الفهرس

المقدمة ____ 9

سكامبر . . . SCAMPER ____ 12

تعريف ببرنامج سكامبر SCAMPER ____ 13

فلسفة برنامج سكامبر SCAMPER ____ 14

أهداف برنامج سكامبر SCAMPER ____ 16

هل يمكن للجميع الإفادة من برنامج سكامبر SCAMPER؟ ____ 16

منطلقات برنامج سكامبر SCAMPER ____ 17

قائمة سكامبر SCAMPER ____ 18

تنمية وتطور الخيال الإبداعي ____ 19

العمليات المعرفية والانفعالية (الوجدانية) التي تسهم في التعبير الإبداعي ____ 19

نموذج سكامبر SCAMPER لنمو الخيال الإبداعي ____ 22

قبل لعب ألعاب سكامبر SCAMPER ____ 22

تعليمات ألعاب سكامبر SCAMPER ____ 23

قواعد اللعبة ____ 24

إجراءات إدارة اللقاء التدريبي في برنامج سكامبر SCAMPER ____ 24

نص تقديم ألعاب سكامبر مع الكبار ____ 27

اللعبة التدريبية الأولى: الآيس كريم ____ 29

اللعبة التدريبية الثانية: الجلي الأصفر ____ 31

اللعبة الأولى: صندوق الكرتون ____ 33

اللعبة الثانية: حديقة الحيوان الجديدة ____ 43

اللعبة الثالثة: الكعكة المحلاة "الدونات" ____ 47

اللعبة الرابعة: ألعاب الحيوانات 55
اللعبة الخامسة: العيدان 61
اللعبة السادسة: كعكة الحروف الأبجدية 69
اللعبة السابعة: أشياء جنونية 75
اللعبة الثامنة:المصباح الكهربائي 81
اللعبة التاسعة: ماذا ستجد في العالم؟ 89
اللعبة العاشرة: استخدامات غير عادية 97
اللعبة الحادية عشرة: اليوم الثامن في الأسبوع 105
اللعبة الثانية عشرة: كل ما حولك ينقلب رأسا على عقب! 111
اللعبة الثالثة عشرة: الأكياس الورقية 117
اللعبة الرابعة عشرة: قط، وكلب، وحصان، وخفاش 125
اللعبة الخامسة عشرة: العرض الذهني 133
اللعبة السادسة عشرة: أقفز قبل أن تنظر (أفعل قبل أن تفكر) 141
اللعبة السابعة عشرة: معقول! 149
اللعبة الثامنة عشرة: غرفة المستقبل 155
اللعبة التاسعة عشرة: الرجل الآلي 163
اللعبة العشرون: أديب العام *2070*م ـ *1491*هـ 171
الملاحق 179
مسرد بالمراجع والمصادر الخاصة بالإبداع والخيال 191