أثر استخدام الألعاب التعليمية والالكترونية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية لعام ١٤٢٩-١٤٣٠هـ

مقدمة البحث
معلمة اللغة الإنجليزية
أ. هند عبد الحميد الرياوي

ملخص البحث :

هدفت ا لدراسة الحالية إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وبرامج الحاسوبية التعليمية المختلفة والمتطورة دوما على مدى التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الرابع والسادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية لعام ١٤٣٠-١٤٣١هـ.

استخدم ت فيه المنهج التجريبي لدراسة الأ ثر استخدام الألعاب بكل أنواعه المتعددة والمختلفة ، وتمثلت عينة البحث العشوائية في ٩٣ طالبة تم توزيعهم إلى ثلاث مجموعات ، تم استخدام برنامج الحاسب الآلي التعليم ي من دروس وعروض بوربوينت وبرامج تعليمية جاهزة مع المجموعة التجريبي ة الأولى ، واستخدم للمجموعة التجريبية الثانية الألعاب تعليمية والألعاب الالكترونية . ، بينما طبقت المجموعة الثالثة بلستخدام الطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة .

ولقياس أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية وبرامجه التعليمية في التحصيل تم إعداد ا ختبار تحصيلي على دروس منهج اللغة الانجليزية للصف السادس الابتدائي ، وأيضا لتحديد أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية على عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) والتفكير الناقد :علاقة الكل بالجزء والمقارنة والمقا بلة والتصنيف واتخاذ

القرار .

ولقد طبقت في بحثي هذا اختبارات معروفة عالميا لقياس التفكير الابتكاري ومن هذه الاختبارات التي تم اختيارها : اختبار تورانس للتفكير الإبتكاري والحقت في البحث النموذج المستخدم

وبعد الاختبارات التحصيلية واختبارات القياس لمهارات التفكير كانت النتائج كالتالي

١ - لا توج د فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≥ ٠.٠٥ في تحصيل المجموعات الثلاث

٢ - بينما ظهرت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≥ ٠.٥ في نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي على حدة (الطلاقة ، والمرونة، والأصالة ، والتفاصيل) وكذلك في تنمية قدرة التفكير الإبداعي ككل ومهارات التفكير الناقد التحليلي وكانت النتيجة لصالح المجموعة التجريبية الثانية والتي استخدمت الألعاب التعليمية وألعاب الحاسب الآلي التعليمية،

وانتهي البحث الخاص بقياس اثر الألعاب التعليمية على طالبات الصف السادس الابتدائي بتوصيات ومقترحات .

المقدمة

إننا نجد في العالم اليوم ،الذي يتسم بسرعة الحركة والتغير ،غموضا لم يكن له مثيل من قبل فالعالم الجديد يأتي إلينا برؤية جديدة للتعلم والإبداع فلم يعد التعليم مادة تلقينية مجردة ذات الطرف الواحد فقط ولكن تطورت لتصبح مادة تفاعلية بين الطالبة والمعلمة تنوعت الأساليب والاستراتيجيات الحديثة في التعلم : التعلم النشط ،التعلم بالأدوار، التعليم التعاوني..إلى غير ذلك وكل ذلك يساعد في تنمية الإبداع متى ما توظف بشكل سليم وكما في بحثي هنا التعلم باللعب

فيُعد اللعب من أقوى الوسائل التفلعلية للطالبات وعاملا رئيسا يُظهر نشاط الطالبة الحركي والفكري ويصقل فيها الكثير من المهارات على سبيل المثال : المهارات قيادية والمهارات الاجتماعية والمهارات الذهنية والمهارات الحسية والمهارات العقلية ، ويتزامن معه أيضا نمو التفكير الإبداعي والتفكير الناقد والإدراك والتخيل لديهن، واللعب كذلك تعد وسيلة إخراج المكنون الداخلي من موهبة وإبداع لدى الطالبة وكما يساعد على التطوير الموهـبة والإبداع لدى لطالبات الصف السادس الابتدائي

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها ، ويعتبر اللعب وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة ؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية وألعاب الحاسوب التعليمية والألعاب الالكترونية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالا في التعلم بشكل أسرع ويتناسب مع ميول النفسية لهذه المرحلة العمرية

ولعل التعلم من خلال توفير بيئة تفاعلية مثيرة ومسلية في آن واحد فنوفر فيه اللعب التعليمي الهادف وال مفيد واستخدام مهارات التفكير الإبداعية فك ل ذلك يقتل الملل ورهبة تعلم مادة اللغة الانجليزية ويقضي على المعتقد عند الكثير بأن تعلم اللغة الانجليزية صعب ومستحيل وهكذا أيضا نكسر ال جمود ويجعل من عملية التعليم عملية ممتعة مشوقة ووسط مثير للتفكير والابتكار ومن ثمراته الرائعة بنظري انه يقوي علاقة الط البة بمعلمتها كما يبني شخصية مميزة متفاعلة اجتماعية مبدعة وتتعلم الطالبة لغة جديدة غير لغتها الأم أيضا .

من هذا المنطلق رغب ت بعرض بحثي عن تطبيق الألعاب التعليمية و والألعاب الالكترونية مع مهارات التفكير على منهج اللغة الانجليزية التي يمكن استخدامها في تدريس اللغة الانجليزية للصفوف المبكرة والصف السادس ولكن خصيت بدراستي هنا على شريحة الصف السادس الابتدائي .

