



IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Projekts Nr. 1DP/1.5.2.2.3./11/APIA/SIF/027/33
„Rēzeknes un Viļānu novadu pašvaldību darbinieku un investīciju piesaistes
kapacitātes stiprināšana”

Apmācību kurss

«Radošo projektu ideju
ģenerēšana»

Rēzeknē, 2012

Apmācību kursa mērķi

- Padziļināt izpratni par domāšanas veidiem
- Apzināt savus ierastos domāšanas veidus, to ietekmi uz darbu projekta komandā
- Nostiprināt izpratni par radošo procesu un radošumu veicinošu vidi
- Iepazīt dažādas radošās domāšanas metodes
- Trenēt ideju ģenerēšanas prasmes

Kāpēc vajadzīgas radošas idejas - globālais konteksts

- Dabas resursi izsīkst
- Cilvēku skaits pieaug
- Iedzīvotāju migrācija
- Finanšu sistēmas nestabilitāte
- Izmaksas kļūst arvien grūtāk samazināt
- Jaunas slimības
- Reliģiskie un ekonomiskie konflikti
- ...

Kāpēc vajadzīgas radošas idejas - personīgais konteksts

- Lai iegūtu/ ietaupītu laiku
- Lai uzlabotu ērtības
- Lai veiksmīgi konkurētu
- Lai ietaupītu/ nopelnītu naudu
- Lai attīstītos
- Lai atrisinātu problēmas
- Lai iegūtu popularitāti
- Lai izdzīvotu
- Lai gūtu prieku
- ...

- Radošums – ideju ģenerēšana
- Inovācijas – jaunu ideju īstenošana

Fakti par smadzenēm

- Apmēram 100,000,000,000 nervu šūnu/ neironu
- Katra šūna spēj veidot savienojumus ar 10,000 kaimiņu šūnām
- 80 gadu vecumā, cilvēks ir zaudējis tikai 3% no smadzeņu kapacitātes
- Visu mūžu cilvēka smadzenes spēj veidot jaunus šūnu savienojumus - mācīties

Kreisā puslode

- Dalīšana sastāvdaļās
- Secīgums
- Analizēšana
- Fokusēta uztvere
- Laika izjūta
- Burtiska uztvere
- Valodas spēja
- Verbālā domāšana
- Apzinātais prāts
- Uzkrātās zināšanas
- Loģiski matemātiskie aprēķini
- Metodes, noteikumi

Labā puslode

- Vienota veseluma uztvere
 - Vienlaicīgums
- Asociatīva uztvere un domāšana
- Nesadalīta veseluma izteikšana
 - Sintezēšana
- Emocionāla reakcija
 - Būt “šeit un tagad”
 - Jutekliskums
 - Intuīcija
 - Kopsakarības
 - Abstrakcija
 - Improvizācija

