

МЕТОДЫ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ

и другие формы креативной работы

МЕТОД УОЛТА ДИСНЕЯ

Вариант №1

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.

Как это делается?

Посмотрите на проблему с трех разных точек зрения. Последовательно перевоплощайтесь в каждую из ролей:

- 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.

Входить поочередно во все позиции требуется до тех пор, пока разработанным планом реализации не будут окончательно удовлетворены все «участники».

Вариант №2

Инструкция:

1. Поделите всех участников на группы по 3 человека
2. Расскажите участникам о ролях и их задачах:
 - **Мечтатель** – придумывайте самые безумные идеи и не ограничивайте себя ни в чем. Подумайте, каким могло бы быть идеальное решение идеальными методами.
 - **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.
 - **Критик** – пришло время искать все изъяны в вашем плане. Анализируйте свои выявляйте слабые места и ошибки.
3. Попросите участников распределить роли внутри группы
4. Определите задачу, тему обсуждения для участников
5. Обозначьте регламент для обсуждения.

МЕТОД УОЛТА ДИСНЕЯ

Например:

1) Сначала на протяжении минуты только мечтатель генерирует идеи для решения за- в это время критик и реалист не высказываются, только фиксируют идеи мечтателя.

2) Далее реалист, также в течение одной минуты прорабатывает идеи мечтателя - высказывается.

3) Последняя минута для критика, который проводит анализ идей. Обратите внимание критиков, что задачи «забраковать» все идеи нет, важно дать конструктивную оценку и выявить риски.

6. Подведите итоги: попросите команды озвучить по 1–2 основных идеи и зафиксируйте их.

Вы можете предложить участникам поочередно примерять на себя разные роли в рамках одной задачи или в ходе этого упражнения предложить найти идеи для решения нескольких задач.

КРЕАТИВНЫЙ ФРИРАЙТИНГ

Понятие **«фрирайтинг»** означает «свободное письмо», поэтому жёстких правил использования техники не существует. Методика подразумевает выплескивание мыслей и текущих ощущений на бумаге, не заботясь о грамматике, орфографии и правильных текстовых конструкциях. Не нужно ставить в себя в рамки, даже если какая-то идея показалась глупой и неосуществимой.

Суть этого метода заключается в том, что он позволяет извлечь из вашего креативного мозга необходимую и переработанную (мозгом) информацию для решения ваших задач, или само решение, т.е. то что находится в вашем «подсознании», двигается в «параллельном мышлении». И что самое приятное для креативщика, полученный результат - это работа его собственного ума и таланта, а не следствие какой бы то ни было пошаговой инструкции или шаблонных действий.

Техника фрирайтинга сводится к тому, что вы, находясь в определенном состоянии (или настрое) быстро и не раздумывая, записываете все происходящее в вашем креативном мозгу. Фактически это будет выглядеть как набор слов и фраз. Причем в одном сеансе фрирайтинга могут выскакивать слова из разных задач, т.е. мозг может скакать с одной проблемы на другую. При всей кажущейся простоте это метод требует некоторой творческой дисциплины и следованию некоторым правилам, но зато дает великолепные результаты.

Методика включает в себя три стадии:

1. Подготовительный этап. Перед началом записывания мыслей и идей нужно подготовить рабочее место, установив будильник на выбранное количество минут и взяв ручку и лист бумаги (или компьютер).
2. Рабочее время. Написание всего, что приходит в голову на протяжении заданного отрезка времени. Писать нужно все мысли, не задумываясь над их смыслом.
3. Осмысление написанного. После окончания записи нужно сделать перерыв, после которого приступить к анализу получившегося текста. Обычно большинство мыслей представляют собой ненужную информацию, но часто попадаются действительно стоящие идеи. Зафиксировав значимые моменты, нужно подумать над тем, как в дальнейшем использовать их для решения текущих задач.

Несколько полезных рекомендаций:

- Важно не останавливаться при письме – поток мыслей может привести в совершенно неожиданное русло.
- Фрирайтер должен стараться не использовать сокращения, а описывать вещь, процесс или явление как можно более детально.

КРЕАТИВНЫЙ ФРИРАЙТИНГ

К примеру, торт можно описать не банальным словом «лакомство», а использовать такие характеристики, как форма, цвет, состав, запах, вкусовые качества, реакцию на него окружающих людей, личные ощущения и эмоции и т.д.

