أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التفكير الإبداعي للطفل

إعداد وتقديم :
د. فاطمة أحمد أبو ظريفة

قال تعالى

﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آَمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ﴾

صدق الله العظيم

ما هو اللعب بالنسبة للطفل ؟

١) اللعب هي الكلمة الرديفة للطفولة حيث أن الطفولة تعني الانطلاق والحيوية ، وكثرة الحركة.

٢) أن الطفل الذي لا يتحرك هو طفل غير طبيعي.

اللعب من سيرة الرسول ﷺ

١) حين مر على مجموعة من الأطفال وهم يلعبون بالرمي.

٢) حين كان يسابق عائشة رضي الله عنها.

٣) كانوا يصنعون عرائس من العهن (الصوف) لتسلية الأطفال لصوم يوم عاشوراء.

ما هي فوائد اللعب ؟

أولا:

الشعور بالحب

والدفء والحميمة

ثانيا:

يساعد اللعب الطفل على بنـــاء اتجاهات إيجابية نحو الغير بعد أن كـــانت متمركزة على الـــــذات

ثالثا:

يُكون علاقات اجتماعية
مع الزملاء

رابعا:

ممارسة دور

الأخذ والعطاء

خامسا:

تكوين القيم الأخلاقية

(الصدق ، الأمانة ، التعاون)

من خلال قواعد اللعب

سادساً:

الشعور بالمسئولية وذلك من خلال المنافسة في اللعب

سابعاً:

الشعور بالاستقلالية

حيث يمارس اللعب

دون رعاية الوالدين

ثامناً:

الشعور بالسعـــادة حيث يشعر الإنسان بحصولـه على مستـوى عـــال في مهـــــارة اللعب يجعلـه يتحـــــــدى

تاسعاً:

