

**КЛУБ (ШКОЛА)
ИГРОПРАКТИКОВ
И МОДЕРАТОРОВ**



КЛУБ ИГРОПРАКТИКОВ
И МОДЕРАТОРОВ



КИМ - это продолжение «Форсайт-школы НТИ», и основная цель это формирование развивающей кооперационной среды модераторов и игропрактиков, мастеров Rapid Foresight для обеспечения эффективной коммуникации и совместной деятельности в условиях современной экономики.

МОДЕРАТОР-ИГРОПРАКТИК

специалист, владеющий различными инструментами управления групповой коммуникацией, обладающий навыками переработки и упаковки результатов групповой работы, способный подготовить сценарий под задачу (форсайт, стратегическая или организационная сессия, игрофицированный блок конференции, форума и т.п.) собрать команду и провести мероприятие

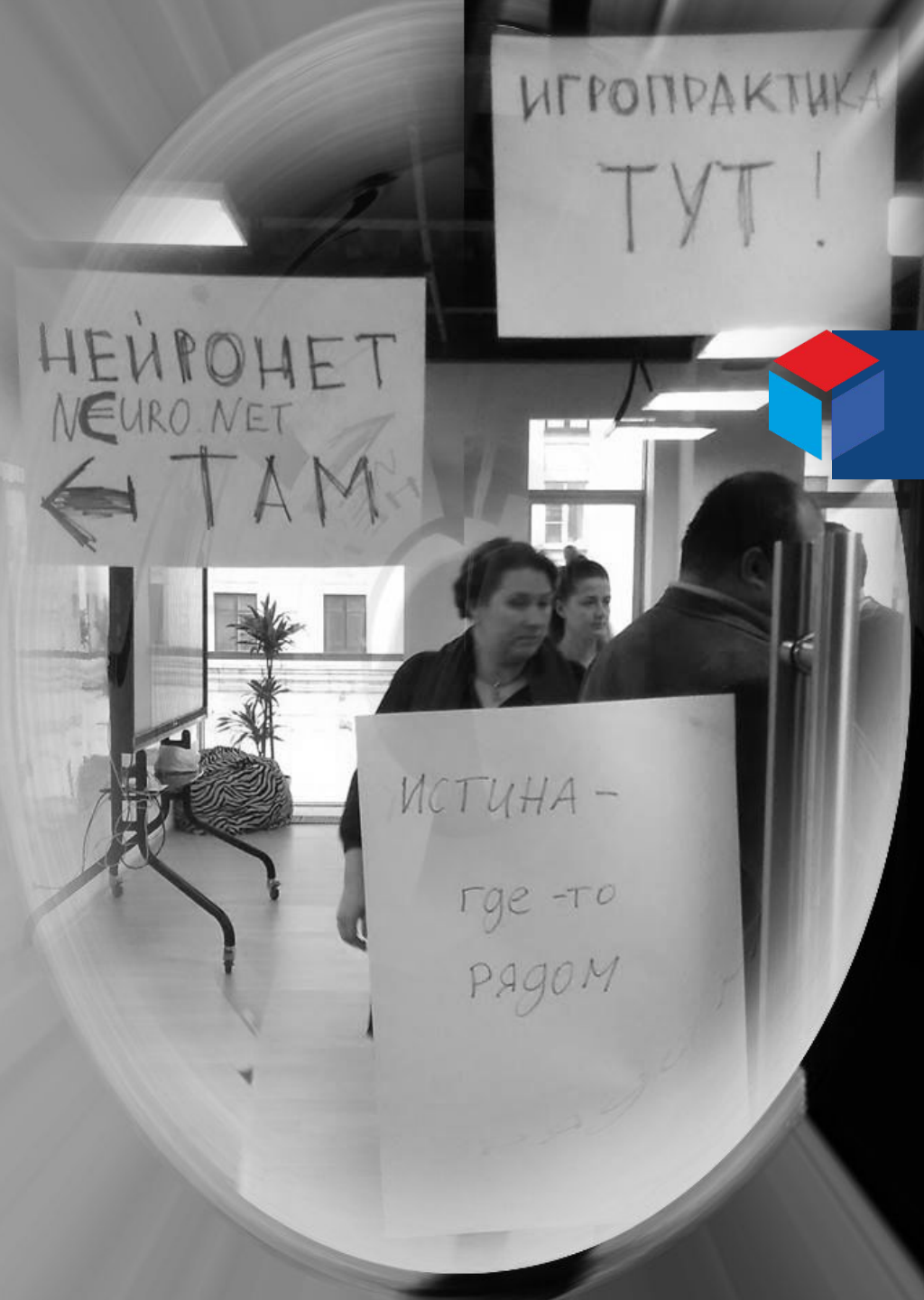


КЛУБ ИГРОПРАКТИКОВ
И МОДЕРАТОРОВ



СООБЩЕСТВО ПРАКТИКИ

специалисты совместно развивающие практику групповых взаимодействий и продвигающие её как эффективный элемент организации деятельности сложных субъектов



ОТ ЗАМЫСЛА – К ВОПЛОЩЕНИЮ!



ТРЕК ИГРОПРАКТИКИ



ТРЕК МОДЕРАЦИИ

ТРЕК СБОРКИ И
УПАКОВКИ

ФОРСАЙТ КИНО-КЛУБ

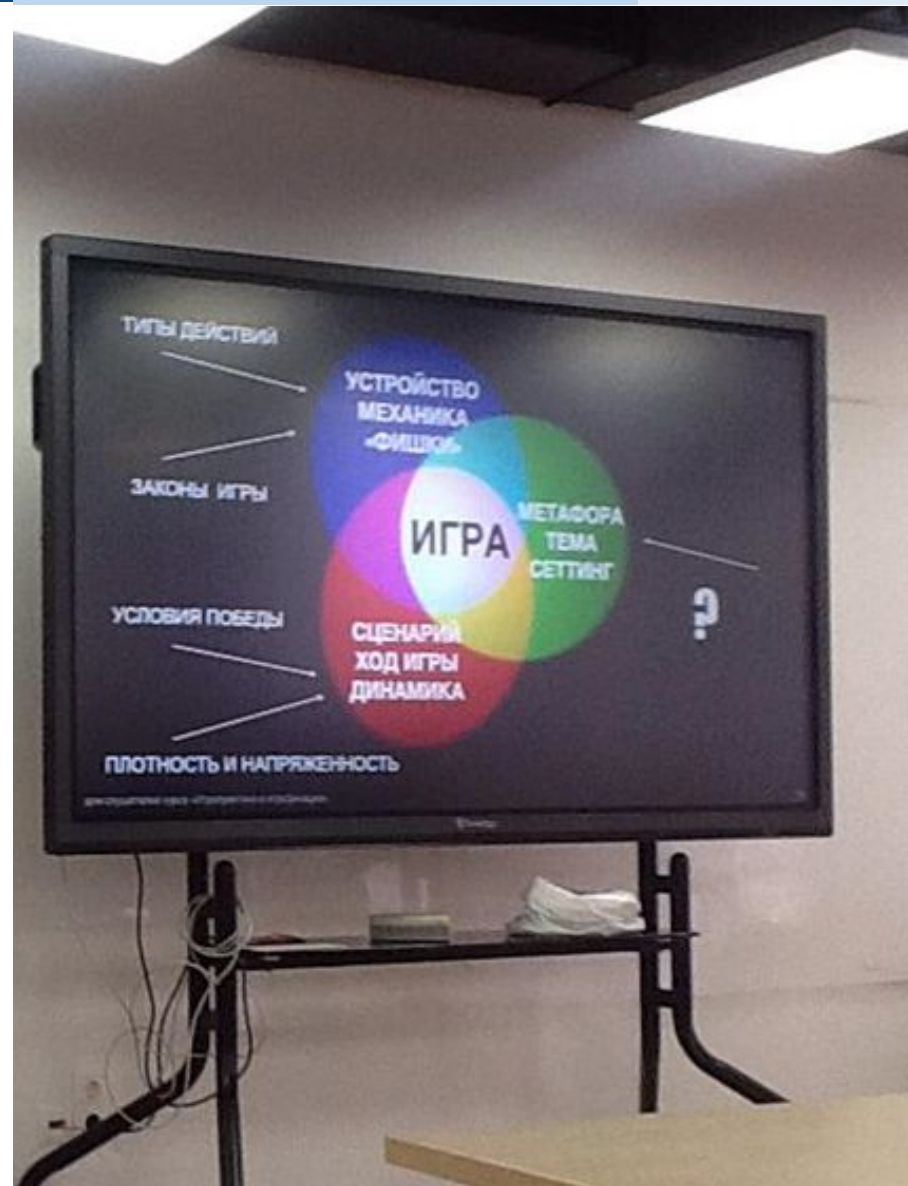
ОСВОЕНИЕ ИГРОВЫХ ФОРМАТОВ РАБОТЫ С ГРУППАМИ