- Строгое соблюдение границ временного отрезка позволит высвободить те резервы мозга, которые активизируются при работе в режиме дедлайна.
- Нужно постараться развить каждую новую мысль в разных направлениях. Это позволит посмотреть на проблему под другим углом и найти альтернативное решение.
- Не рекомендуется заикливаться на одной идее – лучше написать несколько десятков мыслей и выбрать из них ту, которая наиболее соответствует текущим целям.
- Одна из самых серьезных трудностей во фрирайтинге – это неумение найти начальную мысль или фразу, от которой можно оттолкнуться. Н.В. Гоголь предлагал писать банальное «Я не знаю о чем писать» до тех пор, пока мысли сами потоком не польются из подсознания.

МАТРИЦА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Матрица возможностей – это действенный инструмент, помогающий создавать новые идеи, в особенности в тех областях и жанрах, где кажется, что все уже давно придумано. Суть метода – в раскатке задачи путем произвольного комбинирования ее возможных характеристик.

Инструкция:

1. Четко сформулируйте задачу и требования к результату работы. (Например, «Создать презентационный буклет для vip-клиентов банка».)
2. Нарисуйте таблицу размером 5 столбцов на 10 рядов.
3. В первом ряду выпишите основные параметры задачи. (Например, если это дизайн буклета: формат, материалы, отделка, обложка/упаковка, стилистика.)
4. Заполните ряды таблицы вариантами этих параметров. (Например, материалы: мелованная бумага, дизайнерская бумага, бумага ручной работы с вкраплениями шоколада/перьев/мелко нарезанных банковских купюр и т.д., калька, алюминий, пластик, шелк, наждачная бумага и т.д.). Варианты нужно стараться придумывать поинтереснее, отойдя от стандартов – вы всегда потом успеете к ним вернуться. Может быть полезным использование случайного стимула или других быстрых методов создания идей.

Для ПРОЕКТА могут быть следующие слагаемые: МЕСТО, ВРЕМЯ, УЧАСТНИКИ, ТЕМА, ФОРМАТ

5. Теперь начните произвольным образом компоновать отдельные ячейки в столбцах и смотрите, насколько результат соответствует поставленной задаче. (Например: квадратный формат, черная дизайнерская бумага с цветной забрызганной серебром калькой, обложка из шлифованного алюминия с незаметной гравировкой имени любимой яхты генерального директора, дизайн в готическом стиле.) Не забывайте выписывать понравившиеся идеи, пока не углубляясь в их критику.
6. Когда наберется достаточное количество вариантов, выберите наиболее подходящие.

Секрет успеха заключается в выборе небольшого числа самых существенных параметров и как можно большего числа самых невероятных вариаций. Остальное – дело времени, которого требуется примерно 20–30 минут.

Матрица возможностей известна также как морфологический анализ, автор – Фриц Цвикки.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ИДЕЙ

Человеку дано зрение не только для того, чтобы не потеряться и ни на что не наткнуться. Визуальное восприятие мира – это очень важная часть нашей жизни, поэтому глупо пренебрегать ею во время создания идей.

Визуализация идеи – это выражение идеи в графическом формате (рисунок, текст, диаграмма и т.д.). Способами визуализации может послужить как набросок (для небольшого проекта), так и полноценная схема во всю стену (для крупных проектов). И если с первым вариантом все понятно, то на втором стоит остановиться поподробнее.

Все помнят, что практически в любом детективном фильме или сериале мы можем видеть, как этот самый детектив размещает на стене различные фото, записки, заметки, вырезки из газет и мелкие вещи. Затем, по ходу расследования, он соединяет эти элементы нитью. Этот процесс делается не для того, чтобы развлечь вас, зрителей (хотя, и для этого тоже). Визуализация дела, которым занимается детектив, позволяет последнему видеть четкую и полную картину, не упуская ни малейшей детали.

1. Определите время для выполнения задания
2. Каждый рисует самостоятельно (профессионализм не важен)
3. Представьте, каким вы видите будущий проект (детали, идеи, символы, наброски)
4. Составьте общую для группы карту визуализаций.

