- تخصيص برامج تليفزيونية لاكتشاف الأطفال الموهوبين والمبتكرين فى مجالات الحياة المختلفة وتوعية الأسر بكيفية اكتشاف الموهوبين والمبتكرين فى المدن والدول المجاورة وتبادل الخبرات والزيارات.
- الاهتمام بعرض أعمال وابتكارات الأطفال والشباب على شاشات التليفزيون وفى المجلات والصحف اليومية مهما كانت قيمة هذا العمل من رسم أو موسيقى أو علوم أو خلافه.
- عروض مسرحية تتناول مشاكل الموهوبين والمبتكرين وتوضح أساليب التعامل معهم واهمية تنمية مواهبهم وابتكاراتهم.
- تضمين التمثيليات والمسلسلات التليفزيونية مشاهد ومواقف تتحدث عن الابتكار وتعالج قضاياه.

سابعًا: دور اللعب فى تنمية الابتكار

يعتبر اللعب أول عناصر تدريب الحواس واكتشاف الميول والمواهب حيث يقضى الطفل وقتًا طويلًا من حياته فى اللعب والتسلية واللعب الإيهامى (الرمزى) مصدر أساسى لتنمية الخيال وبناء عالم الطفل الخاص ويصل إلى قمته فيما بين الاعمار من حوالى الشهر الثامن عشر إلى سن السابعة أو الثامنة، وهو يشترك مع التعلم فى انه يبدأ بالإشارة إلى الأشياء فى حالة عدم وجودها والتواصل بواسطة اللغة المستطاعة والإشارات الخاصة.

ويؤكد كثير من علماء نفس الطفل ان اللعب الإيهامى مظهر للنمو العقلى وبالتالى يلعب دورًا فى إبراز موهبة الأطفال وتمييزهم عن غيرهم من الأطفال عديمى الموهبة أو ناقصى الموهبة فكلما كان تقدير الأطفال مرتفعًا فى حل المشكلات المعقدة والألغاز فى أثناء اللعب وكلما اتسع مدى معلوماتهم وحصيلته اللغوية بالمقارنة بأقرانهم فى السن أرتفعت درجة ذكائهم ومستوى موهبتهم.

حيث تؤكد دراسة تيرمان الذى استغرق امدًا طويلًا والذى أجرى فى عام ١٩٢٣ فى ولاية كاليفورنيا على أطفال تتراوح نسبة ذكائهم بين ١٤٠ – ٢٠٠ وظلت هذه المجموعة تحت المتابعة حتى أواخر العقد الخامس من عمرهم وكان البحث يتضمن التحصيل العقلى ـ والصحة البدنية ـ والتاريخ المبكر ـ وظروف الأسرة ـ وبناء الشخصية ـ اللعب وقد وجدت عدة فروق بين لعب الأطفال الموهوين ولعب أقرانهم فى السن، حيث كان ميول الأطفال الموهوبين للعب تشمل اوجه النشاط العقلى أكثر من النشاط البدنى وبالتالى كان ميولهم أقل إلى الألعاب الصخبة وكان تفضيلهم أكثر للأنشطة الهادئة وكان لعبهم أكثر شبها بلعب الأطفال الأكبر سنًا وكما كانوا يفضلون دائمًا اللعب مع من هم أكبر منهم قليلًا كذلك فإن اللعب الإيهامى هو التحول من النشاط الوظيفى العلمى إلى النشاط التصورى أى من الأفعال إلى الأفكار وعى ذلك فإن السماح لهذا اللون من اللعب أن يزدهر وينمو إنما يقدم للطفل فرصة هائلة لكى ينمى قدراته الإبداعية والمعرفية التى تمكنه من التفاعل على مستوى تجريدى مع العالم الواقعى فيما بعد.

إن اللعب الدرامى خليط من الواقع والخيال وأن اللعب الدرامى هو نوع من التفكير المبدع عند الأطفال فيما يتعلق بالعلاقات الاجتماعية ومن الأدوات التى يستعملها الأطفال فى اللعب التخيلى اللعب المادية التى يملكها معظم الأطفال.

وأن اللعبة تستطيع أن تقوم بدور حاسم فى تنمية الإبداع ولا يتمثل هذا الدور فى تقديم أفكار دقيقة أو حلول عملية يتمخض عنها خيال الطفل اللاعب بقدر ما يتمثل فى تربية الخيال على إيجاد حلول جديدة ومتنوعة لمن سيصبحون فى المستقبل باحثين وعلماء وفنانين وقادة.

فانطلاقًا من خبرات الأطفال الشخصية ورغبتهم فى التعرف على العالم الاجتماعى الذى يعيشون فيه ليس فقط بدافع الاستطلاع ولكن أيضًا بقصد تحقيق التوافق مع البيئة، يطرح الأطفال بدرجة كبيرة كمن التحرير عدد من الأسئلة الافتراضية والاجابات حول العلاقات الاجتماعية المتكاملة.