وقد أكد الدكتور طارق السويدان على أهمية التعليم والتدريس الإبداعي وتطرق في كتابه *١عن الطرق المختلفة والمتنوعة وذكر تجارب له شخصيا وللمدربين آخرين وكم تطرق في كتابه إلى كسر الجمود بألعاب هادفة وقد ألحقت في بحث هذا ملحق خاص فيه ملخص لكل ما جاء في كتابه *١، وكما تطرق الدكتور عثمان الخضري في كتابه : (الألعاب التربوية) إلى أنواع الألعاب التربوية ومدى أ هميتها في عملية التواصل الفعال م ع المتعلمين فالكتاب في مجمله هام جدا لكل من يهتم في بالتعلم باللعب

و أيضا يعتبر استخدام الحاسب الآلي في التعليم من شرح

١- التدريس والتدريب الإبداعي

للدروس والتطبيقات والألعاب الالكترونية هادفة من أهم التحديات التي تواجه الأنظمة التعليمية في العالم الأمر الذي أدى إلى تزايد انتشار برامج الحاسب الآ لي التع ليمية في الحقبة الأخيرة وحاليا يوجد العديد من البرامج التعليمية والألعاب الحاسوبية التعليمية الجاهزة أو الدروس التي تقوم المعلمات بإعدادها وتقديمها للطالبات في المقررات الدراسية

يتفتح ذهن الطفل عندما يلعب فينمو النشاط العقلي المعرفي وتنمو الوظائف العليا – كالإدراك والتفكير والذاكرة والخيال والاستطلاع والإبداع وتنمو لديه الخاصية الإبداعية من خلال تفاعله مع الألعاب، وهذا ما يؤكده تايلور Taylor,1999 من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة ألعاب الحاسب الآلي قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع (٢٠ : ص ٢١٣).

، حاليا يحظى تنمية مهارات التفكير و الإبداع باهتمام كبير من المهتمين ك المخططين والخبراء والمدربين لتنميته والاستفادة منه ، و تسعى الدول المتقدمة لتطوير قدرا ت الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة، وقد ذكر جاي كلاكستون ويبل لوكاس في كتابهم ٢(كن مبدعا :ص ٣)إن ما نحتاج إليه لمواصلة حياتنا يتوقف على نوع العالم الذي نعيش فيه إننا في حاجة أن نكون أذكياء ومبدعين ومرنين تبعا للظروف التي نجد أنفسنا نعيش فيها والذكاء معناه اليوم أن تكون قادرا على التعلم السريع وعلى ابتكار أفكار جديدة كلما احتجت إلى ذلك ، وكما أكد ماكس إيرنست (ص ١٦٩) * إن الإبداع هو قدرة عجيبة

١- التدريس والتدريب الإبداعي

٢- كتاب كن مبدعا ص ٣

على إدراك الحقائق الواضحة والمتبادلة لدى كلا الطرفين ونتيجة لوضع هذه الحقائق بجوار بعضها البعض تتولد شرارة الإبداع ، .

ويجمع علماء التفكير والإبداع والعمليات العقلية والباحثون في ميدان الإبداع و تنميته على ضرورة تعدد الأساليب لتقديم الخبرات لتنمية الإبداع وفي هذا الخصوص أورد نور (١٩٩٨م)

أن دي بونو De Bono, 1986

و جوردن Gordon, 1961،

وروسمان Rossman, 1963،

ووزوبون Osborn, 1963،

، وفشر Fisher, 1990 وغيرهم

وهؤلاء يجمعون على أهمية تعليم مهارات التفكير لتحفيز التفكير الإبداعي والتفكير التحليلي الناقد كما نستطيع أن نقول ننمي التفكير التباعدي والتفكير التقاربي لدى الطالبات وتدريبهم على حل المشكلات الواقعية والمستقبلية بطرق إبداعية ومبتكرة ، والأساليب تختلف وتتنوع : في الولايات المتحدة بلغ عدده ا أكثر من ثلا ثين أسلوبا أما في اليابان أكثر من مائة أسلوب _من ضمنها الأساليب الأمريكية – آملين من ذلك الاهتمام بإعداد وتأهيل أجيال واعدة ذات عقول مفكرة، مبدعة، قادرة على مواجهة ومعالجة المشاكل الحياتية الكثيرة والمعقدة بطرق جديدة ومبتكرة.

وانطلاقا من أهمية الألعاب التعليمية والتربوية و والألعاب الالكترونية وتعليم مهارات التفكير و كون الحاسب الآلي قد أصبح من الدعائم والركائز الهامة التي يعتمد عليها النظام

* من كتاب كن مبدعا ص (١٦٩)

التعليمي كأداة تعليمية مساعدة، ومع التطور المتسارع وانتشار البرامج التعليمية ل لحاسب الآلي في السنوات ا لأخيرة ، نبعت فكرة هذا البحث الذي يهدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية وبرامج الحاسب الآلي التعليمية في تدريس اللغة الانجليزية بالمرحلة الابتدائية على التحصيل و على تنمية التفكير الإبداعي لدى الطالبات .

مشكلة البحث

تنحصر مشكلة البحث في الأسئلة التالية :

١.ما أثر استخدام الالعاب التعليمية و والألعاب الالكترونية

التعليمية على تحصيل الطالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية ؟.

٢. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية التعليمية على نمو التفكير الإبداعي للطالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية ؟.

٣.ما أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية التعليمية على نمو التفكير الناقد التحليلي للطالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية ؟.

أهداف البحث

يهدف البحث إلى:

١. استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية و والألعاب الالكترونية على تحصيل الطالبات الصف السادس

الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية .

٢. استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية و والألعاب الالكترونية التعليميّة على نمو التفكير الإبداعي (الطلاقة ، المرونة، الأصالة ، التفاصيل) الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية .

٣. استقصاء أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية إضافة إلى برنامج حاسب آلي تعليمي للصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية .

