إصدار الشركة
العربية للإعلام
العلمي (شعاع)
القاهرة
ج.م.ع

كتب المدير و رجل الأعمال

www.edara.com

السنة الخامسة
العدد الخامس والعشرون
ديسمبر
(كانون أول)
١٩٩٧

تحذير من الناشر: يمنع نقل أي جزء من هذه النشرة بدون إذن كتابي من الناشر ويشمل الحظر: التصوير والنقل لأغراض التوزيع وتستثنى منه الإشارات السريعة والمقتطفات في الصحافة والرسائل والأبحاث الجامعية

صناعة الابتكار

علم ابنك كيف يفكر

تأليف: إدوارد دي بونو

عدد هدية مقدم لأبناء وأسر المشتركين في (خلاصات) بمناسبة اكتمال سنتها الخامسة.

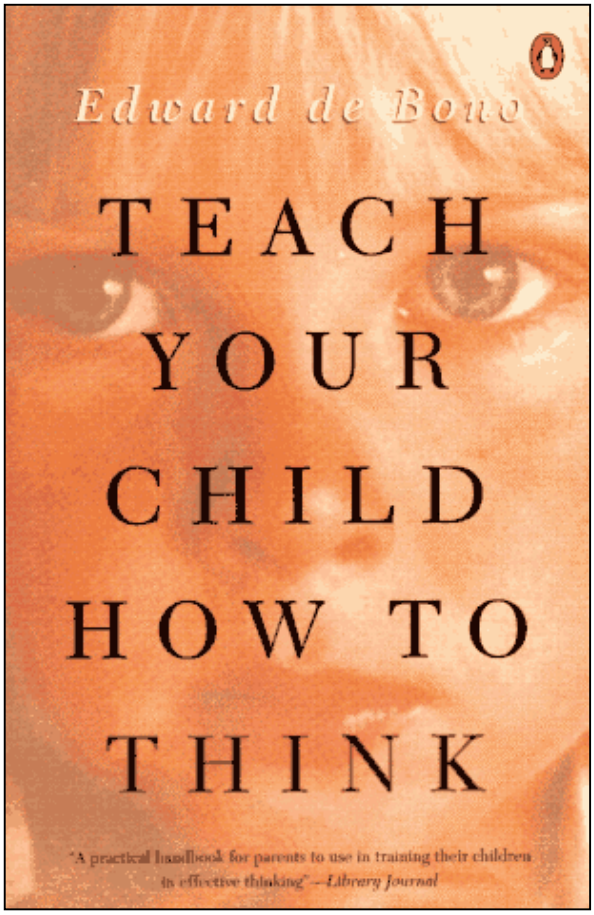
هذا الكتاب ليس موجها لك، إذا كنت تظن:

- أن الذكاء وحده يكفي لنجاح الإنسان، وأن الإنسان الذكي مفكر جيد بالضرورة.
- أن مهارات التفكير يتم تعليمها لأولادنا في المدارس، وأن تلك المدارس هي المكان الصحيح لتعليم التفكير.
- أن مهارات التفكير لا يمكن تعليمها بشكل مباشر، وأنه لا بد من ربطها بموضوعات أو مواقف معينة.

إذا ممن يعتقدون بالمقولات الثلاث السابقة، فلست مضطرا لقراءة هذه الخلاصة. لماذا؟

لأن الممارسة وحدها لا تكفي. إليك هذا المثال:

سكرتيرة تطبع على الآلة الكاتبة أو الكمبيوتر لمدة ثمان ساعات يوميا مستخدمة اثنين فقط من أصابعها. حتى لو زادت عدد ساعات الممارسة إلى ٢٤ ساعة في اليوم، فإنها ستواصل الطباعة بإصبعين حتى تبلغ سن المعاش. ومهما حاولت زيادة سرعتها من خلال التدريب والممارسة فإنها لن تستطيع منافسة من يطبعون بطريقة اللمس مستخدمين أصابعهم العشرة.



إعادة التفكير في التفكير

المعلومات والتفكير:

المعلومات هامة، ويسهل تعليمها واختبارها، ولهذا السبب نجد معظم نظم التعليم تركز عليها. وليس التفكير بديلا للمعلومات، ولكن يمكن أن تكون المعلومات بديلا للتفكير. في بعض المجالات نستطيع أن نحصل على معلومات كاملة،

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

وفي هذه المجالات يصبح العمل شيئا روتينيا وسهلا إلى درجة يمكن معها أن يحل الكمبيوتر محل الإنسان.

فإذا لم يكن لدينا معلومات وافية بنسبة ١٠٠% عن أي عمل، فإننا نحتاج إلى التفكير لنستكمل دور المعلومات الناقصة. وعندما تزيد المعلومات المتوافرة لدينا ونواجه سيلا متدفقا ومتداخلا منها؛ فإننا – أيضا نحتاج للتفكير لنغربل ونختار ونقرر. وعندما نتعامل مع المستقبل، فإننا أيضا نحتاج للتفكير، لأنه من المستحيل أن تتوافر لنا معلومات كاملة عن المستقبل. ولهذا .. فإن المعلومات وحدها لا تكفي.