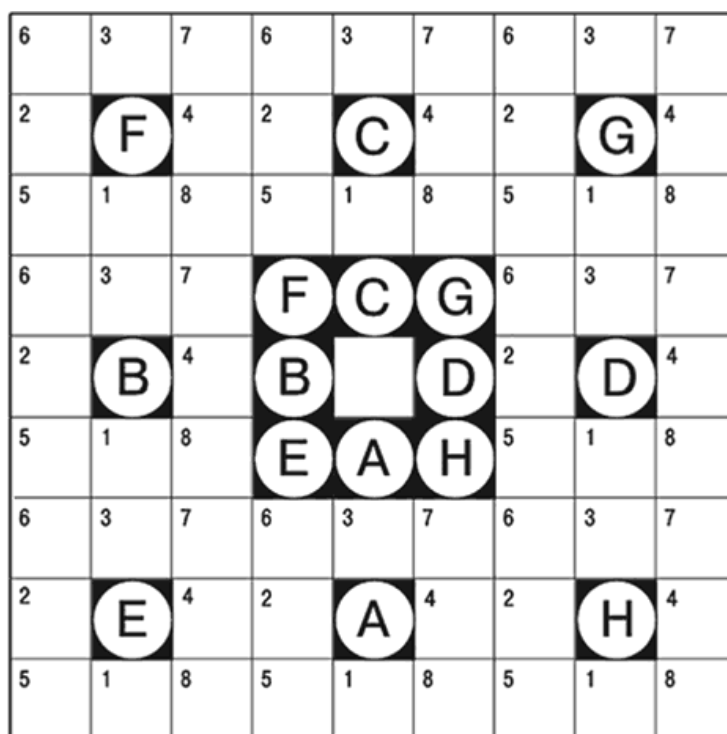
Теперь давайте посмотрим, как мы можем это применить в нашем случае. Не имеет значения, работаете вы сами или же в команде. Работая над объемным проектом, соорудите что-то похожее на стену детектива. Пускай изначально на вашей стене будет полный беспорядок, в ходе работы вы постепенно организуете вашу стену. Добавляйте туда свои идеи, ассоциации, мысли, структурируйте все это и разделяйте на колонки. Если же вы работаете в команде – пускай все участники группы работают со стеной.

Вам может показаться, что это приведет к полнейшему хаосу. И вы будете правы. Но хаос будет только поначалу. Постепенно он рассосется, и вы сможете увидеть красивую и четкую идею.

ЦВЕТОК ЛОТОСА

Стратегия Элиота состояла в том, чтобы начать с основной темы и подразделить ее на подтемы, каждую из которых сопроводить вариациями. Ясуо Мацумура из Clover Management Research в городе Тиба, Япония, разработал метод творческого мышления под названием «Цветок лотоса», отображающий в диаграммах стратегию Томаса Элиота.

Вы начинаете с центральной темы, расширяете ее на идеи, пока не создается несколько различных подтем, имеющих более одной точки входа. В «Цветке лотоса» лепестки вокруг его ядра, выражаясь фигурально, обрываются один за другим, обнажая ключевой компонент, или подтему. Этот подход используется до тех пор, пока проблема или возможность не исследованы достаточно полным образом. Группа тем и подтем, так или иначе разрабатывающихся, дает несколько различных возможностей.



Правила здесь таковы.

1. Запишите основную тему в середине большого листа бумаги.
2. Идеи или их приложения запишите в кругах от А до Н, расположенных возле основной темы.
3. Используйте записанные в кругах идеи как центральные темы для окружающих их лепестков лотоса, то есть квадратов. Таким образом, идея или ее приложение, записанное в круге А, становится центральной темой квадрата А, расположенного снизу от круга. Так создается основа для создания восьми новых идей или их приложений.
4. Продолжайте процесс, пока диаграмма «Цветка лотоса» не будет окончена.

НАРУШЬТЕ ПРАВИЛА

Правила существуют не просто так: они нужны для того, чтобы получать предсказуемые результаты, которые будут достигнуты в срок и без проблем. Но в любом деле полезно ставить под сомнение традиционные способы работы.

Упражнение (40–50 минут):

1. Напомните всем, в чем заключается ваша творческая задача. Составьте список правил, которые обычно соблюдаются. Спросите: «Что мы всегда делаем? Как у нас принято?»
2. Начните с первого пункта и спросите: «Какие есть противоположности для этого правила?»

На примере схемы рабочего обучения: мы всегда нанимаем квалифицированных преподавателей. Какие могут быть противоположности? Вообще никаких преподавателей. Не-profессионалы... практиканты... стажеры... рядовые граждане...

3. Проанализируйте список получившихся противоположностей – что в нем может натолкнуть на новые идеи? Как насчет непрофессионалов? Это может означать обмен знаниями между коллегами. Стажеры... Возможно, они поделятся своими навыками использования социальных сетей с сотрудниками старшего поколения? И так далее.

НАРУШАЙТЕ ПРАВИЛА

КАКОВА ВАША ТВОРЧЕСКАЯ ЗАДАЧА?	
1. КАК МЫ ОБЫЧНО ПОСТУПАЕМ?	2. КАКИЕ СУЩЕСТВУЮТ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ?
	3. КАК ЭТИ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ МОГУТ ВДОХНОВИТЬ НОВЫЕ ПОДХОДЫ?