Курс Игропрактики (2015 – 2016 гг.):

- 60 часов
- 15 игр освоенных за время курса
- 4 группы (от 7 недельного лонг-формата до 6-дневного экспреса)
- 70 выпускников
- 8 игр созданных выпускниками на зачетах





ИГРЫ



1. КТО В ЛЕС,
КТО ПО ДРОВА.

- > СВОЕГО ЦВЕТА = WIN
- 11 ХОДОВ ЕДИНОГЛАСНО
- Вето неограниченно
- Пиф-паф (на всех 1 в ход)
- 5 Цвет и ЛАРЫ + > = WIN

РАЗБОР 2

- ДЕКОНСТРУКЦИЯ + ИИЖ
- М + Т + П, цели
- Применение

- ПОЛЕ
 - ОГРАНИЧ
 - ДИСКУССИЯ
 - ИНОГО ЦВЕТА
 - СЕТТИНГ
 - АНТУРАЖ
 - РАЗВИТИЕ
- 1 ВКУСНО :)
 - 2 НАСТОЛКА
 - 3 КОНКУР + КООПЕР
 - 4 1 блокирует группу
 - 5 Словарь
 - 6 ПРАВИЛ
 - 7 ВЫИГРЫШ
 - 8 СЛУЧАЙНОСТЬ
 - 9 НЕСПРАВЕДЛИВАЯ
- КОММУНИКАЦИЯ
 - ПЕРЕГОВОРЫ
 - ПРОБЛЕМАТИЗ-Я
 - РАЗОГРЕВ-Я
 - МАСШТАБИРУЕМАЯ
 - ВЫИГР./ПРОИГР./НИЦАЯ
 - СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ
 - КОНФЛИКТОГЕННЫ
 - АССОРТМЕНТ



3 НАХОДКА для ШПИОНА

- ШПИОН
- ФАКТА
- ГОЛОСА
- ГАДОСТЬ

- > АМОРАМ
- > КРЕАТИВНОСТИ
- > ЗНАНИЙ

ТЕМЫ для ПЕРЕДЕЛКИ

РАЗ

- 2 ТИПА
- ГЕНЕРА
- ЛЮБОЙ
- ЯЗЫК
- СВОЙ-ЧЕ
- ЦИКЛИ
- МАСШТА
- РЕИГРАВ
- КООПЕРА
- ВНУТР-Я

ИГРЫ

РАЗМИНКА "МАСЛИЦЕ" 1



ИГРА "НАСТОЯЩИХ БУЙНЫХ МАЛО!" 2



- ЧЕМПИОНЫ:
- ИГРОК
 - МОДЕРАТОР
 - АКТЕРЫ
 - ПОБЕДИТЕЛЯ НЕТ
 - ЛЕНА П.
 - АНЮРЕЙ
 - АНЯ.

ИГРА "БОЖЕСТВЕННЫЕ КАНИКУЛЫ" 3



РАЗБОР 2.2

ВЕДЕТ НЕФОРМАЛЬНЫЙ ЛИДЕР

- СА ВЫБОРАМИ
- ПРАВИЛА
- ЦЕЛИ ИЛИ РОЛИ
- СОРЕВНОВАНИЕ
- СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ
- ЭТАПЫ
- ЦЕЛИ ОН ИЛИ ПРАВИЛА НЕТ

