

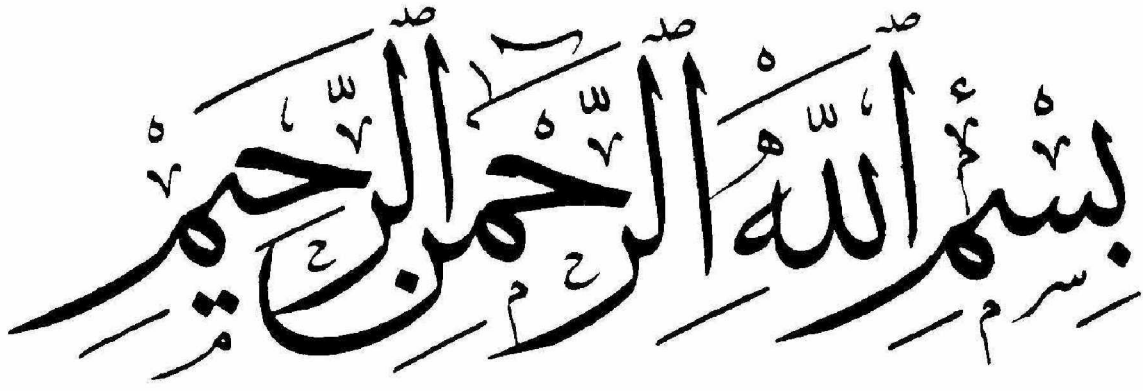
تطوير الإبداع عند الأطفال !!



تطوير التفكير الإبداعي

((تمتع بالتميز في حياتك و نجاحك باستغلال العقل المُبدع الموجود بداخلك))

د/ نزار المحلاوي



لماذا هذا البرنامج ؟

- × لكي تستطيع أن تستمتع بالحياة يجب أن تكون أكثر إبداعاً ...
- × لتتعلم حلول المشكلات باستخدام كل من الأفكار المنطقية و الإبداعية معاً ...
- × تفعيل نصفي المخ يساعدك على استثمار عقلك الإستثمار الأمثل ...
- × يمنحك هذا البرنامج وسائل فعالة في السيطرة على عقول من حولك ...
- × تستمتع معه بإحتراف وسائل القيادة الفعالة على الأشخاص و المجموعات ...
- × نتعاون معاً لإدراك و معرفة إمكانياتنا التي تساعدنا في طريق النجاح ...

بمضورك هذا البرنامج ستكتشف أن

- من عجائب الحياة أنك إذا رفضت كل ما هو دون مستوى القمة ، فإنك تصل إليها ..
- مرحباً بك معنا

الحمد لله الذي بفضله
يبدأ كل خير

د / نزار المحلاوي

برنامج العمل اليومي

في دورة تنمية الإبداع عند الأطفال

ترتيب الفقرات	المدة الزمنية	الفقرة	الهدف منها
الأولى	15 دقيقة	استفتاح تحضيرى	جذب الإنتباه و تنمية الحافز
الثانية	25 دقيقة	مهارة تفكيرية عملية و تمارين عليها	تدريب مهاري للعقل لتغيير أسلوب تفكيره المعتاد
الثالثة	30 دقيقة	إسلوب مهاري إبداعى من الأساليب الثمانية	تدريب العقل على أساليب عمله بشكل تنافسى
الرابعة	10 دقائق	راحة	التواصل مع الطلاب و تنشيط معنى التنافس بينهم و كذلك توجيه المشرفين لنقاط الضعف و القوة .
الخامسة	20 دقيقة	قصة إبداعية من تاريخ الإسلام	ربط الإبداع بالروحانية الدينية
السادسة	25 دقيقة	بحث التعليق على القصة	توجيه أفكارهم نحو المعاني التربوية مع عدم ذكرها من قبل المشرفين .
السابعة	30 دقيقة	إسلوب مهاري إبداعى من الأساليب الثمانية	تدريب العقل على التوازن في إستخدام الأساليب
الثامنة	15 دقيقة	أساليب عملية في التفكير	التطبيق العملي
التاسعة	10 دقيقة	ختام اليوم	استعراض الفوائد الإجمالية و النص على المتطلبات الأسبوعية و الواجبات المترتبة و لزيادة النجاح و التواصل البشرى بين المشرفين و الطلاب
الإجمالي	180 دقيقة	الإجمالي	لعل الله أن ينفع بنا و بكم

أسرار النجاح مع الإبداع !!



تطوير التفكير الإبداعي

اليوم الأول

الإبداع ثروة فهل تمتلكها ؟

ما هي طاقة الإبداع ؟

- × الإبداع: هو استنباط فكرة جديدة لنا.
- × الابتكار: هو التطبيق العملي للأفكار المبدعة.
- × التفكير المبدع: هي في الإعتياد موهبة فطرية يولد بها الإنسان مع مجموعة من المهارات المكتسبة واستخدامها من خلال حل المشاكل اليومية.
- × الأشخاص المبدعون : هم الأشخاص الذين لا يعيقون طاقة الإبداع الفكرية ويوجهون قدراتهم في مختلف جوانب الحياة.
- × الإبداع مهارة تفكيرية يمكن التدريب عليها و لم تعد موهبة فطرية قاصرة على بعض الشخصيات .

كل شخص يمكنه أن يكون مبدعاً

إن الاعتقاد بأن الإبداع مقصور على قلة مختارة هو اعتقاد خاطئ تماماً، فكل شخص لديه استعداد أن يكون مبدعاً طالما تمهياً له الجو المناسب للإبداع .

لقد ولدت مبدعاً

كل إنسان يولد مبدعاً، وتكون ذروة إبداعه في سن الخامسة فتكون 90% من الأطفال ... وتتضاءل هذه النسبة كلما زاد عمر الإنسان فتكون بعد سن الخمسين أقل من 5% من الأشخاص فقط.

ثمان طرائق لزيادة إبداع أصدقائك

1. أشرِك الجميع في بناء التعاون الإبداعي.
2. حث أصحابك على كتابة كلمات تضاف إلى قاموس الفريق لتحويل الفريق إلى مجموعة أكثر ابتكارًا.
3. اطلب من شركائك ابتكار احتفال يساعد على ترسيخ أهمية الإبداع.
4. اطلب من زملائك كتابة بيان الرؤية الإبداعية.
5. اطلب من أعضاء الفريق تقييم بعضهم البعض.
6. حث على المسابقة في طرح الأفكار حتى ولو كانت من مصادر متنوعة.
7. استخدم الديكورات المسرحية لمساعدة أحيابك على ابتكار الأفكار وحفز الإبداع.
8. اضبط الوقت المناسب للعودة إلى نمط العمل المعتاد.

عوائق الإبداع وأساليب مواجهتها

1. المواقف السلبية
2. الخوف من الفشل
3. الإجهاد الزائد
4. اتباع القواعد الجامدة
5. وضع الفرضيات
6. الاعتماد الزائد على المنطق
7. الاعتقاد بأنك لست مبدعاً

ثمانية من أشهر الطرق الإبداعية

تتميز المهارات الإبداعية بتفعيل نشاط المخ الأيمن بشكل أكثر إنتاجاً ، و لكن هذا لا يمنع المخ الأيسر من التأثير بإمكانياته على العملية الإبداعية ، لأن الأمر ببساطة سيكون خيالياً جداً و صعب التنفيذ إن كان إبداعياً و لكن بشكل غير منطقي ، و احتراف المبدعين هنا ، أنهم يستطيعون الوصول لأفكار إبداعية غاية في التجديد و الغرابة و لكنهم مع ذلك يتمكنون من ترتيب الأمور بشكل منطقي حتى يستطيعون الوصول لتلك النتيجة و بسرعة ... و كل ذلك الترتيب مع منطقية الإبداع يمكن حدوثه بسهولة مع واحدة من هذه الوسائل .

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| Imitation | 1. المحاكاة |
| Forced Relationships | 2. العلاقات الإجبارية |
| Attribute listing | 3. قائمة المواصفات |
| Problem reversal | 4. عكس المشكلة |
| Six thinking hats | 5. قبعات التفكير الست |
| Ideatoons | 6. التفكير التصوري |
| Checklists | 7. قوائم التحقق و الفحص |
| Brainstorming | 8. العصف الذهني |

1. المحاكاة Imitation

النمذجة أحد أهم فروع البرمجة اللغوية العصبية ، بل نستطيع أن نقول أن الفكرة الأساسية التي تقوم عليها البرمجة اللغوية العصبية هي نسخ المهارات المتميزة من الناجحين و تعليمها للفاشلين ، و ذلك في محاولة للوصول لنموذج التكامل البشري و قد كان ...
و لذلك أحد أهم وسائل الإبداع هي المحاكاة ..

- × أينشتين و التخييل
- × أديسون و الإسترخاء .. ((قال توماس أديسون ذات مرة ، و هو أكثر الناجحين النابغين إبداعية ، قال : أن الإبداع يمثل 99 بالمائة منه توقع و هدوء و الباقي نتيجة إلهام))
- × نيوتن (إذا كنت أرى بعيداً فذلك لأنني أقف على أكتاف العظماء)
- × أنت اهم شخص (العقل و الجسم نظام واحد)
- × مسرح العرائس (تعدد الشخصيات)
- × المرونة (الشخص الأكثر مرونة يمكنه التحكم في الأمور)

معالجة الأفكار

PMI

هو أسلوب ابتكره إدوارد بونو لتطوير أسلوب تفصيل و معالجة الأفكار و يهدف لتناغم العقل مع تحليل الأمور .

P	M	I
Plus	Minus	Interesting
الأشياء الجيدة عن فكرة معينة	الأشياء السيئة عن نفس الفكرة	الأشياء التي تجذب الانتباه في الفكرة

يعطي الاستخدام المتروى لأداة معالجة الأفكار التلاميذ الوسيلة في عبور ردة الفعل الانفعالية نحو فكرة ما ، فلا يتخذون قرارا أو موقفا إلا بعد النظر إلى الموقف من جوانب مختلفة .

أمثلة

- مثلة**

 1. يجب إخراج جميع المقاعد من الحافلات .
 2. يجب أن يمنع أي شخص يرغب في بناء منزل من بناء أكثر من دور واحد .
 3. يجب أن يرتدي الناس إشارات أو علامات مميزة تبين مزاجهم في ذلك اليوم سواء كان جيداً أو سيئاً .

[illegible]

أكمل القصة

الغوريلا الشقية... بيلا

بيلا بريلا بريلليلا ، راسك قد البؤلية ، و مناخيرك
فاطسة فاطسة ، و على خُذودك كُعبيرة .

[illegible]

بعد أن تسمتع بالقصة معنا إكتب من خيالك إجابات للأسئلة التالية :

× في رأيك ما هي نهاية القصة ؟

× هل الغوريلا كانت على صواب؟

× هل عم عواد كان صادقاً في حبه للغوريلا؟

× هل ستفعل مثلما فعل عم عواد ؟

× هل ما فعله عم عواد كان صحيحاً؟

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a thin black border around its edges.

