

Метод МОЗКОВОЇ АТАКИ

*“Ми закрили двері, щоб
туди не увійшла помилка,
але як же тепер увійти
істині?”*

Рабіндранат Тагор

*Методи вирішення творчих
завдань*



Зміст

1. Суть методу мозкової атаки
2. Зародження методу. Автор методу.
3. Мета методу мозкової атаки
4. Відомі приклади.
5. План дій з методу мозкової атаки.
6. Схема порядку проведення атаки.
7. Універсальність методу.

Методи вирішення творчих завдань



Суть методу мозкової атаки (МА)

Цей метод полягає в тому, що над проблемою працює не одна людина, а група чи колектив. Причому кожен має право запропонувати будь-яку ідею, що стосується обговорюваного питання.

Метод мозкового штурму ґрунтується на тому, що під час колективного висловлювання думок, без їх оцінки або цензури, одержують більше цінних пропозицій щодо розв'язку проблемної задачі, ніж у випадку індивідуальної роботи кожного учасника групи окремо

Ця особливість з'явилася основою методу, названого **прямим мозковим штурмом** — brain-storming.



Зародження методу. Автор методу.

Працюючи над розробкою свого методу, А.

Осборн виходив з припущення, що однією з основних перешкод для подолання психологічної інерції і народження нових ідей є «страх оцінки»: люди часто не висловлюють уголос неординарні ідеї через страх зустріти скептичне або навіть вороже ставлення до них з боку колег, керівництва.

Концептуальна пропозиція А. Осборна досить проста – відокремити процес генерації ідей від їх критики чи оцінювання.

Отже, метод творчого пошуку ідей А. Осборна ґрунтувався на двох основних ідеях – “відтермінування вироку для ідеї” та “з кількості народжується якість”



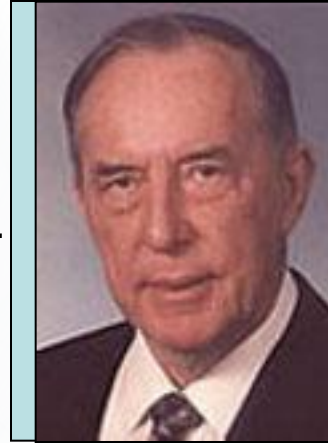
Алекс Осборн

Чом би не розділити кожну проблему так, щоб одна частина дослідних експертів поклопоталася про дослідження фактів про юридичну думку, тоді як творчі консультанти зосередилися б лише на висуненні однієї ідеї за іншою", - пише

А. Осборн.

Зародження методу. Автор методу

Метод з'явився в США в кінці 30-х рр. Остаточно оформився і став відомий широкому кругу з виходом в 1953 р. книги А. Осборна "Керована уява" в якій були розкриті принципи і процедури творчого мислення.



Алекс Ф. Осборн – автор методу

Структурно метод простий.
Це двохетапна процедура завдання:
1-й етап - висуваються ідеї ;
2-й - вони конкретизуються розвиваються.

