



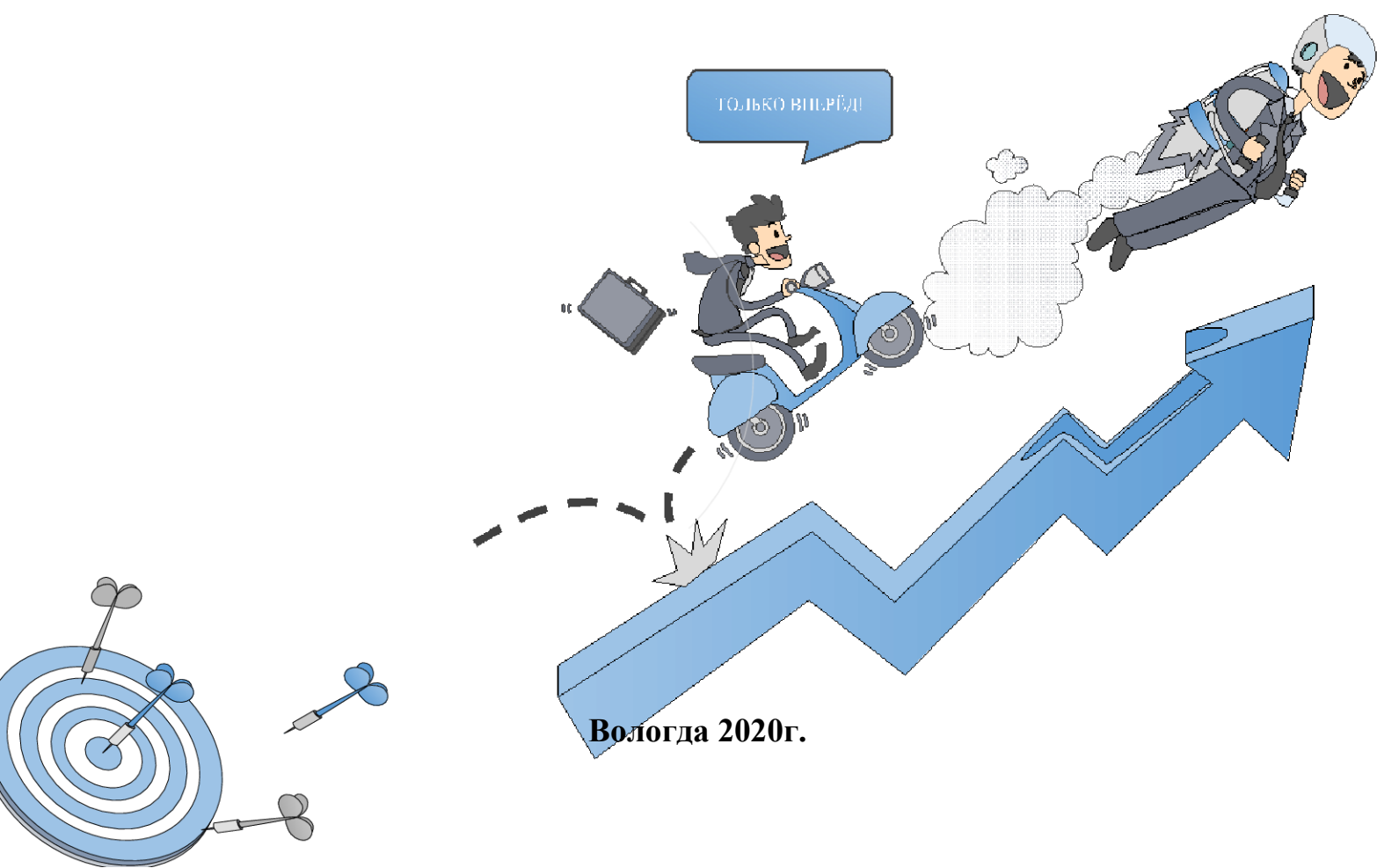
МОЛОДЁЖНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

ЛИФТ

МУ ДО «ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ» Г. ВОЛОГДЫ

Методическая разработка образовательного занятия

Форма занятия: Лекция, упражнения, тренинг.



Ответственный педагог: Анна Подольская

1. Название занятия: Креативность

2. Форма занятия (лекция, тренинг, мастер-класс): Лекция, упражнения, тренинг.

3. Цель занятия:

- Создание и закрепление креативного подхода в решении жизненных задач.

4. Предполагаемые результаты от занятия:

- Знают что такое креативность, гибкость мышления, как и где их применять;
- Умеют работать со стереотипами и избавляться от них;
- Знают различные способы генерации идей и умеют применять их в разных ситуациях;
- Определяют актуальность идей и умеют отсеивать неэффективные;
- Применяют знания на практике.

5. Продолжительность занятия: 5 ч. 30 мин.

6. Требования к месту проведения:

- Любое место (можно улица, если погода хорошая. маты, пенки)
- Твердая поверхность

7. Реквизит, необходимый для проведения занятия:

- Флипчарт
- Маркеры (3 шт)
- Ватман (3 шт)
- Фломастеры цветные (3 упаковки)
- Листы А4 штук 10

8. Техническое оборудование, необходимое для проведения занятия: -

9. Наполнение занятия:

1. Креативное знакомство - 5 минут
2. Упражнение “творческая жизнь” - 15 минут
3. Понятия креативности и гибкости мышления, основная информация - 40 минут
4. Практика по разрыву шаблона + работа со стереотипами - 40 минут
5. Генерация идей - 1 ч.
6. Актуальность + отсеивание идей - 20 минут
7. Практика - 2 часа
8. Анализ - 30 минут

10. Приложения (регистрационные листы, печатная продукция, раздатка и. т.д.):

Распечатать на количество участников:



Распечатать 2 экземпляра:

Параметры	Варианты параметров			
Корпус	пластик	дюралюминий	дерево	металлопластик
Элемент питания	литий-ионный аккумулятор	солнечная батарея	элемент Пельтье	динамо-машина
Дополнительные функции	часы	карта памяти	дополнительные разъемы	водозащитная крышка

1 БЛОК

Упражнение «Рифмуем имена» (на знакомство в группе)

Креативное знакомство - 5 минут

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

Пример:

Меня зовут Никита, меня любят москиты!
Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
Меня зовут Саша, у меня сторела каша!
Меня зовут Настя, от меня всем здрасьте!
Меня зовут Рита, в огороде все полито!

