

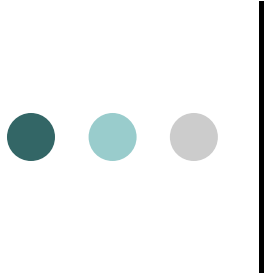


Gandirea productiva



Geniile

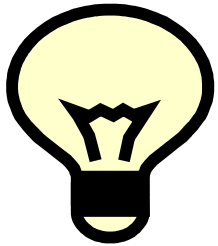
- **Geniile creaza foarte mult.**
- **Toate** geniile creaza.

- 
- **Bach** – scria cate o canata pe zi (respectand ritmul chiar si atunci cand era obosit sau bolnav)
 - **Mozart** a compus peste **600 creatii**.
 - **Einstein** a scris 248 de lucrari.
 - **Darwin** a scris 119 lucrari.
 - **Freud** - 300 de tratate
 - **Maslow** – 165 tratate
 - **Rembrand** – 650 picturi; 2000 desene
 - **Picasso** – 20000 de lucrari
 - **Shakespeare** -154 de sonete

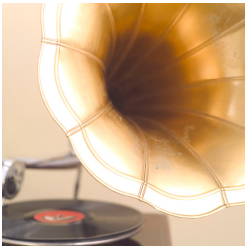


- **Nu toate** creatiile lor sunt **capodopere**, unele nu depasesc valoarea lucrarilor contemporanilor, iar altele nu sunt deloc valoroase.
- Marii poeti au compus mai multe poeme neinspirate decat poetii putin valorosi.

