

«Мышление в юношеском возрасте»

**Хуснутдинова Эльвира
17.1-715**

Упражнения для тренировки творческого мышления

Как стать умнее, хитрее, быстрее и
креативнее?

Сегодня есть множество теорий, объясняющих, почему одни умники могут сочинять шутки, песни и нано роботов, а другие – нет. Трое самых известных теоретиков креативности – Алекс Осборн (создатель мозгового штурма), Эдвард де Боно (придумавший латеральное мышление) и наш, несмотря на фамилию, соотечественник Генрих Альтшуллер (автор ТРИЗ, теории решения изобретательских задач). Все они писали о разном и породили массу школ в практической психологии, но в целом мысли их сводились примерно к одному и тому же. Мы воспользуемся метафорами де Боно.

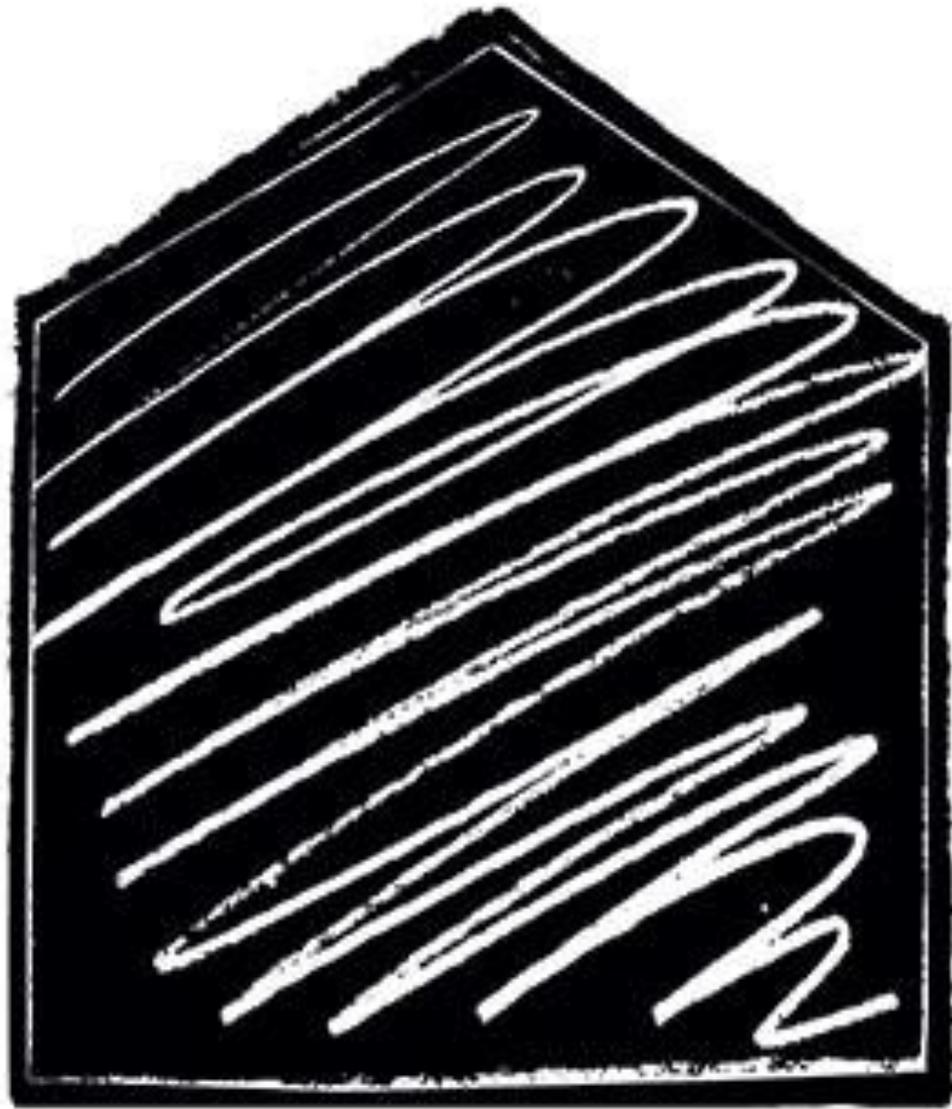
1. Мышление человека можно сравнить с песочницей. Если лить воду на песок, то сначала она растечется по небольшой площади, а потом начнет углублять ямку и собираться там. То же самое и с головой. Проблемы (и вообще данные) – это вода, которая оставляет следы. Ямка – это мыслительный шаблон.

