

تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال بعمر (٤-٥) سنوات

م.اسعد حسين عبد الرزاق/العراق.جامعة بابل.مديرية الأنشطة الرياضية

م.م.ميثم محسن/العراق.جامعة الكوفة.كلية التربية الأساسية

م.م.سعد نايه عبد فليح /العراق.جامعة بابل.كلية التربية الرياضية

Maytham.abduikadhim @ uokufa.edu.iq

uokufa@yahoo.com

الملخص

يهدف البحث للتعرف على تأثير برنامج باللعب التمثيلي في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال (٢٠) طفلاً اشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة التجريبية و(٢٠) طفلاً لم يشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة الضابطة بعمر يتراوح ما بين (٤-٥) سنوات وبذلك يصبح مجموع عينة البحث (٤٠) طفلاً ، تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث البالغ (٨٠) طفلاً وقد استُخدم المنهج التجريبي في الدراسة الحالية لكونه ملائم لطبيعة البحث. تم اختيار مقياس (تورانس) الذي يحوي على مجموعة من الاختبارات التي يتم من خلالها قياس التفكير الإبداعي للأطفال ومن هذه الاختبارات (الألعاب الصغيرة . والتنوع الحركي . وكم طريقة) وتم إجراء الاختبارات قبل البرنامج وبعده حيث خضعت العينة التجريبية إلى برنامج تعليمي يحوي مجموعة من الألعاب التمثيلية تم إدخالها في القسم الرئيس من الوحدة التعليمية . حيث بلغ مجموع الوحدات التعليمية (١٢) وحدة تعليمية وعلى مدى (٤) أسابيع وبواقع (٣) وحدات تعليمية في الأسبوع. أما المجموعة الضابطة فقد استمرت في تنفيذ البرنامج التقليدي الخاص بها وبواقع (٣) وحدات تعليمية في الأسبوع. البيانات تم التعامل معها بالأسلوب الإحصائي الملائم وتم استخراج الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T للعينات غير المتناظرة. وقد ظهر تحسن في نتائج الاختبارات للمجموعة التجريبية حيث بلغ الوسط الحسابي في الاختبار القبلي لاختبارات التفكير الإبداعي (٨.٧) ، في حين بلغ الوسط الحسابي في الاختبار ألبعدي ولفس العينة ولفس الاختبارات (١٧.٠٥) . وقد استنتج الباحثون أن للألعاب التمثيلية اثر كبير في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال .

الكلمات المفتاحية: اللعب التمثيلي ، التفكير الإبداعي.

The effect of a representative program -playing in the development of creative thinking of children (4-5) years.

A. Asad Hussein Abdul Razak /Iraq. Babylon University. Directorate of sports activities

AA. Maytham Muhsen / Iraq. Al-Kufa University. College of Basic Education

AA. Saad Tayeh Abdul Filaih / Iraq. Babylon University. Faculty of Physical Education

Maytham.abduikadhim @ uokufa.edu.iq uokufa@yahoo.com

Abstract

The research aims to identify the impact of program playing in the development of creative thinking in children. (20) children participated in the program represented the experimental group and 20 children were not involved in the program, representing a control group of age ranges between (4-5) age, so the total sample (40) children, were chosen randomly From the research community's 80 children. The experimental method was used in the current study because it is appropriate to the nature of the research. (Torrance) Scale was selected, which contains a set of tests by which to measure creative thinking for children and these tests (small games. locomotor diversity. etc.). The tests were conducted before and after the program, as the sample underwent an educational program contains a set of representative games introduced in the main section of the module where the total educational units reached (12) Unit educational and over (4) weeks and by (3) and educational modules in the week. The control group continued to implement its own traditional program and by (3) and educational modules in the week. Data was processed by using an appropriate statistical method and the mean, standard deviation, and t value for asymmetric samples were taken. An improvement in the results of the tests the experimental group appeared as the mean in the pre-test tests of creative thinking was (8.7), while the mean in the post-test for the same sample and the same tests was (17.05). The researcher concluded that the representational games have a significant impact on the development of creative thinking of children.

Key words: Representative playing, Creative thinking.

