

CO TO JEST KREATYWNE MYŚLENIE?

Kreatywność to fantazyjny i swobodny **sposób myślenia i działania**, prowadzący do nowych pomysłów i użytecznych produktów.

Do innowacji dochodzi się albo przez wymyślanie zupełnie nowych rzeczy, albo przez zastosowanie innych układów rzeczy wcześniej już znanych.

Kreatywność może przejawiać się w każdej dziedzinie - nie tylko w sztuce i nauce, lecz także w biznesie, polityce, dziennikarstwie, sporcie, medycynie, technice, przyrządzaniu potraw, uprawie ogródka czy urządzeniu mieszkania.

Edward de Bono, światowy autorytet w dziedzinie kreatywnego myślenia, używa często także wielu innych sformułowań określających opisywany przez niego typ myślenia. Mówi o:

- **myśleniu „prowadzącym do mądrości”**,
- **„myśleniu skutecznym”**,
- **„myśleniu świadomym”**,
- **„myśleniu do działania”**.

CO WPLYWA NA KREATYWNOŚĆ?

- dziedziczność,
- atmosfera dzieciństwa (zabawki, bajki),
- wpływ szkoły i środowiska,
- autonomia w pracy,
- potencjał zespołu.

TECHNIKI TWÓRCZEGO MYŚLENIA

- **burza mózgów**
- **mapy myśli**
- **sześć kapeluszy**
- **diagram ryby (wykres Ishikawy)**
- **technika kruszenia**

BURZA MÓZGÓW

Jest jedną z najbardziej znanych zespołowych technik rozwiązywania problemów.

W burzy mózgów obowiązują dwie podstawowe dyrektywy:

- odroczone wartościowanie,
- jakość poprzez ilość.

Pierwsza z nich oznacza oddzielenie etapu wymyślenia rozwiązań od etapu ich oceny. Aby nie krępować swobodnej gry wyobraźni, w fazie poszukiwania idei wszelka ocena, a zwłaszcza krytyka zgłaszanych pomysłów jest zabroniona. Dąży się do zgromadzenia jak największej ich liczby, zakładając, że wśród wielu na pewno znajdzie się kilka wartościowych, zasługujących na dalszą obróbkę. I to właśnie jest istotą drugiej dyrektywy (jakość poprzez ilość). Pomysłów nie należy krytykować, ale można i trzeba podchwytывать je, ulepszać, łączyć jedne z drugimi.

Sesja burzy mózgów składa się z czterech etapów:

- postawienie problemu,
- przededefiniowanie problemu,
- właściwa burza mózgów,
- ocena propozycji.

Centralnym punktem sesji jest etap trzeci, na którym szczególnie ważne jest przestrzeganie reguł organizacyjnych. Głosu udziela lider. Jednorazowo można zgłaszać jeden pomysł. Sekretarz zapisuje pomysły na widocznych planszach. Aby nie zapomnieć swoich pomysłów, zanim się je zgłosi, każdy uczestnik zapisuje je na swojej kartce. Lider pilnuje, aby na tym etapie nie krytykować żadnej propozycji, ale pożądanym jest nawiązywanie do tego, co zostało zgłoszone, dlatego w pierwszej kolejności udziela się głosu tym, którzy chcą zgłaszać tzw. replikę, czyli wypowiedź nawiązującą do poprzedniej. Zapewnienie odpowiedniego tempa, dynamiki i twórczej atmosfery - to przede wszystkim zadania lidera i sekretarza, który jest jego pomocnikiem. Po trzecim etapie można zrobić przerwę, podczas której następuje pogrupowanie pomysłów i uzgodnienie kryteriów ich oceny. Po przerwie propozycje są oceniane i podsumowuje się wyniki sesji. Najlepsze pomysły przekazywane są do dalszej obróbki i wdrożenia.

MAPY MYŚLI

Mapy Myśli to kilkunastoletnia technika, która pobudza w niespotykany dotąd sposób obie półkule mózgu.

Lewa półkula odpowiada za: słowa, logikę, liczby, hierarchię, linearność, analizę zbiorów. Możemy więc nazwać ją "techniczną" lub "logiczną".

Prawa półkula odpowiada za: rytm, świadomość przestrzeni, Gestalt, czyli obraz całości, wyobraźnię, marzenia, postrzeganie kolorów, postrzeganie rozmiarów. Możemy więc nazwać ją "twórczą", "artystyczną".

W dzieciństwie korzystałeś najpierw z prawej półkuli. Gdy nauczono Cię liczyć i myśleć logicznie, przez jakiś czas używałeś obu półkul. Potem najczęściej, z różnych powodów, skutecznie ograniczałeś aktywność półkuli twórczej.

Tony Buzan, twórca Map myśli, w swojej teorii opiera się na dwóch faktach:

- pojemność ludzkiej pamięci i zdolności analityczne mózgu są nieograniczone,
- dostęp do pokładów Twojej pamięci umożliwiają słowa kluczowe, które pojawiają się w pewnym kontekście skojarzeniowym.

