

**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



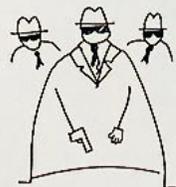
1. КТО В ЛЕС,  
КТО ПО ДРОВА.

- > 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

## 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

▷ Т. 3 = РЕЗУЛЬТАТ 7

▷ ПРЯ → ИИЖ → Р-Я

▷ ГЕНЕРАЦИЯ

▷ ВРЕМЯ

## CREATIVITY

- СМ. ВЫБОР МОДЕЛИ
- ТРИ ФОРМАТА
- ТРИ ДОС.

ИНСТРУКЦИЯ  
(ТМ)

# ИГРЫ

РАЗМИНКА "МАСЛИЦЕ" 1

ИГРА "БОЖЕСТВЕННЫЕ КАННИКУЛЫ" 3

РАЗБОР 31

КОММУНИКАЦИЯ ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ СВОБОДА ВЫБОРА ЦЕННОСТИ

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ И СТРАТЕГИИ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ ФОРМАЛЬНОСТЬ НЕТ ЛИДЕРА

1/16 2.0

КОМАНДЫ ИИ

РАЗМИНКА "ТОПКАШКИ" 4

ИГРА "НАСТОЯЩИХ БУИНЫХ МАЛО!" 2

РАЗБОР 2.2

ВЕДЕТ НЕФОРМАЛЬНЫЙ ЛИДЕР

СА ВЫБОРОМ ПРАВИЛА ЦЕЛЮЩЕ ПОДАТЬ СОВЕТЫ СКАЗЫВАЮЩИМ ЭТАПЫ ЦЕЛИ ОН ИЛИ ПРАВИЛА НЕТ

СЕ ТТИНГ > РОЛИ > РОЛИ КОМАНДАРАЗДЕЛЕНИЕ РОЛИ ИНСТРУМЕНТЫ ПОЗВО

РАЗРАБОТКА 5

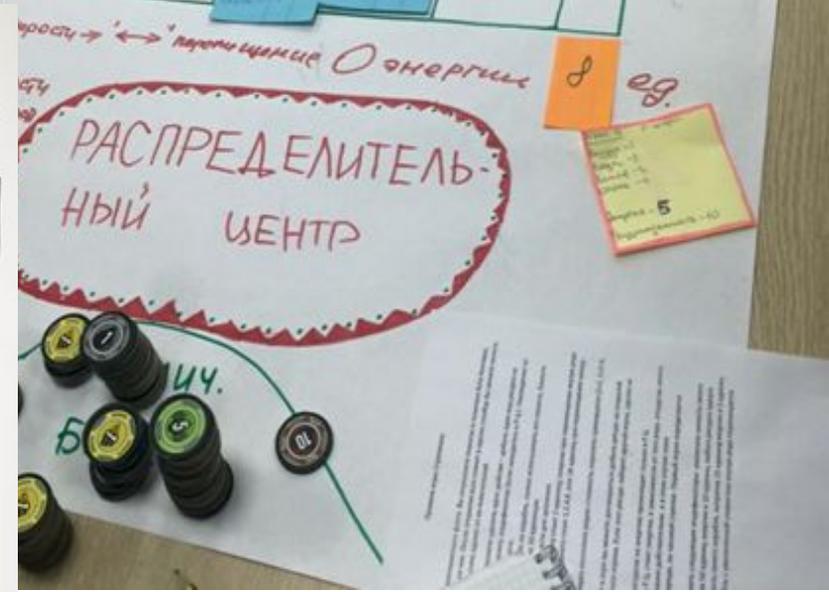
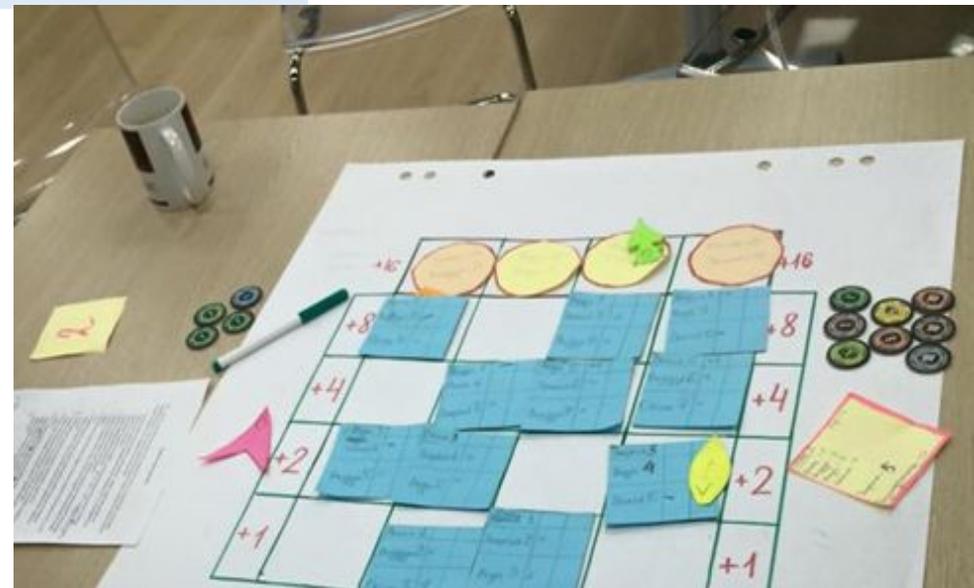
- ПРОБЛЕМА на УПРАВЛЕНИЕ
- КОРП. КУЛЬТУРА

