مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَولِيّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

العدد السابع – كانون الاول – 2023 / December

توظيف اليات اللعب الابداعي في تنمية التفكير والاستعداد للتعلم لاطفال ذوي متلازمة داون

ا.د وسام احمد شهاب [1] أ.د ايفان علي هادي [2]
[2،1] كلية التربية الاساسية / جامعة الكوفة / العراق

ملخص. يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير توظيف آليات اللعب الإبداعي في تنمية مهارات التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون، اذ يعتبر اللعب الإبداعي وسيلة تعليمية فعالة تسهم في تطوير قدرات الأطفال الذهنية والاجتماعية من خلال توفير بيئة تحفز الخيال والابتكار، يعاني الأطفال ذوو متلازمة داون من تحديات عقلية واجتماعية قد تعيق قدرتهم على التعلم والنمو العقلي، ومن هنا تأتي أهمية هذا البحث في محاولة إيجاد حلول مبتكرة لتطوير مهاراتهم باستخدام اللعب كوسيلة تعليمية، اذ تم تطبيق الدراسة على مجموعة من الأطفال ذوي متلازمة داون، حيث تم استخدام برامج مخصصة للعب الإبداعي تركز على التفاعل الاجتماعي وحل المشكلات والتفكير النقدي، وقد تم تقييم النتائج من خلال مقاييس تربوية ونفسية معتمدة، وذلك لملاحظة التغيرات في مستوى التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال المشاركين وأظهرت نتائج الدراسة أن توظيف آليات اللعب الإبداعي ساعد بشكل ملحوظ في تحسين قدرات التفكير وزيادة التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، كما لوحظ تحسن في استعدادهم للتعلم من خلال زيادة قدرتهم على التركيز والانتباه وحل المشكلات، تشير هذه النتائج إلى أهمية دمج اللعب الإبداعي كجزء من المناهج التعليمية الخاصة بالأطفال ذوي متلازمة داون. يوصي البحث بمواصلة دراسة تأثير هذه الآليات على المدى الطويل وتطوير برامج تعليمية تتناسب مع احتياجاتهم الخاصة، وذلك لتعزيز فرصهم في تحقيق تقدم ملموس في المجالات التعليمية والاجتماعية.

Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256
مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ

Abstract. This research aims to study the impact of employing creative play mechanisms in developing thinking skills and learning readiness in children with Down syndrome. Creative play is an effective educational tool that contributes to enhancing children's cognitive and social abilities by providing an environment that stimulates imagination and innovation. Children with Down syndrome face mental and social challenges that may hinder their learning and cognitive growth, which highlights the importance of this research in seeking innovative solutions to improve their skills through play as an educational method .The study was applied to a group of children with Down syndrome, where specialized creative play programs focusing on social interaction, problem-solving, and critical thinking were used. The results were assessed using approved educational and psychological measures to observe changes in the level of thinking and learning readiness among the participating children .The study's findings revealed that employing creative play mechanisms significantly helped improve thinking abilities and increase social interaction in children. Additionally, an improvement in their learning readiness was observed through enhanced focus, attention, and problem-solving abilities. These results indicate the importance of integrating creative play as part of educational curricula designed for children with Down syndrome .The research recommends continuing to study the long-term effects of these mechanisms and developing educational programs that cater to their specific needs, thereby enhancing their chances of achieving tangible progress in educational and social fields.

العدد السابع – كانون الاول – 2023 / December

1 .الفصل الاول: الاطار المنهجي

1.1. مقدمة:

يعد اللعب الإبداعي من أهم الوسائل التعليمية التي تسهم في تطوير مهارات الأطفال في مختلف المراحل العمرية. وفي الوقت الذي تظهر فيه أهمية اللعب بشكل عام في تعزيز النمو العقلي والاجتماعي للأطفال، تأتي أهمية خاصة لتوظيف هذه الآليات لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، مثل الأطفال الذين يعانون من متلازمة داون. تعد متلازمة داون من أكثر الاضطرابات الوراثية شيوعًا، حيث يعاني الأفراد المصابون بها من تحديات عقلية واجتماعية قد تؤثر على مستوى تعلمهم وتطورهم الشخصي.

