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

The effect of Top Play and Top Sport cards using recreational games in developing children's creative abilities

Intisar Ahmed Othman[1] Lamya Hassan Mohamed [2] Sarah Sami Shabib[3]
University of Basra – College of Education and Sports Sciences

Article information

Article history:
Received 7/11/2023
Accepted 26 / 11/2023
Available online 30,DEC,2023

Keywords:
Recreational games, creative abilities, education, Top Play Top Sport cards

Abstract

Childhood is one of the stages that an individual goes through and affects his growth and the formation of his personality because he is affected by his surroundings. Therefore, many educators emphasized the necessity of providing an educational environment in which he practices movement and play through recreational programs prepared for children through which creative thinking develops. We aimed to prepare an educational curriculum with (Top Play and Top Sport) cards using recreational games for children to identify its impact on developing creative abilities. We assumed that there were statistically significant differences between the post-tests in the creative abilities of children aged (5-6) years for the two research groups and in favor of the experimental group, and the research population represented the same. Children of the Turkish Ishik Kindergarten in Basra for the academic year (2022-2023). The sample number was (20) children, with (10) children for each of the experimental groups that used cards and recreational games, and the control group that used the established method. We concluded that using cards with recreational games has a positive effect in developing the skills of fluency, originality, and imagination, and we recommended the need to benefit from cards and recreational games in developing the various motor abilities of children.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v33i2.466©Authors, 2023. 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 كروت Top Play و Top Sport باستعمال الألعاب الترويحية في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال

ا.د انتصار احمد عثمان [1] لمياء حسن محمد [2] سارة سامي شبيب [3]
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة / جامعة البصرة

معلومات البحث

تاريخ البحث :
الاستلام : 7/ 11 / 2023
القبول : 26 / 11 / 2023
التوفر على الانترنت: 30,ديسمبر,2023

الكلمات المفتاحية :
الالعاب الترويحية ، القدرات الابداعية ، التعليم ، كروت Top Play وTop Sport

الملخص

الطفولة من المراحل التي يمر بها الفرد وتؤثر على نموه وتكوين شخصيته لأنه يتأثر بمحيطه ؛ لذا أكد الكثير من التربويون على ضرورة توفير بيئة تعليمية يمارس فيها الحركة ويلعب عن طريق البرامج الترويحية التي تعد للأطفال التي من خلالها يتطور التفكير الإبداعي . وتهدف الدراسة الى اعداد منهج تعليمي بكروت Top Play وTop Sport باستعمال العاب ترويحية للأطفال للتعرف على تأثيرها في تنمية القدرات الإبداعية ، وأفترضنا وجود فروق دالة احصائية بين الاختبارات البعدية في القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات لمجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية ، ومثل مجتمع البحث أطفال روضة الايشق التركية في البصرة للعام الدراسي (2022-2023) وكان عدد العينة (20) طفلا بواقع (10) أطفال لكل من المجموعتين التجريبية التي استعملت الكروت والألعاب الترويحية والضابطة التي استعملت الطريقة المتبعة . وأستنتجنا أن استعمال الكروت مع الالعاب الترويحية لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة الطلاقة والاصالة والتخيل، واوصينا بضرورة الاستفادة من الكروت والالعاب الترويحية في تنمية القدرات الحركية المختلفة للأطفال.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v33i2.466©Authors, 2023. 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

الطفولة من المراحل التي يمر بها الفرد وتؤثر على نموه وتكوين شخصيته لأنه يتأثر بمحيطه ؛ ولذا أكد الكثير من التربويون على ضرورة توفير بيئة تعليمية يمارس فيها الحركة ويلعب عن طريق البرامج الترويحية و التي تعد للأطفال التي من خلالها يتطور التفكير الإبداعي وهذا ما تنشده الدول المتقدمة لامتلاك عقول صغيرة مبدعة. وأشار (Mohammmad & Abdulaziz, 2017) في اثناء التعلم الى أن ((المتعلم يجب أن يعرف أولا ويمارس ثانيا، أي ان الممارسة هي ترجمة واقعية لمقدار ما اكتسبه المتعلم من معرفة وفهم في مجال تخصصه الأمر الذي يمنحه القدرة على التحليل والتعليل والربط بغية اتخاذ القرار المناسب لحل المواقف التي تواجهه في اثناء عملية التعلم بأسلوب علمي أساسه التفكير الواسع المركز لاختيار الاستجابة الصحيحة.

