بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

فاعلية برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم

The Effectiveness of the Idea Generation List (SCAMBER) program in Developing Creative thinking Skills for Fourth Grade Pupils at Abdoun Hammad School for Giftedness and Excellence in Khartoum locality

بحث مقدم لنيل درجة دكتوراه الفلسفة في التربية (التربية الخاصة)

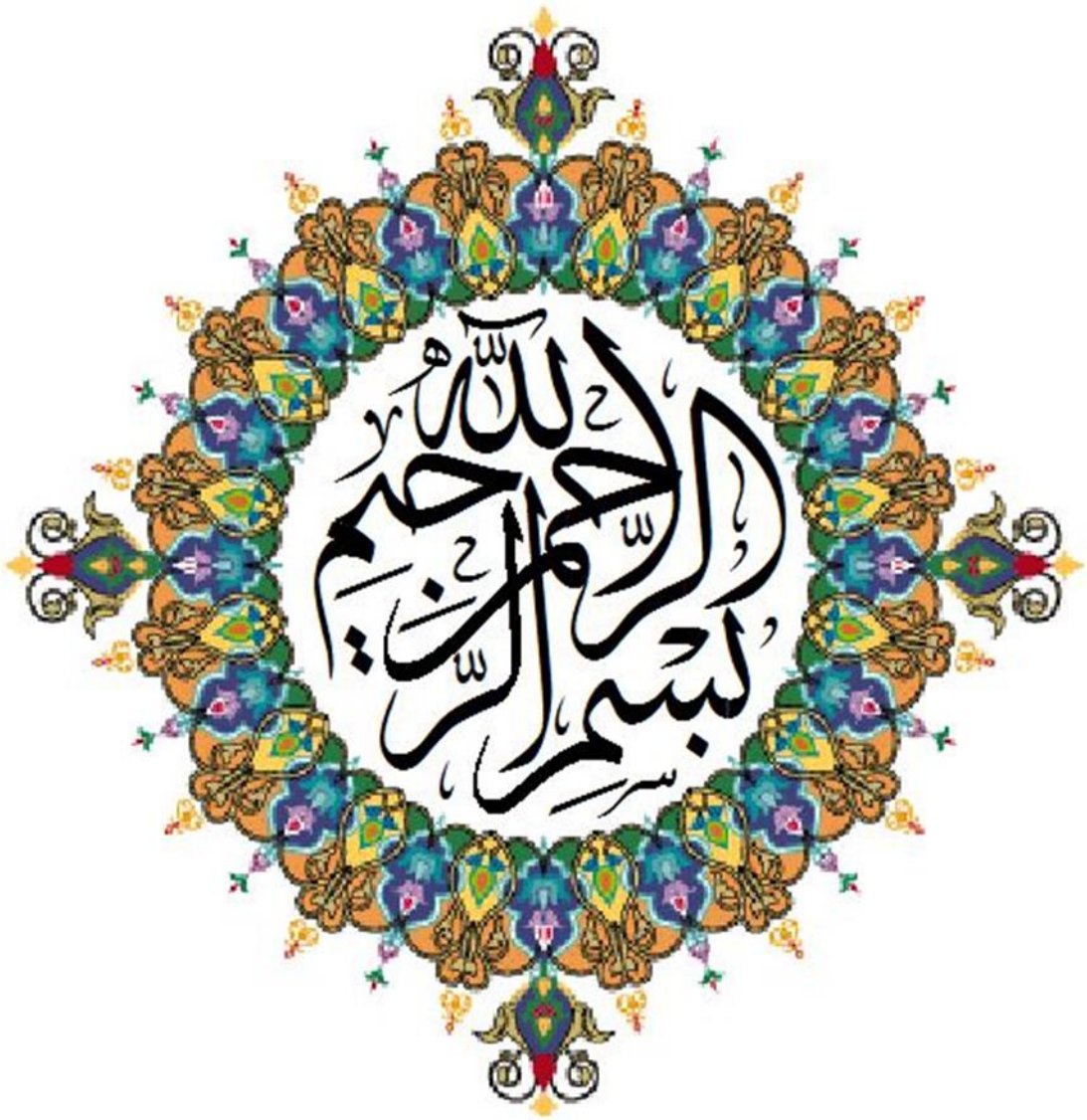
إعـــــداد الدارس:

عاصم إبراهيم علي محمدعلي

إشراف الأستاذ الدكتور:

علي فرح احمد فرح

1442هـ - 2021م


بسم الله الرحمن الرحيم

آيـــــــــــــــــــــــــــة

قال تعالى: ﴿ بَدِيعُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۖ وَإِذَا قَضَىٰ أَمْرًا فَإِنَّمَا يَقُولُ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ ﴾

سورة البقرة الآية 117

إ هـــــــــــد ا ء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى روح والدي طيب الله ثراه واسكنه فسيح جناته ...

إلى روح جدي أحمد محمد علي اسكنه الله أعالي الجنان....

إلى والدتي نبع الحب والحنان أدامها الله ذخرًا لنا...

إلى روح أستاذي علي فرح أحمد فرح....

إلى إخوتي وأخواتي الذين وقفوا جانبي دمتم خير سند ومعين ....

إلى جميع الأصدقاء الأوفياء....

إلى كل من له في القلب حضور ...

شكـر وتـقـديـر

اللهم لك المحامد كلها ما علمت منها وما لم اعلم بقدر ما مدحتك ذاتك وبقدر ما تجليت على عبادك وبقدر ما احتجبت عنهم حمدا يليق بجلال وجهك وعظيم سلطانك بأن مننت على بهذا التوفيق الكبير والصبر الجميل ووهبتني العزم والإصرار لإنجاز هذا العمل

أتقدم بعظيم الشكر ووافر الامتنان لك من أسهم معي في انجاز هذا البحث وأخص بالشكر جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا التي اتاحت لي هذه المساحة للبحث والدراسة واتقدم بعميق تقديري وامتناني الي استاذي الفاضل البروفسير علي فرح احمد الذي أشرف علي هذه الدراسة، أسأل أن يتقبله مع الصديقين والشهداء وحسن أولئك رفيقا، أن يجعل ماترك لنا من إرث علمي تليد في موازين حسناته ودرجاته.

وأتقدم بعظيم الشكر وجميل الامتنان للدكتور: عبدالرازق عبدالله البوني الذى تسلم رأية الإشراف فكان نعم القائد والموجه والمرشد ، جزاه الله عني الخير كله.

كما أقدم جزيل الشكر إلى اسرة مكتبة كلية التربية بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ولأسرة مدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم لما قدموه لي من دعم وحسن تعاون وتوفير لكل ما ساعدني في إكمال هذا البحث

واتقدم بوافر شكري لزملائي وأصدقائي ولكل من ساهم في إخراج هذا البحث إلى حيز الوجود مساهمًا برأي او فكرة او تشجيع وإلى كل من ساندني ووقف بجانبي وشجعني على مواصلة البذل والعطاء .

أسال الله دومًا أن يجزيهم عني خير الجزاء إنَّه سميع مجيب الدعاء

الـــدَّارس

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
آية	أ
إهداء	ب
شكر وتقدير	ج
مستخلص	د
Abstract	ه
فهرس المحتويات	و
فهرس الجداول	ح
الفصل الأول: الإطار العام للبحث	1
مقدمة	1
مشكلة البحث	2
أهداف البحث	3
فروض البحث	3
حدود البحث	4
مصطلحات البحث	4
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة	5
المبحث الأول: التفكير الإبداعي	6
مقدمة	6
التفكير الإبداعي	6
النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي	7
أهمية التفكير الإبداعي	9
مهارات التفكير الإبداعي	11
مراحل العملية الإبداعية	12
مستويات التفكير الإبداعي	13
معوقات التفكير الإبداعي	13
خصائص التفكير الإبداعي	14
استراتيجيات التفكير الإبداعي	17
قياس التفكير الإبداعي	20
المبحث الثاني: برنامج سكامبر	24
مقدمة	25
تعريف برنامج سكامبر	25
فلسفة برنامج سكامبر	26
اهداف برنامج سكامبر	27
استراتيجيات برنامج سكامبر	28
العمليات المعرفية والوجدانية المتضمنة في برنامج سكامبر	30
مبررات التدريب على برنامج سكامبر	31

المبحث الثالث: مدارس الموهبة والتميز مقدمة	33
الأسباب والدواعي للبرامج الخاصة	34
البيئة التربوية بمدارس الموهبة والتمييز	35
طرق الكشف عن الموهوبين	40
تلاميذ الصف الرابع الابتدائي	43
الدراسات السابقة	47
الدراسات العربية	48
الدراسات الأجنبية	54
المبحث الثالث: إجراءات البحث	57
منهج البحث	58
مجتمع البحث	58
عينة البحث	62
أدوات البحث	67
الصدق الظاهري للمقياس	67
الدراسة الاستطلاعية	71
ثبات المقياس	71
الأساليب الإحصائية المستخدمة	71
المبحث الرابع: عرض ومناقشة النتائج	72
عرض ومناقشة الفرض الأول	73
عرض ومناقشة الفرض الثاني	77
عرض ومناقشة الفرض الثالث	79
عرض ومناقشة الفرض الرابع	80
عرض ومناقشة الفرض الخامس	82
المبحث الخامس: الخاتمة ونتائج وتوصيات البحث	84
الخاتمة	85
نتائج البحث	85
توصيات البحث	86
مقترحات البحث	86
المصادر والمراجع	87
الملاحق	94

فهرس الجدول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	جدول يوضح توزيع العينة حسب النوع	58
2	جدول يوضح توزيع العينة حسب ترتيب الميلاد	59
3	يوضح توزيع العينة حسب المستوي التعليمي للام	60
4	يوضح توزيع العينة حسب المستوي التعليمي للاب	61
5	يوضح ألعاب البرنامج قبل التحكيم	63
6	يوضح أسماء المحكمين لبرنامج سكامبر	64
7	يوضح عبارات البرنامح بعد التحيكم	64
8	يوضح أسماء المحكمين لمقياس تورانس لتفكير الإبداعي	67
9	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الاصالة	68
10	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور المرونة	69
11	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الطلاقة	70
12	يوضح قيمة الفاكرونباخ لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي	71
13	يوضح قيم (ت) لقياس السمة العامة للتفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم	73
14	يوضح اختبار(ت) لقياس الفروق في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم	75
15	يوضح قيم الوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية لقياس الفرق بين درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر بين افراد عينة البحث تبعا لمتغير النوع	77
16	يوضح نتائج التحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر بين افراد العينة تبعا لمتغير ترتيب الميلاد	79
17	يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر على افراد العينة تبعا لمتغير المستوي التعليمي للام	80
18	يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر على افراد العينة تبعا لمتغير الاب	82

مستخلص

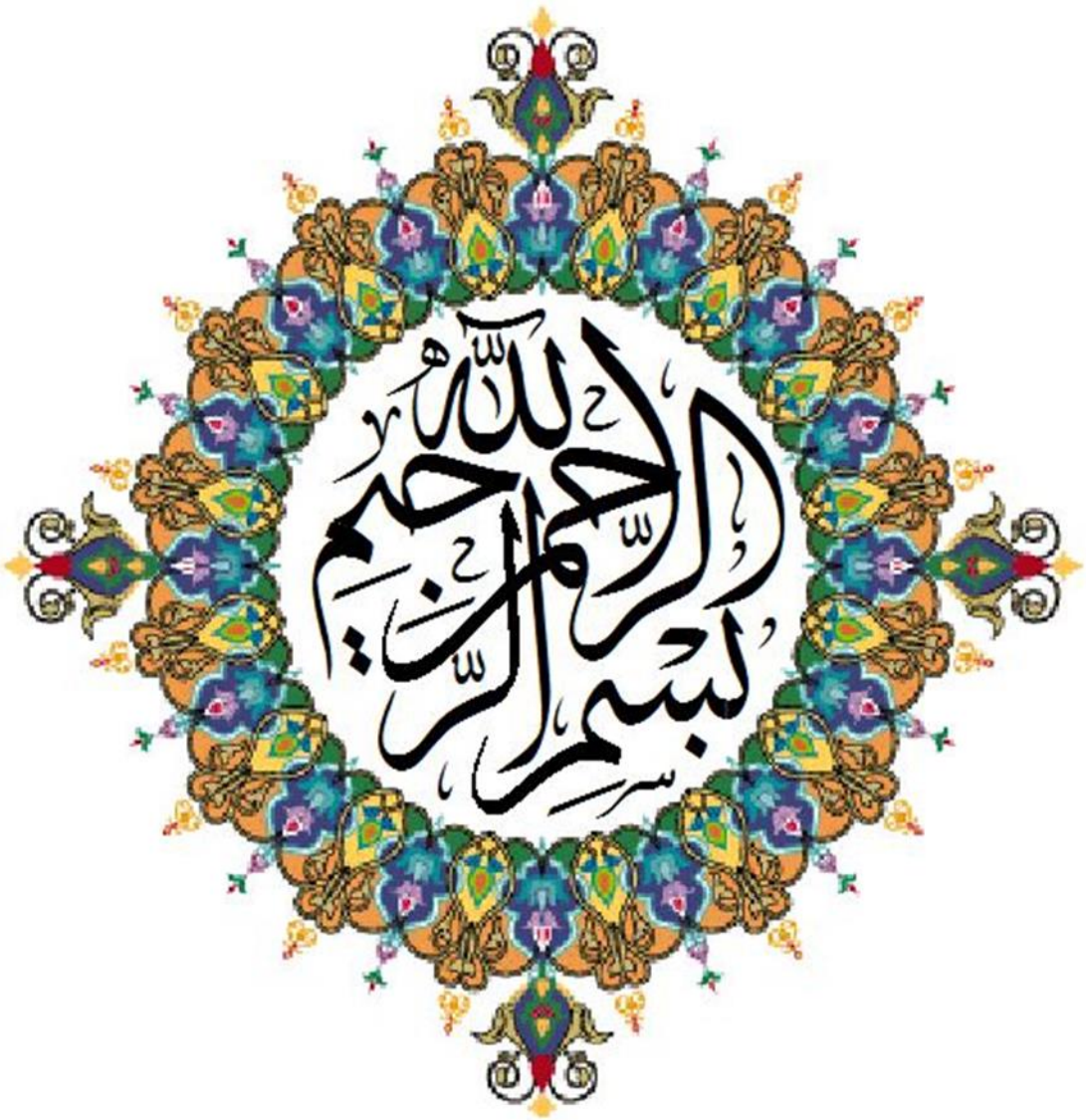
هدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج قائمة توليد الأفكار (سكامبر) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم كما هدف الي التعرف على الفروق في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج تبعا للمتغيرات:النوع، ترتيب الميلاد، المستوى التعليمي للأم والأب ولتحقيق ذلك اتبع الباحث المنهج التجريبي واستخدم مقياس تورانس للتفكير الإبداعي الصورة الشكلية (ب) وبرنامج قائمة توليد الأفكار (سكامبر) وتم اختيار عينة كلية مكونة من (26) تلميذاً وتلميذة وتم تحليل البيانات بواسطة برنامج العلوم الإحصائية والاجتماعية (SPSS) واستخدم الباحث المعادلات الاتية: المتوسطات والانحرافات المعيارية واختبار (ت) واختبار تحليل التباين الأحادي وتوصل البحث للنتائج الآتية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الابداعي في القياس القبلي والبعدي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم لصالح القياس البعدي وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر تعزى لمتغير النوع لصالح الاناث ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر تبعا لمتغيرات ترتيب الميلاد، المستوي التعليمي للأب والمستوى التعليمي للأم وفي ضوء هذه النتائج قدم الباحث عددًا من التوصيات والمقترحات أهمها: توفير أنشطة واستراتيجيات قائمة على طريقة قائمة توليد الأفكار سكامبر وتدريب المعلمين عليها لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى التلاميذ.

ABSTRACT

The aim of the research is to identify the effectiveness of the Idea Generation List (SCAMBER) program in developing creative thinking skills for fourth grade pupils at Abdoun Hammad School for Giftedness and Excellence in Khartoum locality. It also aimed to identify the differences in creative thinking skills after applying the program according to the variables: gender, birth order, level of education for the mother and father. To achieve this, the researcher followed the experimental method and used the Torrance Scale for Creative Thinking Figure (B) and the Idea Generation List (SCAMPER) program. A total sample consisting of (26) male and female pupils were selected and the data were analyzed by the Statistical and Social Sciences Program (SPSS) and the researcher used following equations: means, standard deviations, (T) test, and the one-test of variance analysis . The research reached the following results: There are statistically significant differences in creative thinking skills in pre and post measurement after applying the (SCAMPER) List of Ideas Generation program to fourth grade pupils at Abdon Hammad School for Giftedness and Excellence in Khartoum locality In favor of post measurement , there are statistically significant differences in creative thinking skills after applying a list program Generating ideas (SCAMPER) attributed to the gender variable in favor of females and there are no statistically significant differences in creative thinking skills after applying the (SCAMPER) Ideas Generation List program according to the variables of birth order, the educational level of the father and the educational level of the mother and in light of these results the researcher presented a number of recommendations and proposals, the most important of which are: Providing activities Strategies based on the (SCAMPER) Idea Generation List method and training teachers on it to develop pupils' creative thinking skills.

الفصل الأول

الإطار العام للبحث


بسم الله الرحمن الرحيم

آيـــــــــــــــــــة

قال تعالى: ﴿ بَدِيعُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۖ وَإِذَا قَضَىٰ أَمْرًا فَإِنَّمَا يَقُولُ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ ﴾

سورة البقرة الآية 117

إ هـــــــــــد ا ء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى روح والدي طيب الله ثراه واسكنه فسيح جناته ...

إلى روح جدي أحمد محمد علي اسكنه الله أعالي الجنان....

إلى والدتي نبع الحب والحنان أدامها الله ذخرًا لنا...

إلى روح أستاذي علي فرح أحمد فرح....

إلى إخوتي وأخواتي الذين وقفوا جانبي دمتم خير سند ومعين ....

إلى جميع الأصدقاء الأوفياء....

إلى كل من له في القلب حضور ...

شكـر وتـقـديـر

اللهم لك المحامد كلها ما علمت منها وما لم اعلم بقدر ما مدحتك ذاتك وبقدر ما تجليت على عبادك وبقدر ما احتجبت عنهم حمدا يليق بجلال وجهك وعظيم سلطانك بأن مننت على بهذا التوفيق الكبير والصبر الجميل ووهبتني العزم والإصرار لإنجاز هذا العمل

أتقدم بعظيم الشكر ووافر الامتنان لك من أسهم معي في انجاز هذا البحث وأخص بالشكر جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا التي اتاحت لي هذه المساحة للبحث والدراسة واتقدم بعميق تقديري وامتناني الي استاذي الفاضل البروفسير علي فرح احمد الذي أشرف علي هذه الدراسة، أسأل أن يتقبله مع الصديقين والشهداء وحسن أولئك رفيقا، أن يجعل ماترك لنا من إرث علمي تليد في موازين حسناته ودرجاته.

وأتقدم بعظيم الشكر وجميل الامتنان للدكتور: عبدالرازق عبدالله البوني الذى تسلم رأية الإشراف فكان نعم القائد والموجه والمرشد ، جزاه الله عني الخير كله.

كما أقدم جزيل الشكر إلى اسرة مكتبة كلية التربية بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ولأسرة مدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم لما قدموه لي من دعم وحسن تعاون وتوفير لكل ما ساعدني في إكمال هذا البحث

واتقدم بوافر شكري لزملائي وأصدقائي ولكل من ساهم في إخراج هذا البحث إلى حيز الوجود مساهمًا برأي او فكرة او تشجيع وإلى كل من ساندني ووقف بجانبي وشجعني على مواصلة البذل والعطاء .

أسال الله دومًا أن يجزيهم عني خير الجزاء إنَّه سميع مجيب الدعاء

الـــدَّارس

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
آية	أ
إهداء	ب
شكر وتقدير	ج
مستخلص	د
Abstract	ه
فهرس المحتويات	و
فهرس الجداول	ح
الفصل الأول: الإطار العام للبحث	1
مقدمة	1
مشكلة البحث	2
أهداف البحث	3
فروض البحث	3
حدود البحث	4
مصطلحات البحث	4
الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة	5
المبحث الأول: التفكير الإبداعي	6
مقدمة	6
التفكير الإبداعي	6
النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي	7
أهمية التفكير الإبداعي	9
مهارات التفكير الإبداعي	11
مراحل العملية الإبداعية	12
مستويات التفكير الإبداعي	13
معوقات التفكير الإبداعي	13
خصائص التفكير الإبداعي	14
استراتيجيات التفكير الإبداعي	17
قياس التفكير الإبداعي	20
المبحث الثاني: برنامج سكامبر	24
مقدمة	25
تعريف برنامج سكامبر	25
فلسفة برنامج سكامبر	26
اهداف برنامج سكامبر	27
استراتيجيات برنامج سكامبر	28
العمليات المعرفية والوجدانية المتضمنة في برنامج سكامبر	30
مبررات التدريب على برنامج سكامبر	31

المبحث الثالث: مدارس الموهبة والتميز مقدمة	33
الأسباب والدواعي للبرامج الخاصة	34
البيئة التربوية بمدارس الموهبة والتمييز	35
طرق الكشف عن الموهوبين	40
تلاميذ الصف الرابع الابتدائي	43
الدراسات السابقة	47
الدراسات العربية	48
الدراسات الأجنبية	54
المبحث الثالث: إجراءات البحث	57
منهج البحث	58
مجتمع البحث	58
عينة البحث	62
أدوات البحث	67
الصدق الظاهري للمقياس	67
الدراسة الاستطلاعية	71
ثبات المقياس	71
الأساليب الإحصائية المستخدمة	71
المبحث الرابع: عرض ومناقشة النتائج	72
عرض ومناقشة الفرض الأول	73
عرض ومناقشة الفرض الثاني	77
عرض ومناقشة الفرض الثالث	79
عرض ومناقشة الفرض الرابع	80
عرض ومناقشة الفرض الخامس	82
المبحث الخامس: الخاتمة ونتائج وتوصيات البحث	84
الخاتمة	85
نتائج البحث	85
توصيات البحث	86
مقترحات البحث	86
المصادر والمراجع	87
الملاحق	94

فهرس الجدول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	جدول يوضح توزيع العينة حسب النوع	58
2	جدول يوضح توزيع العينة حسب ترتيب الميلاد	59
3	يوضح توزيع العينة حسب المستوي التعليمي للام	60
4	يوضح توزيع العينة حسب المستوي التعليمي للاب	61
5	يوضح ألعاب البرنامج قبل التحكيم	63
6	يوضح أسماء المحكمين لبرنامج سكامبر	64
7	يوضح عبارات البرنامح بعد التحيكم	64
8	يوضح أسماء المحكمين لمقياس تورانس لتفكير الإبداعي	67
9	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الاصالة	68
10	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور المرونة	69
11	يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الطلاقة	70
12	يوضح قيمة الفاكرونباخ لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي	71
13	يوضح قيم (ت) لقياس السمة العامة للتفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم	73
14	يوضح اختبار(ت) لقياس الفروق في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم	75
15	يوضح قيم الوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية لقياس الفرق بين درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر بين افراد عينة البحث تبعا لمتغير النوع	77
16	يوضح نتائج التحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر بين افراد العينة تبعا لمتغير ترتيب الميلاد	79
17	يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر على افراد العينة تبعا لمتغير المستوي التعليمي للام	80
18	يوضح نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامبر على افراد العينة تبعا لمتغير الاب	82

مستخلص

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية برنامج قائمة توليد الأفكار (سكامبر) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم كما هدف الي التعرف على الفروق في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج تبعا للمتغيرات:النوع، ترتيب الميلاد، المستوى التعليمي للأم والأب ولتحقيق ذلك اتبع الباحث المنهج التجريبي واستخدم مقياس تورانس للتفكير الإبداعي الصورة الشكلية (ب) وبرنامج قائمة توليد الأفكار (سكامبر) وتم اختيار عينة كلية مكونة من (26) تلميذاً وتلميذة وتم تحليل البيانات بواسطة برنامج العلوم الإحصائية والاجتماعية (SPSS) واستخدم الباحث المعادلات الاتية: المتوسطات والانحرافات المعيارية واختبار (ت) واختبار تحليل التباين الأحادي وتوصل البحث للنتائج الآتية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الابداعي في القياس القبلي والبعدي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم لصالح القياس البعدي وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر تعزى لمتغير النوع لصالح الاناث ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر تبعا لمتغيرات ترتيب الميلاد، المستوي التعليمي للأب والمستوى التعليمي للأم وفي ضوء هذه النتائج قدم الباحث عددًا من التوصيات والمقترحات أهمها: توفير أنشطة واستراتيجيات قائمة على طريقة قائمة توليد الأفكار سكامبر وتدريب المعلمين عليها لتنمية مهارات التفكير الابداعي لدى التلاميذ.

ABSTRACT

The aim of the research is to identify the effectiveness of the Idea Generation List (SCAMBER) program in developing creative thinking skills for fourth grade pupils at Abdoun Hammad School for Giftedness and Excellence in Khartoum locality. It also aimed to identify the differences in creative thinking skills after applying the program according to the variables: gender, birth order, level of education for the mother and father. To achieve this, the researcher followed the experimental method and used the Torrance Scale for Creative Thinking Figure (B) and the Idea Generation List (SCAMPER) program. A total sample consisting of (26) male and female pupils were selected and the data were analyzed by the Statistical and Social Sciences Program (SPSS) and the researcher used following equations: means, standard deviations, (T) test, and the one-test of variance analysis . The research reached the following results: There are statistically significant differences in creative thinking skills in pre and post measurement after applying the (SCAMPER) List of Ideas Generation program to fourth grade pupils at Abdon Hammad School for Giftedness and Excellence in Khartoum locality In favor of post measurement , there are statistically significant differences in creative thinking skills after applying a list program Generating ideas (SCAMPER) attributed to the gender variable in favor of females and there are no statistically significant differences in creative thinking skills after applying the (SCAMPER) Ideas Generation List program according to the variables of birth order, the educational level of the father and the educational level of the mother and in light of these results the researcher presented a number of recommendations and proposals, the most important of which are: Providing activities Strategies based on the (SCAMPER) Idea Generation List method and training teachers on it to develop pupils' creative thinking skills.

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

الفصل الأول
الإطار العام للبحث

مقدمة:

ميز الله سبحانه وتعالى الإنسان عن سائر مخلوقاته بنعمة العقل الذي يعد أداة التفكير والسلاح المعرفي الذي تنشأ وترقي به الحضارات الإنسانية، به انتقل الانسان من عصور الظلام الى عصر المعرفة والتطور العلمي.

يعد موضوع التفكير والدراسات التي تهتم بتنمية التفكير بمختلف جوانبه من الموضوعات التي تشغل بال الكثيرين من المهتمين بالمجالات التربوية والنفسية والاجتماعية لما له من أهمية بالنسبة للأفراد من جانب والمجتمعات من جانب اخر ، ويعتبر التفكير النافذة التي تقود الي الكثير من الاعمال والإنجازات العلمية التي تساهم بشكل كبير في تطور المجتمعات وارتقائها ، وتشكل الدراسات التي تجري في مجال تنمية التفكير احد الروافد المهمة التي تغذيه والتفكير مثله ومثل أي مهارة اخري قابل للتعلم والتعليم بشرط ان يكون لدي الفرد المادة الخاصة لذلك وهي موجودة بالفعل فجميع الافراد يولدون ولديهم قدرات عقلية متنوعة مثل الحفظ ، التذكر ، التخيل ، التصور ، الابتكار وهنا تكون برامج التعليم فاعلة في توظيف تلك الإمكانات والقدرات علي نحو افضل والوصول الي درجة اعلي من التفكير (غانم ، 2016).

ترى(الحريري،2010) ان الموهبة هي قدرة فطرية او استعداد موروث في مجال او أكثر من المجالات العقلية والابداعية والفنية والرياضية واللغوية والاجتماعية والإنسانية وتحتاج الي الكشف والرعاية لتبلغ أقصى حد ممكن وان الابداع هو مزيج من القدرات والاستعدادات والخصائص الشخصية التي إذا ما وجدت بيئة مناسبة يمكن ان ترتقي بالعمليات العقلية لتقود الي نتائج اصيلة وجديدة سواء بالنسبة للفرد او خبرات المؤسسة او المجتمع او العالم فيما إذا كانت النتاجات في مستوي الاختراعات الإبداعية في أحد ميادين الحياة

تؤكد التربية على أهمية تنمية الابداع والتفكير الإبداعي لما لهما من إثر في تهيئة الافراد واعدادهم لمواجهة مشكلات وتحديات الحاضر والمستقبل وموضوع التفكير الإبداعي الذي يركز عليه الباحث يشير(عبيد ،2011) اليانه نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول او التوصل الي نواتج اصلية لم تكن معروفة سابقا ويتميز بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية واخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة لهذا يعتبر التفكير الإبداعي هو أساس تطور المجتمعات ونهوضها.

تساعد الألعاب في تنمية القدرات الإبداعية لدى الأطفال ويعتبر اللعب الخيالي من الوسائل المنشطة لذكاء الأطفال لذا يجب تشجيع الأطفال ودفعهم الي ممارسة الألعاب التي تساعد علي تنمية الابداع كما تشير(زحلوق 2010) أن التفكير الإبداعي يمكن تنميته لدي الأطفال عن طريق الألعاب الحرة او الألعاب الايهامية وأنَّ لدى الأطفال عملا يزاولونه ألا وهو اللعب وعن طريق اللعب يمكن للطفل ان

يكتشف الكثير من الحقائق والمفاهيم وعن طريق اللعب يمكن تنمية قدراته ومواهبه بناءا علي ذلك يعتبر برنامج سكامبر من برامج تعليم التفكير المستقلة عن المناهج الدراسية العادية وهو برنامج قائم علي التدريب علي الخيال بأسلوب المرح واللعب من خلال مجموعة من الألعاب التي تهدف الي زيادة القدرة علي إيجاد الأفكار الإبداعية وتشجع وتعزز علي القيام بمجموعة كبيرة من المعالجات الذهنية المرتبطة بالتفكير الإبداعي وهذا ما يسعي الباحث الي تحقيقه من خلال تطبيق هذا البرنامج.

مشكلة البحث:

لاحظ الباحث من خلال عمله في مدارس الموهبة والتميز قلة البرامج الاثرائية التي تهتم بالتفكير الإبداعي وتنميته وان الموهوبين يظهرون اهتماماً كبيرا في الاختبارات التي تتعلق بالتفكير والقدرة على اجتيازها، ولان هذه الاختبارات تدل على انهم لديهم قدرة عالية علي التفكير.ولتطوير هذه القدرات الفكرية والابداعية لديهم لابد من توفير أنشطة وبرامج تعمل علي اثارتها وتحفيزها للوصول بها إلى مستوى التفكير الإبداعي، أن ذكاء الانسان قابل للتدريب والتطوير للانتقال به من مرحلة معينة من التفكير الي مرحلة اخري متقدمة، ولذلك تمثلت مشكلة البحث في السؤال التالي : ماهي فاعلية برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبرفي تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم ؟ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الاتية:

1/هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم لصالح التطبيق البعدي.

2/هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير النوع.

3/ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير ترتيب الميلاد.

4/هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوي التعليمي للام.

5/ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوي التعليمي للاب .

أهمية البحث:

1/ القاء الضوء على أحد البرامج الجديدة في تنمية التفكير (برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر) والذي يركز على مهارات التفكير العليا بدلا من الاعتماد على الحفظ والتلقين مما يساهم في انتباه المعلمين والمربين لجدوي البرنامج باعتباره يعتمد على اللعب والمرح.

2/ إكساب التلاميذ القدرة على الإحساس بالمشكلات وتقديم حلول لها بطريقة إبداعية.
3/ التدريب علي الخيال بأسلوب المرح واللعب واجراء معالجات ذهنية بواسطة توليد الأفكار على تلك الخيالات مما يسهم في تنمية الخيال الإبداعي والذي بدوره يسهم في تنمية الابداع.
4/ يعتبر البحث أحد المحاولات التي تخدم الأهداف التربوية الحديثة باعتباره يسهم في اثراء وتحسين البيئة التعليمية والتربوية مما يساعد فلسفة مدراس الموهبة والتميز في تنمية مهارات التفكير عامة والابداعي بصورة أخص.
6/ قد تفيد المادة النظرية التي قام الباحث بجمعها في إثراء المكتبة العلمية بالمادة النظرية حول التفكير الابداعي وبرنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر.
7/ تشجيع التلاميذ على التفكير الإبداعي باعتباره مهارة يمكن التدرب عليها والعمل على تحسينها من خلال مجموعة من الممارسات التي تخرج عن ما هو مألوف.

أهداف البحث:

2/ التعرف على الفروق في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج قائمة توليد الافكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم.
3/ التعرف على الفروق داخل المجموعة التجريبية في التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير النوع.
4/ التعرف على الفروق داخل المجموعة التجريبية في التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير ترتيب الميلاد.
5/ التعرف على الفروق داخل المجموعة التجريبية في التفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأموالأب.

فروض البحث:

2/ توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم لصالح التطبيق البعدي.
3/ توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير النوع .
4/توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير ترتيب الميلاد.

5/ توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأم والأب.

حدود البحث:

الحدود المكانية:

مدارس الموهبة والتميز بمحلية الخرطوم.

الحدود البشرية:

تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم.

الحدود الزمانية:

2019 – 2020م

مصطلحات البحث:

1/ برنامج قائمة توليد الأفكار(سكامبر):

هو نشاطات تستخدم لمساعدة التلاميذ على توليد أفكار جديدة او بديلة وتدعم التفكير الإبداعي المتشعب التخيلي وتكتب بالحروف المختصرة (سكامبر) SCAMPER والتي تعني التالي:

الاستبدال Substitute وهو التفكير باستبدال جزء من المشكلة او المنتج بشكل اخر والنظر إلى البدائل الأخرى التي يمكن تطويرها بأفكار جديدة وإمكانية تغيير الأشياء والأماكن ، التجميعCombine وهو التفكير في جمع جزأين او أكثر من المشكلة لانتاج منتج اوعملية مختلفة التكييفAdapt، وهو تغيير الأفكار لتناسب الهدف المراد تحقيقه لتغييرالاشياء المألوفة والتفكير في تطابق الأفكار الموجودة لحل المشكلة ، التعديل Modify وهو تعديل الأفكار أي التفكير بعدة طرق لزيادة الفكرة او تكبيرها ،الاستخدامات الأخرىPut to other Uses: وهو وضع الفكرة الحالية واستخدامها لأغراض مختلفة او التفكير في الأشياء التي يمكنك إعادة استخدامها بأماكن اخري ، الحذف او الإلغاء Eliminate وهو التخلص من الأفكار غير المناسبة من خلال التفكير فيما قد يحدث إذا تم او الغاء او حذف أجزاء من الفكرة ، إعادة الترتيب Rearrange وهو التفكير فيما تستطيع ان تفعل إذا كان جزءا من المشكلة او المنتج يعمل بالعكس او العمل بترتيب مختلف ويتم هنا قلب الشيء او جعله في وضع مناقض (العنزي، 2015).

إجرائيًّا: هو عملية تدريب تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم على العاب سكامبروقياس درجات التحسن في التفكير الإبداعي.

2/ مهارات التفكير الإبداعي:

إن مهارات التفكير الإبداعي تشمل الطلاقة، وتعني القدرة على توليد عدد كبير من البدائل او المفردات او الأفكار او المشكلات عند الاستجابة لمثير معين والسرعة في توليدها، المرونة وتعني القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة او توجيه مسارالتفكير،الاصالة وتعني الجدة والتفرد(جابر، 2017).

تعريف مهارات التفكير الإبداعي إجرائيًّا:

هي الدرجات التي يحصل عليها التلميذ في مقياس تورانس للتفكير الإبداعي والتي تشمل (المرونة،الطلاقة، الاصالة)

3/ مدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز:

تم افتتاحها عام 2005 يتم اختيار التلاميذ والتلميذات الأوائل في المدارس الحكومية والخاصة من الصف الثالث أساس وفق أسس التحصيل الدراسي واختبار الذكاء الجمعي والفردي وسمات شخصية واختبار المهارات اللغوية.

4/ تلاميذ الصف الرابع:

هم التلاميذ الذين أكملوا الصف الثالث وحصلوا على درجات عالية ومن ثم تم اخضاعهم لاختبارات مدراس الموهبة والتميز واجتازوها بنجاح من تحصيل دراسي واختبار ذكاء جمعي وفردي وسمات شخصية ومهارات لغوية|.

الإطار النظري
والدراسات السابقة

المبحث الأول
التفكير الإبداعي

تمهيد:

ميز الله سبحانه وتعالي الإنسان علي سائر المخلوقات بالعقل والعقل هو مركز التفكير واي كانت اللغة او الوسيلة التي ستعملها الفرد فهي تنتقل الي العقل ليحللها ويفسرها ولقد ساوي الله بين جميع البشر ان زودهم بهذا الجهاز المدهش ودعاهم الي توظيفه في حياتهم باعتباره أداة التعلم تلازمهم طيلة حياتهم كما شجع علي التعلم في كثير من الآيات قال تعالي (قل هل يستوي الذين يعلمون والذين لا يعلمون) (سورة الزمر ،الآية ،9) ونبه الي القدرات الكبيرة للعقل الذي لا حدود للمعرفة لديه (وما اوتيتم من العلم الا قليلا) (سورة الاسراء ،الآية، 85) والعلم لا يتم الا بالتعلم والتعلم يعني التفكير والتفكير يقود الي الابداع (وفي أنفسكم افلا تبصرون) (سورة الذاريات ، الآية، 21) وفي الدعوة الي التفكر في ما خلق الله دعوة الي التفكير الإبداعي وبالتفكير نبني علي الماضي ونبتكر من اجل الحاضر والمستقبل واذا ما تأملنا الثورة الرقمية والتقنية في عصرنا الحالي وفيما واكبها من حاجة ماسة لمواصلة البحث والتقدم في جميع المجالات تحتم علينا ان نفكر جديا في تطوير القدرات الإبداعية عند الافراد من المراحل المبكرة في حياتهم وهذا يتطلب تطوير المناهج التعليمية باستمرار وان تبني المؤسسات التربوية مهارات التفكير وتحفيزها والارتقاء بها لدي جميع الطلبة .

ان التغير السريع في العصر الحالي ما هو الا مقدمة لتطور أسرع واشمل ينتظر عالم المستقبل حيث تقوم الآلات والعقول الالكترونية بالأعمال الروتينية وتترك للإنسان الاعمال الابتكارية والابداعية وهذا يتطلب منا ان نغير أسلوب تفكيرنا بحيث يؤهلنا الي التعامل مع علوم المستقبل واكتشافاته وابداعاته.

لولا المبدعون لما اصبح لدينا الكم الهائل من الاختراعات والاكتشافات والإنجازات العلمية والفنية والأدبية ، كلنا نذكر اسحق نيوتن الذي سقطت عليه التفاحة لو انه لم يفكر تفكير ابداعيا لما كان له السبق في اكتشاف قانون الجاذبية ذلك التفكير ابعده عن التفكير العادي الذي يستخدمه أي شخص اخر سقط عليه شيء من اعلي واكتفي بالقراءة السطحية له دون ان يستنتج أفكارا مبدعة تكون تولدت منه اما نيوتن فقد تعمق في التفكير الناقد لما حصل فراح يتساءل ويحلل ويخمن الي ان وصل الي اكتشافه الكبير وهذا ما يقودنا الي نتساءل حول ماهية التفكير الإبداعي.

مفهوم التفكير الإبداعي:

أوضح (جابر،2017) أن التفكير الإبداعي نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقًا ويتميز بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية انفعالية واخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة.

أما (قطامي وآخرون ، 2016) يرون ان التفكير الإبداعي هو قدرة يمتلكها الموهوب تظهر على صورة معالجات ذهنية ومكانية وحسية تظهر فيه إضافته الفريدة المختلفة عما يقدمه

الآخرون ويبذل جهدًا ذهنيًا بوقت أقصر من الآخرين.
ترى(الحربات، 2016) أنَّ التفكير الإبداعي هو عملية تفعيل طاقات كل فرد ولاسيما الأطفال وأعمال الذهن بإنتاجات او طرائق تفكير جديدة للإنسان وللآخرين بحيث يحقق ذاته ويشعر بقيمته وقيمة ما انتجه يساعده على ذلك تهيئة الظروف والمثيرات المناسبة.

وقد أبانت (الخزاعلة، 2015) ان الأنسان لا يمكن ان يكون مبدعًا إلا إذا كان قادرًا على التفكير الإبداعي بامتلاكه القدرة على اكتشاف علاقات جديدة أو حلول أصيلة تتسم بالجدة والمرونة ولديه القدرة على انتاج عدد من الأفكار الاصيلة ودرجة عالية من المرونة في الاستجابة وتطوير الأفكار والأنشطة والابتكار بصورة خلاقة وليست روتينية او نمطية

يرى (عدنان، 2012) ان التفكير الإبداعي هو ان توجد شيئا مألوفا من شيء غير مألوف وان تحول المألوف الي شيء غير مألوف .

أوضح (بن عامر، 2012) بانه قدرة الفرد على ممارسة عمليات ذهنية تباعديه تتضمن الاصالة والممارسة للوصول الي أفكار او حلول او أداءات جديدة لم تكن موجودة من قبل .

يشير (قطيط، 2011) إلى ان التفكير الإبداعي هو القدرة على توليد عدد كبير من الأفكار والسرعة والسهولة في توليدها، والتنويع في هذه الأفكار بحيث تكون أفكارًا غير متوقعة مع الحفاظ على التفرد والجدة والتميز.

أما (عبيد،2011) فتعرفه بانه نشاط عقلي مركب وهادف توجهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقا ، ويتميز التفكير الإبداعي بالشمولية والتعقيد لأنه ينطوي على عناصر معرفية وانفعالية واخلاقية متداخلة تشكل حالة ذهنية فريدة.

ذكر (مساد،2011) أنَّه أسلوب من أساليب التفكير الموجه الذي يسعى الفرد من خلاله اكتشاف علاقات جديدة، أو أن يصل إلى حلول لمشكلاته أو أن يخترع أو يبتكر مناهجًا أو طرقًا معينة او أجهزة معينة أي هو انتاج أي شيء يكون أساسيا وايجابيا.

أوضح (عبدالعزيز،2009) أن التفكير الإبداعي تفكير فريد يتصف بتنوع الإجابات المنتجة ويعتبره البعض القدرة على حل المشكلات في أي موقف يتعرض له الفرد او انه يؤدي الي انتاج يتصف بالجدة والأصالة والطلاقة والمرونة والحساسية للمشكلات وهو مظهر سلوكي في نشاط الفرد يظهر من خلال تعامله مع افراد المجتمع ويتسم بالحداثة وعدم النمطية او جمود الفكر مع انتاج يتصف بالجدة.

يري الباحث بناء على ما سبق انه يمكن تعريف التفكير الإبداعي بانه نمط متقدم من أنماط التفكير يتسم بالقدرة على رؤية علاقات جديدة وحلول أصيلة تتسم بالمرونة والقدرة على انتاج الأفكار الاصيلة والمرونة في الاستجابة لتطوير هذه الأفكار بصورة مبدعة.

النظريات المفسرة للتفكير الإبداعي:

1/ نظرية التحليل النفسي:

ذكر (كامل،2014) أن فرويد يرى أن الإبداع ينشأ نتيجة صراع نفسي في بداية حياة الفرد (كحيلة دفاعية) لمواجهة الطاقة الليبيدية التي لا يقبل المجتمع التعبير عنها وفي الابداع يبتعد المبدع عن الواقع ليعيش حياة وهمية ويكون الابداع استمرار للعب الإيهامي الذي بداه المبدع عندما كان طفلا صغيرا وربط فرويد الابداع وغيره من السلوكيات الأخرى مع مجموعة الدوافع التي يحركها اللاشعور فاذا لم يستطع الفردان يعبر بحرية عن رغباته فان تلك الرغبات يجب ان تنطلق بطرق اخري او يتم تعويضها فالأبداع طبقا له يمثل شكل صحي من اشكال التعويض وذلك باستخدام الدوافع اللاشعورية التي لم يتم اشباعها في أهداف إنتاجية .

إن ظهور الأفكار الإبداعية سواء كانت فنية او تشكيلية او موسيقية او أدبية او انتاج علمي مبتكر قد يتطلب من الشخص إعادة تشكيل تخيلاته بشكل واقعي جديد ويؤدي الاعلاء او الابدال بهذا المسلك الي ظهور العمليات العقلية العلمية والفنية والنشاطات الفكرية والتصورية مما يسمح لأصحابها بان يلعبوا دورا هاما في مسرح الحياة المدنية .

يرى يونج أن اللاشعور الجمعي هو مصدر الابداع وقد أكد على أهمية التجربة الشخصية واللاشعورية في وضع إطار الإنتاج الإبداعي وقد عرف المبدع بانه الشخص القادر على الانغماس في اللاشعور الجمعي .

زاد (العمرية، 2008) ملاحظة بعض النقاط المهمة في تفسير التفكير الإبداعي من وجهة نظر التحليل النفسي ما يلي: حينما تصبح العمليات الشعورية متناغمة مع الانا فإننا نكون مع موعد مأثرة ذات اكتمال خاص أي تسنح الفرصة لابتكار عمل فذ، تؤكد نظرية التحليل النفسي علي دور خبرات الطفولة في الإنتاج الإبداعي فتعتبر السلوك الإبداعي تعويضا واستمرارا عن لعب الطفولة، الوظيفة النفسية للسلوك الإبداعي ونتيجته هو تفريغ الانفعال المحبوس الناتج عن الصراع حتى يصل الي مستوي يمكن احتماله، الابداع فعل نكوص في خدمة الانا.

يرى الباحث ان تفسير النظرية للإبداع وحدوثه خارج مجال وعي الفرد ودرايته في العملية الإبداعية يمكن القول بانه ميال للمبالغة وارجاع الابداع الى محتويات ودوافع ومكبوتات قد لا يرتبط بالعملية الإبداعية في وقتها.

كذلك تفسير فرويد للإبداع بالتعويض يجعل شكل الناتج الإبداعي في غاياته النهائية لا يتعلق بالمنتج بل بسلوك التعويض مما يشكل ضعفا في محتوي الناتج الإبداعي والشاهد ان كل النواتج الإبداعية تبدو في صورة خروج عن المألوف والميل الي الجدة والحداثة وهذا ما يتعارض مع سلوك من يحركه دافع التعويض بدلا عن إضافة جانب جديد للمحتوي المعرفي او الاجتماعي وغيره.

