كلية التربية
كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم
إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)
=======

فعالية استراتيجية سكامبر Scamper Strategy في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للتلاميذ الموهوبين بالمرحلة الابتدائية

إعـداد

د/ أيمن الهادي محمود

أستاذ مشارك بقسم التربية الخاصة

كلية التربية بجامعة الأمير سطام بن عبد العزيز

تم دعم هذا المشروع بواسطة عمادة البحث العلمي بجامعة الأمير سطام بن عبد العزيز من خلال المقترح البحثي رقم ٧٣٠١ /٠٢/٢٠١٧

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد الأول – يناير ٢٠١٨م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

ملخص الدراسة

هدف البحث إلى معرفة فعالية استراتيجية سكامبر Scamper على تنمية التفكير الإبداعي للطلاب الموهوبين بالمرحلة الابتدائية. وقد ضمت عينة البحث مجموعتين متجانستين في متغيرات العمر، والتفكير الإبداعي، والذكاء، المجموعة الأولى تجريبية وعدد أفرادها (٤٠) تلميذًا من الموهوبين، والأخرى ضابطة عدد أفرادها (٣٨) تلميذًا من الموهوبين، تراوح سنهم بين ٩ إلى ١٠ سنوات، وذكاؤهم يقع بين ١٢٠ – ١٣٠، وتكون البرنامج علي ٢٢ جلسة بواقع جلستين أسبوعيًا مدة الجلسة تتراوح بين ٤٠ دقيقة إلي ٥٠ دقيقة.

وأظهرت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح أفراد المجموعة التجريبية، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي، بينما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس البعدي والقياس التتبعي على مقياس التفكير الإبداعي، ويوصي البحث بضرورة تقديم برامج رعاية مثل برامج الكورت و برامج القبعات الست وغيرها للارتقاء بمهارات التفكير المختلفة عند الموهوبين.

الكلمات المفتاحية: التلاميذ الموهوبين، التفكير الإبداعي، استراتيجية سكامبر.

Abstract:

The research aimed to know the effectiveness of Scamper strategy to develop creative thinking for gifted students in primary school. The study sample included two matched groups in the variables of age, creative thinking and intelligence. The first group was experimental and the number of its members was (40) gifted students and the number of the control group was (38) were gifted students , aged between 9 and 10 years and their intelligence was between 120 - 130 . The program consisted of (22) sessions, two sessions a week and a session took between 40 to 50 minutes.

The results showed that there were statistically significant differences between the mean of the experimental group and the control group in the post-measurement on the creative thinking scale for the favor of the experimental group. There are also statistically significant differences between the mean scores of the experimental group in the pre and post measurements for the favor of post measurement. While there are no statistically significant differences between the mean scores of the experimental group in the post and the follow-up measurement on the scale of creative thinking. To upgrade the skills of different thinking when talented.

The research recommends the need to provide programs such as CORT programs , Six hats programs to upgrade different thinking skills of talented students.

Keywords: Talented students, creative thinking, Scamper strategy.

مقدمة

فـي ظـل مايشـهده العـالم مـن تطـورات هائلـة فـي شـتى المجـالات نتيجـة الثـورة المعلوماتية، يحتاج الفرد لصور متطورة من التفكير كي يواكب هذا الكم الهائل من المعلومات ومصادر المعرفة، حيث لم يعد التفكير التقليدي يجدي، ويحتاج الفرد إلى صور متنوعة من التفكير، منها التفكير: الناقد، والتفكير الإبداعي، فمعظم ما وصل إليه العالم من اختراعات وابتكارات وتطور وتقدم كان ناتجًا عن تفكير الفرد بشكل متجدد وابتكاري.

ويرى كناني(٢٠٠٥، ١٥) أن الإبداع وسيلة فاعلة لتقليص الفجوة الحضارية والعلمية بين الأمم، وهو أيضًا عامل حاسم في تقدم المجتمعات في كل مجالات النشاط الإنساني. كما أن توفير فرص متعددة للتلاميذ لتنمية قدراتهم ومهاراتهم الإبداعية أمر في غاية الأهمية من أجل أن يتمكنوا من تعزيز استقلاليتهم والتعبير عن ذاتهم واكتساب مهارات التعلم مدى الحياة (Davis,2005; Sternberg & Grigorenko, 2000).

وطالما نتحدث عن الإبداع والتفكير الإبداعي، فإننا نتحدث عن هؤلاء الأفراد الذين يمتلكون قدرات عقلية مرتفعة، وذكاء عال، ولديهم قدرات وإمكانات غير عادية، وهذه الفئة تمثل أمل أي أمة في إحراز التقدم والتطور والوصول إلى مصاف الدول المتقدمة بفضل قدراتهم الإبداعية. وتتوفر هذه المتطلبات في فئة الموهوبين، فما يمتلكونه من قدرات تؤهلهم لإحداث التغيير المنشود بشرط توفير البيئة والظروف المناسبة لوصول قدراتهم إلى أعلى درجة ممكنة.

ويشير الجغيمان و معاجيني (٢٠١٠) أن رعاية الموهوبين ليست من الكماليات التربوية، وليست نشاطًا الغرض منه الحصول على الجوائز والظهور بل أصبح تربيتهم حقًا يهدف لتلبية احتياجاتهم ، لذلك يعتبر الاهتمام بهم من المؤسسات التعليمية يعني التطور للمنظومة، وعلى النقيض فإن إهمال رعايتهم يؤدي لتأخر في التنمية بشتى صورها ومجالاتها.

ولا شك أن ما يدرسه الموهوبون في المدارس وما تقدمه من مقررات دراسية وأنشطة لا تناسب قدراتهم، الأمر الذي يؤدي إلى إهدار طاقات وإمكانات كثيرة، وتضيع على المجتمع فرص مميزة في تطوره. إن ما يقدمه المنهج التقليدي من مفردات ومناشط ومهارات هي في الأصل وضعت لتناسب قدرات التلاميذ العاديين، ولم تراع الفروق الفردية بينهم وبين الموهوبين، لذلك تظل كثير من القدرات الهائلة عند الموهوبين كامنة مما يؤدي إلى ضمورها أو اختفائها،

وهذا يفسر إلى حد بعيد شعور الموهوبين بالملل والضجر من المقررات الدراسية، وعدم حصولهم على درجات عالية تناسب قدراتهم وتوافق تتطلاعات الآباء والآخرين.

لذلك يرى الباحث أنه من الضروري عدم الإكتفاء بما تقدمه تلك المقررات من أنشطة ومهارات، بل يجب تقديم برامج تربوية وأنشطة متنوعة تعمل على الكشف عن قدرات الموهوبين وتطويرها وتنميتهاإلى أقصى درجة. ويوجد كثير من البرامج التي تساعد على تنمية القدرات العقلية والأكاديمية للموهوبين مثل برنامج دي – بونو لتعليم التفكير، واستراتيجية سكامبر لتعليم التفكير الإبداعي، وبرنامج القبعات الست لتنمية وتعليم التفكير، وغيرها من البرامج التى من شأنها النهوض وتطوير أداء الموهوبين وتشجعهم على التفكير المبدع.

وتعد استراتيجية سكامبر من البرامج العالمية الرائدة في تعليم التفكير الإبداعي، والذي يناسب جميع التلاميذ من المرحلة الابتدائية وحتي الجامعة، فهو برنامج يعمل على تنمية مهارات التفكير الإبداعي عن طريق تنمية الخيال ، وذلك من خلال التفكير التباعدي وتنميته وتوليد الأفكار، حيث يشتمل البرنامج على ٢٠ لعبة، تتنوع في محتوياتها، وتتفق في طريقة عرضها وتقديمها. وما يؤكد ذلك أن كلمة سكامبر Scamper تعني (الانطلاق، أو الجري، والعدو بمرح....) وهي اختصار للحروف الأولى من الكلمات التالية :

Substitute الاستبدال ، Combine التجميع، Adapt, التكييف، Modify التعديل، Put to other use الاستخدام في أشياء أخرى، Eliminate الحذف، Rearrange العكس وإعادة الترتيب، وكل من هذه الإستراتيجيات السبع تهدف إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وفي حالة تنفيذ هذه الألعاب بشكل جيد فإن الناتج المتوقع هو تنمية مهارات التفكير الإبداعي عند الموهوبين.

ويمكن استخدام استراتيجية سكامبر بصورتين وهما: تدمج مع المادة الدراسية لتقديمها بشكل معين، وإما تستخدم الاستراتيجية بشكل مستقل، وتجدر الإشارة أن الباحث استخدم استراتيجية سكامبر بشكل مستقل وكامل دون حذف أو إضافة بها عند تدريبه لأعضاء المجموعة التجريبية من التلاميذ الموهوبين.

مشكلة البحث :

تركز معظم المقررات الدراسية في بلادنا على مهارات الحفظ والتذكر والاسترجاع وتهمل الصور المختلفة للتفكير، لذلك تختفي كثير من مظاهر الإبداع في تعلم الطلاب. إلى

جانب أن أولياء الأمور يهتمون بالتحصيل الدراسي والتفوق فقط، ولا يعطون اهتمامًا كافيًا بمدى تنمية مهارات أبنائهم الإبداعية والابتكارية.

ويؤكد على ذلك دراسة جلين (١٩٩٧) Glennحيث يرى أن المنظومات التربوية بشكل عام، وعلى الرغم من نتائج البحوث والدراسات التي تؤكد على أهمية تعزيز الإبداع وتحفيزه لدى الطلاب،إلا أنها في الواقع لا تساعد على ذلك. ويضيف ستيرنبرج(١٩٨٥) أنه بمرور الوقت تصبح المعارف والمعلومات عند الطلاب قديمة، لكن تظل مهارات التفكير متجددة، وهو الأمر الذي يساعد على معالجة المعارف مهما اختلفت، فمهارات التفكير تكسب الطلاب المعرفة بصرف النظر عن مكان وزمان وحتى نوع المعلومات (في: جروان،٢٠٠٢).

ويتفق كل من المليجي (٢٠٠٠) مع تورانس Torrance في أنه توجد عوائق تقف في سبيل تنمية التفكير الإبداعي بالمدرسة وهي: التربية الموجهة نحو النجاح، والاختبارات المدرسية التي تقيس التحصيل الدراسي في نطاق ضيق، والامتثال لضغوط الزملاء، والعقاب على التساؤل والاكتشاف، والتأكيد الزائد أو الخاطئ على أدوار الجنسين.

