

Использование способа генерации идей на уроках ИЗО

Нефедова Галина Александровна
Учитель изобразительного искусства
ТМК ОУ «Дудинская средняя школа 5»

2024г.

Когда мы хотим придумать что-то яркое и нужное, нам обязательно нужен спрос. Нужно взбудоражить внимание зрителя, заинтересовать его, показать что наше изделие нужно и актуально.

Проблема нужна для того чтобы проект был не бесполезным и скучным.

Чтобы продукт был востребован, он должен решить какой-то запрос, даже если об этом запросе человек еще сам и не знает.

Виды проблем:

- Неудобство (нужно сделать комфортным);
- Скука (нужно вызвать интерес);
- Психологические сложности (нужно оказать помощь);
- Некрасивость продукта (сделать привлекательным);
- Отсутствие полезных привычек (нужно внести положительные изменения);
- Актуализация проблемы и ее просвещение (инвалиды, бездомные и т.п.);

Проблем очень много.

Нужно оглянуться вокруг себя и подумать, а что в нашей жизни может быть изменено и улучшено?

- Какими предметами вы пользуетесь?
- В каких местах бываете?
- Кого видите вокруг себя?
- Как меняется ваше настроение и что на него влияет?
- Что бы вы изменили, если бы могли?
- Чего вам не хватает чтобы сделать жизнь лучше?

Мои примеры проблем

Проблема: Подростки знают очень мало о теме театрального искусства, они далеки от этого.

Решение: Создать сайт-страничку с азбукой, где на каждую букву будет театральный термин и иллюстрация к нему.

Проблема: Есть малоизвестные приюты для животных, о которых мало кто знает.

Решение: Разработать для них рекламную компанию с бренд-персонажем и мерчем, объединить с каким-то зоомагазином, чтобы о них узнали.

Проблема: Дети в опасности среди старших задир, воров, и т.п. Опасность утопления, удара током, пожара.

Решение: Создать онлайн-игру, где они попав в эти ситуации, смогут их благополучно решить, заодно и выучат правила безопасности.

Умение креативно решить проблему – это нужный навык, который присущ каждой профессии. Чем больше способов для генерации идей мы используем, тем креативней и интересней получаются идеи.

Идея связывает два звена – решение проблемы и ваш продукт.

СПОСОБЫ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ:

- Майнд карта
- Метод фокальных объектов
- Латеральный сдвиг
- Метод Киплинга
- Катена
- Синектика
- Триггеры
- Что, если...

МАЙНД КАРТА (МОЗГОВОЙ ШТУРМ)

Опишите образ. Что вы представляете?
Выпишите ассоциации на подходящую тему и
развивайте ее логическую цепочку.

Например:

Смотрю и вижу Пышную юбку - ткань. Значит это может быть бренд-персонаж магазина тканей или проката платьев.

Смотрю на одного и вижу что он похож на тающее мороженое, или то, что плавится.



МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ

Метод заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет рассмотрения. Этот метод подходит, когда ваш проект связан с чем-то материальным.

1. Выберите объект, который необходимо улучшить.
2. Произвольно выберите несколько предметов, лучше случайные существительные.
3. Опишите свойства каждого предмета из пункта 2.
4. Переносите эти свойства на фокальный объект и выбирайте наиболее сильные и интересные варианты.

НАПРИМЕР:

Придумать игрушку специально для детского автокресла.

Случайные слова: Цвет (яркий, разноцветный, красочный). Жук (быстрый, маленький, вредный) . Ягода (вкусная, с листиками, летняя).

Игрушка будет сделана по типу плаката-бизиборда, на котором будут летние ягоды и фрукты, свисать листики, на шнуровке мелкие ягоды, всё это будет ярким.

МЕТОД КИПЛИНГА

Суть – синтезировать проблему с помощью вопросов.

Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?

Сколько? Каков срок? В каком месте? Кто с этим справится? Где еще? В чем состоит проблема? Где это происходит? Когда это происходит? Почему это происходит? Как преодолеть эти трудности? Кого надо привлечь? Как узнать, что проблема решена?