● ● ● | EDISON



- Becul cu incandescenta

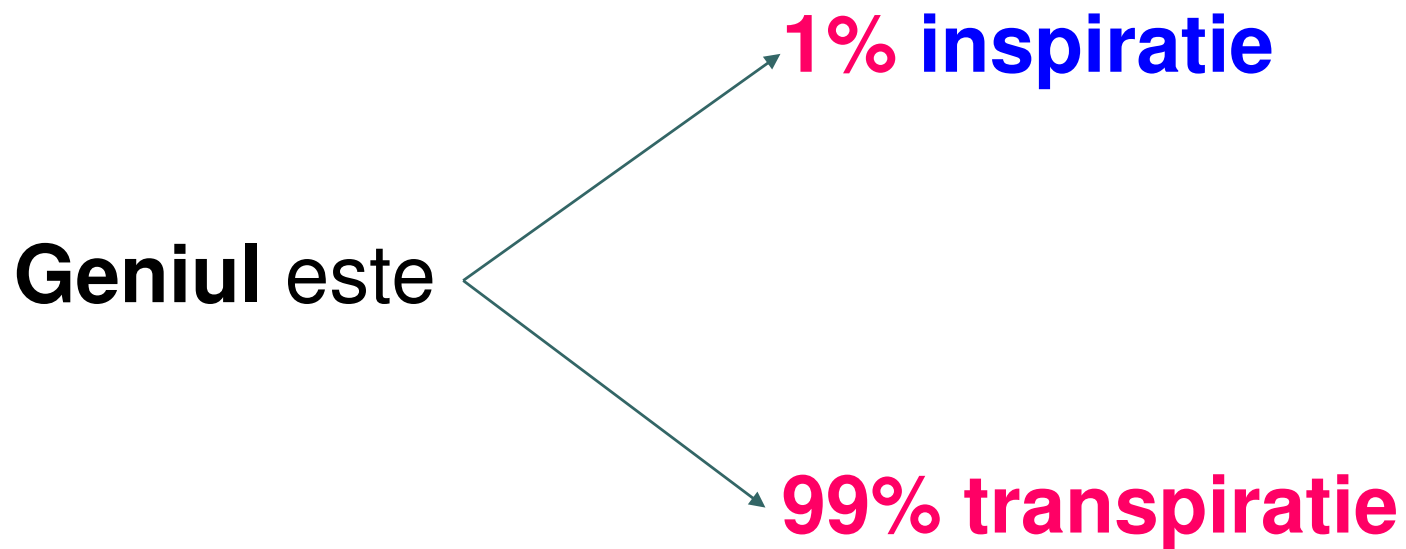


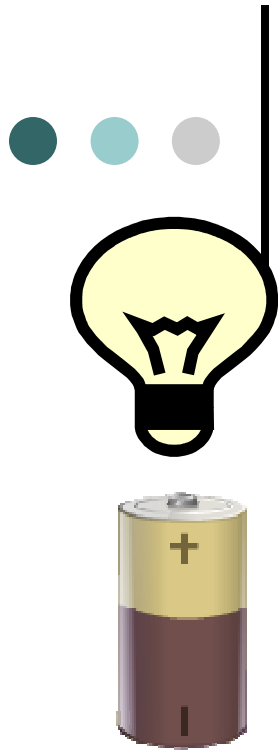
- Fonograful

- 1.093 inventii brvetate (record neatins pana astazi)

● ● ● | Pentru EDISON

Creativitatea era munca serioasa, cinstita, sustinuta.





EDISON

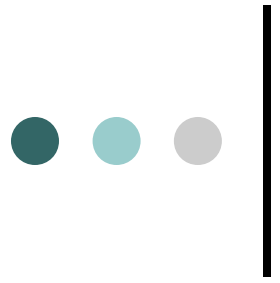
- 9.000 de experiente pentru a perfectiona becul
- 50.000 de experiente pentru a crea bateria electrica

A fost intrebat de ce a continuat incercarile de a descoperii un filament rezistent pentru un bec dupa ce esuase de mii de ori. Edison a raspuns ca nu intelege intrebarea. Pentru el, toate aceste incercari nu reprezentau esecuri, ci descoperirea a mii de mecanisme care nu functioneaza.