Упражнение «творческая жизнь» - 15 минут

Упражнение «ТВОРЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ»

Описание упражнения:

Участники, объединившись в подгруппы по 5 — 6 человек, получают задание: Сформулировать перечень рекомендаций, которые позволят «сделать более творческой собственную жизнь», и записать их. Формулируемые рекомендации должны быть реально воплотимы в жизнь всеми участниками или хотя бы большинством из них (т. е. не подразумевать наличие каких-либо редко встречающихся способностей, слишком крупных материальных затрат и т. п.).

Смысл упражнения:

Перенос рассмотрения проблем креативности из плоскости специально смоделированных ситуаций в область бытовых, каждодневных жизненных реалий.

Обсуждение:

Листы, на которых записаны сформулированные командами рекомендации, выкладываются или вывешиваются для обозрения всех участников. Представители каждой из команд по очереди получают слово, чтобы озвучить свои рекомендации и кратко прокомментировать, каким именно образом следование каждой из них позволит сделать более творческой собственную жизнь.

Понятия креативности и гибкости мышления + основная информация - 40 минут

Понятие креативности происходит от английского слова «creativity», что в переводе означает «создание, созидание».

В психологии креативность это:

- умение создания интересных идей;
- предложение неожиданных решений проблем;
- отклонение от привычных алгоритмов мышления.

Креативность близка по сути такому понятию как творчество, но не идентична ему. Творчество подразумевает процесс создания: предметов искусства, живописи, музыки, литературы. Креативность представляет собой особое свойство человека, которое позволяет заниматься творчеством. Таким образом, творческая личность всегда креативна, это обязательная ее характеристика.

Действовать креативно, значит поступать вопреки установленным шаблонам и рамкам. Авторы всех великих и не очень открытий и изобретений являются креативными людьми. Первым креативщиком была человекообразная обезьяна, которая использовала палку вместо руки для того, что сбить банан с куста.

Особенности креативного человека:

Креативность заложена в каждом человеке с самого рождения. Вспомните, как нестандартно пытаются поступать маленькие дети пока не услышат слово «нельзя» от родителей. Под влиянием социума у некоторых людей креативность с возрастом исчезает совсем или минимизируется.

Характерные признаки у креативных личностей:

- Эмоциональная оценка окружающей среды. Человек чувствителен к происходящим вокруг процессам, пропускает их через эмоции, не является бездушным свидетелем. Вместе с тем, его реакция на события не только живая, но и адекватная.
- Нестандартное мышление. Индивид отключен от существующих стереотипов и шаблонов: он знает об их существовании, но не принимает слепо на веру. Восприятие материального мира у такого человека свежее и непосредственное как у ребенка. Думать креативно, часто означает думать неправильно и нетипично.
- Способность к оправданному риску. Креативный человек должен иметь смелость не только на собственное мнение, но и на то, чтобы высказать его вслух, сказать, что не солнце вертится вокруг земли, а наоборот. Высказывая революционную идею, индивид понимает, что она может не подтвердиться, либо не будет принята в обществе.
- Многогранность. «Талантливый человек талантлив во всем». Нестандартное мышление, поиск новых форм создания вещей и явлений проявляется во всех сферах жизни человека. Выход за рамки привычного происходит и на работе, и дома, и в реализации потребностей. В любой сфере индивид думает креативно.
- Независимость. Креативность предполагает уверенность в себе и независимость от мнения окружающих и господствующих в обществе суждений. Человеку, самооценка которого зависит от одобрения других людей, сложно выдвигать необычные идеи, поскольку он боится подвергнуться критике. Самоуверенной личности осуждение со стороны общественности вреда не принесет.
- Любопытство, широта интересов. Если человек не интересуется природой происхождения вещей и явлений, он не способен на альтернативные решения, принимая на веру то, что принято в социуме. Творческие личности отличаются любопытством, их часто сравнивают с детьми, которые только начали познавать мир.
- Умение сосредоточиться, упорство. Несмотря на игривость и живость ума, такие люди способны на концентрацию внимания и обладают упорством. Внедрение креативных идей требует усидчивости, умения доводить дело до конца. Человек является первопроходцем, готовых путей у него не имеется.
- Высокая степень автономности. Перечисленные свойства креативной личности (независимость, высокая самооценка) обуславливают возможность ее автономности от других людей и обстоятельств. Это люди целостные внутри, хотя могут быть и экстравертами, и интровертами.
- Здоровая психика. Высокий уровень эмоциональности у креативной личности прекрасно уживается со здоровой психикой. Это еще одно отличие от известных творческих людей, многие из которых страдали от проявлений нестабильной психики.

Параметры креативности

На сегодняшний день в психологии используются параметры креативности, предложенные Д. Гилфордом, американским ученым, который активно занимался проблемами темперамента, мышления, исследованием интеллекта.

Гилфорд выявил два типа человеческой мыслительной деятельности:

- Конвергентное, при котором индивид при решении стоящей перед ним задачи находит один вариант решения из множества имеющихся. Альтернатив может быть несколько, но их число всегда ограничено.
- Дивергентное, отличающееся тем, что оно идет по различным направлениям, а не выбирает из заданного множества. Такой тип мышления обуславливает неожиданность, не типичность принятого решения.