وتذكر صالح(٢٠٠٦) أنه قد جاء في تقرير اليونسكو (١٩٩٥) أن الهدف من التربية هو تنمية الإبداع لذلك يجب على إدارات التربية والتعليم تنمية عقول الطلاب من خلال تعليمهم مهارات التفكير المتنوعة، ليمتلكوا القدرة على مواجهة التحديات التي تقابلهم على مستوى الفرد والجماعة، والعمل على اتخاذ القرارات المناسبة لمواجهة التحديات، لذلك تكمن أهمية تنمية مهارات التفكير الإبداعي للموهوبين القادرين على تغيير المجتمع للأفضل بين الفترة والأخرى.

ويواجه التفكير الإبداعي مجموعة من المشكلات في مدارسنا منها : استخدام المعلمين لأساليب غير مناسبة تحد من حرية التعبير وحرية التفكير، والتقليل من شأن أحلام اليقظة للطلاب، والتي هي باب لظهور الإبداع، وقناعة المعلمين ومدراء المدارس بأن تنمية وتعليم التفكير الإبداعي عملية شاقة ومكلفة، وأن المقررات الدراسية تم تصميمها بشكل معين يهمل الجوانب الإبداعية، ويركز على المهارات العقلية الدنيا كالحفظ، والتلقين، والاسترجاع، واختلاف المعلمين على مدى تعليم الإبداع، فمنهم من يرى أن الإبداع موروث وموهبة ولا يمكن تعليمه، لأن البيئة ليس لها أثر فعال في تنميته. وهذا ما أكد عليه طنطاوي (٢٠٠٨، ٤٠) في أن المناهج المقدمة للعاديين تشكل حجرة عثرة في طريق التلاميذ الموهوبين، فهي لا تتناسب مع قدراتهم، وأن الأنشطة الواردة فيها لا تتناسب مع قدراتهم العقلية لا كمًا ولا

كيفًا، ولا تقدم تحديًا كافيًا لقدراتهم، بل قد تكون لها أثر سلبي عليهم، حيث تعمل على وأد الموهبة لديهم.

لذلك نلحظ أن استخدام برامج تعليمية متميزة تختلف عن تلك التي تقدم للعاديين تعد مطلبًا أساسيًا للموهوبين، كما أثبتت بعض الدراسات أن الموهوبين الذين توافرت لهم برامج خاصة قد أظهروا تقدمًا ملحوظًا في شتى المجالات مثل دراسة النافع (٢٠٠٠)، ودراسة قرني(٢٠٠٠)، ودراسة البصيص (٢٠٠٤)، ودراسة سالم (٢٠٠٥) حيث تؤكد نتائج هذه الدراسات أن الموهوبين بحاجة إلى أنشطة وبرامج أكثر مرونة لتمنحهم الحرية الكافية على التفكير وتمكنهم من تحمل مسؤوليات أكبر في المستقبل. وتؤكد النجار (٢٠١٠) أن التفكير الإبداعي قابل للنمو باستخدام برامج وأنشطة إثرائية، حيث إن الإبداع تتداخل فيه البيئة التي تحيط بالشخص المبدع، والعلم والتفكير المنظم، والجهود المبذولة، بينما الموهبة تلعب الوراثة فيها دور أكبر . وهذا ما حفز الباحث لتناول موضوع تنمية مهارات التفكير الإبداعي للطلاب الموهوبين باستخدام استراتيجية سكامبر لتعليم التفكير الإبداعي بشكل مستقل – حيث أثبتت كثير من النتائج فعاليته في تنمية مهارات التفكير الإبداعي مثل دراسة أبلحد وفتاح(٢٠٠٣) ، ودراسة عبدالله(٢٠١٥)، ودراسة الرويثي(٢٠١٢) وغيرها.

من ذلك فإن مشكلة البحث تتحدد في ضعف بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلاب الموهوبين بالمرحلة الابتدائية، الأمر الذي دفع الباحث لاستخدام استراتيجية سكامبر لتنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لديهم.

أسئلة البحث:

(١) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي؟

(٢) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي؟

(٣) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس البعدي والقياس التتبعي على مقياس التفكير الإبداعي؟

أهداف البحث

١- التعرف على مدي وجود مهارات التفكير الإبداعي عند التلاميذ الموهوبين.

٢- الاهتمام بتنمية الإمكانيات والقدرات الإبداعية للتلاميذ الموهوبين.

٣- التأكد من مدى إمكانية تنمية التفكير الإبداعي ومهاراته للتلاميذ الموهوبين بشكل مباشر من خلال استراتيجية سكامبر.

أهمية البحث

١-الاهتمام برعاية الموهوبين، وتنمية إمكانياتهم، والارتقاء بقدراتهم العقلية العالية خاصة قدراتهم الإبداعية.

٢-استخدام استراتيجية سكامبر سواء بشكل مستقل أو من خلال دمجه في المقررات الدراسية باعتبارها استراتيجية تربوية لتنمية مهارات الإبداع.

٣-جذب انتباه الدارسين والباحثين والقائمين على التعليم لإجراء المزيد من الدراسات لتنمية التفكير الإبداعي للموهوبين باسترتيجيات وبرامج مختلفة.

٤-تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الموهوبين يعمل على إخراج الموهوبين لأفضل ما لديهم من قدرات وإمكانيات، وتطلق له العنان في التخيل والإبداع، ويكون الناتج هو حلول ابتكارية تتسم بالأصالة والمرونة والطلاقة لكثير من المشكلات التي تواجه المجتمع.

٥-في ظل التطور العلمي المتلاحق في الآونة الأخيرة فإن المجتمعات في حاجة لمن يفكرون بشكل إبداعي، لتحقيق مزيد من الرفاهية والرغد في الحياة. فالتفكير الإبداعي أحد مطالب المجتمعات المعاصرة .

٦-الحاجة الملحة للطلاب إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي، لمواجهة المشكلات التي تواجههم في حياتهم العلمية والعملية والاجتماعية، وتكمن صعوبة المشكلات ليس في كميتها ولا حداثتها، ولكن لأنها متغيرية ومتجددة، الأمر الذي يزيدها تعقيدًا (علوان، ٢٠٠٨).

حدود البحث

تكونت عينة البحث من التلاميذ الموهوبين عددهم(٧٨) تلميذًا مقسمين إلى مجموعتين: الأولى تجريبية يخضعون للبرنامج التدريبي وعددهم (٤٠) تلميذًا، والثانية ضابطة

وعددها (٣٨) تلميذًا ويتلقون تعليمهم بالطريقة العادية. كما تم تطبيق هذا البحث بمدرسة على بن أبي طالب الابتدائية ومدرسة القادسية الابتدائية ومدرسة زيد بن ثابت الابتدائية بالخرج بالمملكة العربية السعودية في الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي ١٤٣٥/ ١٤٣٦ هـ، وتكونت جلسات البرنامج من ٢٢ جلسة بواقع جلستين أسبوعياً .

مصطلحات البحث

الموهبة Talent:

يتبنى مكتب التربية الأمريكي للموهوبين تعريفهم بأنهم (من يعطون برهاناً على إمكاناتهم على الأداء الراقي في مجالات متعددة عقلية وإبداعية وفنية وقيادية وأكاديمية ، ولكنهم في نفس الوقت في حاجة إلى أنشطة لا تتوفر عادة بالمدرسة، بهدف تطوير ونمو هذه الاستعدادات والامكانيات (جروان، ٢٠٠٤).

ويعرفها عبدالله (٢٠١٠، ٥٢٣) بأنها قدرة لدى الفرد تزيد بشكل عام عن المتوسط وتستمر في الزيادة حتى المستوى المرتفع جداً و ما بعده، وذلك في واحدة أو أكثر من مجالات السلوك الإنساني المتعددة، وبالتالي فإن حدها الأدنى يتحدد في المستوى فوق المتوسط، أما حدها الأعلى فلا حدود له، حيث تستمر تلك القدرة في الزيادة وذلك إلى ما لا نهاية .

التعريف الإجرائي للموهوبين في هذا البحث : بأنهم الطلاب الذين تم التعرف عليهم وتشخيصهم من قبل إدارة التعليم بالخرج بالمملكة العربية السعودية من خلال معايير وضعت من قبل وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية كاختبار القدرات العقلية، والتحصيل الدراسي، والمقابلات، والاستعدادات الخاصة- ويقع مستوي ذكائهم فوق ١٢٠-، ولكن درجاتهم على مقياس التفكير الإبداعي المستخدم في البحث الحالي منخفض.

التفكير الإبداعي Creative Thinking:

يعرف جروان (٢٠٠٨، ٨٥) بأنه عملية شعور بالمشكلات وتحديد المعلومات الناقصة، والبحث عن حلول ومن ثم اختبار تلك الحلول لتأكيدها أو تعديلها، والعمل على نقل النتيجة للآخرين. بينما السمير وجرادات و حوامده (٢٠٠٧) أن التفكير الإبداعي هو مجموعة من العمليات الذهنية، يستخدمها الشخص في العديد من المواقف اليومية بغرض التوصل إلى منتج إبداعي أصيل، يمكن قياسه بمجموعة من المقاييس، كما يمكن تفصيل درجاته في كل مهارة من مهارات التفكير الإبداعي، سواء في الطلاقة أو الأصالة أو المرونة، ويتم حساب

الدرجة الكلية على نفس المقياس. ويركز الباحث في البحث الحالي على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي وهي: الأصالة والمرونة والطلاقة. ويعرفه روجرز Rogers بأنه إنتاج يتسم بالحداثة ناتج عن التفاعل بين الفرد وخبراته، ويعرفه بيرس Piers بأنه تجنب الأعمال التقليدية الروتينية في التفكير واستبدالها بآخر يتسم بالأصالة والجدية كذلك يمكن تطبيقه (الحيلة٢٠٠٩ ، ٤٦).

ويعرف الباحث مستوى التفكير الإبداعي إجرائيا بأنه ما يحصل عليه الطالب الموهوب في اختبار التفكير الإبداعي سواء في الدرجة الكلية أو الدرجات الفرعية لمهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة).

استراتيجية سكامبر (Scamper Strategy):

تعني كلمة SCAMPER باللغة العربية الهروب أو العدو والجري، وهي طريقة تعني بتنمية مهارات التفكير الإبداعي والخيال، حيث تدعو هذه الطريقة لأن يتحرر الفرد من تفكيره الجامد الضيق، وأن يتخلى عن الأعمال الروتينية، وينطلق بخياله بما هو أبعد من الواقع. ويتكون هذا البرنامج من عشر إستراتيجيات إذا ما أتقنها الفرد فإن تفكيره الإبداعي قد ينمو وتتطور وهذه الإستراتيجيات هي :الاستبدال Substitute، الجمع أو الإضافة Combine ، التكييفAdapt ، التعديل Modifying،التكبير Magnifying ،التصغير Minifying، الاستخدام في أغراض أخرىPut to other Use ، الإلغاء أو الحذف Eliminate ، القلب أو العكس Reverse، إعادة الترتيبRearrange (Eberle, 2008) و(نوام،٢٠٠٩).

