

Kỹ năng

# Tư duy sáng tạo

---

Ts. Trần Thị Mỹ Phương

NH: 2024 - 2025

Theo Báo cáo Chỉ số Đổi mới Sáng tạo Toàn cầu (Global Innovation Index - GII) năm 2024 do Tổ chức Sở hữu Trí tuệ Thế giới (WIPO) công bố, các quốc gia dẫn đầu về đổi mới sáng tạo bao gồm:

**1.Thụy Sĩ**

**2.Thụy Điển**

**3.Hoa Kỳ**

**4.Singapore**

**5.Vương quốc Anh**

Trong khu vực Đông Nam Á, **Singapore** đứng thứ 4, **Malaysia** xếp hạng 33, **Thái Lan** hạng 41, và **Việt Nam** đạt vị trí 44/133, tăng 2 bậc so với năm 2023.

# Sắp xếp



- Evaluating: Đánh giá
- Remembering: ghi nhớ
- Creating: sáng tạo
- Understanding: hiểu
- Analyzing: phân tích
- Applying: ứng dụng

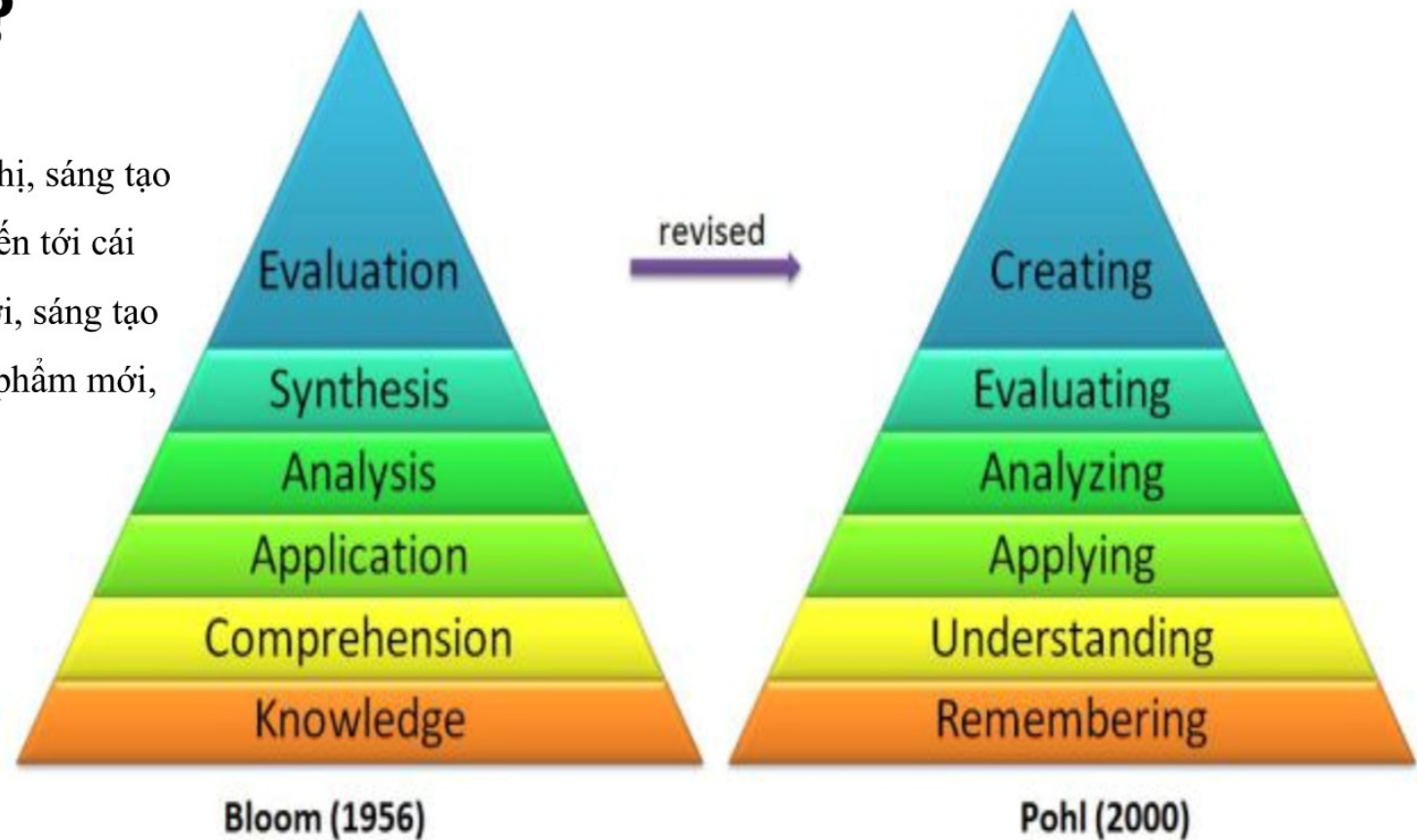


=> AI có thể thay thế con người không?



## TDST là gì?

Theo GS.TS Phạm Thành Nghị, sáng tạo có thể được coi là quá trình tiến tới cái mới, là năng lực tạo ra cái mới, sáng tạo được đánh giá trên cơ sở sản phẩm mới, độc đáo và có giá trị.



=> AI có thể thay thế con người không?



# WHAT WE WILL LEARN



## Nội dung chính



15 thói quen giúp bạn có nhiều ý tưởng hơn



Phương pháp SCAMPER



Phương pháp Random Linking



Are You  
Ready?