الذكاء والتفكير

أدى الخلط بين الذكاء والتفكير إلى نتيجتين مؤسفتين:

- أن الطلاب الأذكياء لا يحتاجون إلى مساعدة أو إلى تعلم مهارات التفكير لمجرد أنهم أذكياء.
- أن الطلاب غير الأذكياء لن تنفع معهم المساعدة في تعلم مهارات التفكير لأنهم أغبياء.

العلاقة بين الذكاء والتفكير تشبه العلاقة بين السيارة وسائقها. فالسيارة القوية يمكن أن تقاد بطريقة سيئة، والسيارة العادية يمكن أن تقاد بطريقة فعالة. فقوة السيارة هي الإمكانات، تماما مثلما هو الذكاء بالنسبة للعقل. فقد يكون الذكاء موجودا، وما لم يستخدم بمهارة، فهو وعدمه سيان. ولذلك فإننا نعرف التفكير بأنه:

"مهارة التشغيل والعمل التي يتفاعل في بوتقتها كل من الذكاء والخبرة."

ألعاب التفكير

التفكير مهارة يومية أساسية يستخدمها في كل الأوقات، ستواجه الأباء والأبناء تعقيدات ومتغيرات غير مسبوقة وسوف تطلب منا تفكيرا مختلفا أو حتى تفكيرا أفضل، في العمل والحياة المهنية فإن التفكير الجيد ضرورة بقاء، ضرورة نجاح، وضرورة منافسة.

الخبر السار هنا هو أن التفكير ليس صعبا ولا مملا كما أننا لا نحتاج إلى عبقرية خاصة لنكون مفكرين جيدين. فكل من يكون سعيدا عندما يقول له ابنه: أنا لاعب جيد، أو أنا ألعب جيدا، وهو في الواقع يعني أنه يفكر بطريقة جيدة. فالتفكير الخلاق واللعب وجهان لعملة واحدة.

أندية التفكير Thinking Clubs

الأطفال يستمتعون دائما باستخدام عقولهم وخيالهم، والتفكير يمكن أن يصبح هواية أو رياضة يستمتع بها الصغار والكبار. هذا المفهوم هو الذي دفع "إدوارد دى بونو" إلى تأسيس مشروع "أندية التفكير"، التي ينضم لها كل أفراد العائلة والأصدقاء. تهدف هذه الأندية إلى توفير المكان والوقت اللازمين لممارسة مهارات التفكير المتعددة، واستخدام تفكيرهم بأسلوب فعال لمعالجة أي مشكلات تعترضهم.

العضوية

الأدوات والأنشطة المقدمة مصممة للأطفال بدأ من سن ٩ سنوات، لكن الكثير من الأدوات تستخدم في تدريب المديرين ورجال الأعمال، مثال ذلك أدوات التفكير الجانبي والقبعات الست، كما توجد بعض الأدوات والأنشطة للأطفال في سن أصغر ومثال ذلك أدوات التفكير البصري وأنشطة الرسم.

التدريب على التفكير

لماذا لا نقدم التفكير للصغار والكبار كما نقدم لعبة رياضية مثل التنس أو كرة السلة، مستفيدين من نماذج التدريب المتبعة في فصول التربية البدنية وبرامج التدريب الرياضية، وما تتميز به من وضوح وبساطة، ومتعة يشارك فيها الجميع بدون تعقيد. ولنبدأ باستعارة أهمية التدريب العملي من لعبة رياضية كالتنس مثلا، فالمشاهدة أو القراءة عن التنس لا يمكن أن تجعل منك لاعب تنس، وكذلك هي لعبة التفكير. لذلك نقدم فيما يلي برنامجا عمليا أو رياضيا لتعليم التفكير، كما نقدم الزي الرياضي لممارسه هذه العبة التفكير!

قبعات التفكير الست Six Thinking Hats

إذا كانت قبعة "البيسبول" من أشهر القبعات الرياضية فلدينا هنا ست قبعات خاصة بلعبة التفكير، وسنقدمها بشكل جذاب كما نقدم التفكير كنشاط ممتع مثل الألعاب الرياضية.

القبعات الست

هل حاولت مرة أن تضع كتابا كبيرا فوق رأسك وكوبا من الماء في يدك اليمنى وكرة في اليد اليسرى؟ وهل جربت أن تشرب الماء وتلعب بالكرة وتحتفظ بالكتاب فوق رأسك في وقت واحد ؟! صعب ومربك أن تفعل ثلاثة أشياء مختلفة في وقت واحد، لكننا في تفكيرنا كثيرا ما نحاول أن نفعل أكثر من ذلك في وقت واحد، فنحن نستقبل الحقائق والمعلومات وننظر فيها أو ندخل في

