

# Занятие 5. Ассоциации. Метафоры. Ментальные карты.

Насмотренность.

Влияние среды на креативный потенциал.

Внимательность. Умение «подмечать».

- Цель насмотренности – открытие.
- Креативность – умение соединять уже известные элементы уникальным образом.
- Незаписанная идея – потерянная идея.

# Ассоциативное мышление

- тесно связано с памятью, воображением и способностью находить сходства в любых событиях, явлениях, фактах, вещах.

- Мнемотехники.
- Визуализация.
- Упражнения, игры.

# Метод фокальных объектов

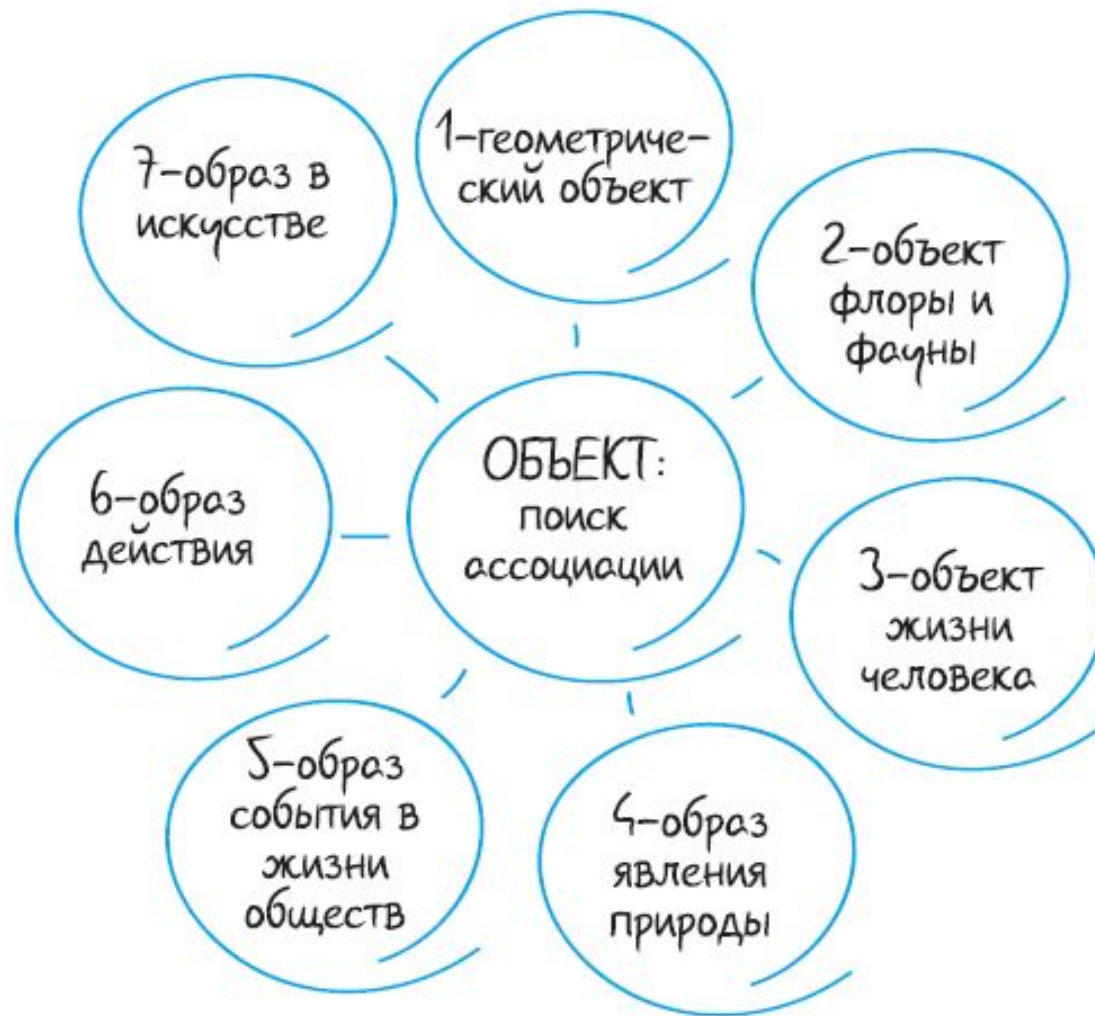
- Основан на явлениях случайности и ассоциативного мышления.
- Заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет рассмотрения.
- Конкретный объект, который необходимо улучшить, будет называться фокальным.
- Также необходимо сформулировать цель преобразования.