Совет! Нарушив самое очевидное правило, которое все считают обязательным, можно получить самые оригинальные идеи. Не должно быть ничего неприкосновенного.

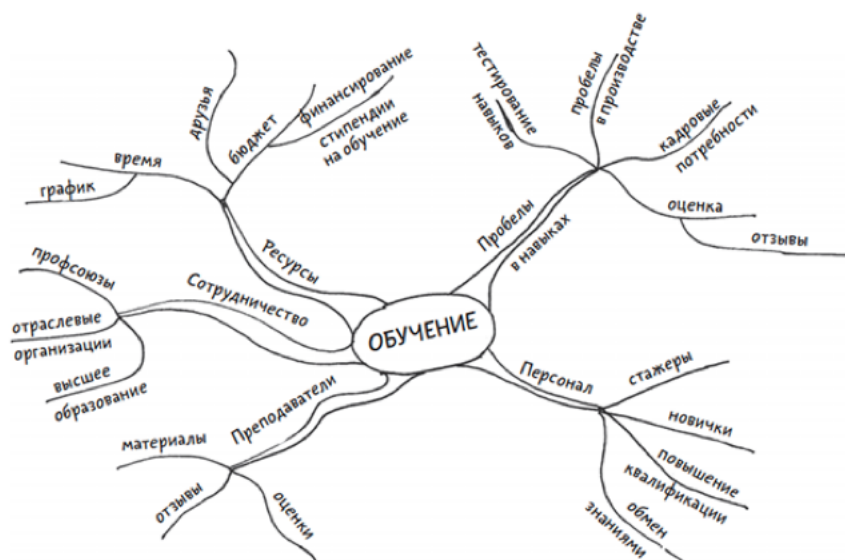
ИНТЕЛЛЕКТ – КАРТЫ

Техника составления интеллект-карт хороша тем, что учитывает нелинейность творческого процесса и не требует вгонять идеи в тесные рамки или записывать, пока они не будут готовы.

Упражнение (40–60 минут):

1. Начните с одного понятия, вопроса или утверждения в центре листа бумаги. Это позволит распространять тезисы дальше в любом направлении.
2. От центра нарисуйте ветви, представляющие новые идеи. Для каждой ветви вы можете выбрать свой цвет. Для иллюстрации мыслей используйте не только слова, но и рисунки.
3. Записывайте как можно больше вариантов и не останавливайтесь, пока у вас не останется треть от выделенного времени. Не бросайте слишком быстро и не задерживайтесь слишком долго на одной ветви.
4. Как только вы определите все возможные ветви, отступите назад и оглядите общую картину. Это позволит вам расставить приоритеты и решить, над чем начать работу в первую очередь.
5. Если вы работаете в группе, можете применить систему голосования точками для выбора приоритетных идей или же использовать интеллект-карту для распределения заданий членам команды.

Этот пример описывает идеи, связанные с внедрением программы обучения на работе:



ЦВЕТОК ЛОТОСА

Теперь каждая область – это основная тема, связывающая окружающие квадраты. Например, в диаграмме-образце слово «технология» в кружке А служит темой для нижней части квадратов.

В каждой теме старайтесь придумать восемь способов повышения доходности. Придумайте восемь идей или способов использования технологии для увеличения производительности или сокращения расходов, восемь идей или способов повышения производительности персонала или меньших расходов на него, восемь идей или способов повысить доходность доставки и т. д. Закончив всю диаграмму, вы получите 64 новые идеи, как увеличить производительность или сократить расходы.