2. Шаблоны помогают распознавать ситуацию и быстро реагировать на нее. Достаточно один раз уколоться о кактус, чтобы перестать их покупать.

3. Собравшись вместе, шаблоны образуют вертикальное мышление («поле проб и ошибок»). Оно помогает при решении повседневных рутинных задач. Попадая в ямку-шаблон, информация стекает вниз, углубляя ее.

4. Вертикальное мышление убивает креативность. Человек, мыслящий шаблонами, не может придумать ничего нового. Потому что для этого нужно выйти за рамки привычной трактовки, сломать шаблон, освоить новые горизонты данных.

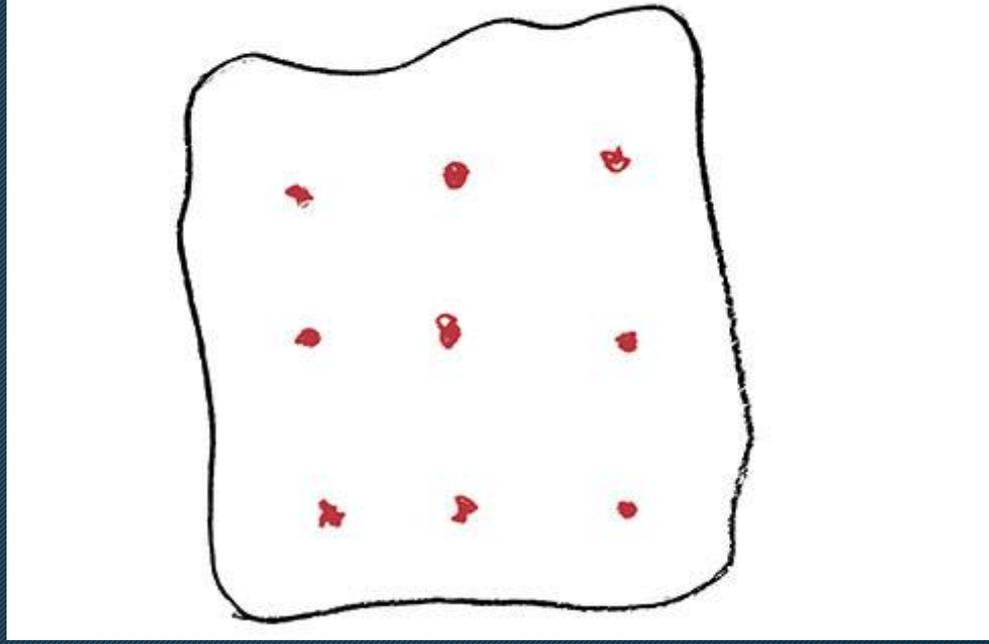
Все вышеперечисленные исследователи разработали свои методики развития нестандартной, творческой мысли. Де Боно учил пускать «воду» вбок, отсюда и название его метода – латеральное мышление (от латинского слова «боковой»). Альтшуллер создал 76 протоколов для того, чтобы вывести мысль за пределы привычного. Осборн полагался на коллективный разум, считая, что группа людей, выкрикивающих разную чушь, в итоге оказывается умнее каждого из ее членов, всерьез размышляющего над проблемой.



