[٤]

استخدام برنامج سكامبر في تنمية وإثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

إعداد

أ.م.د/ نهى محمود الزيات

أستاذ علم نفس الطفل المساعد

كلية رياض الأطفال– جامعة القاهرة

استخدام برنامج سكامبر في تنمية وإثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة

د. نهى محمود الزيات*

مقدمة:

إن المجتمعات لا تحتاج إلى الموارد الطبيعية حتى تصل إلى النهضة الشاملة قدر احتياجها للمبدعين والعباقرة من أبنائها، فالمبدعون فى أى مجتمع يمثلون خلاصة هذا المجتمع بما لديهم من قدرات وأفكار ذاتية لا تعتمد على الآخرين أو التبعية فهم يمثلون طاقة هائلة يجب الانتفاع بها لما تحققه من عمليات التطوير والتجديد، فهم الذين يأخذون على عاتقهم مسئولية البناء الاقتصادي والاجتماعي والسياسي، فإذا كانت المجتمعات تسعى للتقدم فعليها أولا تنمية ذوى القدرات الإبداعية من خلال الفهم الاعمق والدراسات المكثفة للشخصية المبدعة، وعليها ثانياً الاستفادة من البرامج الحديثة التى تنمى الابتكار لدى الأطفال.

فالإبداع موجود مع الإنسان منذ بدء الخليقة وهو موجود داخل كل فرد منا متمثلاً في القدرة علي التخيل والرغبة في التغيير والسعي إلي التجديد والميل إلي الإنجاز كما نجد أنه لدى الأطفال ميل فطري طبيعي للإبداع، يتضح من خلال ملاحظتنا لسلوكياتهم إن الاهتمام بالعملية الإبداعية لدى الأطفال باتت من الأهداف الأساسية التي ينادي بها الباحثون والمعلمون والمربون بدءاً من مراحل الاكتشاف المبكر لمواهبهم

* أستاذ علم نفس الطفل المساعد– كلية رياض الأطفال– جامعة القاهرة.

وقدراتهم ثم التعرف علي خصائصهم ومن ثم العمل علي تنمية هذه المواهب أو الابتكارات عن طريق التعليم والتدريب الموجه.

فتنمية إبداعية طفل الروضة، تمثل أهمية قصوي لنمو الطفل من جميع الجوانب وتساعده علي التكيف مع الظروف المتغيرة مستقبلاً.

كما يلاحظ أن من سمات العصر الحاضر تفجر المعرفة، وتزايد أبعادها، مما يصعب علي التعليم أن يلاحقها، وقد أحدثت هذه الظاهرة تغيراً جذرياً في بنية الحضارة المعاصرة، فتقدمت العلوم والتكنولوجيا تقدماً عظيماً وبذلك ازدادت الحاجة إلي نظم تعليم حديثة ومرنة تستطيع مواجهة التغيرات الحديثة التي تحدث في شتي أنواع المعرفة أدوات الاتصال الحديثة، لهذا فعلى التعليم أن يقوم بعدة مسؤليات جديدة ليواكب هذا العصر.

وهذا ما يؤكده كل من النجار والزيات (٢٠١١) في الحديث عن روضة روجيو إميليو Reggio Emilio بإيطاليا واحدة من أجمل وأروع روضات الأطفال فى العالم، حيث ينشأ الأطفال وهم محاطون بحضارات وثقافات قديمة وتاريخ طويل وفنون وعلوم متعددة، هناك يشعر كل فرد بفخر شديد تجاه كل ما يحيطه من تراث فني وأدبي وتاريخي، فكل هذه العوامل مجتمعة تجعل من الحياة حوله أداة طبيعية للتعلم، هذه البيئة تساعد الأطفال على الاكتشاف وحل المشكلات.

ويستطردان مؤكدين على أن للأطفال فى مرحلة الروضة قدرة مذهلة من خلال وحدة التفكير والمشاعر أن يكتشفوا هذا العالم المحيط واستحضار أفكاره والتواصل معه ومع الآخرين وذلك فقط حين يدرك الآباء والمعلمون إدراكاً تاماً ما هو الاكتشاف والتمثل والتواصل، حينئذ

نستطيع أن نقدم أفضل مساعدة للأطفال على تحقيق وإنجاز أفكارهم وقدراتهم.

وتشير كرافت (2000) Craft الى أن اعتبار التخيل بمثابة إطلاق لقدرات الأطفال على الاكتشاف وعلى تفهم عالمهم وتشجيعهم، يمنحهم الفرص اللازمة لاستحداث طرق اتصال وتواصل جديدة تعين على الفهم، ذلك لأن الأطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة يكونون بطبيعتهم يميلون إلى الاستطلاع والاكتشاف لكل ما يتعلق بالعالم من حولهم، فضلاً عن رغبتهم فى المعرفة لطبيعة علاقاتهم بهذا العالم الذى يحيط بهم.

وتجمل شريف (٢٠٠٢) هذا التصور للدور الذي يلعبه التخيل وأهميته البالغة فى العملية الإبداعية وخاصة لدى الأطفال، حيث تشير إلى أن التخيل لدى الأطفال يمثل جزءاً هاماً من حياتهم ونشاطهم العقلي ولاسيما فى سنوات ما قبل المدرسة. والتخيل فى هذه المرحلة هو نوع من اللعب الإيهامي، ويلاحظ أن طفل هذه المرحلة يطغي فيها خياله على الحقيقة ولذلك فالأطفال نراهم مولعين باللعب بالدمى والعرائس وتمثيل أدوار الكبار. ويؤثر هذا الخيال فى شخصية الطفل ويعطيه القدرة على الخلق والإبداع فى اللعب أو الرسم أو بناء المكعبات (شريف، ٢٠٠٢: ٦١).

واذا كان برنامج سكامبر Scamper هو تطوير الأفكار وتحسينها، والخروج منها إلى فكرة جديدة، من خلال مجموعة من الخطوات للتغيير في معطيات منتج ما، وإعادة تشكيل العلاقة فيما بينها مثل طرق التفكير الأخرى، فان أسلوب سكامبر يساعد إلى النظر إلى الأشياء وتغيرها بطريقة إبداعية وقد تصل إلى ابداع أشياء جديدة أو كتابة موضوع

بصورة إبداعية أو ابتكار أداة بطريقة إبداعية أو إيجاد حل لمشكلتك بأسلوب إبداعي (Gladding, Henderson, 2013:89).

وترى الباحثة أن استخدام العديد من المواقف التدريبية والإثرائية والألعاب لبرنامج سكامبر والتركيز على التدريب على الابداع بأسلوب مرح ويعتمد على اللعب وتقديم الأنشطة التي تهدف الى تعليم التفكير والإبداع قد يحسن من قدراتهم وينميها لمتوسطى القدرة الإبداعية ويثريها لمرتفعي القدرة الإبداعية، وهذا ما يوفره برنامج سكامبر، ومن هذا المنطلق تسعى الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج سكامبر فى تنمية واثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة.

مشكلة الدراسة:

لقد ازداد الاهتمام فى الآونة الأخيرة بتنمية مهارات التفكير فى جميع المراحل وخاصة مرحلة رياض الأطفال، لأن أطفال اليوم هم ثروة المستقبل بالنسبة لكل بلاد العالم، فاستثمار الطفل مؤشر حضارى لتفوق الأمم، ولا يكون الطفل ذا نفع متميز لمجتمعه وبلده إلا إذا كان الاهتمام به كبيرا من جميع النواحى العقلية والنفسية والجسمية والاجتماعية، حتى يستطيع أن يكون استثماراً مجديا وعائدا مضمونا ناجحا لوطنه.

وفى ظل الاهتمام بالتفكير الإبداعي الذى يعد سمة عقلية ضرورية للإنسان تحاول هذه الدراسة الاهتمام بهذا النوع من التفكير الانسانى وتنميه لدى أطفال الروضة باستخدام برنامج سكامبر، حيث أكدت الدراسات أنه من خلال المواقف التدريبية لبرامج سكامبر يمكن تنمية التفكير الإبداعي ومحاولة اثرائه، ومن هنا تتبلور مشكلة الدراسة فى التساؤلات التالية:

- ما فاعلية برنامج سكامبر فى تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة العاديين؟
- ما فاعلية برنامج سكامبر في إثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة المبدعين؟

أهمية الدراسة:

وتكمن أهمية الدراسة الحالية فى:

١) التحقق التجريبي من فعالية أنشطة برنامج سكامبر في تنمية وإثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، باعتبار ان هذه الأنشطة جديدة تتيح للطفل جو من الحرية واستثارة القدرات الإبداعية ومن ثم المنتج الإبداعي.

٢) مساعدة القائمين على رعاية أطفال الروضة لتنمية التفكير الإبداعي لديهم، من خلال برنامج سكامبر.

٣) تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، والتي تعتبر من أنسب الفترات التي يجب فيها تنمية الإبداع لدى الأطفال.

٤) الاستفادة من نتائج الدراسة الحالية في استخدام برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١- التحقق من فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة العاديين.

٢- التحقق من فاعلية برنامج سكامبر باعتباره برنامجاً إثرائياً فى تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة المبدعين.

٣- التحقق من مدى استمرارية تأثير برنامج سكامبر فى تنمية وإثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة العاديين والمبدعين.

مصطلحات الدراسة:

التفكير الإبداعي:

عرف تورانس (1977) Torrance الإبداع بوصفه نتاجاً لعدد من المكونات (الطلاقة- المرونة- الآصالة) كما يلى:

أ- الطلاقة Fluency:

وهى القدره على إنتاج عدد كبير من الافكار أو الاستجابات.

ب- المرونة Flexibility:

وهى القدره على إنتاج عدد متنوع من الافكار أو الاستجابات والتحول من نوع معين من التفكير الى أخر.

ج- الآصالة Originality:

وهى القدره على التفكير بطريقه جديده أو القدره على التعبير الفريد والقدره على إنتاج الافكار الجديده أكثر من الافكار التقليديه والشائعه (النجار والزيات، ٢٠١١: ١٤).

الإثراء Enrichment:

الإثراء في الدراسة الحالية هو تزويد الأطفال المبدعين بأنشطة غير تقليدية،وغير روتينية تهدف إلى تكثيف معلوماتهم وتعميق خبراتهم وتمكينهم من التعبير عن الحد الأقصى لقدراتهم الإبداعية من خلال برامج تتضمن أنشطة مخططة، تتنوع وتختلف عن الخبرات المقدمة لهم بشكل معتاد، من حيث المحتوى، والمستوى، والجدة، والأصالة الفكرية.

برنامج سكامبر:

يوصف برنامج سكامبر Scamper بأنه برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال، باستخدم سلوب التفكير التباعدي، ويشتمل على مجموعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة، تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها، ويركز على التدريب على الابتكار باسلوب مرح، ويعتمد على اللعب وتقديم الأنشطة التي تهدف الى تعليم التفكير والتفكير الابداعى وبالتالى يهدف الى بناء اتجاهات ايجابية لدى الأطفال نحو التفكير والخيال والإبداع.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

أولاً: التفكير الإبداعي:

حظي التفكير الإبداعي باهتمام منقطع النظير في الآونة الأخيرة في كافة المؤسسات المجتمعية وفي مقدمتها المؤسسة التربوية التي أصبحت تعلق أهمية قصوى على تطوير قدرات أفراد المجتمع في مختلف مواقعهم في مجالات التفكير والإبداع، اقتناعاً منها بأن التفكير هو الثروة الحقيقية التي لا تنضب إذا ما أُحسن استثمارها واستغلالها بطريقة مناسبة، وقد شهد القرن الماضي طفرة نوعية باهتمامه بتنمية مهارات التفكير الإبداعي، نظراً للتطور السريع الذي أدى إلى ظهور ما يسمى بالانفجار المعرفي، حيث يعد التفكير الإنساني عاملاً أساسياً في توجيه الحياة ومتطلباتها وحل مشكلاتها.

تعريف الابتكار:

ويعرف (إبراهيم والسايح، ٢٠١٠: ١٦) الإبداع بأنه ظاهرة إنسانية، ثرية في محتواها، متعددة في جوانبها، يحققها الفرد في ضوء

قدراته العقلية ودوافعه النفسية، كما أنها ترتبط بسمات الفرد الإنفعالية، من حيث: التوازن الانفعالي، والقدرة علي توجيه الذات، والإحساس بالتفرد، والثقة في النفس، والقدرة علي تحقيق التواصل مع الأخرين، بشرط أن تتحقق هذه الظاهرة في وجود البيئة المادية والاجتماعية التي تحيط بالفرد، وتتيح له الظروف المناسبة ليبدع، معبراً بذلك عن إمكاناته الخلاقة الفعالة.

ويري (الإمام وإسماعيل، ٢٠١٠: ١٣٢-١٣٣) أن الإبداع هو عندما يصبح الفرد حساساً للمشكلات، فيجد أوجه الصعوبة، ويبحث عن حلول ويقوم بتخمينات، ويصوغ فروضاً ويختبر هذه الفروض، ويعد لها ثم يقدم في النهاية حلولاً وأفكاراً ومنتجات وتصورات تكون منفردة وجديدة وعلي درجة من الجودة والتنوع والكثرة.

ويعرف (منسي والمنير، ٢٠١١: ٤٠) بأن التفكير الإبداعي هو قدرة الطفل علي إنتاج أكبر عدد من الأفكار غير الشائعة، وتقمص العديد من الأدوار المتنوعة، واستخدام الأشياء بطرق غير معتادة، وذلك عند تعرضه لمشكلة أو موقف مثير.