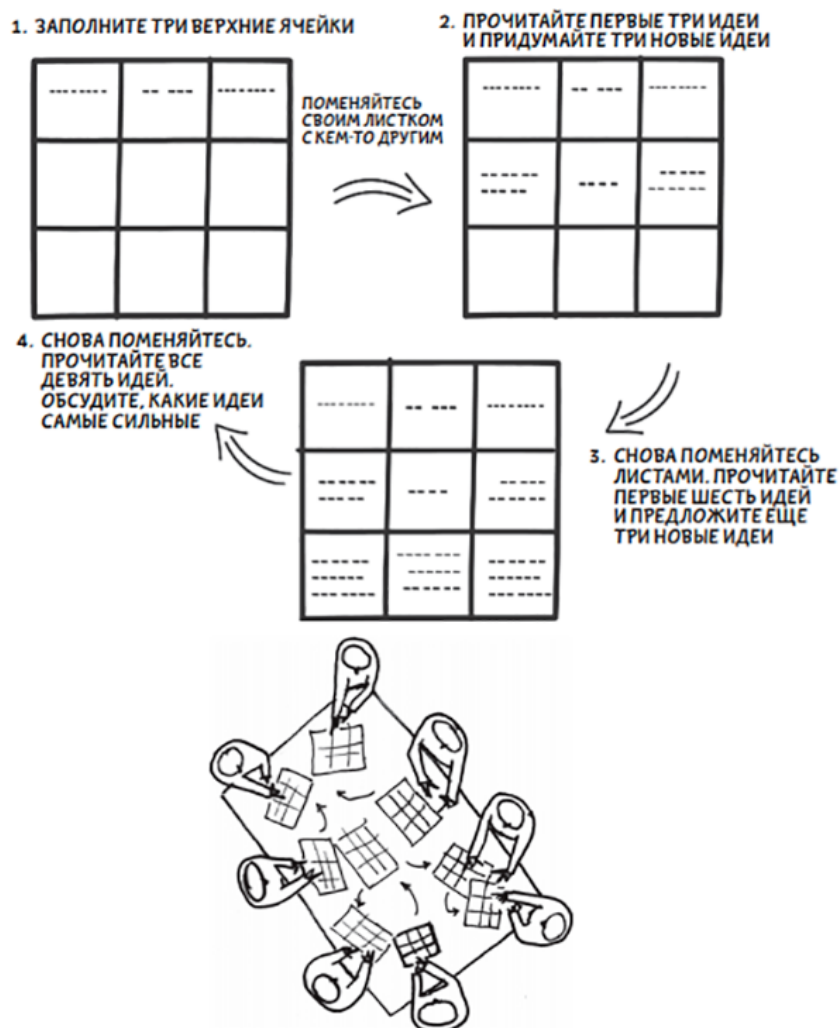
В методике «Цветок лотоса» одни идеи переходят в другие и в их приложения. Так как компоненты методики находятся в постоянной динамике, кажется, что идеи возникают сами собой.

МЕТОД ПЕРЕКРЕСТНОЙ НАМЕТКИ ИДЕЙ

Метод перекрестной наметки идей сочетает работу в тишине – чтобы участники могли спокойно думать – с регулярным обменом идеями внутри группы. Опыт показывает, что этот способ более продуктивен по сравнению с неорганизованной дискуссией.

Упражнение (30–40 минут):

1. Заранее подготовьте листы А4 с нарисованной на них таблицей 3×3. Листов должно быть на один больше, чем количество участников.
 2. Напомните участникам о вашей творческой задаче. Затем попросите их записать три первых идеи в верхнем ряду, по одной в каждой ячейке. Обсуждение здесь не допускается.
 3. Первый, кто заполнит все три клетки, кладет свой лист в центр стола, берет оставшийся пустой лист и записывает на нем еще три идеи. Другие участники, закончив, меняются листами, забирая лежащий в центре.
- Теперь на каждом из листов записаны идеи разных людей. Попросите участников развить идеи, которые им достались, записывая новые во втором ряду.



МЕТОД ПЕРЕКРЕСТНОЙ НАМЕТКИ ИДЕЙ

4. Закончив второй ряд, участники снова меняются листами. На этот раз они могут развить любую из шести идей на листе, который они взяли.
5. Когда все ячейки окажутся заполнены, упражнение прекращается. Участники в последний раз меняются листами. Дайте им хотя бы пять минут, чтобы прочитать все идеи на их листе.
6. Попросите каждого выбрать наиболее понравившиеся им идеи со своего листа. Запишите их на лекционном плакате и решите, какие вы будете развивать.

Совет! Эта техника идеальна для групп, в которых доминируют одни и те же люди, где вам нужно уравнивать условия для младших и старших сотрудников или услышать новые оригинальные мнения.

4 ЭЛЕМЕНТА

Творческий процесс должен иметь как начальную, так и завершающую стадии. Модель четырёх элементов описывает важные вопросы, необходимые для организации качественной работы над выбранной идеей.



Правила

Существуют четыре способа определить идею, располагающую группу к работе. Когда решения найдены, ещё раз оцените их и пройдите по списку, проверив, насколько они удовлетворяют следующим условиям:

Время, деньги и компетенция – всё это необходимо для осуществления и реализации идеи со стороны клиента.

1. Увлечение

Увлекает ли вас эта идея? Если нет, скорее всего, команда потерпит поражение, и клиент это заметит.

2. Сочетания

Сократите число идей, не вычеркивая их совсем: многие из них могут быть похожи и станут полезными дополнениями основной идеи.

3. Дискуссия в команде

Примите сторону в защиту одной из идей и проведите дискуссию с участниками группы.

