

метод коллективного мышления

ПАРАДОКС



"ПАРАДОКС"

- это способ коллективного мышления.
- строится на парадоксальности мышления.
- требует разнообразия экспертов.

16 экспертов образуют сетевой нейроподобный мозговой центр.

ведущие: **Марат Удовиченко** и **Максим Шебалин**.

4 стола, 16 стульев, бумага, флипчарт и маркеры.

Всё гениальное - просто, но не примитивно.

Что даёт технология?

1. Творческое решение застарелых, нестандартных, глубинных проблем и задач.
2. Переход от реактивной к проактивной позиции, к проектированию Будущего.
3. 4 "простых специалиста" дают результат круче 1 "таланта"!

Методология названа "**ПАРАДОКС**", так как получается, что чем **больше отличий** между экспертами, **тем проще** им договориться, согласовать и выработать совместную позицию.

Авторы и Ведущие



Марат Удовиченко

Генеральный директор инфоинтегратора **"ОБРАЗ"**

Общая модерация мероприятия, SWOT,
сборка всех концепций в единое целое



Максим Шебалин

Игротехник, автор игры **"Игра в Бисер"**

Помощь экспертам-Заказчикам в выстраивании общего семантического
поля по каждой новинке с помощью методики игры **"Игра в Бисер"**



С виду-то размышлять учатся все, но не всегда это проверишь.
Герман Гессе. "Игра в бисер"

Игра в Бисер. Правила

Играть можно вдвоём, втроем, вчетвером.

Даже одному можно играть.

Для того, чтобы потом увидеть кто как ходил, Каждый Игрок выбирает свой цвет пишущей ручки и записывает **ручкой** своего **цвета** своё Имя в левом верхнем углу поля.

Первый игрок задаёт тему и записывает её вверху в поле "Тема". Для того, чтобы не забывать, когда Вы играли именно эту Игру, наверху справа напишите Дату.

Первый Игрок, как Вы догадались, ходит первым. Он записывает своё первое слово (или Тему Игры) в верхний средний кружок. Для того, чтобы потом можно было проследить последовательность ходов, над словом, вверху каждого кружка ставится номер хода.

Второй игрок говорит **ВСЛУХ** (пока ещё НЕ пишет) своё слово и показывает место (кружочек), где он хочет написать своё слово. Это слово, по мнению Второго Игрока, как-то связано с соседним (или, в дальнейшем, со всеми соседними) словом. Так сказать, "выносит слово на обсуждение". Если **ВСЕ** игроки соглашаются, что слово подходящее, то Второй Игрок ставит в выбранном кружке цифру (номер хода) и пишет в этом кружке своё слово. Если Игрок медлит и не называет слово больше одной минуты, другие игроки начинают помогать ему с вариантами хода.

Если **ХОТЯ БЫ** один из Игроков считает, что названное слово не подходит (без объяснения причин), то Игрок, который ходит, называет другое слово. У Игрока, который ходит, есть право Один раз высказаться в защиту своего слова. Если и после этого звучит - "Нет" - Игрок называет другое слово. И так до тех пор, пока **ВСЕ** Игроки согласятся, что слово подходящее.

Всего в игре 19 (Девятнадцать) ходов.

Длится Игра в Бисер от 20 до 40 минут.

© Copyright 2016 BiserGame.ru

_____ тема | topic | thema _____ дата | date | datum

Biser Game Игра в Бисер Biser Spiel

© Copyright 2016 BiserGame.ru

Принимают участие: 16 экспертов + модераторы + владелец проблемы (задачи).

Продолжительность: 2 - 3 часа (очно), 4-6 часов (online).

В итоге: согласованное (общее, разделяемое, без противоречий) между всеми экспертами решение проблемы / задачи.

Процедура:

-краткая вводная лекция (15 минут) о технологии BiSWOT и сопутствующих.

-постановка задачи.

-распределение экспертов по 4 эксперта по 4 столам.

-раунд 1: заполнение экспертами полей “игры в Бисер” по темам «S», «W», «O», «T» (на каждый стол одна тема).

-взаимо-оценка экспертов и распространение результатов по всем столам.

-перемешивание экспертов между столами, чтобы за каждым столом оказалось по 1 эксперту от каждой из четырёх обсуждённых в раунде №1 тем.

-раунд 2: заполнение экспертами полей “игры в Бисер” по темам «S/O», «W/O», «S/T», «W/T» (на каждый стол одна тема).

-взаимо-оценка и распространение по всем участникам результатов со всех столов.