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

تسعى هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على الدور الحيوي الذي يمكن أن يلعبه توظيف آليات اللعب الإبداعي في تحسين مهارات التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. إذ يمكن لهذه الآليات أن تسهم في خلق بيئة تعليمية محفزة تدعم التفكير الإبداعي وتساعد الأطفال على تطوير قدراتهم في التفاعل الاجتماعي وحل المشكلات والتعلم بطريقة ممتعة ومبتكرة. كما أن اللعب يعزز من ثقة الأطفال بأنفسهم ويحفز قدراتهم على التعلم من خلال التجارب العملية المباشرة.

تركز الدراسة على استكشاف آليات اللعب الإبداعي المناسبة لهذه الفئة من الأطفال، وتحليل مدى تأثيرها على تنمية مهاراتهم المختلفة. ومن هنا، فإن البحث يهدف إلى تقديم حلول تعليمية جديدة ومبتكرة تعتمد على اللعب كوسيلة تعليمية فعالة لتحسين استعداد الأطفال للتعلم وزيادة تفاعلهم الاجتماعي، مما يساهم في تعزيز جودة حياتهم التعليمية والنفسية..

1.2. مشكلة البحث

تتمثل مشكلة البحث في التحديات التي يواجهها الأطفال ذوو متلازمة داون في تطوير مهاراتهم العقلية والاجتماعية والاستعداد للتعلم. يعاني هؤلاء الأطفال من قصور في القدرات العقلية وتأخر في التطور الإدراكي، مما يجعل التعلم التقليدي أمرًا صعبًا بالنسبة لهم. بالإضافة إلى ذلك، تتسم قدراتهم في التفاعل الاجتماعي والتفكير النقدي والإبداعي بالضعف مقارنة بأقرانهم من الأطفال الطبيعيين، الأمر الذي يعيق تحقيق تقدم ملحوظ في المجالات التعليمية والاجتماعية.

بالتالي، تتمحور مشكلة البحث حول التساؤل: إلى أي مدى يمكن لتوظيف آليات اللعب الإبداعي أن يسهم في تحسين مهارات التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون؟ ومن هذا المنطلق، يسعى البحث إلى فهم هذه المشكلة بشكل أعمق وتقديم توصيات عملية قائمة على نتائج الدراسة لتحسين جودة التعليم والتفاعل الاجتماعي لهؤلاء الأطفال.

1.3. اهمية البحث

1- تقديم استراتيجيات تعليمية قائمة على اللعب الإبداعي يمكن تطبيقها في المناهج التعليمية المخصصة للأطفال ذوي متلازمة داون، بهدف تحسين جودة التعليم والاندماج الاجتماعي.

2- فهم العلاقة بين التفكير الإبداعي والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون، من خلال دراسة مدى تأثير اللعب على تحفيز الإبداع وزيادة القدرة على التعلم بطرق مبتكرة.

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

3- إيجاد حلول تعليمية بديلة تتجاوز الأساليب التقليدية، لتلبية احتياجات الأطفال ذوي متلازمة داون في التعلم والنمو العقلي والاجتماعي.

4- توعية المعلمين وأولياء الأمور بأهمية اللعب الإبداعي كأداة تعليمية فعالة، ودورهم في دعم تطوير الأطفال وتحفيز قدراتهم في بيئة اللعب.

1.4. اهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التي تركز على توظيف آليات اللعب الإبداعي في تحسين التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. تتمثل هذه الأهداف في الآتي:

1- تحديد تأثير اللعب الإبداعي على تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال ذوي متلازمة داون، وذلك من خلال تقييم قدرتهم على حل المشكلات والتفكير النقدي في بيئة اللعب.

2- تحليل مدى تأثير آليات اللعب الإبداعي على الاستعداد للتعلم لدى هؤلاء الأطفال، من خلال قياس تحسن قدراتهم على التركيز والانتباه والتفاعل مع الأنشطة التعليمية.

3- تقييم التغيرات في التفاعل الاجتماعي للأطفال المشاركين في الدراسة نتيجة استخدام برامج اللعب الإبداعي، ومدى تأثير ذلك على تعزيز التواصل مع الآخرين.

