

## 培养原创的思维

如果个人的提高比什么都重要这样一个理由最充分的话，帮助学生发展他们的创造力是一个很有价值的目标。当一首诗只被诗人阅读，一个主意只是使家务活变得简便，一种对我们周围世界深邃的看法不被他人所了解时，它们仍旧有其自己的力量，使生活变得更有意义，更令人愉快。特里萨·艾玛百丽 (Teresa Amabile, 1983) 认为一个有着正常智力的任何人都可以在某些领域激发出一定的创造性。每个人都将从生活中这些令人激动和色彩斑斓(Nickerson 1999, p. 400)的创新成就中获益。

在21世纪，然而创造力不只是改善我们的生活，而是我们生活的基本构成部分。由于技术变得更加有力，更易于获取，而生活却变得更为复杂，有创造力的个体将需要提出解决与健康、环境、教育和商业相关的问题的解决方案。

很多教师在评价学生的创造的过程和工作时往往没有信心。这是能够被理解的，因为从创造力最根本的定义来说，创造性工作是难以预测、非同寻常的、让人惊异的。然而富有创造力的工作应该受到鼓励，并且创造力的某些方面是可以被评价的。学生也可以被教会如何评价自己工作的价值，这是创造力的核心组成成分。

任何可以为学生提供机会变得更有创造力，能够明确教授和评价创造过程的项目都可以被涵盖在任何以学生为中心的工作中。在教学设计集锦中 **怪物的交易 (Monster Swap)** [英文](#)，这个单元中，韦尔奇女士的2年级学生创作了人们从未看到过的怪物形象。她利用评价项目资源库中的创造性流畅程度自我评价问题列表来确定她在这个项目中要特别强调的技能。她示范了她在创作怪物形象所表现出的创造性行为：

- 想尽可能多的想法
- 从不同的角度来看待事务

然后她把学生分成小组，相互帮助创作怪物，并告诉学生她将倾听他们的想法，来看看他们在决定采纳哪些想法之前有多少不同的主意。在学生们工作的同时，韦尔奇女士记录下学生的一些小故事，这些故事反映出他们思维的流畅程度。她注意到有些学生仍然很困难，他们只能想出一种主意。这时，韦尔奇女士就把这些学生再分成小组，她与他们一起想办法想出更多主意。在活动结束时，她让学生根据下面的问题写学习日志：

1. 我想出了很多不同的主意吗？
2. 我是不是从不同的角度来看我创作的怪物的？