

Uspješno poduzetništvo je neizvedivo bez kreativnosti

Svaka prosječna osoba može biti neograničeno kreativna ako to želi.

Uspješno poduzetništvo je nezamislivo bez kreativnosti sudionika u poduzetništvu. Ako ne unapređujemo svoje poslovanje nećemo preživjeti konkurenciju koja je kreativnija od nas.

Klasična definicija kreativnosti: označava misaone procese kojima se dolazi do rješenja, ideja, umjetničkih oblika, teorija, proizvoda, ... koji su jedinstveni i novi.

Kako biti kreativan? Steže li se kreativnost rođenjem (predispozicija) ili se ona steže učenjem. Lako, jednostavno i brzo je za utvrditi kako se kreativnost steže učenjem. Također je lako, jednostavno i brzo utvrditi kako je kreativnost vještina malog broja pojedinaca koja se nalaze na različitim pozicijama u području poduzetništva. Zašto je to tako? Zašto ima malo kreativnih pojedinaca?

Razlog takvom stanju je potisnuta kreativnost.

Što znači potisnuta kreativnost i kako je osloboditi?

Potisnuta kreativnost je stanje kada pojedinac nije u mogućnosti iskazivati sve svoje kompetencije (sposobnosti), a što je posljedica dominantno logičnog načina promišljanja koje je naučeno tijekom tradicionalnog (redovitog) školovanja.

Stanje kreativnosti

Mala djeca su nevjerojatno kreativna. Gotovo bez ikakvih ograničenja. O tome nema dvojbe. Nažalost, tradicionalni način odgoja i obrazovanja u potpunosti

potisne kreativnost koju su djeca stekla do polaska u školu.

Zašto je to tako?

Tradicionalan (redovan) sustav obrazovanja nas uči da dominantno razmišljamo logički (linearno).

To znači da smo fokusirani na popise, liste, sljedove, na dominantno kretanje naprijed, na ranije doživljeno, na poznato, na očekivano, na sigurno...

Logičko razmišljanje je dobro opisano primjerom kretanja u tunelu - idemo samo naprijed prema izlazu iz tunela. Isto tako i razmišljamo u slijedu. Ne vodimo istovremeno računa što je izvan slijeda, što je sa strane, bočno, nazad...

Kod logičkog razmišljanja nemamo **cjelovitu sliku**, niti uopće razmišljamo o njoj. Jednostavno nas nitko ne uči kako da kreiramo cjelovitu sliku predmetne teme.

Za logičko razmišljanje ključna je riječ **"Ne"**. Nju najčešće koristimo u kontekstu otpora promjenama:

- nije sada vrijeme,
- sačekat ćemo da drugi do odrade,
- nisu ni drugi u tome uspjeli,
- zašto da mi to uradimo,
- sačekajmo "bolja" vremena,
- uvjerimo se prvo kako je to apsolutno sigurno,
- nije sigurno da ćemo uspjeti.
- zašto da baš mi budemo prvi,
- i drugi beskrajni "Ne" razlozi za nečinjenja.

Na taj se način kreativnost koja se kod male djece neizostav-

no javlja i intenzivira do polaska u školu u potpunosti potisne kroz sustav sadašnjeg odgoja i obrazovanja. Dominantno mjesto preuzme logičko promišljanje koje tijekom školovanja ne dopušta daljnji razvoj kreativnosti.

Sustav obrazovanja "ne dopušta" razmišljanje izvan logičnog slijeda i potiskuje svaku kreativnost. Nema mogućnosti razmišljanja "out of box".

Tijekom linearnog načina razmišljanja koristimo gotovo isključivo **lijevu polutku mozga** koja je zadužena za **logiku**.

RJEŠENJE

Ima li rješenja da stanje potisnute kreativnosti bude prekinuto i da se potisnuta kreativnost oslobodi (povratni)?

Ima i to samo jedno rješenje koje se zove kontinuirano i sustavno korištenje umnih (mentalnih) mapa!

