

# Тема 7

## «Ігри для розуму – методи пошуку нестандартних рішень»

Сизоненко Олена Володимирівна



# План

- 1. Загальна характеристика методів розвитку креативного мислення**
- 2. Лінійні методи креативного мислення**
- 3. Інтуїтивні методи креативного мислення**

# **1. Загальна характеристика методів креативного мислення**

**Лінійні ігри для розуму**

**Інтуїтивні ігри для розуму**

**Дизайн-мислення**

# Лінійні гри для розуму – що це?

Лінійні гри поділяють на три групи - А, В, С. **Ігри групи А** дозволяють трансформувати наявну інформацію різними шляхами: записуванням, поділом, комбінуванням і маніпулюванням - це відкриває нові можливості вирішення проблеми. Змінюючи точку зору, ви переходите від однієї ідеї до іншої, поки не виявите потрібну. Так само як людина перескакує з каменю на камінь, прагнучи опинитися на іншому березі річки, ви перестрибуєте від ідеї до ідеї, наближаючись до своєї мети - вибору.

# Лінійні ігри групи А

## Фальшиві обличчя

- Прийом: зміна вихідних установок.
- Короткий опис: як створити ідею шляхом відмови від загальноприйнятих установок.

## Скибочки і кубики

- Прийом: складання списку характерних властивостей.
- Короткий опис: як запропонувати новаторську ідею шляхом відбору характерних ознак.

## Вишня в розрізі

- Прийом: дроблення завдання на частини.
- Короткий опис: як продукувати ідеї, ділячи завдання на дві і більше складові, а потім комбінуючи їх різними способами.

## Бульбашки думок

- Прийом: складання схеми думок.
- Короткий опис: як скласти схему думок так, щоб вона заблищала новими ідеями.

## Питання СКАМПЕР

- Прийом: формулювання питань.
- Короткий опис: як, маніпулюючи наявним в розпорядженні, отримати щось інше.

# Лінійні ігри групи В

## Перетягування канату

- Техніка: аналіз силового поля.
- Короткий опис: як схематично зобразити позитивні і негативні сторони завдання і потім максимізувати позитивні сторони і мінімізувати негативні.

## Скриня ідей

- Техніка: морфологічний аналіз.
- Короткий опис: як визначити і розсортувати параметри завдання, щоб швидко генерувати тисячі нових ідей.

## Решітка ідей

- Техніка: решітка компанії FCB.
- Короткий опис: як знайти нові ідеї та творчі стратегії, використовуючи решітку для організації складних масивів інформації.

## "Квітка лотоса"

- Техніка: ДІАГРАМНИХ зображення.
- Короткий опис: як схематично зобразити перешкоди і потім використовувати їх, щоб досягти своєї мети.

## «Фенікс»

- Техніка: постановка питань.
- Короткий опис: як використовувати список питань (запропонований свого часу ЦРУ), щоб направити свої думки в потрібне русло.

## Компанія «Great Transpacific Airline та Storm Door » (Великі транстихоокеанські авіалінії)

- Техніка: складання матриць.
- Короткий опис: як створити таблицю ключових слів; як утворити з ключових слів матриці, службовці для вироблення нових ідей.

## Майбутній продукт

- Техніка: сценарій майбутнього.
- Короткий опис: як скласти сценарій майбутнього і скористатися перевагами потенційних можливостей.

# Лінійні ігри групи С

- Лінійні техніки групи С служать перетворенню інформації, щоб допомогти вибратися з накатаній колії звичних дій. Традиційна подача інформації часто дуже тісно пов'язана зі старими і добре відомими рішеннями, щоб висікти в нас іскру нової ідеї. Однак чим різкіше ми змінимо своє сприйняття ситуації, тим вище ймовірність появи оригінальних думок.
- Розглянемо простий приклад відкачування води з відра за допомогою звичайного шлангу. На перший погляд, початкові дії виглядають несподіваними і нелогічними: вода всмоктується і піднімається по шлангу вгору. Тим часом, досягнувши певної точки відповідно до закону сполучених посудин, вона сама починає витікати з відра. Подібним чином, здавалося б, позбавлені логіки дії часто призводять до блискучих результатів



## **Ірраціональне мислення**

- Прийом: випадкова стимуляція.
- Короткий опис: посилення зв'язку між двома різними концепціями з метою вироблення нових ідей.

## **«Чертог слави»**

- Прийом: формування взаємозв'язків.
- Короткий опис: встановлення уявних зв'язків між виниклими проблемами і висловлюваннями великих людей, що дозволяє підійти до вирішення завдання більш творчо.

