

אדוארד דה-בונו

קורט חשיבה

מדריך למורה

ספר רביעי: יצירתיות



מכון ברנקו וייס
לטיפוח החשיבה



משרד החינוך, התרבות והספורט
המנהל הפדגוגי
האגף לתכניות לימודים

אדוארד דה-בונו

קורט חשיבה

מזכיק f מוכה

ספר רביעי: יצירתיות



מכון ברנקו וייס
לטיפוח החשיבה



משרד החינוך, התרבות והספורט
המנהל הפדגוגי
האגף לתכניות לימודים

CoRT THINKING
Edward de Bono

Published in Hebrew by the Branco Weiss Institute for the Development of Thinking
in arrangement with the McQuaig Group Inc.
Copyright © 1992 by the McQuaig Group Inc.

Hebrew Rights © 1996 by
The Branco Weiss Institute for the Development of Thinking
P.O.Box 648, Jerusalem 91006

Printed in Israel

אין להעתיק, לשכפל, להקליט, לתרגם, לאחסן במאגר מידע
או להפיץ ספר זה או קטעים ממנו בשום צורה ובשום אמצעי,
אלקטרוני, אופטי, או מכני (לרבות צילום והקלטה)
ללא אישור בכתב מהמוציא לאור.

תרגום מאנגלית: דליה שרון
עריכה לשונית: אילה ביבר
עיצוב והפקה: דליה שרון
עורך הסדרה: דן שרון

© 1996
כל הזכויות שמורות
למכון ברנקו וייס לטיפוח החשיבה
ת.ד. 648, ירושלים 91006

לוחות והדפסה: צ. בן-צבי - הפקות בע"מ
נדפס בישראל

התוכן

5	מבוא
6	הערת המחבר
7	יצירתיות וחשיבה לאטרלית
7	השלבים הראשון והשני של חשיבה
8	דפוסים
11	קווים לשיעור אופייני
	כיצד לקיים את השיעורים (הנחיות נלוות
12	לכרטיסי העבודה של קורט חשיבה לתלמיד)
13	• כן, לא ופז
17	• קרש קפיצה
21	• מילה אקראית
25	• אתגור קונצפט
29	• רעיון שליט
32	• הגדר את הבעיה
35	• תיקון פגמים
39	• שילוב
42	• דרישות
46	• הערכה
50	שיטת ההוראה
50	גישת קורט חשיבה
52	שליטה
52	ההנעה של המורה
53	ביטחון עצמי
53	יוהרה
53	ריקנות
53	הישג

55	תבנית שיעור אופייני
55	זמן
56	הצגת הנושא
56	איורי כרטיסי העבודה
56	פעולה
56	תרגול
78	קצב
58	תוצאות ניסיוניות
59	ניסוי
60	פז הפרובוקטיבי
61	מבחנים
62	הליך
62	המצאות
62	עיצוב
62	פתרון בעיות
63	דמיון
64	נספח 1: שימוש במיומנויות קורט חשיבה במקצועות השונים

מבוא

ששת המדורים של **קורט חשיבה** אינם חייבים להילמד בסדר המקורי. המורה יכול להחליט להשתמש בשיטות שונות. לדוגמה, הוא יכול לפתוח ב**קורט חשיבה 1**, להמשיך אחריו ב**קורט חשיבה 4** ואז לעבור ל**קורט חשיבה 5**. למרות שמספר שיעורים ב**קורט חשיבה 2** מתייחסים, אכן, לשיעורי **קורט חשיבה 1**, ניתן להשתמש בחלקים האחרים בכל סדר שהוא.

יצירתיות היא תמיד עניין משעשע ומושך. תחושה זו של שעשוע יש לשמור לאורך **קורט חשיבה 4**, אבל יחד עם זאת יש לזכור שיצירתיות היא עניין רציני. מטרת היצירתיות היא להגיע לרעיון חדש שימושי, ולא סתם להציע גימיק כלשהו.

