

ФАЙЛ

10 СЦЕНАРИЕВ МОЗГОВОГО ШТУРМА

дополнительный материал к уроку
«Стратсессия и мозговой штурм»



Что такое мозговой штурм?

Мозговой штурм или **brainstorming** — процесс поиска решения конкретной задачи, при котором один или несколько участников генерируют максимальное количество идей, от простейших до абсурдных. Затем идет отбор лучших из них, доработка и реализация решения.

Метод мозгового штурма был создан в 1941 году Алексом Осборном — сотрудником американского рекламного агентства суперпрофессионалов «BBD&O». Он был совладельцем агентства и пытался повысить уровень креативности сотрудников, расширить границы привычного мышления и создать оригинальную идею.

Основные правила и процедуры этого метода были окончательно определены и изложены в книге А. Осборна «Прикладное воображение» (1953)

Сценарии мозгового штурма

Сценарий мозгового штурма задает направление обсуждения и помогает преодолеть ступор в генерации идей.

Выбор конкретного сценария зависит от нескольких факторов, таких как:

- Сложность решаемой задачи, уровень ее неопределенности и новизны;
- Особенности группы: размер, неоднородность, уровень квалификации, статус и возраст участников;
- Техническая оснащенность: наличие необходимого оборудования, специальных бланков, карточек, ручек, листов бумаги на флип-чартах.

Приведем примеры самых распространенных сценариев мозгового штурма.



1. Обратный мозговой штурм

Суть метода:

Сначала дается задание составить полный список минусов продукта. Участники сосредотачиваются на недостатках, препятствиях на пути ученика при покупке или прохождении курса, самых ужасных последствиях.

Далее, вместо того чтобы обсуждать, как решить выявленные недостатки, лидер ставит обратную задачу, спрашивая: «Как не решить проблему?», «Как сделать так, чтобы курс не запустился?», «Как мы можем сделать наш курс самым худшим на рынке?».

Важно ничего не отвергать на этом этапе и позволить идеям «парить свободно».

Дефекты, недостатки, трудности в использовании — список не должен ограничиваться ничем.

Также можно добавить в обсуждение и те проблемы, которые могут возникнуть через 5-10 лет.

В завершении обсуждения участники трансформируют все полученные идеи по каждому недостатку в решение исходной задачи.

Пример использования сценария:

Представьте, что вы запускаете новую модель пылесоса на рынок.

Что не так с пылесосом?

- Он похож на другие пылесосы;
- Он тяжелый;
- Он недостаточно мощный, чтобы собирать строительный мусор;
- Он не управляется при помощи мобильного приложения.



Что мы можем с этим сделать?

- Придумать необычный дизайн в виде слона с хоботом;
- Заменить некоторые металлические детали пластиковыми;
- Позиционировать и продавать только для использования в домашних условиях;
- Разработать программу для дистанционного управления пылесосом.

Какое решение мы выбираем и почему?

- Например, мы заменим металлические детали пластиковыми, потому что мы можем сделать это быстро, а еще это не только облегчит вес, но и удешевит конструкцию пылесоса.

2. Ролевой мозговой штурм

Суть метода:

Определяется несколько ролей или позиций, с которых было бы полезно взглянуть на продукт или проблему.

Каждый участник процесса по очереди представляет себя в той или иной роли. И из этой позиции вслух высказывает свои предложения по решению проблемы.

Далее, все предложения фиксируются и выбираются наиболее подходящие варианты.

Пример использования ролевого мозгового штурма в Skyeng:

Выделяется несколько ролей, например ученики, сотрудники, акционеры, конкуренты. Участники делятся на группы по количеству ролей.

Каждая группа проводит у плаката с ролью 5-7 минут, отвечая на вопрос «Что с точки зрения их роли происходит в идеальной ситуации».



Так, например, «ученики» могут решить, что им хочется, чтобы была возможность самостоятельно менять расписание занятий на платформе, а «учителя» — что они хотят полностью автоматическую проверку домашних заданий.