المعرفة الجديدة: محو أمية التفكير

معظم الناس اليوم يتقنون مهارة القراءة والكتابة Literacy، ومهارة الحساب والأرقام Numeracy، ولكن التفكير يتعلق بمهارة ثالثة تسمى Operacy أي مهارة العمل. وهناك خرافة شائعة في التعليم، مؤداها أن المعرفة تكفي. بمعنى أن المعرفة الوافية تضمن التنفيذ الفعال. ولكن هذا ليس صحيحا. فهناك كم هائل من التفكير يتم أثناء التنفيذ. محو أمية التفكير Operacy تتعلق بأشياء مختلفة: الأولويات، الأهداف، البدائل، التوابع، الحدس والتخمين، القرارات، الابتكار، تسوية الخلافات، وغيرها من الأنشطة الإنسانية التي لا تشبعها معرفة المعلومات.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

جدل منطقي حولها في آن واحد، وتتداخل - بالطبع عواطفنا في الموضوع، وربما نحاول أيضا إيجاد فكرة جديدة في نفس الوقت!. كما ندافع عن فكرة أخرى أو ننقضها ونحاول أن نعرف مدى صلاحيتها للتطبيق! ودائما نحاول أن نؤدي كل الأنشطة دفعة واحدة،وتختلط لدينا المعلومات بالعاطفة بالمنطق، وتصبح عملية التفكير محدودة أو مشوشة.

وفى بعض الأحيان ربما نقتصر في تفكيرنا على بعد واحد ونهمل أبعادا أخرى هامة، كأن نكتفي بالنقد أو نركز على السلبيات فقط.

القبعات الست هي أداة تساعدنا على ممارسة نوع واحد من التفكير في المرة الواحدة بدلا من التفكير في كل شئ في وقت واحد، وهى ست قبعات بألوان مختلفة، وكل لون يرمز إلى نوع معين من التفكير، فنحن لا نرتدي أكثر من قبعة واحدة في المرة الواحدة، لكننا أيضا نستطيع تبديل القبعات حتى لا تقتصر على بعد واحد من التفكير.

لعبة الأدوار

عندما يضع الطفل إحدى القبعات الست فهو يلعب دورا ينتمي للون هذه القبعة، ولعب الأدوار هذا يحرر اللاعبين والتفكير من الأسر! فأنت عندما تحب فكرة معينة ستجد نفسك مع القبعة السوداء تلعب دورا جديدا عليك، فسوف تبحث عن السلبيات، وستسأل نفسك: لماذا قد تكون هذه الفكرة المحببة لي غير صالحة للتطبيق، فتبدأ بالبحث عن سلبياتها.

أما القبعات فهي **أداة لإدارة الانتباه**، فهي توجه انتباهنا إلى أكثر من نوع من التفكير، وتبديل القبعات يتيح لنا فرصة للتحول من تفكير البعد الواحد إلى تفكير سداسي الأبعاد،

إعداد هيئة تحرير (خلاصات)

تمرين الاستثارة بالكلمة العشوائية:

حل مشكلة السياحة في مصر

(اخترنا هذا المثال التطبيقي بسبب سخونة الحوار حول مشكلة السياحة في مصر في أواخر عام ١٩٩٧.)

قبل أن نفتح القاموس، قلنا بأننا سنختار كلمة عشوائية من قاموس المورد، طبعة ١٩٩٤، واتفقنا على الكلمة الثامنة صفحة ٥٩٦. وكانت الكلمة هي: MOVE ومعناها: تقدم، يزحزح، انقل، تحرك، .. الخ.

مصدر الاستثارة هنا هو أن تحاول تطبيق هذه الكلمة الغريبة على موضوع لا علاقة له بها في الظاهر. ومن هنا اضطررنا لطرح السؤال التالي:

ما الذي يمكن أن ننقله أو نحركه في مصر لحل مشكلة السياحة؟ وجاءت الاقتراحات:

١- إقامة معرض مصري متنقل يتحرك عبر قارات العالم الخمس للترويج السياحي.

٢- تحريك شركة علاقات عامة عالمية لشن حملة متكاملة تغطي كبريات الصحف وشبكات التلفزيون العالمية.

٣- تحريك السفارات المصرية في الخارج للاتصال ببعض الكتاب العالميين للحديث عن الحضارة المصرية.

وهنا جاء الاقتراح المثير:

تحريك الأهرام من مكانها

قال زميلنا صاحب الاقتراح: إن مهندسا مصريا شابا طرح مثل هذا الاقتراح في إحدى المناقشات الشخصية بينهما بهدف إبعاد الأهرام عن مناطق التلوث في القاهرة من ناحية، وتشغيل آلاف العمال في المشروع من ناحية أخرى. وأضاف زميلنا: لكن هدفنا اليوم مختلف. فمن الواضح أن هذا الاقتراح غير واقعي من حيث التكاليف، حتى ولو كان ممكنا من الناحية الهندسية. ولكنه ممكن إعلاميا، وربما يكون فعالا أيضا.