((ان من أهم المؤسسات التربوية والتعليمية هي رياض الأطفال والتي تعد حجر أساس لتعليم الأطفال فيكتسبون من خلالها التنشئة الاجتماعية ويتلقون المعارف والمهارات ولذا فهي تعد أطفالنا في خطوات مدروسة نحو تعليم التفكير والابداع) (Lamia Hassan Mohamed & ruaa Mohammed Aboud, 2015)

ولتحقيق جودة التعليم في ظل الثورة المعلوماتية فرض على العملية التعليمية ان تأخذ على عاتقها مراعاة طموحات التنمية الشاملة ومتطلباتها لخلق جيل مبدع يتلقى المعارف بأستعمال الوسائل التعليمية الحديثة التي أصبحت يحتل مكانا مهما في العملية التعليمية (Aldewan et al., 2013)وتعد كروت Top Play, Top Sport التي تستخدم للاطفال من هذه الوسائل التي تلائم أعمار الأطفال في المرحلة الاساسية الاولى وتعتمد على استعمال البطاقات المرجعية للخروج بمجموعة متنوعة من النشاطات المترابطة للأطفال ولقد طورت هذه البطاقات المرجعية من قبل صندوق الشباب الرياضي بالتعاون مع افراد مؤهلين في التربية الرياضية ومؤسسات التعليم العالي والجهات الرياضية.

وان الألعاب الترويحية لها دور مهم للأطفال فهي عبارة عن حركة او سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية او هو السرعة او الخفة في تناول الاشياء او استعمالها او التعرف فيها وهو نشاط نفعله باختيارنا وقت الفراغ وهو للمتعة والاثارة وكما اشارت (L. H. Al-Diwan & Sultan, 2017) ويعد اللعب من الوسائل للوقوف على استعدادات الأطفال ومن خلالها يعبر عن نفسه بحرية ويتفاعل مع غيره من الاطفال ؛ لذا فأنها

تعد افضل طريقة يكتشف بها الطفل الحياة ويكتسب خبرات جديدة عن مهاراته الذاتية التي تميزه عن غيره من الأطفال ويخلق عالمه الخاص به المليء بالحركة والاستكشاف والتخيل فهو يحول العالم الكبير الى عالم صغير بحجمه ومن خلاله يتعلم و يطور نفسه ويثبت ذاته (Lamyaa Hasan Aldewan et al., 2005) كما ان تنمية القدرات الإبداعية للأطفال تحتاج الى اختيار احدث الوسائل والطرائق للتعامل مع هذه الفئة العمرية لما لها من خصوصية في التعامل. ومن هنا تأتي أهمية البحث في التعرف على تأثير كروت Play Topو Sport Top باستعمال الألعاب الترويحية في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات.

1-2 المشكلة

ان الاهتمام بتنمية القدرات الابدعية 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 الباحثات في اختيار مشكلة البحث والتي كانت وفق السؤال التالي

هل لكروت Play Topو Sport Top باستعمال الألعاب الترويحية تأثير في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال بعمر (5-6) سنوات.

1-3 اهداف البحث

- اعداد منهج تعليمي بكروت Play Topو Sport Top باستخدام العاب ترويحية في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال
- التعرف على تأثير كروت Play Topو Sport Top باستخدام العاب ترويحية في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال

1-4 فروض البحث

- توجد فروق ذات 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 بعمر (5-6) سنوات لمجموعتي البحث ولصالح المجموعة التجريبية.

1-5 مجالات البحث

1-5-1 المجال البشري اطفال روضة الايشق بعمر من (5-6) سنوات للعام الدراسي 2022-2023م

1-5-2 المجال المجال الزماني الفترة من 2022/2/15 _ 2023/2/22

1-5-3 المجال المكاني ساحة روضة الايشق الاهلية في محافظة البصرة.