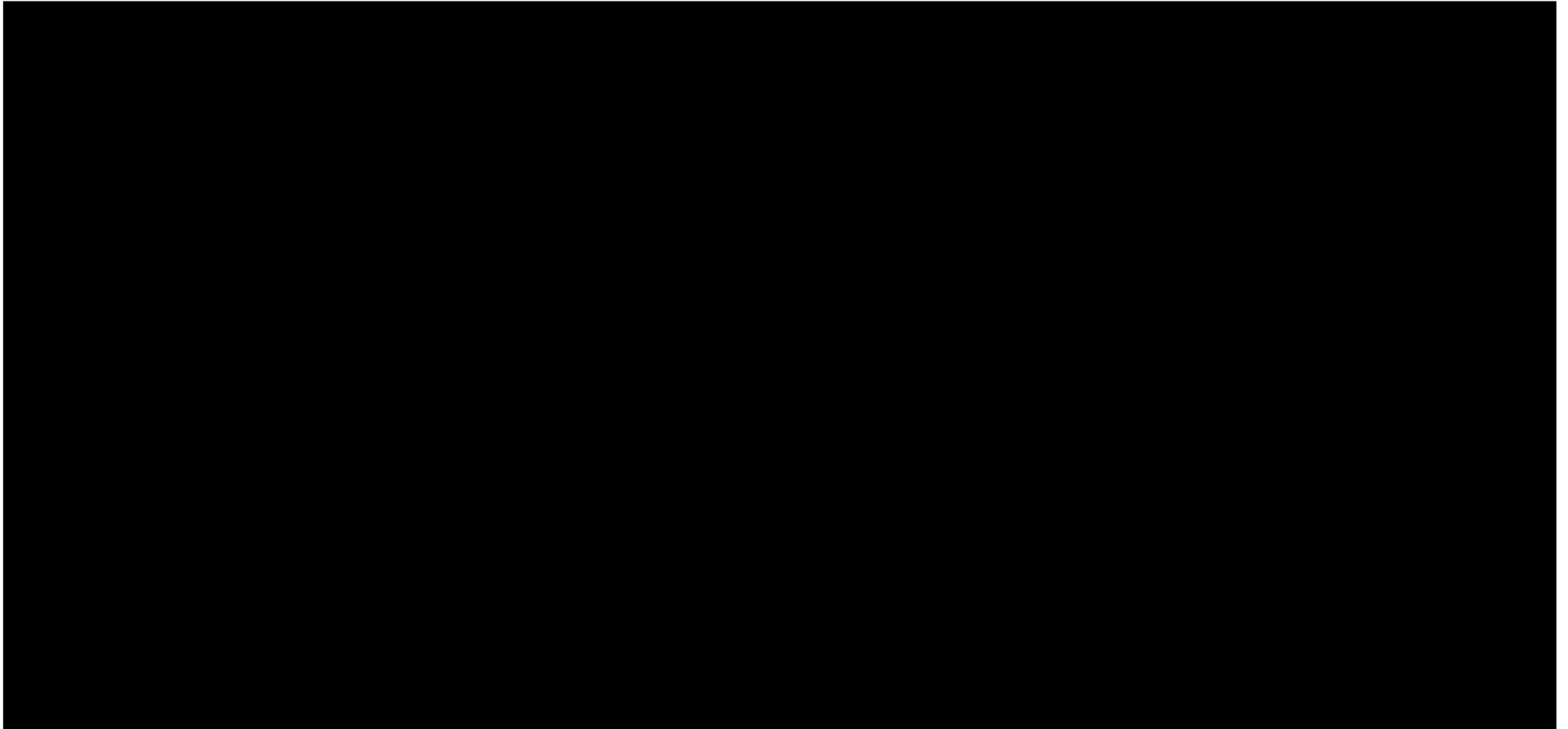
**15 thói quen  
giúp bạn có nhiều ý tưởng hơn**

# 1. Viết hoặc vẽ ngay ý tưởng vừa nghĩ ra

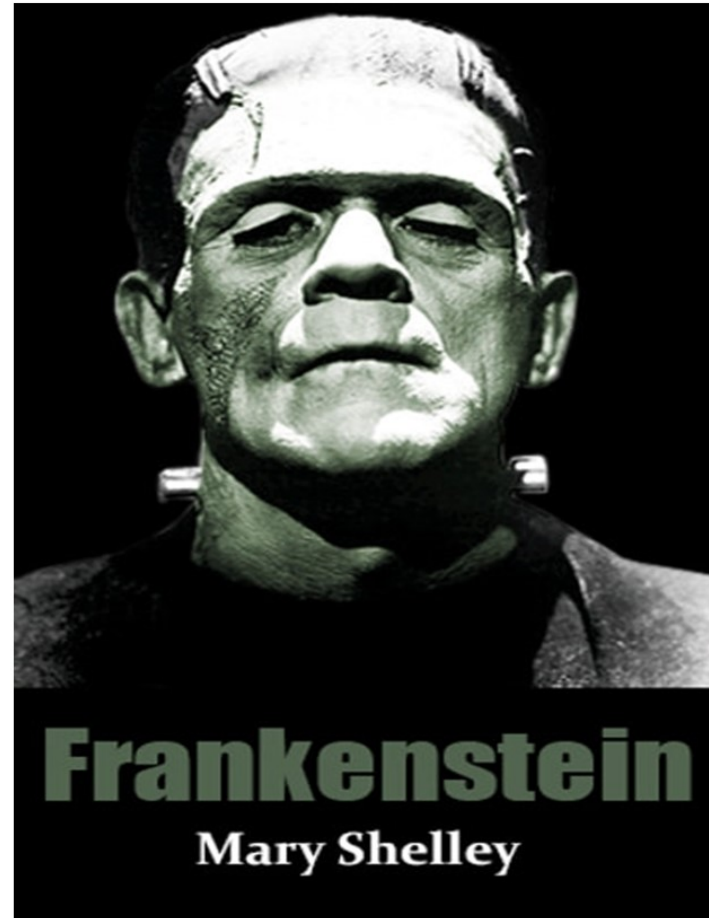


## 2. Ghi lại những giấc mơ

*Paul McCartney* - thành viên của nhóm nhạc *The Beatles*, nói rằng ông đã tỉnh giấc với giai điệu nhạc phẩm *Yesterday* trong đầu.



Nữ nhà văn *Mary Shelley* nói bà đã mơ về một nhà khoa học sử dụng máy móc tạo ra một sinh vật sống để rồi sau đó bà đã viết nên tác phẩm *Frankenstein*.

