游戏 1：创意之星的性格特征

（一）基本信息

- （1）形式：集体参与。
- （2）时间：20—30分钟。
- （3）材料：无。
- （4）场地：不限。
- （5）应用：创造力培养。

（二）目的

使学生了解那些创意之星的性格特点。

（三）程序

1. 告诉大家每个人都具有创意的潜质。去了解那些我们认为是在创新之巅的人们的性格特征，对于我们来讲难道不是一件有趣的事吗？

2. 让每个学生各自列出一些他们所知的创新之星的性格特点。

3. 组成 4~5 人的小组，并让他们相互比照一下各自列出的内容。

4. 10 分钟以后，让他们恢复到大班的形式。问：你们刚才发现什么？有哪些相同点？哪些不同点？

你了解到创新之星有哪些特点？

大家可能提及的部分性格特点包括：有上进心、与众不同、爱开玩笑、不墨守成规、反应快、独立性强、热情洋溢、感官灵敏（视、嗅、听、触及味觉）、独具慧眼、善于行动、不怕险阻、勇于探求奥秘。

此外，他们列举的某些词可能恰好相反：具有耐心和缺乏耐心、大胆和胆怯、风趣和严肃、精准和大约、准时和迟到、恰到好处和非正规、小处着手和放眼大处的。

以上这些结果很好地表明了你们所有的人——不管其个性如何——都具有创意潜质这一事实。

5. 你可能会希望提供以下的信息：那些以他们独特的创新能力著称世界的名人（比如：爱迪生（Edison）、爱因斯坦（Einstein）、福特（Ford）、富兰克林

(Franklin))。他们有其共通之处，但以下事实可能会令你惊讶不已：

他们中的许多人在传统的教育体制下并没有表现出超越常人的一面。相反，许多人甚至没有读过大学或获得学士学位。他们热衷于和社会这个大家庭接触，喜欢结交不同的人并和他们进行交流。他们从不轻易放弃，而且他们具有高度的上进心。在没有成名以前，他们长期孜孜不倦、不辞辛劳地在他们所感兴趣的领域里工作着。他们的早期经历是丰富多彩的，充满了自由大胆、探索一切的精神。他们具有极佳的幽默感。

(四) 总结与评估

这些对于自己的创新能力的培养有什么启迪呢？

游戏 2：创新精神 5R 法

（一）基本信息

- （1）形式：集体参与。
- （2）时间：60分钟。
- （3）材料：培养创新精神的五R法（单词卡，正面字母，反面有规则拼图）。
- （4）准备工作：学生应该在课前准备一个项目、点子或问题（资料不限多少），以便在课堂上运用创新精神的五R法进行讨论。
- （5）场地：不限。
- （6）应用：创造力培养。

（二）目的

向学生介绍培养创新的五步法，并用五步法去解决一个实际问题。

（三）程序

1. 教师开场白：创新是一个可以成功效仿和使用的步骤，就如你们在工作中运用的步骤一样。但是，创新不是天上掉下来的神奇馅饼；它是按照步骤，即一整套系统的思考方法。在追求创新精神的过程中有五大步骤。好比是3R法——阅读（reading）、写作（writing）和算术（arithmetic），创新精神的五部曲中每一步的英文首字母也都以R开头，故称为5R法。
2. 把学生分成每三人一组。
3. 发“培养创新精神的5R法”单词卡。三人一组共同讨论完成创新精神的5R法的步骤排序（给学生得课堂资料上的次序已经打乱）。然后让学生按序排列。
4. 讨论时，巡视一下每组的情况。需要时，给予适当的帮助。所有小组都完成排序后，告诉他们稍后会对每个步骤都进行深入仔细地研究。
5. 教师讲解5R法来揭示最终的答案。

（四）讨论

1. 你们相信图的形状很重要吗？（有些有创意的小组会发现正确的顺序，比如一开始就想到按图案拼图排序）

2. 如何理解下面的这段引言？

“想干与不想干”是有没有责任感问题，是“德”的问题；“会干与不会干”是“才”的问题，但是不会干是被动的，是按照别人的要求去干；“能干与不能干”是创新的问题，即能不能不断提高自我的目标。——张瑞敏

（五）培养创新精神的步骤

发给学生专用的课堂资料——“培养创新精神的五部曲”，并要求学生按步骤，解决带到课内事先准备的实际问题。

1. 第一个R——意识（Realize）到创新的必要性

（1）请大家首先看一看第一个步骤，并询问他们各自对此的理解。

（2）告诉大家许多创造性的想法、项目和产品在没有被“意识”到有用之处以前，似乎都是不“需要”的。举例来说，一些产品的产生是误打误撞的结果（比如，记事贴）。另一些产品则是偶然的机缘巧合所致（比如，青霉素）。还有一些却是错误的时间造就了正确的结果（比如，早饭时用于烘鸡蛋饼的铁模却变成了耐克鞋的鞋底模板）。

