

CUPRINS

<i>Prefață</i>	7
----------------------	---

Capitolul I: Introducere

1.1. Ce este și ce nu este creativitatea	8
1.2. Inventar al unor factori de personalitate și ambientali implicați în creativitate și creație.....	14
1.3. Chestionar cuantificat pentru studiul aptitudinilor creatoare	34
1.4. Cum puteți gândi și învăța creativ?	38

Capitolul II: Blocaje (obstacole) ale manifestării creativității

2.1. Inerția psihologică.....	39
2.2. Fluența scăzută	41
2.3. Rigiditatea (fixitatea) funcțională	42
2.4. Frica de critică și autocritică	44
2.5. Descurajarea, autodescurajarea și timiditatea	47
2.6. Influența inhibantă a autorității din domeniu (mitul autorității)	53
2.7. Însușirea rigidă a cunoștințelor tehnice, ca sisteme închise.....	54
2.8. Imposibilitatea abordării secvențial-divergente a rezolvării problemelor tehnice.....	55
2.9. Gândirea deterministă	55
2.10. Gândirea liniară	56
2.11. Imposibilitatea separării fazelor de creație de cele de evaluare	57
2.12. Lipsa de imaginație	58
2.13. Lipsa motivației.....	59
2.14. Lipsa de sensibilitate față de probleme, lipsa receptivității față de nou	59
2.15. Lipsa calităților moral-volitive	60
2.16. Lipsa de anomicitate.....	61
2.17. Coeficient de inteligență scăzut.....	61
2.18. Capacitate scăzută de memorare	61
2.19. Stimulul moral/material redus	62

Cuprins

2.20. Sistemul educațional.....	64
---------------------------------	----

Capitolul III: Metode pentru antrenarea creativității

3.1. Asocierea consonantă	65
3.2. Analogia și extrapolarea	67
3.3. Inversia	73
3.4. Empatia.....	77
3.5. Combinarea	78
3.6. Modificarea – ameliorarea – dezvoltarea	81
3.7. Tehnica input – output (a intrărilor și ieșirilor).....	84
3.8. Tehnica listelor interogative de verificare Osborn	85
3.9. Brainstorming-ul (asaltul creierelor)	87
3.10. Metoda matricelor de descoperiri	100
3.11. Sinectica	106
3.12. Metoda Delphy	109
3.13. Problematizarea.	111
3.14. Metoda profesorului (Kapița).....	112
3.15. Metoda Philips 66.....	116
3.16. Metoda 6 – 3 – 5 (brainwriting)	116
3.17. Discuția Panel.....	117
3.18. Autochestionarea (self-questioning).....	118
3.19. Băncile de idei creative	119
3.20. Practicarea meșteșugurilor	120

Capitolul IV: Eurigrame ale demersului în realizarea unor descoperiri și invenții

4.1. Eurigrama inventării avionului cu reacție de către H. Coandă.....	122
4.2. Eurigrama descoperirii efectului Coandă	126
4.3. Eurigrama formulării Teoriei sonicității de către G. Constantinescu	130

Capitolul V: Jocuri de creativitate

5.1. Jocul antonimelor	138
5.2. Desenarea muzicii.....	138
5.3. Povestiri din titluri de ziar	138
5.4. Compuneți o propoziție	139
5.5. Tangram.....	139

5.6. Personaje fantastice	139
5.7. Povestire dintr-un desen făcut... de mai multe mâini	140
5.8. Povestire din cuvinte fantastice	140
5.9. Afișe originale	140
5.10. Jocuri... rapide	140
5.11. Cuvântul interzis.....	141
5.12. Concurs de ghicitori	142
5.13. Cel mai mare „mincinos“	142
5.14. Să vedem cu... patru ochi	142
5.15. Să ne placă (să ne amuze) mai mult	142
5.16. 1.001 desene	143
5.17. Povești... din două cuvinte.....	143
5.18. Să găsim alte sfârșituri la povești	143
5.19. Povești repovestite.....	143
5.20. Jocuri de cuvinte.....	143
<i>Evaluare creativă</i>	144
<i>Bibliografie</i>	145
<i>Anexă</i>	147