2-1 الدراسات النظرية

2-1-1 – مفهوم كروت Top Play و Top Sport

تعرف بانها احدى المرتكزات التي تقوم على تقديم أنشطة بدنية ورياضية اذ تتميز هذه الانشطة بالجودة العالية والشمولية، كما تعزز اقصى قدر من المشاركة باستعمال الحد الادنى من المعدات والموارد في ضوء الامكانات المتاحة للأنشطة الرياضية المختلفة. وهي كروت مصممة ذات ابعاد (20×20) سم يوضع عليها شكل الاداء المهاري المراد تعليمة للمتعلمين وتسهم في فهم المتعلمين لمتطلبات الاداء الحركي ويعرض على المتعلمين ويقوم المعلم بشرح ما جاء في كل كرت وعلى المتعلمين تنفيذ ما شاهدوه داخل الكرت بمجرد رفع المعلم للكرت المحدد

(Rasha Najeh Ali, 2020)وهي كروت مصممة لالعاب حركية تساعد على تعلم انشطة رياضية وبدنية اذ تتميز هذه الانشطة بالجودة العالية، والشمولية، كما تعزز اقصى قدر من المشاركة باستعمال الحد الادنى من المهارات والموارد. (Asmaa Muhammad Kassab, 2018) صممت البطاقات المرجعية من top play – top sport بطريقة يسهل استعمالها من قبل أطفال، وتكون ذات وجهين.

أولا/ الوجه الامامي من البطاقة المرجعية

يتضمن الوجه الامامي من البطاقة خمسة عناصر رئيسة

– توضيح صوري عن النشاط– طريقة اللعب– نقاط سلامة بسيطة– امثلة على استعمال اجهزة مناسبة– امثلة على تدريب شامل في الجزء الخامس بـ(فكر بشمولية)

1– التوضيح الصوري: تبين الصورة الايضاحية الشكل العام النشاط مع اهم قواعده. يستطيع المعلمون والطلاب على حد سواء استعمال هذه الصورة.

2- طريقة اللعب: قد تحتاج بعض النشاطات في البداية الى تفسير يتجاوز الصورة الايضاحية، ويحدد الجزء الخامس (بطريقة اللعب) كافة المعلومات الضرورية لتنفيذ النشاط بنجاح.

3- السلامة : تحتاج بعض النشاطات الى تعليمات سلامة محددة توضحها البطاقة ومن الامثلة على ذلك (المحافظة على مسافة 10م عن القاذف) من العاب ضرب الكرة وصدها.

4- الاجهزة : ان الاقتراحات المقدمة للاجهزة على الوجه الأمامي من البطاقة توفر افكاراً حول الاجهزة التي نحتاجها للبدء بالنشاط. أما المعلومات في الوجه الخلفي للبطاقة. فتوفر افكاراً حول كيف تساعد الاجهزة المختلفة في مساعدة الطلاب على تمييز الاختلاف.

5- جزء فكر بشمولية: يظهر هذا الجزء في اعلى بطاقة top sport وتقدم نصائح قد تكون مناسبة لاطفال يعانون من اعاقة معينة او للتأكيد على ان للجميع دورا مناسبا في اللعبة.

ثانيا/ الوجه الخلفي للبطاقة المرجعية

توجه المعلومات المتوفرة في الوجه الخلفي للبطاقة المعلمين في استعمالهم لجوانب البرامج الاربعة اكتساب المهارات وتطويرها- اختيار المهارات والتكتيكات وتطبيقها- تقييم الاداء وتحسينه - المعرفة واستيعاب اهمية اللياقة والصحة.

2_1_2 الألعاب الترويحية: هي جملة من النشاطات التي يقوم بها الفرد لذاته في وقت الفراغ كنتيجة لرغبة داخلية بهدف التسلية والراحة الاندماج الاجتماعي (Omar Bou Zuhair Yaqoubi is a conqueror, 2014)

2-1-5 القدرات الإبداعية (Al-Diwan et al., 2013)

هي العملية الذهنية التي تستعملها للوصول الى افكار والروي الجديدة، او التي تؤدي الى دمج والتأليف بين الافكار والاشياء التي يعتبر سابقاً انها غير مترابطة (Abdul Marzouk Al-Janabi & Baqhar Muhammad Karim, 2015)

عناصر القدرات الابداعية

1- الطلاقة :**وتعرف** بأنها القدرة على توليد عدد كبير من البدائل او الافكار او المشكلات او الاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين او السرعة والسهولة في توليدها.