1. Определить проблему, ключевое слово, содержащее ее сущность, выбрать объект и сформулировать цель его совершенствования.
2. Выбрать 3-5 случайных объектов (существительных), открыв, например, наугад книгу, газету. Предпочтение отдается словам из областей, максимально далеких от фокального объекта.
3. Выписать для каждого из случайных объектов несколько (5-10) характерных уникальных свойств, функций и признаков (прилагательных).
4. Перенести поочередно полученные свойства и признаки на фокальный объект и записать новые сочетания.
5. Каждое из сочетаний развить путем свободных ассоциаций и зафиксировать все возникающие интересные идеи.
6. Оценить новые идеи и отобрать наиболее эффективные с точки зрения новизны, оригинальности, эффективности и возможности реализации

Объект, требующий улучшения	случайный объект	случайный объект	случайный объект	случайный объект
Придумать оригинальную концепцию	<b>Апельсин</b>	<b>Стол</b>	<b>Карта</b>	<b>Цветок</b>
<b>Выставка детского творчества</b>	Оранжевый, кислый, сладкий, доступный, экзотический, круглый, сочный, спелый	Овальный, круглый, квадратный, деревянный, пластиковый, тяжелый, антикварный, рабочий, обеденный	Игральная, географическая, сокровищ, памяти, историческая, контурная, козырная, интерактивная,	Красивый, летний, комнатный, редкий, дорогой, краснокнижный, ароматный, полевой, садовый, труднодоступный, альпийский

