Инструкция к игре «Конфликторинг. Классическая»

Над игрой работали

Автор технологии
«Конфликторинг»
Алексей Щинников

Мастер
Конфликторинга
Александр Шевчук

Мастер
Конфликторинга
Дмитрий Мироненко

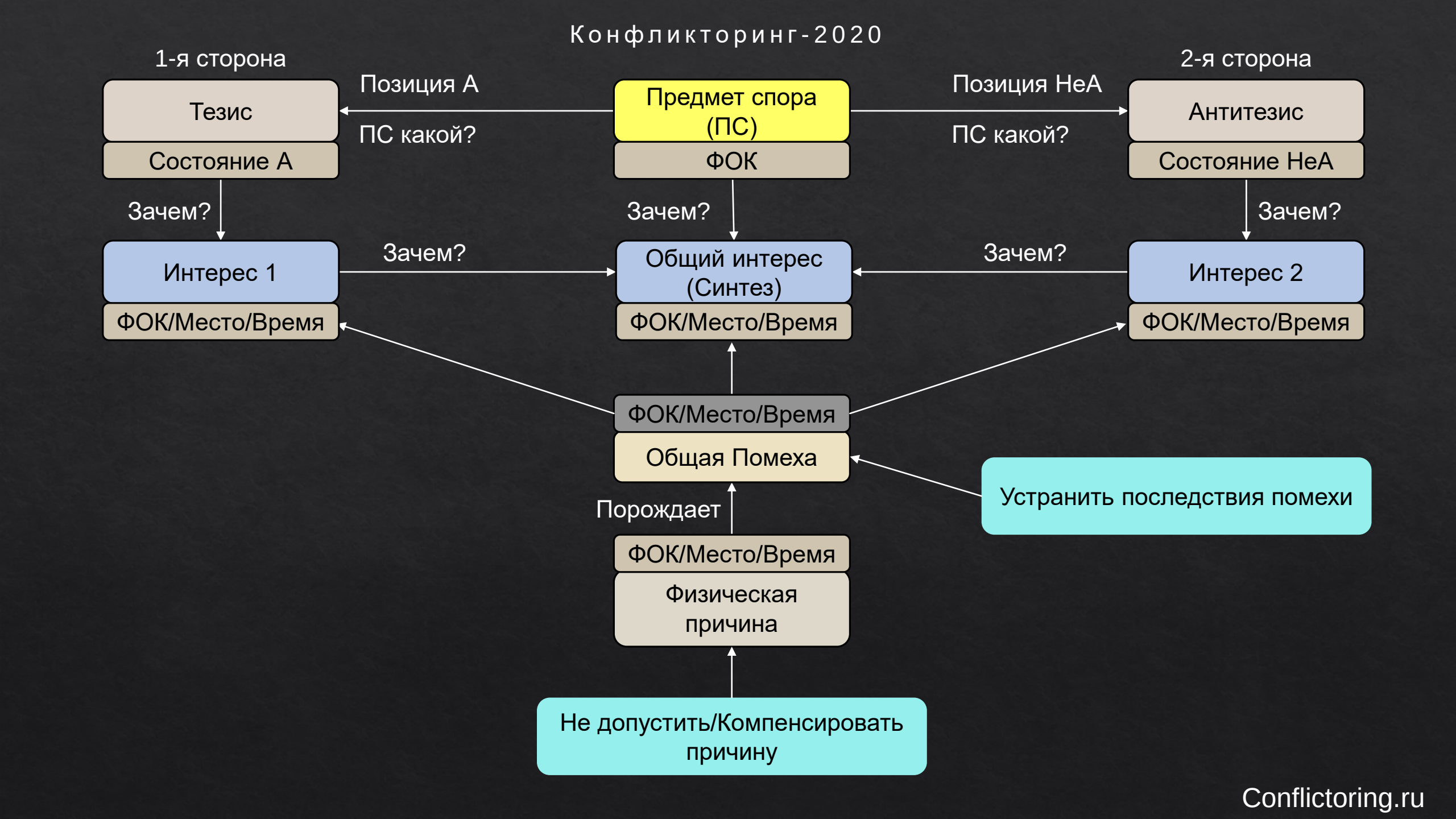
Мастер
Конфликторинга
Ольга Щинникова

2020

для кого

- Кто ищет новые пути развития личности, техники, бизнеса

КОНСТРУИРОВАНИЕ И РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ И ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ ЗАДАЧ