SŁOWA KLUCZE

Słowa kluczowe same w sobie są skojarzeniami. Wywołują one reakcję łańcuchową następnych skojarzeń, która u dorosłego człowieka mogłaby nigdy się nie skończyć.

I co ciekawe, każdy człowiek generuje zupełnie unikatową reakcję łańcuchową w swoim umyśle.

Podczas korzystania z Map myśli umysł jest uwolniony od ograniczeń i może spokojnie porządkować zakumulowane dane, co prowadzi do narodzin nowatorskich pomysłów.

PODSTAWOWE PRAWA MAP MYŚLI

1. Zawsze zaczynaj od obrazka tematu na środku kartki. Użyj do jego namalowania przynajmniej 3 kolorów.
2. Używaj obrazków, symboli, kodów i skalowania do wyrażania pojęć.
3. Nadawaj wartość słowom, zapisując je dużymi lub małymi literami.
4. Na jednej linii tylko jedno słowo/ grafika.
5. Linie muszą wychodzić ze środkowego obrazka i być ze sobą połączone. Im dalej od centrum, tym cieńsze linie ponieważ im dalej od centrum, tym bardziej szczegółowe zagadnienia.
6. Rysuj linie tej samej długości co słowo/ grafika.
7. Używaj kolorów - według własnego uznania.
8. Wykreuj swój własny styl tworzenia Map Myśli.

9. Wyróżniaj i zaznaczaj asocjacje jednego elementu z drugim.
10. Aby Twoje Mapy Myśli były przejrzyste, używaj promienistej hierarchii, numeruj.

JAK TWORZYĆ MAPY MYŚLI?

1. Obróć poziomo białą kartkę formatu A4 albo najlepiej A3.
2. Zbierz w jednym miejscu wszystkie flamastry i kredki, które mógłbyś użyć.
3. Wybierz temat nowej Mapy Myśli.
4. Zbierz wszystkie potrzebne Ci materiały.
5. Na środku narysuj obraz przedstawiający temat mapy. Buzan radzi, aby miał 6 (A4) lub 10 (A3) centymetrów wysokości i szerokości.
6. Postaraj się, aby obraz zwracał uwagę i za każdym razem wywoływał odpowiednie skojarzenia.
7. Linie od najgrubszych przy centrum rób coraz cieńsze. Nie korzystaj z linijek. Linie powinny wyglądać jak macki ośmiornicy. Najbliżej centrum umieść najbardziej ogólne określenia i, oddalając się od głównego obrazka, przechodzą do szczegółów.
8. Używaj obrazków, gdzie tylko jest to możliwe. Pamiętaj, że obraz wart jest tysiąca słów.
9. Linie rysuj tej samej długości co słowo/ grafika.
10. Używaj kolorów - według własnego uznania.
11. Zapisz WSZYSTKIE pomysły - swoje i innych. Następnie zreorganizuj mapę, aby była bardziej przejrzysta i ładniejsza.

SZEŚĆ KAPELUSZY

Ta technika, opracowana przez Edwarda de Bono, bywa stosowana zarówno na posiedzeniach zarządów poważnych korporacji, jak i podczas lekcji. Poszukując rozwiązania problemu, uczestnicy sesji umawiają się, że każdy z nich będzie miał na głowie kapelusz w innym kolorze. Oczywiście nie jest ważne, czy dana osoba naprawdę włoży kapelusz, czy tylko wyobrazi sobie, że ma go na głowie. Ważne jest, aby właściwie odegrała przypisaną jej rolę określoną kolorem myślowego kapelusza.

Dyskusowanie w myślowych kapeluszach pozwala zachować różne podejścia do problemu, uwzględnić różne punkty widzenia, a dokładnie przyjrzeć się pomysłom, wykryć zarówno ich mocne, jak i słabe strony.

Kapelusze i odpowiadające im role:

- **kapelusz zielony** - postawa twórcza, wymyślanie możliwości, proponowanie nowych rozwiązań,
- **kapelusz żółty** - programowy entuzjazm, dostrzeganie zalet zgłaszanych pomysłów i korzyści, jakie one mogą przynieść,
- **kapelusz czarny** - rola „dyżurnego pesymisty”, szukanie przysłowiowej dziury w całym, czyli odkrywanie i sygnalizowanie słabych stron pomysłów, zagrożeń, możliwości wpadki, plajty, straty,
- **kapelusz czerwony** - spontaniczne wyrażanie emocji wzbudzanych przez prezentowane pomysły, kierowanie się preczuciem, intuicją,
- **kapelusz biały** - rola bezstronnego sędziego przypominającego obiektywne informacje, dane, liczby, fakty,
- **kapelusz niebieski** - rola organizatora porządkującego grupowy proces myślenia, czuwanie nad planem i procedurą.

DIAGRAM RYBY (WYKRES ISHIKAWY)

TECHNIKA KRUSZENIA