חבל שבשפת היום-יום המילה "יצירתיות" מיושמת בעיקר במישור האמנותי, ויש בה תהודה רגשית, אומנות ותכונות רבות אחרות בנוסף ליכולת ליצור רעיונות חדשים. סוג היצירתיות ש**קורט חשיבה 4** מנסה לפתח הוא של "תכנון". לסוג זה של חשיבה קרא המחבר בשם "חשיבה לאטרלית" (מילה המוכרת עתה רשמית במילון האנגלי של אוקספורד). רבים מהתהליכים המוצגים ב**קורט חשיבה 4** נובעים ישירות מאופי החשיבה הלאטרלית. התהליכים מוצגים ככלי חשיבה שניתן ליישםם באופן מכוון וישיר על-מנת להפיק תוצאה. אין כאן ניסיון להסביר מדוע התהליך פועל וכיצד הוא פועל (למשל, מדוע השימוש במילה אקראית יעיל בפתירת בעיה?). למרות זאת, קיימת תיאוריה מאחורי תהליכים אלה. קוראים המעוניינים ימצאו כיסוי לכך בספרים אחרים של המחבר.

הניסיון בונה דפוסים של תפיסה ודפוסים של פעולה. ברוב המקרים דפוסים אלה מועילים מאוד עד כי החיים היו בלתי-אפשריים בלעדיהם. ניתן אפילו לומר שהנכס העיקרי של המוח הוא שהוא "בלתי יצירתי להפליא". הוא יוצר דפוסים קבועים מתוך אי הסדר האופייני לדרך שבה אנו רוכשים ניסיון, ואז מתבונן בעולם מבעד לדפוסים קבועים אלה. דבר זה מכניס סדר ומשמעות לחיים. אבל, מפעם לפעם, דפוסים אלה דורשים שינוי. מפעם לפעם עלינו לברוח מסמטה ללא מוצא או מדפוס ישן על-מנת ליהנות מהיתרונות שמציע לנו דפוס חדש. אדם חסר מיומנות יצירתית משול למי שאינו מסוגל להשתמש בהילוך האחורי של המכונית וכך לכוד בסמטה הראשונה ללא מוצא שאליה הוא נקלע. מצד שני, קרוב לוודאי שלא תיאלץ להדגים את מיומנותך בשימוש בהילוך אחורי בכך שתנהג אחורה במשך כל היום. יצירתיות חייבת לתפוס את מקומה כחלק חיוני של החשיבה, יחד עם מיומנויות אחרות.

לצערנו קיימת מסתוריות בכל הקשור ביצירתיות. מתייחסים אליה כאל כישרון מיוחד, שלחלק מהאנשים יש ואילו האחרים לא ירכשוהו לעולם. זוהי טעות. חשיבה לאטרלית היא סוג חשיבה שכל אחד יכול ללמוד. יהיו אנשים שייטיבו לעשות זאת מאחרים, בדיוק כמו שיש אנשים שמיטיבים לשחק טניס לעומת האחרים. אבל רוב האנשים יכולים ללמוד לשחק בצורה סבירה אם ישקיעו מאמץ בתרגול המיומנויות – הן של טניס והן של חשיבה לאטרלית. מיומנות בחשיבה לאטרלית היא תערובת של גישות ושל טכניקות. לדוגמה, הגישה החבויה במילה "פו" היא זו של פרובוקציה, מתן רשות לרעיון להיכנס למחשבתנו כדי לראות איזו השפעה תהיה לו. "קרב הקפיצה" הוא כלי מכוון שניתן להשתמש בו – כמו "מילה אקראית".

כמו בכל שיעורי **קורט חשיבה**, המורה חייב לזכור שמטרת השיעורים היא לתרגל מספר מיומנויות פעולה. אין להשתמש בשיעורי **קורט חשיבה 4** לדיון על יצירתיות בכלל או על תהליכי תכנון ועיצוב בפרט. על השיעורים להיות ממוקדים בתרגול של כלי חשיבה מסוימים. הכלי חייב להיות פשוט, מכוון, יעיל ובר-שימוש. הכלים המוצגים ב**קורט חשיבה 4** היו בשימוש ונבדקו על-ידי אלפי מבוגרים וילדים. תאגידיים רבים ברחבי העולם משתמשים עתה בחלק מהכלים באופן קבוע. וזה חל גם על כמה וכמה ממשלות.