2- الاصـــالة : القـدرة علـى انتـاج اسـتجابات وتحسـينات واسـتعمالات غيـر شـائعة فـي موقـف معيـق ومبتكـر، ويكون صاحب التفكير الاصيل الذي لا يكرر افكار المحيطين به.

3- الخيال: هو القدرة على التصور ورؤية الامور بصورة مختلفة ومعالجة المواقف والافكار والمشكلات

3- منهجية البحث واجراءاته الميدانية

3-1 منهج البحث

استعمال المنهج التجريبي بالتصميم التجريبي لمجموعتين الضابطة والتجريبية

3-2مجتمع وعينة البحث

يتمثـل مجتمـع البحـث مـن اطفـال روضـة الايشـق التركيـة فـي البصـرة للعـام الدراسـي (2022-2023) والبـالغ عـددهم 25 طفـل، قسـمت بالطريقـة العشـوائية الـى (10) اطفـال مجموعـة تجريبيـة و (10)أطفـال مجموعـة ضابطة أي بنسبة (67%)، واعتبرت الباحثة العينة متجانسة لانها من نفس المرحلة العمرية.

الجدول (1)

يوضح توزيع عينة البحث

المجموعة	نوع المجموعة	العامل المستقل	العامل التابع	عـــدد أفـــراد العينة
الأولى	التجريبية	-كروت Top playوTop sport -العاب ترويحية	القـــــــدرات الإبداعيـــــة للأطفال	10
الثانية	الضابطة	-الاسلوب المتبع من قبل المعلمة		10

إمـا تكـافؤ العينـة فـاجري فـي الاختبـارات القبليـة الخاصـة بالقـدرات الحـس حركيـة، باسـتعمال اختبـار t- test كمـا هو مبين في الجدول(2).

جدول (2)

يبـين نتـائج تكـافؤ المجمـوعتين التجريبيـة والضـابطة والأوسـاط الحسـابية والانحرافـات المعياريـة وفـروق الأوسـاط وقيمة t المحسوبة ومستوى الدلالة

ت	المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمـة(T) المحسـوبة	درجة (Sig)	الدلالـــة الإحصائية
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	1.90	0.875	2.10	0.737	0.552	0.588	غير دال
2	الاصالة	2.40	0.516	2.60	0.163	0.866	0.398	غير دال
3	التخيل	1.60	0.699	1.70	0.674	0.325	0.749	غير دال

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

3-3 الوسائل وأدوات جمع المعلومات المعلومات

– مصـادر العربيـة والأجنبيـة – الملاحـق العلميـة – سـاعة توقيـت– شـريط قيـاس – كـروت Topplay Topsport– سلات صغيرة

3-4 اجراءات البحث الميدانية

3-4-1 الاختبارات المستخدمة بالبحث

اختبار تورانس للتفكير الإبداعي في الاداء والحركة (Nadia Hail Al-Sorour, 2002)

وضـع تـورانس اختبـار التفكيـر الإبـداعي فـي الـداء والحركـة) مـن أجـل اختبـار إمكانيـة قيـاس الإبـداع لـدى الأطفـال فـي مرحلـة مـا قبـل المدرسـة، اذ ظهـرت فكـرة الاختبـار مـن خـلال ملاحظـات تـورانس للطرائـق التـي يعبـر بهـا الأطفـال عـن إبـداعهم فـي مرحلـة مـا قبـل المدرسـة فـي إحـدى مراكـز رعايـة الأطفـال، فوجـد أن اختبـارات الإبـداع فـي الأداء والحركـة ملائمـة نمائيـاً لأطفـال مـا قبـل المدرسـة وتعبـر هـذه الاختبـارات عـن أنـواع الإبـداع فـي حيـاة الطفل.