Личности с дивергентным мышлением и есть креативные люди, они не решают задачу известными и традиционными методами, а прибегают к их поиску в различных направлениях.

Гилфорд выделяет следующие параметры креативности:

1. Индивид способен найти и правильно сформулировать (поставить) проблему. Креативный человек видит возможность постановки задачи там, где другие люди не видят, ведь они уверены, в том, что все уже известно и решено.
2. Возможность человека выдавать большое количество новых, свежих идей.
3. Продуцированные идеи отличаются разноплановостью.
4. Наличие оригинальности мышления. Человек апеллирует к отдаленным ассоциациям, имеет необычные ответы на вопросы, отходит от общепринятых стандартов.
5. Способность личности добавлять детали к вещи или явлению, тем самым совершенствуя их, придавая новое качество, делая пригодным для нетрадиционного использования.
6. Способности к анализу и синтезу, логическим построениям.

Как развить креативность

1. Старайтесь применять к своей задаче подходы из других сфер знаний и деятельности (Например, при строительстве дома можно вспомнить кулинарные рецепты многослойных блюд и выкрасить каждый этаж своим цветом)
2. Не игнорировать случайные мысли. (Иногда человек тщательно обдумывает проблему, но не находит ее решения. В таких ситуациях случаются спонтанные вспышки нестандартных мыслей и идей. Не следует пренебрегать такими вещами. Если они случаются ночью, то следует их записывать. Иногда в таких приходящих извне вещах содержатся ценные прикладные мысли.)
3. Подумайте, что может улучшить качество и ценность работы или вещи (Результатом деятельности человека на рабочем месте является определенный товар, явление или услуга. Какие дополнения могут сделать его более

конкурентным? В свое время портные изобрели карман, как деталь одежды, желая не только украсить платье, но и добавить ему функционал. Благодаря этому мы сегодня имеем возможность носить разные мелочи в брюках и пиджаках.)

4. Изменение структуры или процесса деятельности (Проанализируйте технологию деятельности, ее последовательность и содержание каждого этапа. Если рабочий процесс осуществляется поэтапно – подумайте, возможна ли перемена мест, например, В.С.А.Д вместо привычных А.В.С.Д.)

Упражнения для развития креативности:

1. Сочинить историю из ограниченного количества слов (Выпишите на лист бумаги несколько слов, которые следует определить в произвольном порядке. Составляйте короткий рассказ, стихотворение, используя только эти слова. Ограничение ресурса позволит подсознанию искать нестандартные пути для применения слов. Если история получится мало похожей на реальную действительность, то это нормально и даже приветствуется.)
2. Придумать нетипичное применение обычному предмету
3. Игра в слова-перевертыши (Находясь на открытом пространстве по ходу движения произносите название предметов, которые видите «задом-наперед». Так, «дерево» превратиться в «оверед», а «бабочка» в «акчобаб». Далее также можно произносить не отдельные слова, а целые фразы. Подсознание закрепит возможность оценки предметов с противоположной стороны.)
4. Придумайте связь между словами
5. Вымышленный персонаж (Выбирая решение, мы действуем с учетом своих знаний и опыта, судим «со своей колокольни». Можно временно стать одним из любимых героев сказок или кинофильмов- Красной Шапочкой, или Д. Бондом и подумать, в каком направлении стали бы мыслить эти персонажи. Таким образом можно избавиться от имеющихся стереотипов мышления.)

Гибкость мышления – это умение человека быстро реагировать, легко находить новые отличные друг от друга варианты решения какой-либо проблемы. Умение свободно распоряжаться имеющимися ресурсами (материальные, информационные), выявлять закономерности, составлять ассоциативные связи, уметь мыслить и действовать в широком диапазоне увиденных возможностей.

В нашей жизни все очень нестабильно и переменчиво. Не все события человек может контролировать. Человеку, который обладает гибкостью ума, легче принимать и адаптироваться к изменениям, которые происходят во внешней среде. Развитие гибкости мышления необходимо человеку, для того чтобы в любой ситуации делать правильный выбор, находить нестандартные решения сложных ситуаций, а также уметь разрешать собственные противоречия и внутриличностные конфликты.

Исследования в области гибкости человеческого мышления доказали его прямую связь с объемом наших знаний, навыков, способностей и умений.

Для того чтобы развить гибкость мыслительных процессов необходимо научиться в определенных ситуациях импровизировать и искать новые пути решения задач и вопросов. Отбросьте все то, что вы знаете и помните –советы, формулы, личные примеры успешных людей. Включитесь в «игру» и придумывайте свои правила. Не идите легким, уже протоптанным путем. Развивайте способность размышлять над тем что происходит здесь и сейчас, в настоящем.

Главные принципы гибкости мышления:

- Настойчивость
- Импровизация
- Чувства и интуиция
- Мыслительный процесс
- Стремление к новому
- Знания
- Умение проигрывать
- Усмирение эмоций
- Вопросы
- Амбициозные цели
- Умение приспосабливаться

Привычка – враг гибкого мышления.

Развитие гибкости мышления:

1. Знания

Знания всегда были силой, так как благодаря им мы расширяем свой кругозор, познаем закономерности мироздания, формируем с их помощью свою собственную картину мира и конечно же используем их для решения различных проблем и задач.

2. Умение проигрывать

Речь идет о необходимости принятия человеком неудачи в каком-либо деле, но не принятие ее как таковой, а в контексте тех действий, с помощью которых он пытался это дело сделать, или, тех действий, с помощью которых он пытался решить ту или иную проблему. Откажитесь от гордости, от очевидности очевидного и примите поражение, после чего начните новое сражение – по новой методике.

