



Занятие для обучающихся программы «Kids менеджмент»
проекта Губернатора МО «Умные каникулы»
Авторы: Марахова В.А., Федотова Л.А.

Креативность — один из наиболее востребованных навыков в современном мире.

И его можно развивать, уделяя этому 20–30 минут в день.

Любое творчество – это отражение способностей мозга к поиску оригинальных путей решения проблемы.

Главное — делать упражнения регулярно.

А сегодня мы попробуем начать...

6 советов Альберта Эйнштейна

Если идея поначалу не кажется абсурдной, то она безнадежна

Главное, не перестать задаваться вопросами

Не бросай проблему, думай над ней дольше других

Если найденное решение является простым, значит отвечает сам бог

Логика поможет тебе попасть из А только в Б, воображение же может унести в любую точку

Бездумное уважение мнения авторитетов - самый большой враг истины



СПОСОБЫ

РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ

Метод фокальных объектов



Цель метода

Совершенствование объекта за счет получения большого количества оригинальных модификаций объекта с неожиданными свойствами.

Суть метода

Перенесение признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект, который лежит как бы в фокусе переноса и поэтому называется фокальным. Возникшие необычные сочетания стараются развить путем свободных ассоциаций.

Достоинства

- Простота освоения и неограниченные возможности поиска новых подходов к проблеме.
- Нешаблонность выдвигаемых идей.
- Универсальность метода.

Недостатки

- непригодность при решении сложных задач.
- МФО и все его разновидности дают только простые сочетания.
- Отсутствие правил отбора и внутренних критериев оценки получаемых идей.

Пример применения МФО

Совершенствуемый объект: Фонарик.

Случайные объекты: Очки, валенок, парашют.

Характерные свойства или признаки случайных объектов

1. Очки: солнечные, защитные, модные.
2. Валенки: теплые, мягкие, деревенские.
3. Парашют: раскрывающийся, цветной, надежный.

Новые сочетания

1. Фонарик солнечный, фонарик защитный, фонарик модный.
2. Фонарик теплый, фонарик мягкий, фонарик деревенский.
3. Фонарик раскрывающийся, фонарик цветной, фонарик надежный.

Новые идеи

1. Фонарик с подзарядкой от солнечного света, фонарик с электрошоком, фонарик в виде украшения.
2. Фонарик плюс обогреватель, фонарик в виде мягкой игрушки, фонарик-маячок для домашних животных.
3. Фонарик складной, фонарик с цветными фильтрами, фонарик ударопрочный.



Метод полиэкран (системный оператор)

| | | |
|---|--|---|
| Надсистема в прошлом <i>Среда обитания</i> 6 | Надсистема в настоящем <i>Среда обитания</i> 3 | Надсистема в будущем <i>Среда обитания</i> 9 |
| Система в прошлом <i>Кем был?</i> 4 | Система в настоящем <i>Кто (что) это?</i> <i>Что делает?</i> 1 | Система в будущем <i>Кем будет?</i> 7 |
| Подсистема в прошлом <i>Части</i> 5 | Подсистема в настоящем <i>Какой?</i> <i>Из чего состоит?</i> 2 | Подсистема в будущем <i>Части</i> 8 |

По сути, системный оператор — это своеобразный шаблон для правильного мыслительного процесса. В нем заложены такие критерии анализа, как:

- Система. Это тот объект, который мы и собираемся изучить или даже преобразовать.
- Подсистема. Это то, что входит в систему — ее составляющие части.
- Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.
- Прошлое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?
- Настоящее. Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?
- Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

Пример:

- Система. Спелый помидор.
- Подсистема. Кожица, мягкая серединка, семечки.
- Надсистема. Растения. Овощи.
- Прошлое. Был крошечной зеленой помидоркой, которая появилась на помидорном кусте.
- Настоящее. Сейчас это спелый овощ ярко-красного цвета. Сладкий и сочный. Помидор очень полезен для здоровья.
- Будущее. Мы его порежем на кусочки, смешаем с другими порезанными овощами и приготовим салат, который потом скушаем.
- Антисистема. Помидоры боятся всяких жучков и червячков, которые пытаются их скушать еще на грядке.