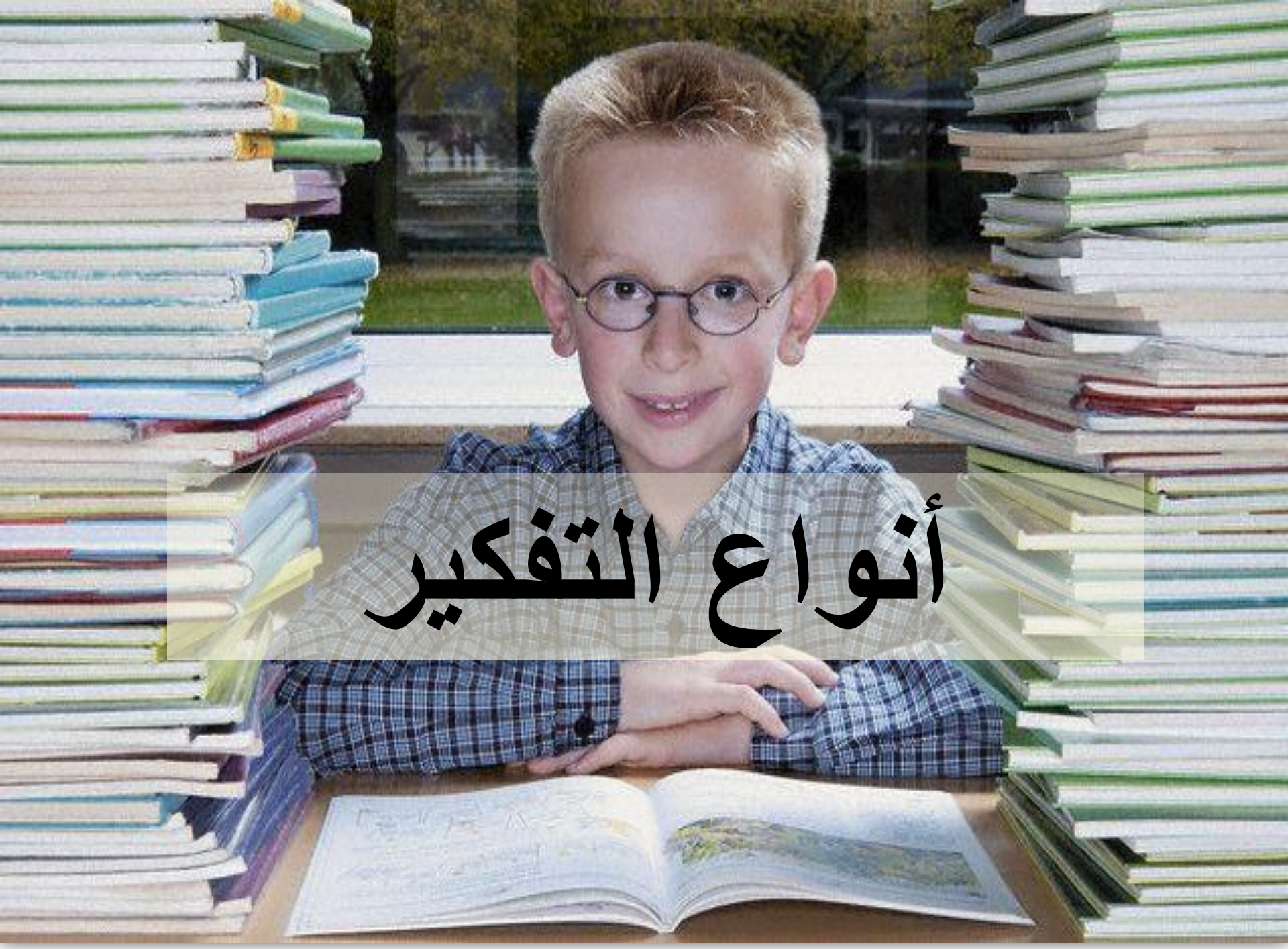
الإنســـــان بطبيعته يحب التحـــــــدي

(قصة سمك اليابان)

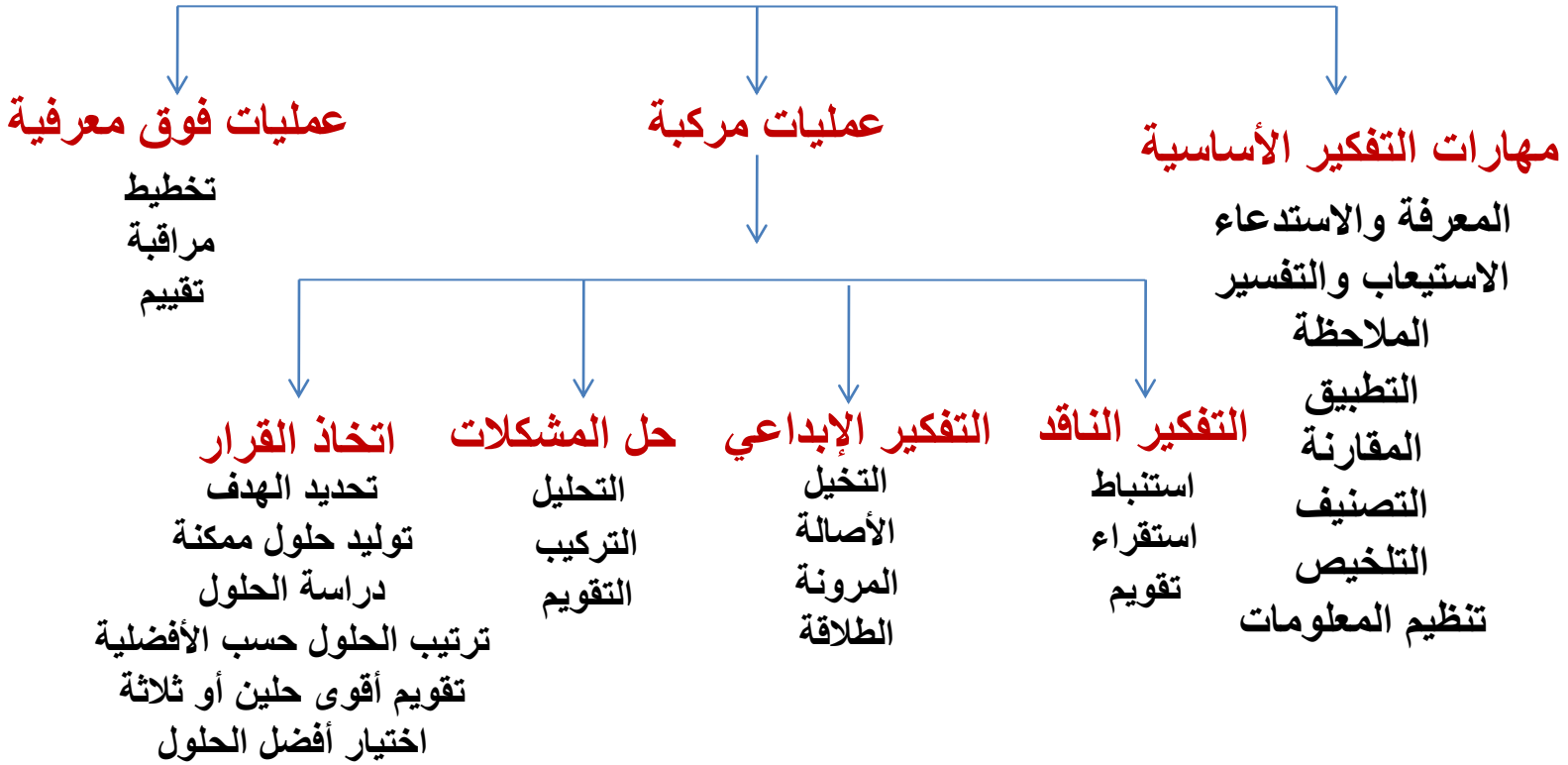
ما هو التفكير؟

التفكير هـــو التقصي

المـــــدروس للخبرة لغرض مـا


أنواع التفكير

نموذج تفصيلي لعمليات التفكير ومهاراته



التفكير الذي يجب تعليمه للأطفال

١) التفكير الإبداعي.