<https://kartaslov.ru/>

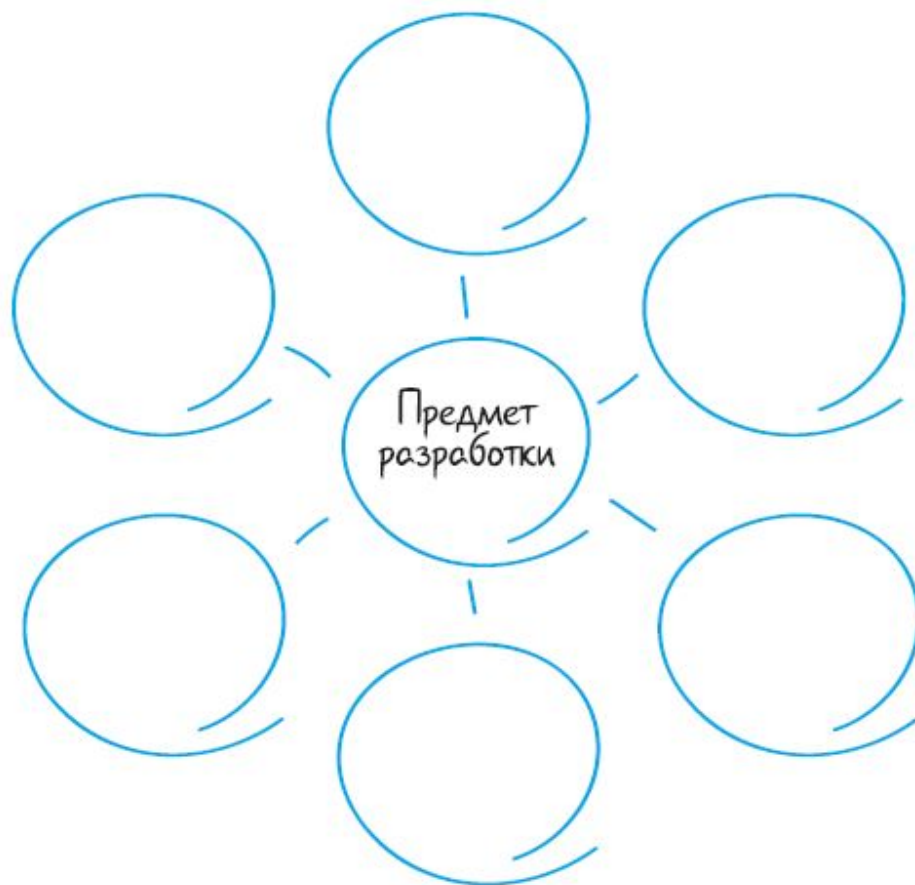
<https://sociation.org/>







Основной механизм образования метафор — это установление связи, нахождение и создание сходства между основным объектом и вспомогательным, перенос значения и рождение нового образа, содержания и смысла. Основой метафоры является один из основных логических приемов познания—сравнение.



## Основные этапы

- 1. Сформулируйте свою проблему или выберите представляющий ее суть объект (явление, признак, действие).
- 2. Выберите отдаленный объект, сферу реальности или вид активности.
- Визуализируйте их, продолжая предложение:
- Моя проблема похожа на возделывание сада, на спортивные состязания, на военные действия, на постройку дома, на охоту, на выборы парламента, на детективную историю, на джазовую композицию, на путешествие, на приготовление и прием пищи.
- 3. Определите сходство или связующий признак, образ, сущность. Перенесите характеристики, значения, смыслы, терминологию с выбранной области на свою проблему. Выразите свою проблему или объект с помощью терминов, понятий и смыслов другого.
- 4. Выберите наиболее яркие и глубокие формулировки и свяжите их со своей проблемой, фиксируя новые идеи и

# Ментальные карты

*Как только человек приходит к осознанию, что его мозг способен построить ассоциативную связь чего угодно с чем угодно, задача нахождения нужных ассоциаций упрощается многократно.*

— Тони Бьюзен

Ментальная карта, диаграмма связей, ассоциативная карта, интеллект-карта, mind map — все эти термины обозначают один популярный инструмент для систематизации информации в визуальной форме.

За основу взяты те принципы, по которым работает наш мозг, а именно ассоциативность, иерархическое мышление.