4 минуты

Попробуйте выбрать предмет и его описать по методу полиэкрана

| | | |
|----------------------|------------------------|-------------|
| Надсистема в прошлом | Надсистема в настоящем | Антисистема |
| | | |
| Система в прошлом | Система в нынешнем | |
| | | |
| Подсистема в прошлом | Подсистема в нынешнем | |
| | | |

Метод Уолта Диснея

Для освоения этого метода вам необходимо будет побывать последовательно в трёх ролях: мечтателя, реалиста и критика.

Для роли мечтателя нам понадобится удобное рабочее место, вкусный чай сладости – то, что вы любите. В этой роли за 10 минут надо намечтать идеальное решение задачи. При этом не критикуем себя, и не учитываем ограничивающие факторы, такие как деньги, время и т.п. После того как в голове и на листе бумаги появилась идеальная картинка меняем роль. Убираем все удобства, садимся на жёсткий стул и становимся реалистами. Задача реалиста отбросить все сложно выполнимые детали и составить реальный план решения задачи. Для этого потребуется также не больше 10 минут. Теперь настало время критика. Встаём со стула (чем неудобнее вам будет в этой роли, тем лучше) и начинаем задавать к представленному плану самые точные и самые каверзные вопросы. Тем самым вы делаете его ещё более конкретным и выполнимым. Как и все критик работает максимум 10 минут.

Техника применения

Метод может использоваться как индивидуально, так и в группе. В варианте группового применения участники занимают позиции трех ролей.



Мечтатель играет роль творческого человека, энтузиаста, который предлагает разнообразные, даже нереальные варианты решения проблемы.

Реалист занимает трезвую и прагматичную позицию и предлагает как структурировать, спланировать работу и определяет какие шаги нужны для реализации решений проблемы.

Критик пытается оценить ценность идей, находит ошибки в предложенном и идентифицирует слабые места в предыдущих предложениях. Во время ролевой игры участники могут циклически изменять свои роли и продолжать обсуждение проблемы до тех пор, пока решение не будет найдено.

Мечтатель

The Dreamer



Why not?

Придумывает идеи.

Не «фильтрует» их.

Не стесняется предлагать абсурд.

Реалист

The Realist



Dreamer Ideas would be re-examined, and re-worked.

Трезво оценивает идеи Мечтателя.

Думает о том, как их структурировать.

Перерабатывает их в более практичные.

Не ищет недостатков!

Думает, как реализовать идеи.

Критик

The Spoiler



Shooting holes in the Ideas.

Ищет слабые места в идеях.

Говорит, почему что-либо невозможно реализовать.

Мозговой штурм

Закljučается в следующем. Заранее собирается команда из нескольких людей. Перед участниками ставится определенная задача, требуется выдвинуть как можно больше идей для ее решения. Можно высказывать самые невероятные и фантастические предположения. Чем больше гипотез и чем нереальнее они будут, тем лучше.

При этом не должно быть места критике в отношении выдвигаемых идей. Фишка в том, чтобы раскрепостить воображение, дать ему волю, в результате верное решение может найтись в совершенно неожиданном виде.

Участники группы могут не иметь соответствующего образования в данной области – очень часто именно людям со стороны, неспециалистам приходят в голову самые свежие и гениальные идеи. Как только будут выработаны все возможные варианты решения, отбирают самые удачные из них и проводят детальный анализ каждого.

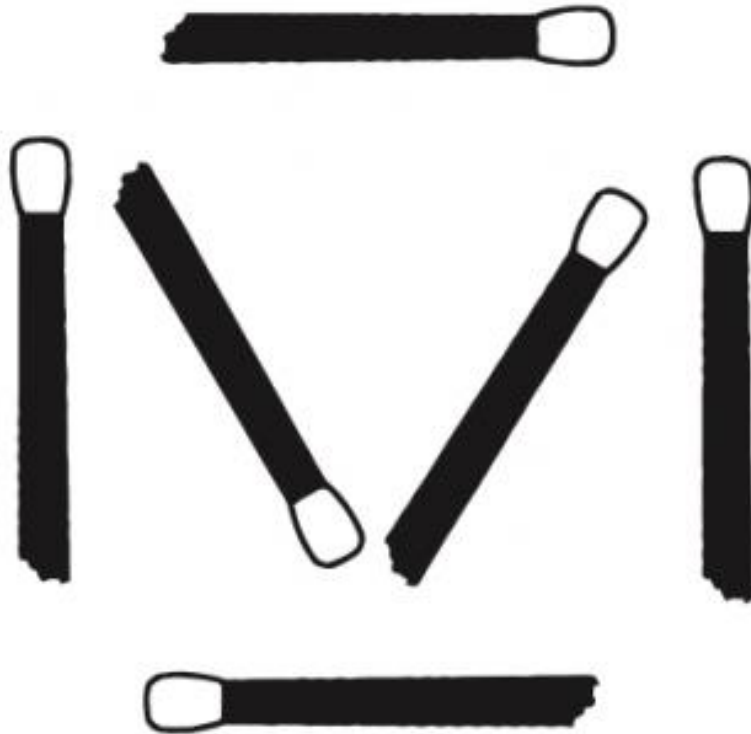


Задание 1.



