبح عادة في حياته اليومية.(بتصرف).

1- تعريف عادات العقل:

تعدَّدت تعريفات عادات العقل بتعدُّد وجهات النَّظر والاتجاهات التي تناولتها(العقلة،2021، 70):

يُعَرِّف كوستا وكاليك (Costa&kellick)عادة العقل بأنَّها : النظام الذي يعتمده الطفل لاستخدام أنماط معينة من السلوك العقلي يوظّف فيها العمليات والمهارات الذهنية عند مواجهة خبرة جديدة أو موقف ما، ويحقق أفضل الاستجابات وأكثرها فاعلية، ونتيجة توظيف هذه المهارات ويحل المشكلة بسرعة ومهارة أكبر.

بينما يعرّفها ريكتز(Ricketts) بأنها: ميل الطفل إلى التعامل بذكاءٍ عندما يواجه مشكلة ما، أو عندما تكون إجابة أي سؤال غير حاضرة في الذهن ، أو عندما يجد تناقضاً في قضيةٍ ما، كما عرَّفها أيضاً بأنها: "إعمال جميع القدرات العقلية للحصول على المعرفة عندما لا يكون من السهل الحصول على المعلومات أو المعارف بالطرائق العادية".

وقد وردت تعريفات أخرى ذكرها (السلطاني والجبوري، 2015، 211):

ترى حسام الدِّين وفتح الله صادق بأنَّها: "تظهر بصورة جليَّة حينما يواجه الطفل مشكلةً أو أسئلةً لا يعرف إجابةً مباشرةً عنها، وأيضاً حينما يستخدم الطفل ما تعلَّمه لكي يحلَّ كلَّ أنواع المشكلات التي تواجهه في

بيئته" .

ويُعرِّفها صادق بأنها: "مهارة الطفل وقدرته الذهنية على تنظيم أفكاره وإنتاج هذه الأفكار حتى تصبح سلوكاً لديه يستخدمه ويستفيد منه في حياته اليومية".

بينما يرى فتح الله أنَّها: "اتجاه عقلي لدى الطفل يعطي سمةً واضحةً لنمط سلوكه، ويقوم هذا الاتجاه على استخدام الطفل الخبرات السّابقة والاستفادة منها للوصول إلى تحقيق الهدف المطلوب" .

وتستنبط الباحثة من التعريفات السابقة تعريفاً لعادات العقل بأنَّها: مجموعة من المهارات والقدرات الذِّهنية التي تمكِّن الطفل من تشكيل السلوكات المناسبة للمواقف والمشكلات التي يتعرَّض لها ويتوصَّل في النهاية لإيجاد حلٍّ فعّالٍ يكتسب من خلاله خبرة تُمَكِّنُهُ من مواجهة المواقف المشابهة في المرّات القادمة بيسرٍ أكبر.

وقد اعتمدت الباحثة تعريف كوستا وكاليك (costa&kellick2009)لعادات العقل في هذا البحث لأنَّه أكثر علمية وموضوعية لاستناده إلى عددٍ من الأبحاث والدراسات التربوية التي قام بها العالمان وخلصت إلى التعريف الآتي: "مجموعة مكوَّنة من (16) عادةً من الفكر والعمل تساعد الأطفال على مواجهة مشكلاتهم واتخاذ الإجراءات والحلول المناسبة لها عندما يكون الحل غير متوفِّر لديهم".

2- خصائص عادات العقل:

تتمتع عادات العقل بخصائص عدَّة يتَّسم بها الأطفال الذين يمتلكونها وقد ذكرها(حفني وآخرون،2019، 371):

- **القيمة (value)**: وتتمثَّل في اختيار السُّلوك الفكري المناسب والأكثر ملاءمة للتطبيق دون غيره من الأنماط الفكرية الأقل إنتاجية وتوظيفه.

- **الرغبة (Inclination)**: الميل لتطبيق نمط معيَّن من أنماط السلوك الفكري الذكي.

وذُكرت خصائص أخرى من قبل (آل رشيد، 2021، 408):

- **الحساسية (sensitivity):** إدراك وجود الفرص والمواقف الملائمة للتفكير واختيار الأوقات المناسبة للتطبيق.

- **القابلية (Capability):** امتلاك المهارات الأساسية والقدرات التي يمكن عن طريقها تطبيق أنماط السلوك الفكري المتعددة.

وأضاف (حسونة وآخرون، 2019، 371) خصائص أخرى:

- **الالتزام أو التعهُّد (Commitment):** العمل على تطوير الأداء الخاص بأنماط السلوكات العقلية، وتحسين مستوى هذا الأداء باستمرار.

- **السياسة (policy):** اندماج العقلانية في جميع الأعمال والقرارات والممارسات ورفع مستواها وجعل ذلك سياسة عامة لا ينبغي تخطيها.

وتجد الباحثة أنَّ الطفل الذي يمتلك عادات العقل يتميَّز من بقية أقرانه بقدرته على اختيار نمط السلوك العقلي المناسب للموقف الذي يواجهه، وامتلاكه الميل والرغبة لاختيار أفضل الأنماط السلوكية والقدرة على تطبيقها وتطويرها باستمرار، حتى تصبح تلك العادات جزءاً من شخصيته يعتاد على ممارستها بمرونةٍ في حياته اليومية.

3- مراحل تكوين العادة:

يتطلب تكوين كل عادة عقلية أن تسير ضمن مراحل أوردها (امرير،2019، 9):

1- التفكير: في هذه المرحلة يفكِّر الطفل في الشيء، ويركِّز انتباهه عليه، وقد يكون ذلك بسبب فضوله أو أهميته بالنسبة له.

2- التسجيل: بمجرَّد التفكير، وربطه بجميع الملفات الأخرى التي هي من النوع نفسه.

3- التكرار: في هذه المرحلة يقرر الطفل أن يكرِّر السلوك نفسه والأحاسيس نفسها سواء أكان ذلك إيجابياً أم سلبياً.

و كذلك أوردها(يوسف،2022، 20-19):

4- التخزين: بسبب تكرار التسجيل تصبح الفكرة أقوى فيخزِّنها العقل بعمق في ملفاته، ويضعها أمام الطفل كلَّما واجه موقفاً من النوع نفسه، وإذا أراد الشخص أن يتخلَّص من السلوك سيجد صعوبة أكبر، لأنه مخزن بعمق في ملفات العقل الباطن.

5- العادات: بسبب التكرار المستمرّ والمرور بالخطوات السابقة يعتقد العقل البشري أن هذه العادة جزء مهم من سلوكات الفرد، وهنا لن يستطيع الطفل تغييرها بمجرد التفكير في التغيير أو بقوة الإرادة أو بالعالم الخارجي وحده، بل يجب عليه أن يغيّر معناه الذي كوَنه في الفكرة الأساسية وبرمجة نفسه على الفكر الجديد وتكرار ذلك أكثر من مرة، وبذلك فهو يمر بالخطوات نفسها التي كوَّن بها العادات السلبية لكي يضع مكانها عاداتٍ إيجابية.

في ضوء ما سبق نلاحظ أنَّ اكتساب عادات العقل لدى الطفل عملية تطوُّرية تتابعية تحتاج إلى العمل على التركيز على فكرةٍ ما في ظل ميول الطفل واتجاهاته نحو موقفٍ ما، ثمَّ اتخاذ قرار لتبنِّي تلك الفكرة بعد التفكير بها، وتجسيدها سلوكاً، وتكرار ذلك السلوك عند التعرُّض لمواقف مشابهة، حتى يصبح عادةً مترسّخة في أبنيته المعرفية من الصعب التَّخلِّي عنها أو تغييرها.

4- تنمية عادات العقل:

يُشّبه نمو العادة العقلية بالحبل الذي تنسج في كل يوم خيطاً من خيوطه، وفي النهاية لا تستطيع قطعه، وضمن هذا المفهوم فإن العادات العقلية عملية تطويرية متتابعة.

وتتكون العادات العقلية من عدد من المهارات والاتجاهات، والقيم والخبرات السابقة والميول، فالعادات العقلية تعني أننا نفضل نمطاً من التصرف الفكري على غيره من الأنماط، وهي بهذا المعنى تتضمن إجراء عملية اختيار أو انتقاء من عناصر موقف ما بناءً على مبدأ أو قيم معينة، يرى الطفل أن تطبيق هذا النمط في هذا الموقف مفيد أكثر من غيره من الأنماط. ويتطلب ذلك مستوى من المهارة في تطبيق السلوك بفعالية والاستمرار بأدائه (محمد،2018، 12).

ومن شروط تنمية عادات العقل التي وضحّها(العطا الله، 2020، 83):

- إيمان المعلمات بأن كل الأطفال قادرون على التفكير .
- إدراك الأطفال أن التفكير هدف تربوي ينبغي السعي لتحقيقه.
- تعريض الأطفال إلى مشكلات تتحدى قدراتهم التفكيرية .
- إيجاد بيئة تعليمية غنية بالمثيرات .
- إيجاد بيئة آمنة ومحفزة خالية من العقاب وتحمل الأخطار .
- عرض النشاطات التي تنمي الذكاء بطريقة متوافقة مع المستوى العقلي للأطفال.
- كون المعلمة قدوة حسنة للأطفال .

وتجد الباحثة أن طفل مرحلة الرياض بحاجة إل تنمية عادات العقل لتمكنه من مواجهة التحديات والتغيرات المحيطة به، لتصل به إلى أداء أفضل في المواقف الحياتية المختلفة، ويتعين علينا إيجاد الطرائق المناسبة لتنمية هذه العادات على نحو يتناسب مع النمو العقلي لهذه المرحلة لتكون لديه القدرة على اختيار نمط السلوك العقلي المناسب للموقف الذي يواجهه، وتصبح عادات العقل لديه جزءاً من ممارسته اليومية لا تنفصل عنها بأي حال من الأحوال .

5- تقويم تطور عادات العقل:

لتقويم التطور في عادات العقل ووضع تقارير عن ذلك التطور، يجب جمع الأدلة على أداء هذه العادات وتطورها ومراقبة الأطفال، ويمكن جمع معلومات عن الأطفال بملاحظة سلوكهم في أثناء تفاعلهم مع المشكلات اليومية داخل الروضة وخارجها، ونستطيع أن نكشف عن مدى تزايد استخدام الأطفال لعادات العقل (قطامي،2014، 155).

يؤكد أرثر وكوستا أن عادات العقل ينبغي أن تكون محوراً للتعلّم، ويريان أنه لا فائدة من أن يتعلّم الأطفال المحتوى إذا لم يتعلموا السعي لتحقيق الدقة والصحة وتجنب الاندفاع، والعمل عند حافة قدراتهم، وليس عند مركزها ووسطها (الرابغي،2015، 96).

وترى الباحثة أنه من المفيد تقويم تطور عادات العقل لدى الأطفال من قبل المعلمات وكتابة تقارير عن

هذا التطور، وأن مراقبة الأطفال، وملاحظة سلوكهم يفسح المجال أمام المعلمة لرؤية مسار تفكير الأطفال، ومراقبة طريقة طرحهم للأسئلة وتعاملهم مع مواقف الحياة اليومية، ويمكنها إشراك الأطفال بالتقويم الذاتي لأعمالهم، وتحديد مدى تقدمهم، لمساعدتهم على تطوير نتائج أعمالهم.

6- استراتيجيات تنمية عادات العقل:

إن الاستراتيجيات اللازمة لمساعدة الأطفال على تنمية العادات العقلية تختلف عن غيرها من الاستراتيجيات ، فتنمية العادات العقلية تتطلب بالضرورة أن يتم تعزيزها بصورة مباشرة وصريحة، وليس ضرورياً أن ترتبط بالمحتوى الدراسي. والعادات العقلية يجب تعريفها وتقديمها للأطفال، لأنهم نادراً ما يرون هذه العادات مستخدمةً في العالم المحيط بهم (قطامي، 2014، 193).

وقد تناول الأدب التربوي العديد من الاستراتيجيات التي تسهم في تنمية العادات العقلية وتشجِّع على اكتسابها وممارستها، وقد اختارت الباحثة منها ما تم توظيفه في الألعاب الذهنية المختارة في البحث لتنمية عادات العقل، وفيما يلي عرض لبعض تلك الاستراتيجيات التي يمكن من خلالها تنمية عادات العقل(العطا الله ،2020، 81):

6-1- استراتيجية استخدام الأسئلة لتحدّي فكر الأطفال:

توفِّر هذه الاستراتيجية فرصة ثرية لتطوير إشغال تفكير الأطفال بحيث يتركَّز السؤال على جذب الأطفال إلى عملية التعلُّم بتقديم مشكلات ومسائل غير معروفة، الأمر الذي يجعل الأطفال يستخدمون بعض العادات العقلية؛ لكي يقدِّموا حلولًا لهذه المشكلات والمسائل. وترى الباحثة أنَّ هذه الاستراتيجية مناسبة لتنمية عادة التساؤل وطرح المشكلات.

6-2-استراتيجية التعلُّم التعاوني:

إنَّ التعلُّم التعاوني يحفِّز التفكير، خاصةً إذا استُخْدِمَ لتعليم الأطفال في المراحل المختلفة، فاستخدام الأطفال لمهارات المناقشة وطرح الأسئلة وتبادل الأفكار والتدرُّب على مهارات التفاعل الاجتماعيّ، يحفِّز المهارات الذهنية وينمِّي التفكير، ويسهم في رفع مستوى التفكير لديهم .

6-2- استراتيجية لعب الأدوار:

يؤدِّي الطفل دوراً سواء أكان معبِّراً فيه عن نفسه، أم عن أحد زملائه في موقف محدد، ويتمّ تأدية الأدوار في بيئة آمنة يكون فيها الطفل متعاوناً يطوّر من قدرته على التعبير والتفاعل مع الآخرين ويسهم في بناء الثقة بنفسه وقدراته وإمكاناته.

وقد استُخدِمَت هذه الاستراتيجية في دراسات مختلفة لتنمية أكثر من عادة عقلية كالإصغاء بتفهم وتعاطف، والاستجابة بدهشة وتساؤل.

وأضاف (مطر، 2021، 11) استراتيجيات أخرى مثل:

6-3- استخدام القصص المعبِّرة عن حياة الشخصيات:

تقدِّم نماذج من حياتهم الخاصة على أن يقوم الأطفال باستخلاص مجموعة من الخصائص التي تميّز بها أصحاب هذه القصص، وتوضيح العادات العقلية التي مارسها هؤلاء العلماء، ويمكن تدريب الأطفال عليها، وهذه الاستراتيجية تناسب عادة الإصغاء بتفهم وتعاطف.

6-4- الحوار السقراطي والمناظرة والمناقشة:

هي أدوات أساسية لتنمية العادات العقلية، ويمكن أن تُنظم جلسات النقاش في صورة جماعية أو استكشافية. وأضاف مازن استراتيجية الألعاب التعليمية وخرائط المفاهيم (مازن، 2011، 70):

6-5- استراتيجية الألعاب التعليمية:

تتضمن ألعاب ذكاء، وألعاب تَّمثيلية وألعاب الحظ، بالإضافة إلى القصص والألعاب الثقافية.

6-6- استراتيجية خرائط المفاهيم : تتمثل في خرائط المفاهيم المصورة وغير المصورة وخرائط المفاهيم المجسمة.

وترى الباحثة أنه من الممكن اتباع استراتيجيات مختلفة في تنمية عادات العقل على أن تكون هذه الاستراتيجيات مناسبة لعمر الطفل ومستوى تفكيره، وتدريب الطفل على مثل هذه العادات لزيادة قدرته على التركيز والفهم وتنظيم السلوك، والقدرة على حل المشكلات وتحقيق التكيف مع البيئة المحيطة.

7- شروط تنمية عادات العقل:

قدَّم الفلفلي والحادين وصفاً موجزاً للبيئة التعليمية التي تساعد على نمو ا الأداء الذكي ومهارات التفكير والعادات العقلية السليمة وازدهارها، نذكرها فيما يلي (الفلفلي والمحادين،2017، 34):

7-1- الإيمان بأن جميع الأطفال قادرون على التفكير:

إن اعتقاد المعلمات أن بمقدورهن رفع ذكاء الأطفال باستخدام الطرائق التعليمية المناسبة أمر في غاية الأهمية، وهذا الاعتقاد شرط مسبق لتعلم العادات العقلية.

7-2- يجب أن يعي الأطفال أن التفكير هدف تربوي ينبغي السعي لتحقيقه:

بات من الضروري أن توضح المعلمات بكل وضوح للأطفال أن السلوك الذكي هو الهدف الرئيسي للتربية والتعليم، وأنهم يتحملون مسؤولية القيام بعملية التفكير، ويجب أن يعرفوا أنه من المحبذ الحصول على أكثر من حل للمشكلة، وأن التروي والتأني والتخطيط والتفكير أفضل من التسرع في الإجابة، وينبغي أيضاً أن يوضح للأطفال أن التفكير وتنمية مهاراته وتعرّف الاستراتيجيات الفكرية، صلب محتوى المنهاج، وقمة الأهداف التربوية، كما ينبغي إجراء المناقشات التي تشجعهم على الإفصاح عن مكنونات أفكارهم وطرائق تفكيرهم وخططهم لحل المشكلات، فذلك هو السبيل إلى تنمية العادات العقلية السليمة لديهم.

وقد أورد العبادي شروطاً أخرى لتنمية عادات العقل مثل (العبادي،2019، 156):

7-3- تعريض الأطفال إلى مشكلات تتحدى قدراتهم التفكيرية:

لا بد أن تعتاد المعلمات طرح الأسئلة العميقة التي توسع خيال الأطفال وتنمي مهارات التفكير العليا،

ويجب وضع الأطفال في مواقف تعليمية تستدعي استخدام جميع طاقاتهم في حل مشكلات الحياة اليومية التي يعيشها الأطفال في الرحلات التي يقومون بها، أو في ساحات الملاعب أو في قاعة النشاط.

7-8- إيجاد بيئة تعليمية آمنة خالية من التهديد وتحمل الأخطار: إن تعلّم التفكير السليم يحتاج إلى تجريب الأفكار لاكتشاف صلاحيتها، فإذا شعر الأطفال أن نتائج تفكيرهم سوف تتعرض للانتقاد، أو الاستهزاء أو الاستخفاف، فإنهم يبتعدون عن ممارسة التفكير اتقاءً للشر المتوقع.

على المعلمات أن تقدّرن أفكار الأطفال ا ويناقشنهم فيها ويعدلنها باحترام، ويحاولن ترجمتها إلى أفعال، ويساعدنهم على توضيحها وتوظيفها في الحياة؛ ليستطيع الطفل أن يتبين نفسه، ويكشف صلاحية فكرته، أو عدم صلاحيتها. إن مثل هذا السلوك التعليمي يساعد الأطفال على إنتاج أفكار ذات معنى ويشجعهم على الاستمرار في التفكير والتعبير عن أفكارهم، وينمي عندهم عادات عقلية متوازنة.

وثمة خصائص تتعلق بالقدوة والبيئة والمستوى العقلي للطفل (توفيق ، 2014، 23):

7-9- إيجاد بيئة تعليمية غنية بالمثيرات:

يجب توفر المصادر المتنوعة، وتيسير وصول الأطفال إليها دون روتين ممل، أو تضييع في الأوقات. كما ينبغي توفير المواد الخام التي يستطيع الأطفال استخدامها في التجريب والملاحظة.

هذا ما بينته دراسة (الفلفلي والمحادين ، 2019) التي هدفت إلى تعرّف أثر ركن العلوم في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة، وبينت أثر هذه الأنشطة في تنمية عادات العقل لأنها غنية بالمثيرات وتعتمد على التجريب، وأظهرت نتائجها أن هناك فروقا دالة إحصائياً بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والضابطة على اختبار عادات العقل لصالح المجموعة التجريبية .

7-10- عرض النشاطات التي تنمي الذكاء بطريقة متناسبة مع المستوى الذهني للأطفال:

إن أحد أهم الأسباب التي أدت إلى فشل أساليب التدريس التقليدية البدء بالكلام النظري، والمعلومات المجردة التي تفوق المستوى العقلي للطفل، ولا تبدأ بالأفعال، وبالتعامل مع المواد الواقعية الملموسة، أما الأساليب الحديثة في التدريس فتبدأ بالمواد المحسوسة والممارسات والأفعال الواقعية، وهي تمثيل رمزي للحدث أو المشكلة،

وإن من شأن هذه الأساليب أن تجد الفكرة وتسهل استيعابها.

7-11- القدوة الحسنة:

يتعلم الأطفال بالنمذجة أكثر من تعلمهم بالكلام، هذه قاعدة تربوية صادقة وبخاصة في مرحلة الروضة والمرحلة الابتدائية. لذا من الضروري أن تكون المعلمات، نموذجاً مثالياً للأداء الذكي أمام الأطفال، لأنهم يتعلمون من سلوكهن ومن أعمالهن أكثر مما يتعلمون من أقوالهن.

مما تقدم تجد الباحثة أن البيئة الداعمة لعادات العقل فيها فرص كثيرة لممارسة التفكير، إذا توفر فيها بعض السلوكات والأدوار المناسبة لترجمة عادات العقل إلى أفعال عملية بصفة يومية، لذلك على معلمة الروضة توفير البيئة المناسبة للطفل التي من شأنها مساعدة الطفل على الاستمرار في التفكير لتنمية عادات عقلية تساعده في التعلم .

8- أهمية دراسة عادات العقل للطفل:

يشكل الاهتمام بالأطفال وتحسين تفكيرهم وتنمية قدراتهم واتجاهاتهم ومهاراتهم وميولهم قضية أساسية في أي برنامج تعليمي أو مخطط تربوي تطويري، فلدى الأطفال استعدادات ذهنية معرفية مختلفة المستويات للتفكير والاستطلاع وأداء العمليات الذهنية، استناداً للفطرة والظروف البيئية التي يتعرضون لها. وتحدد المواقف التي يتفاعلون معها مستوى استخدامهم لهذه الإمكانات الذهنية، ومن خلال فهم التغيرات التي حدثت في عالمنا المعاصر من سيادة المتطلبات الكثيرة وكوننا نحيا في عصر المعلومات المتسارعة التي تتطلب إنساناً بنوعية معينة قادراً على إدارة عملياته الذهنية بسرعة شديدة وكفاءة عالية مما تستدعي منه تذويب المهارات العقلية لديه وتحويلها إلى عادة عقلية تمارس بطريقة آلية عند الحاجة إليها (قطامي، 2014، 28).

