Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

The effect of sensorimotor games and brain-directed motor exercises on developing children's creative abilities

Intisar Ahmed Othman [1] **Nahidah Hamid Mashkour** [2] **Lamyaa Hasan Muhmmed** [3] **Yousif Hasan Khalaf** [4]

University of Basra / College of Education and Sports Sciences [1,2,3,4]

Article information

Article history:
Received 20/1/2025
Accepted 3/3/2025
Available online 15,Mar,2025

Keywords:
sensorimotor perception, creative abilities, motor exercises, brain-directed

Abstract

The study aimed to design an educational curriculum using sensorimotor games to develop the creative abilities of children aged (5-6) years. The experimental method was used using the experimental design of two equal groups, one experimental and the other control, to suit the nature of this research. The research community was represented by children of Al-Zohour Kindergarten aged 5-6 years in Basra Governorate for the academic year (2023-2024), numbering 50 children. Conclusions were reached, including that sensorimotor games and brain-directed motor exercises have a positive effect on developing the skills of fluency, originality and imagination for children aged (5-6) years. The researchers recommended the necessity of using sensorimotor games and motor exercises in developing the various creative abilities of children

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i2.1016©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

تأثير العاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال

انتصار احمد عثمان [1] ناهده حامد مشكور [2] لمياء حسن محمد [3] يوسف حسن خلف [4]
جامعة البصرة/ كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة[1,2,3,4]

معلومات البحث

تاريخ البحث:
الاستلام: 2025/1/20
القبول: 2025/3/3
التوفر على الانترنت: 15,مارس,2025

الكلمات المفتاحية:
الادراك الحس حركي , القدرات الإبداعية , التمرينات الحركية , الموجهة للدماغ .

الملخص

هدفت الدراسة الى تصميم منهج تعليمي باستخدام العاب الادراك الحس حركي في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5–6) سنوات . تم استخدام المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي للمجموعتين المتكافئتين، أحدهما تجريبية والاخرى ضابطة وذلك لمناسبة طبيعة هذا البحث. وتمثل مجتمع البحث من اطفال روضة الزهور بعمر 5–6 سنوات في محافظة البصرة للعام الدراسي (2023–2024) والبالغ عددهم 50 طفل ، وقد تم التوصل الى استنتاجات منها ان العاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ لها تأثير إيجابي في تنمية مهارات الطلاقة والاصالة والتخيل للأطفال بعمر (5–6) سنوات. وقد اوصى الباحثون بضرورة استخدام الالعاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية في تنمية القدرات الإبداعية المختلفة للأطفال.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i2.1016©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

1- التعريف بالبحث

1-1 المقدمة واهمية البحث

تعتبر مرحلة الطفولة من اهم المراحل التي يمر بها الانسان في حياته نظراً لما يكون لديه في هذه المرحلة من قابلية شديدة للتأثر بما يحيط به من عوامل مختلفة التي تؤثر على نمو بشكل عام كما لها اثر في تكوين شخصيته المستقلة ولأهمية هذه المرحلة اكد المربون على ضرورة العناية بها وعلى ضرورة توفير بيئة ملائمة وسوية، واهم ما يميز مرحلة الطفولة هو الميل الطبيعي للعب والحركة، فعن طريق هذا الميل يتعلم الطفل بواسطة الممارسة وقد فطن علماء التربية الحديثة الى اهمية اللعب ووجدوا انها ميز من المميزات التي يجب استهلاكها والاستفادة منها وتؤكد العديد من الدراسات على اهمية البرامج الترويحية التي تهتم بجانب تنمية الادراك الحس حركي في مرحلة الطفولة حيث يبدأ الطفل في البحث عن نفسه وعن العالم من حوله ، كذلك ان العلوم الحديثة اهتمت بالرياضة الدماغية(Mashkour; Nahidah & Othman; Intisar, 2025) فهي تعد من العلوم الحديثة التي بدء الاهتمام بها في العالم العربي ، وهو علم يهتم بشقي الدماغ ليعملا معا وبنفس الكفاءة ، وان التمرينات الحركية الموجهة للدماغ تعمل على سرعة انتقال السيالات والاشارات العصبية من الدماغ الى الأطراف الحركية بالإضافة الى سرعة انتقال السيالات العصبية بين شقي الدماغ وهذا بجوره يساعد في زيادة الكفاءة الحركية والقدرات العقلية،(Othman et al., 2024) كل هذا يساعد في تحسين وتطوير القدرات الإبداعية، حين تسعى العديد من الدول في هذه الايام للتنافس في عدد من المبدعين لديها والسبب وراء ذلك انه اذا توفر لدى دولة مبدعون ومفكرون، فأن هذه الدولة يصبح بإمكانها ان تدخل عصر الحداثة بشكل فعال بحيث تكون مواكبة ومندمجة مع ما يجري بالعالم من التطور، وان الوسيلة الحقيقة للابتعاد عن انحدار وتجعد التعكير هو التوجه الى دراسة التفكير ذاته والبحث في سبيل تنميته ومن ثم تفعيله في الحياة الصحية. ففي ظل هذه الثورة المعلوماتية فرض على العملية التعليمية ان تأخذ على عاتقها مراعاة طموحات التنمية الشاملة ومتطلباتها.