Umne mape su alat koji na lak, jednostavan i brz način oslobađa potisnute kreativnost i omogućava njen neograničen razvoj bez obzira na dob, spol, školsku spremu, iskustvo, okruženje...

Tijekom izrade umnih mapa koristimo obje polutke mozga, a **dominantno desnu polutku** koja je zadužena za **kreativnost** i u tome se ogleda oslobađanje potisnute kreativnosti koje se događa tijekom redovitog školovanja.

Činjenice

- ✓ Svaka osoba je u stanju po-

tisnute kreativnosti zbog načina promišljanja koje je dirigitirano (nametnuto) sadašnjim sustavom obrazovanja.

✓ Svi koji imamo potisnute kreativnosti svoje potencijale primjenjujemo ograničeno zbog načina promišljanja.

✓ Znanja, vještine i ponašanja stjecana tijekom i poslije školovanja nisu izgubljena, ona su privremeno potisnuta zbog nametnutog načina promišljanja tijekom redovitog sustava obrazovanja.

✓ Umne mape u potpunosti oslobađaju potisnute kreativnost i dalje je razvijaju bez ograničenja.

✓ Svaki prosječan pojedinac može osloboditi svoju potisnute kreativnost uporabom umnih mapa na **pravi način***

Lako je dokazati kako je oslobađanje potisnute kreativnosti i njen daljnji razvoj čisto mehanička aktivnost - treba kontinuirano i sustavno izrađivati umne mape na **pravi način**.

Ovaj princip se u zove **"Kreativna mehanika"** i glavni je "kričvac" postignuća primjenom Modela univerzalne izvrsnosti - MUI.

Pitanje kreativnosti je pitanje **odluke** da se nauči mapirati na „pravi način“, a ne o sposobnosti pojedinaca.

Definicija kreativnosti prema Modelu univerzalne izvrsnosti - MUI:

Kreativnost je vještina STVARANJA CJELOVITE SLIKE bez obzira o čemu se radi. Ključ kreativnosti je u vještini stvaranja cjelovite slike. Kada god nemamo cjelovi-

tu sliku predmetne teme jer nam nedostaju pojedini dijelovi slike – imamo improvizaciju. Improvizacija je nedefinirani način djelovanja i uvijek daje rezultate koji su daleko manji od kompetencija, želja i potreba. Lako je dokazivo kako se samo pomoću umnih mapa može kreirati (dobiti) cjelovita slika boje koje problematike, teme ili elementa.

Sve do sada navedeno može biti zbunjujuće ako ste sami pokušali raditi umne mape – ručno ili računalne ali na nestrukturiran način koji je onda spontano mapiranje.

Spontano mapiranje neće ni-

kada dovesti do cjelovite slike, a tada imamo improvizaciju. I to vas je gotovo sigurno s pravom razočaralo. Za to nisu krive umne mape nego neodgovarajuće korištenje njihovih mogućnosti.

Korištenje računalnih mapa na MUI način je dobitna kombinacija kako svaki prosječan pojedinac može naučiti mapiranje s uvijek krajnjim ciljem – dobiti cjelovitu sliku bez obzira o čemu se radi. I pri tome ne treba imati nikakvih preduvjeta i kompetencija – treba samo raditi mape prema MUI proceduri izrade umnih mapa koja je više nego jednostavna.

Naglasimo ovdje ogromnu razliku između ručnih umnih mapa i računalnih umnih mapa – naravno u korist računalnih mapa. Evo samo nekoliko prednosti u korist računalnih umnih mapa:

Prostorno ograničenje - Osnovna prednost računalnih umnih mapa je što nema prostornog ograničenja.

Raspored tema - Korištenjem računalnog programa za izradu umnih mapa ne moramo paziti na veličinu papira, možemo mapu širiti u svim smjerovima i kasnije urediti glavne teme.

Vrijeme izrade - Sama izrada računalne umne mape zahtijeva manje vremena nego izrada ručne umne mape. Brže ćemo napraviti osnovnu strukturu, a dodatno uređivanje (stil mapiranja) je brže nego kod izrade ručne mape.

