



1.7.2 Modele kreatywnego myślenia i generowania pomysłów

1. Strategia Disneya (Walt Disney)

Narzędzie to wykorzystywane jest do planowania realizacji celów, projektów, przedsięwzięć oraz do poszukiwania kreatywnych rozwiązań. Jest to narzędzie do zastosowania zarówno indywidualnego, jak i grupowego i jest formą ulepszonej „burzy mózgów”.

Narzędzie to pozwala spojrzeć na zagadnienie z trzech różnych perspektyw, które jednocześnie są trzema etapami planowania realizacji celu. Owe etapy to: Marzyciel, Realista i Krytyk.

marzyciel

Wybierz jakieś miejsce, gdzie możesz stanąć i bądź „Marzycielem”. Przywołaj w wyobraźni wszystkie te sytuacje, w których znajdowałeś się w świecie niczym nieskrępowanej fantazji. Rejestruj każdy marzycielski pomysł, który przychodzi ci do głowy.

Etap „Marzyciela” to „burza mózgów”; generowanie możliwości bez zwracania uwagi na to, jak są realistyczne.

Marzyciel nie zna limitów, ograniczeń. Nie zastanawia się jak zrealizować pomysły. Zadaje następujące pytania: Jak byś to zrobił?; Jaki pomysł przychodzi ci do głowy?; Jak byś na to spojrzął?; Czy możesz sobie to wyobrazić?



realista

(w wielu źródłach nazywany Planistą)

Wybierz inne miejsce przed sobą i zarezerwuj je dla „Realisty”. Przypomnij sobie momenty, w których podejmowałeś konkretne decyzje, myślałeś realistycznie i konstruktywnie, tworząc w efekcie konkretny plan działania.

Realista porządkuje wszystkie pomysły, proponuje realny do zrobienia plan działania, w przypadku trudności proponuje rozwiązanie. Sztuka odniesień do rzeczywistości, jest technokratą „czepiającym” się szczegółów. Zadaje następujące pytania: Po czym poznasz, że osiągnąłeś swój cel?; Co zrobisz?; A konkretnie co zrobisz?

krytyk

Wybierz trzecie miejsce przed sobą dla „Krytyka”. Przypomnij sobie sytuację, w której byłeś świetnym krytykiem. Potrafiłeś wskazać słabe punkty pomysłów, trafnie oceniałeś błędy innych, odnajdywałeś lepsze rozwiązania. Przenieś teraz tę sytuację na siebie. Pozwól, aby Twój umysł znajdował słabe punkty planu.

Krytyk (nie krytykant) ocenia stopień ryzyka, weryfikuje plany, wskazuje zagrożenia, problemy. Zadaje następujące pytania: Czy zauważyłeś coś?; Co Cię niepokoi?; Czy widzisz jakieś zagrożenia?

Aby stworzyć naprawdę dobry plan, znaleźć najlepsze rozwiązanie, potrzebujesz wszystkich trzech rodzajów działania. Muszą one być wyraźnie oddzielone od siebie, aby nie zakłócały się wzajemnie.

2. Myślenie lateralne (de Bono)

Koncepcja myślenia lateralnego stanowiła efekt badań nad pracą umysłu. W latach 60 ubiegłego wieku De Bono odkrył, że postrzeganie mózgu jako komputera nie jest najlepszym podejściem. Według niego mózg jest raczej „szczególnym środowiskiem, które pozwala informacjom organizować się w schematy”. Umysł ciągle poszukuje schematów, myśli schematami i organizuje nową wiedzę zgodnie ze znanymi sobie kategoriami. Nowe koncepcje muszą zmagać się ze starymi, aby zająć w mózgu swoje miejsce. De Bono poszukiwał sposobu przyswajania nowych koncepcji w sposób spontaniczny, a nie na drodze konfliktu.

Myślenie lateralne jest procesem, który pozwala zrestrukturyzować istniejące schematy, stworzyć umysł i uniknąć myślenia stereotypowego. To w zasadzie kreatywność, ale bez żadnej mistyki. Po prostu sposób przyswajania informacji, który daje twórcze rezultaty. Czym jest humor – pyta de Bono – jeśli nie gwałtowną zmianą struktury wykorzystanych schematów myślenia? Jeśli jesteśmy w stanie wprowadzić nieoczekiwany element, to znaczy, że musimy być niewolnikami zastanych schematów.