Domāšanas veidi



Analītiska domāšana

- Kritiska domāšana
- Loģiska domāšana

Konceptuāla domāšana

- Stratēģiska domāšana
- Abstrakta domāšana
- Sistēmiska domāšana

Radoša domāšana

• Integratīva domāšana

Analītiskā domāšana

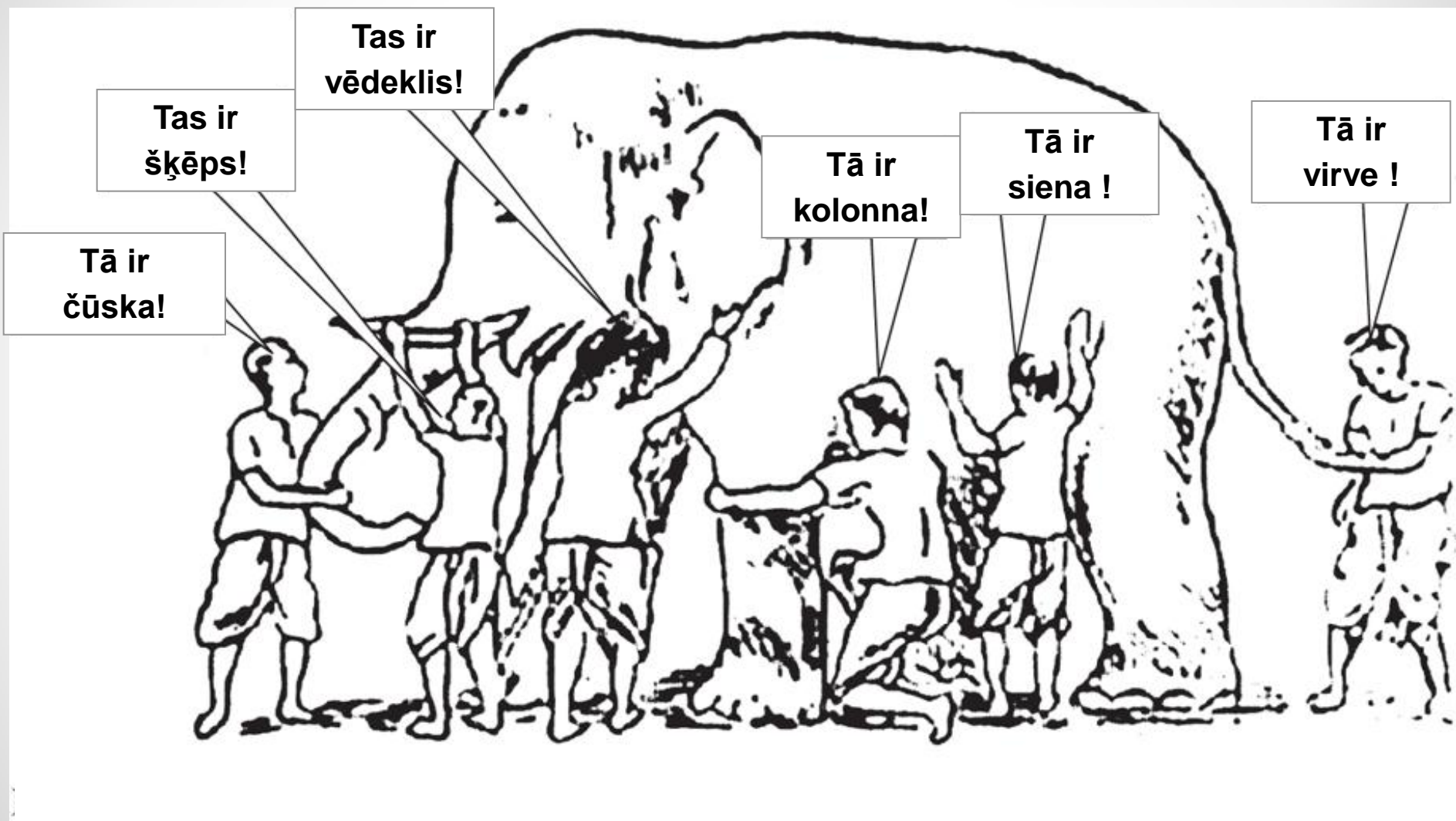
- Metodiska soli pa solim pieeja, kur kompleksas problēmas vai procesi tiek sadalīti daļās
- Tiek noteikti problēmas cēloņi un sekas.
- Risinājuma izvēle notiek tā priekšrocību un trūkumu rūpīga izvērtējuma rezultātā.



Kritiskā domāšana

- Prasmes izzināt situāciju un iegūt nepieciešamo informāciju, lai izdarītu pamatotus secinājumus
- Kritiskā domāšana notiek tad, kad mēs
 - Izmantojam pārbaudāmu informāciju un pierādītus faktus
 - Apzināmies savus ierobežojumus, pieņēmumus
 - Esam atvērti uz klausīt jaunus faktus