Все идеи группа записывает на стикерах и клеит на плакат. Далее, группы меняются ролями.

3. Метод вымышленных персонажей

Суть метода:

Модификация ролевого сценария, но с использованием не абстрактных, а конкретных исторических, сказочных или реальных личностей.

Каждый участник выбирает своего персонажа самостоятельно или из списка, предложенного модератором. Персонажами могут быть любимые писатели, ученые, киноактеры, философы, киногерои, политические деятели, сказочные герои, реальные эксперты в обсуждаемой теме.

Участники по очереди представляют, как каждая личность видит и решает проблему с учетом общеизвестной информации об этой личности. Далее, самые многообещающие идеи участники трансформируют в решение проблемы.

Пример использования сценария:

Модератор направляет обсуждение с помощью подобных вопросов:

- Какое решение этой проблемы предложил бы Наполеон?
- Как поступил бы в данной ситуации Илон Маск?
- Какой первый шаг сделала бы Скарлетт О'Хара для решения данной проблемы?



4. Сценарий «Мир, где нас нет»

Суть метода:

Представьте мир, где вашего продукта со всей пользой, которую он приносит ученикам, пока не существует.

Чего лишаются люди?

Запишите как можно больше благ, которых лишится мир.

Пример использования сценария:

Например, выполнив такое упражнение, креативная группа компании «LEGO» пришла к выводу, что только игрушки LEGO позволяют детям проявлять фантазию, создавая почти все что угодно из типовых деталей. Это и стало основой миссией компании.

Этот вариант мозгового штурма особенно подойдет тем, кто только разрабатывает новый образовательный продукт.

5. Письменный мозговой штурм

Суть метода:

Каждый участник пишет идею по заданной теме на листке бумаги, затем участники обмениваются листками по кругу.

Предложение предыдущего участника является отправной точкой для генерации идеи следующим участником.

Лучше всего этот сценарий использовать, когда вы заведомо знаете, что ситуация публичного высказывания креативных идей будет сковывать творческий потенциал участников.



Эффективно меняться листками по кругу не более 15-20 минут. А далее можно привлечь другую группу участников и предложить им оценить полученные результаты и сделать выбор.

Непременно укажите критерии выбора, обговорите их заранее. Метод хорош тем, что каждая идея получает свое развитие.

Пример использования сценария:

Нужно найти способ снижения затрат на визуальное оформление курса.

Первый участник пишет «Сменить исполнителя», второй добавляет «Искать исполнителя среди выпускников курсов технических специалистов, чтобы снизить затраты». Третий вносит свой вклад «Предложить новому исполнителю выполнить часть работы за кейс в портфолио».

6. Метод фокальных объектов

Суть метода:

Случайность и ассоциативное мышление — две вещи, которые удивительно часто сопровождают великие открытия и идеи. Метод фокальных (или случайных) объектов основан на этих двух явлениях. Он заключается в мысленном переносе характеристик произвольно выбранных объектов на предмет исследования.

Перед мозговым штурмом модератор выбирает конкретный объект (он и будет называться фокальным), который необходимо улучшить. Далее нужно выбрать 3-5 случайных объектов (существительных), свойства которых будут перенесены на фокальный объект.

Выбирать случайные объекты необходимо наугад, непреднамеренно. Их могут по очереди назвать участники группы. Предпочтение отдается словам из областей, максимально далеких от фокального объекта: например искусство, фантастика, спорт, военное дело, явления природы.



Для каждого из случайных объектов участники выделяют несколько (5-10) характерных уникальных свойств, функций и признаков (прилагательных).

Следующий шаг: участники переносят поочередно полученные свойства и признаки на фокальный объект и записывают новые сочетания.

Каждое из сочетаний участники развивают путем свободных ассоциаций и фиксируют все интересные идеи. Развитие полученных сочетаний приводит к решению исходной проблемы.

Пример использования сценария:

Например, в качестве фокального объекта выбран критерий доходимости.

В качестве случайных объектов: яблоко, подводная лодка, Яндекс, коробка.