ويري (العياصرة، ٢٠١١: ١٩٥) أن التفكير الإبداعي يأتي كخطوة أخيرة لحل وإيجاد حلول جديدة وأصيلة للمشكلات، بمعني أن عملية الإبداع لا يمكن أن تأتي إلا إذا سبقت بخطوات مهمة تتمثل في اكتساب المعرفة، وفهمها، ومعالجتها، وتحليلها، وتصنيفها، وإدماجها في البنية المعرفية.

ويذكر (Maxwell, 2013: 3) أن الإبداع هو مفهوم معقد يمكن أن يؤثر على الأطفال في نواح كثيرة. هو يجلس في الجزء العلوي من تنقيح تصنيف بلوم للمهارات.

يعرف (مصطفي، ٢٠١٤: ٣٣) التفكير الإبداعي بأنه القدرة علي التخيل والتأمل الذي يؤدي إلي إنتاج أفكار جديدة من خلال البحث والتنقيب والقراءات المتعددة بهدف تنمية مدارك العقل وإثراء المعلومات فهو كفاءة وطاقة وإستعداد يكسبه الإنسان من خلال تركيز منظم لقدراته العقلية وإرادته وتجاربه ومعلوماته.

ويعرف (Arden, 2014: 7) التفكير الإبداعي بأنه هو التفكير بشكل خلاق وأخذ ما هو معروف بالفعل واستخدامه كقاعدة لخلق شيء جديد تماما.

ويعرف (حجازي،٢٠١٥: ١٧) الإبداع بأنه هو عملية تثمر ناتجاً جديداً وغير عادي يتقبله المجتمع لفائدته.

مكونات التفكير الإبداعي:

الطلاقة:

هي القدرة على إنتاج أفكار عديدة لفظية وأدائية لمسألة أو مشكلة، نهايتها حرة ومفتوحة، وتلعب الطلاقة دوراً مهماً في صور التفكير الإبداعي عند الشخص، وتتحدد هذه الطلاقة في حدود كمية، مقيسة بعدد (عبد الباسط، محمد، ٢٠١٠: ٥٦).

وهى قدرة الشخص على إنتاج عدد كبير من الأفكار فى وحدة الزمن ومنها:

- طلاقة الكلمات: وهى القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الكلمات المترادفات أو المتناقضات فى زمن معين.
- طلاقة الأشكال: وهى القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الأشكال من شكل معين فى زمن معين.

- الطلاقة الفكرية: ويقصد بها توليد أكبر كمية من الأفكار فى زمن معين.
- الطلاقة التعبيرية: آو الطلاقة اللغوية وهى قدرة الفرد على بناء أكبر عدد من الجمل ذات المعانى المختلفة فى زمن معين.
- الطلاقة الترابطية: وهى القدرة على إكمال العلاقات مثل إيجاد المعنى المعاكس (عطا، ٢٠١٥: ١٧-١٨).

المرونة:

هى القدرة على توليد أفكار متنوعة ليست من نوع الأفكار المتوقعة عادة، وتوجيه مسار التفكير لمواجهة مواقف جديدة ومشكلات متغيرة، وتاخذ المرونة مظاهر متعددة منها:

- المرونة التلقائية: وهى مقدرة الفرد على إعطاء أكبر عدد ممكن من الاستجابات لمثير معين، بحيث لا تنتمى إلى نسق واحد. ويميل الفرد وفق هذه القدرات إلى المبادرة فى المواقف ولا يكتفى بمجرد الاستجابة.
- المرونة التكيفية: وهى قدرة الفرد على تغيير الوجهة الذهنية (العقلية) التى ينظر من خلالها إلى حل مشكلة محددة، وكلما ازدادت لدى الفرد القدرة على تغيير استجاباته لكى يتناسب والموقف، تطورت لديه المرونة التكيفية الإبداعية.
- مرونة إعادة التعريف أو علاقة قديمة لمعالجة مشكلة جديدة (العياصرة، ٢٠١١: ٢٣٧).

الاصالة:

تعد عنصراً أساسياً في التفكير الإبداعي، تقوم على إنتاج أفكار جديدة أو طريقة جديدة، أي هي التميز في التفكير والندرة وقدرة على

النفاذ إلى ما وراء المباشر والمألوف من الأفكار وتقاس عن طريق احتساب كمية من الاستجابات غير الشائعة أو غير المألوفة، التى تعد إستجابة مقبولة لأسئلة على إختبار تداعي الكلمات أو إعطاء ارتباطات ومعان بعيدة وغير مباشرة بالنسبة لبنود اختبار النتائج البعيدة وتقاس أيضاً بدرجة المهارة أو البراعة في إختيار عناوين بعض القصص (عبد الباسط، محمد، ٢٠١٠: ٩٨).

أساليب تنمية الابتكار:

- أسلوب العصف الذهنى: وهو من أكثر الأساليب شيوعاً من حيث الاستخدام بغرض حل المشكلات بطريقة إبتكارية.
- أسلوب التأليف بين الأشتات: يعتمد هذا الأسلوب على إستخدام أشكال التمثيل والاستعارة وهذا بدوره يؤدي إلى النظر إلى المشكلات بطريقة جديدة وإستبصار مفيد للمشكلة.

أسلوب الحل الإبداعي للمشكلات:

وهو من الأساليب الإجرائية يقوم على مجموعة من الأفكار الأساسية هي:

- أن عملية الحل الإبداعي لأي مشكلة تنطوي على ثلاثة عمليات هي الملاحظة ومعالجة المشكلة وتحديدها بلورتها ومحاولة التوصيل إلى حلول ملائمة لها ثم تقييم الأفكار التى تم التوصل إليها.
- السلوك الإبداعي له ناتج يتميز بصفتين هما التفرد والقيمة.
- لكي يكون الشخص مبتكر لابد أن تتوافر لديه درجة عالية من القدرة على إستشفاف المشكلات المحيطة به.

- تحديد المشكلة وبلورتها في مراحل من جمع الحقائق المتصلة بها وتحديدها والتفكير في الحلول المختلفة واختيار الحل الملائم وفعالية هذا الحل وتقديم مبررات قبولة كحل نهائي للمشكلة (العياصرة، ٢٠١١: ٢٣٦).

مقومات الإبداعية لدى الأطفال:

يلخص النجار والزيات (٢٠١٢) هذه المقومات كالتالي:

- أن صغار الأطفال قدراتهم متنامية وأنشطتهم متعددة وثرية تعبر عن ممارسة لمهارات وعمليات عقلية متضمنة التحليل (الفك والتركيب) والبناء (ألعاب البناء والبازل) وإعادة الترتيب والتنظيم والتقويم وهنا وفى ضوء هذه الأنشطة تكون الإبداعية متاحة للغاية.
- أن صغار الأطفال يحتاجون إلى التعبير عن أفكارهم بطرق متعددة ومختلفة, فيلجأون حيناً إلى الوسائط الرمزية أو الصور الذهنية أو الأنشطة الفنية: رسم, تلوين, تشكيل, موسيقى, لعب وحركه وكل ذلك يجعل الأطفال قادرين على الانتقال إلى مستويات أعلى وجديدة من أنماط التفكير الإبداعي, وذلك لأن هذه الأنشطه في أبسط صورها تكون معبرة عن حياة الطفل وخبراته الطبيعية.
- تؤكد بورنيلى (Bournelli,2009) على أننا حينما نعطي الفرصة للأطفال للاستمتاع بالخبرات والأنشطة والتي تتضمن تنشيطاً وتفعيلاً لأجسامهم وحواسهم, فإنهم يستشعرون أحاسيس جيدة وطيبة عن أنفسهم والآخرين وهو الأمر الذى يؤكد على أن العالم الاول بالنسبة للطفل هو الجسم.
- أن تناول الأشياء وإنتاج تشكيلات جديدة والقدرة على الإغلاق مثل إكمال الصور الناقصة والقدرة على حل التناقضات الظاهرة في

الموقف وخاصة إذا تضمنت صوراً وقصصاً ومحتويات غريبة ومثيرة, إضافة إلى الرغبة في الاستكشاف والتعرف والتجريب فكل ذلك يتيح إثراء خبرات الطفل وإستثاره تساؤلاته الأمر الذى يجعله يضع البدايات الأولى للشعور بالمشكلة والاحساس بالنقص في الخبرات والمعارف مما يزيد ويستحث قدراته الإبداعية. (النجار والزيات، ٢٠١٢: ٦٣)

- أن الطفل فى هذه المرحلة يتكلم, يلعب, يسأل, يمثل, يقلد, يكذب, يمزح, يمرح, يغنى, يكتشف, يستنتج, يتخيل ويرسم وهذه هى ملامح ومقومات ابتكاريته.

وإجمالا لهذا التصور تشير آنا كرافت (Craft, 2000:48) إلى اعتبار التخيل, بمثابة إطلاق لقدرات الطفل على الاكتشاف والاستحداث حيث يستطيع أن يتجاوز حدود الزمان والمكان, فينتقل من الحاضر إلى الماضي كيفما شاء, وينتقل كذلك من الحاضر إلى المستقبل يتخيله ويبتكره على النحو الذي يرغبه أن يكون.

ثانياً: برنامج سكامبر:

لمحة تاريخية حول برنامج إسكامبر Scamper:

في البداية يجب أن نشير إلى وصف مختصر لهذا البرنامج، قبل أن نستطرد في الحديث عن مراحل تطويره، إذ يمكن أن يوصف برنامج سكامبر SCAMPER، بأنه برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبداعي عن طريق الخيال، بإستخدام أسلوب التفكير التباعدي، ويشتمل على مجموعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة، تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها، وهذا البرنامج مستخدم على نطاق واسع في

عدد من المدارس وقد ثبتت فعاليته في دراسات عديدة أجريت عليه (Gladding& Henderson, 2000: 245).

أما مراحل تطوير هذا البرنامج فإن بوب إيبريل (Eberle, 1996) معد البرنامج يشير في دليل البرنامج إلى أبرز محطات تطويره وهي كالتالي:

- في البداية ألكس أوسبورن Alex Osborn, 1963 قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist وهيتلك الكلمات أو الجمل المفتاحية التى تشكل حروفها الأولى كلمة سكامبر SCAMPER، لكى تكون إستراتيجية مساعدة أثناء جلسات العصف الذهني.
- ثم قدم رتشارد دي ميليRichard de Mille في عام ١٩٦٧ كتابا يهدف إلى تنمية الخيال لدى الناشئة.
- بعد فترة من الزمن وخصوصا في العام ١٩٧٠ قد فرانك ويليامز Frank E. Williams وزملاؤه أثناء عمله كمدير لمشروع المدارس الوطنية مجموعة من الأساليب هدفت إلى تحفيز التعبير الإبداعي عند الأطفال، وبإختصار فقد كانت تلك الأساليب تستند على بعدين أساسيين وهما كالتالي: ما أسماه بالعمليات المعرفية: (الأصالة، والمرونة، والطلاقة، والميل إلى التفصيلات) وما أسماه بالعمليات العاطفية أو الوجدانية: (حب الاستطلاع، والاستعداد للتعامل مع المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس).

وأخيراً قام بوب إيبريل Bob Eberle بمزج كل تلك الخبرات السابقةودمجهامع بعضها البعض في بناء برنامج سكامبر Scamper، والمتمثلةفي جهود أوسبورن Osborn، وخصوصاً قائمة توليد الأفكار حيث قام بتعريف كل كلمة منها بشكل دقيق وإجرائي، وإضافها لأساليب

ويليامز Williams، بحيث أصبح لديه نموذج أسماه أنموذج سكامبر scamper وهو عبارة عن مكعب ثلاثي الأبعاد، كما قام بصياغة ألعاب وأنشطة وفق أسلوب ديميلي de Mille، في تنمية الخيال الإبداعي، وبذلك يكون لديه مايلي: (النموذج العلمي، والأسلوب العلمي، والأنشطة) وأصدر أول إصدار له وهو: سكامبر Scamper، ويحتوي على عشر ألعاب،ثم أصدر بعد ذلك إصدار آخر وهو سكامبر أون Scampeon، ويحتوى الأخير على عشر ألعاب أيضاً.

وصف البرنامج:

يوصف برنامج سكامبر Scamper بأنه برنامج إجرائي يساعد على تنمية التفكير الإبدعي عن طريق الخيال، باستخدام أسلوب التفكير التباعدي، ويشتمل على مجوعة من الألعاب وعددها عشرون لعبة، تختلف في محتوياتها وتشترك في طريقة تقديمها ويركز على التدريب على الابتكار باسلوب مرح ويعتمد على اللعب وتقديم الأنشطة التي تهدف إلى تعليم التفكير والإبداع والتفكير الابداعى وبالتالي يهدف إلى بناء اتجاهات ايجابية لدى الأطفال نحو التفكير والخيال والإبداع وتنمية الخيال والتفكير بشكل عام والتفكير الابداعى بشكل خاص, ويساعد في فتح أفاق للتفكير التباعدى (Jolanta, 2012: 7).

قائمة سكامبر Scamper:

تتكون قائمة (سكامبر) من:

- **الاستبدال Substitute:** هو أداء الشخص لدور شخص آخر، أو استخدام شيء معين بدل شيء آخر، وتتضمن التساؤلات التالية: ماذا بعد؟ هل هناك مكان آخر؟ هل هناك وقت آخر؟... الخ.

