***Лекцiя № 2.***

***Тема: МЕТОД МОЗКОВОГО ШТУРМУ (1941)***

***АЛЕКС ОСБОРН***

**План**

1. Теоретичні визначення методу «Мозковий штурм».
2. Мета методу МШ.
3. Етапи проведення методики МШ.
4. Індивідуальні та колективні мозкові атаки.
5. Правила ефективного мозкового штурму.
6. Методи, засновані на принципі МШ.

Лiтература

1. Панфилова А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. – СПб., 2005.
2. Лесков Сергей. Мозговой штурм. – М.: Изд-во МГУ, 2012. – 636 с.
3. Урманцева Анна. Мозговой штурм. Избранные дискуссии. – М., 2013. – 336 с.
4. Айзенк Ганс. Тесты IQ для выявления талантов. Книга, от 10 до 15 лет. Мозговой штурм.
5. Туник Елена. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. – СПб., 2013.- 320 с.

**Метод мозкового штурму** (мозковий штурм, мозкова атака, англ. Brainstorming) - оперативний метод вирішення проблеми на основі стимулювання творчої активності, при якому учасникам обговорення пропонують висловлювати якомога більшу кількість варіантів рішення, в тому числі самих фантастичних. Потім із загального числа висловлених ідей відбирають найбільш вдалі, які можуть бути використані на практиці. Є методом експертної оцінки.

*Історія походження. Існує припущення, що першими мозковий штурм придумали стародавні вікінги (ранньосередньовічні скандинавські моряки, в VIII-XI століттях здійснювали морські походи від Вінланда до Биармии і Північної Африки). Коли за часів плавання команда дракара потрапляла в скрутну ситуацію, на палубі збиралися всі - від капітана до юнги. Всі вони по черзі пропонували свій спосіб вирішення проблеми, причому починав юнга, а закінчував капітан. Саме такий порядок виключав вплив авторитету старших на висловлювання молодших. Прийняття рішень залишалося прерогативою вождя ...*

**Метою застосування** мозкового штурму є виключення оцінного компонента на початкових стадіях створення ідей. Класична техніка мозкового штурму, запропонована Осборном, ґрунтується на двох основних принципах - «відстрочка винесення вироку ідеї» і «з кількості народжується якість».

Винайдено в 1941 році копірайтером і одним із засновників агентства BBD & O **Алексом Осборн.** У 1953 році він випустив книгу «Управляемое воображение: принципы и процедуры творческого мышления», де вперше описав принцип мозкового штурму.

Одним з продовжень методу мозкового штурму є **СИНЕКТИКА.**

Правильно організований мозковий штурм включає три обов'язкових етапи. **Етапи** відрізняються організацією і правилами їх проведення:

**Постановка проблеми.** Попередній етап. На початку цього етапу проблема повинна бути чітко сформульована. Відбувається відбір учасників штурму, визначення ведучого і розподіл інших ролей учасників залежно від поставленої проблеми та обраного способу проведення штурму.

**Генерація ідей.** Основний етап, від якого багато в чому залежить успіх всього мозкового штурму. Тому дуже важливо дотримуватися правил для цього етапу:

Головне - кількість ідей. Не робіть ніяких обмежень.

Повна заборона на критику і будь-яку (в тому числі позитивну) оцінку висловлюваних ідей, так як оцінка відволікає від основного завдання і збиває творчий настрій.

Незвичайні і навіть абсурдні ідеї вітаються.

Комбінуйте і покращуйте будь-які ідеї.

**Угруповання, відбір і оцінка ідей.** Цей етап часто забувають, але саме він дозволяє виділити найбільш цінні ідеї і дати остаточний результат мозкового штурму. На цьому етапі, на відміну від другого, оцінка не обмежується, а навпаки, вітається. Методи аналізу і оцінки ідей можуть бути дуже різними. Успішність цього етапу безпосередньо залежить від того, наскільки "однаково" учасники розуміють критерії відбору та оцінки ідей.

Для проведення мозкової атаки зазвичай створюють **дві групи**:

* учасники, які пропонують нові варіанти вирішення завдання;
* члени комісії, які обробляють запропоновані рішення.

Розрізняють **індивідуальні та колективні** мозкові атаки.