Характерные свойства объектов: яблоко – натуральное, сочное; подводная лодка – военная; Яндекс – всезнающий; коробка – картонная, деревянная.

Переносим свойства объектов на фокальный объект:

- Сочное: можно сделать привлекательный визуальный дизайн платформы, дизайн оформления всех материалов курса, который будет цеплять учеников и погружаться в атмосферу курса, как в компьютерную игру.
- Военная: можно разделить участников курса на роты, назначить ротных командиров, установить правила обучения, близкие к армейским, чтобы контроль помог дойти до конца. Или проводить раз в неделю военные учения по теме курса. Для победителей давать призы в виде дополнительных файлов.
- Всезнающий: можно поощрять учеников статусом «Лучший ученик», для тех, кто пройдет тест на проверку знаний на 100 баллов.
- Картонная: 10 самых лучших учеников в конце обучения можно наградить виртуальной коробкой полезностей по теме обучения или прислать реальную коробку с сюрпризом.



7. Шесть шляп мышления

Суть метода:

Участники попеременно «надевают» одну из шляп, т.е. обдумывают проблему под одним из 6 углов.

- Синяя шляпа: ее примеряет только один участник – модератор или лидер группы. Он формулирует цель, следит за правильным использованием всех шляп и подводит итоги.
- Белая шляпа: отвечает за аналитическое осмысление проблемы. Участники обсуждают существующие факты, ищут недостающую информацию.
- Красная шляпа: дает возможность высказать эмоциональное отношение к проблеме и возможным вариантам ее решения, а также позволяет включить интуицию.
- Черная шляпа: предполагает пессимистический взгляд на обсуждаемую задачу. Участники обсуждают ее негативные стороны и последствия, критикуют существующие варианты выхода из положения.
- Желтая шляпа: отвечает за оптимистическую сторону проблемы. Необходимо найти выгоду (даже если она неочевидная), выявить скрытые полезные ресурсы и возможности.
- Зеленая шляпа: в этом режиме предполагается собственно генерирование идей и поиск новых нестандартных методов решения задачи.

Порядок надевания шляп может быть произволен, а может быть построен по определенному алгоритму.

Метод признает значимость всех компонентов работы над проектом — эмоций, фактов, критики, новых идей.



8. Челночный мозговой штурм

Суть метода:

Формируются две группы участников, обладающих различными способностями — генерирование и критика идей. Эти группы участников работают в разных комнатах.

Группа генераторов идей проводит мозговой штурм: лидер определяет проблему, призывает каждого члена группы генерировать новые идеи, записывает их и отправляет список идей в группу критиков.

Критики выбирают наиболее интересные и перспективные идеи и на их основе расширяют и уточняют задачу, а после перерыва вновь передают их группе генераторов идей.

Сессия циклически повторяется вплоть до достижения приемлемого результата. Группа из шести людей может выдвинуть в процессе челночного штурма до 150 идей в течение 30 минут.

9. Метод Уолта Диснея

Суть метода:

По принципу этот метод схож с челночным и ролевыми сценариями, только в данном случае участники разбиваются на три группы.

Задача участников посмотреть на проблему с трех разных точек зрения:

- Мечтатель — участники придумывают самые безумные идеи и не ограничивают себя ни в чем. Каким могло бы быть идеальное решение проблемы и какими идеальными методами оно было бы достигнуто?



- Реалист — в этой роли участники рассматривают замыслы Мечтателей с точки зрения текущих возможностей. Как можно воплотить идею в неидеальном мире?
- Критик — пришло время искать все изъяны в придуманном плане. Участники выявляют слабые места и ошибки.

10. 5W1H

Суть метода:

Названия метода происходит от первых букв английских слов-вопросов:

- What? (Что?)
- When? (Когда?)
- Why? (Почему?)
- Who? (Кто?)
- Where? (Где?)
- How? (Как?)

Метод получил свое название из содержания фрагмента стихотворения Редьярда Киплинга в рассказе «Слоненок».