Productivitatea gândirii

- Inseamna generarea de idei multiple prin organizarea gândirii.



Productivitatea gândirii principii

- 1. Amanati judecata atunci cand generati idei.**
- 2. Generati cat mai multe idei.**
- 3. Notati ideile pe masura ce le produceti.**
- 4. Elaborati idei noi sau imbunatatiti-le pe cele vechi.**



1. Amanati judecata atunci cand generati idei.

Când căutați idei:

- nu **judecați**
- nu **evaluați**
- nu **criticați**

ideile pe măsură ce le generați.

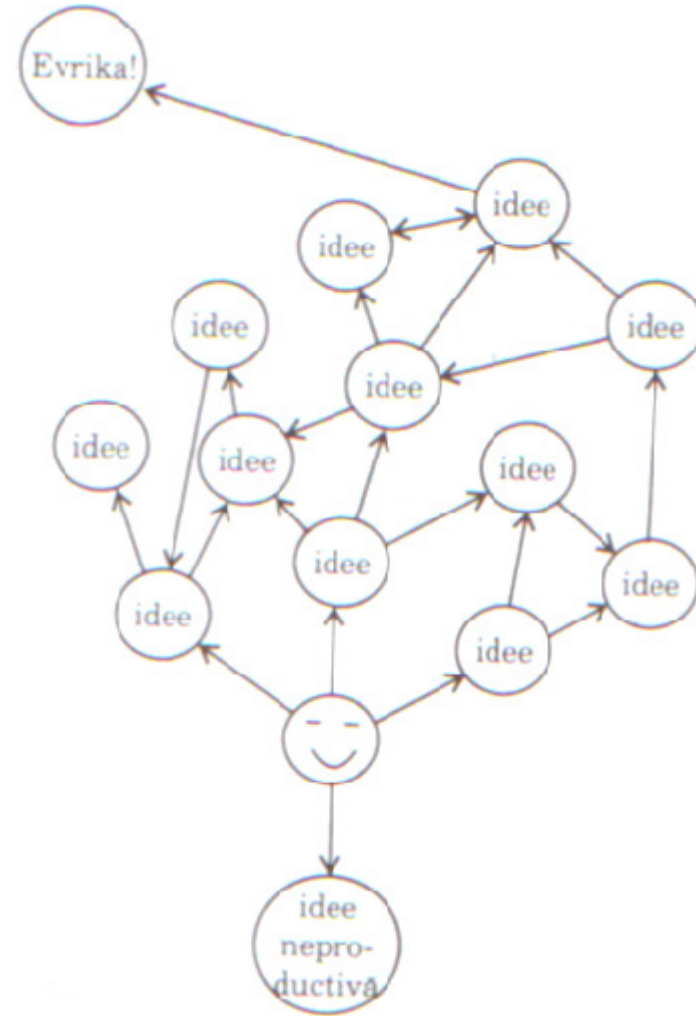
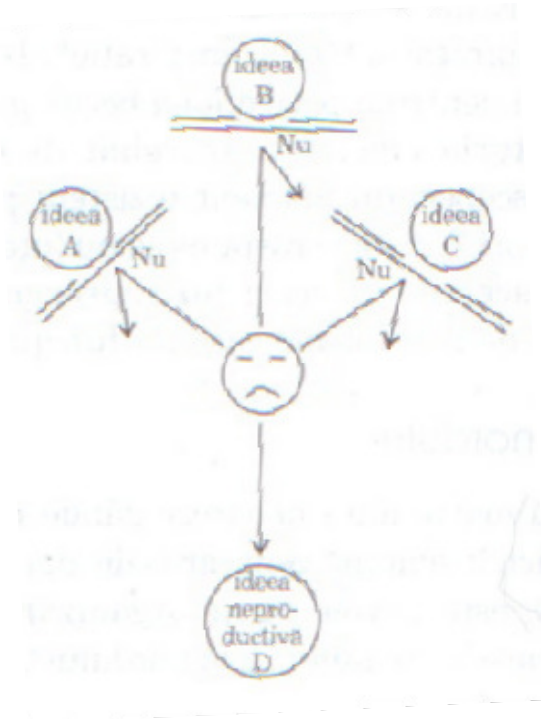