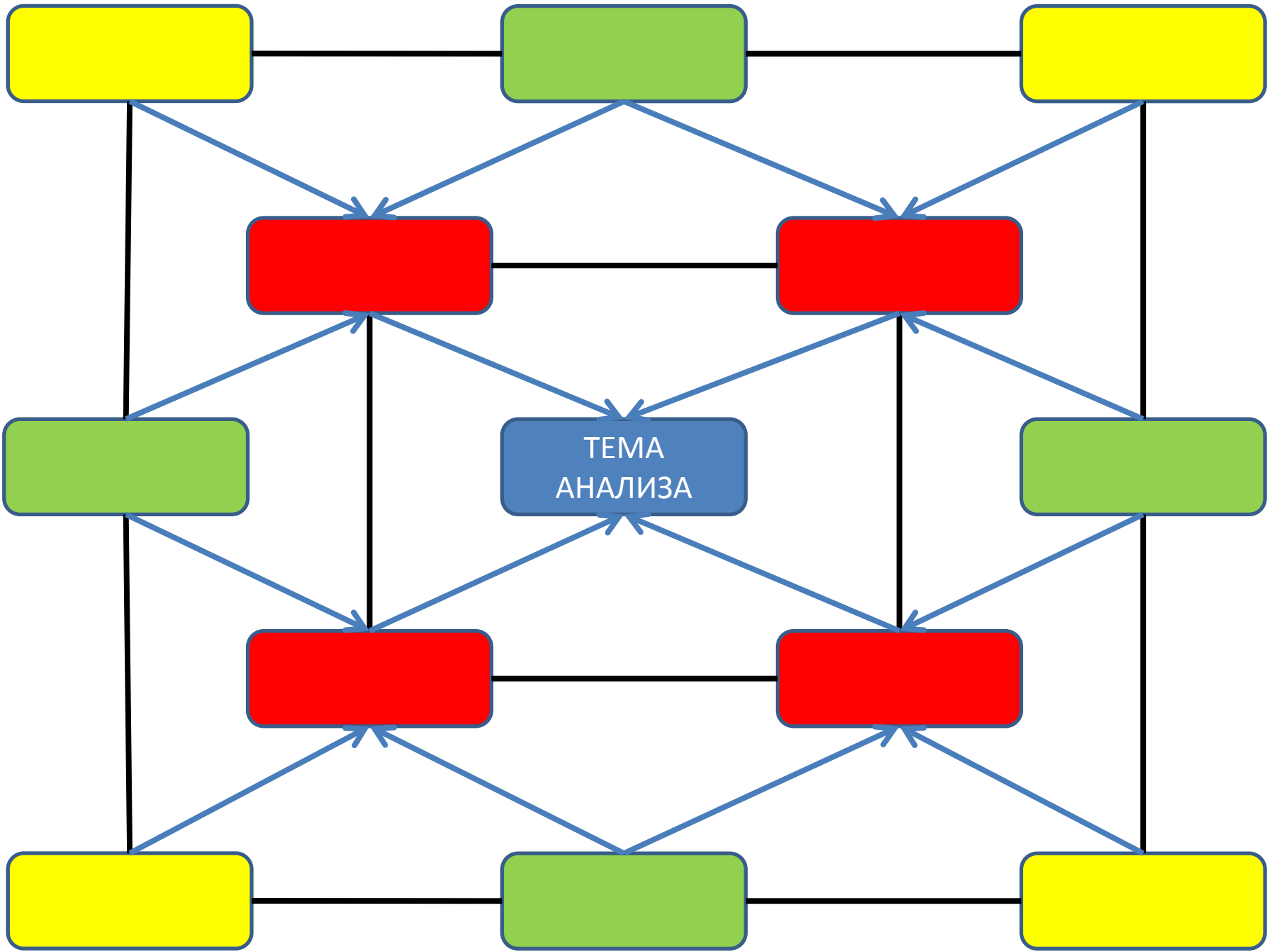
-раунд 3 - сборка: лидеры, собирают BiSWOT.

-результат для владельца проблемы/задачи (заказчика ПАРАДОКСА):

заполненные семантические поля по проблеме по темам — «S», «W», «O», «T», «S/O», «W/O», «S/T», «W/T» + итоговый BiSWOT + видеозапись сборки + контакты экспертов.

игровой элемент: командный зачёт, персональный зачёт, эмоция творения!