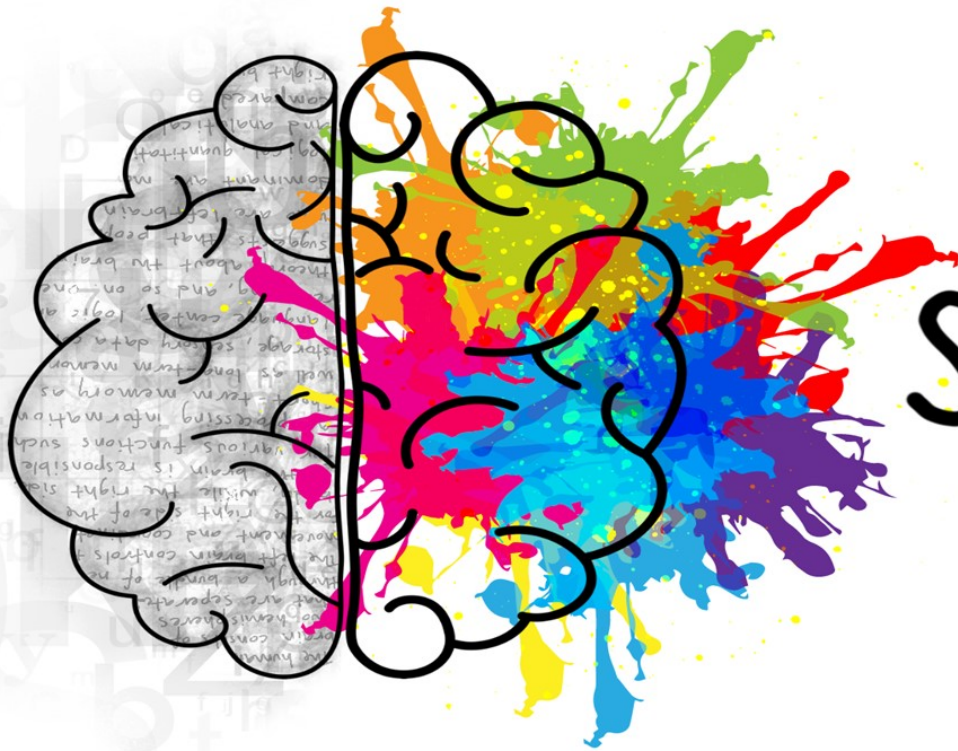




### **3. Nghe những bài hát mới, xem những bộ phim mới**



## 4. Brainstorm



brain  
**STORMING**

---

## 5. Đi du lịch, khám phá



## 6. Nhắm nháp một tách cafe khi làm việc



## 7. Thay đổi không gian làm việc

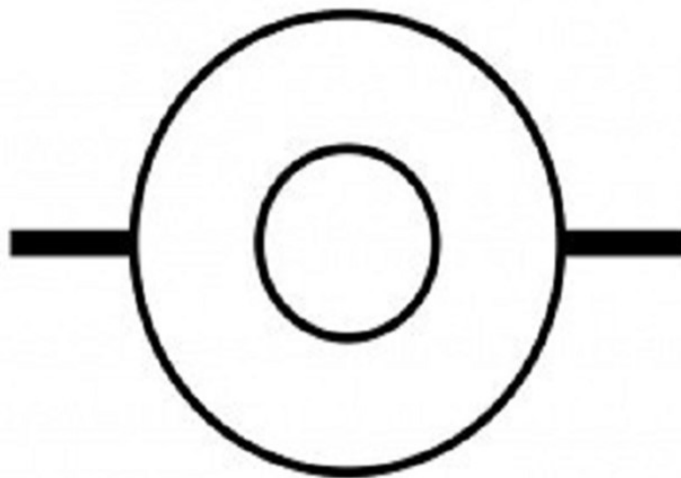


## 8. Phá bỏ giới hạn của trí tưởng tượng



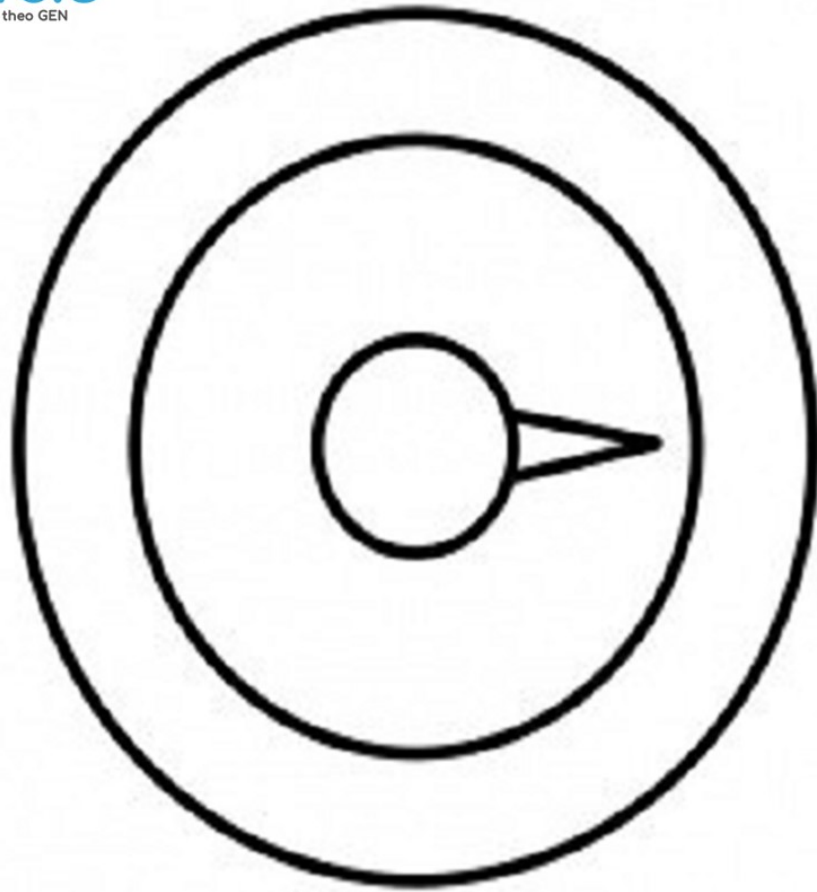
# **NHÌN HÌNH VÀ LIÊN TƯỞNG**

Circle  
Sống theo GEN



www.gen.vn

Circle  
Sống theo GEN



## 9. Trò chuyện với những người sáng tạo



## 10. Đọc thật nhiều



## 11. Đi làm những công việc vặt



## 12. Luôn luôn đặt ra những câu hỏi



## 13. Thử nghiệm các công cụ sáng tạo mới

*Canva*



**Notion**

**ChatGPT**



**Midjourney**

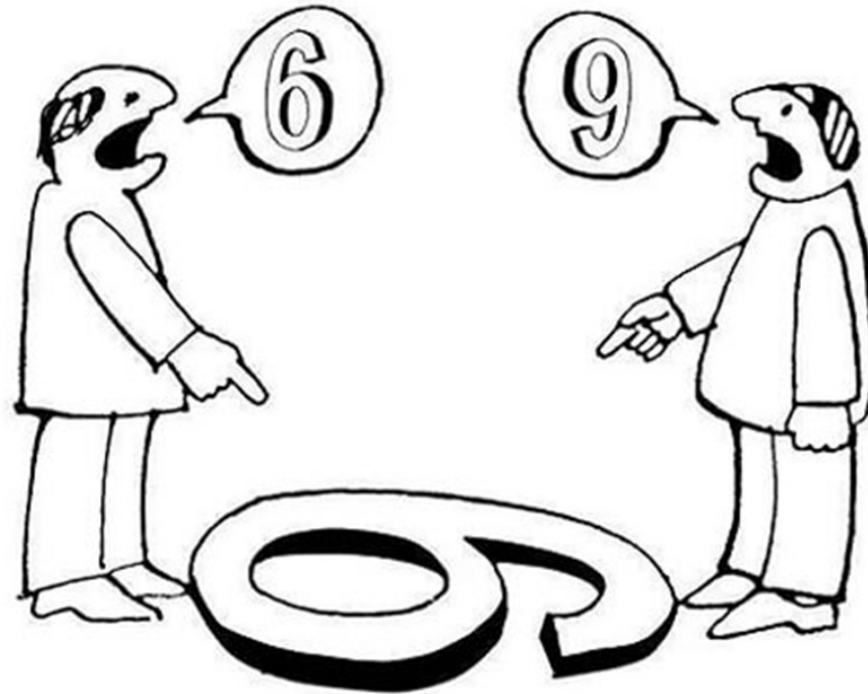


**DeepAI**

## 14. Kết nối những điều không liên quan



## 15. Tập thói quen suy nghĩ từ góc nhìn người khác



Bạn đã có thói quen nào?



Bạn sẽ tập thói quen nào?

- 1. .... **Viết hoặc vẽ ra** ... bất cứ những gì mình nghĩ