ومن هنا تأتي أهمية البحث في التعرف على تأثير العاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ في القدرات الإبداعية للأطفال

1-2 مشكلة ال بحث

ان الاهتمام بالإبداع يجب ان يكون منذ مراحل الطفولة المبكرة من اجل خلق جيل يطمح الى التفوق في كل شيء ، لكن توجد الكثير من المشكلات التي تعيق او التي تساهم في الحد من الاهتمام بهذا الجانب

وهذا ما دفع الباحثون في اختيار مشكلة البحث والتي كانت وفق السؤال التالي :

هل العاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ تأثير في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال .

1-3 اهداف البحث:

-اعداد منهج تعليمي باستخدام العاب الادراك الحس حركي في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات

-اعداد منهج تعليمي باستخدام التمرينات الحركية الموجهة للدماغ في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات.

- التعرف على تأثير العاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات

1-4 فروض البحث:

-توجد فروق ذاته دلالة احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي في القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات لمجموعتي البحث ولصالح الاختبار البعدي.

– توجد فروق دالة احصائية بين الاختبارات البعدية في القدرات الإبداعية للأطفال لمجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث:

1-5-1 المجال البشري: اطفال روضة الزهور بعمر من (5-6) سنوات للعام الدراسي 2023-2024م

1-5-2 المجال: المجال الزماني: الفترة من 2024\2\20 الى 2024\4\21

1-5-3 المجال المكاني: ساحة روضة الزهور في محافظة البصرة

3- منهجية البحث واجراءاته الميدانية

3-1 منهج البحث

يعد المنهج الوسيلة العلمية لمعالجة مشكلة البحث وتحقيق اهدافه ولهذا فأن مشكلة البحث تتطلب استخدام المنهج التجريبي باستخدام التصميم التجريبي للمجموعتين المتكافئتين، احدهما تجريبية والاخرى ضابطة وذلك لمناسبة طبيعة هذا البحث.

3-2مجتمع وعينة البحث

يتمثل مجتمع البحث من اطفال روضة الزهور بعمر 5-6 سنوات في محاضة البصرة للعام الدراسي (2023-2024) والبالغ عددهم 50 طفل ، قسمت بالطريقة العشوائية الى (10) طفل مجموعة تجريبية و (10) طفل مجموعة ضابطة أي بنسبة (40%)، واعتبرت الباحثون بان العينة متجانسة لانهم من نفس المرحلة العمرية.

الجدول (1)

يوضح توزيع عينة البحث

المجموعة	نوع المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	عدد أفراد العينة
الأولى	التجريبية	- العاب ادراك حس حركي - تمارين حركية موجهة للدماغ	القدرات الإبداعية للأطفا	10
الثانية	الضابطة	-الاسلوب المتبع من قبل المعلمة		10

إما تكافؤ العينة فتم إجرائه في الاختبارات القبلية الخاصة بالقدرات الإبداعية للأطفال، باستخدام اختبار t- test كما هو مبين في الجدول(2).

جدول (2)

يبين نتائج تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة والأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وفروق الأوساط وقيمة t المحسوبة ومستوى الدلالة

ت	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة(T) وبة	درجة (Sig)	الدلالة الإحص
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	0.312	0.478	0.750	0.50	1.62	1.22	غير دال
2	الاصالة	0.187	0.403	0.50	0.577	1.279	0.217	غير دال
3	التخيل	1.125	0.341	1.50	0.577	1.716	0.103	غير دال

درجة الحرية (ن – 2) =18 مستوى الدلالة (0.05)

3-3 وسائل جمع المعلومات

- مصادر العربية والأجنبية, الملاحق العلمية , ساعة توقيت, صافرة, كرات, شريط قياس, سلات صغيرة, مجموعة من الالعاب (سيارات، حيوانات), ورقة وقلم

3-5 اجراءات البحث الميدانية

3-5-1 الاختبارات المستخدمة بالبحث:

اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في الأداء والحركة ((Nadia Hael Al-Sarour, 2022))

وضع تورانس اختبار التفكير الإبداعي في الاداء والحركة من أجل قياس الإبداع لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، حيث ظهرت فكرة الاختبار من خلال ملاحظات تورانس للطرق التي يعبر بها الأطفال عن إبداعهم في مرحلة ما قبل المدرسة في إحدى مراكز رعاية الأطفال، فوجد أن اختبارات الإبداع في الأداء والحركة ملائمة نمائياً لأطفال ما قبل المدرسة وتعبر هذه الاختبارات عن أنواع الإبداع في حياة الطفل.