требуемое оборудование: *тренога, флипчарт, видео камера, принтер/ксерокс, бумага, маркеры, ручки четырех цветов, WiFi-интернет, смартфоны.*



СТРУКТУРА

ПРИЧИНА

ДЕЙСТВИЯ

Согласовывается

Влияет и
Согласовывается

“монеты” для взаимо-оценки

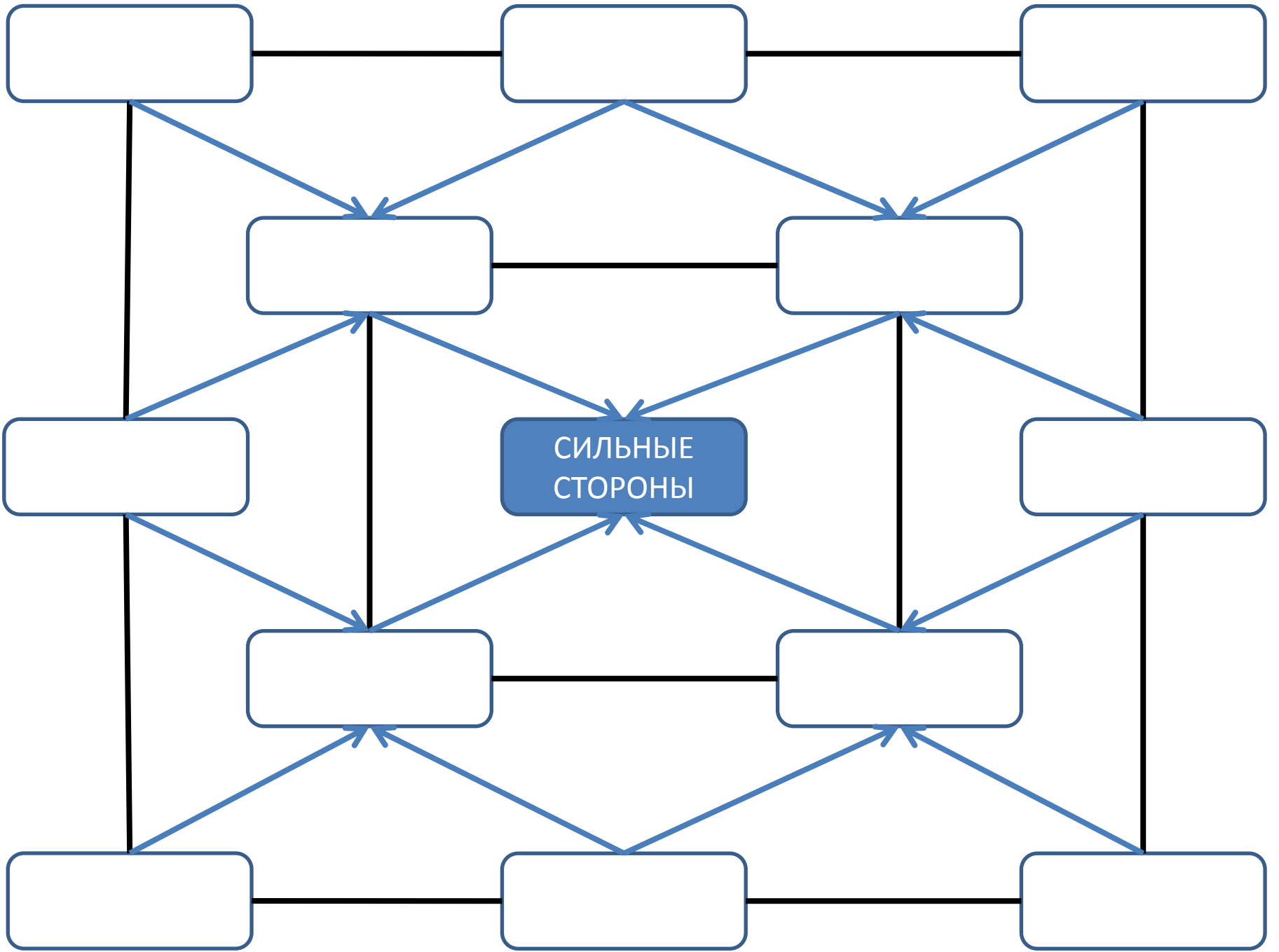
1

2

3

ДЕНЬ 1

РАУНД 1



СТРУКТУРА

Укажите четыре сильные стороны (самые сильные).

ПРИЧИНА

Укажите источники / причины / силы сильных сторон.

ДЕЙСТВИЯ

Укажите действия по укреплению сильных сторон.

