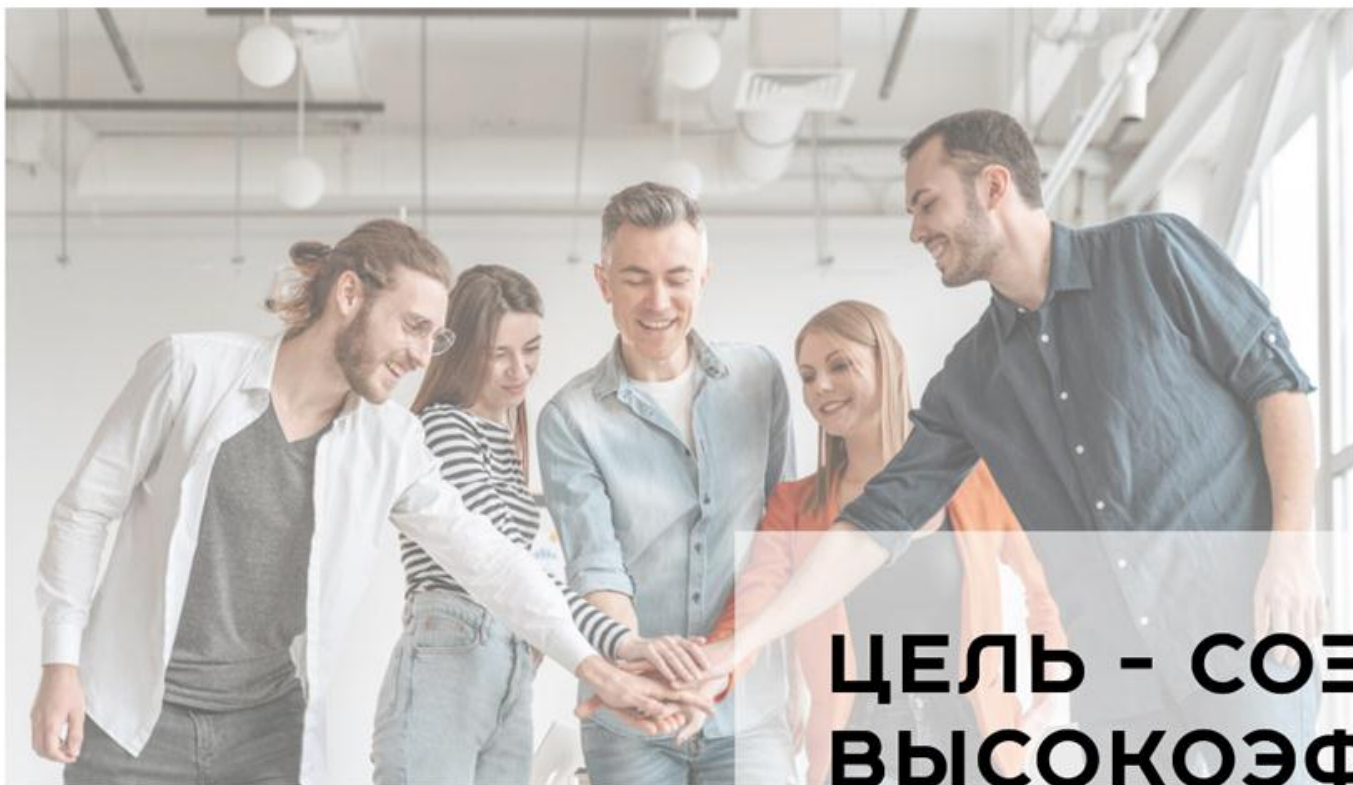


ПРОГРАММА КОМАНДНОГО
АПГРЕЙДА

**“КОМАНДА
БУДУЩЕГО”**

Ш  Л А
И Г Р Ы



ЦЕЛЬ - СОЗДАНИЕ ВЫСОКОЭФФЕКТИВНОЙ КОМАНДЫ БУДУЩЕГО

ШКОЛА
ИГРЫ

программа дает возможность создать команду,
в которой раскрыты и использованы для реализации целей
компании ресурсы каждого члена команды



НОВОЕ ВИДЕНИЕ

ШКОЛА
ИГРЫ

Со-трудничество - как со-творчество, где, вкладывая себя, человек себя реализует, а не истощает.