فلكي نحل مشكلة السياحة في مصر وندفع ملايين السائحين من كافة أنحاء العالم إلى زيارة الأهرام في موقعها الحالي، نعلن بأننا قررنا نقل الأهرام من مكانها إلى أي مكان آخر في مصر، وليكن: (توشكى). ثم نشن حملة إعلامية وإعلانية ونعقد مؤتمرات صحفية لمناقشة الاقتراح. ونخلق حوارا ساخنا ثم نقرر ظاهريا أن عملية النقل ستبدأ في الأول من شهر يناير ١٩٩٩.

في أكتوبر من عام ١٩٩٨م. يخرج علينا وزيرا الثقافة والسياحة في مصر، بتصريح مفاجئ آخر يقول: "بأنه بعد دراسات مستفيضة، أفاد الاستشاريون الذين كلفتهم الحكومة المصرية بدراسة المشروع، بأن التكاليف ستكون باهظة جدا، فضلا عن استحالة تنفيذه هندسيا". فماذا ستكون النتيجة؟

لا شيء أكثر من ملايين السائحين الذين سيتوافدون على الجيزة ليشاهدوا الأهرام في موقعها الأصلي قبل أن يتم نقلها.

صحيح أن هذه الفكرة غريبة .. وغير متوقعة، وربما يقول بعضنا: مجنونة. ولكنها ليست أكثر جنونا من الأسواق والمنافسة العالمية، التي توظف كل الأساليب الممكنة .. لجذب الاهتمام والعملاء ورؤوس الأموال.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

مثال ذلك: استخدام القبعة الخضراء لتنبيه الإبداع لدينا.

بدون حرج!

من الواضح انه يمكن استخدام القبعات بألوانها كلغة جميلة للطلب من الآخرين تغيير تفكيرهم دون إحراج وبدون عقد. ولك أن تجرب لغة كهذه:

- "من فضلك أعطني قبعتك السوداء فنحن لا نريد ارتكاب أية أخطاء!"
- "لماذا لا نجرب معا القبعة الخضراء هنا ؟ "
- "الآن يمكنك وضع قبعتك الحمراء جانبا للحظات!".

اللعب بالقبعات

القبعة البيضاء والقبعة الحمراء

ترمز **القبعة البيضاء** إلى الحقائق والمعلومات الأولية ، وتحت هذه القبعة توجد ٣ أسئلة

١. ما هي المعلومات المتوفرة لدينا هنا ؟
٢. ما هي المعلومات الناقصة أو الحقائق الغائبة ؟
٣. كيف نحصل على المعلومات التي نحتاجها ؟

أما **القبعة الحمراء** ترمز إلى دفء المشاعر والعاطفة بالإضافة إلى الحدس والبصيرة ، وهي تقابل **القبعة البيضاء** التي لا تعرف المشاعر والعواطف،لأن الحقائق هي الحقائق، وتسمح القبعة الحمراء للاعب القبعات الست بالتعبير عن حدسه ومشاعره بدون تبرير أو تفسير.

تمرين

يقترح عليك شخص ما ثلاث هوايات : السباحة ، جمع الطوابع تنسيق الزهور – جرب التفكير بالقبعة البيضاء (اجمع المعلومات) عن كل هواية وتابع ذلك بالتفكير بالقبعة الحمراء (اعمل فكرك وبصيرتك) في هذه الهواية لتعرف أيها أنسب لك.

دليل المدربين

النموذج المستخدم: نماذج تعليم التفكير الإبتكاري أقرب إلى النماذج المتبعة في فصول التربية البدنية ، وما تتميز به من وضوح وبساطة ومتعة.

طريقة اللعب: يمكن هنا الاكتفاء بالتحكم بعنصرين فقط، هما عنصر الوقت وعنصر التركيز.

١- عنصر الوقت : يجب أن يكون زمن التدريب قصيرا، بحيث يتراوح بين ٢٠ دقيقة و ٤٥ دقيقة ويمكننا أن نبدأ بالتدريب مرة واحدة في الأسبوع، ونستطيع زيادة جرعات التدريب إلى مرتين في الأسبوع .

٢- عنصر التركيز: التركيز هو القدرة على تثبيت التفكير في نقطة معينة،وهو ضروري للتفكير الخلاق. لذلك يجب الاقتصار على هدف واحد أو موضوع واحد، لأن القاعدة تقول: فكرة واحدة أو موضوع واحد، أو عنصر واحد في المرة الواحدة .

كيف تستخدم الأدوات والأنشطة المقدمة ؟

نظم (إدوارد دى بونو) أدواته في التفكير الابتكاري كما تنظم حبات العقد، بحيث تبقى كل حبه مستقلة بذاتها، ولكنها تشكل مجتمعة منظومة متكاملة. ومن الممكن أن تختار منها ما نشاء، تبعا للموقف أو المشكلة التي نعالجها. وهكذا يتوافر لنا عدد كبير من الأنشطة والأدوات التي يمكن استخدامها من أجل المتعة والمرح، أو لحل مشكلات واقعية في حياتنا وأعمالنا اليومية.