ويشـمل اختبـار تـورانس للتفكيـر الإبـداعي فـي الأداء والحركـة علـى أربـع اختبـارات فرعيـة– حسـب تعـدد الاسـتجابات فـي التعبيـر عـن قـدرات التفكيـر الإبـداعي، اذ قـام تـورانس بحصـر أنمـاط السـلوك الإبـداعي فـي أربعـة أنشـطة؛ وهـي تمثـل أهـم المظـاهر التـي تعبـر عـن قـدرات التفكيـر الإبـداعي التـي تقـيس مـن خلالهـا جوانـب التفكيـر الإبـداعي (الطلاقـة، الأصـالة والخيـال) ويشـمل اختبـار تـورانس الإبـداعي فـي الأداء والحركـة عـدداً مـن الاختبـارات الفرعية هي

النشاط الأول (كم طريقة)

يسـأل الطفـل فـي الاختبـار أن يفكـر فـي أكبـر عـدد مـن الطرائـق التـي يسـتطيع المشـي أو الـركض بـين خطـين علـى جـانبي الغرفـة، وفـي أثنـاء ذلـك يقـوم الفـاحص بتسـجيل درجـات علـى سـلم لديـه يمتـد (0-3) لكـل فكـرة (طريقة مختلفة في المشي أو الركض)، (حيث تعطي درجات لأداء الطفل.

والهـدف مـن إعـداد وتصـميم النشـاط الأول فـي هـذا الاختبـار هـو قـدرة الأطفـال علـى إنتـاج الطرائـق 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، اذ توضع الدرجات هنا على جانب واحد وهو (التخيل) الذي يقدر من خلال تأدية الطالب لست (6) من الحركات.

أُعد 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) اذ 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 الطرائق الأخرى) ؟

في هذا الاختبار يسأل الطفل عن الطرائق 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 (3-0)

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- 5 التجربة الاستطلاعية

اجريت الدراسة الاستطلاعية على (5 اطفال) من مجتمع البحث وخارج العينة الاصلية في الفترة من يوم الاربعاء الموافق 2023/2/15 واعيد الاختبار في يوم الاربعاء المصادف 2023/2/22 .

3-6الاختبارات القبلية

قامت الباحثات باجراء القياس القبلي على عينة البحث يوم الاحد 2023/2/26 اذ جرى تطبيق وتسجيل نتائج الاختبارات قيد البحث.

3-8 التجربة الرئيسة

تم اختيار روضة الايشق التركية لموافقة الادارة الروضة عليها لمساعدة في تنفيذ الاختبارات وسهولة الوصول اليها من قبل الباحثات، وجرى تعيين المجموعة الضابطة والتجريبية بشكل عشوائي اما سبب اختيار اطفال الروضة فيرجع الى كون الطفل وهذا المرحلة الركيزة الاساسية والتأسيسية في تمكين الطفل من المعارف والمهارات لاكتشاف المعرفة على اختلاف انواعها وتوظيفيها في السياقات الحياتية كما تعد اهم المراحل العمرية في تمية الطفل.

قامت الباحثات بإعداد المنهج التعليمي بكروت Play Top وTop Sport باستعمال الألعاب الترويحية لتنمية القدرات الابداعية لأطفال الروضة بعمر (5-6) سنوات وكانت الفترة الزمنية خمسة اسابيع من تاريخ 2023/2/27 ولغاية 2023/4/4 لتنفيذ البرنامج وبمعدل (4) وحدات تعليمية في الاسبوع اذ 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 الالعاب الترويحية (Ahmed Fadel Farhan, 2007)

جرى اختيار الالعاب الترويحية من قبل الباحثون، وقد اختيرت الألعاب الترويحية بانها محببة للأطفال وتتميز بالتنوع والتغير لتساعد في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال. فقد صممت الترويحية على كروت Top

Playو Sport Top ، وتعرض من قبل المعلمة لتوضح طريقة أداء اللعبة من قبل الأطفال. وقد استعملت في القسم الرئيس من الدرس، اذ تم استعمال لعبتين في الدرس الواحد.

3-9 الاختبارات البعدية

اجري الاختبار البعدي على عينة البحث في يوم الاثنين الموافق 2023/4/5 اذ تطبيق وتسجيل نتائج الاختبارات قيد البحث وبنفس طريقة الاختبارات القبلية .

3-10 الوسائل الاحصائية

استعملت الحقيبة الاحصائية spss v24 في المعالجات الاحصائية .

