

# 谈创造性思维教案板书(通用5篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

## 谈创造性思维教案板书篇一

1) 创造性思维，是一种具有开创意义的思维活动，即开拓人类认识新领域、开创人类认识新成果的思维活动。

2) 创造性思维是以感知、记忆、思考、联想、理解等能力为基础，以综合性、探索性和求新性特征的高级心理活动。

创造性思维并非游离于其它思维形式而存在，它包括了各种思维形式。

创造性思维需要人们付出艰苦的脑力劳动。一项创造性思维成果的取得，往往要经过长期的探索、刻苦的钻研、甚至多次的挫折之后才能取得，而创造性思维能力也要经过长期的知识积累、素质磨砺才能具备，至于创造性思维的过程，则离不开繁多的推理、想象、联想、直觉等思维活动。

创造性思维具有以下几方面的特点：

创造性思维具有新颖性，它贵在创新，或者在思路的选择上、或者在思考的技巧上、或者在思维的结论上，具有着前无古人的独到之处，在前人、常人的基础上有新的见解、新的发现、新的突破，从而具有一定范围内的首创性、开拓性。

创造性思维具有极大的灵活性。它无现成的思维方法、程序可循，人可以自由地海阔天空地发挥想象力。

创造性思维具有艺术性和非拟化的特点，它的对象多属“自在之物”，而不是“为我之物”，创造性思维的结果存在着两种可能性。

创造性思维具有着十分重要的作用和意义。首先，创造性思维可以不断增加人类知识的总量；其次，创造性思维可以不断提高人类的认识能力；再次，创造性思维可以为实践活动开辟新的局面。此外，创造性思维的成功，又可以反馈激励人们去进一步进行创造性思维。正如我国著名数学家华罗庚所说：“‘人’之可贵在于能创造性地思维。”

创造性思维是一种开创性的探索未知事物的高级复杂的思维，是一种有自己的特点、具有创见性的思维，是扩散思维和集中思维的辩证统一，是创造想象和现实定向的有机结合，是抽象思维和灵感思维的对立统一。创造性思维是指有主动性和创见性的思维，通过创造性思维，不仅可以提示客观事物的本质和规律性，而且能在此基础上产生新颖的、独特的、有社会意义思维成果，开拓人类知识的新领域。广义的创造性思维是指思维主体有创见，有意义的思维活动，每个正常人都有这种创造性思维。狭义的创造性思维是指思维主体发明创造、提出新的假说、创见新的理论，形成新的概念等探索未知领域的思维活动，这种创造性思维是少数人才有的。创造性思维是在抽象思维和形象思维的基础上和相互作用中发展起来的，抽象思维和形象思维是创造性思维的基本形式。除此之外，还包括扩散思维、集中思维、逆向思维、分合思维，联想思维。其中扩散思维是从所给的信息中产生信息，着重点是从同一起来源中产生各种各样为数众多的输出，并且很可能发生移转作用。集中思维是从所给的信息中产生逻辑的结论，其着重点是产生独有的或者习惯上所接受的最好的成果。逆向思维是把思维方向逆转过来，用对立的表面看来似乎不可能并有的两条思路同时去寻找解决问题之答案的形式。分合思维是一种把思考对象在思想中加以分解或合并，然后获得一种新的思维产物的思维方式。联想思维是一种把已经掌握的知识与某种思维对象联系起来，从其相关性中发

现启发点从而获取创造性设想的思维形式。创造性思维是创造成果产生的必要前提和条件，而创造则是历史进步的动力，创造性思维能力是个人推动社会前进的必要手段，特别是在知识经济时代，创造性思维的培养训练更显得重要。其途径在于丰富的知识结构、培养联想思维的能力、克服习惯思维对新构思的抗拒性，培养思维的变通性，加强讨论，经常进行思想碰撞。