- 2. Ghi lại .... **những giấc mơ** .....
- 3. Nghe **những bài hát mới, xem những bộ phim mới** .....
- 4. **B**rainstorming .....
- 5. .... **Đi du lịch** ....., khám phá
- 6. Nhắm nháp **một tách cafe** ... khi làm việc
- 7. Thay đổi **không gian làm việc** .....
- 8. .... **Phá bỏ giới hạn** ..... của trí tưởng tượng
- 9. Trò chuyện với **những người sáng tạo** .....
- 10. **Đọc** ..... thật nhiều

- 11. Đi làm **những công việc vặt** .....
- 12. Luôn luôn đặt ra **những câu hỏi** .....
- 13. **Thử nghiệm**.... các công cụ sáng tạo mới
- 14. **Kết nối**.....những điều không liên quan
- 15. **Suy nghĩ**.....từ góc nhìn của người khác

Good  
JOB

# Phương pháp SCAMPER



## What?

<b>S</b>	Substitute
<b>C</b>	Combine
<b>A</b>	Adapt
<b>M</b>	Modify / Magnify
<b>P</b>	Put to another use
<b>E</b>	Eliminate
<b>R</b>	Reverse / Rearrange

## Why?

- Dễ áp dụng và linh hoạt
- Tạo ra các ý tưởng đổi mới từ những cái đã có

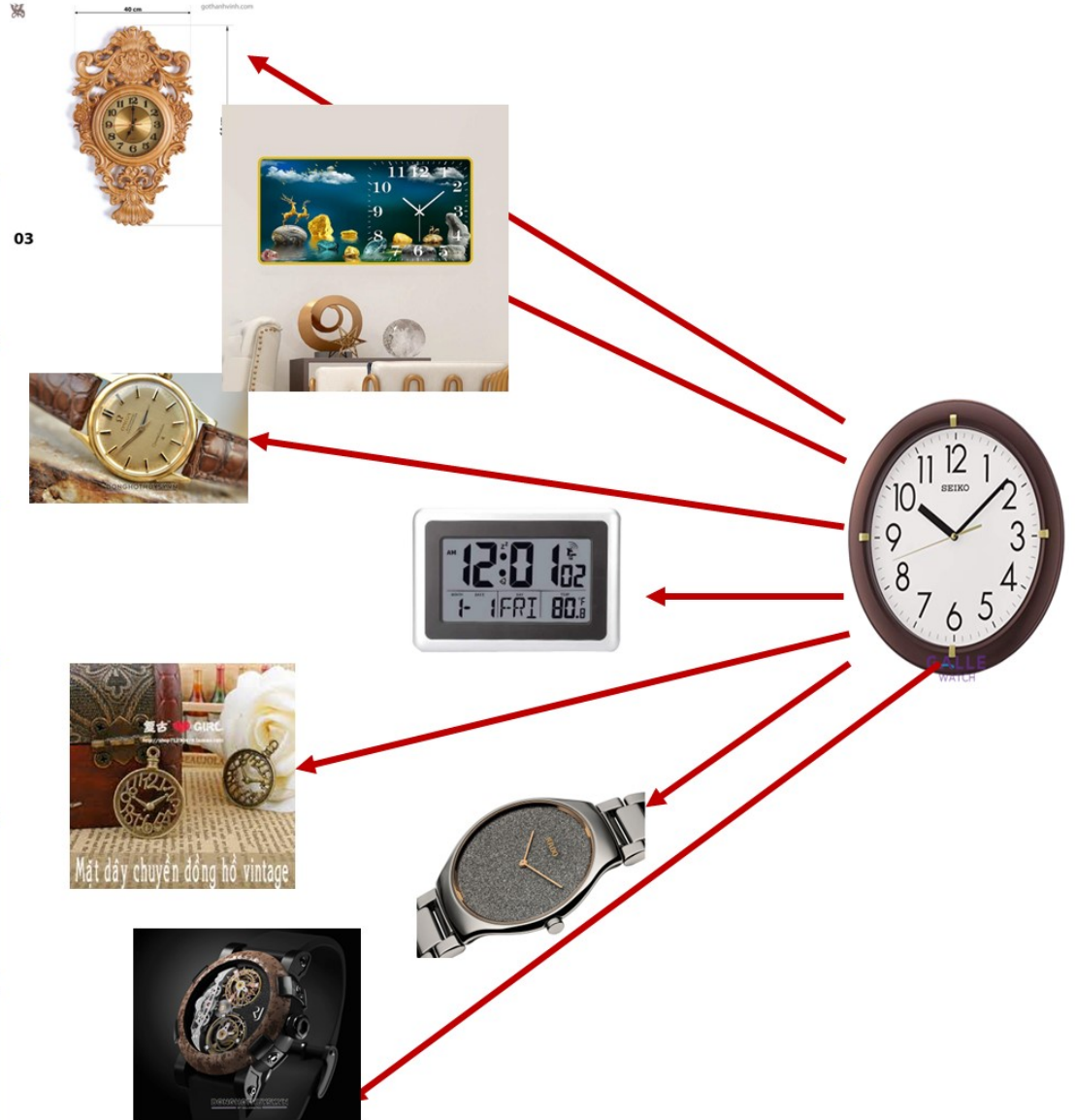
## How?