- **التجميع Combine**: هو تجميع الأشياء مع بعضها البعض لتكون شيئاً واحداً، وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي تستطيع أن تجمعه؟ ما الذي يتقابل مع؟ ما هي الأهداف؟ ما هي الأفكار؟ ما هي المواد؟... الخ.
- **التوافق Adjust, Adapt**: هو التوافق لملائمة غرض أو ظرف محدد، من خلال تغيير الشكل، أو إعادة الترتيب، أو الإبقاء عليه كما هو، وتتضمن التالي: إعادة التشكيل، الضبط أو التعطيل، التلطيف، التسوية، الموافقة... الخ.
- **التطوير Modify**: هو تغيير الشكل أو النوع من خلال استخدام ألوان أخرى، أو أصوات أخرى، أو حركة أخرى، أو شكل آخر، أو حجم آخر، أو طعم آخر، أو رائحة أخرى... الخ.
- **التكبير Magnify**: هو تكبير في الشكل أو النوع من خلال الإضافة إليه وجعله أكثر ارتفاعاً، أو أكثر قوة، أو أكثر سمكاً، أو أكثر طولاً... الخ.
- **التصغير Minify**: هو تصغير الشيء ليكون أصغر أو أقل من خلال جعله أصغر، أو أخف، أو أبطأ، أو أقل حدوثاً وتكراراً، أو أقل سماكة... الخ.
- **الاستخدامات الأخرى Put to Other Uses**: استخدام الشيء لأغراض غير تلك التي وضع من أجلها أصلاً. وتتضمن التساؤلات الآتية: ما هي الاستخدامات الجديدة؟ ما هي الأماكن الأخرى التي يستخدم بها؟ متى يستخدم؟ وكيف يستخدم؟... الخ.

- **الحذف Eliminate**: وهو الإزالة أو التخلص من النوعية. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن التخلص منه؟ ما الذي يمكن إزالته؟ ما الذي يمكن تبسيطه؟... الخ.
- **العكس Reverse**: وهو الوضعية العكسية أو التدوير. وتتضمن التساؤلات التالية: ما الذي يمكن إدارته؟ ما الذي يمكن قلبه رأساً على عقب؟ ما الذي يمكن قلبه (الدخل للخارج والعكس)؟ ما الذي يمكن تدويره ١٨٠ درجة؟... الخ.
- **إعادة الترتيب Rearrange**: وهو تغيير الترتيب أو التعديل أو تغيير الخطة أو الشكل، أو النمط، أو إعادة التجميع، أو إعادة التوزيع. **(Majid, Tan, Soh, 2009, 67-81)**

أهداف برنامج سكامبر Scamper:

يمكن أن نستخلص من خلال قراءة دليل البرنامج بأن برنامج سكامبر SCAMPER يسعى إلى تحقيق عدد من الأهداف أهمها مايلي:

- بناء اتجاهات إيجابية لدى المتدربين نحو التفكير والخيال والإبداع، وعملية تعلمه من خلال تبسيط المعاني، وإستثمار الإمكانيات المتاحة.
- تنمية الخيال وخاصة الخيال الإبداعي لدى المتدربين.
- تنمية مهارات التفكير بشكل عام، والتفكير الإنتاجي بشكل خاص لدى المتدربين.
- تهيئة المتدربين لمهام الإنتاج والتفكير الإبداعي.

- إكساب المتدربين وتعليمهم ممارسة أساليب توليد الأفكار المتضمنة داخل ألعاب وأنشطة سكامبر SCAMPER.
- زيادة فترات الانتباه، وبناء روح الجماعة لدى المتدربين.
- إثارة حب الاستطلاع، وتحمل المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس، لدى المتدربين.
- فتح آفاق التفكير التباعدي لدى المتدربين من خلال ما يتم تقديمه أثناء اللقاءات التدريبية. مساعدة المتدربين على تعميم الخبرات المكتسبة في مواقف حياتية مختلفة، بعد تقديمها في سياقات متنوعة.
- إيجاد مستويات عالية من الطموح والآمال، وتعزيز مفهوم الذات للمتدربين. (Hanz, 2011)

أهميته برنامج سكامبر في دعم الابتكار والخيال لدى الأطفال:

سكامبر هو أسلوب يحتوي على مجموعة من الخطوات تساعدك في النظر إلى الموضوع من زوايا متعددة لإدخال تغيرات وتعديلات على الشيء أو الموضوع الذي تريد تعديله يشتمل برنامج سكامبر على تسلسل مهام القياس من مصادر المدخلات وتحقيقات كل ذلك بالتوازي حسب الحاجة لتلبية معدل الحزم في الثانية وتقديمه للأطفال من على سطر الأوامر، المهام التي يجري بحثها حاليا من قبل سكامبر.(Matthew,2012:5)

خصائص برنامج سكامبر:

- تطوير الأفكار وتحسينها,والخروج منها إلى فكرة جديدة,من خلال مجموعة من الخطوات والأدوات أو الطرق للتغيير في معطيات منتج ما,وإعادة تشكيلة لتوليد أفكار أبداعية.

- وأسلوب اسكامبير يساعدنا للنظر إلى الأشياء وتغييرها بطريقة إبداعية وقد تصل إلى ابتكار أشياء جديدة أو كتابة موضوع بصورة إبداعية أو ابتكار أداة بطريقة إبداعية أو إيجاد حل لمشكلة بأسلوب إبداعي.
- إن لكل شخص أو شيء دوره، يمارسه دائمًا، لذا فان عمليات الاستبدال هذه تنتج لنا أفكارًا جديدة، يمكن استبدال الأشياء، الأماكن، الأشخاص، الأفكار، المشاعر.
- إن لكل فكرة غرض معين، فماذا لو دمجنا فكرتين معًا بالرغم من أن لكل فكرة غرض معين، إن الدمج مع مفردتين يعطينا شيئًا جديدًا في خصائصه عن كل مفردة ولم يكن ببالنا قبل ذلك.
- إجراء تعديلات على فكرة ما أو شيء ما لجعله ملائمًا لغرض جديد. إن كثيرًا من الأفكار لا تعمل في ظروف معينة، وإن إدخال تعديلات عليها تجعل منها أكثر قبولاً.
- تهدف إلى الوصول إلى أفكار إبداعية، وتعتمد على الأسئلة الموجهة والتي عادة ما تسفر عن أفكار جديدة (Matthew,2012: 4).

فلسفة برنامج سكامبر Scamper:

- التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب، وإجراء معالجات ذهنية بواسطة "قائمة توليد الأفكار Spurring Checklist" على تلك الخيالات يسهم في تنمية الخيال الإبداعي، والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز الإبداع.

- هنالك أتجاهان رئيسان في تعليم التفكير، ولكل منهما منطلقاته ومبرراته فالاتجاه الأول يرى أهمية تقديم البرامج والأنشطة التى تهدف

إلى تعليم التفكير بشكل مستقل عن المناهج الدراسية العادية، بحيث تكون منهجا منفرداً يدرس مثل أي مادة أخرى في المدرسة أما الاتجاه الثاني فإنه يرى أهمية تقديم تلك الأنشطة داخل المنهج الدراسي العادي وضمن محتواه وفي هذا الصدد فأن برنامج سكامبر Scamper يتبنى الاتجاه الأول بحيث يتم التدريب عليها بشكل غير مباشر بعد وضعها في سياقات مختلفة.

١- إجراءات ماقبل التدريب على البرنامج:

- يجب أن يكون المدرب متقناً للبرنامج وذلك بقراءة محتوى البرنامج وألعابه بشكل عميق.
- يجب أن يكون مكان عقد اللقاءات التدريبية ملائماً ومريحاً للمدرب والمتدربين على حد سواء. يمكن أن يقوم المدرب في أول لقاء تدريبي بعرض مختصر حول الإبداع وأهميته ويبسط المصطلحات والمفاهيم الخاصة به، ثم يستعرض وبشكل سريع قائمة توليد الأفكار سكامبر Scamper (Gladding, Henderson,2013:245-248).
- يجب التأكد من إتقان جميع المتدربين لتعليمات البرنامج بعد شرحها لهم، ومن ثم القيام بممارسة أحد الألعاب التدريبية.

٢- إجراءات التدريب على البرنامج:

- يقوم المدرب بتقديم عنوان اللعبة، ومن ثم يعرض استهلالا قصيرا أو مدخلا لها.
- يقوم المدرب بتقديم (بعض الوسائل التعليمية والأدوات المساعدة) كالصور أو المجسمات بحسب اللعبة المراد لعبها مع المتدربين.

- يقوم المدرب بسؤال المتدربين عن وجود أي تساؤلات لديهم وذلك للإجابة عليها، ومن ثم يقوم المدرب: والأن، مارأيكم أن نلعب لعبة؟ ثم يذكر أسم اللعبة؟
- التذكير بتعليمات البرنامج قبل بدء اللعبة، أو إستئناف أي جزء منها متى دعت الحاجة ذلك.
- البدء في قراءة نص اللعبة قراءة معبرة، وعند الانتهاء من اللعبة أو أحد أجزاءها يقوم المدرب بإرشاد المتدربين إلى بطاقة النشاط ذات العلاقة في دليل المتدرب، لعمل ما يراد فيها من تطبيقات.

٣- توجيه نشاط المتدربين أثناء اللقاء التدريبي يتم من خلال:

- تدريب وإشراف مباشر من قبل المدرب.
- يقوم المدرب بحفز المتدربين على إنتاج الأفكار الأصيلة، وممارسة الخيال الإبداعي وذلك من خلال سماعهم للألعاب والتفاعل معها. كما يعرض بطاقات أنشطة تساعد على تحويل تلك الخيالات الإبداعية إلى سلوكيات يمكن رصدها وتقديم تغذية راجعة لها (Gladding, Henderson,2013,245-248).

٤- تهيئة الفرص للمتدربين بالتدريب عن طريق اللعب، وحفزهم على تعميم الخبرات المكتسبة، في مواقف حياتية مختلفة.

الفئة المستهدفة لهذا البرنامج:

يستهدف برنامج سكامبر Scamper شريحة كبيرة من المجتمع، فهو صالح للاستخدام مع الأطفال بدءا من عمر ثلاث سنوات ووصولاً إلى الكبار وطلبة الجامعة، على أن يتم إجراء تعديلات طفيفة في تعليماته، ومن خلال مراجعة البرنامج، والتراث المتعلق به فإن الدليل

لا يشير إلى حصره في عمر معين، أو مستوى عقلي معين (Hanz,2011).

وقد أجريت العديد من الدراسات التى حاولت تطبيق برنامج سكامبر لدى عينات وفئات عمرية مختلفة ومتغيرات عدية وسوف تكتفي الباحثة باستعراض الدراسات التى تحقق هدف الدراسة فقط والتحقق من فاعلية برنامج سكامبر باعتباره وسيلة لتنمية الابداع وكذلك باعتباره وسيلة لإثراء الابداع من جانب أخر وذلك على النحو التالي:

١ – الدراسات التى تناولت برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي:

وقد أجريت العديد من الدراسات التي استندت الى برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي في جميع المراحل العمرية وسوف تكتفي الباحثة بعرض الدراسات التي تناولت استخدام برنامج سكامبر مع أطفال الروضة العاديين والمبدعين فقط دون التطرق الى الدراسات التى استخدمت برنامج سكامبر مع المراحل العمرية الاخرى او في علاقته بمتغيرات اخرى غير متغيرات الدراسة الحالية ففي دراسة (Matthew,2012) بعنوان استخدام سكامبر لتنمية الابتكار والخيال النشط لدى الأطفال، والتي تهدف الى التعرف على دور سكامبر لتنمية الابتكار والخيال النشط لدى الاطفال لذا تؤكد الدراسة على ان دعم البرامج المناسبة يتطلب توافر افضل الادوات اللازمة لتنفيذها باستخدام مقاييس متسقه ومنتظمة ودقيقة حتى يتم التوصل الى نتائج دقيقة وعلى درجة عاليه من الثقة والصدق والثبات، وتكونت عينة الدراسة من ٢٥ من الاطفال فى مرحلة ما قبل المدرسة، وتم تطبيق برنامج سكامبر الذى

يعد مصدر من مصادر الحزم البرمجية التى تهتم بقياس استخدام الانترنت بطريقة نشطة وجاءت النتائج مؤكدة على فاعلية برنامج سكامبر بعد تعديله وتقديمه الكترونيا حيث أشارت النتائج الى وجود فروق دالة لصالح التطبيق البعدي.

دراسة (المسعودى،٢٠١٢) فاعلية برنامج تدريبي مبنى على استراتيجية سكامبر في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين في مدينة تبوك في المملكة العربية السعودية،تهدف الدراسة الى التعرف على فاعلية برنامج تدريبي مبنى على استراتيجية سكامبر في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢) طفلا في المجموعة التجريبية و(٢١) طفلا في المجموعة الضابطة، وقد تكونت أدوات الدراسة من مقياس حب الاستطلاع المعرفي المصور لأطفال الروضة، وبرنامج سكامبر، وتوصلت نتائج الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الأداء البعدي على مقياس حب الاستطلاع المعرفي المصور لصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة(Jolanta,2012) بعنوان تنمية الإبتكار الفني لدى الأطفال من خلال برنامج سكامبر: تنمية الابتكار بين الأطفال في سن ما قبل المدرسة، والتي تهدف إلى تنمية الابتكار القائم على الفن لدى الاطفال من خلال استخدام اداة سكامبر وتسهيل عملية دعم الابداع لدى الاطفال فى سن ما قبل المدرسة، من خلال تطوير الأفكار التنظيمية ومهارات حل المشكلات وتكونت عينة الدراسة من ١٠ أطفال في مرحلة ما قبل المدرسة واستخدمت الدراسة مقياس تنظيم الافكار ومقياس حل

المشكلات وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية لصالح التطبيق البعدي مما يعكس قدرة برنامج سكامبر على تنمية التفكير الإبداعي باستخدام الانشطة الفنية وعلاقتة كذلك بالقدرة على تنظيم الافكار والفدرة على حل المشكلات.