تبين الدراسات والبحوث والعمل الميداني في هذا المجال، أنه ما زال هناك قصورٌ في التعامل مع الأطفال على أنهم قادرون على البحث والتقصي وإعطاء الرأي وإصدار الأحكام وأداء العمليات الذهنية بكفاءة ونجاح بوجود وسيط تعليمي. وتقتصر النشاطات التعليمية في الروضة على التهيئة والتدريب على مهارات القراءة والكتابة والحساب، وتغفل جانب تعليم التفكير. ولما كانت عادات العقل تعني أننا نفضل نمطاً من الإجراءات

الذهنية على غيره، فهي تعني ضمنياً اختيار الإجراء المناسب في الموقف المناسب، وهي نمط من الأداءات الذهنية التي تقودنا إلى إدارة التفكير (العبادي،2019، 212).

إن تعليم عادات العقل يقتضي تحولًا نحو إدراك أوسع لنتاجات التعليم وكيف يمكن تعهدها وتقويمها، وتوصيلها لمساعدة الأطفال على امتلاك عادات العقل بذكاء، وتوفير مجموعة من الأداءات التي تنظم العمليات الذهنية، وباستطاعتها أن تكون جزءاً لا يتجزأ من التدريس في جميع الموضوعات. وهذا ما أكدته دراسة (الموسى، 2018) التي هدفت إلى معرفة أثر برنامج مقترح لبيئة تعلم إلكترونية في تنمية عادات العقل لطفل الروضة وأكدت نتائجها أن هناك فروقاً دالة إحصائياً بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وكان من أهم توصياتها الاهتمام بتنمية عادات العقل لدى أطفال الرياض باستخدام استراتيجيات أخرى.

إن تنمية المعلمة العادات العقلية والتي يمكن أن تحتذي بها المعلمة في عملها في قاعة النشاط باستخدام أحداث مرت على بعض الشخصيات وعرضها للأطفال، أو عرض تجارب بعض الشخصيات العامة مثل الأبطال والزعماء والمصلحين، واستخدام القصص المعبرة عن حياة الشخصيات التي تقدم نماذج من حياتهم الخاصة وإحدى الوسائل والأساليب الشائعة لاستعراض العادات والمهارات العقلية. وقد أشار بلوم (Bloom) إلى أن القصص والحكايات أساليب يمكن عن طريقها تحرير كل القيم والعادات والأفكار الهامة المرتبطة بثقافة المجتمع لكل أفراده، عندما يصبح الأطفال واعين بالعادات العقلية الأساسية، فإن المعلمة يمكنها أن تطلب إليهم أن يقدموا بأنفسهم أمثلة أخرى لأفراد أو شخصيات صادفوها في حياتهم، وأن يبينوا بعض الأمثلة والنماذج السلوكية المعبرة عن بعض العادات العقلية التي تميزوا بها.(الفلفلي ومحادين،2017، 37).

فالخاصية الرئيسية للطفل الذكي ليس امتلاك المعلومات فحسب بل كيفية معالجتها وتوظيفها، وإعادة تنظيمها، وتمثيلها في الذهن، ولا يتم ذلك إلّا بالتسلُّح بعادات العقل، وفق التوجهات التربوية الحديثة، من هنا تبرز أهمية دراسة عادات العقل في تنمية الأداءات المعرفية الذهنية (Costa& Kallick, 2009, 217).

تستنتج الباحثة مما سبق أن الأطفال في أشد الحاجة لتنمية عاداتهم العقلية، لأنها ذات فاعلية في

إعدادهم للتعامل مع الحياة، والقدرة على معالجة كل أنواع المواقف، وهذا يساعد على خلق عقول متفتحة ومنتجة ومتفاعلة؛ فعادات العقل نمط فكري يجب أن يتسلح به جميع الأطفال من أجل إعداد أفراد قادرين على النجاح في حياتهم.

9- عادات العقل المختارة في الدراسة :

9-1- إيجاد الدعابة (Finding Humor):

إن الدعابة تحرر الطاقة العلمية الإبداعية، وتثير مهارات التفكير عالية المستوى، ولدى الأطفال ذوو القدرة على الانخراط في الدعابة القدرة على إدراك الأوضاع في موقع مناسب وأصيل ومثير للاهتمام، ومع تقلب مزاجهم العقلي السريع، تراهم ينتعشون عند عثورهم على حالات من عدم التطابق وعثورهم على ثغرات وقدرتهم على الضحك في المواقف المختلفة، وأكَّد كوستا وكاليك أنَّ المعلمات بحاجة إلى نشر الدعابة في قاعة النشاط ليسهموا في تنمية هذه العادة، وقد أرفق عدَّة أفكار معينة ومنها إقامة مناسبات لإقامة الدعابة الهادفة، وقراءة بعض القصص والكاريكاتيرات الفكاهية (امرير ، 2019، 54).

مما سبق ترى الباحثة أنَّ التَّعلُّم المصحوب بجوٍّ من المرح والتسلية يجعل الأطفال في حالةٍ من الرّاحةِ النَّفسيَّة، ويجعلهم أكثر تقبُّلًا للمعلومات بعيداً عن الضغط والتَّوتُّر النفسيّ الذي يحدّ من قدرة الأطفال على الاستيعاب والفهم، ومن المُجدي تخصيص بعض الوقت للأنشطة الترفيهية الهادفة، كما يمكن أن تتخلل الأنشطة التعليمية بعض الدعابة لإضفاء جوٍّ من المرح والسرور لدى الأطفال يسهم في تنمية عادة إيجاد الدعابة لديهم.

9-2- التفكير التبادلي (Thinking Interdependently):

"تتمثَّل في قدرة الطفل على تبرير الأفكار واختيار مدى صلاحية استراتيجيات الحلول والتغذية الراجعة والتفاعل والتعاون ضمن مجموعات، والمساهمة في إنجاز مهام معينة (Costa & kellick، 2009، p96) .

وهي عادة يدرك بها الأطفال المتعاونون أنهم معاً أقوى بكثير فكرياً ومادياً من أي طفل يعمل وحده، فلا يمكن لطفل بمفرده التفكير في أبدال متعددة مثل المجموعات، وتشير هذه العادة إلى قدرة الطفل على العمل بنجاح والتفكير باتساق مع الآخرين، وأخذ جميع وجهات النظر المختلفة بجدية لصالح العمل بعيداً عن المصالح

الشخصية (الرابغي ، 2015 ، 104).

وترى الباحثة أنَّ من أهم التوجُّهات التربوية الحديثة العمل في مجموعات، وقد تجسَّد ذلك جلياً في طرائق التدريس الحديثة كالتعلُّم التعاوني والعمل الجماعي والمشروعات والرؤوس المرقَّمة وغيرها من الاستراتيجيات، ويسهم اكتساب تلك العادة في تنمية مهارات التواصل بين الأطفال، وتقبُّل الرأي الآخر، وتقبُّل النقد، وتعزيز حب المشاركة مع الآخرين، وتبادل الأفكار معهم.

9-3- التساؤل وطرح المشكلات: (Questioning and Posing Problem):

إنها القدرة على طرح أسئلة وتوليد عدد من الأبدال لحلّ المشكلات عندما تحدث أو تعرض عليه، بالحصول على معلومات من مصادر متعددة، والقدرة على اتخاذ القرار والتساؤل وطرح المشكلات يعني فهماً أعمق للمواقف حيث التناقضات قائمة بينها، ورصد المعلومات بدقة وتنظيمها، والقدرة على الإدراك، والتذكر، والاسترجاع (الحمود، 2015، 50).

وترى الباحثة أنَّها من أهمّ العادات العقلية التي يُنصح بتدريب الأطفال عليها منذ مراحل العمر المبكِّرة من، لأنَّ الأطفال يطرحون الكثير من التساؤلات ليكسبوا المعارف عما يدور في أذهانهم، وهذا بحاجة إلى اهتمام وتوجيه مُتعمّد مدروس مع المتابعة ، لتُصبح من عاداته الدّائمة، ويمكن للمعلِّمة أن تعمل على تنمية هذه العادة في الأنشطة التي يتم من خلالها عرض بعض القضايا التي تثير تساؤلات الأطفال، وتتطلب منهم التفكير لاقتراح الحلول واتخاذ القرار، وهناك طرائق عدة تسهم في تنمية هذه العادة كطريقة حل المشكلات والعصف الذهني.

9-4- الاستجابة بدقة (Striving For Accuracy):

وهي العمل من أجل الكمال والأناقة والحِرَفية، وتعني أيضاً قدرة الفرد على العمل المتواصل بحرفية وإتقان وتفحص المعلومات للتأكُّد من صحتها، ومراجعة متطلبات المهام ومراجعة وتفحص ما أُنْجِزَ والتأكد من أن العلم يتفق مع المعايير ومراجعة القواعد التي يجب الالتزام بها (يوسف، 2022، 21).

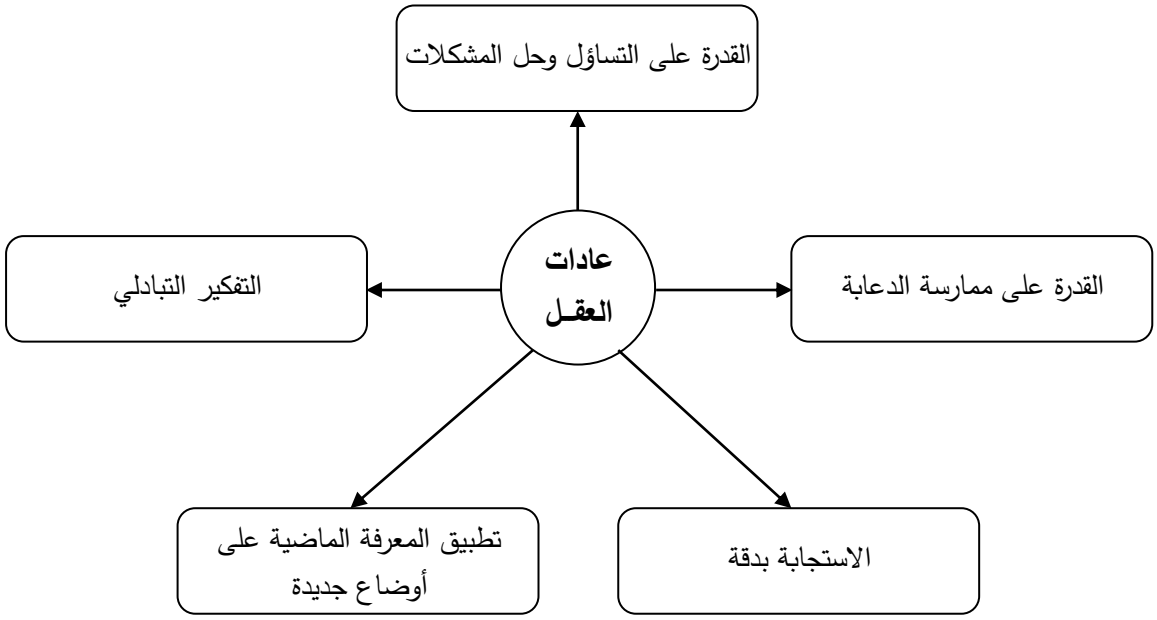
وترى الباحثة أنَّ الأطفال يميلون إلى معرفة نتائج عملهم وتقويمها، وذلك يحفزهم للوصول إلى درجة من الإتقان، والتحقُّق من مدى مطابقة النَّتائج لمجموعة من المعايير.

9-5- تطبيق المعارف الماضية على أوضاع جديدة:

(Applying Past Knowledge to New Situations)

إن تطبيق المعارف الماضية على أوضاع جديدة تعني قدرة الطفل على استخلاص المعنى من تجربة ما والسير قدماً وتطبيقه على وضع جديد والربط بين فكرتين مختلفتين، وقدرة الطفل على نقل المهارة وتوظيفها في جميع مناحي حياته (العقلة ، 2021، 77). وهو" التعلم من الخبرة والتجارب السابقة وتفسير ما يحل من مشكلات بمقارنتها بتجارب مرت من الماضي، واسترجاع مخزون المعارف والتجارب بوصفه مصدر بيانات، فكثيراً مل نجد الأطفال يبدؤون مهمة جديدة كأنهم لم يسمعوا بها أو يروها من قبل، وكأنها حدث منفصل في عقولهم عن غيره" (شريف وآخرون، 2015، 17).

وتستنتج الباحثة أن تشجيع المعلِّمة للأطفال على استخلاص المعرفة أو الخبرة المكتسبة من التجارب الماضية، وتوظيفها أو استغلالها في ظروف ومواقف حياتية أخرى مشابهة خطوة مهمَّة ومتوافقة مع طبيعة العلم التراكمية. وفي ختام استعراض هذه العادات نجد أن تلك العادات مترابطة ومتداخلة، وأنّ كثيراً من العادات تتجمع بصورة طبيعية كالعنقود، وعندما تنظر بتمعُّن في المؤشرات الخاصة بعادة معينة تجد نفسك بحاجة للنظر في عادات أخرى مرتبطة بها"(Costa&Kellick,2009,54).



الشكل رقم (1) مخطط عادات العقل المُختارة في الدراسة

10- دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل:

يشير كوستا وكاليك إلى أن عادات العقل تنطوي على تفضيل الطفل نمطاً من التصرف الفكري على غيره من الأنماط الأخرى بناءً على مبدأ أو قيم معينة، بحيث يرى أن تطبيق هذا النمط في هذا الموقف مفيد أكثر من غيره من الأنماط، ويتطلب ذلك مستوى من المهارة في تطبيق السلوك بفاعلية والمداومة عليه(Costa&Kellick،2009،1).

وتكمن أهمية اكتساب الأطفال عادات عقل في أنها تعمل على إتاحة فرص عملية يتمكن الطفل من خلالها من ممارسة عادات العقل عملياً في أثناء التعلم والتدرّب على التخطيط بدقة في ضوء متطلبات المهمة التي يقوم بها واكتشاف قدرته على حل المشكلات بالإضافة إلى إضفاء جو من المتعة على التعلم، إن اكتساب الطفل عادات عقل تساعده على النمو وازدهار السلوك الذكي ومهارات التفكير لا بُدّ أن يتم ضمن بيئة تعليمية، غنية بالمثيرات والنشاطات متوافقة مع المستوى العقلي، وتعرّض الطفل لمشكلات تتحدى قدراته التفكيرية (مطر، 2021، 431 -430).

وأهم الطرائق في هذه المرحلة المبكرة من عمر الطفل الألعاب ولاسيما الألعاب الذهنية، فهي الوسيلة الوحيدة التي يمكن من خلالها ملاحظة سلوك الأطفال وقياس مظاهر النمو لديهم، لأن اللعب يرتبط بالنمو الجسمي ونضج المهارات الحركية والعقلية و يسهم في تنمية الجانب الذهني في شخصية الطفل، ويتم ذلك عن طريق نمو الوظائف المعرفية مثل (الإدراك، الذاكرة، التفكير، والتخيل، والكلام وغيرها) ابتداءً بالوظائف المعرفية البسيطة وانتهاءً بالأكثر تعقيداً بحسب المرحلة النمائية، وإن الألعاب الذهنية تسهم في النمو المعرفي والذهني لدى الطفل في أعمار مختلفة وبدرجات مختلفة (صاصيلا، 2014، 172).

والألعاب الذهنية من الطرائق التي تجعل الطفل فعّالاً في أثناء اكتسابه للمفاهيم والحقائق والمبادئ العلمية في مواقف تعليمية قريبة من الواقع بطريقة مثيرة ومشوقة، وتزيد من دافعية الطفل للتعلّم، وتوفر قدراً كبيراً من التحفيز والاستمتاع، وهذا يساعد على تنمية عادات العقل لديه، ويحقق الفائدة المرجوة من التعلّم(الحربي،2021، 152).

إن العلاقة بين اللعب وعادات العقل علاقة وثيقة وتبادلية، فاللعب بطبيعته ينمي عادات العقل لدى

الأطفال، كما أن عادات العقل يمكن أن توظّف لتنظيم عملية اللعب لتحقيق الهدف منها والوصول إلى نمو شامل وكامل ومتوازن للطفل ليصبح قادراً على التفكير ومواجهة المشكلات واتخاذ القرار. وتصبح عادات العقل لديه جزءاً من ممارسته اليومية لا تنفصل عنها، والألعاب الذهنية في رياض الأطفال من أكثر الأنشطة مناسبةً لتنمية عادات العقل، إذ تتيح للمعلمات فرصة تنميتها بأسلوب مرن وممتع ، وتشجيع الأطفال على التفكير والاستنتاج، بحيث يتضمن النشاط اليومي عادة عقلية أو أكثر يتم تنميتها من خلال الألعاب الذهنية، ويحقق تنوعاً في الأنشطة المقدمة للطفل ويضمنُ النمو الكامل والمتوازن له.

خلاصة:

إن لاكتساب عادات العقل أهمية تربوية وتعليمية كبيرة، فاستخدامها من قبل الأطفال ينمي مهارات التفكير لديهم من خلال مراقبة مسار تفكيرهم في أثناء حل المشكلات، ويكسبهم القدرة على التخطيط بدقة، ويسهم في إيجاد المتعة في التعلّم والاستفادة من آراء الآخرين من خلال التفكير التبادلي، فضلاً عن توظيف المعارف السابقة بمواقف مشابهة. وإهمال استخدام عادات العقل يسبب الكثير من القصور في نتائج العملية التعليمية، فعادات العقل ليست مجرد امتلاك المعلومات فحسب، بل تعلّم كيفية العمل عليها واستخدامها، وقد سعى هذا البحث لتنمية ستِّ عاداتٍ عقلية لدى أطفال الروضة هي: (التفكير التبادلي، والقدرة على التساؤل وطرح المشكلات، والاستجابة بدقة، والقدرة على ممارسة الدعابة، وتطبيق المعارف الماضية على أوضاع جديدة).

الفصل الثالث

منهج الدراسة وأدواتها وإجراءاتها

التمهيد

أولاً: مسوغات الدراسة.

ثانياً: منهج الدراسة.

ثالثاً: مجتمع الدراسة وعينتها .

رابعاً: أدوات الدراسة وتحكيمها.

1- قائمة عادات العقل لطفل الروضة .

2- برنامج الألعاب الذهنية القائم على عادات العقل .

3- مقياس عادات العقل لدى طفل الروضة.

خامساً: إجراءات الدراسة.

سادساً: الأساليب الإحصائية المتبعة في معالجة بيانات الدراسة.

سابعاً: الصعوبات التي واجهت الباحثة .

تمهيد:

يتناول هذا الفصل إجراءات الدراسة الميدانية من منهج الدراسة، وعينتها وأدواتها من حيث كيفية تصميمها والتحقق من صدقها وثباتها، والأساليب الإحصائية المستخدمة وذلك لتعرّف دور برنامج الألعاب الذهنية في تنمية بعض عادات العقل لدى طفل الروضة، إضافةً إلى وصف التطبيق الميداني للبرنامج.

أولاً: مسوغات الدراسة :

1- مواكبة الاهتمام المتزايد على المستوى العالمي بعادات العقل، وأهميتها لطفل الروضة في المواقف التعليمية و إسهامها في إكساب الطفل العديد من المهارات، حيث أنها يجب أن تكون محوراً لعملية التعلّم .

2- أهمية الألعاب الذهنية في تنمية المهارات والعادات والقدرات لدى الطفل في هذه المرحلة العمرية، والارتقاء بأدائه ومنحه حق النشاط والمبادرة الذاتية والقدرة على الاكتشاف، وقد تناولت معظم الأبحاث الألعاب التربوية ودورها في تنمية المفاهيم اللغوية والرياضية ، ولم تتخصص في هذا الموضوع (تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة من خلال أحد أنواعها وهو الألعاب الذهنية) في حدود علم الباحثة. وتنمية هذه العادات لديه تساعده على تنظيم المخزون المعرفي لديه ومواجهة الحياة المستقبلية .

ثانياً: منهج الدراسة:

اعتُمد المنهج شبه التجريبي الذي يعرّف بأنه: "المنهج البديل عن المنهج التجريبي، الذي يوفر مقداراً مناسباً من ضبط المتغيرات وتنظيمها لاسيما في المخططات والدراسات الميدانية في العلوم الإنسانية"(منصور وآخرون، 2020، 120)، وقد استخدم في هذه الدراسة كونه أكثر مناسبةً للعلوم الإنسانية وللعينة المدروسة.

ثالثاً: مجتمع الدراسة وعينتها:

1-مجتمع الدراسة: تكون مجتمع الدراسة الأصلي من جميع أطفال الفئة الثالثة (5-6) سنوات في روضة ورد الربيع في مدينة دمشق، المسجلين في العام الدراسي 2023/2022، البالغ عددهم (130) طفلاً وطفلة.

2-عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (30) طفلاً وطفلة من أطفال روضة (ورد الربيع) وذلك لتعاون المديرة والمعلمات في تسهيل مهمة الباحثة، وقد اختيرت العينة بطريقة قصدية، وقسمت إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية بلغ عدد أفرادها (15) طفلاً وطفلة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (15) طفلاً وطفلة.

رابعاً: أدوات الدراسة :

اعتمدت الدراسة مجموعة من الأدوات قامت الباحثة بتصميمها وهي :

- قائمة عادات العقل لدى طفل الروضة .
- برنامج الألعاب الذهنية القائم على عادات العقل.
- مقياس عادات العقل المصور لدى طفل الروضة (قبلي، بعدي، مؤجل).

وفيما يلي عرض تفصيلي لخطوات بناء كل أداة من الأدوات آنفة الذكر:

1- قائمة عادات العقل لدى طفل الروضة:

أ) الهدف من القائمة :

استهدفت القائمة تحديد بعض عادات العقل التي تتناسب مع أطفال الروضة من (5-6) سنوات.

ب) تحديد محتوى القائمة :

تم التوصل إلى عادات العقل بعد الاطلاع على الخصائص النمائية المعرفية لأطفال الروضة، وعلى الأدبيات والمراجع التي تناولت عادات العقل وتصنيفاتها، وما تتضمنه من مبادئ وأقوال وأفعال دالة عليها، كدراسات (فاطمة، 2022)، و(الرابغي، 2015) و (حفني، 2019) و(رشوان، 2015)، وكتاب عادات العقل لطفل الروضة (قطامي، 2014) واختير خمس عادات عقلية (التساؤل وحل المشكلات، ممارسة الدعابة، التفكير التبادلي، الاستجابة بدقة، تطبيق المعرفة الماضية على أوضاع جديدة).

ج) ضبط القائمة :

عرضت القائمة على عدد من المحكمين في كلية التربية جامعة دمشق الملحق رقم (1) ص (95)، للتأكد من مناسبة محتوى القائمة للهدف الأساسي لهذه الدراسة، وقد أشارت أغلب الملاحظات إلى تعديل صياغة بعض الجمل.

جدول(1) تعديلات قائمة عادات العقل لطفل الروضة

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
مساعدة الطفل على تهذيب أسئلته	مساعدة الطفل على تنظيم أسئلته
تطبيق المعرفة الماضية	تطبيق المعرفة السابقة

وبعد إجراء التعديلات أصبحت القائمة بشكلها النهائي ملحق رقم (2)،ص(96).