الأحمال التدريبية :

نستطيع أن نبدأ بتوزيع الحمل التدريبي وفقا للعناصر والنسب التالية :

٤٠ % عناصر يغلب عليها طابع المرح والخيال.
٣٠ % عناصر واقعية من العالم الخارجي أي من عالم الكبار.
٢٠ % عناصر من البيئة القريبة للصغار.
١٠ % عناصر جادة مرتبطة باهتمامات وحياة المتدربين .

وفى مرحلة متقدمة من ممارسة ألعاب الابتكار والتدرب عليها يمكننا توزيع العناصر والنسب على النحو التالي :

٢٠ % عناصر المرح والخيال.
٣٠ % عناصر من العالم الخارجي.
٣٠ % عناصر من البيئة القريبة والواقع اليومي.
٢٠ % عناصر جادة.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

قبعة سوداء وقبعة صفراء

توجد تحت القبعة السوداء عدد من الأسئلة

١. **هل هذه الفكرة قابلة للتطبيق ؟**
٢. **هل هذا حقيقي أو صحيح ؟**
٣. **هل هذا مناسب لنا ؟**
٤. **ماذا عن المشكلات أو المخاطر أو المحاذير ؟**

تسمح القبعة السوداء بممارسة جانب من التفكير الناقد ويمكن أيضا آن تؤدى إلى تحسين وتطوير الأفكار المطروحة. وعلى نقيض القبعة السوداء،تأتي القبعة الصفراء والتي تمثل الجانب المشرق والأمل ولكن بمنطق وعقلانية. وهناك سؤالان تحت القبعة الصفراء :

١- ما هي المزايا أو المكاسب ؟

٢- ولماذا يجب آن تعمل هذه الفكرة ؟

تمرين

"يقترح أحد الزملاء في المكتب أن يقتصر العمل على أربعة أيام في الأسبوع، مع زيادة ساعات العمل لتكون ١٠ ساعات يوميا" جرب كلا من القبعة السوداء والصفراء لنقد ذلك الاقتراح .

الابتكار بالقبعة الخضراء

اللون الأخضر يرمز إلى الحياة والنمو، فنحن أمام قبعة "فعاله وحيوية" للغاية، فهي توجه انتباهنا إلى استكشاف البدائل والاحتمالات ، وتحت هذه القبعة يمكننا توليد أفكار جديدة بمساعدة أدوات التفكير الجانبي، مثل تجريب استخدام بعض أدوات الاستثارة لكسر حاجز التفكير التقليدي .

تمرين

"أنت لا تملك المساحة الكافية لأوراقك وكتبك في حجرتك" ولديك البدائل التالية .

- تتخلص من بعضها .
- تسأل صديقا لك لديه مساحة كافية ليحفظ لك بعضها.
- ولديك أيضا السؤال التالي تحت القبعة الخضراء : ماذا عن البدائل الأخرى التي يمكن أن تفكر فيها ؟

إدارة اللعبة مع القبعة الزرقاء

هذه القبعة ترمز إلى النظرية المتكاملة والشمولية أو النظر "من فوق" وملاحظة لعبة التفكير، وما يدور في ملعب القبعات الست. بمعنى أخر تستخدم هذه القبعة للتحكم في عمل ووظائف القبعات الخمس الأخرى، وعندما نعتمر هذه القبعة، نوجه في العادة الأسئلة التالية:

١. أين نحن الآن ؟ وما هي الخطوة القادمة ؟
٢. ماذا عن ترتيب استخدام القبعات ؟
٣. ماذا عن الوقت المخصص لكل قبعة ؟
٤. ماذا عن طريقة تفكيرنا ؟ وهل نجرب تغييرها ؟
٥. ما هي المخرجات أو النتائج أو ما هو الوضع الراهن؟

تمرين

أقام منتج أحد الأفلام منافسة لاختيار أحسن فكرة لمخلوق غريب بالفيلم، وهناك حاجة لشكل جديد ومختلف. اعتمر قبعتك الزرقاء أولا، لتصمم برنامج تفكيرك الخاص وترتب قبعاتك للبحث عن ذلك المخلوق، ثم استخدم القبعة الخضراء، لتقدم اقتراحاتك وأفكارك للفوز في هذه المسابقة.

لعبة البدائل والاحتمالات APC Game

تشير حروف اللعبة APC إلى:

- البدائل Alternatives
- الاحتمالات Possibilities
- الاختبارات Choices

وهى لعبة من ألعاب تنبيه الإبداع للصغار والكبار فنحن كثيرا ما نمضي في طريقنا ونعتبر كل أمور حياتنا من المسلمات، ونادرا ما نتذكر أن نبتكر أو نفكر في بدائل أخرى.

من أكثر الأمور إثارة أن نتعمد البحث عن البدائل بدون ضغط مباشر أو حاجة ملحة ويمكننا أن نمر بهذه الإثارة أو بتجربة "وجدتها" مع أطفالنا.