ЧЕМПИОНЫ:

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



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

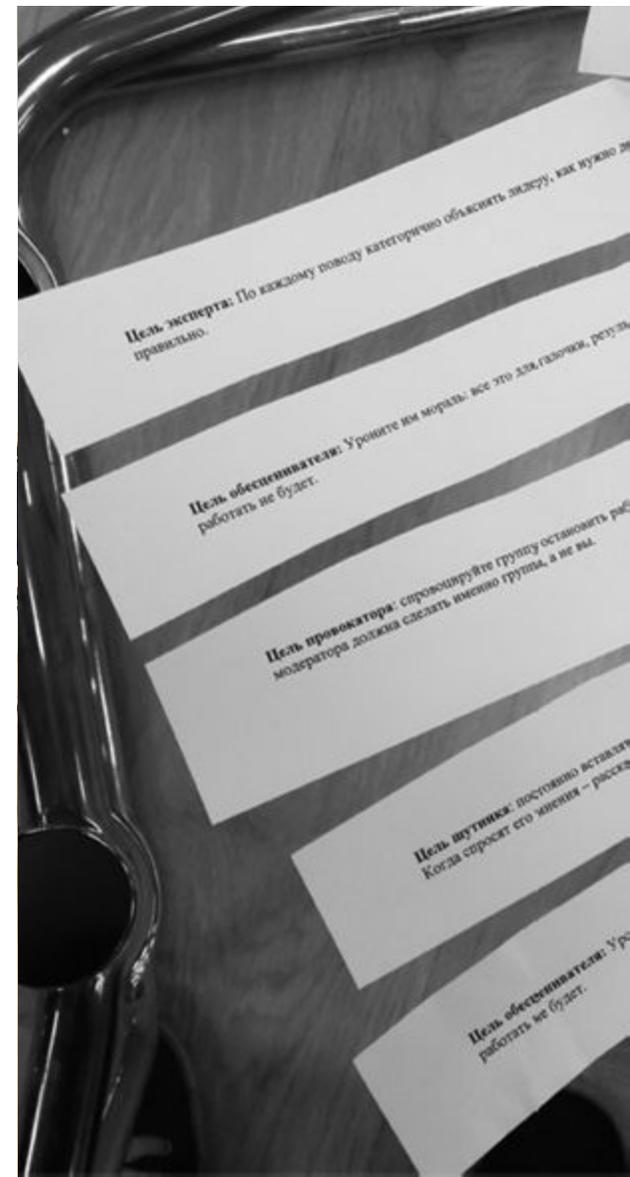


- Театральные технологии в работе модератора
- Управленческие конференции как формат фасилитации больших групп
- Голос в работе модератора
- Мастер-класс Lego® Serious Play®
- «Знаниевый реактор» – как инструмент модерации
- Деловая имитационная игра «Князя и Капуста»
- Управленческие Поединки.  
Клуб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

