



每月專題
MONTHLY FOCUS

撰文◎劉美碧、James 攝影◎胡世榮

模特兒◎胡太、胡嘉瑜、胡卓瑜、蔡太、蔡穎臻 資料提供◎少年心理輔導專家黃曉紅



助展會兒童及教育心理學家霍凱霖



創意爆燈 孩子醒過人

愛因斯坦說過「想像比知識更重要」。對於以填鴨式灌輸知識，卻缺乏生活經驗和解難能力的小朋友，會漸漸失去孩子的創意和想像力。今期請來幼兒發展專家，講解創意對小朋友的重要性，並針對不同年齡的能力，逐一講解提升幼兒創意爆燈的方法。





3至4歲 爆發好奇心

小朋友步入3至4歲階段，會發現每一件物品都有它的名稱，並開始了解因和果的關係，渴望知道每一件物品之間相互的連繫，逐步建立他們的聯想能力，家長應耐心的解答，滿足他們求知的欲望。

發展進程及特徵

- 喜歡單向接收知識，如喜愛玩按掣玩具，想看按掣後有甚麼後果；
- 發現每樣物件都有其名稱，兩者是有關連的；
- 喜愛問「點解」的爆發期，想知道原因和結果之間的關係；
- 不停問「點解」，但仍未有系統組織完整的概念；
- 視野狹窄，只看到自己和單一的表面，但也學會與人分享；
- 模仿遊戲以個人為主，自己是主角，運用腦內資料去演繹。



提升創意3大法

方法1：玩積木學觀察

做法

2至3歲的小朋友已經開始玩砌積木，他們只知道積木可以用來砌堡壘、大屋，但原來積木除了可以用來砌起、疊高外，還可以有不同的玩法。當小朋友在3歲開始，家長可以運用創意，將積木變成車子、躲貓貓的玩意，令小朋友發現玩具原來可以有不同層面的玩法。

好處

讓小朋友發現原來同一件物件可以有不同的演繹，家長可先做示範，慢慢讓小朋友透過觀察去學習，令小朋友了解事物的本質，之後讓他們嘗試思考，鼓勵或引導小朋友，由他們發掘同一玩具的新玩法。

注意

- 初期應由家長作示範，或一同嘗試，不宜急於要他們自行嘗試，令他們感到困難；
- 家長應接納及嘗試小朋友的玩法，讓他們從錯誤中學習，而非未玩已否定他們的建議，削弱其創意。



家長將積木變成車子，令小朋友看到同一物件可以有不同的演變。

方法2：睇故事書考創意

做法

童話故事其實是創意的根源，它充滿幻想，家長可以透過親子閱讀時間，讓小朋友提升創意及建立閱讀的習慣。此外，可以向小朋友發問關於故事書內的人物細節，例如「點解會有黃葉掉在地上？」、「黃葉掉在地上代表甚麼季節？」或者「猜一猜下一頁故事會講甚麼？」

好處

透過閱讀可以讓小朋友從書本中認識不同的知識，發掘許多有創意的事物，透過家長適當而不過份的提問，還可引發他們動腦筋思考的能力，以及樂於與家長一同分享感受和思想。

注意

- 家長提問故事圖片的內容未必一定與故事有關，純粹是提升小朋友的聯想力和思考；
- 家長亦要預時間和耐性解答小朋友對故事圖片提出的疑問，並多讚賞他們的提問充滿創意和趣味；
- 小朋友若猜錯了故事的情節，可告訴小朋友不要緊，下次再猜過。



家長可以透過親子閱讀，提升小朋友的創意及建立閱讀的習慣。

方法3：玩角色扮演

做法

3歲左右的小朋友開始喜歡玩角色扮演遊戲，家長可以讓小朋友選擇一些他們熟悉的場景，如看醫生、上茶樓或到超級市場，從他們熟悉的環境中扮演故事的主角，例如醫生、侍應或收銀員，而家長扮作病人或顧客，並提出不同的難題，可由淺入深考考小朋友，要他們動動腦筋。

好處

讓小朋友扮演故事主角，可滿足他們的想像空間。家長製造一些難題給小朋友，令他們思考如何解決，提升解難的能力。

注意

- 家長宜選擇一些小朋友熟悉的場景，否則家長應多帶他們到不同地方，讓他們累積經驗，因在小朋友熟悉的場景中較容易發揮創意；
- 家長的提問可以循序漸進，先是從小朋友的認知範圍入手，引發他們思考的興趣，再慢慢加深難度，以免打擊他們思考的信心。



玩角色扮演，讓小朋友做主角，滿足他們的想像空間。



4至6歲 豐富想像力

4歲過後，小朋友已累積了一定的生活經驗，他們的思想與生活經驗互相連繫，令他們的腦袋可以產生很多很快的抽象意念。踏入5至6歲，這些抽象意念的創意幻想，會更有系統和組織性，這是想像力的爆發期。



發展進程及特徵

4至5歲

- 思想較有系統，明白前因和後果的關係，開始嘗試推測結果；
- 喜歡透過觀察去認識事物；
- 模仿遊戲時，開始會分配角色，建立社交關係。

5至6歲

- 想像力澎湃，會將許多元素放在一起，有豐富的聯想能力；
- 模仿遊戲變得天馬行空，能想像出非現實的元素；
- 累積一定的數學運算、分類、推理能力，推斷前因、後果的聯想會更周密和成熟；
- 具有獨立解決問題及邏輯推理能力，腦內有很多時間、空間和因果概念。