У мозковому штурмі бере участь колектив з декількох фахівців і ведучий. Перед самим сеансом мозкового штурму ведучий виробляє чітку постановку завдання, що підлягає вирішенню. В ході мозкового штурму учасники висловлюють свої ідеї, спрямовані на вирішення поставленого завдання, причому як логічні, так і абсурдні. Якщо в мозковому штурмі беруть участь люди різних чинів або рангів, то рекомендується заслуховувати ідеї в порядку зростання ранжиру, що дозволяє виключити психологічний фактор «згоди з начальством».

У процесі мозкового штурму, як правило, спочатку рішення не відрізняються високою оригінальністю, але після деякого часу типові, шаблонні рішення вичерпуються, і в учасників починають виникати незвичайні ідеї. Ведучий записує або якось інакше реєструє всі ідеї, що виникли в ході мозкового штурму.

Потім, коли всі ідеї висловлені, проводиться їх аналіз, розвиток і відбір. В результаті знаходиться максимально ефективне і часто нетривіальне рішення задачі.

Кандидат філософських наук, соціолог П. А. Стариков виділяє наступні переваги методу:

* за допомогою спільної діяльності фахівців, які відрізняються один від одного досвідом, знаннями, баченню найближчого майбутнього, створюються необхідні умови для синергетичного ефекту - «"якісного множення "знання (ціле є більше, ніж набір частин)»; також нові підходи, перспективи бачення і цікаві аналогії виникають «на стиках різних дисциплін, областей людської практики» в ході обговорення поставлених проблем якісно відрізняються фахівцями
* доброзичлива обстановка дозволяє учасникам засвоїти навички критики по суті, навчитися імпровізувати, а також підсилює позитивний настрій і довіру

**10 правил ефективного мозкового штурму**

**Попередня підготовка.** Всім учасникам мозкового штурму слід готуватися до нього заздалегідь. Завдання штурму повинна бути озвучена мінімум за 2-3 дні до його проведення. За цей час учасники зможуть непогано обміркувати проблему і вже на самому початку штурму запропонувати кілька цікавих ідей.

**Багато учасників.** Щоб мозковий штурм пройшов максимально ефективно потрібно запрошувати для участі в ньому якомога більше людей, що пропонують, відповідно, більше ідей - результати від такого підходу можуть бути дуже несподіваними.

**Уточнення поставленого завдання.** Перед початком штурму рекомендується відвести певний час на додаткове уточнення досліджуваної проблеми. Це дозволить ще раз налаштувати всіх «на одну хвилю», упевнитися в тому, що всі учасники намагаються вирішити одну і ту ж задачу і ще раз переконатися, що вона поставлена ​​вірно.

**Записи.** Протягом усієї «гри потрібно неодмінно вести записи і робити позначки. Причому, робити це повинен кожен учасник. Це завдання, звичайно, може виконувати і один ведучий, але він в будь-якому випадку може щось упустити, пропустити, не помітити. Якщо ж фіксувати ідеї будуть всі, то і підсумковий список рішень і ідей буде максимально повним і об'єктивним.

**Ніякої критики.** Цей пункт вже входить в основні правила проведення мозкового штурму, але про нього варто згадати ще раз. Ні в якому разі не відкидайте ідеї, які пропонуються якими б безглуздими або фантастичними вони не здавалися. Найчастіше саме вони, перероблені, доповнені і наближені до реальності, є тими рішеннями, заради яких і влаштовується мозковий штурм. До того ж, критика завжди діє на людей переважним чином, а допускати цього під час штурму категорично не рекомендується.

**Максимальна генерація ідей.** Кожен учасник процесу повинен зрозуміти, що йому потрібно пропонувати якомога більше ідей. Недосвідчені учасники можуть соромитися або обмірковувати ідеї, які не озвучуючи їх. Слід розуміти, що це багаторазово знижує всю ефективність методу. Це ж стосується і тих випадків, коли рішення, здавалося б, знайдено - ідеї повинні генеруватися протягом усього часу, виділеного на другий етап мозкового штурму.

**Залучення інших людей.** Якщо, наприклад, під час штурму є мета скласти список з 100 рішень, але цей рівень ніяк не досягається, можна залучити до мозкового штурму людей, які або не присутні на штурмі, або взагалі не мають до нього ніякого відношення.

**Модифікація ідей.** Для отримання найкращого результату можна з'єднувати дві ідеї (і більше) в одну. Особливо ефективно використовувати цей прийом, коли є варіанти вирішення проблеми, запропоновані людьми різного статусу, посади, рангу.