ويشمل اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في الأداء والحركة على أربع اختبارات فرعية- حسب تعدد الاستجابات في التعبير عن قدرات التفكير الإبداعي، حيث قام تورانس بحصر الاختبار في أربعة أنشطة؛ وهي تمثل أهم المظاهر التي تعبر عن قدرات التفكير الإبداعي التي تقيس من خلالها جوانب التفكير الإبداعي (الطلاقة، الأصالة والخيال) ويشمل اختبار تورانس الإبداعي في الأداء والحركة عدداً من الاختبارات الفرعية هي:

النشاط الأول : (كم طريقة)

حيث يسأل الطفل في الاختبار أن يفكر في أكبر عدد من الطرق التي يستطيع المشي أو الركض بين خطين لمسافة 10م على جانبي الغرفة، وأثناء ذلك يقوم الفاحص بتسجيل درجات على سلم لديه يمتد (0-3) لكل فكرة (طريقة مختلفة في المشي أو الركض)، (حيث تعطي درجات لأداء الطفل.

والهدف من إعداد وتصميم النشاط الأول في هذا الاختبار هو قدرة الأطفال على إنتاج الطرق البديلة للحركة وكل من الإجابات اللفظية والعملية التي يقدمها الطفل يجب أن تكون مقبولة.

النشاط الثاني: (هل تستطيع تقليد)

في هذا التمرين يسأل الطفل، هل تستطيع أن تتحرك مثل ...؟

مثال :شجرة في مهب الريح، حيث يتم وضع الدرجات هنا على جانب واحد وهو (التخيل) الذي يتم تقديره من خلال تأدية الطالب لست (6) من الحركات.

وأُعد هذا النشاط ليكون ممثلا لقدرة الطفل على التخيل والمشاركة ، وتقليد الأدوار غير المألوفة. ويبدأ الأطفال في فترة مبكرة من حياتهم في تقليد حركات الحيوان والإنسان. ويمثل هذا السلوك بداية المشاركة للآخرين .ويتضمن هذا النشاط(6) ستة مواقف تقتضي أربعة منها أن يتظاهر الطفل بأنه حيوان أو موضوع (مثل الطيور أو فيل أو خيول) ويتطلب الموقفان الأخيران منه أن يقوم بأدوار متصلة بموضوعات أخرى (مثل قيادة السيارة ودفع فيل عن لعبة معينة تخص الطفل) حيث تعطى درجات لأداء الطفل على سلم يتراوح بين (1-5)

والهدف من إعداد هذا النشاط هو قياس قدرة الطفل على التطور (الخيال) والتركيب والفنتازيا والقيام بالأدوار غير المألوفة.

النشاط الثالث: (ما الطرق الأخرى) ؟

في هذا الاختبار يسأل الطفل عن الطرق الأخرى التي يستطيع أن يضع بهذا الكأس الورقي في السلة (سلة المهملات).
والهدف من هذا النشاط هو السماح للأطفال باختبار قدراتهم وحدود الموقف.

النشاط الرابع: (ماذا تفعل بكوب الورق)؟

هو شكل من الاختبارات ذات الاستخدامات غير العادية للأطفال، وعلى سبيل المثال: يسأل الطفل ماذا تستطيع أن تعمل بفنجان من الورق؟
ويقيس اختبار تورانس من خلال هذه النشاطات الأربعة مجموعة من القدرات هي :

1- الطلاقة: وهي تقاس بالعدد الكلي للاستجابات المناسبة. ويقيسها النشاط الأول والثالث والرابع. والدرجة (0-3)

2- التخيل: يقاس بالقدرة على أداء الأنشطة الحركية الخاصة بالموقف وتقليد الأدوار غير المألوفة. ويقيسه النشاط الثاني.والدرجة من (1-5)

3 - الأصالة: وتختص الأصالة بالنشاط الأول والثالث والرابع . والدرجة (0-3)

زمن تطبيق الاختبار :

إن أنشطة الاختبار غير مؤقتة بصورة أساسية، مع أن الفاحص يحث على تسجيل الوقت المطلوب لكل اختبار فرعي. ويحتاج الأطفال عادة ما بين 10-30 دقيقة.