* המילה תכנון במשפט זה היא תרגום המילה design באנגלית, ולה יש גם משמעות של "עיצוב" - ש.ד.

ושוב יש להדגיש ששיעורי קורט חשיבה אינם ניסיוניים או ארעיים. נעשה בהם כבר שימוש נרחב. אם במהלך השיעורים המורה נתקל בקושי כלשהו, עליו לבחון מחדש את דרך ההוראה שלו ולבדוק האם הדברים סובכו יתר על המידה.

אדוארד דה-בונו

הערת המחבר

ניסיון של שנים רבות בעבודה עם חומרים אלה לימד אותי שמורים נוטים להשתמש בהנחיות למורה בשתי דרכים שונות: הדרך הראשונה — כמדריך לשיעורים מסוימים; הדרך השנייה — כמבוא לנושא לימוד החשיבה באופן כללי וכמבוא לשיטה המסוימת הנמצאת בשימוש כאן. אם אפשר, רצוי שהמורה יקרא את הפרקים "שיטת ההוראה" (עמ' 50) ו"תבנית שיעור אופייני" (עמ' 55) לפני שהוא מתחיל בשיעור. מכל מקום, אחרי שחומר הרקע נקרא, הוא הופך להיות משני להנחיות המעשיות המופיעות לפני כל שיעור ושיעור. זוהי הסיבה לכך שהפרקים "שיטת ההוראה" ו"תבנית שיעור אופייני" מופיעים אחרי הנחיות השיעורים.

כסיוע נוסף להוראת השיעורים, המורים מופנים לפרק "קווים לשיעור אופייני" (עמ' 11), המציג ראשי פרקים לדרך הוראת השיעור.

בקורט חשיבה 4 חשוב שהמורה יקרא, ראשית, את ההנחיות לשיעורים. דבר זה חשוב כאן הרבה יותר מאשר במדורים הקודמים של קורט חשיבה, שכן תבנית השיעורים שונה למדי. במדורים הקודמים עיקרו של השיעור הוכרז כבר בתחילתו, והמשך השיעור הוקדש לתרגול. בקורט חשיבה 4 יש תבנית "זורמת". במילים אחרות, התלמידים מוכנסים בהדרגה לשיעור, ועיקרו מודגשים בין התרגילים וההסברים במהלכו. בדרך זו השיעור זורם מדוגמה לתרגול, ממנו לעיקר הוראה, ושוב לתרגול וכו'. אם המורים אינם קוראים את ההנחיות לשיעור ואת כרטיסי העבודה לתלמיד, הם עלולים להחמיץ את עיקר השיעור.

קיימת סיבה נוספת מדוע חשוב שהמורה יקרא את ההנחיות לשיעור. הנושא הוא "יצירתיות", והתלמידים מתבקשים להעלות רעיונות יצירתיים. מדי פעם הם יתקשו — ואולי אף לא יהיו מסוגלים להתחיל בכך כלל. הם יצפו אז שהמורים בעצמם יפיקו רעיונות כדי להדגים בפני התלמידים מה ניתן לעשות. ייתכן שהמורים יוכלו לעשות זאת באותו הרגע וייתכן שלא, אבל אם יקראו את ההנחיות לשיעור הם ייווכחו לדעת שלכל משימה המוטלת על התלמידים קיימת בהנחיות תשובה מוצעת. התשובה נמצאת שם רק כדי לספק למורים אמירה כלשהי במקרה שלא יעלה בידם לחשוב על שום דבר. הצעות אלה הן יותר בבחינת הדגמות מאשר תשובות.

התרגילים המופיעים בהנחיות לשיעור ובכרטיסי העבודה של התלמידים ממוספרים. המספור חל הן על הנחיות ההוראה והן על התרגול. הדבר מסייע להתייחסות, שכן פריט 2 שבכרטיס העבודה של התלמיד מתאים לפריט 2 שבהנחיות לשיעור.