2 минуты

Как от шести спичек отнять три, чтобы
получилось четыре?



Задание 2.



1 минута

Что изображено на картинке?



Задание 3.



3 минуты

**Назовите три (следующих друг за другом) дня,
не упоминая субботу, воскресенье или среду.**

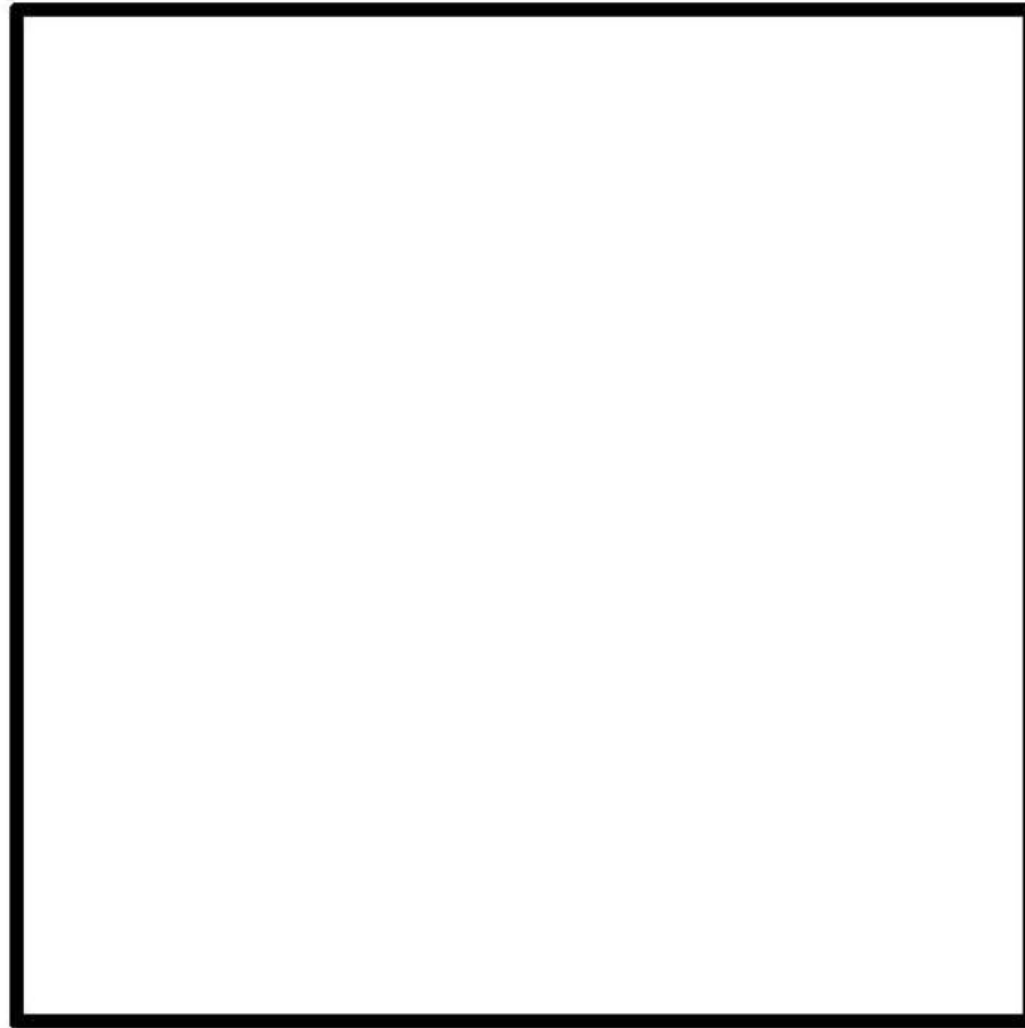


Задание 4.



3 минуты

Разделите квадрат на 5-ть одинаковых фигур



| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

Задание 5.