Конфликторинг-2020
1-я сторона
Тезис
Состояние А
Позиция А
ПС какой?
Предмет спора (ПС)
ФОК
Позиция НеА
ПС какой?
2-я сторона
Антитезис
Состояние НеА
Зачем?
Зачем?
Зачем?
Интерес 1
ФОК/Место/Время
Зачем?
Общий интерес (Синтез)
ФОК/Место/Время
Зачем?
Интерес 2
ФОК/Место/Время
ФОК/Место/Время
Общая Помеха
Устранить последствия помехи
Порождает
ФОК/Место/Время
Физическая причина
Не допустить/Компенсировать причину
Conflictoring.ru

Как играть

Игра «Конфликторинг. Классическая»

Игра «Конфликторинг. Классическая»

4. С1

1-я сторона

Тезис

Состояние А

Позиция А

ПС какой?

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Позиция НеА

ПС какой?

2-я сторона

5. С2

Антитезис

Состояние НеА

Зачем?

6. С1

Интерес 1

ФОК/Место/Время

Зачем?

8. С1

Общий интерес (Синтез)

ФОК/Место/Время

Зачем?

7. С2

Интерес 2

ФОК/Место/Время

Зачем?

Зачем?

win

win

win

1. Два игрока, по аналогии с партией в шахматы, выбирают кто за какую сторону будет играть. Есть две стороны – Сторона 1 и Сторона 2.

Предложи взаимовыгодное решение

2. Начало игры.
Стороны готовы к созданию проблемной ситуации и её разрешению.

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Предмет спора (ПС) – это физический объект, по поводу состояния которого ведется спор между сторонами (высказываются взаимоисключающие тезис и антитезис), являющийся средством удовлетворения интересов сторон. Например, вещи, денежные средства (наличные или электронная запись в банке), авторское право (к примеру, физическая запись в госреестре) и т.д. Предметом спора также может быть одна из сторон спора или её часть.

4. С1 1-я сторона

Тезис

Состояние А

Позиция А

ПС какой?

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Цилиндрическая

Тезис (др.-греч. «расстановка; установление, положение, утверждение») – позиция стороны 1 – состояние А предмета спора, необходимое стороне 1 для удовлетворения её интереса (интерес 1).

Состояние - переменные свойства физического объекта конфликта (ФОК). Состояние устойчиво до тех пор, пока над объектом не будет произведено действие; если над объектом будет произведено некоторое действие, его состояние может измениться.

Юридические состояния

Физические состояния по органам чувств

Глаза (зрение)

Кожа (осязание, ощущение боли, температуры)

Уши (слух)

Нос (обоняние)

Язык (вкус)

Игра «Конфликторинг. Классическая»

4. С1

1-я сторона

Тезис

Состояние А

Позиция А

ПС какой?

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Позиция НеА

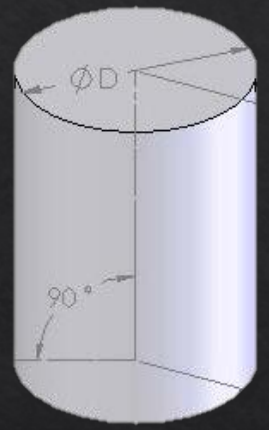
ПС какой?