2. العلاقات الإجبارية

Forced Relationships

هي افتراضات خيالية و لكنها تساعد العقل الباطن للإدلاء برأيه و التعبير عن إمكانياته و هي تعطي بعض المعاني المهارية اللطيفة التي تبعث جو من البهجة و الفرح ، كما إنها تتميز بأنها تعبر عن الإبداع الذي ما هو إلا شئ جديد لم يعرفه أحد من قبل و هو ما قد يظهر في العلاقات الإجبارية ، و تتميز هنا يخضع لعنصرين مهمين هو أن تستطيع أن تأتي بأشياء و علاقات غريبة حتى و لو كانت طفولية ، و العنصر الثاني هو الأهم المتعلق بإمكانية عقلك أن يتقبل تلك اللعبة ، فليس كل الناس لديهم هذه القدرة الفذه ...

سؤال : ما العلاقة الإجبارية بين الزواج و القلم ؟

الأرقام	القلم	الزواج
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

تطبيقات إبداعية على العلاقات الإجبارية :

تقول الكاتبة : Betty Edwards

في كتابها Drawing in the artist within

الأرقام	القلم	الزواج
1	حلقة ذهبية	تذكر الوعود
2	سطح مستو	نظام يومي ممل ، يوم غير نشيط
3	ستة أسطح	6 أشياء للعمل : الميزانية ، حضور صف دراسي ، كن جازماً ، ابدأ الآن ، طور علاقات الإتصال ، طور النظام
4	الممحاة	اغفر و انس الخطايا السابقة
5	المال	التبذير ، بحاجة إلى ميزانية ، ابحث عن عمل
6	الكتابة	ابعث رسالة لإخبار زوجي أنني أحبه
7	رفيع	اشعر بالتبعية لزوجي
8	الجرافيت	
9	20 سنتيميتر	
10	سن مكسور	
11	سن مدبب	
12	لونه أخضر	
13	سطح أملس	
14	قد ينتهي بعد البري	
15	ماركة مشهورة	
16		

هل تستطيع إضافة علاقات إجبارية بين القلم و الزواج بما يفوق عشرين علاقة ؟

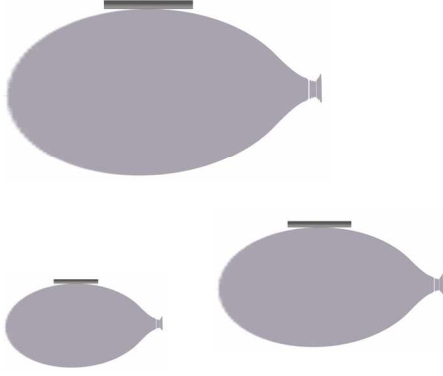
أظهر العلاقات الإجبارية بين

تمرين

1. النملة و الطائرة .
2. القلم الرصاص و الكرة .
3. الشعبان و الحصان .

سباق الهواء

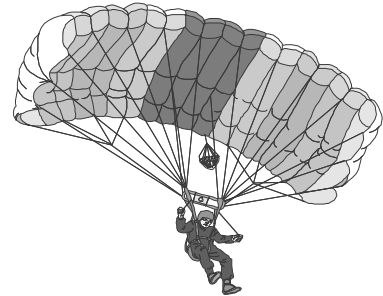
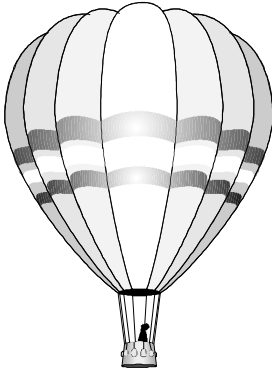
كل ما تحتاجه :



- × عدد من البالونين
- × شريط لاصق
- × 13 متر خيط نايلون رفيع (مثل خيط سنارة الصيد)
- × بعض الكتب الثقيلة
- × 3 شفاطة بلاستيك (واحدة لكل بالونه)
- × متر لقياس الطول
- × ورقة و قلم لكتابة ملاحظات عند المشاهدة

خطوات التنفيذ :

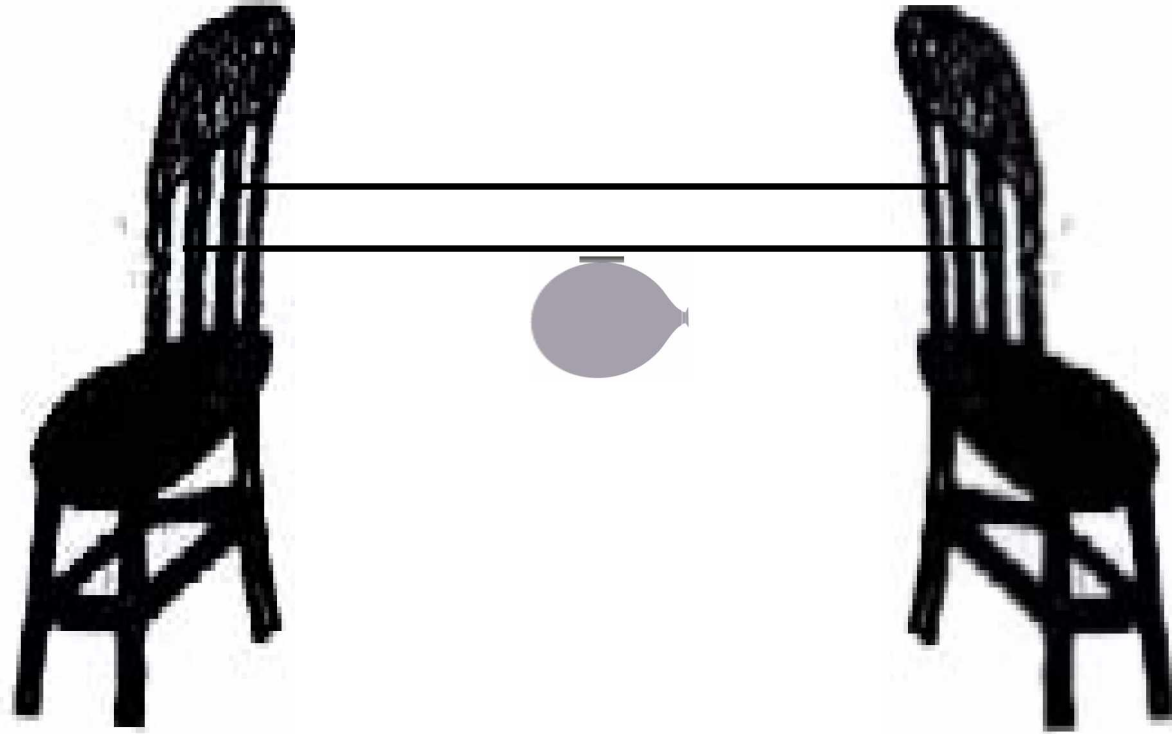
1. انفخ كل البالونات بالترتيب ، مع إمساك نهاية البالونه ، بواسطة أصابعك لكي تظل ممتلئة ، ثم أجعل شخصاً آخر يلزق شفاطة عند منتصف البالونه . ثم إجعل الهواء يخرج من البالونين .
2. الآن خذ الخيط النايلون ، و افرده بعناية بين طرفي الكرسيان و تكون المسافة بينهما حوالي 6 متر (كما في الشكل) اربط بداية الخيط جيداً أما النهايه فاعملها بمشبك لكي تتمكن من فكها بسهولة
3. ضع بعض الكتب الثقيلة أو أشياء ثقيلة على كل كرسي لكي لا يتحرك من مكانه .
4. الآن قم بفك الخيط و أدخل الخيط في الشفاطة ثم قم بإعادة ربط الخيط جيداً بحيث يكون مشدوداً .
5. انفخ البالونه على قدر استطاعتك ، ثم اترك نهاية البالونه و اجعلها تنطلق ... الآن قم بقياس المسافة التي تمكنت البالونه من أن تتحركها على طول الخيط .
6. جرب بالونه ثانية مع حجم أصغر ، أو جرب نفس البالونه و لكن بعد نفخ نصفها فقط ثم قم بقياس المسافة التي تحركتها .
7. اكتب نوع كل البالونات التي استخدمتها ، (مدورة ، طويلة ، صغيرة ، كبيرة) و كمية الهواء الذي قمت بنفخها فيه (كلها ، نصفها ، ربعها) و ما هي المسافة التي تحركتها كل بالونه .



ماذا نستفيد :

- × هناك قانون في الفيزياء يقول لكل فعل رد فعل مساوي له في المقدار و مضاد له في الاتجاه ..
- × فقوة الهواء الذي يهرب من البالونة و يحاول الإندفاع خارجها ، يجعل البالونة تندفع للأمام .. نفس الشيء يحدث في الصواريخ و لكن بدلاً من الهواء يستخدمون وقود يحترق .
- × الهواء الذي نفخنا به البالونه أصبح طاقة مخزنة و عندما تركنا البالونه تحولت هذه الطاقة إلى طاقة حركة و دفعت البالونه و الشفاطة للأمام .
- × و لكن بدلاً من أن تطير البالونه في أنحاء الغرفة طارت البالونه للأمام لأن الشفاطة و الخيط جعلها تطير للأمام :

- § أي بالونه كانت أفضل (الطويلة أم المدورة)
- § ما الذي سيحدث إذا فرقعت البالونه في منتصف الطريق ؟
- § هل تعتقد أن الهواء يمكنه تحريك سيارة ؟
- § هل تستطيع التفكير في أشياء أخرى من الممكن أن يفعلها الهواء ؟



للإبداع مراحل من السهل احترافها !!



تطوير التفكير الإبداعي

اليوم الثاني

أساليب ابتكار الأفكار

- × الخريطة ليست هي الموقع .
- × ابتكار الأفكار في دقيقة واحدة .
- × الإنجاز الجديد عادة ما يبدأ بمقولة هذا خطأ.
- × الابتكار الفكري عادة ما يبدأ بمقولة ما هو الجديد؟.

الإبداع و نموذج التطوير الذهني !!

- × الأسئلة
- × تحديد الأهداف التي تسحبك للنجاح
- × المشكلات المعيقة (ما هي أكبر ثلاث مشكلات تواجه نجاحي هذه الأيام ؟) جابوب على هذا السؤال ثم اكتب الحل بعد ذلك خلال 30 ثانية .
- × بعد تحديد المشكلات الثلاث التي تُعيق نجاحك الآن ، اكتب ما هي أسوأ نتيجة من الممكن أن تحدث لك بسببها ، و اسأل نفسك سؤال (ما هي أفضل الأشياء التي أفعلها الآن حتى أنجح في منع أو تخفيف تلك الصعوبات ؟)
- × التعرف على الحد المُعيق ، هو أحد أهم النجاح الإبداعي في حياتك على الإطلاق ، حيث إن النجاح عادة ما ينهمر على المُتميزين و لكنه عند الفاشلين غالباً ما يمنعه شئ ما !! و وظيفتك هي البحث عن هذا الشئ المُعيق لحياتك ، فإن ركزت تفكيرك في التغلب عليه الآن سينتقل نجاحك للمرحلة التالية التي ستستمتع بها فترة من الزمن و يعود حد مُعيق آخر ليعوق تقدمك ثم تقوم أنت بالبحث عنه ثم تنجح مرة أخرى و هكذا .