3- 6 التجربة الاستطلاعية:

اجريت الدراسة الاستطلاعية على (5 اطفال) من مجتمع البحث وخارج العينة الاصلية وذلك في الفترة من يوم الاربعاء الموافق 2024/2/15 وتم إعادة الاختبار في يوم الاربعاء المصادف 2024/2/22 واستهدفت الدراسة ما يلي:

1- التأكد من المعاملات العلمية لاختبارات القدرات الابداعية.
2- التأكد من صلاحية الادوات المستخدمة في اجراءات البحث.
3- التعرف على مشكلات التي قد تواجه الباحثون اثناء التطبيق.
4- تطبيق بعض اجزاء الوحدات للتأكد من ملائمتها للأطفال.

3-7 الاختبارات القبلية

قام الباحثون بأجراء القياس القبلي على عينة البحث يوم الاحد 2024/2/26 حيث تم تطبيق وتسجيل نتائج الاختبارات قيد البحث.

3-8 التجربة الرئيسة:

تم اختيار روضة الزهور بعد موافقة ادارة الروضة وذلك لسهولة الوصول اليها من قبل الباحثون، وقد تم اختيار المجموعة الضابطة والتجريبية بشكل عشوائي، اما سبب اختيار العينة من اطفال الروضة بعمر 5-6 سنوات فيرجع الى كون الطفل في هذه المرحلة الركيزة الاساسية التي تمكن الطفل من اكتشاف المعرفة على اختلاف انواعها وتوظيفيها في السياقات الحياتية كما تعد اهم المراحل العمرية في تنمية الطفل.

قام الباحثون بإعداد المنهج التعليمي باستخدام الألعاب الادراك الحس – حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ لتنمية القدرات الابداعية لأطفال الروضة بعمر(5-6) سنوات وكانت الفترة الزمنية خمسة اسابيع من تاريخ 2024/2/27 ولغاية 2024/4/4 لتنفيذ البرنامج وبمعدل (4) وحدات تعليمية في الاسبوع حيث تضمن البرنامج (20) وحدة تعليمية . زمن كل وحدة تعليمية (30) دقيقة تبدأ من الساعة التاسعة والنصف إلى الساعة العاشرة (حسب الجدول الموضوع في الروضة) .

تتكون كل وحدة تعليمية من ثلاثة اقسام :

1- القسم التحضيري وزمنه (5) ودقائق .
2- القسم الرئيس وزمنه (20) دقيقة .

3- القسم الختامي وزمنه (5) دقائق .

تضمن المنهج مجموعة من العاب الادراك الحس حركي وتم اختيارها من قبل المشرفة والباحثون * بعد اطلاع الباحثون على مجموعة من المصادر العلمية تم تحديد التمرينات الحركية الموجهة للدماغ كالتالي:

التمرين الأول: رسم رقم 8.

يجب على الطفل أن يرسم الرقم ثمانية لمرات متعددة إما وهمي في الهواء أو على الورق.

- التمرين ينشط الجانب الابداعي للطفل ويخفف من عضلات ذراعه ومعصمه.
- يساعد التمرين على تحسين سرعة الكتابة لدى الطفل ، وتنسيق عضلات العين ، والرؤية المحيط

التمرين الثاني : تنشيط الذراع.

- يجب على الطفل أن يمد إحدى ذراعيه ويجب أن يمسك الذ راع الأخرى في الزاوية اليمنى ليحمل الذراع الممتد في وضع ثابت.
- يعزز التمرين الصدر والكتفين العلويين لطفلك.
- إنه ينشط دماغ الطفل ، تنسيق بين اليد والعينين ، ومهارات التحكم بالأدوات.

التمرين الثالث : الفيل

- يحتاج الطفل لتمديد واحدة من يديه ووضعه على مقربة من الأذن من جانب واحد.
- تدوير اليد الممتدة ، يحتاج إلى جعل الرمز الا نهائي في الهواء لمدة ثالث مرات على الأقل ، والعكس صحيح.
- تعمل الحركات على تنشيط عقل الطفل وتوازن الجسم وتشجيع الدماغ على الاستماع إلى الكلمات بشكل صحيح
- إنه يحسن قدرة الطفل على التفكير والاهتمام.

التمرين الرابع : قبعة التفكير.

-يجب على الطفل أن يمسك الأذنين بكلتا الابهامين والأصابع الموجودة على السبابة بكلتا يديه ويدحرج ويلف الطرف الخارجي للاذن.

- يساعد تمرين قبعة التفكير في تحسين سماع الطفل ورؤيته الطرفية.