١- المقدمة :

مما لا شك فيه أن مرحلة الطفولة المبكرة تعد واحدة من أهم المراحل في حياة الإنسان نظراً لما تتميز به هذه المرحلة من مرونة وقابلية للتعلم ونمو المهارات والقدرات المختلفة . ويعد اللعب سمة مميزة ووسيطاً تربوياً ومظهراً من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة الطفولة المبكرة ، فهو نشاط طوعي للعب الاجتماعي الذي يشترك فيه الأطفال دون سن المدرسة ، إذ يقوم الطفل بأخذ دور معين فهو يتظاهر بأنه شخص غير نفسه كأن يكون (طبيب ، معلم ، جندي) ... الخ أي انه يحاكي هذا الشخص في أفعاله وكلامه بمساعدة أشياء متخيلة أو حقيقية (إيمان عباس الخفاف ٢٠١٠ ، ص ٣٧١) ، فمن خلال اللعب يبدأ الطفل التعرف إلى الأشياء وتصنيفها ويتعلم مفاهيمها نظراً للعلاقة الوثيقة بين لعب الأطفال وتفكيره ، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو العقلي أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيما يقوم به الطفل الصغير من نشاط وحركة لعب وهذا ما يؤكد أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والتجريب ، والتفكير الإبداعي هو مزيج من الخيال والتفكير العلمي لتطوير فكرة قديمة أو لإيجاد فكرة جديدة مهما كانت الفكرة صغيرة ينتج عنها إنتاج مميز غير مألوف يمكن تطبيقه واستعماله (نايفه قطامي ٢٠١٠ ، ص ١٣٣) . ويؤكد الباحثون في هذا المجال أن الإبداع ظاهرة متعددة الوجوه تتضمن إنتاجاً جديداً وأصيلاً وذا قيمة من جانب الفرد والجماعة . كما انه نشاط ذهني أو عملية تقود إنتاجاً يتصف بالجدة والأصالة والقيمة في المجتمع . كما يتضمن إيجاد حلول جديدة للأفكار والمشكلات والمناهج ، وهو القدرة على تكوين بنى أو تنظيمات جديدة ، وفي الوقت نفسه يعرف بأنه ظهور لإنتاج جديد يطوره الفرد عن طريق تفاعله مع الخبرات التي يكتسبها ويصل إلى صورة جديدة أو استحداث استخدامات غير مألوفة لأشياء مألوفة (سوزانا ميللر ترجمة حسن عيسى، ص ١٢٠) . ولأهمية هذا الجانب من حياة الطفل كان من الضروري بناء مواقف تعليمية وأنشطة متعددة يمكن من خلالها تنمية الثقة بالنفس وحب الاستطلاع وحرية النشاط العلمي لدى أطفال الرياض عن طريق بناء برامج العاب وأنشطة حركية تسمح للطفل بالمشاركة في الأنشطة المفتوحة التي تحقق أهداف مؤسسات رياض الأطفال على تنمية القدرات الإبداعية وكذلك

معرفة وتشخيص الأسباب التي تحول دون تحقيق الدور الذي ينبغي أن تقوم به هذه المؤسسات تجاه أطفال الروضة في تنمية القدرات الإبداعية .

٢- إجراءات البحث :

استخدم الباحثون المنهج التجريبي تصميم المجموعات المتكافئة وهو نظام لاختبار أو مقارنة بين مجموعتين أو أكثر لملاءمته طبيعة مشكلة البحث المراد حلها (وجيه محجوب ٢٠٠٢ ، ص ٣١٥) .

٢-١ عينة البحث : أن العينة ضرورة من ضرورات البحث العلمي، فلا بد من اختيارها اختياراً ممثلاً للمجتمع الأصلي، إذ تم اختيار عينة عشوائية قوامها (٢٠) طفلاً يمثلون المجموعة التجريبية أما المجموعة الضابطة فكان عددها (٢٠) طفلاً والجدول (١) يبين تجانس العينة في متغيرات العمر والطول والوزن كما إن الجدول (٢) يبين التكافؤ في متغيرات البحث.

