*"Мы закрыли дверь, чтобы туда не вошло заблуждение,
но как же теперь войти истине?"*
Рабиндранат Тагор

Метод
МОЗГОВОЙ АТАКИ

Методы решения творческих задач

Содержание

1. Суть метода мозговой атаки.
2. Зарождение метода. Автор метода.
3. Цель метода мозговой атаки.
4. Известные примеры.
5. План действий по методу мозговой атаки.
6. Схема порядка проведения атаки.
7. Универсальность метода.

Суть метода мозговой атаки (МА)

Суть основана на психологическом эффекте.

Если 5 - 8 человек каждому индивидуально предложить независимо высказать идеи решения изобретательской (рационализаторской) задачи, то в сумме получим идей меньше, чем если предложить этой группе людей коллективно высказать идеи.

Эта особенность явилась основой метода, названного **прямым мозговым штурмом** - brain-storming.

Зарождение метода. Автор метода

В процессе коллективной выработки идей решения творческих задач участвуют разные люди. При этом возникают психологические препятствия, вызванные **боязнью критики**.

Поэтому автор метода - Алекс Осборн предложил **разделить во времени процессы** генерирования идей и их критической оценки.

Это предложение явилось основой его метода прямой МА или мозгового штурма.

Алекс Осборн

"Почему бы не разделить каждую проблему так, чтобы одна часть опытных экспертов позаботилась об изыскании фактов о юридическом суждении, тогда как творческие консультанты сосредоточились бы только на выдвижении одной идеи за другой", - пишет А. Осборн.

Подробнее

Зарождение метода. Автор метода

Метод появился в США в конце 30-х гг. Окончательно оформился и стал известен широкому кругу с выходом в 1953 г. книги А. Осборна "Управляемое воображение", в которой были раскрыты принципы и процедуры творческого мышления.

Алекс Осборн – автор метода

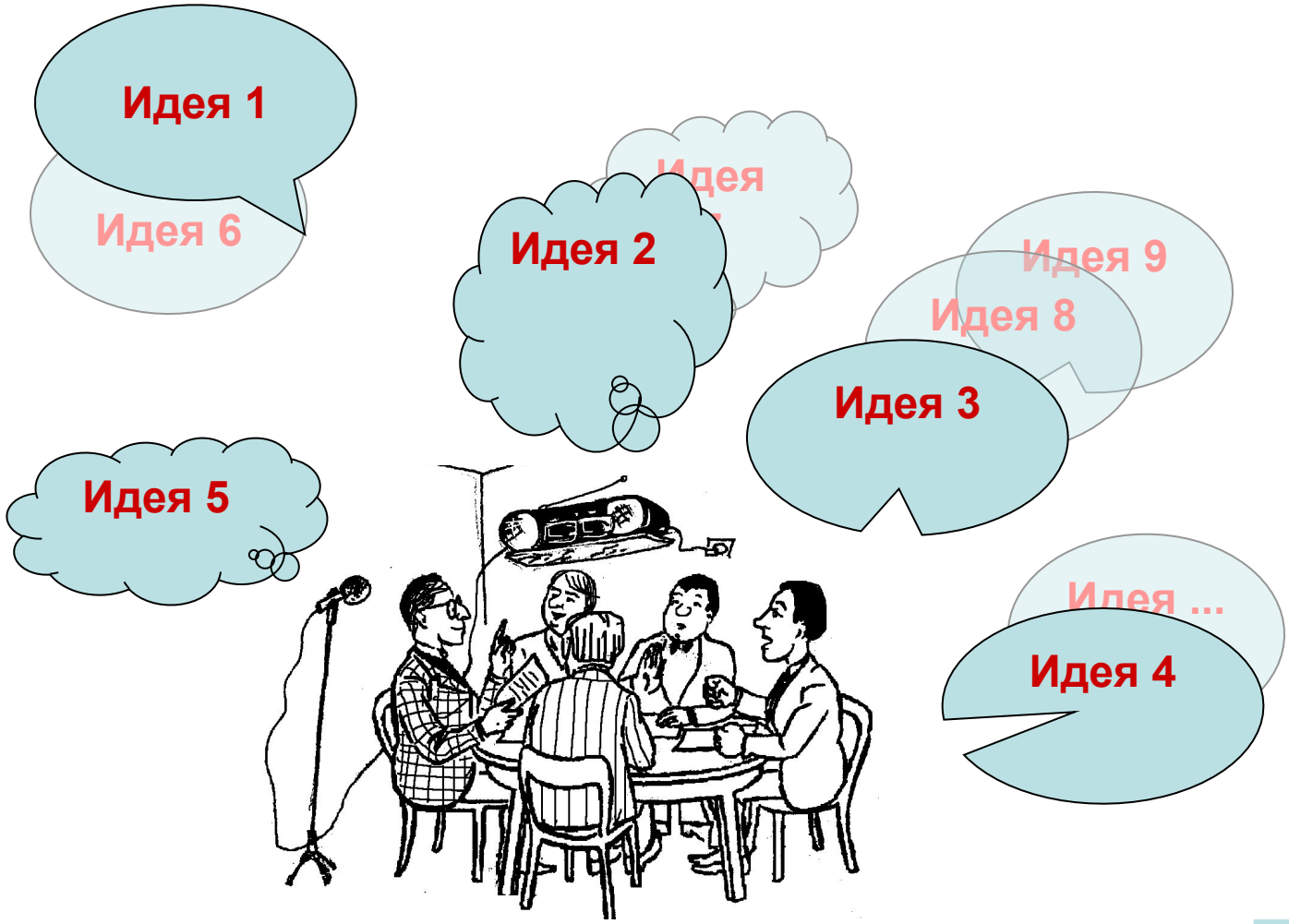
Структурно метод прост. Это двухэтапная процедура решения задачи:
1-й этап - выдвигаются идеи,
2-й - они конкретизируются, развиваются.