2-я сторона

5. С2

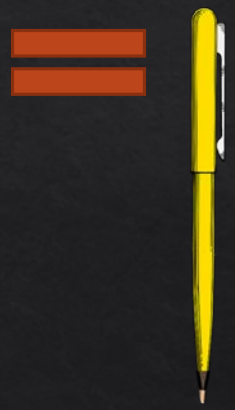
Антитезис

Состояние НеА



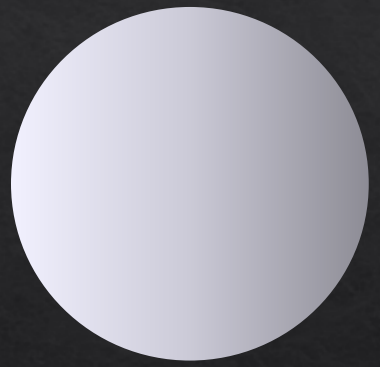
Цилиндрическая форма, как фигура цилиндр.

Ручка цилиндрическая



Не цилиндрическая, другая форма.

Ручка круглая



Игра «Конфликторинг. Классическая»

4. С1

1-я сторона

Тезис

Состояние А

Зачем?

6. С1

Интерес 1

ФОК/Место/Время

Позиция А

ПС какой?

Ручка
цилиндрическая

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Позиция НеА

ПС какой?

Ручка
круглая

2-я сторона

5. С2

Антитезис

Состояние НеА

Удобно держать в руке

Игра «Конфликторинг. Классическая»

4. С1

1-я сторона

Тезис

Состояние А

Зачем?

6. С1

Интерес 1

ФОК/Место/Время

Позиция А

ПС какой?

Ручка
цилиндрическая

Удобно держать в руке

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Позиция НеА

ПС какой?

Ручка
круглая

2-я сторона

5. С2

Антитезис

Состояние НеА

7. С2

Зачем?

Интерес 2

ФОК/Место/Время

Сувенир. Чтобы можно было подарить

Игра «Конфликторинг. Классическая»

4. С1

1-я сторона

Тезис

Состояние А

Зачем?

6. С1

Интерес 1

ФОК/Место/Время

Позиция А

ПС какой?

Ручка цилиндрическая

Зачем?

3. С2

Предмет спора (ПС)

ФОК

Зачем?

8. С1

Общий интерес (Синтез)

ФОК/Место/Время

Позиция НеА

ПС какой?

Ручка круглая

Зачем?

2-я сторона

5. С2

Антитезис

Состояние НеА

7. С2

Зачем?

Интерес 2

ФОК/Место/Время

Создание системы

Удобно держать в руке

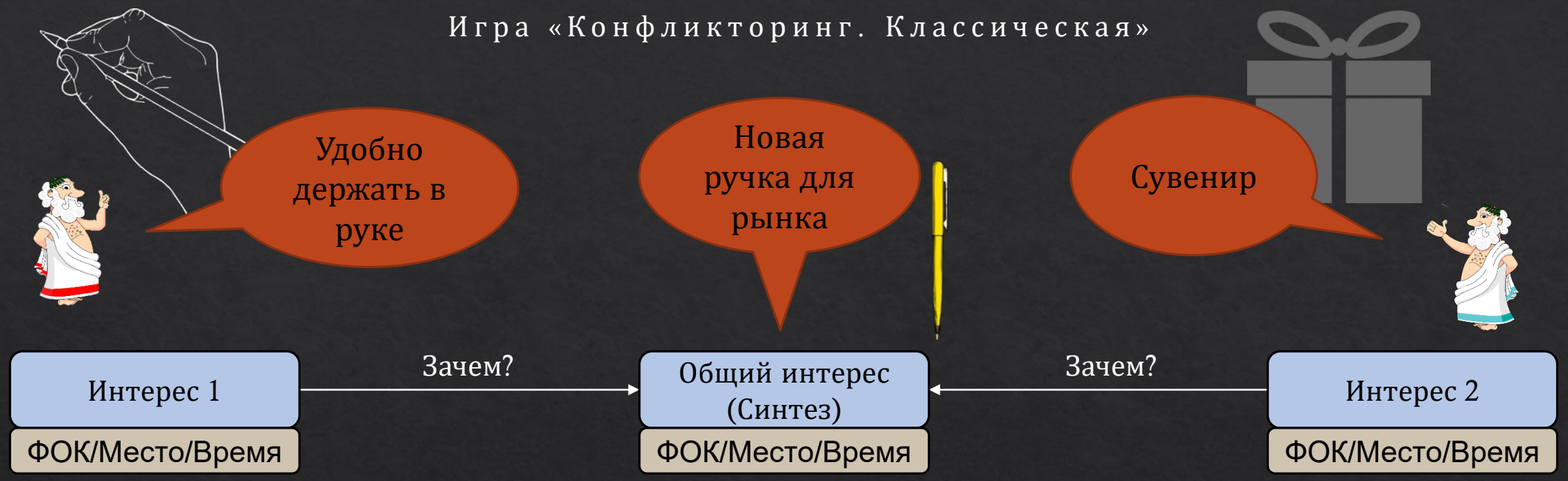
Я – эргономист. Ты – маркетолог.