**Візуальне відображення.** Для зручності сприйняття і підвищення результативності мозкового штурму слід використовувати маркерні дошки, флеш-панелі, плакати, схеми, таблиці і т.п.

**Негативний результат.** Під час пошуку рішення і навіть по його закінченні уявіть, що ситуація обернулася чином, прямо протилежним необхідному, і все пішло не так, як ви планували. За допомогою такого моделювання можна сприяти виробленню додаткових ідей, а також морально і психологічно підготувати себе до будь-якої ситуації.

Застосовувати метод мозкового штурму для вирішення проблем і виходу зі складних ситуацій можна всюди: на роботі, в бізнесі, в сім'ї, у відносинах. Головне вміти правильно організувати процес, постаратися врахувати всі нюанси і особливості проблеми і слідувати основним етапам і правилам мозкового штурму

**Тривалість і час**

* Як правило, тривалість проведення мозкового штурму і час коливається в межах 40 - 60 хвилин. Це найбільш ефективний проміжок часу.
* При вирішенні простих проблем або при обмеженні за часом найбільш підходяща тривалість обговорення - 10-15 хвилин.
* Найбільш вдалий час для проведення мозкового штурму - ранок (з 10 до 12 год), але також можна проводити його і після обіду (з 14 до 18 год).

**Кількість учасників:**

* Оптимальний склад групи від 6 до 12 осіб. Оптимальне учасників число - 7.
* Не рекомендується розбивати учасників групи на більш дрібні (2 і більше).
* Кількість людей в групі також залежить від кількості в ній активних і помірних членів. Якщо більше активних, то кількість людей в групі має бути менше, більше помірних - навпаки.

**МЕТОДИ, ЗАСНОВАНІ на принципі (ТЕХНОЛОГІЇ)**

**МОЗГОВОГО ШТУРМУ**

**Брейнрайтінг**

Ця методика заснована на техніці мозкової атаки, але учасники групи висловлюють свої пропозиції не вголос, а в письмовій формі. Вони пишуть свої ідеї на листках паперу і потім обмінюються ними один з одним. Ідея сусіда стає стимулом для нової ідеї, яка вноситься в отриманий листок. Група знову обмінюється листками, і так триває протягом певного часу (не більше 15 хвилин).

Правила мозкової атаки поширюються і на записи думок: прагнути до більшої кількості ідей, не критикувати висунуті пропозиції до закінчення занять, заохочувати «вільні асоціації».

*Розглянемо приклад.*

*Менеджери парфумерної фірми вирішили застосувати метод запису думок в пошуках новаторських ідей для розвитку бізнесу. Кожен учасник засідання записав свою ідею на листку і обмінявся з сусідом. Один з менеджерів подумав про виробництво нового сорту мила і прального порошку, в той час як інший вніс до списку пропозицію розробити нову лінію з виробництва шампуню і бальзаму для волосся. Ну, а третій, коли до нього потрапив цей листок з цими двома ідеями, з'єднав їх і запропонував створити унікальний продукт: мило, шампунь і кондиціонер в одному флаконі.*

**Мозкова атака на дошці**

У робочих приміщеннях можна повісити на стіні спеціальну дошку, атака на дошці, щоб співробітники розміщували на ній листки із записами тих творчих ідей, які прийдуть їм протягом робочого дня. Повісити цю дошку слід на видному місці. У центрі її повинна бути написана - великими яскравими (різнокольоровими) буквами - проблема. Будь-, у кого виникне цікава думка, здатна допомогти у вирішенні даної проблеми, може приколоти на дошку листок із зафіксованою на ньому ідеєю.

**Мозковий штурм по-японськи**

В основі даної техніки, розробленої японцями Кобаясі і Кавакіта, лежить усвідомлення необхідності єдиного для всіх учасників групи підходу до визначення і вирішення проблеми. Цією техніку ще іноді називають «рисова градом».

Визначення проблеми:

* Керівник групи перераховує всі поняття, які стосуються теми (наприклад, продаж, витрати, дистриб'юторські послуги, конкуренція).
* Кожен з учасників записує на картках чинники, пов'язані з розглянутою проблематикою, - один факт на одну картку. Факти повинні бути значущими і мати безпосереднє відношення до досліджуваної теми.
* Ведучий збирає і перерозподіляє картки так, щоб нікому не дісталися колишні.
* Учасники групи вибирають ті картки, які пов'язані із запропонованим їх увазі висловлюванням. З цих карток складається набір.
* Ведучий зачитує зміст однієї з карток.
* Група дає набору назву, що відображає, на загальну думку, сутність всіх представлених в наборі фактів. Назва повинна відповідати наступним вимогам: його зміст повинен бути похідним від набору фактів, воно не повинно бути занадто загальним, воно не повинно бути простим перерахуванням фактів з набору. Даючи набору назва, група підсумовує всі наявні в розпорядженні факти і потім витягує з них суть проблеми.
* Учасники групи об'єднують в набори інші факти - кожен під своєю назвою. Потім все набори складаються в один, з яким група дає назву, що відображає сутність заключного набору.