3. Усмирение эмоций

Совершенно очевидно, что эмоции мешают человеку мыслить, в том числе и мыслить гибко, поскольку они вынуждают его действовать быстро, необдуманно, инстинктивно или по шаблону. Поэтому чем меньше человек испытывает эмоций, тем проще ему мыслить гибко, ибо в таком случае он может искать и ищет – решение, эффективное, практичное, грамотное и если необходимо, то и необычное, нестандартное

4. Вопросы

Так вот, чтобы вообще запустить процесс мышления – необходимо начать ставить перед собой различные вопросы. В основном это такие вопросы как: Почему? Как? Зачем? Кто? Что? Куда? Когда? Где? А чтобы что-то узнать – нужно поставить перед собой вопрос – один или несколько из вышеперечисленных. Чем больше вопросов вы себе зададите – тем больше ответов найдете. А чем больше у вас будет ответов – тем богаче станет ваш выбор. Этот выбор и позволит вашему мышлению прогибаться в самые разные стороны.

5. Амбициозные цели

Главное – это искать возможность взять неприступную крепость, то есть, добиться своей амбициозной цели. Мозг ваш будет работать очень активно, пока ваши глаза будут гореть, пока вы будете испытывать голод до больших побед. Так что в разумных пределах держите себя в напряжении, чтобы у вас была постоянная потребность в мышлении, в том числе и в гибком мышлении.

6. Умение приспосабливаться

Как известно, в этом мире выживают самые приспособленные, а чтобы уметь приспосабливаться ко всему, к чему только можно приспособиться, необходимо уметь мыслить гибко. Если вы не можете с чем-то справиться и что-то изменить – подстройтесь под это. Примите обстоятельства и других людей такими, какие они есть, найдите способ жить с ними.

Практика по разрыву шаблона + работа со стереотипами - 40 минут

*подбираем синонимы к слову “стереотип” (Форма, привычка, образец, копия, стандарт) из чего переходим к теме

Стереотип — заранее сформированная человеком мыслительная оценка чего-либо, которая может отражаться в соответствующем стереотипном поведении.

характерные черты:

- устойчивость;

- избирательность;
- эмоциональное основание.

Существует теория о том, что шаблонное мышление тесно связано с логикой, позволяет оценить ситуацию с наибольшей степенью вероятности, т.е. соотнести ее с действиями, выполняемыми ранее в подобной ситуации. Иными словами, происходит обращение к опыту и стереотипным объяснениям, которые более всего подходят в данный момент.

Творческое мышление — разновидность нешаблонного. Творческое мышление для своего проявления нуждается в таланте, тогда как нешаблонное мышление доступно каждому, кто заинтересован в получении новых идей.

Творчество позволяет человеку в полной мере проявить свою индивидуальность, т.е., как отмечал А. Маслоу, *творчество* — это одна из высших потребностей в самоактуализации, свободной реализации своих способностей и жизненных возможностей.

Виды стереотипов в психологии:

1. Шаблоны восприятия. (Сугубо субъективная оценка человека, информации и тд)
2. Этнические/гетеростереотипы (евреи - меркантильный народ, итальянцы - пицца/паста)
3. Гендерные. (Мужчина никогда не плачет)
4. Возрастные. (За детьми нужно всегда следить, они не самостоятельные, беспомощные)
5. Социальные. (только в элитных университетах можно получить хорошее образование)
6. Установки в общении.

Имеют 3 измерения:

- Когнитивное: мнения, убеждения, которых придерживается человек относительно какого-либо субъекта или предмета
- Аффективное: положительные или отрицательные эмоции, отношение к конкретному человеку или информации
- Поведенческое: готовность к определенным реакциям поведения, соответствующим убеждениям и переживаниям человека

Достоинства и недостатки

Плюсы:

- автоматизм мышления, который помогает в бытовых вопросах;

- возможность группировать предметы и явления, облегчая мыслительный процесс;
- «пропуск» в ту или иную группу социума.

Минусы:

- отсутствие свободы мысли и действий;
- замедление развития;
- шаблонизация мешает принимать новое и учиться;
- возникновение ошибок, когда ситуация не похожа на привычную, а индивид не может отойти от устойчивого образа;
- доверчивость, невозможность провести критический анализ.

Как происходит становление стереотипов

Шаблоны переходят от одного поколения к следующему. Уже в детском возрасте родители закладывают в нас нормы поведения, учат, как правильно поступать, думать. Большое влияние на людей оказывает общество и культурные особенности страны проживания. Эти клише помогают приспособиться к жизнедеятельности в социуме, однако зависимость от стереотипизации приводит к тому, что личность не развивается полноценно, ей проще действовать и мыслить так, как принято, чем рисковать и сталкиваться с новыми моделями жизни.

Средовой фактор играет существенную роль: высокий уровень креативности чаще встречается у детей с широким кругом общения и демократическим стилем взаимодействия с матерью. Семейная среда, где с одной стороны, есть внимание к ребенку, а с другой стороны, где к нему предъявляются различные, несогласованные требования, где мал внешний контроль за поведением, где есть творческие члены семьи и поощряется нестереотипное поведение, приводит к развитию креативности у ребенка. Таким образом, для развития креативности необходима нерегламентированная среда с демократическими отношениями и подражание ребенка творческой личности.

Воображение

Задачи, которые решает человек, можно разделить на два больших класса; это различие связано с наличием или отсутствием в прошлом опыте готовых средств решения поставленной задачи. Если такие средства есть, то ситуация не будет для субъекта проблемной, и ее решение фактически сводится к использованию сформированного умственного навыка, к репродукции наличных знаний и умений. Такое мышление называют репродуктивным.