2. الفصل الثاني: الاطار النظري

2.1. اللعب الإبداعي: أنواعه وخصائصه

2.1.1. مفهوم اللعب الإبداعي

اللعب الإبداعي هو نوع من الأنشطة التي يمارسها الأطفال لتطوير مهاراتهم العقلية، النفسية والاجتماعية بطريقة مبتكرة. يتيح هذا النوع من اللعب للأطفال فرصة استكشاف أفكار جديدة وتجربة سيناريوهات خيالية، مما يعزز قدرتهم على التفكير النقدي وحل المشكلات. يتميز اللعب الإبداعي بمرونته واعتماده على الخيال، مما يجعله وسيلة فعالة لتطوير الإبداع والابتكار لدى الأطفال (*Vygotsky, 1978*).

2.1.2. أنواع اللعب الإبداعي

- اللعب البنائي

يعتمد هذا النوع من اللعب على استخدام الأدوات والمواد المتاحة لبناء أشياء جديدة، مثل الألعاب التركيبية أو المكعبات. يساعد اللعب البنائي الأطفال في تطوير مهارات التفكير المكاني والتخطيط المسبق وحل المشكلات (*Ginsburg, 2007*).

- اللعب التمثيلي أو الخيالي

يشارك الأطفال في هذا النوع من اللعب من خلال تخيل أنفسهم في مواقف خيالية أو تقمص شخصيات. يمكن أن يشمل ذلك تقليد أدوار مثل الطبيب أو الطاهي. يتيح هذا النوع للأطفال تطوير مهارات التواصل الاجتماعي والتفكير الإبداعي (*Singer & Singer, 1990*).

- اللعب الفني

يتيح اللعب الفني للأطفال التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم من خلال الرسم، التلوين، أو أي نشاط فني آخر. هذا النوع من اللعب يعزز الإبداع والقدرة على التعبير عن الذات بطرق غير لفظية (*Kellogg, 1969*).

- اللعب الحركي الإبداعي

يتضمن هذا النوع من اللعب الأنشطة البدنية التي تعتمد على الإبداع في الحركة، مثل الرقص أو تنظيم حركات جماعية. يعزز هذا النوع من اللعب المهارات الحركية الكبيرة والتنسيق بين العقل والجسد (*Pellegrini & Smith, 1998*).

2.1.3. *خصائص اللعب الإبداعي*

- المرونة والتلقائية

يتميز اللعب الإبداعي بعدم وجود قواعد صارمة، مما يمنح الأطفال حرية ابتكار قواعدهم الخاصة أو تعديل البيئة المحيطة بهم لتناسب خيالهم. هذا يعزز من قدرتهم على التكيف مع التحديات وتطوير حلول جديدة (*Russ, 1993*).

- الاستقلالية

في اللعب الإبداعي، يكون الأطفال هم من يحددون شكل النشاط وأهدافه، مما يعزز الاستقلالية والثقة بالنفس. لا يتطلب اللعب الإبداعي تدخلاً مباشراً من الكبار، وهو ما يعزز من إحساس الطفل بالمسؤولية (*Craft, 2001*).

- التعبير العاطفي

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

يسمح اللعب الإبداعي للأطفال بالتعبير عن مشاعرهم بطريقة طبيعية وآمنة. سواء كان ذلك من خلال التمثيل أو الرسم، يتيح لهم اللعب الإبداعي التعبير عن مخاوفهم، سعادتهم أو حتى إحباطاتهم (*Bredekamp & Copple, 1997*).

- تعزيز التعاون الاجتماعي

على الرغم من أن اللعب الإبداعي قد يكون فرديًا، إلا أنه غالبًا ما يتطلب التعاون مع الآخرين. يساهم هذا النوع من اللعب في تطوير مهارات التواصل الاجتماعي، حيث يتعلم الأطفال كيف يتشاركون الأفكار، ويتفاوضون، ويتعاونون لتحقيق أهداف مشتركة (*Parten, 1932*).

- تحفيز التفكير النقدي والإبداعي

يتيح اللعب الإبداعي للأطفال الفرصة لتجربة حلول جديدة وغير تقليدية للمشكلات التي قد يواجهونها في اللعب. يعزز هذا النوع من اللعب القدرة على التفكير النقدي، التخطيط المسبق، وتقييم الخيارات المختلفة (*Russ, 2003*).