3. قائمة الموصفات

Attribute listing

تتم هذه الطريقة بتوفير معنى حيوي جداً للتفاصيل ، حيث إن الأفراد الذين يتميزون بميل طبيعي لنشاط المخ الأيمن سيحرصون للنظر للنواحي الإجمالية و لا ينجون التقيد بالتفاصيل و لذلك فإن هذا التمرين سيساعدهم على تنشيط تلك الفعاليات و لكن على النقيض فإن أصحاب نشاط المخ الأيسر سيكون من سر سعادتهم التعامل بالتفاصيل و لكن ميلهم الطبيعي لتفصيل التفاصيل هو ما سيحدو بهم للإهتمام بالفروع و البعد عن المعنى الرئيسي و الهدف الأساسي من التمرين و لذلك فإن هذا التمرين بالنسبة له عامل مهم و قوي في الوصول لمستوى تدريبي جيد لمعظم أقسام البشر .

تتم هذه الطريقة بتحليل عنصر واحد و إعطاء بدائل غير معتادة لتلك المكونات التي يتكون منها :

نقوم في هذا التمرين بتحليل قائمة الموصفات للمفك ذو الرأس الرباعي :

الترقيم	الأجزاء	الموصفات	الأفكار الإبداعية
1	مادّة	الحديد الصلب	بلاستيك مقوى
2	المقبض	خشبي	معدني
3	الوزن	ثقل	خفيف
4	طريقة الإستخدام	باليدي	بالماتور
5	طوله	20 سنتيمتر	5 سنتيمتر
6	لونه		
7	شكل المقبض		
8	تصميم الرأس المدب		
9	الحجم		
10	أملس		
11	الثلث		

تنمية الإبداع عند الأطفال

هل الإبداع متاح لكل إنسان ؟ وهل من الممكن أن يتعلمه البشر أو هل نستطيع أن نربي عليه أبنائنا ؟ كل تلك الأسئلة وغيرها تدور في مخيلتنا عادة ونبحث معها عن إجابات شافية تساعدنا في الوصول لنتيجة شافية ولذلك فإن من الرائع أن نستطيع أن نوضح هنا تلك الوسائل وهذه الطرق والتي يمكن بها أن نربي أطفالنا على الإبداع والتي يمكن أن نستمتع معها برؤية أبنائنا وأصحابنا وأهلنا وكل معارفنا فيها من المبدعين الذين نصلح بهم حال الأمة ، والتي ستكون عوامل نجاحها قائماً على تميز الأشخاص وظهور الاختراعات والابتكارات التي ترفع اسم الأمة عالياً وكذلك ترفع مستوى معيشتنا إلى أعلى مستوى من مستويات الراحة والفخامة المادية . لكي نتعلم الإبداع يلزمنا أن نجيب على هذا السؤال بالتحديد.

هل بالضرورة يلزم أن يمر العمل الإبداعي بعدد من المراحل حتى يصبح في حيز التطبيق، أو أن المسألة عبارة عن إشرقة أو إلهام يحدث في لحظة فتظهر شرارة الإبداع ؟

ومع قدرتنا على الإجابة على هذا السؤال سنستطيع توجيه أطفالنا لكي يسيروا في اتجاه الترتيب العقلي المنطقي لخلق أفكار إبداعية .

وأحد أبرز الإجابات الشافية في هذا الأمر هو تقسيم العالم (والاس 1926م) لمراحل الإبداع حيث رأى أن الإبداع ينقسم إلى أربعة مراحل هي :-

1. الإعداد للفكرة الإبداعية .
2. الاحتضان للفكرة الإبداعية .
3. الإلهام أو الإشراف وظهور الفكرة الإبداعية .
4. التحقيق للفكرة الإبداعية .

ترتيب الأفكار الإبداعية يساعد على التفوق :

باستخدام هذا التقسيم نستطيع أن نُدرّب أطفالنا على التفكير بهذا الترتيب حيث أن منهجية التفكير تعتمد على تدريب عقل الإنسان على أسلوب ترتيب الأفكار لاكتشاف الحقائق بشكل عملي أو إبداعي، وعلى الرغم من أن أساليب التربية التي نعيش فيها الآن تدفعنا وتدفع أبنائنا للاستسلام لأساليب التلقين المعتمدة على قتل الإبداع والتفكير وهذا الأسلوب التلقيني الذي يتميز بمعرفة أن لكل سؤال حل موجود ولا حاجة لنا في أن نجتهد لنفكر في حل جديد . لذلك ينشأ أطفالنا وهم يبحثون عن الإجابات القديمة ولا يتعبون عقولهم في البحث عن حلول إبداعية، ثم إننا باستخدام المراحل الأربعة في أسلوب الحوار مع أطفالنا سنمكنهم من تعديل منهجية التفكير عندهم لتصبح الوسائل الإبداعية والبحث عنها أكثر إمتاعاً وسهولة في التعامل معهم .

مثال الإبداع عند الأطفال

المرحلة الأولى : الإعداد .

تم هذه المرحلة عن طريق طرح سؤال أو عدة أسئلة وبدون إضافة أية حلول أو إجابات لتلك الأسئلة، ومن الأفضل أن تكون كل المناقشات استفسارية كأن نسأل الطفل مثلاً :-

ما رأيك لو وجدنا أتوبيس ليس به مقاعد ؟

هل ستكون التذكرة في هذا الأتوبيس أقل قيمة ؟

هل سيكون الأتوبيس مزدحماً في هذه الحالة ؟

ثم وبعد سؤالنا للطفل هذه الأسئلة نتركه يبحث لها عن حل في خياله وعلى الرغم من أنه ومن الطبيعي سيحاول الحصول على إجابات سريعة ، فإنه من الأفضل ألا تتم الإجابة ولكن نستمر في الحوار مع أولادنا بالمناقشة وهذا ما سيدفعنا للدخول في المرحلة التالية .

المرحلة الثانية : الاحتضان للفكرة .

قد تطول هذه المرحلة أو تقصر والذي يحددها هو ميول ورغبات الطفل، فإذا استطعت أيها المربي أن تثير حماسة الطفل بشكل قوي تجعله يفكر فترة طويلة في الإجابات المقترحة إلى الدرجة التي ستجعله يقترح حلولاً كثيرة فإن هذا أفيد لعقله وفي تنمية منهجية التفكير الإبداعية لديه .

ومن الملاحظ أن طول فترة الاحتضان للفكرة يولد صور إبداعية أكثر نجاحاً فيجب أن نرد على إجابات الطفل بأسئلة أكثر واستفسارات أعم تساعد في إدراك جوانب أخرى لم يتخيلها الطفل كالآتي :-

فقد يرى الطفل أنها فكرة جيدة أن قيمة التذكرة من الممكن أن تنخفض، وعندها قد تسأل أنت :

وهل سيكون الأوتوبيس الذي بدون مقاعد وتذكرته أقل قيمة مريحاً أم متعباً في المواصلات ؟

وهل سيكون هذا الأتوبيس مزدحماً ؟

وهل سيكون الجو داخل الأتوبيس جيداً أم غير ذلك ؟

ومع تعمد عدم الإجابة أيضاً على كل تلك الأسئلة نستطيع أن نثير حفيظة الطفل للبحث داخل أروقة عقله المهجورة

في سبيل الوصول لنتيجة إيجابية فهذه المرحلة تحديداً هي ما تُنشئ في الطفل ملكة الإبداع و هي ما تُساعد على

احتضان كل أفكاره الجديدة التي قد يراها زملائه أو من حوله بعد ذلك أفكاراً خيالية و لذلك فإن اهتمامنا بمناقشة

تلك الأفكار على غرابتها هو ما يسمح بإنشاء معنى الإمكانية عند الطفل فلا تجده بعد ذلك قد يستبعد أي فكره من

خياله و لكنه يبحث في إمكانية تنفيذها و لو بطريقة غير تقليدية كأن تكون ابداعية و هو هدفنا أساساً.

المرحلة الثالثة : الإلهام أو الإشراف .

وهي مرحلة متقدمة جداً من مراحل التفكير الإبداعي وهي التي يُستشعر معها النجاح في الوصول للفكرة الغائبة عن العقل الواعي منذ زمن وعندها تظهر الفرحة بالوصول إلى نتيجة جديدة ، ولكنها نتيجة منطقية وستظهر سعادة الطفل واضحة على كلماته لأن الحل رائع بالطبع من وجهة نظره، وهذا الحل يجب احتضانه من جانب المربي بأن يكافئه عليه وألا يكبته أو يسخر منه على الرغم من أن اقتراح الطفل هذا عادةً ما يكون اقتراحاً ساذجاً ولكن يجب أن نخفزه على التفكير بنفس الوسيلة كل مرة ويجب أن نحرص على ترك المتعة تستمر لفترة قصيرة أي لمدة يوم أو يومين ثم نعود فتتقدم للمرحلة الأخيرة في التربية الإبداعية .

المرحلة الرابعة : التحقيق .

وفيها نستعرض أفكار الطفل ولكن بشكل منطقي ونعرضها على الواقع ونرى معه ملائمة هذه الفكرة للتطبيق وهل ستنجح أم لا ؟

ونستمر مع الطفل في التشويق والحوار حتى يحصل منا على حل نهائي وهذا الحل لا شك سيتم مناقشته من قبله معك وقد يعترض عليه أيضاً وهذا الحوار العكسي من الطفل مع المربي هو دلالة لنجاح المربي في توصيل المعنى التربوي المطلوب عن طريقة تنمية أسلوب التفكير الإبداعي لدى الطفل بواسطة غرس أسلوب منهجية التفكير الإبداعية داخل عقله .

وستستمتع أيها الوالد بشخصية طفلك الرائعة، الجميلة، المبدعة بعد فترة وجيزة من تعاملك مع طفلك بهذا الأسلوب التربوي الرائع وستعلم عندها أن :

" الإبداع طاقة لا حدود لها "

اعتبار جميع العوامل

CAF

Consider	All	Factors
اعتبار	جميع	العوامل

يحول استخدام عملية (اعتبار جميع العوامل) (Consider All Factors) (بطريقة مدروسة اهتمام الفرد من التركيز على أهمية العوامل المتوفرة لديه ، إلى البحث عن جميع العوامل الممكنة من خلال التركيز على النواحي التالية:

- × لعوامل التي تؤثر على الفرد نفسه.
- × العوامل التي تؤثر على الآخرين.
- × العوامل التي تؤثر على المجتمع بشكل عام .