وهذه بعض التمرينات التي يمكننا من خلالها ممارسة لعبة البدائل والاحتمالات:

- جرب البحث عن شكل وتصميم مختلف لشاشة التليفزيون المعروفة، مستعملا قبعتك الصفراء لإبراز مزايا الشكل البديل.
- شاب يسكب زجاجة بيبسى في خزان البنزين الخاص بسيارته. ما هي التفسيرات المحتملة لتصرفه هذا؟
- الجيران يلوثون عمارتكم بالمخلفات. ما هي البدائل المقترحة لحل هذه المشكلة؟

دماغ فارغ

"أصيب أحد المديرين بارتجاج خفيف في الدماغ بعد تعرضه لحادث سيارة، ولم يعد قادرا على أداء عمله بصورة طبيعية. عرض عليه الأطباء فكرة زرع دماغ جديد، طلب منهم نماذج من الأدمغة المعروضة للبيع. وعندما سألهم عن السعر، أشاروا إلى أحد الأدمغة، وقالوا له إن سعره يزيد خمسة أضعاف عن غيره من الأدمغة الأخرى. وعندما استفسر متعجبا عن السبب، قال له كبير الجراحين. هذا الدماغ جديد ولم يستخدمه أحد من قبل."

المنطق وراء هذا التفكير، هو أن السيارة غير المستعملة تكون أغلى بكثير من السيارة المستعملة. في حين أن الدماغ الذي لم يسبق استخدامه لا يساوي شيئا، لأنه معلب وفارغ.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

ألعاب الاستكشاف الثلاث

اللعبة الأولى: أخذ كل العناصر في الاعتبار

CAF:Consider All Factors

يشير اسم اللعبة إلى الإمساك بجميع عناصرها، من خلال الأسئلة الثلاثة التالية:

١ ـ ما الذي فاتنا أو أهملناه هنا ؟

٢ ـ هل يمكن إضافة عنصر آخر إلى القائمة ؟

٣ ـ ما الذي يمكننا أيضا أن يأخذه في الاعتبار؟

تمرين

اختار الأم والأب مكانا لقضاء الإجازة، ولعبا الكاف CAF وقدما لنا القائمة التالية :

- التكلفة.
- المطاعم الجيدة.
- قرب المكان من الشاطئ.
- توفر فرص ممارسة الرياضة.

فهل فاتهما شيء؟

اللعبة الثانية: وجهة النظر الأخرى

OPV: Other People View

تعالج هذه اللعبة مشكلة عدم وجود الآخر في الذهن أحيانا! أو عدم أخذ رأي الآخرين بعين الاعتبار. فحروف اللعبة تشير إلى ملاحظة مشاعر وتصورات الآخرين. ويمكننا لعب هذه اللعبة على شوطين :

- الشوط الأول: ملاحظة الآخر أو إعداد قائمة بالناس الذين يشملهم موقف ما.
- الشوط الثاني: أن نضع أنفسنا مكان الطرف الأخر: أو النظر إلى الأمور من مكانهم وتخيل أفكارهم.

تمرين

" أخوك الصغير يحب القراءة وإعداد واجباته المدرسية على صوت الموسيقى فيطلق صوت جهاز التسجيل عاليا، ولا يريد استعمال سماعات الأذن، والوالدان يريدان العمل في هدوء. العبها مع أخيك وبقية أفراد الأسرة، محاولا تقديم الحلول المناسبة، دون أن تغضب أخاك، أو تزعج أبويك.

(تمرين للمدير)

" عمال المصنع يطلبون زيادة رواتبهم، إدارة المصنع تقول بأن ذلك مستحيل في ظل الظروف الراهنة. العبها مع الزملاء معتبرا نفسك واحدا من العاملين.

اللعبة الثالثة: النتائج وتوابعها

C&S: Consequence and Sequel

تنبه حروف هذه اللعبة إلى النتائج المستقبلية لفعل معين، ويمكنك اللعب وكأنك ترسم خريطة للتوقعات والنتائج على مدى طويل / متوسط / قصير.

تمرين

"مع زيادة استخدام الكمبيوتر والإنترنت ونظم المعلومات، من المتوقع أن يكتفي الناس في المستقبل بثلاث ساعات عمل يوميا". فماذا تتوقع أن يحدث؟

(التفكير الجانبي: Lateral Thinking)

يعتبر الابتكار هنا جزءا من لعبة التفكير،ويمكن تعلم هذا الأسلوب وإجادته بقليل من الممارسة.

التفكير الجانبي مصطلح يطلق على خروج الفرد عن المسار الرئيسي المطروق والمعروف لنا ، وتجربة التفكير بطريقة مبتكرة وغير متوقعة بالمرة. وهو برنامج يقدم لنا - صغارا و كبارا - عددا من الأدوات التي يمكن استخدامها لتوليد أفكار جديدة ومدركات جديدة. ومن هذه الأدوات:

- الاستثارة
- والكلمة العشوائية

ويمكن اعتبار أدوات التنبيه المشار إليها سابقا أدوات استكشافية أولية للتفكير الجانبي. ومنها:

تجاوز الحدود Outrageous

جرب المبالغة في أحلامك، وفي حذقك التجريبي لمسلماتك وفي قلبك للأمور المألوفة.