<b>S</b>	<b>Substitute: Thay thế</b>
<b>C</b>	<b>Combine: Kết hợp</b>
<b>A</b>	<b>Adopt: Thích nghi</b>
<b>M</b>	<b>Modify: Điều chỉnh</b>
<b>P</b>	<b>Purpose: Mục đích</b>
<b>E</b>	<b>Eliminate: loại bỏ</b>
<b>R</b>	<b>Reverse: Đảo ngược</b>



<b>S</b>	<b>Substitute: Thay thế</b>
<b>C</b>	<b>Combine: Kết hợp</b>
<b>A</b>	<b>Adopt: Thích nghi</b>
<b>M</b>	<b>Modify: Điều chỉnh</b>
<b>P</b>	<b>Purpose: Mục đích</b>
<b>E</b>	<b>Eliminate: loại bỏ</b>
<b>R</b>	<b>Reverse: Đảo ngược</b>



### Thay thế

Xe tự vận hành

Trí tuệ nhân tạo thay vì trí thông minh của con người



### Sắp xếp lại

Xe có thể gấp gọn



### Loại bỏ

Xoay 360° thay vì cài số lùi



### Ví dụ về xe hơi



### Kết hợp

Xe hơi + Xe tay ga

Hệ thống lái của một chiếc xe tay ga và không gian của một chiếc ô tô



### Thích ứng

Xe + cánh chim



### Điều chỉnh

Đường dốc dành cho xe lăn từ phía sau



### Sử dụng vào mục đích khác

Bên ngoài xe gắn thêm tấm pin năng lượng mặt trời



# Phương pháp SCAMPER



## What?

<b>S</b>	Substitute
<b>C</b>	Combine
<b>A</b>	Adapt
<b>M</b>	Modify / Magnify
<b>P</b>	Put to another use
<b>E</b>	Eliminate
<b>R</b>	Reverse / Rearrange



## Why?

- Dễ áp dụng và linh hoạt
- Tạo ra các ý tưởng đổi mới từ những cái đã có

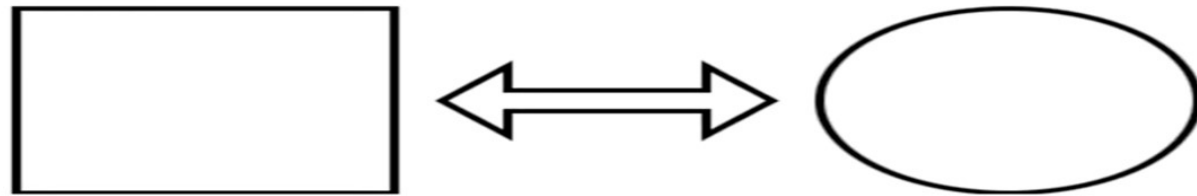
## How?

- Đặt ra những câu hỏi gợi ý
- Ghi lại tất cả ý tưởng
- Lọc và phát triển những ý tưởng khả thi nhất.



*Let's Go!*

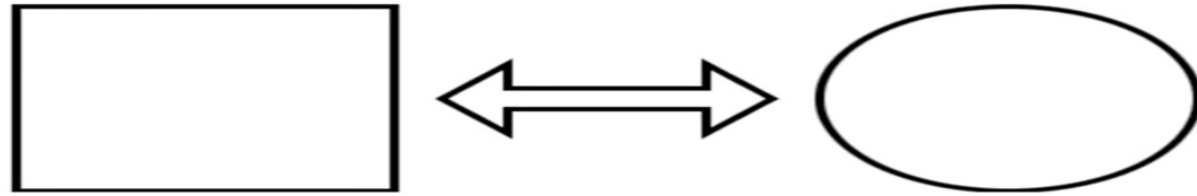
# S



**SUBSTITUTE** - Replace a topic, part, component, or people related to the situation or thing with another topic or concept.

- Bộ phận
- nhân sự
- Dùng nguyên liệu/vật liệu khác?
- Thay đổi các nguyên tắc?
- Thay đổi quy trình, thủ tục?
- Thay thế bằng tên khác?
- Dùng ý tưởng này tại địa điểm khác?
- Thay đổi bao bì?
- Thay đổi khách hàng?
- Thay đổi màu sắc?
- .....

# S

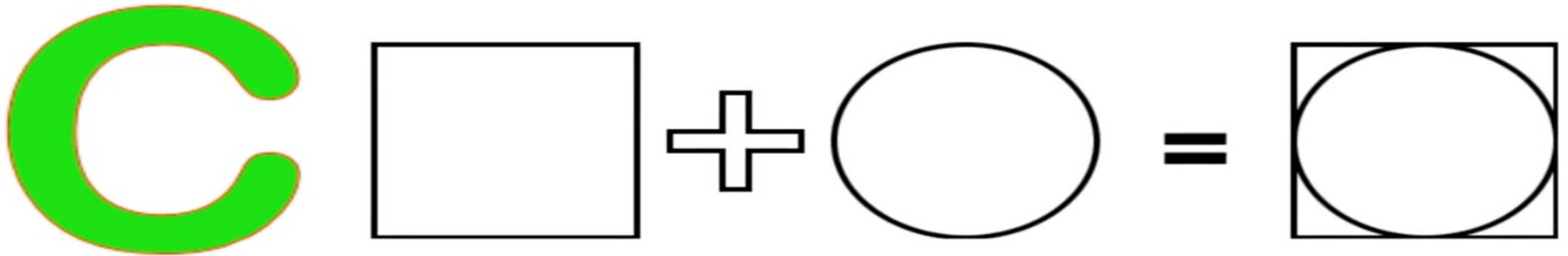


**SUBSTITUTE** - Replace a topic, part, component, or people related to the situation or thing with another topic or concept.



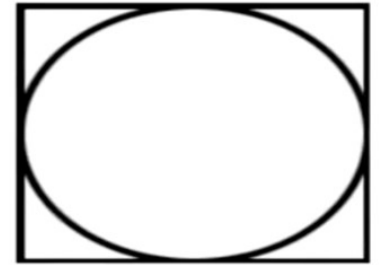
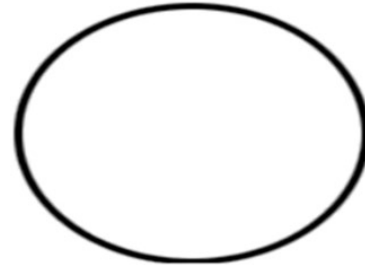
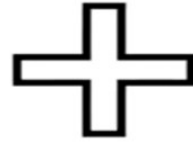