وفي هذا الدرس يحاول التلاميذ إيجاد أكبر عدد ممكن من العوامل الهامة ، وكذلك فإنهم يحاولون تحديد العوامل التي أهملت ، والهدف الأساسي من اعتبار جميع العوامل هو الحصول على أكبر قدر من العوامل الهامة دون النظر إلى كونها عوامل مفضلة أو لا

يذهب رجل وزوجته لشراء سيارة مستعملة لأسرقتهم
إنهم يأخذون جميع العوامل التالية بعين الاعتبار .

أمثلة

- × أن البائع هو نفس المالك للسيارة .
- × سعر السيارة .
- × نوع السيارة ولونها .
- × قوة المحرك وسرعة السيارة .
- × صلاحية الأجزاء الميكانيكية في السيارة .
- × اتساع السيارة للعائلة .

ما هي العوامل التي لم يأخذوها بعين الاعتبار

مقترحات:

- × ربما لا تعجب السيارة أطفالهما .
- × مدى استهلاك السيارة للوقود .
- × قد لا تتناسب السيارة مع الجراج .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

أكمل القصة

الفراشة تستغيث

عشر رجل على شرنقة لفراشة، وفي يوم ظهرت بها فتحة صغيرة، فجلس لمشاهدة الفراشة لعدة ساعات، وهي تكافح دافعة بجسمها إلى خارج الفتحة، ثم بدت وكأنها توقفت عن إحراز أي تقدم، وبدت وكأنها قد بذلت أقصى ما لديها ولم تعد قادرة على المضي قدما ، حتى ظن الرجل أن الفراشة قد اقتربت من أن تموت و ظل يراقبها حتى خاف عليها بشدة حينئذ قرر الرجل مساعدتها.

فأخذ مقصا و قص ما تبقى من الشرنقة في سبيله لكي يساعد الفراشة ، حينها خرجت الفراشة بكل سهولة ، و انتظر الرجل حينها لكي تتحرك الفراشة و تبدأ في الطيران ، ولكن هنالك شيء غريب، كان للفراشة جسم منتفخ وأجنحة ذابلة، فأستمر الرجل بمراقبة الفراشة لأنه توقع بأنه في أية لحظة، ستكبر الأجنحة وتتمدد وتصبح قادرة على دعم الجسم والذي سوف يتقلص في الوقت المناسب، ولكن... لم يحدث أي شيء من ذلك، في الواقع، قضت الفراشة بقية حياتها زاحفة بجسم منتفخ وأجنحة مشوهة، ولم تتمكن من الطيران أبدا.

الذي لم يعيه رجل بطيته واندفاعه، إن الأمر يتطلب أن تكون الشرنقة ضيقة، وأن تصارع الفراشة وتناضل، لتتمكن من الخروج خلال هذه الفتحة الصغيرة، فهي إرادة الله عز وجل في جعل السوائل التي في جسم الفراشة، تندفع بفعل هذا الصراع إلى الأجنحة، بحيث تكون مستعدة للطيران متى ما تحررت من الشرنقة، أحيانا، يكون الصراع والكفاح هو بالذات ما نحتاج إليه في حياتنا.

بعد أن تسمتع بالقصة معنا إكتب من خيالك إجابات للأسئلة التالية :

- × في رأيك ماذا كان سيحدث لو لم يتدخل الرجل ؟
- × هل كانت الفراشة مريضة في الأصل أم ماذا ؟
- × هل تعتقد أن الرجل قد قطع أجنحة الفراشة بالمقص ؟
- × هل من الممكن أن تطير الفراشة رغم ما حدث لها ؟
- × اقترب عنكبوت من الفراشة ليأكلها فما رأيك ؟

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

4. عكس المشكلة

Problem reversal

لن تكون قائداً حتى تتعلم كيف تكون تابعاً ..

القيادة لا علاقة لها بالقدرة على تكوين أتباع ، و لكنها القدرة على خدمة الأفراد
عندما يحتكر النجاح مستويات التفكير عند العقل البشري ، يبدأ الإنسان بالتفكير في الهروب و لكنه لا يعرف
كيف يحصل من هذا الأمر على معنى من معاني التفوق و لذلك فإنه إما أن يستسلم أو يضع لنفسه قيود لا
يستطيع أن يتجاوزها و لو عقلياً و لذلك صممت هذه الطريقة حتى تساعدنا للوصول إلى معنى إدراك النجاح
بواسطة البعد عنه .

لها خطوات تجهيزية معروفة :

- × ضع المشكلة بشكل عكسي
- × (إذا كان مطلوب منك تحسين الخدمة فاكتب كل الوسائل التي تجعل الخدمة سيئة)
- × ابحث عن الشيء الذي لم يعمله الآخرون .
- × غير اتجاه تفكيرك و لف حول احتياجاتك .
- × اجعل الهزيمة انتصاراً و النصر هزيمة (فإذا فعلت شيء جيد فابحث عن النقاط السيئة و إذا فعلت شيء سيئ فابحث عن النقاط الإيجابية) .. الهزيمة مفتاح النصر .
- × استخدم عبارة ماذا لو ؟ فإنها لا شك ستساعدك و ستساعد خيالك ليكون محلقاً في سماء الإبداع ..

أظهر العلاقات العكسية بين

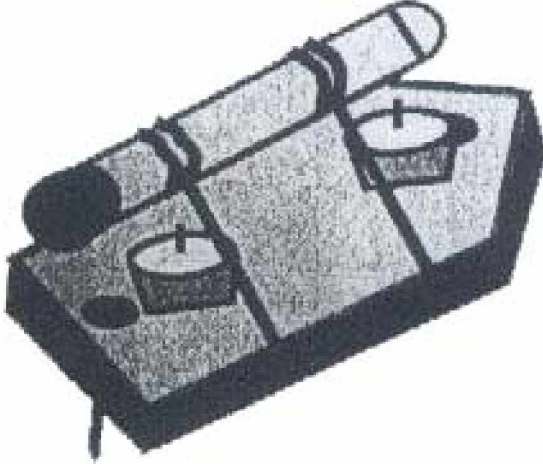
تمرين

1. ماذا لو أمطرت السماء ذهباً ؟
2. ماذا سيحدث لو عاش الإنسان تحت سطح الماء و هو يتنفس كالأسماك ؟
3. كيف تحل مشكلة المرور في القاهرة ؟
4. ما الحل لمشكلة ضعف المستوى الدراسي داخل مصر ؟

سباق الماء

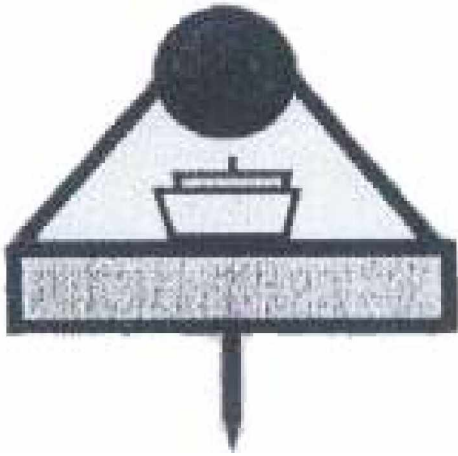
كل ما تحتاجه :

- × انبوبة معدنية أو انبوبة زجاجية
- × قطعتان من السلك القوي (مثل سلك الشماعة ، أو سلك كهرباء سميك) طول كل واحد حوالي 50 سنتيمتر .
- × سدادة تناسب فتحة الأنبوبة لسدها و شمعتان قصيرتان مدورتان مثل التي في الصورة .
- × صندوق من الخشب ابعاده 10 ، 20 ، 1.5 سنتيمتر .
- × شريط لاصق ، شاكوش و مسامير ، كبريت .



كيفية التنفيذ :

1. قم بوضع السدادة في نهاية الأنبوبة ، مع ملاحظة أنها قد ثبتت جيداً (حتى تتأكد من نجاح التجربة) ثم بحرص شديد يتم عمل ثقب في السدادة بواسطة مسمار رفيع .
2. نأخذ السلكين و نلفهما حول الأنبوبة و نقوم بلفه بقوة بواسطة الكماشة و لذلك ستظل الأنبوبة ثابتة و لن تتحرك .
3. نقطع قطعة الخشب على شكل قارب عن طريق عمل مثلث في بداية القارب ، نضع مسماران في منتصف القاعدة الخشبية عند البداية و النهاية و يبرز حوالي 2.5 سنتيمتر أسفل قطعة الخشب .
4. ضع الشمعتان على بعد من 1.5 إلى 2 سنتيمتر من بداية و نهاية المركب ثم نلصقهم على قاعدة الخشب جيداً .
5. نمسك الآن الأنبوبة المربوطة بالسلك (التي قمنا بربطها) ثم نقوم بلف السلك حول القطعة الخشبية (يمكن ربط النهايات بواسطة الكماشة بعناية أسفل القارب) .
6. بحرص شديد قم بإزالة السدادة من الأنبوبة ثم غمّلها حتى ثلاث أرباعها بالماء الساخن جداً ثم نركب السدادة بحيث أن الماء يخرج على هيئة نقاط بسيطة من الفتحة التي في السدادة .
7. غمّل حوض كبير من الماء ، و نقوم بوضع القارب في الماء ثم قم بالطلب من شخص كبير أن يقوم بإشعال الشمعتان لك .



ماذا نستفيد :

السخونة التي تنتج من الشمعة تجعل الماء داخل الأنبوبة يغلي ، و لذلك فإنها سوف تجعل الماء يتحول إلى بخار ، و عندها سوف يندفع البخار من الفتحة التي في السدادة و يدفع المركب إلى الأمام .

و إليك بعض الأسئلة لتفكر فيها :

- § لماذا نستخدم ماءً ساخناً في الأنبوبة ؟؟
 § ما الذي سيحدث إذا استخدمنا ماءً بارداً ؟
 § ماذا سوف يحدث إذا لم نصنع فتحة في السدادة ؟ ((هل سوف تنفجر الأنبوبة ؟)) تلك المعلومة خطر فلتنتبه !!!!
 § ما الذي سيحدث إذا كانت الفتحة في السدادة كبيرة ؟

و هناك شيان نتعلمهم من هذه التجربة

الأول : الصاروخ أيضاً يعمل بنفس الطريقة ، الغازات الساخنة و النار يخرجان من موتور الصاروخ و هذه الغازات تخرج من الفتحة في أسفل الصاروخ و تدفعه للأمام في الإتجاه المعاكس .

الثاني : الطاقة (النار ، الحرارة) الخارجة من الشمعة تحول الماء إلى غاز (بخار) و عند خروج الغاز يندفع القارب ، كما إن البخار يستخدم في محطات توليد الطاقة الكهربائية ، ((فكيف ذلك ؟؟؟)) سؤال مهم جداً ، فهل تستطيع الإجابة ؟



أسرار النجاح مع الإبداع !!