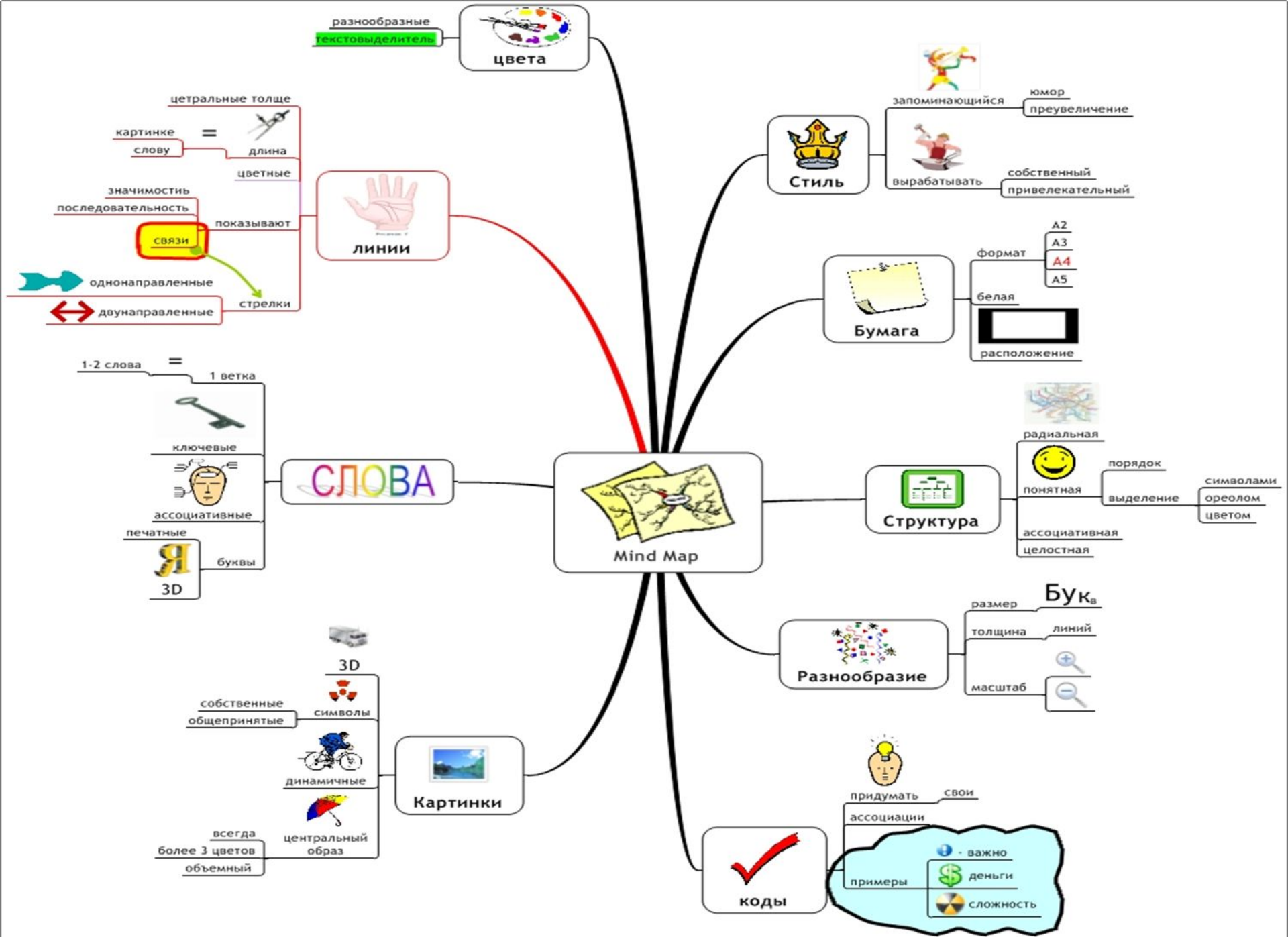
Где используются ментальные карты:

1. Обучение — конспектирование, написание статей, запоминание информации.
2. Мозговой штурм — индивидуальная или групповая генерация идей.
3. Анализ и исследование — помощь в принятии решений.
4. Планирование задач, проектов, бюджета.



# Как создавать карты

- Соблюдайте иерархию мыслей;
- В центре – самый главный вопрос. Графические образы (рисунки, пиктограммы) приветствуются;
- Придавайте изображениям, блокам, лучам объем. Так карта легче воспринимается;
- Оставляйте расстояние между блоками, не городите частокол из лучиков;
- Если нужно подчеркнуть связь между элементами, используйте линии, стрелочки, одинаковые цвета;
- Выражайте мысли кратко и ясно. Простой шрифт, одно ключевое слово над соответствующей линией, главные линии плавные и более жирные, слова располагайте горизонтально.