4. 1-10

Оцените идеи по десятибалльной шкале, основываясь на логике. Демонстрация идей в крупном масштабе даст наглядное представление эффективности работы.

В процессе необходимо учитывать, на чем основаны решения членов команды: отталкиваются ли они от мнения клиента или от своей личной точки зрения? Во время утверждения решения могут возникнуть трения. Если это случится, постарайтесь сопоставить аргументы между собой, и определите, как должно приниматься каждое решение, личное или профессиональное.

ОБРАТНЫЙ МОЗГОВОЙ ШТУРМ

В этом методе мозговой штурм используют для поиска провальных решений, которые затем пытаются преобразовать в удачные. Один из способов генерации идей – поиск решений с помощью мозгового штурма.

Обратный мозговой штурм позволяет подойти к вопросу с другой стороны. Метод основан на двухэтапном процессе, первый этап заключается в поиске худших решений проблемы. Затем их преобразуют в хорошие решения. Использовать мозговой штурм в необычной манере и работать над решением проблем в другой плоскости может быть весело.

Цель

Этот метод поощряет исследование новых решений с помощью негативного мышления. Он позволяет по-новому взглянуть на разумные идеи и использовать вещи, которые раньше казались бесполезными.

Пример

Группа ищет ответ на вопрос: «Как можно укрепить отношения бабушек и дедушек с внуками?» В обратном мозговом штурме команда старается найти худшие решения, и затем преобразовать их в полезные.

Примеры плохих решений:

– Построить стену между старым и молодым поколениями. – Поместить их в два разных здания, так, чтобы они никогда не встречались. – Построить машину, которая отнимает всё внимание детей, в результате чего они не хотят проводить время со старшими.

Исправленные решения могут выглядеть так:

– Построить дом престарелых с детским садом внутри. В свободное время старшее поколение сможет приходить и помогать с детьми.

50 КОМНАТ

Дом из 50 комнат! Для чего бы вы использовали первую, вторую, третью, остальные?

Цель

«50 комнат» – идеальный метод, если нужно подтолкнуть команду и ускорить работу над проектом. Его цель состоит в том, чтобы заставить группу подумать о дополнительных направлениях разработки в рамках проекта или сессии.

Правила

Представьте себе дом из 50 комнат, где каждая комната имеет своё назначение. «50 комнат» – метод генерации идей с помощью воображения и творческого мышления, позволяющий участникам изменить угол обзора и мыслить абсурдно. Однако суть состоит не в придумывании новых комнат, а в наполнении их содержанием и функциями.

Можно и нужно:

- Активизировать своё восприятие.
- Использовать воображение.
- Мыслить абсурдно.

Нельзя:

- Оставлять комнаты пустыми.

КАРТА «В ОБРАЗАХ»

Цель:

Придумать решения, которые прежде было невозможно представить.

Дополнительное преимущество: смеясь и развлекаясь, члены группы лучше узнают друг друга и самих себя

Правила:

- 1) Для начала прикрепите на стену большой лист бумаги (как минимум, формата А1)
- 2) Войдите в роль, изменив привычный образ мыслей, и старайтесь думать, как другой человек. Например, представьте себя ребёнком, адвокатом, танцором сальсы, или, почему бы и нет, супергероем. Или попробуйте посмотреть на решение проблемы с разных точек зрения – дети, родители, подростки, студенты, горожане, администрация и тд. Самые честолюбивые могут одеть наряд героя, чтобы усилить эффект от своего выхода.
- 3) Начните с изображения своих мыслей на бумаге. Скажем, вы выбрали образ танцора – тогда, изображая свои мысли на ментальной карте, вы можете пританцовывать сальсу. Обязательно по очереди сменять друг друга.
- 4) Когда время подойдёт к концу, избавьтесь от идей, слепо любимых вопреки разуму, и выберете лучшее решение с помощью голосования.

Можно и нужно:

- Как можно больше размышлять и играть.
- Использовать в ментальной карте много разных цветов.
- Всегда писать свои мысли как продолжение чужих – тогда получится фантастическая ментальная карта.

Нельзя:

- Бояться выйти из зоны комфорта, попробовав новые роли.

Временные рамки

Общее время мозгового штурма составляет 1 час: 45 минут обсуждения, 10-минутный перерыв и 15 минут на то, чтобы избавиться от слепо любимых, но неэффективных идей.