## **«Коло сприятливих можливостей»**

- Прийом: формування взаємозв'язків.
- Короткий опис: продукування ідеї шляхом встановлення взаємозв'язку між характерними ознаками і поставленим завданням.

## **Ідеї в картинках**

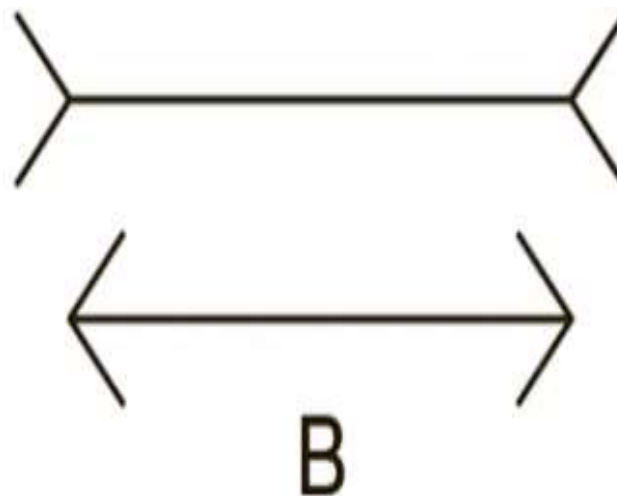
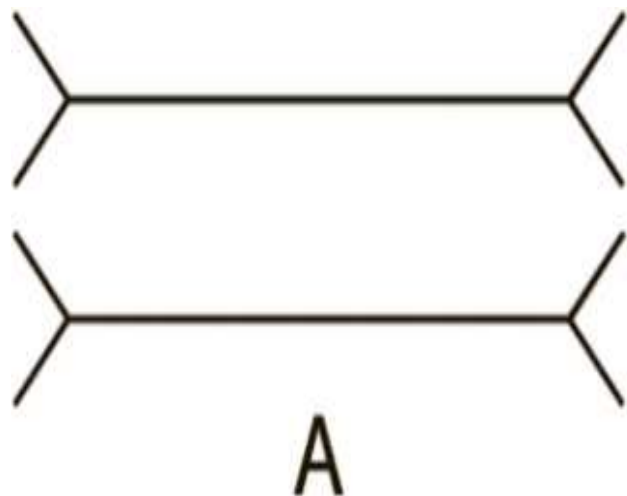
- Прийом: мова схем.
- Короткий опис: оперування абстрактними символами з метою пошуку нових ідей.