4-عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها

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	1.90	0.875	3	0.942	11	0.000	دال
2	الاصالة	2.40	0.516	4.10	0.737	11.12	0.000	دال
3	التخيل	1.60	0.699	3.10	0.994	9	0.000	دال

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

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) المحسوبة	درجة (Sig)	الدلالة الإحصائية
		سَ	±ع	سَ	±ع			
1	الطلاقة	2.10	0.737	4.40	1.73	10.77	0.000	دال
2	الاصالة	2.60	0.516	5.60	1.26	10.06	0.000	دال
3	التخيل	1.70	0.674	4.30	0.674	15.92	0.000	دال

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

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

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	3	0.942	4.40	1.173	2.94	0.009	دال
2	الاصالة	4.10	0.737	5.60	1.26	3.23	0.005	دال
3	التخيل	3.10	0.994	4.30	0.674	3.15	0.005	دال

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

4-2 مناقشة النتائج

تعـزو الباحثـات سـبب تفـوق المجموعـة التجريبيـة علـى المجموعـة الضـابطة فـي الاختبـارات البعديـة الـى استعمالها كـروت Play Top وSport Top والتـي صـممت لتسـتعمل مـن قبـل جميـع الاطفـال كمـا انهـا قـدمت مجموعـة مـن الألعـاب الترفيهيـة المنوعـة والتـي تشـمل العـاب يمكـن التجهـز لهـا بسـهولة وسـرعة ،كمـا انهـا تشـجيع الطفل علـى تحمل المسؤولية والاعتمـاد علـى الـذات ورفـع الـروح المعنويـة لـديهم (Israa Hussein Ali et al., 2019)

كمـا تعـزو الباحثـات سـبب تفـوق المجموعـة التجريبيـة علـى المجموعـة الضـابطة فـي جميـع الاختبـارات الـى استعمال كـروت Play Top وSport Top والتـي كانـت توضـح للأطفـال شـكل الأداء للعبـة المختـارة، ممـا سـهل عليهم ادراك طريقة اللعب .

ان اسـتعمال كـروت Play Top وSport Top لـه تـأثير إيجـابي فـي الشـرح المصـور للمهـارات والألعـاب الرياضية المختلفة.

كمـا ان الألعـاب الترويحيـة التـي اسـتعملت لهـا تـأثير فعـال ومباشـر فـي تنميـة القـدرات الإبداعيـة التـي كانـت تتضـمن العـاب تنمـي مهـارة الطلاقـة والاصـالة والتخيـل مـن خـلال تقليـد الحركـات المختلفـة وحريـة التصـرف فـي المواقـف المختلفـة (Lamia Hassan Mohammed, 2005) وهـذا مـا وضـحته نتـائج الاختبـارات البعديـة بتفوق المجموعة التجريبية على الضابطة.

ان حقيقـة تفاعـل الأطفـال فـي سـن مـا قبـل المدرسـة مـع أقـرانهم يحـدث فـي المقـام الأول عـن طريـق اللعـب؛ لأنـه يعـد وسـيطاً مباشـراً مـن المهـارات التـي تسـهم فـي العلاقـات الإيجابيـة بـين الأصـدقاء" . (Lamia Hassan et al., 2016) فهـو يجتمـع مـع اقرانـه فـي اللعـب ويـتعلم المفـاهيم الاجتماعيـة فيـه؛ ولان الألعـاب الحركيـة تسـاعد الطفـل علـى تطـوير المجـالين العقلـي والمعرفـي فهـو نشـاط تعليمـي فيمـا لـو خطـط لـه، كمـا انـه يسـاعدهم علـى الإبداع والابتكار. (Aldewan & Muhammad, 2014)

ومـن خـلال اللعـب تنمـو مـدارك الطفـل العقليـة والانفعاليـة والاجتماعيـة، كمـا أنـه يسـهم بـدور حيـوي فـي تكـوين شخصـية الطفـل بأبعادهـا وسـماتها كافـة وهـو أحـد المفـردات الرئيسـة فـي عـالم الطفولـة وأحـد أدوات الـتعلم واكتسـاب الخبـرة؛ لـذا يعـد لعـب الطفـل مـن منظـور علمـاء الـنفس والتربيـة ورقـة فـي غايـة الأهميـة فـي ملـف الطفولـة، ويؤكـد

بعض العلماء أنَّ اللعب في مرحلة الطفولة وسيط تربوي مهم يعمل على تكوين الطفل من هذه المرحلة الحاسمة في النمو الإنساني .