٤. استقصاء أثر استخدام ألعاب التعليمية و والألعاب الالكترونية إضافة إلى برنامج حاسب آلي تعليمي في نمو التفكير الناقد التحليلي الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية .

مصطلحات البحث

الألعاب التعليمية :

تدور فكرة الألعاب التعليمية حول تعلم الطالبة لموضوع معين، وإثارة تفكيره ا خلال التدريب على بناء الإستراتيجيات والخطط للتعلم باللعب .

ويقصد بها في هذا البحث الألعاب التعليمية الحركية – الذهنية –الكتابية – حسية –السمعية – البصرية –لعب الأدوار–. تلوين – التخيل ..إلى غير ذل ك بما تحدثه من أثر على كل من التحصيل وإثارة تفكير الطالبات الصف الرابع والسادس الابتدائي من خلال إعادة ترتيب الصور وتلوينها وربط العلاقات اللونية والشكلية واللفظية تصميم ألعاب تعليمية.

الألعاب الالكترونية التعليمية :

تدور فكرة الألعاب الالكترونية حول تعلم الطالبة لموضوع معين ، وإثارة تفكير ه ا خلال التدريب على بناء الإستراتيجيات والخطط.

ويقصد بها في هذا البحث الأ لعاب الالكترونية التعليمية التي يتضمنها البرامج الجاهزة او من تصميم المعلمة ..مثل برنامج لتعليم الحروف والأرقام و والكلمات صوت الحرف بما تحدثه من أثر على كل من التحصيل وإثارة تفكير الطالبات .

التحصيل :

ويقصد به في هذا البحث الفرق بين درجات الطالبات عينة ا لبحث في كل من الاختبار التحصيل القبلي والبعدي لمادة اللغة الانجليزية .

التفكير الإبداعي والناقد التحليلي :

أورد جروان (٢٠٠٢م) تعريف جيلفورد Guilford,1986 للتفكير الإبداعي بأنه سمات استعدادية تضم

الطلاقة في التفكير والمرونة والأصالة وإيضاحها بالتفصيلات أو الإسهاب(٥ : ص ٢٢).

ويعرفه الباحث إجرائيا بأنه : نمط من أنماط التفكير أو النشاط العق ل ي له عدة مركبات، منها : الطلاقة ، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)" المعدل على البيئة السعودية، والمستخدم في البحث الحالي

الطلاقة :

ويقصد بها القدرة على إنتاج واستدعاء أكبر عدد ممكن من الأفكار المناسبة في وحدة زمنية ثابتة أو موقف مثير في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب) ".

المرونة:

وهي قدرة الطالبة على تغيير الحالة الذهنية بتغير الموقف ، أي قدرته على التحرر من الأفكار النمط ية وإنتاج استجابات تتسم بالتنوع و اللانمطية في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب) ".(٥ :٢٢)

الأصالة:

هي قدر ة الطالبة على توليد أفكار جديدة ، أي قليلة التكرار بالمعنى الإحصائي في ضوء الأفكار التي تبرز عند الطالبات الآخريات ترتبط بالموقف المثير في اختبار "تورانس للتفكير

الابتكاري (الأشكال ب) ".

التفاصيل :

هي قدرة الطالبة وقابليته على إعطاء تفصيلات لفكرة معينة أو إعطاء مزيد من الإضافات لهذه الفكرة في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري(الأشكال ب)".

حدود البحث

تم تنفيذ البحث ضمن الحدود التالية:

١. استخدام الألعاب التعليمية والألع اب الالكترونية المختلفة والتي تنمي مهارات متعددة للطالبات سواء مهارات عقلية –حسية –اجتماعية –شخصية –نفسية –حركية ...إلى غير ذلك

٢. استخدام برامج حاسوبية مثل :(منهج اللغة الانجليزية للصف السادس الابتدائي وبرامج أخرى ذكرت في نهاية

البحث في المصادر) في تعليم الطالبات اللغة الانجليزية .

٣. تطبيق البحث على عينة من الطالبات الصف السادس الابتدائي بمدرسة الابتدائية الرابعة بينبع الصناعية ، في عام ١٤٢٩ /١٤٣٠ هـ.

الدراسات السابقة

أولاً

. دراسات حول استخدام برامج الالكترونية التعليمية للتحصيل

في دراسة قا مت بها البسيوني (١٩٩٤م) استهدفت قياس فعالية برنامج حاسب آلي تعليمي في تدريس قواعد النحو العربي على كل من التحصيل اللغوي والتعبير التحري ري لدى طلاب الصف الثاني الثانوي ، وبتطبيق الاختبار التحصيلي أوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل اللغوي والتعبير التحريري على المجموعة الضابطة .

كما استهدفت دراسة فورد Ford وكوكس Cox,1995 المقارنة بين إحد ى البرمجيات التعليمية والكتاب المدرسي في اكتساب الطلاقة بطريقة التكرار لعينة من الطالبات يعانون من صعوبة في طلاقة القراءة ، أوضحت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة .

كما قام الجمهور (١٩٩٩ م) بدراسة هدفت إلى محاولة الكشف عن أثر استخدام أحد برمجيات الحاسب الآلي التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي ومقارنتها بالطريقة ال معتادة ، وبتطبيق الاختبار التحصي لي المعد لذلك أوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية عند مستوي ي التذكر والفهم حسب تصنيف بلوم ، وأظهرت عدم وجود فروق بين المجموعتين عند مستوى التطبيق حسب تصنيف بلوم .