Przeciwieństwem myślenia lateralnego jest myślenie wertykalne. Nasza kultura, a zwłaszcza system edukacyjny, podkreśla rolę logiki, zgodnie z którą zdanie prawdziwe daje kolejne zdanie prawdziwe, prowadząc nas do „prawidłowego” rozwiązania. Ten sposób myślenia zazwyczaj się sprawdza, ale gdy mamy do czynienia ze szczególnie trudną sytuacją, może okazać się niezbyt użyteczny. Aby wykonać skok naprzód, jakiego potrzebujemy, czasem musimy myśleć nieszablonowo. De Bono ujmuje to tak: „Myślenie wertykalne służy do pogłębienia istniejącego otworu. Myślenie lateralne służy do wykopania otworu w innym miejscu”.

Myślenie lateralne nie neguje myślenia wertykalnego, ale je uzupełnia. Powinno być wykorzystywane, gdy wyczerpane zostaną możliwości zastosowania istniejących schematów.

3. Sześć kapeluszy Edwarda de Bono (de Bono)

Metoda Sześciu kapeluszy myślowych została opracowana przez dra Edwarda de Bono, twórcę myślenia lateralnego. Jej celem jest dążenie do wprowadzenia porządku w procesie myślenia, poprzez wyznaczenie sposobów myślenia, a w efekcie wyznaczenie jednego, którym należy w danym momencie się posługiwać. Pozwala to uniknąć myślenie na wiele sposobów, co ma przełożyć się na stworzenie mapy, drogi myśli i wybór najlepszej z nich. Tworzenie mentalnej mapy sytuacji, ma wymusić zaprzestanie stosowanie argumentacyjnego sposobu myślenia.

De Bono stawia jej również za cel uporządkowanie procesu myślenia i zwiększenie efektywności działania. W większości kultur dyskusje oparte są o spór i walkę na argumenty. Kapelusze myślowe sprawiają, że myślimy i pracujemy według jednego, założonego przez nas, kapelusza. Jego kolor i cechy determinują to, jak myślimy. Metoda pozwala zatem skupić się na myśleniu wyłącznie o pozytywach zagadnienia, emocjach z nim związanych bądź obiektywnego patrzenia na pomysł czy też jedynie skupienia się na negatywnych aspektach badanej materii.

Zakładasz kapelusz i odgrywasz związaną z nim rolę. Obserwujesz siebie podczas odgrywania tej roli. Swoją rolę odgrywasz najlepiej jak tylko potrafisz. Kiedy zmieniasz kapelusz myślowy, musisz wraz z nim zmienić odgrywaną przez siebie rolę. Każda rola powinna być wyraźnie określona.



4. Synektyka (William Gordon)

Technika zbudowana na bazie „burzy mózgów”. Wykorzystujemy w niej do zrozumienia problemu i znalezienia rozwiązania analogię. Jej twórca – William Gordon – wyróżnia cztery rodzaje analogii:

1. Analogia prosta – polega na bezpośrednim przeniesieniu rozwiązań z jednej dziedziny do drugiej, np. przeniesienie rozwiązań, jakie podsuwa przyroda, do budowania struktury władzy.
2. Analogia symbiotyczna – wykorzystuje siłę metafory lub symbolu.
3. Analogia fantastyczna – gdzie inspiracją jest świat fantazji i marzeń.
4. Analogia osobista – polega na utożsamianiu się z problemem.

Sesja synektyczna oparta jest na podobnych zasadach jak „burza mózgów”. Opiera się na swobodnym, niczym nieskrępowanym wytwarzaniu pomysłów i idei, a także akceptacji każdego pomysłu. Synektyka, w odróżnieniu do burzy mózgów, nie rozpoczyna się od odpowiedzi. Rozpatruje problem w każdym szczególe. Szuka rozwiązania poprzez „czynienie rzeczy obcych bliskimi i bliskich obcymi”. Jest nacechowana atmosferą rozluźnienia i zabawy. Zalecane czynności przebiegają według następującego scenariusza:

1. Przedstawienie właściwie sformułowanego problemu.
2. Przeformowanie problemu.
3. Oddalenie problemu. Budowanie swobodnych analogii.
4. Analiza uzyskanych analogii.
5. Porównanie uzyskanych analogii z problemem rzeczywistym.
6. Połączenie rozwiązań wynikających z analogii z rzeczywistym problemem.
7. Ocena rozwiązań. Dalsze ich doskonalenie.

5. *Burza mózgow (Aleks Osborn)*

Burza mózgow jest metodą, która może zostać zastosowana w większości sytuacji, w których zależy nam na zebraniu informacji od osób wchodzących w skład zespołu.

Dobrze przeprowadzona burza mózgow pozwala:

- "zebrać" od grupy informacje, bazując na zasobach wiedzy poszczególnych osób,
- odpowiednio formułując pytanie wyciągnąć odpowiednie wnioski z odpowiedzi,
- zintegrować się z grupą i zachęcić do wypowiedzi osoby, które z różnych powodów nie czują się równorzędne w dyskusji.