НАПРИМЕР:

✓Что? Сказочные персонажи какого-то королевства.

Где? В детской игровой комнате при взрослом кафе.

Когда? На каком-то празднике

Как? На стенах нарисовано королевство и пейзажи, а аниматоры в костюмах этих существ развлекают детей.

Либо мягкие игрушки-существа. Плюс, настольная игра и мерч с этими существами.

Зачем? Чтобы дети (до 10 лет) окунулись в сказку, были заняты и им было весело

Почему? Потому что родители хотят отдохнуть и не беспокоиться за детей

✓Что? Микробы, у которых разные эмоции.

Где? В книге для детей.

Когда? Когда ребёнку 3-6 лет.

Как? Методом просмотра картинок и чтения текста.

Зачем? Чтобы дети знали что они испытывают и как их проживать.

Почему? Потому-что забота о детях.

КАТЕНА

Это словесная игра, задача которой связать два слова в цепочку при помощи слов-ассоциаций. Нужно выписать эти цепочки слов на бумаге и доработать понравившиеся идеи.

1. Сформулируйте задачу и запишите ее. Выделите в формулировке задачи 2-3 главных слова.
2. Запишите их на бумаге так, чтобы между ними были большие промежутки.
3. Придумайте между ними слова, которые их свяжут (глаголы, существительные, прилагательные)
4. Постройте 2-3 цепочки ассоциаций между ключевыми словами.
5. Используйте слова из цепочек для нахождения идей.

НАПРИМЕР:

Задача: Придумать уличное пространство, которое спасает от ветра, чтобы общаться там людям зимой и не мерзнуть.

Ключевые слова: пространство-планеты-космос-стихии-ветер-метель-зима-пещера-сталактиты-пространство.

✓Идея: пространство будет в виде космической инопланетной пещеры, в которой на стенах и потолке будут рисунки, связанные с космосом, всякие существа.

ЛАТЕРАЛЬНЫЙ СДВИГ

Это изменение хода мысли в цепи привычного логического мышления.

Он применим к фокусу и создает разрыв. Этот разрыв используется для генерации идей.

НАПРИМЕР:

Цветок – вянет – никогда не вянет

Вода – течет вниз- течет вверх

ТРИГГЕРЫ

- Вычитание свойств
- Добавление свойств
- Перенос свойств с одного объекта на другой
- Оживление объекта
- Замещение части объекта
- Искажение объекта
- Противопоставление
- Пародия
- Метаморфозы
- Символизм
- Мифология
- Гибридизация

СИНЕКТИКА

Поиск аналогий. Берется одно или несколько ключевых слов и к ним подбираются аналоги разных видов по таблицам.

Виды аналогий:

- Прямые
- Личные (постановка себя на место объекта)
- Символические (представляем метафорический образ объекта, раскрывающий его свойства)
- Фантастические (введение в идею волшебных предметов или существ, которые могут помочь в решении задачи)

НАПРИМЕР:

Объект: Комната для выплёскивания эмоций.

Прямые: Рисование. Битье посуды. Кричать.

Личные: Большая, просторная. С прочными стенками. Звуконепроницаемая.

Символические: Спокойствие. Медитация. Краски.

Фантастические: Летящая посуда; Фонтан из жидких красок.

✓Идея: Посещение будет просторное, звуконепроницаемое, там будет несколько комнат. В одной на ниточках висеть посуда и бита, в другой белые стены и фонтан из красок, третья - комната тишины, со звездным небом и медитативными рисунками на стенах.

ЧТО, ЕСЛИ...

Вы можете переформулировать проблему, используя вопрос «Что, если...?», чтобы посмотреть на проблему с другой точки зрения.

НАПРИМЕР: Что если рисунки на теле и голове похожи на родинки, шрамы и бородавки?

А люди занимаются их устранением.

✓Идея: Клиника для коррекции и удаления шрамов, родинок и бородавок.

Вывод:

Идея проекта – это очень важный элемент, который помогает решению проблемы принять форму, стать актуальным и ярким.