Разработать «ручку» (выход на рынок)

Сувенир. Чтобы можно было подарить

Контекст (от лат. contextus — «соединение», «связь») — законченный отрывок письменной или устной речи (текста), общий смысл которого позволяет уточнить значение входящих в него отдельных слов, предложений, и т. п.

Игра «Конфликторинг. Классическая»



9. Стороны формулируют системное противоречие (СП) для последующего решения по форме:
СП-1: если ручка цилиндрическая, то её удобно держать в руке, но на рынке много таких ручек.
СП-2: если ручка круглая, то на рынке нет таких ручек, но её не удобно держать в руке.

Необходимо разработать новую ручку, которая, являясь сувениром, удобна в использовании как обычная шариковая ручка.

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Интерес 1 — ФОК/Место/Время

Зачем? →

Общий интерес (Синтез) — ФОК/Место/Время

← Зачем?

Интерес 2 — ФОК/Место/Время

Предложи взаимовыгодное решение

10. Стороны берут время (желательно от 1 минуты до 5 минут) на обдумывание решения конфликта.

Конфликт должен быть разрешён интегративным (объединяющим) способом, то есть стороны должны прийти к ИКР (интегративному конечному результату), где Общий интерес удовлетворён 100%, и интересы каждой стороны удовлетворены на 100%. Для решения этой задачи желательно использовать алгоритм разрешения споров технологии «Конфликторинг» (часть алгоритма «Поиск причины и пути решения»), а также можно применять методы ТРИЗ.

Нужно построить логическую причинно-следственную цепочку, по которой будет достигнут ИКР.

Игра «Конфликторинг. Классическая»

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Интерес 1

ФОК/Место/Время

Зачем?

Общий интерес (Синтез)

ФОК/Место/Время

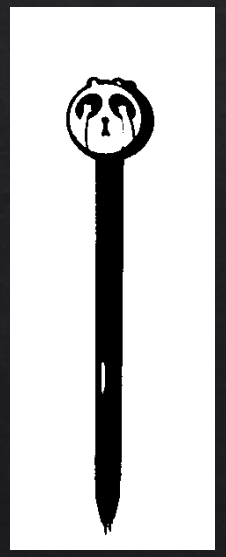
Зачем?

Интерес 2

ФОК/Место/Время

Сторона 2 делает «шах»

11. С2



Ручка с круглым набалдашником

11. Сторона 2 озвучивает решение

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Ручка с круглым набалдашником

12. Сторона 1 проверяет решение Стороны 2 по логическим правилам (однозначность, достоверность и непротиворечивость).

12. С1

Три логических правила оценки решения:	
a) Однозначность. Решение должно быть понятно ребёнку 12-14 лет и озвучено простыми словами.	V
b) Достоверность. Решение должно быть построено на существующих технологиях/способах, а не на вымышленных.	V
c) Непротиворечивость. Решение должно удовлетворять ИКР (интегративному конечному результату) – win-win-win – удовлетворение общего интереса и интересов сторон.	V

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Ручка с круглым набалдашником

13. Сторона 2 получает очко «1», если решение соответствует всем трём логическим правилам. Иначе, Сторона 2 получает очко «0».