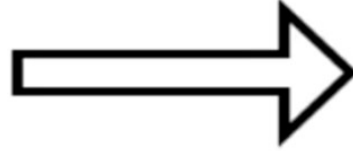
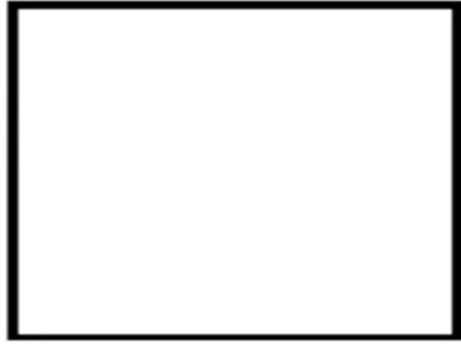
*Café “Nhai luôn ly” của Monkey in Black*



- Những vật liệu/nguyên liệu nào có thể kết hợp?
- Cái gì kết hợp với nhau được?
- Ai có thể kết hợp với nhau?
- Kết hợp địa điểm?
- Kết hợp quy trình/sản xuất/quản lý?
- Kết hợp kênh quảng cáo/bán hàng?
- Kết hợp công nghệ nào?
- Kết hợp trend tiktok nào?
- Kết hợp đặc trưng/tính năng nào mới lạ
- Phụ kiện
- Nghệ thuật

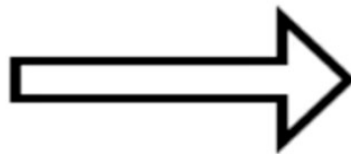
C





- Đối tượng nào khác mình nên hướng đến?
- Nhu cầu nào chưa được đáp ứng?
- Nhu cầu nào mới phát sinh?
- Trào lưu/ xu thế
- Khó khăn của khách hàng?
- Văn hoá/truyền thống/tập quán
- Thể hệ/cách mạng
- Hành vi tiêu dung
- Sức khỏe/ngành nghề
- .....

A

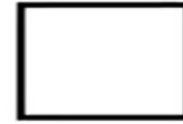
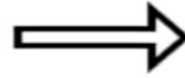
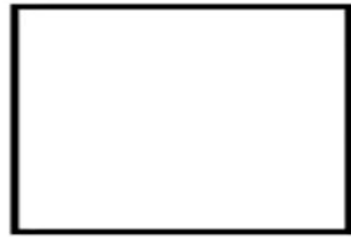


HÀNG VIỆT NAM  
CHẤT LƯỢNG CAO



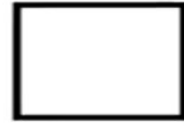
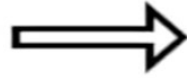
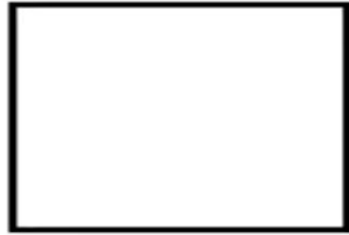
**ẤM SIÊU TỐC**

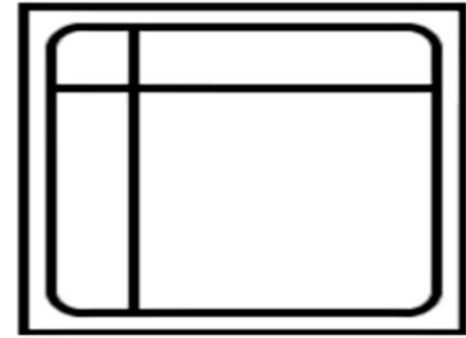
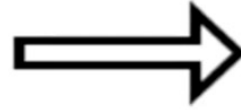
# M



- Yếu tố nào có thể điều chỉnh nhỏ/lớn hơn?
- Yếu tố nào có thể cường điệu hoặc phóng đại?
- Yếu tố nào có thể cao hơn, to hơn, mạnh hơn?
- Tôi có thể gia tăng tần số của hệ thống? Điều chỉnh màu sắc, chuyển động, âm thanh, mùi hương, dạng thức,...?
- Yếu tố nào có thể lặp lại?
- Có thể tạo nhiều bản sao?
- Có thể đơn giản hoá được ko?
- Tinh gọn, thu nhỏ,...

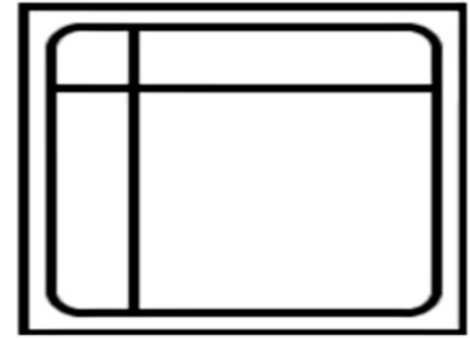
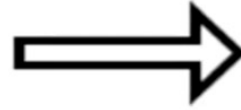
M

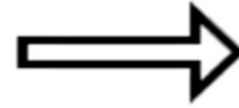




- Có thể dùng nó vào mục đích gì?
- Nó có thể dùng bởi người khác, với mục đích khác?
- Có những hướng sử dụng mới nào không?
- Trẻ em và người già sử dụng nó như thế nào?
- Có thể vận dụng ý tưởng này vào lĩnh vực khác, thị trường khác?

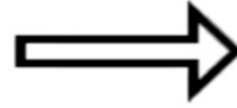
P



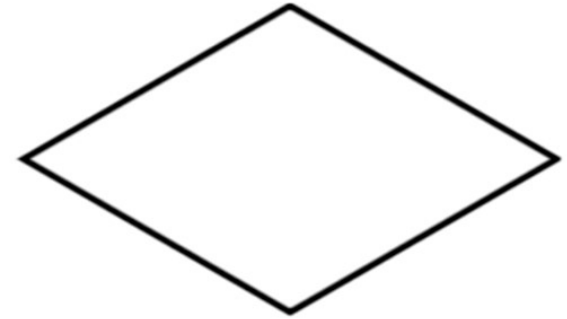
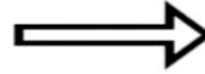


- Bộ phận nào có thể bị loại bỏ mà không làm ảnh hưởng đến chức năng cả hệ thống?
- Bộ phận nào không cần thiết?
- Có cái gì hạn chế hoặc loại bỏ bớt không?
- Tôi có thể tách hệ thống thành các bộ phận khác nhau không?