٢) التفكير الناقد.

التفكير الإبداعي :

هو نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقاً . ويتميز التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة ويستخدم الباحثون تعبيرات متنوعة تقابل مفهوم " التفكير الإبداعي" "وتلخصه من الناحية الإجرائية مثل :

١) التفكير المنتج **Productive** .

٢) التفكير المتباعد **Divergent** .

٣) التفكير الجانبي **Lateral**.

يتكون التفكير الإبداعي من أربع أركان :

١) الطلاقة .

٢) المرونة .

٣) الأصالة .

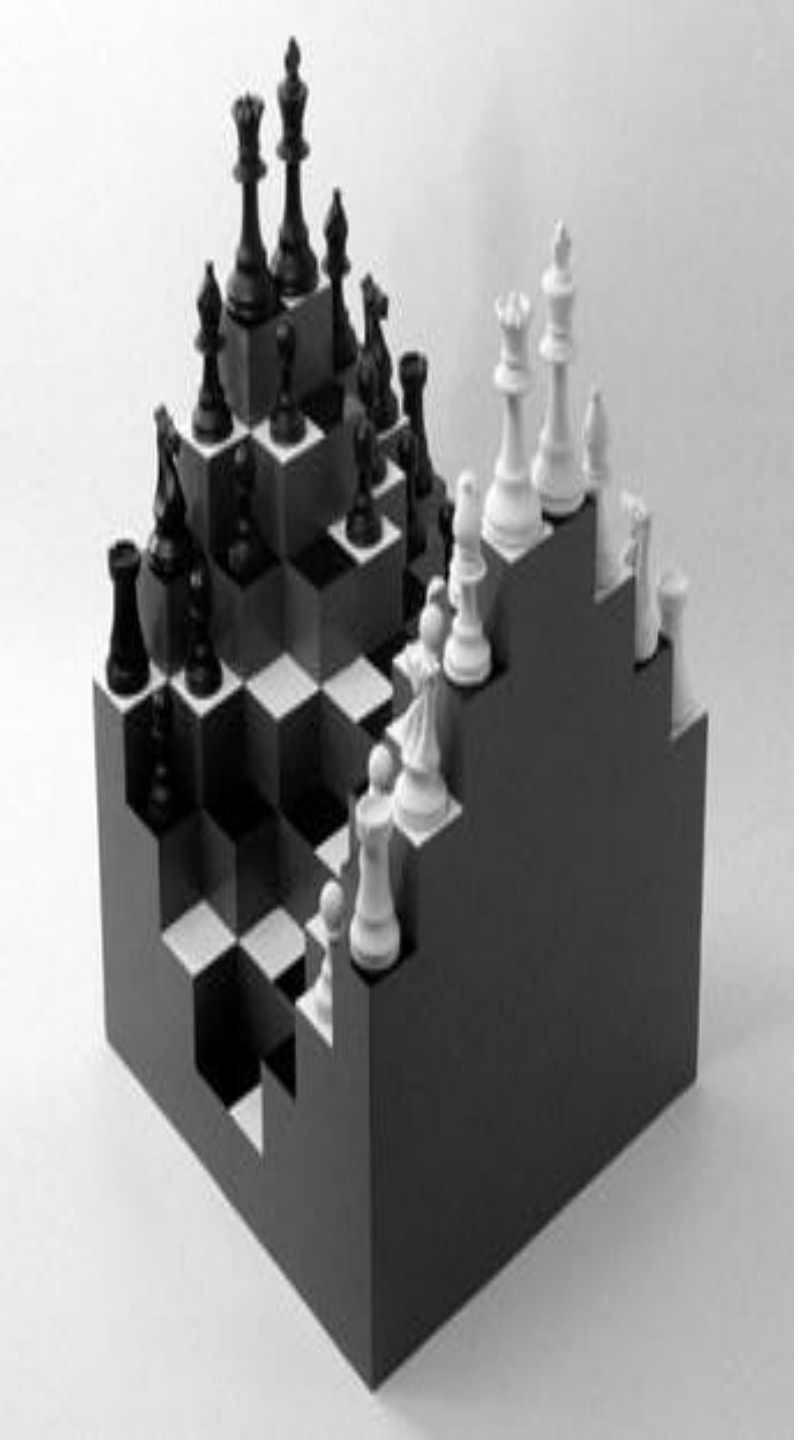
٤) الإفاضة " التفاصيل "

أولا:

الطلاقة : Fluency

وتعني القدرة على توليد عـــدد كبير من البدائل أو المترادفـــات أو الأفكـــار أو المشكـــلات أو الاستعمـــالات عنـــد الاستجـــابة لمثير معين ، والسرعـــة والسهولة في توليدها.

وهي في جوهرها عملية تذكر واستدعاء اختيارية لمعلومات أو خبرات أو مفاهيم سبق تعلمها.