كذلك نجد دراسة (Dziedziewicz, 2012) بعنوان تنمية الابتكار والخيال لدى الأطفال ما بين ٤-٦ سنوات باستخدام برنامج الكمبيوتر "الرسم الإبداعي" والتي تهدف الى تنمية الابتكار والابداع والخيال لدى الاطفال من خلال استخدام برنامج كمبيوترى (الرسم الإبداعي)، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من الاطفال الذى يتراوح اعمارهم من (٤-٦ سنوات) بلغ عددهم حوالى (٦٧) سبعة وستون طفلا، واستخدمت الدراسة برنامج الرسم الإبداعي كاحد البرامج الكمبيوترية لتنمية مهارات التفكير الابداعى بين الاطفال وكذلك مهارات الخيال والابتكار، حيث شارك الاطفال فى البرنامج، واستخدمت الدراسة بعض ادوات جمع البيانات وهى اختبار تورانس للتفكير الابداعى، واشارت نتائج الدراسة تنمية مهارات الطلاقة والخيال والاصالة كمهارات اساسية للتفكير الابداعى لدى عينة الدراسة، واكدت نتائج الدراسة على التاكيد على وفاعلية برنامج " الرسم الإبداعي: مغامرات التنين الطائر جرازكا " الكمبيوتري على تنمية الابتكار والخيال ومهارات التفكير الإبداعي بين الأطفال ما بين ٤-٦ سنوات.

كذلك نجددراسة(Tooranposhti & Gholamzadeh, 2012) والتى هدفت الى مقارنة بين استخدام برنامج سكامبر مقابل المقاييس التقليدية في استكشاف وتنمية قدرات التفكير الإبداعي بين أطفال ما قبل المدرسة. واجريت الدراسة على عينة مكونة من ٢٤ طفلا في مرحلة

الروضة واستخدمت مقياس وبرنامج فوكس وبرنامج سكامبر واشارت النتائج تفوق برنامج سكامبر في اكتشاف وتنمية التفكير الإبداعي بجميع أبعاده بالمقارنة مع المقاييس التقليدية الأخرى.

ودراسة (Gladding& Henderson, 2013) بعنوان: الإبتكار والإرشاد الأسري: باستخدام برنامج سكامبر لتنمية بعض العمليات المعرفية والإبداعية لدى أطفال الروضة، وهدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة واهمية الابتكار فى الارشاد الاسرى وعوامل التفكير التباعدى التى تعد جزء من العملية الإبداعية، وتكونت عينة الدراسة من ١٤ اسرة حيث جمعت الدراسة بين الآباء والأطفال عند تطبيق برنامج سكامبر، وأشارت نتائج الدراسة الى وجود فروق دالة احصائيا في اتجاة التطبيق البعدي مما يشير الى فاعلية برنامج سكامبر كبرنامج ارشادي أسري لتنمية التفكير الإبداعي.

بينما في دراسة (Toraman & Altun. 2013) والتى هدفت الى دراسة فاعلية برنامج سكامبر والقبعات الست في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال في مرحلة الروضة تكونت عينة البحث من ٢٠ طفل (١٠ ذكور و١٠ إناث) ما بين ٥-٦ سنوات واشارت النتائج الى وجود ظهور فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠١) بين التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التفكير الإبداعي لصالح التطبيق البعدي، واشارت النتائج الى تفوق برنامج سكامبر على برنامج الفبعات الست في تنمية التفكير الإبداعي لدى اطفال الروضة.

أما في دراسة (Sturgess,2014) هدفت الدراسة إلى بحث تأثير استخدام برنامج سكامبر على تحسن الابتكار والقدرات ما وراء

المعرفية لدى عينة من الأطفال في سن ما قبل المدرسة وقد أجريت الدراسة على مدى عام دراسي على ٣٨٨ طفل تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين أحدهما تجريبية (ضمت ١٢١ طفل تم تعليمهم باستخدام برنامج سكامبر) وأخرى ضابطة (ضمت ٢٧٦ طفل) وقد اشارت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية متوسط درجات الأطفال بالمجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس مهارات ما وراء المعرفة والتفكير الإبداعي لصالح الأطفال بالمجموعة التجريبية نتيجة للبرنامج القائم على اسنخدام سكامبر.

٢ – الدراسات التى تناولت برنامج سكامبر في اثراء القدرات الإبداعية:

أول هذه الدراسات كانت دراسة (Buser,. Buser, Gladding & Wilkerson, 2011)والتي هدفت إلى فحص فاعلية تدريب الأطفال الصغار المبدعين على استخدام برنامج سكامبر لإثراء تفكيرهم الإبداعي تكونت عينة البحث من (٥٤) طفل وطفلة متوسط أعمارهم ما بين ٤–٥ سنوات بأحد رياض الأطفال الحكومية في السويد. تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين متساويتين أحدهما تجريبية (تكونت من ٢٧ طفل وطفلة من المبدعين تم تدريبهم على برنامج سكامبر) والأخرى ضابطة (من الاطفال المبدعين لم يحصلوا على أي تدريب) وقد اظهرت النتائج فاعلية تدريب الاطفال المبدعين على برنامج سكامبر في اثراء القدرات الإبداعية لدى اطفال الروضة وأوصت بتعميم التدريب على البرنامج مع مجموعات أكبر من الأطفال.

وفي دراسة (Carol, 2013) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر التدريس باستخدام برنامج سكامبر على تنمية قدرات العصف الذهني

الإبداعي للأطفال الموهوبين في سن الروضة وتكونت عينة البحث من ٤٣ طفل وطفلة متوسط أعمارهم ما بين ٥-٦ سنوات يشكلون طلاب فصلين من الأطفال الموهوبين بأحد رياض الأطفال بأوكرانيا واشارت نتائج الدراسة الى فاعلية برنامج سكامبر عن طريق العصف الذهنى لتنمية واثراء القدرات الإبداعية للاطفال الموهوبين في مرحلة الروضة.

بينما في دراسة (Moreno,; Yang.; Hernández,& Wood, 2014) والتى هدفت الى التعرف على أثر استخدام برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي وحل المشكلات لدى عينة من أطفال ما قبل المدرسة الموهوبين، وتكونت عينة الدراسة من المجموعة التجريبية والتى ضمت ٤٠ طفل (٢٠ ولد و ٢٠ بنت) تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات والمجموعة الضابطة: تكونت من ٣٠ طفل (٢٠ ولد و ١٠ بنات) تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات، استخدمت الدراسة برنامج سكامبر واختبار تورانس للتفكير الإبداعي ومقياس توران لحل المشكلات للاطفال واشارت النتائج الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبة وذلك على مقياسي التفكير الإبداعي وحل المشكلات مما يؤكد فاعلية برنامج سكامبر في اثراء التفكير الإبداعي والقدرة على حل المشكلات.

وكذلك نجد دراسة (Animasahun. 2014) وهدفت الدراسة إلى فحص تأثير برنامج سكامبر لتنمية قدرات التفكير الإبداعي بين الأطفال الموهوبين والحد من المشكلات الاجتماعية المحتملة للأطفال، وقد اظهرت النتائج أن التدريب على التفكير الإبداعي باستخدام تقنية

سكامبر ساهم في خفض الميول العدوانية للأطفال وأدى لتحسن تفاعلات الأقران. وكذلك تنمية واثراء قدرات التفكير الإبداعي لدى الاطفال الموهوبين.

واخيراً دراسة (Jayden, 2015) وهدفت الدراسة إلى التعرف على أثر برنامج سكامبر في اثراء التفكير الإبداعي والناقد للأطفال الموهوبين في سن الروضة تكونت عينة البحث من (٦٠) طفل وطفلة (٣٠ ذكور & ٣٠ إناث) متوسط أعمارهم ما بين ٤-٥ سنوات بأحد مراكز الروضة شمال أستراليا, كان جميع الأطفال من الملتحقين بقصل خاص للأطفال الموهوبين واشارت النتائج الى فاعلية برنامج سكامبر في اثراء التفكير الإبداعي والتفكير الناقد لدى الاطفال الموهوبين.

تعقيب على الدراسات السابقة:

ركزت الدراسات السابقة التى تناولت استخدام برنامج سكامبر على تنمية الابداع من خلال دراسة متغيرات حب الاستطلاع وما وراء المعرفي والانشطة الفنية واستخدام الكمبيوتر وكذلك استخدام القبعات الست لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال كما تناولت مقارنة برنامج سكامبر مع بعض اساليب تنمية الابداع التقليدية واشارت النتائج بالاجماع للدراسات الى فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لأطفال الروضة.

في حين تناولت الدراسات الاثرائية التى استخدمت برنامج سكامبر متغيرات مختلفة كالقدرة على حل المشكلات والعصف الذهني كمدخلات لإثراء القدرات الإبداعية.

فروض الدراسة:

١- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات أطفال الروضة العاديين (مجموعة التنمية) في القياسين القبلي والبعدي بعد تطبيق برنامج سكامبر على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه التطبيق البعدي.

٢- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات الاطفال العاديين (مجموعة التنمية) في القياسين البعدي والتتبعي بعد مرور فترة زمنية لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال).

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين (مجموعة الإثراء) في القياسين القبلي والبعدي بعد تطبيق برنامج سكامبر على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه التطبيق البعدي.

٤- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين (مجموعة الإثراء) فى القياسين البعدي والتتبعي بعد مرور فترة زمنية لتطبيق برنامج سكامبر علي مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه القياس التتبعي.

الاجراءات المنهجية للدراسة:

أولاً: المنهج:

استخدمت الباحثة في البحث الحالي المنهج شبه التجريبي Quasi Experimental method لمناسبته لطبيعة البحث، وذلك باستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة (المجموعة التجريبية)، وباتباع القياسين القبلي والبعدي والتتبعي.

ثانياً: مجتمع وعينة الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من عدد ١٢٣ طفلاً من الأطفال الملتحقين بمدرسة الاحلام الخاصة بمدينة ٦ اكتوبر والملتحقين بالسنة الثانية من مرحلة رياض الأطفال موزعين على خمس فصول بمتوسط تقريبي ٢٥ طفلاً في كل فصل وقد قامت الباحثة باختيار عينة الدراسة من بين اجمالي العدد الكلي للأطفال حيث تم تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي باستخدام الحركات والفعال على جميع الأطفال في السنة الثانية KG2 وتم اختيار مجموعات الدراسة بما يحقق أهدافها وبما يتناسب مع التوزيع الاعتدالي للقدرات الإبداعية وفقاً للمنحنى الاعتدالي حيث تم الاختيار على النحو التالي بحيث تكونت عينة الدراسة من مجموعتين تجريبيتين هما:

- مجموعة الأطفال متوسطى القدرة على التفكير الإبداعي (مجموعة التنمية) وهي مكونة من ١٠ من أطفال الروضة (٥ ذكور – ٥ اناث) من متوسطي القدرة على التفكير الإبداعي (من المتوسط وحتى ١+ انحراف معياري) من الملتحقين بالسنة الثانيه فى مرحلة رياض

الأطفال, يتراوح أعمارهم ما بين ٥–٦ سنوات, وذلك بعد تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بإستخدام الحركات والأفعال.

- مجموعة الأطفال مرتفعى القدرة على التفكير الإبداعي (مجموعة الإثراء) وهي مكونة من ٨ أطفال من أطفال الروضة (٥ ذكور– ٣ اناث) من مرتفعي القدرة على التفكير الإبداعي (من ٢+ الى ٣+ انحراف معياري) من الملتحقين بالسنة الثانية فى مرحلة رياض الأطفال, يتراوح أعمارهم ما بين ٥–٦ سنوات, وذلك بعد تطبيق اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بإستخدام الحركات والأفعال.

راعت الباحثة اجراء التجانس بين أفراد العينة من الأطفال على النحو التالى:

- قامت الباحثة بايجاد التجانس بالنسبة لكل مجموعة على حدة من حيث العمر الزمنى والذكاء باستخدام اختبار كا٢ كما يتضح فى جدول (١) و(٢).

جدول (١)

يوضح التجانس بين أطفال المجموعةالتجريبية الأولى (مجموعة تنمية التفكير الإبداعي) من حيث العمر الزمنى والذكاء (ن = ١٠)

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة
العمر الزمنى	١.٤	غير دالة
الذكاء	١.٢	غير دالة

يتضح من جدول (١) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين درجات الأطفال في المجموعة التجريبية الاولى من حيث الذكاء والعمر الزمنى مما يشير الى تجانس مجموعات الأطفال العاديين.

جدول (٢)

يوضح التجانس بين أطفال المجموعة التجريبية الثانية (مجموعة الإثراء للتفكير الإبداعي) من حيث العمر الزمنى والذكاء (ن = ٨)

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة
العمر الزمنى	١.٣	غير دالة
الذكاء	١.٢	غير دالة

يتضح من جدول (٢) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين درجات الأطفال في المجموعة التجريبية الثانية من حيث الذكاء والعمر الزمنى مما يشير الى تجانس مجموعات الأطفال المبدعين. كما قامت الباحثة بايجاد التجانس بين درجات الأطفال المجموعة التجريبية الأولى (التنمية) على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (٣).