2/ النظرية الجشطالتية:

أشار(كامل،2014) إلى أنَّ نظرية الجشطلت تفسر قضية الإبداع من خلال المجال الادراكي للشخص المبدع وتصف حدوث عملية التفكير الإبداعي على النحو التالي:

في البداية يبرز جزء مهم من المجال بحيث يصبح هو المركز ودون ان يبدو منفصلا عن باقي المجال فعندما يكون جزء من المجال البصري مختلفا في اللون او الظل فانه يبدو في هذه الحالة كشكل بينما يبدو ما سواه أرضية ويتبع ذلك رؤية المجال وادراكه بشكل بنائي أعمق مما يؤدي الي ادخال تعديلات واحداث تغييرات في المعني الوظيفي ان الابداع حسب وجهة نظر الجشطلت تتمثل في القدرة على النظر الي مكونات المجال وإدراك العلاقات التي لا يمكن تبنيها بالنظرة العابرة ثم حدوث الاستبصار الذي يأتي فجأة كحل للمشكلة .

و أضاف (يوسف، 2014) أن هذه النظرية تؤكد أن الشخص المبدع لديه حساسية جمالية تمكنه من انتقاء الخيار الوحيد المطروح بين عدة اختيارات وهذا الاختيار الوحيد يسمي (Good Gestalt) وانطلاقا من تفسير هذه النظرية للإبداع فقد توصل علمائها الي مجموعة من القوانين التي تحدد العلاقة بين الكليات والأجزاء ومن أهمها:

المصير: الواحد ويقصد به أن الأشياء المتحركة في حالة واحدة تبدو كأنها مجموعة واحدة.

القرب :ويقصد به أن الأشياء المتقاربة نسبيًا وكأنها مجموعة واحدة والتشابه ويعني أن الأشياء المتشابهة تظهر كأنها مجموعة واحدة .

الامتلاء: ويعني أن الكل أكبر من مجموع الأجزاء وان إدراك الكل سابق لإدراك الأجزاء وينظر (ليفين) الي التفكير الإبداعي على انه ينبع من الاستجابة الي القوي التي يتألف منها المجال الذي يعيش فيه الفرد لذلك فالمجال السلوكي هو ذلك الحيز الذي يتعلق مباشرة بالذات وما حولها من موضوعات تثير نوعا معينا من الدوافع فتنشأ التوترات التي تبقي مستمرة الي ان تنتهي بأعمال أو إشباع هذه التوترات(محمد، 2009).

يرى الباحث أنَّ النظرية في تفسيرها لظهورها الحل الإبداعي او الإنتاج الجديد فيه ميل الي السير بعيدًا عن الانتقال المنطقي للعقل في حله ورؤيته للأشياء، كذلك أن مسالة الرؤية الكلية المتكاملة للأشياء قد تضعف معرفة التفاصيل التي أحيانا تكون مدخلًا لبزوغ الحلول الإبداعية ويتفق مع وجهة نظرها في دور عمليات التنظيم وإعادة التنظيم لمكونات المواقف في بلورة رؤي إبداعية من خلال اكتشاف الثغرات في المواقف.

3/ التفكير الإبداعي من وجهة نظر الاتجاه الإنساني:

يرى أصحاب هذا الاتجاه منهم إبراهام ماسلو أنَّ الافراد جميعا لديهم القدرة علي الابداع وأن تحقيق هذه القدرة يعتمد علي المناخ الاجتماعي الذي يعيشون فيه ويميز بين الشخص المبدع المحقق لذاته والشخص المبدع ذي الموهبة الخاصة فهو يفهم أن الشخص المبدع المحقق لذاته يعيش العالم الحقيقي من الطبيعة اكثر من أولئك الذين يعيشون عالم النظريات والمجردات أما(روجرز) يفترض انه لابد من وجود شيء يمكن ملاحظته أي انتاج للإبداع ولابد ان يكون هذا الإنتاج اصيلا فهو يعرف العملية الإبداعية علي انها ظهور انتاج اصيل ينمو من فردية الفرد والمواد والاحداث وظروف الحياة (يوسف، 2015).

يرى الباحث أن تأكيد أصحاب الاتجاه الإنساني على المناخ الاجتماعي ودوره في التفكير الابداعي من العوامل المهمة جدًا في إضافة إنتاجات إبداعية لان الحرية والامن النفسي هو المقدمة الأساسية للإبداع والتفكير الإبداعي باعتبار ان الانسان في تكوينه الشخصي لديه جانب اجتماعي مرتبط بالأخرين (الذات الاجتماعية) التي ترتبط بالمناخ الاجتماعي فمتي ما كانت العلاقة بين الفرد والمحيط الذي يوجد فيه قوامها الامن وحرية التعبير والتقدير واحترام حق الاخر توقعنا الإضافة الإبداعية في كل مجال .

4/ المدرسة السلوكية:

وأشار(قطامي وآخرون، 2011) أن السلوكيين ينطلقون في تفسيرهم للإبداع وفق المسلمات الأساسية لاتجاههم الذي يفترض ان السلوك الإنساني في جوهره يتمثل في تكوين علاقات او ارتباطات بين المثيرات والاستجابات والابداع كما يراه (ميدنيك) عملية تشكيل العناصر المترابطة في تكوينات جديدة بحيث يتوافر فيها مواصفات معينة وان تكون مفيدة وذات قيمة ويري(ميدنيك) ان عملية التفكير الإبداعي هي الوصول الي تكوينات جديدة من عناصر ارتباطية بحيث تتوافر فيها شروط معينة وان تكون ذات فائدة بمعني ان يتم تكوين ارتباطات بين عدد من المثيرات والاستجابات لم يكن بينها ارتباطات فيما سبق وكلما تباعدت العناصر التي ترتبط لتكون التشكيل الجديد او الارتباط الجديد كلما كان ذلك دليلا عل ارتفاع مستوي القدرة علي التفكير الإبداعي وهذا يعني انه كلما كانت العلاقة او الارتباط بين المثير والاستجابة علاقة بعيدة لم يدركها الافراد وبالتالي لم توجد من قبل كان ذلك دليلا علي ارتفاع مستوي التفكير الإبداعي وان الارتباطات الإبداعية تحدث عن طريق المصادفة السعيدة او التشابه او التوسط ، في المصادفة السعيدة تستثار العناصر الارتباطية مقترنة بعضها ببعض بواسطة مثيرات بيئية تحدث مصادفة وهكذا تظهر ارتباطات جديدة بين عناصر لم يسبق لها ان ارتبطت او تمت اثارتها اما التشابه تستثار الارتباطات مقترنة بعضها ببعض نتيجة للتشابه بين هذه العناصر او نتيجة للتشابه بين المثيرات التي تستثيرها اما التوسط فالارتباطات تستثار مقترنة زمنيا مع بعضها عن طريق عناصر اخري غير مألوفة ويري ميدنيك ان هناك عوامل تكمن خلف الفروق الفردية في القدرة علي التفكير الإبداعي منها الحاجة الي العناصر الارتباطية وتنظيم الارتباطات وعدد الارتباطات وان معيار الارتباط الإبداعي يكون بقدر ما تكون العناصر الداخلة في التركيب اكثر تباعدا الواحد عن الاخر يكون الحل ابداعيا لذا فان معيار التقويم هو الاصالة وتواتر الارتباطات .

يرى الباحث ان تفسير هذه النظرية للتفكير الإبداعي وفق المثير والاستجابة تجعل العملية الإبداعية مجردة من التلقائية والابداع والحيوية لأنها أظهرت الفرد في موقف سلبي يبدو كالآلة في استجابته للمثيرات و يتفق الباحث مع النظرية في دور التعزيز في تنمية التفكير الإبداعي ودور البيئة في استثارة ودفع القوي الكامنة للإبداع .

5/ النظرية العاملية:

تمثل آراء ووجهات نظر(جيلفورد)أهم النقاط التي جاءت بها النظرية العاملية في مجال التفكير الإبداعي حيث يري ان التفكير الإبداعي في صحيحه تفكير تباعدي والعكس غير صحيح أي ان التفكير التباعدي ليس بالضرورة تفكيرا ابداعيا ومعني هذا ان الطلاقة والمرونة والاصالة كعمليات تباعديه تلعب دورا رئيسيا في التفكير الإبداعي ويقصد بالطلاقة اصدار تيار من الاستجابات المرتبطة وتحدد كمياً في ضوء عدد هذه الاستجابات او سرعة صدورها وتحدد المرونة كيفياً وتعتمد علي تنوع هذه الاستجابات أما الأصالة فتحدد كيفيا أيضا في ضوء ندرة الاستجابات او عدم شيوعها وعدم مألوفيها ويوضح(جيلفورد)ان ما يسميه الاتساق يلعب دورا هاما في تفكير المبدع فالإبداع في الرياضيات يبدا بخطة وفي الموسيقي بفكرة أساسية وكذلك الشعر والرواية بهيكل عام كما يؤكد (جيلفورد)علي طبيعة العلاقة بين حل المشكلات والتفكير الإبداعي فيري ان هذين المظهرين يشكلان وحدة لما بينهما من خصائص مشتركة وحيث يكون هناك ابداع فانه يعني حلا جديدا لمشكلة ما علي ان يتضمن هذا الحل بطبيعة الحال درجة معينة من الجدة (كامل ، 2014).

أهمية التفكير الإبداعي:

أورد (القواسمة،2013) أن التفكير الإبداعي مطلبا ملحا للأفراد والأمم لأنه:

1/ وسيلة للترقي والمضي في ركب التقدم الزاخر

2/ حل لكثير من القضايا الملحة سواء كانت قضايا فردية او جماعية

3/ اهتمام بالفكر لا بالألفاظ وبالكيف لا بالكم مما يضفي على الحياة جانب الجد والعيش في الواقع بفعالية .

4/ استغلال أمثل للوقت حتى لا يضيع هدرًا في أعمال مكررة واقوال باردة غثة

5/ استثمار للطاقات فيما يعود بالخير على الفرد وامته بل والإنسانية قاطبة .

زاد (توفيق وحسن،2006) ان التفكير الإبداعي يؤدي إلي:

أ.التجويد والتحسين:

عندما يكون هناك أخطاء في مراحل العمل فأننا نحتاج الي التفكير المنطقي أولا لإزالة هذا الخطأ ولكن عندما نريد تحسين وتطوير الأداء في العمل وبالتالي زيادة الإنتاج يكون هنا التفكير الإبداعي فحينما نشئ قسما جديدا في الجامعة فان هذا القسم بالرغم من استقلاليته ما زال يتبع الجامعة بأفكارها وانتماءاتها المختلفة ولجذب الطلاب الي الالتحاق بهذا القسم لابد من الاعتماد على التفكير الإبداعي الذي يأتي بالجديد ويضيف إضافات لم يسبق لها مثيل.

ب.حل المشاكل:

فائدة التفكير الإبداعي في التعرف على المشكلة مع تحديد ابعادها تفصيليا ونجد هنا ان التفكير الإبداعي يساعدنا على التعرف على المشكلة ويضع لنا بدائل الحلول فالمهم هو البحث عن المشكلة وهذا هو سبيل المبدعين فالمبدع هو الشخص الذي يضع يده على المشكلة ثم يقوم بعد ذلك بحلها وأيضا التفكير الإبداعي يساعد على تجنب المشاكل قبل ان تحدث.

الاعتماد عليه عند التفكير في المستقبل:

إنَّ أفضل طريقة لتوقع المستقبل والمشاركة فيه هي ان نستوعب الماضي ونفهم الحاضر ولكن يجب ان الا يقف الماضي عقبة دون ازدهار الوعي المستقبلي ويجب ان يعلم الجميع ان الحاضر هو الماضي بالنسبة للمستقبل.
وإذا كان التنبؤ بالمستقبل أصبح مهمة ضرورية فإنها ليست بالهينة والميسورة فبحوث المستقبل جهد علمي مركب يحتاج الي الخيال وقبول ممارسة المخاطرة الفكرية لذلك يعطي التفكير الإبداعي الإمكانات المتاحة التي تساعد على اتخاذ القرار وهنا نجد ان الاعتماد على نتائج التفكير الإبداعي أفضل من الاعتماد على أي نوع من أنواع التفكير الأخرى.

يرى دي بونو (De Bono1997) ان التفكير الإبداعي يهتم بكسر الجمود الذي يحيط بالأفكار القديمة وهذا يقود الي تغيير الاتجاهات والميول والطرائق وان ينظر اليي الأشياء بمنظار مختلف عن السابقة فهناك عنصران من عناصر التفكير الإبداعي هما التحرر من الأفكار القديمة وتحفيز واستثارة الأفكار وان التفكير الإبداعي يركز علي تغيير أنماط العمل ، فبدلا من استخدام نمط واحد يتم استخدام أنماط عديدة حيث يعاد تركيب النمط المعين بواسطة تنظيم الأشياء بطريقة مختلفة بهدف التوصل الي نمط اكثر فعالية فالتفكير الإبداعي يستخدم المعلومات ليس من اجل المعلومات فحسب بل من اجل تأثيرها فهو عامل استثارة لا عامل ترسيخ.

يرى الباحث أن أهمية التفكير الإبداعي تكمن في الكشف عن الحلول المبتكرة التي تمكن من النظر للأشياء من زاوية مختلفة مما يساعد علي مواجهة صعاب الحياة ، كذلك وفرة الحلول التي يوفرها التفكير الإبداعي يجعل الفرد قادرا علي إيجاد اكثر من حل لذات المشكلة كاسرا بذلك لنمط التفكير التقليدي ، أيضا تقليل الجهد والوقت الذي يبذله الانسان في تحقيق حاجاته مما يساعد علي زيادة الإنتاج واتصافه بالنوعية والتجديد ، إضافة الي نهضة المجتمعات ونقلتها فكل المجتمعات التي تغيرت وارتقت فيها الحياة في الجانب المعرفي والتقني والاجتماعي كان نتاجها الأساسي أفكار مبدعة من افراد ذوي قدرات إبداعية خرجت عما ما هو مألوف مما انعكس علي نهوض هذه الشعوب وتغير حياتها للأفضل .

مهارات التفكير الإبداعي:

أشار (جابر، 2017) إلى أن مراجعة أكثر اختبارات التفكير الإبداعي شيوعًا تورانس (Tor-rance1996) واختبار جيلفورد (Guilford1967) تشير الي ان اهم مهارات التفكير الإبداعي او قدراته التي حاول الباحثون قياسها هي:

أولاً الطلاقة fluency:

وتعني القدرة على توليد عدد كبير من البدائل او المترادفات او الأفكار او المشكلات او الاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين والسرعة والسهولة في توليدها وهي في جوهرها عملية تذكر واستدعاء اختيارية لمعلومات او خبرات او مفاهيم سبق تعلمها وقد تم التوصل الي عدة أنواع من الطلاقة منها:

أ/ **الطلاقة اللفظية** أو طلاقة الكلمات مثل: اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تبدأ بحرف م وتنتهي بحرف م او اكتب أكبر عدد ممكن من الكلمات التي تضم الاحرف التالية ك، أ، ن.
يضيف (عبدالعزيز،2007) ان المقصود بها سرعة الفرد في التفكير في تقديم الالفاظ او الكلمات او مترادفات او نقائضها وتوليدها في نسق معين او هي القدرة على انتاج أكبر عدد ممكن من المفردات ضمن مواصفات معينة في فترة زمنية معينة .
ب/ طلاقة المعاني أو الطلاقة الفكرية مثل:
اذكر الاستخدامات الممكنة ل (علبة البيبسي)، اعط أكبر عدد ممكن من العناوين المناسبة للقصة
أبان (قطامي وآخرون، 2011) انها تتضمن القدرة على انتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار ذات العلاقة بموقف معين يكون الطفل قادرا على ادراكه وتصنف هذه القدرة بانها قدرة تباعديه لوحدات الكلمات وتقاس هذه بالاختبارات الاتية: اختبار الاستخدامات واختبار ذكر الأشياء واختبار ذكر عدد من العناوين واختبار المترتبات.

ج/ طلاقة الأشكال:
هي القدرة على الرسم السريع لعدد من الأمثلة والتفضيلات او التعديلات في الاستجابة لمثير وضعي أو بصري .

ثانيا المرونة:
وهي القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة وتوجيه او تحويل مسار التفكير مع تغير المثير او متطلبات الموقف والمرونة هي عكس الجمود الذهني الذي يعني تبنى أنماط ذهنية محددة سلفا وغير قابلة للتغير بحسب ما تستدعي الحاجة .
أضافت (عبيد، 2011) ان من اشكال المرونة: المرونة التلقائية، والمرونة التكيفية، ومرونة إعادة التعريف او التخلي عن مفهوم او عن علاقة قديمة لمعالجة مشكلة جديدة ومن امثلتها: اكتب مقالا قصيرا لا يحتوي على فعل ماض او فكر في جميع الطرق التي يمكن ان تصممها لوزن الأشياء الخفيفة جدا .
وتري ان الاهتمام في المرونة ينصب علي تنوع الأفكار والاستجابات بينما يتركز الاهتمام في الطلاقة علي الكم دون الكيف والتنوع.

ثالثًا الأصالة:
الأصالة هي أكثر الخصائص ارتباطا بالأبداع والتفكير الإبداعي والأصالة هنا بمعني الجدة والتفرد وهي العامل المشترك بين معظم التعريفات التي تركز على النواتج الإبداعية كمحك للحكم على مستوي الابداع .
يوضح (قطيط ،2011) انها القدرة علي التفكير بطريقة جديدة او التعبير الغريب والقدرة علي انتاج الأفكار الماهرة اكثر من الأفكار الشائعة حيث ان المبدع لا يكرر أفكار الاخرين ويعرف الاصالة في موقف ما بانها استجابة غير متوقعة وغير

مألوفة وتنتج مثل هذه الاستجابات نتيجة قدرة العقل علي صنع روابط بعيدة وغير مباشرة بين المعارف الموجودة في النظام الادراكي وقد تتدرج مهارة الاستقلال تحت الاصالة اذا الي التفرد كعيار للأصالة وهذا التفرد او مخالفة الاخرين ناتج من القدرة الأعظم علي الادراك ورؤية المواقف من زوايا مختلفة وعليه فان الحساسية للمشكلات يمكن ادراجها تحت الاصالة ايضا.

رابعًا الإفاضة:

تعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة او حل لمشكلة او لوحة من شأنها ان تساعد على تطويرها واغنائها وتنفيذها .

خامسا الحساسية للمشكلات: يقصد بها الوعي بوجود مشكلات أو حاجات أو عناصر ضعف في البيئة او الموقف.

أشار (عبدالعزيز، 2009) الي انها تعني القدرة علي رؤية المشكلات في الأشياء والعادات او النظم ورؤية جوانب النقص والعيب بها مثل عيوب المجتمع وتوقع ما يمكن ان يترتب علي ممارستها كما هو الحال لدي الموهوبين الذين ينتقدون عيوب المجتمع وهي وعي الفرد بوجود مشكلات او نقائص في الموقف والمبدعون هم اسرع من غيرهم في التنبه لمثل هذه الملاحظات ولاشك ان اكتشاف المشكلة يمثل خطوة الاولي في عملية البحث عن حل لها ومن ثم إضافة معارف جديدة وتعديلات مع المعارف الموجودة وملاحظة الأشياء غير المألوفة في الموقف وإعادة توظيفها واثارة تساؤلات حولها مثل: لماذا لا يسمح لجميع سائقي السيارات بدهان جميع سياراتهم باللون الأصغر؟

زادت (قطامي، 2004) أن من متطلبات ممارسة التفكير الإبداعي التسامح مع غموض الفكرة أو نقصها، الصبر والتأني في مرحلة الاحتضان الإبداعي، التجرد من افكارك الشخصية وتحيزاتك وتعصباتك والاحكام المنمطة، الخروج من السياقات المألوفة (أبناء جيلك، الرفاق، جماعة العمل) والتفكير فيها كباحث موضوعي، التغيير من الروتين المألوف (الكتب التي تقرأها، الأماكن التي ترتادها وغيرها).

يرى الباحث أن هذه المهارات تأخذ نمطًا تدريجيا يحتاج في كل مرحلة الي مهارات اعلي من التي قبلها فالإحساس بالمشكلة هو اول هذه المهارات ويعتبر مدخلا لممارسة بقية هذه المهارات وترتبط هذه المهارات بصفات شخصية واجتماعية وبيئية في دفعها او العمل على وأدها في مراحلها الاولي .

يضيف الباحث لهذه المهارات بعض المهارات الأخرى التي يري انها تساعد في ظهور الطلاقة والاصالة والمرونة والافاضة منها المقدرة على التصور والتخيل والتركيز مما يولد الأفكار الاصيلة وكذلك القدرة على التحليل والتركيب والربط المفاجئ مما يجعل طبيعة الأفكار ذات مرونة وفقا لظروفها ويضاف اليها الاسهاب وتطوير التفسيرات والتنبؤ بالنتائج مما يجعل الأفكار ذات نمط مستفيض من الحلول .

مراحل العملية الإبداعية:

أوضح (أحمد، 2015) ان عملية التفكير الإبداعي تتم من خلال أربع مراحل متتالية هي:

1/ مرحلة الإعداد:

وهي الخلفية الشاملة والمتعمقة في الموضوع الذي يبدع فيه الفرد في هذه المرحلة يصبح الفرد المتعلم مهيئا للتعامل مع المسالة المراد التعامل معها وذلك باستحضار ما لديه من معلومات وخبرات وبالقراءة الواعية المنظمة وبطرح أسئلة على الأشخاص الذين لديهم تجارب مماثلة ومن تنظيمها لتوظيفها في فهم الموضوع المطروح وتحليله الي عناصره لاستنباط افكار جديدة .

2/ مرحلة الحضانة:

يعتري فيها المتعلم حالة من القلق والخوف اللاشعوري من القيام بالعمل والبحث عن الحلول وهي أصعب مراحل التفكير الإبداعي .

ذكر (قطامي، 2004) ان هذه المرحلة تتضمن التفكير الجاد والاشغال الذهني بالموقف وتشعيب الأفكار غير المنتمية او غير المرتبطة، مراعاة العامل الاقتصادي الذهني في المعالجة

الشعور والتفاعل مع الموقف، وضع حلول مقترحة، صياغة الفكرة الجديدة.

3/ مرحلة الاشراق: وهي لحظة مخاض الفكرة حيث يومض الحل، وتولد الفكرة في ذهن المتعلم وتنكشف الحجب.

أشار (عبد المنعم،2005) ان الاشراق هو اللحظة التي يتفتق التفكير فجأة عن حل او بوادر حل للمشكلة التي شغلت حيزا كبيرا من النشاط العقلي خلال مرحلتي الاعداد والاحتضان واثناء الانتقال من مستوي الوعي الكامل بجميع حيثيات المشكلة الي مستوي اللاشعور او ما قبل الشعور الذي تتم فيه معالجة المعلومات والبيانات في اعقاب مرحلة التحضير والاعداد ان الاشراق هو الخبرة التي تنتهي بحل اللغز المحير والشعور بالرضا والارتياح بعد المعاناة الذهنية قد تطول او تقصر لأنه لا يمكن التنبؤ بها او استعجالها.

4/ مرحلة التحقق:

وهي مرحلة الحصول على النتائج الاصلية المفيدة المرضية وفيها يقوم المتعلم باختبار الحل الذي توصل اليه ليتأكد من صلاحيته ودقته .

يضيف (بطرس، 2006) ان التحقق يعني إعادة العملية بأكملها من اجل اثبات الفكرة أو تعديلها او تجربتها أي ان الشي الإبداعي المقدم من الفرد والمتضمن (فكر / سلوك/ استجابة) يخضع للاختبار بهدف التأكد من صحته ومصداقيته وصلاحيته للتطبيق

يري الباحث ان التساؤل والنظر الى الأشياء المألوفة بمنظار جديد يشكل تسريعا لبقية المراحل لان مجرد النظر بهذا المدخل كفيل بظهور حلول وأفكار أولية لا تحتاج الي احتضان بصورة زمنية كبيرة فالتساؤل يدفع المبدع الى تكثيف البحث والتقصي الامر الذي يولد حلول للمشكلات ومن ثم وضع الحل موضع الاختبار والتقييم الذي يكون مقرونا بتوفر بدائل للحل .

ويمكن أن نرى المراحل من زاوية باعتبارها عملا ذهنيا عن طريقه يمكن تصور العمل الإبداعي ويرتبط هذا العمل الذهني مع النشاطات النفسية والدافعية التي تدفع الفرد لإنتاج أفكار جديدة .

مستويات التفكير الإبداعي:

ذكر (أحمد، 2015) ان تايلور يري التفكير الإبداعي مختلفا بين الأشخاص من حيث العمق ويحدد خمسة مستويات للتفكير الإبداعي وهي:

1/ مستوى الإبداعي التعبيري وهذا المستوي ترتكز عليه المستويات التالية ويتمثل في الرسوم التلقائية للأطفال.

2/ مستوى الإبداع الإنتاجي حيث يظهر الميل لتحسين أسلوب الأداء في ظل قواعد محددة

3/ مستوى الإبداع الاختراعي واهم خصائصه الاختراع والاكتشاف

4/ مستوى الإبداع التجديدي ويتطلب تعديلا في المبادئ العامة التي تحكم ميدانا في العلم او الفن او الادب وقد ذكر (محمد،2004) ان هذا المستوي يمثل قدرة على اختراق مبادئ فكرية ثابتة وتقديم منطلقات جديدة ويتضمن ادخال تحسينات جوهرية من خلال اجراء التعديلات المتضمنة في المهارات المفاهيمية .

5/ مستوى الابداع المنبثق (الجديد) ويتطلب هذا النوع فكرا اصيلا وتنوعا في الأفكار المطروحة .

يرى الباحث ان مستويات التفكير الإبداعي اختلافها في العمق وليس النوع ومرجع ذلك ان التفكير الإبداعي تفكير نوعي أي انه يرتبط بمجالات فهناك ابداع لفظي وابداع مصور وابداع فني او موسيقي .

معيقات التفكير الإبداعي:

ذكر (جابر،2017) أن الباحثين اساكسن وترفنجر (Isaksen&Treffinger1985) صنفا عقبات التفكير الإبداعي في مجموعتين رئيستين:

العقبات الشخصية:

أ/ ضعف الثقة بالنفس: الثقة بالنفس عامل مهم في التفكير الإبداعي لان ضعف الثقة بالنفس يقود الي الخوف من الإخفاق وتجنب المخاطرة والمواقف الغي رمامون عواقبها

ب/ الميل للمجاراة: ان النزعة للامتثال الي المعايير السائدة تعيق استخدام جميع المدخلات الحسية وتحد من احتمالات التخيل والتوقع وبالتالي تضع حدودا للتفكير الإبداعي

ج/ الحماس المفرط:

تؤدي الرغبة القوية في النجاح والحماس الزائد لتحقيق الإنجازات الي استعجال النتائج قبل نضوج الحالة وربما القفز الي مرحلة متأخرة في العملية الإبداعية دون استنفاذ المتطلبات المسبقة التي قد تحتاج الي وقت أطول

د/ التشبع: يعني التشبع الوصول الي حالة من الاستغراق الزائد الذي قد يؤدي الي إنقاص الوعي بحيثيات الوضع الراهن وعدم دقة المشاهدات والتشبع حالة مضادة للاحتضان او الاختزان المرحلي للفكرة او المشكلة

ه/ التفكير النمطي: يقصده به ذلك النوع من التفكير المقيد بالعادة زاد (يوسف ،2011) ان العقبات أحيانا تكمن في الشخص نفسه خاصة إذا اتصف بالشعور

بالنقص، والاعتقاد بالأفكار والآراء البالية، وضعف الثقة بالنفس، الافتقار الي المرونة، وضعف الحافز الذاتي، وضعف الحساسية نحو المشكلات المختلفة والمواقف المختلفة او الانشغال الزائد في الاعمال الروتينية المملة .

يرى الباحث أن ما يعيق التفكير الإبداعي يتمثل في ضعف مستوي الصحة النفسية والبيئة التي يعيش فيها الفرد خاصة اذا لم يتوفر فيها ما هو لازم لتنمية التفكير وعدم تشجيع المجتمع لكل ما هو حديث وعدم التأكيد علي قيم الاستقلالية ، كذلك عدم ايمان الفرد بنفسه نتيجة لسلبية الثقافة المجتمعية السائدة وأيضا المناخ المدرسي الذي يتصف بانخفاض سقف الحرية وعدم إعطاء الطلبة فرصة لإثارة الأسئلة وتقديم المقترحات وحرية الاختيار والسخرية والتهكم من أفكارهم كذلك ضعف المناهج التعليمية والأنشطة التربوية التي تتحدي الطلاب في قدراتهم واسلوبهم في التفكير اضافة الي نوعية الاختبارات التحصيلية التي تركز علي جانب المعرفي فقط واهمال الجوانب الأخرى من تحليل وتقويم وتطبيق.

أيضًا قلة التنبيهات الأسرية لقدرات الطفل الإبداعية وانعدام الدفء والدعم المعنوي والعاطفي، المستوي الاقتصادي والاجتماعي للأسرة وترتيب الطفل في الاسرة وما يتعرض له من أساليب تربوية خاطئة.

خصائص التفكير الإبداعي:

ذكر(حسين ،2012) أن التفكير الإبداعي من خصائصه:

1/ تسلسل المعلومات بشكل مؤثر من المتغيرات متضمنًا الكم والكيف لكل من المعلومات فرديًا

2/ عملية ذهنية عالية المستوى.

3/ يشجع الحصول على العديد من الأفكار والحصول على أكثر من إجابة .

4/ يتعلق بما يسمى الأصولية (الأصالة) ويضم أفكار واجابات غير اعتيادية (مبتكرة) وممكن أن تكون نادرة.

زاد (عبد العزيز،2007) أن التفكير الإبداعي من خصائصه:

1/ يعكس التفكير الإبداعي ظاهرة متعددة الأوجه والجوانب حيث إن قدرة على الإنتاج الجديد او بما يمكن وصفه بجدة الإنتاج.

2/ يتصف التفكير الابتكاري بالمرونة والطلاقة الفكرية او الاصالة او الحساسية للمشكلات.

3/ يفصح التفكير الابتكاري عن نفسه في شكل إنتاج جديد يمتاز بالتنويع ويتصف بالفائدة والقبول الاجتماعي .

يرى الباحث أن التفكير الإبداعي نمط متقدم من أنماط التفكير يتصف بالمقدرة على التفسير والتنبؤ والابتكار، الوعي بمواطن الضعف والثغرات في المشكلات مما يسهل النفاذ الي حلوها

المقدرة على استخدام المعطيات المتوفرة واستخدامها في الوصول الي ارتباطات جديدة، يعبر كذلك عن مظاهر نفسية تتمثل في: الثقة بالنفس، تحمل الغموض، الصبر، الحماس، تحمل الضغط الاجتماعي الناتج عن انتهاج أسلوب في التفكير تجاه الأشياء على نحو غير متعارف عليه .

متعدد الأفكار يعكس قدرة اكاديمية متخصصة، يعالج مجموعة كبيرة من الأفكار، ينفذ سريعا الي تقديم صياغة فرضيات لحل ما هو قائم من مشكلات، روح البحث التي تميزه قد تجعله ينطلق من مقدمات خاطئة تصل الي نتيجة صحيحة.

استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي:

1/ التحليل الشكلي المظهري:

تهد ف إلى تدريب الفرد على حل المشكلات بطريقة إبداعية باستخدام الإجراءات التالية:

1/ وضع الفرد أمام مشكلة أو هدف ما للوصول الي حل إبداعي له .

2/ قيام الفرد بتحديد المشكلة .

3/ تحليل المشكلة إلى عناصرها الأساسية .

4/ تحليل العناصر الأساسية الي عناصر ثانوية .

5/ تحليل العناصر الثانوية الي عناصر فرعية .

6/ إيجاد العلاقات المتداخلة بين العناصر ككل للوصول الي نتاجات جديدة (المحسين ،2012).

2/ استراتيجية العصف الذهني:

يقصد به توليد وإنتاج أفكار إبداعية من الأفراد والمجموعات لحل مشكلة معينة، وتكون هذه الأفكار والآراء جيدة ومفيدة، أي وضع الذهن في حالة من الاثارة والجاهزية للتفكير في كل الاتجاهات لتوليد أكبر قدر من الأفكار حول المشكلة او الموضوع المطروح، بحيث يتاح للفرد جو من الحرية يسمح بظهور كل الآراء والأفكار (نوري ،2010).

هناك قواعد أساسية للعصف الذهني ذكرها (Osborn2001) هي:

1/ النقد المؤجل: وهذا يعني أن الحكم المضاد للأفكار يجب أن يؤجل حتى وقت لاحق حتى لانكبت أفكار الآخرين وندعهم يعبرون عنها ويشعرون بالحرية لكي يعبروا عن أحاسيسهم وأفكارهم بدون تقييم.

2/ الترحيب بالانطلاق الحر: فكلما كانت الأفكار أشمل وأوسع هذا أفضل.

3/ الكم مطلوب: كلما ازداد عدد الأفكار ارتفع رصيد الأفكار المفيدة .

4/ **التركيب والتطوير** عاملان يكون السعي لإحرازهما: فالمشتركون إضافة مساهمتهم في أفكار خاصة يخمنون الطرق التي يمكنهم بها تحويل أفكار الآخرين الي أفكار أكثر جودة أو كيفية إدماج فكرتين أو أكثر في فكرة أخرى أفضل.

يري (أمين،2000) ان عملية العصف الذهني هامة لتنمية التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى الطلاب للأسباب التالية:

1/ للعصف الذهني جاذبية بدهية (حدسية): حيث إن الحكم المؤجل للتفكر ينتج المناخ الإبداعي

الأساسي عندما لا يوجد نقد او تدخل مما يخلق مناخا حرا للجاذبية البديهية بدرجة كبيرة .

2/ العصف الذهني عملية بسيطة: لأنه لا توجد قواعد خاصة تقيد إنتاج الفكرة ولا يوجد أي نوع من النقد أو التقييم .
3/ العصف الذهني عملية مسلية: فعلى كل فرد أن يشارك في مناقشة الجماعة او حل المشكلة جماعياً والفكرة هنا هي الاشتراك في الرأي أو المزج بين الأفكار الغريبة وتركيبها.
4/ العصف الذهني عملية علاجية: كل فرد من الأفراد المشاركين تكون له في المناقشة حرية الكلام دون أن يقوم أي فرد برفض رأيه أو فكرته أو حله للمشكلة .
5/ التفيكر عملية تدريبية: فهي طريقة مهمة لاستثارة الخيال والمرونة والتدريب على التفكير الإبداعي.

3/ ذكر الخصائص:

تفترض هذه الطريقة أن الأشياء لها صفات وخصائص وقد تكون صفات وخصائص عامة تشترك فيها مع أفراد الصنف او صفات وخصائص خاصة مميزة .
تقوم هذه الطريقة كذلك على أساس تحديد الخصائص الأساسية للنتاج الذي يراد الوصول إليه سواء كانت فكرة أو شيئاً ثم تعديل كل صفة بأكثر من طريقة ويقوم الطالب باستعراض كل الصفات والتعديلات الممكنة والعلاقة بين هذه الصفات ومن ثم تقسيم ما تم التوصل إليه لاختيار أفضل التعديلات المقترحة من أجل تحقيقها في الواقع .
يمكن التمثيل على هذه الطريقة بالمثال الآتي: يوجد بطاقة نقود تستخدم لسحب النقود من البنك بطريقة آلية ويراد الوصول إلى صورة جديدة لها .
المشكلة: صمم شكلا جديدًا لبطاقة سحب النقود الأوتوماتيكية ، الصفات: مستطيلة، بلاستيكية، أحرف وأرقام نافرة، ألوان متعددة .
الإبدال: (1) مربع، دائرة، مثلث (2) معدني، خشبي، زجاجي (قطامي وآخرون،2011).

4/ برنامج بوردو:

وقد عمل على تصميم هذا البرنامج عدد من المدرسين في جامعة بوردو في ولاية أنديانا في الولايات المتحدة الامريكية وقد صمم البرنامج لطلبة الصفوف الأساسية من الصف الثالث حتى الصف الخامس ويهدف إلى:
أ/ تنمية قدرات الابداع المتمثلة في القدرات الإبداعية، الطلاقة والمرونة، الأصالة، التفاصيل
ب/ زيادة ثقة الطلبة، فيما يمتلكون من قدرات إبداعية .
ج/ دعم وتعزيز الاتجاهات الإيجابية لدي الطلبة نحو ممارسة التفكير الإبداعي في المواضيع والمجالات المختلفة.
تألف البرنامج من (28) موقفا مسجلا على اشرطة كاسيت وكراس تدريبات ويتضمن كل موقف من المواقف ما يلي:
1/ معلومات خاصة عن التفكير الإبداعي مع التركيز على أهمية الإبداع وفاعليته وتتراوح المدة الزمنية بين (3-4 دقائق)

2/ معلومات تتضمن قصة تاريخية حول علماء او أشخاص مبدعين او مكتشفين او زعماء سياسيين وتتراوح المدة الزمنية بين 10-12 دقيقة (قطامي وآخرون،2011).

5/ قائمة سكامبر:

وهي القائمة التي طورها (fisher2001) بالاعتماد على أسئلة أليكس اوسبورن تشمل بعض الأسئلة التي تساعد على توليد الأفكار ويمكن تطبيقها في مختلف المجالات

هل يمكن استبدال شخص محل الشخص المذكور؟ أو الزمان أو المكان؟	الاستبدال (Substitute)
اربط الأفكار ببعضها، اربط الأفكار بأفكار اخري، اربط الأغراض ببضعها	الربط (Combine)
هل هناك ما يشبه هذه الفكرة؟ ماذا يمكن ان يبني على هذه الفكرة؟ هل من الممكن تكييف هذه الفكرة لملائمة الهدف	التكيف (Adapt)
هل من الممكن تكبير هذا العمل؟ او تصغيره؟ مضاعفته؟ ماذا يمكن التغيير فيه بالإضافة اليه تغيير اللون؟ الشكل؟ الحجم؟ تغييرات اخري	التعديل (Modify)
هل هناك طرق جديدة لاستخدامه هل يمكن استخدامه لأغراض اخري بعد التعديل	استخدامات اخري (Put to other uses)
ما الذي يمكن الاستغناء عنه او حذفه؟ الجزء ام الكل؟	الحذف (Eliminate)
حاول الترتيب بنمط آخر مختلف، اقلبه، أدره، حاول بطريقة معاكسة	إعادة الترتيب (Rearrange)

ويمكن تطبيق أفكار هذه القائمة على الألعاب التي يلهو بها الأطفال فمثلاً عند سؤالهم ماذا يمكن أن يفعلوا باللعبة لتصبح أكثر تسلية؟ أو ما الذي يمكن إضافته الى الصور المقصوصة من الجرائد والمجلات لتوضيح فكرة معينة؟

من المهم تذكر أن الهدف من تطبيق هذه الاستراتيجية هو انتاج مجموعة كبيرة من الأفكار لذلك من الضروري عدم إطلاق الاحكام بسرعة بل لابد من تأجيل التقييم حتى يتقن الطلاب المهارة وإذا تمكن الأطفال من مهارة توليد أفكار كثيرة ومتنوعة وأصيلة أثناء اللعب فإن ذلك قد يمكنهم من نقل هذه المهارة وتطبيقها في مواقف تعليمية وحياتية (الحوراني ، 2006).

التفكير الإبداعي لدى الموهوبين:

أوضح (القريطي ،2014) ان سمات الموهوبين في مجال التفكير الإبداعي اصالة التفكير والتفكير المستقل ، التعبير اللفظي والكتابي ، والجدة والاختراع والتجديد وسرعة الخيال والبديهة وعدم الاكتراث بالاختلاف عن المجموعة .

اما (القمش ،2012) أشار الي ان من سمات شخصية الموهوب السرعة والمرونة في عمليات التفكير والقدرة علي توليد أفكار اصيلة واللمسات الابتكارية في كل مجالات العمل او المحاولات ويتميزون بالتفكير الإبداعي الذي يتمثل في الطلاقة الفكرية واللفظية والتحليل الدقيق للافكار لدرجة اظهار ادق التفاصيل وخصوبة الخيال ورهافة الاحاسيس والعواطف وحب الاستكشاف ومستوي عال من الفضول المعرفي (حب الاستطلاع) وسرعة الملل من الاعمال الروتينية ومرونة فائقة في التفكير ومستوي نشاط عالي .

قياس التفكير الإبداعي:

1/ اختبارات تورانس للتفكير الإبداعي:

أشار (قطامي وآخرون،2011) إلى أن اختبارات تورانس للتفكير الإبداعي ظهرت في الولايات المتحدة الأميركية في أواخر الستينات وهي تستخدم في قياس القدرة علي التفكير الإبداعي لدي الطلبة بأكثر من واسطة واحدة فهناك الصورة اللفظية للاختبار والاشكال (الصورة الشكلية) أما الصورة اللفظية تتألف من سبعة اختبارات فرعية كل واحد منها بمثابة نشاط فرعي فهو يتطلب من المفحوص كتابة أسئلة او وضع تخمينات للأسباب او النتائج او تحسين انتاج أو اقتراح استخدامات بديلة لأشياء معينة أو وضع افتراضات لمواقف غير متوقعة لكن هذه البدائل جميعها تنطوي على إبداع وتفكير أصيل أما الصورة الشكلية للاختبار فهي تتألف من ثلاثة اختبارات كل منها بمثابة نشاط يتطلب من المفحوص رسم موضوع او موضوعات علي خط مقفل أو مفتوح أو على خطوط ناقصة لكن هذه الموضوعات المطلوبة كلها من النمط غير المألوف.

2/اختبارات التفكير الإبداعي لجلفورد:

أورد (معمرية ،2009) أن جلفورد صمم بطارية اختبارات لقياس أربع قدرات للتفكير الإبداعي التي يعد التفكير التغييري السمة الأساسية فيها وهي:

ا/ الأصالة:

وهي القدرة على إنتاج أشياء او أفكار جديدة أو غير مألوفة أو نادرة بعد تقديم منبه معين وتقاس بعدد من الاختبارات اللفظية مثل:

1/عناوين القصص: تقدم في هذا الاختبار قصة قصيرة من عدة سطور دون عنوان ويطلب من المفحوص أن يذكر أكبر عدد من العناوين للقصة المقدمة وتحصل العناوين التي تتميز بالجدة أو الطرافة على بُعد الأصالة .

2/ الألغاز: ويكون الاختبار من عدد من الألغاز يطلب من المفحوص أن يقدم إجابة لها والاصالة هنا بمعني المهارة في تقديم المادة اللفظية وتحصل الإجابة المقبولة على درجة واحدة

3/ الاستعمالات غير المعتادة: يقدم في هذا الاختبار عدد من الأشياء المألوفة ويطلب من المفحوص ان يذكر بعض الاستعمالات غير المألوفة لكل شيء من هذه الأشياء ويحصل المفحوص على درجة عن الاستعمالات غير المألوفة .

ب/ المرونة:

يقصد بها قدرة الفرد على تغيير الزاوية الذهنية التي ينظر من خلالها إلى الأشياء والمواقف المتعددة متحررًا من القصور الذاتي الذهني متنقلا بين الفئات المختلفة للأفكار وتقاس بالاختبارات التالية:

1/ الاستعمالات غير المعتادة: وهو نفس اختبار الأصالة وتعد درجة الأصالة والمرونة درجة واحدة .

2/ تسمية الأشياء: تقدم بنود معينة عبارة عن أسماء لفئات من الأشياء ويطلب من المفحوص ذكر أكبر عدد من الأشياء المتضمنة فيها ويحصل المفحوص على درجة عن عدد الفئات الفرعية التي يقدمها خلال إجابته.

3/ استعمال الأشياء: تقدم أسماء أشياء مألوفة ويطلب من المفحوص أن يذكر عدد من الاستعمالات لكل شيء من هذ الأشياء ويحصل على درجة عن عدد الفئات الفرعية للاستخدامات .

ج/ الطلاقة:

تُقاس بالاختبارات التالية:

1/ عناوين القصص: وهو اختبار الاصالة السابق نفسه وتحسب الدرجة الخاصة بالطلاقة باعتبارها العدد المطلق للإجابات المتعلقة بالمنبه.

2/ تسمية الأشياء: وهو الاختبارنفسه لقياس المرونة وتحسب بعدد الإجابات التي تقدم للبند بمحك تعلقها بالمنبه.

3/ استعمالات الأشياء: في اختبار قياس المرونة يحصل المفحوص على درجة الطلاقة عن كل استعمال يتعلق بالمنبه.

د/ الحساسية للمشكلات:

تقاس بالاختبارات التالية:

1/ تحسين الأدوات: تقدم فيه أسماء لأدوات مألوفة في الاستخدام اليومي ويطلب من المفحوص ان يقترح تحسينات معينة على هذه الأدوات.

2/ التفكير في المشكلات: تقدم فيه بنود مختلفة تتضمن أسماء الأشياء ويطلب من المفحوصأنَّ يذكر المشكلات التي تتعلق بكل شيء من هذه الأشياء من حيث استخدامه او كفاءته أو شكله.

3/ النظم الاجتماعية: تقدم مجموعة من النظم الاجتماعية كالبريد والمواصلات ويطلب من المفحوص أن يقدم عدداً من التحسينات لكل نظام لجعله أكثر كفاءة وفائدة.

إضافة إلى هذه الاختبارات اللفظية لقياس القدرات الإبداعية توجد بعض الاختبارات الشكلية التي تعتمد على استخدام الأشكال الهندسية او الأشكال الناقصة كأن يقدم للمفحوص مربعات أو دوائر أو خطوط ويطلب منه أن يرسم انطلاقًا منها أشياء لها معني وفائدة .

3/ اختبارات والاش وكوجان:

لقد ظهرت اختبارات والاش وكوجان في عام 1965 في مجال الإبداع حيث تميزت هذه الاختبارات بملاءمتها للأطفال بالإضافة الي سهولة استخدامها من قبل المعلمين والعاملين في مجال الابداع والمبدعين.

تسير هذه الاختبارات باتجاهين:

1/ لعب التمثيل الايهامي 2/ التجارب المبكرة.