جدول (١) يبين متغيرات (الطول،الوزن،العمر)ومعامل الالتواء

معامل الالتواء	المعامل الإحصائية المتغيرات	وحدة القياس	س	ع	النوال
٠.٧٦	الطول	سم	١١٠.٢٥	٢.٦٢٧	١٠٨.٢٥
٠.٥٧	الوزن	كغم	١٩.٢٧	١.٧٧	١٨.٢٥
٠.٥١١	العمر	سنة	٨.٤١٦	٠.٢٢٧	٨.٣

يبين الجدول (١) أن قيم معامل الالتواء تنحصر بين (\pm) مما يدل على تجانس أفراد عينة البحث في هذه المتغيرات أي بمعنى اعتدالية التوزيع الطبيعي لهم.

الجدول (٢) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة والجدولية والدلالة الإحصائية لأطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية

المتغيرات	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (t) لمحسوبة	قيمة (t) الجدولية	مستوى الدلالة
	س-	ع	س-	ع			

مهارات التفكير الإبداعي	٨.٢	١.٤٣	٨.٧	١.٢١	٠.١٩	٢.٠٣	غير معنوي
-------------------------	-----	------	-----	------	------	------	-----------

القيمة الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى دلالة (٠.٠٥) تساوي (٢.٠٣)

يتبين من الجدول (٢) عدم وجود فروق ذات دلالة معنوية في الاختبار القبلي لمهارات التفكير الإبداعي لأطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية مما يدل على تكافؤ المجموعتين في متغير التفكير الإبداعي .

٢-٢ الاختبارات وطريقة إجرائها :يعد الاختبار أحد أهم الوسائل المستخدمة في البحث العلمي فبواسطتها يتم جمع المعلومات التي تعتمد في البحث والدراسة لحل الكثير من المشكلات التي تواجه التقدم العلمي (المندللاوي وآخرون، ١٩٨٩).

١-٢-٢ الألعاب الصغيرة (الزمن : ٥ دقائق)

يعرض على الطفل (المفحوص) أدوات صغيرة (أطواق مختلفة الألوان والأحجام) ويطلب منه اللعب بكل الأساليب الممكنة باستخدام الأطواق وبطرق مختلفة ومتنوعة وغير تقليدية . وحاول أن تفكر في :

١- أكبر عدد من الأساليب الممكنة للعب بالأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة) (طلاقة)

٢- أكبر عدد من الأساليب المتنوعة للعب بالأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة)

(مرونة)

٣- العاب جديدة وغير معتادة لم يفكر أو يلعب بها احد من أصحابك من قبل تستخدم فيها

الأطواق (طوق أو أكثر بحسب الرغبة) (أصالة)

٢-٢-٢ التنوع الحركي(الزمن : ٥ دقائق)

يحدد خطين (نقطة بداية- نقطة نهاية) بينهما مسافة ١٠ أمتار ويطلب من المفحوص أن يتحرك من نقطة البداية إلى نقطة النهاية ، والعكس ، وذلك بالعديد من الطرق المختلفة .

حاول أن تتحرك ب :

- ١- اكبر عدد من الطرق للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (طلاقة)
 - ٢- اكبر عدد من الطرق المتنوعة للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (مرونة)
 - ٣- اكبر عدد من الطرق الجديدة التي لم يفكر بها احد من أصحابك للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (أصالة)
- النشاط الثالث : "كم طريقة" (الزمن : ٥ دقائق)

حاول أن تتحرك ب :

- ١- اكبر عدد من الطرق للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (طلاقة)
 - ٢- اكبر عدد من الطرق المتنوعة للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (مرونة)
 - ٣- اكبر عدد من الطرق الجديدة التي لم يفكر بها احد من أصحابك للوصول بها إلى خط النهاية والرجوع مرة أخرى (أصالة)
- النشاط الثالث : "كم طريقة" (الزمن : ٥ دقائق)

حيث يطلب من الطفل في هذا الاختبار أن يتحرك بأكثر عدد من الطرق التي يستطيع المشي أو الركض بين خطين متوازيين المسافة بينهما (١ م) وعلى بُعد (١٠ م) (تعطي درجة لأداء الطفل لكل طريقة مختلفة في المشي أو الركض(أقصى حد ثلاث درجات)

٣-٢ ببيان صلاحية الاختبارات :

١-٣-٢ صدق الاختبارات :يعني أن يكون الاختبار صادقاً في قياس ما وضع لأجله

(كمال عبد الحميد ومحمد صبحي حسانين ١٩٨٠ ، ص ٣٧) حيث تم تحديد الاختبارات الخاصة بالتفكير الإبداعي والمتمثلة بمقياس (تورانس للتفكير الإبداعي) (انشرح إبراهيم محمد المشرفي ١٩٩٧، ص ٧٢) والجدول (٣) يبين ذلك .