التمرين الخامس: البومة.

- يحتاج الطفل إلى الجلوس بشكل مريح وجلب واحدة من يديه إلى الكتف المعاكس.
- بإمساك اليد الثابتة ، عليه أن يضغط على الكتف حول العضلة شبه المنحرفة.
- يجب على الطفل الان أن يدير راسه نحو اتجاه الكتف المقرص وأن يأخذ نفسا عميق .
- يعمل وضع التمرين ومدى الحركة على تحسين الدورة الدموية ويحسن انتباه وذكاء التلميذ.

3-10 الاختبارات البعدية:

تم اجراء الاختبار البعدي على عينة البحث وذلك بتاريخ 2024/4/5 حيث تم تطبيق وتسجيل نتائج الاختبارات قيد البحث وبنفس طريقة الاختبارات القبلية .

3-11 الوسائل الاحصائية:

تم استخدام الحقيبة الاحصائية spss v24 في المعالجات الاحصائية .

4-عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها :

فيما يأتي عرض لنتائج الاختبارات القبلية والبعدية لعينة البحث وعرض الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في جداول توضيحية بعد إجراء العمليات الإحصائية اللازمة لها وذلك لسهولة ملاحظة النتائج من خلالها وامكانية إجراء المقارنة بين المجموعة الضابطة والتجريبية في الاختبارات القبلية والبعدية وتفسيرها لمعرفة واقع الفروق ودلالاتها الإحصائية لتحقيق أهداف البحث وفروضه.

4-1 عرض نتائج اختبارات البحث وتحليلها ومناقشتها:

4-1-1 عرض نتائج الاختبارات القبلية والبعدية لمجموعتي البحث(الضابطة والتجريبية) وتحليلها:

الجدول (3)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي والأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للفروق وقيم (T) المحسوبة والدلالة الإحصائية لمتغيرات المجموعة الضابطة

ت	المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة(T) المحسوبة	درجة (Sig)	الدلالة الإحصائية
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	0.50	0.527	1.40	0.516	9	0.000	دال
2	الاصالة	0.30	0.483	1.20	0.421	9.11	0.000	دال
3	التخيل	1.20	0.421	2	0.666	6	0.000	دال

درجة الحرية (ن – 1) =19 مستوى الدلالة (0.05)

بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة لاختبار الطلاقة (15.983) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار الاصالة بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (16.170) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار التخيل بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (13.077) وهي اكبر من قيمة(Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

الجدول (4)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للفروق بين الاختبارين القبلي والبعدي والأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للفروق وقيم (T) المحسوبة والدلالة الإحصائية لمتغيرات المجموعة التجريبية.

ت	المتغيرات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة(T) المحس	درجة (Sig)	الدلالة الإحص
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	0.300	0.483	2	0.816	11.129	0.000	دال
2	الاصالة	0.200	0.421	2.50	0.527	15.057	0.000	دال

3	التخيل	1.20	0.421	4.30	0.674	17.270	0.000	دال

درجة الحرية (ن – 1) = 9 مستوى الدلالة (0.05)

بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة لاختبار الطلاقة (15.657) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار الاصالة بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (14.620) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار التخيل بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (23.134) وهي اكبر من قيمة(Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (19) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

4-1-2 عرض نتائج الاختبارات البعدية لمجموعتي البحث(الضابطة والتجريبية) وتحليلها:

الجدول (5)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (T) المحسوبة والدلالة الإحصائية لنتائج اختبارات المتغيرات المبحوثة البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية

ت	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (T) المحسوبة	درجة (Sig)	الدلالة الإحصائية
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	1.40	0.516	2.20	0.632	3.098	0.006	دال
2	الاصالة	1.20	0.4216	2.50	0.527	6.091	0.000	دال
3	التخيل	2	0.666	4.30	0.656	7.66	0.000	دال

درجة الحرية (ن – 2) =18 مستوى الدلالة (0.05)

بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المستقلة لاختبار الطلاقة (4.273) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (38) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار الاصالة بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (4.706) وهي اكبر من قيمة (Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (38) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

ولاختبار التخيل بلغت قيمة (ت) المحسوبة للعينات المترابطة (4.588) وهي اكبر من قيمة(Sig) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (38) مما يعني وجود فروق احصائية بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي.

4-2 مناقشة النتائج:

يعزو الباحثون سبب تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في اختبارات القدرات الابداعية البعدية الى العاب الادراك الحس حركي التي لها تأثير فعال ومباشر في تنمية القدرات الابداعية وهذا ما وضحته نتائج الاختبارات البعدية بتفوق المجموعة التجريبية على الضابطة.