При отсутствии готовых средств достижения цели возникает необходимость их поиска, создания, конструирования, и этот процесс требует продуктивного, творческого

мышления. Задача с поставленной целью и отсутствием средств ее достижения и называется творческой, а мышление является процессом решения творческой задачи (творческое мышление). В процессе решения творческих задач, когда в прошлом опыте человека отсутствуют готовые алгоритмы, участвует сугубо человеческий психический процесс, называемый воображением.

***Воображение** – это создание новых образов (представлений) или идей путем переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте и хранящихся в памяти в виде когнитивных схем.*

Как избавиться от стереотипов и шаблонного мышления.

- Рассматривать мир без призмы собственных оценок, категоричных суждений и, не делая при этом безапелляционных выводов;
- Развивать гибкость и пластичность мышления, избавляясь, прежде всего, от разделяющей дуальной концепции: хорошо — плохо, добро-зло и т.п., рассматривая мир, как единство всех форм и состояний (совершенных и не очень);
- Изменять критичность на самокритичность, а затем и на способность рассматривать любую реальность, как возможную и уникально неповторимую;
- Развивать способность принимать отличную точку зрения, даже если она и не укладывается в рамки вашего мировосприятия;
- Осознавать ограниченность любого мышления;
- Развивать терпимость к чужому мнению, точке зрения, позиции.
- Игнорировать навязывание негативной и деструктивной информации, в основе которой лежит манипуляторная модель через страх, панику и ужасные образы, искажающие целостное и большее видение с перспективы любви и света;
- Учиться видеть скрытые и видимые совершенства, как в людях, так и в окружающем нас мире и прежде всего в самих себе.
- Не стоит слепо верить всему, что принято в обществе. Проверяйте получаемые извне данные и делайте выводы, опираясь лишь на собственный опыт.
- Выделите те модели поведения, которые существуют у вас, но не подтверждены практически. Попытайтесь их доказать или откажитесь от них.
- Находите опровержение тем установкам, которые не имеют фактического и логического основания.

Методики изменения:

- Дополнение. (Добавление одного или нескольких элементов к исходному)
- Удаление. (исключение одного из элементов)
- Замена. (изменение одного или нескольких элементов)
- Инверсия. (переворот. состоит в поиске противоположности объекту или его отдельным элементам)
- Гиперболизация.(увеличение или уменьшение)

- Изменение порядка. (изменение последовательности элементов)

Упражнение:

1. Простой рисунок и ребята должны его изменить по 6 методикам изменения, данных ранее. (15 минут)



- 2.
3. Составить из шести ручек четыре треугольника (проверка на креативность и на умение думать “нешаблонно”) (запас)

Генерация идей - 1 час

Генерация идей - сложный процесс, и, чтобы добиться результатов, нужно владеть различными креативными техниками. Применение таких методов, а также представление о том, как происходит формирование новых идей - залог развития творческих способностей, которые так необходимы современным специалистам

С чего начинать процесс генерации свежих идей?

На самом деле мы каждый день придумываем какие-то идеи, касающиеся работы, а также повседневной жизни. Но гораздо чаще задумки не оправдывают ожиданий, чем оказываются действительно стоящими.

Как же научиться создавать идеи, которые могли бы принести пользу?

Для начала нужно понять, как в сознании человека происходит генерация идей и что вообще представляет собой идея.

Идеей мы называем образ **несуществующего** объекта, возникающий в результате работы человеческого мозга. Строится этот образ на основных, ключевых для данного объекта признаках и свойствах.

Генерация идей является неотъемлемой частью практической и творческой деятельности людей. С их помощью создаются новые полезные объекты или уничтожаются вредные, а также модифицируются уже существующие. Идеи помогают достигнуть намеченных целей на пути развития личности или коллектива.

Восприятие и обработка информации - это основные функции человеческого интеллекта, включающего три составляющие:

- **Сознание** позволяет человеку собирать информацию о себе и окружающих объектах. В дальнейшем полученные сведения могут использоваться для выстраивания взаимодействия с миром, личного развития и самореализации.
- **Предсознание** дает более широкие возможности в плане сбора информации для дальнейшей генерации идей. Подразумевается, что человек может анализировать одновременно несколько объектов и явлений без участия сознания, причем при концентрации на этих объектах полученные сведения можно будет воссоздать.
- **Подсознание** - самый глубокий уровень, работающий автономно от сознания и предсознания и также способный создавать новые идеи. Возможности подсознания включают непрерывное восприятие информации, поступающей от различных органов чувств, и выработку рефлексов (автоматических реакций на внешние раздражители).

Итак, интеллект человека состоит из трёх основных уровней: сознания, предсознания и подсознания. Все они используются для того, чтобы получить необходимые сведения об окружающей среде, которые сохраняются в памяти. В дальнейшем возможно обращение к имеющимся данным и генерация идей, необходимых для саморазвития и успешной деятельности. При этом действия человека могут быть ограничены принципами, формирующимися благодаря совести.

Генерация идей в подсознании происходит незаметно для человека, и результат этой деятельности воспринимается как неожиданное озарение. В такие моменты человек чувствует вдохновение и хочет скорее начать претворять задуманное в жизнь. Когда в сознание поступает несколько идей, реализовать все сразу не представляется возможным. В такой ситуации необходимо материализовывать идеи, чтобы они не пропали из вашего интеллектуального багажа - записать на бумаге, в телефон и т.д.

Учитывая всю вышеуказанную информацию, стоит понимать, что генерация идей это не только поток воображения, но и процесс, который должен направляться целями/задачами/проблемами, которые человек или группа ставят перед собой. Начинать генерацию идей без этих составляющих практически бессмысленно, поскольку полет фантазии может улететь далеко за рамки реального.

Теперь рассмотрим различные методы генерации идей с их особенностями. Некоторые из них могут быть полезны в любой ситуации, некоторые подходят для отдельных моментов и сфер жизни.