ويتضمن اختبار والاش وكوجان خمسة اختبارات فرعية هي:

1/ اختبار الشواهد والامثلة:

حيث يطلب من الطالب ان يضع قائمة من الشواهد والامثلة مثل:

ا/ سم الأشياء التي تصدر صوتًا .

ب/ أشياء تتحرك بعجلات .

ج/ سم جميع الأشياء الدائرية التي يمكن ان تفكر فيها .

2/ اختبار الاستعمالات البديلة:

حيث يطلب هنا من الخاضعين للاختبار المكون من ثمانية أسئلة أن يذكروا الطرق المختلفة التي يمكن ان يستخدموا بها كل من (الصحيفة، عجلة السيارة، الحذاء، زر الملابس، المفتاح، الكرسي، الفلين)

3/ اختبار المتشابهات:

حيث يسأل عن الجوانب التي تتشابه فيها الأشياء

مثال بماذا يتشابه كل من؟

ا- القط والفار ب/ الحليب واللحم ج/ الراديو والتلفزيون د/ البطاطا والجزر

4/ اختيار معني الشكل:

ويتم استخدام مواد مصورة مرئية في كل من هذا التمرين والذي يليه ففي هذا الاختبار يقدم المفحوصون قائمة بالمعاني المحتملة او تفسير لعدد من الاشكال التي تعرض عليهم .

5/ اختبار معني الخط:

يضع المفحوص قائمة بالتفسيرات لرسوم الخط بعضهم رسم غير متقن ومجرد والبعض الاخر سهل (هايل،2002).

المبحث الثاني
برنامج سكامبر

المبحث الثاني
برنامج سكامبر

مقدمة:

تعود بدايات برنامج سكامبر إلى اسبورن (osborn1963) الذي أعد ما يعرف بقائمة توليد الأفكار (Spurring Cheklist) وهي الكلمات المفتاحية التي تشكل حروفها الأولى كلمة سكامبر (SCAMPER) لتكون استراتيجية متبعة لمساعدة المعلمين أثناء جلسات العصف الذهني وبعدها قام دي ميلي ((De Mille 1967) بتأليف كتاب بعنوان ضع أمك على السقف بهدف تنمية الخيال الإبداعي لدي المتعلمين، بعدها قام ويليامز (Williams 1970) مجموعة من الأساليب المبتكرة الإبداعي عند المتعلمين وقد كانت الأساليب تعتمد على بعدين أساسين هما:
العمليات المعرفية المتمثلة في (الأصالة، المرونة، والطلاقة والتفضيلات) والعمليات الوجدانية او العاطفية المتمثلة ب (حب الاستطلاع، تفضيل التعقيد، والاستعداد للتعامل مع المخاطر، الحدس) ((Eberle 1997)

بعد هذا قام إيبرلي ((Eberle 1997 بمزج تلك الخبرات السابقة ودمجها مع بعضها البعض في بناء برنامج سكامبر بحيث أصبح لديه نموذج أسماه نموذج سكامبر بعد أن أضاف له مجموعة من الأنشطة والألعاب وفق أسلوب دي ميللي ((De Mille) في تنمية الخيال الإبداعي وهذا النموذج عبارة عن مكعب ثلاثي الأبعاد جمع فيه (العمليات المعرفية، والعمليات الوجدانية، والأنشطة) معاً في أول إصدار له وهو سكامبر ويحتوي على عشر ألعاب، ثم قام بعد ذلك بإصدار آخر وهو (أون سكامبر) ويحتوي هذا أيضاً على عشر ألعاب أخري .
ويتكون النموذج من مما يلي:

أولاً العمليات المعرفية:

(الأصالة، الطلاقة، المرونة، والإفاضة أو التفضيلات).

ثانياً العمليات الوجدانية:

(حب الاستطلاع، الاستعداد للمخاطر المتوقعة، تفضيل التعقيد، الحدس) (الأشعل ،2008).

ثالثاً أنشطة سكامبر:

وهي عبارة عشرين لعبة تساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال، باستخدام التفكير التباعدي تشترك في طريقة تقديمها وتختلف في محتوياتها (قسيم،2015).

تعريف استراتيجيات برنامج سكامبر:

مجموعة الإجراءات التي تستخدم لمساعدة التلاميذ على توليد أفكار جديدة أو بديلة م خلال دعم التفكير الإبداعي والمتشعب لديهم بطرح عدد من الأسئلة التي تتطلب من التلاميذ التفكير العميق وفق خطوات محددة (حامد ،2013).

أشارت (Carol2013) بأن استراتيجية سكامبر تقنية من تقنيات العصف الذهني الإبداعي حيث أنها تساعد التلاميذ على توليد أفكار جديدة عن طريق التفكير في احداث تغيرات وتحسينات في الأفكار الموجودة بالفعل، كما أنها تنمي لدي المتعلمين التفكير بأنواعه المختلفة وخاصة التفكير الإبداعي ومهاراته المختلفة وتقوم هذه الاستراتيجية علي طرح مجموعة من الأسئلة التعليمية التي تقوم على الاستقصاء المنطقي ومن ثم البحث عن الإجابات العلمية لهذه الأسئلة بحيث تؤدي الي زيادة مستوي المعرفة العلمية للتلاميذ .

وقد أوضح (Serrat 2009) أن استراتيجية سكامبر تقنية من تقنيات العصف الذهني فهي إجراءات إبداعية تدمج في حلقات العصف الذهني بهدف التجديد وتكوين مجموعة من المثيرات تشجع على تكوين فرص غير محدودة للتفكير والاثارة والتحدي وتساعد على توليد أفكار جديدة ومتنوعة .

هو برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال باستخدام التفكير التباعدي ويشتمل على مجموعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها قائمة على اللعب والمرح وتعني كلمة سكامبر الانطلاق او العدو او المرح وهي كلمة وصفية تصف عملية البحث بمرح عن الأفكار التي صممت الألعاب من اجلها وتلك الكلمات تشكل قائمة لتوليد الأفكار الاصيلة والمثيرة (الأشعل ،2008).

فلسفة برنامج سكامبر:

تقوم فلسفة برنامج سكامبر على فكرة مساعدة التلاميذ على توليد الأفكار الجديدة أو البديلة ومساعدة التلاميذ على طرح الأسئلة التي فيما وراء النص حيث يساعد على تنمية مهاراتهم وقدراتهم على التفكير الإبداعي والنقدي وقد جاء المسمى من خلال بداية أول أحرف كلمة سكامبر SCAMPER(تبديل، جمع، تكييف، تعديل، التنقيب، وضع استخدامات أخري، الحذف، عكس الشيء، إعادة الترتيب) (حامد،2013).

وقد أشار(Eberel 2008) بأن فلسفة برنامج سكامبر ترتكز على أن التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب وإجراء معالجات ذهنية بواسطة قائمة توليد الأفكار تسهم في تنمية التفكير الإبداعي ويتم ذلك من خلال إما بتقديم البرامج والأنشطة التي تهدف الي تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية وتكون منهجاً منفرداً كبرنامج إثرائي مستقل لتنمية التفكير الإبداعي أو من خلال تقديم الأنشطة وتنمية التفكير الإبداعي بشكل غير مباشر وتقديم الاستراتيجية داخل محتوي المنهج الدراسي العادي ويري أصحاب هذا الاتجاه أن العمليات العقلية يتم تعلمها بهذا الاتجاه من خلال التدريس باستراتيجية سكامبر.

أبان (روبرت سيجلر 2011) أن فلسفة برنامج سكامبر ترتكز على التدريب علي الخيال باستخدام اللعب حيث يعد اللعب من أفضل المجالات النمائية والحيوية للطفل باعتباره مجالا خصبًا لتنمية التفكير المجرد لديه اعتمادًا علي قدرته علي التخيل وبخاصة التخيل الوهمي للرغبات التي لا يمكن تحقيقها ، فاللعب التخيلي عنده لا يعد نمطا من أنماط اللعب وانما هو اللعب ذاته حيث يستطيع الطفل أن يبني موقفًا

تخيليًّا من خلال تكوين صور ذهنية خيالية لما هو غير موجود بالفعل عن طريق استخدام وإعادة تنظيم مخزون الذاكرة لديه والتي تشمل تذكر المعلومات واستعادتها ولذا فان التدريب علي الخيال بأسلوب المرح واللعب واجراء معالجات ذهنية علي تلك الخيالات يسهم بدوره في تنمية وتعزيز التفكير لديه .

أضاف (ميكالكو،2011)أن برنامج سكامبر يقوم على فكرة ان كل شيء جديد ما هو إلا إضافة او تعديلا ما لشي ء موجود بالفعل على سبيل المثال المعدن الخام المستخرج يتحول الي معدن ثم الي اسلاك ثم الي أجزاء في محرك وهكذا

أوضح (رمضان،2014) أن نموذج سكامبر يساعد التلاميذ على إعطاء أكبر عدد من الأفكار الجديدة او البديلة وهذا يتطلب طرح مجموعة من التساؤلات حول فكرة او مبدأ والتي في ضوئها يتم القيام بالعديد من الأنشطة المتعددة بالإضافة الى تدريب التلاميذ على الحس الخيالى واجراء عمليات ذهنية بواسطة قائمة توليد الأفكار هذا الامر يسهل في تنمية الخيال الإبداعي .

أهداف برنامج سكامبر:

ذكر (قسيم ،2015) أن برنامج سكامبر يهدف الي تحقيق جملة من الأهداف يمكن ذكر أهمها فيما يلي:

1/ غرس اتجاهات إيجابية لدى المتعلمين نحو التفكير والخيال والإبداع وإمكانية تعلمهم.

2/ تنمية مهارات التفكير بشكل عام والتفكير الإبداعي (الإنتاجي) بشكل خاص للمتعلمين.

3/ تنمية مهارات الخيال وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتعلمين.

4/ إثارة حب الاستطلاع المعرفي وتحمل المخاطر والتعقيد المعرفي والحدس وزيادة الدافعية لدى المتعلمين.

5/ إكساب المتعلمين الثقة بالنفس وتقدير الذات المرتفع ومفهوم الذات الإيجابي .

6/ خلخلة قناعات المتعلمين السابقة واقناعهم بإمكانية الوصول بهم الي الإبداع .

7/ مساعدة المتعلمين على نقل أثر التعلم وتعميم الخبرات المكتسبة الي المواقف الحياتية

8/ فتح آفاق المتعلمين ليتخلوا عن سطحية التفكير والغوص في التفكير العميق.

أضاف (حسن ،2013) لهذه الأهداف تنمية مهارات التفكير بصورة عامة والتفكير الإبداعي بصورة خاصة، تنمية الخيال الإبداعي الذي بدوره يسهم في تنمية وتعزيز الإبداعي، زيادة فترات الانتباه وبناء روح الجماعة لدى المتدربين.

استراتيجيات برنامج سكامبر:

قدم (قسيم ،2015) شرحاً لاستراتيجيات برنامج سكامبر فيما يلي:

1/ استراتيجية التبديل:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل الي منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال استبدال جزء من شيء آخر ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: ما الذي يمكن استبداله في غرفة الصف؟ ماذا لو تم إعطاء الطالب دور المعلم؟ هل بالإمكان استبدال بعض أثاث المنزل؟ هل بالإمكان استبدال بعض الجمل في الدرس؟

هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

2/ استراتيجية التجميع:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال تجميع شيء مع شيء آخر، اذ ان الجمع او الدمج بين مفردتين يعطي شيئاً يختلف في خصائصه عن كل مفردة على حدة ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: ماذا لو جمعنا دور المعلم مع دور الوزير؟ ماذا لو دمجنا البيت مع السيارة؟ ماذا لو دمجنا بين اللون الأصفر واللون الزرق؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

3/ استراتيجية التكييف:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال تطوير شيء ليناسب هدف جديد غير الذي وضع لأجله، اذ أن كثير من الأفكار لا تعمل في ظروف معينة، وإن إدخال تعديلات عليها تجعلها أكثر قبولاً ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: كيف يمكن تكييف السيارات لتتناسب مع المعاقين؟ كيف يمكن تكييف (حلويات الكنافة) لتتناسب مع مرضي السكري؟ ما الخاصية التي يتمتع بها نبات الصبار ليتكيف مع البيئة الصحراوية؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

4/ استراتيجية التعديل:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال إجراء تعديلات على خواصها (الشكل، اللون، الحركة، الطعم، المهام، أو أي خاصية اخري) مع المحافظة على الهدف الأصلي ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: كيف يمكن للمهندسين الزراعيين التعديل على النباتات؟ ما رأيك بتعديل القلم لكي يعطي رائحة زكية أثناء الكتابة؟ ما التعديلات التي يمكن أن تجريها على المصابيح الكهربائية؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

5/ استراتيجية التكبير:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل الي منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال التكبير إذ أننا اعتدنا على أن نري الأشياء في حجمها الطبيعي صوتها، شكلها، سمكها، وزنها، قوتها حجمها فما المانع من رؤية الأشياء على غير ما اعتدنا عليه بمساعدة هذه الاستراتيجية ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية في الحد من الاختناقات المرورية؟ كيف يمكن

استثمار هذه الاستراتيجية للحد من سرقة البنوك والشركات؟ كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية للحد من الزحف العمراني والافقي في المدن؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

6/ استراتيجية التصغير:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال تصغيره إذ انه خلافاً للتكبير، ماذا يحدث لو صغرنا الأشياء، خففنا وزنها، بطئنا من حركتها، قللنا سمكها هذه الاستراتيجية تقودنا الي غير ما اعتدنا عليه ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل ضعاف السمع؟ كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل ضعاف البصر؟ كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية من قبل شركات الكمبيوتر والالكترونيات؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

7/ استراتيجية استخدامات الأخرى:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال استخدام الشيء لأهداف غير التي وجد من أجلها أو في غرض آخر غير الذي أعد له ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي: ما الاستخدامات الأخرى لقطع البيض؟ ما الاستخدامات الأخرى لعلب المياه الفارغة؟ كيف يمكن استثمار هذه الاستراتيجية مع مخلفات الكمبيوتر (سي دي، دسك) هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

8/ استراتيجية الحذف:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل إلى منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) حيث ان كل شيء خصائص وسمات معينة تجعل منه نافعاً في غرض ما فما الذي يحدث لو تم إزالة بعض هذه الخصائص؟ إن إلغاء بعض صفات الشيء قد يخلق وضعاً جديداً ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي: ماذا تستطيع ان تحذف من نص مقالة الخريف الواردة في صحيفة الوطن؟ هل يمكن اغفال خطوة أو أكثر من خطوات الحل؟ ماذا تستطيع أن تحذف من التصميم الذي أعددته للحديقة المحيطة بمبني البلدية؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

9/ استراتيجية العكس:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل الي منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) من خلال التدوير 180 درجة والقلب رأساً على عقب، أو من الخارج الى الداخل، ومن

الداخل الى الخارج ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة مثل: هل تستطيع ان تفكر بالمقلوب؟ هل تستطيع القيام بما هو غير متوقع؟ ما هي الأشياء التي لا يستطيع القط القيام بها؟ ما هو الشيء الذي يسمع بلا أذن ويتكلم بلا لسان؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

10/ استراتيجية إعادة الترتيب:

تقود هذه الاستراتيجية للتوصل الي منتج إبداعي (فكرة، أداة، أمر، شيء) إذ أن الأمور والأحداث تسير وفق نسق معين، ماذا لو تم تتغير هذا الترتيب، أو الخطة، أو النمط، أو التوزيع ولتحقيق هذه الاستراتيجية يمكن طرح أسئلة من مثل ما يلي: كيف يمكن إعادة ترتيب غرفة الصف؟ كيف يمكن أن أعيد ترتيب غرفة الجلوس بحيث تبدو أكثر اتساعاً؟ كيف يمكن ترتيب الطعام على طاولة السفرة؟ هذه الأسئلة وغيرها قد يكون لها دور كبير في تطوير التفكير بحيث يصبح أكثر عمقاً وبالتالي التوصل لمنتج إبداعي قد يمتاز بالأصالة، أو الطلاقة، أو التفاصيل، أو الحساسية للمشكلات، أو المرونة.

أشار (عبد العزيز،2006) أن طريقة سكامبر لتحفيز الأفكار هي طريقة إبداعية تعتمد على التكتيكات التالية:

التبديل:

يقصد به تقديم فكرة بدلاً من فكرة أخري حيث يطلب المدرب من الطلاب استبدال الأفكار. بغيرها

التجميع:

حيث يطلب من الطلاب تجميع ما لديهم من أفكار لدعم أو فحص فكرة معينة .

التكييف:

يطلب من الطلاب تعديل او تغيير أفكارهم لتتناسب مع الهدف المراد تحقيقه.

التعديل:

يطلب من الطلاب تغيير أفكارهم أو تعديلها لتحقيق الهدف.

استخدامات أخرى:

يطلب ممن الطلبة استخدام الشيء لتحقيق أهداف أخري تتناسب عن الهدف الأصلي

الحذف:

يطلب من الطلبة التخلص من الأفكار غير المناسبة.

العكس:

يطلب من الطلاب قلب الشيء أو جعله في وضع مناقض بهدف إعادة تنظيم أفكارهم

العمليات المعرفية والوجدانية المتضمنة لنموذج سكامبر:

ذكر (عمر، 2017) ان نموذج سكامبر يتضمن العديد من العمليات المعرفية والوجدانية منها ما يلي:

1/ العمليات المعرفية:

طلاقة التفكير:

وهي القدرة على توليد أكبر عدد من الأفكار وذلك بهدف بناء حصيلة معرفية من المعلومات ويمكن التعبير عنها بحرية التفكير وإطلاق عنان التوقعات وتوليد عدد أكبر عدد من الأفكار وإيجاد عدد لا نهائي من الردود.

مرونة التفكير:

وهي الانتقال بين أنماط التفكير المتعددة وذلك ليضمن التحول في التفكير ليشمل جميع الآراء والخطط البديلة ويمكن التعبير عنه بالتغيير والتبديل والتعديل في أنماط التفكير واضافة اراء مختلفة والبحث عن الخطط البديلة.

الأصالة:

وهي انتاج الإجابات الغير مألوفة والغير متوقعة التي تتميز بالجدة والتفرد ويمكن التعبير عنها بإنتاج الإجابات الغير مألوفة او الغير متوقعة والحداثة والتفرد

2/ العمليات الانفعالية (الوجدانية):

حب الاستطلاع:

وهو سلوك استكشافي أولي يهيئ الطالب للبحث والاطلاع نحو اكتساب العلوم والمعارف وذلك يضمن استخدام الطالب لجميع حواسه في البحث والاندفاع للبحث عن المجهول وذلك لتحقيق الرغبة وهذا لا يكون الا بوضع الأهداف للمكاسب ويتضمن ذلك حرية التفكير والتخمين وعدم الخوف من الوقوع في الخطأ بالإضافة الي التنبؤ وحب المغامرة.

تفضيل التعقيد:

هو الرغبة والاستعداد لقبول التحدي أي الرغبة في العمل والتعامل مع الخصوصيات والميل الي البحث عن الأفكار المعقدة غير المألوفة ويتضمن الرغبة في تنسيق حالات الضوضاء والفوضى والرغبة في العمل مع كثرة التفاصيل والمشكلات المعقدة والاستعداد لقبول التحدي.

الحدس:

هو الإدراك الذي يتطلب سرعة البديهة ونفاذ البصيرة والفهم والتمييز للحقيقة بدلا عن الزيف او الواقع مستقلا عن العمليات المنطقية ويتضمن نفاذ البصيرة، والحس الباطني، وفهم الأفكار او المعلومات وادراكها باستقلال عن العمليات المنطقية .

مبررات التدريب على برنامج سكامبر:

أشار (الهيلات ،2015) الي أن أساليب التنشئة سواء كانت في البيت او المدرسة او الثقافة الدور الأساسي في عملية تنمية الإبداعية لدي الأطفال منها ما يلي:

1/ أن كثيراً من القائمين على الرعاية سواء كانوا أولياء أمور أم مدرسين أم مربين يجبرون الأطفال على القيام بسلوكيات معينة دون غيرها وهذا الاجبار يقود الي

الأطفال الي القيام بسلوكيات نابعة من اهتمامات الكبار ورغباتهم لا اهتمامات الصغار ورغباتهم الامر الذي ينعكس على تأخير التعبير العفوي (الإبداعي) عند الأطفال
2/ لا يسمح الكبار للصغار بالتعبير عن خيالاتهم والخروج من الواقع وكلما اتجه الصغار نحو التخيل او الخروج عن المألوف أجبرهم الكبار على النمو باتجاه الواقع.
3/ كثير من القائمين علي امر الرعاية لا يتفهمون خصائص ومميزات وامكانيات الأطفال ومواهبهم وقد يعمدوا الي تجاهلها وتهميشها وعليه كثير من مواهب الصغار دفنت في ذواتهم
4/ يري الكبار الصغار الذين لا يتمثلون لأوامرهم على أنهم مشاكسون ومتمردون وغير محبوبين .
5/ يقوم كثير من الكبار على نقد أفكار وسلوكيات الأطفال بصورة جارحة جداً (متي تصبح رجلاً، ما هذه الأفكار السخيفة).
6/ كثيرة هي المسلمات والقواعد والقوانين والتعليمات التي يفرضها الكبار والصغار (لا يجوز ان تبدي رأيك فهذا كلام قالته العرب قديما، والدك أخبر منك وأقدر على اختيار تخصصك في المستقبل).
7/ لا يسمح للصغار بأبداء آرائهم ولا وجهات نظرهم إذ أنه من النادر ما نسمع الكبار يوجهون أسئلة للصغار من مثل ما رأيك؟ عبر عن وجهة نظرك؟ ماذا تري؟
8/ يطرح المعلمون أسئلة تقليدية على الصغار وحتى الكبار مثل ما أسباب....؟ ناقش من وجهة نظر فلان؟ ضع دائرة حول الإجابة؟ هذه الأسئلة جميعها تجبر المتعلم على التفكير فيما هو موجود بين يديه ولا تشجعه على التفكير والتخيل بما هو ليس بين يديه فكيف تنتظر من المدارس ولادة مبدعين؟ وكثرة التهديدات سواء من الاهل او المدرسين (تهديد الامن النفسي)
9/ الجميع يعززون الصغار إذا قاموا بتذكر ما تعلموه او عندما يحافظون على تعلم ما قد اكتسبوه ولا يشجعونهم على استكشاف ما هو غير معروف او مراجعة ونقد ما معروف واختراقه وابداع شيء جديد (كلنا نعرف قصة ليلي والذئب كثيرة الأسئلة التي تطرح بخصوصها من يروي القصة؟ ماذا حدث ليلي؟ لم نسمع أحدا يقول هل يمكن إضافة شخصية اخري للقصة؟ هل من الممكن إعادة صياغة القصة؟ هل يمكن دمجها مع قصة اخري والخروج بقصة جديدة؟
كل هذا يشجع المتعلم على أن يكون واقعيا منطقيا لا ينظر الي ما هو أبعد من أنفه والابداع يتطلب الخروج عن المألوف ورؤية ما لا يراه الآخرون والبعد عن النمطية .

دور التلميذ في نموذج سكامبر اثناء التطبيق:

أشار (إبراهيم ،2005) الي دور التلميذ بأنه:
1/ باحث عن المعلومات وقد يكون مصدرا لها .
2/ يقوم بدور رئيسي في التقويم.
3/ يشارك بفاعلية في عرض الأفكار.
4/ يبادر للقيام بالأعمال.

5/ ينقل خبراته لمواقف مشابهة.
6/ يختار ما يناسبه من مكونات نموذج سكامبر لتنفيذ الحل وطرح أكبر عدد من الأفكار الجديدة والمبتكرة .

مدارس الموهبة والتميز
ولاية الخرطوم

المبحث الثالث
مدارس الموهبة والتميز ولاية الخرطوم

مقدمة:

استنادًا على توصيات حلقة النقاش التي عقدت في (12/4/ 2004) بقاعة الشهيد الزبير التي تشير إلى ضرورة ادخال تعليم الموهوبين كإحدى المستجدات في سياسة التعليم تم اختيار ثلاثة مدارس بولاية الخرطوم في المدن الثلاثة الكبرى، الخرطوم، الخرطوم بحري، ام درمان لتكون مقرا لباكورة مدارس الموهوبين بالسودان (إدارة تعليم ورعاية الموهوبين 2006)

قدم (الشاعر،2015) تفصيلا عن هذه المدراس كما يلي:

أولاً مدرسة الخرطوم للموهوبين:

تم اختيار مدرسة عابدون حماد بالديوم (السجانة) امتداد شارع (41) العمارات البالغ مساحتها (1200) متر مربع منشأ عليها (11) فصلاً ومكتبا للمعلمين بعد اجراء التعديلات اللازمة عليها تم افتتاحها في يوم السبت الموافق 2005/11/12م حيث أجلس بها (25) تلميذا وتلميذة وفي العام الدراسي (2008/2007) أجلس بها (25) تلميذاً و(25) تلميذة من الذين اجتازوا الاختبار المعد للقبول في مدارس الموهوبين ، في العام(2008) تم اضافة منشآت جديدة وتم قبول (23) تلميذا و (19) تلميذة للعام الدراسي (2009/20080) وفي العام (2010/2009) تم قبول (22) تلميذا و(22) تلميذة وحاليا هناك (111) تلميذا بنسبة (505%) و(109) تلميذة بنسبة (492%) بمجموع (220) تلميذا وتلميذة يقوم بالتدريس فيها (32) معلما ومعلمة منهم (12) من حملة الماجستير (7) من حملة الدبلوم العالي (13) من حملة البكالوريوس وتخدم تلاميذ محليتي الخرطوم وجبل اولياء.

ثانيا مدرسة الخرطوم بحري للموهوبين:

وقع الاختيار على مدرسة محمد فؤاد التي تقع جنوب شارع المدارس بالدناقلة ، تبلغ مساحتها (1200) متر مربع بها (9) فصول و (4) مكاتب ومطعم هذا بالإضافة الي مسرح ومسجد ولقد تم افتتاحها في اول يناير (2006) بعد اكتمال تجهيزها وتعتبر افضل المدارس تجهيزا من الناحية المعمارية ومن حيث المرافق حسب علم الباحث ، تم اختيار(25) تلميذا و(25) تلميذة ليتم استيعابهم في هذه المدرسة ولكن قضوا عامهم الأول في ضيافة مدرسة ام درمان للموهوبين لتأخر استكمال المباني حاليًا تناقص عدد البنات الي(19) وزاد عدد البنين (1) وفي الأعوام (2006 /2007) تم قبول(23) تلميذا و(23)تلميذة(2008/20007)تم قبول(28)تلميذا و(17) تلميذة فقط وفي(2009/2008)تم تسجيل(21) تلميذا و(19)تلميذة وفي(2010/2009)تم قبول(25)تلميذا و (18)تلميذة وحاليا يدرس بها(133)تلميذا بنسبة (58%)و(96)تلميذة بنسبة(42%)ويقوم

بالتدريس فيها(34)معلما ومعلمة من حملة الدكتوراه و(9)من حملة الماجستير و(9)من حملة الدبلوم العالي و(21)من حملة البكالوريوس وتخدم تلاميذ محليتي بحري وشرق النيل (إدارة تعليم ورعاية الموهوبين (2007-2010).

ثالثًا مدرسة ام درمان للموهوبين:

اختارت اللجنة مدرسة سعد العمدة أم درمان لتكون مقرا لمدرسة ام درمان للموهبة والتميز حيث تبلغ مساحتها(500)متر مربع بها(10)فصول و(4)مكاتب وتم تزويدها بمبان إضافية تشمل مسرحا، وكافتيريا، ومصلي، ورشة ،وعيادة وملاعب رياضية ومساحات خضراء كما تم تجهيز الفصول بأثاث راقي المستوي وفي العام (2008) تم إضافة منشئات جديدة عبارة عن(3)فصول و (3) مكاتب ومختبر في العام الدراسي(2006/2005)ألحق بها(50) تلميذا و(50)تلميذة أي انها استوعبت(100)تلميذ وتلميذة نصفهم تابع لمدرسة بحري استضافتهم مدرسة ام درمان حتي اكتمال تجهيز مدرستهم وفي العام(2007/2006)أجلس بها(25) تلميذا و(26)تلميذة و في العام(2008/2007)أجلس بها(24)تلميذا و(24)تلميذة من الذين اجتازوا الاختبارات المعدة لمدارس الموهوبين وفي العام(2009/2008)تم قبول(23)تلميذا و(25)تلميذة وفي العام(2010/2009)تم قبول(25) تلميذا و (24) تلميذة حاليا (121) تلميذا بنسبة (50%) و (121) تلميذة مقسمين علي صفوف الرابع والخامس والسادس والسابع والثامن بمجموع(242)تلميذا وتلميذة ويقوم بالتدريس فيها(28)معلم ومعلمة منهم (0) دكتوراه و(5)من حملة الماجستير و (23)من حملة البكالوريوس وتخدم ثلاث محليات هي ام درمان وكرري وامبدة .

رابعًا المدارس الثانوية:

في العام الدراسي (2011/2010) تم افتتاح مدرسة ثانوية في الخرطوم (التجاني الماحي) استوعبت (46) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ مدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز وأخرى في أم درمان (محمد سيد حاج) استوعبت (96) تلميذًا وتلميذة من مدرسة محجوب عبيد للموهبة والتميز (45) من مدرسة الشهيد محمد فؤاد ذكي للموهبة والتميز وفي العام الدراسي 2012/2011 تم افتتاح مدرسة ثانوية في بحري (عبدالله الطيب).

الأسباب والدواعي للبرامج الخاصة:

تنبع أهمية البرامج الخاصة لرعاية الموهوبين من الأسباب الاتية:

1/ عدم كفاية برامج التعليم العام .

2/ الرعاية الخاصة حق للطفل الموهوب والمتفوق كما هي حق للطفل المعوق.

3/ رعاية الموهوبين ضمانة لتنمية أي مجتمع ورفاهيته.

4/ أن الشرائح التي وهبها الله نعمة الذكاء والاستعدادات العالية والدافعية للتعلم قد تضمحل ان لم تجد الرعاية والاستثمار.

5/ أن جميع الاكتشافات العلمية وتقدم البشرية عبر التاريخ البشري في شتي مجالات الحياة جميعها إنجازات لموهوبين اتاحت لهم مجتمعاتهم فرصة استثمار مواهبهم في حل المشكلات (عمر،2009).

فلسفة وأهداف رعاية وتعليم الموهوبين بولاية الخرطوم:

قامت مدارس الموهبة والتميز لتحقيق أهداف وفلسفة محددة كما يلي:

1/ يمنح كل طفل فرصة لتعلم تبعًا لإمكاناته وقدراته.

2/ الاعتماد على المفهوم التكاملي للاستفادة من مختلف التخصصات العلمية للموهوبين والتنسيق فيما بينها والاستعانة بأحدث البرامج والتجهيزات لتطوير قدرات وامكانيات الموهوبين

3/ إنَّ فلسفة رعاية الموهوبين لا تنطلق من منظور راس المتميز فحسب بل تنظر سياقات فكرية وروحية باعتبارها هبة من الله ينبغي رعايتها لتعود بالنفع على ذاتها والمجتمع بخلق فكر وثقافة وبرامج التميز اجتماعيا وتربويا وثقافيا

4/ إنَّ فلسفة رعاية الموهوبين لا تنتظر المصادفة لاكتشاف الموهوبين ومن ثم رعايتهم بل تهيئ الأرضية السليمة والمناخ الملائم لتطوير القابليات والاستعدادات بالتشجيع والرعاية والبيئة العلمية ذات الطابع المنظم

5/ إنَّ البرامج ينبغي ان تخطط وتعد ويتم تجريبها وفق أسس علمية سليمة تأخذ في الحسبان سيكولوجية الانسان السوداني وابعاده الثقافية، نوع المعلم، سبل اعداده وتطويره، نوع الإدارات وسبل تطويرها بما يلائم برامج الموهوبين

6/ إنَّ امام النظام التعليمي فرصة ان يسهم بشكل خلاق في التنمية الشاملة من خلال برامج متكاملة لكشف ورعاية الموهوبين وإيجاد السبل لتنمية مواهبهم (محمد ،2010)

البيئة التربوية بمدارس الموهبة والتميز:

تمثل البيئة المدرسية الإيجابية حجر الزاوية بالنسبة لرعاية الموهوبين ومن الأهمية ان تكون بيئة غنية بالمثيرات ومنفتحة على الخبرات والتجديدات الخارجية مناخها الصفي مثيرا للتفكير، توفر مصادر التعلم وفرص اكتشاف المواهب، تنوع أساليب التقويم، وتتشكل من مجموع المتغيرات المادية والاجتماعية والادارية التي تحكم العلاقات بين الأطراف ذات العلاقة بالعملية التربوية داخل المجتمع المدرسي وخارجه (عبد الرحمن، 2004).

كان واضحًا الاهتمام بالبيئة المدرسية من أهم ما قام به المشرفون على هذا المشروع وذلك بتأهيل مدارس الموهبة والتميز بشكل متميز لصبغ وجدان هؤلاء الأطفال بقيم الجمال والتميز فقد أعدت الفصول الدراسية بشكل مثالي، كما زودت هذه المدارس بحدائق خلابة .

وبما أن البعد يعتبر محورًا أساسيًا في فلسفة هذه المدارس فقد أعد بكل مدرسة مسجدا لربط التلاميذ بصورة بصلاة الجماعة الراتبة لصلاتي الظهر والعصر ويستغل في تحفيظ القران الكريم، اعمالا للصبغ الوجداني واليماني لهؤلاء التلاميذ .

أعد بكل مدرسة مسرح وذلك لان المناط محور مهم في التربية القيادية التي تعد الموهوبين للمستقبل كقادة وعلماء.

زودت كل مدرسة بملاعب رياضية لتربية وتقوية أجسام التلاميذ وقد تم توفير أجهزة العاب جمباز لكل مدرسة من هذه المدارس كما تم توفير معلم للتربية الرياضية ليقود هذا المنشط التربوي المهم والمدارس بحاجة إلى قاعات للألعاب الرياضية تزود بكل المستلزمات الرياضية، وفرت حجرة فنون بكل مدرسة تحفيزًا للأبداع الفني .

بكل مدرسة مكتبة غنية بالكتب والمراجع في شتي المجالات كمراجع في علم النفس التربوي، الموهبة والتميز والابداع، طرق التدريس، القياس والتقويم، الإدارة، الادب، التاريخ، الفيزياء، الفقه والسيرة والتفسير.

وكان من أهم الأهداف العامة المرجو تحقيقها من هذه المكتبة:

1/ الاطلاع على مجموع القصص يتم تحديدها من قبل المعلم ومن ثم تدريب التلميذ علي تلخيص هذه القصص ثم بعد ذلك استنباط الدروس والعبر المستفاد منها وتطبيق الجوانب التربوية في حياة التلميذ اليومية.

2/ أنَّ يتعرف التلميذ والتلميذة على جوانب النقد الادبي وتدريبهم على ذلك.

3/ إثراء الجوانب اللغوية والتعبيرية والقدرة على التأليف ومن ثم اكتشاف ذوي الخيال الواسع

وبما أن دور المعامل مهم لتدريب التلاميذ على المهارات العلمية والتطبيقية والتقنية فقد كان لزامًا أن تلحق بكل مدرسة بالمعامل التالية:

معمل الحاسوب:

مزود بعدد خمسة وعشرين جهازاً ربطت ب (الانترنت) كما زود كل حاسوب ببرامج تقنية في اللغة الإنجليزية والرياضيات ومعمل علوم افتراضي وبرامج القران الكريم والتفسير وفيه يتم تدريس التلاميذ مبادئ الحاسوب والمهارات المختلفة التي يحتاجها التلميذ للتعامل مع الحاسوب والدراسة تدريجية حسب الفصول الدراسية المختلفة .

معمل العلوم:

داخل كل مدرسة معملًا للعلوم فيه الكثير من متطلبات التلاميذ المتعلقة بدراسة الفيزياء والأحياء مثل العدسات بأنواعها، عدد من المواد الكيمائية، جهاز للطرد المركزي وغيرها مما يمكن التلاميذ من إجراء التجارب الإجرائية التي تعين التلاميذ على اكتساب المهارات العلمية

معمل اللغات:

مزود بشاشة بلازما وأجهزة فردية للحاسوب مزودة ببرامج تقنية للغة لتسهيل التواصل الالكتروني بين المعلم والتلاميذ ولتدريب التلاميذ على البرامج التفاعلية في تعليم اللغة الإنجليزية .

معمل الإلكترونيات والروبوت:

في هذا المعمل يدرس التلاميذ مادة الالكترونيات بشقيها النظري والعملي كما تتم دراسة الروبوت (الإنسان الالي) وهذه الدراسة ترس بواسطة الحاسب الالي بصورة متكاملة والمنهج المتبع منهج لتنمية مهارات التلاميذ الإبداعية وتنمية الاستعداد للاختراع.

الداعمة للتعليم:

تعتبر وحدة الإرشاد النفسي والاجتماعي محورا أساسيا في تعليم الموهوبين وذلك لان الأهمية الجانب النفسي واعلاء الدافعية وارشاد التلاميذ والاسر والمعلمين من اهم محاور التي تكمل منظومة تعليم الموهوبين المتمثلة في الذكاء والابداع والإرشاد النفسي لإعلاء الدافعية.

البيئة الصحية:

لقد توفرت لدي تلاميذ الموهبة والتميز وجبات غذائية تقدم لهم في اليوم الدراسي الطويل او اليوم الممتد كما يسمي تقدم لهم وجبة غداء مرتين في الأسبوع كما ان هناك وحدة صحية تراقب الحالة الصحية لكل تلميذ ويشرفها عليها طبيب يزور المدرسة أسبوعيا لتوفير الرعاية الصحية واجراء الكشف الطبي وعمل سجلات طبية لكل تلميذا (محمد،2010).

المناهج:

كانت مدارس الموهبة والتميز تحدياً أحدث تطويراً في المركز القومي للمناهج فقد دفع هذا التحدي المركز لاستجلاب كل أنواع المعارف المتصلة بإعداد مناهج لمدارس الموهبة والتميز وبذلك تحقق الهدف المنشود وقد شارك ثمانية من مختصي المناهج في الدورة التدريبية لتعليم الموهوبين في مايو 2007 والتي قدمها (فتحي جروان) مما كان له الأثر البالغ في تطوير عملية إثراء المناهج بمدارس الموهبة والتميز.

وقد تم إثراء المنهج القومي للصفوف الخمسة من الصف الرابع إلى الصف الثامن واستحدثت خمس مواد إضافية على النحو التالي:

1/ مهارات التفكير 2/ الحاسوب 3/ الروبوت والالكترونيات 4/ الحساب العقلي – اليوسي ماس.

5/ اللغة الإنجليزية والتي بدأت مبكرا في مدارس الموهبة والتميز من الصف الرابع في حين أنها في المدرسة العادية تبدأ من الصف الخامس .

كما أعد دليلين للتربية الفنية والتربية الرياضية لان المادتان المذكورتين تقدمان في المدرسة العادية ضمن محور الفنون التطبيقية ليس كمواد منفصلة كما هو الحال في مدارس الموهبة والتميز .

تم في الربع الأخير من العام 2008 تنقيح جميع المواد الدراسية بناءا علي التغذية الراجعة من المعلمين والمشرفين التربويين لمدارس الموهبة والتميز من خلال الملاحظات والأفكار الاثرائية

وفي مقابلات مع مختصي المناهج والمعلمين أجرتها لجنة البحوث بالمركز القومي للمناهج (تقرير تقويمي عن مدارس الموهبة والتميز 2008) قد وردت ملاحظات في المحاور التالية:

محور القران الكريم والفقه:

اعتمد منهج القران الكريم علي زيادة شرح الآيات وتعميق الشرح الإجمالي للآيات وما يستفاد منها إضافة إلى أنشطة وتدريبات متعلقة بالقدرات العقلية العليا (تحليل ، تركيب، تطبيق، تقويم) اتفق بعض المعلمين مع المختصين أنّ منهج القران الكريم به إثراء واضح ويتجلى ذلك في شرح الآيات واستخلاص المعني وكثافة التدريبات كما يرى آخرون أن المحتوى الإجرائي لا يتناسب مع قدرات التلاميذ ويرون التحرك بالأثراء نحو التفكير والتدبر أما التجويد راي المعلمون إدخال الطرق الحديثة والوسائل لمعرفة مخارج الحروف واتباع الأساليب المتقدمة في التجويد وإدخال التجويد من الصف الرابع.

اعتمد مختصو المناهج في اثرائهم لكتب الفقه على أسلوب تعميق المادة أحيانا والتوسع حينا أخر واضافة التدريبات والاسئلة التي تتعلق بالمهارات العليا للتفكير ويري المعلمون ان الاثراء موجود بصورة طيبة وحبذوا التوسع في الأدلة والبراهين (محمد،2010).

محور اللغة العربية:

اعتمد مختصو المناهج علي خبرتهم كمعلمين فوضعوا نصب أعينهم إثراء الدور الملهم للمعلم في قيادة وسوق عملية الاثراء كما استفادوا من مقترحات بعض المعلمين في مدارس الموهبة والتميز وقد اعتمد الاثراء علي زيادة المحتوي والتعمق وزيادة الأنشطة والتدريبات فأضافوا مهارات لم تكن موجودة أصلا كمفهوم الاستقصاء ومهارات التعلم الذاتي والتعلم عن طريق الاقران كما تمت مراعاة ان تكون لغة الكتب رفيعة تناسب التلميذ الموهوب ومراعاة الأنشطة والتدريبات للمستويات العليا للتعليم .

أمن المعلمون على مزيد من الإثراء والا يتخذ منهج الموهوبين الوحدات والمحاور نفسها التي اتخذتها الكتب العامة ودعوا إلى ضرورة إضافة قصائد أكبر مستوي، ادخال شعرا ء سودانيين والولوج الي الادب العربي وإدخال كتاب الامالي وأكدوا ضرورة المكتبة في تنمية مهارات اللغة العربية.

محور الرياضيات:

وضع قسم الرياضيات بالمركز القومي للمناهج في اعتباره عند إثراء الكتب المقدرات المختلفة للتلاميذ الموهوبين عن اقرانه في المدارس العادية لم يتم تغيير جوهري في كتب الرياضيات فطلت الوحدات كما هي تقريبا وتمت إضافة بعض التدريبات والتمارين والأمثلة ذات المستوي الرفيع وتم ابعاد الأمثلة التي هي ادني من مستوي التلميذ الموهوب واعتمدوا إعطاء أمثلة ذات حلول متعددة وأكثر صعوبة وتعدد وتنوع كما أضافوا وحدات جديدة في بعض الكتب.

وقد تلمست الكتب جوانب من أساسيات التفكير لم تتوفر في كتب التعليم العام وذلك يتضح في إيجاد فهم المفاهيم وترجمة العلاقات الرياضية والتخيل إضافة الي اعلاء التفكير المجرد .

أمن المعلمون على أن الاثراء لم يغير المحتوي وانه كان موفقا ونادوا بضرورة التوسع في الاثراء خاصة في الصف الرابع والصف السابع في المحتوي

محور الإنسان والكون:

أشار مختصو هذا المحورإلى ان اثراء هذا المحور لم تكن واضحة المعالم ومن ثم فان الأسس مزاجية ومعتمدة علي خبرة واضعي المناهج والتي يحملوها كمعلمين قدامي ويرون ان محور الانسان والكون لا يحتاج الي اثراء لأنه كان في الأصل مثري وان الأنشطة الموجودة فيه كافية الا ان الاثراء تم في الجوانب المعرفية العليا (تحليل، تركيب، تقويم) وهو اثراء ممتاز في ذلك المنحى رأوا ان تشكل لجنة للأثراء لتأخذ الاطار العام للمنهج العادي ويقوم بصياغة عمل ومنهج جديد للموهوبين يري معلمو العلوم ان المنهج انتقل سريعا في الصف السابع وذلك لضعف المادة العلمية في الصف الرابع والخامس وذلك لضعف المنهج في المادة العلمية في الصفين الرابع والخامس وان الاثراء في الصف السادس لا يرقي لمستوي التلميذ الموهوب لتركيزه علي الأنشطة ورأوا ضرورة التوسع في بعض الدروس كدروس الفضاء .

محور الفنون التطبيقية:

يشمل هذا المحور كتب مسكننا(رابع) وملبسنا(خامس) وسلامتنا (سادس) يري مختصو المناهج أن الاثراء الذي قاموا به مناسبا حيث اعتمد على ملء النواقص وفق الحاجات التي يرونها مناسبة للتلميذ الموهوب مثل التوسع في المعلومات إضافة الي التوسع في التقويم ولم تتم إضافة مواضيع جديدة انما قدمت موجهات للمعلم في عرض الدرس للتلميذ الموهوب بخلاف عرضها للتلميذ العادي كما تمت إضافة وسائل ملونة بخلاف الكتاب العادي أيضا الأمير محمد(2010).

طريقة الكشف عن الموهوبين:

بدأ الكشف عن الموهوبين بمسح شامل للأطفال الموهوبين بمدارس القبس في عام (2004) من خلال مصفوفة خماسية شملت الرياضيات ، التحصيل الدراسي، مقياس المصفوفات المتتابعة المعياري، مقياس التفكير الابتكاري ، قائمة تقديرات المعلم لصفات التلاميذ الموهوبين فضلا عن مقياس وكسلر لذكاء الأطفال ، الطبعة الثالثة للأطفال المختارين ، وتم تطبيق هذه الأساليب لجميع تلاميذ الحلقة الثانية وعددهم (1940) وتم الكشف عن (52) من الأطفال الموهوبين يمثلون نسبة 5% من مجموع الأطفال في المدرسة وتم دعم المشروع من قبل وزير العلوم والثقافة.

وفي العام (2005) تم توجيه المدارس بترشيح اثنان من الأطفال من كل مدرسة أساسية حكومية او خاصة بواسطة المدير والمعلمين باستخدام استمارة خاصة أعدت للترشيح واستخدام التحصيل الدراسي للسنة الثالثة كمؤشر مع تقديرات المعلمين كمرحلة أولية للتصفية ولتحقيق هذا الغرض تم توحيد الامتحان النهائي في مدارس ولاية الخرطوم وعددها (1408) والتي ينتظم فيها حوالي(640000) تلميذا ولعملية الكشف النهائي تم استخدام مقياس المصفوفات المتتابعة المعياري ،ومقياس تورانس للتفكير الابتكاري (اختبار الدوائر) كاسلوبين للكشف عن الموهوبين ، استخدام مقياس بينيه للذكاء للمفاضلة بين التلاميذ في الاطار الحدودي وتمت عملية الكشف عن الأطفال في (3) مراكز بالخرطوم وبحري وام درمان بواسطة مجموعة

من مساعدي البحث وأخيرا تم الكشف عن (150) موهوبا منهم (75) من الذكور (75)من الاناث تم توزيعهم لمدارس الموهوبين الناشئة بمعدل (50) لكل مدرسة نصفهم من الذكور والآخر من الإناث .