СТРУКТУРА

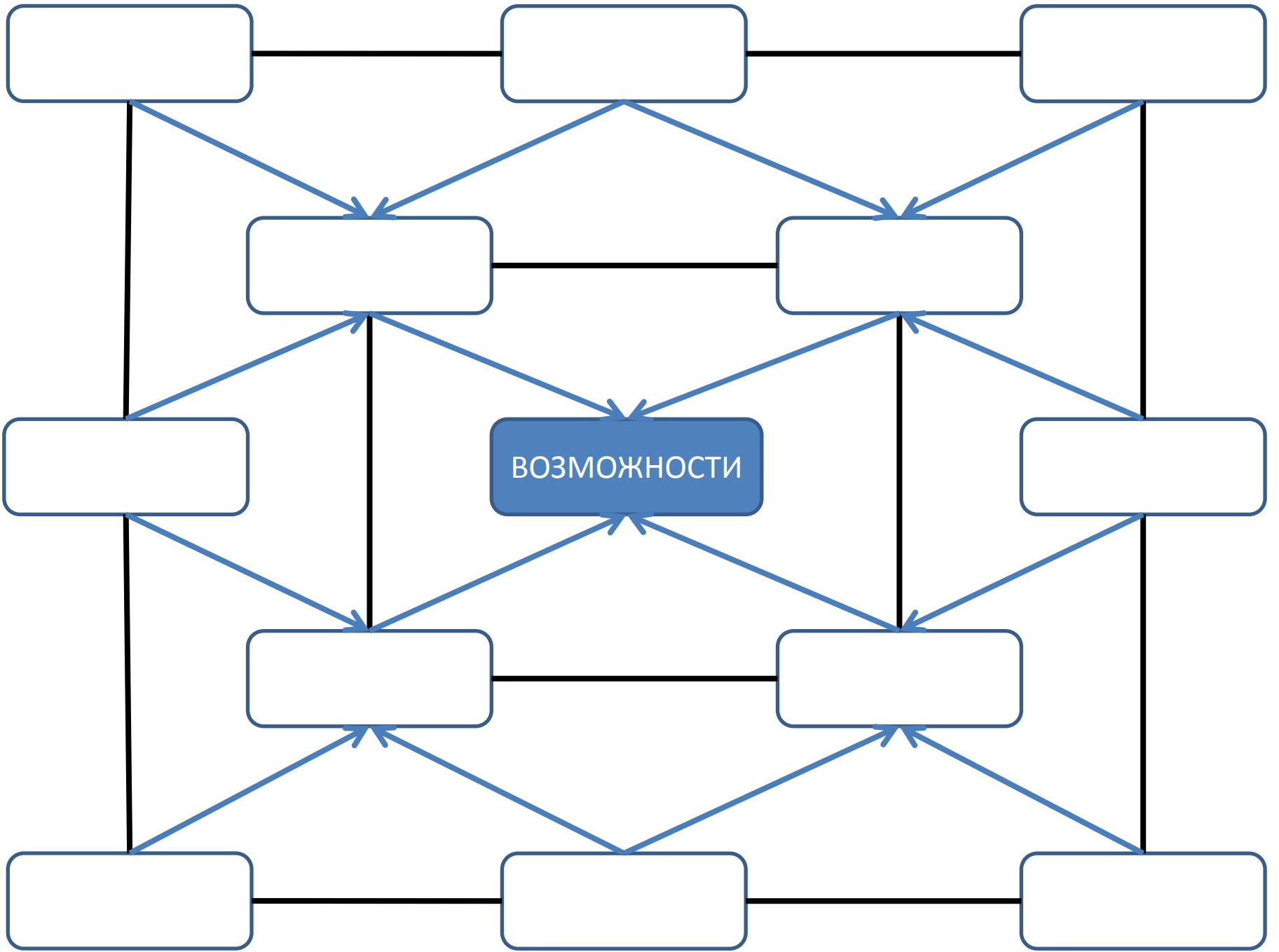
Укажите четыре слабые стороны (самые слабые).

ПРИЧИНА

Укажите источники / причины / слабости сторон.

ДЕЙСТВИЯ

Укажите действия по укреплению слабых сторон.



