

## 什麼是創意思維？

「創意思維」是指打破舊有的模式，跳出框框來思考問題。絕大部分人的成功，都建立在出色的創意上。只要凡事擺脫已有的概念，宏觀地觀察四周的事物，每個人也能夠產生新的意念來。

可見要有創意並不困難，而且簡單來說，其中的一種創意來自舊成分的新組合，這句說話更是開啓創意大門的鑰匙。有說：「日光之下無新事」，我們日常看到的「新意念」也只是舊瓶新酒的組合。正如所有新曲都是由不超過十二個音符組成，所有圖畫都是以三種原色的不同配搭構成一樣。

所以對於現狀，我們應抱勇於挑戰的態度，而不只是沈默的接受它。

## 為什麼要推行創意思維？怎樣應用於設計教學上？

在廿一世紀這高速資訊的年代，爲了適應社會的變化，很多國家正著手研究如何發展思維，啓發創意。一個國家能否維持富裕，在於它是否懂得結合各種創意；同樣，一個人的智慧能否「富裕」，不在於吸收了多少知識，而是在於是否懂得運用知識發揮創意。人的腦細胞所能發展的潛能有無限大，但很多人也未能夠好好運用這天賦的寶藏，可說是暴殄天物。

「創意思維」這名詞近年逐漸在香港流行，特別在教育改革上，強調創意思維的重要性，它並且是需要培養學生的九個基本能力之一。爲了體現「終生學習」，我們不能再保持舊有的學習模式，可以說現在需要的學習模式便是沒有模式(Pattern)的學習環境。要幫助學生培養自學和發揮創作力，便要借助適當的工具來啓發創意。

設計科目本來就是講求創意的科目，一直以來人們認爲創作力是依靠天份，是與生俱來的，但其實創意亦可以透過學習而獲得的。如果能配合一套系統性的方法，將會更有效發展學生的創意思維。若能讓他們明白設計本來就是源自生活，而生活是充滿矛盾和有著不同的可能性的，只要從不同的角度來看事情，很多問題是可以存在很多正確的答案。

## 什麼是「CQ」？我們如何提高「CQ」？

「CQ」(Creation Quotient)就是用作測量「創意思維潛能」的標準。要提高「CQ」，第一步便是要多啓發我們的右腦潛能。因爲人類的大腦是由左腦及右腦分別掌控身體的各個機能。左腦是掌管語言、邏輯、分析力等思考行動；右腦則是掌管影像力、模型及圖像認識力、直覺、創造能力等。

我們平日所接觸到的事物，例如數學運算、組織計劃等，大多是以左腦來思考的活動；相反右腦的潛能經常未被充份給利用。但如果能將左腦、右腦平衡使用，則會有出乎意料的發現，大腦的功能，會在不知不覺中漸漸的活化起來。

## 創意秘訣：

### 1) 集體思維/腦力激盪法(Brainstorming)

「集體思維」是廣告業裏一個相當流行的創意思維方法，由阿歷斯·奧斯本(*Alex Osborn*)首先提出。這個方法顧名思義是以小組形式進行，各人隨意想像，不斷把心中任何意念拋出，並記錄一切所想到的。然而，誰也不可以對其他成員所提出的意念作負面的批評或反應，最後將所有意念聯繫起來、取捨及發展。

#### 創意思維的障礙：

- ◆ 以慣性的方法做事或思考
- ◆ 過早對事情作評定
- ◆ 膽怯
- ◆ 認為每個問題只有一個答案

#### 進行腦力盪法的條件：

- ◆ 不作任何批評
- ◆ 儘量產生大量意念
- ◆ 將意念聯繫及發展
- ◆ 隨意想像
- ◆ 記錄一切所想到的
- ◆

### 2) 腦地圖(Mind mapping)

「腦地圖」由通寶山(*Tony Buzan*)所發明，是集體思維的其中一種手段，以幫助組織及發揮意念。方法是將要解決的問題寫在紙張的中間，自由聯想，快捷而清楚地把所想到的都以文字或圖像記錄，並以線聯繫，同一組的則歸納在同一線上，將意念清晰地像樹枝般分散出來。

### 3) 橫向思維(Lateral Thinking)

「橫向思維」與「邏輯思維」相對，由愛德華·德·波諾(*Edward de Bono*)提出。後者乃直向思維，一步一步的思考問題，將範圍不斷收窄，但假若在過程中有任何錯誤則致無法補救；而前者乃橫向思維，先宏觀地思考問題，再將範圍收窄。如此一來可補邏輯思維的不足。

### 4) 綜合思維(Synergetic Thinking)

「綜合思維」是指利用多角度的思維思考問題，有助擴闊思維，啟發創意。其中“SCAMPER”是一份激發創意思維的清單。

<b>S</b> = 替代(Substitute)	<b>M</b> = 修正、擴大 (Modify、Magnify)	<b>R</b> = 逆轉、重新整理、重覆 (Reverse、Rearrange、Repeat)
<b>C</b> = 結合(Combine)	<b>P</b> = 用於其他方面 (Put into other use)	
<b>A</b> = 溶合、加添 (Adapt、Add)	<b>E</b> = 消除/減少 (Eliminate / reduce)	

### 5) 隨機組合(Force Fitting)

隨意抽取兩樣全不相關的物件、文字或圖片，將兩者合二為一組合成新面貌。這方法是改變慣常思維模式，在非預期的主題和物料下，有助刺激新意念和解決問題的方法。

### 6) 六頂思考的帽子(6 Hats)

「六頂思考的帽子」是集體思維的其中一種手段，由愛德華·德·波諾(*Edward de Bono*)發明。白、紅、黑、黃、綠、藍每頂帽子代表進行創作思考或解決問題時不同的階段，亦可說是以不同的方法或角度思考問題。運用這方法可被免角色的矛盾及衝突，在過程中抽離意見不一和身份階級有別的情況。當各人戴著同一顏色的帽子時，彼此便以同一立場，朝著相同的目標進行思考。

白色代表：搜集所有資料(特定的、一般的)

紅色代表：感覺、預感

黑色代表：邏輯否定。法官、批判、警惕、戒心

黃色代表：邏輯肯定。正面、給人鼓勵、前景

綠色代表：創意、不作批評、不表達感受

藍色代表：方向、宏觀

### 7) 六何法(The Six Universal Questions)

「六何法」是產生意念的其中一個方法，這「六何」分別是：

何時(When)

何事(What)

何人(Who)

何地(Where)

為何(Why)

如何(How)

當思考一個主題時，向自己/別人發問任何有關「六何」的問題，正如孩童尋根究底的精神一樣，便會發現新的意念，因為「求知就是創意的根源」，而且沒有問題是愚蠢的，最愚蠢的問題是 你不問問題。

### 8) 假設性問題(What if?)

與「六何法」相類似，是指培養對周遭事物的新鮮感和好奇心，經常向自己/別人發問一些假性的問題：「如果……會怎麼樣？」、「假如……？」例如：「如果睡床是運輸工具會怎麼樣？」、「假如人的腳可以隨時變成車輪？」等。

### 9) 問題日記(Questions Dairy)

懂得提出問題，才有助啟發創作力。所以我們平日可以運用「六何法」/「假設性問題」的方法將所想到的問題，都以文字或圖畫記錄在自定的「問題日記」中，幫助培養創意思維。