في العام (2006) تمت الاستفادة من تجربة الكشف الأولي مع إجراء بعض التعديلات منها استخدام اختبار الخطوط الراسية بدل اختبار الدوائر في مقياس تورانس للتفكير الابتكاري وكذلك تقديم اختبار التحصيل الدراسي شمل اللغة العربية، القرآن الكريم، الرياضيات، الخيال (الإنشاء) كما تمت زيادة مراكز الكشف من (3 الي 7) فضلًا عن زيادة مساعدي الباحث وتم تطبيق المقاييس السيكولوجية في يوم واحد (1680) من الأطفال المرشحين (عثمان، 2009).

ذكرت(عثمان،2009) ان اجراءات الكشف عن الموهوبين بولاية الخرطوم تعتمد على ترشيحات المعلمين، السجل الدراسي السابق للتلميذ، اختبار المصفوفات المتدرجة المعياري لقياس الذكاء والقدرة العقلية، اختبار الخطوط واختبار اكمال الصور وهما من أجزاء بطارية تورانس للتفكير الإبداعي، اختبار التعبير الكتابي(الانشاء) حيث يتم تقديم ثلاثة موضوعات يختار التلميذ واحد منها ويكتب فيه.

برامج بناء الشخصية:

تقوم فلسفة هذه المدارس على إعمال العقول وتزكية الوجدان بالقيم الدينية والأخلاقية والوطنية واعداد البرامج التي تعمل على بناء شخصية لها سمات إيجابية اجتماعيا وانفعاليا وعقليا وذلك عن طريق تنفيذ عدد من البرامج كما يلي:

برنامج اليوم الممتد:

وهو يوم دراسي طويل يمتد من الصباح الباكر وحتى السادسة مساء ويوفر في برامج التعلم الذاتي من خلال البرامج التقنية والدخول الي مصادر المعرفة (مكتبة، شبكة عالمية، مناشط ثقافية ورياضية، رحلات ومنتديات) .

كما تعقد جلسات التلاوة الصباحية للقران الكريم، وإقامة صلاة الجماعة بالمسجد لصلاتي الظهر والعصر، وهناك تدارس للأحاديث النبوية يقدمها التلاميذ يوميا وذلك اعلاءً للقيم الدينية

المخيم الصيفي:

يقام كل نهاية عام دراسي مخيما صيفيا او برنامجا اثرائيا لمدة أربعة أسابيع عقب الامتحانات النهائية ويشتمل برنامج المخيم علي:

-اعلاء قيم السلوكية بتطبيقات لأحاديث نبوية من الأربعين النووية، يراقب بها التلميذ نفسه ورصد واقع التطبيق في حياته

- تحسين مهارات اللغتين العربية والانجليزية

- تحفيظ التلاميذ أجزاء من القران الكريم كل حسب طاقته

- اعداد برنامج للزيارات لعدد من المصانع والجامعات والمراكز البحثية والتقنية والاثرية ومواقع التنمية

- استقدام شخصيات قومية لها انجاز علمي او اقتصادي او دعوي وذلك لعمل منديات تعمل لدفع التلاميذ للإنجاز(محمد،2010).

وحدة الإرشاد النفسي:

يوجد في كل مدرسة وحدة ارشاد تعمل على الارشاد الجمعي والفردي للتلاميذ، وتصدر نشرات للمعلمين والاسر، وتراقب السلوك والانجاز وتعدل وتتطور وتنمي (حسن، 2009)

السجل التربوي الالكتروني:

كما تم ادخال السجل التربوي الالكتروني لرصد كل المعلومات عن التلاميذ (الاسرية، الصحية، الاكاديمية، المنشطية) كما يرصد مجالات التميز والمشاكل السلوكية وبرامج المعالجات ان وجدت، وهذا السجل يوفر سجل تراكمي يعين الباحثين على تتبع هؤلاء التلاميذ وانجازاتهم عبر مراحل حياتهم، كما يوفر تقارير فردية وجمعية (حسن، 2009) .

تقويم التلاميذ وكسبهم التنافسي:

يقوم التلميذ صاحب القدرات العالية في كل مجالات التميز والانجاز ولا يمثل التحصيل الهدف الأوحد كما في المدارس العادية .

ويقوم التلاميذ تفريديا حسب المواد المختلفة ويعطي التلميذ شهادة مفردة حسب تميزه في كل مادة دراسية، فهو قد يكون الأول في الرياضيات والرابع في اللغة العربية والعاشر في العلوم وتكون الشهادة في شكل أعمدة بيانية .

وقد ادخل نظام التقويم المستمر، فهناك 20% تعطي لأعمال السنة تمثل مشاركته الصفية واداءه الواجبات المنزلية والاختبارات الشهرية وتعطي درجات للنشاط التربوي والمشاركة في الجمعيات والنشاط الصباحي والسلوك .

وبما ان التعلم الذاتي للموهوب يمثل اهم هدف في تعليمه، فقد افرد عمودا للتقويم يعدد البحوث التي يقوم التلميذ بإعدادها في المواد المختلفة وجودتها

وتعتبر التربية الفنية والرياضية من المحاور التي يقوم فيها الطفل عمليا ونظريا كمواد منفصلة وليست مدمجة في الفنون التطبيقية كما هو الحال في المدارس العادية

وبما ان اعلاء الدافعية للإنجاز هدف استراتيجي اخر في تعليم الموهوبين فقد خصص يوم في الشهر هو يوم السبت للمنافسات بين التلاميذ في مجالات التميز والابداع المختلفة المنشطية والأكاديمية والابداعية وقد شارك التلاميذ في مسابقات محلية وخارجية ويكمن الهدف الأساسي من الدخول في هذه المسابقات هو اعلاء دافعية الإنجاز والسعي الحثيث للعمل الدؤوب وتحقيق الذات واعلاء الطموحات فهي متلازمات مهمة لإعدادهم كقادة وعلماء لمستقبل اوطانهم (حسن،2009). **المعلم بمدارس الموهبة والتميز:**

أشارت الدراسات التي تمت في مجال الكفايات الي بعض المهارات والقدرات الخصائص التي ينبغي ان تتوافر في المعلم الذي يعمل مع الموهوب منها ان يكون متفوقا في مهنته ولديه قدر مناسب من النضج الانفعالي، متفهم للحاجات الخاصة للطالب الموهوب والعمل على تلبيتها، يعرف معني الموهبة وكيفية الكشف عنها

وإدراك الحاجات الفردية لكل طالب علي حدة، يجعل مناخ التعلم ابتكاريا ومرناً، ان يعمل على تعزيز روح الاصالة والمبادرة (السيد 2010).

تم انتقاء المعلمين من الذين تقدموا بشروط بكالوريوس بتقدير ممتاز او ماجستير مع خبرة لا تقل عن ثلاث سنوات ولا تزيد عن عشرة سنوات وقد اخضعوا لمعاينات للتعرف على السمات والمميزات الشخصية متمثلة في: الذاتية، محبوب، متوازن، قوي الشخصية، ذو خيال خصب التخصص: تأهيل جامعي، تدريب مكثف في مجال الموهوبين والمهنية: استخدام استراتيجيات واستثارة قدرات الموهوبين، تفريد التعليم، استخدام استراتيجيات متنوعة، واستثارة قدرات الموهوبين، راغب في تطوير نفسه سامية (عثمان، 2009) .

اخضع المعلمون بمدارس الموهبة والتميز للدورات التالية:

1/ دورة تعليم ورعاية الموهوبين لمدة شهر ونصف عام 20005.

2/ دورة طويلة في الحاسب الالي ودورة في مواصفات الاختبار الجيد.

3/ دورة في مهارات التفكير ودورة في استراتيجيات التعليم الحديثة .

4/ دورة في الارشاد النفسي ودورة في اللغة الإنجليزية وورش في الذكاءات المتعددة .

5/ دورة في الاختبارات وتقويم التلاميذ ودورة في التصميم الالكتروني.

6/ دورة في طرائق تعليم الموهوبين بالتعاون مع منظمة الاسسكو.

7/ دورة في ارشاد وتعليم وتقويم الموهوبين مايو 2007.

8/ دورة في مواصفات الاختبار الجيد ودورة في اليوسي ماس (هارون،2009).

تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز:

قام الباحث بسؤال إدارة المدرسة بناء علي السجلات الموجودة لديها حيث أفادت بأن أعمارتلاميذ الصف الرابع كلهم 11سنة وبناء عليه سيتناول الباحث وصفا للخصائص النمائية لهذه الفئة العمرية فيما يلي:

1/ النمو الجسمي:

أشار (دويدار،2012) إلى ان الجسم في هذه المرحلة ينمو نموا تدريجيا فيزداد الطول والوزن زيادة ملحوظة ويمكن القول ان الفتيات يسبقن عادة الفتيان في هذه المرحلة وان صحة الأطفال في هذه المرحلة عموما تكون جيدة .

أوضح (إسماعيل،2009) ان الطول في هذه المرحلة يزيد بمعدل يتراوح ما بين (4-7) سم سنويا بينما يزيد معدل الوزن بنسبة 20 في المائة من معدل وزنه سنويا كما تكون معدلات النمو الجسمي لدي البنات أكبر منها لدي البنين وخاصة فيما يتصل بالوزن ويحدد الشكل الذي سيكون عليه الفرد فيما بعد من البدانة اوعدمها او ان يكون نموه بين الضالة والبدانة ويؤثر علي تحديد هذا الشكل ما لدي الاسرة من المستوى الثقافي والاقتصادي.

أضاف (ملحم،2004) ان المهارات الجسمية تزداد في هذه المرحلة والتي تعتبر ضرورية لعضوية الجماعة والنشاط الاجتماعي في هذه المرحلة وتزداد مناعة الطفل ضد المرض بشكل واضح وتحمله للتعب والارهاق بشكل واضح أيضا تستطيل

الأطراف ويتزايد النمو العضلي وتزداد العظام قوة في هذه المرحلة ويتتابع ظهور الاسنان الدائمة في هذه المرحلة فتظهر الاضراس الامامية لدي الطفل في سنوات 10-12 سنة لتحل محل الاضراس المؤقتة .

أما (العمرية، 2005) فقد ذكر انه يلاحظ اهتمام الطفل بجسمه واهم ية مفهوم الجسم وتاثيره في نمو الشخصية وتعتبر أيضا ان المهارات الجسمية أساسا ضروريا لعضوية ونشاط الثلة وان الخصائص الجنسية الثانوية لدي البنات تبدا قبل البنين في نهاية هذه المرحلة ويكون نصيب البنات اكثر من البنين في الدهن الجسمي.

2/ النمو الحركي:

أبان (إسماعيل، 2009) أنَّ النمو الحركي في هذه المرحلة يتميز بعدد من الخصائص حيث يلاحظ ان معدلات نشاط الطفل في هذه المرحلة يزداد عن معدلاته السابقة وذلك بناء علي ما وصل اليه من النمو الجسمي والعضلي وما يتاح له من فرص النمو الجسمي والعضلي والاعتماد علي ذاته في كثير من الأمور ولهذا يتصف النمو الحركي بالقوة والسرعة والتوافق والرشاقة حيث يلاحظ ان طفل هذه المرحلة لديه القدرة علي استيعاب الحركة بسرعة وخاصة عندما يكون بصدد تعلم مهارات حركية جديدة وان ما يستغرقه من وقت في اكتساب المهارة يكون قليلا بالقياس الي الوقت المستغرق في المراحل السابقة لاكتساب مثل هذه المهارة

كما تتسم الاستجابات الحركية التي تصدر عن طفل هذه المرحلة بمقدار من الجرأة والشجاعة والحيوية وذلك لنمو الجانب الجسمي الحركي الذي يجعله يشعر بانه علي درجة عالية من الثقة حال اقدامه لممارسة أي نوع من أنواع النشاط الحركي ومن اجل ذلك نجده يرحب ويسعد بالمناقشة واحداث المقارنة بينه وبين غيره من اقرانه الامر الذي يمكنه من اكتشاف المزيد مما لديه من القدرات والامكانيات بما يدعوه الي الإحساس بالذات والوجود بين اقرانه.

زاد (العمرية، 2005) ان الطفل يميل الي كل ما هو عملي ويبدو الصغار كانهم عمال صغار ممتلئون نشاطا حيوية ومثابرة، أيضا ينمو التوافق الحركي وتزداد الكفاءة والمهارة اليدوية اذ يسمح ما بلغته العضلات الدقيقة من نمو للقيام بنشاط يتطلب استعمال هذه العضلات مثل النجارة عند البين واعمال التريكو عند البنات ويلاحظ ان البنون يقوموا باللعب المنظم القوي الذي يحتاج الي مهارة وشجاعة وتعبير عضلي عنيف كالكرة والجري وتقوم البنات باللعب الذي يحتاج الي تنظيم في الحركات كالرقص ونط الحبل.

3/ النمو اللغوي:

أبان (العمرية، 2005) ان مظاهر النمو اللغوي في هذه المرحلة تتمثل فيما يلي:

1/ تزداد المفردات ويزداد فهمها ويدرك الطفل التباين والاختلاف القائم بين الكلمات ويدرك التماثل والتشابه اللغوي.

2/ يزيد اتقان الخبرات والمهارات اللغوية .

3/ يتضح ادراك معاني المجردات مثل الكذب والصدق والعدل والحرية .

4/ يلاحظ طاقة التعبير والجدل المنطقي ويظهر الفهم والاستمتاع الفني والتذوق الادبي لما يقرأ ويلاحظ ان البنات يفقن البنين في القدرة اللغوية.

4/ النمو العقلي:

أوضح (ديودار،2012) ان ذاكرة الطفل في نمو مضطرد من السابعة الي الحادية عشر ويميل الي التذكر عن طريق الفهم اما فيما يتعلق بالتفكير فان طفل المرحلة الابتدائية يفكر بواسطة الصور البصرية فهو بصري أولا قبل كل شيء وحينما يود ان يتذكر شيئا قاله المدرس فانه يتصور المدرس كفيلم امامه متحرك ناطق اما التخيل الإبداعي فيمتاز بعنصر جديد لم يكن موجودا في خبرة الطفل السابقة والطفل في المرحلة السابقة له ولع بالتخيلات حيث ان هذه التخيلات تبعد عن الواقع اما في هذه المرحلة فيجب ان تصاغ تخيلاته في صيغة واقعية سواء من الناحية العلمية او الأدبية أيضًا في هذه المرحلة تزداد حدة الانتباه ومدته .

أشار (إسماعيل، 2009) ان النمو يتميز بانه وصل الي افضل مستوي من النمو في هذا الجانب من المراحل السابقة حيث اكتمال النمو الحسي للأطفال بما يمكنهم من توظيف الحواس بمزيد من الفاعلية والكفاءة الامر الذي يدعوهم الي مواصلة البحث لاكتشاف المحيطة بهم وزيادة الاهتمام بكل بكل ما هو موجود في البيئة والاتصال المباشر بها وقد لاحظ علماء نفس النمو ان أطفال هذه المرحلة يتميزون بالقدرة علي تفسير العلاقات البسيطة واستخدام عقله في كثير من الأمور وخاصة المشكلات التي تعوق او تعترض مسيرتهم كما انهم يهتمون بالتصنيف والتمييز بين الأفعال والاسماء واستخدام العديد من أنواع التعبير اللغوي المختلفة وتتضح فكرته بشكل اكثر بيانا عن الأرقام وكيفية توظيفها وحسن استخدامها بالإضافة الي ادراك كثير من العلاقات المكانية وسهولة تصورها ، أيضا يتميز أطفال هذه المرحلة بسرعة الفهم والتذكر والقدرة علي الانتباه بشكل ارادي لكل ما يثار حوله من موضوعات.

اما (العمرية، 2005) أشار الي انه في هذه المرحلة تتضح القدرة علي الابتكار ويطرد نمو الذكاء حتي سن الثانية عشر ويستمر التفكير المجرد في النمو ويقوم علي استخدام المفاهيم والمدركات الكلية ويستطيع التعبير بدرجة افضل من ذي قبل كما يتضح التخيل الواقعي الإبداعي .

4/ النمو الاجتماعي:

ذكر (أبو مغلي ،2013) ان مظاهر النمو الاجتماعي في هذه المرحلة تتمثل فيما يلي:

1/ يتزايد التفاعل الاجتماعي بين الطفل وجماعة الكبار فيكتسب قيمهم واتجاهاتهم ومعاييرهم ولكنه يميل الي نقد سلوك الكبار ويتضايق من الأوامر والنواهي

2/ يكتسب المعايير والقيم يصبح اكثر قدرة علي التمييز بين الخطأ والصواب واكثر قدرة علي تقييم السلوك ويتكون لديه الضمير ويكتسب الاتجاهات

3/ يبدا تأثير النمط الثقافي العام وتنمو فرديته ويزداد الشعور بالمسؤولية

4/ تتغير الميول وتميل الي التخصص أكثر وتظهر الميول المهنية ويقل الاعتماد علي الكبار ويطرد نمو الاستقلال

5/ يتوحد الطفل مع الدور الجنسي المناسب

6/ يبتعد كل من الجنسين في صداقة الاخر ويظل الامر علي هذا النحو حتي سن المراهقة

7/ يزداد لدي الطفل التوحد مع الجماعات والمؤسسات فيشعر بالانتماء لمدرسته ووطنه وجماعة الرفاق.

5/ النمو الانفعالي:

أشار (ديودار،2012) الي ان الطفل في هذه المرحلة يمتاز بضبط النفس وبالثبات الانفعالي وبالاعتدال في حالته المزاجية ويرجع ذلك الي ان دائرة اتصال الطفل بالعالم الخارجي قد اتسعت وتشعبت فهو يتصل اتصالا مباشرا بغيره من الأطفال والكبار وهذا التنويع يساعده علي عدم تركيز حياته الانفعالية علي امر واحد بل يوزعها علي مختلف ما يحيط به وأيضا ثقة الطفل بنفسه في هذه المرحلة اذ ان معلوماته ومهاراته تتزايد ويصبح قادرا علي اشباع حاجاته ويصبح اكثر استقلالية.

أما (العمرية، 2005) فقد أشار إلى أنَّ في هذه المرحلة تنمو الاتجاهات الوجدانية ويتضح الميل للمرح ويفهم الطفل النكتة ويطرب لها وتقل مظاهر الثورة الخارجية ويتعلم الطفل كيف يتنازل عن حاجاته العاجلة التي قد تغضب والديه وتقل مخاوف الطفل ويكون التعبير عن الغضب بالمقاومة السلبية مع التمتمة ببعض الالفاظ وظهور تعبيرات الوجه وتميل الميول الي التخصص اكثر وتصبح اكثر موضوعية وتبزغ الميول المهنية ولا يهتم الطفل بعمل الا اذا كان يميل اليه لذا يوصي باتاحة الفرصة امام الطفل لقدح ميوله حتي يمكن توجيهها توجيها صحيحا واهمية الهوايات وتنميتها من قبل الوالدين.

الدراسات السابقة

المبحث الرابع
الدراسات السابقة

يتناول هذا المبحث الرابع الدراسات السابقة التي أجريت في موضوع البحث وفيما يلي يعرض الباحث ما تحصل عليه من دراسات مراعياً في ذلك ترتيبها بحسب الاسبقية الزمنية ويتبع ذلك تعليق عام على هذه الدراسات السابقة واوجه الاستفادة منها.

أولاً الدراسات العربية:

1/ **دراسة نضال 2019م، بعنوان:** فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي والوعي البيئي لدي تلاميذ الصف السادس وهدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي والوعي البيئي لدي تلاميذ الصف السادس بمدينة اللاذقية ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت برنامج سكامبر (إعداد دليل للمعلم يتضمن خطط التطبيق لثلاث عشرة لعبة سبع العاب من العاب البرنامج الاصلية وست العاب من إعداد الباحثة) واختبار تورنس للتفكير الإبداعي بصورته الشكلية(ب) واختبار للوعي البيئي ، وتكونت عينة الدراسة من**64** تلميذاً وتلميذة وقد أظهرت نتائج الدراسة، وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات التلاميذ (التجريبية والضابطة) على اختبار تورنس للتفكير الإبداعي وفي كل بعد لأبعاده المتمثلة في (الطلاقة، المرونة، الاصالة، التفاصيل لصالح المجموعة التجريبية، وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) على اختبار تورنس للتفكير الإبداعي في كل ابعاده وهذا الفرق لصالح التطبيق البعدي.

2 / **دراسة اليوسف 2019م، بعنوان:** فاعلية برنامج تدريبي مستند إلى نموذج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر وقد هدفت الدراسة إلى فحص فاعلية برنامج تدريبي مستند إلى نموذج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف العاشر الأساسي، ولتحقيق هدف الدراسة استخدم برنامج مستند إلى نموذج سكامبر مقياس تورنس للتفكير الإبداعي الصورة (ب) وتكونت عينة الدراسة من 64 طالبًا وطالبة.

وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي للأداء على مقياس التفكير الإبداعي ككل وعلى المهارات الفرعية المكونة له لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

3/ **دراسة براهيمي 2016م بعنوان:** فاعلية استخدام برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ السنة الرابعة الابتدائي (دراسة ميدانية بمدرسة صادقي الصادق بمدينة الجلفة)، وقدهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج سكامبر في تنمية مستوي التفكير الإبداعي لدي تلاميذ السنة الرابعة من خلال المقارنة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في ابتدائية صادقي الصادق بمدينة الجلفة وكانت عينة الدراسة 34 تلميذا سبعة عشر منهم في المجموعة التجريبية وسبعة عشر منهم في المجموعة الضابطة كان اختيار هذه العينة بشكل غير عشوائي وبطريقة قصدية واستخدم برنامج سكامبر واختبار تورنس للتفكير الإبداعي

الصورة الشكلية (ب)، وأظهرت نتائجها فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ السنة الرابعة الابتدائي لصالح المجموعة التجريبية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات مهارتي الاصالة والطلاقة بين افراد المجموعتين التجريبية والضابطة بعد تطبيق برنامج سكامبر.

وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات مهارتي التفاصيل والمرونة بين افراد المجموعة التجريبية والضابطة بعد تطبيق برنامج سكامبر لصالح المجموعة التجريبية.

4/ **دراسة محمد 2016م، بعنوان:** أثر برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم ، هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم،وكانت ادوات الدراسة برنامج سكامبر واختبار التفكير الإبداعي إعداد الباحث،وتكونت عينة الدراسة من 58 تلميذا وتلميذة واظهرت الدراسة نتائج تمثلت في وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية تعزى لاستخدام البرنامج في تنمية مهارات التفكير الابتكاري .

5/ **صالح 2015م، بعنوان:** فاعلية برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي تلامذة الصف الخامس الأساسي، هدفت الدراسة الي الكشف عن مدي فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي بأبعاده التالية (الطلاقة والمرونة والاصالة والدرجة الكلية) لدي تلامذة الصف الخامس الأساسي ، التعرف على مدي احتفاظ التلاميذ بنتائج التدريب بعد مرور شهر على الانتهاء من تطبيق البرنامج والكشف عن مدي فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلامذة الصف الخامس الأساسي بحسب متغير الجنس (الذكور – الاناث).

تكونت عينة الدراسة من 60 طالبًا وطالبة من طلبة الصف الخامس في مدرستي الغسانية وزينب فواز وتمثلت أدوات الدراسة برنامج سكامبر واختبار تورنس للتفكير الإبداعي الصورة اللفظية، وأظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلامذة الصف الخامس الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية يعزي لصالح برنامج سكامبر، توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الذكور والاناث في المجموعة التجريبية على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي لدي تلامذة الصف الخامس الأساسي في القياسين القبلي والبعدي وذلك لصالح التطبيق البعدي،لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلامذة الصف الخامس في المجموعة التجريبية على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق البرنامج تبعاً لمتغير الجنس.

6/ **دراسة عبدالرازق وعبدالرحيم 2015م، بعنوان:** أثر استراتيجية سكامبر في تنمية الأداء اللغوي الإبداعي لدي الطلبة الموهوبين لغويا بالصف الثاني الإعدادي.**هدفت الدراسة** إلى الكشف عن أثر استراتيجية سكامبر في تنمية الأداء اللغوي الإبداعي لدي الطلبة الموهوبين لغويا بالصف الثاني الاعدادي، وقد تكونت عينة الدراسة من 30 طالبًا وطالبة وتمثلت أداة الدراسة في برنامج سكامبر،

وأظهرت النتائج فاعلية استراتيجية سكامبر في تنمية مهارات الأداء اللغوي بتطبيق قائمة توليد الأفكار لبرنامج سكامبر في تدريس جميع المقررات.

7/ **دراسة سعيد 2015م، بعنوان:** فعالية استراتيجية سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .هدفت الدراسة إلى معرفة فعالية استراتيجية سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **وتكونت أدوات الدراسة من** دليل المعلم واوراق النشاط وفقا لاستراتيجية سكامبر واختبار التفكير الإبداعي، وتمثلت عينة الدراسة من 54 تلميذًا، وأظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي لصالح التطبيق البعدي.

وجود فرق دال احصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة لاختبار التفكير الإبداعي لصالح المجموعة التجريبية

8/ دراسة عبد الكريم 2013م، بعنوان: فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجيات سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طلاب الصف الرابع الأساسي، هدفت الدراسة إلى التعرف على أ ثر فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجيات سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي طلبة الصف الرابع الأساسي في عمان وتمثلت عينة الدراسة من (47) طالبًا وطالبة في المجموعة التجريبية و (22) طالبا وطالبة في المجموعة الضابطة، وأدوات الدراسة برنامج سكامبر واختبار تورنس الشكلي (ب) لقياس التفكير الإبداعي، واتضحت نتائج الدراسة في فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طلاب الصف الرابع في جميع الابعاد عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي (a=0.5) بين الجنسين .

9/ **دراسة المصالحة 2012م، بعنوان:** أثر برنامج تدريبي قائم على استراتيجيات سكامبر في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة على عينة اردنية من الطلبة الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا، هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر برنامج تدريبي قائم على استراتيجيات سكامبر في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة على عينة اردنية من الطلبة الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا، وتكونت عينة الدراسة من (34) طالبًا وطالبة موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة، وأداة الدراسة برنامج سكامبر، وظهرت نتائجها في وجود أثر للبرنامج التدريبي في تنمية مهارات التفكير عالي الرتبة لدي الطلبة الموهوبين في المرحلة الأساسية العليا،لا يوجد اختلاف بمستوى التفكير عالي الرتبة يعزى للجنس.

10/ **دراسة الحدابي وآخرون 2012م، بعنوان:** التحصيل وعلاقته بتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي عينة من الطلبة الموهوبين في الجمهورية اليمنية ، تمثلت عينة الدراسة في 50 طالب من طلاب الصف التاسع التعليم الأساسي تم اختيارهم بصورة قصدية من مؤسسة العمراني بالجمهورية اليمنية، وأدوات الدراسة اختبار تورنس للتفكير الإبداعي الصورة الشكلية (ب) ودرجات التحصيل الدراسي في اختبارات نهاية العام، وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية

بين متغيري التحصيل الدراسي والتفكير الإبداعي لدي عينة من الطلبة الموهوبين في الجمهورية اليمنية.

11/ **دراسة ابلحد و زيدان2003م، بعنوان:** أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي هدفت الدراسة إلى دراسة أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من كلا الجنسين معرفة أثر البرنامج في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة والمرونة والاصالة)، وكانت عينة الدراسة متكونة من 50 طفلًا وطفلة تم إجراء التكافؤ بين المجموعتين في العمر الزمني والتحصيل الدراسي والمستوي الاقتصادي والثقافي للأسرة تم تقسيمهم الي مجموعتين تجريبية وضابطة، **وأدوات الدراسة** برنامج سكامبر، وأظهرت نتائجها حصول زيادة في درجات المجموعة التجريبية في كل من الطلاقة والاصالة والمرونة والدرجة الكلية على الاختبار، وجود فروق دالة إحصائيًا بين المجموعة التجريبية والضابطة في كل من الطلاقة والمرونة والأصالة والدرجة الكلية كما أن جميع الفروق دالة لصالح الاختبار البعدي.

ثانياً الدراسات الأجنبية:

1/ **دراسة تورمان والتون (Toraman& AItun2013):** هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجية مبنية على القبعات الستة واستراتيجية سكامبر في تحسين القدرات الإبداعية لدى الطلبة، عينة الدراسة تمثلت في 20 طالبًا وطالبة من طلبة الصف السابع اختيرواعشوائيًّا.

وأشارت نتائج الدراسة الي فاعلية الي فاعلية استخدام الاستراتيجية التدريسية المقترحة في تنمية مهارات التفكير الإبداعي .

2/ دراسة ويلكيرسون وبرز وجلادينق Wilkerson Buser (&Glading2011):هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الخبرات الاستشارية التي تقدم للطلبة اثناء عملية التعلم باستخدام نموذج سكامبر للتفكير الإبداعي ، وعينة الدراسة تمثلت (54) طالبًا وطالبة من ثلاث جامعات شاركوا في برامج تدريبية واستخدموا فيه نموذج سكامبر والذي تم تطبيقه على شكل ثمانية اختبارات أسبوعية، وأظهرت نتائج الدراسة إنَّ استخدام نموذج سكامبر مفيد جدًا وفعال وذلك لكونه يتيح نوعا من المرونة التعليمية والذي يتيح للطلبة الاستشارة الجيدة تتم مناقشتها باستخدام طرق وأساليب فعالة .

3/ **دراسة ويست (West 2009):** هدفت الدراسة إلى الكشف عن تأثير المجموعة المتعاونة على تحسين القدرة على الإبداع، و قد كانت عينة الدراسة مجموعة من طلاب إحدى مدارس الولايات المتحدة الامريكية وقد اختيرت العينة بطريقة عشوائية وطبق عليهم البرنامج التدريبي سكامبر، أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر للمجموعة المتعاونة في تحسن القدرة على التفكير الإبداعي.

4/ **دراسة أبو ماجد، تان، سوه (Abu Majid –Tan&Soh 2003):**هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الانترنت واستراتيجية سكامبر في تحسين

الكتابة الإبداعية لدي طلبة المرحلة الإعدادية، وقد كانت عينة الدراسة متمثلةً في 60 طالبًا وطالبة، وأظهرت نتائجها إنَّ الطلبة الذين استخدموا الانترنت تحسن مستواهم في الكتابة الإبداعية اما الطلبة الذين مارسوا الكتابة الإبداعية لم يظهر لديهم أي تحسن واضح في الكتابة الإبداعية .

5/ **دراسة رول وآخرون (Rul 2009):** هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية استراتيجية سكامبر في تنمية قدرة الطلاب على التوصل إلى اختراعات إبداعية تساعد الحيوانات على التكيف مع البيئة التي يعيشون فيها وذلك في ضوء شكل ووظيفة الحيوان، تمثلت عينة الدراسة في 21 طالبًا، توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية الاستراتيجية في اختراع أدوات تكيف جديدة .

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات السابقة تمكن الباحث من اختيار المنهج المناسب والملائم للبحث الحالي وأُتيحت للباحث التعرف على الاطار النظري المتعلق بموضوع البحث وكذلك الاطلاع علي الأدوات المستخدمة في هذه الدراسات السابقة والاستفادة منها في الاختيار المناسب لاداة البحث واختيار افضل المعاملات الإحصائية الملائمة للبحث الحالي.

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

يعتبر البحث من أول البحوث المحلية التي تقوم بتطبيق برنامج سكامبر في السودان

عمل البحث علي تطوير الدراسات السابقة وذلك يتمثل في سعى الباحث في دراسته الحالية في إضافة بعض المتغيرات مثل المستوي التعليمي للام والمستوي التعليمي للاب مما شكل بعدا جديدا يمكن ان يمثل نظرة جديدة في التعرف علي صلة هذه المتغيرات ودورها في الاستفادة من البرنامج وفلسفته .

إجراءات البحث

الفصل الثالث
منهج وإجراءات البحث

تمهيد:

يتناول الباحث في هذا الفصل وصفًا لمنهج ومجتمع البحث وعينة البحث والأدوات التي تم استخدامها في جمع البيانات والمعلومات والأساليب الإحصائية المستخدمة في هذا البحث .

منهج البحث:

اتبع الباحث في هذه البحث المنهج التجريبي الذي عرفه علي إبراهيم(2014)بأنه المنهج القائم على استخدام التجربة او التجارب في اختبار النظرية المقترحة واكتشاف مدي صدقها او نفيها او هو المنهج الذي يتعامل ويتحكم في متغير مستقل ليشاهد تأثيره على متغير تابع وملاحظة التغيرات الناتجة وتفسيرها مع ضبط كل المتغيرات الأخرى .

وقد استخدم الباحث التصميم شبه التجريبي باستخدام مجموعة واحدة وقد أشار (عبيدات واخرون ،2014) ان هذا الأسلوب يستخدم لمجموعة واحدة تتعرض هذه المجموعة لاختبار قبلي لمعرفة حالتها قبل ادخال المتغير التجريبي ثم نعرضها للمتغير التجريبي وبعد ذلك نقوم بإجراء اختبار بعدي فيكون الفرق في نتائج المجموعة على الاختبارين البعدي والقبلي ناتجا عن تأثرها بالمتغير التجريبي.

مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث في تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم للعام الدراسي (2019-2020) حيث يبلغ عدد تلاميذ الصف الرابع (26) تلميذا وتلميذة

وقد تم اختيارهم لاعتبارات العمر حيث يبلغ عمرهم علي حسب سجلات المدرسة (11) عاما والصف الدراسي الواحد وأيضا خضوعهم لاختبارات القدرات والمهارات التي أهلتهم لدخول مدراس الموهبة والتميز التي تتميز باختيار ذوي القدرات والمواهب مما جعل ذلك مناسبا للبحث فيما يتعلق بالرعاية والتربية الخاصة لهذه الفئات.

عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة الكلية وتكونت من (26) 13 تلميذًا و13تلميذة .

وصف العينة:

1. النوع:

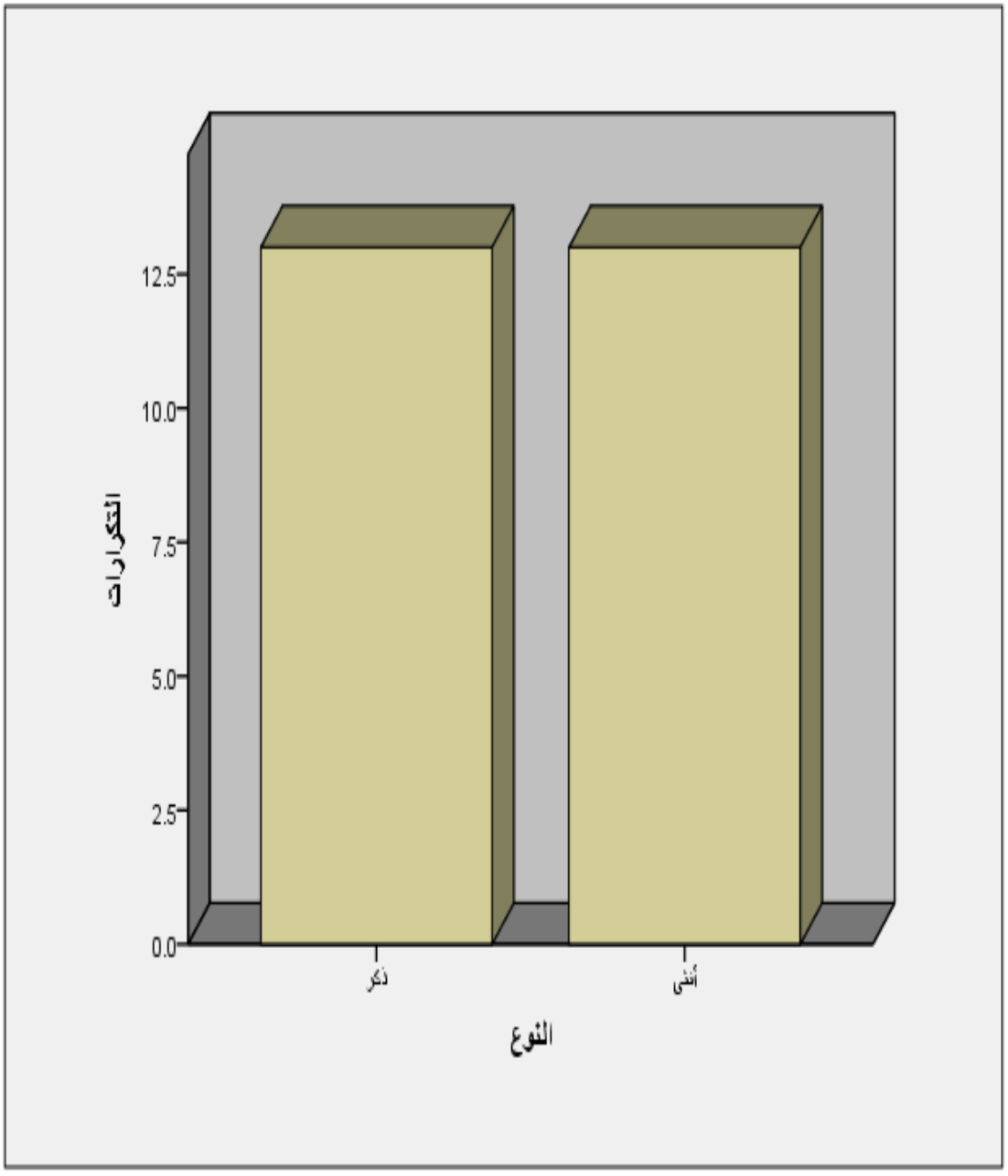
الجدول رقم (1) يوضح التوزيع التكراري لمتغير النوع

النوع	التكرار	التكرار النسبي
ذكر	**13**	**%50.0**
أنثى	**13**	**%50.0**
المجموع	**26**	**%100.0**

يتضح من الجدول السابق أن في متغير النوع احتل النوعان (ذكر، أنثى نفس النسبة بنسبة (50.0%) لكل منهما.

\

شكل رقم (1) يوضح التوزيع التكراري لمتغير النوع.



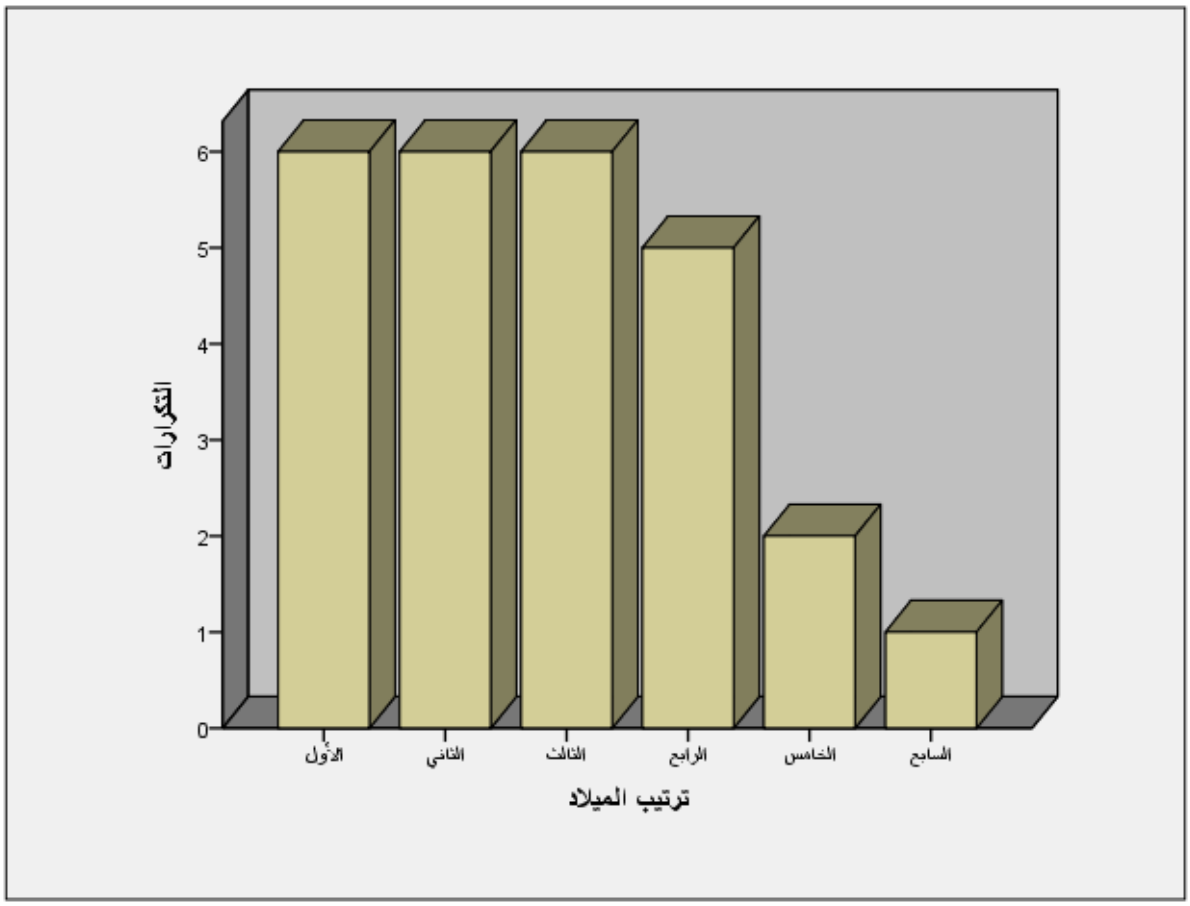
2. ترتيب الميلاد:

الجدول رقم (2) يوضح التوزيع التكراري لمتغير ترتيب الميلاد

ترتيب الميلاد	التكرار	التكرار النسبي
الأول	**6**	**%23.1**
الثاني	**6**	**%23.1**
الثالث	**6**	**%23.1**
الرابع	**5**	**%19.2**
الخامس	**2**	**%7.7**
السابع	**1**	**%3.8**
المجموع	**26**	**%100.0**

يتضح من الجدول السابق أن في متغير ترتيب الميلاد احتل ترتيب الميلاد (الأول، الثاني، الثالث) النسبةً الأعلى من بين باقي النسب بنسبة (23.1%) لكل منهم، يليه في المرتبة الرابعة ترتيب الميلاد (الرابع) بنسبة (19.2%)، في المرتبة الخامسة ترتيب الميلاد (الخامس) بنسبة (7.7%)، في حين احتل المرتبة الدنيا ترتيب الميلاد (السابع) بنسبة (3.8%).

شكل رقم (2) يوضح التوزيع التكراري لمتغير ترتيب الميلاد



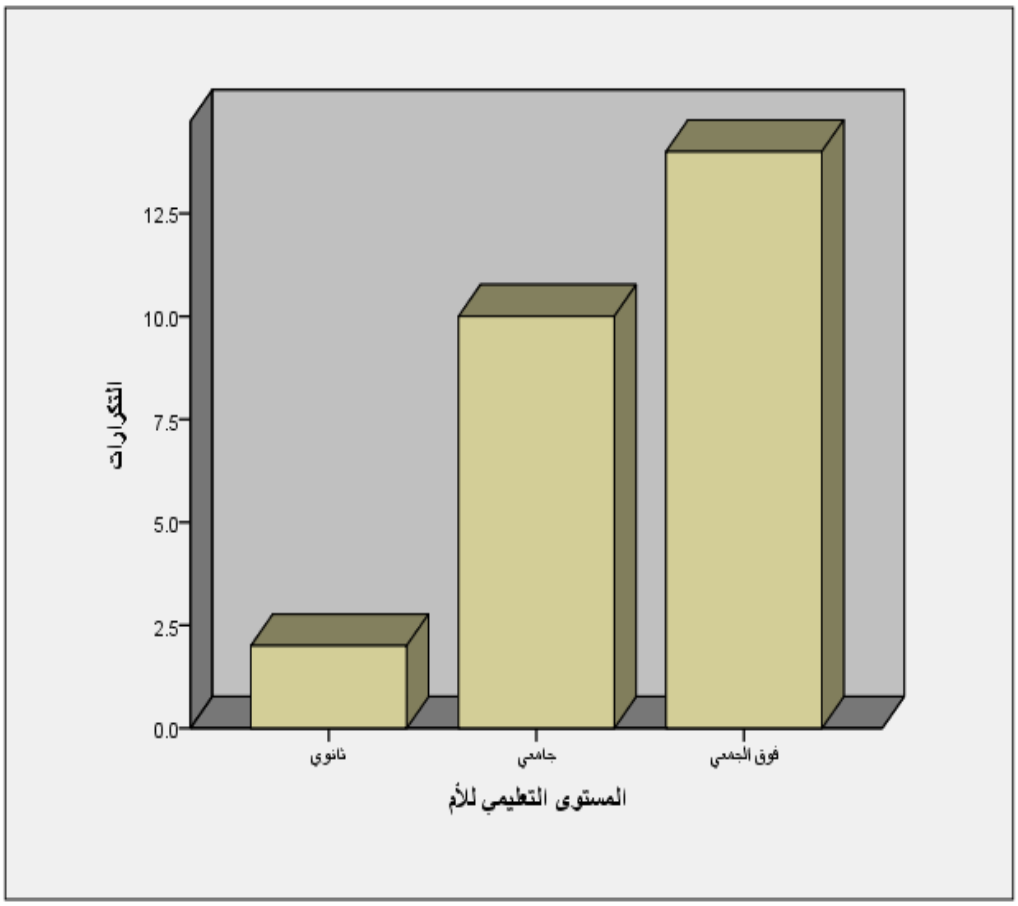
3. المستوى التعليمي للأم:

الجدول رقم(3) يوضح التوزيع التكراري لمتغير المستوى التعليمي للأم

المستوى التعليمي للأم	التكرار	التكرار النسبي
ثانوي	2	%7.7
جامعي	10	%38.5
فوق الجامعي	14	%53.8
المجموع	26	%100.0

يتضح من الجدول السابق أن في متغير المستوى التعليمي للأم احتل المستوى التعليمي للأم (فوق الجمعي) النسبة الأعلى من بين باقي النسب بنسبة (53.8%)، يليه في المرتبة الثانية المستوى التعليمي للأم (جامعي) بنسبة (38.5%)، في حين احتل المرتبة الدنيا المستوى التعليمي للأم (ثانوي) بنسبة (7.7%).