Цей заключний комплексний набір буде максимально наближений до суті проблеми і її визначення. Можливо, слід переставити ключові слова, щоб виникло ясне і чітке визначення проблеми.

Коли в групі з'являється загальне розуміння завдання, відбувається зближення позицій учасників; всі присутні погоджуються з визначенням проблеми; в процесі спільного обговорення учасники групи починають відчувати «відчуття ліктя».

Назва заключного набору повинне виражати єство всіх пропозицій. Ведучий задає групі питання: «Що об'єднує всі запропоновані ідеї?» Пошуки відповіді викличуть безліч думок, і ведучий зможе вибрати і згрупувати найцікавіші з них.

**Багатоступенева (каскадна) мозкова атака**

В даному випадку всі учасники засідань (зборів) діляться на дві групи: «групу генерації ідей» і «групу оцінки». Бажано, щоб «група генерації ідей» складалася з рівних по рангах людей. У цю групу включають широко ерудованих мозковою атакою співробітників, схильних до фантазії, але ясно представляють суть завдання. Велике значення має приблизна рівність членів групи за темпераментами. Оптимальне число членів «групи генерації ідей», націлених на вирішення проблеми середньої складності - 10 осіб.

У «групу оцінки» включають людей з критичним складом розуму. Тут обов'язково присутність начальства, що має певні повноваження. Це необхідно для того, щоб позитивна оцінка тієї чи іншої ідеї мала під собою реальний грунт для її реалізації.

Обидві групи повинні мати керівників, роль яких надзвичайно велика. Це диригент «синтетичного мозку». Від його ерудиції, такту, вміння «завести» членів групи залежить дуже багато чого. Слід зазначити, що проблема підбору обох груп є дуже важливою і складною. Сформулюємо основні етапи багатоступінчастої мозкової атаки.

Етап 1 «Розвідка». Проводиться перший мозковий штурм, на якому «групою генерації ідей» висуваються перші ідеї. Цей етап розглядається як етап генерації ідей.

Етап 2 «Контрадіктація». На цьому етапі учасники продовжують висувати ідеї, але на висловлювання з приводу проблеми накладається одне обмеження: ту ж задачу потрібно вирішити, не вдаючись до вже висловлених пропозицій. Схвалюються і підтримуються ідеї, протилежні раніше висловлених.

В результаті реалізації такого підходу складаються два протилежних списку пропозицій до вирішення проблеми. В сумі вони містять максимум пропозицій і контрпропозицій. Найбільший ефект виходить, коли учасниками мозкового штурму на першій і другій стадіях будуть різні люди: наголошуючи на необхідності «не чіпати» раніше отримані пропозиції, які подаються як тупикові, ведучий не забороняє їх використовувати.

Етап 3 «Синтез». На цьому етапі до обговорення підключається «група оцінки». Вона поєднує в одній системі пропозиції, висловлені в ході першого і другого обговорення, і виробляє рішення.

Етап 4 «Прогноз». На основі «синтетичного» списку ідей пропонується прогнозувати можливості та труднощі, що випливають з рішення.

Етап 5 «Генералізація». Сенс цього етапу полягає в узагальненні отриманих ідей, зведення їх різноманіття до невеликого числа принципів.

Етап 6 «Деструкція». Даний етап проводиться з метою перевірки отриманих результатів «на міцність». Його завдання - «розгромити» пропозиції з різних позицій: логічної, фактичної, соціальної. Критика при цьому допустиме лише щодо сформульованих ідей, але не одне одного. Для підвищення ефективності цього етапу необхідно сформувати різноякісність в інтелектуальному і професійному відношенні складу групи; забезпечити адміністративну та юридичну незалежність її членів від організаторів розробки; не називати авторів ідей.