提升創意3大法

方法1：解難挑戰法 對象：4至5歲

做法

許多難題都是靠創意來解決，家長多給小朋友難題，可以鍛煉他們的創意去面對困難。如玩波的時候，請小朋友想3個令波放在身上而不會掉下的方法，小朋友可以運用身體不同的部位或道具去完成任務。

好處

可鍛煉小朋友獨立思考的能力，而簡單的任務令他們容易獲得滿足感，推動他們繼續去思考及嘗試，提升解難的能力。

注意

- 家長可以先示範，令小朋友較容易理解和有信心嘗試；
- 家長還可示範失敗的例子，然後告訴小朋友原來成人也會失敗，不過可以再繼續嘗試。



小朋友以身體不同部位令膠波不會掉下來，甚考創意。

方法2：另類玩棋子 對象：5至6歲

做法

小朋友5至6歲階段，開始懂得玩一些按規則進行的遊戲，故很適合玩鬥智鬥力的棋類遊戲。家長可以按小朋友的興趣，並且讓多些小朋友一同參與，讓他們從前輩身上學習溝通和思考。家長還可以引導小朋友將同一盒棋子遊戲變成不同的玩法，如將飛行棋疊高，誰疊得最高便勝出，大家都可以創作出自己的玩法。

好處

透過棋類遊戲，可以訓練小朋友的腦筋，提升創意和思考，與同齡小朋友彼此作出互動的遊戲，更能提升他們的人際溝通技巧，以及思考的能力。

注意

- 家長可讓小朋友輪流創作一款遊戲，並從旁協助，讓每位小朋友都有機會發揮；
- 即使小朋友的創意不合邏輯，家長亦不用作出批評，可先嘗試，讓他們自己看看結果。



引導小朋友將同一盒棋子遊戲變成不同的玩法，如將飛行棋疊高，令遊戲千變萬化。

方法3：親子創意下廚 對象：5至6歲

做法

煮食其實與創意息息相關，將一些平凡的食材配合自己的經驗、心思和嘗試，往往可以創製出令人驚嘆的作品。家長可以多與小朋友一同烹調美味的食品，讓小朋友從觀察、實驗和修正的過程，不斷提升創作的 ability。

好處

煮食可以提升小朋友的自理能力，從而加強他們的個人自信。此外，將一些常見的材料變成不同的作品，正是創意和解難的基本元素。

注意

- 家長應多讓小朋友幫忙準備食物，從而累積經驗；
- 在處理食材的時候，要小心安全，注意火和利器，危險的工序可先讓家長處理，小朋友在旁觀察，了解當中的危險處。



家長與小朋友一同創作、烹調美味的食品，都可提升創意。



培養創意5大禁忌

提起創意，大家可能只會聯想到藝術；其實創意還可以幫助我們解決生活中各種難題瑣事，還可以為自己 and 別人創造出有趣的娛樂。重視孩子創意發展的家長，不如來檢討一下，自己有否扼殺了小朋友發揮創意的機會。

禁忌1：太快畀答案

錯處 削弱了小朋友自行發掘、嘗試找答案的能力，局限了小朋友探索超越家長認知範圍的事物。

對策 當小朋友遇到問題時，家長可先請他們猜猜為甚麼？容許他們自行思考，聆聽及接納他們的意見，並嘗試用他們的方法去處理。若真的解決不到問題才引導他們一同找資料，不要急於讓他們知道答案。



家長太快給答案小朋友，剝削了他們發掘答案的機會。

禁忌2：太剝削想像空間

錯處 空閒的時間可以讓小朋友重整生活中所學所經歷的片段，然後經過思考再發揮。但大部份家長都不容許小朋友有太多空閒的時間，根本忙得無暇空想。

對策 想小朋友多點創意，應多給予他們自由活動的時間，讓他們做想做、想做的事，由小朋友自己作主。不要將小朋友的時間表編排得密密麻麻。



家長應容許小朋友有多點自由時間。

禁忌3：太保護忌犯錯

錯處 家長事事先警告、提點，令小朋友不敢嘗試，亦不能理解每件事情都有許多可能性的解決方法。

對策 家長宜採取從旁觀察並引導的方法去協助小朋友，在安全情況下鼓勵小朋友勇於嘗試，並讓他們自行修正，令他們有更深刻的體會。



家長事事先警告、提點，令小朋友不敢嘗試。

禁忌4：太少探索機會

錯處 家長抗拒讓小朋友玩沙、泥膠或顏料，並經常責罵小朋友胡亂觸碰物件，在公園或遊樂場常可聽到「不准亂摸」的責罵聲音。

對策 其實沙、泥膠、顏料、水等不同質感的物料，可以為小朋友提供不同的刺激，而且這些原始的物料，還可讓小朋友學會創造事物，學習如何計劃、建造和修正，是很好的學習機會。家長應減少限制，才能讓小朋友勇於嘗試。



很多家長都禁止小朋友玩沙，令小朋友缺少了探索的機會。

禁忌5：太多興趣班

錯處 家長認為小朋友的興趣要從興趣班培養，並要他們根據既定的課程學習，還要參加比賽、考試來斷定他們的能力，為目標進發。

對策 其實小朋友應透過親子的活動，從實際的生活體驗中探索，發掘自己的興趣。家長還可與小朋友分享自己成長的經歷，令小朋友學習分享和表達，建立良好的親子關係。

小朋友不應只局限於興趣班內找興趣。

