ملحق رقم (2)

بسم الله الرحمن الرحيم

اختبار قدرات التفكير الإبداعي

اسم الطالب: 0000000000000000000000000000000

الجنس: ذكر أنثى

الشعبة: 00000000000000000000

التاريخ: / /

	الاختبار اللفظي				اختبار بارون	اختبار الصور			المجموع
النشاط	**1**	**2**	**3**	**4**		**1**	**2**	**3**	
الطلاقة									
المرونة									
الأصالة									
التفاصيل									
المجموع									

تعليمات عامة

- اقرأ كل سؤال جيداً لكي تعرف المطلوب منه.
- حاول أن تجيب عن أسئلة الاختبار بأقصى سرعة ممكنة ولا تترك سؤالاً بدون إجابة.
- حاول أن تفكر في أكبر عدد ممكن من الإجابات التي لا يفكر فيها أحد من زملائك.
- لا تقلب الصفحة قبل أن يؤذن لك.

اختبار قدرات التفكير الإبداعي اللفظي

النشاط الأول: الاستعمالات غير الشائعة

يلقي معظم الناس بعبوات الكولا الزجاجية والبلاستيكية غير المرتجعة، رغم أنها قد تستعمل في كثير من الاستعمالات المفيدة واللطيفة.

اكتب على هذه الصفحة كل ما تستطيع أن تفكر فيه من هذه الاستعمالات غير الشائعة، ولا تحدد تفكيرك بحجم معين من العبوات، كما يمكنك أن تستخدم أي عدد من هذه العلب كما تشاء. فكر في استعمالات جديده ومثيرة للاهتمام. (زمن النشاط خمس دقائق).

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

16 _____

17 _____

18 _____

النشاط الثاني: المترتبات

ماذا يحدث لو أن نظام الأشياء تغير فأصبحت على النحو الذي سيأتي ذكــره فيما بعد؟ حاول أن تفكـر فـي أكـبر عـدد مـن الإجابـات الـتي لا يفكـر فيهـا زملائك. (زمن النشاط خمس دقائق).

0000000000000000000000000000000000000000

أ ـ ماذا يحدث لو فهم الإنسان لغة الطيور والحيوانات ؟

_____ 1

0000000000000000000000000000000000000000

_____ 17
0000000000

14 _____
0000000000

17 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
18 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
19 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
20 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000

لا تقلب الصفحة قبل يؤذن لك

(أ) لو كانت جميع المدارس غير موجودة أو حتى كانت ملغاة ماذا تفعل لتصبح متعلماً.
(زمن النشاط خمس دقائق).

1 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
3 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
4 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
5 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
6 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
7 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
8 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
9 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
11 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
12 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
13 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
14 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
15 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
16 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
17 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
18 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
19 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
20 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000

لا تقلب الصفحة قبل يؤذن لك

النشاط الرابع: تحسين الإنتاج

لعبة الأطفال (الدب) أو الفيل، وهو عبارة عن شكل دب أو فيل محشو بالقطن طوله 15 سم ووزنه ربع كيلو غرام . اذكر أو اكتب في الفراغات أكبر عدد من الطرق التي يمكن أن تفكر فيها بحيث تصبح هذه اللعبة بعد تعديلها مصدرا لمزيد من افرح والسرور لمن يلعب بها من الأطفال. تحدث عن أكثر وسائل التعديل لهذه اللعبة غرابة واثارة للاهتمام، ولا تهتم بتكاليف هذه التعديلات. (زمن النشاط خمس دقائق).

1 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
2 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
3 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
4 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
5 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
6 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
7 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
8 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
9 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
10 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
11 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
12 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
13 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
14 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
15 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
16 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
17 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
18 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
19 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000
20 ـ 0000000000000000000000000000000000000000000000000000

لا تقلب الصفحة قبل يؤذن لك

النشاط الخامس: اختبار بارون

كون من حروف كل كلمة من الكلمات الآتية أكبر عدد من الكلمات التي لها معنى مفهوم، على سبيل المثال كلمة (ذهب) تتكون من حروف (ذ ،هـ ،ب) فيمكن أن تكون من هذه الحروف كلمات أخرى مثل (هب) (هذب) (ذبذبه) من الممكن أن تستخدم الحرف الواحد أكثر من مرة في الكلمة الواحدة ولكن لا تستخدم حروف أخرى جديدة.

اتبع نفس الطريقة في الكلمات الآتية مكوناً أكبر عدد ممكن من الكلمات التي لها معنى مفهوم

(زمن النشاط خمس دقائق).

.....