5-1 الاستنتاجات

بعد الحصول على النتائج من الاختبارات التي أجرتها الباحثة على عينة البحث وبعد إجراء المعالجات الإحصائية توصلت إلى الاستنتاجات التالية

1- ان لكروت Play Top وTop Sport باستعمال الالعاب الترويحية لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة الطلاقة للأطفال الروضة بعمر

2- ان لكروت Play Top و Top Sport باستعمال الالعاب الترويحية لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة الاصالة للأطفال الروضة بعمر

3- ان لكروت Play Top و Top Sport باستعمال الالعاب الترويحية لها تأثير إيجابي في تنمية مهارة التخيل للأطفال الروضة بعمر

5-2 التوصيات

في ضوء النتائج والاستنتاجات التي توصلت إليها الباحثات فأنها توصي بما يأتي-

1- ضرورة الاستفادة من كروت Play Top و Top Sport باستعمال الالعاب الترويحية في تنمية القدرات الحركية المختلفة للأطفال.

2- اجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية على مواضيع أخرى.

الشكر والتقدير

نسجل شكرنا لعينة البحث المتمثلة في أطفال روضة الايشق بعمر (5-6) سنوات للعام الدراسي 2022-2023

References

Abdul Marzouk Al-Janabi & Baqhar Muhammad Karim. (2015). Creative thinking among students of the Institute of Arts in Kifri distric. *Journal of the College of Basic Education*, *20*(87).

Ahmed Fadel Farhan. (2007). *A proposed movement story curriculum and its impact on developing some basic movements for kindergarten children aged (5-6) years* [, Master's thesis]. University of Baghdad.

Aldewan, Abdul-Sahib, H. M., & al-Mayahi, S. J. K. (2013). Platform impact media super overlap (Alhiebermedia) to learn the effectiveness of the long jump for the Deaf Mute. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *36*, 27-41. https://www.iasj.net/iasj/article/94541

Aldewan, L. H., & Muhammad, F. H. (2014). The effect of competition in a manner curriculum to teach comparative some ground movements Fluency and intellectual development of children Riyadh. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *40*, 74-89. https://www.iasj.net/iasj/article/103715

Al-Diwan, L. H. M., Othman, I. Ahmed., Zitouni, A. Qader. ., & Abdul Rasoul Taiba Hussein. (2013). Games teach small effect by methods of brainstorming and interactive and Prince for the development of some of the creative capacity of motor. *Misan Journal for Physical Education Sciences*, *7*(7), 42-63.

Al-Diwan, L. H., & Sultan, S. T. (2017). The effect of teaching educational units in games in the manner of exploration on the skills of motor skills of girls aged (7-8) years. *Journal of Physical Education Studies and Research*, *51*, 1-13. https://www.iasj.net/iasj/article/103715

Asmaa Muhammad Kassab. (2018). *The effectiveness of using the shape (v) strategy on aspects of learning some basic skills in a physical education lesson.* 61.

Israa Hussein Ali, LAMYAA HASAN MUHMMED AL-DEWAN, & Firas Hassan Abdel Hussein. (2019). The effect of using the Closemire model according to the cognitive method (impulsive versus speculative)In learning some skills with gymnastic on a device Balance beam for female students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *59*, 11-27. https://www.iasj.net/iasj/article/182617

Lamia Hassan Mohamed, & ruaa Mohammed Aboud. (2015). The impact of a proposed curriculum lessons Educational motor using effective teaching In the development of creative thinking for the children of the preparatory stage. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *42*, 32–48. https://www.iasj.net/iasj/article/104025

Lamia Hassan Mohammed. (2005). The effect of a proposed educational curriculum for physical education lessons on developing the creative abilities of first-year primary school students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *18*, 33–54. https://www.iasj.net/iasj/article/53043

Lamia Hassan, salam Jaber, & Saja Yassin. (2016). The effect of the impact of the use of guided discovery method to teach some skills in epee fencing game. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *49*, 11–25.