2- البرنامج القائم على الألعاب الذهنية لتنمية عادات العقل لدى طفل الروضة

أ) مقدمة البرنامج:

يعتمد البرنامج على الألعاب الذهنية التي بوساطتها سيتم تنمية بعض عادات العقل لدى طفل الروضة، لما لها من أهمية في إكساب الطفل العديد من المهارات للوصول إلى نمو شامل وكامل ومتوازن ليصبح قادراً على التفكير لمواجهة المشكلات واتخاذ القرارات، وتنمية شخصيته من جميع الجوانب والارتقاء بأدائه ومنحه حق النشاط والمبادرة الذاتية والقدرة على الاكتشاف، وتعَد الألعاب الذهنية فعالةً لتعليم الأطفال، لأنها تتناسب مع خصائصهم النمائية واللغوية والاجتماعية في مرحلة الروضة، وتساعد على اكتساب المهارات والمعلومات بطريقة بعيدة عن الملل وجعل المادة التعليمية مميزة للتعلم، كما تنمي تفكير الطفل وتطوره في مستويات معقولة، لذا جاءت فكرة تقديم برنامج قائم على الألعاب الذهنية موجه للأطفال من الفئة العمرية الثالثة (5-6 سنوات)، لتنمية

بعض عادات العقل لديهم، وهي (القدرة على التساؤل وحل المشكلات، القدرة على ممارسة الدعابة، التفكير التبادلي، الاستجابة بدقة، تطبيق المعرفة الماضية على أوضاع جديدة).

ب) فلسفة البرنامج:

إن مفهوم عادات العقل مشتق من إطار نظري كبير مكون من مجموعة من النظريات المعرفية، أهمها نظرية الذكاء، ونظرية الذكاء الوجداني، ونماذج معالجة المعلومات، ونماذج ما وراء المعرفة، والأنماط المعرفية ، والنماذج البنائية، ونظرية التعلم الاجتماعي، ونتائج أبحاث الدماغ، فقد أدى ازدياد البحوث في مجال علوم الأعصاب وتطورها إلى زيادة فهم عمل الدماغ باعتماده على عادة من عادات العقل، وهي تطبيق المعارف السابقة، فالدماغ يقوم باستمرار بتعديل العلاقات الجديدة، عن طريق استخدام المعرفة الموجودة لديه، ومع اتساع المعرفة بكيفية عمل الدماغ يتم الحصول على المزيد من الدعم بتعليم عادات العقل (الرابغي، 2015، 77-85)، والألعاب الذهنية ألعاب فكرية تتكون من عدة أنواع وأحجام ومواد، ولكل لعبة قوانينها الخاصة بها، وتتصف هذه الألعاب بالمرونة والتشويق وهي مناسبة لكل المراحل العمرية، وآمنة، منها الفردي والجماعي، تعمل على تحدّي القدرات العقلية للطفل وحثّه على التفكير، واستنباط الحلول المناسبة ضمن مستويات متدرجة في الصعوبة (القبالي،2012، 7).

وقد وجدت الباحثة أن للعب دوراً مهماً في رياض الأطفال، ويجب أن تتركز الأنشطة في هذه المرحلة على اللعب، فالطفل يتعلم من خلال اللعب مالا يمكن تعلمه من غيره، لأنه يساعد اللعب –وبخاصة الألعاب الذهنية– على تنمية التفكير، وزيادة معلومات الطفل عن البيئة المحيطة، وينمي القدرة على حل المشكلات ويساعده على مواجهة الصعوبات التي تعترضه في حياته اليومية .

ج) أسس بناء البرنامج:

أولاً – الأسس العامة:

1- الإطار النظري للدراسة، المراجع العربية والأجنبية التي تناولت عادات العقل لدى طفل الروضة.

2- الدراسات والبحوث التي تناولت البرامج والاستراتيجيات المعتمدة على الألعاب الذهنية.

3- البرامج المصممة لأطفال الروضة.

ثانياً- الأسس التربوية:

1- استخدام عبارات وألفاظ واضحة ومفهومه للأطفال.

2- مراعاة الخصائص والفروق الفردية.

3- مراعاة استخدام المرونة في البرنامج التدريبي أثناء التطبيق.

4- التدرج من السهل إلى الصعب في التدريب والاعتماد على تنفيذ اللعب الفردي ثم تنفيذ اللعب التفاعلي الجماعي الذي يحتاج إلى مهارات اجتماعية.

5- مراعاة استخدام الأدوات والألعاب ذات الألوان المختلفة والمميزة لزيادة الإثارة و التحفيز في التدريب.

6- توفير عناصر التشويق والإثارة في أنشطة المحتوى.

7- التنويع في استخدام المعززات سواء أكانت مادية أم معنوية، وتقديمها بشكل فورى ومستمر.

ثالثاً - الأسس النفسية:

1- الحرص على أن يسود الحجرة جو من الاحترام المتبادل.

2- أن يغطي المحتوى كل عادات العقل المستهدفة .

3- مراعاة الفروق الفردية بين أعضاء المجموعة التجريبية.

4- استخدام الاستحسان الاجتماعي مدعماً أساسياً للأطفال عند قيامهم بأي نشاط.

5- ملاءمة أنشطة البرنامج لحاجات الأطفال وإمكاناتهم.

6- أن تكون أنشطة البرنامج هادفة ومشوقة وجاذبة تثير انتباه الطفل.

د) أهمية البرنامج:

تكمن أهمية البرنامج فيما يلي:

1- أهمية تنمية عادات العقل لطفل الروضة.

2- أهمية الألعاب الذهنية لدى طفل الروضة.

3- التطور السريع للمعلومات الذي يفرض ضرورة تنمية تفكير الأطفال وتنمية عادات العقل لديهم لأنهم جيل المستقبل .

هـ) أهداف البرنامج :

- **الهدف العام للبرنامج:**

يهدف البرنامج إلى:

- تنمية بعض عادات العقل لدى طفل الروضة من خلال الألعاب الذهنية.

- **الأهداف التعليمية للبرنامج:**

لتحقيق الهدف العام البرنامج ترجم إلى أهداف تعليمية يمكن قياسها في كل جلسة، وقد روعيت الأمور الآتية :

1. شموليتها لمستويات بلوم (المعَدل) المعرفية .
2. إمكانية تحقيق الأهداف من قبل الأطفال .
3. موضوعيتها ووضوحها وقابليتها للملاحظة والقياس .
4. التوافق بين عدد الأهداف والوقت المتاح للجلسة .

و) إعداد البرنامج:

بعد الاطلاع على العديد من الأدبيات النظرية مثل دراسة: (فاطمة، 2022) بعنوان فاعلية برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تنمية عادات العقل لدى أطفال الروضة، ودراسة مصطفى (2014) بعنوان فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة. والاطلاع على العديد من الدراسات السابقة التي اهتمت بالتدريب على مهارات اللعب الرمزي مع الأطفال، واستخدام الألعاب الذهنية مثل دراسة حيدر(2016) بعنوان أثر استخدام الألعاب الذهنية على تنمية قدرات الإدراك الحس-حركي للتلاميذ بعمر (6-9) سنوات، صممت مجموعة من الألعاب الذهنية بالاستناد إلى قائمة عادات العقل، الملحق رقم(3) ص(90)، التي تضمنت لعبة (الأرقام

المضحكة، الألغاز، ما الحل؟، المتاهة، الوجوه المضحكة، البازل، مطابقة الشكل والظل، تركيب الأشكال الهندسية، لعبة الحروف الخشبية)، وعرضت على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة، من أجل معرفة مدى ملاءمتها للهدف المطلوب، ومناسبتها لأطفال الروضة من حيث سهولة عباراتها، والوقت اللازم لتنفيذها، ولمعرفة مدى ملاءمتها للعادة العقلية المطلوب تنميتها من خلالها، وقد استخدمت مجموعة من الوسائل التعليمية بعضها من إعداد الباحثة، وروعي في اختيارها أن تكون متنوعة وسهلة الاستعمال وبسيطة ومتوفرة، ومن الوسائل التي استخدمت في الدراسة: السبورة، بطاقات البازل، أقلام ملونة، عيدان ثقاب، نبات القرع ... وغيرها.

ز) الفئة المستهدفة من البرنامج :

طُبق البرنامج على عينة قوامها (15) طفلاً وطفلة من أطفال روضة ورد الربيع في محافظة دمشق، من الفئة الثالثة (5–6) سنوات .

ح) تقويم البرنامج :

التقويم القبلي : تم من خلال تطبيق مقياس عادات العقل للأطفال(إعداد الباحثة) .

التقويم المرحلي : من خلال أوراق عمل خاصة بكل جلسة .

التقويم النهائي : تم من خلال تطبيق مقياس عادات العقل للأطفال، بعد انتهاء البرنامج .

ط) التطبيق الاستطلاعي للبرنامج :

تم التحقق من صلاحية أدوات الدراسة لتحقيق الهدف الذي صممت من أجله، عبر التجريب الاستطلاعي لبعض جلسات البرنامج على عينة بلغ عدد أفرادها (24) طفلاً وطفلة في روضة الأطفال المرحة، بتاريخ 27–4–2023، للتأكد من مدى صلاحية البرنامج للتطبيق ومناسبته لطفل الروضة، وتوصلت الباحثة إلى ضرورة إضافة فترة راحة بسيطة لتجديد نشاط الأطفال، وتعديل زمن الجلسة، ولاحظت ميل الأطفال للأغاني والأفلام البسيطة، والألعاب الذهنية.

ي) مراحل تطبيق جلسات البرنامج:

تكون البرنامج من (12) جلسة موزعة على (3) ثلاثة أسابيع بمعدل أربع جلسات أسبوعياً، وتم إدراج كل عادة عقلية في جلستين، مدة كل جلسة (30) دقيقة، وتطبيق البرنامج في العام الدراسي 2022/2023، وإضافة جلستين الأولى لكسر الجليد والثانية جلسة ختامية .

1- **جلسة كسر الجليد:** تهدف إلى التعارف والألفة بين الباحثة والأطفال، وتم فيها تطبيق مقياس عادات العقل على العينة (قياس قبلي).

2- **جلسات مضمون البرنامج:** وفيها نفذت جلسات البرنامج المستخدم في الدراسة وشملت (10) جلسات بواقع أربع جلسات أسبوعياً، تستغرق الجلسة (30) دقيقة.

3- **جلسة إنهاء البرنامج:** تضمنت طرائق التقويم التي اتبعتها الباحثة للتحقق من فاعلية البرنامج، واشتملت على جلسة واحدة، وحرصت الباحثة على أن يتم تقويم نتائج البرنامج بصورة موضوعية ودقيقة، بالتطبيق البعدي لمقياس عادات العقل عقب انتهاء البرنامج مباشرةً، وحساب دلالة الفروق لأفراد المجموعة التجريبية وإعادة تطبيق مقياس عادات العقل.

جدول رقم(3) يوضح محتوى جلسات البرنامج

رقم الجلسة	العادة العقلية المطلوب تنميتها	مدة الجلسة	اللعبة الذهنية المستخدمة	الأدوات المستخدمة
الجلسة (1)	(كسر الجليد) التعارف والتمهيد	45 دقيقة	اللعب	كرة ملونة- مجموعة من القواعد الإرشادية المنظمة لسير الجلسات الجماعية
الجلسة (2)	القدرة على ممارسة الدعابة	30 دقيقة	لعبة الأرقام المضحكة	لعبة الأرقام المضحكة – فيديو قصير عن الأرقام الراقصة
الجلسة (3)	القدرة على ممارسة الدعابة	30 دقيقة	لعبة الوجوه المضحكة	لعبة الوجوه المضحكة – نبات القرع – بطاقات

الجلسة (4)	التفكير التبادلي	30 دقيقة	لعبة البازل	لعبة البازل بأشكال مختلفة – بطاقات صور
الجلسة (5)	التفكير التبادلي	30 دقيقة	لعبة عيدان الثقاب	عيدان ثقاب _ أقلام ملونة – شلمونات
الجلسة (6)	القدرة على التساؤل و حل المشكلات	30 دقيقة	لعبة ما الحل ؟	صندوق العمليات الحسابية – مغناطيس – بطاقات الأرقام _ صور لمواقف تحتاج إلى اقتراح حلول مناسبة – دمية
الجلسة (7)	القدرة على التساؤل وحل المشكلات	30 دقيقة	لعبة الألغاز	صندوق الألغاز – بطاقات تحوي صور اللغز المطلوب حله
الجلسة (8)	القدرة على العمل المتواصل بدقة	30 دقيقة	لعبة المتاهة	مجموعة صور لمتاهات مختلفة – أقلام تلوين
الجلسة (9)	القدرة على العمل المتواصل بدقة	30 دقيقة	لعبة مطابقة الظل والشكل	صور بطاقات الشكل والظل –السبورة
الجلسة (10)	تطبيق المعرفة القديمة على أوضاع جديدة	30 دقيقة	لعبة تركيب الأشكال الهندسية	لوحة الأشكال الهندسية – بطاقات متنوعة لأشكال الخطوط – فيديو أشكال الخطوط
الجلسة (11)	تطبيق المعرفة القديمة على أوضاع جديدة	30دقيقة	لعبة الحروف الخشبية	لوحة بازل الحروف الخشبية – سبورة – أشكال حروف متنوعة– فيديو الحروف العربية
الجلسة (12)	تقويم البرنامج والجلسة الختامية	45 دقيقة	اللعب	بطاقات ملونة – هدايا

3- مقياس عادات العقل للطفل (قبلي _ بعدي_ مؤجل):

أعّد مقياس عادات العقل للطفل بالاعتماد على الدراسات السابقة ذات الصلة بعادات العقل (فاطمة،2022) و (مصطفى،2014)، وكتاب عادات العقل لدى طفل الروضة (قطامي، 2014).

أ) الهدف من المقياس :

يتمثل الهدف الأساسي في قياس مدى تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة (5-6) سنوات، وقد بني المقياس في ضوء الهدف العام ليشمل عادات العقل المعتمدة في القائمة، والتوصل إلى هذه العادات من خلال الاطلاع على الخصائص النمائية المعرفية لأطفال الروضة، وقد تكون هذا المقياس من (11) سؤالاً، وكانت الأسئلة على شكل (وضع إشارة معينة ، الوصل ، الرسم والتلوين، الإحاطة بخط مغلق، تكملة الجزء الناقص، الإجابة عن أسئلة تطرح عن الصورة، إيجاد الفروق)، وطبق المقياس على الأطفال فردياً، وتكون من خمس عادات عقلية هي :

1- **عادة القدرة على ممارسة الدعابة :** وتتكون من سؤالين، يعرض في السؤال الأول مجموعة صور لوجوه وتعبيرات مختلفة، ويطلب إلى الطفل تحديد الوجوه الضاحكة، والسؤال الثاني عبارة عن جزأين لشخصيات كرتونية مضحكة وعلى الطفل وصل كل جزء من العمود الأول بما يناسبه من العمود الثاني (وصل الصور، اختيار الوجوه الضاحكة).
2- **عادة التفكير التبادلي :** تتكون من سؤالين، السؤال الأول بازل لكلمات متقاطعة مع الصورة التي تعبر عن كل كلمة وعلى الطفل أن يكمل الأحرف الناقصة ، والسؤال الثاني عمليات حسابية بسيطة باستخدام عيدان الثقاب وعلى الطفل إحاطة العود المراد تحريكه بخط مغلق لتصبح العملية صحيحة (إكمال الحرف الناقص، الإحاطة بخط مغلق).
3- **عادة القدرة على التساؤل وطرح المشكلات :** تتكون من سؤالين ، يُعرض على الطفل في السؤال الأول موقف محير في صورة، ويطلب إليه طرح أسئلة أخرى عن هذا الموقف للتوصل إلى اقتراح حلول للمشكلة واختيار الوجه الذي يعبر عن الصورة، ويعرض عليه في السؤال الثاني لُغزان وعليه من خلال طرح أسئلة تتعلق بالصور التي أمامه الوصول إلى حل هذين اللغزين(إحاطة الصورة الصحيحة، إحاطة الخيار الصحيح بخط مغلق).
4- **عادة القدرة على الاستجابة بدقة :** تتكون من سؤالين يعرض على الطفل فيهما صور ليقوم بما هو مطلوب منه (اختيار ظل الشكل المناسب ، إيجاد الاختلافات بين الصورتين) .

5- **عادة تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة :** تتكون من ثلاثة أسئلة ، يُعرض على الطفل في السؤال الأول ثلاثة أعداد وعليه اختيار العدد الذي يمكن تشكيله من خلالها (العدد المشكّل من خط منحنٍ مغلق ، العدد المشكّل من خطين عمودي وأفقي) ، والسؤال الثاني إعطاء أمثلة أخرى على أشياء يجذبها المغناطيس من خلال مناقشة الصورة التي أمامه، ثم وضع خط منحنٍ مغلق على الخيار الصحيح، والسؤال الثالث مجموعة أحرف على الطفل أن يُركّب منها كلمة (إحاطة الخيار الصحيح بخط مغلق، ترتيب الحروف لتشكيل كلمة منها).

ب) **تحديد مفردات المقياس :** صمم هذا المقياس على شكل صور لعدم قدرة الطفل في هذه المرحلة العمرية على إجادة القراءة والكتابة، وقد حاولت الباحثة التنويع في الأسئلة- مع مراعاة مناسبتها لخصوصية المرحلة- وذلك لتشويق الأطفال ودفعهم للوصول للحل الصحيح، فكانت الأسئلة متنوعة بين: (وضع إشارة معينة ، الوصل، الرسم والتلوين، الإحاطة بخط مغلق، تكملة الجزء الناقص، الإجابة عن أسئلة تطرح عن الصورة، إيجاد الفروق) وفق تعليمات بنود الاختبار. وأُعَد المقياس بصورته النهائية لتشمل (11) بنداً، وبلغت العلامة الإجمالية للمقياس(48) درجة، كما هو موضّح في الملحق رقم (7) ص (127).

ج) الخصائص السيكومترية لمقياس عادات العقل لدى أفراد عينة البحث:

أولاً: صدق المقياس: قامت الباحثة بالتحقق من صدق مقياس عادات العقل وفق الطرائق الآتية:

1- صدق المحتوى: قامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من أعضاء الهيئة التدريسية في كلية التربية بجامعة دمشق (الملحق رقم (1) ص (95)، لإبداء ملاحظاتهم فيما يأتي:

- ملاءمة المقياس لقياس عادات العقل لدى أفراد العينة.
- ملاءمة البنود للأبعاد الفرعية للمقياس.
- سلامة الصياغة اللغوية لبنود المقياس.
- إضافة أو حذف أو اقتراح التعديلات التي يرونها مناسبة على بنود المقياس بما يتناسب وموضوع البحث.

وقد جاءت ملاحظات السادة المحكمين على النحو الآتي:

- إعادة الصياغة اللغوية لبعض الأسئلة لتصبح أسهل وأوضح، ومناسبة للمرحلة العمرية.
- تعديل بعض صور المقياس لتصبح أكثر مناسبةً لهذه الفئة العمرية (6-5) سنوات.
- ألا يحتمل السؤال أكثر من إجابة واحدة صحيحة.

2- الصدق البنائي: قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة من أطفال الرياض في محافظة دمشق -خارج عينة البحث الأساسية- بلغ عدد أفرادها (24) طفلاً وطفلة، في روضة الأطفال المرحة، بتاريخ 27-4-2023، ثم حُسبت معاملات ارتباط كل بند مع الدرجة الكلية للمقياس، ومعاملات ارتباط البنود مع الدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه، ومعاملات ارتباط الأبعاد الفرعية للمقياس مع بعضها ومع الدرجة الكلية للمقياس وتوضح الجداول الآتية معاملات الارتباط الناتجة:

الجدول (4) معاملات ارتباط كل بند مع الدرجة الكلية للمقياس والدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه

البند	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للبعد
1	.690**	.719**
2	.637**	.725**
3	.658**	.762**
4	.723**	.783**
5	.715**	.764**
6	.677**	.782**
7	.748**	.812**
8	.685**	.699**
9	.736**	.763**
10	.760**	.820**
11	.628**	.655**

يلاحظ من الجدول السابق أن قيم معاملات ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للمقياس انحصرت بين (0.628-0.760)، وكانت قيم معاملات ارتباط كل بند بالدرجة الكلية للبعد الذي ينتمي إليه بين (0.655-0.820)، وكانت جميعها موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) ما يشير إلى الاتساق الداخلي لبنود

مقياس عادات العقل وارتباط كل منها مع الدرجة الكلية للمقياس والبعد الذي ينتمي إليه، ويعطي مؤشراً على الصدق البنائي للمقياس.

الجدول (5) معاملات ارتباط أبعاد مقياس عادات العقل مع بعضها ومع الدرجة الكلية له

عادات العقل	التفكير التبادلي	القدرة على التساؤل وحل المشكلات	القدرة على الاستجابة بدقة	تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	الدرجة الكلية
القدرة على ممارسة الدعابة	.793**	.802**	.816**	.813**	.875**
التفكير التبادلي	———	.862**	.777**	.815**	.836**
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	———	———	.819**	.832**	.886**
القدرة على الاستجابة بدقة	———	———	———	.826**	.849**
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	———	———	———	———	.894**

يلاحظ من الجدول السابق أن قيم معاملات ارتباط أبعاد مقياس عادات العقل مع بعضها ومع الدرجة الكلية له انحصرت بين (0.777–0.894)، وكانت جميعها موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) ما يشير إلى الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس عادات العقل وارتباط كل منها مع بعضها ومع الدرجة الكلية للمقياس، ويعطي مؤشراً على الصدق البنائي للمقياس.

3- الصدق المحكي بدلالة المجموعات الطرفية (الصدق التمييزي):

قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة البحث السيكومترية، ثم حُسبت درجاتهم، ورتبت تنازلياً، وأخذت أعلى (25%) وأدنى (25%) منها، ثم حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد العينة على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية للمقياس، وتم استخدام اختبار مان ويتني لتعرّف دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعتين، كما يوضح الجدول الآتي:

الجدول (6) الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعتين العليا والدنيا على مقياس عادات العقل

عادات العقل	العدد	المجموعة	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة z	القيمة الاحتمالية	القرار
القدرة على ممارسة الدعابة	6	العليا	9.50	57.00	3.017	.003	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			
التفكير التبادلي	6	العليا	9.50	57.00	2.989	.003	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	6	العليا	9.50	57.00	3.108	.002	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			
القدرة على الاستجابة بدقة	6	العليا	9.50	57.00	3.052	.002	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	6	العليا	9.50	57.00	2.966	.003	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			
الدرجة الكلية	6	العليا	9.50	57.00	2.903	.004	دال
	6	الدنيا	3.50	21.00			

يلاحظ من الجدول السابق أن قيمة (z) دالة إحصائياً، وتشير إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات المجموعتين العليا والدنيا، وهذه الفروق لصالح المجموعة العليا، وتشير إلى الصدق التمييزي لمقياس عادات العقل.