الجدول (٣) يبين عدد الخبراء الموافقين وغير الموافقين على صلاحية اختبارات تورانس للتفكير الإبداعي وقيمة كالمحسوبة والجدولية

ت	فقرات الاختبارات	عدد الخبراء		قيمة (ك ^٢)	
		الموافقون	غير الموافقين	المحسوبة	الجدولية
١	الألعاب الصغيرة	٩	صفر	٥.٤٤	٣.٨٤
	التنوع الحركي				
	كم طريقة				

٢-٣-٢ ثبات وموضوعية الاختبارات :

من اجل التعرف على صلاحية الاختبارات قام الباحثون بإيجاد معامل الثبات عن طريق تطبيق مبدأ الاختبار الثابت (الاختبار وإعادة الاختبار) وهو الذي يعطي نفس النتائج أو متقاربة إذا طبق أكثر من مرة في ظروف مماثلة (نادر فاهم الزبود ٢٠٠٥ ، ١٤٥) كما قاموا بإيجاد معامل الموضوعية والتي تعني(عدم تأثر النتائج الخاصة بالاختبار بذاتية المصحح أو شخصيته وان المفحوص يحصل على درجة معينة عندما يقوم بتصحيح الاختبار أكثر من محكم (خير الدين علي عويس ١٩٩٩، ص ١٤٥) والجدول (٤) يبين ذلك .

الجدول (٤) يبين معامل الثبات ومعامل الموضوعية وقيمه المحسوبة والدلالة الإحصائية

ت	المعاملات العلمية الاختبارات	معامل الثبات	قيمة (ت) المحسوبة	معامل الموضو	قيمة (ت) المحسوبة	الدلالة الإحصائية

		عينة			
١	الألعاب الصغيرة	٠.٨٢	٦.١	٠.٩٠	٨.٧
٢	التنوع الحركي	٠.٩١	٩.١	٠.٩٤	١١.٦
٣	كم طريقة	٠.٨٩	٨.٢	٠.٩٤	٦,١١

القيمة الجدولية عند درجة حرية (١٨) ومستوى دلالة (٠.٠٥) تساوي (٢.١٠)

٢-٤ إجراءات البحث الرئيسة :

٢-٤-١ الاختبار القبلي : قام الباحثون بإجراء الاختبار القبلي لأهم مهارات التفكير الإبداعي للمجموعتين الضابطة والتجريبية ، وقد تم تثبيت الظروف المتعلقة بالاختبارات كالمكان والزمان وطريقة تنفيذ الاختبارات لغرض تحقيق الظروف نفسها أو قريبة منها قدر الإمكان عند القيام بإجراء الاختبار البعدي لأفراد العينة نفسها .

٢-٤-٢ تطبيق البرنامج : بعد أن استكمل الباحثون كافة الإجراءات المناسبة التي سبقت تطبيق البرنامج ، قاموا بالإشراف على تطبيق البرنامج على أفراد المجموعة التجريبية ، حيث تألف البرنامج من (١٢) وحدة تعليمية وعلى مدى (٤) أسابيع وبواقع (٣) وحدات تعليمية في الأسبوع ، حيث قام الباحثون بإدخال الألعاب التمثيلية في القسم الرئيس فقط من الوحدة التعليمية ، أما الوقت المخصص لكل وحدة تعليمية فهو (٣٠) دقيقة ، أما المجموعة الضابطة فقد استمرت في تنفيذ البرنامج التقليدي الخاص بها وبواقع (٣) وحدات تعليمية في وبواقع (٣٠) دقيقة لكل وحدة ، حيث قامت معلمة الروضة بتطبيق البرنامج الخاص بها على أفراد المجموعة الضابطة .