Uporaba slika - Umna mapa mora sadržavati slike. Nacrtati zadovoljavajuću sliku zahtijeva vrijeme i vježbu. Mnogi pojedinci nisu vični crtanju i zato će izbjegavati izradu umnih mapa.

Uporaba boja - Raspored boja ima utjecaj na cijeli doživljaj umne mape. Kod računalnih mapa možemo eksperimentirati s bojama sve dok ne nađemo kombinaciju koja nam odgovara.

Promjene (dodatno uređivanje mape) - Zbog mogućnosti brzih

Knjiga "UČENJE POMOĆU UMNIH MAPA"

autora Milana Grkovića

Jedina knjiga o računalnim umnim mapama na hrvatskom govornom području.

Cjelovita uporaba računalnih mapa za uspješnu karijeru, upravljanje zajedništvima (grupe, organizacije i zajednice) i učenje s razumijevanjem.

Knjiga ima 162 stranica, format A4, 52 umne mape, više od 80 različitih tema, 10 tablica,

12 alata i predložaka, obilje praktikuma, podrška s dodatnim materijalima na Internetu, ...

BESPLATNA pomoć autora tijekom praktične primjene sadržaja knjige.

Tel: 385 99 280 4210, Email: alfa@portalalfa.com,

Skype: milan.grkovic

www.portalalfa.com/ucenje_pomocu_umnih_mapa

promjena računalna umna mapa je nezamjenjiv alat prilikom planiranja, upravljanja...

Veličina umne mape - Veličina papira je ograničavajući čimbenik ručnih umnih mapa.

Grupna izrada umnih mapa - Računalne mape omogućavaju sudjelovanje više autora na izradi jedne mape.

Razmjena umnih mapa - Računalne umne mape se s lakoćom razmjenjuju i uvijek su original. Ručne umne mape se moraju kopirati ili prevesti u neki drugi oblik što traži dodatne aktivnosti skeniranja, a rezultat je kopija često loše kvalitete. Printanje računalnih mapa - Računalne mape se lako i brzo umnožavaju i svaka "kopija" je original.

• Računalne umne mape su stvorile dodatna područja korištenja umnih mapa, gdje se ranije zbog ograničenja koja imaju ručne umne mape nisu mogle praktično koristiti.

• Računalne umne mape su omogućile većem broju osoba da koriste mapiranje.

• Računalne umne mape su unijele dinamiku (promjene) i potpuno ih stavile u funkciju ovog vremena koje je definitivno vrijeme promjena.

Važno je i obavezno napomenuti u znak zahvalnosti: Izumitelj umnih mapa je **Tony Buzan** je osoba koja je promijenila svijet. Izumom umnih mapa Buzan je omogućio svakom prosječnom pojedincu da pomoću umnih mapa postiže rezultate o kojima do sada nije ni sanjao da će ikada moći postizati.

Povijest će potvrditi kako je Tony Buzan izumom i zagovaranjem uporabe umnih mapa osoba koja je najzaslužnija za ra-

PRAKTIKUM

1. Naučite raditi računalne umne mape na MUI način (pogledajte oglas).

2. Radite kontinuirano umne mape iz različitih problematika vašega života i posla.

3. Zagovarajte druge da nauče raditi umne mape jer vaše oslobođene kompetencije su takve da se morate umrežavati sa sebi sličnima (pojedincima koji su kreativni kao i vi).

zvoj čovječanstva jer je svakom „malom“ čovjeku omogućio da

ZAKLJUČAK

1. Sadašnji način promišljanja kojim nas uče tijekom školovanja ima za posljedicu potiskivanje kreativnosti kod svih pojedinaca bez izuzetaka.

2. Potisnuta kreativnost se može osloboditi kontinuiranom i sustavnom primjenom umnih mapa na pravi način.

3. Svaki prosječan pojedinac može steći vještinu kreativnosti ako kontinuirano i sustavno radi umne mape na MUI način.

bude kreativan bez ograničenja. * **Pravi način mapiranja** je upo-

raba MUI alata i modela u procesu mapiranja. Milan Grković