יצירתיות וחשיבה לאטרלית

יצירתיות היא מילה בעלת כסוי רחב. אמנים אמורים להיות יצירתיים כי אין הם מחקים אלא יוצרים משהו חדש. ובכל זאת יש אמנים שמתמשים בסגנון התפיסה הישן שלהם שעה שהם מתבוננים בדברים חדשים, ומאידך אצל אמנים אחרים, מתחולל שינוי הן בסגנון והן בנושא. ממצאים נחשבים ליצירתיים כאשר הם מפרסמים המצאה חדשה שפועלת. מדענים נחשבים ליצירתיים כאשר הם מגלים תגלית חדשה. נראה שהגורם המשותף לכולם הוא יצירת משהו חדש.

יש מקרים שבהם מופעלת גמישות מסוימת ללא שינוי מהותי ברעיונות. ייתכן שאמן לא יהיה מסוגל לראות דברים בדרך חדשה; ממציא עשוי שלא להיות מסוגל לגשת להמצאות בדרך חדשה; מדען עשוי להיות לא כל-כך גמיש בשינוי דעותיו.

חשיבה לאטרלית עוסקת בעיקר ביצירת תפיסות ורעיונות חדשים. חשיבה יצירתית כרוכה בשינוי תפיסות ובגמישות. קיימת חפיפה מסוימת בין חשיבה לאטרלית לבין יצירתיות, מאחר ששתיהן עוסקות בהפקת משהו חדש, אבל **חשיבה לאטרלית היא הגדרה מדויקת יותר של תהליך של שינוי התפיסה: שינוי הדרך שבה מסתכלים על דברים.**

אדם המפיק משהו חדש שאינו טוב דיו, אינו נחשב ליצירתי. השימוש במונח "יצירתיות" הוא בדרך-כלל שיפוט ערכי של התוצאה. חשיבה לאטרלית, מצד שני, היא תהליך. תוצאה אפשר רק להעריך, אבל תהליך ניתן לתרגול. אדם עשוי לעתים להשתמש בחשיבה לאטרלית מבלי להעלות שום דבר יעיל. חשיבה לאטרלית שונה גם מחשיבה מסתעפת, למרות ששוב, גם ביניהן יש חפיפה מסוימת. חשיבה מסתעפת מהווה רק חלק מתהליך החשיבה הלאטרלית. חשיבה לאטרלית אינה מעוניינת רק ביצירת חלופות אלא בשינוי דפוסים, במעבר לדפוסים חדשים וטובים יותר. התוצר הסופי של חשיבה לאטרלית הוא תובנה והארה, לא ריבוי חלופות.

למרות הערות אלו, לאורך הספר כולו ובשיעורי קורס חשיבה 4 נעשה שימוש במונח הכללי "יצירתיות", כי זהו מונח מקובל ואין טעם להתעקש ולהשתמש אך ורק במונח המדויק יותר "חשיבה לאטרלית".

השלבים הראשון והשני של חשיבה

השלב השני של חשיבה הוא שלב ה"עיבוד". במשך השנים פיתחנו טכניקות רבות לטיפול בשלב זה של החשיבה: תהליכים מתמטיים, אלגוריתמים, בחירה ופרוגרסיה לוגית, וכו'. אבל הצעד השני יכול להתחיל רק לאחר שהחלטנו כיצד אנו עומדים להסתכל על המצב: כלומר, אחרי שכבר בחרנו את הקונצפטים שלנו וגיבשנו את תפיסותינו. אבל, גיבוש התפיסות ובחירת הקונצפטים שלנו מתרחשים דווקא בשלב הראשון של החשיבה. לעתים קרובות נקרא שלב זה "תפיסה", והכוונה לדרך שבה אנו מסתכלים על דברים, הדרך שבה אנו ניגשים אליהם. באופן מסורתי, משאירים שלב זה ליד המקרה, ההרגל והניסיון, כל זאת משום שלא נראית ברירה אחרת. שלב חשיבה זה של התפיסה הוא שלב הדפוסים, ושינוי בדפוסים בשלב זה הוא הדבר שמביא בעקבותיו יצירתיות.