E

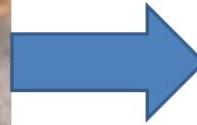
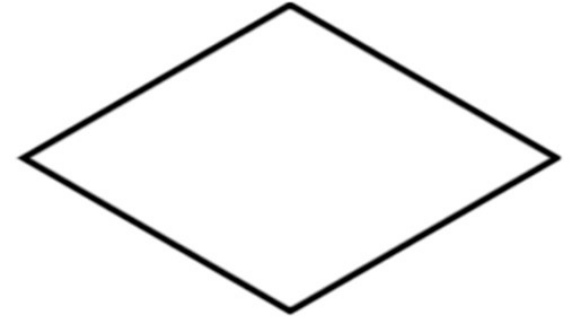
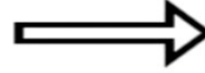


R

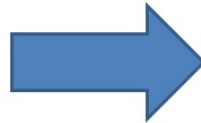
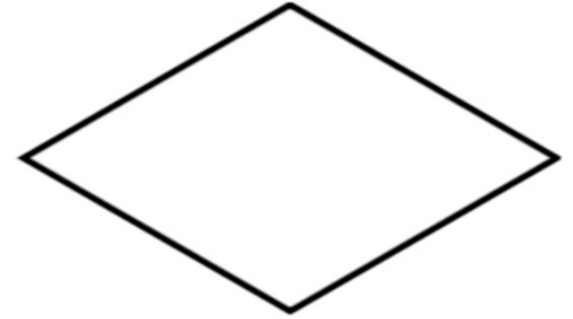
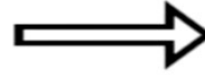


- Những mặt ngược lại của nó là gì?
- Có thể hoán đổi bộ phận này với bộ phận khác trong hệ thống?
- Có thể hoán đổi giữa nguyên nhân và kết quả?
- Có thể thay đổi nhịp độ hoặc lịch trình?
- Có thể hoán đổi giữ yếu tố tích cực và yếu tố tiêu cực?
- Có thể tác động ngoại vi/chính diện, bên trên/bên dưới?
- Có thể đảo ngược vai trò hoặc ngược lại với dự định ban đầu?

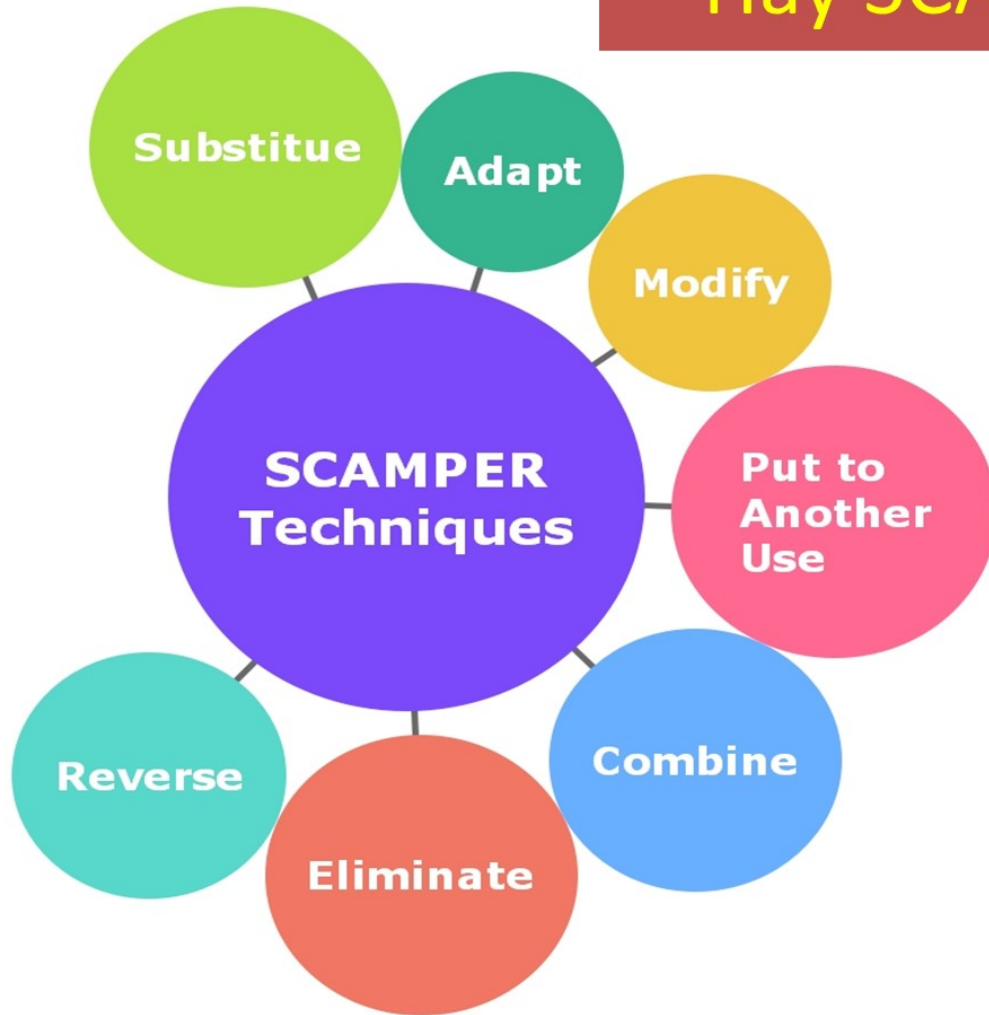
R



R



## Hãy SCAMPER các sản phẩm sau



1. Bột giặt
2. Tivi
3. Áo mưa
4. Điện thoại
5. Khẩu trang
6. Xe đạp
7. Mì ăn liền
8. Laptop



# Phương pháp **RANDOM LINKING**



## What?

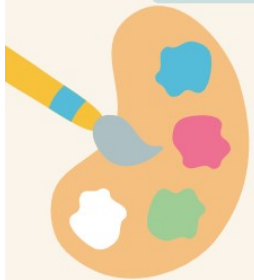
- Liên kết các từ/cụm từ ngẫu nhiên để cho ra ý tưởng

## Why?

- Kích thích bộ não suy nghĩ vượt ra ngoài các khuôn mẫu tư duy quen thuộc, từ đó tạo ra những giải pháp đột phá.

## How?

- Sử dụng một từ, hình ảnh, đồ vật hoặc khái niệm bất kỳ.
- Suy nghĩ về tất cả các cách mà từ, đồ vật, hoặc hình ảnh này có thể được kết nối với nhau.
- Ghi lại mọi ý tưởng xuất hiện, không phán xét đúng sai.





