# Тема: ПРЕДМЕТ І МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ПСИХОЛОГІЇ УПРАВЛІННЯ. МЕТОДИ СУЧАСНОЇ ПСИХОЛОГІЇ УПРАВЛІННЯ

**Лабораторна робота 1. *Використання методу «мозкової атаки» в роботі організаційних психологів***

**Тип заняття: *Ділова гра «Мозкова атака» (Інтернет ресурс****: https://studfile.net/preview/5288050/page:3/).*

**Мета заняття**: *поглибити теоретичні знання студентів щодо використання інтерактивних технік в роботі організаційного психолога; ознайомити їх з методикою організації та проведення «мозкового штурму»; виробити навички активної участі у ділових іграх такого типу.*

# Питання для перевірки готовності до лабораторного заняття:

1. Які інтерактивні техніки використовуються організаційними психологами в роботі з менеджерами і персоналом організації?
2. Охарактеризуйте особливості «мозкової атаки» як інтерактивної техніки, цілі та форми її використання.
3. Опишіть основні правила та блок-схему гри «Мозкова атака».
4. Які прийоми варто використовувати для мобілізації учасників гри?
5. Які елементи аналізу проблеми варто враховувати при її постановці?
6. Які вимоги до ігрових груп, розподілу ролей і функцій учасників гри?

**Теоретичні відомості**. Об'єктом імітаційного моделювання у грі «Мозкова атака» є процес проведення мозкової атаки для вирішення певної проблеми. За своєю метою гра є універсальною:

* дослідницькою (дозволяє вирішувати нові проблеми);
* навчальною (покликана навчати керівників і фахівців ефективним методам роботи);
* розвиваючою (формує продуктивний стиль мислення на основі ефективнішого самоврядування).

Під час проведення мозкової атаки збігаються інтереси різних груп.

Керівник прагне створити всі умови для продуктивного розв'язання проблеми.

Експерти — учасники мозкової атаки, прагнуть висунути ідеї — «ключі» для вирішення проблеми. Виникає змагання експертів. Часто вони свідомо або несвідомо намагаються «притінити» інші ідеї, а відтак дезорганізувати гру. Тому головне завдання керівника заняття полягає в тому, щоб підтримувати перебіг гри відповідно до певних правил.

# Правила гри

* на етапі генерації абсолютно заборонена критика ідей у будь-якій формі (у тому числі іронією або навіть цілковитим мовчанням);
* заохочуються оригінальні, навіть фантастичні ідеї, а також комбінації й уза- гальнення ідей;
* всі вислови фіксуються й узагальнюються (немає персонального авторства);
* всі учасники мозкової атаки адміністративно або юридично незалежні один від одного;
* синтез, критика й оцінка ідей проводяться спеціальною групою в конструк- тивній формі;
* на поставлені запитання мають бути короткі (без обгрунтування) відповіді.

# Імітаційна модель процесу мозкової атаки

У справжній грі застосовується наступна імітаційна модель процесу мозкової атаки:

1. постановка і вибір проблеми;
2. генерація ідей;
3. синтез ідей;
4. критика ідей;
5. генерація і конструктивне опрацювання ідей.

**Блок-схема гри «Мозкова атака» Етап 1.** Постановчий.

* 1. Введення у гру.
	2. Мобілізація групи.
	3. Постановка проблеми.
	4. Формування ігрових груп і розподіл ролей.

**Етап 2.** Генераційний.

* 1. Генерація-розвідка.
	2. Каскадна генерація ідей.

**Етап 3.** Синтезуючий.

* 1. Синтез ідей.
	2. Прогноз ідей.

**Етап 4.** Критикуючий.

* 1. Критика ідей.
	2. Підготовка варіантів рішення.

**Етап 5.** Завершальний.

* 1. Прийняття рішення.
	2. Конструктивне опрацювання.
	3. Аналіз гри.

# Мобілізація учасників гри

Перед початком гри, що потребує високого інтелектуального напруження, керівник мусить створити достатньо комфортні зовнішні умови, мобілізувати учасників мозкової атаки.

