

Синектика

метод ТРИЗ

«Все что человек способен представить в своем воображении, другие сумеют претворить в жизнь»

Жюль Верн

**Разработала: воспитатель
Слаба Ирина Анатольевна**

Из истории

Разработанная в конце 50-60х годов американских психологом У. Гордоном на основе известного метода групповой генерации идей - «мозгового штурма», синектика развивалась как совместная поисковая деятельность экспертных групп с использованием догадок, смелых гипотез, «сумасшедших идей» и интуитивных решений.

Сам термин "синектика" обозначает
"объединение разнородных элементов"



- **Синектика (Synectics)** - метод коллективной творческой деятельности, основанный на целенаправленном использовании интуитивно-образного, метафорического мышления участников.

Отличия синектики от мозгового штурма

- Синектика представляет собой спокойную умозрительную деятельность, целенаправленно получающую идеи и предполагающую оценку полученных результатов в период сессии.
- В организации творческой активности группы внимание уделяется попыткам превзойти самого себя, отказу от стандартных подходов.
- Синекторы должны обладать не только различными знаниями, но и различными эмоциональными типами.
- Часто в состав группы включают авторитетного креативщика, который призван играть роль эксперта или "адвоката" при столкновении "непримиримых" творческих позиций
- На первых этапах следует избегать попыток формулировать окончательно завершённые, целостные идеи, мысли.

Качества синектора

- Умение абстрагироваться
- Способность отходить от навязчивых идей
- Умение находить необычное в обычном
- Неудержимая фантазия
- Широкий кругозор
- Глубокие знания в разных сферах

Блок-схема синектического процесса

1. Постановка задачи
2. Перевод задачи, "как она поставлена" в задачу, "как она понимается".
3. Выявление вопроса, вызывающего аналогии.
4. Работа по поиску аналогий.
5. Поиск возможностей перевода найденных аналогий и образов в предложения по решению поставленной задачи.

Основа творчества - механизмы превращения известного в неизвестное:

- **Личная аналогия** - отождествление себя с каким-либо элементом проблемной ситуации, напр., с подвижной частью механизма, деталью машины, летающим электроном.
- **Прямая аналогия** - процесс сравнения аналогов, параллельно существующих в различных областях знаний, фактов, технологий.

Конструкция вертолета - стрекоза

Сеть Интернет – паутина

- **Символическая аналогия** - неожиданное определение предмета образующее удивительное противоречие (объективные и неличные образы).

Выставка – организованная случайность

Продажа – формализованное доверие

Книга – немой собеседник

- **Фантастическая аналогия** - это "творческий бред, использование в художественной реализации идеи сказочные, запредельные, фантастические средства и аналогии.

Летающие слоны