تطوير التفكير الإبداعي

اليوم الثالث

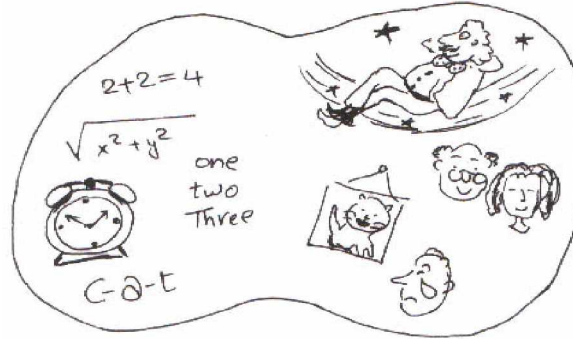
Your Brain Power

قوة عقلك

1

L

المنطق
الثوابت
المعتقدات
الأسماء
الأرقام
الحقائق



Logic

R

التخيل
المشاعر
الأحاسيس
الصور
الألوان
النغمات

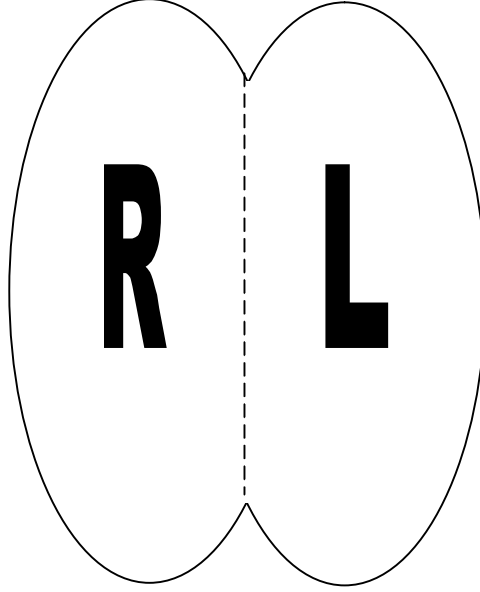
Imagine

ومع ملاحظة الجدول التالي يمكن ملاحظة الفرق بوضوح .

خصائص من يستخدمون النصف الأيسر	خصائص من يستخدمون النصف الأيمن
1- يفضلون الشرح اللفظي اللغوي .	1- يفضلون الشرح العملي المرئي .
2- يستخدمون اللغة والتركيب .	2- يستخدمون الصور العقلية .
3- يعالجون المعلومات بالتتالي .	3- يعالجون المعلومات بطريقة كلية .
4- ينتجون الأفكار بالمنطق .	4- ينتجون الأفكار بالحدس .
5- يفضلون الأعمال التي تتطلب تفكيراً محسوساً .	5- يفضلون الأعمال التي تحتاج إلى تفكير مجرد .
6- يركزون على عمل واحد دائماً .	6- ينشغلون في أكثر من عمل في وقت واحد .
7- يفضلون النشاطات التي تتطلب البحث والترتيب .	7- يفضلون أنشطة التأليف والتركيب .
8- يفضلون الأعمال المنظمة المرتبة .	8- يستطيعون الارتجال بسهولة .
9- يفضلون الخبرات المحددة .	9- يفضلون الخبرات الحرة غير المحددة .
10- يفضلون التفاصيل .	10- يفضلون الأفكار العامة .
11- يواجهون المشكلات بجدية .	11- يواجهون المشكلات دون جدية .

تصنيف العقل البشري

التناسق
الألوان
الخيال
أحلام اليقظة
الأبعاد
الألحان



الكلمات
الأرقام
المنطق
التحليل
الترتيب
القوائم

صفات المخ الفسيولوجية

- × يزن المخ في الإنسان حوالي ، 2 - 2.5 % من وزن الجسم .
- × الفيل 5كجم ، 2% من وزن الجسم .
- × يحتوي مخ الإنسان على 100 مليار خلية عصبية تقريباً .
- × يرتبط نصفي المخ معاً بحوالي 200 مليون شُعبرة عصبية .
- × يستهلك مخ الإنسان 30 بالمائة من السرعات الحرارية التي يتناولها الجسم .
- × يستهلك مخ الإنسان 20 بالمائة من الأكسجين الذي يدخل الجسم .
- × يستهلك المخ في حدود 90 كيلو كالوري بكل ساعة في حالة العمل الذهني الفكري .
- × يحتاج المخ إلى حوالي 120 - 150 جم جلوكوز يومياً .
- × يحتوي المخ على 80 بالمائة من وزنة ماء و الباقي 20 بالمائة دهون .
- × يستطيع العقل الواعي استيعاب ما بين خمسة إلى تسعة معلومات .
- × يستطيع العقل الباطن استيعاب ما يفوق 20 مليون معلومة تقريباً .
- × يتعامل المخ مع الكلمات على أنها روابط تستدعي صور و أصوات و مشاعر تعبر عن هذه الكلمات بروابط شرطية .
- × تتنوع أنشطة المخ تبعاً لتغير عدد الذبذبات الصادرة عنه ما بين مراحل النشاط العنيف و حتى النوم العميق مروراً بكل من النشاط العادي و الإسترخاء .
- × يمكن استخدام قمرينات التنفس للسيطرة على مستوى النشاط العقلي .
- × النسيان و السرحان قضيتان مسئول عنهما ضعف الروابط بين نصفي المخ .
- × الإستمتاع بالتذكر وسيلة لتنشيط الفعاليه عن طريق استعمال الروابط الخيالية .
- × الذاكرة الفذة موهبة و لكن ممكن تعلمها لتصبح مهارة تميز أي إنسان .



الذاكرة و تقسيماتها

1. حسية
2. قصيرة الأجل (تستمر لمدة عشرة ثواني)
3. بعيدة الأجل (تستمر لمدة ما بين عشرة دقائق حتى عشرة ساعات)

نموذج سكور للتدريب على تفاعل نصفي المخ

SCORE

يُستعمل نموذج سكور لتنشيط التفاعل بين نصفي المخ الأيمن و الأيسر ..

حيث نبدأ بدراسة بعض المعطيات الثابتة لدينا من خلال :

S

1. دراسة الأعراض و التي تعبر عن الحقائق التي نسترجعها و نتخرجها بمعرفة نصف المخ الأيسر ، (Symptoms) .

C

2. المرحلة الثانية دراسة الأسباب التي تجعلنا نستوعب الفكرة المنطقية و نستمتع بتحليل الأعراض و لكن بشئ استقرائي يساعدنا فيه بعض نشاط نصف المخ الأيمن مع تركيز معظم نشاط المخ الأيسر (Causes) .

O

3. المرحلة الثالثة تتعلق بدراسة النتائج النهائية التي نتوقعها و الحصلة التي نرجوها من التفكير في تلك المشكلة و هي الحالة المطلوبة لكي نصل للرضاء الوجداني من الفعل بحيث نستمتع بالوصول للحل ، (Outcomes) .

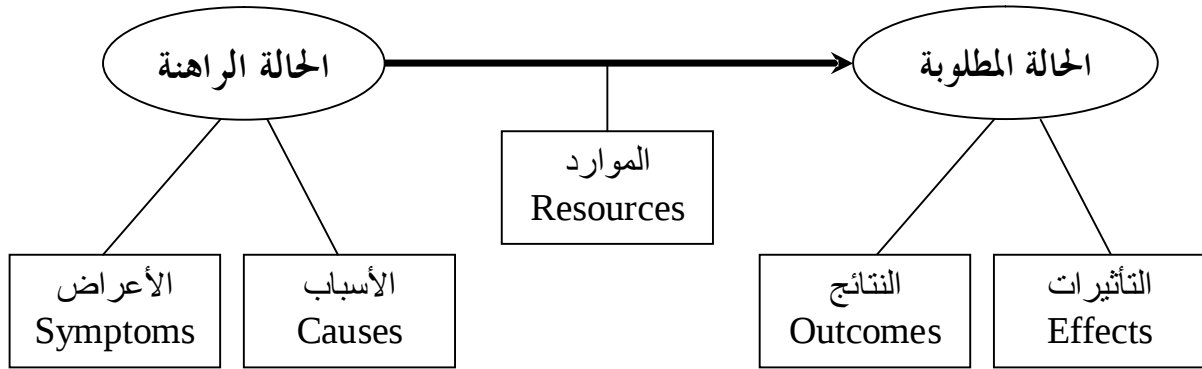
R

4. المرحلة الرابعة نقوم فيها بدراسة الموارد التي قد تتمكن من خلالها من تحقيق تلك الحصلة التي نرجوها ، (Resources) .

E

5. المرحلة الخامسة و الأخيرة و هي دراسة التأثيرات التي نحاول فيها تخيل المردودات الإيجابية نتيجة تحقيق تلك الحصلة و التي عندما تتحول لواقع فعلي فإن حياتنا ستتغير بشكل ممتع وواقعي ، (Effects) .

SCORE



S

C

O

R

E

5. قبعات التفكير الست

Six thinking hats

هي طريقة ابتكرها العالم الفذ ، صاحب الجنسية البريطانية و المولود في مالطة ، إدوارد دي بونو ، و تنقسم هذه الطريقة للتعامل بستة حالات شخصية مختلفة تبعاً لحالة كل شخصية ، و سماهم إدوارد دي بونو بألوان مختلفة و أعطى لكل لون من ألوان القبعات شخصية مميزة نتعامل بها في حياتنا العادية كالآتي :

1. القبعة البيضاء : الطريقة التجريدية التي تبحث بشكل تفصيلي و تبحث عن الحقائق و الأرقام .
2. القبعة الحمراء : المشاعر و الإنفعالات سواء العاطفية أو التي تميل للتخيل و الظنون .
3. القبعة السوداء : السلبية و الغموض و هي تتسائل عما يجعل الفكرة المطروحة غير مجدية .
4. القبعة الصفراء : إنها النجاح المتوقع و هي تسأل لماذا سوف تنجح الفكرة ؟ فهي تنظر بنظرة إيجابية .
5. القبعة الزرقاء : القيادة في السيطرة على القبعات الأخرى و معها يُعطي كل حقي حقه .
6. القبعة الخضراء : قيمة الإبداع و التجديد و يشمل الاقتراحات و البدائل .

