

المخطط العام للبرنامج



اليوم والوحدة	الجلسة الاولى	الجلسة الثانية	الوقت
الأول	أن يتعرف الطفل على مفهوم الإبداع وأهميته.	على أن يتعرف استراتيجية SCAMPER ومكوناتها السبع بشكل عام..	٢س
الثاني	أن يدرك الطفل كيف يمكن استبدال جزء من الشيء لتطويره.	أن يجرب دمج فكرتين أو منتجين لإنتاج فكرة جديدة	٢س
الثالث	أن يستخدم الطفل خياله لتكييف أشياء مع بيئات أو استخدامات جديدة.	أن يجرب تعديل صفات منتج أو فكرة لتبدو مختلفة أو مبتكرة.	٢س
الرابع	أن يتخيل الطفل استخدامًا جديدًا لمنتج تقليدي.	أن يتعلم كيف أن الحذف يمكن أن يولد أفكارًا ذكية ومبسطة.	٢س
الخامس	أن يجرب الطفل قلب ترتيب الأشياء والأفكار لابتكار جديد.	أن يطبق الطفل خطوات سكامبر في مشروع مبتكر خاص به.	٢س
المجموع			١٠س