ثانياً: ثبات المقياس: قامت الباحثة بالتحقق من ثبات مقياس عادات العقل وفق الطرائق الآتية:

1- الثبات بطريقة معادلة ألفا-كرونباخ: تم استخدام معادلة ألفا-كرونباخ لدرجات عينة البحث السيكومترية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل، وانحصرت قيم معاملات الثبات بهذه الطريقة بين (0.725-0.822) وتشير إلى درجة ثبات جيدة للمقياس.

الجدول (7) معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة (ألفا-كرونباخ)

عادات العقل	عدد البنود	ألفا-كرو نباخ
القدرة على ممارسة الدعابة	2	.735
التفكير التبادلي	2	.725
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	2	.736
القدرة على الاستجابة بدقة	2	.756
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	3	.805
الدرجة الكلية	11	.822

2- الثبات بطريقة التجزئة النصفية: حسب معامل ثبات التّجزئة النصفية للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل، ثم صحح معامل الثبات بمعادلة سبيرمان براون، وتراوحت قيم معاملات الثبات بهذه الطريقة بين (0.729-0.829)، وهي معاملات ثبات جيدة تشير إلى اتصاف المقياس بالثبات وفق طريقة التجزئة النصفية.

الجدول (8) معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة (التجزئة النصفية)

عادات العقل	عدد البنود	التجزئة النصفية
القدرة على ممارسة الدعابة	2	.742
التفكير التبادلي	2	.729
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	2	.752
القدرة على الاستجابة بدقة	2	.779
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	3	.814
الدرجة الكلية	11	.829

3- الثبات بطريقة إعادة تطبيق المقياس: قامت الباحثة بتطبيق المقياس على عينة البحث السيكومترية، وأعادت تطبيق المقياس على أفراد العينة أنفسهم بعد مرور (15) يوماً، ثم حسبت قيم معاملات الارتباط بين درجاتهم في التطبيقين الأول والثاني، وتراوحت بين (0.823-0.913)، وهي معاملات ارتباط مرتفعة تشير إلى ثبات المقياس، ويوضح الجدول (7) معاملات الثبات الناتجة:

الجدول (9) معاملات ثبات مقياس عادات العقل بطريقة (إعادة التطبيق)

عادات العقل	عدد البنود	إعادة التطبيق
القدرة على ممارسة الدعابة	2	.848**
التفكير التبادلي	2	.844**
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	2	.869**
القدرة على الاستجابة بدقة	2	.823**
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	3	.853**
الدرجة الكلية	11	.913**

تعقيب على نتائج الدراسة السيكومترية لمقياس عادات العقل لدى أفراد عينة البحث:

أظهرت نتائج الدراسة السيكومترية لمقياس عادات العقل أنه يتصف بخصائص سيكومترية مرتفعة تجعل استخدامه ممكناً في البيئة المحلية وفق حدود عينة البحث المتمثلة بأطفال الرياض في محافظة دمشق.

4-إجراءات تطبيق أدوات الدراسة :

بعد تصميم أدوات الدراسة والتحقق من خصائصها السيكومترية، وتجربتها استطلاعياً، طبقت في التجربة الفعلية وفقا الخطوات الآتية :

1- الحصول على تسهيل مهمة رسمية من جامعة دمشق تسهيلاً لتطبيق أدوات الدراسة (الملحق رقم3،ص(98).

2- التحقق من تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)، وذلك بالتحقق من الفرضية التي تنص على أنه: **"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لمقياس عادات العقل".**

وللتحقق من صحة الفرضية استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل قبل تطبيق البرنامج، كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (10) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل قبل تطبيق البرنامج

عادات العقل	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
القدرة على ممارسة الدعابة	الضابطة	3.13	.640
	التجريبية	3.07	.704
التفكير التبادلي	الضابطة	3.07	.594
	التجريبية	3.00	.535
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	الضابطة	2.73	.884
	التجريبية	2.60	.986
القدرة على الاستجابة بدقة	الضابطة	2.40	.632
	التجريبية	2.33	.724
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	الضابطة	2.93	.799
	التجريبية	2.87	.915
الدرجة الكلية	الضابطة	14.27	1.624
	التجريبية	13.87	1.885

يبين الجدول (10) متوسطات درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق القبلي، وللكشف عن دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات

أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل قبل تطبيق البرنامج واستُخدم اختبار مان ويتني (Mann – Whitney) لعينتين مستقلتين، كما يبين الجدول الآتي:

جدول (11) نتائج اختبار مان ويتني لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس عادات العقل في التطبيق القبلي

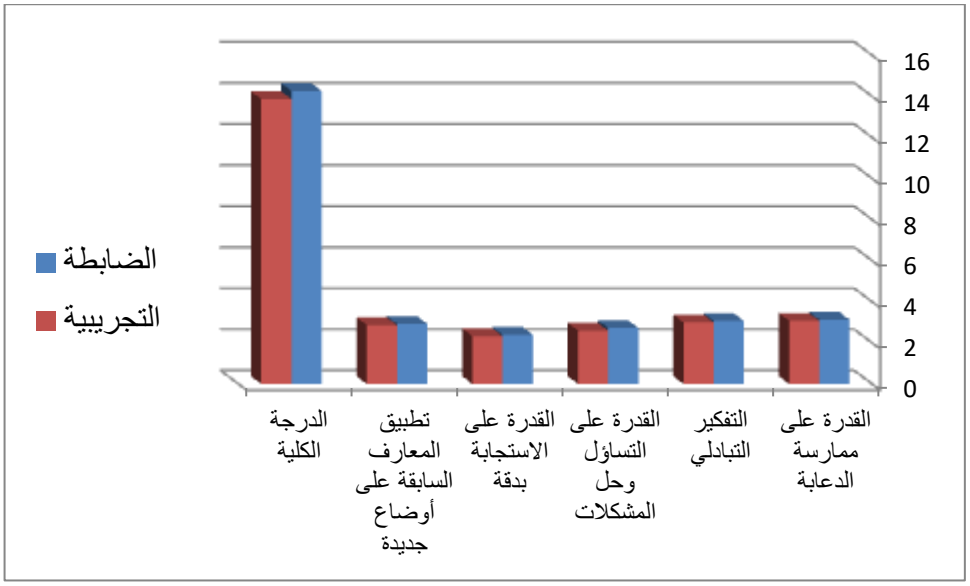
عادات العقل	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	القيمة الاحتمالية	القرار
القدرة على ممارسة الدعابة	الضابطة	15	15.87	238.00	107.000	.256	.798	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	15.13	227.00				
التفكير التبادلي	الضابطة	15	15.93	239.00	106.000	.334	.738	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	15.07	226.00				
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	الضابطة	15	16.00	240.00	105.000	.346	.730	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	15.00	225.00				
القدرة على الاستجابة بدقة	الضابطة	15	15.77	236.50	108.500	.184	.854	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	15.23	228.50				
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	الضابطة	15	15.67	235.00	110.000	.110	.913	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	15.33	230.00				
الدرجة الكلية	الضابطة	15	17.00	255.00	90.000	.958	.338	غير دال إحصائياً
	التجريبية	15	14.00	210.00				

يتبين من الجدول (11) أن قيمة (Z) بلغت على التسلسل بالنسبة للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل: (0.256، 0.334، 0.346، 0.184، 0.110، 0.958) عند القيم الاحتمالية (0.798،

0.738، 0.730، 0.854، 0.913، 0.338) وهي أكبر من مستوى الدلالة المعتمد في البحث (0.05) لذا تقبل الفرضية الصفرية أي: **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لمقياس عادات العقل**، وهذا يدل على أن مجموعتي البحث متكافئتان.

وترى الباحثة أن هذا يدل على تجانس مجموعتي الدراسة، وأن هناك تكافؤاً بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في مدى امتلاك عادات عقلية قبل تطبيق البرنامج.

ويوضح المخطط البياني الآتي المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق القبلي:



الشكل رقم (2) المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق القبلي

3- تطبيق مقياس عادات العقل القبلي على أطفال عينة الدراسة التي بلغت (30) طفلاً وطفلة من أطفال روضة ورد الربيع ، وذلك قبل تطبيق البرنامج.

4- تطبيق برنامج الألعاب الذهنية على أطفال عينة الدراسة .

5- إعادة تطبيق مقياس عادات العقل البعدي المباشر على أطفال عينة الدراسة بعد تطبيق البرنامج لتعرّف الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي للمقياس، ومعرفة دور الألعاب الذهنية في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة.

6- تطبيق مقياس عادات العقل البعدي المؤجل على أطفال عينة الدراسة لتعرّف مدى احتفاظ الأطفال بالمعلومات وتذكرها.

جدول (12) التطبيق الزمني لأدوات الدراسة

التاريخ	التطبيق
2023/4/27	مقياس عادات العقل للأطفال (التطبيق القبلي)
2023/4/27 ولغاية 2023/5/18	تطبيق جلسات البرنامج
2023/5/18	مقياس عادات العقل للأطفال (التطبيق البعدي)
2023/6/9	مقياس عادات العقل للأطفال (التطبيق المؤجل)

5-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

1- وقد استخدم المعيار الآتي لتفسير حجم الأثر وفق القيم التي حددها كوهن (Cohen،1988) (نقلاً عن: فهمي، 2005، 485).

الجدول (13) معيار حجم الأثر

حجم الأثر	التقدير
0.1 وأقل من 0.3	**ضعيف**
0.3 وأقل من 0.5	**متوسط**
0.5 وما فوق	**مرتفع**

2-اختبار ألفا كرو نباخ.

3-اختبار التجزئة النصفية.

4-معاملات السهولة والصعوبة والتمييز.

5- اختبار مان وتني لتعرف دلالة الفروق بين المجموعتين .

6-اختبار ويلكوكسون لدلالة الفرق بين الاختبارين القبلي والبعدي، والبعدي والمؤجل.

6- الصعوبات التي واجهت الباحثة:

- انقطاع الكهرباء عند استخدام الحاسوب أثناء تطبيق بعض الألعاب .
- عدم تعاون بعض الرياض في تسهيل المهمة وتطبيق البرنامج .

وقد تم التغلب على هذه الصعوبات بالاعتماد على الحاسوب الشخصي أحياناً، والبحث عن بعض الرياض المتعاونة في تسهيل المهمة.

الفصل الرابع

التمهيد

أولاً: الإجابة عن سؤال الدراسة

ثانياً: التحقق من صحة الفرضيات

ثالثاً: مقترحات الدراسة

تمهيد:

يتضمن هذا الفصل تفصيلاً لنتائج الدراسة، والإجابة عن أسئلتها والتحقق من صحة الفرضيات وذلك بواسطة المعالجات الإحصائية المناسبة، ثم عرض النتائج ومناقشتها، والتوصل إلى المقترحات بناءً على نتائج الدراسة.

أولاً: الإجابة عن سؤال الدراسة:

سؤال الدراسة: ما دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى أطفال المجموعة التجريبية؟

للإجابة عن هذا السؤال حُسبت نسبة الكسب البسيطة لهريدي (H-SGR) وفق المعادلة الآتية:

H-SGR= (M2-M1) / P؛ حيث:

H-SGR: نسبة الكسب البسيطة لهريدي. M1 : متوسط الدرجات في التطبيق القبلي.

M2: متوسط الدرجات في التطبيق البعدي. P : الدرجة العظمى للاختبار.

ويكون البرنامج غير فعال إذا لم تبلغ نسبة الكسب (0.30)، وتكون الفعالية متوسطة بين(0.30−0.70) وكبيرة بين (0.70−1) (هريدي سيد، 2017، 160−161).

وقد جاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

جدول (14) نسبة الكسب البسيطة لهريدي

عادات العقل	H-SGR	الدلالة
الدرجة الكلية	0.604	متوسطة

واستناداً إلى نتائج الجدول السابق نجد أن البرنامج القائم على الألعاب الذهنية حقق فاعلية متوسطة في تنمية عادات العقل لدى أطفال المجموعة التجريبية، وهذا يدل على دور برنامج الألعاب الذهنية في تنمية عادات

العقل لدى طفل الروضة، ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى الإعداد الجيّد للألعاب، ومراعاتها للفروق الفردية بين الأطفال، ومناسبتها لقدرات الأطفال وميولهم، كما أن الألعاب الذهنية قُدمت بطريقة أثارت دافعية الطفل نحو التعلَم، واستطاعت جذب انتباهه وتحفيزه للاستمرار في عمله وإنجازه بدقة، وهذا ما كان ملاحظاً بوضوح في الدقة في اختيار ظل الشكل المناسب، والربط بين جزأي المتاهة، والتعاون مع رفاقه من خلال المجموعات التعاونية في تركيب قطع البازل والوصول إلى الشكل الكامل، والاستفادة من خبرات الأطفال الآخرين في جو من الدعابة والمرح واقتراح حلول للمشكلات التي عرضت بطريقة مبتكرة، وهذا ما لاحظته الباحثة عند طرحها للألغاز؛ إذ تسابق جميع الأطفال لحلها مطالبين بالمزيد منها ، كما تم اقتراح ألغاز أخرى من قبلهم، وتعود هذه النتيجة أيضاً إلى حرص الباحثة على مشاركة الأطفال جميعهم في الألعاب وعلى استخدام التعزيز الهادف بنوعيه المادي والمعنوي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (حيدر،2016) ودراسة(الحسناوي والزبيري،2020).

ثانياً: التحقق من صحة الفرضيات:

نتائج الفرضية الثانية ومناقشتها:

تنص هذه الفرضية على أنه: "**لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي المباشر لمقياس عادات العقل**".

للتحقق من صحة الفرضية استُخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر، كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (15) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر

عادات العقل	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
القدرة على ممارسة الدعابة	الضابطة	4.20	.561
	التجريبية	9.00	1.069
التفكير التبادلي	الضابطة	3.80	.676
	التجريبية	8.73	1.033

القدرة على التساؤل وحل المشكلات	الضابطة	3.60	.737
	التجريبية	8.80	1.146
القدرة على الاستجابة بدقة	الضابطة	2.87	.743
	التجريبية	7.33	.724
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	الضابطة	3.60	.910
	التجريبية	9.00	1.000
الدرجة الكلية	الضابطة	18.07	1.944
	التجريبية	42.87	3.420

يبين الجدول (15) متوسطات درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر، وللكشف عن دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر استخدم اختبار مان ويتني (Mann – Whitney) لعينتين مستقلتين، كما يبين الجدول الآتي:

جدول (16) نتائج اختبار مان ويتني لدلالة الفروق بين متوسطات رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر

عادات العقل	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	القيمة الاحتمالية	القرار
القدرة على ممارسة الدعابة	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.792	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				
التفكير التبادلي	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.744	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.746	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				
القدرة على الاستجابة	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.758	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				

بدقة							
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.731	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				
الدرجة الكلية	الضابطة	15	8.00	120.00	.000	4.685	.000	دال إحصائياً
	التجريبية	15	23.00	345.00				

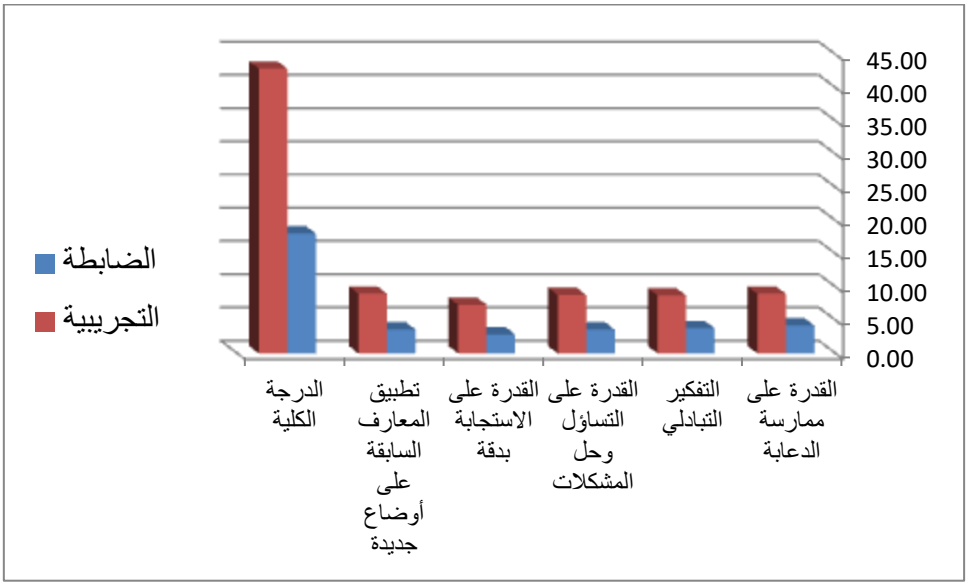
يتبين من الجدول (16) أن قيمة (Z) بلغت على التسلسل بالنسبة للأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل: (4.792، 4.744، 4.746، 4.758، 4.731، 4.685) عند القيم الاحتمالية (0.000) وهي أصغر من مستوى الدلالة المعتمد في البحث (0.05) لذا ترفض الفرضية الصفرية وتقبل الفرضية البديلة؛ أي: **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي المباشر لمقياس عادات العقل، والفروق لصالح أطفال المجموعة التجريبية.**

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى تفوق الألعاب الذهنية في التعلّم على الطرائق الاعتيادية من تلقين وغيرها، وإلى كون هذه الألعاب من أكثر الطرائق جذباً لانتباه الأطفال، وذلك يساعدهم على تركيز المعلومة وثباتها في أذهانهم واستخدامها بوصفها خبرة سابقة، فالطفل ينسجم مع اللعبة ويسعى نحو تحقيق الهدف، فيبتكر أفكاراً وأساليب جديدة لتحقيق الهدف المنشود، كما اعتمدت الباحثة في تصميم الألعاب على الميل الغريزي للطفل تجاه اللعب، وحرصت على الاعتماد على ألعاب مستمدة من واقع الطفل وتناسب قدراته، فهذه الألعاب تدفع الطفل للقيام بدور إيجابي في عملية التعلّم واللعب، فهو لا يتلقى المعرفة بل يشارك في تعلّمها وهذا ما يدفعه للتعلّم بشوقٍ ورغبةٍ واهتمام، وهذا ما ظهر في أثناء تنفيذ لعبة الأشكال الهندسية، إذ تسابق الأطفال إلى تكوين أشكال هندسية مختلفة، وهذا ما اتفق مع دراسة (فاطمة،2022)، ودراسة (الماهر،2017).

كما لاحظت الباحثة أن نسبة المشاركة كبيرة من قبل الأطفال في الألعاب الذهنية، وهذا ما كان ملاحظاً عند تنفيذ لعبة ما الحل؟ فقد كان الأطفال يطرحون الأسئلة المتنوعة للوصول إلى الحل المناسب، وإن تنوع

الألعاب، والأسئلة المستمرة، وتعاون الباحثة مع الأطفال، وقبول إجاباتهم مهما كانت كان لها أثر كبير في توفير بيئة مناسبة لتنمية عادات العقل لديهم وهذا ما أظهرته نتائج المقياس، وجاءت نتائج هذه الدراسة موافقة لما وصلت إليه دراسات (الحسيني،2014)، و (محمد، 2018)، و (مطر، 2021).

ويوضح المخطط البياني الآتي المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر:



المخطط البياني (3) المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية على مقياس عادات العقل في التطبيق البعدي المباشر

نتائج الفرضية الثالثة ومناقشتها:

تنص هذه الفرضية على أنه: **"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل".**

للتحقق من صحة الفرضية استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل، كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (17) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل

عادات العقل	التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
القدرة على ممارسة الدعابة	القبلي	3.07	.704
	البعدي المباشر	9.00	1.069
التفكير التبادلي	القبلي	3.00	.535
	البعدي المباشر	8.73	1.033
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	القبلي	2.60	.986
	البعدي المباشر	8.80	1.146
القدرة على الاستجابة بدقة	القبلي	2.33	.724
	البعدي المباشر	7.33	.724
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	القبلي	2.87	.915
	البعدي المباشر	9.00	1.000
الدرجة الكلية	القبلي	13.87	1.885
	البعدي المباشر	42.87	3.420

يتضح من الجدول (17) بأن متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي المباشر أعلى منها في التطبيق القبلي، وللكشف عن دلالة الفروق بين التطبيقين القبلي والبعدي المباشر تم استخدام اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) لعينتين مرتبطتين، كما يبين الجدول الآتي:

جدول (18) نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل

عادات العقل	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	القيمة الاحتمالية	القرار	حجم الأثر	دلالة حجم الأثر
القدرة على ممارسة	السالبة	0	.00	.00	3.475	.001	دال	.898	مرتفع
	الموجبة	15	8.00	120.00					

الدعابة	المتعادلة	0						
التفكير التبادلي	السالبة	0	.00	.00	3.446	.001	دال	.890	مرتفع
	الموجبة	15	120.00	8.00				
	المتعادلة	0						
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	السالبة	0	.00	.00	3.441	.001	دال	.889	مرتفع
	الموجبة	15	120.00	8.00				
	المتعادلة	0						
القدرة على الاستجابة بدقة	السالبة	0	.00	.00	3.449	.001	دال	.891	مرتفع
	الموجبة	15	120.00	8.00				
	المتعادلة	0						
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	السالبة	0	.00	.00	3.475	.001	دال	.898	مرتفع
	الموجبة	15	120.00	8.00				
	المتعادلة	0						
الدرجة الكلية	السالبة	0	.00	.00	3.415	.001	دال	.882	مرتفع
	الموجبة	15	120.00	8.00				
	المتعادلة	0						

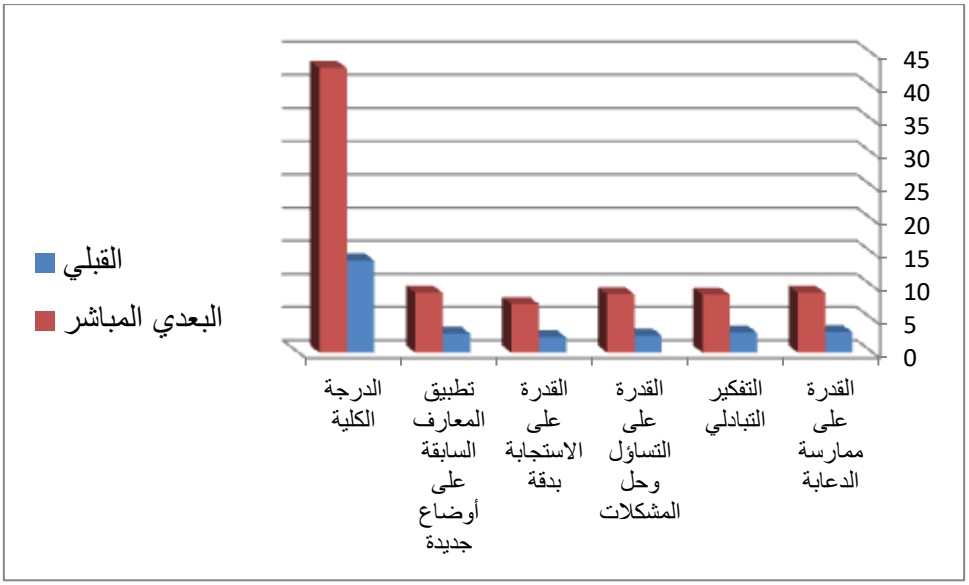
يتبين من الجدول (18) أن قيمة (Z) بلغت على التسلسل بالنسبة لكل من الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل: (3.475، 3.446، 3.441، 3.449، 3.475، 3.415) عند القيم الاحتمالية (0.001)، وهي أصغر من مستوى الدلالة المعتمد في البحث (0.05) لذا ترفض الفرضية الصفرية وتقبل الفرضية البديلة أي: "**توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر لمقياس عادات العقل"، لصالح التطبيق البعدي المباشر.**

ومن أجل تعرّف مقدار الكسب أو التعلم الحاصل لدى أطفال المجموعة التجريبية التي طبق عليها البرنامج تم حساب حجم الأثر وفق القانون الآتي: $\frac{Z}{\sqrt{n}}$ ، وقد انحصرت قيمه بين (0.882-0.898) في جميع

الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل، وبالعودة إلى الجدول (9)،ص(72)، يلاحظ أنه حجم أثر مرتفع ما يؤكد أن للبرنامج أثراً مرتفعاً في تنمية عادات العقل لدى أطفال المجموعة التجريبية.