أكمل القصة

شجرة كريمة

من زمن بعيد ولى... كان هناك شجرة تفاح في غاية الضخامة كان هناك طفل صغير يلعب حول هذه الشجرة يوميا وكان يتسلق أغصان هذه الشجرة ويأكل من ثمارها... وبعدها يغفو قليلا لينام في ظلها. كان يحب الشجرة وكانت الشجرة تحب لعبه معها مهما مر الزمن... وكبر هذا الطفل وأصبح لا يلعب حول هذه الشجرة بعد ذلك في يوم من الأيام... رجع هذا الصبي وكان حزينا فقالت له الشجرة: تعال والعب معي فأجابها الولد: لم أعد صغيرا لألعب حولك أنا أريد بعض اللعب وأحتاج بعض النقود لشراؤها فأجابه الشجرة: أنا لا يوجد معي أية نقود ولكن يمكنك أن تأخذ كل التفاح الذى لدي لبيعه ثم تحصل على النقود التي تريدها الولد كان سعيدا للغاية فتسلق الشجرة وجمع جميع ثمار التفاح التي عليها ونزل من عليها سعيدا لم يعد الولد بعدها كانت الشجرة في غاية الحزن بعدها لعدم عودته وفي يوم رجع هذا الولد للشجرة ولكنه لم يعد ولدا بل أصبح رجلا وكانت الشجرة في منتهى السعادة لعودته وقالت له: تعال والعب معي ولكنه أجابها وقال لها أنا لم أعد طفلا لألعب حولك مرة أخرى فقد أصبحت رجلا مسئولاً عن عائلة وأحتاج لبيت ليكون لهم مأوى هل يمكنك مساعدتي بهذا؟ آسفة فأنا ليس عندي لك بيت ولكن يمكنك أن تأخذ جميع أفرعي لبنني بها لك بيتا فأخذ الرجل كل الأفرع وغادر الشجرة وهو سعيدا وكانت الشجرة سعيدة لسعادته ورؤيته هكذا... ولكنه لم يعد إليها وأصبحت الشجرة حزينة مرة أخرى وفي يوم حار جدا عاد الرجل مرة أخرى وكانت الشجرة في منتهى السعادة فقالت له الشجرة: تعال والعب معي فقال لها الرجل أنا في غاية التعب وقد بدأت في الكبر... وأريد أن أبحر لأي مكان لأرتاح فقال لها الرجل: هل يمكنك إعطائي مركبا فأجابه يمكنك أخذ جذعي لبناء مركبك... وبعدها يمكنك أن تبهر به أينما تشاء... وتكون سعيدا فقطع الرجل جذع الشجرة وصنع مركبه فسافر مبحرا ولم يعد لمدة طويلة جدا أخيرا عاد الرجل بعد غياب طويل وسنوات طويلة جدا ولكن الشجرة أجابت وقالت له: آسفة يا بني الحبيب ولكن لم يعد عندي أي شئ لأعطيه لك وقالت له: لا يوجد تفاح قال لها: لا عليك لم يعد عندي أي أسنان لأقضمها بها لم يعد عندي جذع لتسلقه ولم يعد عندي فروع لتجلس عليها فأجابها الرجل لقد أصبحت عجوزا اليوم ولا أستطيع عمل أي شئ فأخبرته: أنا فعلا لا يوجد لدي ما أعطيه لك كل ما لدي الآن هو جذور ميتة... أجابه وهي تبكي فأجابها وقال لها: كل ما أحتاجه الآن هو مكان لأستريح به فأنا متعب بعد كل هذه السنون فأجابه وقالت له: جذور الشجرة العجوز هي أنسب مكان لك للراحة تعال... تعال واجلس معي هنا تحت واسترح معي فترل الرجل إليها وكانت الشجرة سعيدة به والدموع تملأ ابتسامتها هل تعرف من هي هذه الشجرة ؟

بعد أن تسمتع بالقصة معنا إكتب من خيالك إجابات للأسئلة التالية :

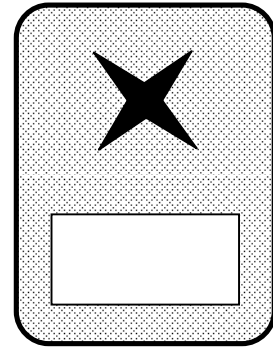
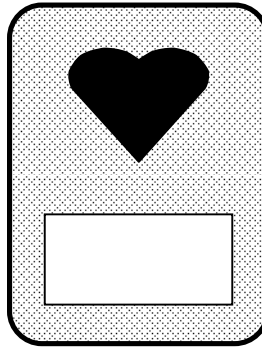
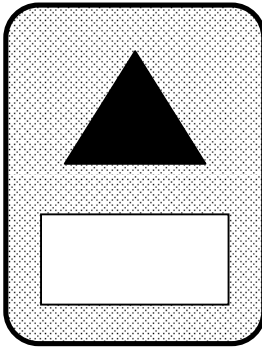
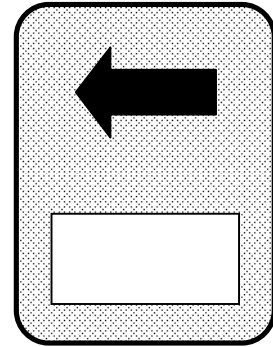
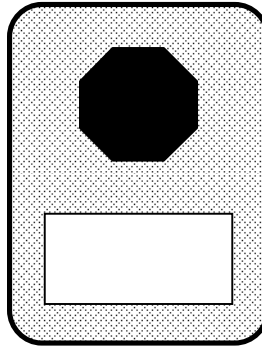
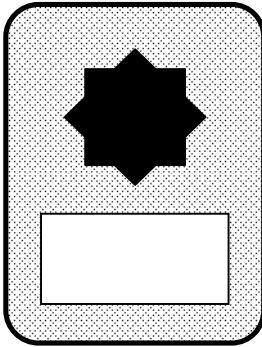
- × علم بعض الناس أن هناك كترًا تحت الشجرة .
- × اختبأت مجموعة من الثعابين داخل جزع الشجرة .
- × زاد سعر التفاح و اهتم الكثير من الناس بجمعه .
- × جاء أحد المزارعين ووضع سوراً حول الشجرة .
- × أصيبت الأرض التي تقع فيها شجرة التفاح بالجفاف .

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

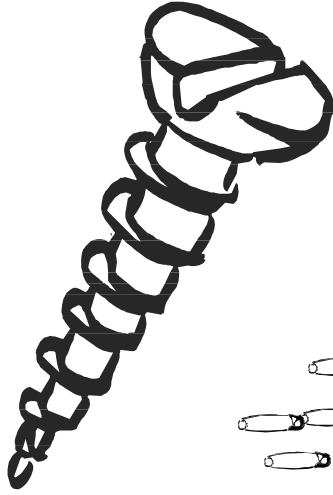
6. التفكير التصوري

Ideatoons

نحاول فيها تحويل عناصر المشكلة إلى اشكال هندسية نقوم من خلالها بتوصيل المعلومات بشكل غير مباشر ، فنقوم بتحويل عناصر المشكلة إلى رموز و أشكال و هذا يتضمن المعاملات و الأماكن و الأشخاص و كل ما تحتوي المشكلة من أقسام و عناصر ثم نقوم بتحديد العناصر مع الرموز على البطاقات الموجودة ، كأن يكون أحد وجهي البطاقة يحتوي على رمز هندسي معين ، و الطرف الأخر يحتوي على العنصر ، سواء كان هذا العنصر مكان أو زمان أو شخص ، ثم نجتهد في توزيع تلك البطاقات بشكل عشوائي و من ثم نعيد قراءة الأفكار من جديد ، و من الممكن إستخدام طريقة التفكير الإجباري مع هذه الطريقة لأنها ببساطة سوف تخرج لنا بعلاقات قد لا نستطيع ان نتحكم بها سوى بواسطة التفكير الإجباري ، و قد لا تفيد الأفكار الجديدة المطروحة و لكن مما لا شك فيه أنها ستمنحنا رؤية جديدة لنرى بها المعطيات والأمور .



سباق أكثر وزن محمول

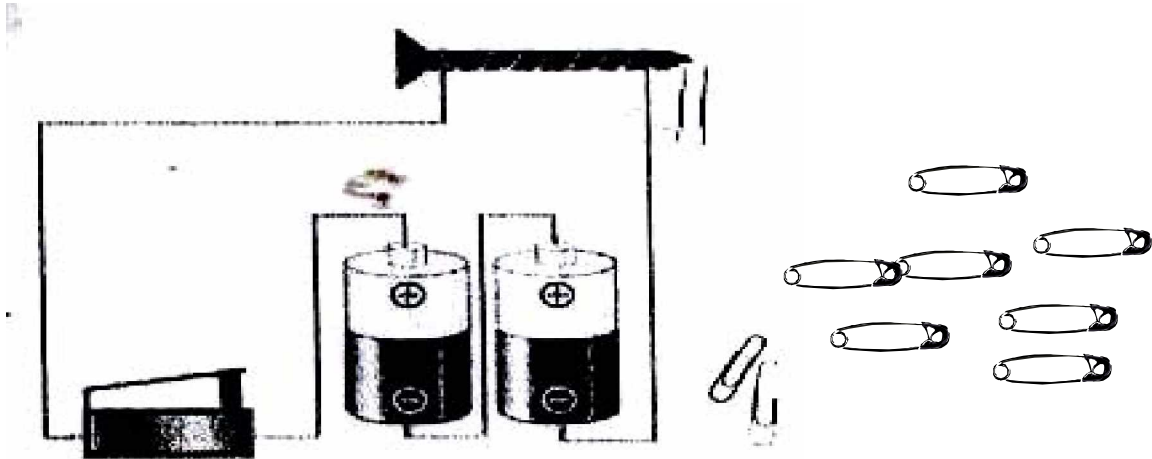


كل ما تحتاجه :

- × سلك رفيع و مسمار قلاوظ طوله حوالي من 8 حتى 15 سنتيمتر .
- × أربع بطاريات 1.5 فولت و يتم توصيلهم على التوالي .
- × قطعة سلك و شريط لاصق .
- × اصنع مفتاح كهربائي ، أو قم بشراء مفتاح جاهز .
- × دبائيس ورق .