تمرين

أعد ترتيب الجمل التالية وفقا لدرجة الاستثارة والغرابة والاستحالة:

- سيارات بدون عجلة قيادة.
- سيارات مصنوعة من الاسباجتي.
- جميع السيارات يجب أن تكون صفراء اللون.

تجاوز الحدود غير محدود

سألنا عددا من الأطفال أن يرتبوا العبارات الأربع التي تتجاوز الحدود تبعا لغرابتها واستحالتها، فلم يتفقوا على ترتيب واحد. وعندما فهمنا منطقهم، وجدنا أن أغرب ترتيب يمكن أن يكون كالتالي:

- **جميع السيارات يجب أن تكون صفراء اللون.** (هذا غير مقبول بالمرة.. لأنه يحرمنا من بقية الألوان.)
- **سيارات من الاسباجتي.** (غير مقبول أيضا أن نصنع سيارات من الأكل!.)
- **سيارات بإطارات مربعة.** (هذا غريب لكنه مقبول.. لأن هذه السيارات يمكن أن تنزلق).
- **سيارات بدون عجلة قيادة.** (هذا واقعي ومطلوب .. فهذه السيارات يمكن أن توجه بالكمبيوتر.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

- سيارات بإطارات مربعة.

النكتة: تفكير جانبي

عندما نستمع إلى نكتة، يسير عقلنا في البداية في مسار رئيسي معروف لنا ، وفجأة تأخذنا النكتة خارج هذا المسار، وتنقلنا كلمات النكتة الأخيرة إلى طرق جديدة وغير متوقعة. وعندما نفهمها نضحك باستمتاع،وتنقلنا نقلة نوعية من حالة السكون إلى حالة من الإثارة والبهجة. فنندفع إلى الضحك بتلقائية.

الاستثارة Provocation Operations

- مطاعم بدون طعام!
- سيارات لها إطارات مربعة!
- أقلام تكتب وحدها!

هذه أفكار وعبارات مجنونة تتجاوز ما نعرفه، وتكسر المألوف والمنطق والمعقول.

ولكن لماذا يجب أن نجرب أحيانا مثل هذه الأفكار؟

لأننا نحتاج إلى أن نتجاوز المنطق والعرف والمعقول، ونخرج عن المسار اليومي المطروق لنعمل في آفاق و مساحات جديدة. مثل هذه العبارات تلعب دورا منطقيا لتحويل انتباهنا إلى مسارات ومدركات جديدة .

أدوات وألعاب الاستثارة

يمكن إحداث الاستثارة بأدوات عديدة. وفيما يلي أربع أدوات لإحداث الاستثارة :

الهرب من المسلمات

لكل منا مسلماته وافتراضاته المسبقة في كل موقف، والمطلوب أن نترك تلك المسلمات والافتراضات في ملفات الذاكرة، ونجرب العمل بدونها:

(تمرين)

اطلب من كل واحد من أفراد الأسرة أن يكتب خمسة عناصر ضرورية لإقامة مطعم. جرب حذف العنصر الثاني مثلا من قائمة العناصر التي اقترحها. ثم اقترح على كل واحد أن يتصور مطعما جديدا بدون العنصر الثاني لديه.

التفكير رأسا على عقب Reversal Thinking

هنا يثور سؤالان:

- ماذا عن الجاري والشائع في موقف ما ؟
- ما هو عكس هذا الاتجاه السائد ؟

(تمرين)

جرب مع طفلك قلب الكلمات الثانية : ملح / حصان / فرع / حرف.

جرب أنت قلب العناوين التالية: أزمة إدارة / أزمة استثمار

وجرب قلب النظام التالي: يدفع طالب المكالمة التليفونية مقابل زمن الاتصال

(استثارة الحلم Wish Technique)

ابدأ برغبة أو أمنية ثم اذهب بعيدا برغبتك و أحلامك قدر ما تستطيع .

(تمرين)

اسأل طفلك عن الحلم الجديد الذي يتمناه، وشجعه ليصل إلى أبعد نقطة في أحلامه وتمنياته.

(استثمار الاستثارة)

لا فائدة من الاستثارة إذا لم نستطع أن نستثمرها كخطوة لأفكار جديدة ، ولعبة الاستثمار هنا تختلف عن لعبة التقويم ، فالاستثمار له اتجاهاته و أدواته .

(أدوات الاستثمار)

١- البحث عن مميزات جديدة

- المألوف: يرن جرس الهاتف في المنزل عندما يتصل بنا أحد.
- الاستثارة: جرس الهاتف لا يتوقف عن الرنين إلا عندما يتصل بنا أحد.
- الميزة: نتأكد دائما أن الحرارة موجودة والهاتف جاهز لاستقبال مكالمة.
- الاستثمار : فكرة إضافة ضوء أحمر يدل على وجود الحرارة.

٢- التخيل

- الاستثارة : مطاعم بدون طعام

تخيل تسلسل الأحداث:

١- تذهب مع أصدقائك إلى مطعمك المفضل .

٢- لا تجد طعاما هذه المرة، وأنت تحب المكان.