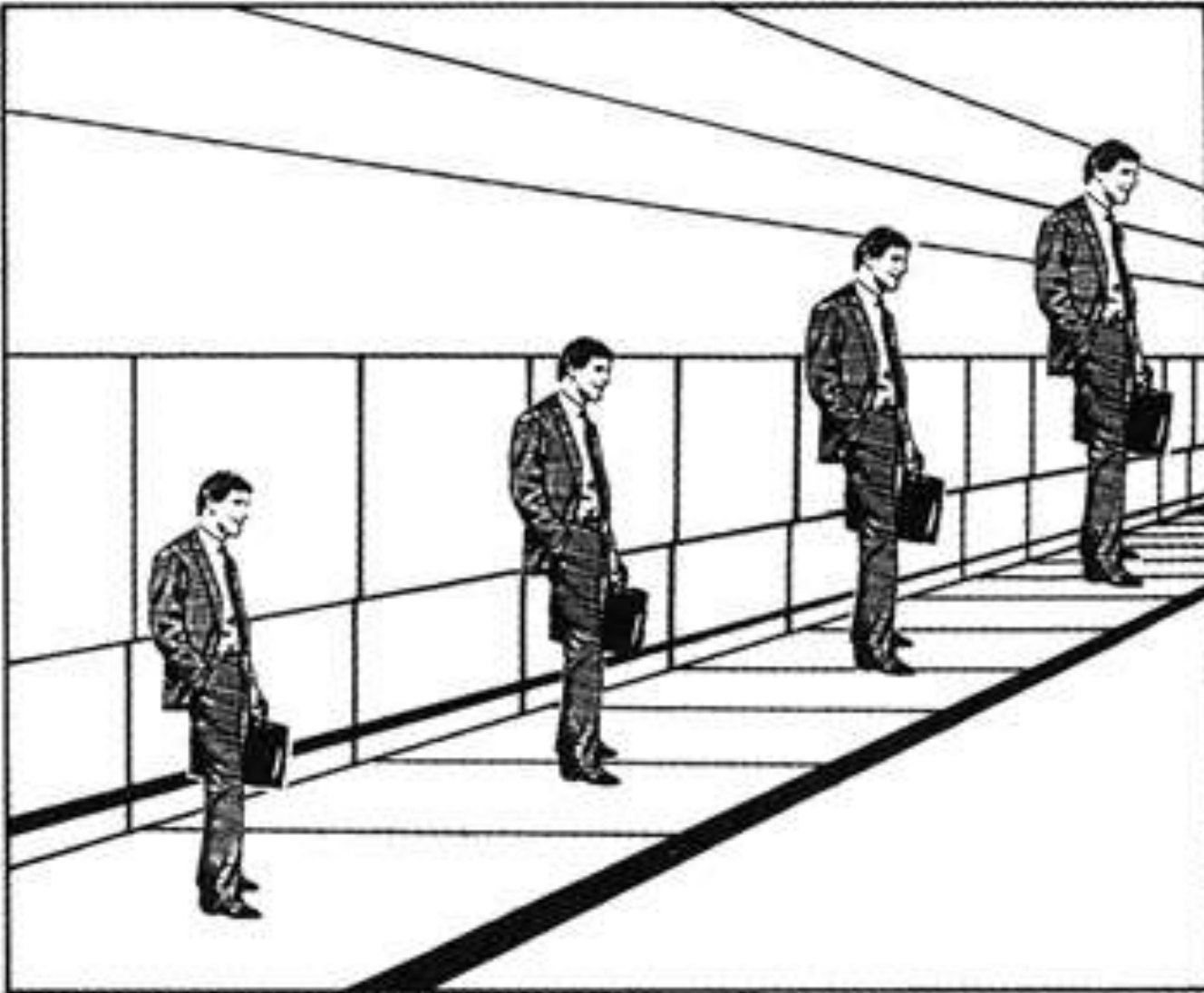
## **«Розумний Тревор»**

- Прийом: розмова з незнайомцем.
- Короткий опис: обговорення проблеми з самими різними людьми з метою пошуку нових рішень.

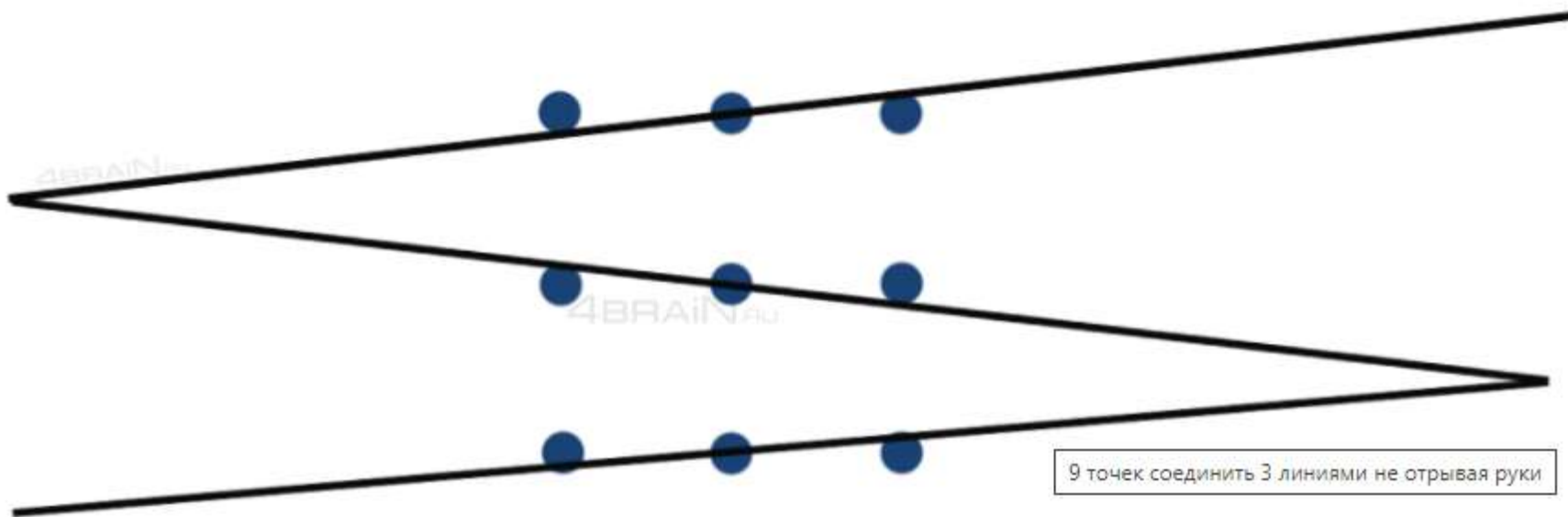
## **2. Лінійні методи креативного мислення**

