

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ
КУЛЬТУРИ ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО**

КАФЕДРА ЕКОНОМІКИ ТА МЕНЕДЖМЕНТУ

ПАВЛЕНЧИК Н.Ф.

МАТЕРІАЛ ДО ЗАНЯТТЯ 7

«ПРОБЛЕМИ, ЇХ ВИЗНАЧЕННЯ ТА АНАЛІЗ»

Курсу-тренінгу «Креативний менеджмент»

для студентів спеціальності 073 «Менеджмент»

галузь знань 07 “Менеджмент та адміністрування”

спеціальності 073 “Менеджмент”

факультет : Туризму

рівень освіти: Бакалавр

Львів – 2020 р.

ЗАНЯТТЯ 7. ПРОБЛЕМИ, ЇХ ВИЗНАЧЕННЯ ТА АНАЛІЗ



Завдання 1. Інтелектуальна «Проблема»

Проблема – сукупне поняття, яке передбачає перешкоди, поломки, утрати, захворювання, перешкоди, труднощі і неприємності. Це все те, що заважає нормальній життєдіяльності, що вантажить і загрожує, стримує і перешкоджає, що відрізняється від нормального здорового функціонування.

Які є проблеми?

✓ Залежно від причини можливості їх виникнення: об'єктивні та суб'єктивні.

✓ Залежно від місця причини їх виникнення: зовнішні та внутрішні.



Завдання 2. «Але чому?»

Основною ланкою вирішення проблеми є – інсайт. Це раптове розуміння (прозріння) того, як можна вирішити проблему, відкриття принципу її вирішення.

Інсайт – це процес, за допомогою якого людина раптово усвідомлює логічні зв'язки між проблемою та відповіддю.

Етапи креативного прозріння при вирішенні інноваційної проблеми:

1. Під час досить довгої і майже безперервної напруги свідомості у пошуках інтелектуального рішення актуального завдання або проблеми виникає відчуття занурення у порожнечу. Такий сноподібний (сомнамбулічний) стан може бути коротким і не запам'ятовуватися.

2. На тлі цієї «порожнечі» свідомості та емоцій раптом виникає заграва. Все навколо – і в голові, і в думках – нібито підсвічується теплим, слабким світлом або ж яскраво освітлене. Це осяяння буває і сліпучим спалахом, і кулею світла, і, навпаки, чимось темним. Завжди осяяння здаються короткими, вони тривають не довше секунди.

3. При спалахові раптом стає видно щось нове, нестандартні рішення. Воно, як дивним чином візуалізоване поняття, як зрима істина, може мати вигляд складної геометричної фігури, або старовинного замку з висоти пташиного польоту, або чогось до абсурду зрозумілого, але невимовного відразу словами...

4. Тут же виникає радісне відчуття: «Ось воно! Нове! Дивовижне рішення! Все стало на свої місця. І це веде мене набагато далі, ніж коли я логічно шукав рішення». Радість, щастя відкриття, вирішення проблеми триває секунди. При цьому побачена «фігура» раціонально ще не була усвідомлена; вона була зрозуміла, але не до кінця.

5. Незважаючи на це, виникає цілковита впевненість у точності, правильності, істинності раптово відкритого рішення. При цьому без вагань відкидаються всі інші планові варіанти рішень тепер уже вирішеної проблеми.

6. Включається і рухова активність: людина схоплюється, ходить, дивиться навсбіч, але внутрішнім поглядом розглядає проблему з різних сторін. Це триває 5-15 секунд, хвилину або 91 довше.

7. Хочеться поділитися новим знанням з ким-небудь, вилити свою радість.

8. Людина раптово розуміє, що поки вона відчувала хвилини щастя, не встигла «розгледіти», зрозуміти і запам'ятати відкрите рішення, істину. А відкриття, не відображене, розсудливо не осмислене, блякне, розсіюється. На творця напочуються подив і сильне засмучення, вони тривають кілька хвилин.

9. Виникають сумніви: «Може, примарилося? Була лише ілюзія щасливої знахідки?».

10. З відчаєм, вірою і надією творець складає елементи, що залишилися у свідомості, намагаючись відтворити «фігуру». Відмовившись від сторонніх думок, від спілкування з людьми, він знову проходить шляхом інтелектуальної напруги, який привів його до осяяння.

11. Нарешті знахідка відтворена, як розбита чашка, коли всі її шматочки складені; вони не склеєні, а злилися в єдину сутність. Вона вже не виблискує, не засліплює, а представлена перед внутрішнім поглядом її творця.



Завдання 3. Ситуаційна гра «У кого залишиться мавпочка?»



Завдання 4. Ситуаційна гра «Сукно Поділля»