Kritiskā domāšana



Konceptuālā domāšana

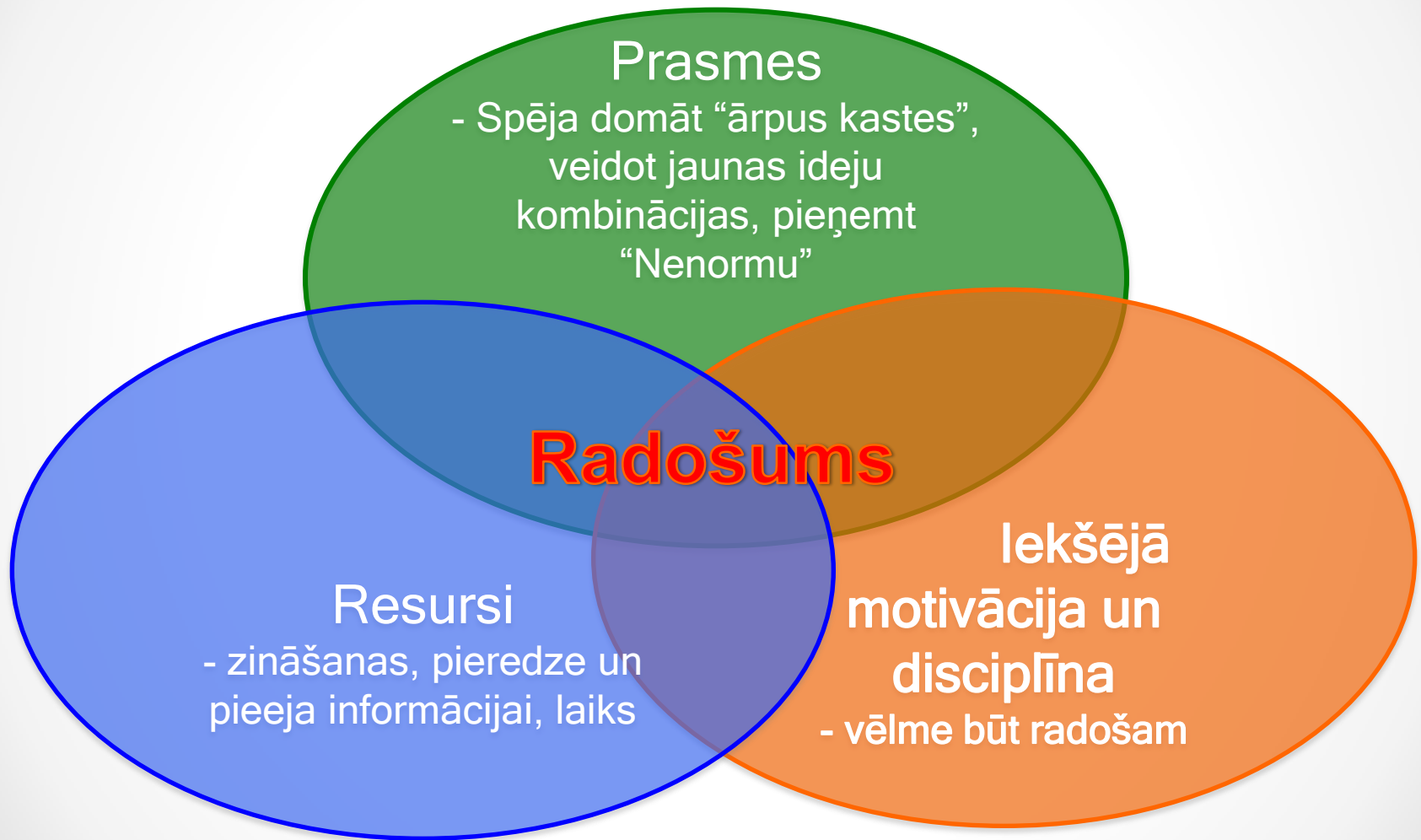
- Spēja saskatīt likumsakarības un saistību starp problēmām vai situācijām, kas nav acīmredzami saistītas
- Spēja identificēt būtiskākos problēmu elementus un abstrahēties no mazāk svarīgiem elementiem sarežģītās situācijās
- Konceptuālā domāšana ietver dažādu apstākļu un faktu integrāciju sistēmā



Radošā domāšana

- Process, kas ietver jaunu ideju vai konceptu atklāšanu, jaunu asociāciju radīšanu starp zināmām idejām vai jēdzieniem
- Esošo ideju kombinēšana, lai veidotu kaut ko jaunu

Radošums



Uzdevums

Grupās izdomāt vismaz 3 problēmas/ jomas kurās pašvaldībai ir nepieciešamas jaunas idejas

Ideju radīšanas metodes

Galvenais nosacījums!!!