كيفية التنفيذ :

1. قم بلف السلك حول المسمار بحيث كل لفة جنب إختها مش فوقها ، سيب من كل طرف مسافة بسيطة .
2. خذ أحد طرفي السلك و قم بلصقه في الطرف السالب للبطارية و تأكد أن السلك ملتصق جداً بنهاية البطارية .
3. خلي المفتاح مفتوح و ركب الطرف الآخر للسلك في أحد طرفي مفتاح الغلق و الفتح ثم أكمل باقي التوصيلات للدائرة .
4. نغلق الدائرة عن طريق اغلاق المفتاح " ماذا حدث ؟؟؟؟ " .
5. نضع بعض دبائيس الورق بقرب المسمار القلاوظ ... ماذا سيحدث .. ؟؟



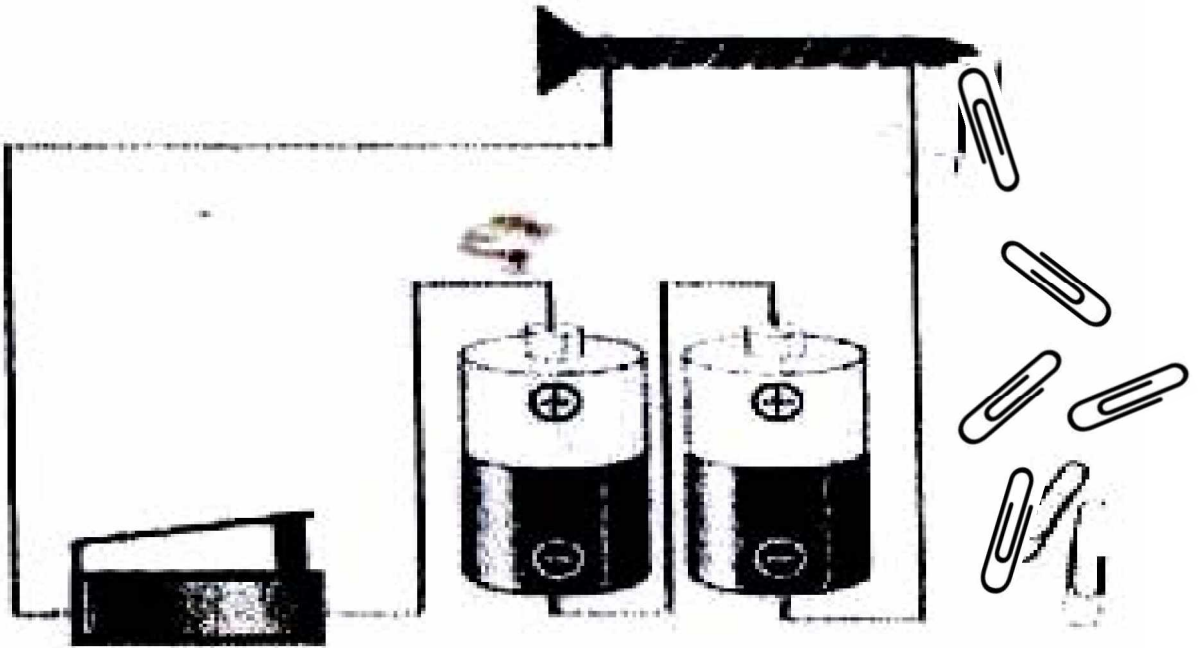
ماذا نستفيد من هذه التجربة :

عندما يمر التيار الكهربائي خلال السلك حول المسمار ، يكون مجالاً مغناطيسياً هو الذي يمتد حول المسمار على شكل دوائر ، عندما يوجد سلك يحمل تياراً كهربائياً ملفوف على شكل ملف ، فإنه يسمى مغناطيس كهربائي ، يلتف المجال المغناطيسي مع إلتفاف السلك الملفوف ، و هذا ما يجعل خطوط المجال المغناطيسي تتركز داخل الملف و نتيجة لهذا ينتج لنا مغناطيس قوي داخل الملف و يسمى المغناطيس كهربائي .

جعل المغناطيس داخل الملف نتيجة مروره في المسمار الحديد بيخليها كلها تترتب في إتجاه واحد و تصبح أقوى لإلتقاط الأجسام الحديدية .

كم عدد الدبابيس التي تستطيع الإبره أن ترفعهم بإستخدام المغناطيس الكهربائي ؟ ماذا سيحدث إذا استعملنا بطاريتان و توصيلهم سوية مع تأكدك أنك تقوم بتوصيل الأقطاب الموجبة معاً و الأقطاب السالبة معاً إذا قمت بإستعمال بطاريتين ؟

و حاول رؤية كم عدد الدبابيس التي تتمكن من رفعها بإستخدام الجهاز الذي قمت بإختراعه ...
حاول الآن إستعمال بطارية تسعة فولت ، كم عدد الدبابيس الإبرة التي تستطيع أن ترفعها بإستخدام إختراعك ؟ هل يوجد أي علاقة بين عدد فولتات البطارية و عدد الدبابيس التي تستطيع رفعها ؟



أسرار النجاح مع الإبداع !!



تطوير التفكير الإبداعي

اليوم الرابع

الإبداع و مواصفاته العامة :

- × "عندما يقول الناس عنك أنك مُخطئ فاعلم أنك على أول طريق الإبداع و عندما يقول الناس عنك أنك مجنون فاعلم أنك قد إقتربت من أرض المبدعين " دكتور علي الحمادي
- × عندما تبتكر شيئاً ما تُصبح أن الآخر شيئاً آخر .
- × إذا أردت صديقاً صالحاً عليك أن تختاره من بين عدد كبير من الزملاء
- × من الأفضل أن تسأل بعض الأسئلة بدلاً من أن تعرف كل الأجوبة **James Thurber**

القوانين

RULES

القوانين تساعدنا على التفكير بشكل محدد ودقيق ، والاستخدام الناجح للقوانين يؤدي إلى إتقان تفكيرنا ، فعند التفكير بأي شيء فهناك العديد من القوانين التي يجب أن تتبع تفكيرنا ، والتي لا يمكن إهمالها ، أو الاستغناء عنها، بل يجب أن تؤخذ بعين الاعتبار.

× بعض القوانين يتم وضعها لمنع الإضراب أو الفوضى .

§ مثال : القانون الذي يستوجب تحرك السيارات على جانب واحد من الطريق.

× بعض القوانين توضع للاستمتاع .

§ مثال : قوانين كرة القدم تشكل لعبة كرة القدم وتجعلها ممتعة

× توضع القوانين أحيانا من قبل المؤسسة لأعضاء تلك المؤسسة .

§ مثال : قانون وجوب ارتداء الجنود اللباس الموحد عند القيام بواجباتهم

× توضع القوانين لمنع بعض الناس من أخذ ممتلكات الآخرين

§ مثال : قانون منع السرقة (إن هدف القانون تسهيل حياة الناس وجعلها تتجه نحو الأفضل).

والهدف من هذا الدرس هو توفير فرصة للممارسة والتدريب على الدرسين السابقين ، ويجب أن يتم التركيز في هذا الدرس على القوانين نفسها التي هي جزء من الموقف التفكيرى للفرد ، فهناك العديد من القوانين التي يجب أن تؤخذ بعين الاعتبار و لا يمكن إهمالها أو الاستغناء عنها.

مثال

تسلمت معلمة جديدة أحد الفصول ، ومنذ اليوم الأول أصدرت مجموعة من القوانين ؟ أذكر أربعة منها ؟

مقترحات:

- × يجب على التلاميذ عدم الخروج من أماكنهم بدون إذن.
- × يجب عدم الكتابة على المقاعد.
- × يجب التزام الهدوء عند تحدث الآخرين
- × يجب إعادة الأشياء المستعارة إلى أصحابها

تمرين (1)

يحاول التلاميذ في (5) دقائق إنتاج (4) قوانين للآباء . ويطلب من كل مجموعة بدورها عمل قانون واحد إلى أن لا يظهر أي قانون آخر ، ثم يتم اختيار قانون واحد من القوانين لمراجعة أداة معالجة الأفكار.

أنت عضو في لجنة تحاول وضع بعض القوانين للآباء عندما يتعاملون مع أطفالهم . هل تستطيع التفكير بأربعة قوانين رئيسة ؟ قم بتطبيق أداة معالجة الأفكار . على القوانين التي وضعت للآباء .

مقترحات:

- × يجب أن يستمع الآباء بصورة أكثر لأبنائهم.
- × يجب أن يحاول الآباء رؤية الأشياء من وجهة نظر الأبناء
- × يجب أن لا يتشاجر الآباء أمام أطفالهم
- × يجب أن يسمح الآباء لأطفالهم بصنع القرارات لأنفسهم
- × يجب أن يقوم الآباء بإخبار الأبناء بين وقت وآخر عن الأمور التي لا تعجبهم في أبنائهم

أكمل القصة

الغلام الصغير

[illegible]

بعد أن تسمتع بالقصة معنا إكتب من خيالك إجابات للأسئلة التالية :

× ماذا تفعل لو كنت مكان الساحر؟

× ما رأيك في موقف الأبوين من الغلام؟

× إذا ابتليت فلا تدل علي ، فما رأيك ؟

× الرجل الطيب و الرجل الشرير أيهما أغنى؟

x الطفل الصغير هو صاحب القصة أم هو الأداة فيها ؟

[illegible]

7. قوائم التحقق و الفحص

Checklists

هي أسئلة سهلة و ممتعة و أجمل ما يميزها أنها تتميز بالنظرية في بحث التفاصيل و التحقق من مدخلات و مخرجات كل فكرة و تهتم بالسؤال عن ستة أشياء هي :

- Why .1
- When .2
- How .3
- Who .4
- What .5
- Where .6

هل من الممكن أن تتبرع بمليون جنية ؟

السؤال	الإجابة
Why	
When	
How	
Who	
What	
Where	

8. العصف الذهني

Brainstorming

هي دوامة فكرية تتميز بعدم التقيد بالتقاليد القديمة في التفكير و تهتم بالخواطر الفجائية للعقل الباطن ، فأهم ما يميزها عدم الخضوع للمنطقية و أهم إمكانياتها هي إمكانية البناء الفكري كل مشارك على فكرة المشارك الآخر . و تنقيد هذه الطريقة بأن يكون الأفكار لا قيود لها و ذلك في مدة معينة خلال الاجتماع المعروض مع الموظفين أو مع الزملاء المهم أن يقول كل إنسان ما يخطر بباله دون تقييم أو تقييد ثم يتم بعد ذلك دراسة كل النتائج و اختيار أبرزها .

لها قواعد مهمة هي :

- × تأجيل الأحكام المستبقة أو منعها .
- × تشجيع الأفكار الغريبة و المبالغ فيها .
- × لا توجد افكار سخيفة أو مضحكة لكن توجد افكار يمكن الضحك معها .
- × تشييد البناء على أفكار الآخرين .
- × الكم مُقدم على الكيف و النوع .
- × الأفكار الرائعة تأتي من القوائم الطويلة للأفكار .

الخطوات المتبعة لجلسة العصف الذهني :

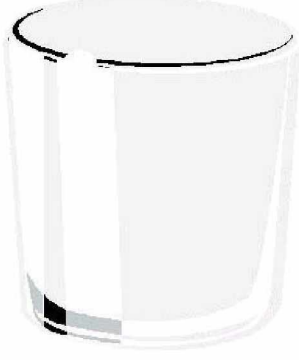
- × حدد المشكلة بشكل واضح .
- × عين شخصاً لكتابة كل الأفكار التي تظهر كما هي .
- × ادع المشاركين جميعهم إلى أن يطرحوا أفكارهم بحرية تامة .
- × عين شخصاً مسئولاً للمتابعة في توجيه الحوار و للتأكد من عدم إصدار الأحكام .
- × اهتم بكتابة جميع الأفكار و تابع ذلك بدقة ، و امنع تحيز الأفراد و حاول تشجيع الأفكار الغريبة .
- × الضحك مع الأفكار سيتمنح جلسة العصف الذهني جو من المتعة و وسيلة للوصول للنجاح الفعلي في ابتكار أفكار جديدة .
- × احرص على السماح بتدفق الأفكار و إعطاء وقت للتفكير عند ضعف سيولة الإبداع الفكري ، و الإبقاء على جو المرح و المتعة في الاجتماع .
- × عند النهاية و بعد انتهاء وقت العصف الذهني اختر الأفكار الجيدة و احتفظ بالأفكار الباقية فسوف تستخدمها بعد ذلك .
- × اهتم بتميع الفكرة الجديدة و لا تنسبها لشخص بعينه ، فهي نتيجة إجمالية للمجموعة .