جدول (٣)

يوضح التجانس بين أطفال المجموعة التجريبية الأولى (التنمية) من حيث درجة التفكير الإبداعي (ن = ١٠)

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة
التفكير الإبداعي	١.٢	غير دالة

يتضح من جدول (٣) عدم وجود فروق دالة احصائيا بين درجات أطفال الروضة العاديين (المجموعة التجريبية) من حيث درجة التفكير الإبداعي مما يشير الى تجانس الأطفال في قدراتهم الإبداعية.

كما قامت الباحثة بايجاد التجانس بين درجات أطفال الروضة المبدعين المجموعة التجريبية الثانية (الإثراء) على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (٤).

جدول (٤)

يوضح التجانس بين أطفال المجموعة التجريبية الثانية (الإثراء) من حيث درجة التفكير الإبداعي ن = ٨

المتغيرات	كا٢	مستوى الدلالة
التفكير الإبداعي	١.١	غير دالة

يتضح من جدول (٤) عدم وجود فروق دالة احصائيا درجات أطفال الروضة المبدعين من حيث درجة التفكير الإبداعي مما يشير الى تجانس الأطفال في قدراتهم الإبداعية.

أدوات الدراسة:

إستخدمت الباحثة فى الدراسة الحالية الأدوات الأتية:

أولاً: اختبار المصفوفات المتتابعة الملون للأطفال لرافن:

(إعداد محمد الخطيب ٢٠١٤)

استخدمت الباحثة اختبار المصفوفات الملون للأطفال بهدف تحديد المستويات العقلية المختلفة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٥-٦ سنوات (مجموعة الأطفال المعاقين عقليا- مجموعة الأطفال من الفئة العقلية البينية-مجموعة الأطفال متوسطي الذكاء- مجموعة الأطفال مرتفعي الذكاء- مجموعة الأطفال فائقي الذكاء).

وصف الاختبار:

تتكون المصفوفات المتتابعة الملونة من ثلاثة أقسام هي (أ)، (أب)، (ب) يشمل كل منها ١٢ بنداً، ويتكون كل بند من المصفوفات من شكل أو نمط أساسي اقتطع منه جزء معين، وتحته ستة أجزاء يختار من بينها المفحوص الجزء الذي يكمل الفراغ في الشكل الأساسي.

وقد استخدمت الألوان كخلفية للمشكلات لكي تجعل الاختبار أكثر تشويقا ووضوحا وإثارة لانتباه الأطفال.

وتعتمد مشكلات القسم الأول (أ) على قدرة الفرد على إكمال الأنماط المستمرة، وقرب نهاية المجموعة بتغير نمط الاستمرار على أساس بعدين في نفس الوقت.

ويعتمد النجاح في قسم (أب) على قدرة الفرد على إدراك الأشكال المنفصلة في نمط كلي على أساس الارتباط المكاني.

أما القسم (ب) فيعتمد في حل مشكلاته على فهم القاعدة التي تحكم التغيرات في الأشكال المرتبطة منطقيا أو مكانيا وهي تتطلب نمو قدرة الفرد على التفكير المجرد.

الخصائص السيكومترية لاختبار المصفوفات المتتابعة الملون للأطفال:

صدق الاختبار:

استعرض كورت (Court, 1980) ورافن وكورت ورافن (Raven; Court & Raven, 1977) الدراسات الاجنبية العديدة التي اجريت لتقدير صدق اختبار المصفوفات الملونة حيث تم تقدير معاملات الارتباط بين مصفوفات رافن وعدد من الاختبارات الأخرى ومن أهمها:

- اختبار وكسلر للأطفال (القسم اللفظي حيث تراوحت معاملات الارتباط بين (٠.٣١) إلى (٠.٨٤)، القسم الادائي حيث تراوحت معاملات الارتباط بين (٠.٥) إلى (٠.٧٤)، المقاييس الفرعية حيث تراوحت معاملات الارتباط بين (٠.٢٤) إلى (٠.٧٤)

- اختبار ستانفورد بينيه وقد تراوحت معاملات الارتباط من (٠.٣٢) إلى (٠.٦٨)
- وقامت الباحثة في الدراسة الحالية باستخدام صدق المحك الخارجي مع اختبار رسم الرجل إعداد (محمد فرغلى- محمود عبد الحليم- صفية مجدى،٢٠٠٤) وذلك على عينة مكونة من ٣٠ طفلاً، حيث بلغت معاملات الصدق ٠.٦١ مما يشير إلى صدق المقياس.

ثبات الاختبار:

أورد كل من كورت (Court, 1980) ورافن وكورت رافن (Raven; Court & Raven, 1977) كثيرا من الدراسات التي أجريت لتقدير ثبات المصفوفات الملونة حيث تم استخدام معاملات الثبات الآتية: معامل الاتساق الداخلي بين نصفي الاختبار: توصلت الدراسات التي أجراها كل من، وكارلسون وجنسن ١٩٨١، ومولر ١٩٧٠، واستخدمت طريقة التجزئة النصفية إلى معاملات ثبات تراوحت بين (٠.٤٤) و(٠.٩٩) بوسيط مقداره (٠.٨٨).

وفي الدراسة الحالية قامت الباحثة بحساب معامل الثبات عن طريق إعادة التطبيق على عينة من ٣٠ طفلاً بفاصل زمنى مقداره ثلاثة أسابيع، وبلغت معاملات الثبات ٠.٨١.

ثانياً: اختبار تورانس للتفكير الإبداعي بإستخدام الحركات والأفعال: (تقنين محمد ثابت على الدين، ٢٠١٣)

ويعتمد هذا الإختبار على الحركات والأفعال لكى يتناسب مع الأطفال من سن الثالثه حتى السابعه, وقد تم إعداد الأنشطه التى يشتمل عليها هذا الإختبار للوقوف على بعض قدرات التفكير الإبداعي لدى الأطفال وهى: الطلاقة والآصالة والتخيل.

ويتكون الإختبار من أربعة أنشطه هى:

١- الانتقال من مكان لأخر ? How many ways.

٢- التحرك مثل الأرنب.. السمكه.. الثعبان.. الشجره Can you move like.

٣- فعل الأشياء بعدة طرق: وضع علبة كبريت فى صندوق بعدة طرق What other ways?.

٤- الإستعمالات المختلفه: What it might be?.

الصلاحية السيكومترية للمقياس:

قامت الباحثة بايجاد معاملات الصدق والثبات لاختبار التفكير الإبداعي على عينة قوامها ٣٠ طفلاً من أطفال الروضة من غير عينة الدراسة على النحو التالى:

صدق المحك الخارجي:

قامت الباحثة بايجاد معاملات الارتباط بين اختبار تورانس للتفكير الإبداعي واختبار ابراهام للابتكار إعداد ميادة أحمد (٢٠٠٦) كمحك خارجى كما يتضح فى جدول (٥).

جدول (٥)

معاملات الصدق لأختبار التفكير الإبداعي

الأبعاد	معاملات الصدق
الطلاقة	٠.٧٧
المرونة	٠.٨٤
الآصالة	٠.٨٤
الدرجة الكلية	٠.٨٢

معاملات الثبات:

قامت الباحثة بإيجاد معاملات الثبات لأختبار التفكير الإبداعي بايجاد معامل الفا بطريقة كرونباخ وذلك على النحو التالى:

جدول (٦)

معاملات الثبات لأختبار التفكير الإبداعي بإستخدام معادلة كرونباخ

الابعاد	معاملات الثبات (الفا)
الطلاقة	٠.٧٥
المرونة	٠.٨٣
الآصالة	٠.٧٧
الدرجة الكلية	٠.٨٠

يتضح من جدول (٦) ان قيم معاملات الثبات مرتفعة مما يدل على ثبات الأختبار.

معامل الثبات بطريقة اعادة التطبيق:

قام الباحث بايجاد معاملات الثبات لأختبار التفكير الإبداعي بطريقة اعادة التطبيق بفاصل زمنى قدره اسبوعان كما يتضح فى جدول (٧).

جدول (٧)

معاملات الثبات لأختبار التفكير الإبداعي بطريقة اعادة التطبيق

الابعاد	معاملات الثبات
الطلاقة	٠.٩٨
المرونة	٠.٩٦
الآصالة	٠.٩٣
الدرجة الكلية	٠.٩٦

يتضح من جدول (٧) ان قيم معاملات الثبات مرتفعة مما يدل على ثبات الأختبار

ثالثاً: برنامج سكامبر لتنمية الخيال الإبداعي*:

- يتكون البرنامج من عشرين نشاط يتم تقديم النشاط الواحد على مدار جلستين بحيث تكون اجمالى عدد جلسات البرنامج ٤٠ جلسة يضاف اليهم جلسة تمهيدية وجلسة ختامية لانتهاء البرنامج بحيث يصبح اجمالي عدد الجلسات ٤٢ جلسة بالنسبة لكل مجموعة على حدة، تم تطبيقهم بمعدل ٣ جلسات اسبوعيا(السبت والاتنين والاربعاء لمجموعة التنمية– الأحد والثلاثاء والخميس لمجموعة الإثراء)، ومدة الجلسة ٤٠ دقيقة واستغرق تطبيق البرنامج ثلاثة اشهر ونصف كاملة.
- ألعاب سكامبر SCAMBER تحتاج إلى شخصين على ألأقل، طفل في الثالثة من عمره أو أكبر وشاب أكبر منه– في أي عمر– بحيث يقوم الشخص الكبير بدور المدرب، وقد يقوم المدرب بقيادة متدرب واحد أو مجموعة من المتدربين يصل عددهم إلى مئة شخص، إلا أن العدد المثالي للمتدربين في برنامج سكامبر SCAMPER في حدود (٣٥) متدرب تقريباً.
- للبدء بلعب الألعاب يقوم المدرب بقراءة النص، ويهتم كثيراً للوقفات الضرورية التي يشار إليها عادة بثلاث نقاط (...) والغرض من هذه الوقفات هو توفير الوقت للمتدربين؛ لتنفيذ التوجيهات والتعليمات التي يصدرها المدرب.

---

* الوصف المقدم لخطوات تطبيق البرنامج واجراءاته تماما كما وردت في الدليل الخاص ببرنامج سكامبر.

- يجب مزاولة الألعاب بكل حماس وإعجاب، وهذا الشرط يضع مسئولية كبيرة على المدرب فهو المسؤول عن كل ما يمكن فعله، ولابد أن يكون مستعداً وراغباً في التفكير والتأمل بكل فكرة مهما كانت متطرفة أو عفية، ولا شك أن التعبير عن الحماس يحدد السرعة وأسلوب اللعب، ويتوقف نجاح الألعاب على قدرة المدرب واستعداده ورغبته في اللعب وإظهاره للحنان والحب والدفء والحماس والتوقعات الإيجابية فذلك يسهم في نجاح الألعاب.
- نظام الألعاب يتيح الفرص الكافية للمدرب للتعبير عن خياله الإبداعي، إذ قد يعدل المدربون بعض الألعاب أو أجزاء منها، أو أنشطتها لتتناسب مع مجموعة معينة من المتدربين، فهذا البرنامج هو البرنامج الوحيد الذي يشجع ويسمح بالإبداع والتطوير.

تعليمات هامة للمدربين قبل التدريب على ألعاب سكامبر Scamber:

- حاول أن تتعرف جيداً على محتوى البرنامج، وقم بقراءة نموذج سكامبر SCAMPER لتنمية الخيال الإبداعي، والمنطلقات الفكرية التي على أساسها تم إعداد وبناء هذا البرنامج.
- اقرأ قواعد ألعاب سكامبر SCAMPER، وعندما تقرأ هذه التعليمات تصور التعبيرات التي سيظهرها المتدربون، وتخيل أنك طفل تستمع إليها لأول مرة، كيف ستشعر تجاهها؟
- اقرأ اللعبة الأولى الثانية وكأنك تلعبها مع أطفال صغار، ثم توقف لبعض الوقت وتخيل أنك طفل، ثم حاول أن تتخيل الصور التي سيراها الأطفال الذين ستلعب معهم، إن قياس الوقت الذي تحتاجه في هذه اللعبة يساعد في تحديد الوقت الفعلي لممارسة اللعبة.

- من المفيد جداً أن تدرك وتلاحظ فترة الانتباه لدى المجموعة العمرية التي ستدربها على هذه الألعاب، فالأطفال في عمر الخامسة وحتى السابعة قادرون على التركيز لمدة عشر دقائق تقريباً، لذا فإنه من المفيد تحديد الوقت المخصص للعب.
- لاحظ أن هناك عدة أساليب استخدمت في كتاب الألعاب، ويزداد مستوى التجريد والتفكير التباعدي مع التقدم في الألعاب.
- لاحظ أن فترات التدريب على بطاقات الأنشطة تعتمد على الوقت المتاح ودرجة استمتاع المتدربين فيها.

تعليمات تقرأ بصوت واضح للمتدربين قبل تدريبهم على ألعاب سكامبر Scamber:

سنلعب لعبة من ألعاب سكامبر SCAMBER، وعند لعب هذه اللعبة سيطلب منك الانطلاق والتحليق في عالم من الخيال، وعندما نستخدم الخيال فإن كل شيء قابل للحدوث؛ ولكننا عندما نتخيل حدوث أشياء غير عادية وغريبة نستمتع أكثر ولهذه الألعاب قواعد وتعليمات يجب أن نتبعها جيداً استمعوا لي وأنا اقرأ هذه التعليمات.