IDEJU RADĪŠANAS PROCESĀ TĀS NEVĒRTĒ
RADUŠĀS IDEJAS NEKRITIZĒ
RADOT IDEJAS, TĀS NEVĒRTĒ
SKATOTIES UZ JAUNĀM IDEJĀM, TĀS NEVĒRTĒT
KLAUSOTIES JAUNAS IDEJAS, TĀS NEVĒRTĒT

Prāta vētras noteikumi

(pēc Aleksa Osborna)

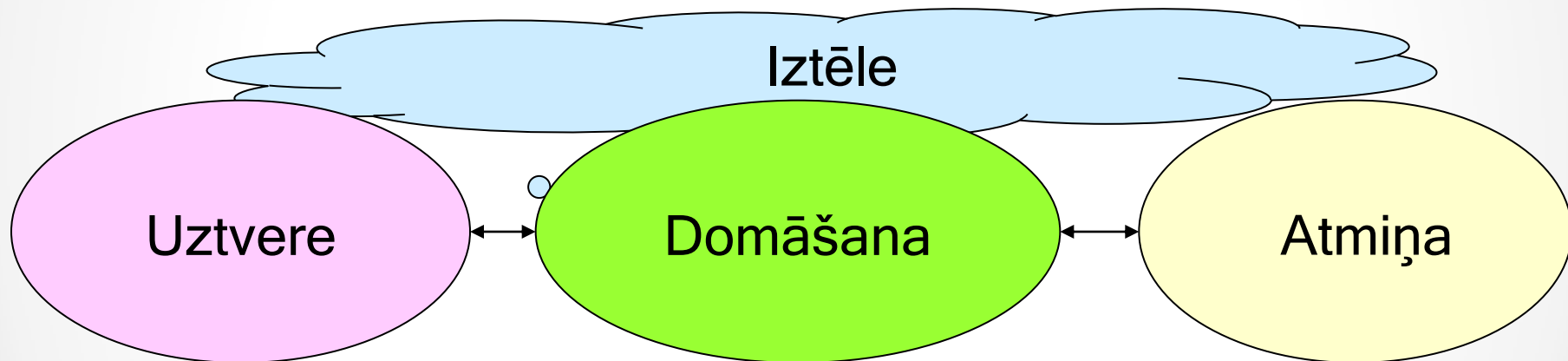
- Idejas nevērtēt!
- Kvantitāte rada kvalitāti
- Jo trakāk jo labāk
- Attīstīt un kombinēt jau dzirdētās idejas

Klasiskās ideju radīšanas metodes

- Prāta vētra (*brainstorming*) – ideju radīšanas metode grupā, kur grupas dalībnieki idejas pasaka pārējiem, un tās tiek piefiksētas rakstiski
- Prātrakstīšana (*brainwriting*) – “klusā” ideju radīšanas metode grupā, kur grupas dalībnieku idejas tiek vispirms pierakstītas

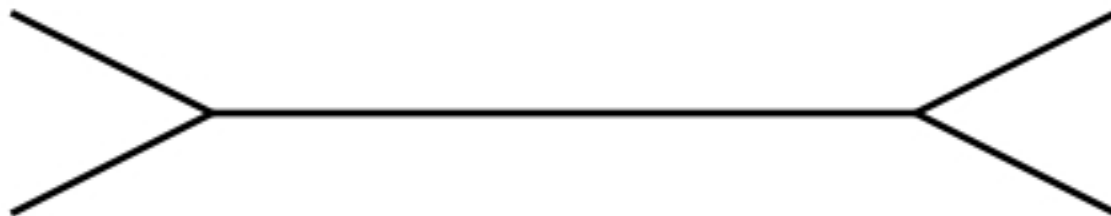
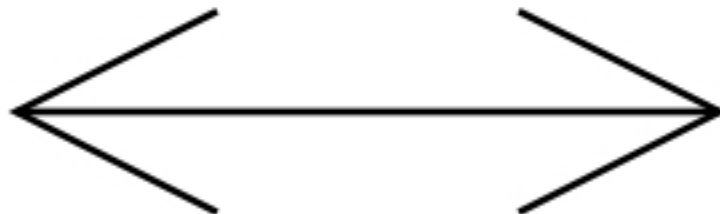
Uztveres psiholoģija un radošums