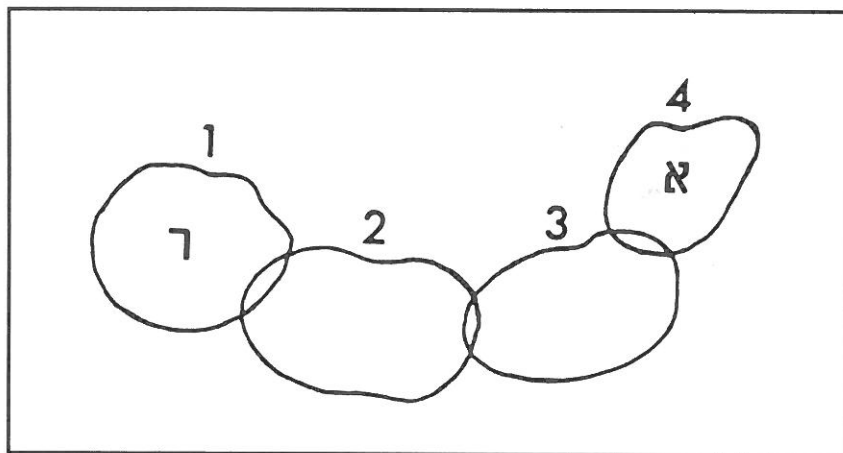
כאשר מטילים על אנשים משימה לתכנן מכונה לאימון כלבים, התוצאות נוטות להיות צפויות מראש. יש המציעים טיפוסים שונים של רצועות תמסורת המונעות באמצעות מנוע, שהכלב רץ עליהן בניגוד לכיוון תנועתו; אחרים מציעים מכשיר הליכה שהכלב נמצא בתוכו; יש המציעים רתמה שממנה תלויה עצם הנמצאת במרחק מטרים אחדים מאפו של הכלב; רבים מציעים מין מכשיר פיתוי המכיל חתול על עץ (מכונת קפיצה לכלב) או כדור שנזרק על-ידי אדוניו. רוב הדברים האלה אינם אלא דרכים לתרגול הכלב. במקרה אחד העלה ילד כבן שבע קונצפט שונה לחלוטין. בעזרת רתימה לרתמה, הכלב שלו משך כרכרה כבדה למדי. הכרכרה הייתה כבדה כי נשאה סוללה של מכונת. הסוללה חוברת אל שני חודים מחושמלים שהוצבו במרחק סנטימטרים אחדים מאחורי הכלב. הילד הסביר שאם הכלב עוצר, הכרכרה (בהיותה כבדה) מתקדמת ונוגעת בכלב, דבר שגורם לו להמשיך ולהתקדם. במילים אחרות, ממציא צעיר זה לא התעניין בתרגול הכלב, אלא בכיצד לא לאפשר לכלב לעצור. זוהי דוגמה טובה לשינוי כבר בשלב הראשון של החשיבה.

דפוסים

מוחנו מוצא היגיון בעולם הנמצא סביבנו באמצעות יצירת דפוסים. "דפוס" משמעותו חיבור בין דברים שונים כך שדבר אחד מוליך לאחר: תמונה של ספל מוליכה למילה "ספל" וממנה לרעיון של שתייה; צורת הריבוע מוליכה לזיהוי המילה "ריבוע"; האותיות "ח-ת-ו-ל" מוליכות ליללה של חתול ואולי לתדמית מחשבתית של חתול. אין כל מסתוריות בדפוסים. דפוס פירושו שהסבירות שדבר אחד יבוא בעקבות דבר אחר גבוהה. אלה הרוצים לקרוא על דפוסים בפרוטרוט, ובעיקר על דרך יצירתם, כדאי שיקראו את ספרו של המחבר **אני צודק - אתה טועה** (שיצא בהוצאת מכון ברנקו וייס, ירושלים, 1994). הסבר פשוט הרבה יותר על אופן יצירת הדפוסים ניתן להלן.