ان القدرات الادراكية الحس حركية هي صفات مكتسبة من المحيط ويكون التدريب والممارسة أساسا لها، وتتطور حسب قابلية الفرد الجسمية والحسية والإدراكية ((Wajih Mahjoub, 2002)).

وأيضا تعزو الباحثون سبب تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة لكون المجموعة التجريبية استخدمت العاب صغيرة تنمي القدرات الابداعية للأطفال لكون دور اللعب مهم بشكل واضح في مرحلة الطفولة ، ويعد مفتاحا مهماً ويساعد الطفل على اكتشاف قدراته الكامنة.(Mashkor, 2017)

من خلال اللعب تنمو مدارك الطفل العقلية والانفعالية والاجتماعية، كما انه يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الطفل بأبعادها وسماتها كافة وهو أحد المفردات الرئيسة في عالم الطفولة وأحد أدوات التعلم واكتساب الخبرة (Othman et al., 2023)، لذلك يعد لعب الطفل من منظور علماء النفس والتربية ورقة في غاية الأهمية في ملف الطفولة, ويؤكد بعض العلماء أنَّ اللعب في مرحلة الطفولة وسيط تربوي مهم يعمل على تكوين الطفل من هذه المرحلة الحاسمة في النمو الإنساني ((Marwan Abdul Majeed, 2002)).

كذلك يعزو الباحثون تفوق المجموعة التجريبية الى التمارين الحركية الموجهة للدماغ والتي صممت لتستخدم من قبل جميع الاطفال كما انها قدمت سهلة ومبسطة حيث راعت فيها الباحثون مبدأ التدرج في إعطاء التمارين لكي تتناسب مع المرحلة العمرية وقدرات الاطفال، كما انها شجعت الطفل على تحمل المسؤولية والاعتماد على الذات ورفع الروح المعنوية لديهم.

ان تمارين الدماغ هي تقنية جديدة تساعد الدماغ والجسم في العمل مع بعضهما بفاعلية أكبر، وهي تستخدم حركات جسمية معينة لتنشيط نمو المسارات العصبية ، وتقوي الثقة والذاكرة والتركيز ومهارات التنظيم والتناسق الحركي.(Rabeea et al., 2024)

ان التدرج من السهل الى الصعب دائما عند اعطاء التمرين ومن ثما التقدم يساعد في تحضير العقل والجسد للرغبة في تعلم الأداء، وهذا يسمح لجميع الانظمة الجسدية بالمشاركة في عملية التعلم وهذا يقود عمليات التعلم من العمومية الى الهدف المحدد (Nibras Younis Muhammad:, 2012)

ان التمرينات الموجهة للدماغ تنشط جميع النواحي الوظيفية او البدنية للمتعلم وتوحيد العقل– الجسد وذلك يشمل جميع محاور الاحساس والقدرات للتجاوب من جميع اجزاء العقل وفي هذه المرحلة تكون حواجز التعليم قد تحررت. (Paul, 2000)

5– الاستنتاجات والتوصيات:

5–1 الاستنتاجات:

1–ان الالعاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة الطلاقة للأطفال بعمر (5–6) سنوات

2–ان الالعاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة الاصالة للأطفال بعمر (5–6) سنوات

3–ان الالعاب الادراك الحس حركي والتمرينات الحركية الموجهة للدماغ لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة التخيل للأطفال بعمر (5–6) سنوات

5–2 التوصيات:

1–ضرورة استخدام الالعاب الادراك الحس حركي في تنمية القدرات الإبداعية المختلفة للأطفال.

2–اجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية على مواضيع أخرى.

الشكر والتقدير

نسجل شكرنا لعينة البحث المتمثلة في اطفال روضة الزهور بعمر من (5–6) سنوات للعام الدراسي 2023–2024م

تضارب المصالح

يعلن المؤلفون انه ليس هناك تضارب في المصالح

انتصار احمد عثمان https://orcid.org/0000-0003-4044-7475

References

Marwan Abdul Majeed. (2002). Physical Growth and Motor Learning. *Dar Al-Ilmiyah for Publishing and Distribution*.

Mashkor, N. (2017). *The stylistic influence of small units (homogeneous and heterogeneous) on some Elkinmetekih variables and the level of technical performance and achievement of the effectiveness of the discus*. *50*, 100–116.

Mashkour; Nahidah, & Othman; Intisar. (2025). The relationship of thinking patterns associated with the two halves of the brain to the skills of handling and suppression in indoor soccer for female students of the College of Physical Education and Sports Sciences. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(1).