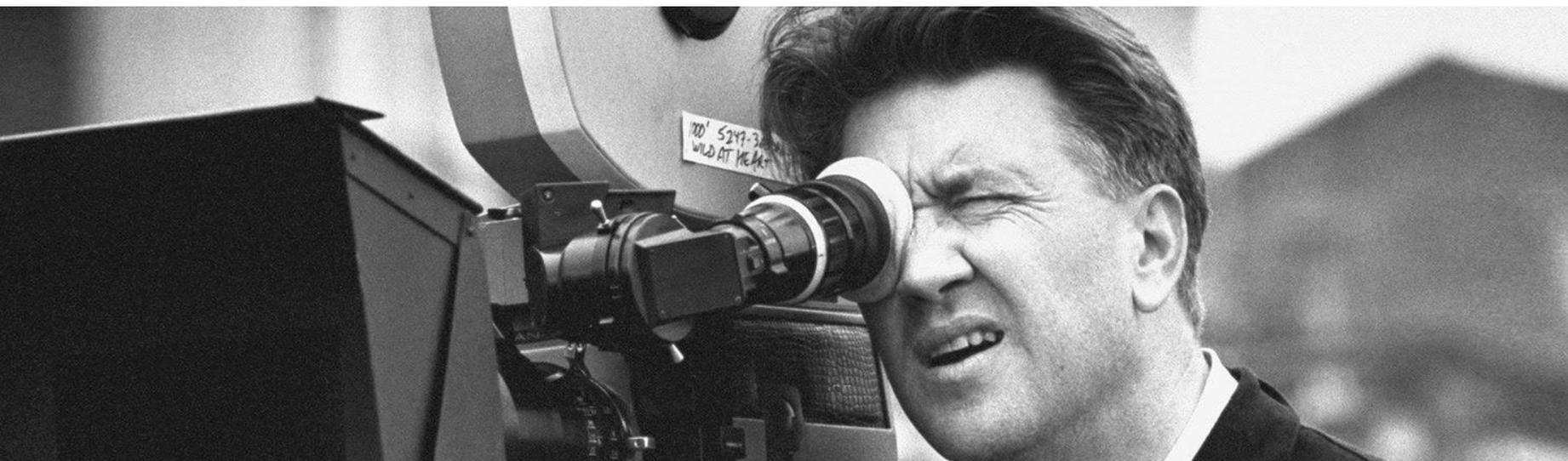




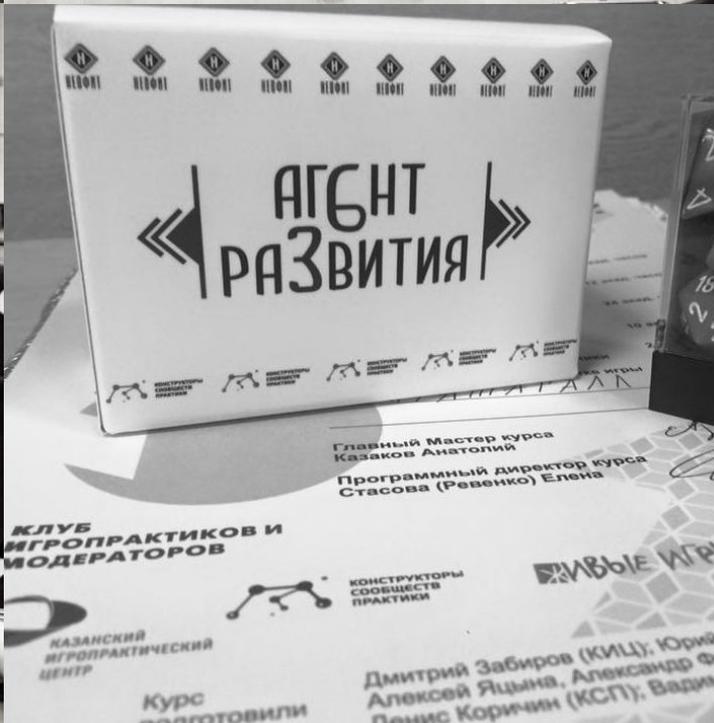
Дискуссионная площадка, где на материале кино и через опыт участников описываются как существующие представления о форсайт-подходе, так и появляются новые, обогащая метод и самих участников.

### 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/](http://www.facebook.com/groups/gaming.practices/)

Тел: +7(965)336-90-05

E-mail: [stasova.ea@gmail.com](mailto:stasova.ea@gmail.com)



**АНТОНОВА Ирина**

**КУРАТОР «КУРСА ИГРОПРАКТИКИ»**

Группа в fb

[www.facebook.com/groups/playpractice/](http://www.facebook.com/groups/playpractice/)

Тел: +7(903)202-80-08

E-mail: [kurs@gamepraktika.ru](mailto:kurs@gamepraktika.ru)



СПАС



КЛУБ ИГРОПРАКТИКОВ  
И МОДЕРАТОРОВ