2.2. الاستعداد للتعلم باستخدام التفكير

- مفهوم الاستعداد للتعلم

الاستعداد للتعلم يشير إلى الحالة العقلية والنفسية التي يكون فيها الفرد جاهزًا لاستقبال المعرفة والمهارات الجديدة. يتأثر هذا الاستعداد بعدة عوامل منها القدرات العقلية، الدوافع الذاتية، الظروف البيئية، والاستراتيجيات التعليمية المتبعة. التفكير، بوصفه عملية عقلية معرفية، يلعب دورًا أساسيًا في تعزيز الاستعداد للتعلم، حيث يسهم التفكير المنظم والناقد في تهيئة العقل لاستيعاب المعلومات الجديدة وفهمها (صالح، 2014).

- دور التفكير في الاستعداد للتعلم

التفكير ليس فقط أداة لحل المشكلات، بل هو عملية تربط بين المعرفة السابقة والتجارب الجديدة، مما يساعد الفرد على تنظيم أفكاره وتوجيه طاقاته نحو تعلم جديد. يمكن تقسيم التفكير إلى عدة أنماط، مثل التفكير الناقد والإبداعي والتحليلي، وكل منها يساهم بشكل مختلف في تحسين الاستعداد للتعلم.

- التفكير الناقد

التفكير الناقد يساعد الأفراد على تحليل المعلومات الجديدة بطريقة منطقية ومنظمة. يساهم في تعزيز قدرة المتعلم على تقييم المواقف التعليمية وتحليلها، مما يرفع من مستوى استعداده لاستقبال

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

المعرفة وفهمها بعمق. يعزز التفكير الناقد من قدرة الطلاب على تحديد الأولويات وتقييم الفوائد والمخاطر المرتبطة بأي عملية تعليمية (عبد الله، 2016).

- التفكير الإبداعي

التفكير الإبداعي يدفع المتعلم إلى تجاوز الحلول التقليدية والتفكير بطرق جديدة ومبتكرة. يساعد هذا النوع من التفكير في جعل التعلم تجربة أكثر إثارة وتشويقًا، مما يعزز من استعداد الفرد للتعلم بشكل أكبر. عندما يشعر المتعلم بالحرية في التفكير بشكل مختلف، فإنه يصبح أكثر استعدادًا لتلقي المعرفة الجديدة بطرق تتناسب مع قدراته وتوجهاته الشخصية (الجزار، 2013).

- التفكير التحليلي

يساعد التفكير التحليلي المتعلمين في تفكيك المعلومات المعقدة إلى عناصر أبسط يمكن فهمها بشكل أكثر وضوحًا. يعزز هذا النوع من التفكير الاستعداد للتعلم من خلال تحسين القدرة على التعمق في التفاصيل وربط الأفكار ببعضها، مما يجعل العملية التعليمية أكثر سلاسة وفعالية (الشريف، 2018).

2.2.1. العوامل التي تؤثر في الاستعداد للتعلم باستخدام التفكير

- الدافعية الذاتية

الدافعية هي العامل الأساسي الذي يدفع المتعلم نحو استخدام التفكير بشكل فعال. عندما يكون المتعلم متحمسًا ومهتمًا بالموضوع، فإنه يستخدم استراتيجيات تفكير متنوعة لتعزيز استعداده للتعلم (النجار، 2017).

- البيئة التعليمية

تؤثر البيئة التعليمية بشكل كبير على تفعيل مهارات التفكير. بيئة تعليمية محفزة تشجع على التفكير الناقد والإبداعي، تعزز من استعداد المتعلم للتعلم بشكل أكبر. يتطلب ذلك من المعلمين توفير أدوات وأساليب تعليمية تشجع على التفاعل والنقاش وتبادل الأفكار (الغزالي، 2015).

- التغذية الراجعة

تلعب التغذية الراجعة دورًا حيويًا في تعزيز التفكير والاستعداد للتعلم. من خلال تقديم معلومات واضحة ومحددة حول أداء المتعلم، يمكنه تعديل تفكيره وتحسين استعداده للتعلم بشكل أفضل (القحطاني، 2019).