- سأخبرك عن شيء وأتكلم عنه، والمطلوب منك أن تفكر في هذا الشيء وأن تتخيله في عقلك...
- أحياناً سأطلب منك عمل شيء... ويجب أن تفهم أنه ليس المطلوب منك أن تقوم بعمل ذلك الشيء فعلياً، ولكن عليك فقط أن تتخيل بأنك تفعله... فقط تخيل أنك تفعله...
- تذكر أننا نتخيل بهدوء... فعندما أطلب منك عمل شيء لا تتكلم... فقط يمكن تحريك رأسك لأسفل إذا كنت موافقاً، وهزة من اليمين إلى اليسار إذا كنت غير موافق...

- أفضل طريقة للتخيل هي أن تضع كفيك على عينيك لكي تغمضها، أو أن تغمض عينيك، وتضع قدميك على أرضية الغرفة، ثم تضع ذراعيك على الطاولة وتجلس باسترخاء تام، وعندما تفعل ذلك حاول أن تستمع لي لترى وتتخيل ما أقوله لك...
- أحياناً أطلب منك تذكر بعض الأفكار... عندما أطلب منك ذلك دع الأفكار تتدفق إلى عقلك وشاهدها في خيالك...
- حاول جاهداً أن ترى الصور المتخيلة، فكلما كانت محاولاتك جادة أكثر كلما كانت رؤيتك للصور أفضل وأكثر متعة...

وصف عام لإدارة الموقف التدريبي في برنامج سكامبر Scamber:

في الحقيقة يمكن القول أن برنامج سكامبر SCAMBER يمثل ثورة بيضاء على كثير من البرامج التي تعمل على تعقيد المصطلحات والمفاهيم، وتتصلب إلى حد الجمود في إجراءاتها خلال الأنشطة التدريبية؛ لكي تكون منضبطة وإجرائية حتى وإن كان ذلك على حساب الهدف من إعدادها وتطويرها، والمدرب هو الشخص الوحيد القادر على إدارة الموقف التدريبي، وتقدير الوقت والإجراءات المناسبة، واختيار الأدوات المعينة وإعداد الأنشطة المناسبة نظراً لمعرفته الجيدة بخصائص وإمكانيات المتدربين لديه، وتقديره لظروف سير الموقف التدريبي، كما أن معد البرنامج الأصلي بوب إبيريل Bob Eberle يشجع المدربين على تطوير البرنامج نفسه وادخال التعديلات المناسبة بما يحقق اهدافه ويثرى العملية الإبداعية.

المواد والأدوات:

ستجد في ملاحق البرنامج صوراً تعبر عنها؛ لتوضيحها وشرحها للمتدربين، إذ يمكن أن تشرحها باستخدام جهاز العرض فوق الرأسي، أو

بأي طريقة تراها مناسبة، أما إذا رغبت في مزيد من المجسمات والمواد والوسائل المعينة التي يمكن أن تساعد المتدربين على فهم الألعاب بشكل أفضل، فإننا نشكرك لأنك بدأت فعلياً تستخدم "قائمة توليد الأفكار" SCAMBER على البرنامج نفسه وهذه نتيجة إيجابية، ولكن يجب أن تعرف أن الإفراط في عرض الوسائل التعليمية المعينة قد يؤثر على الخيال الإبداعي.

الإجراءات العملية:

- **(١٥ دقيقة تقريباً)** تأكد بأن المكان ملائم ومريح لعقد اللقاء التدريبي، ثم رحب بجميع المتدربين لديك، وقم بعرض عنوان اللعبة عليهم ثم قدم لهم مقدمة اللعبة عن طريق الاستهلال الموضوع لذلك، وفي هذه الأثناء قدم لهم بعض الأمثلة والصور التي تعينهم على أداء اللعبة بشكل مناسب، ويمكن شرح ذلك بالطريقة التي تراها مناسبة.
- **(٨ دقائق تقريباً)** بعد تقديم الاستهلال، قم بسؤال المتدربين بشكل حماسي وقل لهم: والآن، ما رأيكم أن نلعب لعبة؟ "ثم اذكر اسم اللعبة"، وبعد ذلك ذكر المتدربين بقواعد وتعليمات اللعبة.
- **(١٥ دقيقة تقريباً)** بعد أن تذكر المتدربين بتعليمات اللعب قم بقراءة نص اللعبة وعليك مراعاة النقاط الثلاث الخاصة بالوقفات، كما يفضل أن تكون القراءة ونبرات الصوت معبرة تتناسب مع النص المقروء، وفي نهاية الجزء توقف واطلب من المتدربين فتح أعينهم، ثم قدم لكل منهم بطاقة النشاط ذات العلاقة، علماً بأن جميع بطاقات النشاط موجودة في دليل المتدرب، ثم حاول أن تشجع المتدربين على تنفيذ ما يرد في البطاقات بكل حماس، لكي تتحول تلك الخيالات إلى واقع يمكن رصده وتقديم تغذية راجعة حياله، وبعد الانتهاء استأنف الجزء

الآخر من اللعبة، بقي أن نقول أن هذا الإجراء– بشكل عام– يمكن أن ينطبق على جميع أجزاء اللعبة.

- **(٧ دقائق)** بعد الانتهاء من آخر بطاقة نشاط في اللعبة، يمكن أن تختتم اللقاء التدريبي بجملة قصيرة تعزز من خلالها قيمة العمل الذي قام بها المتدربون، علماً بأنه قد تم وضع بعض الجمل التي يمكن أن تسترشد بها لهذا الغرض، كما يمكنك أن تكلفهم بواجبات منزلية... الخ.

اللعبة التدريبية الأولى: كنموذج:

الآيس كريم

- هل أنتم جاهزون؟...
- هل أعينكم مغمضة؟...
- هز رأسك من الأعلى إلى الأسفل للإجابة بنعم...
- حسناً، تخيل أن لديك طبقاً مليئاً بالآيس كريم، أمامك على الطاولة...
- هل ترى الطبق؟...
- هز رأسك إذا كنت ترى الطبق...
- ما هو طعم الآيس كريم؟ أجب على هذا السؤال بينك وبين نفسك...
- ضع ملعقة على الطاولة بجانب طبق الآيس كريم...
- والآن امسك بالملعقة وتذوق الآيس كريم...
- هل الطعم لذيذ؟...
- قم بأكل كل الآيس كريم الموجود في الطبق...

- هل بقى بعض الآيس كريم في الطبق؟ هز رأسك للإجابة بلا... إذا كنت قد أكلت كل الآيس كريم...
- والآن افتح عينيك...
- هل عرفت طريقة اللعب؟...
- هل لديك أي استفسار عن طريق اللعب؟...

هذه اللعبة فقط للتأكد من معرفة جميع المتدربين بتعليمات البرنامج، ويجب أن يتأكد المدرب من أن المتدربين قد فهموا تعليمات البرنامج، ويجب أن يحثهم على طرح الأسئلة حول التعليمات، وفي حالة عدم تساؤل أي من المتدربين يقول المدرب: والآن هل رأيت سهولة التعليمات؟

ثم يذكرها بشكل موجز "كل ما عليك فعله فقط أن تغمض عينيك وتستمع لتوجيهاتي، ثم تحلق في عالم الخيال"، ثم يقول المدرب: أعتقد أننا مستعدون الآن وجاهزون، هيا لنلعب أول لعبة من سكامبر SCAMBER.

أساليب المعالجة الاحصائية:

استخدمت الباحثة البرنامج الاحصائي SPSS وفقا لأساليب المعالجة الملائمة لكل خطوة من خطوات الدراسة الميدانية.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

أولاً: عرض نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على أنه:

توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات أطفال الروضة العاديين (مجموعة التنمية) في القياسين القبلي والبعدي

بعد تطبيق برنامج سكامبر على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه التطبيق البعدي.

جدول (٨)

الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال العاديين فى القياسين القبلي والبعدي لتطبيق برنامج سكامبر علي اختبار تورانس للتفكير الإبداعي ن=١٠

المتغيرات	القياس القبلى- البعدى	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
الطلاقة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	- ١٠ - ١٠	- ٥.٥	- ٥٥	٢.٨٢٣	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
المرونة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	- ١٠ - ١٠	- ٥.٥	- ٥٥	٢.٨٣١	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
الآصالة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	- ١٠ - ١٠	- ٥.٥	- ٥٥	٢.٨٠٧	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
التفاصيل	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	- ١٠ - ١٠	- ٥.٥	- ٥٥	٢.٨٠٩	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	- ١٠ - ١٠	- ٥.٥	- ٥٥	٢.٨١٠	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس البعدى

جدول رقم (٩)

نسبة التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على اختبار التفكير الإبداعي

المتغيرات	متوسط القياس البعدى	متوسط القياس القبلى	نسبة التحسن
الطلاقة	٢١.٩٠	٥٠.١٠	%٥٦.٢
المرونة	٢٣.٨٠	٥١.٩٠	%٥٤.١٤
الآصالة	٢٢.٦٠	٥١.٣٠	%٥٥.٩
التفاصيل	٢١.٩٠	٥٠.٥٠	%٥٦.٦٣
الدرجة الكلية	٩٠.٢٠	٢٠٣.٧٠	%٥٥.٧١

تشير نتائج الجدول السابق الى وجود نسب شديدة الارتفاع للتحسن بين القياسين القبلي والبعدي وذلك على جميع أبعاد المقياس الفرعية والدرجة الكلية، مما يؤكد على فاعلية برنامج سكامبر وانشطته في تنمية التفكير الإبداعي لأطفال الروضة.

حيث استطاعت أنشطة البرنامج بما تحتويه وتتضمنه من العاب أن تثري الخيال الإبداعي وتجتذب انتباه الأطفال وتدفعهم الى الدخول في عمليات عقلية متنوعة كما تعكسها الحروف المكونة لبرنامج سكامبر من البحث عن بدائل وتجميع وتوافق وتطوير وتكبير وتصغير وتعدد للاستخدامات وحذف وعكس واعادة ترتيب مما قد انعكس وبصورة جوهرية على المنتج الإبداعي للأطفال مثملاً في الطلاقة والآصالة والتخيل.

وتفسر الباحثة من واقع تطبيق البرنامج وتقييم انشطته والعابه أنها بالفعل قد استطاعت ان تخلق جواً ابداعياً حقيقيا وحالة من الخيال التنافسي والمرح والخروج عن كل الانماط الروتينية داخل المؤسسة التعليمية.

ويمكن إيجازها على النحو التالي:

- أن الالعاب والانشطة التمهيدية للبرنامج قد أحدثت حالة من المرح والمتعة والفضول وحب الاستطلاع بشكل عبر عنه جميع الأطفال وانعكس على أدائهم الإبداعي.
- استطاعت العاب البرنامج وأنشطته أن تشكيل اتجاهات ايجابية لدى الأطفال تجاه كل ما يتعلق بالانشطة والتفكير الإبداعي.
- أن مساحة الحرية والمرونة والتلقائية والخيال التي تتيحها العاب البرنامج وأنشطته قد اضافت أبعاداً نفسية عميقة للأثر الذي يحدثه انشطة البرنامج.
- خلقت الأنشطة تفاعلا جماعياً ايجابياً فشجعت الأطفال على انتاج وتوليد كم هائل من الأفكار خضعت بدورها إلى التعديل والتغيير والتطوير والمعالجة بحيث اتسم الجو العام للبرنامج بالقدرة على التفكير الإبداعي الانتاجي.
- تطبيق العاب وأنشطة البرنامج على كل طفل على حده ساعد جميع الأطفال على الدخول والاستغراق في حالة التخيل الايجابي المتطلبه في أنشطة البرنامج وحرر الأطفال من قيود التفكير ودعم وشجع الطلاقة والاصالة والتخيل لدى جميع الأطفال.

- جاءت نتائج الدراسة في مجملها متفقة مع نتائج الدراسات السابقة بشكل عام من حيث تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة وهو ما يتفق مع نتائج دراسة محمد (٢٠٠٣) ودراسة الحبشي (٢٠٠٧) ودراسة ابو الفتوح (٢٠٠٨) ودراسة الزيات (٢٠٠٩) ودراسة عبد العلي (٢٠٠٩) ودراسة شندي (٢٠١٠) وأخيراً دراسة الشرقاوي (٢٠١٤).

- جاءت نتائج الدراسة مؤكدة على فاعلية برنامج سكامبر لتنمية التفكير الإبداعي بما يتضمنه البرنامج من العاب وانشطة تتيح مساحة كبيرة من الخيال الإبداعي التي تدعم وتنمي مكونات التفكير الإبداعي من طلاقة ومرونة واصالى وتفاصيل وهو ما أكدته الدراسات القليلة التي أجريت للتحقق من فاعلية برنامج سكامبر مث لدراسة الحسيني (٢٠٠٨) ودراسة(Lou, Shi-jer, 2012) ودراسة (Gladding & Henderson, 2013).

عرض نتائج الفرض الثاني:

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط رتب درجات الاطفال العاديين(مجموعة التنمية) في القياسين البعدي والتتبعي بعد مرور فترة زمنية لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال).