مرحل الإنتهاء من جلسة العصف الذهني :

- × توليد الأفكار.
- × استراحة.
- × تقييم الأفكار.
- × المتابعة.

أكبر عدد ممكن

كل ما تحتاجه :



× كأساً فارغاً شفاف و أملاًها حتى حافتها بالماء .

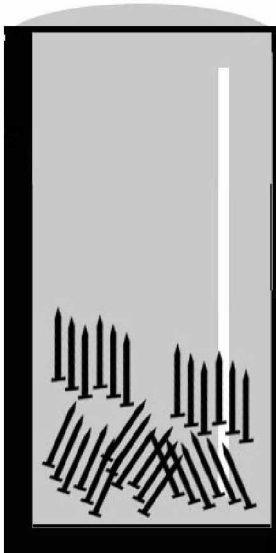
× قطعة من النقود .

× علبة أو علبتان من الدبابيس .

× قلم يمكنه من الكتابة على الزجاج .

كيفية التنفيذ :

1. تناول قطعة النقود و حاول أن تجد لها متسعاً داخل الكأس بوضعها في الكأس المملوء بالماء دون أن تتساقط قطرات المياه من حافة الكوب ..
2. فإن استطعت فضع قطعة ثانية و هكذا .. فهل تستطيع ؟
3. ثم تناول عدد دبوس أو اثنتين و حاول أن تضعهم في الكوب دون أن تتساقط قطرات المياه .. كم دبوساً سوف تستطيع أن تضعهم في الكأس ؟ .
4. إبدأ بإلقاء الدبابيس في الكأس و قم بحفظ عددها على أن يتم ذلك بعناية تامة ، دون أن تتساقط قطرات المياه من الكأس ..
5. استمر في إلقاء الدبابيس إلى أن يصل العدد إلى أكثر من مائة دبوس ، هل تستطيع ذلك ؟
6. داوم على إلقاء المزيد من الدبابيس حتى يصل العدد إلى مائتين أو أكثر ، ماذا يحدث ؟
7. ما الفرق بين قطعة النقود و الدبوس ؟



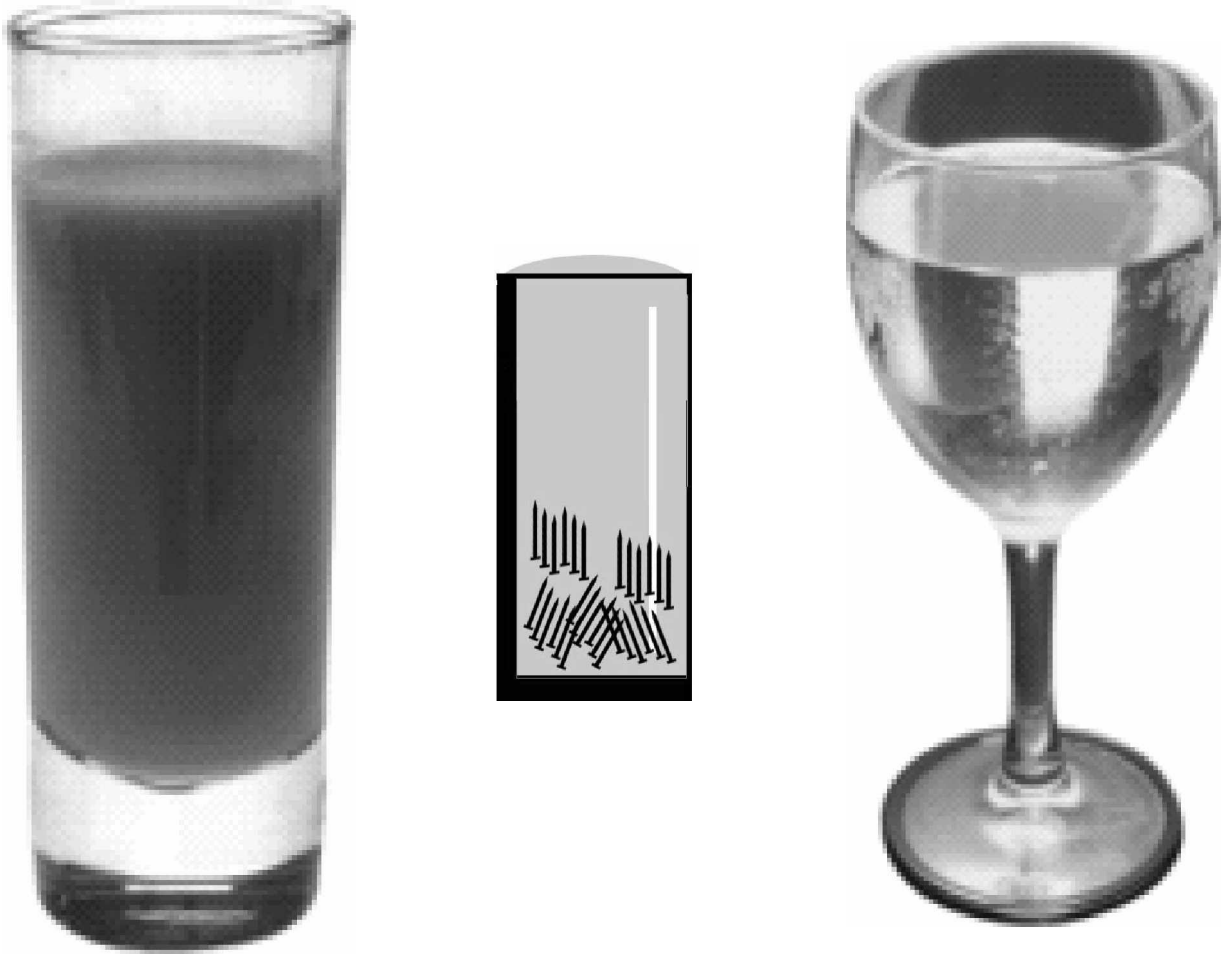
ماذا نستفيد من هذه التجربة :

ستجد أنه رغم أن عدد الدبابيس من الممكن أن يصل إلى خمسمائة دبوس إلا الكوب لم يفقد و لو قطرة واحدة من الماء ، بل سترى الآن و بوضوح أن الماء قد إرتفع سطحه لأعلى و أصبح شكله كأنه مقوس لأعلى مبتدأً من حافة الكأس حتى منتصفها ..

فهل تستطيع تفسير هذه الظاهرة ؟

إن الماء لا يستطيع أن يصل إلى حافة الكأس أو أنه يبلل الزجاج قليلاً طالما كان الزجاج مدهوناً بمواد دهنية ، و ربما تصل تلك المواد الدهنية إلى حافة الكأس من خلال أيدينا أو أي شئ آخر .

فكأن الماء محبوساً عند الحافة و لا يستطيع أن يمر ، و لكن يجب عليك أن تحرص عند وضع الدبوس كالآتي : اغمر رأس الدبوس في الماء بهدوء و بحذر شديد ثم اترك الدبوس من يدك و بلا أدنى حركة أو تأثير حتى لا يتسبب الإهتزاز في إنسياب الماء من الكأس .



أسرار النجاح مع الإبداع !!



تطوير التفكير الإبداعي

اليوم الخامس

تمارين عامة

تمرين (1)

يطلب من التلاميذ إعداد قائمة للعوامل (CAF) خلال (3) دقائق ، وتكتب على ورقتك الخاصة ، ثم تقوم المجموعات بعمل القوانين (Rules) .

سافرت مجموعة من الناس إلى جزيرة ما ، وذلك لبدء حياة جديدة .إنهم يلغون النقود والملكية وجميع القوانين القديمة ، ووجدوا أن الجميع يرفض القيام بالأعمال الصعبة مثل الزراعة وبناء البيوت .طبق أداة اعتبار جميع العوامل (CAF) على هذه الحالة ، وقم بإيجاد بعض القوانين (Rules) التي يمكن أن تنظم حياة هؤلاء الناس.

تمرين (2)

في سباق القوارب . هناك أنواع متعددة من القوارب . بعضها كبير وسريع ، وبعضها صغير وبطيء .إنك تريد إعطاء فرصة لكل فرد للفوز . ما هي القوانين (Rules) التي تضعها ؟

تمرين (3)

إذا كنت تدير مدرسة ، ما هي القوانين (Rules) (التعليمات) التي تصر عليها ؟

تمرين (4)

إذا كنت تنظم مسابقة لمعرفة بطل أكل التفاح ، ما القوانين (Rules) التي تضعها لهذه المسابقة ؟

استمارة التقويم

كتابة اسمك أمر اختياري

الاسم :	اسم الدورة :
المؤسسة :	تاريخ الدورة :
الوظيفة / المهنة :	مكان الدورة :
العنوان :	المحاضر :
التليفون :	منظم الدورة :
البريد الالكتروني :	
لمساعدتنا في رفع مستوى الدورات ، يرجى وضع درجة أمام كل سؤال ، حسب المقياس التالي :	
1- ضعيف 2- مقبول 3- جيد 4- جيد جدا 5- ممتاز	
الأسئلة	الدرجة
1- الانطباع العام عن الدورة	
2- مذكرات الدورة	
3- الوسائل السمعية البصرية	
4- محتوى الدورة	
5- عمق مادة الدورة	
6- سرعة العرض (1= بطيء جدا 5= سريع جدا)	
7- المناقشة	
8- إحاطة المحاضر بالموضوع	
9- مهارة المحاضر في التعليم	
10- النواحي الإدارية للدورة	
11- هل وجدت في الدورة ما توقعته ؟	نعم / لا
إذا كان الجواب (لا) فيرجى توضيح ذلك :	
12- هل تتوقع أن تنصح غيرك بحضور هذه الدورة ؟	نعم / لا
إذا كان الجواب (لا) فيرجى توضيح ذلك :	
13- كيف تنفيذ من هذه الدورة في عملك / وظيفتك ؟	
14- ما هو أفضل شيء وجدته في هذه الدورة ؟	
15- ماذا تقترح لتحسين هذه الدورة ؟	
16- هل هناك دورات أخرى تود حضورها ؟	
17- ملاحظات إضافية :	
شكراً على إكمال هذه الاستمارة	

برجاء تسليم هذه الاستمارة للجنة المنظمة