وهى استراتيجية تساعد على تنمية مهارات التفكير الإبداعي عن طريق تنمية الخيال لدى الأفراد، من خلال تنمية تفكيرهم التباعدي، وهى استراتيجية تتكون من مجموعة من الألعاب عددها ٢٠ لعبة، تختلف في محتواها وتشترك في الهدف وطريقة تقديمها. وقد قدم بوب إيبريل Bob Eberle عام ١٩٩٦ استراتيجية سكامبر SCAMPER (قائمة توليد الأفكار) المتمثلة في جهود أوزبورن وهو نموذج يهتم بتنمية التفكير الإبداعي، حيث قام نموذج دي ميلي de Mille لتصميم نشاطات وألعاب لتنمية الخيال، ليشكل مكعبًا ثلاثي الأبعاد، يعتبر أداة لتحفيز الأفكار بأسلوب إبداعي يجمع بين التفكير التشعبي والتجميعي، تستخدم لتوليد الأفكار وتطويرها وتحسنها وتنمية الخيال، ويمكن الإفادة من النتاجات المستحدثة بوضعها في صورة مقترحات لأفكار تنفيذية أو نقطة بداية لفكرة يتم العمل بها مستقبًلا، وهي بذلك أداة لتنمية التفكير وإثرائه(الأشعل،٢٠٠٦).

وتتكون استراتيجية سكامبر من عشر طرائق إجرائية هي(الاستبدال، الجمع أو الإضافة، التكييف، التعديل، التكبير، التصغير، الاستخدام في أغراض أخرى، الحذف، القلب، إعادة الترتيب) تساعد على تنمية التفكير الإبداعي في شتى المجالات الحياتية، وتكسب الممارس لها مهارات توليد الأفكار، كما تفتح آفاقًا للتفكير التباعدي مما يسهم في توظيف الخبرات المكتسبة من هذه الإستراتيجيات في مواقف حياتية مختلفة (Eberle, 2008) .

لذلك هو نموذج يعمل على تحفيز التفكير من خلال استخدام أسئلة تدور حول موضوع محدد، وتعتبر هذه الأسئلة مدخلات في إجراء العمليات الاستدلالية والاستقرائية والاستنباطية والقدرة على التصنيف والتنظيم، وبالنسبة للمخرجات فتظهر من خلال إجابات الطلاب (غانم، ٢٠٠٤).

ويوجد اتجاهان لتعليم مهارات التفكير بصفة عامة، أولها: أن يتم تقديم البرامج بشكل مستقل عن المقررات الدراسية، بحيث يتم تدريسه منفردًا كأي مقرر من المقررات الأخرى، والثاني: هو أن يتم تقديم هذه البرامج والأنشطة كجزء من المنهج الدراسي، وتعتبر إستراتيجيات سكامبر من النوع الأول. لذلك قام الباحث بتطبيق الاستراتيجية بشكل مستقل عن المقررات الدراسية العادية، ودون إضافة أو حذف في محتوى البرنامج، واتبع التعليمات والخطوات الموجودة به.

الإطار النظري

يرى عبدالله(٢٠٠٥، ٣٠٩) أن المدرسة إذا لم تمثل بما تقدمه من مقررات دراسية وأنشطة وغيرها أي إثارة لقدرات بعض التلاميذ الموهوبين، ولم تمثل أي تحد لهم فإنهم قد يجدون أنفسهم مشدودين لأمور و أنشطة أخري خارج المدرسة يحصلون من خلالها علي ما لم تستطع المدرسة أن تقدمه من إثارة لقدراتهم. فتكون النتيجة المنطقية انصرافهم عن تلك المقررات الدراسية التي تقدمها المدرسة، وبالتالي انخفاض تحصيلهم، وقد يتناسب مستوى ذكاء هؤلاء الأطفال عكسياً مع درجاتهم علي اختبارات الإبداع مع ازدياد عمرهم الزمني، وقد يبدأ مثل هؤلاء الأطفال في الشكوي من أن الكتب المقررة تبعث علي الملل.

أولا : الموهبة Talent

هي مفهوم يدل على تشغيل ما يمتلكه الفرد من استعدادات غير تقليدية حتى يصل إلى مستوى الكفاءة في الأداء إذا ما قورن بأقرانه من نفس عمره والبيئة الاجتماعية، وذلك في

مجال أو أكثر(القريطي٢٠٠٥، ١٤٣). ويؤكد عبد الله (٢٠٠٥ ، ٢٨١) الموهبة بأنها تميز واضح من أحد الأفراد في مجال محدد أو أكثر، وغالبا تكون مصحوبة بنسبة من الإبداعية تمكنه من إيجاد أفكار متجددة، وحلول ابداعية لمشكلات حالية، إلى جانب أنها تتطلب نسبة ذكاء لا تقل عن انحرافين معياريين أعلي من المتوسط.

ويمكن تنمية مهارات التفكير الإبداعي من خلال استخدام أساليب تربوية موجهة مثل أسلوب العصف الذهني (1953)Osborn، وأسلوب سكامبر (SCAMPER) لإنتاج الأفكار الإبداعية(1996) Eberle، وأسلوب تركيب الأفكار المتضادة (Synectics)، أو تآلف الأشتات(Gordon, 1968; Karnes& Bean,2001).

ثانيا: التفكير الإبداعي Creative Thinking

مفهوم التفكير الإبداعي:

يرى تورانس (١٩٩٣)Torrance التفكير الإبداعي بأنه عملية إحساس للمشكلات ومعرفة نقاط الضعف والخلل والنقص في المعارف، ثم الانتقال إلى عملية البحث عن حلول، و وضع الفروض واختبار صحتها ثم التوصل للنتائج. بينما يراه الخليلي(١٩٩٦ ، ٩٠) بأنه نشاط ذهني ينطلق من الشعور بوجود مشكلة، مما ينقل الفرد من مكان لآخر ومن حل لحل آخر ضده دون قيود، والتغير والتجديد هو أسلوبه وهدفه.

وتعرفه البنعلى(٢٠٠٥ ،٨٠) بأنه إنتاج أصيل موجه نحو غرض محدد، وهو يشمل مقدرة العقل على تكوين علاقات متجددة لإحداث تغيير في الواقع ، حيث ينطلق تفكير التلميذ خارج نطاق الحفظ إلى التحليل والاستنتاج ثم الانطلاق إلى الإبداع.

ويضيف كلا من عبد السميع و حوالة (٢٠٠٥ ،٢١٦) أن التفكير الإبداعي هو مجموعة المهارات العقلية التي تستخدم عند قيام الفرد بأي عملية من عمليات التفكير، وللتفكير الإبداعي مهارات عدة منها: الطلاقة والمرونة والأصالة

مهارات التفكير الإبداعي:

يركز البحث الحالي على ثلاث مهارات من مهارات التفكير الإبداعي وهي :الطلاقة والمرونة والأصالة. ونعرض لهذه المهارات كالتالي:

١- الطلاقة:Fluency

يعرف أرورا Arora (٢٠٠٢) بأنها قدرة الفرد على التعبير بأفكار عديدة ومترابطة في فترة زمنية محددة عندما يواجه مشكلة ما. ويعرفها جروان (٢٠٠٨، ٨٤) بالقدرة على اشتقاق عدد كبير من الحلول والحلول البديلة والاستخدامات عند التعامل مع مثير ما بسرعة وسهولة في تدفقها، وهي في الأساس عملية تذكر لخبرات ومفاهيم تم تعلمها من قبل.

ومن مكونات الطلاقة: الطلاقة اللفظية، الطلاقة الشكلية، الطلاقة الفكرية، الطلاقة التعبيرية، وطلاقة التداعي. ويمكن أن نقول أن الطلاقة هي عدم وجود صعوبة في إنتاج غزير في وقت قصير محدد.

٢- المرونة: Flexibility

يؤكد ملحم(٢٠٠١، ٢٣٨) على أن المرونة هي ما يمتلكه الفرد على توليد أفكار عديدة غير معتادة أو تقليدية، مع توجيه التفكير بتغير المثير أو معطيات الموقف. وهو ما يؤكد عليه عبدالجواد(٢٠٠٧، ٢١) بأن المرونة هي القدرة على إنتاج أكبر عددمن الأفكار المتنوعة. ومن مكونات المرونة: المرونة التلقائية، والمرونة التكيفية(التوافقية).

ويمكن تعريف المرونة بأنها القدرة على التفكير في موضوع معين من زوايا مختلفة ومتعددة وانتاج استجابات وأفكار وحلول عديدة لنفس الموضوع.

٣- الأصالةOriginality

تعرف عويس (٢٠٠٣، ١٥) الأصالة بأنها الميل إلى تقديم تداعيات بعيدة، فهي من ناحية تعني جودة الأفكار، ومن ناحية ثانية تعني النفاذ إلى تداعيات بعيدة، ومن ناحية ثالثة تعني الجدة وعدم الشيوع فيما يتعلق بمنبه معين. وتؤكد الخليلي(٢٠٠٥، ١٤١) أن الأصالة هي القدرة على إنتاج غير مألوف لم يسبق إليه شخصا ما، ويطلق عليها أصالة إذا لم تخضع للأفكار التقليدية الشائعة ولابد أن تتصف بالتميز.

ويمكن تعريف الأصالة بأنها القدرة على التفكير بما يسمى خارج الصندوق ،وأن ينتج الفرد أفكارا غير مألوفة وجديدة بالنسبة للآخرين.