Перш за все необхідно створити комфортніші умови для проведення гри: провітрити приміщення, зробити достатнім освітлення, обладнати аудиторію необхідними технічними засобами, встановити відповідний світловий музичний фон. Зручно розставити стільці, крісла, створити оптимальну дистанцію між керівником і групами. Якщо дозволяють можливості, поставити прохолодні напої.

На початковому етапі необхідно створити добрий емоційний фон за допомогою різних прийомів:

* розповісти жарт, анекдот;
* провести комплекс вправ для працівників розумової праці (5—8 хв);
* провести комплекс дихальних вправ, використавши елементи хатха-йоги;
* провести мікросеанс аутогенного тренування із заключною фазою на мобілізацію.

Крім того, доцільно також провести інтелектуальну «гімнастику» (5-7 хв). Для цього учасникам групи пропонується вирішити декілька квазі-задач (лат. quasi — нібито, ніби, уявний, несправжній), які не потребують спеціальних знань та мають ігровий характер. У процесі розв'язання квазі-задач збуджується уява, знімаються інтелектуальні «затиски».

На заключному етапі мобілізації керівник повинен переконатися в достатньому емоційному контакті з групою і розпочати постановку проблеми.

# Постановка проблеми

На цьому етапі провідна роль відводиться, як і раніше, керівнику мозкової атаки. Спочатку він пропонує учасникам гри вибрати з декількох можливих одну проблему. Наприклад, для проведення «мозкової атаки» з навчальною метою групі студентів можна запропонувати такі проблеми: «Як активізувати навчально- пошукову діяльність студентів факультету?», «Як оптимізувати навчальний процес на факультеті?», «Як поліпшити свою пам’ять?» тощо.

Після процедури вибору проблеми керівник власне і ставить проблему. При постановці проблеми варто враховувати рекомендації авторів посібника [6, с.159- 163].

# Вимоги до ігрових груп, розподілу ролей і функцій учасників гри

Підбір ігрових груп є дуже складною процедурою через недостатню інформацію про психологічний «портрет» кожного учасника мозкової атаки і дефіциту часу на його вивчення.

Всі учасники гри розділяються на три основні групи (команди): управління, генераторів, аналітиків, які вирішують при цьому якісно різні задачі.

Перша ігрова група — **група управління** — безпосередньо підкоряється керівнику-ведучому і виконує такі функції:

* організовує проведення мозкової атаки;
* здійснює підбір групи генераторів і аналітиків;
* відповідає за необхідні технічні процедури і засоби (дошка, крейда, магніто- фон і т. д.);
* підбиває підсумки і бере участь в аналізі гри.

До групи управління входять керівник, його заступники, психологи, секретар — всього до 5 -7 осіб.

Друга ігрова група — **група генераторів ідей**. Генератори повинні висувати більше нових, оригінальних ідей, використовувати незвичайні аналогії. Вони мають бути оптимістичними з розвиненим художнім мисленням. У групу має входити не менше ніж 6 осіб. Усередині групи генераторів немає функціонального розподілу. Можливе надання кожному учаснику даної команди певного номера.

Третя ігрова група — **група аналітиків**. Вона може складатися з двох підгруп: синтетиків і критиків. Основні функції аналітиків — виявлення раціональних «зерен» в запропонованих генераторами ідеях, їх аналіз і синтез, прогнозування можливих наслідків, конструктивне опрацювання і т.і. Таким чином, головне в аналітиці — розвинене логічне мислення. В цій групі можуть перебувати 5-15 осіб.

# Хід роботи:

**І етап гри: Підбір груп управління, генераторів і аналітиків.**

Існують різні способи добору груп генераторів і аналітиків, які можна розподілити на три основні:

1. такі, що не вимагають вивчення «портрета» учасника (випадкові);
2. на основі самооцінки;
3. на основі експертної оцінки (психологічного тестування).

Перший спосіб (наприклад, поділ навчальної групи на дві частини за алфавітом) простий, але не завжди ефективний, оскільки в групу генераторів можуть потрапити творчо неактивні студенти, що гальмують етап генерації ідей.

Другий спосіб, заснований па виявленні прихованих бажань, також простий. Проте, якщо самооцінка у більшості учасників ділової гри неадекватна, ефектив- ність даного способу наближена до першого.