Specific ființei umane

Să încerce să găsească soluții și

să **descopere** în același timp
motivele pentru care acele soluții nu
sunt valabile.







Gândirea lipsită de judecăți de valoare este **dinamică**.

Charles Darwin putea lua în seamă ceea ce era apreciat drept nesemnificativ . **Colegii săi** comparau imediat ideile și teoriile noi cu experiențele deja trăite, înlăturând rapid tot ceea ce nu se încadra în schema clasică.

**Gândire
dinamică**

**Gândire
statică**



2. Generati cat mai multe idei.

Secretul amânării judecății de valoare în timpul generării ideilor este acela de a împărții gândirea în două etape:

gândirea posibilă și **gândirea practică**



gândirea posibilă

Este generatoare neordonată de idei.

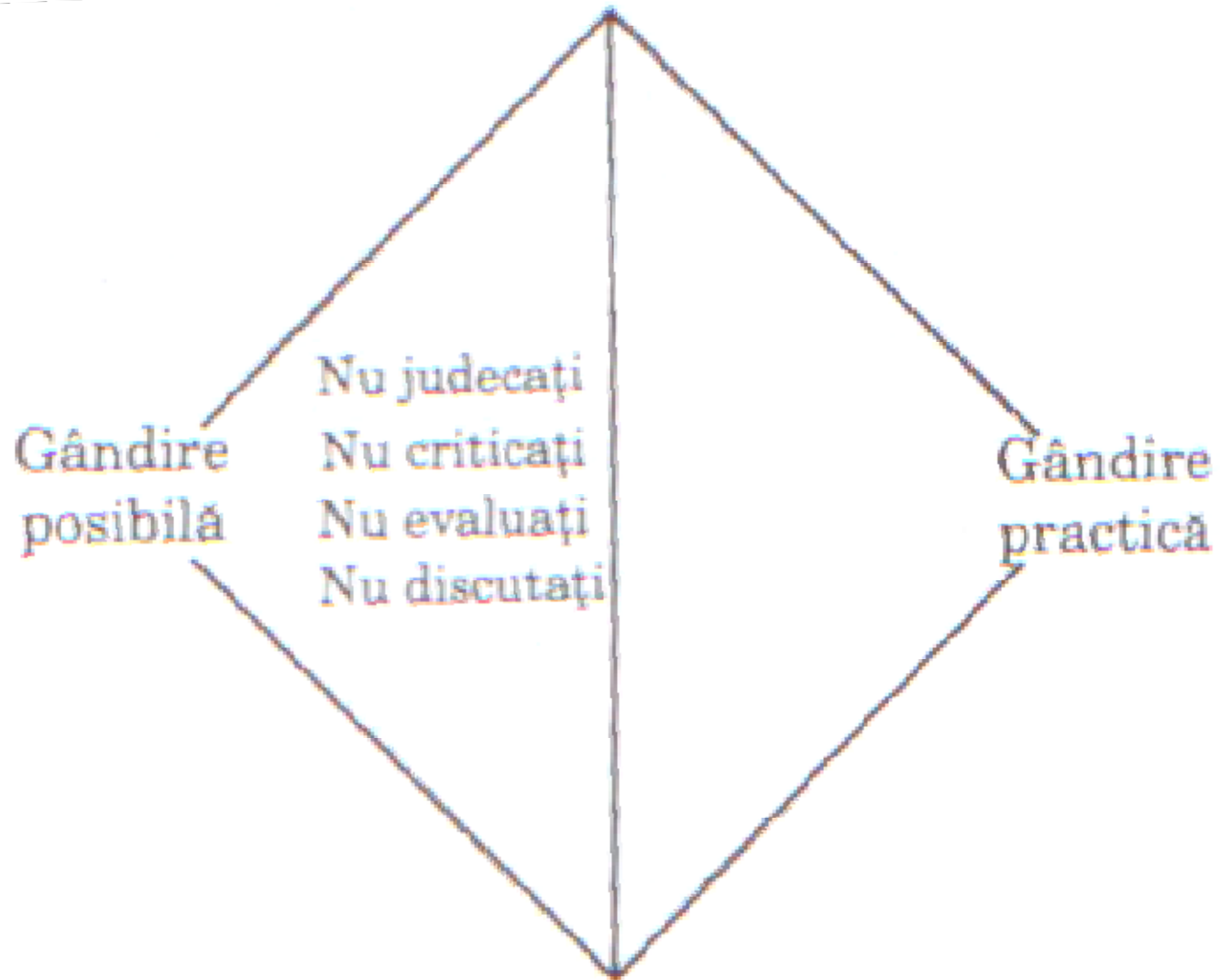
Important este să generați cât mai multe idei atât evidente cât și originale (fără să le apreciați în vreun fel valoarea).



gândirea practică

Evaluarea și judecarea ideilor pentru a le găsi pe cele mai importante.

Edison a mărturisit că inventase câteva mii de teorii referitoare la becul electric. Scopul principal era acela de a găsi cât mai multe posibilități, abia după aceea evaluându-le.





Cantitatea determină calitatea

Crearea unui număr mare de idei cere efort.

Thomas Edison garanta productivitatea, impunând atât pentru sine, cât și pentru asistenții săi o cotă anume de idei. Își impunea să facă o invenție minoră la 10 zile și 1 importantă la fiecare șase luni.



SUGESTIE

Dacă lucrați singur, ați putea să vă impuneți să găsiți 40 de soluții, iar dacă lucrați în echipă v-ați putea impune să găsiți 120 de soluții.

Gândirea creativă cere ca fluxul de idei să nu se oprească, să se purifice de cele clasice și să ajungă astfel la ideile neobișnuite, originale.



	1	2	3	4	5	6
Pește						
Militar						
Guvern						
Ocean						
Automobil						



SUGESTIE

Atunci când doriți să creați ceva nou sau să găsiți o soluție nouă pentru o problemă, este adesea nevoie să eliminați primele idei la care vă gândiți.



3. Notati ideile pe masura ce le produceti.

Impunându-vă o cifră exactă, vă impuneți o listă de idei.

Da Vinci dezvoltase o adevărată pasiune a listelor și a cataloagelor de idei pe care le nota în carnețele și le purta cu sine pretutindeni.

Miile de pagini de liste sunt baza unei adevărate enciclopedii a creativității.



Liste de idei

Cultivați obiceiul de a face liste atunci când căutați idei, când faceți *brainstorming*.

Listele vă vor ajuta să vă faceți **ordine în gândire**, să **măriți viteza gândirii**, să vă **mențineți concentrarea** și vă vor **constrânge să apălați la alternative**.