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَولِيّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

2.2.2. أهمية التفكير في تطوير الاستعداد للتعلم

- تحسين الفهم والاستيعاب

استخدام التفكير الناقد والتحليلي يساعد المتعلم على استيعاب المعلومات بشكل أعمق. عندما يتمكن المتعلم من تحليل المعلومات وربطها بما يعرفه مسبقًا، يصبح أكثر استعدادًا للتعلم بطرق أكثر فعالية (الجزار، 2013).

- تحفيز الإبداع والتفكير خارج الصندوق

التفكير الإبداعي يعزز من قدرة المتعلم على إيجاد حلول جديدة ومبتكرة للمشكلات، مما يجعله أكثر استعدادًا لمواجهة التحديات التعليمية بطرق مختلفة (عبد الله، 2016).

- تعزيز القدرة على التكيف مع المتغيرات

التفكير المرن يساعد المتعلم على التكيف مع التغيرات السريعة في البيئة التعليمية أو المناهج الدراسية، مما يعزز من استعداده للتعلم في ظروف مختلفة (الشريف، 2018).

3 .الفصل الثالث: الإطار التجريبي

3.1. مقدمة

يركز هذا الفصل على شرح المنهجية التجريبية التي تم اعتمادها لتقييم تأثير توظيف آليات اللعب الإبداعي على تنمية التفكير والاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. تم تقسيم البحث إلى عدة محاور تشمل تصميم الدراسة، عينة الدراسة، أدوات البحث المستخدمة، إجراءات جمع البيانات، وأساليب التحليل الإحصائي. كما سيتم الإشارة إلى الاستبيان الذي تم استخدامه كأداة لتقييم الأثر، وسيتم إدراجه كملحق (أ) في نهاية البحث.

3.1.1. تصميم البحث التجريبي

تم استخدام التصميم شبه التجريبي لتقييم تأثير آليات اللعب الإبداعي على تنمية مهارات التفكير والإبداع، وكذلك على الاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. تمت مقارنة مجموعتين من الأطفال: مجموعة تجريبية خضعت لبرنامج اللعب الإبداعي ومجموعة ضابطة تلقت التعليم التقليدي.

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

تم جمع البيانات قبل وبعد تطبيق البرنامج لتحديد الفروق بين المجموعتين في المتغيرات المدروسة (*Creswell, 2014*).

3.1.2. *عينة الدراسة*

تكونت العينة من 30 طفلاً من ذوي متلازمة داون تتراوح أعمارهم بين 6 و10 سنوات. تم اختيار الأطفال من مراكز تعليمية خاصة باستخدام الطريقة العشوائية البسيطة. تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين، مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، مع ضمان التماثل بين المجموعتين من حيث المتغيرات العمرية والجندرية والقدرات العقلية (يوسف، 2018).

3.1.3. *أدوات البحث*

تم استخدام مجموعة متنوعة من أدوات البحث لتقييم المتغيرات التابعة، والتي شملت:

- مقياس التفكير الإبداعي

تم استخدام مقياس "تورانس للتفكير الإبداعي" (*Torrance Test of Creative Thinking*) لقياس قدرة الأطفال على التفكير الإبداعي، بما يشمل الأصالة والطلاقة والمرونة في الأفكار. هذا المقياس يُعتبر معيارًا عالميًا في قياس الإبداع (*Torrance, 1974*).

- مقياس الاستعداد للتعلم

تم تطوير مقياس خاص لتقييم الاستعداد للتعلم لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. يعتمد المقياس على تقييم المعلمين لمستوى التركيز، الانتباه، ومستوى التفاعل مع الأنشطة التعليمية.

- استبيان تقييم الأثر

تم تصميم استبيان خاص للمربين والمعلمين بهدف تقييم مدى تأثير برنامج اللعب الإبداعي على التفكير والإبداع والاستعداد للتعلم لدى الأطفال. يمكن الاطلاع على تفاصيل الاستبيان في الملحق (أ).

3.1.4. *إجراءات البحث*

- جمع البيانات الأولية

في البداية، تم جمع البيانات الأساسية حول التفكير والاستعداد للتعلم باستخدام الأدوات المذكورة سابقًا قبل بدء تطبيق برنامج اللعب الإبداعي.