МИРОВОЕ КАФЕ

«Мировое кафе» – метод, позволяющий организовать живое обсуждение, сфокусированную неформальную дискуссию. Является ценным помощником, когда необходимо в группе людей собрать информацию, произвести обмен знаниями, опытом, свободно поделиться идеями и мнением, услышать, что думают другие по поводу актуальных для организации или сообщества вопросов. Технология позволяет вовлечь в разговор каждого участника, формируя комфортную атмосферу открытости, непринужденности и психологической безопасности, когда можно говорить на равных.

Примеры ситуаций, в которых будет полезным применение:

- Разработка идей для новой стратегии
- Исследование причин проблемных ситуаций
- Совместный поиск решений по важным вопросам
- Формирование коллективного опыта, знаний
- Обмен мнениями по разным вопросам

Проведение обычно требует **от сорока минут до трех часов** в зависимости от количества участников и решаемых вопросов. От ведущего не требуется специальных умений и навыков: его задача – соблюдать тайминг и инструктировать участников.

Пять этапов работы:

1. В течение 3-5 минут ведущий рассказывает об особенностях работы, правилах и ожидаемом результате. Участники объединяются в группы от 3 до 7 человек. Если цель встречи – найти решение трех ситуаций, то и групп будет три. В каждой группе выбирается «хозяин стола». Хозяину стола дается дополнительная инструкция: «Вы являетесь хранителем знаний вашей группы. Ваша задача – фиксировать информацию и передавать наработанное последующим группам. Следите, чтобы все принимали участие в обсуждении, поощряйте высказывание идей, пишите разборчиво. Все идеи принимаются без критики». Каждая группа получает по листу флип-чарта и маркеру для записи идей. На листе написано название обсуждаемого вопроса. Как вариант, можно записывать идеи на стикерах и клеить их на флипчарт.

2. Участники получают время на поиск всех вариантов ответа на вопрос. Хозяин стола без критики фиксирует идеи. Время на обсуждение зависит от сложности темы. Обычно – от 10 до 20 минут, не меньше, т.к. самые лучшие мысли приходят не сразу, а после некоторой «раскачки». Но и больше тоже малоэффективно: слишком утомительно и снижает энергетику работы.

МИРОВОЕ КАФЕ

3. По команде ведущего участники меняются столами (обычно по часовой стрелке). Хозяин стола остается, приветствует новую команду, вводит в тему и рассказывает о том, что наработано прошлой группой. Новые участники дополняют список своими идеями. Для наглядности можно записывать новые идеи маркером другого цвета, в другом секторе листа. Есть специальные компании, которые специализируются на выпуске оборудования для «Мирового кафе». В частности, они делают бумажные скатерти для круглых столов с заранее обозначенными секторами.

Продолжительность этого этапа также обычно 10-15 минут. Следующий переход опять происходит по команде ведущего. Количество переходов зависит от количества столов, но не более пяти. Время обсуждения постепенно сокращается до 7-10 минут, потом до пяти.

4. Команды возвращаются за свои столы (те столы, за которыми они начинали работать) и подводят итоги обсуждения, систематизируют идеи, делают выводы и представляют их наглядно на листах флип-чарт. Например, можно выделить 5 ключевых идей.

5. Хозяин каждого стола презентует результаты всей группе. Обсуждение. Таким образом в рамках четкой структуры и понятных правил создается непринужденная доброжелательная атмосфера. С помощью этого метода можно за период от сорока минут до трех часов собрать информацию, объединить видение, найти ответ на вопросы.

SCAMPER

Методика «SCAMPER» представляет собой схему постановки определённых вопросов, которые стимулируют генерацию новых идей. Другими словами, это методика креативности.

«SCAMPER» – это:

- S – Substitute (замещение)
- C – Combine (комбинирование)
- A – Adapt (адаптация)
- M – Modify/Magnify (модификация, увеличение)
- P – Put to Other Uses (предложение другого применения)
- E – Eliminate (устранение или сведение действия до минимума)
- R – Rearrange/Reverse (обращение, изменение порядка)

Перед применением методики необходимо чётко поставить задачу: определить проблему, которая требует решения, или идею, которая должна быть разработана.

Как только задача поставлена, задаются вопросы по схеме «SCAMPER»

SUBSTITUTE (ЗАМЕЩЕНИЕ)

Вопросы:

- Как и чем можно заменить составляющие части?
- Как и чем можно заменить имеющиеся правила?
- Как и чем можно заменить форму?
- Как и чем можно заменить запах, звук, поверхность, цвет?
- Можно ли изменить название?
- Можно ли заменить одну часть другой?
- Можно ли применить данную идею в новом направлении?
- Можно ли изменить свои ощущения, связанные с этим?