ثانياً:

دراسات حول استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل

قام بوقحوص، و عبيد (١٩٩٧ م) بدراسة استهدفت قياس مدى فاعلية استخدام الأ لعاب التعليمية في تحصيل المتعلمين الصف الثاني والثالث بالمرحلة الابتدائية في موضوع المغنا طيس بمادة العلوم بمملكة البحرين ، تم تقسي م عينة الدراسة إلى أربع مجموعات ، اثنتان تجريبيتان والأخيرتان ضابطتان ، استخدم الباحث ان خم س ألعاب تعليمية يمكن ا ستخدامها بطريقة فردية أو جماعية ، وكشفت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من المجموعات التجريبية والمجموعات الضابطة.

كما استهدفت دراسة أحمد والمرسي (١٩٩٨م) دراسة فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي منخفضي التحصيل ، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية وضابطة ، ولقد أظهرت النتائج زيادة مستوى التحصيل للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة ، وكذلك تكوين اتجاه إيجابي للمجموعة التجريبية نحو مقرر العلوم.

وفي دراسة أجراها مطاوع (١٩٩٩م) هدفت إلى التحقق ما مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة من التلاميذ معسري القراءة (Dyslexic Pupils) بالصف الأول المتوسط بالمملكة العربية السعودية ، استخدم الباحث خمس ألعاب حاسب آلي على العينة التجريبية ، وأوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في تنمية تحصيل تلاميذ العينة للمفاهيم العلمية بوحدة خواص المادة .

ثالثاً:

دراسات حول استخدام الألعاب لتنمية التفكير الإبداعي

في دراسة أجراها ألتر Alter,1991 هدفت إلى تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال باستخدام ١٠٠لعبة بلاستيكية صغيرة ، طلب من الأطفال تنفيذ أشكال وتصنيفات من اللعب البلاستيكية غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب، وأوضحت النتائج حدوث نمو في التفكير الإبداعي للأطفال من

خلال وجود اختلاف بين الأطفال في تنفيذ الأشكال والتصنيفات المبتك رة من غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب .

كما قام خطاب (١٩٩٤م) بـإجراء دراسة هدفت إلى تعليم التفكير الإبداعي (الطلاقة ، المرونة ، الأصالة ، التفاصيل) لتلاميذ الصف السادس الابتدائي بعمّان وذلك باستخدام برنامج تعليمي لمقرر العلوم ، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين ، تجريبية درست من خلال البرنامج ، أما المجموعة ا لضابطة فدرست بالطريقة ٤المعتادة ، وتم تطبـيق اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (المعدل للبيئة الأردنية) اللفظي والشكلي قبليا وبعديا ، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في قدرات التفكير الإبداعي.

كما استهدفت دراسة باك مان Backman,1995 تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين السادسة والثا منة باستخدام ألعاب الحاسب الآلي ، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين ، تجريبية وضابط ة، دربت المجموعة التجريبية على ممارسة أربعة أنواع مختلفة من ألعاب الحاسب الآ لي وعند المقارنة بين المجموعتين ، اتضح أن المجموعة التجريبية تفوقت إحصائيا في أبعاد التفكير الإبداعي (الأصالة، المرونة ، الطلاقة) على المجموعة الضابطة ، وكانت درجات الأصالة في التفكير الإبداعي هي الأعلى بين درجات التفكير الإبداعي .

وهدفت دراس ة راجح (١٩٩٨م) إلى تصميم ألعاب تعليمية ضمت ست عشر ة لعبة متنوعة لمعرفة أثر استخدامه ا في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة، المرونة ، الطلاقة) والسمات

الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة ، قسمت عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات درست المجموعة الأولى برنامج الروضة المعتا د وبرنا مج الألعاب التعليمية بطريقة حرة ، ودرست المجموعة الثانية البر نامجين تحت إشراف وتوجيه المعلمة ، ودرست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة . تم تـطبيق اختبار التفكير الابتكاري قبليا وبعديا وكذلك تم تطبيق قائمة السمات الإبداعية و أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في الأصالة و المرونة والطلاقة والقدرة العامة على التفكير

الإبداعي، وأظهرت النتائج أيضا فروق اً دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين في السمات الإبداعية لصالح مجموعة اللعب الحر .

كما قام شانك Schunk,1998 بدراسة استهدفت التعرف على أثر ألعاب الحاسب الآلي في الأطفال ، وكانت عينة الدراسة عبارة عن مجموعة من الأطفال بين سن التاسعة والثانية عشر ة، واتضح من النتائج أن ألعاب الحاسب الآلي تعمل على تحسين المهارات الإدراكية، وتزود الأطفال بخبرات متنوعة لتطوير المواقف الإيجابية ، وأن زيادة درجة الإبداع تزداد بزيادة تعقيد وغموض اللعبة .*

من خلال استعراض الدراسات السابقة اتضح التالي:

- اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام برامج الألعاب الالكترونية و التعليمية في التحصيل.
- اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام والألعاب الالكترونية والتعليمية في عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) .
- تباين الدراسات السابقة في التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية والأ لعاب الالكترونية من حيث تطبيق التجربة على مجموعة واحدة أو مجموعتين أو ثلاث .

ويهتم البحث الحالي بالتعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية والالكترونية واستخدام برامج الحاسب الآلي التعليمية في كل من التحصيل و تنمية التفكير الإبداعي في عناصره الأربعة : الطلاقة، والمرونة، والأصالة ، والتفاصيل و و تنمية التفكير الناقد التحليلي .

وتعتبر هذه الدراسة التي يتم تطبي قها في المملكة العربية السعودية من الدراسات القليلة جدا حتى وقت تنفيذ البحث –

حسب علم الباحث – في دراسة أثر الألعاب التعليمية ((التعلم بالعب)) وأثر ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمي ة في كل من التحصيل و تنمية التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السادس في المرحلة الابتدائية الرابعة في مقرر اللغة الانجليزية .

