

<<思维创新与创造力开发>>

图书基本信息

书名：<<思维创新与创造力开发>>

13位ISBN编号：9787308058681

10位ISBN编号：7308058689

出版时间：2008-6

出版时间：浙江大学出版社

作者：周耀烈 主编

页数：279

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<思维创新与创造力开发>>

前言

爱因斯坦说,“想象力比知识更重要,因为知识是有限的。

而想象力概括世界上的一切,推动着进步,并且是知识化的源泉”。

创造性思维与创造活动在人类文明史进程上发挥着巨大乃至核心作用,从四大发明到宇航飞船,从马列主义到一国两制,都凝结与折射出创造智慧与创造实践的光芒,可以说人类几千年的文明史,本质上就是一部发明创造的历史。

20世纪初,随着科学技术、社会生产的发展,创造学作为一门崭新的学科蓬勃兴起,并获得了迅猛的发展,形成了涵括创造动机、创造人格、创造环境、创造过程、创造技法以及创造教育等领域的、相对系统的知识结构与学科体系。

学科知识发展的同时也带来学科实践的繁荣,两者相辅相成、相得益彰,进一步奠定与促进了创造知识与创造实践在社会发展与经济生活中的重要作用与核心地位。

中华民族是富于创新精神与创造传统的民族,但受传统文化与教育体系的影响,创新精神与创造能力没能得到充分的发挥。

今日的中国正处于一个波澜壮阔的大变革与大发展时代,在面临民族巨大机遇的同时也伴随知识经济兴起、经济全球化、技术壁垒化等环境变化的重大挑战,只有大力推进教育体系改革、加强国民创新和创造素质的教育,加速创新与创造性人才的培养,才能实现我国社会与经济持续、稳定、快速的发展,才能最终实现中华民族的伟大复兴。

笔者从事高校教育工作逾:30年,深刻体会传统教育体系相对的弊端与不足以及发展素质教育的必要性、紧迫性。

21世纪是崭新的创造世纪,个人的创新、创造素质与能力已经成为新世纪人才的基本特征与必然要求

。

<<思维创新与创造力开发>>

内容概要

本书是从思维概述思维定势展开创新思维8种类型,以及创造力的培养和创造精神的树立,并附有智力之窗。

<<思维创新与创造力开发>>

作者简介

周耀烈，教授，浙江大学宁波理工学院管理分院执行院长，硕士生导师，兼任宁波市职业经理人协会副会长，浙江省创造学研究会会长，中国创造学会副会长。

周耀烈教授的主要研究领域包括管理创新、生产管理与营销管理。

他曾先后主持和参与国家级和省、部、市级科研项目数十项，在国内外发表论文30多篇，且多次被中国人民大学报刊复印资料及一些重要刊物转载，经国家专利局授权认定的发明成果4种，获中国创造学会“创造成就奖”1项。

他的论文《两步评分法》创造了价值工程评分的新方法，使得定量评分的误差从25%降低到5%左右，获浙江省自然科学优秀论文二等奖，引起国内外同行专家的高度重视并被多家报纸和学术刊物转引。

在教学方面，周耀烈教授始终把教书育人作为一项义不容辞的责任。

他先后主讲过“现代管理基础”、“生产管理”、“工程经济与管理”、“国际技术贸易”、“创造理论与应用”等课程，独立编写或组织编写出版了《现代企业管理学》、《创造理论与应用》、《思维之窗》等7本管理类书籍。

此外，他还积极参与教学改革，主持了多项省、市、校级教学改革研究项目。

《创造理论与应用》获浙江省第十届哲学社会科学著作类优秀奖，《现代管理基础》一书于2006年12月入选“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”和浙江大学宁波理工学院精品课程建设项目。