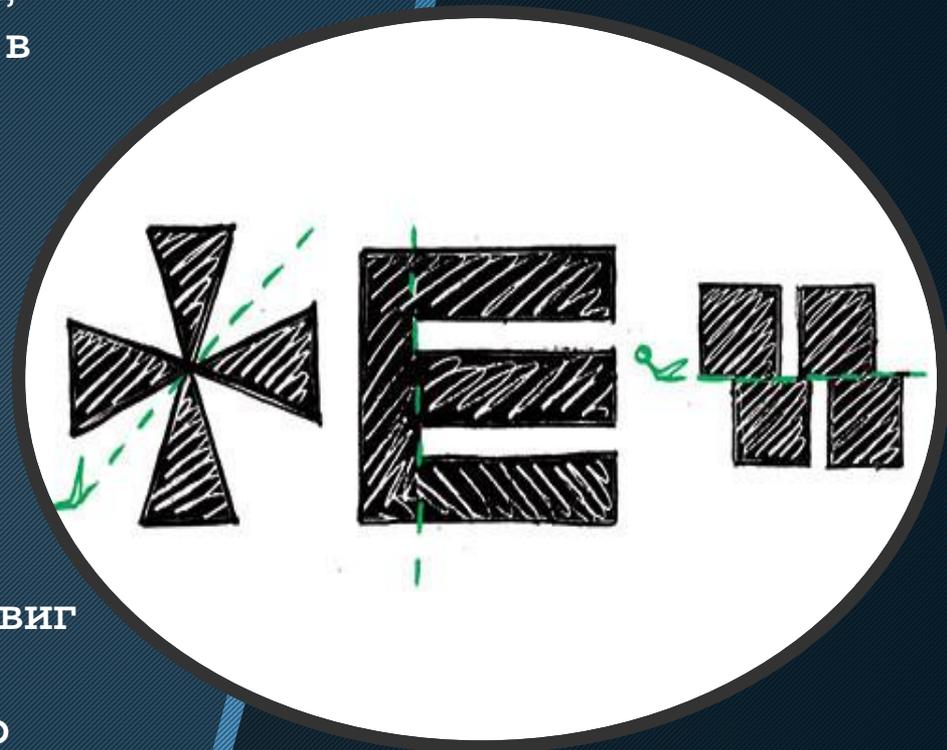
Де Боно считал, что люди становятся глупее с возрастом. Происходит это потому, что взрослые начинают вводить ограничения для мысли. Многие варианты решения проблемы отметаются как «глупые» или «детские». Вот, например, знаменитый тест с фигурой . Когда Эдвард показывал ее детям и просил сказать, что это, любой школьник называл около 40 вариантов: домик без трубы, заготовка для бумажного самолетика, обкусанная плитка шоколада. Взрослые называли максимум 10 вариантов. Они, как правило, загоняли себя в шаблон геометрии и описывали фигуру как квадрат с треугольником наверху или усеченный прямоугольник.

Представляете? Человек способен отсечь три четверти вариантов решения задачи (а любой образ – это уже задача, материал для интерпретации) просто потому, что они несерьезные и якобы недостойны мыслящего человека! Взрослые даже не произносят эти варианты, опасливо глядя по сторонам и ожидая удара степлером. Люди критикуют сами себя заранее! Де Боно говорил, что от этого комплекса нужно избавляться в первую очередь.

Попробуйте соединить девять точек четырьмя отрезками нельзя. При этом линия может проходить через каждую из точек всего один раз.



Еще один тест де Боно выглядит так: участникам предлагается нарисовать фигуру, которую можно одним движением разрезать на четыре равные части. 35% участников тут же сдаются, выдвигают идею креста, очень узкого в центральной части, около 3% выдают уникальный результат (Эдвард их коллекционирует). В среднем 12% оставшихся решают задачу не запредельно творческим, но все же интересным способом – потому что подходят к решению с конца. То есть сначала вырезают из бумаги четыре одинаковых куска, а потом пытаются совместить их в фигуру. Это и есть сдвиг точки входа. Кто сказал, что проблему нужно решать последовательно? А что если сразу представить себе результат? Или попытаться связать ее со случайным словом? Или с картинкой?



Перепутанные слова

Увлекательная и легкая в исполнении игра на сообразительность, которая наверняка понравится участникам. Ведущий заранее составляет список слов или пословиц, в которых перепутан порядок букв (например, «нулжар» вместо «журнал», «тсемаринт» вместо «сантиметр») и распечатывает одинаковые карточки с заданиями по количеству предполагаемых игроков. Участникам игры выдаются одинаковые задания и ручки. Задача игроков — как можно быстрее составить правильные слова (пословицы) и вписать их в своих карточках напротив перепутанных. Выигрывает тот, кто быстрее всех правильно составит слова или пословицы, ему вручается

Ну а если вы хотите всерьез встряхнуть мышление, улучшить обмен электроимпульсами между полушариями – попробуйте следующий трюк. Возьмите две ручки (лучше, если одна из них будет карандашом) в разные руки. Попробуйте, не торопясь, рисовать одной рукой треугольник, а другой – круг. Первые минуты три у вас будут получаться кругольники или треукруги, но потом руки найдут нужный ритм и смогут обособиться. Если в этот момент заболит голова – бросайте это дело и возвращайтесь к нему спустя час-другой или день. Когда освоите рисование двумя руками, попробуйте писать слова. Они должны быть разными, но состоять из одного и того же количества букв.