والطلاقة عبارة عن عدة أنواع ومنها :

أ) الطلاقة اللفظية أو طلاقة الكلمات ، مثل :

* هات أكبر عدد ممكن من الكلمات المكونة من أربعة أحرف وتبدأ بحرف " ج".

* اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تبدأ بحرف "م" وتنتهي بحرف " م".

* اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات لتي تضم الأحرف الثلاث التالية " ك، أ، ن " .

ب) طلاقة المعاني أو الطلاقة الفكرية ، مثل :

* اذكر جميع الاستخدامات الممكنة ل " علبة المناديل "

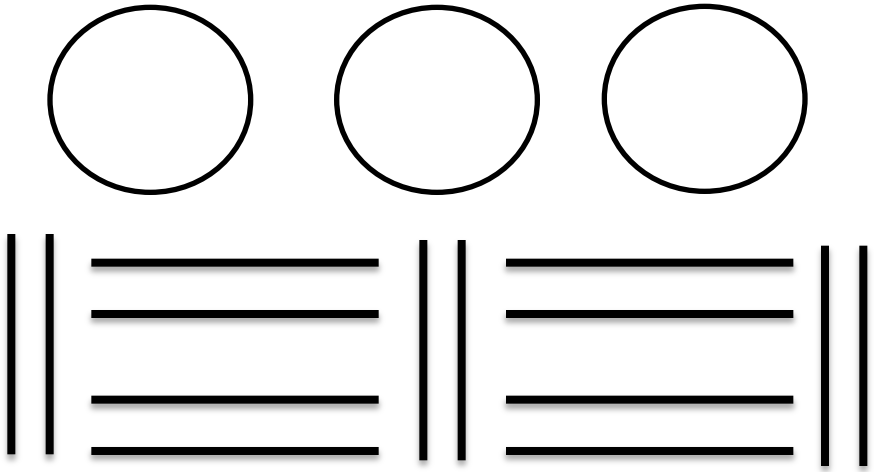
* اكتب أكبر عدد ممكن من النتائج المترتبة على مضاعفة طول اليوم ليصبح 48 ساعة.

* اذكر كل النتائج المترتبة على زيادة عدد سكان جدة بمقدار الضعفين.

* أعط أكبر عدد ممكن من العناوين المناسبة لموضوع القصة.

ج) طلاقة الأشكال :

هي القدرة على الرسم السريع لعدد من الأمثلة والتفصيلات أو التعديلات في الاستجابة لمثير وضعي أو بصري .



* كون أقصى ما تستطيع من الأشكال أو الأشياء باستخدام الدوائر المغلقة أو الخطوط المتوازية التالية:

ثانيا:

المرونة Flexibility

وهي القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة ، وتوجيه أو تحويل مسار التفكير مع تغيُر المثير أو متطلبات الموقف . والمرونة هي عكس الجمود الذهني الذي يعني تبني أنماط ذهنية محددة سلفاً وغير قابلة للتغير حسب ما تستدعي الحاجة.

ومن أشكال المرونة :

المرونة التلقائية ، والمرونة التكيفية ، ومرونة إعادة تعريف أو التخلي عن مفهوم أو علاقة قديمة لمعالجة مشكلة جديدة . ومن الأمثلة عليها:

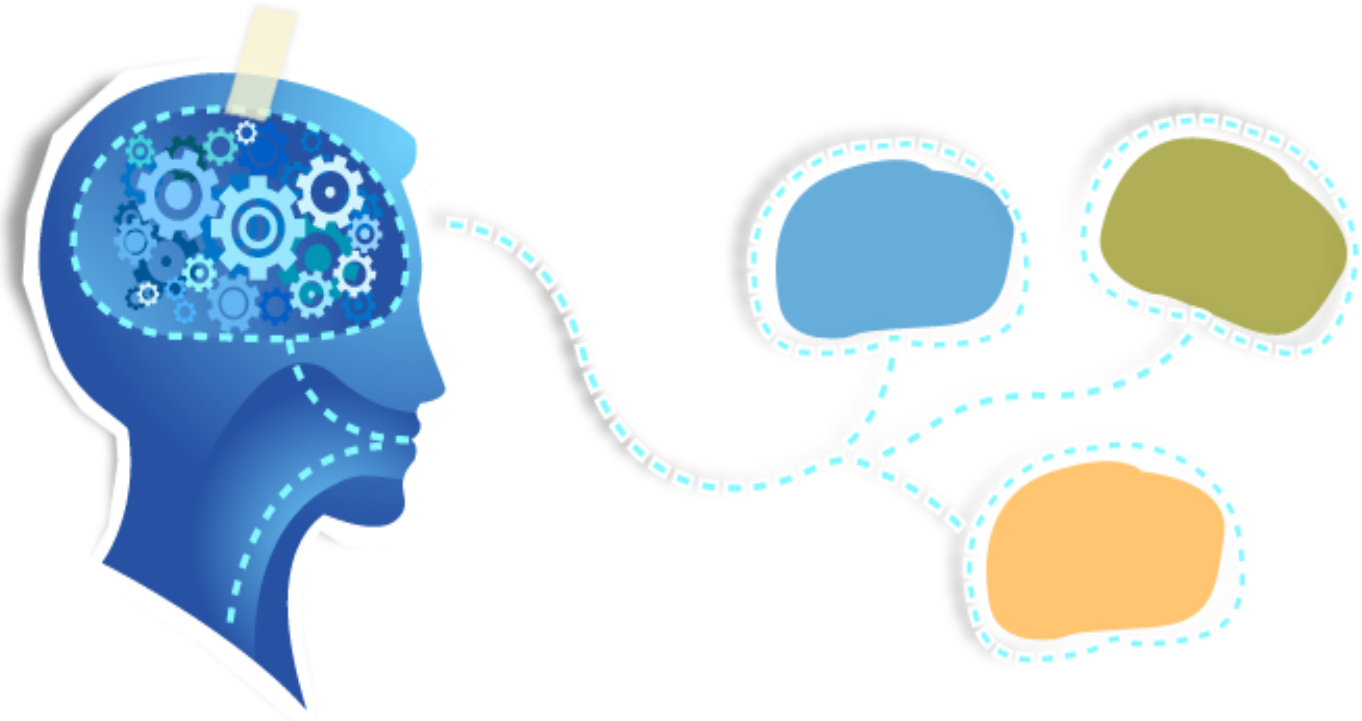
١) اكتب مقالاً قصيراً لا يحتوي على أي فعل ماض .

