

<<创新>>

图书基本信息

书名：<<创新>>

13位ISBN编号：9787562820802

10位ISBN编号：7562820805

出版时间：2007-6

出版时间：华东理工大

作者：黄晓荣

页数：218

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>

<<创新>>

内容概要

创新教育是少儿素质教育的一个重要方面，是全面提高少儿思维能力和创新能力的一种重要手段。本书汇总了国内外创新教育的实例，根据少儿的思维特点和大脑发育状况，将创新教育的理论以通俗易懂的故事形式表现出来，寓教于乐，生动形象，图文并茂。

本书集知识性、故事性、趣味性于一体，将创新思维分为加法思维、减法思维、变换思维、逆向思维、类比思维、联想思维、迂回思维和发散思维等八种方法，每一种创新思维又包含八种具体的创新技法。

孩子通过阅读和学习本书，可以切实提高思维能力，促进大脑的发育和学习的进步。

本书可以作为中小学生的课外读物，同时，也可以供家长阅读，以掌握培育孩子创新思维的方法。

。

<<创新>>

书籍目录

1 组合就是创造——加法思维 1.1 “三合米”的由来——同类组合 1.2 航空母舰的诞生——异类组合 1.3 “捆绑夫妻”——互补组合 1.4 鲶鱼效应——相反组合 1.5 一字万金——添加 1.6 影像蛋糕——附加 1.7 巨物城——扩加 1.8 万能扶手杖——叠加 智慧城堡 开心一刻2 简单也是一种创造——减法思维 2.1 火车车轮要有齿圈吗——减 2.2 “锦绣中华”——缩 2.3 A-Bike——折 2.4 战争与苹果——卷 2.5 石油大王的发明——省 2.6 包装与价格——分 2.7 太空笔——筒 2.8 无声的教诲——无 智慧城堡 开心一刻3 山无常势，水无常形——变换思维 3.1 “旅行者”号燃料仓——改变属性 3.2 罪无可恕，情有可原——改变顺序 3.3 聪明的父亲——改变环境 3.4 此地禁止吸烟——改变视角 3.5 曹冲称象——转换 3.6 飞鸟撞机试验——替换 3.7 寸土不让——换题 3.8 假如你是德军司令——换位 智慧城堡 开心一刻4 把事物倒过来——逆向思维 4.1 老祖母缠毛线——位置逆反 4.2 留声机的发明——原理逆反 4.3 简易防盗锁——结构逆反 4.4 最有前途的破冰船——方式逆反 4.5 三及时——一程序逆反 4.6 疫苗的发明——功能逆反 4.7 流放碧鸡关——心理逆反 4.8 有误差的手表——正话反说 智慧城堡 开心一刻5 类比支配发明——类比思维 5.1 分期付款——直接类比 5.2 鲁班的疏忽——形状类比 5.3 《心血运动》——原理类比 5.4 曹操立太子——因果类比 5.5 消除机翼颤振——仿生类比 5.6 人和机器——拟人类比 5.7 正电子的发现——对称类比 5.8 万有引力定律——类比推理 智慧城堡 开心一刻6 联想促发创新——联想思维 6.1 摩擦焊接法——相似联想 6.2 张生买猫——相关联想 6.3 中国瘦条——相对联想 6.4 门捷列夫元素周期表——相近联想 6.5 水泥肥料——溯因联想 6.6 谁发了火山喷发的财——预测联想 6.7 酒味西瓜——强行联想 6.8 毛姆征婚——突发联想 智慧城堡 开心一刻7 以迂为直——迂回思维 7.1 旁敲侧击 7.2 以迂为直 7.3 欲擒故纵 7.4 欲盖弥彰 7.5 巧设圈套 7.6 巧借外力 7.7 巧用中介 7.8 置之死地而后生 智慧城堡 开心一刻8 创新的核心——发散思维 8.1 速热节能水壶——形态发散 8.2 土豆的用途——用途发散 8.3 白炽灯的发明——材料发散 8.4 不同寻常的熨斗——方法发散 8.5 伽尔伐尼解剖青蛙——因果发散 8.6 《罗马假日》——结构发散 8.7 老头子——关系发散 8.8 一举两得——空间发散 智慧城堡 开心一刻参考文献

<<创新>>

章节摘录

插图

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>