СТРУКТУРА

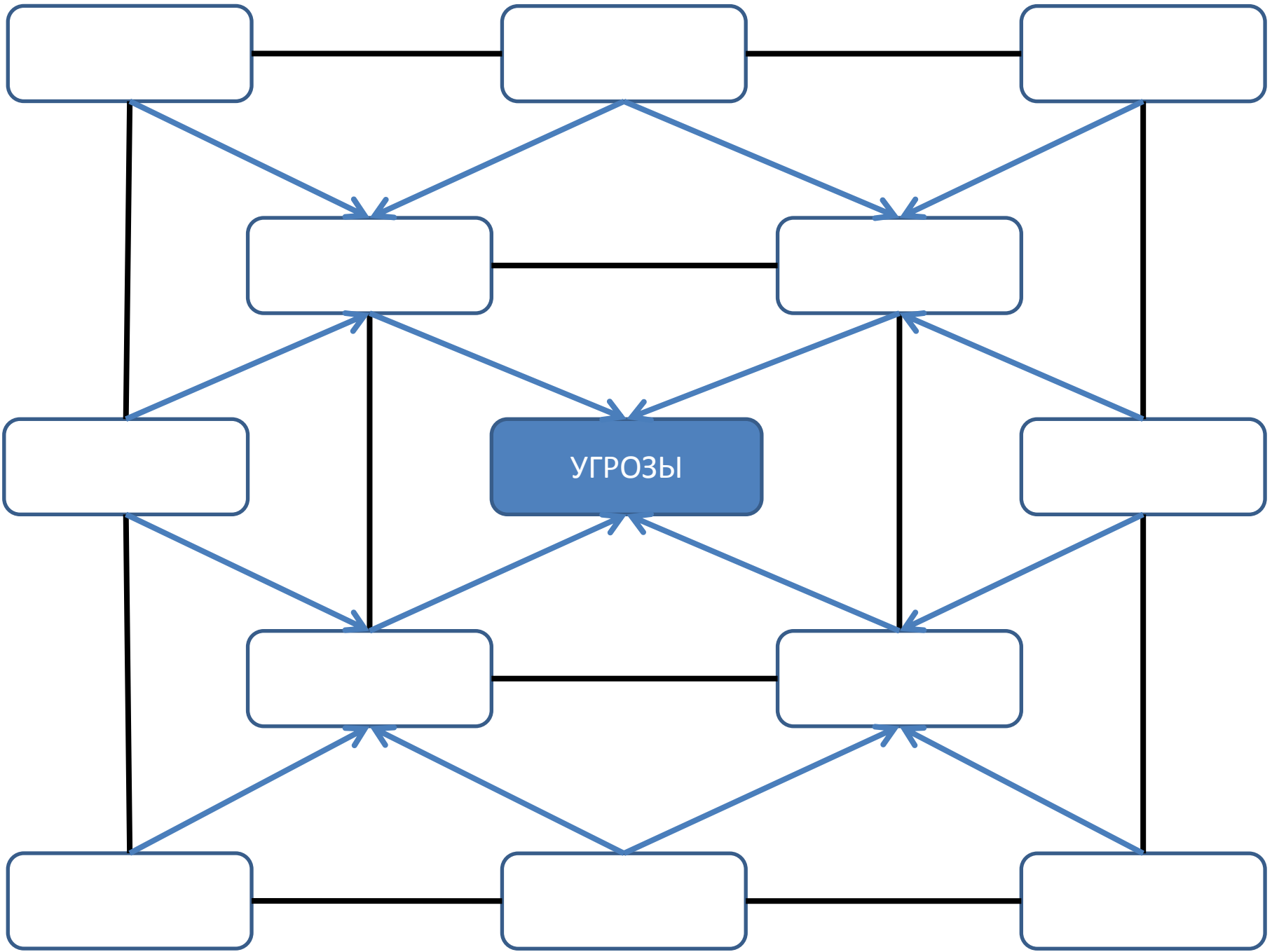
Укажите четыре главные возможности.

ПРИЧИНА

Укажите источники / причины / возможностей.

ДЕЙСТВИЯ

Укажите действия по укреплению возможностей.



СТРУКТУРА

Укажите четыре главные угрозы.

ПРИЧИНА

Укажите источники / причины / угроз.

ДЕЙСТВИЯ

Укажите действия по ослаблению угроз.

РАУНД 2

СТРУКТУРА

Как используете Сильные стороны для реализации Возможностей?

ПРИЧИНА

Какие сильные стороны используете

ДЕЙСТВИЯ

Поддерживающие действия.

СТРУКТУРА

Что делаете со Слабыми сторонами для реализации Возможностей?

ПРИЧИНА

Какие это слабые стороны?

ДЕЙСТВИЯ

Поддерживающие действия.