13. С2

Сторона 2 получает очко «1».

Игра «Конфликторинг. Классическая»

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Интерес 1 — Зачем? → Общий интерес (Синтез) ← Зачем? — Интерес 2

ФОК/Место/Время | ФОК/Место/Время | ФОК/Место/Время

Сторона 2 делает «шах»

14. С1

Обычная палочка и набор конусов с чернилами. Барабан круглый

14. Сторона 1 озвучивает решение

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

Обычная палочка и набор конусов с чернилами. Барабан круглый

15. Сторона 2 проверяет решение Стороны 1 по логическим правилам (однозначность, достоверность и непротиворечивость).

15. С2

Три логических правила оценки решения:	
a) Однозначность. Решение должно быть понятно ребёнку 12-14 лет и озвучено простыми словами.	V
b) Достоверность. Решение должно быть построено на существующих технологиях/способах, а не на вымышленных.	V
c) Непротиворечивость. Решение должно удовлетворять ИКР (интегративному конечному результату) – win-win-win – удовлетворение общего интереса и интересов сторон.	V

Удобно держать в руке

Новая ручка для рынка

Сувенир

16. Сторона 1 получает очко «1», если решение соответствует всем трём логическим правилам. Иначе, Сторона 1 получает очко «0».

16. С1

Сторона 1 получает очко «1».

НИЧЬЯ «1:1»!

17. Стороны жмут друг другу руки. Игра окончена.

В обсуждении результатов игры стороны разбирают, почему они пришли именно к этому результату. Особенно стоит обратить внимание на патовые ситуации.

Например, если не было найдено ни одного решения созданной проблемы, то желательно найти причины этого для совершенствования навыков решения проблем.

В игре «Конфликторинг» развивается ключевой навык поиска взаимовыгодного решения конфликта или изобретательской ситуации.

Несмотря на то, что в игре одна сторона может выиграть по очкам, в реальной жизни этот навык пригодится для налаживания партнерских, дружеских отношений с окружающими людьми.

Игра «Конфликторинг. Классическая»

Правила победы и поражения в игре

1. В игре нет судей, но может быть ведущий, который организует игру и следит за соблюдением её правил.
2. Игроки по шагам конструируют конфликтную ситуацию (или изобретательскую задачу), которую они разрешают взаимовыгодным способом по условиям победы.
3. Условия победы. Победой, как в шахматах, считается, когда один игрок ставит «мат» другому игроку, то есть если игрок предложит способ решения проблемы, соответствующий Логическим правилам.
4. Три логических правила:

a) Однозначность. Решение должно быть понятно ребёнку 12-14 лет и озвучено простыми словами.
b) Достоверность. Решение должно быть построено на существующих технологиях/способах, а не на вымышленных.
c) Непротиворечивость. Решение должно удовлетворять ИКР (интегративному конечному результату) – win-win-win – удовлетворение общего интереса и интересов сторон.

Если все три логических правила соблюдены, то игрок получает одно очко. Если второй игрок не предложит альтернативного (другого) соответствующего решения, то первый игрок выигрывает со счётом «1:0».

5. Второй игрок также предлагает своё взаимовыгодное решение, и если оно соответствует условиям победы, то он также получает одно очко, что приводит к ситуации «Ничья».
6. Если стороны на любом из шагов игры не могут прийти к соглашению и продолжить игру, либо нарушается правило игры и не исправляется, либо на шаге обсуждения результата происходит демагогическая полемика (нелогическое оспаривание слов другого игрока), то это положение называется «Пат». Оба игрока получают по нулевому очку. Патовая ситуация может сложиться, если ни одна сторона не предложила взаимовыгодного решения, соответствующего трём Логическим правилам.
7. Стороны могут сыграть партию, получив такие очки: победа (1:0), ничья (1:1), пат (0:0).
8. На каждом шаге стороны строго придерживаются логических правил, соблюдают однозначность слов, достоверность фактов и непротиворечивость интересам друг друга.

conflictoring.ru