خطة البحث وأدواته :

لتحقيق أهداف البحث و الإجابة عن أسئلته ، قام الباحث ببعض الخطوات وإعداد الأدوات اللازمة للبحث على النحو التالي :

أولاً: اختيار الألعاب التعليمية :

الألعاب الحسية والعقلية والاجتماعية والورقية جركية ..الخ

ثانيا : اختيار برامج وألعاب الالكترونية التعليمية :

١. بر امج الألعاب الالكترونية الذي استخدمه الباحث : عدة برامج الالكترونية من أهمها : "دعونا نتعلم اللغة الانجليزية " و"وبرنامج المساعد الالكتروني للصف السادس الابتدائي "وهي من إعداد وتصميم وإخراج الأستاذ عبد الناصر مصلوم مشرف التقنيات بجدة وفكرة ومتابعة الأستاذ مصطفى محمد الشهري مساعد مدير ادارة التقنيات بمدينة جدة لعام ١٤٢٦-١٤٢٧ هـ وينقسم البر نام ج الأول إلى عدة أجزاء وهي كالتالي : مجموعات الحروف والأ لعاب التعليمية ، الأناشيد ، اختبارات . كلمات تختار الطالبة بين الدخول على مجموعات الحروف وهو يدرس في مدارس البنين في ينبع الصناعية في الهيئة الملكية – والبرنامج

الثاني :وفق تنظيم الكتاب المدرسي . يمكن للطالبة أن تختار الدخ ول إلى الأ لعاب التعليمية ، والبرنامج متوافق مع منهج الصف السادس الابتدائي لمادة اللغة الانجليزية المقررة من قبل وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية .

ثالثًا: إعداد الاختبار التحصيلي:

يعتمد الصف السادس الابتدائي على التقويم المستمر وعلى متابع ة ومباشرة المعلم ة لكل خطوة مع طالباتها ، والطالبة في هذه المرحلة غير معتاد ة على الاختبارات أو حل التدريبات وحده وفق أنظمة وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية، لذا فقد كان من الضروري عند تطبيق الاختبار القبلي والبعدي قراءة الأسئلة للطالبات وم ن ثم إعطاؤهم فرصة الإجابة.

ولقد مرّ إعداد الاختبار التحصيلي بالخطوات التالية:

١. إعداد الاختبار التحصيلي ع لى الدروس المراد إجراء التجربة عليها من كتاب اللغة الانجليزية للصف الرابع والسادس الابتدائي، وتكونت صورة الاختبار المبدئية من ١٠ أسئلة تشتمل على ٣٠ فقرة .

٢. قيس ثبات الاختبار بتطبيقه على عينة تتكون من ٣٢ طالبة وتم حساب معامل ثبات الاختبار باستخدام طريقة التجزئة النصفية ، وتطبيق معادلة Guttman Split – half وقد بلغت نسبة الثبات ٠.٧٥٢ وهذه قيمة جيدة وتشير إلى أن الاختبار صالح للتطبيق على الطالبات .

ثالثًا: استخدام اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)

طبق اختبار تورانس Torrance للتفكير الابتكاري (الأشكال ب) *والمقنن على البيئة السعودية من قبل فريق بحث من مدينة الم لك عبد العزيز للعلوم والتقنية (اللجنة الوطنية للتعليم) لبرنام ج الكشف عن الموهوبين ورعايته م (آل شارع وزميليه، ١٤١٦هـ) .

يتكون اختبار تورانس (الأشكال ب) من ثلاثة أنشطة ويتطلب إجراء كل منها عشر دقائق بحيث يستغرق الوقت الإجم الي مع قراءة التعليمات ٤٥ دقيقة ، ويعتمد الاختبار على تهيئة المفحوص لإبراز قدرات السلوك الإبداعي (الطلاقة، والمرونة ، والأصالة ، والتفاصيل) من خلال رسم شكل من أجزاء غير متكاملة .

* لبرنامج الكشف عن الموهوبين ورعايتهم

قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة الب حث وفق تعليمات دليل التطبيق على النحو الآتي:

- يبدأ الباحث بتهيئة عينة البحث من خلال إعطاء توجيه يستحث فيه اهتمامهم ودوافعهم.
- يتم توزيع كتيبات الاختبار ويطلب من كل تلم يذ كتابة البيانات المطلوبة في أعلى الصفحة.
- يقرأ الباحث كل نشاط من الأنشطة الثلاثة ويوضحه لعينة البحث، و نظرا لأن عينة البحث في الصف السادس الابتدائي .
- بعد مضي وقت كل نشاط يطلب الباحث من الطالبات الانتقال للنشاط الذي يليه .
-

رابعًا: عينة البحث:

تكونت عين ة البحث من ٩٣ طالبة من طالبات الصف السادس الابتدائي عند بداية التجربة ، تم توزيعهم إلى ثلاث مجموعات متساوية (فصول :أ– ب– ج)، استغرق تطبيق التجربة لتدريس خمسة عشرة يوم دراسي .

خامسًا: تطبيق التجربة:

قامت معلمة مادة اللغة الانجليزية بتطبيق التجربة للمجموعات الثلاث وفقاً للمعايير المتفق عليها وهي:

١. المجموعة التجريبية الأولى : وبلغ عدد أفرادها ٣١ طالبة ، وهي المجموعة التي درست باستخدام البرامج الحاسوبية، حيث يقوم مدرس المقرر بتدريس الدرس باستخدام الحاسب الآلي، المضمنة في البرنامج التعليمي.

٢. المجموعة التجريبية الثانية : وبلغ عدد أفرادها ٣١ طالبة ، وهي المجموعة التي درست باستخدام الألعاب التعليمية والالكترونية مع برنامج الحاسب الآلي التعليمي ، بحيث تبدأ الطالبات دراسة موضوع الدرس وفق خطة الدراسة ثم ينتقلون لممارسة الأ لعاب التعليمية المتضمنة بالبرنامج التعليمي .