СЕ ТТИНГ

- > РОЛИ
- РОЛИ
- КОМАНДА
- РАЗВЕРНУТ РОЛИ
- ИНСТРУМЕНТЫ ПОЗВО

РАЗМИНКА "ТОПКАШКИ" 4



РАЗРАБОТКА 5

- ПРОБЛЕМА на УПАКОВКЕ
- Корп. Культура

CREATIVITY

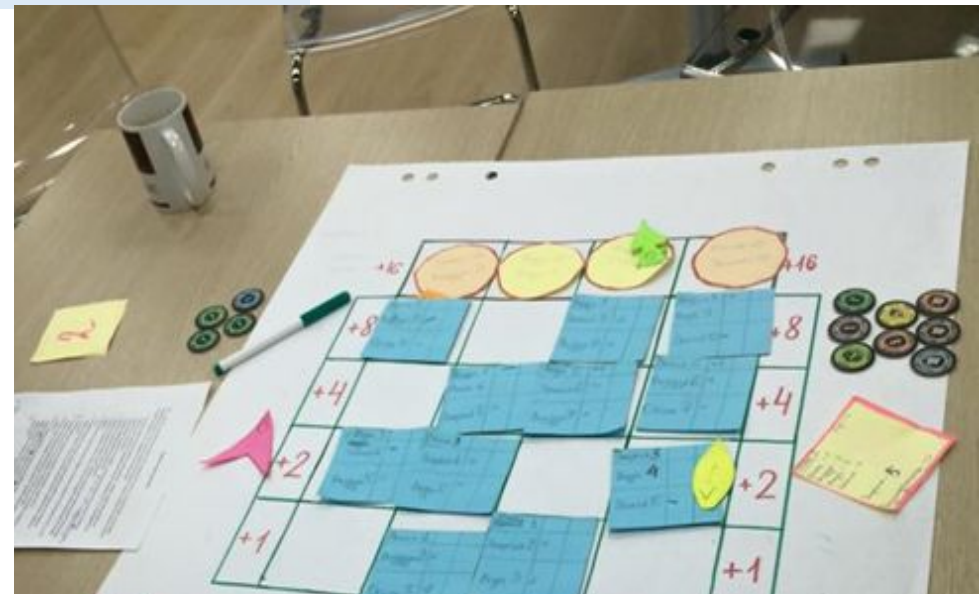
- СМ. ВЫБОР МОДЕЛИ
- ТРИ ФОРМАТА
- ТРИ ДО