## 创新的途径

通常，只靠某个聪明人拍脑袋想，是很难持续产生新创意的。大多数情况下，创新思维来自以下3种途径：

1、用持续地、系统地、死磕地匠心精神去做事。要创新需要必须的灵感，这灵感不是天生的，而是来自长期的积累与全身心的投入。没有积累就不会有创新。

2、乐于分享和给予。有好的创意和产品别藏在家里，拿出来给大家用，不仅可以帮助别人，驯化人的行为。还能在别人的使用过程中得到反馈，发现自身的缺陷并产生新的创意。

3、沟通与互动。据说苹果公司对食堂的设计，让每个人从排队到吃饭，要用大约4分钟的时间，就是为了让不同部门员工利用这段时间进行交流和沟通，从而产生新的创意；从这种意义上来说，激烈的竞争和对手的存在也不见得是件坏事。

## 谈创造性思维教案板书篇二

3) 创造是人类社会进步的阶梯，是民族发展的灵魂。

4) 创造是人才的本质。

5) 创造是一种思维惰性的克服与立异标新。

- 6) 创造力的萎缩导致民族活力的窒息。
- 7) 创造是苦思冥想之后的一种享受。
- 8) 创造可能是一个长期过程，不要畏惧困难。
- 10) 创造者才是真正的享受者。——富尔克
- 12) 欢乐的名字是创造。——希恩
- 13) 世界上所有美好的事物都是创造力的果实。——米尔
- 14) 若无某种大胆放肆的猜想，一般是不可能有知识的进展的。  
——爱因斯坦
- 16) 我们要记着，作了茧的蚕，是不会看到茧壳以外的世界的。  
——李四光
- 22) 一个具有天才的禀赋的人，绝不遵循常人的思维途径。——司汤达
- 25) 我们从失败中学到的东西要比在成功中学到的东西多得多。  
——斯迈尔斯
- 27) 遇到难题时，我总是力求寻找巧妙的思路，出奇制胜。——朱清时
- 29) 凡能独立工作的人，一定能对自己的工作开辟一条新的路线。——吴有训
- 30) 如果试图改变一些东西，首先应该接受许多东西。——萨特
- 31) 距离已经消失，要么创新，要么死亡。——托马斯·彼得斯

32)致富的秘诀，在于“大胆创新、眼光独到”八个大字。——陈玉书

## 谈创造性思维教案板书篇三

设计的灵魂就是创新而不是重复，设计人员最基本的素质也是创新。设计行业如同it行业，是朝阳产业，只有不断学习，在“对产统一”的哲学理念中接受最新观念和时尚元素，才可能有好的创意。

设计创的过程应该是的程序：设计核心+理性感性化和感性理性过程。在主题、风格定位后是一个放的过程——理性感性化过程，展开想法、思路、具体特点、运用平时的积累：厚基础，宽路径。

具体创新体现出以下几点：

### 1、逆向思维设计创新

这是设计思维中最重要的常用方法，也可称为“异想天开”，最能体现创意的鲜活程度。彻底改变对事固有模式的想法，对设计创意和材料的使用，本着“不对手段，一切皆为我用，效果第一”的原则。根据设计的主题，在满足使用功能的前提下，最大限度地满足精神需求，选择最适宜的方法和材料，没有装饰材料和非装饰材料，对与不对之分，存在就是合理。此外，也可借用图案打散构成的设计原理，确定一个主题后，将固有和模式化的元素彻底分解，注入新的概念、认识 and 理念，引入岐新的价值观、观审美观进行重组，组成新的形象。后现代、新古典主义‘新中式风格是其中比较有代表性的设计。

### 2、结构性设计创新

科学性和艺术性的结合，新材料、新技术的应用带来设计革

命的创新。从建筑和室内发展史看。具有创新精神新风格的兴起，总是与生产力发展相适应。社会发展，价值观、审美观变化，室内设计必须运用当代科技成果，使物质因素与精神因素与之相适应。