٢) فكر في جميع الطرق التي يمكن أن تصممها لوزن الأشياء الخفيفة جداً.

الفرق بين الطلاقة والمرونة :

في الطلاقة : الاهتمام على الكم دون الكيف والتنوع

المرونة : يركز على أنواع الأفكار



ثالثا:

الأصالة: Originality

هي القدرة على توليد أفكار جديدة ،

وهي أكثر خاصية ارتباطاً بالتفكير

الإبداعي.

رابعا:

التفاصيل "الإفاضة": Elaboration

وتعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة أو حل لمشكلة أو لوحة من شأنها أن تساعد على تطويرها وإغنائها وتنفيذها.

معوقات التفكير الإبداعي لدى الأطفال والبالغين :

١) **ضعف الثقة بالنفس**

وهذا نتيجة للخوف من الإخفاق وتجنب المخاطرة والمواقف الغير متوقعة.

الميل للمجاراة :

وهو السير وفق الأنظمة والمعايير الحـــــالية السائدة وهي تحــد من التفكير الإبداعي

الحماس للحصول على إنجاز

الرغبة القوية في النجاح تجعل الإنسان على الاستعجال وعدم تتبع الخطوات المتأنية.

التشبع :

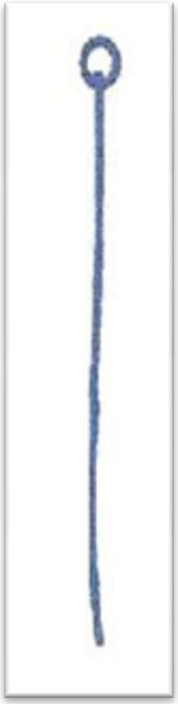
وهي فترة العمل الطويل في نفس العمل ودون تفكير يجعل الوعي بالأمور الدقيقة منخفض مما يقلل من التفكير الإبداعي

التفكير النمطي :

وهذا التفكير المقيد بالعادة ، وهو يعتبر من أقوى المعوقات للتفكير الإبداعي .

افترض أنك دخلت غرفة يتدلى من سقفها حبلان ، وطلب منك ربط الحبلين معاً . وكان هناك بعض الأدوات على طاولة في زاوية الغرفة من بينها مطرقة وزرادية ومقص ، وأمسكت بيدك طرف أحد الحبلين ومشيت باتجاه الحبل الآخر ، ولكنك سرعان ما تيقنت بأنك لن تستطيع الوصول إلى طرف الحبل الآخر . حاولت توسيع المدى الذي يمكن أن تصله باستعمال المطرقة فلم تنجح .

فماذا تفعل لحل المشكلة ؟!



إذا ربطت المطرقة بطرف أحد الحبلين وأخذت تلوح به كبندول الساعة ، فإنك ستكون قادراً على الإمساك به وأنت في وسط الغرفة وبيدك الأخرى طرف الحبل الآخر.

عدم التوازن بين الجد والفكاهة :

يعتقد البعض أن التفكير الإبداعي تفكير منطقي وعقلاني وعملي وجدي ولا مكان فيه للحدس والتأمل والتخيل والمرح ، وأن اللعب قد يكون ملائماً للأطفال أما التخيل والأمل فهما مضيعة للوقت . إن تنمية التفكير الإبداعي تتطلب نوعاً من التوازن الدقيق بين كل هذه العناصر.