Мозговой штурм

Первый в мире и уже ставший классикой метод. Он позволяет за короткое время генерировать большое количество идей, которые в дальнейшем подвергаются оценке. Брейнсторм предполагает групповую работу, однако ничто не мешает проводить его в одиночку.

Существует три этапа мозгового штурма:

1. Подготовительный – участники формулируют проблему, собирают информацию, выбирают ведущего.
2. Генерация идей – каждый из участников придумывает как можно больше идей, руководствуясь следующими правилами:
 - принимаются все, даже безумные и фантастические идеи, без какой-либо критики;
 - идеи можно комбинировать, улучшать, дополнять.
1. Оценка идей – на этом этапе они сортируются и критикуются, самые живучие прорабатываются дальше, остальные – отбрасываются.

Шесть шляп мышления (если это будет у Андрея в блоке, то просто кратко познакомим с таким методом)

Продвинутая версия классического мозгового штурма. Она имеет игровую форму, позволяет посмотреть на задачу с разных сторон и улучшает внутрикомандное взаимодействие.

Каждый участник попеременно «одевает» одну из шляп, т.е. обдумывает проблему под одним из 6 углов:

1. **Синяя шляпа** – ее примеряет только один участник – модератор. Он формулирует цель, следит за правильным использованием всех шляп и подводит итоги.
2. **Белая шляпа** – отвечает за аналитическое осмысление проблемы. Участники обсуждают существующие факты, ищут недостающую информацию.
3. **Красная шляпа** – дает возможность высказать эмоциональное отношение к проблеме и возможным вариантам ее решения, а также позволяет включить интуицию.
4. **Черная шляпа** – предполагает пессимистический взгляд на обсуждаемую задачу. Участники обсуждают ее негативные стороны и последствия, критикуют существующие варианты выхода из положения.
5. **Желтая шляпа** – отвечает за оптимистическую сторону проблемы. Необходимо найти выгоду (даже если она неочевидная), выявить скрытые полезные ресурсы и возможности.
6. **Зеленая шляпа** – в этом режиме предполагается собственно генерирование идей и поиск новых, нестандартных методов решения задачи.

Ментальные карты

Ментальные карты – метод, направленный на визуализацию связей и активизацию ассоциативного мышления. Он позволяет лучше охватывать всю картину изучаемого вопроса и активизирует творческое мышление благодаря использованию графики.

Нарисуйте (или напишите) образ проблемы в центре. На ветках, которые от него будут отходить – записывайте свои идеи. Включайте ассоциативное мышление, постепенно разворачивайте каждую ветку на более мелкие – это позволит вам детально проработать каждую новую мысль. Используйте рисунки, делайте карту разноцветной – для большей наглядности и задействования образного мышления.

Метод синектики

Синектика основана на генерировании идей с помощью активного использования аналогий. Это достаточно сложный метод с некоторыми ограничениями. Он предполагает работу над конкретной задачей, а группа синектиков должна быть постоянной и пройти соответствующее обучение. В отличие от брейншторма здесь допускается критика.

В процессе обсуждения проблемы участники ищут аналогии, которые можно отнести к 4 классам:

1. **Прямые аналогии** – самые очевидные сходства с исследуемым объектом. Обычно ищутся в других технических или природных объектах. Например, крыло у птицы и самолета.
2. **Субъективные аналогии** – в этом случае креативщик перевоплощается в исследуемый объект, он должен «прочувствовать», каково это – быть им, оценить все те аспекты, которые недоступны обычному логическому подходу.
3. **Символические аналогии** – предусматривает использование метафор и необычных определений обычных вещей, поиск парадоксов и конфликтов в устоявшихся стереотипах. Так, автомобиль можно определить как «легкопередвигающаяся тяжесть».
4. **Фантастические аналогии** – предмет обсуждения и возможности синектиков мысленно лишаются любых преград со стороны физических законов. Допускается все, даже использование волшебной палочки. Это позволяет снять ментальные блоки и полностью раскрепостить творческий потенциал.

Методика SCAMPER

Если предыдущие техники позволяли максимально раскрепостить мышление, то SCAMPER задает ему определенное направление. Это позволяет выдать результат именно в тех случаях, когда свободное мышление не работает. В расширенном виде она представляет собой 60 вопросов и 200 ассоциативных слов.

SCAMPER представляет собой аббревиатуру, которая обозначает 7 ключевых слов, стимулирующих креативное мышление:

1. **Substitute (Замещать)** – разбейте проблему на компоненты и отдельные процессы и подумайте, чем можно заменить каждый из них.
2. **Combine (Комбинировать)** – объединяйте части проблемы между собой и внешними предметами (или идеями), чтобы создать нечто новое.
3. **Adapt (Адаптировать)** – поразмыслите, как можно по другому использовать уже имеющиеся ресурсы и возможности для решения проблемы.
4. **Modify/Magnify (Модифицировать/Увеличивать)** – ищите, как можно видоизменить и улучшить существующие идеи или процессы, как можно поменять их интенсивность или значимость.
5. **Put to other uses (Найти другое применение)** – подумайте, для каких еще целей можно применить вашу идею.
6. **Eliminate (Устранить)** – упрощайте проблему, разделяйте ее на части и отбрасывайте то, чем можно пожертвовать.
7. **Rearrange (Переставлять, изменять порядок)** – что будет, если нарушить последовательность в вашей задаче? Перевернуть ее с ног на голову или перетасовать ключевые блоки?

Обратный мозговой штурм

Ломать – не строить. Именно эта банальная мысль легла в основу данного метода. Суть его состоит в том, что вы ищете идеи не как решить данную проблему, а как вызвать ее, и что можно сделать, чтобы достичь не нужного эффекта. Это позволяет раскрепостить мозг, сделать процесс мозгового штурма более легким и приятным.