דגם המגבת

מגבת קטנה מונחת על השולחן. קסת של דיו מונחת בקרבת מקום, ומדי פעם שופכים כפית דיו מן הקסת על המגבת. הדיו משאיר כתם על המגבת. אחרי שמספר כפיות של דיו נשפכו על המגבת, יש עליה מספר כתמים, כפי שמתואר בתרשים. מידע ראשון "ר" ואחרון "א".

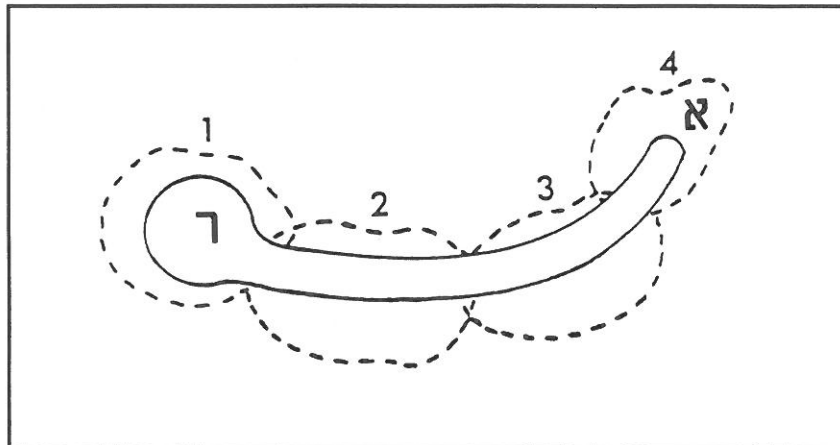


בדגם פשוט זה, המגבת מייצגת את מערכת הזיכרון או מערכת רישום, והדיו מייצג מידע נכנס. בסופו של התהליך המגבת נושאת רישום טוב של כל מה שנעשה בה. אתם יכולים להסתכל על המגבת ולומר מיד היכן שפכו את כפיות הדיו. כדי להשתמש במידע שמצוי במגבת, דרוש מעבד חיצוני. זהו המבט הקלאסי של המוח ושל המחשבים: מערכת אחסון של זיכרון ומעבד נפרד המשתמש בזיכרון זה.

דגם הגילי

דגם הגילי שונה מאוד מדגם המגבת. במקום מגבת, משטח הרישום הוא כלי רדוד המכיל גילי או גילטין. הפעם מחממים את קסת הדיו. כאשר שופכים כפית של דיו חם על משטח הגילי, החלק שהדיו נגע בו נמס. אבל הדיו החם מתקרר עד מהרה והגילי מפסיק להימס. כאשר שופכים את שארית הנוזל, נשארת צורה טבועה במשטח הגילי. זה מקביל לכתם הדיו שעל המגבת, והוא הזיכרון או הרישום של הדיו הנכנס. עד עתה הדגמים נראים די דומים.

אבל, אם אותה סדרה של כפיות דיו נשפכת בדיוק באותם המקומות, התוצאה תהיה שונה מאוד. בדגם הגילי תיווצר תעלה, שכן הנוזל החם זורם לתוך הצורה הטבועה הקיימת וכך מעמיק אותה, בהשאירו סימן במקום שבו נשפך. הכפית הבאה זורמת אל תוך הצורה הטבועה הקודמת וממנה אל השקע הראשון... וכך הלאה.



שתי אלו הן למעשה מערכות שונות מאוד. בדגם המגבת, המידע נשאר במקום שהניחו אותו: מידע ראשון "ר" נשאר ב-ר ואחרון "א" נשאר ב-א. אבל במודל הגילי, המידע "א" זורם לאורך התעלה ומסיים את דרכו באותו מקום כמו המידע "ר". במילים אחרות, בדגם הגיליטין נוצר דפוס שבו כל מידע נכנס גורר ישירות מידע אחר. למעשה דגם הגילי הוא דגם של יצירת דפוסים, כי הוא יותר בבחינת דפוס מאשר מידע נכנס. הוא עושה זאת בכך שהוא משתמש ברצף של המידע הנכנס. אם הרצף משתנה, נוצר דפוס שונה או שלא נוצר דפוס כלל.