Domāšana un citi izziņas procesi

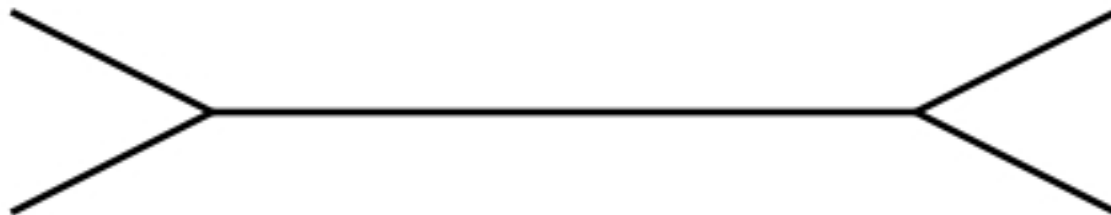
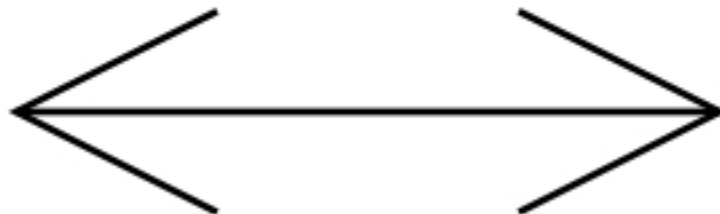


Domāšanas kļūdas

Vizuālās ilūzijas...



Vizuālās ilūzijas...



Domāšanas radītās ilūzijas

Economist.com	ABONĒŠANA
OPINION	The Economist abonēšanas centrs
WORLD	Atzīmējiet abonēšanas piedāvājumu, kuru vēlaties iegādāties vai atjaunot
BUSINESS	
FINANCE & ECONOMICS	
SCIENCE & TECHNOLOGY	
PEOPLE	<input type="checkbox"/> Economist.com abonements –\$59,00 Gada Economist.com abonements. Ietver online pieeju visiem The Economist rakstiem kopš 1997. gada.
BOOKS & ARTS	
MARKETS & DATA	
DIVERSIONS	
	<input type="checkbox"/> Žurnāla abonements –\$125,00 Drukātā žurnāla The Economist gada abonements.
	<input type="checkbox"/> Žurnāla & online abonements –\$125,00 Gada abonements – saņems drukāto žurnāla The Economist eksemplāru un online pieeju visiem The Economist rakstiem kopš 1997. gada.

Pēc Dan Ariely www.TED.com

Uzdevums

1. Individuāli izdomāt pēc iespējas vairāk jautājumu par attiecīgo jomu/ problēmu (7 minūtes). Rakstīt katru jautājumu uz atsevišķas līmlapas.

Metode: *Jautājumu vētra*

1. Mērķis – izzināt problēmu/ jomu no dažādiem skatu punktiem
2. Process –
 1. Radīt jautājumus par par tēmu



2. Radīt idejas

Dažādu perspektīvu izmantošana

- Idejas no sava skatu punkta
- Idejas no otras puses, ja tāda ir, skatu punkta
- Idejas no neitrāla novērotāja skatu punkta
- Idejas no organizācijas skatu punkta
- Idejas no 10 gadu tālas nākotnes skatu punkta
- Idejas no valdības skatu punkta
- Idejas no citas valsts skatu punkta
- ...

Jautājumi no dažādiem skatu punktiem

- Kas mani interesē?
- Kādas ir manas prioritātes?
- Kas man nāktu par labu?
- Ko es par to zinu?
- Ko es par to nezinu?
- Ko man vajadzētu zināt?
- Kas mani varētu informēt?
- Ko es iegūšu, ja šo problēmu atrisinās?
- Ko es zaudēšu, ja šo problēmu atrisinās?
- No kā es baidos?
- Kas man saglabāsies nemainīgs, ja šo problēmu atrisinās?
- Vai es gribu iesaistīties?
- Kā tas mani ietekmē?
- ...