٣. المجموعة التجريبية الثالثة : وتكونت من ٣١ طالبة ، وهي المجموعة التي درست بالطريقة المعتادة ، حيث تقوم معلم ة المادة بالتدريس في الفصل بإعطاء الدرس وفق الطرق السائدة في المدارس ، ولا تتضمن استخدام برمجية الحاسب

الآلي التعليمية او تطبيق الاستراتيجيا ا لحديثة في التدريس .

سادسًا: تكافؤ المجموعات:

للتأكد من تكافؤ المجموعات الثلاث، تم إجراء تطبيق قبلي لكل من الاختبار التحصيلي و اختبار تو رانس المعدل على البيئة السعودية، وأشارت بيانات هذا التطبيق إلى الأتي:

١. الاختبار ألتحصيلي:

بعد تطبيق الاختب ار التحصيلي تطبيقا قبليا ، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياري ة لدرجات أفراد المجموعات الثلاث ، وإجراء تحليل التباين في اتجاه واحد One-Way-ANOVA لمقارنة الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث في التطبي ق القبلي والتي يوضحها الجدول (١) كما يأتي:

جدول رقم (١)
تحليل التباين بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي

مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	التباين	قيمة (ف)
بين المجموعات الثلاث	٢	٩.٢٣٩	٤.٦٢٠	٠.٢٥٣
الخطأ التجريبي	٥٦	١٠٢٣.٩٤٧	١٨.٢٨٥	
المجموع	٥٨	١٠٣٣.١٨٦		

٠.٠٥ ≥ قيمة (ف) غير دالة عند مستوى

يوضح الجدول السابق أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ≥ ٠.٠٥ بين الطالبات المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي ، مما يظهر تكافؤ المجموعات في التطبيق القبلي للتجربة.

٢. اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)

للتأكد من تكافؤ المجموعات في القدرات ا لإبداعية تم تطبيق اختبار تورانس قبليا، وحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد المجموعات الثلاث و إجراء تحليل التباين في اتجاه واحد One-Way-Anova لمقارنة الفروق بين متوسطات درجات أ فراد العينة في الاختبار و التي يوضحها الجدول (٢) كما يأتي:

جدول رقم (٢)

تحليل التباين بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي لاختبار تورانس

مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	التباين	قيمة (ف)
بين المجموعات الثلاث	٢	١٩.٧٧٦	٩.٨٨٨	٠.٠٤٩
الخطأ التجريبى	٥٦	١١٤٠٢.٢٥٨	٢٠٣.٦١٢	
المجموع	٥٨	١١٤٢٢.٠٣٤		

٠.٠٥ ≥ قيمة (ف) غير دالة عند مستوى

يوضح الجدول السابق أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى ≥ ٠.٠٥ بين الطالبات المجموعات الثلاث في التطبيق القبلي لاختبا ر تورانس للقدرات الإبد اعية ، مما يظهر تكافؤ المجموعات في التطبيق القبلي للتجربة.

نتائج البحث ومناقشتها:

بعد الانتهاء من تطبي ق التجربة مباشرة تم تطبيق كل من الاختبار التحصيلي البعدي ، وكذا طبق اختبار تورانس على المجموعة الضابطة والمجموعتين التجريبيتين في و قت واحد، وكانت نتائج تحليل البيانات كما يأتي:

أولاً: التحقق من صحة الفرض الأول:

للتحقق من صحة الفرض الإحصائي الأول والذي ينص على أنه "لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى ≥ ٠.٠٥ في التحصيل بين متوسطات درجات الطالبات بكل

من المجموعة التجريبية ا لأولى (التي درست باستخدام بر امج الحاسب الآلي التعليمية) والمجموعة التجريبية الثانية (التي درست باستخدام ألعاب تعليميةو والكترونية الحاسب الآلي إضافة إلى برنامج حاسب آلي تعليمي) والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة)" .

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعياري ة لدرجات أفراد المجموعات الثلاث، والتي يوضحها جدول (٣) .

جدول رقم (٣)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية الأولى	٣١	٢٨.١٨	١٠.٢٦
المجموعة التجريبية الثانية	٣١	٣٥.٥٥	١٤.٢٥
المجموعة الضابطة	٣١	٢٧.٦٥	١٠.٥١

يتضح من الجدول السابق أن متوسط درجات المجموعة التجريبية الثانية قد بلغت ٣٥.٥٥ درجة في الاختبار التحصيلي ، وكانت هي الأعلى بين المجموعات الثلاث ، يلي ذلك المجموعة التجريبية الأولى بمتوسط درجات قدره ٢٧.٢٨ درجة في الاختبار التحصيلي البعدي ، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة ٢٧.٦٥ درجة ، وهذا يشير إلى حدوث نمو في التحصيل للمجموعتين التجر يبيتين مقارنة بالمجموعة الضابطة ، ولاختبار معنوية هذه الفروق بين درجات الأفراد تم استخدام تحليل التباين

في اتجاه واحد وحساب ق يمة ف ، والتي يوضحها الجدول (٤) كما يأتي:

جدول رقم (٤)

تحليل التباين بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي

مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	التباين	قيمة (ف)
بين المجموعات الثلاث	٢	٩٣.١٢١	٤٦.٥٦٠	١.٤٤٤
الخطأ التجريبى	٥٦	١٨٠٥.١٨٤	٣٢.٢٣٥	
المجموع	٥٨	١٨٩٨.٣٠٥		