（3）问他们是否知道其他任何有关偶然性创造发明的小故事？

（4）讨论一下：利用你所带来的问题，创造性地想出一个具体的目标，借此概括出可能得到的结果。把你的想法告诉给和你同组的其他成员，并希望能得到他们对此的反馈意见。

（5）给学生五分钟的时间写下他们的想法。然后进行集体交流。告诉学生他们的目标表述必须符合以下三点要求：陈述清晰、完整具体；可测量；满足需求。

2. 第二个R——复查（Review）一道材料

（1）告诉大家创新产生过程的第二步就是再次查看一下你已经得到的全部材料。让他们读一读培养创新精神的五部曲中的第二步的介绍，并独立完成这一步的要求。告诉学生我们必须不断地把信息输入我们的大脑。至于组织和安排这些材料，可以放在后面慢慢来。

（2）给他们足够的时间来完成这一步，并选几位同学给大家讲一下他们的资料及其来源。

3. 第三个 R ——让材料休息 (Rest) 一会儿

(1) 告诉学生一旦把材料都复习了一遍以后, 让它们休息一会儿。创造性过程的第三步就是让材料打一会盹。

(2) 围绕着第三步的说明展开一下讨论, 同时你还可以增加一段有关于利用做梦思考问题的有关信息 (不限做梦主题, 只要离开原有材料即可):

- A. 在你的床边放一支钢笔和一些纸, 当然还要有灯光。
- B. 记录下你做的梦, 以便于寻找梦的原型和再现的形式。
- C. 在你的床边放一台录音机。
- D. 正当你要睡着之前, 给予自己一个暗示: 你一定会记住梦中的内容。
- E. 在睡觉以前, 以暗喻的形式来思考一个问题。潜在的意识就好比是暗喻。让你的潜意识替你解决你的问题吧。
- F. 如果你在睡觉时说梦话, 让其他人叫醒你。
- G. 请一位志愿者向全班学生讲述一下自身的经历。同时准备好你自己的例子。

4. 第四个 R——抓住 (Recognize) 灵光闪动的瞬间

(1) 继续向同学们说: 如果你们已经完成了前三个步骤, 那么接下来的这一步就自然而然水到渠成了。时刻准备好抓住这转瞬即逝的灵光或金点子或灵感或任何你所能想到用来表达这创意出现一刹那的词语。

(2) 和他们一起复习一下关于这一点的介绍。随后, 让他们三人一组完成这一步的要求。

(3) 继续游戏的进程。以圆桌会议的形式要求全班学生把他们所能想到的任何捕捉灵感的方法一一写下。你也可以试着补充一下以下几点:

- A. 携带一本记事本。
- B. 养成边阅读边记笔记的习惯。
- C. 口中默默念叨已得的信息三遍。
- D. 每天复查一遍日记。
- E. 将手头的问题和某一个具体的物品或词语联系起来。
- F. 把你的问题告诉另一个人。

5. 第五个 R——提炼 (Refine) 出最终的答案

(1) 说: 创新过程的最后一部就是从众多的方法中提炼出最终的方案。如

果你在完成第四步后就更然而止的话，那你的创新之灵光可能会由于缺少必要的润色而很快显得黯淡无光。

(2) 阅读一下有关第五部操作的介绍，并且再复习一下其中的 JUDGE 法过程，以理解以下几点内容：

①验证 (Justify)：证明你的想法是有其存在的理由的（即其积极上进的一面）。把你所能想到的有关于你的想法的有利之处全部列举出来。为什么说它是好的方法？它能带来什么改进之处？

②破坏 (Undermine)：对你的想法的发展前景提出质疑（即其消极不利的一面）。现在，把你所能想到的、有关你的想法为什么不能起作用的原因一一列出来。扮演一下你的意见反对者的角色。

③推迟 (Delay)：不要过早地表现出你的个人偏见和不满态度（要保持中立）。避免在做决断过程中过于仓促。尽量不要过早地妄下定论。千万不要操之过急。要知道，欲速则不达！

④形成（决策）(Generate)：通过使用一个具体的方法来做出你的最终的决断。利用被实践所检验的行之有效的决策制定方法来产生你的最后方案（在具体使用你公司的决策制定应用软件时，时刻准备好其处理所需的信息和材料，并一一输入进去。在课堂上，你可以就一些常见的决策制定工具让大家讨论一下，比如，民意调查法、专家组意见法、多数通过法、少数操控法或其他任何一种学生所熟悉的决策制定方法。当然，在你们为选择哪一种方法为最佳而头疼时，不如用一用我们儿时使用的简单易行的方法——掷硬币。你们觉得它怎么样？）。

⑤执行 (Execute)：把你的想法放到实际中检验一下。实践是检验真理的唯一标准。试试看再说吧！纸上谈兵是徒劳的。及早制定好日程安排，准备好进度计划表和应急部署表。