Metode: *Problēmas maiņa*

Solis	Problēmas īpašnieks	“Konsultants”
1.	Formulē problēmu, piemēram: “Kā motivēt darbiniekus strādāt labāk?”	Jautā: “Kāpēc vajag motivēt darbiniekus strādāt labāk?”
2.	Atbild: “Lai uzlabotu darbinieku produktivitāti!”	Jautā: “Kāpēc mums vajag uzlabot darbinieku produktivitāti?”
3.	Atbild: “Nodrošinātu darba plāna izpildi laikā”	



Kā nodrošināt darba plāna izpildi laikā?

Pieejas jaunu ideju radīšanai

- Evolucionārā
- Revolucionārā
- Sintēze
- Izmantošana citām vajadzībām
- Virziena maiņa

Metode: *Vizuālās ierosmes*

Mērķis – radīt pēc iespējas vairāk ideju

Process –

1. Grupas dalībnieki aplūko attēlu un kopīgi izveido attēla aprakstu (raksta uz papīra tāfeles). Aprakstā ietver lietu savstarpējās attiecības, darbības principus, pieejas. Apraksta gan redzamo, gan to, kas ir “aiz skatuves”. Grupas dalībnieki papildina cits citu – nav svarīgi vienoties par “pareizo” aprakstu.

2. Skatoties uz attēla aprakstu, dalībnieki pēc kārtas min asociācijas, kas viņiem saistās ar šo aprakstu un konkrēto jomu/ problēmu.

3. Piefiksē idejas uz līmlapām

Neapzinātā domāšana

Pētījumi liecina, ka, pieņemot lēmumus, vislabākie rezultāti ir tad, ja cilvēkam ir iespēja tos pārdomāt zemapziņā.

A.Dijksterhuis, L.Nodgren 2006

Lomas komandā – 1/2

- *IMP Implementer* - **ieviesējs**: nodrošina komandas plānu izpildi
- *CO Coordinator* – **Koordinators**: nodrošina, ka komandas mērķi tiek sasniegti, saskaņojot un koordinējot dalībnieku ieguldījumu kopējā darbā
- *SH Shaper* – **Veidotājs**: iedvesmo komandu, uzņemas vadību un panāk, ka dalībnieki pietiekami aktīvi iesaistās komandas darbā
- *PL Plant* – **Radošais**: Lai sasniegtu rezultātus un atrisinātu problēmas, rada oriģinālus un radošus risinājumus

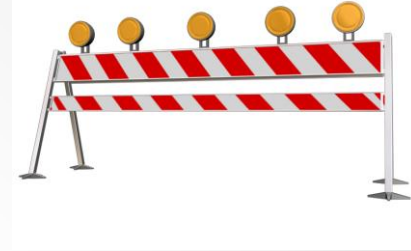
Lomas komandā – 2/2

- *RI Resource investigator* – **Resursu pētnieks**: rada komandai iespēju izmantot ārējus resursus.
- *ME Monitor Evaluator* – **Uzraudzītājs/ Novērtētājs**: ja komanda risina problēmas, parasti izanalizē alternatīvas rīcības iespējas, par kurām tiek runāts
- *TW Teamworker* – **Komandas cilvēks**: satur kopā komandu un nodarbojas ar konfliktu risināšanu, ja tādi rodas.
- *CF Completer Finisher* – **Pabeidzējs**: panāk, ka darba kvalitāte ir pietiekami augsta noteiktajos darba izpildes termiņos

Integratīvā domāšana

- Spēja rast risinājumu situācijā, kad tiek piedāvātas vai apspriestas radikāli pretējas idejas.
- Jauna, kvalitatīvi pārāka risinājuma radīšana, ietverot sākotnēji pretējas vai šķietami savstarpēji izslēdzošas idejas.

