

Сичевська Влада. Метод SCAMPER: історичний аспект / Влада Сичевська // Креативність особистості як фактор інноваційного розвитку суспільства : збірн. наук. праць. Вип. 2 / за ред. доц. В.В. Павленко. – Житомир : ФО-П Левковець Н.М., 2020. – 188 с. – С. 140-144.

*Сичевська Влада,
студентка 35 групи ННІ педагогіки.
Науковий керівник: канд. пед. наук, доцент В.В. Павленко*

Метод SCAMPER: історичний аспект

Упродовж минулих століть різні автори пропонували свої переліки контрольних питань для вирішення різних завдань. Одним із найбільш відомих переліків питань для стимулювання креативного мислення є СКАМПЕР (SCAMPER).

СКАМПЕР допомагає подолати шаблонність мислення і дозволяє подивитись на можливість вирішення проблеми новим, незвичайним способом завдяки цього підходу учні можуть з легкістю генерувати велику кількість нових ідей, розвиваючи кожен з них у різних напрямках.

Мета статті – розкрити історичні аспекти методу SCAMPER.

Проблему застосування методу SCAMPER та специфіку її використання розкрито у дослідженнях таких учених, як: А. Микалко, О. Вікарчук, О. Калініченко, Е. Кузьміна, А. Кузьмін, Т. Бабиц та ін.

Метод SCAMPER розробив Боб Еберле в 1997 році. Ще давньоримський філософ Квінтіліан у своїй науковій і практичній діяльності використовував евристичні питання, які відносяться до методу «СКАМПЕР».

Генерування нових, альтернативних ідей є настільки ж надійною і багатообіцяючою процедурою, як додавання в мішок червоних кульок. Можливо, ви і не витягнете бажаних кульок, але ніколи не зашкодить підвищити свої шанси на успіх. Створюючи альтернативні варіанти, ви нічого не втрачаєте, а придбати можете багато. При пошуку альтернативних варіантів відбувається наступне:

1. Одна з альтернативних ідей може виявитися рішенням вашої проблеми.
2. Альтернативна ідея допомагає інакше оцінити компоненти, поставлені перед вами завдання, згрупувати їх по-новому і вирішити задачу непрямим шляхом.
3. Альтернативна ідея може зіграти роль більш зручної «стартового майданчика», ніж вихідна.

4. Одна з альтернатив може виявитися абсолютно новою ідеєю – справжнім проривом в майбутнє, не маючи нічого спільного з вашою проблемою. Коли таке відбувається, у вас дух захоплює, в роті пересихає, вам хочеться пуститися в танок. Олександр Грем Белл відчув, щось подібне, коли, намагаючись створити слуховий апарат, винайшов телефон. Рей Крок пробував розширити ринок збуту для своїх мультиміксерів, а замість цього розробив концепцію «швидкого харчування», яка докорінно змінила звички американців.

5. Можна відшукати безліч альтернатив і врешті-решт повернутися до вихідної ідеї. Компіляція альтернативних варіантів, безумовно, не є перешкодою для використання найбільш очевидного підходу, просто вона робить вибір цього підходу більш усвідомленим. Ви вибираєте даний варіант не тому, що він єдиний, а тому, що він виявився кращим з можливих [1, с. 20].

Альтернативи провокують, вони змушують відмовитися від шаблонного мислення. Прочитавши цю главу, ви побачите, що вас вже тягне йти новими, незвіданими шляхами.

Кожна буква абрєвіатури – це скорочення від слова, що означає спосіб, за допомогою якого ви можете творчо попрацювати з проблемою, яка потребує вирішення, і отримати нові ідеї.

S, Substitute – замінити;

C, Combine – з'єднати;

A, Adapt – адаптивувати;

M, Magnify – перебільшити;

P, Put to Other Uses – використовувати за іншим призначенням;

E, Eliminate (or Minify) – видалити або зробити менше;

R, Rearrange (or Reverse) – змінити порядок.

Перед використанням SCAMPER необхідно чітко сформулювати проблему, питання або ідею, яку ви б хотіли розвинути. Це може бути задум творчого завдання або питання, пов'язані з окремими персонажем, сценою, декораціями. Після того, як проблема поставлена, просувайтесь з питань SCAMPER і намагайтесь відповісти на них стосовно вашої проблеми. Наприклад, запитаймо себе: «Як мені вирішити проблему нестачі акторів?». Дотримуючись процедури SCAMPER, ви можете запитати себе:

S – замінити: «Які персонажі в постановці можуть бути замінені?»;

C – з'єднати: «Які характери можуть бути з'єднані в один?»;

A – адаптувати: «Кого я можу запросити зі сторони?»;

M – перебільшити: «Кого з акторів я можу задіяти більш, ніж один раз?»;

P – використовувати за іншим призначенням: «Кому з акторів я можу запропонувати абсолютно нове амплуа?»;

E – видалити або зробити менше: «Які персонажі не так важливі?»;

R – змінити порядок: «Що буде, якщо я зміню порядок виходу акторів на сцену?» [2, с. 55].