Після проведення всіх етапів приймається остаточне рішення. Слід, однак, відзначити, що методика не замінює ні таланту, ні знань, ні досвіду людей, вона тільки примножує їх думки. Атмосфера емоційної піднесеності, яка створюється при колективному мисленні, сприяє розкриттю глибинних творчих резервів людської особистості.

**Індивідуальний мозковий штурм**

Всі ролі - генератора, секретаря, ведучого, оцінювача ідей - бере на себе одна людина. Фіксація на папері, комп'ютері, диктофоні. Оцінка ідей відкладена.

Креативні прийоми «штурмовика»-одиночки. Ще ефективніше генерувати ідеї, відштовхуючись від зображень в журналах і фотостоках в інтернеті. Адже картинки самі по собі детальні і багатозначні. Розвивайте знайдені образи методом контрольних запитань.

**Зворотний мозковий штурм**

Мета його - максимально виявити недоліки рекламованого об'єкта. Генератори в режимі мозкового штурму складають список наявних або потенційних дефектів, обмежень, протиріч об'єкта або ідеї. Негативні сторони об'єкта або ідеї посилюються до крайності. Після такого жорсткого тестування йде пошук шляхів щодо усунення недоліків.

**Мозковий штурм з оцінкою ідей**

Введення критики ідей. Фази «мрійника» і «реаліста» багаторазово гнучко чергуються. Використовується для вирішення надстрокових завдань. Високі вимоги до учасників: кваліфікація, зібраність, вміння користуватися методикою мозкового штурму.

Етапи:

* Генерація ідей (може відбуватися індивідуально і заздалегідь)
* Ознайомлення групи з ідеями, коментарі авторів
* Вибір декількох (3-5) кращих варіантів, фіксація їх достоїнств і недоліків
* Обговорення кожної ідеї з міні-штурмами
* Звуження списку кращих варіантів, ранжування ідей

Недоліки: навантажування, конфліктність.

**Мозгова облога**

Доведено, що і без явної критики при подачі ідей діє механізм «прихованої критики», а саме: нерідко нова пропозиція (яке потім може бути визнано невдалим) «забиває» висловлену раніше хорошу ідею. Для усунення цього недоліку була запропонована «мозкова облога», в якій кожну висунуту ідею треба розвивати до межі. Мозгова облога збільшує витрати часу на пошук ідей, хоча обіцяє більш зрілі результати.

**Метод «635»**

Шестеро людей висувають по три ідеї за п'ять хвилин. Потім листки з їх думками пересуваються, наприклад, за годинниковою стрілкою. За наступні п'ять хвилин кожен учасник повинен ознайомитися з усіма пропозиціями свого сусіда і деталізувати їх. Так надходять до тих пір, поки кожен не попрацював над усіма ідеями групи. Через півгодини готові 18 опрацьованих пропозицій. Слідують обговорення, удосконалення і вибір найкращих варіантів.

**Метод корабельно**ї **ради**

Висловлювання йдуть відповідно за ієрархією. Першим свою ідею вносить «юнга», останнім - «капітан». Недолік: після своєї черги нову ідею висловити не можна.

**Мозковий штурм онлайн**

Online brainstorming базується на багато користувачів інтернет-сервісах: форумі, чаті, блозі, ICQ, Skype. Усувається «боязнь оцінки», так як генератори ідей можуть бути анонімними. Можна залучити екстра-фахівців з будь-яких точок світу (або напружити кращі уми рекламного холдингу, що не зриваючи їх з місць). Правда, втрачається психологічна атмосфера спільного пошуку. До останніх, зокрема, відноситься т.зв. «Блокування продуктивності»: оскільки учасники групи представляють ідеї по черзі, то люди в очікуванні своєї черги можуть передумати або злякатися публічно висловлювати свою ідею, або просто її забувають.

**Мозковий штурм з чергуванням індивідуальної і групової роботи**

Командний мозковий штурм може бути дуже ефективним засобом для генерації великої кількості нових ідей. Однак для отримання якісного результату необхідно подолати багато перешкод і обмежень:

* кожен намагається перекричати інших, і, в результаті, забуває слухати те, що кажуть інші;
* шум заважає зосередитися;
* прийом «Так, і ще ...» легко застосовувати вербально, набагато важче контролювати мову тіла;
* всі знайдені командою рішення дуже близькі, тому що неминуче їх вплив один на одного;
* як результат ви маєте безліч ідей, але всі вони - лише іскри, і вимагають ретельного доопрацювання.