Radošuma barjeras



- Tendence vērtēt un kritizēt idejas to radīšanas gaitā
- Aizspriedumi un domāšanas ieradumi
- “Es neesmu radošs”
- Bailes kļūt bērnišķīgam
- Nevēlēšanās atšķirties
- Bailes izgāzties
- Ego cīņas – vēlme apstiprināt savus pieņēmumus, virzīt savas idejas
- Pārlietu liela paļaušanās uz iepriekšējo pieredzi
- Pārspīlēta sākotnējās informācijas nozīme

Jaunām idejām kaitīgās domas

- Biežākie “kaitīgie” apgalvojumi:
 - Mūsu problēma ir īpaša
 - Mēs jau esam ko līdzīgu mēģinājuši
 - Tas nav reāli
 - Tas ir vecs risinājums
 - Tas ir pārāk novatorisks risinājums
 - Tas ir pārāk dārgi
 - Mums nav laika
 - Vadībai tas nepatiks
 - Tas neatbilst tradīcijām
 - Nav jau vēl tik traki
 - Kāds to nošpikos un ieviesīs pirms mums
 - ...

Jaunām idejām vēlamā attieksme

- Kristāla vāze
- Gatavība meklēt un saskatīt pozitīvo
- Gatavība pie idejām strādāt un tās pilnveidot



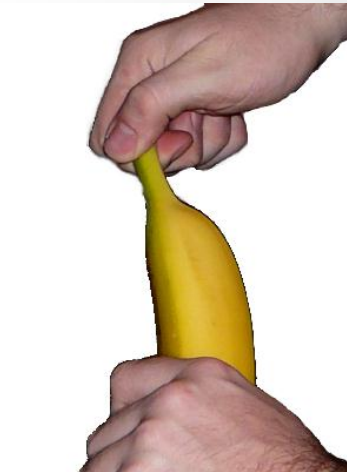
Radošumu veicinoša attieksme

- Zinātkāre – Kas? Kur? Kad?
- *Kāpēcīši*, jeb Pieņēmumu apzināšana un apšaubīšana
- Tiekšanās uz uzlabojumiem
- Pārlicība, ka lielākā daļa problēmu ir atrisināmas
- Spēja “izslēgt” vērtētāja režīmu
- Problēmas ir labas, jo tās rada iespēju uzlabojumiem
- Labu ideju kopēšana



Biomīmikrija

- Pēta dabas realizētos procesus un struktūras un imitē tās, lai rastu ilgtspējīgus risinājumus cilvēku problēmām
- Piemēri:



Metode: Kas tas ir?

- Piemērs: Biroja galds

Kas tas ir?		Saistītās idejas?
Gluda virsma rakstīšanai	=>	Paceļams un nolaižams galda augstums rakstīšanas ērtumam
Vieta, kur pulcējas noteiktas profesijas pārstāvji	=>	Amatam piemērots galds. Piemēram, ārsta galdā paredzēta vieta instrumentiem.
Datora paliktnis	=>	Galda virsmā iebūvēta tastatūra, no galda paceļams monitors utml.
Kāju apsegs	=>	Galds ar pievienotu kāju sildītāju