وتُرجع الباحثة هذه النتيجة إلى فاعلية البرنامج المستخدم في إحداث فروق لصالح أفراد المجموعة التجريبية الذين تعرضوا لجلسات البرنامج ومحتواه الذي زادهم شغفاً وتفاعلاً ودقةً وتنميةً لعادات العقل ، فالاهتمام بعادات العقل لدى أطفال الروضة من خلال ممارسة الألعاب الذهنية المناسبة لقدرات الأطفال وميولهم كان له الأثر الأكبر من خلال التدريب، وهذا ما أكدته دراسة (عزيز،2017) ودراسة (عبد السلام،2017)، فإتاحة الوقت الكافي لممارسة هذه الألعاب في البرنامج المقترح، واهتمام الباحثة بعدم الضغط على الأطفال وتشجيعهم على الاستمرار في اللعب بتلقائية أسهم في تنمية عادات العقل لديهم. فعادة القدرة عل ممارسة الدعابة أتاحت للأطفال الفرصة حتى يفكروا ويقدموا إجاباتهم من خلال الرسم أو من خلال تقديم إضافات معينة على الخامات الموجودة أمامهم في جو من المرح والتسلية، أما عادة التفكير التبادلي فقد ساعدت على تبادل المعلومات بين الأطفال والاستفادة من خبرات بعضهم ورؤية الحل من أكثر من زاوية، وكثرة أسئلة الأطفال عن المواقف المعروضة عليهم والوصول إلى حل الألغاز المطروحة أسهم في إثراء معلومات الأطفال وتنمية عادة التساؤل وحل المشكلات، أما عادة الدقة فقد أسهم تدريب الأطفال على الدقة في إنجاز العمل المطلوب والتدقيق في مواضع الاختلاف في تنمية عادة القدرة على الاستجابة بدقة، كذلك ساعدت الألعاب الذهنية الأطفال على تطبيق معارفهم وخبراتهم القديمة في مواقف جديدة، بالإضافة إلى التعزيز المستمر للأطفال في أثناء اللعب، كل ذلك أسهم في تحفيز الأطفال للوصول إلى هدفهم وتنمية بعض عادات العقل لديهم.

ويوضح المخطط البياني الآتي المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل:



المخطط البياني (4) المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي المباشر على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل

نتائج الفرضية الرابعة ومناقشتها:

تنص هذه الفرضية على أنه: **"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل".**

للتحقق من صحة الفرضية استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل، كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (19) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل

الأبعاد الفرعية	التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
القدرة على ممارسة الدعابة	البعدي المباشر	9.00	1.069
	البعدي المؤجل	9.40	.507
التفكير التبادلي	البعدي المباشر	8.73	1.033
	البعدي المؤجل	9.20	.676
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	البعدي المباشر	8.80	1.146
	البعدي المؤجل	8.93	.799

القدرة على الاستجابة بدقة	البعدي المباشر	7.33	.724
	البعدي المؤجل	7.60	.507
تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة	البعدي المباشر	9.00	1.000
	البعدي المؤجل	9.33	.900
الدرجة الكلية	البعدي المباشر	42.87	3.420
	البعدي المؤجل	44.47	1.642

يبين الجدول (19) متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي المباشر والتطبيق البعدي المؤجل، وللكشف عن دلالة الفروق بين التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل استخدم اختبار ويلكوكسون (Wilcoxon Test) لعينتين مرتبطتين، كما يبين الجدول الآتي:

جدول (20) نتائج اختبار ويلكوكسون لدلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل

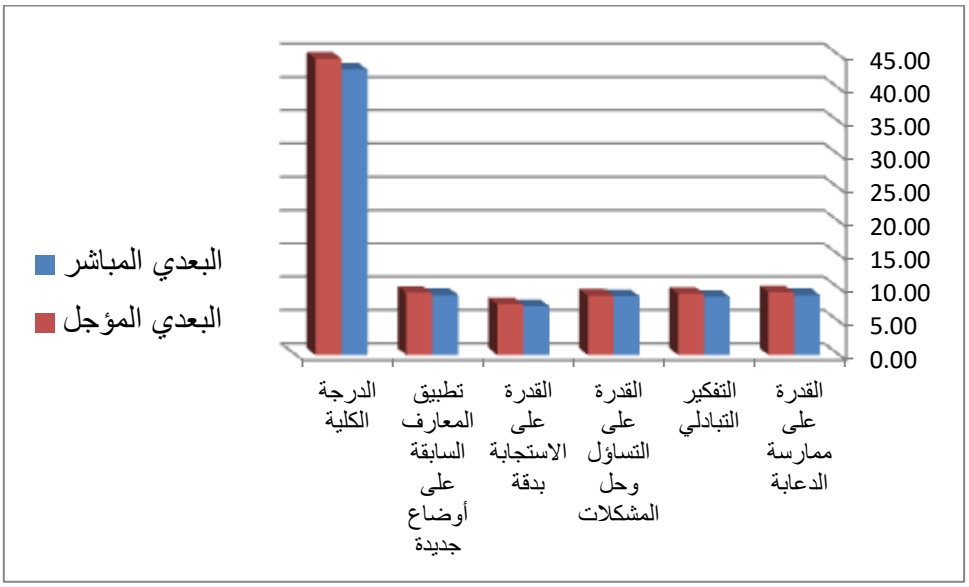
الأبعاد الفرعية	الرتب	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	القيمة الاحتمالية	القرار
القدرة على ممارسة الدعابة	السالبة	2	2.50	5.00	1.190	.234	غير دال إحصائياً
	الموجبة	4	4.00	16.00			
	المتعادلة	9					
التفكير التبادلي	السالبة	1	2.00	2.00	1.823	.068	غير دال إحصائياً
	الموجبة	5	3.80	19.00			
	المتعادلة	9					
القدرة على التساؤل وحل المشكلات	السالبة	2	2.50	5.00	.707	.480	غير دال إحصائياً
	الموجبة	3	3.33	10.00			
	المتعادلة	10					
القدرة على الاستجابة بدقة	السالبة	2	2.50	5.00	1.190	.234	غير دال إحصائياً
	الموجبة	4	4.00	16.00			
	المتعادلة	9					
تطبيق المعارف	السالبة	1	3.00	3.00	1.667	.096	غير دال إحصائياً
	الموجبة	5	3.60	18.00			

السابقة على أوضاع جديدة	المتعادلة	9					
الدرجة الكلية	السالبة	5	3.70	18.50	1.895	.058	غير دال إحصائياً
	الموجبة	8	9.06	72.50			
	المتعادلة	2					

يتبين من خلال الجدول (20) أن قيمة (Z) بلغت على التسلسل بالنسبة لكل من الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل: (1.190، 1.823، 0.707، 1.190، 1.667، 1.895) عند القيم الاحتمالية (0.234، 0.068، 0.480، 0.234، 0.096، 0.058)، وهي أكبر من مستوى الدلالة المعتمد في الدراسة (0.05) لذا تقبل الفرضية الصفرية؛ أي: "**لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل لمقياس عادات العقل**".

تتفق هذه النتيجة مع العديد من الدراسات السابقة كدراسة (سيد، 2019) ودراسة (فاطمة، 2022)، التي أشارت إلى عدم وجود فروق دالة بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والمؤجل على مقياس عادات العقل، وتشير النتائج إلى استمرار فاعلية البرنامج وإحداثه تغيرات إيجابية مستمرة في عادات العقل لدى أفراد المجموعة التجريبية، وتعلّل الباحثة ذلك بأن أداء الأطفال كان جيداً في الاختبار المباشر والاختبار المؤجل مع وجود اختلاف بسيط بين المتوسطات لأن الألعاب كانت بسيطة، وملائمة لمستوى الأطفال، ولأن الأطفال أصبحوا قادرين على ممارسة هذه الألعاب بطريقة جيّدة، وهذا ما لاحظته الباحثة في أثناء تطبيق البرنامج؛ إذ قام أكثر الأطفال بالتفاعل مع الألعاب وتمثيلها باستخدام وسائل أخرى (لعبة عيدان الثقاب تم تمثيلها باستخدام الأقلام الملونة)، كذلك في لعبة بازل الحروف إذ تسابقوا لإعطاء كلمات جديدة من مجموعة أحرف، وازدادت قدرتهم على تمييز بين الفروقات المختلفة بين الصور المعروضة عليهم، وهذا يؤكد أيضاً فاعلية البرنامج القائم على الألعاب الذهنية، وبقاء أثر التعلّم لديهم، ونسبة المعلومات البسيطة التي فقدت بعامل النسيان يمكن إرجاعها إلى أن عادات العقل بحاجة إلى تدريب مستمر ودوري طوال العام الدراسي حتى تصبح عادات ملازمة لسلوك الطفل.

ويوضح المخطط البياني الآتي المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل:



المخطط البياني (5) المتوسطات الحسابية لدرجات أطفال المجموعة التجريبية في التطبيقين البعدي المباشر والبعدي المؤجل على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لمقياس عادات العقل

ثالثاً: مقترحات الدراسة:

1- تطوير مقررات رياض الأطفال وتضمينها أنشطة وبرامج تعمل على إعمال عادات العقل بشكل عملي.

2- الاستفادة من طاقات الأطفال الكامنة ومتعتهم في اللعب بتقديم ألعاب ذهنية مفيدة وبناءة .

3- إجراء دراسات أخرى مثل:

- أثر الألعاب الذهنية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طفل الروضة.
- فاعلية برنامج قائم على عادات العقل في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة.

4- إعداد دورات تدريبية لمعلمات الرياض لتنمية عادات العقل المنتجة لديهن وإكسابها لأطفالهن في رياض الأطفال.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر والمراجع العربية

المصادر والمراجع الأجنبية

أ- المصادر والمراجع العربية :

1- إلياس، أسما، مرتضى، سلوى. (2018). **المناهج في رياض الأطفال**. منشورات جامعة دمشق. الجمهورية العربية السورية .

2- آل رشيد، هياء.(2021). **دور بحث الدرس في تنمية بعض عادات العقل لدى معلمات المرحلة الثانوية من وجهة نظرهن. المجلة العلمية لضمان جودة التعليم**. المجلد37 . العدد(6) .

3- امرير، ميس.(2019). **فعالية برنامج تدريبي لبعض عادات العقل في تحسين التفكير الإيجابي لد عينة من طلبة المرحلة الثانوية في محافظة دمشق** . رسالة دكتوراه غير منشورة . كلية التربية جامعة دمشق.

4- باقديم، منال. (2021). **تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة**. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية. جامعة أم القرى. العدد المجلد46العدد(64) .320-275.

5- بدور، سماح. (2014). **فاعلية برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طفل ما قبل المدرسة** . رسالة ماجستير غير منشورة . كلية التربية . جامعة دمشق . سوريا .

6- بغداد، نورا. (2018). **فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لإكساب أطفال الرياض بعض المهارات والقيم الاجتماعية**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق.

7- البواب، بيان. (2018). **أثر التعلم من خلال اللعب على تطوير المهارات الحياتية لدى أطفال التوحد من وجهة نظر المشرفين**. مجلة العلوم التربوية في الأردن. المجلد 45. العدد(4).301-287.

8- توفيق ،أسماء. (2014). **دور العلوم والاكتشاف في تنمية التفكير باستخدام بعض عادات العقل لدى طفل الروضة**. مجلة العلوم التربوية بجامعة القاهرة، المجلد22. العدد (2).57-1 .

9- جلاب، مصباح، بعايري، حسان. (2021). **أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية** . مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية. جامعة بو ضياف المسيلة .المجلد1. العدد(1).68-48 .

10- الحافي ، سميرة . (2013) . **أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض** . رسالة ماجستير . الجامعة الإسلامية . غزة .

11- الحربي، أسماء. (2021) . **الألعاب التربوية وعلاقتها بتعزيز الثقة بالنفس لدى طفل ما قبل المدرسة من وجهة نظر معلمات الروضة بمكة المكرمة** .المجلة الدولية للعلوم الإنسانية . العدد (24). 177-150.

12- الحريري، رافدة. (2014). **الألعاب التربوية وإنعكاساتها على تعلم الأطفال**. ط1.دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.

13- حسام الدين ، ليلي. (2018) . **فاعلية استراتيجية البداية – الاستجابة – التقويم في تنمية التحصيل وعادات العقل لدى طلاب الصف الأول الإعدادي في مادة العلوم . المؤتمر العلمي (12) التربية العلمية والواقع المجتمعي** .. كلية التربية. جامعة عين شمس .الجمعية المصرية للتربية العملية .

14- الحسناوي ، زيدون، زبيري ، بتول. (2020). **أثر اللعب البنائي في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض**. كلية التربية للعلوم الإنسانية . جامعة بابل .العراق .

15- حسونة، أمل .هبد، منى. حفني، أسماء. (2019). **فعالية برنامج إرشادي لتنمية بعض عادات العقل لدى طفل الروضة الموهوب** . المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال المجلد 14.العدد(14).404-359. جامعة بور سعيد. مصر .

16- الحسيني، منى.(2014). **أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي**. العدد(14).660-687. مجلة كلية التربية . جامعة بورسعيد. مصر.

17- حمزة، هداج. (2020). **توظيف اللعب في إكساب وتطوير المهارات الحركية الأساسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في ظل غياب معلم متخصص.** مجلة السراج في التربية . مجلد(5) العدد(1).

18- الحمود، منى. (2015). **أثر استخدام خرائط التفكير في التحصيل وإكساب عادات العقل لتلامذة الصف الرابع في مادة العلوم**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق.

19- حيدر، ميادة (2016). **أثر استخدام الألعاب الذهنية على تنمية قدرات الإدراك الحس-حركي للتلاميذ بعمر (6-9) سنوات**. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة تشرين. سوريا.

20- الخفاف، إيمان، (2015). **اللعب** .ط1. دار المناهج للنشر والتوزيع. الأردن.

21- الخلايلة، عبد الكريم، اللبابيدي، عفاف (2023). **سيكولوجيا اللعب** . ط6. دار الفكر. عمان . الأردن.

22- الرابغي، خالد (2015). ***عادات العقل*** . (ط1) . مركز ديبونو لتعليم التفكير. الأردن .

23- رشوان ، إيمان (2015). **فاعلية برنامج مقترح للوالدين في التربية الأسرية باستخدام الوسائط المتعددة في تنمية بعض عادات العقل والتفكير البصري لدى أبنائهم** . دراسات عربية في التربية وعلم النفس .

24- الرياشي، منال (2016).**أثر توظيف الألعاب التعليمية عل تنمية التفكير الاستقرائي والتفاعل الاجتماعي في النحو العربي لدى طالبات الصف السادس الأساسي بغزة**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. الجامعة الإسلامية غزة.

25- رياني ، علي (2012) . **أثر برنامج إثرائي قائم على عادات العقل في التفكير الإبداعي والقوة الرياضية لدى طلاب الصف الأول المتوسط** . رسالة دكتوراه غير منشورة . كلية التربية . جامعة أم القرى . المملكة العربية السعودية .

26- سلامة، فضل (2014). **سيكولوجيا اللعب عند الأطفال**.(ط1). دار أسامة للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.

27- السلطاني، حمزة. الجبوري، نجلاء.(2015). **أثر عادات العقل في الاستيعاب القرائي لدى طالبات الصف الرابع** ،مجلة العلوم التربوية الأساسية للعلوم التربوية ،جامعة بابل، (19)،229-202.

28- سيد، رشا (2019). **فاعلية برنامج تدريبي لتنمية عادات العقل باستخدام اللعب في تحسين مظاهر السلوك الإيجابي لدى عينة من أطفال الروضة**. مجلة كلية التربية. جامعة الأزهر.المجلد3.العدد(184).

29- شريف، ناديا، مصطفى، أماني، عبد العال، سميرة. (2015). **أثر استخدام برنامج للأنشطة المتكاملة لتنمية عادة التحكم بالاندفاع وتطبيق المعرفة السابقة على مواقف جديدة كعادة عقلية منتجة لدى أطفال الروضة**. مجلة العلوم التربوية . العدد(2) .

30- الشماس، عيسى. سناد، جلال. (2019). **الروضة والمجتمع**. منشورات جامعة دمشق. مركز التعليم المفتوح. دمشق. سوريا.

31- صاصيلا، رانيا. (2014). **الأساليب التربوية في رياض الأطفال**، منشورات جامعة دمشق. مركز التعليم المفتوح. دمشق. سوريا.

32- العامري ، فؤاد عبده. (2007) . **أثر استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز** . رسالة ماجستير غير منشورة . تعز . اليمن .

33- العبادي، حناوي. (2019). **سيكولوجية عادات العقل والسلوكيات الذكية (التعود العقلي)**. مكتبة اليمامة للنشر والتوزيع. بغداد.

34- عبد السلام، سامي. (2017). **تنمية العادات العقلية. مجلة خطوة**. المجلس العربي للطفولة والتنمية العدد(30). ص (13-12).

35- عزيز، فوزية. (2017) **تنمية عادات العقل باستخدام الخرائط الذهنية لدى طفل الروضة بمنطقة عسير بالمملكة السعودية**. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.

36- العطا الله، عمر وحيد.(2020). **فعالية برنامج مبني وفق استراتيجية التعلم بالدماغ ذي الجانبين في التحصيل وتنمية عادات العقل لدى تلامذة الصف الرابع الأساسي في مادة العلوم** . رسالة دكتوراه غير منشورة . كلية التربية. جامعة دمشق.

37- العقلة، رغداء.(2021). **فاعلية برنامج تدريبي لمعلمي الحلقة الأول قائم عل الذكاءات المتعددة في تنمية بعض عادات العقل لدى تلاميذهم في مادة العلوم**. رسالة دكتوراه غير منشورة . كلية التربية. جامعة دمشق.

38- العليمات ، علي. (2013) . **أثر برنامج قائم على الذكاءات المتعددة في تنمية عادات العقل عند طفل الروضة** . دراسات في الطفولة . مركز البصيرة للبحوث والاستشارات والخدمات التعليمية . العدد 4.

39- علي محمد ، علا. (2019) **: فاعلية برنامج تدريبي قائم على عادات العقل في تنمية مهارات التفكير المستقبلي لمعلمات الروضة**. مجلة دراسات الطفولة. المجلد22. العدد(85).63-77-15.

40- العناني ، حنان. (2021)**. اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**.(ط12). دار الفكر للنشر والتوزيع ، عمان .

41- فاطمة ، عليا. (2022)**. فاعلية برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال في تنمية عادات العقل لدى أطفال الروضة** . رسالة ماجستير غير منشورة . كلية التربية . جامعة دمشق .

42- الفطري، نور. (2017)**. استخدام الألعاب اللغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**. رسالة ماجستير غير منشورة .كلية التربية وتأهيل المعلمين. جامعة الرانيري الإسلامية.

43- الفلفلي ، هناء ، المحادين ، إقبال. (2017) **. أثر أنشطة ركن العلوم في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة في الأردن** . رسالة ماجستير غير منشورة . كلية العلوم التربوية . جامعة الإسراء . الأردن .

44- فهمي، محمد شامل. (2005). **الإحصاء بلا معاناة –المفاهيم مع التطبيقات– باستخدام برنامج SPSS.** معهد الإدارة العامة، الرياض، المملكة العربية السعودية.

45- القبالي، يحيى. (2012). **فعالية برنامج إثرائي قائم غلى الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية** ، المجلة العربية لتطوير التفوق. العدد(4).

46- قطامي، يوسف(2014). **المرجع في تعليم التفكير** .ط1. دار المسيرة. الأردن .

47- القلاف، نبيل، السعيد، محمد. (2017). **واقع استخدام الألعاب في مدارس رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات بدولة الكويت**. مجلة جامعة طنطا. المجلد68. العدد(4).

48- كاظم ، حيدر، الطريحي ، فاهم (2015) . **السلوكيات الذكية المستندة إلى نصفي الدماغ وعادات العقل والسيادة الدماغية** . دار صفاء للنشر والتوزيع . عمان .

49- كامل، سلمى (2016). **الإرشاد باللعب مفاهيم نظرية وتطبيقات عملية.**

50- كانبار، رندة. (26،5،2019). **فوائد وأضرار الألعاب الذهنية وأثرها على عقول الأطفال.** موقع توليب. https://tullep.com.

51- الكريدس، أميرة، باحذاق، رجاء. (2019). **الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم** .مجلة كلية التربية. جامعة الأزهر. العدد(183).المجلد3 .440-401.

52- مازن، حسام الدين. (2011). **عادات العقل واستراتيجيات تفعيلها في تعليم وتعلّم العلوم والتربية العملية فكر جديد لواقع جديد.** المؤتمر العلمي الخامس عشر. الجمعية المصرية للتربية العلمية (2). 63-87.

53- الماهر ، سوريانا. (2017). **تأثير اللعب الجماعي في تعزيز السلوك التعاوني لأطفال المرحلة العمرية (6-9).** رسالة ماجستير غير منشورة . كلية الآداب والعلوم الإنسانية . جامعة دمشق .