При використанні методу кожному учаснику виділяється куточок для самостійного пошуку рішень і розвитку думок, якими він потім ділиться з іншими членами групи. Кожному дають можливість висловитися, в результаті з'являються більш різноманітні рішення, і більше часу залишається на розвиток ідей.

Цей метод можна використовувати в команді з 2-6 чоловік. Не варто набирати велику групу, інакше не вийде вислухати всіх за відведений час.

5 хвилин: самостійний пошук рішень.

20 хвилин: зберіться всією групою для обговорення ідей. Кожен висловлюється за кращу, на його погляд, ідею за допомогою голосування. Потім кращі рішення спільно опрацьовуються групою під час регулярних мозкових штурмів.

5 хвилин: після завершення етапу озвучування і розвитку кращих ідей команда розходиться для індивідуальної роботи протягом наступних п'яти хвилин. Вітається пошук нових ідей, а також побудова їх на основі вже запропонованих.

20 хвилин: зберіться останній раз разом, щоб поділитися думками і знову опрацювати рішення, схвалені всією групою. Перш ніж завершити збори, запишіть кращі ідеї команди для їх розвитку під час наступних сесій.

Якщо можливо, варто познайомити команду з завданням за пару днів до семінару, щоб дати їм час подумати над рішенням і розвинути ідеї ще до зустрічі.

Завдяки самостійного пошуку рішень членам команди вдасться уникнути впливу чужих ідей, і рішення будуть більш різноманітні. Під час зустрічі кожному знайдеться що сказати, і не доведеться побоюватися, що почують тільки самого голосистого.

Можна і потрібно

Висловлювати свої ідеї коротко і лаконічно - так у кожного буде час висловитися.

Не можна

Шукати і висловлювати раптово з'явилися ідеї під час 20-хвилинного етапу.

приклад

Група спантеличена пошуком відповіді на питання «Як змусити дітей більше читати?».

Під час недовгого загального збору учасники отримують вказівки з приводу сесії. Потім вони розходяться по своїх місцях, де кожен самостійно думає над проблемою протягом 5 хвилин.

Коли група знову сходиться, учасники діляться з'явилися думками. Для демонстрації вони використовують начерки, зроблені на аркушах паперу, і пояснюють їх кількома реченнями. Діапазон рішень простягається від спеціальних додатків та ігор до інтерактивних книг і видачі винагород. Кожен висловлює свою пропозицію протягом 1-2 хвилин, 10 хвилин залишаються на вибір і доопрацювання кращого рішення.

Після 20 хвилин роботи в групі всі учасники на 5 хвилин повертаються до індивідуальної роботи, під час якої шукають нові рішення і розвивають кращі ідеї з минулого періоду.

Після закінчення 5 хвилин група збирається для останнього 20-хвилинного періоду, де учасники діляться думками і голосують за кращі ідеї. На цьому етапі кращі рішення зосередилися навколо двох напрямків: як винагороджувати дітей за читання і як оформляти книги відповідно до їх інтересами.

Перед завершенням сесії куратор озвучує найкращі ідеї, щоб переконатися в одностайності команди, і зберігає начерки для подальшої роботи.

Завдання куратора - стежити за часом, а також за тим, щоб команда вчасно переходила до нового етапу роботи. Куратор відповідає за те, щоб кожен учасник висловився, і ніхто не пішов скривдженим. Він підводить підсумки дискусії в групі і зберігає записи сесії для подальшої роботи.

Питання для аналізу:

Як все пройшло?

Чи здається вам, що заняття принесло проекту користь?

**Візуальний мозковий штурм**

Візуальний мозковий штурм - це творче вправу, яке можна використовувати для пошуку нових або розвитку запропонованих раніше ідей. При візуальному мозковому штурмі учасники разом в довільному порядку малюють ескізи. Це стимулює невербальну активність правої, творчого, півкулі, що корисно при пошуку нових точок зору, ідей і думок щодо проекту.

Мета:

Використовуйте метод, коли необхідно знайти нові рішення і доповнити або розвинути старі ідеї новими думками.

Правила:

Закріпіть на стінах кімнати від трьох до семи сторінок фліпчарта. Запасіть маркери для фліпчарта, щоб кожен зміг робити на них записи. Добре мати маркери кількох кольорів.

Почніть заповнювати малюнками один з листів. Нехай учасники продовжують малюнки один одного. Основна думка полягає в тому, щоб члени команди домальовували то, що вже є на папері. Вправа вважається завершеним, коли всі листи покриті малюнками.