COMBINE (КОМБИНИРОВАНИЕ)

Вопросы:

- Можно ли скомбинировать несколько замыслов или их частей и как?
- Можно ли скомбинировать результаты каждого замысла или их частей и как?
- Можно ли скомбинировать поставленную задачу с чем-то другим?
- Что может быть скомбинировано, чтобы расширилась область применения?
- Какие части (материалы, товары, услуги) могут быть скомбинированы?
- Можно ли скомбинировать различные способности для достижения результата?

ADAPT (АДАПТАЦИЯ)

Вопросы:

- Существуют ли аналоги, и на что это может быть похоже?
- Сталкивался ли я уже с чем-то подобным?

SCAMPER

- Что ещё можно извлечь из этой ситуации?
- Чем из уже существующего я могу воспользоваться, чтобы решить эту проблему?
- Могу ли я скопировать кого-то и чьи идеи я могу использовать для себя?
- Какие уже существующие идеи я могу адаптировать под себя?
- Может ли моя концепция быть представлена в другом контексте?
- Есть ли в других областях идеи, которые можно было бы применить?

MODIFY/MAGNIFY (МОДИФИКАЦИЯ, УВЕЛИЧЕНИЕ)

Вопросы:

- Что и как можно модифицировать?
- Какие идеи можно расширить и как?
- Как и что можно сделать с большей эффективностью?
- Можно ли это легко повторить?
- Можно ли придать имеющимся идеям и концепциям дополнительную ценность?

PUT TO OTHER USES (ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДРУГОГО ПРИМЕНЕНИЯ)

Вопросы:

- Как ещё это можно использовать?
- Может ли это быть применено не только к тому, что планировалось, но и к чему-либо другому?
- Как данную идею мог бы использовать ребёнок или пожилой человек?
- Можно ли применить имеющуюся идею, модифицировав её?
- Как бы я оценил эту идею, если бы узнал её только сейчас?

ELEMINATE (УСТРАНЕНИЕ ИЛИ СВЕДЕНИЕ ДО МИНИМУМА)

Вопросы:

- Можно ли упростить эту проблему?
- Что можно удалить из контекста без существенных изменений?
- Какое условие не является обязательным?
- Можно ли сделать исключение из правил?
- Можно ли и нужно ли разделять проблему на несколько частей?
- Можно ли придать этому меньший объём?

REARRANGE/REVERSE (ОБРАЩЕНИЕ, ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА)

- Какой порядок будет наиболее оптимальным?
- Являются ли отдельные части взаимозаменяемыми?
- Может ли быть иная последовательность действий?
- Можно ли поменять местами причину и следствие?
- Можно ли поменять местами положительные и отрицательные аспекты?
- Что будет, если рассмотреть проблему в обратном порядке?

СПОСОБЫ РАЗОГНАТЬ КРЕАТИВНОСТЬ

1. Противоположное полушарие

Привыкли писать правой рукой? Начните писать левой. Если вы держите ложку в левой руке, научитесь держать её в правой.

Смена руки позволяет развивать оба полушария головного мозга.

2. Рассказ из 100 слов

Одно из самых интересных упражнений на креативность. Вам нужно составить рассказ из ограниченного количества слов. В данном случае – из 100 слов.

Если хотите можете написать рассказ из 75 или 50 слов. Только помните, что чем жёстче ограничения, тем труднее в них уложиться.

3. Расшифровка египетских иероглифов

Найдите в интернете надписи из египетских иероглифов. Подумайте, что они означают. На основе этих догадок составьте историю. Главное, не подсматривайте, что эти иероглифы на самом деле значат.

4. Друдлы

Друдлы – это картинки, которые могут быть интерпретированы по-разному. Кому-то может показаться, что картинке изображены горы, а кому-то – деревья.

5. Ассоциации

Берёте любое слово и подбираете к нему 5-10 ассоциаций. Например, ассоциации к слову арбуз – зелёный, спелый, сочный, красный, косточки, семечки, вкусный, сладкий. Чем больше ассоциаций вы придумаете, тем лучше.

6. Уникальное предложение

Составьте самое длинное предложение, где буквы в словах не повторяются.

7. Писатель-юморист

Это, скорее, шуточное упражнение. Оно хорошо развивает креативность. Суть его состоит в следующем – сочинить:

- историю жизни спички;
- 5 правил покраски волос с помощью бензина;
- автобиографию Крокодила Гены.

8. Ассоциации

Выберите любое слово и подберите к нему 5-10 ассоциаций. Например, ассоциации, к слову, арбуз – зелёный, спелый, сочный, красный, косточки, семечки, вкусный, сладкий. Чем больше ассоциаций вы придумаете, тем лучше.



Создаем будущее здесь и сейчас!