إستراتيجية سكامبر (SCAMPER Strategy):

تتكون إستراتيجية سكامبر من عشر إجراءات كل جزء منها يمثل إستراتيجية لها دلالة إجرائية وهي:

- **الاستبدالSubstitute** : وهو يعني ما الذي يحل محل هذا الشيء؟ وهل من الممكن تغيير مكوناته؟ أو المادة المصنوعة منه؟ أو تغيير قوته؟ أو وضعه في مكان آخر.
- **الجمع أو الإضافة Combine**: وهو هل يمكن إضافة شيء لمجموعة أخرى من الأشياء؟ أو جمع مجموعة من الأشياء أو المكمونات؟ أو دمج مجموعة من الأفكار.
- **التكيف Adapt**: ونعني به هل يمكن مواءمة شيئاً ما؟ أي هل يمكن تحويل شيء ما لجعله متوافقًا مع مجموعة من الأشياء الأخرى؟ وهل من الممكن تصميمه بشكل مشابهة لشيء آخر مختلف عنه؟
- **التعديل أو التغيير Modifying** : ونقصد به هل يمكن تعديل الشيء ليصبح شيئًا جديد؟ أو التغيير في اللون أو الحركة أو الصوت أو الرائحة؟ بمعنى آخر هل يمكن التغيير في خصائص الشيء؟
- **التكبير Magnifying**: ونقصد بها هل يمكن تكبير حجم الشيء؟ وذلك عن طريق الزيادة في ظهوره وارتفاعه وحجمه وطوله وغير ذلك؟
- **التصغير Minifying**: بمعنى هل يمكن تصغير حجم الشيء؟ وما الذي يمكن استبعاده كي نجعله أصغر؟ هل بتكثيفه أو انخفاضه أو تقليل سعره أو تبسيطه؟
- **الإلغاء أو الحذف Eliminate** : مثل حذف بعض الأجزاء، مثل: ماذا يحدث إذا ما أخفينا الأوراق من العمل أو خلعنا واحد من إطارات السيارة، أو حذفنا كلمة من عبارة؟
- **القلب أو العكسReverse**: ونقصد به هل يمكن قلب حالة الشيء؟ مثل عكس الخصائص السالبة والموجبة للشيء، مثل تحويل الجانب الأيسر مكان الجانب الأيمن أو المقدمة للخلف أو من الأسفل للأعلى.
- **إعادة الترتيب Rearrange**: ونقصد به هل يمكن إعادة تنظيم الشيء؟ بمعنى هل يمكن التغيير فى الشكل أو البناء أو التصميم، أو التغيير في شكل العلاقة بين السبب والنتيجة، أو تغيير في السرعة والزمن(Eberle, 2008).

ويمكن تلخيص هذه الإستراتيجيات السابقة في الشكل التالي:

جدول رقم (١)

يوضح إستراتيجيات سكامبر

م	الإستراتيجية	الاختصار	الهدف من الإستراتيجية
١	Substitute	S	تبديل شيء مكان شيء
٢	Combine	C	جمع أفكار وأشياء مع بعض
٣	Adjust- Adapt	A	ضبط وتكييف شيء ليلائم هدف معين
٤	Modify	M	تعديل وتكبير وتصغير الأشياء
٥	Put to other uses	P	الاستخدمات الأخرى للأشياء
٦	Eliminate	E	الحذف والتخلص من جزء من شيء
٧	Reverse-Rearrange	R	عكس الأشياء في الاتجاه والشكل

أهداف استراتيجية سكامبر:

بعد الاطلاع على دليل الاستراتيجية والأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة به يمكن أن نستخلص بعضًا من أهداف استراتيجية سكامبر وهي على النحو التالي:

- تكوين اتجاهات إيجابية للمتعلمين نحو التفكير بشكل عام، والتفكير الإبداعي بشكل خاص، وآلية تعلمه.
- تعليم التلاميذ طرق متنوعة لإنتاج مخرجات تتميز بالإبداع ومهاراته، كالطلاقة والمرونة والأصالة.
- تدريب التلاميذ من خلال أنشطة جذابة كلها من خلال ألعاب متنوعة في توليد الأفكار.
- تنمية حب الاستطلاع والحدس للتلاميذ.
- تشجيع التلاميذ على مهارات التفكير التباعدي لتنمية الخيال لديهم، والذي هو ضروري لتنمية التفكير الإبداعي ومهاراته.
- الوصول بالتلاميذ وتفكيرهم الإبداعي إلى أقصى درجة ممكنة من النمو والتطور.
- تنمية مفهوم الذات وغرس الطموح والتفكير خارج الصندوق (التفكير التقليدي).
- استثارة القدرات الكامنة داخل التلاميذ، والتي كانت مهددة بالانطفاء أو الإهمال وتنميتها.

التفكير الإبداعي عند الموهوبين:

يرى سوارتز وباركس(1994)Swartz& Parks أنه باستطاعة أي شخص أن يطور من إمكانياته العقلية بصورة مستمرة عن طريق ما يقابله في حياته خبرات سابقة وتجارب، لذلك يعتبر تطوير التفكير ونوعيته للطلاب من أولويات النظم التربوية لمواجهة التحديات التي المعاصرة في ظل الثورة المعلوماتية والتكنولوجية.

وحيث إن ما تقدمه المدارس من مقررات تفتقد إلى كثير من تنمية مهارات التفكير العليا وتصب اهتمامها على المهارات المعرفية البسيطة كالحفظ والتذكر والاسترجاع؛ لأنها في الأساس تم تصميمها للتلاميذ العاديين، الأمر الذي يجعلها أقل جدوى للتلاميذ الموهوبين، وحيث إن الموهبة تبدأ كاستعداد ولا تنمو إلا بتوفير البيئة المواتية التي تعمل على شحذها والارتقاء بها وهذه أمور لا تتوفر في المقررات الدراسية العادية مما يؤدي إلى كمون أو احتفاء هذه الموهبة. لذلك يجب تقديم أنشطة وبرامج وإستراتيجيات تعمل على رعاية هؤلاء الموهوبين .

لذلك وجد الباحث أن استخدام إستراتيجيات سكامبر وما يتوفر فيها من أنشطة تتميز بالسهولة والبساطة (مجموعة من الألعاب) تثير القدرات العقلية العليا(التفكير الإبداعي) تعمل على تشجيع الموهوبين على الإنتاج الذي يتميز بالطلاقة والمرونة والأصالة. كما أن إستراتيجيات سكامبر تتناسب مع جميع مراحل الطلاب من الابتدائية وحتى المرحلة الجامعية. ولا تحتاج من المستخدم سوى اتباع التعليمات بشكل جيد والتنفيذ الدقيق للخطوات حتى تأتي بالنتائج المرجوة.

الدراسات السابقة

قامت عبدالله (٢٠١٥) بدراسة هدفت إلى التعرف على فعالية إستراتيجية سكامبر في تعزيز مهارة توليد الأفكار لدى عينة من الطالبات بجامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن بالرياض في التعبير الكتابي، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعة التجريبية الواحدة، وضمت أدوات الدراسة : الاختبار التحريري(قبلي وبعدي)، وبطاقة ملاحظة الأداء الكتابي أثناء تطبيق البرنامج. واشتمل البرنامج على عشر وحدات تدريبية وشملت العينة ٣١ طالبة من مختلف التخصصات. وقد كشفت النتائج عن فاعلية عالية لاستراتيجية سكامبر حيث بلغ حجم التأثير ٢.٦٩.

هدفت دراسة الرويثي(٢٠١٢) إلى معرفة فعالية إستراتيجية سكامبر في تعليم العلوم وأثر ذلك في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لعينة من الموهوبات بالمرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة، وقد تم تطبيق البحث على عينة قوامها ٥٤ تلميذة موهوبة تم تقسيمهن لمجموعتين متساويتين تجريبية وضابطة، وقد تم تدريس التلميذات أعضاء المجموعة التجريبية بإسترتيجية سكامبر، بينما تم تدريس أعضاء المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية، وقد استخدمت الباحثة مقياس تورانس للتفكير الإبداعي، واستخدمت اختبار (ت) في تحليل النتائج، وقد أظهرت النتائج تحسن واضح ودال إحصائيًا للتلميذات الموهوبات أعضاء المجموعة التجريبية في مهارات التفكير الناقد.

وهدفت دراسة بامقابل(٢٠٠٧) إلى معرفة أثر إستراتيجية العصف الذهني على نمو التفكير الإبداعي وكذلك التحصيل الدراسي عند مجموعة من طلبة بالصف الأول الثانوي في مادة الكيمياء وتكونت عينة الدراسة من ٨٠ طالبًا وطالبة من مدارس مديرية الشيخ عثمان بمحافظة عدن تم توزيعهم على مجموعتين تجريبة وضابطة بالتساوي، وقد استخدمت الباحثة اختبارًا لقياس التفكير الإبداعي في مادة الكيمياء إضافة إلى اختبار تحصيلي يقيس مستويات بلوم المعرفية، وقد أظهرت النتائج أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية لصالح أفراد المجموعة التجريبية، كما أثبتت عدم وجود علاقة بين التفكير الإبداعي والتحصيل الدراسي.

قدم كل من أبلحد و فتاح(٢٠٠٣) دراسة استهدفت معرفة فعالية إستراتيجية سكامبر في تطوير وتنمية مهارات التفكير الإبداعي عند عينة تكونت من(٥٠) من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وكان من أهم النتائج ارتفاع درجات المجموعة التجريبية في كل من مهارات الطلاقة والأصالة والمرونة والدرجة الكلية للاختبار لصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية.

وحاولت دراسة باراك (١٩٩٩)Barak التعرف على تعلم ونقل المهارات العليا للتفكير للمدارس في الولايات المتحدة الأمريكية، وقد قام الباحث باستخدام برنامج الكورت (CORT) وادخله بمساق متقدم بالتكنولوجيا بالمدارس. حيث تدرب الطلبة على البرنامج. وأظهرت النتائج القدرة على تنمية مهارات التفكير الإبداعي باستخدام التكنولوجيا بالمزج بين برنامج لتنمية مهارات التفكير الإبداعي بمقررات ومناهج التكنولوجيا لتعليم التفكير ومهاراته.

وحاولت دراسة رود (١٩٩٧) Rodd الرد عن السؤال: هل في الإمكان تدريس الطلاب التفكير الإبداعي؟ ولإيجاد إجابة قام الباحث باستخدام عينة الدراسة (٤٨) طالبًا من منطقة جنوب غرب بريطانيا ومدارسها، وقسمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية (٢٤)، والثانية

ضابطة (٢٤)، وأجرى التكافؤ بين المجموعتين في المستوى الاقتصادي والاجتماعي. وتم تدريب المجموعة التجريبية على برنامج يسمى " المواهب غير المحددة " Talent Unlimited (Tu) لفترة زمنية تراوحت عام بمعدل ثلاثة مواقف أسبوعيًا على مهارات هي: التفكير التشعبي، والقدرة على تعميم الأفكار، وزيادة الأفكار التفصيلية لتحسين الأفكار. وكذلك التفسيرات اللفظية والتفسيرات الغير لفظية للتعبير عن ما يدور بداخلهم من أفكار ومشاعر واحتياجات : وأظهرت نتائج الدراسة أنه هناك فروق دالة إحصائياً في أداء المجموعة التجريبية والضابطة على المهارات في صالح المجموعة التجريبية.

وقامت السرور (١٩٩٦) بدراسة هدفت إلى التعرف على فعالية برنامج (الماسترثنكر) لتعليم التفكير على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لعينة من طلبة والذين يدرسون بكلية العلوم التربوية بالجامعة الأردنية، وتألفت العينة من (٧٢) طالبًا وطالبة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: الأولى تجريبية (٣٨) طالبًا وطالبة والثانية ضابطة(٣٥) طالبًا وطالبة، واستخدمت اختبار تورانس اللفظي والشكلى الصورة(أ). وأظهرت نتائج الدراسة أنه هناك فروق ذات دالة إحصائياً بين أفراد المجموعتين في مهارات التفكير الإبداعي في صالح أفراد المجموعة التجريبية.