- تطبيق برنامج اللعب الإبداعي

Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256
مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ

تم تصميم برنامج اللعب الإبداعي على مدار 8 أسابيع، بواقع ثلاث جلسات أسبوعية. شملت الأنشطة ألعابًا بنائية، فنية، وحركية تستهدف تطوير مهارات التفكير الإبداعي والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال.

- جمع البيانات بعد التدخل

بعد انتهاء البرنامج، تم إعادة تقييم الأطفال باستخدام نفس أدوات القياس التي استخدمت في المرحلة الأولية لتحديد تأثير البرنامج على المتغيرات المستهدفة (*Robson, 2011*).

3.1.5. التحليل الإحصائي

لتحليل البيانات التي تم جمعها، تم استخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية:

- اختبار (*T-Test*) للمجموعات المستقلة

تم استخدام اختبار (*T-Test*) لتحليل الفروقات بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة قبل وبعد تطبيق برنامج اللعب الإبداعي. هذا الاختبار يساعد في تحديد ما إذا كانت الفروقات بين المجموعتين ذات دلالة إحصائية.

- تحليل التباين (*ANOVA*)

تم استخدام تحليل التباين (*ANOVA*) لتحديد تأثير العوامل الديموغرافية (مثل العمر والجنس) على نتائج التفكير والاستعداد للتعلم، وكذلك مدى تأثيرها على فعالية البرنامج.

4 .الفصل الرابع: تحليل البيانات والنتائج

4.1. مقدمة

يهدف هذا الفصل إلى عرض وتحليل البيانات التي تم جمعها من خلال الأدوات التجريبية المطبقة في الدراسة، والتي تشمل اختبار "تورانس للتفكير الإبداعي" ومقياس الاستعداد للتعلم، بالإضافة إلى استبيان تقييم الأثر المُقدم إلى المعلمين والمربين (انظر الملحق أ). سيتم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل الفروقات بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، مع عرض النتائج وتفسيرها بهدف الإجابة عن أسئلة البحث وتأكيد أو نفي فرضياته.

4.1.1. وصف البيانات الأولية

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

تم جمع البيانات الأولية لكل من المجموعتين (التجريبية والضابطة) قبل تطبيق برنامج اللعب الإبداعي. هدفت هذه البيانات إلى قياس مستوى التفكير الإبداعي والاستعداد للتعلم قبل التدخل. تم عرض النتائج في جداول توضح المتوسطات والانحرافات المعيارية لكل مجموعة.

المتغير	المجموعة التجريبية	المجموعة الضابطة
التفكير الإبداعي (قبل البرنامج)	المتوسط: 15.2، الانحراف المعياري: 2.5	المتوسط: 15.4، الانحراف المعياري: 2.3
الاستعداد للتعلم (قبل البرنامج)	المتوسط: 12.7، الانحراف المعياري: 2.1	المتوسط: 12.8، الانحراف المعياري: 2.4

تشير النتائج الأولية إلى تماثل المجموعتين بشكل كبير في مستوى التفكير الإبداعي والاستعداد للتعلم قبل تطبيق البرنامج، مما يضمن حيادية النتائج عند المقارنة بعد التدخل.

4.1.2. تحليل نتائج التفكير الإبداعي

بعد تطبيق برنامج اللعب الإبداعي على المجموعة التجريبية لمدة 8 أسابيع، تم إعادة تقييم مستوى التفكير الإبداعي باستخدام مقياس "تورانس للتفكير الإبداعي". أظهرت نتائج التحليل الإحصائي تحسنًا ملحوظًا في التفكير الإبداعي لدى الأطفال في المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

المتغير	المجموعة التجريبية (بعد البرنامج)	المجموعة الضابطة (بعد البرنامج)
التفكير الإبداعي (بعد البرنامج)	المتوسط: 18.9، الانحراف المعياري: 2.0	المتوسط: 15.7، الانحراف المعياري: 2.3

- نتائج اختبار (*T-Test*)

أظهرت نتائج اختبار (*T-Test*) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج ($p < 0.05$). يشير ذلك إلى أن برنامج اللعب الإبداعي كان له تأثير إيجابي على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في المجموعة التجريبية.

