

創造力を高めるトレーニング（その1）

連想ゲーム

創造力というと難しそうですが、元を正せば思いつきです。思いつきをできるだけ具体的にイメージ化して絵や言葉で伝えることができるものしましょう。そこに新規性と便利な点があれば創造、創作とすることができます。

しかし、思いつきと言っても、そう都合よく出てくるものではありません。ここでは何を意識すれば多角的に思いつきを出すことができるのかについて知り、ワークによって考え方を習慣化できるようにしましょう。

<ワークの狙い>

このワークは、論理的な考え方で連想を促すことで、思いつきの切掛けを作ることを狙いとしています。

1. 課題の絞り込み

仮にでも良いので課題が解決したイメージを言葉にしてみましょう。

(1) 何があれば問題が解決しそうですか？

(2) それは何をやるものですか？あるいは、どんな状態ですか？

2. 次に挙げることを意識して、思いついた物、事をそれぞれカードにメモしましょう。

(1) 似ている物、事

(2) アウトプットが似ている物、事

(3) インプットが似ている物、事

(4) 動き（機能）が似ている物、事

(5) 理論（数式等）が似ている物、事

(6) 経験（史実等も含む）が似ている事

3. それぞれのカードについて前項と同じように思いつくことを挙げて、これをもう一度繰り返します。（課題に対して第1世代の連想、第2世代の連想、そして第3世代の連想までを行う。）

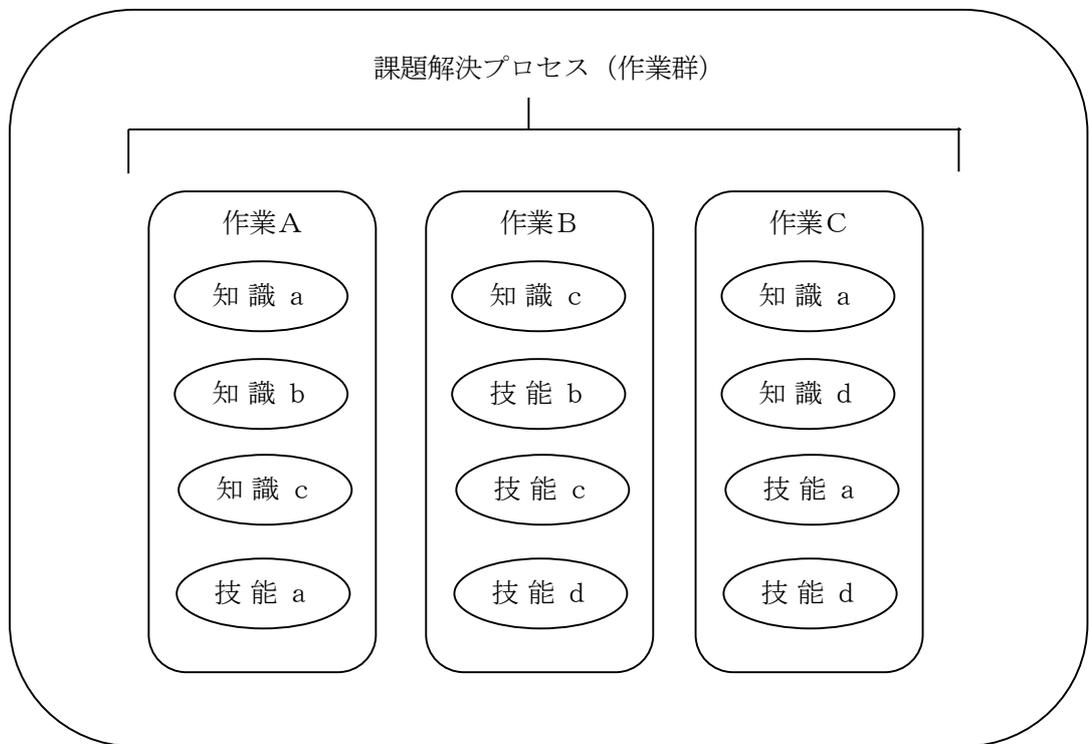
4. カードを一枚一枚見直して、2項の(1)から(6)及び「調べればあるかもしれない」、「その他」に色分け分類しましょう。このカードの作成は、創造、創作の種作りと言えます。「調べればあるかもしれない」は参考書やインターネット、あるいは専門業者に訊くなどで調べると良いでしょう。

創造力を高めるトレーニング（その2）

〇〇マップの作り方

マップを作ると、課題解決のために既に持っている物と足りない物に気付くことができます。マップを作るには課題解決への道筋（作業工程）の一つひとつが分かっていると良いのですが、まだハッキリしていなければ、インプット（入力）、ファンクション（機能）、アウトプット（出力）と大まかな分け方から始めましょう。ファンクションの仕組みが分かってきたら、後からそれを作業ごとに分けるようにすると良いでしょう。

下図は能力マップのイメージ図です。課題解決プロセスを達成するためのアクションを具体的な作業に分解して、作業内容を技能、知識に分けます。これらを自分の経験、技能、知識と比較して表のように「同じ」、「類似」、「部分相違」、「応用」、「相違」、「新分野」などでランクに分けて視覚的に対応を考えやすくする。



マップ・イメージ図



表. 技能・知識のレベル

| レベル | 同じ (保有) | 類 似 | 部分相違 | 応 用 | 相 違 | 新分野 |
|-----|--------------|------|----------------------|-----|------|------|
| 作 業 | 知識 a 技能 a | 技能 b | 知識 b 知識 c 技能 c | — | 技能 d | 知識 d |

<ワークの狙い>

慣れないとマップを作ることは少し難しいワークかもしれませんが、次のようなときに取り組んでみることで、自分が分かること、「ここが良く分からないから、解決できない」ということに気づけるようになることが狙いです。

1. 夢に向かう計画

計画を考える場合はその道筋を考える必要があります。「論理的組立」のトレーニングと併せて挑戦してみてください。

2. 故障品の修理

壊れてしまった物、まずはどこを直せば良いかという原因究明、直すべきところの部品の入手方法、修理でどんな作業（廃棄物も含めて）をするか、工具、技能、知識（法令、条例を含む）、情報、そして記録の要否等に注意しつつ考えてみてください。

3. 苦手の克服

苦手なことは、それを考えること自体苦痛かもしれません。架空で良いので他人事として考えると冷静に考える易いと思います。

マップ作りには、特にこれが正解というものはありません。作業手順、技能、知識などを個々の要素に細かく分解していく過程で、自分にとって何が課題で、どこで動きにくくなっているかということも分かってきます。

また知識や技能として足りない所が分かってくると、持っている技能、知識で置き換えられる可能性についても考えることができるでしょう。