מבחינת התפיסה, כל העדויות מצביעות על כך שהמוח פועל כמערכת דפוסית. ואכן ההומור והתובנה היו בלתי אפשריים אילולא פעל כך. כמובן, במוח יש רשתות עצבים וחיבורים סינפטיים במקום גילטין, אבל התהליך הדפוסני דומה (עד כמה שאנו יודעים).

התרשים הדפוסני

התרשים הדפוסני הבסיסי מובא להלן. הדפוס מתואר כרחוב. דרגת המיסוד של הדפוס מיוצגת על-ידי רוחב הרחוב. הכללים פשוטים מאוד. בכל רגע אני נוטה לנסוע ברחוב הרחב יותר (הדפוס הממוסד ביותר).



אם אתם מתחילים ב"א", אתם נוטים ללכת עד "ב". אבל אם בדרך כלשהי אתם מצליחים להגיע ל"צ", אז, במבט לאחור, אתם יכולים פתאום לראות כיצד הייתם יכולים להגיע ישירות מ"א" ל"צ". תהליך זה מסביר את ההומור ואת התובנה. בהומור אתם הולכים לאורך מסלול עד שפתאום אתם מגלים שאתם נמצאים על המסלול

הלא-נכון, ופתאום, במבט לאחור, אתם רואים את הפנייה שהחמצתם. בעזרת התובנה אתם מוצאים פתאום דרך אחרת להסתכל על הבעיה, שרק במבט לאחור נראית ברורה מאוד.

באצטדיון הטניס שבווימבלדון יש 111 מתחרים בתחרויות היחידים, שבהן משחקים על בסיס של אלימינציה (המפסיד יוצא מהתחרויות). מהו המספר הקטן ביותר של משחקים שיש לשחק? כאשר מוצגת בפני אנשים בעיה כזו הם לוקחים נייר ועיפרון ומנסים לחשב כמה משחקים יהיו בסיבוב הראשון, כמה משחקים נשארו ללא יריב וכו'. אבל, בעזרת שינוי בגישה ניתן לפתור את הבעיה בשניות ספורות ומבלי להזדקק לנייר ולעיפרון. אם נסיט את תשומת הלב מהמנצחים לסילוק מפסידים, נמצא שעלינו לסלק 110 מפסידים. מאחר שכל משחק חייב לסלק מפסיד אחד, הרי שהמספר הקטן ביותר של משחקים חייב להיות 110.

על ארבע קבוצות של ילדים הוטלה משימה: על כל ילד בקבוצה לגעת בתקרה למשך 5 שניות. הובטח פרס לקבוצה שתצליח לבצע את המשימה בזמן המינימלי. בכל קבוצה היו שישה ילדים. שלוש הקבוצות הראשונות מינו שני מרימים שהרימו את שאר הילדים, ולבסוף הורמו המרימים. הקבוצה השלישית עלתה על פתרון תובנה פשוט. הם התחלקו לשתי קבוצות של שלושה, ובכל פעם שניים הרימו את השלישי, ברוטציה. הם סיימו את המשימה במחצית הזמן. במבט לאחור גישתם הייתה ברורה מאוד. אבל היא לא הייתה ברורה במבט קדימה.

מטרת היצירתיות

מטרת היצירתיות בשיעורים אלה היא להגיע לגישות ולרעיונות חדשים שבכוחם לפעול. הצורך ביצירתיות או בחשיבה לאטרלית נובע מן האופי הדפוסי של התפיסה. בתפיסתנו ובחשיבתנו אנו צועדים לאורך מסלולים שנוסדו במהלך התנסויותינו. אם נוכל בדרך כלשהי לברוח ממסלולים אלה אנו עשויים למצוא מסלולים אחרים שבמבט לאחור ייראו לנו ברורים מאוד, ולעתים אף מובנים מאליהם. הם אמנם היו שם כל הזמן, אך אנו התקשינו להבחין בהם.