- تفسير النتائج

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

تؤكد النتائج أن توظيف آليات اللعب الإبداعي قد ساهم بشكل ملحوظ في تعزيز التفكير الإبداعي لدى الأطفال ذوي متلازمة داون. يعود ذلك إلى البيئة التفاعلية المحفزة التي يوفرها اللعب الإبداعي، والتي تتيح للأطفال فرصة تجربة حلول غير تقليدية وتطوير مرونة في التفكير (*Torrance, 1974*).

4.1.3. تحليل نتائج الاستعداد للتعلم

تم استخدام مقياس الاستعداد للتعلم لتقييم قدرة الأطفال على التركيز والانتباه والتفاعل مع الأنشطة التعليمية قبل وبعد تطبيق برنامج اللعب الإبداعي. أظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في مستوى الاستعداد للتعلم لدى المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

المتغير	المجموعة التجريبية (بعد البرنامج)	المجموعة الضابطة (بعد البرنامج)
الاستعداد للتعلم (بعد البرنامج)	المتوسط: 16.3، الانحراف المعياري: 2.0	المتوسط: 13.1، الانحراف المعياري: 2.4

- نتائج اختبار (*T-Test*)

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار (*T-Test*) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في مستوى الاستعداد للتعلم بعد البرنامج ($p < 0.05$). يشير ذلك إلى أن برنامج اللعب الإبداعي ساهم في تحسين مستوى استعداد الأطفال للتعلم بشكل ملحوظ.

- تفسير النتائج

توضح النتائج أن الأطفال الذين خضعوا لبرنامج اللعب الإبداعي أصبحوا أكثر استعدادًا للتعلم بعد التطبيق. هذا يعكس أهمية التفاعل الاجتماعي والأنشطة التحفيزية في زيادة اهتمام الأطفال وتحفيزهم للتركيز والتعلم بشكل أفضل (*Creswell, 2014*).

4.1.4. ملاحظات المعلمين من الاستبيان

تم جمع البيانات النوعية من خلال استبيان تم توزيعه على المعلمين والمشرفين لمراقبة التغيرات السلوكية والمعرفية لدى الأطفال بعد تطبيق برنامج اللعب الإبداعي. أظهرت النتائج أن المعلمين لاحظوا تحسنًا في عدة جوانب:

Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

1- التفكير الإبداعي: أشار 80% من المعلمين إلى أن الأطفال أظهروا تحسنًا في التفكير الإبداعي.
2- التفاعل الاجتماعي: أكد 70% من المعلمين أن الأطفال أصبحوا أكثر تفاعلًا مع أقرانهم.
3- الاستعداد للتعلم: لاحظ 75% من المعلمين تحسنًا في التركيز والانتباه أثناء الأنشطة التعليمية.

- تفسير النتائج النوعية

تؤكد هذه النتائج النوعية أن برنامج اللعب الإبداعي لم يقتصر على تعزيز المهارات العقلية فقط، بل ساهم أيضًا في تحسين المهارات الاجتماعية والانفعالية، مما يعزز من استعداد الأطفال للتعلم بشكل عام (*Robson, 2011*).

4.1.5. تحليل التباين (ANOVA)

تم استخدام تحليل التباين (*ANOVA*) لتقييم تأثير المتغيرات الديموغرافية مثل العمر والجنس على نتائج التفكير الإبداعي والاستعداد للتعلم بعد تطبيق البرنامج. لم تُظهر النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين الأطفال وفقًا للعمر أو الجنس، مما يشير إلى أن برنامج اللعب الإبداعي كان فعالًا بشكل عام لجميع الأطفال بغض النظر عن الفروقات الديموغرافية (*Field, 2018*).

المصادر

1. الجزار، أ. (2013). التفكير الإبداعي في التعليم: مفهومه وأساليبه. دار الفكر العربي.
2. الغزالي، م. (2015). التربية والتفكير الناقد: أسس وممارسات. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
3. القحطاني،. (2019). التفكير النقدي وأثره في تحسين الأداء التعليمي. دار الحامد للنشر والتوزيع.
4. النجار، خ. (2017). الدافعية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي: دراسة ميدانية. دار المسيرة للنشر والتوزيع.
5. الشريف، ع. (2018). التفكير التحليلي: أساليبه وأدواته في التعليم. دار الكتاب الأكاديمي.