Kā uzturēt un attīstīt radošās domāšanas prasmes

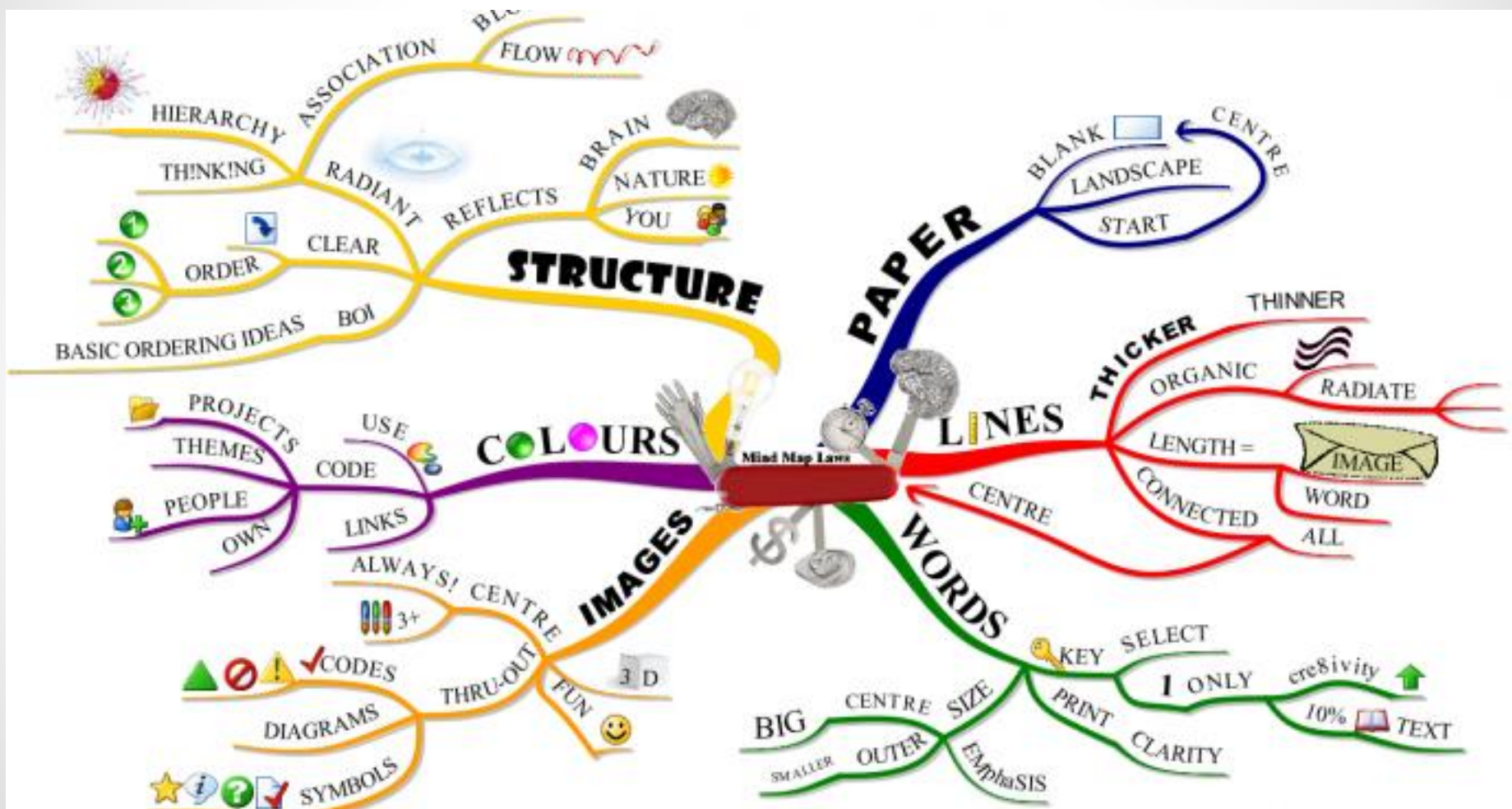
- Neapstāties pie pirmās idejas
- Skatīties, ko dara citi
- Jautāt, jautāt un vēlreiz jautāt
- Vingrināt smadzenes dažādās jomās
- Atvēlēt laiku atpūtai



Prāta karte

- Mērķis – informācijas attēlošana grafiskā formā, lai informāciju strukturētu, saprastu, atcerētos un izmantotu.
- Apvieno analītisku un radošu pieeju.
- Process:
 1. Lapas vidū iezīmē prāta kartes galveno tēmu (GT)
 2. Attīsta apakštēmas, katru no tām, savienojot ar GT
 3. Atkārtoto procesu, detalizētāk izvēršot katru apakštēmu
- Izmantot **krāsas**, attēlus un simbolus !!!

Prāta karte - piemērs



**Novēlot
satriecošas
idejas!**

Paldies!

100% no Projekta finansē Eiropas Savienība ar Eiropas Sociālā fonda starpniecību. Apakšaktivitāti administrē Valsts kanceleja sadarbībā ar Sabiedrības integrācijas fondu.

Šis izdales materiāls ir veidots ar Eiropas Savienības Sociālā fona atbalstu. Par izdales materiāla saturu atbild Rēzeknes novada pašvaldība.