Сформулируйте проблему, а затем переверните ее. Скажем, вам нужно повысить продажи какого-то конкретного продукта. Следовательно, вы должны думать над тем, как свести их до минимума. После того, как вы проведете мозговой штурм, вам потребуется вновь перевернуть эти идеи, чтобы извлечь из них пользу.

Метод фокальных объектов

Случайность и ассоциативное мышление – две вещи, которые удивительно часто сопровождают великие открытия и великие идеи. Метод фокальных (или случайных) объектов основан на этих двух явлениях. Он заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет рассмотрения.

1. Выберите конкретный объект (он и будет называться фокальным), который необходимо улучшить (например, внешний аккумулятор – Powerbank).
2. Произвольно выберите несколько предметов (яблоко, корабль, Яндекс, коробка).

3. Опишите свойства каждого предмета (например, яблоко – натуральное, сочное; корабль – военный, подводный; Яндекс – всезнающий; коробка – картонная, деревянная);
4. Переносите свойства на фокальный объект, включайте ассоциативное мышление и выбирайте самые сильные варианты (натуральный – можно сделать стильный корпус из дерева, военный, подводный – можно сделать его водонепроницаемым и противоударным, всезнающий – можно добавить удобный индикатор заряда).

Метод морфологического ящика

Еще одно название – метод морфологического анализа. Он построен на разбиении объекта на составные элементы, для которых указываются различные варианты исполнения. Все это заносится в таблицу, а затем проводится поиск новых комбинаций, которые подчас рождают совершенно неожиданные идеи.

1. Выберите предмет (процесс), с которым вы будете работать.
2. Разбейте его на ключевые элементы.
3. Придумайте как можно больше различных вариантов для каждого элемента.
4. Запишите все это в матричную таблицу.
5. Ищите в таблице новые комбинации элементов и их вариантов, чтобы создать нечто новое.

Вот как это выглядит на примере уже рассмотренного Powerbank`а:

Параметры	Варианты параметров			
Корпус	пластик	дюралюминий	дерево	металлопластик
Элемент питания	литий-ионный аккумулятор	солнечная батарея	элемент Пельтье	динамо-машина
Дополнительные функции	часы	карта памяти	дополнительные разъемы	водозащитная крышка

Мы можем создать powerbank с элементом Пельтье (вырабатывает электричество от тепла) с ударопрочным корпусом и встроенной картой памяти для видеосъемок в экстремальных условиях.

Метод Уолта Диснея

Уж если кто разбирается в творческом мышлении, так это Уолт Дисней, который создал одну из крупнейших кинокомпаний мира. Чем-то его метод напоминает шесть шляп мышления: вам тоже потребуется примерить на себя разные роли, чтобы выйти за рамки.

Посмотрите на проблему с трех разных точек зрения. Последовательно перевоплощаясь в каждую из ролей (роли также могут занять разные люди):

1. Мечтатель – придумывайте самые безумные идеи и не ограничивайте себя ни в чем. Подумайте, каким могло бы быть идеальное решение идеальными методами.
2. Реалист – в этой роли вы рассматриваете замыслы Мечтателя с точки зрения текущих возможностей. Как можно воплотить идею в неидеальном мире. Ищите конкретные пути, в возможности реализации которых уверены.
3. Критик – пришло время искать все изъяны в вашем плане. Анализируйте свои идеи, выявляйте слабые места и ошибки.

Автобус, кровать, ванна

Это достаточно нестандартный метод генерирования идей, по сравнению с вышеописанными. Возможно, вы и сами замечали, что многие хорошие идеи приходят в самые неожиданные моменты – в душе или во время поездки на работу. Это связано с тем, что загрузив в свой мозг некую проблему, вы со временем невольно отвлекаетесь от обдумывания. Но ваше подсознание продолжает работать – и в какой-то момент выдает то, что называется озарением.

1. Определите проблему и проработайте над ней любым из вышеприведенных методов. Постарайтесь как можно глубже погрузиться в нее, изучите косвенно связанные с нею вопросы.
2. Оставьте проблему на некоторое время. Просто смените род деятельности – погуляйте, послушайте музыку и т.д. В конце концов, поспите.
3. Ждите озарения.
4. Если предыдущий пункт оказался неудачным – попробуйте снова поработать классическими методами. Вы будете смотреть на проблему уже более свежим взглядом.
5. Вариацией этого метода является шоковая терапия. На 2-м этапе вы должны кардинально изменить привычный распорядок – например, отправиться в небольшое путешествие или пробежать полумарафон.

Техника квоты идей

Метод основан на утверждении, что человек всегда недооценивает свои возможности. Скажем, если вы считаете, что можете отжаться 30 раз, то на самом деле вы способны как минимум на 35. Устанавливая рамки, мы стимулируем мозг искать выход из положения, тем самым улучшая свои показатели. Эту технику лучше всего использовать в комбинации с другими методами.

1. Установите для себя минимальное количество идей, которые вы бы хотели придумывать ежедневно (например, 5 за день).
2. Каждый день выполняйте свой план.
3. Если чувствуете, что способны на большее – не останавливайтесь, продолжайте генерировать идеи.
4. Со временем повышайте планку.

Практика: На основе рассказанного участникам нужно попробовать придумать свой метод генерации идей, учитывая плюсы и минусы вышеописанных. Метод должен подходить почти для любых ситуаций. Далее придумываем любую проблему/задачу или др. и генерируем идеи по их методу.

Актуальность + отсеивание идей

После генерации множества идей их необходимо отсеять. Для этого нам надо задать критерии, по которым мы будем определять самые подходящие нам. Сейчас мы разбираем креативный подход, относящийся к проектной деятельности. Это дает возможность поставить четкие задачи, которые должны решать наши сгенерированные идеи. Можно выделить три критерия оценивания:

1. эффективность / как хорошо выполняется задача?
2. интересность / на сколько это свежо, ново, увлекательно?
3. жизнеспособность / реализуемо и повторяемо?