Nadia Hael Al-Sarour. (2022). Introduction to Creativity. *Wael Publishing House*.

Nibras Younis Muhammad: (2012). The Effect of Using a Proposed Program with Brain-Directed Motor Exercises in Developing Response Speed in School Children Age (6-7 Years). *The Eighteenth Periodic Conference of Colleges and Departments of Physical Education,*.

Othman, I. A., Mohamed, L. H., & Shabib, S. S. (2023). The effect of Top Play and Top Sport cards using recreational games in developing children's creative abilities. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *33*(2). https://doi.org/10.55998/jsrse.v33i2.466

Othman, I. A., Mohammed, L. H., Alsaeed, R., & Shabib, S. S. (2024). The effect of the Montessori program using physical activity games in enhancing the sensory-motor perception abilities of kindergarten children aged 5 to 6 years. *Journal of Sports Education Studies and Research*, *34*(3), 19–36. DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i3.617

Paul, E. & G. E. (2000). Brain Gym teachers. *Edition Revised. Ventura*.

Rabeea, M. S., Khalifa, A. H., & Obaid, M. A. (2024). The Effect of Suggested Exercises on Developing Some Mental Abilities for Children Aged 4-6 Years. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *34*(4). https://doi.org/https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i4.681

Wajih Mahjoub, A. B. (2002). Fundamentals of Motor Learning. *University House for Printing*.

ملحق (1)

العاب الادراك الحس حركي:

1- لعبة الطيران

ينتشر الأطفال في الملعب مواجهين المعلم الذي يقود اللعبة ، يبدأ المعلم بأن ينادي اسم حيوان يطير فيقلد الأطفال حركة الطيران ويستمر المعلم بذكر أسماء الطيور مثل الحمام يطير ، النسر يطير ، البلبل يطير ...الخ .

وفي أثناء ذلك يذكر المعلم حيوان لا يطير مثل الحصان لا يطير فيقف الأطفال عن الحركة ، مع مراعاة التنويع في أسماء الحيوانات و الطيور حتى يحتفظ المعلم بحيوية اللعب .

2- لعبة الأطواق الموسيقية

تنشر الأطواق في الصالة ، ويقف كل طفل في منتصف الطوق وعند سماع الموسيقى على الأطفال المشي حول كافة الأطواق وعندما تتوقف عليهم الدخول لأقرب طوق والوقوف بداخله ، تستخدم مهارات أساسية في كل مرة تبدأ فيها الموسيقى مثل مره الحجل ،ومره المشي ، مره الركض .

3- لعبة صيد السمك

يرسم خطان متقابلان يمثلان النهر وتلقى بينهما مجموعة الأسماك ، ويقف الأطفال على خط يبعد عن النهر (5) م وتوضع أمام كل طفل سلة لجمع السمك فيها ، فعند سماع الصافرة يركض كل طفل إلى النهر حاملا في يده الصنارة لاصطياد السمك عن طريق إدخال الصنارة في رأس السمكة ثم يعود راكضا لوضع السمك في السلة.

4- الكراسي الموسيقية

يقف (6) اطفال على شكل دائرة حول (5) كراسي ويقومون بالدوران حولها مع الموسيقى وعند توقف الموسيقى يقومون بالجلوس والطفل الذي لا يجد له كرسي يخرج خارج اللعبة والفائز بالمسابقة اخر طفل في اللعبة.

5- سباق نقل الكرات

يقسم الاطفال الى مجموعتين عند خط البداية وامام كل قاطرة سلة من الكرات يجري الاول من الكل لاخذ الكرة من السلة والجري ونقلها الى السلة الاخرى الموجودة على خط النهاية والقاطرة التي تنتهي اولاً هي الفائزة.

6- لعبة الارقام

يقف الاطفال في وضع انتشار وعند سماع الصافرة يقوم المدرس برفع يده وتوضيح الرقم مثلاً (5) يقوم كل خمسة اطفال بالتجمع مع بعضهما والاطفال الباقية تخرج خارج اللعبة وهكذا

7- لعبة (ساعي البريد)

يتخيل كل طفل انه ساعي بريد ينقل الرسائل من والى البيوت ويقوم كل طفل بحمل كرة بيده وهي تمثل الرسالة ويبدأ بالهرولة بين الصناديق التي تمثل مرور ساعي البريد في طريق متعرج ثم يقف الطفل ويرمي الكرة إلى زميله الذي يقوم بمسكها وإعادة رميها مره أخرى إلى الطفل ساعي البريد وهنا تمثل وصول الرسالة الأولى ثم يستمر ساعي البريد بالهرولة حتى يصل إلى أطواق موزعة على الأرض يقوم الطفل بالقفز بداخلها وهي تمثل مدن عديدة يتجاوزها ويستمر بالهرولة إلى أن يصل

إلى طفل أخر ويقوم بتسليم واستلام الرسالة (الكرة) ويستمر ساعي البريد بالهرولة فيواجهه معبراً يقوم الطفل بعبوره ثم يعود الطفل إلى مكان البداية نفسه .