٢-٤-٣ الاختبار البعدي: بعد الانتهاء من تطبيق البرنامج التعليمي ولمدة (٤) أسابيع تم إجراء الاختبار البعدي على أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية بنفس الطريقة التي تم إجراء الاختبار القبلي وتحت نفس الظروف .

٢-٥ الوسائل الإحصائية :

١- النسبة المئوية ٠

٢- معامل ارتباط بيرسون .

٣- مربع كا^٢

٤- الوسط الحسابي .

٥- الانحراف المعياري . ٦- اختبار (t) لوسطين حسابيين غير مرتبطين ولعينتين متساويتين

٧- اختبار (t) لوسطين حسابيين مرتبطين (العينات المتناظرة) . ٨- الأهمية النسبية .

٣- عرض ومناقشة النتائج :

يتبين من الجدول (٥) مدى التطور الحاصل في مستوى التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية ويتضح ذلك من خلال وجود فروق معنوية بين الاختبارين القبلي والبعدي ويوعز الباحثون السبب إلى استخدام الألعاب التمثيلية التي تم إدخالها في القسم الرئيس من الوحدة التعليمية إذ كان لها الأثر الفاعل في هذا التطور وهذا ما يؤكد (محمد احمد صوالحة ٢٠١٠، ص ١٥١) إذ يشير إلى أن اللعب بشكل عام واللعب الإيهامي بشكل خاص من أهم الوسائل التي تشجع على تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال ، إذ إن اللعب الإيهامي يرتبط بالإبداع. وقد بينت نتائج دراسات أجريت في هذا المجال إلى أن هناك علاقة ايجابية واضحة بين اللعب التمثيلي وتنمية التفكير الإبداعي .

الجدول (٥) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة و الجدولية و الدلالة الإحصائية لأطفال المجموعة التجريبية في الاختبارين القبلي والبعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحسوبة	قيمة (t) الجدولية	مستوى الدلالة
	ع	س-	ع	س-			
التجريبية	٨.٧	١.٢١	١٧.٠٥	١.٣١	٢.١٣	٢.٠٩	معنوي

القيمة أجدوليه عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠.٠٥) تساوي (٢.٠٩)

الجدول (٦) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة و الجدولية لأطفال المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي والبعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة (t) المحسوبة	قيمة (t) الجدولية	مستوى الدلالة
	ع	س-	ع	س-			

		بة					
التجريبية	٨.٢	١.٤٣	٩.٧	١.٤٥	٠.٥٥	٢.٠٩	غير معنوي

القيمة الجدولية عند درجة حرية (١٩) ومستوى دلالة (٠.٠٥) تساوي (٢.٠٩)

يتبين من الجدول (٦) عدم دلالة الفروق في التفكير الإبداعي لدى المجموعة الضابطة ، كما تشير هذه النتيجة ويعزو الباحثون السبب إلى نقص الخبرات المقدمة في أنشطة وبرامج رياض الأطفال وقصورها خاصة في مجال التفكير الإبداعي ، حيث تمارس المعلمة في هذه المرحلة العمرية المهمة طرق وأساليب لا تتعدى التقليد والمحاكاة وتركز على التلقين وقلّة المشاركة في النشاط الحركي وخصوصاً اللعب التمثيلي مما يجعل الطفل محصوراً عند مستويات التفكير الدنيا ويحد من نمو مهارات التفكير العليا ومنها قدرات التفكير الإبداعي ، فقد أكدت جميع النظريات الحديثة للنمو العقلي على أن أصل الذكاء والتفكير الإنساني يكمن فيما يقوم به لطفل الصغير من نشاط وحركة لعب وهذا ما يؤكد أهمية اللعب في بناء تفكير الأطفال وعقولهم ونمو الكثير من العمليات العقلية لديهم كمهارات التفكير والملاحظة والتجريب .