٠.٠٥ ≥ قيمة (ف) غير دالة عند مستوى

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ف) = ١.٤٤٤ وهي غير دالة عند مستوى ≥ ٠.٠٥ أي أنه توجد فروق بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث وان المجموع ة التجريبية الثانية (التي درست باستخدام الالعاب التعليمية والألعاب الالكترونية إضافة إلى برنا مج حاسب آلي تعليمي) كان الأعلى،

ثانياً: التحقق من صحة الفرض الثاني:

للتحقق من صحة الفرض الثاني والذي ينص على أنه " توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى ≥ ٠.٠٥ على نمو قدرة الطلاقة في التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية الأولى (التي درست باستخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية) والمجموعة التجريبية الثانية (التي درست باستخدام ألعاب الحاسب الآلي إ ضافة إلى برنامج حاسب آلي تعليمي) والمجموعة الضابطة (التي

درست بالطريقة المعتادة)".

تم استخدام تحليل التباين في اتجاه واحد One-Way-ANOVA وحساب قيمة ف لاختبار معنوية الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ بالمجموعات الثلاث في التطبيق البعدي لقدرة الطلاقة في التفكير الإبداعي، والتي يوضحها جدول رقم (٥) .

جدول رقم (٥)
تحليل التباين بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق البعدي لاختبار تورانس

القدرات	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	التباين	قيمة (ف)
الطلاقة	بين المجموعات الثلاث	٢	٤٤٨.٨٦٩	٢٢٤.٤٣٥	
	الخطأ التجريبي	٥٦	١٣٣٥.٨٧٦	٢٣.٨٥٥	٩.٤٠٨*
	المجموع	٥٨	١٧٨٤.٧٤٥		
المرونة	بين المجموعات الثلاث	٢	٨٠٦.٢٥٠	٤٠٣.١٢٥	
	الخطأ التجريبي	٥٦	٢٤٦٩.٧١٥	٤٤.١٠٣	٩.١٤١*
	المجموع	٥٨	٣٢٧٥.٩٦٥		
الأصالة	بين المجموعات الثلاث	٢	١٥٨٦.٢٠٤	٧٩٣.١٠٢	
	الخطأ التجريبي	٥٦	٣٧٥١.٨٩٧	٦٦.٩٩٦	١١.٨٣٨*
	المجموع	٥٨	٥٣٣٨.١٠١		
التفاصيل	بين المجموعات الثلاث	٢	١٠٣١.٥٨٨	٥١٥.٧٩٤	

	الخطأ التجريبي	٥٦	٢٨٣٧.١٥٨	٥٠.٦٦٤	١٠.١٨١*
	المجموع	٥٨	٣٨٦٨.٧٤٦		
التفكير الإبداعي	بين المجموعات الثلاث	٢	١٣١٢٥.١٢٢	٦٥٦٢.٥٦١	
	الخطأ التجريبي	٥٦	٢٢٢٤٢.٥٣٩	٣٩٧.١٨٨	١٦.٥٢٣*
	المجموع	٥٨	٣٥٣٦٧.٦٦١		

٠.٠٥ ≥ * دالة عند مستوى

يتضح من الجدول (٥) أن قيمة (ف) = ٩.٤٠٨ وهي داله عند مستوى ≥ ٠.٠٥

ولمعرفة إلى أي المجموعات تعود هذه الفروق ، تم استخدام طريقة أقل فرق معنوي LSD ، ويوضح الجدول (٦) مصفوفة الفروق بين المتوسطات لكل من المجموعات الثلاث.

جدول رقم (٦)

دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد المجموعات الثلاث في التطبيق

البعدي لاختبار تورانس المعدل لقدرة الطلاقة في التفكير الإبداعي

المجموعات	المتوسطات	التجريبية الأولى	التجريبية الثانية	الضابطة
		١٣.١٥	١٧.١٦	١٠.٤٠
التجريبية الأولى	١٧.١٦	٤.٠١*		٦.٧٦*

التجريبية الثانية	١٣.١٥			٢.٧٥
الضابطة	١٠.٤٠			

* دالة عند مستوى ≤ ٠.٠٥

يتضح من الجدول السابق أن الفرق معنوي بين المجموعة التجريبية الأولى وكل من المجموعة التجريبية الثانية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة الثانية ، حيث تفوقت المجموعة التجريبية في قدرة الطلاقة للتفكي ر الإبداعي على المجموعة الضابطة،

يلاحظ من النتائج السابقة وكذلك نتيجة البحث الحالي أثر الألعاب في تنمية القدرا ت الإبداعية وتحفيزها ، الأمر الذي قد يرجع إلى الدور الذي تؤديه اللعبة لاستقطاب انتباه الممارس لها و تركيزه ، وتزيد عند معايشته للعب ة من رغبته ودافعيته للتفوق فيها ، ومن خلال حاجتنا الماسة لتبني أسلوب حديث لتحفيز وتنمية القدرات الإبداعية .

التوصيات:

انطلاقا مما أسفر عنه البحث الحالي من نتائج، يتقدم الباحث بتوصيات يرى فائدتها في مجال استخدام الألعاب التعلي مي ة و الالكترونية وبرامج الحاسب التعليمي ل لتقنيات التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي وهي:

١.التوسع في تبني استخ دام الألعاب التعليمية و برمجيات والألعاب الالكترونية للتعلم والتعليم في مدارس المرحلة

الابتدائية ..

٢.أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات حاسب آلي تعليمية تصدر تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات وموجهي المقررات ومدرسيها.

٣.إدراج هدف تنمية التفكير ضمن أهداف المقررات الدراسية بمراحل التعليم ا لعام ، و إعداد المقررات الدراسية المناسبة لذلك.