СТРУКТУРА

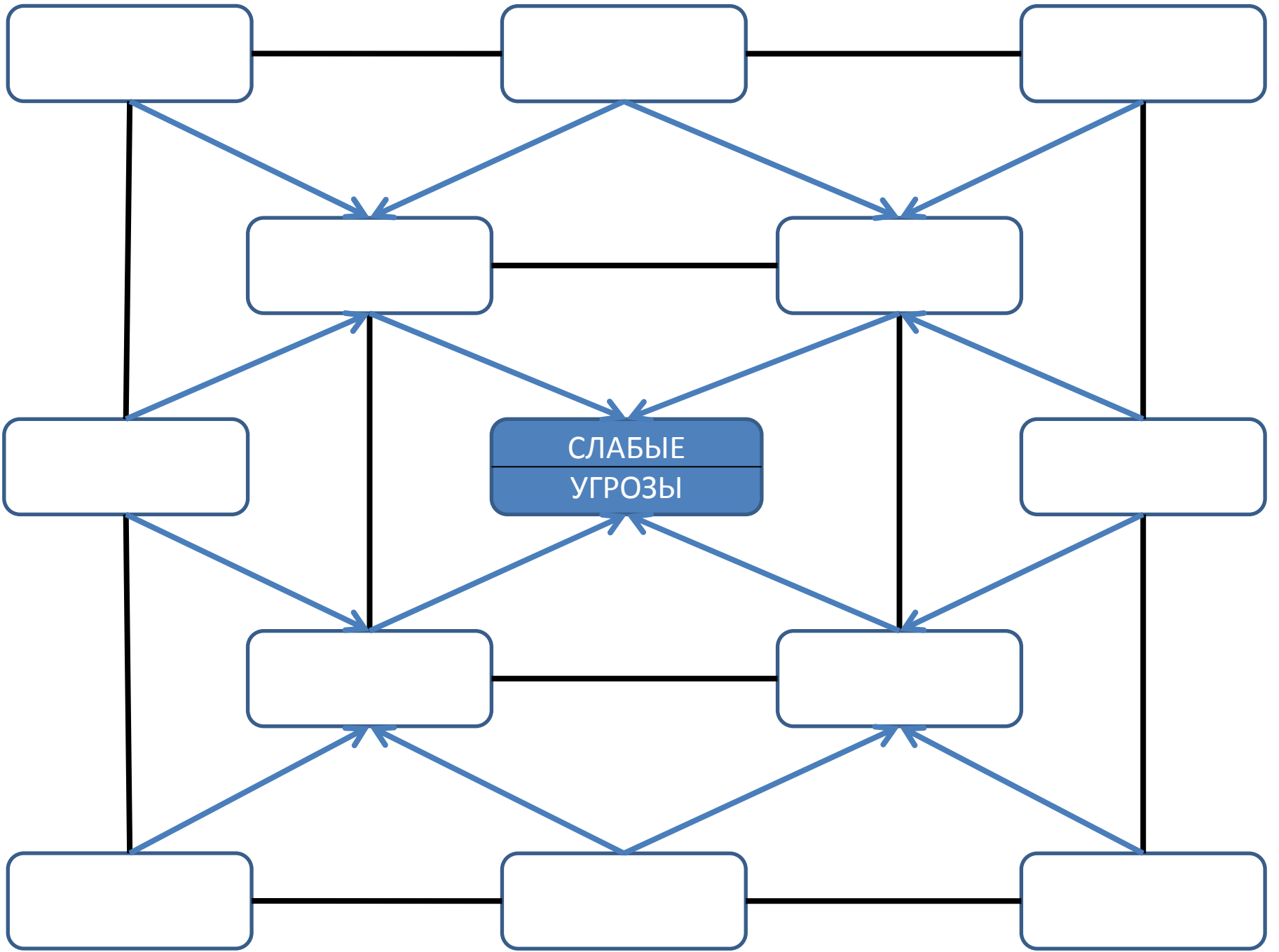
Как используете Сильные стороны для блокировки / избегания / ... Угроз?

ПРИЧИНА

Какие сильные стороны используете

ДЕЙСТВИЯ

Поддерживающие действия.



СТРУКТУРА

Что делаете со Слабыми сторонами для защиты от Угроз?

ПРИЧИНА

Какие это слабые стороны?

ДЕЙСТВИЯ

Поддерживающие действия.