Попросіть учасників розповісти про те, що вони бачать на зображеннях, що це їм нагадує і як це можна використовувати в генерації ідей і вирішенні проблеми.

Можна і потрібно

* Мислити абсурдно.
* Використовувати багато різних квітів.
* Використовувати багато паперу для заповнення малюнками.

Не можна

* Слідувати схемами.
* Забороняти комусь брати участь в створенні малюнка.
* роль куратора

Куратор починає вправу і несе відповідальність за фіксування ідей і рішень, що з'являються в ході роботи. Куратор повинен заохочувати учасників мислити абсурдно.

Питання для аналізу

* Як ви думаєте, навіщо ми це робили?
* Чого ви навчилися завдяки цій вправі?
* Як все пройшло?
* Хотіли б ви змінити що-небудь наступного разу?
* Чи здається вам, що заняття принесло проекту користь? Яким чином?

**Мозковий штурм на основі зображень**

Асоціювання рішень з різними зображеннями - еполезний інструмент для розвитку та пошуку нових ідей. Для доопрацювання ідей або запропонованих раніше рішень ефективно вибудовувати асоціації з іншими елементами, такими як зображення або візуальні дані. Цей метод стимулює пошук нових точок зору на рішення або проблему, яка перед вами стоїть.

Мета: Цей метод стимулює пошук нових точок зору на рішення або проблему, яка перед вами стоїть.

Правила: Приготуйте багато різних ілюстрацій. Зберіться за одним столом і показуйте кожне зображення по хвилині. Протягом однієї хвилини всі члени команди пишуть свої асоціації з зображенням на стікерах. Намагайтеся знайти якомога більше безглуздих асоціацій. Якщо команда зайшла в глухий кут, змініть зображення. Продовжуйте процес до тих пір, поки не набереться достатньо багато асоціацій. На додаток до цього методу можна спробувати прив'язати свої асоціації до запропонованих раніше рішенням або спробувати знайти нові.

**Зворотний мозковий штурм**

У цьому методі мозковий штурм використовують для пошуку провальних рішень, які потім намагаються перетворити в вдалі. Один із способів генерації ідей - пошук рішень з допомогою мозкового штурму. Зворотний мозковий штурм дозволяє підійти до питання з іншого боку. Метод заснований на двоетапному процесі, перший етап полягає в пошуку гірших рішень проблеми. Потім їх перетворять в хороші рішення. Використовувати мозковий штурм в незвичайній манері і працювати над вирішенням проблем в іншій площині може бути весело.

Мета: Цей метод заохочує дослідження нових рішень за допомогою негативного мислення. Він дозволяє по-новому поглянути на розумні ідеї і використовувати речі, які раніше здавалися марними.

приклад

Група шукає відповідь на питання: «Як можна зміцнити відносини бабусь і дідусів з онуками?» У зворотному мозковому штурмі команда намагається знайти гірші рішення, і потім перетворити їх в корисні.

Приклади поганих рішень:

- Побудувати стіну між старим і молодим поколіннями.

- Помістити їх в два різних будівлі, так, щоб вони ніколи не зустрічалися.

- Побудувати машину, яка забирає всю увагу дітей, в результаті чого вони не хочуть проводити час зі старшими.

Виправлені рішення можуть виглядати так:

- Побудувати будинок престарілих з дитячим садом всередині. У вільний час старше покоління зможе приходити і допомагати з дітьми.

Роль куратора - інструктувати учасників перед креативної сесією. Куратор повинен стежити за тим, щоб команда дотримувалася правил і укладалася в тимчасові рамки.

Питання для аналізу

* Як пройшов мозковий штурм з пошуку дійсно поганих рішень?
* Як можна використовувати цю вправу в іншому контексті?

*Приклад*

ОБАМА и Злой переводчик

*Президент США Барак Обама во время выступления с речью на ужине в честь Ассоциации корреспондентов Белого дома 25 апреля 2015 года, пригласил на сцену известного комика Кигана-Майкла Ки, так же известный как "Лютер", исполнивший роль "злого переводчика" американского лидера. Один из создателей популярного американского комедийного шоу "Кей и Пил" Киган-Майкл Ки очень эмоционально "перевел" речь Обамы, чем развеселил присутствующую на мероприятии публику.*

*Опубликовано: 28 апр. 2015 г.*

*https://www.youtube.com/watch?v=gsOquPYQAB8*