

С другой стороны, мы хотим отметить, что аналогичный подход можно увидеть в Притче Иисуса Христа в Св. Евангелие от Матфея (25, 14-25). Мы об этом уже писали [1.34-37].

В Евангелии от Матфея написано: «Ибо Он поступит, как человек, который, отправляясь в чужую страну, призвал рабов своих и поручил им имение свое... и одному дал он пять талантов, другому два, иному один, каждому по его силе; и тотчас отправился. Получивший пять талантов пошел, употребил их в дело и приобрел другие пять талантов; точно так же и получивший два таланта приобрел другие два... (Матф 25, 14-17). «По долгом времени, приходит господин рабов тех и требует у них отчета» (Матф 25, 19).

Мы видим, что услышав отчет, господин вознаградил тех, кто вернулся с прибылью. Кроме денежного вознаграждения, успешных рабов господин призвал в свою команду, сказав: «хорошо, добрый и верный раб! в малом ты был верен, над многим тебя поставлю; войди в радость господина твоего» (Матф 25, 23).

Таким образом, мы с уверенностью можем заключить, что популярные постулаты теории мотивации в современном менеджменте были сформулированы еще два тысячелетия назад, в Новом Завете.

1. Gagnidze, I.(2013) Orthodoxy and Economy, Publishing House "Universali", Tbilisi. <http://eprints.tsu.ge/580/>

*Галуза Алла Владимировна*

*кандидат психологических наук, доцент кафедры психологии Белорусского государственного университета*

## **Обучение взрослых: LEGO Serious Play как метод активизации творческого мышления**

Количество применяемых в обучении взрослых технологий велико и разнообразно. Арсенал используемых методов подпитываются традиционными технологиями, взятыми из психологической практики, с другой стороны, они активно разрабатываются специалистами, работающими в сфере обучения взрослых.

Таким образом, при преподавании дисциплин большой удельный вес должен приходиться на осваивание практических технологий и применение интерактивных методов не только как инструмент обучения специалистов вузовской подготовки, но и как рабочий инструмент обучения взрослых в дальнейшей профессиональной деятельности [1].

Среди большой группы интерактивных методов значимое место занимают методы активизации мышления. Данная группа позволяет создавать новые нестандартные творческие решения в деятельности. На сегодняшний момент это и классические методы мозгового штурма, синектики, и современные модификации мозгового штурма.

В современной практике эти методы получили еще одно название — методы фасилитации, а человек, выполняющий роль и функции фасилитации, — фасилитатор. Под фасилитацией понимается процесс облегчения взаимодействия внутри группы, оказания помощи группе в выполнении задачи, решении проблемы или достижении соглашения, удовлетворяющего всех участников. В данном случае подразумевается эффективная организация процесса обсуждения сложной проблемы или спорной ситуации без потерь времени, обеспечивающая выполнение всех пунктов повестки собрания или совещания. В результате мы имеем повышение эффективности групповой работы, вовлеченность и заинтересованность участников, раскрытие их потенциала.

Включение этих методов в учебный процесс позволяет активно включать обучающихся в освоение учебной дисциплины, а также осваивать их как методы фасилитации.

Остановимся на одном из новых методов фасилитации групповых обсуждений — методе LSP (LEGO Serious Play). Данный метод был разработан и предложен компанией LEGO. Для разработки в начале девяностых годов президент компании Kjeld Kirk Kristiansen пригласил швейцарских ученых Johan Roos и Bart Viktor. Изначально метод был разработан компанией для собственных нужд, но его эффект и ценность оказались настолько велики, что компания решила поделиться им с другими компаниями. Были подготовлены специалисты, которые обучали данной технологии, и обеспечивали компании сертифицированными специалистами. На практике распространение этого метода было очень медленным, тогда компания с 2010 года отменила обязательную сертификацию для применения метода LSP и выложила технологию в свободный доступ всем желающим работать в данной методологии [2].

Основная цель метода — стимулировать принятие нестандартных решений, визуализировать их при помощи конструктора LEGO в ходе сессий, продолжительность которых зависит от сложности темы и глубины её проработки. Суть метода состоит в использовании ручного мышления с целью отключения стереотипных его форм. Разработчики метода предлагают следующие области применения метода: развитие команды, личное развитие, развитие бизнеса, развитие социальных инициатив и т.д. Потенциал метода LEGO Serious Play был продемонстрирован в рамках мастер-класса по проблеме детско-родительских отношений на секции «Семейные ценности: демографическая, социальная и духовная безопасность» на IV Белорусских Рождественских чтениях «Молодежь: свобода и ответственность» в ноябре 2018 года [4].

Метод LSP является групповым методом создания нового видения проблемы, методом игрового моделирования, что является большим её достоинством использования в бизнесе, так как очень часто при принятии решений в компаниях участвуют лишь отдельные лица, а потенциал и идеи остальных не используются компаниями как ценный ресурс. Таким образом,

метод позволяет вовлекать всех участников в работу через действие (построение бизнес-модели «здесь и сейчас» каждым членом бизнес-команды, при этом не участвовать невозможно), разблокировать личный опыт, знания, понимание для создания командного решения (высказывается каждый); способствовать применению смекалки. Эти действия реализуются последовательно в одной сессии.