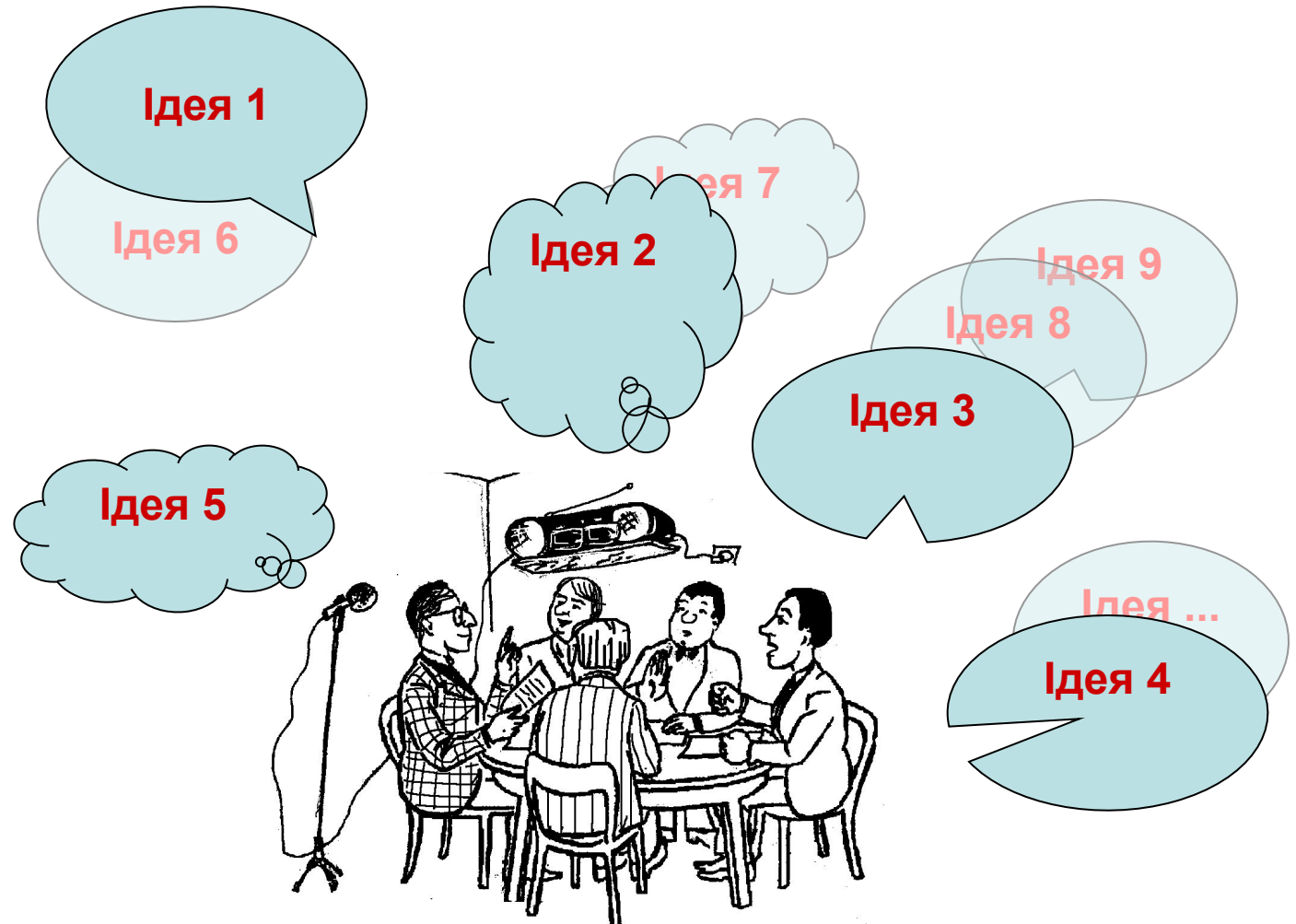


Мета методу мозкової атаки:

Стимулювати групу осіб до швидкого генерування великого числа ідей.

Головна мета –
отримати
якомога більше
ідей.

Під час
сеансу МА
відбувається
як би
ланцюгова
реакція ідей,
що приводить
до
інтелектуаль-
ного вибуху.



Гра в "нісенітницю"

Письменник Г. Кружков так пише про метод мозкової атаки: «Якщо у учених справа остаточно зайшла в безвихідь, збирають компанію розумних людей і починають... грати у «нісенітницю».



Відомі приклади

Популярні телепередачі
«Що, де, коли?», «Брей-ринг» –
прикладі мозкової атаки, лише
учасники зустрічі після обговорення
висувають одну версію з декількох що
згенерували.



Універсальність методу

Метод МА дозволяє розглядати майже будь-яку проблему або будь-яку скрутну ситуацію у сфері людської діяльності. Це можуть бути завдання з області організації виробництва, сфери обслуговування, бізнесу, економіки, соціології, кримінального розшуку, військових операцій і інші якщо вони просто і ясно сформульовані.



Універсальність методу

Метод дозволяє розглядати майже будь-яку проблему людської діяльності.



Повноваження ведучого

1. *Відповідати за процедуру й регламент роботи (дотримання правил).*
2. *Припиняти неконструктивне поведження учасників – «перетягання каната», «павиний хвіст» та ін..*
3. *Забезпечувати психологічну підтримку учасників, атмосферу активності й доброзичливості (повинен уміти миттєво позитивно оцінити будь-яку ідею).*
4. *Керувати процесом пошуку ідей (необхідно постійно уточнювати формування завдання, розширювати поле пошуку, відділяти нові напрямки й аспекти розв'язань, задавати нові напрямки пошуку рішень для учасників).*

Вимоги до генераторів:

1. *Висування великої кількості ідей за широким спектром тем, заснованих на нових принципах, перенесення ідей із різних галузей, використання яскравих несподіваних аналогій.*
2. *Використання ідей, висунутих раніше іншим генератором.*
3. *Генераторові ідей має бути притаманна віра в те, що кращі ідеї ще попереду, а також оптимізм.*
4. *Неприпустимо включати в групу генераторів природжених скептиків і критиканів.*
5. *Генератори ідей повинні мати широкий кругозір, а також здатність відходити від нав'язливих ідей.*

Вимоги до аналітиків:

1. Розуміння специфіки проблеми (завдання).
2. Здатність до узагальнення.
3. Йому мають бути притаманні оптимізм і віра в те, що краща ідея – це та, котра аналізується сама зараз.
4. Гарні аналітики можуть визивати нові принципи розв'язання завдання після класифікації принципів, висунутих генераторами. Дуже часто найцінніше в мозковому штурмі – новий напрямок пошуку, а не конкретне рішення.

План-схема проведення «мозкового штурму»

Підготовка до «штурму»

Відбрати групу
учасників для генерації
ідей

Оцінка (експертиза) ідей

Зафіксувати запропоновані
ідеї, здійснити їх аналіз та
оцінку

Генерація ідей

Забороняється критикувати будь-яку з висловлюваних ідей.
Учасників повідомляють, що приймаються будь-які ідеї:
Фантастичні, жартівливі тощо.
До того ідей має бути якомога більше

Правила методу мозкової атаки.

Правило №1

Правило №1

Правило №1



Правило №1

Правило №1

Правило №3

Правило №3



Правило № 1

- ❑ Задачу послідовно вирішують 2 групи людей по 4–15 чоловік в кожній (оптимальний склад 6–12 чоловік).
- ❑ Перша група – генератори (висувають різні ідеї), друга – експерти (відбирають та аналізують запропоновані ідеї)

Правило № 2

- ❑ Основне завдання групи «генераторів» – видати за відведений час якомога більше ідей.
- ❑ Регламент на кожну ідею – не більше двох хвилин. Всі вони висловлюються без доказів і записуються в протокол.

Правило № 3

- ❑ Повна заборона на критику й кожну (у тому числі позитивну) оцінку висловлюваних ідей, тому що оцінювання відволікає від основного завдання і збиває творчий настрій
- ❑ Рекомендується запрошувати на штурм людей різних спеціальностей і різного рівня освіти.

Правило № 4

- Експертизу і відбір ідей після закінчення процесу генерування слід проводити дуже уважно.
- Продумувати всі ідеї.

Правило № 5

Якщо завдання не вирішене в ході штурму, можна повторити процес рішення