54- محمد ، داليا. (2018). **برنامج قائم على استراتيجية خرائط التفكير في تنمية بعض مهارات عادات العقل ومفهوم الذات لدى أطفال الروضة** . رسالة دكتوراه غير منشورة . كلية رياض الأطفال . جامعة دمنهور . مصر .

55- محمود ، أكرم محمد صبحي . إبراهيم ، قاسم خليل ، صليعي ، عبد الجبار. (2014). **الألعاب الصغيرة .. نشاط عقلي ومهارات معرفية في درس التربية البدنية المدرسية** . كلية التربية الرياضية . جامعة تشرين .

56- محمود، وسام. (2019). **برنامج تدريبي لتنمية بعض عادات العقل في تحسين مهارات الحياة لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية. أطروحة دكتوراه. جامعة عين شمس. كلية التربية.** قسم الصحة النفسية والإرشاد النفسي.

57- مصطفى ، أماني. (2014). **فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة في تنمية بعض عادات العقل لدى أطفال الروضة** . رسالة دكتوراه غير منشورة .معهد الدراسات التربوية . جامعة القاهرة .مصر .

58- مطر، صالحة. (2021). **فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المدرسية في تنمية عادات العقل في مادة الدراسات الاجتماعية.** رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق.

59- منصور، علي، الأحمد. أمل، الشماس، عيسى. (2020). **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**. دمشق. سوريا. منشورات جامعة دمشق. مركز التعليم المفتوح.

60- موسى، موسى. (2016). **دليل الأسرة لتنمية قدرات طفل الروضة**. عمان: مركز الكتاب الأكاديمي.

61- الموسى ، غادة. (2018) . **أثر برنامج مقترح لبيئة تعلم إلكترونية مدمجة في تنمية عادات العقل لطفل الروضة** . المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث . العدد 11 . جامعة الملك سعود . المملكة العربية السعودية .

62- نوفل ، محمد بكر. (2007). **تطبيقات عملية التفكير باستخدام عادات العقل** . الطبعة (1). دار المسيرة . عمان .

63- نوفل ، محمد بكر . الريماوي ، محمد. (2008). **تطبيقات عملية في تنمية التفكير باستخدام عادات العقل.** دار المسيرة. عمان .

64- هريدي سيد، مصطفى محمد. (2017). **الفاعلية الإحصائية مفهوماً وقياساً [نسبتي الكسب البسيطة والموقوتة لهريدي]**. مجلة تربويات الرياضيات، المجلد (20)، العدد (1)، 149-164.

65- الهمالي، علي. (2016). **اللعب وأثره على عملية التعلم لد أطفال مرحلة ما قبل المدرسة**. مجلة كليات التربية بجامعة الزاوية ،العدد(6).85-68.

66- يوسف، آلاء. (2022). **عادات العقل وعلاقتها بالتفكير عالي الرتبة لدى عينة من طلبة جامعة دمشق**. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة دمشق.

ب-المصادر والمراجع الأجنبية :

1- Bulut، Safiye Sarici. (2018). **Mind Games in Our Magazine**. International Journal of Turkish Literature، Culture and Education 7:568–91.

2- Burgess،J.(2012).**The impact of teaching thinking skills as habits of mind to young children with challenging behaviors emotional and behavioral difficulties**،17،47-63 .

3- Cagir، Oruc، (2020). **Intelligence and Mind Games in Concept Teaching in Social Studies**، Department of Turkish and Social Sciences Education، Institute of Social Sciences، Technical University، Vol. 7(3)، pp. 139-160، İstanbul، Turkey.

4- Cheung،W.S.،&Hew،k،F.(2010) **Examining facilitator's habits of mind in an asynchronous discussion environment** :a two cases study .Australasian journal of educational technology. Vol.26،n.1، ،123-123. Participatory Educational Research (PER).

5- .Costa، A، Kallick ،B، (2009). **Habits of mind across the curriculum** ; Practical and creative strategies for teachers. Virginia.

6- Demirel T. & Yilmaz T. (2015). **The use of mind games in Mathematics and Turkish lessons: development** Available at https://ab.org.tr/ab16/bildiri/80.pdf،TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – July 2020، volume 19 issue .

7- Devecioglu & Karadag، Z. (2014)، **Evaluation of Intelligence Games Lesson in the Context of Purpose، Expectations and Suggestions**، Bayburt University Journal، 9 (1)، 41-61.

8- Kazem، shahd، (2022)،**The productive Habits of mind among the students of the kindergarten department**، Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry، Vol. (13)،Issue (1)،P(49-67).

9- Kula ،s، Sultan،(2021).**Mind Games with the views of Classroom Teachers**، International Journal of research in Education and science (IJRES)،7(3)،747-766.

10- Kuzu، Tully، S. (2020)، **The Effect of Intelligence and Mind Games on Secondary School Students' Writing Success** .TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – July، volume 19 issue 3.

11-Marangoz، Demirtas،(2018). **Investigation of number sense strategies of primary school students in mind games lesson**. Hacettepe University، Institute of Educational Sciences، Department of Mathematics and Science Education .

12-Ott ،Michela(2008).**The impact of mind game playing on children's reasoning ، abilities:reflections from an experience**، conference paper،15-16.

13-Rose، Seb، and Nerguz Bulut Serin. (2017). "**Perceptions of the primary and secondary school students receiving chess training towards problem solving skills**". International Journal of New Trends in Arts 6(3).

14- Schmitt ،K.L .،Hurwitz، L.B .،Duel، L .S .،&Linebarger،D.L.(2018) **Learning through play : The impact of web – based games on early literacy development . computer in human behavior**، Institute of Educational Sciences، 81،378-389.

15-Toub،T،s.، Hassinger – Das، B.، Turner Nesbitt ،K .،llgaz ،H.، Skolnick Weisberg ،D .،Hirsh- pasek ،K.،…Dickinson ،D.K.(2018). **The language of play : Developing preschool vocabulary through play following shared book – reading** .Early childhood research Quarterly،[Web of science] .

16- Verdugo ، D. Belmont ، I. (2007) . **Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learner of English language earning& technology** .11(1)،87-101.

17- Yang,Weipeng (2022).**Development and Validation of the children's stem Habits of Mind Questionnaire.** The Education University of Hong Kong. V1.

18- https://pushken institute.ru.

19- موقع ويكيبيديا .(2022،2،28) **الألعاب الذهنية** https://ar.wikipedia.org.

ملاحق الرسالة

أولاً: أسماء السادة المحكمين

ثانياً: قائمة عادات العقل لدى طفل الرياض

ثالثاً: تسهيل المهمة

رابعاً: جلسات البرنامج التدريبي

خامساً: أوراق عمل جلسات البرنامج التدريبي

سادساً: مقياس عادات العقل لطفل الروضة

سابعاً: سلم تصحيح مقياس عادات العقل

ثامناً: بعض صور التطبيق

الملحق رقم (1)

أسماء المحكمين

أسماء السادة المحكمين

الاسم	القائمة	البرنامج	الاختبار
أ. د سلوى مرتضى	•	•	•
أ. د نجاح المحرز	•	•	•
أ. م. د ريتا سعيد	•		
أ. م. د رندة العمري	•	•	•
د. مروان الأحمد	•	•	•
د. وائل النابلسي	•	•	•
د. بشرى حمامة	•		
د. رزان مسلماني	•	•	•
د. وليم عباس		•	•
د. فاطمة خطاب		•	•
د. هند كابور	•		

الملحق رقم (2)

قائمة عادات العقل لدى طفل الرياض

السيد/الدكتور/ة....المحترم/ة تحية طيبة وبعد:

تقوم الباحثة بإجراء دراسة لنيل درجة الماجستير في تربية الطفل بعنوان : دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة، حالة دراسية: عينة من أطفال الروضة في مدينة دمشق الفئة الثالثة (5-6) سنوات.

بإشراف الدكتورة: ديالا حميرة

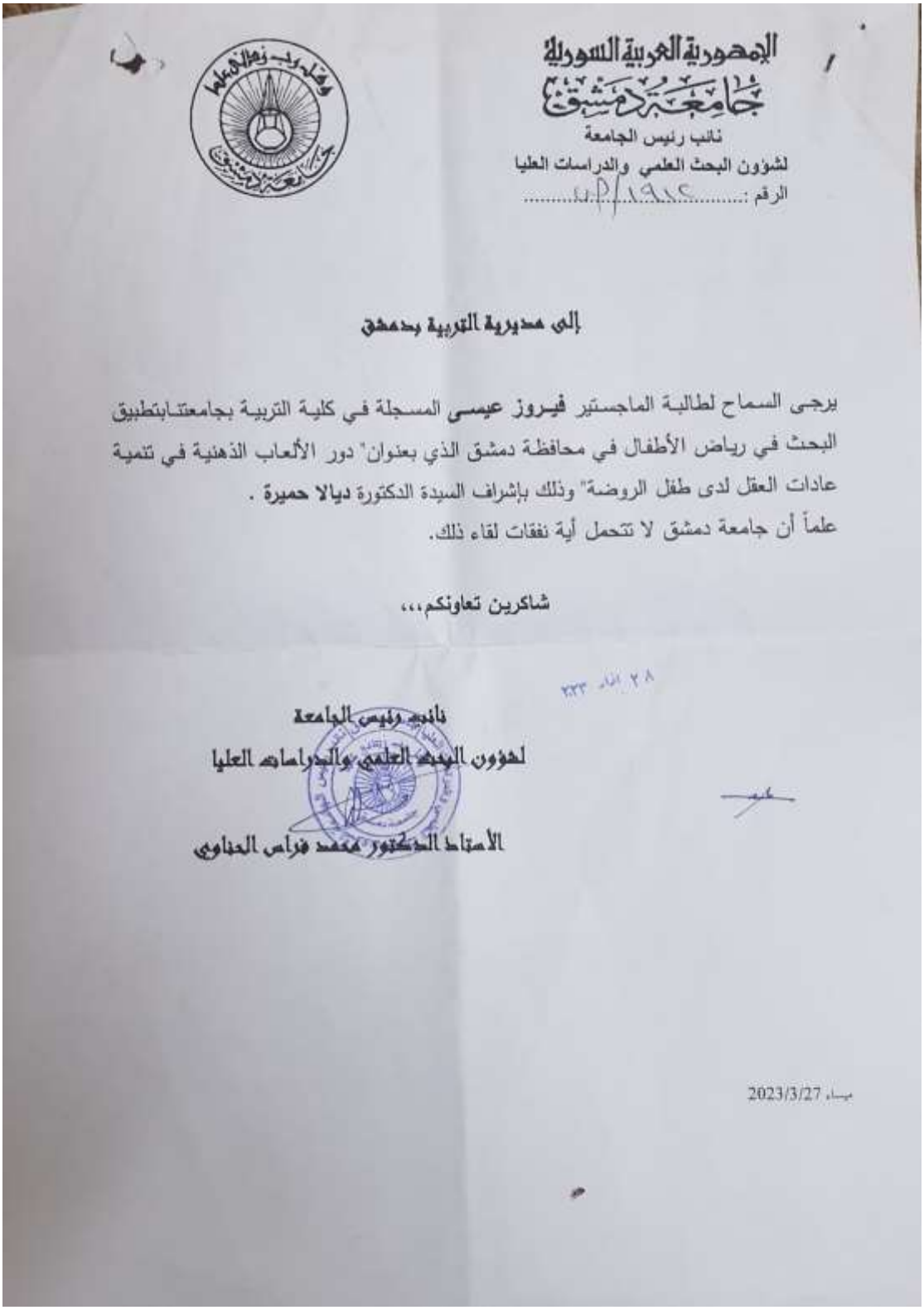
ومن متطلبات هذه الدراسة إعداد قائمة بعادات العقل تم إعدادها بعد اطلاع الباحثة على الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع .

لذلك أرجو من حضراتكم التكرم بالاطلاع على هذه القائمة وتحكيمها وإبداء رأيكم فيها، لما لرأيكم من أهمية وفائدة في توجيه عمل الباحثة نحو المسار الصحيح والاستفادة من خبراتكم وتوجيهاتكم بتصحيح مسار هذا العمل.

عادات العقل ومؤشرات الأداء لهذه العادة	مسوغات اختيارها	مناسبتها لطفل الروضة مناسبة / غير مناسبة	الصياغة	الملاحظات والتعديلات
القدرة على التساؤل وحل المشكلات: طرح أسئلة استيضاحيه عن الموضوع لجمع معلومات عن المشكلة المطروحة ثم إنتاج مجموعة من الأفكار المتنوعة، ثم البحث عن حل لهذه المشكلة.	إن أسئلة الأطفال في هذه المرحلة تتسم بالعشوائية وعدم الانتظام والتنوع، فالأطفال يطرحون مشكلات افتراضية كالأسئلة التي تبدأ بكلمة إذا، لذلك يجب مساعدة الطفل على تنظيم أسئلته وإجاباته وتشجيعه على التأني والتفكير و تطوير قدراته على طرح أسئلة واستخدامها لمعرفة العلاقات بين الأشياء وهذا يتطلب من الطفل خيالاً خلاقاً يساعده على تطوير مداركه العقلية .			

القدرة على ممارسة الدعابة: قدرة الطفل على تقديم نماذج من السلوكات التي تدعو إلى السرور والمتعة من خلال التعلم.	إن طفل هذه المرحلة يحتاج إلى القيام بسلوكات يشعر من خلالها بالمتعة، فمن الممكن توظيف اللعب وهو النشاط الأكثر أهمية لطفل هذه المرحلة، ليصبح قادراً على ممارسة الدعابة أثناء تعلمه، فيتعلم وهو يلعب ويلعب وهو يتعلم.			
التفكير التبادلي : قدرة الطفل على التفاعل مع المجموعة والتوصل إلى حلول للمشكلات	ينمو طفل الروضة عقلياً من خلال تفاعله مع الآخرين والبيئة من حوله ، ويختلف الأطفال في نموهم العقلي تبعاً لاختلاف طرائق تفاعلهم مع الخبرات التي يمرون بها، فالإدراك يتباين من طفل لآخر بحسب ما يدور بين الأطفال من أحاديث لكشف التفاوت العميق في فهمهم للمشكلة، ويساعد ذلك الطفل على تقبل التغذية الراجعة من صديق ناقد، ومن خلال هذا التفاعل يواصل أفراد المجموعة عملية النمو الذهني والعقلي .			
الاستجابة بدقة : قدرة الطفل العمل المتواصل بدقة وإتقان حتى يصل لنتيجة جيدة في المهمة الموكلة إليه .	يقبل الطفل في هذه المرحلة على التعلم واكتشاف العالم من حوله إلا أن قدرته على التركيز وسعته الانتباهية مازالت محدودة، ويمكن تنميتها إذا قدم له نشاط يمتعه وأتيحت له المشاركة بفاعلية ليستمر فيه للنهاية وينطلق منه إلى أنشطة ابتكارية أخرى .			
تطبيق المعرفة السابقة على أوضاع جديدة : تعترض الطفل مشكلة أو موقف جديد ، ثم يستفيد الطفل من تجاربه ومعرفته السابقة في إيجاد حل للمشكلة الحالية التي تواجهه.	النشاط العقلي الذي يقوم به الطفل لإدراك العالم من حوله يحتاج إلى تدريب مبكر، وحتى يصل الطفل إلى المعرفة يجب أن بتعامل مع الأشياء ذاتها ويجربها، لأن إدراك الطفل لصفات الأشياء وعلاقتها من خلال التجربة تؤدي دوراً كبيراً في تعميمها . وهذا يتماشى مع قول توماس أديسون "لم أقع في الخطأ أبدا لأني تعلمت من التجارب "			

الملحق رقم (3) تسهيل المهمة



الجمهورية العربية السورية
جامعة دمشق
نائب رئيس الجامعة
لشؤون البحث العلمي والدراسات العليا
الرقم: ..... ت ب/ ١٩٣٤

إلى مديرية التربية بدمشق

يرجى السماح لطالبة الماجستير **فيروز عيسى** المسجلة في كلية التربية بجامعتنابتطبيق البحث في رياض الأطفال في محافظة دمشق الذي بعنوان" دور الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة" وذلك بإشراف السيدة الدكتورة **ديالا حميرة** .
علماً أن جامعة دمشق لا تتحمل أية نفقات لقاء ذلك.

شاكرين تعاونكم،،،

٢٨ /٣/ ٢٠٢٣

نائب رئيس الجامعة
لشؤون البحث العلمي والدراسات العليا

الأستاذ الدكتور محمد فراس الحناوي

بتاريخ 2023/3/27

الملحق رقم (4)

جلسات البرنامج التدريبي القائم على الألعاب الذهنية في تنمية عادات العقل لدى طفل الروضة

(إعداد الباحثة)

الجلسة الأولى (تمهيدية)

عنوان الجلسة : كسر الجليد (التعارف بين الباحثة والأطفال)

زمن الجلسة: (30) دقيقة.

أهداف الجلسة:

- أن يذكر كل طفل اسمه.
- أن يتعرف الأطفال إلى بعضهم من خلال الكرة

الأدوات المستخدمة: كرة ملونة

الإجراءات:

- تقوم الباحثة بإعداد وتجهيز الأدوات اللازمة للجلسات.
- تقوم الباحثة بتجميع الأطفال (مجموعة الدراسة التجريبية) في أحد الأماكن المناسبة.
- تشرف الباحثة بنفسها على المكان المعد للجلسات وتسبق الأطفال في الحضور وتكون في استقبالهم.
- تبدأ الباحثة بتعريف نفسها للأطفال.
- تحضر الباحثة كرة لونها أحمر، ثم تطلب إلى الأطفال أن يقفوا صفاً خلف بعضهم ، وتعطي الكرة للطفل الذي يقف في بداية غرفة النشاط، وتطلب إليه أن يذكر اسمه بصوت عالٍ حتى يتعرف إليه باقي أفراد المجموعة (أنا اسمي عمر)، ثم عليه أن يأخذ دورة كاملة حول الغرفة والكرة في يده حتى يصل إلى اللاعب الثاني من الصف، ويعطيه الكرة ويقوم اللاعب رقم (2) بذكر اسمه بصوت عالٍ (أنا اسمي محمد) ويقوم بدورة أخرى حول الغرفة ثم يعطي الكرة إلي اللاعب الثالث، وهكذا حتى ينتهي

الصف، وتقوم الباحثة بتعزيز الأطفال وتشجيعهم على الاستمرار في البرنامج، وتخبرهم بأنها ستنفذ معهم ألعاباً جميلة لاكتساب أمور مفيدة ، وتطلب إليهم الالتزام بالهدوء واتباع التوجيهات أثناء اللعب في الجلسة القادمة ، حيث يتم وضع تعليمات القواعد عن طريق بطاقات مصورة على الحائط .

الجلسة الثانية

الهدف العام : تنمية القدرة على ممارسة الدعابة

زمن الجلسة : (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع أن يكون الطفل في نهاية الجلسة قادراً على:

- أن يسمي الأرقام من (1 – 10).
- أن يطابق الشكل بالرقم الخاص به.
- أن يميز أشكال الأرقام.
- أن يبدي تعاوناً مع رفاقه في اللعب.
- أن يرسم وجهاً ضاحك للأرقام .

الأنشطة: لعبة الأرقام المرحة والمضحكة

الأدوات المستخدمة: لعبة الأرقام المضحكة – فيديو عن الأرقام الراقصة

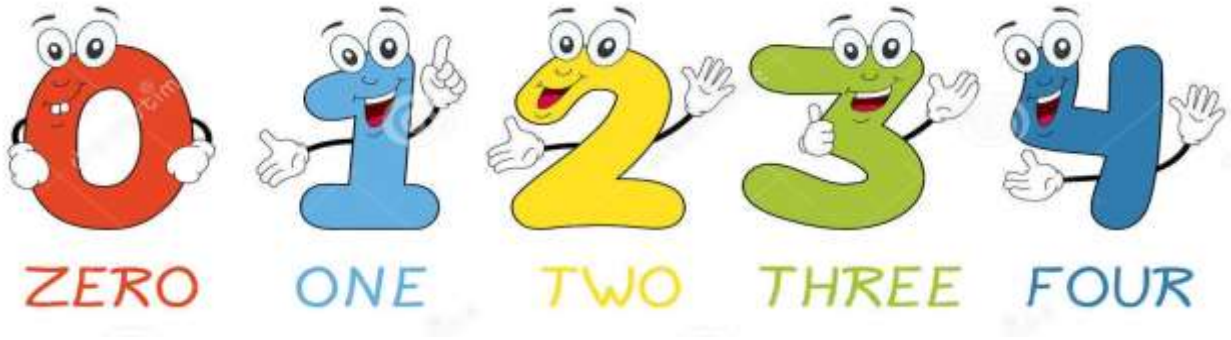
الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال وتسلم عليهم وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة على الأطفال وتعرفهم على اللعبة المستخدمة.
- تقوم الباحثة بعرض فيديو عن الأرقام الراقصة المضحكة على الأطفال، ويقوم الأطفال بتسمية الأرقام بعد عرض الفيديو ، وتطلب المعلمة تشكيل الرقم بعدة طرائق مثلا: يشترك أكثر من طفل لصنع شكل الرقم 5)، وتطلب المعلمة إلى الأطفال رسم وجه ضاحك للأرقام المرسومة على السبورة ثم تقوم بتقسيم الأطفال إلى مجموعتين، وتعطي كل مجموعة أرقاماً مختلفة على هيئة مجسمات مضحكة، وتطلب إليهم

تقليد هذه الأرقام ، وتسأل الأطفال أين رقم (5)، أين رقم (8)، ويجيب الطفل الذي معه نفس الرقم. ثم تطلب الباحثة إجراء حوار بين هذين الرقمين بطريقة مضحكة ، ويقوم بتمثيل شكل الرقم (المجسم الذي يحمله) بشكل مضحك، ويستمر اللعب حتي يشارك كل الأطفال في اللعبة.

- **التقويم:** من خلال ورقة عمل تحوي أرقاماً متنوعة حيث يقوم الأطفال بإكمال رسم وجه ضاحك لهذه الأرقام .

نموذج من لعبة الأرقام الراقصة :



الجلسة الثالثة

الهدف العام : تنمية القدرة على ممارسة الدعابة

زمن الجلسة : (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع أن يكون الطفل في نهاية الجلسة قادراً على:

- أن يميز تعبيرات الحزن من الفرح.
- أن يصنف الصور حسب تعبيرات الوجه.
- أن يكمل رسم بعض التعبيرات المضحكة على الصور .
- أن يعّبر بجملة عن حبّه للحيوانات الأليفة .

الأنشطة: لعبة الوجه المضحك

الأدوات المستخدمة: لعبة الوجه المضحك– نبات القرع – بطاقات .