Представьте, что вы изобретатель с хорошим чувством юмора. Какие 10 смешных штук и вещей вы бы изобрели?

Например,

- Штаны-ледянка
- Сыворотка хохота
- Спасибо, которое можно положить в карман
- Шоколадные вишневые косточки
- Очки для чтения, которые записывают в отдельный файл строки, которые в процессе чтения ты отметил для себя как важные





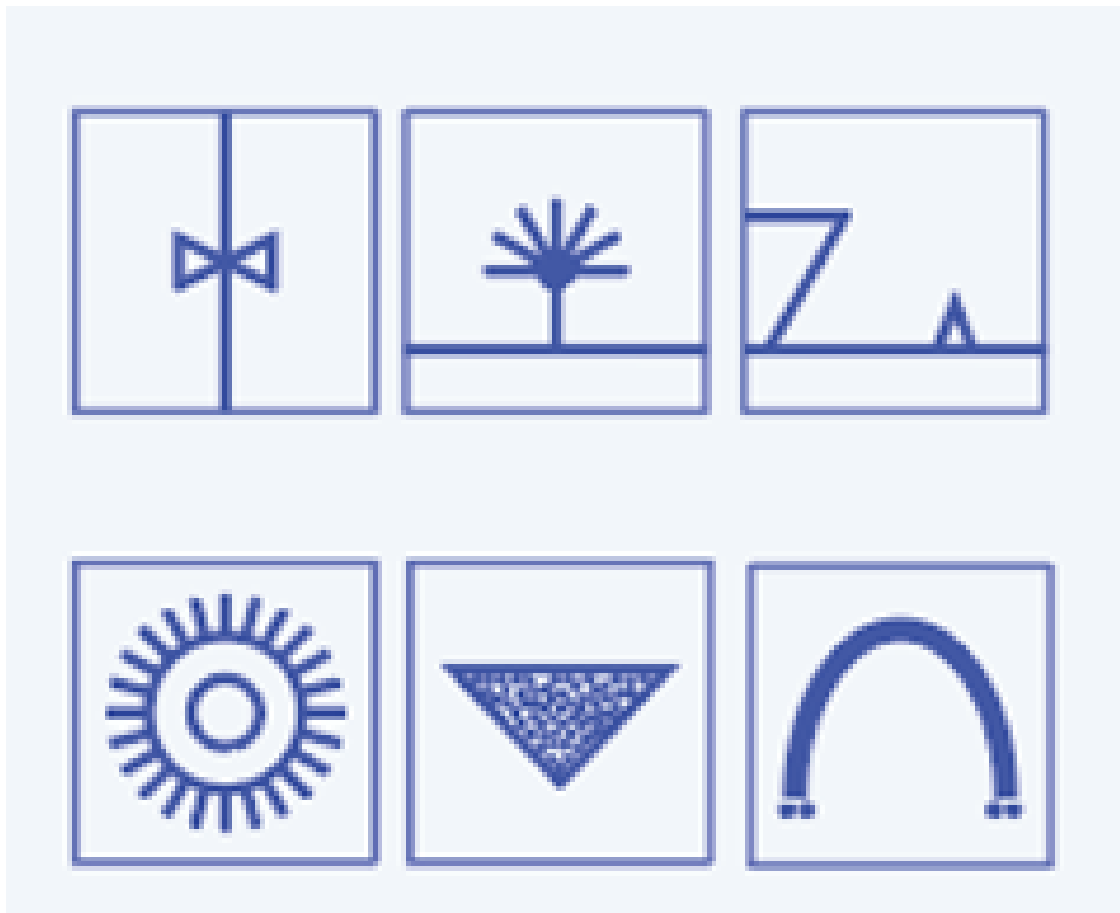
Задание 6.

5 минут

Скопируйте эти рисунки себе на лист.

Дорисуйте эти рисунки. Должен получиться гармоничный (законченный) рисунок из каждого

квадрата:



Один из вариантов (пример):



Задание 7.



10 минут

Запишите 10 любых предметов.

**Города, фамилии, названия и нематериальные
объекты использовать нельзя.**

*Пример списка: колесо, слон, деньги, планшет, ноутбук, ряженка,
леопард, автомобиль, кровать, коляска.*

10 минут

А теперь нарисуйте здание, в котором
будут присутствовать **ВСЕ** перечисленные
вами предметы сразу 😊