1/6 2.0

- КОМАНДЫ
- ИИ



Тестирование игр
и открытое
проектирование



ТРЕК ИГРОПРАКТИКИ

ТРЕК МОДЕРАЦИИ



ТРЕК СБОРКИ И
УПАКОВКИ

ФОРСАЙТ КИНО-КЛУБ

**РАЗВИТИЕ
НАВЫКОВ
ПОЛУЧЕНИЯ
НУЖНОГО
СОДЕРЖАНИЯ
В ГРУППОВОЙ
РАБОТ**

Мастер – классы

**Освоение
инструментов
и методик**

Лаборатории



**КЛУБ ИГРОПРАКТИКОВ
И МОДЕРАТОРОВ**



ТРЕК ИГРОПРАКТИКИ



ТРЕК МОДЕРАЦИИ

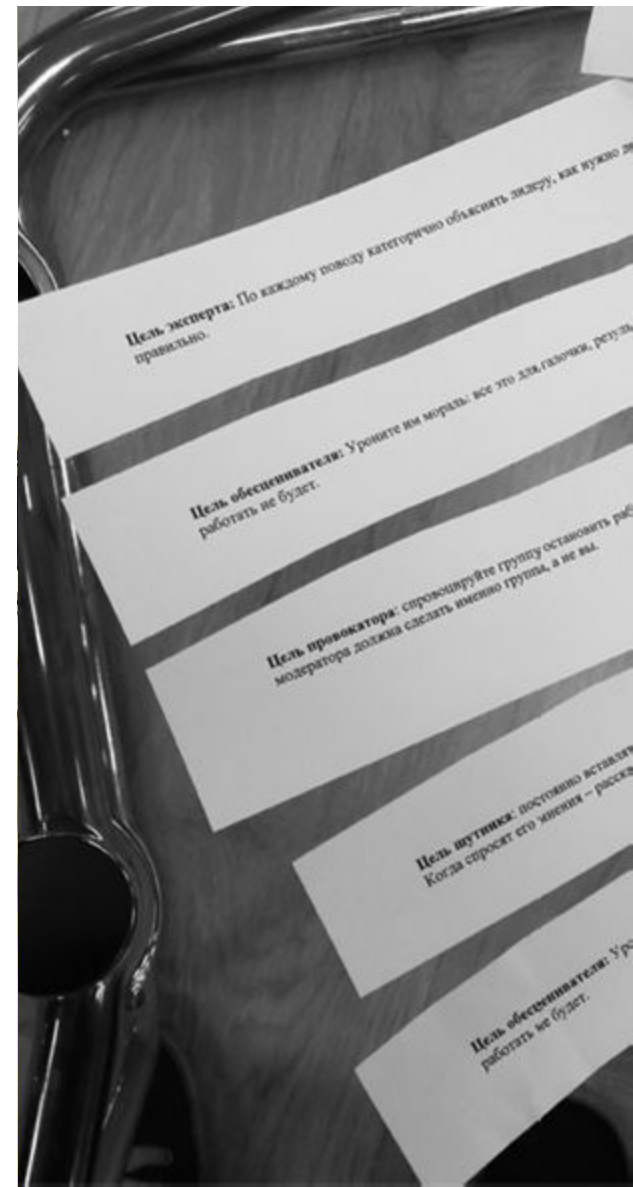


- Театральные технологии в работе модератора
- Управленческие конференции как формат фасилитации больших групп
- Голос в работе модератора
- Мастер-класс Lego® Serious Play®
- «Знаниевый реактор» – как инструмент модерации
- Деловая имитационная игра «Князя и Капуста»
- Управленческие Поединки.
Клуб «Менеджмент»

ТРЕК СБОРКИ И УПАКОВКИ



ФОРСАЙТ КИНО-КЛУБ



ТРЕК ИГРОПРАКТИКИ

ТРЕК МОДЕРАЦИИ

ТРЕК СБОРКИ И УПАКОВКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ГРУППОВОЙ РАБОТЫ



ФОРСАЙТ КИНО-КЛУБ



Сборка: Базовые понятия
и основные схемы

Модерация
в проектных группах
и межфункциональных
органах управления:
особенности,
инструменты, место
и польза модератора