(六) 总结与评估

至此，同学们应该完成二件事：其一，对如何运用培养创新精神五步曲有大致的了解；其二，对各自所面临的具体问题有一两个解决意见。

游戏 3：创新“终结者”用语

（一）基本情况

- （1）形式：集体参与。
- （2）时间：25—35分钟。
- （3）材料：“创新‘终结者’”或空白纸。
- （4）场地：不限。
- （5）应用：创造力培养。

（二）目的

了解一些有关创新“终结者”用语：并让激励创新的言语重新取代它们的位置，成为公司创新文化的激励器。

（三）程序

1. 阐明创新“终结者”用语存在于很多企业或组织的文化中，这些用语严重的抑制了创新思维。

2. 要求学生在一张空白纸上列出尽可能多的他们所能想到的类似用语（时间4至6分钟）。下面是一些给学生的提示：

- A. 这不行！
- B. 我们去年已经试过了！
- C. 这不是我们做事的一贯主张！
- D. 我们对此毫无准备！
- E. 它不实际！
- F. 高层管理人员永远不会喜欢它！
- G. 这些想法一钱不值！

3. 向学生说明：这些短语每天都会被人恶狠狠地说出口。因此今天再让我们恶狠狠地说最后一次。然后让学生把刚才所写的那张纸揉成一团，投向在座的某一位学生。

4. 建议学生再扔一次纸团。然后，建议学生看看这些纸团上都写了些什么。每个人的手中至少要有有一个纸团。邀请一至两个人来读一读他们拿到的纸团里到

写的部分内容。在让所有的人一起大声快速朗读他们手中的内容来制造混乱。

5. 大声指出：“居然有如此之多！”告诉学生我们至少还可以做一件事，那就是将他们统统扔掉。把废纸篓放在教室的中间，叫他们把纸再次揉成一团并把它们永远扔掉。

（四）讨论

现在我们已经根除了那些创新“终结者”用语，但是我们拿什么来取而代之呢？

要求大家以大组的形式集思广益想出一些激励创新的短语——即促使和激励新观念产生的用语（时间 1 至 15 分钟）。以下是给学生的一些提示：

- A. 干得漂亮！
- B. 告诉我你怎么搞成功的！
- C. 你还需要些什么才能继续？
- D. 我们还能在哪些方面使用它？
- E. 你做决定。
- F. 加油干！

（五）总结与评估

我们拙劣的谈吐内容和蹩脚的谈话方式可以轻而易举地扼杀员工的创新积极性。因此，为了营造一个乐于创新的文化氛围，我们必须善于使用那些能激励创新精神的话语，杜绝使用扼杀创新的用语，使我们的创新之花茁壮成长。

游戏 4：自我创新思想训练

游戏目的：学会发散思维（谋略思维）与集中思维（决策思维）；发散思维的评价标准；脑力风暴法；逆向思维与技法训练；横向思维与技法训练；逻辑推理训练（系统思考）。尝试一些创新的“头脑风暴法”。

1. 默写式头脑风暴法（635 法）

方法介绍：该法规定：每次会议 6 个人，每个人在 5 分钟内在设想卡片上写出 3 个设想，故又称为“635 法”。会议之始，由主持人宣布议题，即创新设想的目标，并对与会者的疑问作出解释。然后发给每人几张卡片，在每张设想卡片上标有“1”“2”“3”编号，在两个设想之间要留有一定的空隙，可让其他人填写新的设想，字迹必须清楚。在第一个 5 分钟内，每人针对议题在卡片上写上 3 个设想，然后传给右邻者。这样，半小时内可以传 6 次，一共可以产生 108 个设想。

2. CBs 式头脑风暴法

具体做法：会前明确会议主题，每次会议 3~8 人，每人持 50 张卡片，桌上另放 200 张备用卡片。会议一般 1 小时。

前 10 分钟为“独奏”阶段，由每人在其卡上填写设想，一张卡写一个设想，接下的半小时，按座位次序轮流发表己见，每次宣读 1 张卡片，宣读时将卡片放在桌子中央，让每个人都能看清楚。

在宣读后，其他人可提出质询，也可以将启发出来的新设想填入备用卡片。余下的 20 分钟让大家互相交流和互相探讨各自的设想，从中再诱发新设想。

3. NHK 头脑风暴法（NBS 法）

具体做法：会前明确会议主题，每次会议 5~8 人，将卡片预先发给每个参加者，每人提出 5 条以上设想（每卡 1 条）。会议开始后，各人出示自己的卡片，并依次做出说明。在别人宣读设想时，如果产生新设想，应立即填在备用卡片上。会议发言完毕，将卡片集中分类，在每类卡片上加一个标题，按序排在桌面上，然后评价和讨论，从中挑选出可供实施的设想。每次会议约 2~3 小时。

4. 三菱式头脑风暴法（MBS 法）

具体做法是五步：

- (1) 提出主题；
- (2) 每人各自在纸上写设想，时间为 10 分钟；
- (3) 轮流发表自己设想，每人限 1~5 个，主持人记下各设想，其他人可填写受到启发的新设想；
- (4) 将设想写成正式提案；
- (5) 由主持人将各人的提案用图解方式写在黑板上，然后深化讨论，以获得最佳方案。