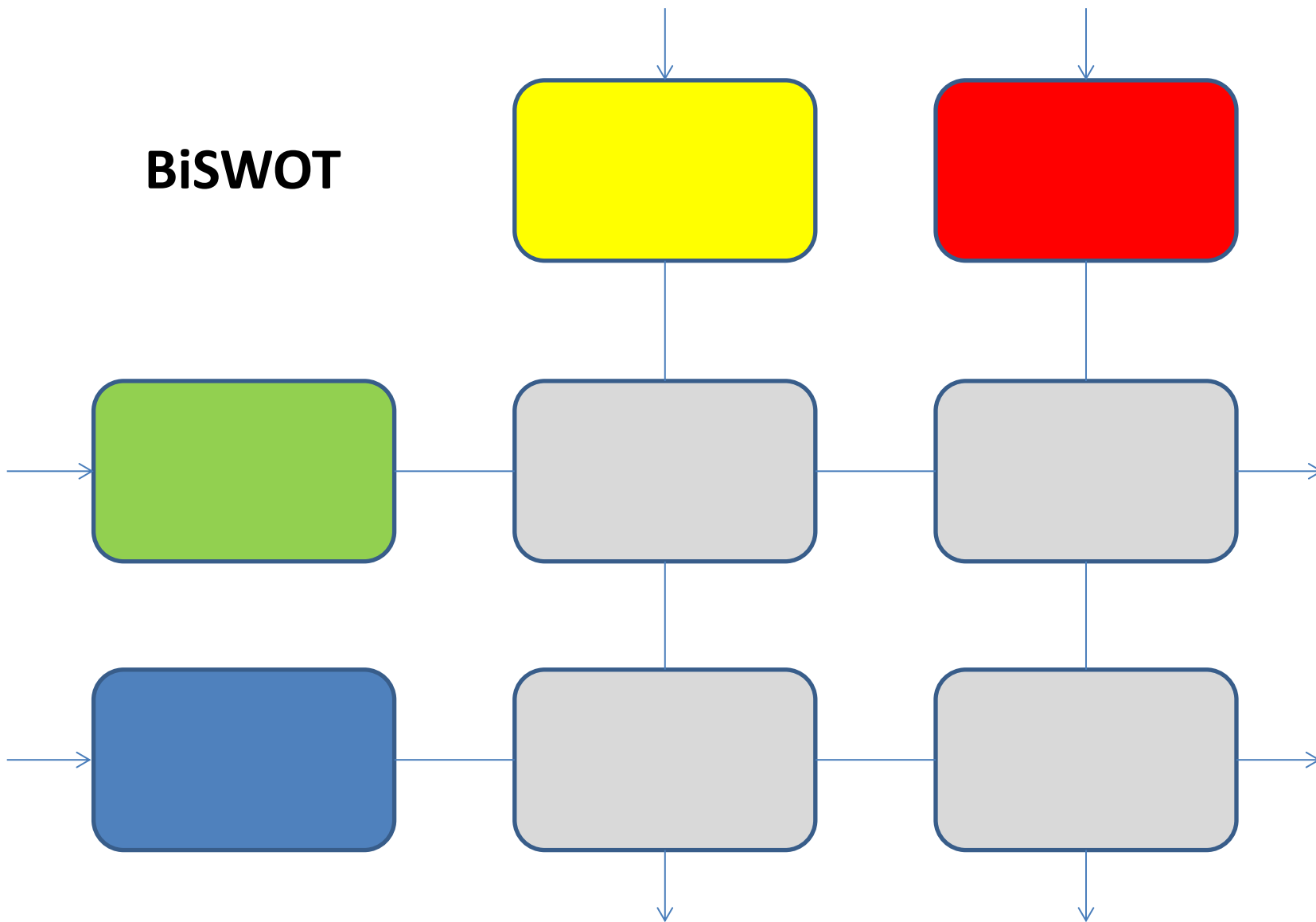
РАУНД 3

свойства *среды* вокруг объекта

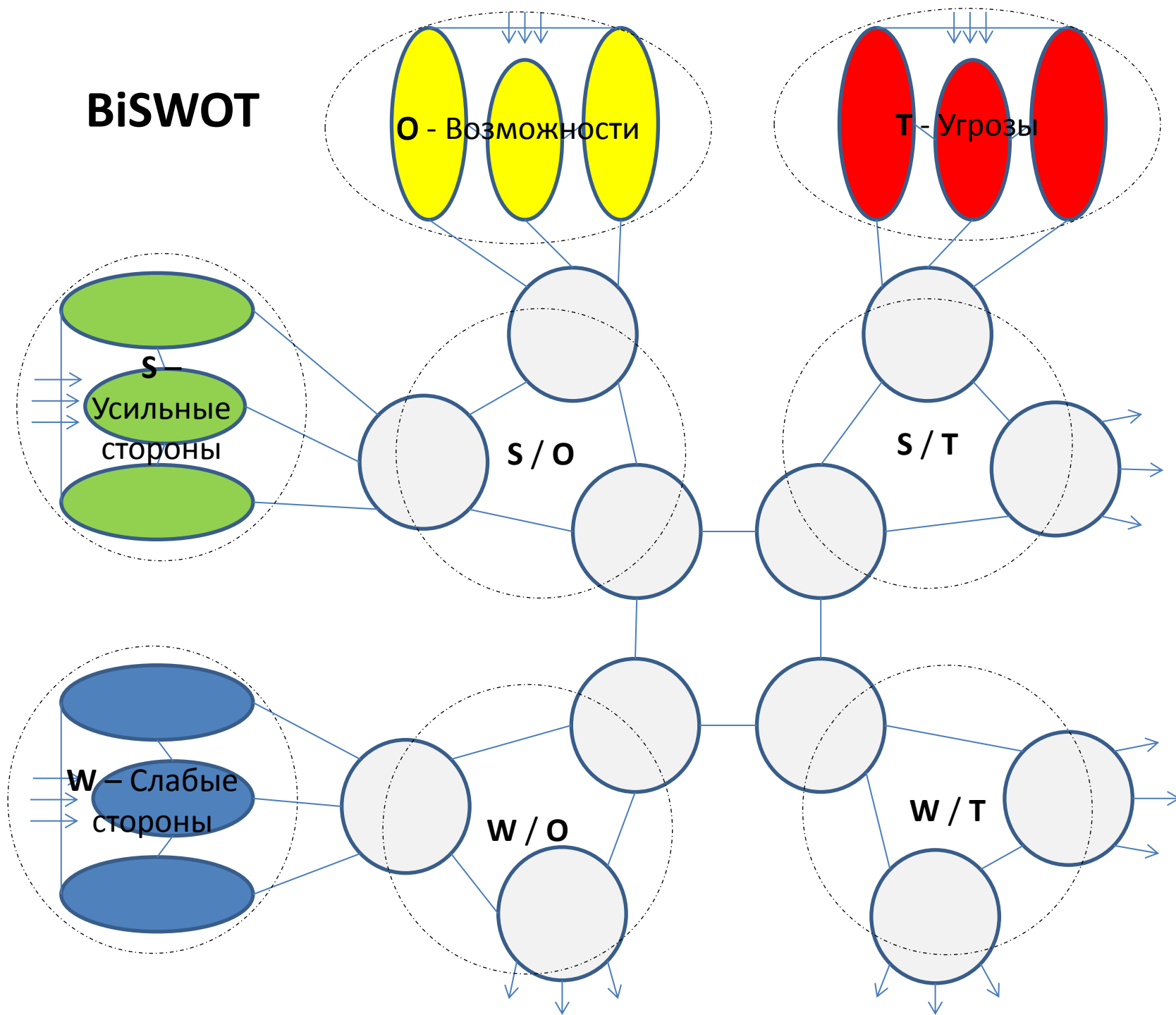
SWOT-анализ	O. (<i>Opportunities</i>) возможности: 1. 2. 3.	T. (<i>Threatens</i>) угрозы: 1. 2. 3.	
	S. (<i>Strength</i>) сильные стороны: 1. 2. 3.	S O Что мы делаем, чтобы использовать сильные стороны для максимальной реализации всех возможностей? ?	S T Что мы делаем, чтобы используя сильные стороны нивелировать угрозы? ?
	W. (<i>Weakness</i>) слабые стороны: 1. 2. 3.	W O Что мы делаем, чтобы наши слабости не помешали реализации возможностей? ?	W T Что мы делаем, чтобы слабости не дали реализоваться угрозам, и если это произошло, то что делаем?

свойства *объекта* анализа

BiSWOT



BiSWOT



ДЕНЬ 2

РАУНД 4

1. Презентация Лидерами их версии BiSWOT-Решения
2. Презентация Семантики смыслов решения (Максим Шебалин)
3. Презентация авторской версии SWOT-Решения (Марат Удовиченко)
4. Обсуждение и анализ результатов.
5. Сборка итогового BiSWOT-Решения.
6. Награждение победителей: персонального зачёта и командного зачёта.
7. Кофе и общение.



Подробнее: <https://lobbyo.ru>

Контакты:

Marat.Udovichenko@mail.ru

+7 963 618 0001

+7 903 742 8614