تعقيب علي الدراسات السابقة :

اختلفت الدراسات التي تناولت تنمية التفكير الإبداعي، فمنها ما استخدم استراتيجية سكامبر بشكل مستقل دون دمجه بأنشطة أو مقررات أخرى مثل دراسة عبدالله (٢٠١٥)، ودراسة الرويثي (٢٠١٢) ودراسة أبلحد و فتاح (٢٠٠٣)، ومنها ما تم استخدام إستراتيجيات أخرى لتنمية التفكير الإبداعي مثل إستراتيجية العصف الذهني كدراسة بامقابل (٢٠٠٧)، وهذا ما يؤكد على ضرورة تنمية مهارات التفيكر الإبداعي لأهميته بالنسبة لجميع أفراد المجتمع، كما أن عينة الدراسات السابقة تنوعت من حيث الحجم (صغيرة – كبيرة)، ومن حيث المرحلة التعليمية (من المرحلة الابتدائية وحتى الجامعية) على الرغم من أن استراتيجية سكامبر وضعت في الأساس لطلاب المرحلة الابتدائية من خلال ألعاب تنمي الخيال وتعمل على توليد الأفكار، ومن حيث الفئة (عاديين – موهوبين). و رغم هذه الاختلافات إلا أن جميع هذه الدراسات هدفت إلى تنمية التفكير الإبداعي لدي أفرادها، كما تعددت الأدوات المستخدمة وإن كان أشهرها مقياس تورانس للتفكير الإبداعي.

وقد استفاد الباحث من هذه الدراسات والإطار النظري في تصميم البرنامج التدريبي وجلساته و استخدام مقياس خيرالله (١٩٧٤) لقياس القدرة على التفكير الإبداعي. وكذلك آلية تنفيذ الجلسات وخطوات تطبيقه، واختيار عينة من طلاب الصف الرابع لتطبيق البرنامج .

فروض البحث :

(١) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

(٢) توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي.

(٣) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس البعدي والقياس التتبعي على مقياس التفكير الإبداعي (بعد مرور شهرين من استخدام البرنامج).

منهج البحث و إجراءاته

منهج البحث:

خضع البحث للمنهج شبه التجريبي، حيث إنها تقوم علي تصميم المجموعتين (تجريبية وضابطة). حيث يريد الباحث التعرف علي فعالية الاستراتيجية المستخدمة في البحث الحالي القائم على استراتيجية سكامبرSCAMPER (المتغير المستقل) علي تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي (متغير تابع) وذلك من خلال قياس المتغيرات قبل تطبيق البرنامج التدريبي و بعده (قياس قبلي و بعدي).

مجتمع البحث :

يتكون مجتمع البحث من التلاميذ الموهوبين بالصف الرابع الابتدائي بمدرسة علي بن أبي طالب ومدرسة القادسية الابتدائية ومدرسة زيد بن ثابت الابتدائية بمحافظة الخرج بالمملكة العربية السعودية، في الفصل الدراسي الثاني من للعام الدراسي ١٤٣٥ – ١٤٣٦هـ.

عينة البحث:

تألفت العينة من(٧٨) تلميذًا من التلاميذ الموهوبين من الذكور، مقسمة إلي ٤٠ تلميذًا من الموهوبين (مجموعة تجريبية)، و ٣٨ تلميذًا من الموهوبين (مجموعة ضابطة). وقام الباحث بالمجانسة بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في متغيرات هي: السن و الذكاء والتفكير الإبداعي والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول رقم (٢)

اختبار (ت) ونتائجه للفروق بين المتوسطات في متغيرات السن، والذكاء، والتفكير الإبداعي

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
العمر الزمني	الضابطة	٣٨	٩.٢٦	٠.٤٥	٧٦	٠.١٣١	غير دالة
	التجريبية	٤٠	٩.٢٥	٠.٤٤			
مستوى الذكاء	الضابطة	٣٨	١٢٥.٢٩	٢.٢١	٧٦	٠.٢١١	غير دالة
	التجريبية	٤٠	١٢٥.٤٠	٢.٤٢			
مهارات التفكير الابداعي	الضابطة	٣٨	163.23	2.67	76	0.234	غير دالة
	التجريبية	٤٠	163.36	2.82			

يوضح الجدول السابق أنه ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسطات في متغيرات العمر الزمني ومستوى الذكاء ومهارات التفكير الابداعي، ويتضح ذلك من المتوسطات وقيمة اختبار "ت" T–test. أي أن المجموعتين متكافئتين.

أدوات البحث :

١- اختبار التفكير الابداعي لـ(خيرالله، ١٩٧٤)

أ- **تعريف الاختبار:** صمم خير الله (١٩٧٤) مقياس التفكير الابداعى وهو اختبار يتكون من قسمين، الأول : مأخوذ عن إحدى بطاريات تورانس للتفكير الإبداعي، والثانى: هو اختبار بارون والمعروف باسم Barron's Test of Anagrams ، ويتكون هذا الاختبار من اختبارات فرعية هى: اختبار الاستعمالات، اختبار المترتبات، اختبار الموقف، اختبار التطوير، اختبار الكلمات.

ب- **صدق وثبات المقياس :** قام خيرالله ١٩٧٤ بالتحقق من صدق المقياس، وذلك بتطبيقه على عينة قوامها ١٠٠ طالب وقام بحساب الصدق العاملي من خلال التحليل العاملي لمصفوفة معاملات الارتباط للأجزاء الخمسة سالفة الذكر، وكانت درجة تشبعها بالقدرة على التفكير الابداعى هى: (0.75)، (0.714) ، (0.702) ، (0.688) ، (0.642) على الترتيب، وهي تشبعات مرتفعة ما يدل على صدق الاختبار عامليًا، وكانت التشبعات على عينة أخرى عددها أيضًا ١٠٠ طالبًا من الصف الأول والثاني والثالث الثانوي بقسميه العلمى والأدبى هى: (0.565) ، (0.7.2)، (0.765)، (0.633)، (0.616) على التوالي وهى تشبعات مرتفعة جدًا، وهذا يدل على تمتع المقياس بدرجة عالية من الصدق. وبالنسبة للثبات قام سيد خير الله بحسابه بطريقة التجزئة النصفية على العينة (١٠٠) طالب وكانت معاملات الثبات بعد التصحيح باستخدام معاملة سبيرمان وهي: (0.642)، (0.86)، (0.84)، (0.803)، وذلك بالنسبة للطلاقة والمرونة والأصالة والدرجة الكلية على الترتيب، بينما كانت هذه المعاملات على العينة الثانية بعد التصحيح هى (0.902)، (0.82)،(0.857)، (0.858)، وذلك بالنسبة للطلاقة والمرونة والأصالة والدرجة الكلية على الترتيب، وهذا يوضح تمتع المقياس بدرجة عالية من الثبات.

وقام الباحث بالتأكد من صدق وثبات المقياس، ولمعرفة ذلك قام الباحث بتطبيق المقياس على عينة قوامها (٣٣) تلميذًا، واستخدم الباحث الصدق التلازمي للتأكد من صدق المقياس، والصدق التلازمي هو درجة الارتباط بين اختبار ما، ومحك خارجي صادق وثابت.

وقام الباحث بحساب الصدق التلازمى لاختبار التفكير الابداعي عن طريق الكشف عن درجة ارتباط كل بعد من أبعاد المقياس الحالي مع درجات أبعاد اختبار تورانس للتفكير الإبداعى لأفراد العينة الحالية في الصف الثالث الابتدائي، والجدول التالي يوضح قيم معاملات الارتباط الناتجة:

جدول رقم (٣)

قيم معاملات الارتباط

أبعاد المقياس	التحصيل الدراسي
الطلاقة	**0.365
المرونة	**0.342
الأصالة	**0.289

الدرجة الكلية	0.357**

**دالة عند مستوى 0.01

يوضح الجدول السابق أن معاملات الارتباط دالة عند 0.01، وهذا يؤكد الصدق التلازمي لمقياس التفكير الابداعي المستخدم في البحث الحالي.

- **ثبات المقياس:**

قام الباحث بالتحقق من ثبات المقياس اختبار التفكير الابداعي باستخدام طريقة التجزئة النصفية بطريقتي سبيرمان – براون Unequal Length Spearman– Brown، وجوتمان Guttman، والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول رقم(٤)

ثبات المقياس بطريقتي التجزئة النصفية لسبيرمان و جوتمان

أبعاد المقياس	التجزئة النصفية	
	سبيرمان– براون	جتمان
الطلاقة	0.743	0.722
المرونة	0.782	0.781
الأصالة	0.693	0.693
الدرجة الكلية	0.811	0.810

يوضح من الجدول أن معامل الثبات بالطريقتين مرتفعة، حيث تزيد جميعها عن 0.6 بما يؤكد ارتفاع ثبات مقياس التفكير الابداعي، وإمكانية الاعتماد عليه والوثوق في نتائجه في الدراسة الحالي.

ج– تطبيق المقياس: قام الباحث بتطبيق المقياس على أفراد العينة، حيث أكد الباحث على التلاميذ أعضاء المجموعة التجريبية، وحدد الفترة الزمنية المناسبة لكل بعد من أبعاد المقياس، وأوضح ضرورة إتباع تعليمات المقياس بدقة، وفي النهاية قام الباحث بجمع الأوراق بعد الانتهاء وتفريغها لمعالجتها إحصائياً.

المعالجة الإحصائية :

- حساب الفروق بين المجموعتين باستخدام اختبار "ت" للفروق بين مجموعتين مستقلتين Independent Samples T-Test
- حساب الفروق بين المجموعتين باستخدام اختبار "ت" للفروق بين مجموعتين مرتبطتين Paired Samples T-Test

البرنامج التدريبي المستخدم (استراتيجية سكامبر لتعليم التفكير الإبداعي):

الهدف من البرنامج:

يعمل البرنامج في البحث الحالي على تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للطلاب الموهوبين المتمثلة في مهارات (الطلاقة- المرونة- الأصالة) بالصف الرابع بالمرحلة الابتدائية باستخدام استراتيجية سكامبر Scamper لتنمية التفكير الإبداعي.

محتوي البرنامج : يشمل البرنامج على مجموعة من الألعاب الخاصة بتنمية مهارات التفكير الإبداعي وتنمية الخيال وتوليد الأفكار، وتتكون هذه الأنشطة من ٢٠ من الألعاب المتنوعة في الشكل والمحتوى، ومتشابهة في الخطوات والتعليمات، ولها هدف واحد، وهو تنمية التفكير الإبداعي.

التوزيع العام لأنشطة الاستراتيجية:

١- قسم الباحث الاستراتيجية إلي ثلاث مراحل، لكل مرحلة هدف، يتم تحقيقه عند الانتهاء من التدريب.