Разбор реального кейса
информационной сборки
форсайта



ТРЕК ИГРОПРАКТИКИ

ТРЕК МОДЕРАЦИИ

ТРЕК СБОРКИ И
УПАКОВКИ



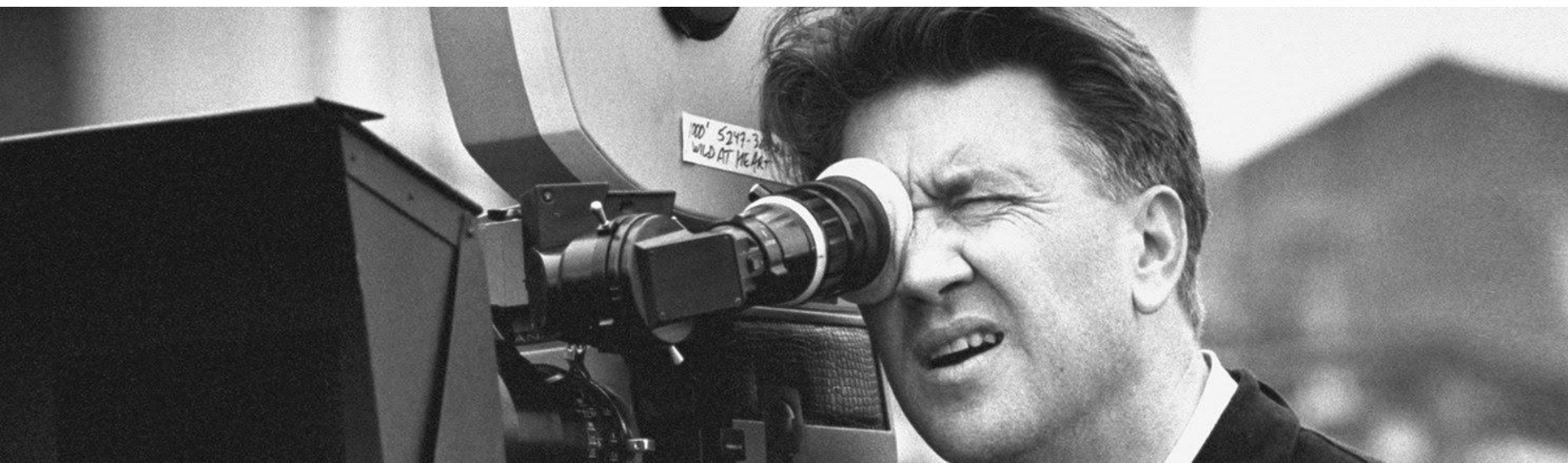
ФОРСАЙТ КИНО-КЛУБ



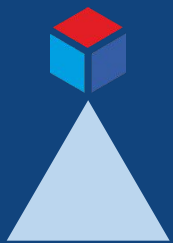
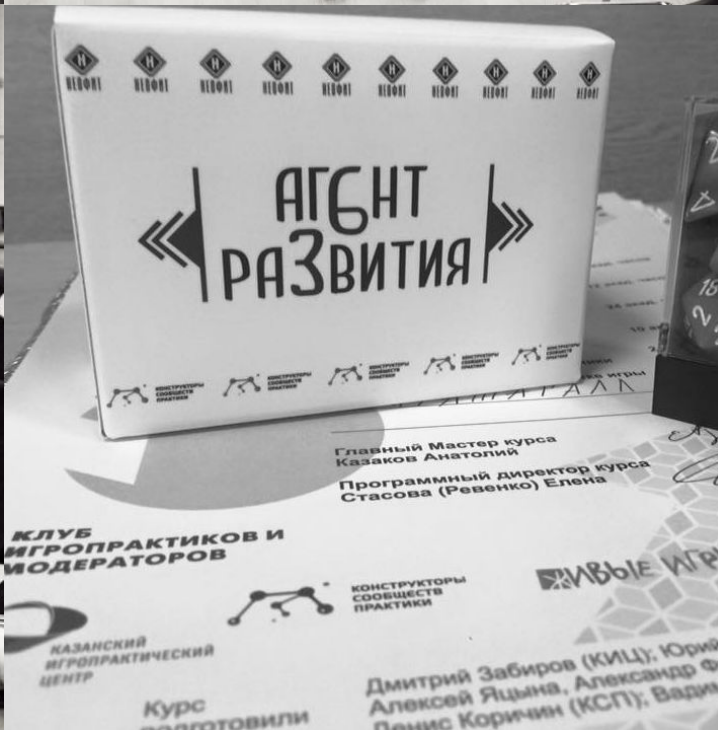
Дискуссионная площадка, где на материале кино и через опыт участников описываются как существующие представления о форсайт-подходе, так и появляются новые, обогащая метод и самих участников.

**Фильмы, которые
смотрели и обсуждали:**

1. Грань будущего
2. Окончательный монтаж
3. Законопослушный гражданин
4. Время
5. Король Лев
6. Начало
7. Звездные войны: Новая надежда
8. Звездные войны: Империя наносит ответный удар
9. Человек, который изменил всё



ХОРОШИЕ
ФОРМАТЫ



ХОРОШИЕ
ВЕДУЩИЕ





Наталья Аристархова

Я получила то, за чем пришла. Рефлексия работы, фокусировка внимания, комментарии, общая атмосфера, созданная организаторами.
Большое вам спасибо!

**ХОРОШИЕ
СЛОВА**



Пётр Кудасов

Потрясающе сильная группа и преподаватели! Так классно видеть примеры людей, на которых хочется равняться!



Лариса Малышева

Это было незабываемо...
Весело, интересно, азартно, удивительно, эмоционально.
Искренняя благодарность за терпение и драйв.



Олег Болдинский

Коллектив преподавателей и участников курса – очень хорошо! Понравилось играть, совместный мозговой штурм!



ХОРОШИЕ
СЛОВА



Инга Лев

Понравилось, как выкладывались мастера! Набор игр на курсе и атмосфера.



Елена Перепёлкина

Оригинальный курс, расширяющий сознание и набор инструментов для жизни и бизнеса.



СТАСОВА Елена

КУРАТОР КЛУБА ИГРОПРАКТИКОВ&МОДЕРАТОРОВ

Группа в fb www.facebook.com/groups/gaming.practices/

Тел: +7(965)336-90-05

E-mail: stasova.ea@gmail.com



АНТОНОВА Ирина

КУРАТОР «КУРСА ИГРОПРАКТИКИ»

Группа в fb

www.facebook.com/groups/playpractice/

Тел: +7(903)202-80-08

E-mail: kurs@gamepraktika.ru



СПАС



КЛУБ ИГРОПРАКТИКОВ
И МОДЕРАТОРОВ