الجدول (٧) يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (t) المحسوبة والجدولية لأطفال المجموعة الضابطة والتجريبية في الاختبار ألبعدي للتفكير الإبداعي

المجموعة	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة (t) لمحسوبة	قيمة (t) أجدوليه	مستوى الدلالة
	ع	س-	ع	س-			
متغير التفكير الإبداعي	٩.٧	١.٤٥	١٧.٠٥	١.٣١	٢.٧٣	٢.٠٣	معنوي

القيمة الجدولية عند درجة حرية (٣٨) ومستوى دلالة (٠.٠٥) تساوي (٢.٠٣)

يتبين من الجدول (٧) مدى التطور الحاصل في مستوى التفكير الإبداعي لدى أطفال المجموعة التجريبية ويظهر ذلك واضحاً من خلال الفروق في الأوساط الحسابية بين المجموعتين . مما يدل على أن الألعاب التي تم استخدامها وتطبيقها من قبل أطفال المجموعة التجريبية ساهمت وبشكل فاعل في حصول هذا التطور وقد أكدت هذا الرأي (إيمان عباس الخفاف ٢٠١٠، ص ٢٥) إن لعب الأطفال هو أفضل وسائل تحقيق النمو الشامل المتكامل للطفل ففي أثناء اللعب يتزود العقل بالمعلومات والمهارات والخبرات الجديدة من خلال أشكال اللعب المختلفة التي تثرى إمكانياته العقلية والمعرفية وتكسبه مهارات التفكير المختلفة وتنمي الوظائف العقلية العليا كالتذكر والتفكير والإدراك . وتضيف (سوزانا ميللر ١٩٧٤ ، ص ١٣٤) أن الألعاب ما هي إلا وسيلة لتنمية قدرات الأطفال وابتكاراتهم وقد يكون هذا اللعب فردياً أو جماعياً وقد يتسم بالتحليل والتركيب والإيهام . فاللعب مفهوم متعدد الأبعاد وهو مطلب مهم من

مطالب النمو كما أنه وسيلة مهمة للتعلم والتطبيع الاجتماعي . كما أن اللعب يكشف عن حالة الطفل النفسية ويقودنا إلى علاجها. ويشير (عبد العزيز حيدر حسين ٢٠١٣ ، ص ١٠٧) إلى وجود علاقة بين اللعب ونمو الإبداع بالإضافة إلى ذلك يقوم اللعب وخاصةً اللعب الإيهامي بوظيفة التنفيس عن الضغوط التي تقع على الطفل من قبل الكبار وما يشغل باله واهتمامه .

٤- الاستنتاجات والتوصيات :

٤-١ الاستنتاجات :

١- للألعاب التمثيلية تأثير ايجابي في تطوير التفكير الإبداعي لدى أطفال الرياض بعمر

(٤-٥) سنوات.

٤-٢ التوصيات :

١- ضرورة استخدام الألعاب التمثيلية في مناهج رياض الأطفال لما تتمتع به من أهمية في تطوير التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

المصادر

- انشراح إبراهيم محمد . تعليم التفكير الإبداعي للطفل . ط١، الإسكندرية : ١٩٩٧.
- إيمان عباس الخفاف. اللعب استراتيجيات تعليم حديثة. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع، ٢٠١٠ -
- المندللاوي قاسم وآخرون. الاختبار والقياس في التربية الرياضية، بغداد: مطبعة التعليم العالي، ١٩٨٩
- سوزانا ميللر. ترجمة حسن عيسى . سيكولوجية اللعب . الكويت : سلسلة علم المعرفة . ١٩٧٤
- عبد العزيز حيدر حسين. علم نفس النمو ونظرياته: ط١. عمان : دار الرضوان للنشر . ٢٠١٣ .
- خير الدين علي عويس . دليل البحث العلمي . القاهرة ، دار الفكر العربي ، ١٩٩٩ .
- كمال عبد الحميد ومحمد صبحي حسانيين. القياس في كرة القدم. القاهرة: دارالفكر العربي، ١٩٨٠
- نادر فاهم الزبيد. مبادئ القياس والتقويم في التربية. ط٣، عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع، ٢٠٠٥

- نايفه قطامي. تفكير وذكاء الطفل. ط٢، عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، ٢٠١٠ .
- وجيهه محجوب . البحث العلمي ومناهجه . بغداد : دار الكتب للطباعة والنشر، ٢٠٠٢ .