Lamyaa Hasan Aldewan, Fatima Abed Malih, & Nahed hamed. (2005). The most important obstacles facing girls' clubs in Iraq. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *17*, 251–259. https://www.iasj.net/iasj/article/52851

Mohammmad, & Abdulaziz. (2017). The effect of cooperative learning complementary and peers in learning and developing some technical skills and in badminton . *Journal of Studies and Researches of Sport Education* , *48*, 11–30. https://www.iasj.net/iasj/article/112903

Nadia Hail Al-Sorour. (2002). *Introduction to creativity* (Wael Publishing House, Ed.).

Omar Bou Zuhair Yaqoubi is a conqueror. (2014). The effect of a recreational sports program on developing some creative abilities among kindergarten children. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 23.

Rasha Najeh Ali. (2020). The effect of an educational program supported by Top Play and Top Sport cards on the level of motor fitness among students in the first cycle of basic education, published research. *Scientific Journal of Physical Education and Sports Sciences*, *90*.

ملحق (1)

الألعاب الترويحية

1- رحلة إلى الطبيعة

يتخيل الأطفال انهم في مخيم وسيذهبون في رحلة لاستكشاف الطبيعة وخلال هذه الرحلة يصادف وجود بعض العقبات الطبيعية إذ يمشون مسافة قصيرة ومن ثم يعبرون وثبا من فوق نهر صغير بعد ذلك يقفزون على صخور مبعثرة ويصادف وجود نهر عريض عليه معبر واحد ضيق ولتجاوزه لابد من آن يحافظ الأطفال على توازنهم وبعد هذه الرحلة في الطبيعة يعود الأطفال إلى المخيم مرة أخرى بعد انقضاء النهار، ويجري تكرار هذه اللعبة بحدود (5) مرات.

أهداف اللعبة

تهدف اللعبة إلى تنمية القدرات الإبداعية

أهداف اللعبة التربوية

1. **تعليم الطفل حب العمل والتعاون الاجتماعي.**
2. **تعليم الطفل احترام الوقت**
3. **تعليم الطفل الضبط والنظام**
4. **تعليم الطفل الإخلاص في العمل**

الأدوات المستخدمة في اللعبة

- ❖ حبال من القطن عدد(2) .
- ❖ قطع مربعة من القماش عدد(4) .
- ❖ مسطبة من الخشب عدد(1) .

مساحة الملعب

قاعة داخلية أو ساحة خارجية مساحتها (20 * 15) م^2 .

2- لعبة نقل مواد البناء الخام

يتخيل الأطفال انهم ينقلون المواد الخام من الجبال بواسطة المركبات إلى المصنع لإعادة تصنيعها ثم نقلها بعد ذلك إلى المدينة كي يتم استعمالها في البناء ، إذ يقوم كل طفل بأخذ كرة من الصندوق ويمشي بها إلى مسافة قصيرة ثم يقوم برميها إلى زميله صاحب الدراجة الثلاثية العجلات الذي بدورة يقوم بمسكها

ووضعها في السلة المثبتة في الدراجة ، ثم يقوم الطفل صاحب الدراجة بنقل الكرة إلى المصنع من خلال مروره عبر طريق متعرج في الجبال وعبور جسر بعد ذلك يصل الطفل إلى المصنع الذي يعاد فيه المواد الخام و الذي يمثل دوره طفل آخر إذ يقوم الطفل صاحب الدراجة برمي الكرة إلى زميله الذي يقوم بمسكها بعد ذلك يقوم برمي الكرة إلى الطفل صاحب الدراجة مرة ثانية والذي بدوره يقوم بنقل المواد المصنعة إلى المدينة للإفادة منها في البناء إذ يقوم الطفل صاحب الدراجة بالسير لمسافة قصيرة ثم يقوم برمي الكرة إلى الزميل الذي يقف بالقرب من الصندوق الذي فيه الكرات والذي بدورة يقوم بمسكها وأعادتها إلى الصندوق الذي تم نقل الكرات منه أول مرة، ويتم تكرار هذه اللعبة بحدود(5) مرات.

أهداف اللعبة

تهدف اللعبة إلى تنمية القدرات

الأدوات المستخدمة في اللعبة

- كرات متوسطة الحجم عدد(12) .
- دراجات ثلاثية العجلات عدد(3) .
- صناديق بلاستيكية عدد(4) .
- معبر من البلاستك عدد(1) .