Ці питання спонукають думати про проблему в різних напрямках і, в кінцевому рахунку, дістатися до інноваційного рішення.

Застосування методу «СКАМПЕР» передбачає наступні дії:

1. Виділити завдання або проблему, яку ви хочете обміркувати.

2. Задавати на кожному етапі пошуку рішення задачі питання «СКАМПЕР» і дивитися, що з цього виходить. Ставити перед собою такі питання – все одно, що простукувати завдання молотком: а раптом десь так виявиться порожнеча, яку необхідно заповнити.

Давайте розглянемо задачу: як можна поліпшити збут товару? В першу чергу необхідно виділити всі етапи процесу збуту. До них відносяться дослідження перспектив, презентації, подолання заперечень, «паперова» робота, розподіл часу та ін.

Наступний етап. Тепер слід відповідати на питання «СКАМПЕР», щоб висунути якомога більше ідей, що стосуються перетворення і вдосконалення кожного етапу процесу збуту.

Наприклад, ви виділяєте етап дослідження перспектив. Застосуємо до нього метод «СКАМПЕР». Задайте собі наступні питання:

– Чим можна замінити нинішню процедуру досліджень?

– Як можна скомбінувати дослідження з іншими процедурами?

– Що можна адаптувати або що можна скопіювати з інших методів досліджень?

– Як можна модифікувати існуючий метод досліджень?

– Як можна розширити існуючий метод досліджень? Що можна до нього додати?

– Чи можна знайти інше застосування існуючого методу досліджень?

– Що можна усунути з існуючого дослідницького методу?

– Що буде, якщо поміняти метод дослідження на альтернативний?

– Як можна реорганізувати процедуру досліджень?

Примусьте працювати свою уяву більш напружено, продовжуючи ставити собі питання: «Як? ..», «Чому? ..», «Що ще? ..».

Тепер припустимо, що виробник скріпок для паперу хоче вдосконалити свою продукцію. Процес пошуку ідей він може почати зі наступних питань:

- Що можна замінити в скріпці?
- З чим можна скомбінувати скріпку, щоб вона перетворилася на щось нове?
- Що можна адаптувати по відношенню до скріпці?
- Як можна модифікувати скріпку?
- Що можна до неї додати?
- Які інші способи застосування можна запропонувати для скріпки?
- Що можна прибрати з скріпки?
- Що можна поміняти в скріпці на протилежне?
- Які скріпок є найкращим?

Таким чином, виконавши цю процедуру у відношенні кожного етапу процесу роботи із скріпками, можна віднайти максимальну кількість ідей, що стосуються поліпшення ситуації із цим предметом.

Основні етапи техніки та план дій, через які вона реалізується такі:

1. Сформувані команду з фахів-листів, які володіють питаннями обговоренній темі.
2. Виділити конкретну задачу, яку необхідно вирішити.
3. Вибрати з існуючих або підготувати новий список контрольних питань, які найбільш відповідають змісту розв'язуваної задачі.
4. Відповідно до порядку дій, певною технікою СКАМПЕР, на кожному етапі пошуку вирішення завдання використовувати питання по раз-розгляненій ситуації.
5. Уважно вислухати відповіді, щоб висунути якомога більше ідей, що стосуються вирішення завдання.
6. Виконавши цю процедуру під час планування кожного етапу процесу, може вироблятися максимальна кількість ідей, що стосуються вирішення конкретної задачі.

Переваги методики полягають у тому, що цей метод дуже простий, універсальний та ефективний. Проте ця техніка має також свої недоліки: відсутність внутрішніх критеріїв для порівняння альтернативних варіантів, немає гарантії знаходження сильних ідей та ін.

Список використаних джерел

1. Микалко М. Как развить креативность: 5 супер-техник [Электронный ресурс] / М. Микалко // URL: <http://creu.ru/kak-razvit-kreativnost-5-super-tehnik-46241/> 10.02.2017.
2. Пехота О.М. Освітні технології: навч.-метод. посіб./ О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська. - Київ :А.С.К. - 2009. - С. 109-127.