Подробные, развернутые, конкретные и оригинальные ответы на поставленные вопросы позволяют осуществить более полный анализ проблемы, открыть дополнительные возможности и достичь существенного прогресса в ее решении.

При ответе на вопросы:

- Нельзя пропускать вопросы, даже если кажется, что ответ прост и очевиден.
- Необходимо давать конкретные, подробные ответы на вопросы.



Пример использования сценария:

Например, задача группы — обсудить контентное наполнение курса:

- Кто будет ответственным за контент?
- Что будет включено в контентное наполнение курса?
- Когда ученики нуждаются в контенте нашего курса?
- Где будет размещено контентное наполнение курса?
- Почему будущие ученики будут покупать курс с этим контентным наполнением?
- Как будет продаваться курс?

Разминка

Часто перед тем, как начать мозговой штурм, так же как и в спорте перед тренировкой, необходимо разогреть творческую мышцу — сам мозг. Для этого модератор проводит легкую разминку, которая дает заряд энергии и создает творческую атмосферу, свободную от критики.

Примеры творческих игр для разминки

«Дорисуй»

В эту игру можно играть как вдвоем, так и большим коллективом. Правила заключаются в том, что один человек рисует несколько линий или фигуру, не глядя на бумагу, а второй человек должен максимально креативно дорисовать все так, чтобы получилась целостная картина. Потом игроки меняются.

«На букву...»

Попробуйте в течение минуты назвать как можно больше вещей, которые сейчас находятся в комнате вместе с вами и начинаются на букву «К». А теперь на букву «П»... А на «В»? Посчитайте, сколько у вас получилось. Если постараться, то можно назвать более 50 вещей, а можно и более 100. Чтобы улучшить это упражнение подумайте, какие группы окружающих предметов вы забыли включить.

Например, на букву «В» можно назвать:





- вещи, вешалка (предметы);
- винты, введение в книгу на полке (детали предметов);
- вольфрам нити лампы, войлок, вата, вискоза (материалы);
- ворс на ковре, воск на паркете (покрытие);
- волосы, веки, веснушки, виски (тело);
- воображение, восторг, волнение, возможность придумать что-то еще (ментальные понятия);
- воздух, ветерок, варианты слов, вы сами, все остальные (тоже на «в»).

Подумайте, что еще можно назвать? Потренируйтесь с другими буквами: «п», «к», «с» — попроще, «д», «а», «т» — посложнее.

«Крокодил» (Пантомимы)

Встречается множество вариаций игры под названием «Крокодил». Одна из самых распространенных известна также как «Пантомимы» (в прошлом на ТВ даже была похожая программа). Правила просты: сначала жеребьевкой выбирается первый загадывающий игрок. Он выбирает слово (словосочетание) и с помощью жестов и мимики пытается показать остальным, что это. Когда слово отгадано, тот, кто показывал, загадывает следующее тому, кто отгадал. Слова должны быть сложными, а разговаривать загадывающему запрещено.

«Быстрые свидания»

Упражнение стоит провести в случае, если команда не слишком знакома друг с другом. Используйте формат быстрого свидания (3-5 минутная беседа, которая помогает быстро составить представление о человеке), чтобы сотрудники лучше узнали друг друга.



Рекомендуемая литература

- Стив Роулинг «Я хочу больше идей. Более 100 техник и упражнений для развития творческого мышления»
- Ч. Хиз, Д. Хиз «Сделано, чтобы прилипнуть. Почему одни идеи выживают, а другие умирают?»

Список использованных источников информации:

1. <https://in-scale.ru/blog/metod-mozgovogo-shturma/>
2. <https://geniusrevive.com/klassicheskij-mozgovoij-shturm/>
3. <https://edmarket.ru/blog/brainstorming>
4. <https://4brain.ru/blog/методы-генерирования-идей/>
5. <https://4brain.ru/tvorcheskoe-myshlenie/igry.php>
6. <https://spark.ru/startup/skyeng-ru/blog/46864/effektivnaya-stratsessiy-a-opit-skyeng>