٤.تضمين برامج تنمية التفكير بأن ماطه والاسترتيجيات الحديته فـي التعلم مثل التعلم باللعب او المرح ضمن مناهج كليات التربية وإعداد المعلمين.

٥.إقامة دورات للمعلمين والمعلمات لتدرب يهم على أساليب تدريس تنمية التفكير ومساهمة القطاع الخاص في ذلك.

٦.تخصيص جزء من درجة تقويم المعلمين والمعلمات لتبنيهم أنماط من السلوك المدعم لتنمية التفكير لدى والطالبات.

الدراسات المقترحة:

كما يقترح الباحث الآتي:

١.إجراء دراسات مماثلة للدراسة الحالية تتناول أثر استخدام الألعاب التعليمية والالكترونية و برمجيات الحاسب الآلي في تنمية التفكير لموضوعات دراسية أخرى.

٢.إجراء دراسات مماثلة للدراسة الحالية تتن اول مقارنة أثر استخدام الألعاب التعليمية والالكترونية وبرمجيات الحاسب الآلي في تنمية التفكير والتقنيات التعليمية الأخرى.

٣.إجراء دراسات مماثلة للدراسة الحالية تتناول أثر استخدام برمجيات والألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية التفكير

لدى الطالبات المتفوقي ن والمتوسطين و المتأخرين دراسيا وذو صعوبات التعلم وبطئ التعلم .

المراجع

المراجع العربية:

١.كتاب الألعاب التربوي لدكتور عثمان الخضير ٢٠٠٢ م

٢.كتاب كن مبدعا جاي كلاكستون ويبل لوكاس ١٩٩٤م

٣.كتاب التدريس والتدريب الإبداعي للدكتور طارق السويدان ٢٠٠٥م

٤.وزارة المعارف، التطوير التربوي (١٤٢٣هـ - ٢٠٠٢ م) القراءة والكتابة والأناشيد للصف الأول الابتدائي : الفصل الأول، الرياض.

٥.بوقحوص، خالد؛ وعبيد، جلال (١٩٩٧ م) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم بدولة البحرين، مجلة دراسات، مجلد ٢٤، العدد ٢، الأردن، ص ٤٠٩-٤٣١ .

٦.آل شارع، عبد الله النافع؛ و آخرون (١٤١٦هـ) برنامج الكشف عن الموهوبين ورعايتهم، الجزء الأول : إعداد اختبارات ومقاييس للتعرف على الموهوبين والكشف عنهم، مدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية، اللجنة الوطنية للتعليم، التقرير النهائي، الرياض .

٧.البسيوني، سامية على عبدة (١٩٩٤ م) فعالية استخدام الكمبيوتر في تدريس قواعد اللغة العربية لطلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة عين شمس،

القاهرة .

٨.بيترسون، دونفان (١٩٩٣م) التدريس لتكوين المهارات العليا للتفكير ، ترجمة : هالة لطفي، المركز القومي للبحوث التربوية، القاهرة .

٩.جروان،فتحي عبد الرحمن (٢٠٠٢م) الإبداع، دار الفكر للطباعة والنشر ،الأردن.

١٠. الجمهور، عبد الرحمن عبد الله (١٩٩٩ م) فعالية الحاسوب في تدريس اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الأول ثانوي، ندوة تكنولوجيا التعليم وا لمعلومات، حلول لمشكلات تعليمية وتدريبية ملحة، جامعة الملك سعود : كلية التربية، قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم، ٣ – ٥ محرم، ١٤٢٠ هـ ، الرياض.

.١١

١٢. خطاب، ناصر (١٩٩٤م) أثر برنامج تعليمي في تدريس العلوم على تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند طلبة الصف السادس الأساسي، رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الأردنية: عمان، الأردن.

١٣. خير الله، سيد (١٩٨١م) بحوث نفسيه وتربوية، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان.

١٤. راجح ، هدى (١٩٩٨م) مقترح للأ لعاب التعليمية و أثر ه على تنمية الإبداع عند طفل الروضة ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الإسكندرية: دمنهور.

١٥. مطاوع، ضياء الدين محمد (٢٠٠٠ م) فعالية الأ لعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسطة، مجلة رسالة الخليج العربي، العدد ٧٧، www.abegs.org/trbih/3rsalh/4.htm. ص١-٢٩ ف ي١٣/١٠/١٤٢٣

المراجع الأجنبية

16. Tayler ,M. (1999) Computer Games and Imagination , New York , Mc-Grow Hill , .

17. Backman,R (1995) The Effect of Computer Games on Creative Thinking Development for School Children , Journal of Family Violence , Vol.10,No . 4 ,P 564-574 ,.

18. Schunk, A .(1998) Effect of Computer Games on Curiosity for Children's, Pediatric Annals,Vol.27 , part.2,No.1 .P131-132 , .

19. Eriksson, G.(1990) Choice and Perception of Control : The Effect of Thinking Skills Program on The Locus of Control , Self –Concept and Creativity of Gifted Students, Gifted – Education international , vol. 6 , No .3 Oct.

20. Alter,J.B. (1991) Experiencing Creating and Creativity in the Classroom. The Journal of Creative Behavior, Vol.25,No.2,P162-168.

21.

الفهرس

م	المحتوى	رقم الصفحة
١	الملخص	١
٢	مقدمة	٢
٣	مشكلة البحث	٦
٤	أهداف البحث	٨
٥	مصطلحات البحث	١٠
٦	حدود البحث	١٤
٧	الدراسات السابقة	١٥
٨	خطة البحث وادواته	٢٠
٩	تطبيق التجربة	٢٥
١٠	نتائج البحث	٢٧
١١	الخاتمة	٣٠
١٢	الدراسات المقترحة	٣١
١٣	المراجع	٣٦