عدم التوازن بين التنافس والتعاون:

هناك حاجة للمزج بين روح التنافس وروح التعاون لكل من الفرد والجماعة لتحقيق إنجازات قيمة . وقد يكون الاعتبار المفرط لأي منهما سبباً في فقدان الاتصال بالمشكلة الحقيقة.

مقاومة التغير:

هناك نزعة عاملة لمقـــاومة الأفكـــار الجديدة والحفـــاظ على الوضع الراهن بوسائل عديـــدة خوفاً من انعكـاساتها على أمن الفرد واستقراره.

* لن تنجح هذه الطريقة في حل المشكلة .
* هذه الفكرة سوف تكلف كثيراً جداً.
* لم يسبق أن فعلنا ذلك من قبل.

التفكير الناقد	التفكير الإبداعي
تفكير متقارب Convergent	تفكير متشعب Divergent
يعمل على تقييم مصداقية أمور موجودة	يتصف بالأصالة
يقبل المبادئ الموجودة ولا يعمل على تغييرها	عادة ما ينتهك مبادئ موجودة ومقبولة
يتحدد بالقواعد المنطقية ويمكن التنبؤ بنتائجه	لا يتحدد بالقواعد المنطقية ولا يمكن التنبؤ بنتائجه
يتطلبان وجود مجموعة من الميول والاستعدادات لدى الفرد	
يستخدمان أنواع التفكير العليا كحل المشكلات واتخاذ القرارات وصياغة المفاهيم	

ما هي الألعاب الالكترونية

جميع الوسائل – الصريحة أو الضمنية

– لتعديل بيئة الطفل لأغراض

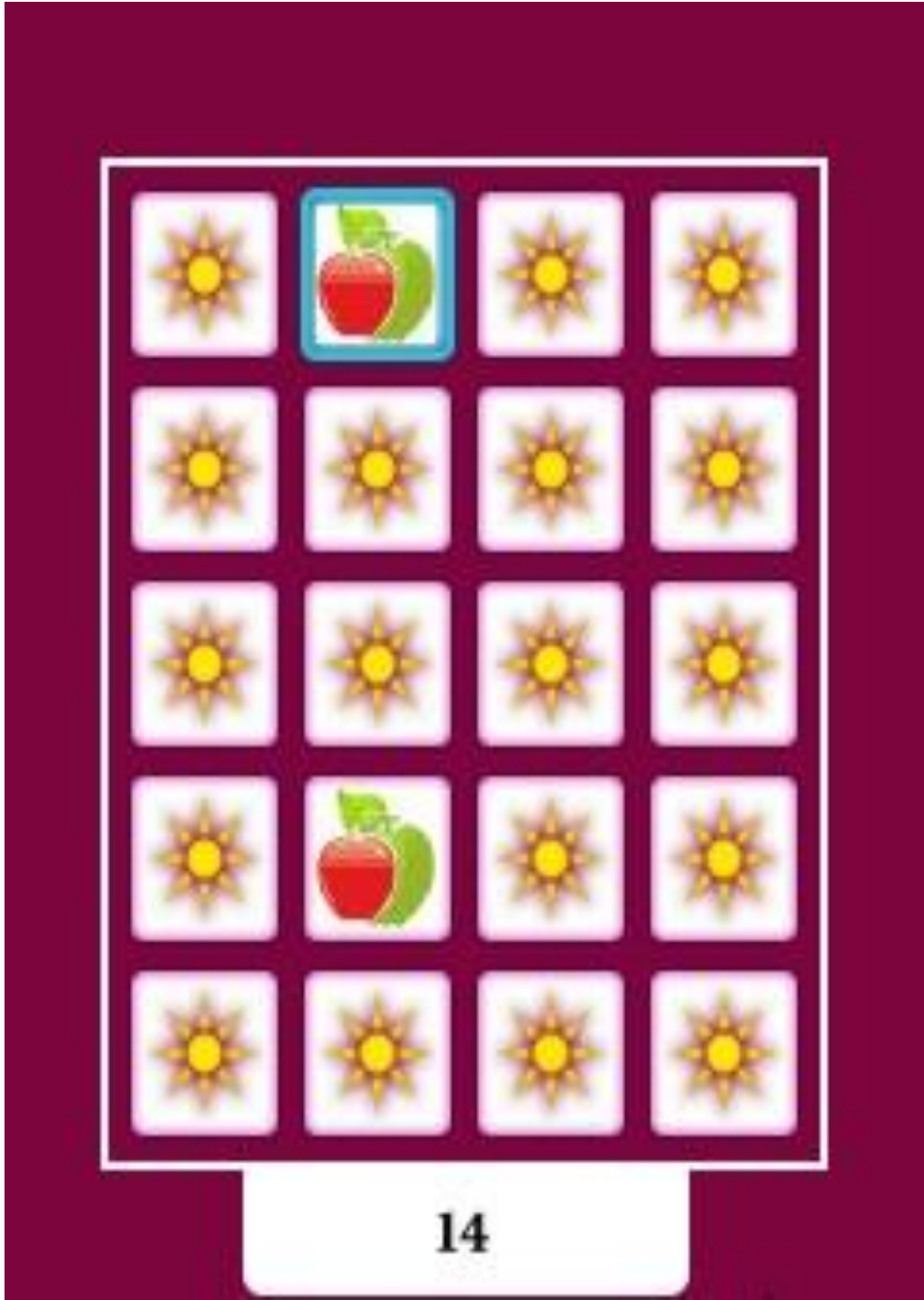
الاستكشاف والتعلم بالتكرار والتسلية .