شكل رقم (3) يوضح التوزيع التكراري لمتغير المستوى التعليمي للأم



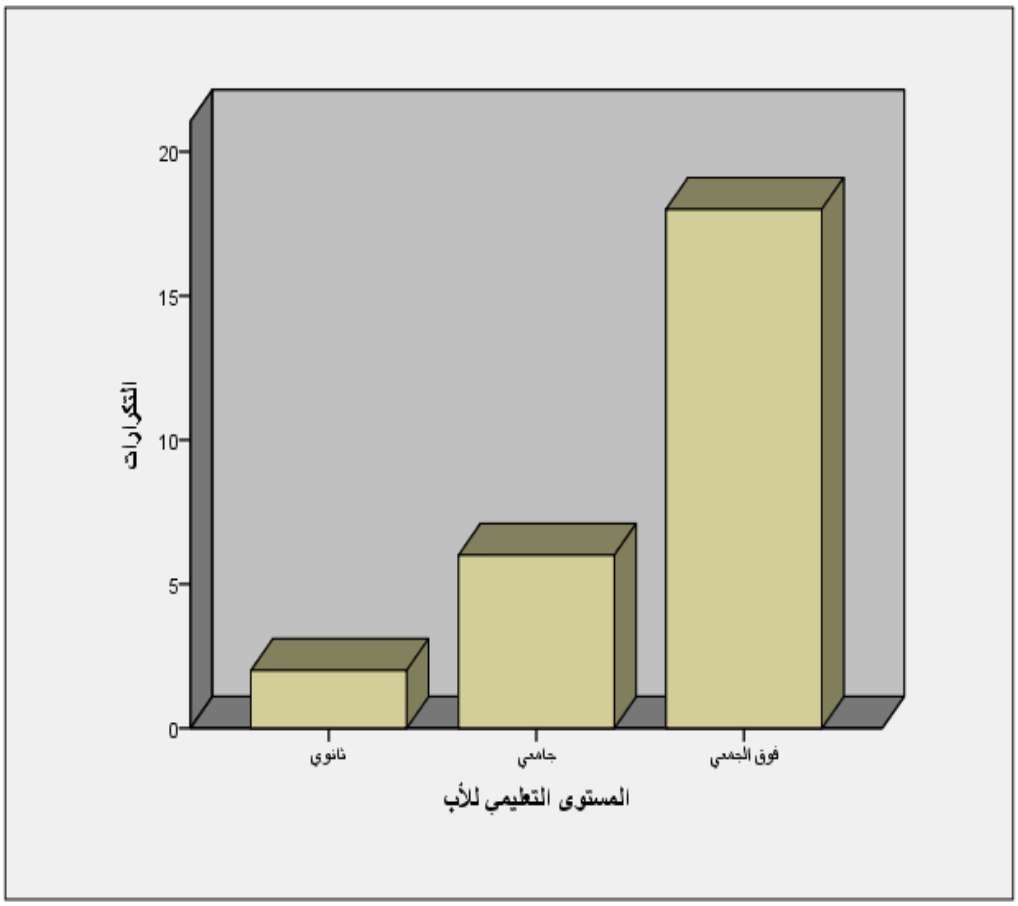
4. المستوى التعليمي للأب:

الجدول رقم (4) يوضح التوزيع التكراري لمتغير المستوى التعليمي للأب

المستوى التعليمي للأب	التكرار	التكرار النسبي
ثانوي	2	%7.7
جامعي	6	%23.1
فوق الجمعي	18	%69.2
المجموع	26	%100.0

يتضح من الجدول السابق أن في متغير المستوى التعليمي للأب احتل المستوى التعليمي للأب (فوق الجمعي) النسبةً الأعلى من بين باقي النسب بنسبة (69.2%)، يليه في المرتبة الثانية المستوى التعليمي للأب (جامعي) بنسبة (23.1%)، في حين احتل المرتبة الدنيا المستوى التعليمي للأم (ثانوي) بنسبة (7.7%).

شكل رقم (4) يوضح التوزيع التكراري لمتغير المستوى التعليمي للأب



أدوات البحث:

تشتمل أدوات البحث علي برنامج قائمة توليد الأفكار (برنامج سكامبر) ومقياس تورانس للتفكير الإبداعي.

1/ تعريف برنامج سكامبر:

هو برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال ويشتمل على مجموعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها قائمة على اللعب والمرح وتعني كلمة سكامبر الانطلاق او العدو او المرح وهي كلمة وصفية تصف عملية البحث بمرح عن الأفكار التي صممت الألعاب من اجلها وتلك الكلمات تشكل قائمة لتوليد الأفكار الاصيلة والمثيرة.

قائمة سكامبر تشجع مجموعة كبيرة من المعالجات الذهنية المرتبطة بالتفكير الإبداعي وهذه الأساليب تؤدي الي أفكار ونتاجات مفيدة واصيلة وجديدة بواسطة الخيال والمرح .

إنَّ الغرض من البرنامج مساعدة الافراد علي تحسين قدراتهم الخيالية وتنمية الابداع لديهم والعاب سكامبر تساعد في تعلم وتجربة أساليب توليد الأفكار والتي هي من متطلبات بعض المهن مثل: التأليف والاختراع والكتابة وهذه الأساليب تم تطبيقها بنجاح في التجارة والصناعة وفي تطوير منتجات جديدة وتحسين طرق العمل وحل مشكلات عديدة .

الخيال هو عملية تكوين صور ذهنية لما هو غير موجود بالفعل أي القدرة على رؤية ما هو غير مرئي والخيال الإبداعي يمثل القدرة على تكوين صور ذهنية أصيلة فعملية التخيل الإبداعي هي استخدام وإعادة تنظيم مخزون الذاكرة حيث تخضع عملية تذكر المعلومات واستعادتها لعملية التكييف والتجميع ومعالجات ذهنية اخري بهدف انتاج الأفكار الإبداعية|.

يطلب من المتدربين عند برنامج سكامبر التفكير بطريقة خيالية ويحدث الخيال الإبداعي عند تطبيق (قائمة توليد الأفكار) على الأشياء المألوفة اذ تعد المعارف والخبرات المحيطة بنا المادة الرئيسية المستخدمة لإنتاج الخيالات الاصيلة والجديدة (الاشعل ،2008).

رقم اللعبة	اسم اللعبة	الأدوات المستخدمة
الأولى	صندوق الكرتون	صندوق من الكرتون
الثانية	حديقة الحيوان الجديدة	صورة لحديقة الحيوانات
الثالثة	الكعكة	كعكة
الرابعة	العاب الحيوانات	صورة حصان ودب وبطريق
الخامسة	العيدان	مجموعة عيدان خشبية
السادسة	كعكة الحروف الابجدية	كعكة مزخرف بأحرف
السابعة	أشياء جنونية	قطع حلوي ممن الصابون
الثامنة	المصباح الكهربائي	مصباح كهربائي
التاسعة	ماذا ستجد في العالم	طائرة بلاستيكية
العاشرة	استخدامات غير عادية	علبة من حديد فارغة
الحادية عشر	اليوم الثامن في الأسبوع	صورة أيام الأسبوع
الثانية عشر	كل ما تحت ينقلب راسا على عقب	صورة سمكة وهي في صحراء
الثالثة عشر	الاكياس الورقية والاكياس البلاستيكية	كيس ورق وكيس بلاستيكي
الرابعة عشر	قط وكلب وحصان ووطواط	صورة قط وكلب وحصان ووطواط
الخامسة عشر	العرض الذهني	صورة كلمات تبدأ بحرف أول متشابه
السادسة عشر	اقفز قبل ان تنظر افعل قبل ان تفكر	صورة طيار في برشوت
السابعة عشر	معقول	صورة رجل عجوز طائر في الهواء
الثامنة عشر	غرفة المستقبل	فيديو عن غرفة الكترونية

التاسعة عشر	الرجل الالي	مجسم لرجل الي
العشرون	اديب 2070	صورة للطيب صالح

زمن اللعبة: 35 دقيقة

الصدق الظاهري للبرنامج:

قام الباحث بعرض البرنامج على مجموعة من الخبراء في مجال علم النفس والتربية (انظر ملحق رقم 2)

وقد أوصى المحكمون بما يلي:

تبسيط مقدمات الألعاب والتأكيد على ضبط الزمن

العبارة قبل التعديل	العبارة بعد التعديل
خفاش	وطواط
عود الاسنان	مسواك
ستزين	ستزخرف
الكعكة يأتي عادة شكلها بشكل دائري	الكعكة يكون شكلها عادة دائري
يشع المصباح انوار باردة ودافئة	يشع المصباح انوار باردة وحارة
يوجد أماكن في الجانب الاخر من الباب الاخر	يوجد أماكن في الجانب الاخر من الباب
صنع لوحده اجنحة هوجاء	صنع لوحده اجنحة
لعبة الاخفاء	ام الغميضة او الدس
الاكياس الورقية	الاكياس الورقة والبلاستيكية
هل تتذكر الأشياء التي تجعل الحصان والخفاش مختلفين	هل تذكر الأشياء التي تجعل الحصان والوطواط مختلفين
تذكر حيوان اسمه خطفاش	تذكر حيوان اسمه خطوان
تخيل صورة خطفاش	تذكر صورة خطوان
الآن امامك صورة قطلب وخفشان	الان امامك صورة ل قطلب وخطوان
الآن اصنع كيك لمهرجان جدة القادم	الآن اصنع كيك لمهرجان بورتسودان السياحي القادم

2/ مقياس تورانس للتفكير الإبداعي الصورة الشكلية (ب) :

الصورة الشكلية تتالف من ثلاثة اختبارات كل منها بمثابة نشاط يطلب من المفحوص رسم موضوع علي خط مقفل او مفتوح علي خطوط ناقصة ودوائر لكن هذه الموضوعات كلها من النمط غير المألوف (الشيخ ،2008)، يتألف مقياس تورنس للتفكير الإبداعي من اختبار بناء الصور واختبار الخطوط المتوازية واختبار الدوائر، زمن تطبيق المقياس 30 دقيقة .

طريقة تصحيح المقياس:

تعليمات التصحيح:

أولاً المرونة:

علامة المرونة فيتم الحصول عليها من مجموع او عدد الفئات المختلفة نوعيا لاستجابات المفحوص على كل اختبار حيث يعطي درجة واحدة لكل فئة استجابة .
تحسب درجة المرونة بجمع عدد الفئات التي تكون فيها الاستجابات ويجب عند تحديد الفئة ان نضع في الاعتبار الرسم الذي انتجه المفحوص وذلك بعدد عدد فئات الاستجابات التي يمكن تصنيف الرسوم التي انتجها فيها مثل: الانسان، اجرام سماوية ويجب حصر هذه الفئات في العينة الكلية قبل إعطاء الدرجة .

ثانيًا الأصالة:

كما تحسب الدرجة الفرعية للأصالة من مجموع درجات الاصالة التي حصل عليها المفحوص على كل استجابة حيث يعطي كل استجابة درجة تمتد بين صفر ودرجتين (صفر ،1،2).

تقدر درجة الاصالة علي أساس ندرة الاستجابة والندرة هنا تنسب الي الاستجابات الفعلية التي ظهرت من أداة عينة الدراسة فالاستجابة التي تكرر بنسبة (5%) فاكثر تساوي درجة الأصالة فيها صفرا وتلك التي تكرر بنسبة من (4%)الي(2.99%) يسند لها درجة واحدة والاستجابة التي تكرر بنسبة من (3%) الي (2.99%) تسند لها درجتان والاستجابة التي تكرر بنسبة من (2.98%) الي (اقل من 1%) ثلاث درجات هذا يجب ان نؤكد حصر النسب المئوية لظهور الاستجابة ضمن أداء عينة الدراسة قبل البدء الفعلي لإعطاء اوزان هذه الاستجابات وعلى ذلك يكون لكل مفحوص درجة في التفاصيل واخري المرونة وثالثة في الاصالة.

ثالثا التفاصيل: يجب مراجعة الاستجابات قبل البدء في تصحيح اختبار الرسم لاستبعاد ما هو متكرر منها وكذلك لتحديد صلة الاستجابة بالمثير واستبعاد ما ليس صلة بالمثير ويمكن تعريف الاستجابة المرتبطة بالمثير بانها تلك التي تحتوي على الدائرة او تستخدمها على نحو ما.

الاختبار الأول: بناء الصورة:

نسبة شيوع الاستجابة	الوزن المعطي لها
5% فأكثر	صفر
4 %– 99-4%	1
3%-99-%3	2
3%-99-%2	3
2%-99-1%	4
اقل من 1%	5

الاختبار الثاني: الدوائر:

نسبة شيوع الاستجابة	الوزن المعطي لها
10% فأكثر	صفر
%9-99-%5	1
%4-99%2	2
اقل من 2%	3

الاختبار الثالث: الخطوط المتوازية :

نسبة شيوع الاستجابة	الوزن المعطي لها
5% فأكثر	صفر
%4.99-%2	**1**
اقل من 1%	**2**

الصدق الظاهري للمقياس:

قام الباحث بعرض المقياس على عدد من الأساتذة المختصين في مجال علم النفس والتربية (انظر ملحق رقم 3)

وقد اوصي المحكمون ببعض التعديلات التي تتمثل في التأكيد على استخدام الألوان في تلوين رسومات المقياس لتتناسب مع عينة الدراسة والحرص على الزمن وتعديل كلمة العنوان إلى الاسم.

الدراسة الاستطلاعية:

بعد أن تحقق الباحث من الصدق الظاهري للمقياس قام الباحث بتطبيق المقياس على عينة استطلاعية عددها (13) تلميذا وتلميذة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية ومن ثم بعد ذلك تم إدخالها الي الحاسب الالي.

الخصائص السيكومترية لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي:

أولاً: محور الأصالة:

1. صدق فقرات محور الأصالة:

وللتثبت من صدق المحور الأول حسب معامل ارتباطK. Person) بين درجة كل (بيرسون)

فقرة والدرجة الكلية درجة كل فقرة، وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة فقرة احدة صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (.01) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (.01)، أنظر الجدول (1).

جدول رقم (1) يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الأصالة

رقم الفقرة	الوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري Std. Deviation	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية Correlations	القيمة الاحتمالية Sig	دلالة Level
1	1.8462	1.51505	1.000**	.000	,01
المجموع	1.8462	1.51505			

2. صدق محور الأصالة:

من خلال التثبت من صدق فقرات محور الأصالة حسب معامل ارتباط (بيرسون) بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة فقرة احدة صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (01.) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (01.)، أنظر الجدول رقم (1).وبما أن علاقة الفقرة بالدرجة الكلية تعني أن المقياس يقيس سمة واحدة، إذن فصدق فقرات المقياس تعني أن المقياس صادق في قياس ما وضع من أجله، وعلى ضوء ذلك فإن محور الأصالة صادق في قياس ما وضع لقياسه.

ثانياً: محور المرونة:

1. صدق فقرات محور المرونة:

وللتثبت من صدق المحور الثاني حسب معامل ارتباطK. Person) بين درجة كل (بيرسون)

فقرة والدرجة الكلية درجة كل فقرة، وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة (10) فقرات صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.)، أنظر الجدول (2).

جدول رقم (2) يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور المرونة:

رقم الفقرة	الوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري Std. Deviation	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية Correlations	القيمة الاحتمالية Sig	دلالة Level
1	1.4615	.76057	.401*	.041	,05
2	2.2308	.86291	.403*	.041	,05
3	1.7692	.90808	.496**	.010	,01
4	1.2308	.71036	.452*	.020	,05
5	2.0000	.89443	.461*	.018	,05
6	1.3462	.74524	.513**	.007	,01
7	1.1538	.67482	.469*	.016	,05
8	1.2308	.58704	.434*	.027	,01
9	1.1538	.67482	.508**	.008	,01
10	1.2308	.51441	.495*	.010	,01
المجموع	14.8077	3.00692			

صدق محور المرونة: من خلال التثبت من صدق فقرات محور المرونة حسب معامل ارتباط (بيرسون) بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة (10) فقرات صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.)، أنظر الجدول رقم (2).

وبما أن علاقة الفقرة بالدرجة الكلية تعني أن المقياس يقيس سمة واحدة، إذن فصدق فقرات المقياس تعني أن المقياس صادق في قياس ما وضع من أجله، وعلى ضوء ذلك فإن محور المرونة صادق في قياس ما وضع لقياسه

ثالثًا: محور الطلاقة:

1. صدق فقرات محور الطلاقة:

وللتثبت من صدق المحور الثالث حسب معامل K. Person) بين درجة كل ارتباط (بيرسون)

فقرة والدرجة الكلية درجة كل فقرة، وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة (8) فقرات صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.)، أنظر الجدول (3).

جدول رقم (3) يوضح ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لمحور الطلاقة

رقم الفقرة	الوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري Std. Deviation	معامل ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية Correlations	القيمة الاحتمالية Sig	دلالة Level
1	1.2308	.42967	.410*	.037	,05
2	1.0769	.48358	.666**	.000	,01
3	1.2692	.53349	.583**	.002	,01
4	.8462	.83390	.744**	.000	,01
5	.7692	.58704	.485*	.012	,05
6	.8077	.63367	.558**	.003	,01
7	.8077	.63367	.807**	.000	,01
8	.9615	.66216	.692**	.000	,01
المجموع	7.7692	3.03721			

2. صدق محور الطلاقة:

من خلال التثبت من صدق فقرات محور الطلاقة حسب معامل ارتباط (بيرسون) بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية وبعد التطبيق اتضح أن جميع فقرات المحور البالغة (8) فقرات صادقة في قياس ما أعدت لقياسه إذ كانت معاملات ارتباطها بالدرجة الكلية دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.) حيث كانت القيم الاحتمالية لها أقل من مستوى الدلالة (01.) ومستوى الدلالة (05.)، أنظر الجدول رقم (3).

وبما أن علاقة الفقرة بالدرجة الكلية تعني أن المقياس يقيس سمة واحدة، إذن فصدق فقرات المقياس تعني أن المقياس صادق في قياس ما وضع من أجله، وعلى ضوء ذلك فإن محور الطلاقة صادق في قياس ما وضع لقياسه.

3. ثبات اختبار تورانس للتفكير الإبداعي:

وللتثبت من ثبات الاختبار استخدم الباحث في حساب الثبات معادلة (الفاكرونباخ)، حيث تعد معادلة (الفاكرونباخ) من أساليب استخراج الثبات. وقد استخرج الباحث الثبات باستخدام هذه الطريقة حيث بلغت قيمة معامل الثبات العام (.702) وهذا يشير إلى أن اختبار تورانس للتفكير الإبداعي يتمتع بثبات جيد.

جدول (4) نتائج اختبار ألفا كرونباخ لاختبار تورانس للتفكير الإبداعي

ت	المحور	قيمة معامل ألفاكرونباخ	عدد الفقرات	تسلسل العبارات في المقياس
1	الأصالة	1.000	1	من 1 إلى 1
2	المرونة	.657	10	2 من إلى 11
3	الطلاقة (رسم الدوائر)	.753	8	من 12إلى 20
المتوسط العام لنتائج اختبار ألفا كرونباخ لكل محاور اختبار تورانس للتفكير الإبداعي		.702	19	19 – 1

4. الصدق التجريبي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي:

وعلى ضوء حساب قيمة معامل (ألفاكرونباخ) البالغة (.702) فإن الصدق التجريبي للمقياس يساوي (.838) وهو الجذر التربيعي لمعامل الثبات، وهذا يشير أيضاً إلى أن اختبار تورانس للتفكير الإبداعي يتمتع بصدق جيد جداً.

إجراءات البحث:

إجراءات تطبيق البرنامج:

قام الباحث بتقديم فكرة عامة عن البرنامج للتلاميذ والتأكد من فهم الطلاب للتخيل من خلال الأسئلة التي تبادلها مع التلاميذ ومن ثم تقديم لعبة تدريبية على كيفية العاب البرنامج كنموذج يساعد التلاميذ على فهم الألعاب وممارستها يضاف الي ذلك ان كل لعبة يقدم لها مثال صورة أو مجسم يساعد على عملية التخيل لدي التلاميذ وفي اثناء الألعاب يطلب من كل تلميذ تدوين ما في ذهنه من أفكار بناء على طبيعة اللعبة المقدمة في كل جزء من اجزائها.

قواعد الألعاب:

1 / سأخبرك عن شيء واتكلم عنه والمطلوب ان تفكر في هذا الشيء وان تتخيله في عقلك.

2/ أحيانا سأطلب منك عمل شيء ... ويجب أن تفهم انه ليس المطلوب منك ان تقوم بعمل ذلك الشيء فعليا ولكن عليك فقط ان تتخيل بانك تفعله فقط ان تتخيل أنك تفعله

3/ تذكر ان تتخيل بهدوء فعندما اطلب منك عمل شيء لا تتكلم فقط تحريك راسك لأسفل إذا كنت موافقا وهزه الي اليسار إذا كنت غير موافق

4/ أفضل طريقة للتخيل هي ان تضع كفيك لكي تغمضها او ان تغمض عينيك والجلوس باسترخاء عندما تفعل ذلك حاول ان تسمع لي لتري وتتخيل ما أقوله لك

5/ أحيانا اطلب منك تذكر بعض الأفكار عندما اطلب منك ذلك دع الأفكار تتدفق الي عقلك وشاهدها في خيالك.
6/ حاول جاهدًا أن ترى الصور المتخيلة فكلما كانت محاولاتك جادة كلما كانت رؤيتك للصور أفضل وأكثر متعة .

إجراءات البحث:

1/ قام الباحث قبل بدء البرنامج باستعراض وشرح قائمة توليد الأفكار لسكامبر للتلاميذ وعرض نماذج لكل واحدة منها.
2/قام الباحث بتقديم عنوان الألعاب ومن ثم استهلالا قصيرا او مدخلا للعبة.
3/ قام الباحث بتقديم بعض الأدوات التعليمية او الأدوات المساعدة كالصور والمجسمات بحسب اللعبة المراد لعبها مع التلاميذ.
4/ قام الباحث باستفسار التلاميذ عن استفساراتهم وذلك للإجابة عليها ومن ثم القيام بقول ما رأيكم ان نلعب لعبة ثم يذكر اسم اللعبة وتقديم صور او وسيلة او مجسم للعبة .
5/ البدء في قراءة نص اللعبة قراءة معبرة واتخاذ التأثير الصوتي لاستثارة قوي الابداع لدي الأطفال وعند الانتهاء من اللعبة او أحد اجزائها يقوم الباحث بإرشاد المتدربين الي بطاقة النشاط ذات العلاقة باللعبة تدوين ما ظهر من أفكار ليهم .
6/ الاشراف على التلاميذ اثناء الألعاب وتدوينهم للأفكار في أجزاء اللعبة او نهايتها وحفز التلاميذ الي انتاج الأفكار الاصيلة وممارسة الخيال الإبداعي

الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث:

- معامل ارتباط بيرسون
- معادلة الفاكرونباخ
- اختبار(ت)
- اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)

الفصل الرابع
عرض ومناقشة النتائج

الفصل الرابع
عرض ومناقشة النتائج

تمهيد:

سيقوم الباحث في هذا الفصل بعرض ومناقشة النتائج التي توصل إليها البحث

اختبار فرضيـــات الدراســـــــة ومناقشتها وتفسيرها:

الفرض الأول:(توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور "الأصالة، المرونة، الطلاقة" لصالح التطبيق البعدي).

للتحقق من الفرضية الثانية قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والإنحراف المعياري لإجابات أفراد عينة البحث لكل فقرة على حدة، ولإختبار وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الوسط الحسابي للإختبار القبلي والوسط الحسابي اللإختبار البعدي حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)، إستخدم الباحث إختبار (T).والجدول رقم (10) يوضح ذلك:

جدول (10)اختبار (ت) لعينه واحده لقياس الفروق في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)

المحور	الوسط الحسابي للإختبار القبلي	الوسط الحسابي للإختبار البعدي	قيمه (ت)	درجه الحرية	القيمة الاحتمالية
الأصالة	1.8462	3.3462	4.316	25	.000
المرونة	14.8077	20.7692	6.818	25	.000
الطلاقة	7.7692	11.8462	3.684	25	.001

يلاحظ من الجدول رقم (10) أن قيمة الوسط الحسابي المحسوباللإختبارالبعدي لمحور الأصالة يساوي (3.3462) وهي أكبر من قيمة الوسط الحسابي للإختبار القبلي لمحور الأصالة (1.8462)، وأن القيمة التائية قد بلغت (4.316) وأن قيمتها الإحتمالية كان مقدارها (.000) وهي أقل من مستوى الدلالة (.05)، وهذا يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة لصالح التطبيق البعدي لمحور الأصالة.

ويلاحظ أيضاً من الجدول رقم (10) أن قيمة الوسط الحسابي المحسوباللإختبارالبعدي لمحور المرونة يساوي (20.7692) وهي أكبر من قيمة الوسط الحسابي للإختبار القبلي لمحور المرونة (14.8077)، وأن القيمة التائية قد بلغت (6.818) وأن قيمتها الإحتمالية كان مقدارها (.000) وهي أقل من مستوى الدلالة (.05)، وهذا يشير إلى وجودفروق ذات دلالة إحصائية في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد

للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور المرونة لصالح التطبيق البعدي لمحور المرونة.

ويلاحظ أيضاً من الجدول رقم (10) أن قيمة الوسط الحسابي المحسوبللإختبارالبعدي لمحور الطلاقة يساوي (11.8462) وهي أكبر من قيمة الوسط الحسابي للإختبار القبلي لمحور الطلاقة (7.7692)، وأن القيمة التائية قد بلغت (3.684) وأن قيمتها الإحتمالية كان مقدارها (001.) وهي أقل من مستوى الدلالة (05.)، وهذا يشير إلى وجودفروق ذات دلالة إحصائية في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة لصالح التطبيق البعدي لمحور الطلاقة.

اتفقت هذه النتيجة مع دراسة (نضال،2019) ودراسة (محمود،2019) ودراسة (إبراهيمي،2016) في درجات التطبيق البعدي للبرنامج.

يرى الباحث ان قيام البرنامج علي أساس استخدام التخيل واللعب والمرح يعد سببا أساسيا في زيادة التفكير الإبداعي حيث ان العاب البرنامج قائمة علي الخيال الخارج عن ما هو مألوف مما شكل واقعا نتج عنه تفكير ابداعي مرتفع عن ما هو سابق قبل تطبيق البرنامج لان التخيل يعتبر مدخلا أساسيا للتفكير الإبداعي ويؤدي اليه حيث يعزز قدرة الفرد علي ادراك المواقف والاحداث وتصور حلول للمشكلات التي تواجهه وتصور ما سيكون عليه المستقبل ومن ثم محاولة تحسينه هذا الادراك للعلاقات والربط بينها المبني علي التخيل هو الذي يوصل الي مرحلة الابداع وبزوغ الأفكار الإبداعية فالتصور هو البوابة للتفكير الإبداعي والعاب البرنامج وتنوعها بين مكونات التفكير الإبداعي طلاقة تارة واصالة تارة وحساسية للمشكلات تارة اخري وتكبير وتصغير وحذف شكل استثارة كافية لتطور ونمو التفكير الإبداعي.

يرى الباحث ان الفرد اذا أراد تنفيذ شيئا ما عمل ما فكرة ما لابد ان يتخيل ما يريد القيام به حيث يستعد الفرد وبشكل سيكولوجي لتهيئة الجانب النفسي والعصبي وكأنه ينفذ العمل هذا الامر يساعد في اخراج العمل بصورة افضل ويزيد من مستوي الاثارة الداخلية للفرد وتوفر هذا الدافع الذاتي يعتبر ملهما للتفكير الإبداعي ويلاحظ ذلك ان العاب البرنامج قامت علي حث التلاميذ علي تكوين تخيلات ذهنية ساعدت علي توظيف القدرات العقلية للتلاميذ من تذكر واستيعاب والتفسير وحل مشكلات كذلك ان محتوي العاب البرنامج مثلت معلومات بنائية مماثلة لتلك المعلومات التي نحصل عليها من الخبرة المباشرة لذلك فان الألعاب ومعلوماتها اثرت علي الصور العقلية المتخيلة بنفس الصورة المباشرة للخبرات وزادت علي ذلك في انها لفتت التلاميذ الي التعامل بصورة جديدة ومغايرة لما هو معتاد مما جعل البرنامج فعالا في تنمية التفكير الإبداعي.

يضيف الباحث ان العاب برنامج سكامبرواستراتيجياته مثلت تمرينا وعملا مهما في تنمية مستوي الابداع فمثلا ان ممارسة استراتيجية الحذف يمكن ان توصل الي

منتج ابداعي وتمليك التلاميذ مهارات الطلاقة والمرونة والتفاصيل وغيرها ويمكن تعميم نفس هذا النموذج على بقية الاستراتيجيات.

إنَّ البرنامج عمل علي التصورات الذهنية التي تعتبر من المستويات العليا للتفكير وقد تنوعت تصورات البرنامج الذهنية بين السمع والبصر والذوق واللمس وأفاد ذلك في انشاء علاقات مجردة بين الاحداث المتصورة مما ساعد في امتلاك مهارة التفكير الإبداعي وهذا يتفق مع ما ذكره (درزوه،2004) ان استخدام التخيلات الذهنية في عملية التعلم يعد مفيدا في تحسين أداء المتعلم والتفكير بشكل خاص وان التخيلات الذهنية تزداد فاعلية مع الطلية ذوي القدرات العقلية العليا اكثر من ذوي القدرات المنخفضة وان التخيلات الذهنية تحسن المستويات العليا والمتوسطة من التفكير مما يعد كل ذلك سببا في تطور وزيادة التفكير الإبداعي .

يرى الباحث ان تركيز البرنامج علي أسلوب اللعب والمرح جعله فاعلا في تنمية التفكير الإبداعي حيث ان اللعب مثل للتلاميذ مدخلا للمتعة العقلية وكسر روتين النمط التدريسي اليومي ومخاطبة القدرات العقلية من خلال ما قدمته العاب البرنامج وطبيعة الألعاب القائمة علي المرح فتح فرصة جديدة للتلاميذ في ادراك نظرة مغايرة تماما لما هو معتاد من تعاطي مع الأشياء ويلاحظ ان روح الألعاب كلها قائمة علي التغيير لكل ما هو معتاد ويضاف الي ذلك ان ممارسة اللعب بعيدا عن الضغط التربوي من حيث تناول الأشياء والتعاطي معها والتلاعب بالأفكار ساعد علي زيادة التفكير الإبداعي وتنشيط القدرات الإبداعية.

ويتفق ذلك مع ما ذكره (الروسان 2010) أن بعض الدراسات مثل دراسة ليبرمان وستون وسمث ان الأطفال الذين تعلموا اللعب بطريقة تخيلية يحصلون علي درجات عالية في التفكير الإبداعي بالمقارنة مع الأطفال الذين لم يمارسوا اللعب وان تنمية الابداع تأتي من خلال الجمع بين التدفق الترابطي للأفكار والتسامح نحو الألعاب المتنوعة وزاد علي ذلك ان اللعب في سن 8-12 سنة يكون نمط قائم علي حل المشكلات والاكتشاف والابداع ومراحله التحليل والتركيب والتقويم وقد وفرت العاب البرنامج الفرصة لممارسة كل كذلك من خلال ان كل لعبة قائمة علي التحليل والربط واستثارة ادراك الثغرات والاختلافات وادهاش الأطفال مما جعل الألعاب ذات فاعلية في استثارة القدرات الإبداعية الامر الذي انعكس علي زيادة التفكير الإبداعي.

يرى الباحث أيضًا أن التخيل يساعد التلاميذ في ان يصبحوا اكثر انتباها واقل تشويشا وهو يتيح لهم فرصة الوعي بالحياة الداخلية اذ يمكنهم من فهم الذات والقدرات وحل المشكلات وإتاحة الفرصة للتنقل بين الحاضر والمستقبل وما وراء ذلك ويلاحظ ذلك من خلال العاب البرنامج اذ انها عمدت الي جعل تفكير التلاميذ بين الارتباط في بدايات الألعاب بما هو موجود ومن ثم الانطلاق الي محاور اعلي في التعامل مع الأشياء من خلال الأسئلة وطبيعة المحتوي هذا البناء شكل منطلقا لمهارات التفكير الإبداعي من طلاقة ومرونة وتفاصيل واحساسا بالمشكلات انعكس كذلك في ارتفاع مستوي التفكير الإبداعي للتلاميذ .

والباحث يرى أن ألعاب البرنامج قائمة على الربط بين أشياء متعارضة وإثارة هذ الأفكار في موقف تفاعلي اجتماعي تخلو من النقد والتقييم وبهذا مثلت ربطًا لاستخدام نصفي المخ من حيث معالجة المعلومات الامر الذي مهد لاستثارة وتفعيل الموصلات العصبية في الدماغ والتي تعتبر ذات صلة مباشرة بإنتاج الأفكار الإبداعية التي تدل علي ارتفاع التفكير الإبداعي وقد يتفق مع ما أشار اليه (عبد التواب،2015) ان التخيل يساعد علي تدفق الطاقة وينشط الجهاز العصبي مما يجعل عملية التفكير اسهل وان التخيل يوسع قدرة الدماغ عن طريق تطوير وتحسين الاشكال الطبيعية ويفتح المجال امام الحدس وتحقيق تنظيم الذات وتطوير الدماغ بفعالية اكبر علما بان هذه القدرة تتغير حسب نصفي الدماغ الأيمن والايسر حيث يعمل النصف الأيمن علي معالجة وتجهيز المعلومات وتحليلها وبصورة تعاقبية بينما النصف الكروي الايسر من الدماغ يهتم بمعالجة المعلومات وتجهيزها كليا مما ادي الي زيادة مستوي التفكير الابداعي .

يرى الباحث إنَّ ألعاب البرنامج فكرة قيامها على المرح واللعب وكذلك تضمينها لاستراتيجيات البرنامج والفواصل التي تقدم اثناء الألعاب ويضاف التشويق الذي يذخر به محتوي البرنامج ومخاطبة لطبيعة وخصائص التلاميذ من حب الاستطلاع والخروج عن المألوف يعد سببا رئيسا في تنمية وزيادة التفكير الإبداعي للتلاميذ وصاحب ذلك أيضا ان استراتجيات البرنامج في كل واحدة منها حذفا او تكبيرا اوتصغيرااوتجميعا كلها مصممة علي ان تدفع الفرد في اتجاه حدوث مهارات المرونة والاصالة والطلاقة.

يرى الباحث ان تخيل الفرد نفسه وفقا للألعاب مرة اديبا ومرة اخري مخترعا ومرة مضيفا لما هو موجود يجعل الفرد فاعلا في سلوك هذه الأشياء وقيامه بالتصور الذي يعتبر من شروط انتاج الأفكار الإبداعية من حيث اتاحته لتشبيك الأفكار ومزجها بين ما هو متاح الان والخبرات المختزنة الذاكرة وهذا ما اشارت اليه (ظاهر، 2013) ان الخيال نشاط نفسي يحدث من خلال عمليات التركيب والدمج بين مكونات الذاكرة وبين الصور العقلية التي تشكلت من قبل والخبرات الماضية وتكون نتائج ذلك تكوينات واشكال جديدة غير مألوفة وتعد عملية التخيل احد العمليات النفسية التي يلجأ اليها الانسان في سعيه نحو الأفكار والتصورات ومن ثم تتكون لدينا علاقة مشتركة بين حب الاستطلاع والابداع ، وان اتباع (يونغ) ركزوا جل اهتمامهم علي الصور التخيلية وعلاقتها بالإعلاء والسلوكيات اللاشعورية وتبين لهم ان التخيل يعد مصدرا للإبداع وهناك أهمية كبري للصور التخيلية في الابداع كل ذلك كان فاعلا في تنمية التفكير الإبداعي للتلاميذ .

هناك نقطة مهمة في أن البرنامج أتى في توقيت يتناسب مع التلاميذ من حيث الاستعداد العقلي والذهني والنفسي باعتبار ان التلاميذ في السنة الاولي لديهم في مدراس الموهبة والتميز لمحلية الخرطوم مما شكل تلبية لطبيعة القدرات العقلية وروح الاستطلاع وفرصة لاكتشاف القدرات والامكانيات التي يتمتع بها التلاميذ وقد ظهر أثر البرنامج في زيادة التفكير الإبداعي للتلاميذ.

الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور "الأصالة، المرونة، الطلاقة"تبعاً لمتغير النوع).

لحساب الفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير للنوع (ذكر، أنثى)، قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والإنحراف المعياري وإختبار (ت)، الجدول رقم (11) يوضح ذلك:

جدول (11) يوضح قيم الوسط الحسابي والإنحراف المعياري والقيمة التائية لقياس الفرق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة) تبعاً لمتغير النوع .

المحور	النوع	الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	القيمة التائية	درجة الحرية	القيمة الإحتمالية
الأصالة	ذكر	2.8462	1.95133	5.651	25	.000
	أنثى	3.8462	1.40512			
المرونة	ذكر	20.9231	3.27774	32.889	25	.000
	أنثى	20.6154	2.63117			
الطلاقة	ذكر	10.8462	4.94716	11.128	25	.000
	أنثى	12.8462	4.66987			

يلاحظ من الجدول أعلاه أن القيمة التائية لمحور الأصالة قد بلغت (5.651) وأن القيمة الإحتماليةلإختبار (ت) كانت مقدارها (.000) وهي أقل من مستوى الدلالة (.05)، وهذا يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير النوع (ذكر، أنثى) لصالح النوع (أنثى).

ويلاحظ أيضاً من الجدول أعلاه أن القيمة التائية لمحور المرونة قد بلغت (32.889) وأن القيمة الإحتمالية لإختبار (ت) كانت مقدارها (000.) وهي أقل من مستوى الدلالة (05.)، وهذا يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الافكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور المرونة تبعاً لمتغير النوع (ذكر، أنثى) لصالح النوع (ذكر).

ويلاحظ أيضاً من الجدول أعلاه أن القيمة التائية لمحور الطلاقة قد بلغت (11.128) وأن القيمة الإحتمالية لإختبار (ت) كانت مقدارها (000.) وهي أقل من مستوى الدلالة (05.)، وهذا يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير النوع (ذكر، أنثى) لصالح النوع (أنثى).

اختلفت هذه النتيجة مع دراسة (هاشم ،2015) ودراسة (عبد الكريم ،2013) ويعزى الباحث هذه النتيجة الي مستوي الطلاقة والقدرة اللغوية التي يتمتع بها الاناث حيث اتاحة لهن فرصة التعبير عن الأشياء وكيفية حدوثها والقدرة علي الربط والتحليل بين مكونات الألعاب وبالتالي المقدرة علي انتاج أفكار ذات مستوي ابداعي حيث ان ارتفاع المقدرات اللغوية يعد مؤشرا ودالا علي مستوي التفكير وهذا يتفق مع ما أشار اليه (غائر،2010) ان البنات كفروق جنسية في الذكاء يتفوقن عن الذكور في القدرة اللغوية وسرعة الادراك والتحصيل الدراسي .

إنَّ وجود هذه القدرات والطلاقة اللغوية ساعدت علي نقل تفكير الاناث من اطار الزمان والمكان وساعدت علي النمو العقلي والتفكير الإبداعي وذلك من خلال ان العاب البرنامج يتوفر فيها المحتوي اللغوي الكبير الذي يمتزج بين المكون الادبي والعلمي فتارة تبدو الألعاب مخرجها قيمة علمية ومفاهيم علمية وتارة اخري تبدو الألعاب في سياق الادب واللغة وأيضا ان هذه الألعاب وفرت فرصة تدريبية للمراكز المسؤولة عن اللغة في المخ وهذا يساعد علي استثارة قوي الابداع الكامنة من خلال استثارة نمط التوصيل العصبي المبني علي محتوي العاب البرنامج وهذا ما اوضحه (احمد ،2015) ان مراكز اللغة في الجانب الايسر من الدماغ في منطقتي بروكا وويرنكا إنها تتعاون مع مراكز البصر وكل الحواس الأخرى لتكونا في القشرة المخية عدد من الصور المختلفة ثم التنسيق والربط بين هذه المراكز جميعا حيث يستطيع ان يفكر ويعبر وينطق ويكتب واقتران كل ذلك مع العاب البرنامج القائم علي التخيل والذي يتطلب المستويات العليا من التفكير من تذكر وتفسير وحل المشكلات مثل كل ذلك حاضنة خصبة لتطور ونمو التفكير الإبداعي للإناث .

يفسرارتفاع مستوي الطلاقة لدي الاناث الي سرعة تمكن الاناث من تقديم الأفكار ومعالجتها والتعبير عنها لغويا باعتبار ان اللغة دالة التفكير وذلك ما لاحظه الباحث في محتوي التدريبات التي تكون نهاية كل لعبة فتبدو إجابات الاناث اكثر اختلافا وجزالة بالذات في اختيار المسميات للاشياء كطلاقة لفظية وأيضا في طلاقة الأشياء حيث بدات الرسومات التي قمن بها أوضح من الذكور وميلا الي الإضافة والتجديد

يدفع الباحث في ما يتعلق بالمرونة وارتفاعها لدى الذكور بتفسير ان الذكور في تكوين الصور الذهنية للاشياء متحررا اكثر من الاناث في القيود مما شكل مسارا واضحا في سرعة تغيير التفكير وتقديم خيارات متنوعة في حل المشكلات بدلا من أحادية الحل ولاحظ ذلك الباحث في محتوى الإجابات في تدريبات ما بعد عرض الألعاب حيث بدات الوفرة في الحلول لديهم اكثر من الاناث وبالأخص في الجوانب التي لا ترتبط باللغة والتي تتعلق بدرجات التفكير العليا

أما فيما يتعلق بارتفاع الاصالة لدي الاناث علي الذكور يري الباحث انه يمكن ارجاعه الي مقدرة الاناث علي التدقيق في التفاصيل والاستقصاء واحداث ترابطات بين محتويات ما هو قدم من العاب مما مكنهن من التدريب واحداث المعالجات والربط وبالتالي توليد اصيل الأفكار ولاحظ الباحث ذلك من خلال كثرة تساؤلات الاناث التي كانت اعمق من الذكور

يرى الباحث ان طبيعة البرنامج القائم على الألعاب والحركة والمرحيجعلنا يمكن ان نقول أنه خاطب الجانب النفسي واشبع حاجة الحب الي الاستطلاع لدي التلميذات بصورة أكبر مما جعلهن في جو يتسم بالمرح الحرية التي تعتبر أساسا لظهور التفكير الإبداعي نتيجة الراحة والأمان النفسي لديهن .

لاحظ الباحث خلال تطبيق البرنامج ان التلميذات يظهرن عليهن روح المبادأة والاستطلاع والميل الي تقبل النمط المغاير للبرنامج في النظرة للأشياء والاحداث وهذا قد يكون واحدا من مؤشرات اختلاف مستوي فعالية البرنامج في تمية التفكير الإبداعي وفقا للنوع .

الفرض الثالث:توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور "الأصالة، المرونة، الطلاقة"تبعاً لمتغيرترتيب الميلاد).

لحساب الفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الافكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد (الأول، الثاني، الثالث، الرابع، الخامس، السادس، السابع)، قام الباحث بحساب تحليل التباين الأحادي، الجدول رقم (12) يوضح ذلك.

الجدول (12) نتائج تحليل التباين الأحادي(ANOVA) للفروق درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد:

المحور	مصدر التباين S.V	مجموع المربعات S.S	درجات الحرية D.F	متوسط المربعات M.S	القيمة الفائية F	القيمة الإحتمالية Sig
الأصالة	بين المجموعات	5.918	5	1.184	.338	.884
	داخل المجموعات	69.967	20	3.498		
	الكلي	75.885	25			
المرونة	بين المجموعات	25.649	5	5.130	.549	.549
	داخل المجموعات	186.967	20	9.348		
	الكلي	212.615	25			
الطلاقة	بين المجموعات	268.685	5	53.737	3.437	.021
	داخل المجموعات	312.700	20	15.635		
	الكلي	581.385	25			

يبين الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالةتبعاً لمتغير ترتيب الميلاد، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير ترتيب الميلاد (338.)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (884.) وهي أكبر من مستوى الدلالة (05.)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب

محور المرونة تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير ترتيب الميلاد (549.)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (737.) وهي أكبر من مستوى الدلالة (05.)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الافكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور لمرونة تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد (الأول، الثاني، الثالث، الرابع، الخامس، السادس، السابع)، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير ترتيب الميلاد (3.437)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (021.) وهي أقل من مستوى الدلالة (05.)، مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير ترتيب الميلاد (الأول، الثاني، الثالث، الرابع، الخامس، السادس، السابع)، لصالح ترتيب الميلاد (الخامس)، أنظر الجدول.

الجدول () يوضح الوسط الحسابي والإنحراف المعياري لمتغير ترتيب الميلاد

ترتيب الميلاد	الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري
الأول	13.1667	2.63944
الثاني	12.3333	2.94392
الثالث	9.3333	6.08824
الرابع	12.6000	3.43511
الخامس	18.0000	1.41421
السابع	.0000	.