### 3、联想性的设计创新

### 4、挑战性的设计创新

设计师应该是全面的，应该做一个“杂家”而不要给自己划圈。设计创新的根本是观念的更新与认识的飞跃。

## 谈创造性思维教案板书篇四

1、由于幼儿身心发展的限制，幼儿的创造能力和意志力都较弱，因此幼儿的创造活动不易持久，他们的创造愿望来得快，也去的快，常常是瞬间即逝，如果有成人及时的引导和鼓励，幼儿的创造能力就会向前发展。

2、幼儿喜欢幻想，富于想象，他们的创造性思维常常是由创造性想象引起的，但他们的心理具有较大的随意性，受兴趣的影响较大，兴趣可以振奋幼儿的智力，激发创造的积极性，因此，教师要善于保持幼儿的兴趣和调动幼儿的兴趣。

3、幼儿由于环境、教育、遗传等不同的作用和影响，他们的创造性思维水平是有很大差异的，比如有的幼儿擅长创编故事，有的幼儿擅长美工创作，如果这些幼儿的创造才能能够得到尽早的发现和培养，对幼儿的发展是很有益的，在一般的情况下，只要有环境和教育起积极的作用，幼儿的创造性思维都会有较大的发展，但不能根据幼儿的一时表现，就断言其创造能力的高下。

## 谈创造性思维教案板书篇五

神秘的口袋(2~6岁): 蒙住孩子的双眼, 要求他用嗅觉、触觉和味觉辨别出袋里的东西。用鼻子闻一下, 是海米、大蒜还是葱头?用手摸一下, 是羽毛、贝壳还是棉球?用嘴咬一下, 是苹果片, 梨片还是咸萝卜片?家长可以和孩子轮流做。

他是谁?(7岁以上): 将一历史名人、神话人物、动画片角色或影视界知名人士的名字写下来贴在孩子后背上。然后让他向你提若干问题, 你只能回答“对”或者“不对”。通过回答由他猜出这人是谁。

造机器(3岁以上): 用插片凭想象拼成一架飞机、一辆汽车、摩托车或坦克等等。由一个人充当动力部分并模仿该机器的声音, 家庭另外成员充当其他部分并操纵机器, 然后让孩子猜出是哪种物品。也可以和邻居或朋友的孩子一起玩。

### 2. 让你的表演才能充分发挥

“起立!蹲下!”(2~5岁): 组织者举起双手喊“起立!”其他人按照口令起立, 组织者喊“蹲下”, 其他人蹲下, 接着组织者说: “起立你就变成兔!”其他人按口令要求模仿兔子的动作。

第二次换一种动物或其他的角色, 以此类推变换花样, 其乐无穷。

戴帽子表演(3~6岁): 摆上几把椅子, 然后在每把椅子上放一顶帽子, 帽子的上面画着动物、童话中的人物等等。接着就开始放音乐, 音乐一停, 每人抢一顶帽子戴在头上并坐在椅子上。然后轮流按帽子上的角色来表演, 其他的孩子可以模仿或补充其他动作。

字母游戏(6岁以上): 按英文字母或汉语拼音的顺序, 第一个

孩子说出一个a音开头的词，同时表演一个动物，如说出apple并做啃苹果动作，或是说：“啊……嚏”并打个喷嚏，其他人模仿他的声音和动作。第二个人说出b开头的词如banana并做剥香蕉动作，其他人模仿。就这样一个字母接着一个字母进行。

### 3. 愿你成为故事大王

故事圈(6岁以上)：孩子和大人围成圈，一人蒙住双眼做“击鼓人”，互相传球，第一个接球人讲故事开头，然后，球往下转，由接球人继续讲一段，球接着继续传，直到故事讲完。大点的孩子可以用押韵的句子讲故事。

剪贴簿(4~6岁)：让孩子讲述一次旅游，如逛动物园或参加狂欢，边讲述边由其他人以哑剧的表情和动物演出来，组织者一喊：“照相!”所有人的表情都固定住，就好象构成剪贴簿上的一幅画，然后再继续进行。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)