Игровые и трансформационные технологии Школы Игры Вадима Демчог дают полный инструментарий для глубинной проработки и апгрейда Вашего коллектива.

play-school.ru



РЕЗУЛЬТАТЫ

ВЫСОКАЯ
СТРЕССОУСТОЙЧИВОСТЬ
ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ

СОНАСТРОЕННАЯ КОМАНДА,
ОБЪЕДИНЕННАЯ ОБЩИМИ ЦЕННОСТЯМИ

ПРИЗНАННАЯ ЦЕНОСТЬ
И ЯСНЫЙ ВКЛАД КАЖДОГО

РАСКРЫТИЕ ЛИЧНОГО ПОТЕНЦИАЛА КАЖДОГО - НА БЛАГО КОМПАНИИ

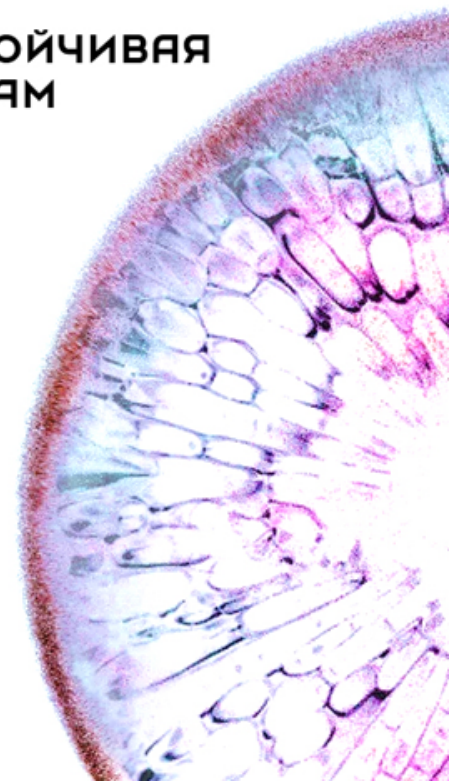
УМЕНИЕ РАЗРЯЖАТЬ ЛИЧНОЕ
И ГРУППОВОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

КОМАНДА ИМПРОВИЗИРУЮЩАЯ, УСТОЙЧИВАЯ
К ИЗМЕНЯЮЩИМСЯ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАМ

ПРОЗРАЧНАЯ, ЧИСТАЯ
И ЭФФЕКТИВНАЯ КОММУНИКАЦИЯ

ШКОЛА
И ГРЫ

play-school.ru



КОНЦЕПЦИЯ

УТИЛИЗАЦИЯ НАПРЯЖЕНИЯ

Личное напряжение, возникающее в команде друг на друга и на рабочие процессы, отнимает большое количество внимания и энергии. Эту энергию Программа высвобождает для синергии и сотворчества - реализации задач компании.

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ

Концепт, позволяющий быть адаптивными, гибкими и более устойчивыми. Программа способствует развитию умения импровизировать - используя любые меняющиеся обстоятельства как ресурс и трамплин для развития и реализации проектов.

РАЗДЕЛЕННАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Свобода для развития и реализации потенциала каждого сотрудника. Новое видение командного взаимодействия, в котором обнаруживается и раскрывается потенциал каждого. Защищает лидера/руководителя от выгорания.