Третій спосіб, заснований на даних психологічного тестування, більш трудомісткий, але значно об'єктивніший. Психологи групи управління можуть використовувати при цьому різні тести (проектні, аналіз рішення учбових квазі- задач тощо.)

Потім формується список груп і зрештою керівник розміщує групи генераторів і аналітиків та береться за етап генерації ідей.

# ІІ етап гри: Генерація ідей

Учасники групи генерації розташовуються неподалік керівника за столом так, щоб бачити один одного. Вмикається магнітофон, заступник ведучого виходить до дошки, аби записувати в протокол ідеї (в окремих випадках ці ідеї може записати представник групи аналітиків). Уточнюється проблема, керівник проводить додатковий інструктаж, і мозкова атака починається.

Спочатку проводиться генерація-розвідка. Керівник психологічно підтримує перші ідеї, контролює дотримання правил. При цьому відбувається первинне на- копичення найбільш очевидних ідей.

На етапі каскадної генерації керівник може переформулювати проблему, розчленувати її на декілька підпроблем. При цьому, як правило, з'являється ніби

«друге дихання», несподівані оригінальні ідеї.

Тривалість етапу генерації — не менше 15-20 хвилин. Якщо він не

«видихається», можливий перехід до контрадикції — учасники продовжують висувати ідеї, але на висловлювання з приводу проблеми накладається одне обмеження: ту саму задачу треба вирішити, не вдаючись до пропозицій, які були

вже запропоновані. Схвалюються, підтримуються ідеї, протилежні тим, що були раніше висунуті.

На закінчення керівник дякує всім гравцям команди генераторів.

# ІІІ етап гри: Синтез і критика ідей

Починає працювати команда аналітиків. Підгрупа синтетиків класифікує, оцінює й узагальнює висловлені ідеї, відзначає найперспективнішу, яка відповідає вимогам повноти виконання умов задачі. Потім вона прогнозує можливості практичної реалізації висловлених ідей, впровадження інновацій.

Після закінчення роботи підгрупи синтетиків підключається підгрупа критиків. Її мета: «розгромити» з різних позицій запропоновані ідеї, при цьому слід пам'ятати правило конструктивної критики ідей, а не осіб, що їх генерували.

Алгоритм аналізу висунутих ідей і розподіл їх за позиціями 1-3 можна описати таким чином:

Ідея чітка — Ні **→** 2 (для подальшого аналізу); Так

# ↓

Має наукову практичну основу – Ні **→** 2 (для подальшого аналізу); Так

# ↓

Містить новизну — Ні **→** 3 (відома ідея);

— Так **→**1 (нова ідея, що потенційно реалізується)

Керівник контролює дані етапу, здійснює взаємодію між експертами, обмежує час експертизи (до 30-40 хв).

# ІV етап гри: Прийняття остаточного рішення

На завершальному етапі мозкової атаки знову працює група управління. На основі експертизи ідей і їх узагальнення керівник (спільно із заступниками) ухва- лює рішення про найважливіші, ключові ідеї й ухвалює остаточне рішення. При

цьому за необхідності здійснюється ескізне конструктивне опрацювання варіанта рішення, надається оцінка його ефективності.

# V етап: Аналіз гри

Здійснюється загальний аналіз гри, оцінюються дії команд та окремих учасників гри. При цьому можуть бути використані наступні критерії: якість виконання ролі, дотримання правил гри і функцій, стиль поведінки, дотримання регламенту тощо. Тривалість етапу — 10-30 хв.

# Список використаної та рекомендованої літератури:

1. Как использовать силу ума для решения проблем и принятия решений при помощи «мозкового штурма» // Скотт Дж.Т. Сила ума: описание пути к успеху в бизнесе. – К.: Внешторгиздат, 1991. – С.141-144.
2. Карамушка Л.М. Психологія управління: Навч. посіб. – К.: Міленіум, 2003.

– 344с.

1. Орбан-Лембрик Л.Е. Психологія управління: Навч. посіб. для студ. вищ. навч. закладів.– К.: Академвидав, 2003.– 567 с.
2. Технології роботи організаційних психологів: Навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. та слухачів ін-тів післядиплом. освіти / За наук. ред. Л.М.Карамушки. – К.: Фірма «ІНКОС», 2005. – С.192-203.