Цель метода мозговой атаки:

стимулировать группу лиц к быстрому генерированию большого числа идей.

Главная цель – получить как можно больше идей.

Во время сеанса МА происходит как бы цепная реакция идей, приводящая к интеллектуальному взрыву.



Игра в "чепуху"

Писатель Г. Кружков так пишет о методе мозговой атаки:

«Если у ученых дело окончательно зашло в тупик, собирают компанию умных людей и начинают... играть в «чепуху».

Известные примеры

Популярные телепередачи «Что, где, когда?», «Брей-ринг» – примеры мозговой атаки, только участники встречи после обсуждения выдвигают одну версию из нескольких сгенерированных.

План действий по методу МА

1. Отобрать группу лиц для генерации идей.

2. Ввести правило, запрещающее критиковать любую идею.
Довести до сознания участников:
- приветствуются любые идеи,
- надо получить много идей,
- участники должны попытаться комбинировать или усовершенствовать идеи, предложенные другими.

3. Зафиксировать выдвинутые идеи и дать им затем оценку.

Схема порядка проведения МА

Универсальность метода

Метод МА позволяет рассматривать почти любую проблему или любое затруднение в сфере человеческой деятельности.

Это могут быть задачи из области организации производства, сферы обслуживания, бизнеса, экономики, социологии, уголовного розыска, военных операций и пр.,

если они просто и ясно сформулированы.

Универсальность метода

Метод позволяет рассматривать почти любую проблему человеческой деятельности.

Универсальность метода

Метод позволяет рассматривать почти любую проблему человеческой деятельности.

Правила
метода мозговой атаки

Правило №1

Правило №1

Правило №

Правило №

Правило №

Правило №3

Правило №3

Правило № 1

- Задачу последовательно решают 2 группы людей по 4–15 человек в каждой (оптимальный состав
  6–12 человек).

- Первая группа только выдвигает различные идеи – "генераторы", вторая группа – «эксперты».

К списку правил

Правило № 2

- Основная задача группы «генераторов» – выдать за отведенное время как можно больше идей.
- Регламент на каждую идею – не более двух минут. Все они высказываются без доказательств и записываются в протокол.

К списку правил

Правило № 3

- При генерации идей запрещена всякая критика.
- Рекомендуется приглашать на штурм людей разных специальностей и разного уровня образования.

К списку правил

Правило № 4

- Экспертизу и отбор идей после окончания процесса генерирования следует проводить очень внимательно.
- Продумывать все идеи.

К списку правил

Правило № 5

- Руководитель должен выполнять свои обязанности без приказаний и критики.
- Ему нужно следить за тем, чтобы высказывание идей не происходило только в рациональном направлении.

К списку правил

Правило № 6

Если задача не решена в ходе штурма,

можно повторить процесс решения.

К списку правил