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بدايتها.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال ثم تروي لهم قصة الفيل خفيف الوزن ذي الوجه الضاحك ، وتسأل الباحثة الأطفال هل الفيل حيوان أليف ؟ ثم يعدد الأطفال بعض الحيوانات الأليفة ويذكرون بعض طرائق العناية بها ، وبعدها يقوم الأطفال بتقليد الفيل وهو يرقص .
- تقوم الباحثة بعمل نموذج لعبة أمام الأطفال وهو عبارة عن نبات القرع محفور عليه شكل عيون وفم ، ويشارك الأطفال في تشكيل ملامح الوجه الضاحك لنبات القرع ، ثم تقوم بعرض صور تحوي عدة نماذج لنبات القرع رسم عليها أكثر من شكل ضاحك .
- تعرض الباحثة على الأطفال مجموعة من الوجوه وعليهم أن يصفوا تعبيرات الوجوه الضاحكة .
- يقوم الأطفال بالتعاون مع الباحثة بإكمال تعبيرات وإيماءات معينة للوجوه التي أمامهم ، ويقوم كل طفل بعرض شكل ضاحك لهذه الوجوه.
- تعرض الباحثة صورة من اللعبة لوجه الفتاة التي تضحك، وتسأل الأطفال، الفتاة التي في الصورة سعيدة أم حزينة ؟ ثم تطلب الباحثة إلى الأطفال تقليد تعبيرات وجه الفتاة التي تضحك في الصورة، وتكرر الباحثة اللعبة على باقي الصور وتشارك كل الأطفال فيها.
- تقوم الباحثة بتسجيل الأقوال والأفعال الدالة على عادة الدعابة.
- **التقويم:** ورقة عمل وتحوي رسومات لوجوه وألوان، والمطلوب تحويلها إلى وجوه ضاحكة .

نموذج من لعبة الوجه الضاحك:



الجلسة الرابعة

الهدف العام : تنمية التفكير التبادلي

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

من المتوقع أن يكون الطفل في نهاية الجلسة قادراً على:

- أن يركب أجزاء الصورة بطرائق مختلفة.
- أن يطابق الشكل مع الصورة المحددة.
- أن يسمي الشكل في الصورة.
- أن يربط بين الجزء والكل.
- أن يبدي تعاوناً مع رفاقه في إنجاز اللعبة.

الأنشطة: لعبة بازل الحيوانات

الأدوات المستخدمة: لعبة بازل الحيوانات– صور

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال وتسلم عليهم، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، ويتم تطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال.
- تقسّم الباحثة الأطفال إلى مجموعات، ثم تقوم بشرح مبدئي للعبة وأسلوب اللعب. تعرض عليهم صورة كاملة للشكل الموجود باللعبة، ثم تقوم بإخفاء هذه الصورة، وتطلب الباحثة إلى الأطفال حل اللعبة وتجميع قطع البازل للحيوان مع ذكر اسمه بعد تجميع شكله، ثم يقوم الأطفال بتبادل أفكارهم عن كيفية إعادة تركيب الشكل بطرائق مختلفة. ويطرحون الأسئلة مثل : ما رأيك في أن نضع هنا اللون الأحمر ؟ ما رأيك في أن نضع الخط العريض في هذه القطعة مع الخط العريض في القطعة الأخرى؟ هناك يجب أن نضع ذيل البطة ... وهكذا حتى الانتهاء من تركيب الشكل كاملاً، وإذا كان هناك غموض باللعبة، تقوم الباحثة بعمل نموذج مبسط لها وتشرح طريقتها للأطفال، حتي تتأكد من أن الأطفال فهموا اللعبة جيداً.

- تطلب الباحثة إلى الأطفال التفكير في حل لعبة بازل الحيوانات حتى تصل كل مجموعة للشكل النهائي ، مع تقديم معززات لكل مجموعة تصل للحل الصحيح.
- يتم إعادة المسابقة بتبديل الأطفال داخل المجموعات لتجميع بازل الحيوانات مع وضع قطعة زائدة من بزل مختلف، والمشاركة في اللعبة.

التقويم : حل الكلمات المتقاطعة بالاعتماد على الصور الموجودة أمامهم.

نموذج من لعبة بازل الحيوانات:



الجلسة الخامسة

الهدف العام : تنمية التفكير التبادلي

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع في نهاية الجلسة أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يحل العمليات الحسابية البسيطة.
- أن يحرك عود الثقاب لتصبح العملية الحسابية صحيحة .
- أن يعبر بجملة عن أضرار العبث بعيدان الثقاب .
- أن يتعاون مع رفاقه على إنجاز اللعبة.

الأنشطة: لعبة عيدان الثقاب .

الأدوات المستخدمة: – لعبة عيدان الثقاب – سبورة– أقلام ملونة

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، ويتم تطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال .
- تقوم الباحثة بعرض فيديو عن حل بعض العمليات الحسابية باستخدام عيدان الثقاب . تقوم الباحثة بشرح مبسط لفكرة اللعبة على الأطفال.
- تعرض بعض الصور عن أضرار العبث بعيدان الثقاب وتطلب إلى الأطفال التعبير بجمل عن هذه الصور.
- تقوم برسم عيدان الثقاب على السبورة وتشرح العملية الحسابية المشكلة بوساطة هذه العيدان ثم تطلب إليهم إيجاد الحل وتطرح عليهم أسئلة مثل (إذا حركنا هذا العود كيف سيصبح الحل).
- تقوم الباحثة بتقسيم الأطفال إلى مجموعتين، وتوزع على كل مجموعة من عيدان الثقاب ، ثم تكتب مسألة حسابية على السبورة مثل (1+1=0) ، وتطلب من الأطفال الحل من خلال تحريك أعواد الثقاب

والتعاون معاً لإيجاد الحل المناسب ،ثم يتم إجراء مسابقة من خلال تبديل الأطفال في المجموعات، وتقوم بتكرار اللعبة أكثر من مرة من خلال العمليات الحسابية البسيطة.

- يتم استخدام المعزز في كل مرة يقوم فيها الطفل بالمهارة جيداً.

التقويم : ورقة عمل تشمل عملية حسابية بسيطة مرسومة بعيدان الثقاب والمطلوب إحاطة العود المطلوب تحريكه بخط منحنً مغلق لتصبح العملية الحسابية صحيحة.

الجلسة السادسة

الهدف العام : تنمية القدرة على التساؤل و حل المشكلات

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع في نهاية الجلسة أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يطرح سؤالا عن اللغز المحدد.
- أن يستنتج حلاً للغز المطروح .
- أن يعبر بجملة عن فوائد النظافة .
- أن يبدي تعاونا مع رفاقه في إنجاز اللعبة المطلوبة.

الأنشطة: لعبة الألغاز

- **الأدوات المستخدمة:** لعبة الألغاز _ بطاقات تحوى صورة للغز المطلوب حله .

الإجراءات :

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، ويتم تطبيق الجلسة على شكل مجموعات .
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال .

- تقوم الباحثة بشرح مبسط لفكرة اللعبة على الأطفال.

تقوم الباحثة بعرض صورة على السبورة وتطرح أسئلة عنها مثل : (تلفاز في غرفة الجلوس، تلتف حوله الأسرة) أو تقوم بوضع تلفاز مشغل على إحدى المحطات وتسأل سؤالا : كيف تصبح فيه حياة وهو صندوق؟ ثم تطلب إليهم طرح مجموعة من الأسئلة عنه ، وتستمع لأكبر قدر من الأسئلة .

تنتقل الباحثة إلى النشاط الثاني ، حيث يكون لديها صندوق فيه مجموعة من الصور أو الأدوات، تقوم المعلمة بطرح مجموعة ألغاز. وتطلب إلى الأطفال مساعدتها على إيجاد الحل، وفي كل لغز مجموعة من الصفات التي تعبر عن أداة من الأدوات أو صورة من الصور ، وتطلب إليهم طرح أسئلة أخرى حتى يتوصل الأطفال للحل و يخمنوا ما هذه الأدوات ؟ وعندما يجد الأطفال الجواب ، تظهر الباحثة الصور أو الأدوات المتعلقة بالجواب . ويتم طرح مشكلة مثلا: صديقنا لعب بالرمل واتسخت يداه ساعدوه على حل مشكلته. يجب أن يستخدم شيئاً ما هذا الشيء؟ (ألوانها جميلة _ رائحتها حلوة _ هي والمياه صديقتان _ أستخدمها كل صباح _ (الصابونة) . وفي حال كان هناك غموض تعمل على حل نموذج آخر حتى تتأكد من فهم الأطفال اللعبة جيداً.

تطلب إلى قائد كل مجموعة من المجموعات أن يأخذ دور المعلمة في طرح الأسئلة الخاصة بلغز آخر، ومساعدة بعضهم على إيجاد الحل الصحيح بإشرافها ، وعندما يصبح الأطفال أكثر فهماً للعبة ، تقوم المعلمة بتبديل نماذج اللعبة بين المجموعات وتجعل حل اللعبة مسابقة بين الأطفال والمجموعة الفائزة تصفق لها المجموعات الأخرى وتثني عليها المعلمة وتوزع عليها الملصقات الملونة ، وتعاد المسابقة بتبديل الأدوار حتى انتهاء وقت النشاط .

التقويم : حل اللغز التالي (شعرها طويل وخشن، أنظف بها غرفتي، ألوانها كثيرة، لها يد طويلة ... ما هذا الشيء).

الجلسة السابعة

الهدف العام : تنمية القدرة على التساؤل وحل المشكلات

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية:

- أن يؤدي العمليات الحسابية بطريقة صحيحة .
- أن يطرح أسئلة على رفاقه في أثناء حل العمليات الحسابية .
- أن يحدد المشكلة التي يعاني منها بطل القصة .
- أن يقترح نهاية للقصة .
- أن يقترح حلاً للمشكلة المعروضة عليه.
- أن يعبر بجملة عن حبه لوالديه .

الأنشطة: لعبة ما الحل ؟

الأدوات المستخدمة: صور – لوحة الأرقام الحسابية – سبورة.

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، وتم تطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال. وتسرد قصة قصيرة عن ماجد والقطع النقدية الخمس التي أضاع اثنتين منها...) ،وتحاور التلاميذ ، ليقوموا بطرح الأسئلة عن القصة ، وإعطاء الحلول لماجد ليستطيع شراء ما يحتاجه . ثم تقوم بكتابة العملية الحسابية على السبورة 5–2= .... وتطلب إلى الأطفال حلها .
- تنتقل الباحثة للنشاط الثاني حيث تمسك مجموعة من الدبابيس، وتسقط الدبابيس على الأرض من يدها ،وتطلب إلى الأطفال مساعدتها في حل هذه المشكلة ،وبعد اقتراح الحلول من قبل الأطفال يتم التوصل إلى استخدام المغناطيس في جمع الدبابيس ، وطرح أسئلة أخرى : لماذا جذب المغناطيس الدبابيس ؟ هل يجذب الخشب ؟
- تعرض الباحثة على الأطفال صورة لطفل يمسك بيد أمه في السوق ، وتسأل : ماذا ترى في الصورة ؟ لماذا تمسك الأم بيد طفلها؟ ثم تطلب طرح أسئلة أخرى عن الصورة ..ماذا سيفعل الطفل لو تركت أمه يده ؟ بماذا تنصح هذا الطفل ؟
- تطرح الباحثة بعض الأسئلة على الأطفال ؟ هل تحب والديك ؟ لماذا تحبهما ؟ ثم يقوم الأطفال بالتعبير عن مدى حبهم لوالديهم بجمل متنوعة .
- التقويم : طرح موقف على الأطفال وطرح أسئلة عنه ثم إحاطة الحل الصحيح بخط منحنٍ مغلق بعد مناقشة الصورة التي أمامهم .

الجلسة الثامنة

الهدف العام : تنمية القدرة على الاستجابة بدقة

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع في نهاية الجلسة أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يصل بخط بين جزأي المتاهة .
- أن يلون الموز والقرد بالألوان المناسبة .
- أن يعبر بجملة مفيدة عن أهمية تناول الفواكه .

الأنشطة: لعبة المتاهة

الأدوات المستخدمة: مجموعة صور – لعبة المتاهة– قلم رصاص

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال وتسلم عليهم، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، وتم تطبيق الجلسة جماعياً .
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال.
- تقوم الباحثة بشرح مبدئي للعبة المتاهة للأطفال وأسلوب اللعب من خلال سرد قصة القرد(النسناس) الذي يدعى أناناس، وقد تناول كثيراً من الموز وتجول في الغابة ولكنه ضل طريقه ، وتقول بعد أن تعب أناناس الصغير من اللعب وأكل الموز أراد العودة إلى البيت، ولكنه ضاع ، فهل تستطيعون مساعدة أناناس على الوصول إلى أمه؟ تقوم الباحثة بعرض صورة للشكل المطلوب حله للعبة المتاهة، وتطلب إلى الأطفال إيجاد الحل للعبة كما في الصورة التي عرضت عليهم، ثم تطلب إليهم تلوين الموز والقرد بالألوان المناسبة، وتجري حواراً مع الأطفال حول الفواكه التي يحبون تناولها وفوائدها ليعبروا بجمل مفيدة عن أهمية تناول الفواكه ،وإذا كان هناك غموض في اللعبة، تقوم الباحثة بعمل نموذج مبسط للمتاهة وتشرح طريقته للأطفال، حتي تتأكد من فهم الأطفال للعبة جيداً.

- تطلب الباحثة إلى الأطفال التفكير في حل المتاهة، من خلال التعاون ومساعدة بعضهم ،وبعد أن يصبح الأطفال أكثر فهما للعبة تقوم بتبديل نماذج اللعبة بين المجموعات وتجعل حل اللعبة مسابقةً بين الأطفال مع تحديد الزمن اللازم لإنجاز المهمة و تقديم معززات للمجموعة الفائزة.

التقويم : ورقة عمل لمتاهة يتم حلها بشكل فردي من قبل الأطفال .

الجلسة التاسعة

الهدف العام : تنمية القدرة على الاستجابة بدقة

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية:

يتوقع أن يكون الطفل في نهاية الجلسة قادراً على:

- أن يسمي أشكال الفاكهة الموجودة.
- أن يطابق الشكل مع الظل المحدد له.
- أن يبدي تعاوناً مع أقرانه لإنجاز اللعبة.

الأنشطة: لعبة مطابقة الشكل والظل

الأدوات المستخدمة: لعبة مطابقة الشكل والظل– السبورة – صور

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، وتطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال.
- تقسّم الباحثة الأطفال إلى مجموعتين، ثم تقوم بشرح مبدئي للعبة وأسلوب اللعب، وهذه اللعبة تعتمد على مطابقة الشكل والظل، وتعتمد اللعبة على تركيز الطفل وقوة ملاحظته، وحفظ الطفل للمعلومات.

- تسأل الباحثة الأطفال عن اسم الفاكهة الموجودة في الصورة، ما هذه الصورة ؟؟؟ ، وبعد معرفة الطفل للشكل تطلب مطابقة الشكل بظله ووضعه في مكانه المناسب ، مثل أن يركب شكل التفاحة على الظل الخاص بها، وتكرر السؤال عن أشكال مختلفة.
- يتم إعادة المسابقة بتبديل الأطفال داخل المجموعات لتركيب الأشكال، والمشاركة في اللعبة.
- يتم استخدام المعزز في كل مرة يقوم فيها الطفل بالمهارة جيداً.

التقويم : ورقة عمل لمطابقة الظل بالشكل المناسب .

الجلسة العاشرة

الهدف العام : تطبيق المعارف القديمة على مواقف جديدة

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية:

يتوقع أن يكون الطفل في نهاية الجلسة قادراً على:

- أن يسمي الأشكال الهندسية.
- أن يميز الأشكال الهندسية من حيث (اللون والنوع).
- أن يركب الأجزاء داخل اللوح المخصص لها.
- أن يربط بين الجزء والكل.
- أن يبدي تعاونا مع أقرانه في إنجاز اللعبة.

الأنشطة: لعبة تركيب الأشكال الهندسية

الأدوات المستخدمة: لعبة تركيب الأشكال الهندسية– سبورة

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال ، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، تطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال.

- تقوم الباحثة بعرض فيديو عن أنواع الخطوط (مستقيم – منحني – مائل) وبعد استنتاج أنواع الخطوط وتسميتها ورسمها من قبل الأطفال ، تقوم بشرح طريقة تكوين أربعة خطوط مستقيمة لشكل المربع ، ثم تسأل ما الشكل الذي نحصل عليه من تركيب خطين مائلين وخط مستقيم واحد ....
- تقسّم الباحثة الأطفال إلى مجموعتين، و تقوم بشرح مبدئي للعبة وأسلوب اللعب، فهذه اللعبة تعرض مجموعة من الأشكال الهندسية، وتقوم الباحثة برسم الشكل المطلوب تجميعه على السبورة أولاً، ثم تمسح الرسم من السبورة، وتطلب إلى الأطفال تجميع الشكل الهندسي الذي تم رسمه. تقوم اللعبة على أساس استرجاع المعلومات التي تم حفظها في ذاكرة الطفل ومحاولة تطبيقها على اللعبة الجديدة.
- يتم إعادة المسابقة بتبديل الأطفال داخل المجموعات لتجميع الأشكال الهندسية من مجموعة خطوط، والمشاركة في اللعبة.
- يتم استخدام المعزز في كل مرة يقوم فيها الطفل بالمهارة جيداً.

التقويم : ورقة عمل تتضمن اختيار الشكل الهندسي المطابق من مجموعة أشكال الهندسية.

الجلسة الحادية عشرة

الهدف العام : تطبيق المعارف القديمة على مواقف جديدة

زمن الجلسة: (30) دقيقة

الأهداف التعليمية :

يتوقع في نهاية الجلسة أن يكون الطفل قادراً على:

- أن يسمي الحروف الهجائية تسميةً صحيحة.
- أن يميز الحروف الهجائية المتشابهة مثل (ع / غ) (س / ش).
- أن يركب الحرف في المكان المخصص له في اللعبة.
- أن يركب كلمة من مجموعة حروف .
- أن يبدي تعاونا مع رفاقه في إنجاز اللعبة.

الأنشطة: لعبة بازل الحروف الخشبية

الأدوات المستخدمة: بازل الحروف الخشبية – سبورة – صور

الإجراءات:

- تقوم الباحثة باستقبال الأطفال وتسلم عليهم، وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة على أن تقوم بإعداد الأدوات المستخدمة وتجهيزها قبل بداية الجلسة، وتطبيق الجلسة جماعياً.
- تقوم الباحثة بعرض موضوع الجلسة والهدف منها على الأطفال.
- يردد الأطفال مع الباحثة أغنية الحروف الهجائية ، ثم تطلب إلى كل طفل الإشارة إلى الحرف الذي يبدأ به اسمه.
- تقوم الباحثة بشرح مبدئي للعبة على الأطفال وأسلوب اللعب، وتعرض مجموعة من الصور، كل صورة تحمل حرفاً هجائياً معيناً مثل صورة حرف (ك)، وتسأل الأطفال ما هذا الحرف؟ ، وبعد إجابة الأطفال تطلب إليهم إيجاد المكان الخاص بحرف (ك) وتركيبه فيه ، ثم تكرر اللعبة على حروف أخرى.
- تكتب الباحثة على السبورة الحروف المتشابهة مثل (ص / ض) وتسأل الأطفال ما صوت هذا الحرف ؟ وتطلب إلى كل طفل إعطاء كلمة تبدأ بهذا الحرف. وتشكيل بعض الكلمات باستخدام الحروف التي تعلَمها سابقا ومحاولة تهجئتها .
- تعاد المسابقة بتبديل الأطفال داخل المجموعات لتجميع بازل الحروف، والمشاركة في اللعبة.
- يتم استخدام المعزز في كل مرة يقوم فيها الطفل بالمهارة جيداً.

التقويم : ورقة عمل تحتوي كلمات متقاطعة .

نموذج من لعبة بازل الحروف :



الجلسة الثانية عشرة

عنوان الجلسة : الجلسة الختامية

زمن الجلسة: (30) دقيقة

أهداف الجلسة:

- تقديم الشكر لأعضاء المجموعة لتعاونهم في تطبيق البرنامج.
- تحديد موعد لإجراء القياس البعدي.

الأنشطة: – توزيع بعض الهدايا.

الإجراءات:

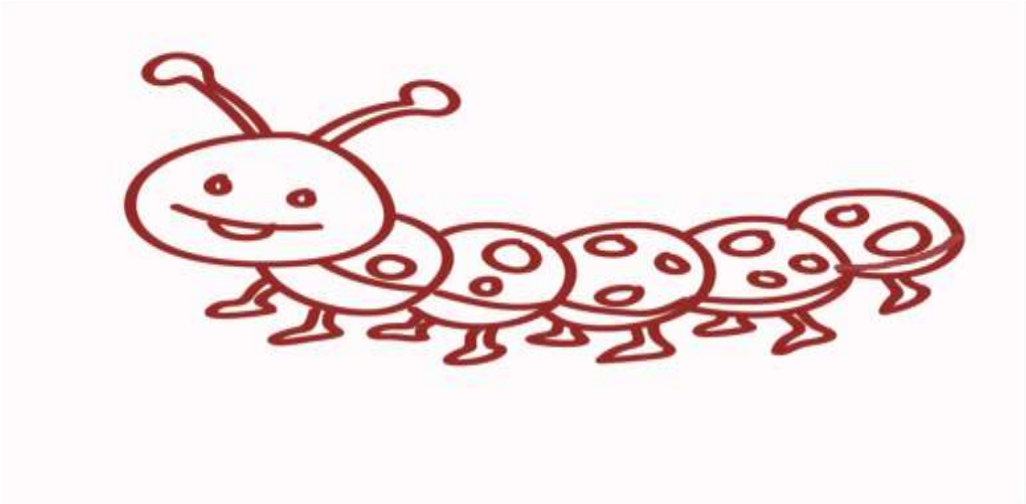
- ❖ تقوم الباحثة باستقبال الأطفال وتسلم عليهم وتجلسهم في المكان المخصص للجلسة.
- ❖ استعراض أهم الأفكار التي تضمنها البرنامج والموضوعات التي تم التدريب عليها وكيفية الاستفادة منها في المواقف المختلفة.
- ❖ توزيع بعض الهدايا على الأطفال ومدحهم والثناء عليهم.
- ❖ توديع الأطفال وشكرهم لتعاونهم على أمل اللقاء لإجراء القياس البعدي لمعرفة مدى أثر البرنامج.