4. Elaborati idei noi sau imbunatatiti-le pe cele vechi.

Dezvoltați-vă ideile folosind 9 principii de gândire creativă elaborate de Alex Osborn și modificate ulterior de Bob Eberle în **SCAMPER**

S=Substitui?

C=Combin?

A=Adaptez?

M=Măresc?, Modific?

P=Pun în alt scop?

E=Elimin?

R=Răstorn? Rearanjez?



Ideile apar, aproape involuntar,
atunci când puneți întrebarea
corectă:

Pot să substitui ceva?

Pot să combin ceva?

Pot să adaptez ceva la subiectul meu?

Pot să mai măresc ceva?

Pot să îl modific sau să îl schimb cumva?

Pot să îl pun în alt context?

Pot să elimin ceva?

Pot să îl aranjez altfel?

Ce se întâmplă când schimb ordinea?



Pot să substitui ceva?

Pot să substitui ceva? Dar pe altcineva?

Pot să schimb regulile?

Dar alte ingrediente? Alte materiale?

Alte sedii?

O altă abordare?

Ce să pun în loc? Ce alte părți pt pune
în locul acesteia?



Pot să combin ceva?

Cum poate fi combinat?

Putem combina scopurile?

Putem clasifica? Putem amesteca? Putem crea un tot?

Putem combina părțile? Materialele? Ce alt materialar putea fi adăugat?

Cum am putea transforma o combinație într-un tot?

Ce poate fi combinat, pentru a multiplica posibilitățile de utilizare?

Putem sintetiza diversele combinații?



Pot să adaptez ceva la subiectul meu?

- Cu ce se aseamănă? Ce alte idei sugerează?
- Trecutul oferă un model, o comparație?
- Ce aș putea copia? Pe cine aș putea cita?
- Ce idei aș putea adapta?
- Ce altceva poate fi adaptat?
- În ce alte contexte mi-aș putea pune conceptul?
- Ce alte idei din afara ariei mele de preocupare aș putea folosi?



Pot să mai măresc ceva?



4 Ce poate fi îmbogățit sau extins?

Ce poate fi mărit în mod evident, exagerat?

Ce poate fi adăugat? Făcut mai durabil? Mai puternic? Mai mare? Mai lung?

Se poate mări frecvența? Se pot adăuga trăsături? Ce poate fi duplicat?

Ce poate aduce un plus de valoare?

Cum îl pot aduce la extremă?



Pot să îl modific sau să îl schimb cumva?

Ce poate fi schimbat în bine? Ce poate fi modificat?

Rezultă o imagine nouă?

Îi pot schimba sensul, culoarea, mișcarea,, sunetul, mirosul, forma, denumirea?

Ce modificări se pot face la nivelul planurilor? Al procesului? La ce alt nivel?

Ce altă formă ar putea lua? Ce alt aspect? Poate fi forma combinată cu aspectul?



Pot să îl pun în alt context?

La ce mai poate fi folosit?

Au mai fost inventate și alte căi de a-l folosi?

Dacă schimb contextul, ce alte utilizări poate avea?

În ce mai poate fi prelucrat?

Ce mai poate rezulta din el? În ce alte contexte?



Pot să elimin ceva?

Și dacă ar fi mai mic? Ce ar trebui să omit?
Ce să elimin? Ce să șterg? Ce să scot? Ce
nu este necesar?

Să îl împart, să îl separ în componente mai
mici?

Să rămână miniatură? Să condensez? Să îl
fac mai compact?

Pot să elimin regulile?



Pot să îl aranjez altfel?

Ce alte aranjamente pot fi făcute?

Pot să schimb componentele între ele?

Un alt format? O altă structură? O altă ordine secvențială?

Să schimb cauza cu efectul?

Să schimb ritmul? Să schimb programul?



Ce se întâmplă când schimb ordinea?

Care este opusul?

Care este partea negativă?

Pot să transform pozitivul în negativ și invers?

Să îl răsucesc? Să îl pun cu susul în jos?

Să îl privesc de la coadă la cap?

Să inversez rolurile?

Să fac ceva imprevizibil?