٢- هدفت المرحلة الأولى إلى تكوين علاقة جيدة بين الباحث وعينة البحث (أعضاء المجموعة التجريبية)، وتعريفهم بالاستراتيجية المستخدم ومراحله وأهدافه (وعدد جلساتها جلسة واحدة).

٣- وهدفت المرحلة الثانية إلى تطبيق استراتيجية سكامبر، وجلساته وألعابه، وعدد جلساتها ٢٠ جلسة).

٤- وهدفت المرحلة الثالثة إلى تطبيق القياس التتبعي لمقياس التفكير الإبداعي، والتأكد من وجود أو عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (وعدد جلساتها جلسة واحدة).

٥- تشتمل الاستراتيجية علي ٢٢ جلسة مقسمة إلي ثلاث مراحل بواقع جلسة واحدة للمرحلة الأولى، ٢٠ جلسة للمرحلة الثانية، وجلسة واحدة للمرحلة الثالثة. وتتراوح زمن كل جلسة ما بين ٤٠ دقيقة إلي ٤٥ دقيقة.

–صدق البرنامج و الدراسة الاستطلاعية :

بعد إعداد الصورة الأولية لاستراتيجية سكامبر Samper وجلساته بعد إضافة بعض الأمور عليه، وتعديل البعض الآخر ليناسب أعضاء المجموعة التجريبية، قام الباحث بعرضه علي مجموعة من أعضاء هيئة التدريس عددهم (٧) من أقسام التربية الخاصة، وأقسام علم النفس بجامعة الأمير سطام بن عبدالعزيز، وجامعة الإمام محمد بن سعود. وقد تراوحت نسبة الاتفاق بين المحكمين ما بين ٩٢ إلي ٩٨%.، وهذا يدل علي أن البرنامج يتمتع بصدق محتواه بدرجة كبيرة.

الدراسة الاستطلاعية للبرنامج :

اختار الباحث ستة عشر من التلاميذ الموهوبين بمدرسة علي بن أبي طالب بالمرحلة الابتدائية– من غير عينة البحث التي سوف يطبق عليهم البرنامج التدريبي– التابعة لإدارة التعليم بمحافظة الخرج في المملكة العربية السعودية، وعرض عليهم ملخصًا لفكرة البرنامج و أهدافه وأهميته، وعرض محتوي الاستراتيجية ومدى مناسبة الأدوات والوسائل التعليمية وتحديد عدد الجلسات وأوقاتها.

الأساليب الاحصائية في البحث الحالي:

١- استخدم الباحث حساب قيمة اختبار "ت" Test "T" للتعرف علي مستوى الدلالة والتوصل إلى نتائج البحث.

٢- معامل الارتباط لسبيرمان –بروان وجتمان لحساب الثبات و الصدق في الأدوات المستخدمة في البحث الحالي.

نتائج البحث و مناقشتها:

نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح أفراد المجموعة التجريبية ".

وللتأكد من ذلك استخدم الباحث حساب الفروق بين المجموعتين(التجريبية والضابطة) عن طريق اختبار "ت" للفروق بين مجموعتين مستقلتين Independent Samples T-Test وجاءت النتائج كالتالي:

جدول رقم (٥)

نتائج اختبار (ت) للفروق بين المتوسطات على مقياس مهارات التفكير الإبداعي

البعد	المجموعة والقياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الطلاقة	الضابطة بعدي	38	44.5789	7.30654	-3.319	.001
	التجريبية بعدي	40	50.8250	9.15644		
المرونة	الضابطة بعدي	38	30.9474	7.81180	-2.587	.012
	التجريبية بعدي	40	36.3750	10.45549		
الأصالة	الضابطة بعدي	38	19.5000	5.11357	-4.648	.000
	التجريبية بعدي	40	29.4250	12.44452		
الدرجة الكلية	الضابطة بعدي	38	95.0263	14.65179	-5.596	.000
	التجريبية بعدي	40	116.6250	19.02722		

يظهر الجدول أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين للطلاب الموهوبين بالصف الرابع الابتدائي على مقياس مهارات التفكير الإبداعي وأبعاده لصالح أعضاء المجموعة التجريبية، حيث كانت هذه الفروق دالة بشكل واضح، وظهر ذلك أيضاً في متوسطات المجموعتين حيث كان أعلى بشكل واضح وإيجابي.

نتائج الفرض الثاني :

" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والقياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي لصالح القياس البعدي.".

وللتأكد من ذلك استخدم الباحث حساب الفروق بين المجموعتين باستخدام اختبار "ت" للفروق بين مجموعتين مرتبطتين Paired Samples T-Test وجاءت النتائج كالتالي:

جدول رقم (٦)

نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات الدرجات في القياس القبلي والقياس البعدي للمجموعة التجريبية لمقياس مهارات التفكير الإبداعي.

البعد	المجموعة والقياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الطلاقة	المجموعة التجريبية قبلي	40	44.2750	7.24299	-3.944	.000
	المجموعة التجريبية بعدي	40	50.8250	9.15644		
المرونة	المجموعة التجريبية قبلي	40	31.0250	8.95426	-2.491	.017
	المجموعة التجريبية بعدي	40	36.3750	10.45549		
الأصالة	المجموعة التجريبية قبلي	40	19.0500	4.46037	-4.383	.000
	المجموعة التجريبية بعدي	40	29.4250	12.44452		
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية قبلي	40	95.5000	13.35127	-5.174	.000
	المجموعة التجريبية بعدي	40	116.6250	19.02722		

يكشف الجدول السابق عن وجود فروق دالة إحصائياً للمجموعة التجريبية للطلاب الموهوبين بالصف الرابع الابتدائي في مهارات التفكير الإبداعي والدرجة الكلية لصالح القياس البعدي، وظهر ذلك أيضاً من خلال متوسطات المجموعة التجريبية في القياس البعدي على مقياس التفكير الإبداعي والدرجة الكلية له، حيث كانت أعلى بشكل إيجابي لصالح القياس البعدي.

نتائج الفرض الثالث :

" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس البعدي والقياس التتبعي على مقياس التفكير الإبداعي (بعد مرور شهرين من استخدام البرنامج)".

وقام الباحث باستخدام اختبار "ت" للفروق بين مجموعتين مرتبطتين Paired Samples T-Test وكانت النتائج كالتالي:

جدول رقم (٧)

نتائج اختبار ت للفروق بين متوسطات الدرجات في القياس البعدي والقياس التتبعي للمجموعة التجريبية على مقياس مهارات التفكير الإبداعي.

البعد	المجموعة والقياس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
الطلاقة	المجموعة التجريبية بعدي	40	50.8250	9.15644	.150	.882
	المجموعة التجريبية تتبعي	40	50.6750	10.40312		
المرونة	المجموعة التجريبية بعدي	40	36.3750	10.45549	-.132	.896
	المجموعة التجريبية تتبعي	40	36.4250	9.52699		
الأصالة	المجموعة التجريبية بعدي	40	29.4250	12.44452	.694	.492
	المجموعة التجريبية تتبعي	40	28.8500	11.32854		
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية بعدي	40	116.6250	19.02722	.521	.605
	المجموعة التجريبية تتبعي	40	115.9500	18.69039		

يظهر الجدول السابق أنه ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات القياس البعدي و التتبعي في المجموعة التجريبية في جميع مهارات التفكير الإبداعي وكذلك الدرجة الكلية لمهارات التفكير الإبداعي.

تفسير النتائج:

تؤكد النتائج و الجداول السابقة الفروق الدالة إحصائياً على أن البرنامج التدريبي القائم على استراتيجية سكامبر Scamper كان له أثر إيجابي وقوي في تنمية التفكير الإبداعي ومهاراته، وهذا هو الهدف الرئيس للبحث الحالي.

ويمكن القول بأن ما قام به التلاميذ الموهوبين أعضاء المجموعة التجريبية من أنشطة متنوعة تتسم بالإثراء كان السبب الرئيس للتوصل إلى هذه النتائج، بالنسبة للمرحلة الأولي (الجلسة الأولى) من البرنامج التدريبي المستخدم في البحث اتسمت بالمودة والألفة وتكوين جو من الود بين الباحث وأعضاء المجموعة التجريبية، حيث أخذ الباحث آراء التلاميذ في البرنامج والمكان المناسب لتطبيق البرنامج (غرفة المصادر).

ومن الأسباب التي ساعدت في التوصل إلى هذه النتائج أن الباحث اطلع على استراتيجية سكامبر Scamper ومحتواه وألعابه بشكل جيد وقرأه بعمق، كذلك اختار الباحث مكانًا مناسبًا واشرك التلاميذ في اختياره (غرفة المصادر)، وما يتسم به من تجهيزات وراحة للباحث التلاميذ، كما لم يقدم الباحث الألعاب والأنشطة مباشرة ولكن قام بعرض ملخص كفكرة عامة عن الاستراتيجية ومصطلحاته وأهدافه وخطوات تنفيذه، كما قام الباحث بتنفيذ نشاط كمقدمة للاستراتيجية قبل الشروع في الجانب الفعلى (نمذجة).

وعند تنفيذ الاستراتيجية وتطبيقها على التلاميذ أعضاء المجموعة التجريبية قام الباحث باتباع مجموعة من الإجراءات ساعدت على تحقيق النتائج المرجوة، منها:

- تحديد عنوان اللعبة ويعرفها للتلاميذ.
- استخدم الباحث مجموعة من الوسائل التعليمية بشكل قليل (صور – مجسمات) كمدخل لتدريب التلاميذ، حيث إن كثرتها قد تؤثر بالسلب على الخيال الإبداعي.
- قام الباحث بالرد على جميع الاستفسارت التي تدور بذهن التلاميذ قبل البداية في تنفيذ اللعبة.
- يذكر الباحث في كل نشاط جديد – لعبة– التلاميذ الموهوبين بتعليمات الاستراتيجية.

كما قام الباحث بعدة إجراءات أثناء تنفيذ النشاط، منها:

- تحفيز المتدربين على إنتاج أفكار تتسم بالأصالة والمرونة والطلاقة.
- استخدام بطاقات الأنشطة حتى تساعد التلاميذ الموهوبين على تحويل الخيال الإبداعي إلى سلوكيات يمكن حصرها.