جدول رقم (١٠)

الفروق بين متوسطات رتب درجات معلمات الروضة فى القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق البرنامج علي اختبار التفكير الإبداعي

(ن=١٠)

المتغيرات	القياس البعدي والتتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
الطلاقة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٣ ٧ ١٠	– ٢	– ٦	١.٦٣٣	غير دالة	–
المرونة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٦ ٤ ١٠	– ٣.٥	– ٢١	٢.٢٣٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	القياس التتبعي
الآصالة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٦ ٤ ١٠	– ٢.٥	– ١٠	١.٨٤	غير دالة	–
التفاصيل	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٢ ٨ ١٠	– ١.٥	– ٣	١.٣٤٢	غير دالة	–
الدرجة الكلية	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٩ ١ ١٠	– ٥	– ٤٥	٢.٦٩٢	دالة عند مستوى ٠.٠١	القياس التتبعي

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١

Z = ١.٩٦ عند مستوى٠.٠٥

تشير نتائج الجدول السابق الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين التطبيق البعدى والتطبيق التتبعي لبرنامج سكامبر بعد مرور مدة ممائلة لتطبيق البرنامج وذلك على مقياس التفكير الإبداعي بالنسبة لبعد المرونة والدرجة الكلية، بينما تشير النتائج لعدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بالنسبة لباقي الابعاد وهو ما يعني ويؤكد استمرارية الأثر الذي احدثه البرنامج بالنسبة للتفكير الإبداعي لأطفال الروضة.

أشارت نتائج الفرض الاول والثاني الى فاعلية برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة العاديين مؤكداً على فاعلية انشطة البرنامج في تنمية التفكير الإبداعي اتفاقاً مع العديد من الدراسات السابقة ومؤكدة على تحقق الفرض العلمي سواء في القياسين البعدي والتتبعي وهو ما جاء متفقاً مع دراسة كل من (Matthew, 2010) (Jolanta. 2012)(Dziedziewicz. 2012) (Tooranposhti & Gholamzadeh, 2012)(Gladding & Henderson. 2013) (Toraman & Altun. 2013) (Sturgess, 2014).

ثالثاً: نتائج الفرض الثالث:

توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين (مجموعة الإثراء) فى القياسين القبلي والبعدي بعد تطبيق برنامج سكامبر علي مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه القياس البعدي.

وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولكوكسنWilcoxon لايجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين في القياسين القبلي والبعدي لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (١١).

جدول (١١)

الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين في القياسين القبلي والبعدي لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس التفكير الإبداعي (ن= ٨)

المتغيرات	القياس القبلى– البعدى	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
الطلاقة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٨ – ٨	– ٤.٥	– ٣٦	٢.٥٣٣	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس البعدى
الاصالة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٨ – ٨	– ٤.٥	– ٣٦	٢.٥٣٦	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس البعدى
التخيل	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٨ – ٨	– ٤.٥	– ٣٦	٢.٥٣٩	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس البعدى
التفكير الإبداعي	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٨ – ٨	– ٤.٥	– ٣٦	٢.٥٢٧	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس البعدى

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١

Z = ١.٩٦ عند مستوى٠.٠٥

كما قامت الباحثة بايجاد نسبة التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (١٢).

جدول (١٢)

نسبة التحسن بين القياسين القبلى والبعدى للبرنامج على مقياس التفكير الإبداعي

المتغيرات	متوسط القياس البعدى	متوسط القياس القبلى	نسبة التحسن
الطلاقة	٦٦	٥٧.٣	%١٥.١٨
الاصالة	٦٤.٣	٥٥.٧	%١٥.٤
التخيل	٢١	١٢.٣	%٤١.٤
التفكير الإبداعي	١٥١.٣	١٢٥.٥	%١٧.٠٥

تشير نتائج الجدولين السابقين الى وجود نسب دالة احصائياً للتحسن بين القياسين القبلي والبعدي وذلك على جميع أبعاد المقياس الفرعية والدرجة الكلية، مما يؤكد على فاعلية برنامج سكامبر وانشطته في تنمية التفكير الإبداعي لأطفال الروضة المبدعين، حيث استطاعت أنشطة البرنامج بما تحتويه وتتضمنه من العاب أن تثري الخيال الإبداعي وتجتذب انتباه الأطفال وتدفعهم الى الدخول في العمليات العقلية المتنوعة المتضمنة في برنامج سكامبر من البحث عن بدائل وتجميع وتوافق وتطوير وتكبير وتصغير وتعدد للاستخدامات وحذف وعكس واعادة ترتيب مما قد انعكس وبصورة جوهرية على المنتج الإبداعي للأطفال مثملاً في الطلاقة والآصالة والتخيل.

رابعاً: نتائج الفرض الرابع:

ينص الفرض الرابع على أنه: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين (مجموعة الإثراء) فى القياسين البعدي والتتبعي بعد مرور فترة زمنية لتطبيق برنامج سكامبر

علي مقياس تورانس للتفكير الإبداعي (الحركات والأفعال) في اتجاه القياس التتبعي.

وللتحقق من صحة ذلك الفرض، قامت الباحثة باستخدام اختبار ولكوكسنWilcoxon لايجاد الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (١٣).

جدول (١٣)

الفروق بين متوسطات رتب درجات الأطفال المبدعين في القياسين البعدي والتتبعي لتطبيق برنامج سكامبر على مقياس التفكير الإبداعي (ن= ٨)

المتغيرات	القياس البعدي والتتبعي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	الدلالة	اتجاه الدلالة
الطلاقة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٥ ٣ ٨	– ٣	– ١٥	٢.٠٧٠	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس التتبعى
الاصالة	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٤ ٤ ٨	– ٢.٥	– ١٠	٢	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس التتبعى
التخيل	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٥ ٣ ٨	– ٣	– ١٥	٢.٠٧٠	دالة عند مستوى ٠.٠٥	فى اتجاه القياس التتبعى
التفكير الإبداعي	الرتب السالبة الرتب الموجبة الرتب المتساوية اجمالى	– ٨ – ٨	– ٤.٥	– ٣٦	٢.٥٨٥	دالة عند مستوى ٠.٠١	فى اتجاه القياس التتبعى

Z = ٢.٥٨ عند مستوى ٠.٠١

Z = ١.٩٦ عند مستوى٠.٠٥

كما قامت الباحثة بايجاد نسبة التحسن بين القياسين البعدي والتتبعي للبرنامج على مقياس التفكير الإبداعي كما يتضح فى جدول (١٤).

جدول (١٤)

نسبة التحسن بين القياسين البعدي والتتبعي للبرنامج على مقياس التفكير الإبداعي

المتغيرات	متوسط القياس البعدي	متوسط القياس التتبعي	نسبة التحسن
الطلاقة	٥٧.٣	٦٥	%١٧.١١
الاصالة	٥٥.٧	٥٩.٩	%١٦.٣
التخيل	١٢.٣	٣٤	%٣٩.١
التفكير الإبداعي	١٢٥.٥	١٥٨.٩	%١٧.٠٥

تشير نتائج الجدول السابق الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين التطبيق البعدى والتطبيق التتبعي لبرنامج سكامبر بعد مرور مدة مماثلة لتطبيق البرنامج وذلك على مقياس التفكير الإبداعي بالنسبة لجميع الأبعاد والدرجة الكلية، وهو ما يعني ويؤكد استمرارية الأثر الذي احدثه البرنامج بالنسبة للتفكير الإبداعي لأطفال الروضة، يؤكد على فاعلية برنامج سكامبر وانشطته في تنمية التفكير الإبداعي لأطفال الروضة المبدعين، حيث استطاعت أنشطة البرنامج بما تحتويه وتتضمنه من العاب أن تثري الخيال الإبداعي وتجتذب انتباه الأطفال وتدفعهم الى استمرارية الأداء الإبداعي بشكل دال احصائيا حتى بعد مرور شهر كامل على التطبيق البعدى لبرنامج سكامبر مما يؤكد قدرة البرنامج على اثراء القدرة الإبداعية لدى الاطفال المبدعين.

أشارت نتائج الفرض الثالث والرابع الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين القلياسين القبلي والبعدى وكذلك القياسين البعدى والتتبعي وذلك بالنسبة لجميع أبعاد التفكير الإبداعي في اتجاه التطبيقات البعدية

والتتبعية مما يؤكد فاعلية برنامج سكامبر في اثراء التفكير الإبداعي لدى الأطفال المبدعين وان انشطة البرنامج مثلت تحدياً حقيقياً للأطفال المبدعين طوال جلسات البرنامج وهو ما جاء متفقاً مع نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على فاعلية برنامج سكامبر في تنمية واثراء التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة مثل دراسة (Gladding & Wilkerson, 2011) (Carol, 2013) (Hernandez & Wood, 2014) (Animasahun, 2014) (Jayden, 2015).

مناقشة تفسيرية لمجمل نتائج الدراسة:

أكد برنامج سكامبر الذي استخدم في هذه الدراسة على امكانية تنمية التفكير الإبداعي لدى الاطفال متوسطى القدرة على التفكير الإبداعي وكذلك على إثراء القدرات الإبداعية لدى الأطفال المبدعين، ويمكن أن يكون مرد هذه النتائج الايجابية إلى طبيعة البرنامج ومدى ارتباط مكوناته وأنشطته التدريبية المختلفة بالقدرات الإبداعية والمستهدفة في التدريب,حيث تناول البرنامج عددا كبيرا من الألعاب الخيالية والعقلية والاجتماعية والإبداعية التي ترجمت من خلال المشاهد التمثيلية التي كان لهم دور في اثارة الاهتمام, وبعث روح المنافسة, والتساؤل بينهم, مما جعلهم أكثر حيوية ونشاطاً ودافعية لتحسين قدراتهم الذهنية الإبداعية، وصولا إلى الأداء الإبداعي المتنوع والمختلف، من خلال جلسات الحوار والمناقشة والعصف الذهني ولعب الأدوار وغيرها التي أسهمت بتحفيزهم على طلاقة الأفكار والخروج بكم كبير من الاقتراحات والحلول لتلك الالعاب وتفسيرها وتقويمها، وبدأ الأطفال في المجموعتين بإطلاق العنان لافكارهم وتدفقت هذه الأفكار وعبروا ايضًا عما يجول في أنفسهم من أفكار ومواقف دون قيود ودون تكلف، وهذا ينسجم مع

الأسس التي بني عليها مقياس تورانس للتفكير الإبداعي بابعاده الرئيسة التي يقيسها وهي الطلاقة والمرونة والأصالة والتخيل، وكذلك هي نفس الاسس التى يقوم عليها برنامج سكامبر، الأمر الذي أدى الى فتح الطريق لقدراتهم الإبداعية والناقدة للتطور والنماء والاثراء من خلال تفاعلهم مع الأنشطة والمهام التي تضمنها البرنامج، للوصول إلى تنمية وإثراء قدرات التفكير الإبداعي. وربما يكون من العوامل ذات العلاقة بالنتائج التي توصلت إليها الدراسة ما تتطلبه تنفيذ البرنامج من توفير الأجواء النفسية الآمنة والمرحة التي سادت جلسات تطبيق البرنامج, وحرية التعبير عن الرأي, واحترام أراء الأطفال, والانفتاح على الخبرات الجديدة التي ساعدت على تطوير الثقة بالنفس لدى الأطفال المشاركين بالبرنامج, وهيأت لهم الفرصة لتقديم أفضل ما لديهم من أداء إبداعي حسب مستوى قدراتهم الإبداعية، وبناء على ماسبق فإن أهمية البحث الحالى تبرز من أهمية المتغيرات موضع الدراسة إذ يعمل على تنمية واثراء التفكير الإبداعي لدى الأطفال العاديين والأطفال المبدعين في مرحلة الروضة، استطاع الاطفال خلال تطبيق جلسات البرنامج من الآتي:

- القيام بالعمليات الاستنباطيَّة والاستنتاجيَّة .
- التقليل من التفكير المتمركِز حولَ الذات، والتفكير حولَ نشاط واحد جماعي.
- القدرة على وضع الفروض والاختبار لهذه الفروض للتأكد من صدقها.
- القدرة على التفكير المنظم والبحث في الأسباب المحتملة في موقف ما.

- استخدام الملاحظات المحددة للوصول إلى تعميمات ومبادئ معينة أي التفكير الذي يسير من الجزء إلى الكل، والتفكير الاستنتاجي الذي يتمثل في الوصول إلى وقائع جزئية من القواعد والتعميمات.
- الانتقال من التمركز حول الذات، إلى التفكير في العلاقات الاجتماعية المتبادلة، وهو يدرك الأشياء من حيث علاقتها بنظام قيم الإنسان.

وأكدت نتائج الدراسة في ضوء أداء الاطفال في مجموعة التنمية ومجموعة الإثراء على فاعلية البرنامج وقدرته على العناصر الآتية:

- برنامج يحث على تنمية الإبداع.
- يساعد فى فتح سبل للإدراك والتفكير.
- التدريب على الخيال بأسلوب المرح واللعب، وإجراء معالجات ذهنية بواسطة قائمة توليد الأفكار على تلك الخيالات.
- يسهم في تنمية الخيال الإبداعي والذي يسهم بدوره في تنمية وتعزيز الإبداع ويتحقق ذلك عن التعرض لألعاب وأنشطة برنامج سكامبر.
- بناء اتجاهات إيجابية لدى المتدربين نحو التفكير والخيال والابتكار، وعملية تعلمه من خلال تبسيط المعاني، واستثمار الإمكانيات المتاحة.
- تنمية الخيال، وخاصة الخيال الإبداعي لدى الأطفال.
- تنمية مهارات التفكير بشكل عام، والتفكير الإنتاجي بشكل خاص لدى الأطفال المبدعين.
- تهيئة المتدربين لمهام الإنتاج والتفكير الإبداعي.