8- دائرة اللمس

يقف الطفل في دائرة عدا واحد يقف خارجها ويحدد اللاعب الذي خارج الدائرة واحد ليلمسه وعند بدى الاشارة يجري خلفه حتى يصل مكانة.

9- وقوف جلوس

يقف الاطفال صف واحد وعند سماع كلمة وقوف يقفوا وعند سماع جلوس يجلسوا حتى يبقى واحد هو الفائز.

10- سباق قفز الارنب

الجلوس ابعاد مع تقارب الركبتين والذراعين خارج الرجلين توضع اليدين على الارض والقفز للأمام بنقل اليدين أماماً ثم اقتراب القدمين لليدين يكرر الاداء لمسافة محددة.

11- سباق وثبة الكنغر

الجلوس اقعاد مع تربيع الذراعين الوثب اماماً مع ثني الركبتين ويكرر لمسافة محددة

12- بالون الهواء

يقسم الاطفال اقسام متساوية تقف في قاطرات ويعطي الطفل الاول من كل قسم بالون عند الاشارة يضرب الطفل الاول من كل قاطرة البالون عالياً في الهواء ويستمر في ضربة حتى خط الدوران ثم يعود ثانياً الى قاطرته بنفس الطريقة ويلمس الطفل الثاني ويكرر نهاية القاطرة.

13- تقليد الاصوات

يعصب احد الاطفال عينه في داخل دائرة وعلى الزميل ان يقلد صوت معين وعلى المعصوب ان على المتسابق من خلال صوته وفي حالة تعرفه عليه يتم تبديل المكان.

14- احسن توازن

ينتشر الاطفال في انتشار حر في الملعب وعند يعطي المدرس الاشارة يقف الاطفال على قدم واحد ويعد الى عشرة ويشجع المدرس الطالب صاحب احسن توازن.

15- حماية الحصن

يقف الاطفال في دائرة ويوضع في مركز الدائرة صولجان (الحصن) ويختار احد الاطفال لحماية الحصن ثم يقوم الاطفال بالتصويب على الحصن بالكرة بينما يدفع الحارس عنه بابعاد الكرة واذا نجح تلميذ في اصابة الحصن بتبادل المكان مع الحارس وهكذا.

16- شمس وشمع

يقسم الاطفال الى قسمين متساويين المسافة بينهما متران احدهما شمس والاخر شمع وينادي المدرس شمس او شمع مع الاطالة في اللفظ في حرف السين والفريق الذي يسمع اسمه يجري للخلف ويحاول الفريق الاخر الجري خلفه والمس اكبر عدد منه.

17- جمع المحصول

ينتشر الاطفال في انتشار حرفي الملعب ويقوم المعلم برمي الكرات التنس في الملعب ويطلب من التلميذ جمع هذه الكرات ومن يجمع اكبر عدد من الكرات يعتبر فاخر.

18- سباق الحجل

يقف الاطفال على شكل قطارين عند خط البداية وعند الاشارة يقوم الطفل الاول بالحجل لاخر الملعب والدوران والعودة ويفوز القطار الذي ينهي السباق اول

19- سباق تحت الحبل

يقسم الاطفال الى اربع قاطرات مع كل قاطرة عصى ويجري اللاعب الاول من كل قاطرة مع الزحف تحت الحبل والجري الى خط الفائزة.

20- سباق الحصول على الكنز

يقف الاطفال في صفين متساويين متواجهين المسافة بينهما مناسبة يرقم الصف في اتجاه عكسي توضع في منتصف المسافة بين الصفين الكرة (المنز) وعندما ينادي المعلم احد الارقام يجري الطفل الذي يحمل الرقم من كل صف محاولاً اخذ الكرة قبل زميله برجله وارجاعها الى صفه والفائز تحسب له نقطة.

21- سباق دحرجة الكرة

يقسم الفصل الى اربعة قاطرات ومع كل قاطرة كرة ويحدد خط البداية والنهاية وعند سماع الصافرة يبدأ الطالب الاول من كل قاطرة بدحرجة الكرة حتى خط النهاية والعودة بها الى زميله الذي يليه وهكذا حتى ينتهي افراد المجموعة والذي ينتهي اولاً يصبح هو الفائز.