

ALAT-ALAT CORT IV

DISEDIAKAN OLEH:
MUHAMMAD NUR ADLI BIN JOHARI

PENGENALAN

- Edward De Bono yang memperkenalkan Kemahiran Berfikir menggunakan Alat CoRT 1
- CoRT telah diperolehi oleh Edward De Bono pada tahun 1969
- Beliau berkelulusan D.Phil. Perubatan dari Universiti Oxford serta Ph.D dari Universiti Cambridge.
- CoRT ini mengandungi 6 bahagian iaitu;
- 1. CoRT 1 : keluasan persepsi.
- 2. CoRT 2 : organisasi proses berfikir.
- 3. CoRT 3 : interaksi, argumen, pemikiran kritis.
- 4. CoRT 4 : pemikiran kreatif.
- 5. CoRT 5 : maklumat dan perasaan.
- 6. CoRT 6 : tindakan.

APA ITU ALAT CORT IV?

- Maksud CORT ini adalah singkatan bagi perkataan “Cognitive Research Trust”.
- CORT ini juga menggalakkan individu untuk berfikir secara meluas.
- CORT IV adalah kemahiran berfikir secara kreatif.
- CORT IV ini merupakan salah satu daripada 6 alat berfikir yang diperkenalkan oleh Edward De Bono pada tahun 1972
- CORT IV ini juga mempunyai 10 alat

ALAT - ALAT CORT IV

- 1) Ya , Tidak , Po
- 2) Batu Loncatan (Stepping Stone)
- 3) Input Rawak (Random Input)
- 4) Cabaran Konsep
- 5) Idea Dominan
- 6) Takrifkan Masalah
- 7) Singkirkan Kecacatan
- 8) Kombinasi
- 9) Keperluan
- 10) Penilaian

YA, TIDAK, PO

- Kalau sesuatu benar atau betul, kata "Ya"
- Kalau sesuatu salah atau palsu, kata "Tidak"
- Kalau anda menganggap sesuatu sebagai idea, khayalan atau cadangan kreatif, kata "PO".

CONTOH:

- ❖ Pasukan France adalah pemenang Piala Dunia 2018. Kata "YA"
- ❖ Pasukan Spain adalah pemenang Piala Dunia 2018. Kata "TIDAK"
- ❖ Baju pasukan France itu tidak muat untuk dipakai oleh abangnya. Kata "PO"

BATU LONCATAN

- *Idea yang berani dijadikan sebagai batu loncatan untuk mendapat idea (kreatif) yang baru.*
- *Idea mungkin kedengaran tak masuk akal, namun boleh menjadi batu lonjatan untuk idea kreatif.*

CONTOH:

- i. Kedua-dua pelajar mesti memenangi acara baling gasing.*
 - *Mungkin ia kedengaran bodoh tetapi ianya idea kreatif.*
 - *Bahagikan acara kepada dua pusingan, maka kedua-dua pelajar boleh menang*

INPUT RAWAK

- Mengaitkan dua perkara yang tidak berkaitan secara rawak untuk mencetus idea baru.
- “buku PO durian”
- Buku dicipta supaya mempunyai pangsa seperti durian. Setiap bab disimpan dalam pangsa berasingan.

CONTOH:

- ramai orang bersiar-siar dan menikmati keindahan di kolam.
- nasi + ayam = nasi ayam

CABARAN KONSEP

- Memilih satu konsep, cabar konsep itu untuk memastikan sama ada hanya satu cara untuk membuat sesuatu perkara.

CONTOH:

Konsep: "teksi berjalan mengikut bilangan pemandu yang ditetapkan"

Alternatif: "teksi menunggu penumpang cukup dan berjalan apabila penumpang cukup"

IDEA DOMINAN

- Dalam sesuatu situasi, terdapat satu idea dominan yang paling mustahak dalam sesuatu situasi.
- Mencari idea-idea baru dan tidak menggunakan hanya satu idea dalam situasi itu.

CONTOH:

Idea: dulu kalau nak cari maklumat hanya menggunakan internet di komputer sahaja.

Perubahan idea: sekarang boleh menggunakan telefon pintar untuk mencari maklumat jika telefon pintar itu mempunyai data

TAKRIF MASALAH

- Takrifkan masalah dengan tepat.
- Menggunakan 5W (who, when, what, where, which) 1H (how) untuk menaktifkan masalah.

CONTOH:

Masalah: mengalami gangguan emosi semasa belajar dalam kelas

Penyelesaian: mendapat bantuan dari bimbingan kaunseling untuk menyelesaikan masalah tersebut.

SINGKIRKAN KECACATAN

- Kenal pasti semua kecacatan yang ada dan singirkan kecacatan-kecacatan yang berkenaan

CONTOH:

Kecacatan: masalah pelajar yang suka isap rokok dalam sekolah.

Penyelesaian: pihak sekolah memanggil kedua ibu bapa pelajar tersebut dan menasihati pelajar tersebut.

KOMBINASI

- Gabungan beberapa perkara untuk menjadikan sesuatu yang bernilai dan menarik.

CONTOH:

Telefon + kamera = telefon pintar

Kerusi + roda = kerusi roda

Kasut + roda = kasut roda

KEPERLUAN

- Mengenal pasti semua keperluan situasi supaya idea yang dibentuk menepati keperluan-keperluan berkenaan.

CONTOH:

Keperluan motosikal

- Memudahkan kita untuk ke sesuatu tempat dan tidak berasa penat.



SEKIAN TERIMA
KASIH