# Метод «Фальшиві обличчя»











# ПЛАН ДІЙ

1. Сформулюйте проблему.
2. Запишіть вихідні установки.
3. Спробуйте їх оскаржити.
4. Для кожної вихідної установки знайдіть альтернативну/зворотню і обов'язково її запишіть.
5. Складіть список інших точок зору на проблему - вони можуть виявитися дуже корисними.
6. Запитайте себе, як можна реалізувати кожну висунуту вами альтернативну установку. Зафіксуйте нові ідеї та погляди щодо вашого завдання.



# Зворотні вихідні установки

Уміння розглянути проблему під іншим кутом зору дозволяє побачити її нові грані і розширювати можливості мислення.

У творчих людей самі блискучі ідеї часто виникали в тих випадках, коли вони ставили під сумнів начебто очевидні речі, намагаючись побачити й осмислити їх з різних сторін.

# Генрі Форд

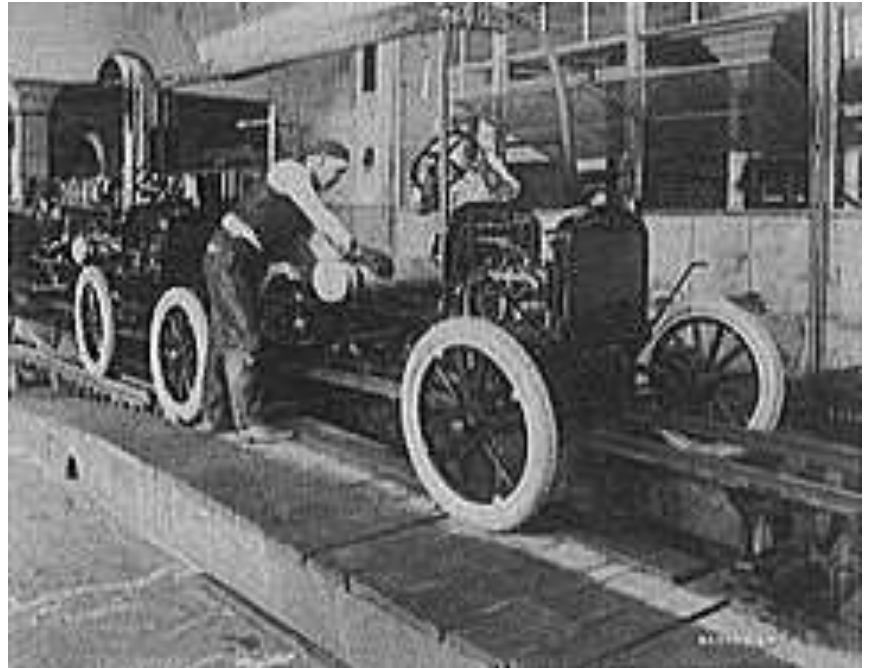


# Складальний конвеєр Форда

1913 рік



1923 рік



# Самостійна робота для заліку

- Використовуючи метод «Фальшиві обличчя» ви вирішуєте проблему/виконуєте завдання
- Для цього Ви САМОСТІЙНО обираєте проблему/завдання
- Формулюєте вихідні установки до Вашої проблеми/завдання (мінімум три)
- Для, визначених Вами, вихідних установок, підібрати зворотні/альтернативні (для всіх трьох).
- Запропонуйте способи як можна реалізувати кожну висунуту вами зворотню/альтернативну установку
- Визначаєте способи реалізації – мінімум однієї альтернативної установки, можете описати всі, або поєднати декілька в одній реалізації
- Інформацію представити у вигляді таблиці
- **Виберіть одну з інверсій і опишіть як втілити їх в життя.**
- Виконане завдання завантажуєте в телеграмі в ПП або завантажуєте в мудлі

Вихідні установки (мінімум 3)	Зворотні /альтернативні установки для кожної вихідної	Способи реалізації
----------------------------------	---	--------------------

# Джерела інформації та фото

- <http://ru.sport-wiki.org/vidy-sporta/golf/>
- <https://uk.p-advice.com/recommended-how-golf-books>