- اعطاء وقت كاف للطلاب الموهوبين لتنفيذ النشاط والالتزام بالوقفات، والتى يشار إليها فى الاستراتيجية بـ(...) ومتابعة إيماءات التلاميذ سواء بالموافقة – إيماءات لأعلى وأسفل– كدليل على الموافقة والانتهاء من النشاط، والإيماءات بالرفض – إيماءات من اليمين لليسار– كدليل على الرفض أو عدم الانتهاء من النشاط.
- خفض الإضاءة بغرفة المصادر عند إغلاق التلاميذ الموهوبين لأعينهم عند تنفيذ اللعبة وذلك لخفض المثيرات التي قد تشتت انتباه الطلاب، وتؤثر على تركيزهم.
- تشجيع التلاميذ على وضع أيديهم على أعينهم و وضع أقدامهم على الأرضية والاسترخاء التام والإصغاء للباحث عند قراءة خطوات اللعبة وتشجيعهم على التخيل.
- التأكيد على أهمية تنفيذ بطاقة النشاط ذات العلاقة باللعبة فور فتح التلاميذ الموهوبين لأعينهم فى محاولة لتحويل الخيالات إلى واقع يمكن رصده وتقديم تغذية راجعة فورية، وهذا ما اتبعة الباحث مع كل جزء من أجزاء اللعبة ومع جميع الألعاب المستخدمة في البرنامج.

فعلى سبيل المثال قام الباحث بتنفيذ لعبة الآيس كريم مع التلاميذ الموهوبين كنموذج قبل البدء الفعلى فى تطبيق ألعاب سكامبر Scamper بسؤال التلاميذ عن استعدادهم وجاهزيتهم لتنفيذ اللعبة واغلاقهم لأعينهم... التخيل بوجود طبق مملوء بالآيس كريم على الطاولة...سؤالهم عن طعم الآيس كريم .....هل هو لذيذ.....هل بقي أي آيس كريم بالطبق.... إفتح عينيك....هل عرفتم طريقة اللعب.....هل توجد أي أسئلة أو استفسارات عن اللعب؟.

ثم التأكيد على أهمية اتباع التعليمات وتنفيذها بشكل صحيح ومرتب كما هى، حتى تحقق هذه الألعاب للهدف منها، وهو تنمية التفكير الإبداعي ومهاراته. كما أخبر الباحث التلاميذ الموهوبين أن الاختلاف الذي سيتم هو فى الشكل (اللعبة) ولكن الخطوات والتعليمات والهدف ثابتة، فعلى سبيل المثال، اللعبة الأولى من استراتيجية سكامبر Scamper وهى صندوق الكرتون وقد مرت هذه اللعبة بمراحل عند تنفيذها، كل خطوة تعمل على تنمية مهارة وإستراتيجية من إستراتيجيات سكامبر والتي في مجملها تعمل على تنمية التفكير الإبداعي.

ولعل كل خطوة من هذه الألعاب مرتبطة بإستراتيجية من إستراتيجيات سكامبر Scamper فعلى سبيل المثال في اللعبة الأولى ارتبطت الخطوة الأولى في لعبة صندوق الكرتون وهي اجعل الصندوق في الحجم الذي تريده ارتباط وثيق باستراتيجيه (التعديل)، والخطوة الثانية المتمثلة في تخيل وضع أكبر عدد ممكن من الأشياء في الصندوق وهي مرتبطة بإستراتيجية (التكبير)، والخطوة الثالثة تخيل وضع الأشياس في الصندوق وهي مرتبطة بإستراتيجية التكييف، والخطوة الرابعة والخامسة والتي تشير إلى الاستمرار في وضع الأشياء في

الصندوق رغم امتلائه بالأشياء وهي مرتبطة بأكثر من إستراتيجية ومنها التكبير واالتكييف والتطوير، والخطوة السادسة المتمثلة في جعل الأشياء الموجودة في الصندوق تختفي وهي مرتبطة بإستراتيجية الحذف، والخطوة السابعة وهي حول الصندوق إلى سيارة ذات عجلات ولونها باللون الأحمر مرتبطة بإستراتيجية الاستبدال، والخطوة الثامنة وهي اركب السيارة وقم بقيادتها في الغرفة و أوقف السيارة واخرج منها وادفع سيارتك خارج الغرفة مرتبطة بإستراتيجية الاستبدال والتجميع، والخطوة التالية وهي صناعة بيتًا للقطة من صندوق كرتون آخر ولون القطة باللون البني واجعل شعرها طويًلا ونادي القطة باسمها واجعلها تموء وخاطب القطة وقل لها إنها لطيفة وقدم لها بعض الطعام، وقل لها (باي باي) وهي مرتبطة بإستراتيجية التجميع والتغيير والاستخدامات الأخرى، والخطوة التالية وهي صناعة ثلاجة من كرتون طويًلا وعريضًا وصناعة باب لها بمفصلات، وافتح الباب و وضع أرفف للثلاجة، وضع أنواع مختلفة من الخضار على الرف، ثم حدد ما ستأكل على الغداء وهي أنشطة مرتبطة بإستراتيجيات التطوير و التكبير والتكييف والتجميع، والخطوة الأخيرة وهي صناعة مركبة فضاء من صندوق كرتون آخر وصناعة نوافذ لها و دخول المركبة وإغلاق الباب وصناعة لوحة تحكم ومفاتيح وكبسات تضيء وربط حزام الأمان وانطلق واضغط على الزر للانطلاق والنظر من النافذة والنظر للأرض وفك حزام الأمان والتجول داخل غرفة القيادة والدوران حول القمر والعودة للأرض وتخفيض السرعة والهبوط على سطح الأرض والخروج من المركبة كل هذه الخطوات مرتبطة بإستراتيجيات العكس أو إعادة الترتيب و التطوير التجميع والتطوير. وهذا ما قام به الباحث مع باقي الألعاب في استراتيجية سكامبر Scamper من خطوات ومراحل كان هدفها الرئيس تنمية مهارات التفكير الإبداعي.

لعل سعي كل خطوة من خطوات اللعبة لتحقيق إستراتيجية أو أكثر من إستراتيجيات سكامبر Scamper يعمل على توليد الأفكار وزيادة الخيال لدى التلاميذ الموهوبين خاصة وأنها مسلسلة عند التنفيذ وتهدف في النهاية إلى تنمية مهارات التخيل والتفكير الإبداعي وهو الهدف الأساسي من البحث الحالي.

وقيام التلاميذ الموهوبين بتنفيذ الـ ٢٠ لعبة بدقة ساهم بشكل كبير في تحقيق الاستراتيجية للأهداف المتوقعة منه، فلكل لعبة من هذه الألعاب ما يثير ويشجع هؤلاء التلاميذ على التفكير من خلال التخيل وأن يأتوا بإجابات تتسم بالأصالة والمرونة والطلاقة.

وتجدر الإشارة إلى أن تفاعل التلاميذ الموهوبين مع هذه الأنشطة لم يكن بدرجة ثابتة فهناك بعض الألعاب التي يعتقد الباحث أنها ساهمت بشكل كبير أكثر من غيرها في تنمية مهارات

التفكير الابداعي، إما لطبيعة اللعبة أو الخبرات السابقة للتلاميذ لألعاب مشابهة لما يقومون بتنفيذه، وإما لسهولة تنفيذ الخطوات، وإما لصعوبة مفردات بعض الألعاب والتي لا تتناسب مع العمر الزمني للتلاميذ مثل مركبة فضاء و الجاذبية الأرضية وغيرها، وإن حاول الباحث في كثير من الأحيان استبدال هذه المفردات بأخرى بسيطة يسهل على التلاميذ الموهوبين فهمها.

ولتوضيح تفاعل التلاميذ أعضاء المجموعة التجريبية مع الألعاب والأنشطة المقدمة نعرض لبعض الألعاب والأنشطة التي يعتقد الباحث أنه كان لها أثر واضح في تحقيق البحث لأهدافه وهي كالتالي **اللعبة الأولى** بعنوان (صندوق الكرتون) وذلك نظرًا لحب التلاميذ في هذا العمر من اللعب بالورق والكرتون وتشكيل أشياء مختلفة منها، لذلك كانت استجاباتهم متنوعة وغزيرة وجديدة، وأيضًا كثرة الخطوات التي تتكون منها اللعبة مما جعل التلاميذ يندمجون ويستغرقون في الخيال. **اللعبة الثانية** بعنوان (حديقة الحيوان الجديدة)، وذلك بسبب حب التلاميذ في هذه المرحلة العمرية أيضًا للحيوانات خاصة أنها تعرض بكثرة في مقرراتهم الدراسية ويرونها بكثرة في التليفزيون خاصة أفلام الكرتون، وكذلك في حدائق الحيوان فالصورة كانت واضحة عندهم وتنفيذهم وتفاعلهم مع هذا النشاط تميز بالحيوية والجدية خاصة عند تغيير شكل الحيوانات وأسمائهم. **اللعبة الثالثة** بعنوان الكعكة المحلاة" الدونات" فلا يوجد طفل لا يحب الحلوى وفي مقدمتها الدونات، الأمر الذي شجع التلاميذ على التخيل بسهولة وتفاعل بشكل إيجابي والتنفيذ بيسر وكذلك كثرة الخطوات والتغييرات التي قاموا بها في شكل وحجم ولون هذه الدونات. **اللعبة الرابعة** بعنوان (ألعاب الحيوانات) وهي نفس الأسباب التي تتواجد في اللعبة الثانية بعنوان (حديقة الحيوان الجديدة). **اللعبة السادسة** بعنوان (كعكة الحروف الأبجدية) نظرًا لحب التلاميذ للحروف الأبجدية وارتباط هذه اللعبة مع خبرات التلاميذ السابقة. **اللعبة الثامنة** بعنوان (المصباح الكهربي) وذلك لقدرة التلاميذ في التحكم في المصباح وكأن معهم جهاز تحكم عن بعد (ريموت كنترول) وحب التلاميذ للإضاءة وتوجيهها وتغيير ألوانها وتحريكها في كل مكان. **اللعبة العاشرة** بعنوان (استخدمات غير عادية)، وذلك لحب التلاميذ استخدام أشياء ليس لها قيمة في استخدامها بصور مختلفة أي أنها مرتبطة بخبراتهم السابقة كاستخدام علبة الصفيح بصور عديدة. **اللعبة الحادية عشر** بعنوان (اليوم الثامن في الأسبوع) وهو مرتبط في أذهان التلاميذ بالعطلة الإسبوعية وتنفيذ هؤلاء التلاميذ لأنشطة كثيرة في هذا اليوم (بشكل خيالي). **اللعبة الثالثة عشر** وينطبق عليها ما ذكر في لعبة (صندوق الكرتون). اللعبة الخامسة عشر بعنوان (العرض الذهني) وينطبق عليها ما ذكر في لعبة (كعكة الحروف الأبجدية). **اللعبة الثامنة عشر** بعنوان(غرفة المستقبل) نظرًا لارتباط هذه اللعبة بخبرات التلاميذ السابقة فكل تلميذ يريد أن يغير ويجدد في غرفته بشكل أفضل ويشكلها كما يشاء خاصة إذا كانت هذه الغرفة من

وحي الخيال. **اللعبة التاسعة عشر** بعنوان (الرجل الآلي) نظرًا لارتباط هذه اللعبة بخبرات التلاميذ السابقة مثل أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية.