Возможности

Общее Использование

Для Команд

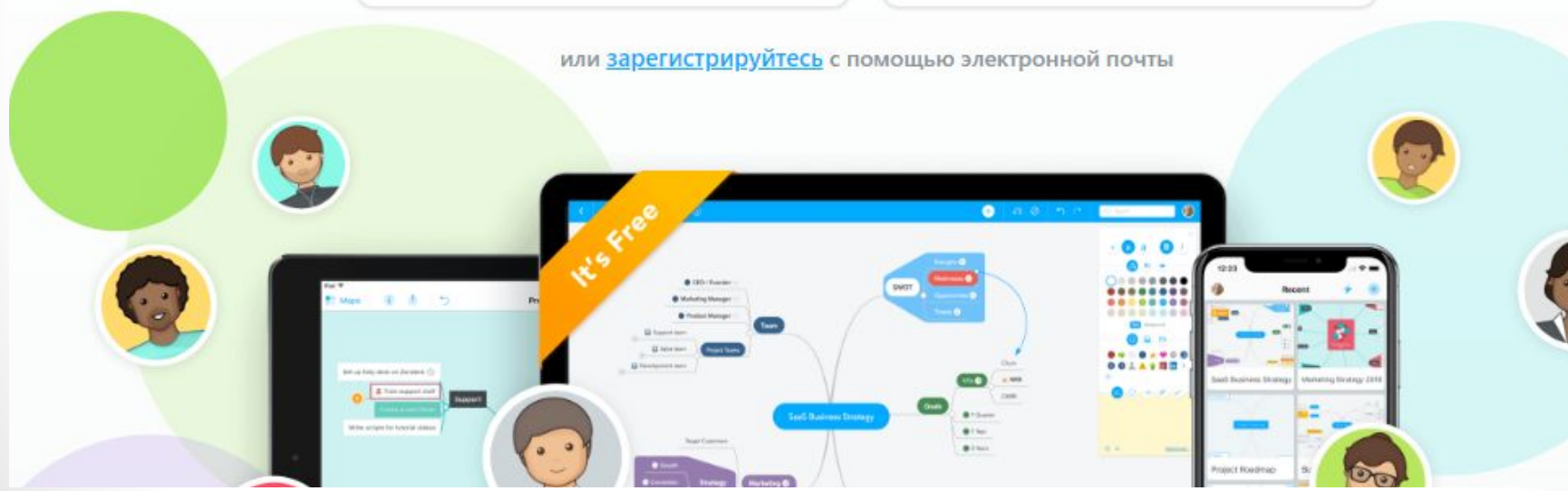
Тарифы и цены

# Онлайн Майндмэппинг

 Зарегистрироваться с Google

 Зарегистрироваться с Facebook

или [зарегистрируйтесь](#) с помощью электронной почты



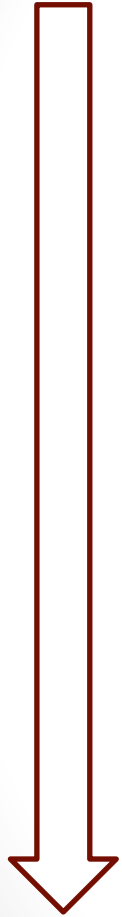
# Идеи растут на деревьях

XMind, **полнофункциональный** инструмент для картирования мыслей и мозгового штурма, разработанный для генерирования идей, вдохновения в творчество, приносит вам эффективность как в работе, так и в жизни. Десятки миллионов людей любят это.

Скачать Бесплатно

Купить Сейчас

# Оценка идей Майкл Конрад «7+»



- Неуместно;
- Деструктивно;
- Плохое клише;
- Клише;
- В центре внимания человек со своими потребностями;
- Свежая идея, которая может повлиять на жизнь человека;
- Креатив, который вдохновляет и подталкивает к действию
- Креатив, меняющий образ мысли, создающий новые стандарты;
- Креатив, меняющий образ жизни, создающие новые стандарты коммуникации между людьми;
- Креатив, задающий новые мировые стандарты, новые эстетические нормы.

# Спонтанное письмо

Ведущий произносит слова, участники пытаются зафиксировать слова в связный текст.

- ЗЕРКАЛО
- ЯСНОСТЬ
- ПОПЫТКА
- СТАЯ
- ПОЧЕМУ-ТО
- ЛЕСТНИЦА
- ПОДДЕРЖКА
- ПОПЫТКА
- ДЕРЕВЬЯ
- СТАРЫЙ ДОМ
- ВОСТОРГ
- ДРУГИЕ ВРЕМЕНА
- ЕСЛИ БЫ
- НЕИЗВЕСТНОСТЬ

- **Круги ассоциаций** – взять любое слово; его записать; выстраивать цепочку ассоциаций; задача – вернуться к первому слову. Чем больше круг, тем лучше.