لتفسير هذه النتيجة يري الباحث انه لابد ان ينطلق من طبيعة عينة الدراسة وتوزيع افراده وفقا لترتيب الميلاد حيث ان توزيع العينة يبدو كالاتي:(6) الأول (6) الثاني

(6) الثالث (5) الرابع (2) الخامس و (1) السابع وأيضا ان ترتيب الفرد في الاسرة يلعب دور في تحديد نفسيته لان طبيعة العلاقات الاجتماعية الاولي تستعمل من قبل النفس المبدعة في بناء أسلوب الحياة ونمط التفكير هذا التوزيع يجعل النتيجة تبدو في سياق عدم وجود الفروق ذات الدلالة الإحصائية حيث يعزي وفقا للتباين ان المواليد الأوائل تتوفر لهم فرص نمو القدرات الإبداعية نظرا لما يتعرضوا له من أساليب تربوية من قبل الابوين تعكس مدي حرص الآباء ورغبتهم في ان يحققوا في تربيتهم ما يتمنون ان يكونوا عليه و اما اذا نظرنا الي مواليد الثاني والثالث والرابع فهؤلاء يمكننا القول انه في متوسط الاسرة وهذا الترتيب يتيح فرصة الحرية من الاشراف المفرط من قبل الابوين مما يجعلهم اكثر قدرة علي تطوير الاستقلالية والبحث عن الجديد واللامالوف وامتلاك حرية اكبر في اتخاذ القرار والانفتاح علي كل ما هو جديد ويضافالي ذلك ان نمط التربية مع هؤلاء التلاميذ ذوي الترتيب الأوسط دفعهم الي امتلاك مهارات اجتماعية لتقليل مشاعر الاستبعاد في الاسرة واثرت بالتالي علي توجيه الطاقة الفكرية الي جانب التفكير الإبداعي باعتباره مدخلا لحيازة انتباه ورعاية الاسرة هذا التباين في التوزيع وفقا لهذه الرؤية جعل البرنامج غير قادرا علي ابراز فروق فردية وفقا لترتيب الميلاد ويمكن رد ذلك الي تلبية طبيعة البرنامج لشغف واستطلاع وحصول كل طفل علي تقدير وثناء من قبل الاسرة عقب ممارسة الألعاب والتي تتركز علي تمرينات بنهاية كل لعبة حيث ينقل التلميذ الي الاسرة فحوي ما دار من العاب وممارسة وما قام به من انتاج لافكار ورؤي ذات جانب ابداعي وحالة السرور التي تبدو في ردود فعل الوالدين تجاه الاستجابات التي أصدرها والثناء عليها وتحفيزها وبالتالي تحقيق المصلحة النفسية في ممارسة الأفكار الإبداعية كل هذا يجب ان يقرن مع كل تلميذ كل حسب ترتيبه الميلاد وتوزان ذلك مع رغباته في علاقته مع اسرته .

إنَّ عملية الاقتران بين الألعاب الإبداعية والحصول علي التعزيز يعد مؤشرًا مهمًا لتنمية وتطور التفكير الإبداعي.

يفسر الباحث ارتفاع معدل الطلاقة لدي ذوي ترتيب الميلاد الخامس في الاسرة الي الظروف والخبرة النفسية والتعليمية التي توفرت للوالدين مما مكن من تقبل وتفهم طبيعة ما يعرض من أفكار الطفل من دون قيود وكذلك توفر جانب المساندة النفسية والخبرات الكبيرة من قبل اخوته التي تساعد بصورة اكبر علي تطور التفكير لديه فتبدو أفكاره بحكم هذا الثراء المعرفي والوجداني اكثر اختلافا وابداعُا.

الفرض الرابع:(توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور "الأصالة، المرونة، الطلاقة"تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم)

لحساب الفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير

المستوى التعليمي للأم، قام الباحث بحساب تحليل التباين الأحادي، الجدول رقم (12) يوضح ذلك:

الجدول (12) نتائج تحليل التباين الأحادي(ANOVA) للفروقدرجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطومحسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم:

المحور	مصدر التباين S.V	مجموع المربعات S.S	درجات الحرية D.F	متوسط المربعات M.S	القيمة الفائية F	القيمة الإحتمالية Sig
الأصالة	بين المجموعات	14.927	2	7.464	2.816	.081
	داخل المجموعات	60.957	23	2.650		
	الكلي	75.885	25			
المرونة	بين المجموعات	9.358	2	4.679	.529	.596
	داخل المجموعات	203.257	23	8.837		
	الكلي	212.615	25			
الطلاقة	بين المجموعات	28.127	2	14.064	.585	.565
	داخل المجموعات	553.257	23	24.055		
	الكلي	581.385	25			

يبين الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير المستوى التعليمي للأم (2.816)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (.081) وهي أكبر من مستوى الدلالة (.05)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور المرونة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير ترتيب المستوى التعليمي للأم (529.)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (596.) وهي أكبر من مستوى الدلالة (05.)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيقبرنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور لمرونة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير المستوى التعليمي للأم (585.)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (565.) وهي أكبر من مستوى الدلالة (05.)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأم.

لتفسير هذه النتيجة لابد من وضع توزيع العينة في الاعتبار الأول حيث انها توزعت علي نحو ثانوي (2) وجامعي (10) وفوق الجامعي (53) يلاحظ من ذلك ان العينات تركزت بصورة اكبر في المستوي التعليمي فوق الجامعي يري الباحث ان الأمهات كلما كن ذوات مستوي عال من التعليم والثقافة كلما توفرت لديهن اتجاهات إيجابية واعية بأهمية الابداع وتنميته لدي اطفالهن وزادت فرص ظهور الإنتاج الإبداعي ويكون عن ذلك من خلال أنماط التربية التي تتبعها الام من تشجيع علي المبادأة والاستقلال والاتيان بالجديد وتشجيع الأبناء علي الأسئلة واشباع حاجة الطفل الي الاستطلاع وتقبل الاسرة للأفكار غير المألوفة للاطفالها حيث ان ذلك يعد المساق المهيئ للتفكير الإبداعي لأنه يشجع الأطفال علي الاقبال علي الأفكار الغير مألوفة هذا التعليم يؤدي الي تنمية التفكير الإبداعي ويتفق ذلك مع ما ذكره حسن إبراهيم (2004) ان هناك دراسات عديدة في نتائجها اشارت الي وجود علاقة قوية بين المعاملة السوية من جانب الوالدين والقدرات الإبداعية عند الأبناء وتتصف المعاملة السوية بتوفير الإباء الفرصة لأبنائهم للتعبير بحرية عن آرائهم واحترام تلك الآراء ومشاركة ومناقشة بعض الأمور التي تتعلق بحياتهم اليومية بصورة مرنة ودعم استقلالهم وحريتهم ومنحهم فرصة المغامرة والمبادرة لحل مشكلاتهم دون الرجوع للكبار ، كذلك تبين من نتائج الدراسات ان للممارسة الديمقراطية التي يتبعها الإباء في تربية أبنائهم اثرا فعالا في خلق بيئة نفسية صالحة للاستقرار الانفعالي والمساعدة علي تغذية خيال الطفل ونمو قدراته الإبداعية والابتكارية .

يرى الباحث ان الام المتعلمة تلعب دورا في تطور اشكال التفكير الإبداعي من خلال احترام أفكار الطفل وتنوعها وتقدير اسئلته والاجابة عليها والاجابة تمنحه الشعور بالرضا والاطمئنان وزيادة مستوي تفكيره وبالتالي تدرك الام ماهي المثيرات التي تشجع الأبناء على التفكير الإبداعي وتعمل على توفيرها من الكتب والمجلات والرحلات والقصص المثيرة وتنوع الألعاب مما يسهم في تنمية التفكير الإبداعي.

إنَّ البرنامج ألعابه مبنية على الخروج عن المألوف لاحظ الباحث ان معظم الأطفال لم يكن شكل التقبل لهذه الألعاب قائم على الاستغراب الشديد ذو الدرجة العالية وهذا يعطي مؤشرا على أن نمط معاملة الام ومستواها التعليمي وكذلك شكل الحوار مع الأطفال من خلال اسئلتهم والاستماع للإجابات وتوليد الأسئلة منها يمثل نمط تربية يؤدي الي تنمية التفكير الإبداعي .

يرى الباحث ان إدراك الام المتعلمة للخصائص التي تميز ابنها ذوي القدرات الإبداعية وميل سلوكه الي طريقة تختلف عما هو سائد ساعد تقبل الطفل وما يدلي به من اراء غير مألوفة تجاه الاحداث والاشياء وبالتالي تنميط سلوكه في التفكير بصورة إبداعية هذه الطريقة تتوافق مع طبيعة البرنامج الذي يقوم على تحرير التلاميذ من النمط الثابت في التعامل والتفكير في الاحداث والاشياء حيث وفرت العاب البرنامج أرضية مع ما هو متبع في الاسرة من تنميط لخروج التفكير عن المألوف مع استثارة القوي الإبداعية الكامنة لديهم.

يضيف الباحث أن العناية النفسية تعد شرطا من شروط الابداع فإلام المتعلمة التي تدرك أهمية الحب وتلبي حاجته وتدليله وتشاركه اللعب والضحك يبني ذلك فيه تصورات عن امان العالم والثقة بالناس والثقة بنفسه يعد ذلك مدخلا مهما في تنمية التفكير الإبداعي يتفق ذلك مع ملاحظة الباحث ان التلاميذ قبل بداية الألعاب ونهاياتها يتحدثوا عن النقاش الذي دار مع امهاتهم حول الألعاب وممارسته ومشاركة الأمهات لذلك وتشجيعهم علي تبني وممارسة الأفكار الإبداعية مما جعل ذلك نقطة اتفاق بين ممارسة العاب البرنامج ونقاش الأمهات مع التلاميذ دافعا لتنمية التفكير الإبداعي لدي التلاميذ.

يزيد الباحث علي ذلك أن الام المتعلمة تعمل على تقديم نماذج إيجابية يقلدها اطفالها وتعمل على تعزيز التفكير الإبداعي فتقديرها لدي الطفل وتشجيعه يؤدي الي ممارسة أنشطة متنوعة تبرز طاقاته وامكاناته وتصونها وتحافظ على استمرارية انطلاقها يقترن ذلك مع تلبية البرنامج لهذا النموذج من خلال العابه التي جمعت بين الحاجة الي اللعب والمرح والتفكير بصورة مبدعة مما سهل مهمة تنمية التفكير الإبداعي للتلاميذ في السنة الاولي لهم في مدراس الموهبة والتميز.

الفرض الخامس:(توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور "الأصالة، المرونة، الطلاقة" تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب).

لحساب الفروق في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب، قام الباحث بحساب تحليل التباين الأحادي، الجدول رقم (12) يوضح ذلك:

الجدول (12) نتائج تحليل التباين الأحادي(ANOVA) للفروق درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب المحاور (الأصالة، المرونة، الطلاقة)تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب.

المحور	مصدر التباين S.V	مجموع المربعات S.S	درجات الحرية D.F	متوسط المربعات M.S	القيمة الفائية F	القيمة الإحتمالية Sig
الأصالة	بين المجموعات	5.607	2	2.803	.917	.414
	داخل المجموعات	70.278	23	3.056		
	الكلي	75.885	25			
المرونة	بين المجموعات	17.504	2	8.752	1.032	.372
	داخل المجموعات	195.111	23	8.483		
	الكلي	212.615	25			
الطلاقة	بين المجموعات	66.940	2	33.470	1.496	.245
	داخل المجموعات	514.444	23	22.367		
	الكلي	581.385	25			

يبين الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير المستوى التعليمي للأب (.917)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (.414) وهي أكبر من مستوى الدلالة (.05)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الأصالة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكار سكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور المرونة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير المستوى التعليمي للأب (1.032)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (.372) وهي أكبر من مستوى الدلالة (.05)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور المرونة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب.

ويبين أيضاً الجدول (12) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامير على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب الطلاقة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب، وذلك استناداً إلى قيمة (F) المحسوبة لمتغير المستوى التعليمي للأب (1.496)، وقيمتها الإحتمالية التي تساوي (.245) وهي أكبر من مستوى الدلالة (.05)، مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر على تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز بمحلية الخرطوم حسب محور الطلاقة تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للأب.

لتفسير هذه النتيجة يري الباحث ان يتم وضع توزيع العينة في الاعتبار وتأثيره الكبير عليها حيث بدأت (18) مستوي تعليم فوق الجامعي (6) جامعي (2) ثانوي لذلك يري الباحث ان مستوي تعليم الوالد يساعد علي اظهر الإمكانات الإبداعية لدى الأبناء وقيام الإباء بتوظيف خبراتهم ويكسبهم درجة من الوعي والمعرفة بما يمتلكه ابناءهم من قدرات وإمكانات هذا يعطي فرصة مناسبة للأبناء للتعبير عما لديهم من قدرات ويقوم الإباء بالمتابعة الواعية والمدركة لهذه القدرات والعمل على تنميتها.

تعليم الإباء يدفعهم الي تعديل البيئة المثيرة والمشجعة الي تطوير تفكير أطفالهم وإتاحة الفرصة للتعبير عن أفكارهم كلما سنحت الفرصة بذلك وعمل الإباء على تخفيف الضغوط والقيود على حركة الأطفال وفق الظروف المنزلية والتعود على الانطلاق والتحرر من القيود مما يدفع الأبناء إلى سلوك ذو تفكير ابداعي .

يضيف الباحث ان توجيه الإباء للأبناء يتعلم الأطفال كيف يسمعون ويختارون ويقرأون وبذلك يصبح الوالد المتعلم له دور في استغلال الثقافة لإغناء ثقافة وتطويرها واظهارها على قدرات إبداعية وفق أسلوب بناء الشخصية المبدعة .

المستوي التعليمي العالي للاب ينعكس علي طبيعة المناقشات والحوار الذي يتم بين الإباء والأبناء في منازلهم فيتعلم الطفل ادب الاستماع والحوار والاستنتاج وتحليل الأفكار والنقد لما هو مطروح من مفاهيم واكساب الطفل وعي يسبق عمره الزمني مما يسهل ويصقل ذهن وشخصية الطفل باكرا وبالتالي طريقة تفكيره بصورة مبدعة خصوصا اذا تم هذا الامر في جو من الحب والحنان والتقدير لشخصية الطفل علي عكس الإباء قليلي التعليم فقد تفتقد منازلهم او تعاني من نقص الكتب والمجلات وقلة

المناقشات بصورة منظمة بين الطفل والوالد مما يؤثر علي النشاط العقلي للطفل وبالتالي علي تفكيره بصورة مبدعة.

يرى الباحث أيضا ان الاب المتعلم يمكن ان يقدم النموذج الإبداعي للطفل الذي يدفع الطفل إلى تقليده ومحاكاته او الرغبة في فعل مشابه للعمل الذي قام به ابيه فاذا قدم الاب نموذج الانسان القائم على(المبادأة) واقتحام الصعب والمجهول والمتسامح مع أفكار الاخرين دون إغلاق ذهني المؤمن بالحوار قلده طفله وحاكاه وحاول تقمص النموذج الإبداعي انطلاقا من اعجابه بابيه وذلك من أساس سلطة الاب ومكانته الاجتماعية وهذا يتفق مع ما ذكره حسن إبراهيم (2004) ان يمكن البرهان علي تعلم التفكير الابداعي من خلال منحي القدوة من خلال بحوث أجريت في هذا الصدد فقد اوتي بمجموعة من الأطفال ليشاهدوا من خلال أفلام سينمائية قدوات تعطي استجابات علي بنود اختبار يقيس التفكير الإبداعي وهي الاستعمالات غير المعتادة (وهو اختبار يقيس المرونة في التفكير والاصالة) ثم طلب من الأطفال بعد ذلك ان يقدموا بأنفسهم استجابات علي اختبار مشابه فتبين تفوق الأطفال الذين شاهدوا قدوات اتسمت استجاباتها بالأصالة والمرونة في التفكير علي أطفال اخرين لم يتعرضوا لهذه الخبرة.

يزيد الباحث أن طبيعة البرنامج القائمة علي الألعاب والمرح والخروج بصورة جميلة عن ما اعتاده الأبناء ونقل ذلك من خلال النقاشات اليومية بين الإباء والابناء عن ما جري في المدرسة والنشاطات التي تمت أن شرح الأبناء وفهم الأباء لهذه الألعاب والمشاركة مع الأطفال في ممارسة بعض أجزاء الألعاب وتبادل الأفكار حولها يجعل التلاميذ يشعرون بالأهمية والاعتبار وهذا مناخ خصب للأبداع واثابة الإباء لما يصدر من اراء وأفكار من ابناءهم يزيد دافعيتهم في اتجاه تحقيق مزيد من النجاح وذلك ما التمسه الباحث من خلال النقاشات مع التلاميذ ومقابلة بعض أباء التلاميذ اثناء الدوام المدرسي .

يمكن ربط المستوى التعليمي للأب وتنمية الخيال الإبداعي للتلاميذ وألعاب برنامج من حيث تطابق أهدافها في تنمية التفكير الإبداعي وذلك من خلال قيام الاب بالحكي للقصص التي تساعد التلاميذ علي تنمية التصور الذهني والتخيل للأحداث والمواقف والاجابة علي تساؤلات التلاميذ اثناء عرضها لهم او من خلال سماع الإباء لقصص التلاميذ التي يقصوها وعمل الاب علي طرح أسئلة علي التلاميذ في كيفية تصوره لذلك وتوقعاته لذلك او ما الذي يمكن ان يحدث اذا حدث كذا وكذا علي نحو مغاير يشكل كل هذا دفعا للتلاميذ علي تمنية التفكير الإبداعي يربط ذلك مع الإرث الشعبي في التنشئة الاجتماعية من خلال أسلوب القصص والنماذج واتفاق هذا الأسلوب مع تفاصيل العاب البرنامج من حيث الخيال الإبداعي والعمل علي تنمية الطلاقة والمرونة والاصالة في المعالجات التي يقوم بها التلاميذ في اثناء ممارسة العاب البرنامج وتطابق كذلك مع مستوى تعليم الاب العالي يجعل التفكير الإبداعي لدي التلاميذ عاليًا وملحوظًا.

الفصل الخامس
الخاتمة

الفصل الخامس
الخاتمة ونتائج وتوصيات البحث

الخاتمة:

تناول هذا البحث فاعلية برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم وهو دارسة ميدانية بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم تكون البحث من خمسة فصول شمل الفصل الأول مقدمة منهجية للبحث تضمن مشكلة البحث وأهدافه واسئلته وفروضه ومصطلحاته اما الفصل الثاني فقد تناول الإطار النظري والدراسات السابقة للبحث والفص الثالث شمل إجراءات البحث الميدانية اما الخامس فقد تناول نتائج البحث وتوصياته ومقترحاته وقد توصل البحث الى النتائج التالية:

نتائج البحث:

1/ توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات التطبيق القبلي والبعدي لبرنامج قائمة توليد الأفكار سكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم لصالح التطبيق البعدي.

2/ توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم تبعا لمتغير النوع لصالح الإناث .

3/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم تبعا لمتغير ترتيب الميلاد

4/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوي التعليمي للام.

5/ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بعد تطبيق برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبرعلى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة عابدون حماد للموهبة والتميز محلية الخرطوم تبعا لمتغير المستوي التعليمي للأب .

توصيات البحث:

1/ ضرورة تضمين برنامج قائمة توليد الأفكار سكامبر ضمن مهارات التفكير وبرامج الاثراء في مدرسة عابدون حماد الموهبة والتميز بمحلية الخرطوم لتنمية الخيال الإبداعي والتفكير الإبداعي للتلاميذ.

2/ توفير جوانب إثراء ذات علاقة بالنمو اللغوي للتلاميذ والتلميذات من اجل توسيع مداركهم الإبداعية ودفعهم للتعبير عن أفكارهم الإبداعية والتفاعل معها وتشجيعها.

3/ قيام إدارة المدرسة والمعلمين بعمل دراسة حول ترتيب ميلاد التلاميذ في اسرهم وتوجيه المعلمين الي كيفية التعامل مع كل تلميذ بما يكفل تحقيق الحاجات النفسية ذات الصلة بترتيب ميلاده من اجل خلق جو نفسي وتحفيزي يدفع التلاميذ الي انتاج الأفكار الإبداعية.

4/ التواصل بين إدارة المدرسة والامهات وتقديم ورش تدريبية وتنويرية حول برنامج قائمة توليد الأفكارسكامبروالممارسات التي تساعد على تنمية التفكير الإبداعي مما يحقق التكامل بين المدرسة والبيت في توفير جو محفز للإبداع من خلال تنميط التفكير الإبداعي للتلاميذ .
5/ أن يعمل الآباء على تقديم نماذج إبداعية وادائية امام اطفالهم وممارستها بصورة مباشرة لتكون دليلا يدفعهم الي اكتساب التفكير الإبداعي من خلال قدوة الإباء في جو من الحب والتسامح والتقبل لأفكارالاطفال .

مقترحات البحث:

يقترح الباحث مزيد من الدراسات الآتية:

1/ فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي ودافع الإنجاز لدى تلاميذ مرحلة الأساس بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم وعلاقته ببعض المتغيرات.
2/ معاملة الوالدين وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدي تلاميذ مرحلة الأساس بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم وبعض المتغيرات الديموغرافية .
3/ فاعلية برنامج تدريبي قائم على التصور الذهني في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ مرحلة الأساس بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم .
4/ فاعلية برنامج سكامبر في تنمية الثقة بالذات لدى تلاميذ مرحلة الأساس بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم .
5/ فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ مرحلة الأساس بمدارس الموهبة والتميز ولاية الخرطوم .
6/ فاعلية برنامج سكامبر في تنمية الإبداع اللغوي لدي التلاميذ الموهوبين بمدارس الموهبة والتميز.

المصادر والمراجع

أولًا ـ قائمةالمصادر:

القرآن الكريم

1/ سورة الزمر، الآية، 9

2/ سورة الاسراء، الآية، 85

3/ سورة الذاريات، الآية 21

ثانيًا- قائمة المراجع:

1/ جابر، إبراهيم ، 2017، مهارات التفكير الإبداعي، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية

2/ المحسيني ، إبراهيم ، 2012، مكونات الابداع، مكتبة الأنجلو المصرية.

3/ **القواسمة** ، احمد حسن ، 2013، تنمية مهارات التعلم والتفكير والبحث، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

4/ معمريه ، بشير، 2009، مدخل لدراسة القياس النفسي، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع، مصر.

5/ الشاعر، خليل، 2015، الأطفال الموهوبون، مركز ديبونو لتعليم التفكير، عمان

6/ عبيدات ،ذوقان وآخرون،2012م البحث العلمي، دار الفكر ناشرون وموزعون، الأردن.

7/ الحربات ، ريمه سالم ، 2016، تنمية مهارات التفكير الإبداعي للأطفال، دار أمجد للنشر والتوزيع، عمان.

8/الحريري، رافده ، 2010، تربية الابداع، دار الفكر، عمان.

9/ روبرت سجلير، 2011، تفكير الأطفال تحديثات مستقبلية ترجمة جابر عبد الحميد واحلام الباز، دار الفكر العربي، القاهرة.

10/ الشيخ ، رمضان، 2008، الاستراتيجيات العملية لتعلم الابداع والابتكار، بوك سيتي للنشر والتوزيع، القاهرة.

11/ عبد العزيز، سعيد، 2009، تعليم التفكير ومهاراته، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان.

12/ سليم بطرس جلدة، 206، إدارة الابداع والابتكار، دار كنوز المعرفة للنشر والتوزيع.

13/ اللالا ، صائب كامل وزياد كامل ، 2014، المدخل الي الموهبة والتفوق والابداع، مكتبة المتنبي، الدمام.

14/ علي ، صالح محمد ، 2004، تطبيقات عملية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي باستخدام نظرية الحل الابتكاري للمشكلات، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان

15/ مساد ،عمر حسن ، 2011، سيكولوجية الابداع، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

16/ الخليفة، عمرهارون ، 2008، أساليب الكشف عن الأطفال الموهوبين، الهيئة القومية لرعاية الأطفال الموهوبين، بحري.

17/ عبد الرحمن توفيق وليلي حسن، 2006، مركز الخبرات المهنية للإدارة، القاهرة.
18/ عبيدو، علي إبراهيم علي ،2013م، جودة البحث العلمي، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.
19/ قطيط ، غسان يوسف ،2011، حل المشكلات ابداعيا، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان.
20/ رجوان، فتحي عبد الرحمن ، 2004، الموهبة والتفوق والابداع، دار الفكر ناشرون وموزعون عمان .
21/ الخزاعلة فاطمة احمد، 2015، تنمية مهارات التفكير، دار أمجد للنشر والتوزيع، عمان.
22/ عياش ليث محمد، 2009م، الأسلوب المعرفي وعلاقته بالأبداع، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
23/ القاضي ، محمد يوسف ، 2015، السلوك التنظيمي، الأكاديميون للشر والتوزيع، عمان.
24/ عدنان ، محمد، 2012، الذكاء وتنميته لدي أطفالنا، دار اليازوري للنشر والتوزيع، عمان.
25/ بني عامر، محمد راشد، 2012، شذرات تربوية، مؤسسة حماده للدراسات الجامعية للنشر والتوزيع، اربد.
26/ عبد المنعم ، ممدوح، 2005، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
27/ طافش ، محمود، 2004، تعليم التفكير، دار جهينة لنشر والتوزيع، عمان.
28/ نوري، مصطفي، 2010، مقدمة في الموهبة والتفوق العقلي، دار المسيرة للنشر والتوزيع عمان.
29/ امين ، محمد ، 2000، قراءات في تعليم التفكير، مكتبة الانجلو المصرية.
30/الحوراني، منير، 2006، أسس التفكير وادواته، دار الكتاب الجامعي، العين.
31/ حسن، مريم ،2009، التقدم المحرز في تجربة السودان للموهبة من 2005-2009، الهيئة القومية لرعاية الأطفال الموهوبين، السودان، بحري.
32/ عبيد ، ماجدة السيد ، 2011، سيكولوجية الموهوبين والمتفوقين، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
33/ غانم ، محمد حسن، 20106 المتفوقون عقليا، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة.
34/ الهيلات ، مصطفي قسيم ، 2016، برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي، مركز ديبونو لتعليم التفكير.
35/ عمر، مريم حسن، 2009، التقدم المحرز في تجربة السودان للموهبة من 2005-2009 الهيئة القومية لرعاية الأطفال الموهوبين، الخرطوم بحري.
36/ إبراهيم ، مجدي عزيز، 2005، تدريس الابداع وتعليم التفكير، عالم الكتب، القاهرة.

37/ مايكل ميكالكو ،2011، كيف تصبح مفكرا مبدعا، اسرار العبقرية ترجمة علا احمد صلاح، الهيئة المصرية العامة للكتب، القاهرة.
38/ قطامي ، نايفة ، 2004، تعليم التفكير للمرحلة الأساسية، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان
39/ يوسف ، نادية حسين ،2012، الاتجاهات الحديثة في التدريس وتنمية التفكير، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
40/ السرور، ناديا هايل، مقدمة في الابداع، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان.
41/ قطامي، يوسف محمود وآخرون، 2016، طرق وأساليب الكشف عن الموهوبين والمتفوقين دار وائل للنشر والتوزيع، الأردن عمان.
42/ زحلوق، مها، 2010م، الإبداع وتنمية القدرات الإبداعية لطف الروضة، منشورات جامعة دمشق.

ثالثًا- الرسائل الجامعية:

1/ صقر، نجلاء عمر، 2017، فاعلية برنامج قائم على نموذج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الناقد في العلوم والحياة لدي تلميذات الصف الرابع الأساسي بغزة، الجامعة الإسلامية كلية التربية، رسالة ماجستير
2/ ابكر، نهلة عثمان، 2009، ذكاء الأطفال الموهوبين وعلاقته ببعض المتغيرات بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم، جامعة الخرطوم، كلية الآداب، رسالة ماجستير
3/ الهادي، سامية عثمان، 2009، الميل لحل النزاعات لدي الأطفال الموهوبين وعلاقته ببعض المتغيرات في مدارس الموهبة والتميز بالخرطوم، جامعة الخرطوم، كلية الآداب، رسالة ماجستير
4/ نضال ، ولاء، 2019، فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي والوعي البيئي لدي تلاميذ الصف السادس، جامعة تشرين، كلية التربية، رسالة ماجستير
5/ اليوسف ، رامي محمود ،2019، فاعلية برنامج تدريبي مستند الي نموذج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي،
6/ ابراهيمي ، رحمة، 2016، فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، جامعة زيان عاشور بالجزائر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، رسالة ماجستير
7/ محمد ، احمد توفيق ، 2016، أثر برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف المرحلة الابتدائية في مادة العلوم، جامعة بورسعيد، كلية التربية، رسالة ماجستير
8/ صالح ، وئام هاشم، 2015، فاعلية برنامج سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الخامس، جامعة دمشق، كلية التربية، رسالة ماجستير
9/ عبد الرازق ، عبد الرحيم ، عبد القادر وإسماعيل ،2015، فاعلية نموذج سكامبر في تنمية الأداء اللغوي لدي التلاميذ الموهوبين لغويا بالمرحلة الإعدادية ، المجلة الدولية للأبحاث التربوية ، جامعة الامارات العربية المتحدة

10/ سعيد ، ايمان محمد، 2015، فاعلية استراتيجية سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي في مادة العلوم لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، جامعة عين شمس، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية
رسالة ماجستير
11/ عبد الكريم ، نهي، 2013، فاعلية برنامج تدريبي مبني على استراتيجيات سكامبر في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي طلاب السنة الرابعة عمان، رسالة
12/ المصالحة ، حسن ، 2012، أثر برنامج قائم على استراتيجيات سكاب في تنمية مهارات عالي الرتبة، الجامعة الإسلامية العالمية، الأردن، رسالة دكتوراه
13/ الحدابي ، داؤود عبد الملك ، 2010، التحصيل وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدي عينة من الطلبة الموهوبين، المجلس العربي للموهوبين والمتفوقين المؤتمر العلمي العربي الثامن لرعاية الموهوبين والمتفوقين
14/ فتاح ابلحد وندي فتاح زيدان، 2003، أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ الصف الرابع، جامعة الموصل العراق، كلية المعلمين، رسالة
15/ هاني ، ميرفت حامد (2013) فاعلية استراتيجية سكامبر في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التوليدي في العلوم لدي تلاميذ الصف الرابع، مجلة دراسات تربوية واجتماعية، جامعة دمياط، كلية التربية، المجلد التاسع عشر، العدد الثاني
16/ ابكر، نهلة عثمان، 2009، ذكاء الأطفال الموهوبين وعلاقته ببعض المتغيرات بمدارس الموهبة والتميز، جامعة الخرطوم، كلية الآداب، رسالة ماجستير
17/ الهادي ، سامية عثمان ، 2009، الميل الي حل النزاعات لدي الأطفال الموهوبين وعلاقته ببعض المتغيرات بمدارس الموهبة والتميز محلية الخرطوم ، جامعة الخرطوم ،كلية الآداب، رسالة ماجستير
18/ رمضان ، حياة ، 2014 ، أثر استراتيجية سكامبر في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات حل المشكلات وبعض عادات العقل في مادة العلوم لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ، مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس ، (51) ، 77- 118).
19/ العنزي، فايز سعد، 2015م، فاعلية استخدام استراتيجية سكامبر في تدريس العلوم على تنمية الدافعية للتعلم لدى عينة من الطلاب الموهوبين في الصف الخامس الإبتدائي في مدينة عرعر بالمملكة العربية السعودية ، مجلة كلية التربية أسيوط، 31 (3).

رابعًا- المراجع الأجنبية:

1/ Taylor cw (1993) various approaches to definition of creativity IN.R.J. Sternberg (Ed) The rapture of creativity

2/ Osborn A (2001) applied imagination prin Ciples AND proced ures of creative problem soving ed Charles scribnerls some

United States of America

3/ Eberel (2008) scamper crtivites Games and Activities (Let your) cooperation and competition Edina interaction Book company

4/ Carol Horn (2013) inspire creative brain storming with scamper strategy k- 12 program coord inator department of instructional services Hornsup coming book

5/ Olivier serrate (2009) the scamper technique Asian Development Bank Mandal yon city February

6/Abu Majid D Tan A & Soh k(2003) Enhancing children's creativity: An exploratory study on using the Internet and SCAMPER as creative writing tools The Korean Journal of Thinking and problem Solving 13(2) 67-86

7/ Toraman s & Alton S. (2013) Application of the six thinking hats and SCMPER techniques on the 7 th grade course unit Human and environment: An exemplary case study Mevlana International Journal of Education (MIJE) 3(4) 18-166

8/Rule A Baldwin S & Schell R (2009) Trick –or Teat candy getters and hornet scare devices: Second graders make creative inventions related to animal adaptation Journal of creative Behavior 43(3) 149-168

الملاحق

بسم الله الرحمن الرحيم
جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
كلية التربية
قسم علم النفس

السيد الدكتور:.....المحترم

الموضوع: تحكيم مقياس تورانس للتفكير الإبداعي

أضع بين يديكم مقياس تروانس التفكير الإبداعي لإجراء بحث علمي لنيل درجة الدكتوراه في التربية الخاصة بعنوان:
فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز بمحلية الخرطوم
راجياً منكم الاطلاع عليه وإجراء التعديلات اللازمة والتوجيهات بما ترونه مناسباً باعتباركم من أهل العلم والخبرة والدراية في هذا المجال .

وجزاكم الله خيرًا

إعداد الباحث:
عاصم إبراهيم علي

إشراف الأستاذ الدكتور:
علي فرح أحمد

بسم الله الرحمن الرحيم
جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
كلية التربية
قسم علم النفس

السيد الدكتور:.....المحترم

الموضوع: تحكيم برنامج

أضع بين يديكم برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي لإجراء بحث علمي لنيل درجة الدكتوراه في التربية الخاصة بعنوان:
فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع بمدارس الموهبة والتميز بمحلية الخرطوم
راجياً منكم الاطلاع عليه واجراء التعديلات اللازمة والتوجيهات بما ترونه مناسباً باعتباركم من أهل العلم والخبرة والدراية في هذا المجال .

وجزاكم الله خيراً

إعداد الباحث
عاصم إبراهيم علي

إشراف البروفسير:
على فرح أحمد

قائمة أسماء المحكمين لبرنامج قائمة توليد الأفكارسكامبر ومقياس تورانس للتفكير الإبداعي:

الاسم	الدرجة العلمية	العنوان
الرشيد إسماعيل البيلي	أستاذ	جامعة النيلين
أسماء عبدالمتعال أحمد	أستاذ مشارك	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
عبدالرازق عبدالله البوني	أستاذ مشارك	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
زينب الطاهر الشيخ الطيب	أستاذ مساعد	جامعة بحري
ابتسام محجوب محمد نعيم	أساذ مساعد	جامعة بحري
مكي بابكر سعيد ديوا	أستاذ مساعد	جامعة الجزيرة

برنامج سكامبر
عبدالناصر الأشعل 2008م، بعد إجراء التعديلات عليه

اللعبة الأولى صندوق الكرتون:

الاستهلال:

كثيرة هي الأشياء التي توضع في صناديق الكرتون هل يمكنكم التفكير في بعض تلك الأشياء؟ يمكننا اخذ بعض الأشياء الموضوعة في صندوق الكرتون كما يمكننا ان نضع أشياء أخرى فيه ولكن هل نستطيع تحويل صندوق الكرتون الصغير الي صندوق كبير وهل يمكننا ان نستخدم صندوق الكرتون استخدامات اخري كأن يكون بيتا للقطة؟ بالتأكيد نستطيع فهذا ليس صعبًا إذا استخدمنا خيالنا .

والآن ما رأيكم نلعب لعبة صندوق الكرتون؟

الجزء الأول من اللعبة:

- تخيل ان معك صندوق كرتون كبير.
- ضع صندوق الكرتون امامك.
- اجعله في الحجم الذي تريده.
- اجعل صندوق الكرتون أكبر وغير لونه.
- والآن تخيل أنك تضع بعض الأشياء في صندوق الكرتون، تخيل أكبر عدد ممكن من الأشياء الجيدة التي يمكنك وضعها في صندوق الكرتون .
- ضع الأشياء داخل صندوق الكرتون.
- استمر في وضع الأشياء في صندوق الكرتون حتى يمتلئ.
- والآن اجمع أشياء اخري وضعها فوق صندوق الكرتون.
- هل أصبحت الاشياء مرتفعة وعالية.
- والآن اجعل كل شيء في صندوق الكرتون فوقه يختفي
- هل الصندوق فارغ الآن؟

الجزء الثاني من اللعبة:

- خذ صندوقًا طويلًا وضع له عجلات .
- حوله إلى سيارة .
- اجعلها سيارة حمراء
- اركب سيارتك وقم بقيادتها داخل الغرفة
- والآن أوقف سيارتك واخرج منها
- ادفع سيارتك الي خارج الغرفة

الجزء الثالث من اللعبة:

- والآن هل أنت مستعدًا لعمل شيئا آخر؟
- خذ صندوقا كرتونيا آخر واصنع منه بيتا للقط
- ضع القطة في بيتها
- ليكن لون القطة بنيا وشعرها طويلا
- اطلق أسماءعلى القطة.
- ناديي القطة باسمها واجعلها تموء ثلاث مرات

- اطلق أسماءعلى القطة.
- قدم لها بعض الطعام وقل لها باي باي.

الجزء الرابع من اللعبة:

- والآن احضر كرتونًا عريضًا وطويلا ثم اصنع منه ثلاجة
- اصنع للثلاجة بابا بمفصلات
- افتح الباب
- هل اضاء النور
- ضع بعض الارفف للثلاجة
- ضع أنواعا مختلفة من الخضار على الرف
- انظر الي الطعام الموجود في الثلاجة وحدد ماذا ستأكل على الغداء؟
- اقفل الباب وارجع مرة اخري عندما تكون جاهزا لإعداد الغداء

الجزء الخامس من اللعبة:

- احضر صندوقًا كرتونيًا آخر وسنصنع منه مركبة فضاء.
- اصنع باب ونوافذ للمركبة .
- ادخل الي مركبتك واغلق الباب .
- احضر كرتونا اخر واصنع منه لوحة تحكم بها مفاتيح وكبسات تضئ
- اجلس في مقعدك ثم اربط حزام الأمان .
- هل انت مستعد للانطلاق؟
- استخدم لوحة التحكم ثم اضغط الزر الذي يشغل المركبة
- ابدأ بالعد التنازلي 1-2-3-4-5—6 تشغيل .... انطلاق
- انظر من النافذة
- هل أصبحت الأرض صغيرة
- فك الحزام ثم تجول في غرفة القيادة
- در بالمركبة حول القمر
- خذ دورة اخري حول القمر ثم عد الي الأرض
- ابدا في تخفيف السرعة للهبوط
- اهبط بالمركبة على سطح الأرض
- اخرج من المركبة ثم تفقدها
- هل تشعر بالمتعة في العودة الي الأرض

اللعبة الثانية حديقة الحيوان الجديدة:

الاستهلال:

بعض الأكلات تكون أطيب وألذ إذا كانت مخلوطة مع بعضها البعض مثل الجبن مع المربي وعند خلط الشاي مع النعناع سنحصل على شراب طيب المذاق ويختلف عن طعم الشاي لوحده او النعناع لوحده.

أحيانًا نستطيع خلط الأشياء التي لا نتوقع انه يمكن خلطها مع بعضها البعض وعندما نفعل ذلك تكون النتيجة مثيرة يمكننا خلط الأشياء إذا استخدمنا خيالنا

الجزء الأول من اللعبة:

- الغزال حيوان جميل وبعض فصائله تتميز بالقرون الكبيرة أنظر اليها
- هل تراها؟
- استبدل راس فرس النهر وضع بدلا منه راس غزال قرون كبيرة
- فكر في اسم تصف به هذا الحيوان الجديد
- هل فكرت في فرس الغزال او الغزال الفرس او الغرس او الفزال

الجزء الثاني من اللعبة:

- الكنغر لديه أرجل طويلة وقوية تساعده على القفز
- ضع أرجل الكنغر للحمار الوحشي
- تأمل هذا الحيوان جيدًا
- هل يستطيع هذا الحيوان الغريب القفز هنا وهناك بهذه الأرجل
- هل تري في هذا الحيوان شيئا مميزا مختلفا عن باقي الحيوانات
- والآن فكر في اسم مميز تصف به هذا الحيوان

الجزء الثالث من اللعبة:

- للجمل سنام على ظهره
- هل تري الجمل بالسنام
- ضع سنام الجمل للفيل
- تأمل كيف يبدو شكله
- والأن خذ خرطوم الفيل واذنيه الكبيرتين وضعهما للجمل ليكون لديك حيوان ثاني
- هل أصبح لديك حيوانين مختلفين
- والآن خذ الحيوانين الذين كونهما وكون حيوانا ثالثا مختلفا عنهما
- هل كونت الحيوان الثالث، اختر اسما له
- هل فكرت باسم جمفيل
- ما رأيك باسم فلجم

الجزء الرابع من اللعبة:

- القرود حيوانات ذكية لدرجة انها تذكرك بالبشر
- خذ رأس وذيل وشعر القرد وضعها للبقرة
- أطلق اسما جديدا لوصف الحيوان الغريب
- هل فكرت في اسم جديد
- ما رأيك في اسم بقرد
- للإوزة رقبة طويلة وريش ابيض وبني
- خذ رقبتها الطويلة وريشها وضعها لدب
- أطلق اسما على هذا الحيوان الجديد
- ما رأيك في اسم دوزه

اللعبة الثالثة الكعكة المحلاة:

الاستهلال:

اعتقد ان الكعكة لذيذة جدا خصوصا عندما نكون جائعين فمن الممكن ان نأكلها طوال اليوم إذا كان لدينا المزيد منها وعندما نسهر يمكننا ان نأكل منها طوال الليل

الكعكة يأتي عادة بشكل دائري وغالبا ما يكون خاليا من الوسط وهذا ليس شرطا فيمكن أن يكون بشكل اخر فقد نفكر بصنع الكعك مربعا إذا تخيلنا ذلك.

والان ما رأيك نلعب لعبة الكعكة؟

الجزء الأول من اللعبة:

- تخيل ان لديك طبقا مليئا بالكعك موجود على المائدة
- هل تراه؟
- كم عدد حبات الكعك الموجودة في الطبق حسب تصورك؟
- توقع ذلك
- كم عدد الكعك حتى تتأكد
- كم عدد الكعك
- فكر في جميع الأشياء اللذيذة التي يمكنك رشها فوق الكعك حتى يكون طعمها ألذ استمر في اختيار أشياء اخري
- كم عدد الأشياء المختلفة التي فكرت فيها؟
- والان فكر في بعض الأشياء الغريبة وغير العادية التي يمكنك رشها فوق الكعك
- والآن فكر في شيء لم يفكر فيه أحد غيرك
- هل فكرت في بعض الأشياء غير العادية

الجزء الثاني من اللعبة:

تخيل ان معك خلاط لنخلط بها بعض الأشياء مع عجين سأذكر بعض الأشياء والتي يمكن خلطها مع عجين الكعك إذا فكرت في أي من هذه الأشياء هز راسك بالموافقة عندما اذكر اسمها هل انت مستعد؟

- خذ الخلاط وضع بعض المربي مع عجين الكعك
- خذ لقمة من الكعك وابدا بمضغها داخل فمك
- هل تحب الكعك بالمربي
- هل فكرت في الشكولاتة
- ضع بعض الشكولاتة مع عجين الكعك
- خذ لقمة
- هل طعمها لذيذ؟

الجزء الثالث من اللعبة:

والآن اصنع بعض الكعك بأشكال جديدة وغير دائرية

- اصنع الكعك بدون دائرة في وسطها
- اصنع واحدة تشبه رغيف الخبز
- اصنع كعك مثل قلم الرصاص
- اصنع كعك يشبه العقدة

- اصنع كعك بحجم كرة القدم
- اصنع كعك بحجم كبير بحجم المنزل
- لنتخيل ان لدينا منزلا يشبه الكعك
- ضع حمام سباحة في مكان الفتحة
- املا حمام السباحة بماء يشبه لون عصير التفاح
- تجول في منزل الذي يشبه الكعك
- هل هناك رائحة طيبة ولذيذة في المنزل
- المس السقف بيدك
- كيف يبدو ملمسه
- والآن اخرج من المنزل واقفز في حمام السباحة
- ما الصوت الذي سمعته عندما قفزت داخل حمام السباحة؟

الجزء الرابع من اللعبة:

هل زينت الكعك؟

- فكر في كل الأشياء وكل الألوان وكل التصميمات التي يمكنك اضافتها للكعك
- تصور أنك ستزخرف الكعك لغرض خاص وتريد من الجميع معرفة الغرض منها
- اصنع كعك لعيد الأضحى المبارك
- ماذا ستصنع في هذا الكعك
- هل يعرف الجميع الغرض من هذا الكعك
- والآن اصنع كعك لعيد الفطر المبارك
- ما هو شكلها
- ما هي الألوان التي استخدمتها فيها
- هل وضعت أي شيء بداخلها
- والآن اصنع كعك لمهرجان بورتسودان القادم.

اللعبة الرابعة ألعاب الحيوانات:

الاستهلال:

هل لعبتم قبل ذلك لعبة الدب؟ معظم الناس الكبار الذين تعرفونهم لعبوا بالدب عندما كانوا صغارا وعادة ما تكون هذه الألعاب على شكل حيوان يتم حشوه بالصوف او القطن او أي شيء اخر ونلعب به لنستمتع ويتم صناعة الدب بعيون كبيرة وآذان كبيرة وشعر ناعم ولا يتحرك من مكانه عندما نضعه على الأرض هل تستطيعون تخيل ما سيحدث إذا قررت هذه الحيوانات ان تمشي؟ أليس من الممتع ان تلعب هذه الحيوانات معنا لعبة الاختفاء (الغميضة او ام الدس) وان نقوم بالبحث عنها تستطيع هذه الحيوانات تعمل أشياء غير عادية إذا استخدمنا خيالنا وفي هذه اللعبة سترون وستشعرون وتلمسون ما تستطيع هذه الحيوانات ان تفعله عندما نتخيل ذلك.