وليس معنى ذلك أن باقي الألعاب لم يكن لها تأثير إيجابي في تحقيق البرنامج للأهداف، ولكنها تأتي في المرتبة الثانية من حيث التأثير، حيث إن باقي الألعاب إما كانت بعيدة لحد ما عن قدرات هؤلاء التلاميذ الخيالية، أو بعيدة عن خبراتهم السابقة.

وأخير يرى الباحث أن التعزيز بنوعيه المادي والمعنوي كان له أثر إيجابي في تركيز التلاميذ الموهوبين على الإتيان بأفضل الاستجابات التي تتسم بالطلاقة والمرونة والأصالة، فقد كان الباحث حريصًا على تدعيم التلاميذ الموهوبين ماديًا بإعطائهم قطعًا من الحلوى (تعزيز مادي)، أو بالرتب على الكتف والتصفيق (تعزيز معنوي)، وكذلك تقديم التغذية الراجعة الفورية عند الحاجة زادت من حدوث الاستجابات الصحيحة وخفضت حدوث الاستجابات الخطأ.

توصيات البحث:

يوصي البحث الحالي بضرورة توفير أنشطة وإستراتيجيات تعمل على تنمية جميع المهارات العقلية العليا للموهوبين، وتطوير المقررات الدراسية بما يلاءم قدرات هؤلاء الموهوبين الهائلة، كما يوصي البحث بضرورة توفير البيئة المناسبة للموهوبين حتى يمكن الكشف عنهم، ومن ثم البداية في إعداد برامج تشبع رغباتهم، وتتكشف مواطن قدراتهم الكامنة، ومن ثم تطويرها.

بحوث مقترحة:

- فعالية إستراتيجية القبعات الست في تحسين مستوى الكمالية لدي الموهوبين.
- فعالية إستراتيجية رينزولي في تنمية فاعلية الذات للموهوبين وأثره على مستواهم في التحصيل الدراسي.
- فعالية برنامج إثرائي في تحسين صورة الذات عند الموهوبين.

المراجع

أبلحد، فتاح و فتاح، ندى (٢٠٠٣). أثر برنامج سكامبر في تنمية التفكير الإبداعي. **مجلة أبحاث كلية المعلمين**، كلية المعلمين، جامعة الموصل، العراق،١(١).

الأشعل، عبد الناصر (٢٠٠٦).**تنمية التفكير الإبداعي باستخدام برنامج سكامبر**. بحث مقدم إلى المؤتمر الإقليمي للموهبة في الفترة من ٢-١٤٢٧/٨/٦ جدة، المملكة العربية السعودية.

البصيص، حاتم (٢٠٠٤). استخدام بعض الأنشطة الإثرائية في التدريس وأثرها في التحصيل والاتجاه نحو اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **معهد الدراسات والبحوث التربوية**، القاهرة، ١٢(٦).

البنعلي، غدنانة (٢٠٠٥). مدى استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية لمهارات التفكير في تدريس تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة قطر، **مجلة رسالة الخليج العربي**، الرياض، المملكة العربية السعودية، (٩٩).

الجغيمان، عبدالله و معاجيني، أسامة (٢٠١٠). تقويم برامج رعاية الموهوبين في مدارس التعليم العام السعودية في ضوء معايير جودة البرامج الإثرائية، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، المملكة العربية السعدية.

الحيلة، محمد (٢٠٠٩). **تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير**(ط٢)، عمان: دار المسيرة.

الخليلي، أمل(٢٠٠٥). **تنمية قدرات الابتكار لدى الأطفال**(ط١)، عمان: دار صفاء.

الخليلي، خليل(١٩٩٦). **تدريس العلوم في مراحل التعليم العام** (ط)١، دبي: دار القلم.

الرويثي، مريم (٢٠١٢). **فاعلية إستراتيجية سكامبر لتعليم العلوم في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى موهوبات المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طيبة، كلية التربية.

السرور، ناديا (١٩٩٦). فاعلية برنامج الماسترتكر لتعليم التفكير في تنمية المهارات الإبداعية لدى عينة من طلبة كلية العلوم التربوية في الجامعة الأردنية، **مجلة مركز البحوث التربوية**، الأردن، (١٠)، ٦٥-١٠١.

السمير، محمد و جرادات، محمد و حوامدة، باسم (٢٠٠٧). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى عينة من طلبة الصف العاشر الأساسي، **مجلة العلوم التربوية**، ١٩(١).

القريطي، عبدالمطلب (٢٠٠٥). **سيكولوجية ذوى الاحتياجات الخاصة و تربيتهم (ط ٤)**. القاهرة: دار الفكر العربي.

النافع، عبدالله (٢٠٠٠). البرنامج الإثرائي في العلوم، برنامج الكشف عن الموهوبين ورعايتهم، **مدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية**، الرياض.

النجار، نيفي (٢٠١٠).المؤثرات البيئية ودورها في تنمية الإبداع لدى الطفل، اكتشاف ورعاية الموهوبين بين الواقع والمأمول، **المجلة التربوية**، ٣٤(٢).

المليجي، حلمي (٢٠٠٠). **سيكولوجية الابتكار**(ط٥)، بيروت: دار النهضة العربية.

بامقابل، رنده (٢٠٠٧).**أثر إستراتيجية العصف الذهني في تنمية التفكير الإبداعي والتحصيل لدى طلبة الصف الأول الثانوي في مادة الكيمياء.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عدن.

جروان، فتحي (٢٠٠٢).**تعليم التفكير :مفاهيم وتطبيقات** ،الأردن: دار الفكر.

جروان، فتحي (٢٠٠٤).**الموهبة والتفوق والإبداع**(ط)٢، الأردن: دار الفكر.

جروان، فتحي (٢٠٠٨).**أساليب الكشف عن الموهوبين والمتفوقين ورعايتهم**(ط٢). عمان: دار الفكر.

خيرالله ، سيد (١٩٧٤). **اختبار القدرة على التفكير الإبداعي**، بحوث في علم النفس، القاهرة: عالم الكتب.

سالم، حنان (٢٠٠٥). **تنمية مهارات التفكير في الرياضيات**(ط١). عمان: ديبونو للطباعة والنشر.

صالح، روعة (٢٠٠٦).**فاعلية برنامج إثرائي في الاقتصاد المنزلي لتنمية التفكير الابتكاري للموهوبات**. دراسة علمية مقدمة للمؤتمر العلمي الإقليمي للموهبة، مؤسسة الملك عبدالعزيز ورجاله لرعاية الموهوبين، جدة، السعودية.

طنطاوي، رمضان (٢٠٠٨). **الموهوبون- أساليب رعايتهم وأساليب تدريسهم**. (ط١)، عمان : دار الثقافة للنشر.

عبدالجواد، محمد (٢٠٠٧).**كيف تنمي مهارات الابتكار والإبداع الفكري في ذاتك أفرادك مؤسساتك**(ط١)، طنطا: دار البشير الثقافية والعلوم.

عبدالسميع، مصطفى و حوالة، سهير (٢٠٠٥).**إعداد المعلم تنميته وتدريبه.** (ط١،عمان، دار الفكر.

عبد الله، عادل (٢٠٠٥). **سيكولوجية الموهبة.** القاهرة: دار الرشاد.

عبدالله، عادل (٢٠١٠). **مقدمة في التربية الخاصة**، سلسلة غير العاديين، القاهرة: دار الرشاد.

عبدالله، هند (٢٠١٥).فاعلية برنامج تدريبي قائم على إستراتيجيات سكامبر في تحسين مهارات توليد الأفكار في التعبير الكتابي لدى طالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن بمدينة الرياض، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، ١٦(١).

علوان، مصعب (٢٠٠٨). **تجهيز المعلومات وعلاقتها بالقدرة على حل المشكلات لدى طلبة المرحلة الثانوية.** رسالة ماجستير غير منشورة، غزة، الجامعة الإسلامية.

عويس، عفاف (٢٠٠٣). **سيكولوجية الإبداع عند الأطفال**(ط١)، عمان: دار الفكر.

غانم، محمود (٢٠٠٤).**التفكير عند الأطفال**(ط١)، عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

قرني، زبيدة (٢٠٠٠). أثر استخدام دائرة التعلم المصاحبة للأنشطة الإثرائية في تدريس العلوم على اكتساب المفاهيم وتنمية أنماط التعلم والتفكير لدى كل من المتفوقين والعاديين بالصف الخامس الابتدائي، **مجلة التربية العلمية**، الإسكندرية، (٢).

كناني، ممدوح (٢٠٠٥). **سيكولوجية الإبداع وأساليب تنميته**(ط)١، عمان: دار المسيرة.

ملحم، سامي (٢٠٠١). **سيكولوجية التعلم والتعليم الأسس النظرية والتطبيقية**(ط١)، عمان: دار المسيرة.

نوام، غالية (٢٠٠٩). **برنامج كوني مبدعة التدريبي**، وزارة التربية والتعليم، دمشق ،٢-٦/ ٣-٢٠٠٩.

Arora, E.(2002).The Cheers and their teaching Need for new perspectives, *Delhi, Ravi books*.

Barak, D. (1999). Creative Thinking Cognitive Learning. *Research in science,(99).*

Davis, G.(2005). Gifted Children and Gifted Education: *A Handbook for Teachers and Parents. Great Potential Press*.

Eberle, B.(1996). Scamper: creative games and activities for imagination and development Buffalo, *NY: D.O.K. Publisher.*

Eberle, B.(2008). SCAMPER: Creative games and activities for imagination development .*Prufrock Press:Woko,Texas, United States of America.*

Glenn, R. (1997). SCAMPER for student creativity Education Digest,*Feb97,Vol.62,p67,2p.*

Gordon, J.(1968). The development of creative capacity. *London: Collier- Macmillan Ltd.*

Karnes, F. & Beans, S. (2001). Methods & materials for teaching the gifted. *Waco, Texas: Prufrock Press, Inc*.

Osborn, A.(1953). Applied imagination: principles and procedures of creative thinking. *New York: Scriber.*

Rodd, J. (1997). Encouraging Young Children's Critical and Creative Thinking-*Eric DATABASE*.

Sternberg, R. & Grigorenko, E.(2000). Teaching for successful intelligence Arlington Heights, IL: *SkyLight Professional Development.*

Swartz, J. & Parks, S.(1994). Infusing the teaching of critical and creative thinking into Content Instruction. *Critical Thinking Press Soft wear.U.S.A.*

Torrance, E. (1993). The Nature of Creativity as Manifest in Its Testing. *Cambridge University Press*.