(أ) ديمقراطية

1 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
2 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
3 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
4 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
5 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
6 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
7 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
8 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
9 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
10 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
11 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
12 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
13 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
14 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
15 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
16 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000

17 ـ

18 ـ

19 ـ

20 ـ

21 ـ

22 ـ

23 ـ

24 ـ

25 ـ

26 ـ

27 ـ

28 ـ

29 ـ

30 ـ

31 ـ

32 ـ

لا تقلب الصفحة قبل أن يؤذن لك

(ب) عولمة

1 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
2 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
3 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
4 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
5 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000
6 ـ 0000000000000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000000000

17 ـ

18 ـ

19 ـ

20 ـ

21 ـ

22 ـ

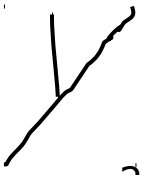
7 ـ 0000000000

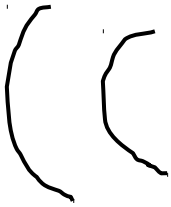
العنوان : 0000000000000000000000000000000000000000000

لا تقلب الصفحة قبل أن يؤذن لك

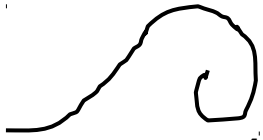
النشاط الثاني: تكملة الصورة

عن طريق إضافة خطوط إلى الأشكال الناقصة على هذه الصفحة والصفحة التالية، حاول أن ترسم موضوعات أو صوراً مثيرة للاهتمام بحيث تكون هذه الخطوط الجزء الأساسي في هـذه الرسـومات ، وهنـا حـاول أن تفكـر فـي صورة أو موضوعات لم يسبقك إليها أحـد. حـاول أن تجعـل رسـمك يحكـي قصة شيقة بقدر استطاعتك وذلـك عـن طريـق إضـافة أفكـار جديـدة. اخـتر اسماً أو عنواناً لرسمك وسجله في المكان المعد لذلك تحت الشكل. (زمـن النشاط عشر دقائق).

العنوان: 1 ـ 0000000000000000000000000000	العنوان: 2ـ 0000000000000000000000000000 



العنوان: 3 ـ 0000000000000000000000000000

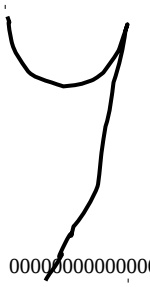


العنوان: 4 ـ 0000000000000000000000000000

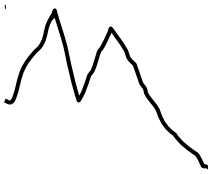
العنوان: 5 ـ 0000000000000000000000000000

العنوان: 6 ـ 0000000000000000000000000000

العنوان: 7 ـ 0000000000000000000000000000



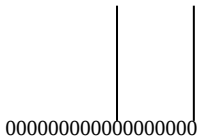
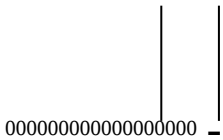
العنوان: 8 ـ 0000000000000000000000000000

 العنوان: 9 ـ 0000000000000000000000000000	 العنوان: 10 ـ 0000000000000000000000000000

لا تقلب الصفحة قبل أن يؤذن لك

النشاط الثالث: الخطوط المتوازية

يوجد في هذا النشاط ثلاثون قسماً وكل قسم فيه خطان متوازيان متساويان في الطول ومختلفا البعد بينهما، والمطلوب من المفحوص أن يستخدم الخطين المتوازيين في رسم وتكوين صور، بحيث يكون الخطان المتوازيان الجزء الأساسي من كل رسم أو صورة، وذلك بإضافة خطوط بالقلم للخطين المتوازيين، ويستطيع المفحوص أن يضع العلامات على الخطين أو بينهما أو خارجها لكي تكمل الصورة وفي كل صورة يضع المفحوص اسماً أو عنواناً إلى كل صورة من الصور في المكان المخصص لذلك أسفل كل صورة، والمفحوص الجيد هو الذي يفكر في أشياء لم يفكر فيها أحد، ويرسم أكبر عدد من الصور أو الموضوعات المختلفة ، ويجعل هذه الصور تحكي قصة كاملة ومثيرة للاهتمام. (زمن النشاط عشر دقائق).

 العنوان: 1 ـ 0000000000000000000	 العنوان: 2 ـ 0000000000000000000
 العنوان: 3 ـ 0000000000000000000	 العنوان: 4 ـ 0000000000000000000

العنوان: 5 ـ 000000000000000000	العنوان: 6 ـ 000000000000000000
العنوان: 7 ـ 000000000000000000	العنوان: 8 ـ 000000000000000000
العنوان: 9 ـ 000000000000000000	العنوان: 10 ـ 000000000000000000
العنوان: 11 ـ 000000000000000000	العنوان: 12 ـ 000000000000000000
العنوان: 13 ـ 000000000000000000	العنوان: 14 ـ 000000000000000000
العنوان: 15 ـ 000000000000000000	العنوان: 16 ـ 000000000000000000

العنوان: 17 ـ 000000000000000000	العنوان: 18 ـ 000000000000000000
العنوان: 19 ـ 000000000000000000	العنوان: 20 ـ 000000000000000000
العنوان: 21 ـ 000000000000000000	العنوان: 22 ـ 000000000000000000
العنوان: 23 ـ 000000000000000000	العنوان: 24 ـ 000000000000000000