٣- في المرة القادمة ستحضر طعامك معك.

* الاستثمار : سلسلة جديدة من المطاعم تقدم خدمة خاصة لعملائها ، وتوفر لهم مكانا جميلا كأنهم في نزهة، وتزودهم بأدوات المائدة و القاعات الجملية أو أماكن مفتوحة.

٣- وقت الاستثارة :

- الاستثارة : سيارة تعمل بمحرك جديد مثبت فوقها.
- وقت الاستثارة: هذه السيارة مثالية للعمل في أرض

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.

ضحلة أو طينية أو في البرك والمستنقعات.

٤- استنباط مبدأ أو خاصية جديدة

- استثارة : العودة في الإعلان إلى منادى المدينة.
- خاصية : المنادى لا يمكنك إسكاته كما نفعل مع الراديو و التليفزيون.
- استثمار : تخصيص هواتف عامة بنصف القيمة مقابل قطع المحادثة بإعلان!

الكلمة العشوائية Random Word

الهجوم على المشكلة من زاوية غير منطقية أو غير متخيله، هي لعبة جديدة يلعبها الصغار والكبار للفوز بأفكار جديدة خلال ثوان قليلة باستخدام القاموس. ابدأ بوضع عنوان لموضوعك أو مشكلتك في مربع صغير أو جرب عنوانا واحدا مما يلي:

١- تصميم ديكور جديد.

٢- تنشيط السياحة في مصر

٣- فكرة قصة قبل النوم

ثم استخرج كلمة عشوائية من القاموس وضعها في مربع ثان مجاور. حدد بعد ذلك رقم أي صفحة في قاموسك، ثم حدد موقع الكلمة في الصفحة، ولنقل أنها (الكلمة الثامنة في الصفحة ٥٩٦) من قاموس المورد.

تجربة الاستثارة هنا هي أن تسأل نفسك: ماذا تقترح عليك الكلمة العشوائية من إيحاءات ومعان ومفاهيم يمكن أن تقودك إلى أفكار جديدة.

(انظر تجربة الاستثارة بالكلمة العشوائية ـ على الصفحة الثالثة من هذه الخلاصة)

(ألعاب التفكير البصري)

التفكير بالرسم ينتشلنا من إطار اللغة المحدود، كما أن الرسومات والأشكال والصور توفر لنا وسيلة للتعبير عن أفكارنا وتكمل التفكير التحليلي، كما تجعلنا نقفز ونربط تفكيرنا بصورة سريعة لا تخلو من المفاجآت. هذه الألعاب يمارسها الصغار من سن الرابعة. ونحن هنا نعني الرسم بكل أشكاله وليس الفن فقط، فالرسومات في ألعاب التفكير البصري هي أشكال ورسومات توضيحية أو تصميمات مقترحة. لذلك نستطيع جميعا أن نمارس التفكير البصري فنخط الكلمات ونحيطها بالمربعات والدوائر والأسهم والخطوط.

ومن المعروف أن الصغار يتمتعون دائما بمخيلة بصرية نشطة، ومع الممارسة يتمكنون من الاحتفاظ بهذه القدرة والتعرف على العالم تعرفا بصريا، بدلا من فقدان مهاراتهم البصرية عندما تنمو مهاراتهم اللغوية والكلامية .

فهرس الخلاصة

إعادة التفكير في التفكير ١
ألعاب التفكير ٢
التدريب على التفكير ٢
قبعات التفكير الست Six Thinking Hats ٢
القبعات الست ٢
لعبة الأدوار ٣
بدون حرج! ٤
اللعب بالقبعات ٤
لعبة البدائل والاحتمالات APC Game ٥
ألعاب الاستكشاف الثلاث ٦
اللعبة الأولى: أخذ كل العناصر في الاعتبار ٦
تمرين ٦
اللعبة الثانية: وجهة النظر الأخرى ٦
تمرين ٦
(تمرين للمدير) ٦
اللعبة الثالثة: النتائج وتوابعها ٦
تمرين ٦
(التفكير الجانبي : Lateral Thinking) ٦
تجاوز الحدود Outrageous ٦
تمرين ٦
النكتة: تفكير جانبي ٧
الاستثارة Provocation Operations ٧
أدوات وألعاب الاستثارة ٧
الهرب من المسلمات ٧
(تمرين) ٧
التفكير رأسا على عقب Reversal Thinking ٧
(تمرين) ٧
(استثارة الحلم Wish Technique) ٧
(تمرين) ٧
الكلمة العشوائية Random Word ٨
(ألعاب التفكير البصري) ٨

بيانات الكتاب

Title: Teach Your Child How To Think.

Author: Edward De Bono.

Publisher: Penguin Books.

Pages: 313.

ISBN: 0-670-83013-5.

Date: 1995.

This copy is licensed to: raafat@deltacoating-eg.com Edara.com User: 263527 and is not to be shared. Any illegal sharing constitutes infringement of Edara.com intellectual property rights. Without further notice we will prosecute to the fullest extent allowed by law.