Hãy liên kết ngẫu nhiên các danh từ sau đây để cho ra ý tưởng đột phá

- |              |                    |                |
|--------------|--------------------|----------------|
| 1. Đồng hồ   | 11. Bàn chân       | 21. Dưa hấu    |
| 2. Cầu vồng  | 12. Lòng chim      | 22. Vòng cổ    |
| 3. Sách      | 13. Thác nước      | 23. Mắt kính   |
| 4. Lửa       | 14. Chai thủy tinh | 24. Hộp quà    |
| 5. Xe đạp    | 15. Gió            | 25. Đèn pin    |
| 6. Trái cây  | 16. Cây cầu        | 26. Con đường  |
| 7. Chìa khóa | 17. Lược           | 27. Ngọn núi   |
| 8. Mặt trời  | 18. Dòng sông      | 28. Chuông gió |
| 9. Cánh diều | 19. Lá thư         | 29. Lửa trại   |
| 10. Đám mây  | 20. Mèo            | 30. Hoa sen    |

# 1. Một suy nghĩ sai lầm phổ biến về tư duy sáng tạo là gì?

a) Sáng tạo là khả năng bẩm sinh và không thể học

b) Sáng tạo có thể xuất hiện khi làm việc một mình

c) Sáng tạo gắn liền với những người làm nghệ thuật

d) Sáng tạo là một quá trình vô thức và không thể kiểm soát

## 2. Chữ "C" trong SCAMPER viết tắt của từ nào dưới đây?

a) Combine (Kết hợp)

b) Create (Sáng tạo)

c) Compare (So sánh)

d) Change (Thay đổi)

### 3. Kỹ thuật Random Linking yêu cầu bạn làm gì?

a) Tìm cách cải thiện các sản phẩm hiện tại

b) Đưa ra các câu hỏi về lý do tại sao một ý tưởng không hiệu quả

c) Sử dụng các yếu tố ngẫu nhiên để kết nối những ý tưởng không liên quan

d) Đưa ra các quyết định dựa trên dữ liệu cụ thể

**4. Tư duy sáng tạo không phải là một khả năng bẩm sinh mà là một \_\_\_\_\_ có thể phát triển qua thời gian và qua việc thực hành.**

a) phẩm chất

b) thói quen

c) kỹ năng

d) sự ngẫu nhiên

## **5. Khi bạn muốn có nhiều ý tưởng sáng tạo hơn, thói quen nào dưới đây là cần thiết?**

- a) Làm việc trong một không gian tối giản và không có yếu tố gây phân tâm
- b) Luôn thực hiện công việc một cách nghiêm túc và dành ít thời gian cho những điều khác
- c) Hạn chế tương tác với những người sáng tạo khác để tránh bị ảnh hưởng
- d) Thực hành các bài tập sáng tạo như viết tự do, vẽ tranh hoặc chơi các trò chơi trí tuệ**

**6. Một trong những yếu tố quan trọng để tăng cường sáng tạo là \_\_\_\_\_, vì nó giúp bạn nhìn mọi vấn đề từ nhiều góc độ khác nhau.**

a) làm việc đơn độc

b) tránh các ý tưởng mới

c) trao đổi ý tưởng với người khác

d) chỉ làm theo một phương pháp cũ

**7. Trong kỹ thuật SCAMPER, khi bạn "Substitute", bạn sẽ làm gì?**

a) Tạo ra một sản phẩm mới hoàn toàn từ đầu

b) Thay thế một bộ phận hoặc tính năng của sản phẩm hiện tại

c) Thử nghiệm các phiên bản khác nhau của sản phẩm

d) Kết hợp các yếu tố khác nhau từ nhiều sản phẩm vào một sản phẩm duy nhất

**8. Để có thể sáng tạo hơn, bạn cần phải \_\_\_\_\_  
các giới hạn của bản thân và tìm kiếm các cơ hội để  
thử nghiệm những điều mới.**

a) tuân thủ

**b) phá vỡ**

c) lờ đi

d) giữ nguyên

## 9. Kỹ thuật Random Linking có thể giúp bạn gì?

a) Tìm cách giải quyết vấn đề một cách logic

b) Khám phá những kết nối bất ngờ giữa các yếu tố

c) Cải thiện hiệu suất làm việc của nhóm

d) Đưa ra các quyết định dựa trên số liệu thống kê

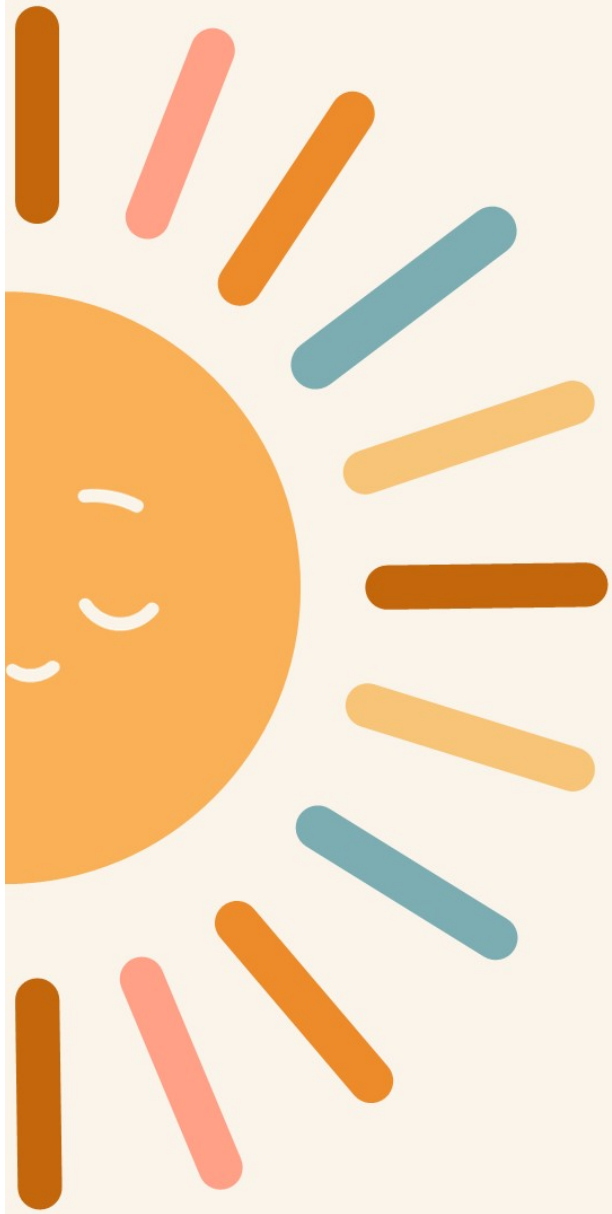
**10. Trong phương pháp Random Linking, bạn sẽ chọn ngẫu nhiên hai yếu tố khác nhau và tìm cách \_\_\_\_\_ chúng để tạo ra một ý tưởng sáng tạo.**

**a) Liên kết**

b) Tách rời

c) Phân chia

d) Bỏ qua



**THANK YOU FOR  
A GREAT DAY!**

---