الآن ما رأيكم ان نلعب لعبة الحيوانات؟

الجزء الأول من اللعبة:

- اجلس على الأرض وضع امامك حصانا صغيرا

- اجعل لهذا الحصان شعرا حريريا ابيض واسود
- اسمح بيدك على شعره
- ضع يدك علي انف الحصان المبلل البارد بنفس الوقت
- هل هذا ممتع
- ضع بطارية لهذا الحصان حتى تضئ عيناه عندما تسحب ذيله
- اسحب ذيل الحصان لتضيء عيناه
- افعل ذلك مرة اخري
- ضع داخل الحصان شريطا لكي ينشد عندما تضغط عليه
- اضغط عليه لكي ينشد مرة اخري

الجزء الثاني من اللعبة:

والان هيا لنلعب لعبة الدب القطبي:

- اجعل هذا الدب في حجم رغيف الخبز
- خذ دبوس واصنع له جرسا صغيرا حول رقبته
- دعه يمشي في الغرفة
- دع الجرس يرن اثناء سير الدب في الغرفة
- اطلب من الدب التوقف والوقوف على قدميه فقط
- اطلب من الدب ان يخرج لسانه الأحمر الكبير
- هل اخرج الدب لسانه؟
- اطلب من الدب الذهاب الي زاوية الغرفة والاستلقاء فيها

الجزء الثالث من اللعبة:

هيا العب مع طائر البطريق:

- طيور البطريق لونها ابيض واسود هيا نجعل بطريقتنا احمر واخضر
- انظر لبطريقنا الأخضر والاحمر
- اجعل بطريقنا سعيدا يبتسم ويحرك عيونه
- اجعله يقفز مثل حيوان الكنغر
- اطلب منه ان يقفز
- ضعه بجانب الحائط أي بجانب الدب القطبي

الجزء الرابع من اللعبة:

والآن ستقوم بعمل استعراض لهذه الحيوانات

- دع الحصان الأبيض والأسود يقود هذا الاستعراض
- وفي الصف الذي يليه الدب القطبي بجرسه الذي يدق ويرن
- ضع زلاجات للدب القطبي ودعه يتدحرج وراء الحصان الصغير
- وخلفهم البطريق الضاحك الذي يحرك عينيه ويقفز
- الان تخيل أنك ارنب صغير وعيناك كبيرتان ولونهما ازرق
- اشترك في الاستعراض وسر وراء البطريق
- اترك جميع الحيوانات تتجول في الغرفة
- اجعل الحيوانات تتجول في الغرفة مرة اخري ثم يتوقفون امام الحائط

اللعبة الخامسة العيدان:

الاستهلال:

عود المسواك مصنوع من الخشب وكذلك مضرب البلياردو ويمكننا ان نسميها عيدان رغم اختلاف الغرض منها ولا شك ان العيدان تختلف من حيث الشكل والحجم والمقاسات كما تختلف أيضا من حيث اللون والرائحة والملمس ونحن خلال هذه اللعبة لا نهتم بالعيدان لأنها موجودة بأعداد كبيرة حولنا ولكن ان إذا نظرنا الي هذه العيدان قد نري أشياء غير عادية خاصة إذا استخدمنا خيالنا وسنري من خلال هذه اللعبة نصنع العجائب بهذه العيدان :

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة العيدان؟

الجزء الأول من اللعبة:

- خذ عودا طويلا بطول ذراعك
- . ليكن عود قديما
- اجعله ملتويا ومعكوفا به عقد
- اجعله عودا قاسيا وقويا
- اجعل لونه رماديا
- هل جعلته ملتويا وقويا ولونه رماديا؟
- ضعه على ذراعك وتخيل انه افعي
- اتركها تسير على ذراعك وتخرج لسانها
- انظر ماذا تفعل الأفعى
- اعطها لشخص بجانبك وقل له: هذه افعي
- اطلب من هذا الشخص ان يترك الأفعى تنطلق بين الحشائش

الجزء الثاني من اللعبة:

- خذ عودا آخر
- هل مقاس العود بنصف ذراعك؟
- اوقفه على قاعدته في منتصف الطاولة
- رش هذا العود بلون ذهبي
- حرك العود لأعلي ان لزم الامر
- تخيل ان هناك محركا موتور في قاعدة العود تجعله يدور ببطء
- شغل المحرك (الموتور)
- أوقف المحرك (الموتور)
- الصق بعض المجوهرات الملونة على العود الذهبي
- ضع بعض المجوهرات الصفراء على العود
- ضع بعض الأحجار الكريمة ذات اللون الأسود علي العود
- ضع بعض المجوهرات الملونة الأخرى على العود
- سلط كشافا او مصباحا على العود الذهبي
- اضغط علي مفتاح التشغيل لتجعل العود يدور ببطء
- ارجع للخلف وشاهد العود وهو يلف ويدور ببطء على الطاولة

- اطفي المحرك وابتعد عن العود

الجزء الثالث من اللعبة:

- ابحث عن عود قديم وفي طول الكتاب
- تصور ان هذا العود دائري مثل معصمك
- هل العود دائري وفي طول الكتاب
- ستصنع دمية او لعبة على شكل رجل عجوز
- خذ قلم رصاص وارسم وجه رجل عجوز على طرف العود
- خذ بعض الخيوط وضع شعرا ابيض على الطرف الاخر للعود حول الوجه
- احضر بعض قطع القماش الأبيض واصنعها ثوبا لهذا الرجل العجوز
- ابحث عن شيء ما لتصنع منه حذاء
- هل وجدت شيئا يصلح لكي يكون حذاء
- البس هذا الرجل العجوز الحذاء
- اربط بعض الخيوط واسحبها لأعلي وأسفل واجعل هذا العجوز يمشي
- ضع هذه الدمية على الرف

الجزء الرابع من اللعبة:

والآن ستصنع دمية (لعبة) على شكل حيوان من العود

- ولصنع هذا الحيوان استخدم خيالك وفكر في طريقة جديدة
- هل انت مستعد
- خذ عودا قديما بالحجم والشكل الذي تريده
- هل اخذت هذا العود
- والآن ستصنع راسا لهذا العود
- فكر في كل الأشياء التي يمكن استخدامها لعمل عيون وانف واذن
- ابحث عن شيء لعمل الارجل
- هل ترغب بعمل ذيل لهذا الحيوان
- إذا كنت ترغب بذلك ضع له ذيلا
- لقد نسيت الفراء او الجلد او الريش أي من هذه الأشياء تريد استخدامه
- ضعه للحيوان
- تأمل هذا الحيوان
- هل يحتاج لشيء آخر
- إذا كان يحتاج لشي اخر ضع هذا الشيء له
- ما هو شكل هذا الحيوان
- حد اسما لهذا الحيوان وضعه على الرف
- ما الاسم الذي اخترته لهذا الحيوان
- في المرة القادمة عندما تخرج في نزهة ابحث عن عود قديم وإذا وجدته تأمله جيدا فقد تفكر بأشياء أخرى.

اللعبة السادسة كعكعة الحروف الأبجدية:

الاستهلال:

هل سبق وان اكل احدكم كعكة في الإفطار ما رأيكم في الكعكة إذا قمنا بكتابة قائمة لكل أنواع الكعك التي نعرفها سيكون لدينا قائمة طويلة جدا والان فكروا كل أنواع الذي اكلتموه ليس من الصعب ان نخترع أدوات جديدة من الكعك فلعمل الكعكة يمكنك ان تضعوا اشياء بداخلها او عليها او حولها ونستطيع أيضا ان نقوم بعمل الكعكة في اشكال واحجام مختلفة وفي هذه اللعبة سنحاول اختراع أنواع جديدة من الكعك وقد نخرج بأفكار جديدة ومبدعة إذا استخدمنا خيالنا:

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة كعكة الحروف الابجدية؟

الجزء الاول من اللعبة:

- للعبة هذه اللعبة سنستخدم الحروف الابجدية لتذكرك بالأنواع الجديدة التي سوف تصنع منها الكعك
- لنبدل بالحرف الأول من الحروف الابجدية ونري ان كنا نستطيع التفكير في بعض الأشياء التي تبدأ بحرف (أ) فكر في الأشياء التي تستطيع على الكعكة او بداخلها
- جرب الاناناس مثلا فهو يبدا بحرف (أ) لنري ما يمكن ان تفعله بالأناناس
- تستطيع ان تقطع الاناناس وتضعه داخل عجين الكعكة قبل خبزها وتستطيع أيضا ان تأخذ بعض قطع الاناناس لوضعها فوق الكعكة
- تستطيع ان نضع بعض شرائح الاناناس على الكعكة او بجانبها للزينة
- هل تحب كعكة الاناناس

الجزء الثاني من اللعبة:

دعنا نجرب حرف (ب) فكر وابحث في عقلك عن أشياء تبدأ بحرف (ب) ابحث عن كل الأشياء التي يمكن ان نستخدمها لعمل نوع جديد من الكعك

- هل فكرت في بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف (ب)
- خذ هذه الأشياء واصنع كعكة
- هل انتهيت من عمل الكعكة
- ضع الكعكة على المائدة
- هل الكعكة مختلفة فعلا
- هل استخدم احدكم البطاطا مثلا في الكعكة التي قام بأعدادها

الجزء الثالث من اللعبة:

- حاول ان تفكر في بعض الأطعمة التي تبدأ بحرف (ت)
- فكر في كل الأشياء التي تأكلها تبدأ بحرف (ت)
- خذ بعض هذه الأشياء واصنع كعكة
- هل شكلها جميل
- خذ قطعة وجرب طعمها
- هل احببتها
- هل استخدم احدكم التمر
- هل استخدم احدكم التفاح

الجزء الرابع من اللعبة:

الآن دعنا نجرب حرف(ث)

- فكر في الأشياء التي تبدأ بحرف(ث)
- اختر واحدا منها
- الآن قم بتجهيز كعكتك
- يمكنك ان تصنعها بالشكل والحجم الذي تريده
- هل أصبحت كعكتك جاهزة
- تذوق طعمها
- هل طعمها لذيذ

اللعبة السابعة أشياء جنونية:

الاستهلال:

صممت العاب سكاب لمساعدتك في تخيل الصور في ذهنك وتسمي أحيانا بالصور الذهنية وأحيانا تكون تلك الصور المتخيلة لشيء حقيقي فعلا ولكنها قد تكون أيضا لشكل جنوني وغير حقيقي ابدا والاشياء الجنونية ممتعة ونحن نحب التفكير في أشياء جنونية وأحيانا نحن عمل الأشياء الجنونية ونستطيع إذا استخدمنا خيالنا ان نفعل أشياء كثيرة ممتعة وجنونية ولا تجلب لنا المشاكل وفي هذه اللعبة سأقول بعض الأشياء وحاولوا ان تتخيلوها وعندما اسالكم عن رأيكم قولوا هذا جنون ولكن بينكم وبين أنفسكم.

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة أشياء جنونية؟

الجزء الأول من اللعبة:

- سأطلب من التفكير ومحاولة رؤية الشيء الذي اصفه وعندما تراه كن مستعدا للاستمرار في اللعب هز راسك هيا لنبدأ اللعب
- قطع الحلوى مصنوعة من الصابون
- حمار لونه احمر واصفر يتسلق أعمدة الانارة في الشارع
- النجوم في السماء مثل أشجار النخيل
- انت ترتدي ملابسك مقلوبة
- اقفز فوق فكرة من الأفكار وانطلق بها بعيدا
- القرود تمشي متعثرة في غابة من علب الحلوى
- ماريكم في هذا؟
- قولوا هذا جنون

الجزء الثاني من اللعبة:

- اشعة الشمس تصنع طرقا سريعة في السماء
- القرد كثيف الشعر يأكل الحجارة
- البالونات الملونة تنمو بكثرة بجانب الازهار في الحديقة
- قاع البحر يرتفع لأعلي أكثر فأكثر
- ما رأيكم في هذا؟
- قولوا هذا جنون؟

الجزء الثالث من اللعبة:

- أشعة الشمس تسقط على القمر
- العقارب في الساعة ترقص من الأعلى الي الأسفل
- البيت يركض في الشارع بسرعة
- تضع الحيوانات المفترسة (الكاتشب) على اللحم قبل ان تخلطه
- ما رأيكم في هذا؟
- قولوا هذا جنون

الجزء الرابع من اللعبة:

- أشجار الاسمنت تنمو في الصحاري بكثرة
- يطارد صياد الكلاب الضالة الطيور والنحل
- الثلج الأسود يتساقط من السماء كقطع الفحم
- كرة اللعب تضرب وتركل جميع اللاعبين
- ما رأيكم في هذا؟
- قولوا هذا جنون
-

اللعبة الثامنة المصباح الكهربائي:

الاستهلال:

هناك أشياء كثيرة مدهشة ورائعة توفر لنا الحياة المريحة وقد اعتدنا عليها لدرجة انها أصبحت جزءا رئيسيا من حياتنا اليومية في العصر الراهن ومن شدة ألفتنا بها أصبحنا لا نفكر فيها كثيرا على الرغم من الانسان لو لم يفكر فيها لما استطاع ان يخترعها

هل تخيلتم ولو مرة واحدة كيف ستكون الحياة بدون المصباح الكهربائي؟

انا عن نفسي لا أحب التفكير بذلك ماذا عنكم؟ لا شك ان المصابيح الكهربائية مهمة وتساعدنا في قضاء حوائجنا ولكن نستطيع ان نجعلها أفضل من وضعها الحالي وانا متأكد من اننا نستطيع إذا استخدمنا خيالنا

والان ما رأيكم ان نلعب لعبة المصباح الكهربائي؟

الجزء الأول من اللعبة:

الاستهلال:

- امسك مصباحا كهربائيا في يدك اليسرى
- ضع المصباح امامك
- والآن سنطلب من المصباح ان يفعل كل ما نتمنى فعله فقد ترغب ان يتلقى المصباح الكهربائي رسالتك وهذا الامر ليس بالأمر السهل لكن دعنا نجرب ونرى ان كان المصباح الكهربائي سيفعلها ام لا؟
- تمنى ان يضيء المصباح
- هل أضاء؟
- اطفئ المصباح
- والان دعنا نطلب من المصباح الكهربائي ان يشع لنا انوارا بألوان مختلفة

- ما هو اللون الذي تحبه احمر اخضر ازرق برتقالي هل هناك لون معين تحبه
- اطلب من المصباح ان يضئ باللون الذي تحبه
- هل اضاء المصباح الكهربائي باللون الذي تحبه
- هل تريد من المصباح الكهربائي ان يشع انورا باردة ام دافئة
- اطلب من المصباح الكهربائي ان يضيء بالطريقة التي تحبها (أضواء باردة او دافئة)
- هل تشعر بتغيير درجة حرارة الغرفة
- ضع المصباح الكهربائي جانبا
- احضر مصباحا كهربائيا آخر وفكه عن قاعدته
- انزع الجزء السفلي من المصباح (القاعدة) وضع بداخله المبيد الخاص بقتل البعوض
- ثبت القاعدة مرة ثانية
- ضع المصباح امام عينيك وتمنى منه ان يضيء
- عندما يضيء المصباح اجعله يقتل البعوض

الجزء الثاني من اللعبة:

والآن اجعل المصباح الكهربائي مسطحا وكبيرا مثل شاشة التلفاز

- اغمز بعينك وشغل أحد البرامج
- اغمز بعينك واختر برنامجا اخر
- اغمز بعينك ثم حوله الي برامج الكرتون
- هل تشعر بالسعادة
- اغمز بعينك لغلق التلفاز

الجزء الثالث من اللعبة:

- خذ مصباحا كهربائيا آخر صغره الي نصف حجمه العادي
- تخيل ان مصباح غير عادي
- سلط ضوء المصباح علي القطة واجعلها في حجم الفار
- سلط ضوء المصباح علي الفأر واجعلها في حجم القطة
- اجعل الفأر يطارد القطة
- سلط ضوء المصباح علي الكلب واجعله يموء كالقطة
- سلط ضوء المصباح علي الطائر واجعله ينبح كالكلب
- سلط ضوء المصباح علي البقرة واجعلها تصهل كالحصان
- سلط ضوء المصباح علي الحصان واجعله يغرد كالطائر
- والان ضع المصباح الكهربائي علي الرف

الجزء الرابع من اللعبة:

- ضع في كل يد مصباحا كهربائيا
- مد يديك الي الجانبين في وضع مستقيم
- تخيل ان المصباحين محركا طائرة اركض في الشارع لتقلع وتطير
- اركض بسرعة أكبر

- ارتفع طائرا في الهواء
- ارتفع لأعلي
- در دورة فوق منزلك
- انظر للأسفل
- هل ترى أحدا تعرفه
- والان انطلق فوق المدينة وانظر لأسفل
- هل ترى المحلات والشوارع
- انطلق بعيدا عن المدينة وانظر الي البحر
- انطلق بعيدا وانظر في الجبال
- ارجع إلى منزلك
- عندما تصل فوق منزلك افصل المصابيح الكهربائية ودعها تنطلق بعيدا في الفضاء
- افتح المحطة واهبط ببطء على الأرض
- واثناء هبوطك الي الأرض انظر من حولك
- انت متجه نحو منزلك المس بقدميك الأرض وانزع المظلة وأخبر الجميع أنك عدت الي الأرض
- لاشي يصعب عمله إذا استخدمنا خيالنا
-

اللعبة التاسعة ماذا ستجد في العالم:

الاستهلال:

عندما نفقد شيئا ما فإننا نشعر بالحزن على هذا الشيء ولكن إذا شفينا من الزكام وفقدناه فأننا نشعر بالفرحة والسعادة ومن الطبيعي أننا عندما نفقد شيئا ما فإننا نتمنى أن يجده أحد ويعيده لنا وإذا وجدنا شيئا فقده شخص آخر فإننا نحاول معرفة صاحب هذا الشي لنرده اليه

في هذه اللعبة سنبدأ رحلة حول العالم لنري ما الذي يمكننا ان نكتشفه في هذا العالم؟ تذكر أننا نتخيل أننا فقدنا شيئا ما ونحن نبحث عنه وفي الحقيقة نحن لا نعرف هذا الشي ولا شكله ولا أين فقدناه ولكن إذا استخدمنا خيالنا سنجد أي شيء نريده.

الآن ما رأيكم أن نلعب لعبة ماذا ستجد في العالم؟

الجزء الأول من اللعبة:

- هيا لنبدأ بحثنا الخيالي
- ابحث في المنزل
- هل تري الأماكن التي يمكن ان تختفي فيها الأشياء
- تجول في المنزل كله ادخل كل غرفة وابحث فيها
- اخرج من الباب وابحث في حوش المنزل
- هل وجدت أماكن يمكن فقدان الأشياء فيها؟
- والآن تخيل أن طائرة هليكوبتر ستهبط امام منزلك
- هل ترى الطائرة؟

- اقفز الي داخل الطائرة واطلب من القائد نقلك الي حيث تريد
- اطلب من القائد ان يأخذك الي أي مكان في العالم تريد الذهاب اليه
- انت الآن في طريقك الي هذا المكان
- انظر من حولك
- ابحث عن الأماكن التي يمكن ان تضيع فيها الأشياء
- فكر وتذكر الأماكن غير العادية والغريبة في العالم والتي يمكن ان تضيع فيها الأشياء
- من بين كل الأماكن التي فكرت بها اختر مكانا أكثر مكان غير عادي لم يفكر فيه أي شخص اخر
- هل اخترت هذا المكان
- حسنا هذا هو المكان الذي وجدت فيه الشيء
- تذكر هذا المكان وسنبدأ جزءا اخر من اللعبة

الجزء الثاني من اللعبة:

- نحن لا نعرف الشيء الذي ضاع في هذا المكان أليس كذلك؟ مهما يكون ذلك الشيء فهو شيء قد ضاع وانت ستجده
- والان ستختار بعض الكلمات التي تساعدك في وصف الشيء للناس الاخرين انظر الي جميع الألوان التي قد يأتي بها هذا الشي ء الضائع
- ابحث في عقلك وحاول رؤية كل الألوان التي تعرفها
- اختر لون او لونين او ثلاثة من الألوان التي تحبها
- ضع هذه الألوان علي شكل تصميم من عندك
- اصنع تصميما عبارة عن مربعات
- تذكر الألوان التي اخترتها والتصميم
- هناك أشياء اخري ربما نهتم بها ونراعيها عند وصف أي شيء
- فكر في ملمس هذا الشيء الذي تبحث عنه عندما تلمسه
- هل فكرت في درجة الحرارة او البرودة او الخشونة او النعومة؟
- فكر في جميع الأصوات التي يمكن ان تحدثها هذا الشيء إذا وقع على الأرض او ضربه أحد او جعله يدور
- هذا الشي قد يكون كبيرا او دائريا او صغيرا او سطحيا
- قد يكون طعمه غريبا
- ما هي أنواع المزاقات التي تحبها؟
- هل توجد أنواع من المزاقات التي لا تحبها؟
- لقد فكرت في عدد كبيرا جدا من الأفكار لوصف هذا الشيء وبينما انت بصدد اختيار الوصف المناسب لهذا الشيء الذي تبحث عنه لا تقلق إذا كان وصفك سخيفا

الجزء الثاني من اللعبة:

- فكر مرة ثانية وتذكر اللون والتصميم الذي اخترته
- اختر بعض الكلمات التي تصف ملمسه

- اختر بعض الكلمات التي تصف مقاسه وشكله
- اختر بعض الكلمات التي تصف الصوت الذي يصدره
- تخيل وتذكر الوصف الذي اخترته لهذا الشيء الذي تبحث عنه
- والآن ستكتشف هذا الشيء في الجزء التالي من اللعبة

الجزء الثالث من اللعبة:

لقد حددت في الجزء الأول من اللعبة المكان الذي فقد فيه ذلك الشيء كما حددت في الجزء الثاني من اللعبة شكل هذا الشيء وبعض الخصائص التي تصفه والآن يجب ان تعرف ان أي شيء في هذا العالم قد يضيع وانت تستطيع العثور عليه يمكنك ان تعثر على جوال مفقود او منجم ذهب او رائد فضاء مفقود استمر وتخيل في ذهنك كل الأشياء المفقودة التي يمكنك العثور عليها :

- فكر في أنواع كثيرة ومختلفة من الأشياء
- تصور بعض الأشياء غير العادية
- فكر في أشياء لم يفكر فيها أحد غيرك
- من بين كل الأشياء التي فكرت فيها اختر شيئا واحدا يختلف عن الأشياء التي قد يختارها شخص اخر
- هل اخترت هذا الشيء

الجزء الرابع من اللعبة:

- فكر مرة اخري هل تذكر أين وجدت ذلك الشيء؟
- هل تتذكر الكلمات والعبارات التي تصف ذلك الشيء؟
- ما هو اللون والتصميم؟
- ما هو ملمسه؟
- ما هي الأصوات التي تصدر عن هذا الشيء؟
- ما هو مقاسه وشكله؟
- هل مذاق؟

اللعبة العاشرة استخدامات غير عادية:

الاستهلال:

هل توجد استخدامات غير عادية حول منزلكم؟ في الحقيقة لا تعرفون اليس كذلك؟ لا فكرة لديكم عن الاستخدامات غير العادية للشيء الا إذا رأيتموه او سمعتموه او لمستوه او تزوقتموه معرفة وفهم الأشياء تساعدنا في معرفة استخداماتها الأخرى ومن ذلك الدبوس إذا ذكرك بسنارة صيد السمك وقررت ثني الدبوس لعمل سنارة فهذا يكون استخدام غير عادي.

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة استخدامات غير عادية؟

الجزء الأول من اللعبة:

- ابحث عن غطاء علبة قديمة
- حاول ان تري الغطاء
- اقلب الغطاء راساً على عقب ثم ضعه فوق عصا خشبية وثبته في حوش المنزل ليكون حماما شمسيا للطيور

- ابحث عن غطائي علبة قديمة
- امش في الشارع ممسكا بالغطاءين في كل يد غطاء واضربها ببعض ليصدرا صوتا جميلا
- والان خذ علاقة ملابس
- أثني هذه العلاقة لتكون جميع الأشكال
- اجعلها على شكل قلب
- ضع بعض الأشرطة الحمراء او الورق الملون على هذه العلامة لتصنع منها زينة للعيد
-

الجزء الثالث من اللعبة:

- ضع علبة من الصفيح على المائدة
- الق نظرة فاحصة عليها
- ماذا تشبه
- هل تذكرك هذه اللعبة بأي شيء آخر؟
- هل يمكنك استخدامها في أي شيء آخر إذا قلبتها
- ماذا يمكنك ان تعمل بها إذا نزعت الجزء العلوي والجزء السفلي منها
- ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أكبر
- ماذا ستعمل بها إذا جعلتها أصغر
- ماذا إذا ستعمل بيها إذا غيرت شكلها
- ماذا ستفعل بها إذا دهنتها
- وإذا وضعت عليها قماشا ملونا
- وإذا ربطت فيها سلكا
- وإذا ثقبت فيها ثقوبا عدة
- وإذا قطعتها الي قطع
- وإذا ملأتها بالأسمنت
- وإذا كانت مصنوعة من الشكولاتة
- وإذا اختفت عندما تطلب منها ذلك
- وإذا وضعت حجارة بداخلها وثبت عليها الغطاء مرة اخري

الجزء الرابع من اللعبة:

والآن فكر هل تستطيع أن تصنع بعض الاعمال غير العادية بطريقتك الخاصة؟

- ماذا تصنع من الجزء المعدني من المكواة القديمة؟
- حاول ان تفكر في الجزء المعدني من مكواة قديمة كجزء من شيء ما
- ماذا يمكن ان تفعل في عجلات السيارة القديمة بحيث يمكن استخدامها في شيء اخر؟
- استخدمها في شيء آخر؟
- إذا كان معك الالاف من فرش الاسنان القديمة ماذا ستفعل بها

- ما هي أنواع الأشياء المختلفة الأخرى الي يمكنك ان تستخدم فيها فرش الاسنان

اللعبة الحادية عشر اليوم الثامن في الأسبوع:

الاستهلال:

الأيام الموجودة في الأسبوع غير كافية هل سمعتم أحدا يقول مثل هذا إذا كنتم سمعتم ذلك فان ما يريد قوله ببساطة ان الوقت لا يكفي لعمل كل ما يريد القيام به وإذا استخدمنا خيالنا ربما نجد طريقة لحل هذا المشكلة والان لنتخيل ان هناك ثمانية أيام في الأسبوع واليوم الثامن سيكون بعد يوم الخميس وقبل يوم الجمعة وهذا اليوم لابد ان يكون له اسم وقد يكون من المفيد ان نستخدم اسما يصف الأشياء التي نقوم بعملها في هذا اليوم دعونا نجرب ذلك ونري ما سيحدث

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة اليوم الثامن في الأسبوع؟ .

الجزء الأول من اللعبة:

- حدد يوما تحب ان تقضيه مع الاخرين تذكر الناس الذين تحب ان تكون معهم
- هناك بعض الناس في مخيلتك اختر بعض هؤلاء الناس ليكونوا معك في اليوم الثامن في الأسبوع
- والآن فكر في الأشياء التي تريدون عملها قم بتخيل تلك الأشياء
- تخيل نفسك وانت معهم تقومون بعمل بعض الأشياء
- سنطلق على هذا اليوم يوم الأصدقاء

الجزء الثاني من اللعبة:

- فكر في الأماكن التي تتمني زيارتها حول العالم ثم اختر مكانا واحدا فقط
- هل حددت المكان؟ والان اركب الطائرة واسترح في مقعدك واستمتع بالرحلة فانت الآن تحلق فوق السحاب
- الطائرة على وشك الهبوط
- غادر الطائرة وتجول في هذا المكان وشاهد كل شيء في هذا المكان
- لقد انهيت الزيارة اركب الطائرة مرة اخري واستعد للعودة الي الوطن انت الان في الطائرة متجها الي الوطن
- في هذه الاثناء الطائرة تهبط
- انت في وطنك مرة اخري والان ماذا سنطلق على هذا اليوم انه يوم الطيران

الجزء الثالث من اللعبة:

- اليوم هو اليوم الذي لا تفعل فيه شيئا فقط اجلس في الاستراحة ثم استمع الي حولك من الأصوات
- انت تشعر بالنعاس وتستمع للطيور وهي تغني وتغرد
- انت تستمع للآذان في الجامع
- أصوات الطبيعة كلها من حولك
- استمع هل تسمع هذه الصافرة
- صوت الصافرة يقترب من الاستراحة
- اخرج لتعرف ماذا يحدث

- لقد عرفت الان كل شيء انه (يوم الأصوات)

الجزء الرابع من اللعبة:

- هناك أشياء كثيرة لها نكهات سارة يمكنك ان تتذكر العطور والخبز في الفرن او باقة من الورد
- فكر وتخيل تلك الأشياء التي لها رائحة عبير سار او نكهة جميلة ضع هذه الأشياء واحدة تلو الأخرى على الطاولة امامك
- فكر جيدا وضع بعض الأشياء الأخرى على الطاولة
- الان أمامك طاولة مليئة بالروائح والنكهات الجميلة قم الآن بشم كل شيء موجود على الطاولة
- والآن ما اسم هذا اليوم انه يوم الروائح.

اللعبة الثانية عشر كل ما حولنا ينقلب راسًا على عقب:

الاستهلال:

عندما ترغبون في القيام باي شيء فأنتم تستطيعون ذلك لان عقولكم قد تصنع المعجزات والدليل على ذلك قدرتكم لتذكر أشياء حصلت منذ زمن بعيد ورؤية تلك الصور بوضوح كما يمكنكم توجيه عقولكم نحو المستقبل ورؤية الاحداث التي قد تحث بعد خمس سنوات او عشرة من الآن

وعندما نستخدم خيالنا نستطيع ان نري ونسمع الأشياء التي لم تحدث مطلقا والآن تخيل وشاهد الأشياء التي ربما لا تحدث ابدًا.

الان ما رأيكم ان نلعب لعبة كل ما حولنا ينقلب راسًا على عقب

الجزء الأول من اللعبة:

- قرد أغبر
- يدعى عنبر
- يشرب شاي يأكل حنظل
- سمك ينبح
- يجري يمرح وسط الصحراء
- عند المرعى

الجزء الثاني من اللعبة:

- تسير في الفضاء
- تتزحلق على السماء
- توقفك الإشارة
- وتقف على استحياء
- تشرب الغيوم وتأكل الهواء
- في الليل تمشي مسرعا وفي النهار لا

الجزء الثالث من اللعبة:

- شيخ يجري وسط الملعب

- ناس تصرخ طفل يبكي
- كرة تلعب
- وسط الملعب ... شجر ينمو
- ثمر يرمي
- عشب يضحك. حول الملعب

الجزء الرابع من اللعبة:

- افكارك القديمة تحولت حجارة
- تأمل جمالها وهي كالجبال
- وفكرة صغيرة
- جلبت الي المدينة
- بنيت بها عمارة
- طاحت على السيارة

اللعبة الثالثة عشر الأكياس الورقية والأكياس البلاستيكية:

الاستهلال:

ما هو الشيء الذي نشتريه من المحل ولا نأكله وفي النهاية نلقيه في سلة المهملات؟

إنها الاكياس الورقية فهذه الاكياس مهمة وفريدة ولكنها غير مثيرة بالنسبة لنا ولا شك ان يومنا سيكون مليئا بالنشاط والحيوية إذا كانت أكياس البقالة مصنوعة بألوان زاهية وفاتحة

الآن ما رأيكم ان نلعب لعبة الاكياس الورقية؟

الجزء الأول من اللعبة:

- هيا نجرب هذه الفكرة في خيالنا تخيل ان كيس الورق موجود على الطاولة امامك
- هل تراه قم تفحص هذا الكيس
- والان تخيل ان لون الكيس برتقالي
- اجعل لونه اخضرا مبهجا
- اجعل لونه اصفر
- ما هو شكل الكيس البرتقالي اجعل كيسك كذلك
- باستخدامنا لخيالنا نتخيل ونفعل أشياء كثيرة رائعة بكبس الورق والان لندخل بعض التحسينات على الكيس
- في البداية اصنع حمالة لهذه الكيس الورقي
- اصنع غطاء للكيس
- ضع في جانب الكيس جيبا
- اكتب اسمك بحروف سوداء كبيرة على الكيس
- اصنع مكانا للهاتف الجوال في حمالة الكيس
- لون الكيس بثلاثة ألوان براقة ثم ارجع للخلف والق نظرة على الكيس

- هل هناك تحسينات تحب ان تضيفها على كيسك إذا كان هناك تحسينات في ذهنك ادخلها على الكيس
- الان ما مدى حبك لكيسك

الجزء الثاني من اللعبة:

- خذ كيسا ورقيا آخر وعلى جانب الكيس اكتب (كيس المشاكل) وانت تستخدم كيس المشاكل لجمع الأشياء التي تسبب لك المشاكل او تلك الأشياء القديمة او المكسورة او الصغيرة او أي شيء ترغب في التخلص منه
- والان ابحث عن الأشياء التي تريد وضعها في الكيس ثم ضعها فيه
- استمر في وضع الأشياء التي تضايقك في الكيس
- امسك (كيس المشاكل) وهزه
- الكيس الان فارغ والاشياء التي كانت تضايقك وتزعجك اختفت
- اصنع مكانا للراديو في حمالة الكيس
- لون الكيس بثلاث ألوان جميلة وارجع للخلف قليلا ثم انظر الي الكيس
- هل توجد تحسينات تريد اضافتها على الكيس اذ كان هنالك أي تحسينات اخري تريد إدخالها على الكيس ابدا بعملها
- والآن ما مدي حبك للكيس
- خذ كيسا اخر واكتب عليه (كيس الامنيات) وفي هذا الكيس ستجمع مجموعة من الأشياء التي تتمناها تمني امنية واحدة في كل مرة ثم توجه الي الكيس وافتحه وتناول منه لشيء الذي تمنيته
- ابدا امنياتك
- الكيس ليس فارغا استمر في امنياتك وخذ ما تمنيته من الكيس
- اليس رائعا ما تستطيع ان تفعله بخيالك

الجزء الثالث من اللعبة:

- استمر في اللعبة هناك بعض التحسينات التي نستطيع ان ندخلها على كيس الورق
- اجعل هذا الكيس من البلاستيك الأبيض المقوي
- والان انظر الي الكيس
- اجعله محكما لا ينفذ من الماء او الهواء
- اجعله أكبر
- اجعله أصغر
- اقلب الكيس واستخدم المقص لتقطع أطراف وتصنع له أطرافا مهدبة
- تخيل أنك حولت الكيس الي قبعة بيضاء ذات اهداب للمطر وتخيل شكلها
- استخدم خيالك ليمكنك صنع كل الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض سأذكر لك بعض هذه الأشياء مهمتك هي ان تصنع هذه الأشياء من كيس البلاستيك الأبيض وتخيل هذه الأشياء هل انت جاهز؟
- اصنع سترة ضد الشمس
- اصنع منصة للمهرج واجعله يقفز

- اصنع طائرة ورقية ودعها تطير
- اصنع للكيس مقبضا واستخدمه لصيد الذباب
- اصنع منه غطاء وضعه فوق المصباح
- اصنع منه مظلة واهبط بها الي الأرض
- اصنع منه اعلانا وضعه على الحائط
- قم بشراء بعض الأسماك الذهبية واحملها داخل الكيس وخذها الي البيت
- كيس البلاستيك الأبيض من الأشياء المفيدة لك الان يمكنك عمل أشياء كثيرة ومتنوعة من كيس البلاستيك الأبيض

الجزء الرابع من اللعبة:

- والان جاء دورك لتفكر في بعض الأشياء المبتكرة التي يمكن ان تصنعها بالأكياس وما هي استخدامات الاكياس إذا كنت ذاهبا في نزهة سير على قدميك في الصحراء فكر في بعض الطرق وتخيلها في عقلك
- ابدأ الآن
- هل فكرت في استخدامات الكيس للطبخ
- هل فكرت في استخدامات الكيس للحيوانات
- هل فكرت في طرق لاستخدام الكيس في الرياضة
- هل فكرت في طرق تستخدم الكيس للرحلات
- إذا فكرت مستقبلا في أي طريقة اخري تستخدم فيها الكيس أكتبها حتى لا تنساها فربما يكون لديك فكرة قيمة
- في الختام نستطيع ان نصنع أي شيء في الكيس الورقي إذا استخدمنا خيالنا

اللعبة الرابعة عشر قط وكلب وحصان ووطواط:

الاستهلال:

في هذه اللعبة سنري ونتخيل وعندما نستخدم خيالنا سنري صور الأشياء التي تخيلناها وستكون تلك الصور واضحة وملونة

فكلما كانت محاولاتكم في رؤية الصورة كانت جادة كلما كانت الصورة أوضح

والان هل أنتم مستعدون لرؤية ما ستتخيلونه حسنا لنبدأ اللعبة؟

والان ما رأيكم ان نلعب لعبة قط وكلب وحصان ووطواط؟

الجزء الأول من اللعبة:

- في مخيلتك ستري صورة كلب وقد يكون أي نوع من الكلاب
- انظر الي الكلب
- والان انظر وفكر لتعرف ما الذي يجعل الكلب مختلفا عن باقي الحيوانات الأخرى
- هل عرفت الفرق
- تذكر ذلك ولا تنس الكلب والحيوانات الأخرى
- والان تخيل أنك تري قطة لتكن أي نوع من القطط بحسب رغبتك
- انظر الي القطة
- نريد ان نغرف ما الذي يجعل القطة مختلفة عن باقي الحيوانات الأخرى

- انظر الان لتعرف أوجه الاختلاف
- تذكر ما يجعل القطة مختلفة

الجزء الثاني من اللعبة:

- إذا كنت في زيارة اسطبل فقد تري حصانا وإذا استخدمت مخيلتك فأنك تري حصانا
- انظر الي الحصان
- انظر مرة اخري وتعرف ما الذي يجعل الحصان مختلفا عن باقي الحيوانات الأخرى
- لا تنس الأشياء التي تجعل الحصان مختلفا عن باقي الحيوانات الأخرى
- هل راية وطواطا يطير اول المساء رؤية الوطواط غير عادية
- أوقف الوطواط عن الطيران وتخيل صورته امامك
- انظر لتعرف كيف يختلف هذا الحيوان عن باقي الحيوانات الأخرى
- هل عرفت الفرق
- تذكر الفرق بين الوطواط والحيوانات الأخرى

الجزء الثالث من اللعبة:

- والآن جاء وقت استخدام الخيال عندما نستخدم خيالك يمكن ان تري الأشياء غير الموجود أصلا
- دعنا نجرب ذلك ولنبدأ مع الكلب والقطة
- تذكر الأشياء التي تجعل هذان الحيوانين مختلفين عن باقي الحيوانات الأخرى
- استخدم كل ما يميز هذين الحيوانين وتصور ان هذه الاختلافات موجودة لدي حيوان واحد فقط
- انظر لهذا الحيوان انه (قطلب)
- في صورة واحدة انت تري حيوانا يبدو مثل الكلب والقطة
- حاول ان تتذكر كيف يبدو شكل هذا الحيوان
- سنستخدم أنواعا اخري من الخيال
- هل تذكر الأشياء التي تجعل الحصان والوطواط مختلفين
- والان استخدم تلك الأشياء
- تخيل حيوان اسمه خطوان
- تذكر صورة خطوان
- والان امامك صورة ل قطلب وخطوان
- خذ كلتا الصورتين (للقطلب والخطوان)واجمعهما لعمل صورة واحدة
- استمر في التخيل
- حاول ان تري في الصورة جزءا من كل الحيوانات الأربعة

الجزء الرابع من اللعبة:

- الان سأعطيك بعض الأشياء والتي تجعلها مختلفة عن الحيوانات المختلفة الأخرى ومهمتك هي ان تأخذ ما اعطيه لك وتجربة على بعض الحيوانات الأخرى
- خذ الخطوط من الحمار الوحشي وضعها على حيوان اخر

- يجب ان تري الحيوان وعليه خطوط الحمار الوحشي
- خذ انياب الفيل وركبها له
- تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي وانياب الفيل
- خذ ذيل القرد وركبه له
- خذ قرون الثور وركبها له
- تأمل هذا الحيوان بخطوط الحمار الوحشي وانياب الفيل وذيل القرد وقرون الثور
- هل تري هذا الحيوان الجديد جيدا؟ عندما تستخدم خيالك يمكنك ان تجعل الأشياء تحدث
- يمكننا ان نستمتع بمشاهدة حيوانات جديدة وجميلة إذا استخدمنا خيالنا

اللعبة الخامسة عشر العرض الذهني:

الاستهلال:

يعني العرض الذهني ان يمتلك شخص واحدا او أكثر أفكارا متنوعة ثم يحاولون إيجاد علاقات بينها ويعبرون عنها فان ذلك يسمي العرض الذهني وكل ما يمكن قوله ان العرض الذهني ينتج الأفكار بغزارة وهذا الأسلوب يستخدمه المبدعون والمخترعون

الان ما رأيكم ان نلعب لعبة العرض الذهني؟

الجزء الأول من اللعبة:

- والان دعونا نبدأ بالحرف الأول من الحروف الابجدية سأذكر بعض الأشياء التي تبدأ بالحرف (أ) وحاول ان تعرض وتتخيل هذه الأشياء عندما اذكرها لكل.
- أسد
- أرنب
- افعي
- أوزة
- أبل
- أرض
- بعد ان قمت بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بحرف (أ) في خيالك ستبدأ الان في ابداع أشياء لم ترها او تتخيلها من قبل وهذه الأشياء رائعة وجميلة ابذل قصارى جهدك لكي تتخيل هذه الأشياء هل انت جاهز؟
- شاهد اسد الارانب
- شاهد الإبل الكروية علي شكل الأرض
- شاهد افعي على شكل الأسد
- شاهد اوزة الإبل
- شاهد اجاص (كمثري) بحجم الإبل
- شاهد الأسد علي شكل اوزة
- شاهد الأرض علي شكل الاجاص (الكمثري)

الجزء الثاني من اللعبة:

- والان سنبدأ بالحرف الثاني من الحروف الابجدية وهو حرف (ب) ونستخدمه لعرض بعض الأشياء الصالحة للأكل او التذوق او الشم قم بعرض تلك الأشياء التي تبدأ بالحرف (ب) في خيالك عندما اذكرها
- بازلاء
- بقدونس
- بيض
- بطيخ
- بصل
- برتقال
- بسكوت
- باميا
- باذنجان
- بذور
- بحر
- والان سننتج أشياء اخري قد تكون صالحة للأكل شاهد والمس وشم وتذوق جميع الأشياء التي سأقدمها لك الان
- سلطة البصل مع البرتقال مع البقدونس
- بيض مخلوط بالبطيخ
- بسكويت مصنوع من البازلاء
- بذور البقدونس البحرية
- الباميا مع الباذنجان
- والان هل وجدت مجموعة تحبها

الجزء الثالث من اللعبة:

- والان سنبدأ بحرف (ت) سنحاول ونجرب نوعا اخر من العرض الذهني سأقدم لك مهنة وعليك ان تتخيل اللبس الرسمي الذي يلبسه أصحاب هذه المهن في عملهم عندما اذكر لك نوع العمل او المهنة شاهد اللبس الرسمي لمن يعمل فيه
- تجارة السيارات
- تجارة الملابس
- تغليف الهدايا
- التعليم
- توصيل طلبات المطاعم
- تصنيع السيارات
- تمليك المنازل
- تفصيل الملابس
- تذكر جميع الملابس التي عرضتها في خيالك وكن مستعد لإنتاج لبس غير عادي لمهنة ما

الجزء الرابع من اللعبة:

- في هذا الجزء سنستخدم حرف (ث) ونحاول ان نجب نوعا اخر من العرض الذهني عندما اذكر شيئا يبدا بحرف (ث) عليك ان تحاول رؤية صورة ذلك الشيء في ذهنك ثلاثية الابعاد ستري ارتفاع وعرض وعمق ولون ذلك الشيء
- ثعلب منقط بنقط سوداء
- ثور حزين
- ثمرة كبيرة جدا
- ثعبان قزم
- والان أي من الصور اعجبت أكثر
- بمكننا ان نكون مبدعين مع الخيال وسكاب

اللعبة السادسة عشر اقفز قبل أن تنظر (افعل قبل أن تفكر):

الاستهلال:

إن النظر قبل القفز (التفكير قبل الفعل) شيء جيد، فعندما ننظر ونفكر يمكننا ان نتجنب مشكلات قد تكون خطيرة

ولكن عندما نستخدم خيالنا لا نقلق من تكسر عظامنا او إصابة رؤوسنا اننا في وضع آمن لنقفز قبل ان ننظر وفي هذه اللعبة سنقوم بقفزات هائلة في عالم الخيال وستوصلنا هذه القفزات الي أماكن عجيبة ومدهشة للغاية

سأطلب منكم القفز وعندما أقول اقفز انطلقوا كالصواريخ واندفعوا مثل اللهب مارين بالسحب البيضاء وبينما ان ترتفعون في الفضاء سأخبركم عن المكان الذي تهبطون فيه وبعد الهبوط الهادئ السليم سيكون لديكم الوقت الكافي لزيارة ورؤية المشاهد والمناظر المدهشة وعندما يقترب وقت انتهاء الزيارة سأطلب مننكم العودة الي الوطن لتعودوا محلقين من الفضاء هل لديكم أي أسئلة؟

والان ما رأيكم ان نلعب لعبة اقفز قبل ان تنظر (افعل قبل ان تفكر):

الجزء الأول من اللعبة:

- هل أنتم مستعدون؟ اقفز انطلق الي الفضاء
- لاحظ ان جسمك يصبح أخف وزنا كلما ارتفعت الي الأعلى
- تصبح الأرض أصغر كلما طرت وعلوت أكثر
- والان انت تقترب من المدينة الاولي في الفضاء
- تنفتح البوابة وانت الان تدخل المدينة النظيفة المتلألئة
- الناس الذين تقابلهم محبون ودودون مشتاقون للحديث معك
- اسالهم لماذا يرتدي الجميع هذا الزي الموحد زاهي الألوان
- الق النظرة الأخيرة وانت تستعد للعودة للوطن
- ودع اصدقائك الجدد ثم عد الي الأرض
- اهبط على القاعدة ي موطنك

الجزء الثاني من اللعبة:

- والآن استعد لقفزة اخري

- هل انت جاهز؟
- اقفز عاليا
- والآب ببطء اهبط مرة اخري على الأرض
- الآن انت تهبط على سفينة تطفو على سطح البحر بالقرب من الميناء
- استرح ثم تجول وانظر لكل ما حولك
- اثناء تجولك تري في الجانب الآخر للبحر قاربا صغيرا يتحرك ويقترب منك
- رد التحية للناس الذين يلوحون بأيديهم
- في الجهة اليمني يمكنك مشاهدة المدينة
- كلما اقتربت من المدينة أصبح حجم المباني كبيرا
- انت تقرر التوقف في المدينة
- تجول في المدينة واستعد للعودة للوطن
- والآن اهبط على القاعدة في موطنك

الجزء الثالث من اللعبة:

- استعد للقفز
- اقفز
- انت الآن في قرية غريبة والناس الغرباء من حولك
- امش في الشارع وانظر الي نوافذ المحلات
- ادخل لاحد المطاعم واطلب الغداء
- اشكر المضيف في المطعم وتذوق الاكل
- هل أحببت الاكل
- والآن قم بإنهاء الغداء وادفع الحساب
- اخرج من المطعم وعد الي موطنك
- اهبط الي الأرض

الجزء الرابع من اللعبة:

- لقد جاء وقت القفز مرة اخري استعد للقفز
- اقفز
- انت الان وسط سحب سوداء واليوم عاصف والرطوبة مرتفعة
- الان تجد نفسك وحيدا في مدخل اضاءته ضعيفة خافتة داخل قلعة مهجورة
- الضباب يملأ المكان من حولك
- واثناء تجوالك تسمع أصواتا غريبة
- وبينما يقترب الضباب منك
- تري شبحا امامك
- تحدث الي الشبح وحاول ان تعرف شيئا عنه
- الآن يظهر نور ساطع في نهاية المدخل
- يزداد النور تألقا وسطوعا
- لقد جاء وقت مغادرة القلعة والعودة الي الوطن
- باستخدام الخيال وسكامبر لا مشكلة من القفز قبل النظر (الفعل قبل التفكير)

اللعبة السابعة عشر معقول:

الاستهلال:

تستخدم كلمة معقول للتعبير عن الدهشة والتعجب فعندما تحدث الأشياء غير المتوقعة نقول معقول وفي هذه اللعبة سنستخدم كلمة معقول للتعبير عن الدهشة والتعجب لما يحدث

والان ما رأيكم ان نلعب لعبة معقول؟

الجزء الأول من اللعبة:

- الغوريلا الأبيض يسير فوق النار
- يجلس فوق الجمر يخاف من الامطار
- معقول
- الجمل الشجاع يطير في الفضاء
- يطير عاليا ويسبح تحت الماء
- معقول

الجزء الثاني من اللعبة:

- غزال صغير يشرب الحليب
- اخذته امه يوما الي الطبيب
- لا يوجد في غابتهم طبيب قريب
- معقول
- رجل عجوز طار في الهواء
- صنع لوحده اجنحة هوجاء
- يغني ما أجمل السماء
- معقول

الجزء الثالث من اللعبة:

- سعيد الصغير يلعب في المدينة
- يسرح ويمرح بلعبته الجميلة
- ضاع سعيد في داخل الوليمة
- معقول
- سمية اللطيفة تجلس قرب البحر
- وقعت على راسها فانكسر الحجر
- سالت دماء البحر وبكيت لها الجبال
- معقول

الجزء الرابع من اللعبة:

- يلعب الشقي على سطح العمارة
- سقط الي الأرض وتهشمت السيارة
- معقول
- الام العجوز اصطادها الفخ
- بعد ان دخلت الي المطبخ

- تريد ان تحضر الطعام للأسد المسكين
- ولم تعد منذ ذلك الحين
- معقول
- يمكننا ان نقول معقول مع سكامبر

اللعبة الثامنة عشر غرفة المستقبل:

الاستهلال:

عند استخدام خيالنا نستطيع وضع الخطط ورؤية الأشياء المستقبلية وعندما نوجه تفكيرنا نستطيع ان نخطط للمستقبل بالطريقة التي نتمناها وفي هذه اللعبة سنستخدم خيالنا للتخطيط للمستقبل ورؤيته وتصميمه اذ أننا سنصنع خطة لغرفتنا المستقبلية ونتخيلها في عقولنا

وسنصمم ونخطط أجزاء الغرفة على مراحل وبعد ذلك نأخذ هذه الأجزاء ونجمعها معا

عندما نتخيل غرفنا المستقبلية نتخيل صورها في عقولنا وكلما كانت محاولاتنا جادة كلما كانت الصورة أوضح هل أنتم مستعدون؟

والآن ما رأيكم ان نلعب لعبة غرفة المستقبل؟

الجزء الأول من اللعبة:

- في البداية ستحتاج الي نافذة يمكن ان تكون النافذة في اي حجم او شكل تريده تخيل النافذة التي تريدها
- والآن امامك النافذة وانت من النافذة تنظر لتري الأشياء
- عندما تنظر من النافذة تستطيع رؤية كل شيء تتمني رؤيته ماذا تمني ان تري؟
- انظر من النافذة وشاهد تلك الأشياء
- أنت بحاجة الي باب أيضا هناك اشكال واحجام والوان وتصميمات مختلفة للأبواب تخيل نوع الباب الذي تتمناه
- انظر للباب الذي اخترعته
- ستحتاج الي اتخاذ بعض القرارات حول الباب
- إذا فتحت الباب فأنه سيؤدي الي بعض الأماكن
- ماذا تريد ان تكون تلك الأماكن
- الآن افتح الباب وشاهد تلك الأماكن
- ألق نظرة فاحصة
- أغلق الباب

الجزء الثاني من اللعبة:

- لديك الآن باب ونافذة وأنت بحاجة الي بعض الجدران لتركيب الباب والنافذة عليها. يمكن للجدران ان تكون باللون الذي تريده أنت
- يمكنك ان تختار أوراق جدران ملونة
- انظر الي الجدران بالألوان التي اخترتها
- هل تريد صورا او أي شيء آخر على جدرانك؟

- ضع هذه الأشياء على الجدران
- والان حان وقت بناء غرفتك الخاصة بالمستقبل
- خذ النافذة وضعها في أحد الجدران
- أرجع للخلف قليلا وألق نظرة عليها
- خذ الباب وضعه في جدران آخر
- ألق نظرة دقيقة وفاحصة على الجدار والباب
- هل تحب تراه
- أدخل التغييرات التي ترغب فيها

الجزء الثالث من اللعبة:

- قبل الانتهاء من غرفة المستقبل هناك شيء لابد من عمله فأنت بحاجة الي أرضية للغرفة
- ما هو شكل الأرضية الذي تريده
- فكر كيف يمكن ان يكون شكل الأرضية
- حدد شكل الأرضية ثم تخيل كيف يبدو
- تجول في الغرفة
- تصور النوافذ والجدران والباب
- ادخل التغييرات التي تتمناها

الجزء الرابع من اللعبة:

- والان لديك غرفتك الخاصة ولكنها خالية
- قبل اختيار الأثاث للغرفة ستحتاج تحديد استخدامات ذلك الأثاث
- ما هي أنواع الغرف التي تعرفها
- فكر في هذا جيدا
- حدد الآن نوع غرفة المستقبل
- كيف ستستخدم هذه الغرفة
- الآن تستطيع ان تتسوق وتشتري الأشياء التي ستؤثث بها غرفتك
- خذ الأثاث الذي اشتريته ورتبه في الغرفة بالطريقة التي تحبها
- هل تحب هذا الترتيب
- إذا كنت ترغب في عمل أي تغييرات قم بعملها
- طق. طق. استمع هناك أحد يدق الباب
- يا تري من سيزورك
- افتح الباب وادعوهم الي داخل الغرفة
- اعرض غرفتك الخاصة للمستقبل على الزوار وأخبرهم عن كيفية استخدام هذه الغرفة
- لقد آن الأوان ليغادر ضيوفك
- رافق الزوار حتى الباب وودعهم
- الآن اقفل الباب وأغلق الأنوار
- باستخدام الخيال يمكن ان تصنع وتخطط أي شيء وبطريقة إبداعية

اللعبة التاسعة عشر الرجل الآلي:

الاستهلال:

يعتقد الناس ان المخترع شخص غريب ويعتقد البعض الاخر انه شخص غير عادي واثناء الذهاب الي معمله والعودة منه يتوقف المخترع ليتحدث اليك لقد اكتشفت اثناء حديثك معه انه شخص طيب وفي يوم ما توقف المخترع يتحدث معك ودعاك لزيارة معمله لمقابلة الرجل الآلي.