Вдоль правого края блокнота расчертите три столба и каждую идею оцените по 10-бальной шкале. Подумайте, какой из показателей для вас является приоритетным. Если вы любите в математику или начнете делать такую таблицу в экселе, то добавьте для приоритетного критерия множитель, например $\times 1.2$. Так идея, наиболее эффективно выполняющая приоритетное требование получит "буст".

При **оценке важности** критерия стоит полагаться не только на свои интересы, но и на вашу аудиторию - она включает участников, и партнёров, и спонсоров проекта. Сложно объективно оценить необходимость траты ресурсов на дизайн соцсетей, решить, делать ли сайт для проекта или хотя бы кайфовый лендинг с основной

информацией и интересной формой заполнения анкеты участника. Для этого мы анализируем аудиторию, что ей важно, почему они интересуются нашим проектом.

Эффективность оценивается по ключевым задачам, которые выполняет проект. Желательно, чтоб у них был численный показатель. Или, хотя бы, выполнил не выполнил. Это может быть эффективность привлечения людей на проект, идея по геймификации заполнения заявки на участие, повышение вовлеченности участников. Допустим, вы организуете форум для абитуриентов.

Если у вас небольшое мероприятие "для своих" приоритетным, скорее всего, будет интересность идей. На узкоспециализированных мероприятиях очень лояльная аудитория.

Жизнеспособность идей будет приоритетом, например, при подготовке крупных городских мп, работе по гранту или заказу. В таком случае ваш проект обязан состояться, ведь вы несете ответственность перед множеством партнёров. Придётся пожертвовать некоторыми сумасшедшими, но интересными идеями в угоду общему качеству реализуемого проекта.

Представим ситуацию, что нам необходимо решить, как мы будем продвигать мероприятие по популяризации современной уличной культуры.

Бюджет - 2 т.р.

Определить цель (*прим.: привлечь 500 зрителей*)

В таблице баллы поставлены для примера.

Идея	Эффективность	Интересность	Жизнеспособность	Итого
Розыгрыш скейта с лого <i>какое лого?</i>	4/10	3/10 интересно, скорее, самим участникам	7/10 реализуемо, но повторять - скучно	14/30
Таргет ВК <i>кто ЦА?</i>	6/10 зависит от попадания в ЦА	4/10 необходимо придумать крутые посты	9/10 в результате появляется много данных, на которых можно строить следующие РК	19/30
Развесить афиши <i>в каких местах?</i>	5/10	2/10	8/10	15/30
Маска в инсту и продвижение через местных лидеров мнений	4/10	9/10	8/10	21/30
Договориться на несколько эфиров радио	7/10 большой охват, но не ЦА	6/10	4/10 сложно договориться	17/30

Выбор наименьшего зла.

Может быть такое, что ни одна из идей не будет в полной степени решать поставленные задачи. Нужно, конечно, повертеть их так и сяк. Попробовать каждую идею разделить на составляющие, синтезировать несколько идей в одну, взял лучшее из нескольких. Но не факт, что это изменит ситуацию кординально. И вам придётся выбирать наименьшее "зло". От этого не уйти. У вас может не оказаться "идеальной" площадки.

Вернёмся, например, к РК (рекламной компании) для МП. Вы очень много генерили идеи и думали на счёт целевой аудитории, площадок, типов взаимодействия с аудиторией и т.д. Но вы не смогли прийти к единому стилю продвижения проекта. Внутренний перфекционист будет говорить о том, что нужно ещё думать и генерить новые идеи. Придумывать можно до самого старта проекта и, в итоге, вы можете просто не успеть получить нужный охват аудитории. Поэтому запускать её надо КТТС (как только так сразу). Тем более, что в случае с рекламой вы можете попробовать несколько придуманных идей и сразу увидеть их эффективность, выбрать лучшую и в оставшееся время её доработать, проработать и проверить новые идеи и гипотезы.

Другая ситуация - вам нужно организовать питание на спортивное МП на выезде. Производители пп батончиков вам отказали в партнёрстве, а у подходящих заведений либо нет технической возможности организовать выездное питание, либо они просто заняты. Самостоятельно приготовить еду вы не можете, ведь у вас нет лицензии на организацию питания. Остаётся выбор между всякими булочными, столовыми или закупкой готовой еды и продажей по примерно оптовым ценам.

2 БЛОК - 2,5 часа

1. Лекторы вместе с участниками выявляют какие есть в современном мире актуальные проблемы и как их можно решить (берем разные масштабы, как город так и мир, если проблема хоть как-то может решиться.)
2. Участников делят на 2-3 группы, в зависимости от количества (примерно по 5 человек).
3. Далее группы выбирают себе по одной проблеме, которую им надо решить посредством проекта.
4. Критерии (примерные; не будет четкой оценки; даны больше для ориентирования ребят и нас самих; по итогам лекторы примерно указывают где что хорошо, а где "просело"):
 - Креативность всей идеи в целом (рассматриваем насколько весь проект необычен и оригинален)

- Проработка проблемы от до и после (сравнение того, что было дано и того, что получилось)
- Стереотипность
- Актуальность проекта
- Решение поднятой проблемы и способ её решения
- Презентация проекта

5. Блок делится на три этапа:

- Работа над проблемой, создание посредством её проекта;
- Презентация перед другими группами за 1 минуту;
- Анализ участниками обр. проги проектов. Выявление минусов/плюсов с точки зрения в первую очередь креативности Рекомендации от лекторов.

6. Анализ участниками друг друга в группе на уровень креативности.