الملحق رقم (5)

أوراق عمل جلسات البرنامج

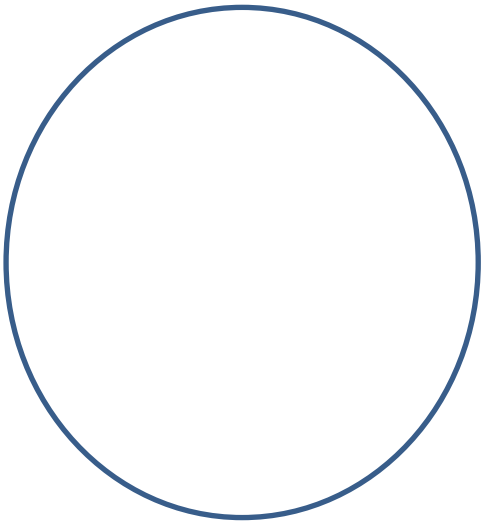
عادة القدرة على ممارسة الدعابة :

1- حل الأحجية: دودة تمتلك 10 أقدام ، كم بنطالاً ستشتري، أحط العدد الصحيح بخط منحنٍ مغلق:



6	5

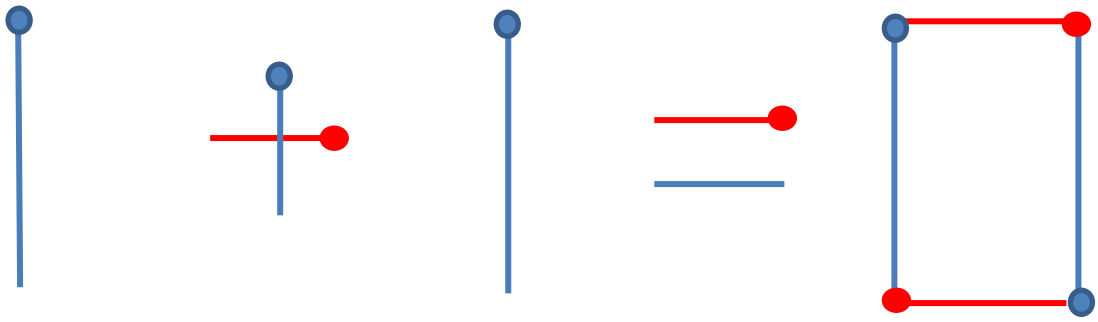
2- حول الشكل الدائري إلى وجه ضاحك :



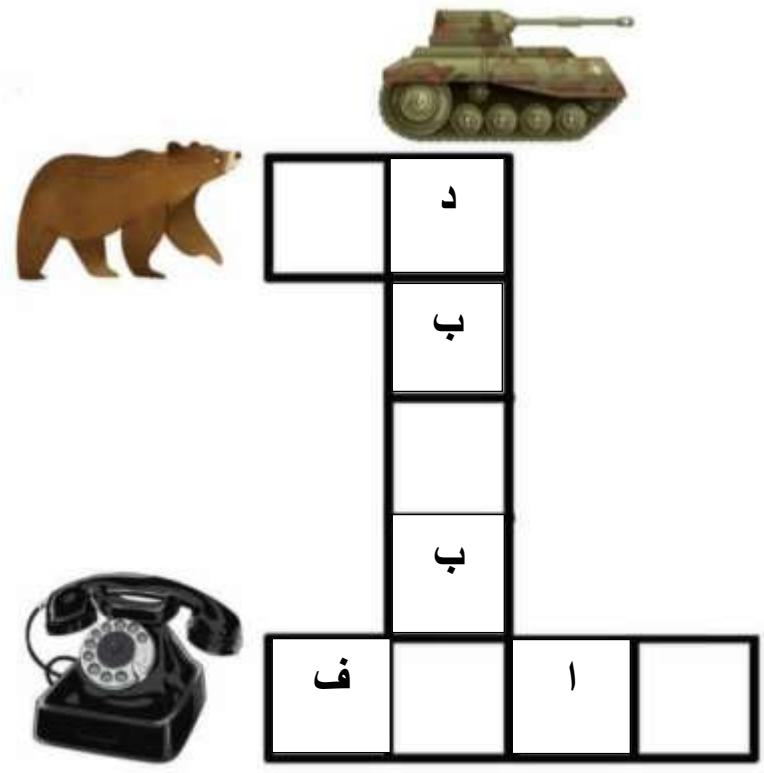


عادة التفكير التبادلي :

1- أحط عود الثقاب المطلوب إزالته بخط منحن مغلق لتصبح العملية صحيحة :



2- حل الكلمات المتقاطعة الآتية :



عادة القدرة على التساؤل و حل المشكلات :



1- ماذا تشاهد في الصورة ؟

أنا كائن حي . هل الكائن الحي يتنفس؟

هل النبات كائن حي ؟ إذا النبات .....

اطرح أسئلة أخرى ...

أحط كائناً حياً آخر يقوم بعملية التنفس ...







2- حل اللغز الآتي :



شعرها طويل وخشن ، أنظف بها غرفتي ،

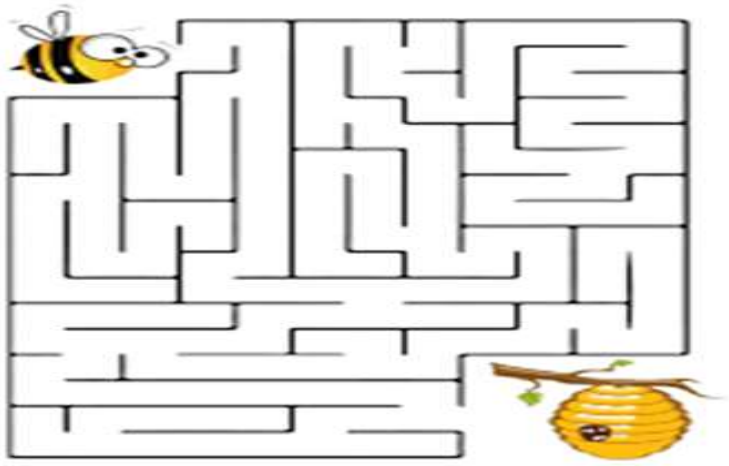
ألوانها كثيرة ، لها يد طويلة ...

اطرح أسئلة أخرى لتعرف ما هي ...

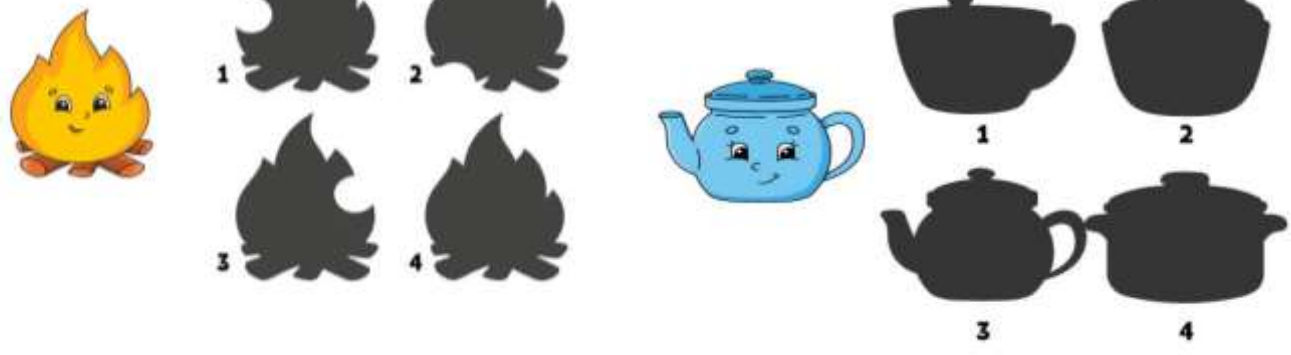
ما هذا الشيء؟

عادة القدرة على الاستجابة بدقة :

1- ساعد النحلة على الوصول إلى الخلية :



2- اختر ظل الشكل المشابه له :

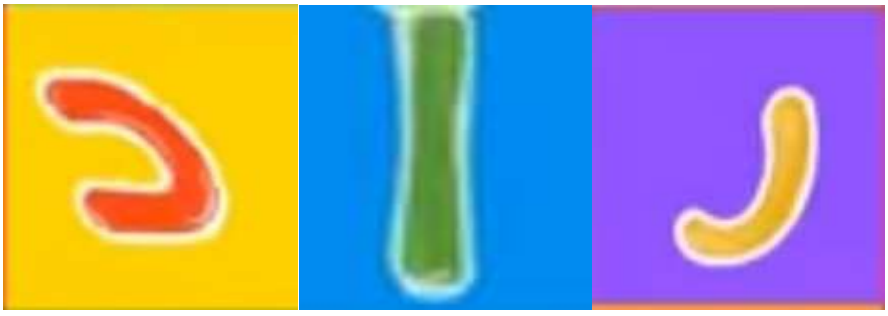


عادة تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة :

1- ما العدد الذي يمكن تشكيله من خطين مائلين :



2- ركّب كلمة من الأحرف الموضوعة أمامك :

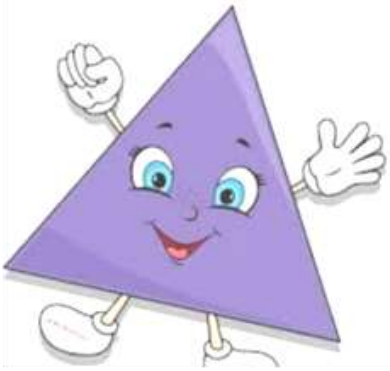


.....

الملحق رقم (6)

مقياس عادات العقل لطفل الروضة

السؤال الأول : أحط ثلاثة أشكال ضاحكة بخط منحنٍ مغلق:





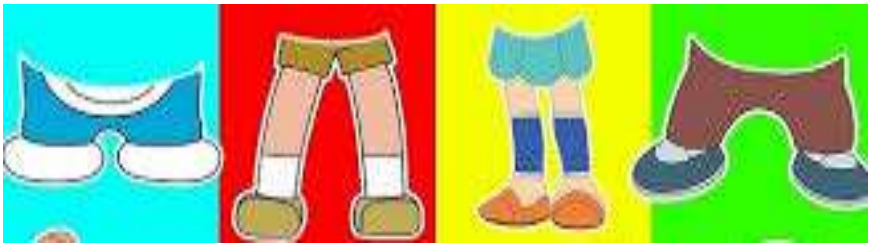




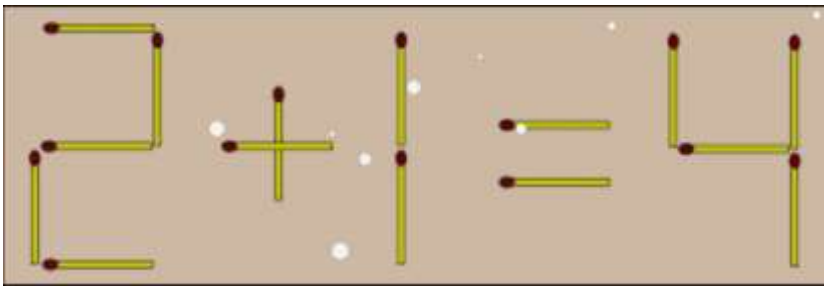


السؤال الثاني: صل الشكل المضحك بالجزء المناسب له..





السؤال الثالث: أحط بدائرة عود الثقاب المطلوب إزاحته لتصبح المسألة صحيحة :



السؤال الرابع :

حل الكلمات المتقاطعة :



ب	
و	
ة	





	م		ن
ل			
ن			



السؤال الخامس :



ماذا تشاهد في الصورة ؟

ماذا تمسك الطفلة بيدها ؟ ماذا يفعل الطفل ؟

اطرح أسئلة أخرى ...

ما الخطر الذي يمكن أن يتعرض له هذا الطفل ؟

ما السلوك الصحيح الذي تنصح به هذا الطفل؟

اختر الوجه المعبر عن السلوك الذي في الصورة:





السؤال السادس: حل اللغزين الآتيين :

- شيء إذا حركته أصدر صوتاً ، ليس له أرجل ، حجمه صغير
- اطرح أسئلة أخرى لتعرف... ما هذا الشيء؟

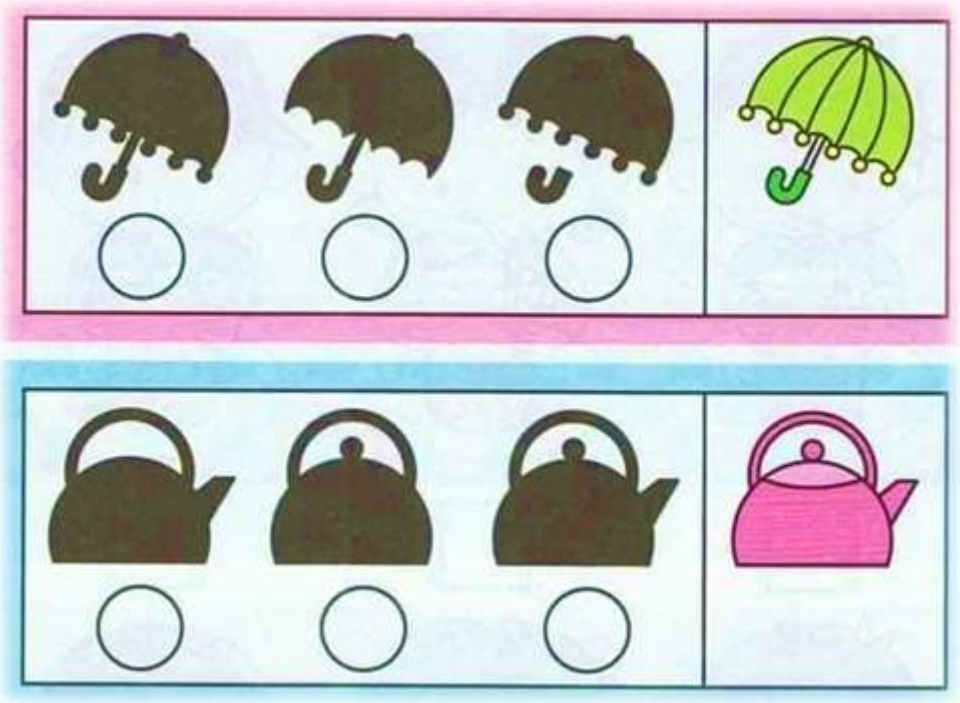


- يمشي ويقف ، لا يملك أرجل

اطرح أسئلة أخرى لتعرف ... ما هذا الشئ؟



السؤال السابع : اختر ظل الشكل المناسب :

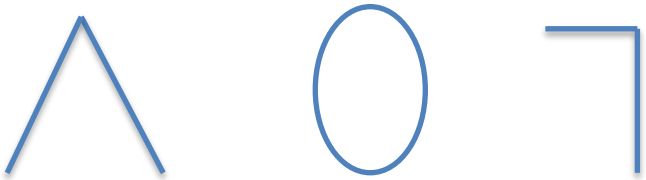


السؤال الثامن : ضع إشارة على أربعة اختلافات بين الصورتين :

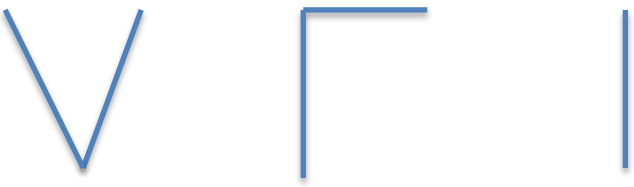


السؤال التاسع :

- أحط العدد الذي يشكل خطاً منحنياً مغلقاً :



- أحط العدد الذي يتم تشكيله من خط عامودي وخط أفقي:





السؤال العاشر :

ماذا تشاهد في الصورة ؟ ماذا يجذب المغناطيس ؟

أعط مثالاً لأشياء أخرى يجذبها المغناطيس ....

(خشب ، دبابيس ، أقلام)

السؤال الحادي عشر: ركّب من الأحرف الآتية كلمة مفيدة :



.....

الملحق رقم (7)

سلم تصحيح مقياس عادات العقل

1- عادة القدرة على ممارسة الدعابة :

تتكون فقرات هذه العادة من سؤالين :

السؤال الأول :الدرجة الكلية له (6) درجات يحصل عليها الطفل إذا استطاع إحاطة ثلاثة من الوجوه الضاحكة المعروضة أمامه بخط منحنٍ مغلق. لكل وجه درجتان.

السؤال الثاني : يتضمن أربعة صور لشخصيات كرتونية ضاحكة نصفها في العمود الأول ونصفها في العمود الثاني، ويطلب إلى الطفل وصل كل نصف في العمود الأول مع النصف الأخر في العمود الثاني وبذلك يحصل على الدرجة الكلية للسؤال (4) درجات .

2- عادة التفكير التبادلي :

تتكون فقرات هذه العادة من سؤالين :

السؤال الثالث : يتكون من عملية حسابية باستخدام عيدان الثقاب، ويطلب إلى الطفل إحاطة عود الثقاب المطلوب تحريكه بخط منحنٍ مغلق لتصبح العملية صحيحة، والدرجة الكلية للسؤال (2) درجة .

السؤال الرابع : عبارة عن بازل لكلمات متقاطعة على الطفل أن ينظر إلى الصورة التي تمثل الكلمة والحرف الظاهر من كل كلمة، ثم يكمل الحروف الناقصة ليحصل على الكلمة كاملة ، ويتألف السؤال من أربعة كلمات. لكل كلمة درجتان، وبذلك تكون الدرجة الكلية (8) درجات .

عادة القدرة على التساؤل وحل المشكلات :

تتكون فقرات هذه العادة من صور تمثل موقفاً محيراً، وتطرح مجموعة أسئلة حول الصورة، وعلى الطالب أن يجيب عنها، ويطرح أسئلة أخرى حتى يتوصل إلى حل هذه المشكلة:

السؤال الخامس : صورة لطفلين يعبثان بأداة كهربائية حيث تم طرح خمسة أسئلة حول الصورة وعلى الطفل الإجابة عنها. لكل سؤال درجة، ثم عليه أن يطرح أسئلة أخرى (لماذا تضع الطفلة الشوكة بداخل الأداة

الكهربائية؟) ليتمكن في النهاية من حل المشكلة بالإجابة عن السؤال(ما الخطر الذي يمكن أن يتعرض له هذا الطفل؟(يتعرض لصدمة كهربائية أو يتعرض لخطر الموت) ما هو السلوك الصحيح الذي تنصحه به، (أن لا يعبث بالأدوات الكهربائية أو أن يستعين بأمه)، وذلك من خلال اختيار الوجه الذي يعبّر عن السلوك الصحيح، وعند اختيار الوجه يحصل الطفل على درجة أيضاً، وبذلك تكون الدرجة الكلية لهذا السؤال (6) درجات .

السؤال السادس : لغزان، يطلب إلى الطفل طرح أسئلة أخرى ليتعرف إلى صفات الشيء (هل هو متحرك ، هل توجد عليه أرقام) ليصل في النهاية إلى حل اللغز وإحاطة الصورة التي تعبر عنه بخط منحنٍ مغلق، وكذلك الأمر بالنسبة للغز الثاني (هل له أجنحة ، هل هو موجود حولنا) ،وبهذا يكون لكل لغز درجتان، الدرجة الكلية للسؤال (4) درجات .

3- عادة القدرة على الاستجابة بدقة :

تتكون فقرات هذه العادة من سؤالين :

السؤال السابع : وصل كل شكل بظله، يتضمن السؤال صورتين ولكل صورة ثلاثة ظلال، وعلى الطفل اختيار ظل الصورة المناسب لها من هذه الظلال، ويحصل على درجتين لكل اختيار، وبذلك تكون الدرجة الكلية للسؤال (4) درجات .

السؤال الثامن : إيجاد الاختلافات بين الصور، تكون السؤال من صورتين متشابهتين ، بينهما (4) فروق، وعلى الطفل إيجاد هذه الفروق ووضع إشارة عليها، بحيث يكون لكل فرق درجة، والدرجة الكلية للسؤال(4) درجات.

5- عادة تطبيق المعارف السابقة على أوضاع جديدة :

تتكون فقرات هذه العادة من ثلاثة أسئلة :

السؤال التاسع : تكون هذا السؤال من جزأين: في الجزء الأول عليه إحاطة العدد الذي يمكن تشكيله من خط منحنٍ مغلق وهو العدد خمسة، وفي الجزء الثاني عليه إحاطة العدد الذي يمكن تشكيله من خط عامودي وخط أفقي وهو العدد ستة، لكل إجابة ثلاث درجات، والدرجة الكلية للسؤال (6) درجات.

السؤال العاشر : تكون هذا السؤال من صورة مغناطيس. تم طرح سؤالين حول الصورة ، وعلى الطفل الإجابة عنهما، ثم يختار من ثلاثة خيارات وهي (دبابيس ، خشب ، بكلات حديد) مثال على أشياء أخرى يجذبها المغناطيس ، وكانت الدرجة الكلية للسؤال (2) درجتان .

السؤال الحادي عشر : تكون السؤال من صورة لثلاثة بالونات رسم عليها مجموعة من الأحرف وعلى الطفل أن يركب من هذه الأحرف كلمة والدرجة الكلية للسؤال (2) درجتان .

الملحق رقم (8) بعض صور التطبيق













Abstract

Study Title:

The role of mental games in developing the mind's habits of kindergarten children. Case study: a sample of kindergarten children in Damascus' city.

Aim of the study:

Measuring the impact of mental games in developing the habits of mind of kindergarten children.

Study Approach:

The semi-experimental method was used in this study.

The study sample:

The sample of the study consisted of (30) boys and girls from Ward Al-Rabea Kindergarten in the city of Damascus. The sample was divided into two groups: an experimental group of (15) boys and girls, and a control group of (15) boys and girls.

Study tools:

1- List of mind's habits .
2- A program based on mental games in developing the habits of mind of kindergarten children.
3- An illustrated scale (pre, post, deferred) to measure the impact of mental games in developing the mind's habits of a kindergarten child.

Results:

1- There are no statistically significant differences between the mean scores of the children of the control and experimental groups in the tribal application of the habits of mind scale.
2- There are statistically significant differences between the mean scores of the children of the control and experimental groups in the direct post-application of the habits of mind scale, and the differences are in favor of the children of the experimental group.

3- There are statistically significant differences between the average ranks of the scores of the children of the experimental group in the pre and post applications of the habits of mind scale in favor of the direct post application.

4- There are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group children in the direct post-application and the post-deferred application of the habits of mind scale.

Suggestions:

1- Conducting other studies:

- The effect of mental games on developing critical thinking skills among kindergarten children.
- The effectiveness of a program based on habits of mind in developing some mathematical concepts among kindergarten children

2- Preparing training courses for Riyadh teachers to develop the habits of their productive mind and thus impart them to their children in kindergarten.

Keywords: mental games - habits of the mind - kindergarten child

Syrian Arab Republic

Damascus university

Faculty of Education

Child Education Department

The Role of Mental Games in Developing the Habits of Mind of Kindergarten Children

Case study: a sample of kindergarten children in the city of Damascus

A thesis submitted to obtain a master's degree in kindergarten

Prepared by

Fayrouz Shaheen Issa

Supervised by

Dr: Diala Humeyra

Assistant Professor in the Department of Child Education

Faculty of Education - Damascus University

2023 - 2022