- إكساب المتدربين وتعليمهم ممارسة أساليب توليد الأفكار المتضمنة داخل ألعاب وأنشطة سكامبر.
- زيادة فترات الانتباه، وبناء روح الجماعة لدى الأطفال المبدعين.
- إثارة حب الاستطلاع، وتحمل المخاطر، وتفضيل التعقيد، والحدس، لدى الأطفال المبدعين.
- فتح آفاق التفكير التباعدي لدى المتدربين من خلال ما يتم تقديمه أثناء اللقاءات التدريبية.
- مساعدة الأطفال على تعميم الخبرات المكتسبة في مواقف حياتية مختلفة، بعد تقديمها لهم في سياقات متنوعة.
- إيجاد مستويات عالية من الطموح والآمال، وتعزيز مفهوم الذات لدى المتدربين.

وهو ما يتفق مع ما أشار اليه (Van Oech, Roger) من أن مميزات برنامج سكامبر في تنمية الابتكار والخيال للأطفال (Van Oech, Roger, 2011: 23):

- برنامج سكامبر يساعد على النظر إلى الأشياء وتغيرها بطريقة إبداعية وقد تصل إلى ابتكار أشياء جديدة أو كتابة موضوع بصورة إبداعية أو ابتكار أداة بطريقة إبداعية أو إيجاد حل لمشكلتك بأسلوب إبداعي
- تنمية الإبداع والابتكار لدى الأطفال.
- يساعد الأطفال على الاندماج مع بعضهم البعض وبالتالي زيادة الثقة بالذات لديهم والقدرة على التعلم والتفكير (Gladding, Henderson, 2013:245-248).

فانخراط الطفل وخاصة الطفل المبدع المتفوق في أنشطة غير تقليدية وتمكينه من اكتشاف العلاقات والارتباطات والعلل بنفسه، وتدريبه وتمكينه من فحص المعلومات وتمحيصها، والعمل على تطويره، هذه القدرات تحتاج إلى برامج وأنشطة صفية ولا صفية غير تقليدية يمكن من خلالها إبراز وتوظيف وتنمية هذه القدرات بوسائل وأساليب مخططة تربويا تصقل قدراته الفكرية وتعمق رؤيته وترفع من قدرته على النظر للأمور من عدة زوايا، ووضع احتمالات متعددة دون الاقتصار على رؤية أحادية، أو التسليم بمعلومات ملقنة دون تمحيصها وفرزها.

المراجع:

- إبراهيم الحارثى (٢٠٠٩). أنواع التفكير. القاهرة: الروابط العالمية للنشر والتوزيع.
- أمانى فرغلى (٢٠٠٩). أثر التعلم النشط في تنمية التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسى لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الاساسي. رسالة ماجستير، معهد البحوث الدراسات التربوية، جامعة عين شمس.
- إنشراح المشرفي (٢٠٠٣). فاعلية برنامج مقترح لتنمية كفايات تعليم التفكير الإبداعي لدى الطالبات المعلمات بكلية رياض الأطفال. رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الإسكندرية
- خالد النجار، نهى الزيات (٢٠١١). الابتكار لدى الأطفال نظريات وتطبيقات. القاهرة: دار طيبة للطباعة والنشر.
- دعاء عبد العلي (٢٠٠٩). فعالية برنامج مقترح لتنمية المهارات الفنية اليدوية والابتكار لدى الطالبة المعلمة بكلية التربية باستخدام خامات البيئة، رسالة ماجستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- رمضان الحبشي (٢٠٠٧). تدريب المعلمات على برامج رعاية المبدعين وأثره على تنمية مهارات التفكير الإبداعي بمرحلة رياض الاطفال. رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الاسكندرية.
- سامح أبو الفتوح (٢٠٠٨). متطلبات تفعيل دور الأسرة ورياض الأطفال في اكتشاف الأطفال الموهوبين ورعايتهم في مرحلة ما قبل المدرسة في ضوء الاتجاهات العالمية المعاصرة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة المنصورة.

- سعاد إبراهيم (٢٠١٢). برنامج نشاطات ترويحية لتنمية مهارة التفكير الإبتكاري وحل المشكلات لطفل الروضة. مجلة الطفولة، ١٢، ٢٠٦- ٢٤٧.
- سناء حجازي (٢٠١٥). تنمية الإبداع ورعاية الموهبة لدي الأطفال.عمان: دار المسيرة.
- شيماء شندي (٢٠١٠). برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على اكتشاف الأطفال الموهوبين. رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
- شيماء عطا (٢٠١٥). فاعلية استخدام جهاز Ipad تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدي أطفال الروضة. رسالة ماجستير، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
- عبد الباسط خضر، رشدي أحمد (٢٠١٠). الابتكار محفزاته ومعوقاته في البيئة الأسرية والمدرسية المتطلبات النظرية والعملية، القاهرة، دار الكتاب الحديث.
- عبد الناصر الحسيني (٢٠٠٨). تنمية التفكير الإبداعي باستخدام برنامج سكامبر. ورقة عمل مقدمة لمؤتمر الموهبة والابداع بجدة.
- عبير الشرقاوي (٢٠١٤). جودة الحياة وعلاقتها بالضغوط النفسية المهنية لدى المعلمات المبتكرات فى مرحلة ما قبل المدرسة. رسالة دكتوراه، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.
- عبير منسي، راندا المنير (٢٠١١). برامج طفل الروضة وتنمية الإبتكارية. القاهرة: عالم الكتاب.
- فاطمة الزيات (٢٠٠٩). بروفيل الذكاءات المتعددة لمعلمات رياض الأطفال وعلاقته بتوفير مقومات البيئة المشجعة للإبداع لدى طفل الروضة (دراسة كشفية). المؤتمر الدولي

الأول (السنوي الثامن) حقوق الطفل من منظور تربوي، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة.

- فاطمة العابد (٢٠١٥). العصف الذهني والتفكير المبدع. القاهرة: دار أمجد للنشر والتوزيع.
- فهيم مصطفي (٢٠١٤). أبناؤنا يتعلمون التفكير الإبداعي. القاهرة: دار الفكر العربي.
- مجدي إبراهيم، والسيد السايح (٢٠١٠). الإبداع والتدريس الصفي التفاعلي " سلسلة إبداعات تعليمية تعلمية ٣ ". القاهرة: عالم الكتب.
- محمد الإمام، عبد الرؤوف إسماعيل (٢٠١٠). التفكير الإبداعي والناقد" رؤية معاصرة ". عمان: الوراق للنشر والتوزيع.
- محمد على الدين (٢٠١٣). دليل اختيار التفكير الابتكارى عند الإطفال باستخدام الحركات والأفعال للأطفال. القاهرو: مكتبة الانجلو المصرية.
- نادية شريف (٢٠٠٢). تنميه الإبتكار ومهارات الإتصال. القاهره: حورس للطباعه والنشر.
- هدى الناشف (٢٠٠٥). معلمة الروضة. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- وليد العياصرة (٢٠١١). التفكير السابر والإبداعي. الأردن– عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع.
- ياسين المسعودي (٢٠١٢). فاعلية برنامج تدريبي مبنى على استراتيجية سكامبر في تنمية حب الاستطلاع المعرفي لدى أطفال الروضة الموهوبين في مدينة تبوك في المملكة العربية السعودية. رسالة ماجيستير، كلية الدراسات العليا، جامعة البلقاء التطبيقية.

- **Animasahun, R.A. (2014). Effects of Scamper Creativity Training for Gifted Children in the Prevention of Social Problems in Nigeria. Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies (JETERAPS); 5(3): 301-305.**
- **Arden, W.(2014). Higher-order Skills in Critical and Creative Thinking. NC STATE UNIVERSITY, the Southern Association.**
- **Craft, A. (2000). Creativity across Primary Curriculum. London: Routledge.**
- Sturgess, **A (2014). Technology With Gifted Ld Children: Scamper Tool For Creativity. Paper presented at a West Auckland Education Centre conference: Realizing the potential of gifted and talented learners 20th August, 2014.**
- **Bchenfeld, M (2005). Creative experiences for young children, her court brace publishers, U.S.A,.**
- **Carol V. H. (2013). Bases of Creative Brainstorming Development with SCAMPER for Gifted Children. K-12 Advanced Academic Program: Fairfax County.**
- **Dziedziewicz, D., et al. (2012).“Developing 4- To 6-Year-Old Children’s Figural Creativity Using a Doodle-Book Program”. Thinking Skills and Creativity, http://www.dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2012.09.004.**
- **Eaton, J.,& Shephard W. (2011). Gifted Children’s Aesthetic and Creative Thinking Development Programs. 4thedn, Thomson Social Science Press, Melbourne, Victoria, 2011.**

- **Garaigordobil, Maite; Berrueco, Laura. (2011). "Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children". The Spanish Journal of Psychology, vol. 14, Num. 2.**
- **Gladding, S. T.& Henderson, D. A. (2013). "Creativity and Family Counseling: The SCAMPER Model as a Template for Promoting Creative Processes". The Family Journal, Vol. 8, No. 3.**
- **Hanz, N. (2011). The SCAMPER Technique for Brainstorming of Gifted Children. Virginia Odyssey of the Mind: Virginia.**
- **HerrMann, MicHael (2011). "Harnessing Students' Creativity and Imagination as a Means to Effective Engagement in Sustainable Education". Learning and Teaching in Higher Education, Issue 5.**
- **Jaarsveldt, Nicolene Van(2011). Creativity As A Crucial Process In The Development Of The Young Child. MA Thesis Submitted To University Of South Africa.**
- **Jolanta, J. (2012). "Arts-based Creativity for Children through SCAMPER Tool: Facilitating Preschool Innovation". The Banff Centre, Alberta, Canada.**
- **Jayden, T. G. (2015). Scamper Technique With Gifted Children: Developing Creative And Critical Thinking. International Journal Of Special Education; 22 (3).**
- **Buser,J, Trevor J. Buser, Samuel T. Gladding & Joseph Wilkerson (2011). The Creative Counselor: Using the SCAMPER Model in Counselor Training, Journal of Creativity in Mental**

Health, 6:4, 256-273, DOI: 10.1080/15401383.2011.631468.

- **Lou, Shi-Jer; Chen, Nai-Ci; Tsai, Huei-Yin; Tseng, Kuo-Hung; Shih, Ru-Chu.(2012). "Using Blended Creative Teaching: Improving a Teacher Education Course On Designing Materials For Young Children". Australasian Journal of Educational Technology, 28(5), 776-792.**
- **Matthew, L. (2012). Scamper: a Scalable and Extensible Packet Prober for Preschool Creative Thinking Development. IMC'10, Melbourne: Australia.**
- **Ma, H. (2011). Meta Analysis Of The Effect Of Creativity Training Using Scamper For Gifted Children. PhD Thesis, National Chengchi University.**
- **Majid, Dianaros Ab.; Tan, Ai-Girl; Soh, Kay-Cheng (2009). "Enhancing Children's Creativity: An Exploratory Study on Using the Internet and SCAMPER as Creative Writing Tools". The Korean Journal of Thinking & Problem Solving, 13(2).**
- **Moreno, D. P.; Yang, M. C.; Hernández, A. A.,& Wood, K. L. (2014). Creativity In Problem Solving: Non-Intuitive Findings Of An Expert Study Using Scamper With Gifted Children. International Design Conference- Design 2014, Dubrovnik: Croatia.**
- **Morin, S., Robert, J. M., & Gabora, L. (2014). A New Course On Creativity In Mathematics Program Using Scamper Tool: Foundations And Issues. International Conference on Innovative Design and Manufact-**

uring (pp. 270-275). Held August 13-15, Montreal, QU. IEEE Conference Proceedings.

- **Myrmel, M. K. (2012). Effects Of Using Scamper For Creative Problem Solving In Gifted Children In Wisconson. MA Thesis, University of Wisconsin: Stout.**
- **Nai-Ci Chen, S. L.; Tsai, H.; Tseng, K., & Shih, R. (2012). Using Blended Creative Teaching: Improving A Teacher Education Course On SCAMPER And Effects On Gifted Children Problem Solving. Australasian Journal of Educational Technology; 28 (5): 776-792.**
- **Silver& Romlay. (2003). The Effect of training on the abilities of creative thinking, Journal for education of the gifted, vol, 128.**
- **Tooranposhti, M. G.,& Gholamzadeh, M. A Comparison Between Scamper And Traditional Tools Young Children On Creativity. 2012 International Conference on Humanities, Society and Culture IPEDR Vol.20 (2012), IACSIT Press, Singapore**
- **Tooranposhti, M. G.,& Gholamzadeh, M. A Comparison Between Scamper And Traditional Tools Young Children On Creativity. 2012 International Conference on Humanities, Society and Culture IPEDR Vol.20 (2012), IACSIT Press, Singapore.**
- **Toraman, S.; Altun, S. (2013). Application of the Six Thinking Hats and SCAMPER Techniques on Creative Thinking in Science for Gifted: An Exemplary Case Study. Mevlana International Journal of Education (MIJE); 3 (4):**

166-185, 1, http://dx.doi.org/10.13054 /mije.13.62.3.4.

- Tsai, Kuan Chen.(2012). "Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review". Journal of Education and Learning; Vol. 1, No. 2, ISSN 1927-5250.
- Van Oech, Roger (2011). "SCAMPER: A Tool FOR Creativity And Imagination Development For Children". Center for Creative Leadership, New York.
- Widjajanto, Wahju; Lund, Michael; Schelhowe, Heidi; Subramani, Sunthararajan; Friedrich, Martha (2011). "Wayang Authoring- A Tool to Enhance Children's Creative Imagination and Self-Expression". Springer (LNCS 3198).