وفي صباح اليوم التالي قابلت المخترع وذهبتما معا الي المعمل وفي الطريق يقول لك المخترع انه نجح في استخدام موجات خاصة لبرمجة دماغ الرجل الآلي فهو مبرمج لعمل أي شيء يفعله الناس بالإضافة الي الكثير من المميزات الخاصة فهو يستطيع ان يسبح ويطيرني الهواء كما انه يستطيع ان يختفي كما انه قادر علي عمل الكثير من الأشياء المختلفة والمتنوعة

وعندما تدخل المختبر تعد المخترع بالحفاظ على الاسرار التي تنحص عليها ثم انه تضبط موجات دماغك مع الموجات الخاصة لدماغ الرجل الآلي فانه يستجيب للأوامر التي يتلقاها منك ويقول لك المخترع أيضا ان الرجل الآلي سيختفي عنما ترسل أشاره واحد أرسل اشارتين وسيظهر الرجل الآلي مرة ثانية والآن كيف تعلمت كيف تتحكم في الرجل الآلي

والان ما رأيكم ان نلعب لعبة الرجل الآلي؟

الجزء الأول من اللعبة:

- الآن انت جاهز لمقابلة الرجل الآلي
- دقات قلبك تتسارع
- لقد جاءت اللحظة الحاسمة أنت على وشك مقابلة الرجل ألآلي
- يخبرك المخترع ان الرجل الآلي خلف الستارة الزرقاء
- وعندما يسحب الحبل تجد الرجل الآلي واقفا
- ألق نظرة عليه
- قم بضبط موجات دماغك بحسب الموجات الخاصة بدماغ الرجل الآلي
- الرجل الآلي حاليا تحت امرك اجعله يتقدم الي المام ثلاث خطوات
- أرسل إشارة واحدة لكي يختفي الرجل الآلي
- أرسل اشارتين لكي يظهر الرجل الآلي مجددا
- أصدر الأوامر للرجل الآلي بالرجوع للخلف ثلاث خطوات

الجزء الثاني من اللعبة:

- يخبرك المخترع أنك احسنت تعلم كيفية توجيه الرجل الآلي والسيطرة عليه
- ثم يطلب منك المخترع الاستماع الي مزيد من التعليمات
- عند ما تضبط موجات دماغك مع دماغ الرجل الآلي كل ما تفكر فيه سيقوم الرجل الآلي ببثه بصوت عال مستخدما صوتك
- ثم يخبرك المخترع أنك ستتمكن من التحكم بالرجل الآلي لمدة أسبوع واحد إذا وعدته بأعداد تقرير مفصل عن الرجل الآلي خلال هذا الأسبوع
- وانت تعد بأعداد التقرير

- والآن مهمتك ان تأخذ الرجل الآلي خارج المختبر الي منزلك
- فكر في كل ذلك
- كيف ستفعل ذلك
- تخيل نفسك وانت تأخذ الرجل الآلي معك الي البيت
- برمج الرجل الآلي ليحلس على المائدة وانت تناول وجبة العشاء
- تذكر ان الرجل الآلي يمكن ان يكون ظاهرا او خفيا
- يستطيع الرجل الآلي ان يقلد صوتك ويرتب الطعام على السفرة ويذهب الي المطبخ لإحضار أي شيء تريده
- في عقلك اكتب برنامج وجبة العشاء للرجل الآلي لكي يقوم هو بتجهيزه

الجزء الثالث من اللعبة:

- والان جاء وقت تناول العشاء بينما الرجل الآلي يجلس على المائدة
- راقب ما يحدث
- وبعد الانتهاء من العشاء ستحتاج الي كتاب خطة ل برنامج الغد مع الرجل الآلي
- اين ستذهب
- من ستري
- ماذا ستفعل
- شارك الرجل الآلي في خططك وانت تنظم البرنامج في عقلك
- نحن الان في يوم الغد
- اجعل موجات دماغك موصولة بالرجل الآلي

الجزء الرابع من اللعبة:

- الرجل الآلي مثل ظلك يتبعك يتنقل معك أينما تذهب
- فكر في كل الإمكان التي تحب ان تأخذه إليها
- يمكن ان تأخذه للعبة كرة القدم او حفلة او السوق المركزي
- فكر في كل الأماكن التي ترغب ان تأخذ الرجل الآلي اليها
- اختر أحد هذه الأماكن واكتب برنامج الزيارة في عقلك
- والان أصدر الأوامر للرجل الآلي لتنفيذ البرنامج الذي كتبته
- تذكر ان الرجل الآلي يمكن ان يكون ظاهرا او خفيا
- انتبه لمدي حسن أداء الرجل الآلي
- والآن انتهي الاسبوع ويجب ان تعيد الرجل الآلي الي المختبر وعندما تقرع باب المخترع فكر في التقرير الذي ستقوله له عن الرجل الآلي
- بالخيال الإبداعي يمكن ان يكون كل شيء قابلا للحدوث

اللعبة العشرون أديب العام 2070-14:

الاستهلال:

الأديب هو كاتب الاعمال الأدبية سواء القصص او المسرحيات او الأفلام او البرامج التلفزيونية ولكل قصة نقراها او نشاهدها يوجد شخص وكاتب ومؤلف لهذه القصة وهؤلاء الادباء هم افراد يبدعون القصص باستخدام خيالهم فهم ينتجون لنا

قصصا ومسرحيات وبرامج شيقة وجديدة وأنتم تستطيعون ان تكونوا ادباء وكاتبا للأحداث في العام 2070 إذا استخدمتم خيالكم وللقيام بهذا الدور سنحتاج الي الانتقال بتفكيرنا بعيدا الي المستقبل والبحث عن الأفكار والخيالات المستقبلية.
وستكون القصة من أربعة أجزاء سنفكر ونتصور أجزاء القصة كل على حدة وبعد مشاهدة الأجزاء الأربعة سنعود مرة نجمع الأجزاء الأربعة معا لتكون قصة كاملة الان ما رأيكم ان نلعب لعبة اديب 2070؟.

الجزء الأول من اللعبة:

- النص الخاص بالعام 2070 سيكون عن شخص ما او شيء ما والشخصية الرئيسية قد تكون شخصا او حيوانا او أي شيء
- فكر بالشخصيات الرئيسية التي ترغب أن تكون في قصتك
- والآن اختر الشخصية التي ستظهر في القصة واعط تفصيلا لها
- احتفظ بصورة الشخصية الرئيسية في عقلك وانتقل الي الجزء الثاني من القصة

الجزء الثاني من اللعبة:

- يمكن ان تحدث القصة على اليابسة او في البحر او في الفضاء
- تخيل وفكر في الأماكن التي قد تحدث فيها القصة
- والان أختر أحد هذه الأماكن
- فكر في الأماكن التي تحب ان تأخذ بطل القصة اليها
- فكر في مكان القصة بكل تفصيلاته
- تخيل هذا المكان وكأنك فعلا موجود فيه
- تخيل وراقب كل ما يمكن ان تراه هناك
- والآن احتفظ بصورة المكان في عقلك وانتقل الي الجزء الثالث من القصة

الجزء الثالث من اللعبة:

- في الجزء الثالث من اللعبة ستبحث عن الأشياء التي قد تحدث وبالطبع يمكن ان يحدث أي شيء في خيالك
- سنطلق على هذه الأشياء الاحداث والحدث هو الشيء الذي له نتيجة هامة
- وهذا الجزء سيساعدك على تشكيل احداث قصتك ومن امثلة الاحداث فقدان البطاقة، اتهامك بانك لص سارق، او الضياع في الفضاء
- ابحث في عقلك عن بعض الاحداث غير العادية التي قد تحدث مستقبلا
- اختر حدثا واحدا تعتقد انه يختلف عن أي شيء آخر يفكر عنه الآخرون
- فكر في هذا الحديث وتصوره يحدث
-

الجزء الرابع من اللعبة:

- ستعود مرة اخري الي هذا الحدث بعد ذلك انتقل الرابع من القصة

- آجلا او عاجلاً تصل جميع الأشياء الي نهايتها ونهاية القصة تظهر لنا كيف انتهت هذه الأشياء ومن الأمثلة على النهاية الفوز او الخسارة في المباراة النهائية او العثور على الكنز المفقود
- تخيل وتصور نهايات غير عادية لقصتك
- لا تقلق على باقي القصة كل ما هو عليك هو تصور بعض النهايات
- النهاية الجيدة تقدم لنا مفاجأة اختر لنا مفاجئة وتخيلها كأنك واقع
- والآن أنت انتهيت من كتابة قصة العام 2070 تخيل كل جزء من أجزاء القصة

الجزء الخامس من اللعبة:

- الشخصية
- الأحداث
- النهاية
- مهمتك هي ان تأخذ أجزاء القصة وتجمعها مع بعضها لتكون قصة متكاملة
- إذا كانت الأجزاء لا تتناسب ولا تتفق مع بعضها البعض عليك إيجاد بعض الأساليب والطرق لإيجاد علاقات تربطها مع بعضها البعض
- يمكنك ان تفعل ذلك باستخدام خيالك
- خذ أجزاء القصة وتخيلها تحدث امامك كأنها فيلم
- تذكر القصة واستعد للحديث والكتابة عنها
- نستطيع ان نتخيل أي شيء ولكننا عندما نتخيل أشياء غير عادية فان ذلك هو الخيال الإبداعي .

دليل المتدرب

بطاقة نشاط صندوق الكرتون:

1/ الجزء الأول :

لقد أتيح لك في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل صندوقا من الكرتون وتكبره وتصغره وتغير لونه كما أتيح لك ان تضع هذا الصندوق الكثير من الأشياء حتي امتلأ ثم قمت بوضعها فوقه حتي ارتفعت الي الاعلي وفجأة جعلت كل شيء داخل وفوق صندوق الكرتون يختفي والآن اكتب في هذه المساحة المتاحة لك جميع أسماء الأشياء التي قمت بوضعها داخل او فوق الصندوق.

2/ الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تطور صندوق الكرتون لكي يكون سيارة حمراء كما أتيح لك ان تتجول في هذه السيارة داخل الغرفة في المرات القادمة ستقود سيارتك الحمراء في أماكن متنوعة ومختلفة حاول ان تفكر في جميع تلك الأماكن التي ستذهب اليها ثم قم بذكرها في المساحة التالية

3/ الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم صندوق الكرتون في شيء اخر لانك صنعت منه بيتا للقطة كما انك حظيت بفرصة تسميتها وتدليلها والآن في هذه المساحة المتاحة حاول ان تفكر ثم ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذه القطة وضع اسفل هذه المساحة عنوانا او اسما لها ثم حاول ان تكون الرسمة والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك

4/ الجزء الرابع :

لقد أتيح لك في هذا الجزء من اللعبة ان تجعل صندوق الكرتون ثلاجة لها باب وبعض الارفف وبداخلها الكثير من الأشياء والان فكر في الإضافات والتحسينات التي يمكن ان تجريها علي الثلاجة لتكون افضل.

5/ الجزء الخامس:

لقد أتيح لك في هذا المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تصنع من صندوق الكرتون مركبة فضائية كما انك قد حظيت برحلة فريدة حول القمر والآن في اكبر عدد من الأشياء التي يمكن ان تصنعها باستخدام الكرتون

بطاقة نشاط حديقة الحيوان الجديدة:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل الغزال بقرونه الكبيرة وتضع راسه لفرس النهر وتفكر في بعض الأسماء التي يمكن ان تطلقها علي هاذ الحيوان والآن اكتب جميع الأسماء التي كنت تفكر فيها لتطلق علي هذا الحيوان (اكتب اكبر عدد ممكن من الأسماء)

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل الكنغر بارجله الطويلة ثم تضع هذه الرجل للحمار الوحشي وتتامل شكله كما أتيح لك ان ترسم صورة تعبر خلالها عن هذا الحيوان ثم ضع اسفل الصورة اسما اوعنوانا له فكر في ان تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل ثلاثة حيوانات مختلفة وهي كالتالي: الأول فيل بسنام الثاني : جمل براس فيل والثالث : هو حيوان غريب قمت بتخيله وقد اتيحت لك فرصة تأمله وتسميته) والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تكتب جميع الخصائص والصفات المختلفة والمتنوعة لهذا الحيوان العريب .

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في القرد الذكي وتأخذ راسه وذيله وشعره لتضعها للبقرة ثم تفكر في أسماء كثيرة لكي تطلقها على هذا الحيوان الجديد كان احدها (بقرد) كما أتيح لك ان تفكر في الاوزة وتأخذ رقبتها الطويلة وريشها الأبيض لتضعها للدب ثم تفكر في أسماء كثيرة لكي تطلقها علي هذا الحيوان الجديد كان احدها (دوزة) والان حاول ان تجمع بين (حيوان البقرد) وحيوان(الدوزة) لكي تنتج حيوانا اخر ثم قم بوصف هذا الحيوان (لا تنس ادق التفاصيل).

نشاط لعبة الكعكة:

الجزء الأول:

لقد أتيح المجال في هذا المجال من اللعبة ان تفكر في عدد كبير من الأشياء التي يمكن رشها فوق الكعكة والآن اكتب جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي كنت تفكر فيها لرشها علي الكعكة .

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل انك تخلط الكثير من الأشياء مع عجين الكعكة كما أتيح لك تذوق الكعكة بطعم المربي وبطعم الشيكولاته والان فكر في اكبر عدد ممكن من الأشياء التي يمكن ان تخلطها بعجين الكعكة لكي تكون ألذ والطف.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تصنع الكعكة باشكال جديدة وغير عادية كما أتيح لك ان تتخيل انك تعيش في منزل يشبه الكعكة وقمت بقضاء اجمل الأوقات في ذلك المنزل وألان حاول ان تترسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك المنزل وفي اسفل الصورة ضع اسما او عنوانا لهذه الصورة فكر في ان تكون الصورة والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تزخرف الكعكات وتضيف لها تفاصيلا تجعل الاخرين يعرفون الغرض الذي زخرفت من اجله والان قم بوصف الكعكة التي صنعتها لمهرجان بورتسودان السياحي اكتب جميع التفاصيل التي تجعل الاخرين يعرفون الغرض منها

نشاط لعبة العاب الحيوانات:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستمتع بتطوير حصان صغير فقد اصبح لديه شعر حريري وعيناه تضيئان كما انه ينشد والآن حاول ان ترسم صورة تعبر عن هذا الحصان واسفل الصورة قم بكتابة عنوان او اسم له فكر في صورة واسم مبتكرين وغير عاديين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تلعب بدب قطبي ابيض وتعدل حجمه وتجعله يمشي في الغرفة وتجعله ينفذ اوامرك والان فكر في اكبر عدد ممكن من الأسماء التي يمكن ان تطلقها علي هذا الدب القطبي الأبيض.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تلعب مع طائر البطريق وتستبدل لونه وتجعله يبتسم ويحرك عينيه كما تجعله يقفز مثل حيوان الكنغر والان حاول ان تضيف عليه بعض التحسينات لكي تجعله اكثر تسلية للأطفال ثم اكتب جميع الخصائص التي تجعله يختلف عن طيور البطريق الأخرى .

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تشترك مع باقي الحيوانات لعمل استعراض جميل ورائع كما أتيح لك تغير شكلك لتصبح ارنبا صغيرا ابيض ولون عينيك ازرق جميل والان حاول ان تكتب جميع الأسئلة التي قد يسالها أي شخص اخر يشاهد الاستعراض لأول مرة وهو مندهش منه.

نشاط لعبة العيدان :

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تحول العود القديم الملتوي الي أفعي كما أتيح

لك ان تشاهد هذه الافعي وهي تخرج لسانها ثم تنطلق بين الحشائش والآن فكر في عدد من الأنشطة التي يمكن ان تقوم بها هذه الافعي بعد ان انطلقت.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تصنع من العود تحفة فنية جميلة لها قاعدة تدور بالمحرك وبها الكثير من الزخارف والمجوهرات وانت تتامل هذا العمل الفني الرائع الذي قمت بانتاجه حاول الان ان تضيف الي هذه التحفة بعض التفاصيل والتحسينات لكي يعجب بها الجميع اكتب جميع التفاصيل التي ستقوم بعملها.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تصنع من العود دمية لرجل عجوز وتصنع له ثوبا وتجعله يتحرك والآن فكر في اكبر عدد ممكن من الأشياء المتنوعة والمختلفة التي يمكن ان تضيفها لدمية الرجل العجوز لتصبح دمية رائعة.

الجزء الرابع:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تصنع من العود حيوانا جميلا والان حاول ان ترسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان وضع اسفل هذه الصورة عنوانا او اسما لها حاول ان يكون الرسم والاسم جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.
نشاط لعبة كعكة الجروف الابجدية:
الجزء الأول:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في بعض الأشياء التي تبدا بحرف (أ) ويمكن من ضنها الاناناس ثم تفكر في بعض الطرق التي يمكن ان تستخدم لصناعة كعكة الاناناس والآن اختر شيئا غير الاناناس ثم اختر احد تلك الطرق التي تعلمتها لصناعة الكعكة تخيل الكعكة جاهز للاكل ثم اكتب جميع التحسينات والاضافات التي ستضيفها لكي تجعل الاخرين يحبونها (لا تنس ادق التفاصيل).
الجزء الثاني:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في أشياء تبدأ بحرف (ب) لكي تصنع منها كعكة جميلة والان حاول ان تتذكر جميع تلك الأشياء التي تبدأ بحرف (ب) (اكتب اكبر عدد ممكن).
الجزء الثالث:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في بعض الأطعمة التي تبدأ بحرف (ت) من ضمنها التمر والتفاح لكي تصنع كعكة جميلة والان حال في هذه المساحة المتاحة لك ان تفكر في جميع الخصائص والمميزات المختلفة والمتنوعة التي تتميز بها هذه الكعكة التي قمت بتحضيرها .
الجزء الرابع:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم خيالك وجميع تجاربك السابقة في صناعة الكعكات لصناعة كعكة مبتكرة وغير عادية من شيء يبدا بحرف (ث) والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تتحدث عن تلك التجربة ثم قم بتسمية تلك الكعكة تذكر دائما أهمية ان يكون الاسم جديدا ومبتكرا ولم يخطر في بال أي من زملائك .
نشاط لعبة أشياء جنونية:
الجزء الأول:
لقد أتيح لك في هذا المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تري صورا لبعض (الأشياء الجنونية) وفي الواقع قد لا تعتبر تلك الأشياء جنونية بشكل فعلي لانها ببساطة كونت من أشياء حقيقية فقد قام أناس اخرون بتخيلها هكذا بمساعدة قائمة توليد الأفكار ولأنها لا تحدث علي ارض الواقع فقد سميت بهذا الاسم والآن حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تفكر وتستخدم خيالك وتستعين بقائمة توليد الأفكار لكي تنتج اكبر عدد ممكن من تلك الأشياء الجنونية .
الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل وتري بعض الأشياء الجنونية كالقرد الذي ياكل الحجارة والبالونات التي تنبت بجانب الازهار وقاع البحر الذي يرتفع لاعلي والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تصف تلك الحديقة التي تنبت فيها البالونات والازهار معا (لاتنس ادق التفاصيل).

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل وتري بعض الأشياء الجنونية مثل سقوط اشعة الأرض علي القمر وعقارب الساعة وهي ترقص والبيت الذي يركض والحيوانات المفترسة وهي تاكل اللحم بالكاتشب والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تفكر في جميع الأسباب والمبررات المختلفة والمتنوعة التي جعلت ذلك البيت الغريب يركض في الشارع.

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تري بعض الأشياء الجنونية والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تتخيل بان الكرة فعلا أصبحت تجري وتركل جميع اللاعبين في لعبة تختلف عن جميع الألعاب الموجودة ثم قدم لنا وصفا شاملا لطريقة اللعب في هذه اللعبة واطلق اسما عليها حاول ان يكون الاسم والوصف مبتكرين جديدين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

نشاط لعبة المصباح الكهربائي:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تعدل في وظائف واستخدامات المصباح الكهربائي فقد جعلته يضيء بالوان مختلفة ويظهر ا ضوءا باردا ودافئا بحسب امانيك كما جعلته وسيلة جيدة لقتل البعوض والان فكر في اكبر عدد ممكن من الاستخدامات والوظائف الأخرى التي يمكن ان فيها استخدام المصباح الكهربائي الذي يحقق الامنيات .

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستبدل جهاز التلفاز بالمصباح الكهربائي الذي يحقق الامنيات فاصبح بغمزة من عينك ينتقل البرنامج الذي تريده والان ما هي التحسينات والاضافات التي يمكن ان تدخلها علي هذا التلفاز الجديد ؟ لكي يصبح اجود واكثر انتشار حاول ان تذكر جميع التفاصيل.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تأخذ المصباح وتصغر حجمه وتتخيل بانه مصباح غير عادي وتجربه علي القطة والبقرة والحصان وقد اثبت المصباح فعاليته والان تخيل ان المصباح غير العادي معك الان فعلي من تسلط

ضوئه ؟ حاول ان تذكر جميع التغيرات المختلفة والمتنوعة التي ستحدث بعد ان تسلط ضوء المصباح علي ما اخترته .

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم مصباحين كهربائيين ليكونا محركا طائرة واستخدمت المظلة في الهبوط والان تحدث عن هذه التجربة واغرب شيء شاهدته خلال هذه الرحلة فكر في أشياء لم يفكر بها او يشاهدها غيرك .

نشاط ماذا ستجد في العالم :

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم خيالك في البحث عن الأماكن التي قد تختفي او تضيع سواء في المنزل او في محيطه او في العالم والآن حاول في المساحة المتاحة لك ان تتذكر اكبر عدد من تلك الأماكن التي فكرت فيها .

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم خيالك وتستخدم بعض الكلمات التي تساعدك في وصف ذلك الشيء الذي ستجده في العالم فقد فكرت في التصميم واللون والملمس والمقاسات والشكل والصوت والان قم بوصف ذلك الشيء فقط في المساحة التالية لك واكتب جميع التفاصيل الخاصة به لكي يستطيع أي شخص اخر يقرا وصفك معرفة ذلك الشيء (لا تذكر اسم الشيء ولكن قم بوصفه فقط) .

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في عدد كبير من الأشياء التي يمكن ان تضيع وقد استخدمت خيالك لتحدد ذلك الشيء الذي تبحث عنه انت والان اذكر في المساحة المتاحة لك جميع الأشياء المتنوعة والمختلفة التي كنت تفكر بها لكي تكون هي الشيء الذي تبحث عنه في العالم .

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في المكان الذي وجدت فيه الشيء الذي تبحث عنه تفكر في تفاصيل اوصافه والان قم في هذه المساحة المتاحة لك برسم صورة تعبر من خلالها عن ذلك الشيء ثم ضع عنوانا او اسما له حاول ان يكون الاسم والرسم مبتكرين ولم يخطرا ببال أي من زملائك .

نشاط لعبة استخدامات غير عادية:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تستخدم غطاء علبة قديمة حماما شمسيا للطيور كما أتيح لك ان تمشي في الشارع وتضرب غطاءين قديمين ليصدرا صوتا جميلا والان حاول ان تفكر في اكبر عدد ممكن من الاستخدامات الأخرى التي يمكن ان تستخدم فيها اغطية اللعب القديمة .

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تطور شكل علاقة للملابس وتضيف عليها الكثير من الأشياء المثيرة لكي تكون زينة للعيد والان حاول ان تفكر في جميع التفاصيل التي يمكن اضافتها علي علاقة الملابس لكي تكون زينة لليوم الوطني السوداني.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتامل علبة من الصفيح وتقلبها وتصغرها وتكبرها وتحذف جزء من اجزائها وتغير في شكلها ولونها وتربط بها اسلاكا وتقطعها وتضع بها ثقوبا وتملأها بالاسمنت وتغير رائحتها وتأمرها فتطيع اوامرك وتضع بها حجرا ثم تغلق عليه والان فكر في اكبر عدد ممكن من الاستخدامات المتنوعة والمختلفة لعلب الصفيح.

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر فيما ستصنع من بعض المواد المستهلكة والقديمة مثل الجزء المعدني من المكواة القديمة الحاويات البلاستيكية القديمة وفرش الاسنان القديمة والان حاول ان تفكر في الجزء المعدني من المكواة القديمة قم باستخدامه كجزء من شيء ما والآن فكر شيءء لم يفكر فيه غيرك ثم قم بكتابة ذلك الشيء والغرض منه في المساحة التالية:

نشاط لعبة اليوم الثامن في الأسبوع:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل اليوم الذي اطلقنا عليه يوم الأصدقاء فقد كنت معهم وتقومون بعمل الكثير من الأشياء والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تذكر اكبر عدد مكن من الأشياء التي قمت بعملها معهم او كنت تنوي القيام بها في ذلك اليوم

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في بعض الأماكن التي ترغب بزيارتها وقد ساعدك سكامبر في تنظيم رحلة جميلة بواسطة الطائرة الي افضل مكان ترغب بزيارته في يوم جميل هو يوم الطيران ثم تجولت هناك وشاهدت كل شيء في هذا المكان والان حاول ان تكتب في هذه المساحة المتاحة لك جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي شاهدتها اثناء تجوالك في ذلك المكان

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل بان اليوم الثامن في الأسبوع هو يوم الأصوات فأنت تجلس في الاستراحة وتشعر بالنعاس واصوات الطبيعة كلها من حولك والآن قم بوصف يوم الأصوات في المساحة المتاحة لك ثم اكتب الإضافات والتحسينات التي ترغب فيها لكي يكون اكثر متعة وفائدة.

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل اليوم الذي اطلقنا عليه يوم الروائح فقد كانت جميع الروائح والنكهات الجميلة والرائعة امامك علي الطاولة وانت تشمها باستمتاع والآن حاول في المساحة المتاحة لك ان تتخيل قصة حدثت في هذا اليوم ثم قم بكتابتها وضع عنوانا او اسما لها حاول ان تكون القصة وعنوانها مبتكرين ولم يخطرا ببال أي من زملائك

نشاط لعبة كل ما حولك ينقلب راسا علي عقب:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل عنبر ذلك القرد العجيب كما أتيح

لك أيضا ان تتخيل السمك الصحراوي الغريب والان حاول في المساحة المتاحة لك ان تتخيل اكبر عدد من الصفات والميزات التي يتميز بها عنبر القرد العجيب ولم تذكر اللعبة ثم اكتبها

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل صورة غير عادية وانت تؤدي بعض الاعمال الغريبة في الفضاء والان حاول في المساحة المتاحة لك ان تذكر جميع الأسباب التي جعلتك بهذه الصورة وتؤدي تلك الاعمال العجيبة

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل مشهدا رائعا ومثيرا هو ان هناك شيخا يجري وسط الملعب واناسا تصرخ وطفل يبكي وكرة تلعب وثمرا يرمي وعشبا يضحك والان حاول في هذه المساحة لك ان تفكر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي جرت بعد حدوث هذا المشهد .

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل صورة خيالية رائعة وهي ان الأفكار يمكن ان تتحول الي جبال والان في هذه المساحة المتاحة حاول ان تفكر في قصة تعبر من خلالها عن هذه الصورة الخيالية ثم قم بكتابة القصة وضع عنوانا واسما لها حاول ان تكون القصة وعنوانها مبتكرين ولم يخطرا ببال أي من زملائك.

نشاط لعبة الاكياس الورقية والاكياس البلاستيكية:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل كيس الورق وتغير لونه واتيح لك أيضا ان تطوره وتضيف اليه الكثير من التحسينات والان فكر في تحسينات اخري يمكن اضافتها لكيس الورقي كي يحبه الجميع.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل كييس الورق وتستخدمه لغير الأغراض التي صنع من اجلها حيث انك قمت بجعله كيسا للمشاكل وكيسا للامنيات بالإضافة الي انك قمت بتطويره واضافة المزيد من التحسينات عليه والان هل يمكنك ان تخبرنا بالامنيات التي قمت بالتقاطها من كيس الامنيات او كنت تنوي ذلك حاول ان تكتب اكبر عدد ممكن منها

الجزء الثالث:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل كيس الورق وتستبدله بكيس من البلاستيك الأبيض السميك وتجعله اكبر ثم اجعله صغر ثم تقلبه راسا علي عقب وتعيد ترتيبه لكي يكون قبعة بيضاء كما أتيح لك المجال ان تتخيل عددا كبيرا من الاستخدامات الأخرى له والان فكر في جميع الاستخدامات المتنوعة لهذا الكيس.
الجزء الرابع:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في بعض الأشياء التي يمكن ان تصنعها بالاكياس في أماكن واغراض متعددة والان حاول ان تكتب ما الذي تستطيع ان تصنعه بالاكياس ؟ فكر في أشياء غير عادية ومبتكرة ولم يفكر فيها احد غيرك.

نشاط لعبة قط وكلب وحصان ووطواط:
الجزء الأول:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل الكلب وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باقي الحيوانات كما أتيح لك ان تتخيل القطة وتفكر في الأشياء التي تجعلها مختلفة عن باقي الحيوانات والان فكر في الأشياء التي تجعل الكلب والقطة مختلفين عن باقي الحيوانات قم بذكر اكبر عدد ممكن من الأشياء .
الجزء الثاني:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل الحصان وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باقي الحيوانات كما أتيح لك ان تتخيل الوطواط وتفكر في الأشياء التي تجعله مختلفا عن باق الحيوانات والان فكر في الأشياء المتنوعة والمختلفة التي تجعل الحصان والوطواط مختلفين عن باقي الحيوانات (قم بذكر الخصائص المختلفة والمتنوعة).
الجزء الثالث:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل انك تجمع بين الكلب والقطة وتكون حيوانا جديدا اسمه قطلب كما أتيح لك ان تتخيل انك تجمع بين الحصان والوطواط وتكون حيوانا جديد اسمه حصوان واتيح لك أيضا ان تتخيل انك تجمع بين القطلب والوطواط وتكون حيوانا جديدا اسمه هو حيوان هجين يجمع بين الكلب والقط والحصان والوطواط والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تتحدث عن هذا الحيوان وتذكر جميع خصائصه وميزاته
الجزء الرابع:
لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل حيوانا اخر وتضع عليه خطوط الحمارالوحشي وتركب له نابين كالفيل وتركب له ذيلا كالقرد كما تركب له قرنين كالثور والان قم في هذه المساحة المتاحة لك برسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الحيوان وضع عنوانا او اسما له حاول ان يكون الرسم والاسم مبتكرين ولم يخطرا في بال أي من زملائك.

نشاط لعبة العرض الذهني :

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتعلم طريقة العرض الذهني وقد جربت هذه الطريقة علي حرف(أ) لتنتج وتخترع أشياء جميلة ورائعة والان حاول في المساحة المتاحة لك ان تذكر اكبر عدد ممكن من الأشياء التي تبدا بحرف ج ثم تقوم بتجربة طريقة العرض عليها لتبتكر أشياء جديدة ورائعة.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تجرب طريقة العرض الذهني علي بعض الأشياء الصالحة للاكل او الشم او الرؤية او التذوق التي تبدا بحرف ب وقد اخترعت مجموعة من الاكلات والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك لك الاكلة التي تحبها اكثر من بين الاكلات التي قمت باختراعها ثم فكر في التحسينات والاضافات التي يمكن ان تدخلها لكي تكون لذيذة ومفيدة وشكلها جميل.

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تجرب طريقة العرض الذهني علي بعض الأزياء الخاصة بالمهن التي تبدا بحرف ت والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تبتكر مهنة جديدة من المهن التي تم عرضها عليك بطريقة العرض الذهني ثم صمم لباسا رسميا لها حاول ان تكون المهنة ولباسها مبتكرين ولم يخطرا ببال أي من زملائك .

الجزء الرابع :

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تري بعض الصور الجميلة والرائعة التي أجريت عليها عملية العرض الذهني مسبقا والآن اختر في المساحة المتاحة لك احد الصور التي اعجبتك اكثر من غيرها وتخيل انها حدثت بشكل فعلي وقم بتخمين جميع الاحداث المختلفة والمتنوعة التي أدت الي حدوثها.

نشاط لعبة اقفز قبل ان تنظر(افعل قبل ان تفكر):

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل انك تقفز وتطير في الفضاء وتحظي بزيارة فريدة لاجمل المدن هناك وتتحدث مع أهلها والان حاول في المساحة المتاحة لك ان تفكر في جميع الأشياء التي تجعل هذه المدينة مختلفة عن مدننا في الأرض.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل انك تقفز في الهواء ثم تهبط علي سفينة تطفو علي سطح النهر وتشاهد مدينة جميلة وفجأة تقرر أن تتوقف وتتجول فيها لبعض الوقت والآن حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تفكر في الأشياء المختلفة والمتنوعة التي تتميز بها هذه المدينة .

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل أنك تقفز في الهواء ثم تصل الي قرية بعيدة وتشاهد أهلها ثم تدخل احد مطاعمها لكي تاكل طعام الغداء والآن حاول في المساحة المتاحة لك ان تصف لنا المطعم الذي اكلت فيه الغداء ثم فكر في الأشياء التي تنقص هذا المطعم وتري أهمية اضافتها اليه لكي يكون جميلا وطعامه لذيذا وزبائنه كثيرين.

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل انك تقفز وتستقر وسط السحب السوداء وتجد نفسك في مدخل مخيف داخل قلعة مهجورة وفجأة تري شيخا أمامك وتتحدث اليه والان في هذه المساحة المتاحة لك قم برسم صورة تعبر من خلالها عن هذا الشبح وضع عنوانا او اسما له حاول ان يكون الرسم والاسم مبتكرين لم يخطرا في بال أي من زملائك .

نشاط لعبة معقول:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها كالغوريلا العجيبة والجمل الشجاع والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تستخدم خيالك وتفكر في جميع الأسباب التي جعلت الغوريلا بهذا الشكل وتقوم بهذه الاعمال .

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تندهش من بعض الصور العجيبة التي تخيلتها كالغزال الصغير الذي تبحث امه عن الطبيب والرجل العجوز الذي يطير في الهواء والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تستخدم خيالك وتفكر في جميع الأشياء المختلفة والمتنوعة التي ستحدث لهذا الغزال الصغير وامه في رحلتهم المثيرة للبحث عن طبيب .

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تندهش من بعض الصور التي تخيلتها كالولد الشقي الذي سقط من سطح العمارة والام العجوز التي اختفت بعد ان ذهبت الي المطبخ لتحضير الطعام والان استخدم خيالك في المساحة المتاحة لك لكي تكمل قصة الام العجوز وتضع عنوانا لهذه القصة حاول ان تكون القصة وعنوانها مبتكرين وغير عاديين ولم يخطرا علي بال أي من زملائك .

نشاط لعبة غرفة المستقبل:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل النافذة والمنظر الذي تطل عليه كما أتيح

لك ان تتخيل الباب والأماكن التي سيؤدي اليها والان حاول في المساحة التالية لك ان تفكر في جميع الأشياء التي يمكن ان تتكون منها غرفة المستقبل.

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل الجدران وتفكر في شكلها وتصميمها كما تختار بعض المناظر وتركبها علي الجدران ثم تركب علي الجدران الباب والنافذة اللذين قد فكرت فيها سابقا ثم تدخل مجموعة من التغييرات والتعديلات التي ترغب فيها والان في هذه المساحة المتاحة لك فكر في اكبر عدد ممكن من التغييرات والتعديلات المختلفة والمتنوعة التي ستدخلها علي غرفة المستقبل .

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتخيل غرفة المستقبل بجدرانها الزاهية وبابها الانيق ونافذتها المميزة ومناظرها الجميلة ثم تجري التعديلات التي تتمناها كما أتيح لك ان تفكر في أرضية الغرفة والان حاول في المساحة المتاحة لك ان تفكر في أرضية غرفة المستقبل فكر في أرضية مبتكرة وغير عادية ولم تخطر في بال أي من زملائك.

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تتحدد استخدام هذه الغرفة وتشتري بعض الأثاث لها وترتب الأثاث بالطريقة التي تحبها ثم تجري مجموعة من التغييرات والتعديلات عليها كما أتيح لك ان تستقبل ضيوفا في غرفة المستقبل وتحظي بفرصة عرضها عليهم والآن حاول في المساحة المتاحة لك ان تقوم بوصف غرفة المستقبل ثم فكر في الكثير من التحسينات والإضافات التي غفلت عنها لتجعل هذه الغرفة أكثر فائدة وجمالا من وضعها الحالي .

نشاط لعبة الرجل الآلي:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تري وتشاهد الرجل الآلي كما أتيح لك ان تأمره عدة أوامر والآن حاول في هذه المساحة المتاحة لك ان تذكر مجموعة الأفكار او الأشياء التي غفل عنها المخترع وتري أهمية اضافتها علي الرجل الآلي لكي يكون افضل من وضعه الحالي

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تحسن التعامل مع الرجل الآلي كما أتيح

لك ان تاخذه معك الي المنزل وتري بعض القدرات الخارقة التي يستطيع ان يقوم بها والان حاول في هذه المساحة المتاحة لك فكر في جميع الأشياء التي يمكن ان يقوم بها الرجل الآلي

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تراقب الرجل الآلي وانت تتناول العشاء علي المائدة وفي هذه الاثناء كنت تفكر وتصمم برنامجا لقضاء يوم ممتع وتشارك الرجل الآلي خططك وافكارك والان في هذه المساحة المتاحة لك قم بذكر جميع الخطط المختلفة والمتنوعة التي فكرتما فيها معا لقضاء هذا اليوم الممتع.

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تري الرجل الآلي وهو يتنقل معك مثل ظلك كما أتيح لك ان تقضي اوقاتا ممتعا معه وتزورا أماكن مختلفة ومتنوعة والان حاول في المساحة المتاحة لك قم بكتابة قصة قصيرة بعنوان (يوم ان بقيت في البيت وحيدا وارسلت الرجل الآلي الي الخارج) فكر في قصة مبتكرة لم تخطر في بال أي من زملائك.

نشاط لعبة أديب العام 2070- 1491:

الجزء الأول:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في الشخصية الرئيسية لقصتك التي تعدها للعام 2070- 1491 والآن حاول في المساحة المتاحة ان تتحدث عن هذه الشخصية بالتفصيل

الجزء الثاني:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في المكان الذي ستحدث فيه هذه القصة والآن في هذه المساحة المتاحة لك اكتب المكان الذي قمت باختياره لهذه القصة التي تعدها للعام 2070-1491 ثم اكتب جميع الأسباب المختلفة والمتنوعة التي جعلتك نختارها هذا المكان دون غيره .

الجزء الثالث:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في الأشياء التي قد تحدث في هذه القصة وقد فكرت وقد فكرت في مجموعة كبيرة منها ثم قمت باختيار واحد منها والآن في المساحة المتاحة لك اكتب جميع الاحداث التي فكرت فيها لهذه القصة التي تعدها للعام 2070-1491 .

الجزء الرابع:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تفكر في نهاية مبدعة وغير متوقعة للقصة تتناسب مع المستقبل وخصوصا العام 2070 والان في هذه المساحة المتاحة لك اكتب تلك النهاية المتكررة وغير العادية التي قمت باختيارها لهذه القصة حاول ان تختار نهاية لم ترد ببال أي من زملائك.

الجزء الخامس:

لقد أتيح لك المجال في هذا الجزء من اللعبة ان تنتهي قصتك للعام 2070-1491 كما أتيح لك ان تتخيلها بجميع اجزائها (الشخصية، المكان، الاحداث، النهاية) وتعرضها امامك وكأنها فيلم سينمائي والان قم بجمع أجزاء قصتك في المساحة المتاحة لك واكتبها بشكل كامل.