Важным аспектом, запускающим нестандартное мышление, является визуализация моделей, в основе которых лежат метафоры — образы, выпячивающие самые яркие стороны и свойства происходящего. Использование метафор позволяет увидеть новые стороны и свойства изучаемого объекта, изучаемой модели, видеть новые смыслы, решения, позволяет увидеть ситуацию с другой стороны.

Игровой характер деятельности позволяет вовлекать участников в активное состояние — состояние потока, в котором человек действует без всякого принуждения, согласно собственному интересу, когда человек не может не действовать и продолжает это делать снова и снова [3].

В ходе игровой сессии LSP-участники выполняют следующие действия:

- создают метафорические модели, отвечающие на проблемные вопросы;
- объясняют созданные модели друг другу и рассказывают свои истории, поясняющие смысл этих моделей;
- внимательно слушают друг друга;
- формируют единое видение проблемы и ее решения;
- работают над созданием возможных вариантов развития их организации (бизнеса).

Таким образом, вся игровая сессия состоит из трех этапов: на первом этапе фасилитатор ставит задачу; на втором этапе участники строят модели, что является одновременно и решением задачи; на третьем этапе рефлексии происходит осмысление созданной модели, создание её истории и презентация друг другу.

Кроме того, существуют уровни заглубления. На первом уровне заглубления строятся индивидуальные модели. По завершении данного уровня обсуждается самое понравившееся и ценное в каждой индивидуальной модели, что можно будет взять в общую модель. Критика не допускается. Каждое индивидуальное решение является вкладом в общее решение на следующем уровне. На втором уровне заглубления строится групповая модель. В результате формируется общее видение глазами всех, общее понимание ситуации (проблемы). На третьем уровне заглубления участники работают с ландшафтом. Обсуждаются внешние факторы, влияющие на организацию (компанию). Формируется взгляд на компанию извне.

Для подведения итогов и результатов обсуждения в процессе работы ведущему рекомендуется делать записи и снимки созданных моделей. Сохранять созданные групповые модели для работы на последующих сессиях.

Метод LSP может активно применяться преподавателями при организации занятий психологических дисциплин различной направленности. Он позволяет активно вовлекать взрослых в процесс обучения, развивать у них навыки включения нестандартного творческого мышления, формировать в группе команду, активизировать личностное развитие, формировать лидерские качества, расширять у обучающихся арсенал методов активизации творческого мышления, фасилитации, формировать умение эффективно работать с командой, вовлекая в решение проблем каждого, способствовать выработке творческих решений в команде, формировать новое видение, развивать аналитическое мышление.

1. Метод LEGO в обучении предпринимательству европейских студентов / С.В., Терещенко, М.К. Загорская // Проблемы современной науки и образования. — № 5 (87). — 2017. — URL: [электронный ресурс] <https://ipi1.ru/s/08-00-00-ekonomicheskie-nauki/1448-metod-lego.html> (дата обращения: 08.10.18).
2. Стащенко, М. Метод Lego Serious Play для бизнеса / М. Стащенко // [электронный ресурс] URL: <https://www.slideshare.net/Wonderfull-Lab/lego-serious-play-46686973> (дата обращения: 09.10.18).
3. Чикесентмихайи, М. Поток: Психология оптимального переживания / М. Чикесентмихайи. — М.: Альпина нон-фикшн. — 2011. — 461 с.
4. Завершились четвертые Белорусские Рождественские чтения «Молодежь: свобода и ответственность» [электронный ресурс] <http://www.pro-life.by/konferentsii/zavershilis-chetvertye-belorusskie-rozhdestvenskie-chtenija-molodezh-svoboda-i-otvetstvennost/> (дата обращения: 20.12.18).

*Голубев Константин*

*иерей, д.э.н., кандидат богословия, МинДА*

## **Некоторые вопросы маркетинга в некоммерческой сфере**

Согласно законодательству Республики Беларусь (Ст. 46 ГК РБ), некоммерческие организации могут осуществлять предпринимательскую деятельность лишь постольку, поскольку она необходима для их уставных целей, либо поскольку она необходима для выполнения государственно значимых задач, предусмотренных в их учредительных документах.

Принципиальным отличием некоммерческой организации (Ст. 46 ГК РБ), является то, что она не может иметь извлечение прибыли в качестве цели и распределять полученную прибыль между участниками. Т.о. продуктом некоммерческих организаций должен быть социальный продукт, не предназначенный к получению прибыли и являющийся частью общественного блага. О назначении некоммерческих организаций в ст. 46 ГК РБ, говорится, что они могут создаваться для достижения социальных, природоохранных, благотворительных, культурных, образовательных, научных и управленческих целей, охраны здоровья граждан, развития физической культуры и спорта, удовлетворения духовных и иных нематериальных потребностей граждан, а также в иных целях, направленных на достижение общественных благ. Наличие конкуренции в некоммерческой сфере порождает проблему сбыта некоммерческих продуктов. При этом некоммерческие