במונחים של התרשים האחרון, "יצירתיות" פירושה להגיע לנקודה "C".

קווים לשיעור אופייני

1

הציגו את הכלי או את נושא השיעור והסבירו בפשטות את ייעודו. תוכלו להיעזר בהקדמה שבכרטיס העבודה של התלמיד.

2

בצעו דוגמה שלמה באמצעות הצבת משימה בפני התלמידים ובקשת תגובותיהם. חזרו שוב ושוב, ככל שתוכלו, על שם הכלי או הנושא. נדאו שהוא, אכן, נתפס ככלי.

3

חלקו את הכיתה לקבוצות של 4, 5 או 6 תלמידים. בחרו בתרגיל מתוך כרטיס התלמיד. הקציבו לביצוע התרגיל כשלוש דקות.

4

קבלו משוב מהקבוצות – אפשר לעשות זאת על-ידי קבלת הצעה אחת מכל קבוצה (ראו גם בעמ' 56).

5

עסקו, לסירוגין, בפריטי הסבר או סיכום ובפריטי תרגול. תקצו זמן בסוף השיעור לדיון בתהליך שבוצע לאורך השיעור.

לפרטים מלאים פנו לפרקים "שיטת ההוראה" (עמ' 50) ו"תבנית שיעור אופייני" (עמ' 55). כמו-כן קראו את ההנחיות לכל שיעור.

כיצד לקיים את השיעורים

בעמודים הבאים מוצגות סדרות של הנחיות לשיעורים השונים. ההנחיות תלויה את כרטיסי העבודה של התלמידים בקורט חשיבה. מעשית, על המורה לעבור על הנחיות אלה לפני השיעור, ולסמן את התרגילים שבהם הוא עומד להשתמש. במהלך השיעור עצמו, המורה ישתמש בהנחיות לשיעור, וזאת במקביל לשימוש בכרטיסי העבודה. צילום מוקטן של כרטיסי העבודה מופיע בחוברת זו לצד ההנחיות לשיעור.

הערה בקשר לכוכבית *

שיעורי קורט חשיבה נמצאים כרגע בשימוש בארה"ב, בקנדה ובארצות אחרות. בשיעורי קורט חשיבה משתמשים תלמידים מרמת בית-הספר היסודי ועד לרמת בית-ספר גבוה, כמו גם מדענים, אקדמאים ואנשי מקצועות חופשיים, כולל מנהלים בכירים ב-500 תאגידי הירחון FORTUNE.

ניתן להשתמש בקורט חשיבה לקהל כה רחב, כי חשיבה היא מיומנות בסיסית שניתן ליישמה לכל המצבים ולכל הבעיות, מהפשוטה ביותר ועד למסובכת ביותר.

התרגילים המופיעים בשיעורי קורט חשיבה תוכננו בקפידה כך שיוכלו לשרת חתך רחב של קבוצות גיל ושל יכולות. באופן טבעי, יש לדרוש מהתלמיד המוכשר רמה גבוהה יותר של חשיבה, גם כאשר מדובר בתרגיל זהה. חלק מהתרגילים מסומנים בכוכבית *. הדבר בא לציין שתרגילים אלה מתאימים לתלמידים בוגרים יותר. אין זה אומר שאין להשתמש בהם גם עבור תלמידים צעירים, בתנאי שהמורה ישתמש לפני-כן בתרגילים האחרים. באותה הדרך, תרגילים שאינם מסומנים בכוכבית יכולים לשמש גם תלמידים בוגרים ומוכשרים. כפי שכבר צוין, המורים מוזמנים לשנות, לאלתר ולהתאים את התרגילים לתנאים המקומיים או לאירועים אקטואליים המופיעים בחדשות.

כדי למנוע סרבול, אנו משתמשים בלשון זכר. הכוונה היא לשני המינים כאחד - ד.ש.