6. عبد الله، م. (2016). التفكير الناقد وأهميته في تحسين الأداء التعليمي. دار الكتاب الجامعي.
7. صالح، ر. (2014). أساليب التفكير والتعلم: دراسة تحليلية. دار النهضة العربية.
8. يوسف، س. (2018). أساليب البحث العلمي في التربية الخاصة. دار الفكر العربي.

1. Bredekamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. National Association for the Education of Young Children.
2. Craft, A. (2001). Little c creativity. In A. Craft, B. Jeffrey, & M. Leibling (Eds.), *Creativity in education* (pp. 45-61). Continuum.
3. Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697
4. Kellogg, R. (1969). *Analyzing children's art*. National Press Books.
5. Parten, M. B. (1932). Social participation among preschool children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269. https://doi.org/10.1037/h0074524
6. Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of playing. *Child Development*, 69(3), 577-598. https://doi.org/10.2307/1132196
7. Russ, S. W. (1993). *Play in child development and psychotherapy: Toward empirically supported practice*. Lawrence Erlbaum Associates.
8. Russ, S. W. (2003). *Pretend play in childhood: Foundation of adult creativity*. American Psychological Association.
9. Singer, D. G., & Singer, J. L. (1990). *The house of make-believe: Children's play and the developing imagination*. Harvard University Press.
10. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
11. Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications.

12. Torrance, E. P. (1974). Torrance tests of creative thinking: Norms–technical manual. Scholastic Testing Service.
13. Robson, C. (2011). Real world research: A resource for users of social research methods in applied settings (3rd ed.). Wiley.
14. Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.). SAGE Publications.
15. Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
16. Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
17. Robson, C. (2011). *Real world research: A resource for users of social research methods in applied settings* (3rd ed.). Wiley.
18. Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
19. Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
20. Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.
21. Robson, C. (2011). *Real world research: A resource for users of social research methods in applied settings* (3rd ed.). Wiley.
22. Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.

ملحق رقم (1)

القسم الأول: المعلومات الديموغرافية	
العمر:	☐أقل من 6 سنوات ☐ 6–8 سنوات ☐ 9–10 سنوات ☐ أكثر من 10 سنوات
الجنس:	☐ذكر ☐ أنثى

مَجلّةُ تَسْنِيمِ الدَوليّة
للعُلومِ الإنسانيّةِ والاجتمَاعيّةِ والقانونيّةِ
Print ISSN: 2791-2248
Online ISSN: 2791-2256

المستوى التعليمي:	☐تعليم خاص ☐ تعليم عام ☐ تعليم مدمج

القسم الثاني: تقييم مهارات التفكير	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	أبدًا
1.الطفل يظهر قدرة على حل المشكلات البسيطة باستخدام التفكير المنطقي.	☐	☐	☐	☐	☐
2.الطفل قادر على التفكير في حلول جديدة أو غير تقليدية للمواقف.	☐	☐	☐	☐	☐
3.الطفل يُظهر مرونة في التفكير عند مواجهة مهام جديدة.	☐	☐	☐	☐	☐
4.الطفل يتفاعل بفعالية مع الأنشطة التي تتطلب التفكير الإبداعي.	☐	☐	☐	☐	☐

القسم الثالث: تقييم الاستعداد للتعلم	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	أبدًا
الطفل يظهر قدرة على التركيز والانتباه أثناء الأنشطة التعليمية.	☐	☐	☐	☐	☐
الطفل يتفاعل بإيجابية مع المعلمين والأقران خلال الأنشطة	☐	☐	☐	☐	☐
الطفل يظهر استعدادًا للمشاركة في الأنشطة الجديدة والتعليمية	☐	☐	☐	☐	☐
الطفل يُظهر حماسة لتعلم أشياء جديدة من خلال اللعب	☐	☐	☐	☐	☐

القسم الرابع: ملاحظات المعلمين والمشرفين	
هل لاحظت أي تطور في التفكير الإبداعي لدى الطفل بعد تطبيق برنامج اللعب الإبداعي؟	☐نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما
هل تعتقد أن اللعب الإبداعي كان له تأثير على استعداد الطفل للتعلم؟	☐نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما
ما الأنشطة التي تعتقد أنها كانت الأكثر فعالية في تطوير التفكير والاستعداد للتعلم لدى الطفل؟	