وهذه الألعاب تصويرية في جوهرها.

الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية:

١) يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه.

٢) يمكن أن يمارس الأطفال " ألعابا " شيقة ومفيدة ، كالعاب الذاكرة وتنشيط الفكر .



٣) يساهم في تنمية التعلم الذاتي ، والتعلم بالاكتشاف ، والمحاولة والخطأ .

٤) والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة.

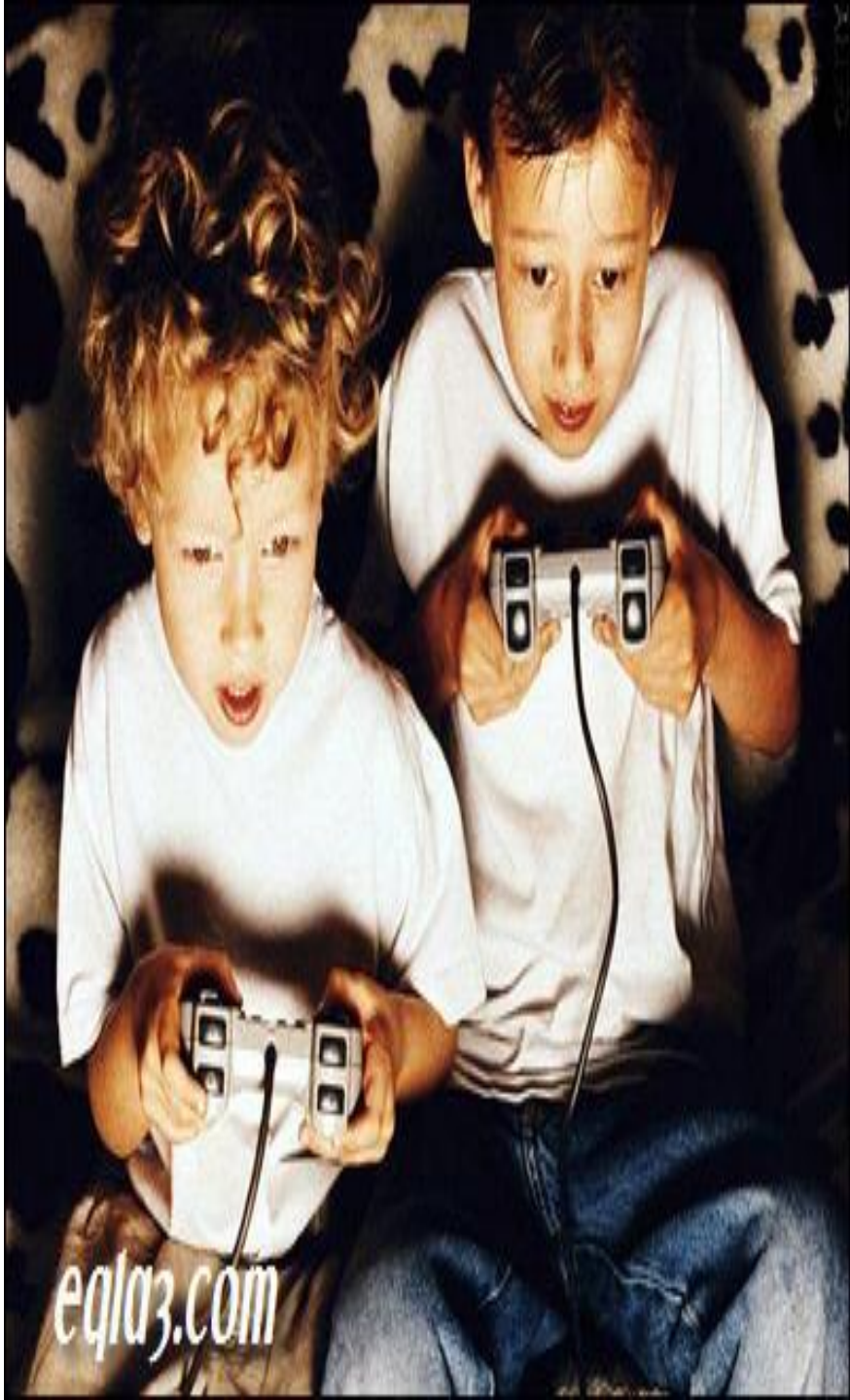
٥) تسهل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب .

٦) يعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة .

٧) يجعل الطفل مسئول عن نفسه أثناء اللعب ، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين .

الآثار السلبية للألعاب الالكترونية :

١) تؤثر هذه الألعاب سلبياً على صحة الأطفال ، إذ يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب .(سلامه ، 2006، 162) ، أيضاً أنه من بين الأخطار الصحية على الطفل ظهور مجموعة من الإصابات بالجهاز العضلي والعظمي ، مثل آلام الرقبة والجلسة غير السليمة.



٢) وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية ، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغداء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

٣) العنف إن الألعاب الالكترونية تصنع طفلاً عنيفاً ، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل ، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف.

٤) لقضاء على الكثير من النشاطات الفعّالة :

فلعب (Play station game) يستهلك الوقت المخصص لبعض النشاطات بمعنى أنه يضيع الوقت الذي يمكن أن يستخدم على نحو أكثر فعالية كما يمنع الأطفال من القيام بنشاطات أكثر فائدة ، كاللعب فالأوقات التي يقضيها الأطفال في اللعب هي الأوقات التي تنمي كفاءاتهم وتراكم خبرات من التجربة الشخصية المباشرة ، إنهم يستطيعون التفاعل مع محيطهم وهكذا وبطريقة تلقائية وطبيعة يتعلمون من تجاربهم في حياتهم ، مع أن اللعب ضروري وهام لمرحلة الطفولة.

٥) تقليص العلاقة بين الطفل والأسرة :

إن الطفل بحاجة إلى التفاعل المباشر مع والديه وأخواته بحيث يجلسون ، ويتحدثون ، ويلعبون معاً ولكن لعب (البلستيشن)يجذب انتباه الجميع إلى نفسه فبدلاً من أن ينظر الأطفال بعضهم إلى بعض ينظرون إلى جهاز (البلستيشن)وهذا كله يؤثر سلباً على تلك العلاقة الودية التي يحتاجها الطفل في الأسرة.

٦) هذه الألعاب تصنع طفلاً أنانياً :

فهي تجعل الطفل أنانياً لا يفكر سوى في إشباع حاجته من هذه اللعبة ، وكثيراً ما تثار المشاكل داخل الأسرة الواحدة بين الإخوة الأشقاء حول من يبدأ باللعب أو من يلعب ،على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه.كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب.

دراسة نماذج لألعاب الكترونية :

لإيجاد معايير تتناسب مع بيئة الطفولة لتنمية التفكير والإبداع لديهم .

WWW

هل اللعبة استوفت أركان التفكير الإبداعي وهي :

١) نسبة الطلاقة.

٢) نسبة المرونة.

٣) نسبة الأصالة .

٤) نسبة التفاصيل " الإفاضة " .

إيجابيات : .....

سلبيات : .....

Google

هل اللعبة استوفت أركان التفكير الإبداعي وهي :

١) نسبة الطلاقة.

٢) نسبة المرونة.

٣) نسبة الأصالة .

٤) نسبة التفاصيل " الإفاضة " .

إيجابيات : .....

سلبيات : .....

لعبة الفناجين والدلة

هل اللعبة استوفت أركان التفكير الإبداعي وهي :

١) نسبة الطلاقة.

٢) نسبة المرونة.

٣) نسبة الأصالة .

٤) نسبة التفاصيل " الإفاضة " .

إيجابيات : .....

سلبيات : .....

لعبة الحائط

هل اللعبة استوفت أركان التفكير الإبداعي وهي :

١) نسبة الطلاقة.

٢) نسبة المرونة.

٣) نسبة الأصالة .

٤) نسبة التفاصيل " الإفاضة " .

إيجابيات : .....

سلبيات : .....

معايير اختيار ألعاب تعليمية الكترونية للأطفال :

١) أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.

٢) أن يتمـركـــز محتواهـــا حـــول اهتمامـــــات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية

٣) أن يراعى المحتوى مستوى نمو الأطفال.

٤) أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة

٥) أن يـــؤكـــد على تعلـــم المفاهيم و المهارات القبلية قبل تعلم الجديد منهما.

٦) أن يعـــرض بطـــرق شيقة ويستخـــدم الأسئلة ، والأمثلة ، والمحاكاة ، والدعابة ، وغيرها.

٧) أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة باعتبارها عاملاً أساسياً لزيادة الواقعية ، وتخبر الطفل بخطئه وتوجهه إلى الطريقة الصحيحة.

٨) أن تستخــدم المثيرات البصرية كالصور ، و الأشكال ، والرسوم ، وتقدم المعاني بشكل ملموس ، وتقدم الأشياء في شكل خيالي .

٩) سهولة استخدام اللعبة من حيث تشغيلها من قبل الطفل ، و إمكانية دخوله وخروجه من البرنامج بسرعة وسهولة ، وإن تكون الإيقونات و الصور كبيرة وواضحة يختار منها الطفل بسهولة وسرعة.

أول الغيث