<<思维创新与创造力开发>>

书籍目录

第一篇 创造学概论 第一章 创造与创造学 本章重点 第一节 创造 第二节 创造学
 第三节 创造、创新与创造力开发 游戏与活动 课外思考题 第二章 创造学发展与创造教育
 本章重点 第一节 国外创造理论与创造教育的发展 第二节 我国创造学与创造教育的发展
 第三节 创造型人才——新时代的选择 游戏与活动 课外思考题 第二篇 创造性思维
 第三章 思维概论 本章重点 第一节 思维基础 第二节 思维形式 第三节 思维定式
 游戏与活动 课外思考题 第四章 创造性思维基础 本章重点 第一节 创造性思维
 第二节 创造性思维因子 游戏与活动 课外思考题 第五章 创造性思维形式 本章重
 点 第一节 多向思维 第二节 侧向思维 第三节 组合思维 第四节 逆向思维 第
 五节 前瞻思维 游戏与活动 课外思考题 第三篇 创造技法 第六章 头脑风暴法 本章重
 点 第一节 头脑风暴法的概况 第二节 头脑风暴法的特点与激发机理 第三节 头脑风暴
 法的要求与原则 第四节 头脑风暴法的实施程序 第五节 头脑风暴法的派生类型 第六节
 头脑风暴法的简要评价 游戏与活动 课外思考题 第七章 组合法 本章重点 第一
 节 主体附加 第二节 异类组合 第三节 同类组合 第四节 分解组合 第五节 辐射
 组合 第六节 坐标组合 游戏与活动 课外思考题 第八章 列举法 第九章 设问法 第
 四篇 创造性问题的求解 第十章 什么是问题 第十一章 解决问题的方法 第十二章 解决问题的
 技巧 第五篇 创造型人才的自我塑造 第十三章 创造型人才及其创造力测评 第十四章 思维潜
 能的开发 第十五章 创造型人才的培养与塑造 参考文献

<<思维创新与创造力开发>>

章节摘录

第二节 创造学一、创造学概念创造学是一门研究人类创造发明活动规律的科学。

也就是说，创造学所要研究的不是创造成果本身，也不是要对创造成果的水平及其应用价值作出评价；而是要研究人们怎样才能通过创造活动取得创造成果，要寻求隐藏在人们各种创造活动中的规律。而这种规律，首先是思维活动的规律，而不是自然科学规律或者技术发展规律。

具体地说，创造学就是探索、寻求、总结创造者之所以能取得创造成果的具体思维过程和方法，以便找出创造性思维的规律和从事创造的技巧、方法的一门学科。

二、创造学研究内容创造学的根本任务是要开发人们的创造力。

其研究内容包括：创造主体、创造过程、创造环境、创造性思维、创造技法、创造教育与创造力开发等多方面。

其中：创造主体、创造过程与机制、创造环境构成创造研究主体对象，且三者相互联系、相互制约。

1.创造主体创造的主体是人，对创造主体的研究就是对从事创造活动所必须具备必要的个体或群体素质的研究。

创造者需要什么样的人格和心理品质才更有利于创造，一个创造者应该如何培养自己的创造性人格以及如何克服创造过程中会出现的种种心理和认知障碍等，都是创造学研究的重要内容。

有些问题是心理学、创造学的专家们正在研究的，如创造力结构，创造性人格特征，等等。

而有一些问题是我们在平时的创造活动中就会遇到并需要解决的，例如：如何克服种种心理障碍、思维定势，如何树立创新意识、发扬创造精神，等等。

2.创造过程创造过程本质上就是一个创造性解决问题的过程。

解决一般问题的思维程序，通常要经历发现问题、分析问题、提出假设、检验假设的过程。

但是，创造性地解决问题与一般性地解决问题，是有质的区别的。

人们在解决一般问题时，可以用已有知识，用常规的方法，最后得出已有的结论并没有产生新的东西，即并不具有新颖性。

而创造性地解决问题则不同，它不是运用已有的经验、模仿已有的方法，重复已有的结论，而是在原有的结论和方法上有了新的独创，或者在思路的选择上、或思考的技巧上、或思维的结论上，具有新颖性，有新的见解或突破。

<<思维创新与创造力开发>>

编辑推荐

《思维创新与创造力开发》由浙江大学出版社出版。

爱因斯坦说：“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括世界上的一切，推动着进步，并且是知识化的源泉”。

只有大力推进教育体系改革、加强国民创新和创造素质的教育，加速创新与创造性人才的培养，才能实现我国社会与经济持续、稳定、快速的发展，才能最终实现中华民族的伟大复兴。

<<思维创新与创造力开发>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>