КАК ПРОХОДИТ ОБУЧЕНИЕ

Команда 30-60 человек, регулярно взаимодействующая между собой



**8 ОЧНЫХ МОДУЛЕЙ
ПО 2 ПОЛНЫМ ДНЯ**

**7 DETOX DAYS, РАЗ В МЕСЯЦ,
НА РАССТОЯНИИ 2Х НЕДЕЛЬ
ОТ КАЖДОГО МОДУЛЯ,
2-3 ЧАСА ПРАКТИКИ**

**ON-LINE ПОДДЕРЖКА
1 РАЗ В НЕДЕЛЮ**

**15% ТЕОРИИ И
85% ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ**

**ШКОЛА
ИГРЫ**

play-school.ru

ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ ПРОГРАММА


8 модулей - где трансформируются командные процессы. Дается и отрабатывается инструментарий для интеграции изменений. 7 модулей - в зале, один выездной за город.

Detox Day - регулярная, ежемесячная, межмодульная практика для всей команды (возможно, в малых группах) для эмоциональной разгрузки, снятия психоэмоциональных напряжений и подъема энергии.

ШКОЛА
ИГРЫ

play-school.ru





подробная программа

1 МОДУЛЬ. СКРЫТЫЕ РЕСУРСЫ

ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ ВСЕГО КУРСА

- Что такое КОМАНДА БУДУЩЕГО.
- Любое действие может быть работой, а может быть актом творчества. В чем эта разница?
- Степень вовлеченности.
- Ценность процесса лично для каждого.
- Свобода проявления и гибкость VS ригидность и автоматичность.
- Поток/энергия течет свободно VS напряжение.

ВВЕДЕНИЕ В ТЕМУ “НАПРЯЖЕНИЙ”

- Что это такое, как влияет на командные и рабочие процессы.
- На “обслуживание” напряжений тратится огромное количество энергии, которую мы можем запускать в реализацию задач.
- Способ безоценочного видения: “Мои напряжения на других - это лично МОИ напряжения”.

ДИАГНОСТИКА ТЕКУЩЕЙ СИТУАЦИИ В КОМАНДЕ

- Утилизация существующих напряжений.
- Трансформация напряжений в ресурсы для работы.
- Инструментарий для их дальнейшей самостоятельной утилизации в режиме реального времени.

подробная программа

2 МОДУЛЬ. НАВИГАЦИЯ ПО ГРУППОВЫМ ПРОЦЕССАМ

“ТРИ ОСИ”. МОДЕЛЬ ДВИЖЕНИЯ ЛЮБОГО КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

- Энергия в группе.
- Задачи группы.
- Отношения внутри группы.
- Как эти оси влияют друг на друга и как этим управлять.

“ОСВК” - ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА

- Базовый инструмент здоровой коммуникации.

“ПРИСУБПОЗИЦИЯ”, ИЛИ “КОЛПАК С ПРЕДСТАВЛЕНИЯМИ”

- Колпак с представлениями, который бессознательно надевается на коллег.
- Работа с убеждениями о коллективе в целом и членах команды.
- Трансформация убеждений из деструктивных в продуктивные.



подробная программа

3 МОДУЛЬ. СТРУКТУРА ЖИЗНИ КОМАНДЫ

3 4 0 . 6 7 1

1 4 5 . 2 2 4

“ГРУППОВАЯ ДИНАМИКА”

- Развитие Оси Отношений.
- Систематизация групповых процессов.
- Обучение членов команды управлением групповой динамикой.
- Скрипты.

РОЛЕВАЯ МОДЕЛЬ

- Универсальные архетипы ролей в коллективе, согласно групповой динамике.
- Обнаружение ролей, игра со сменой ролей.
- Обнаружение Созидательной и Разрушительной сторон каждой из ролей.

РАППОРТ

- Способы глубинной сонастройки группы.
- Сонастройка и обучение удержанию этой сонастройки по всем ТРЕМ ОСЯМ: в задачах, в отношении, в уровне энергии.

“КОМАНДНЫЕ РИТУАЛЫ”

- Разработка ритуалов для поддержания сонастройки друг с другом и общими целями.

подробная программа

4 МОДУЛЬ. РАБОТА С ЦЕННОСТЯМИ

“ВИДЕТЬ ЛЮДЕЙ БОЛЬШИМИ”

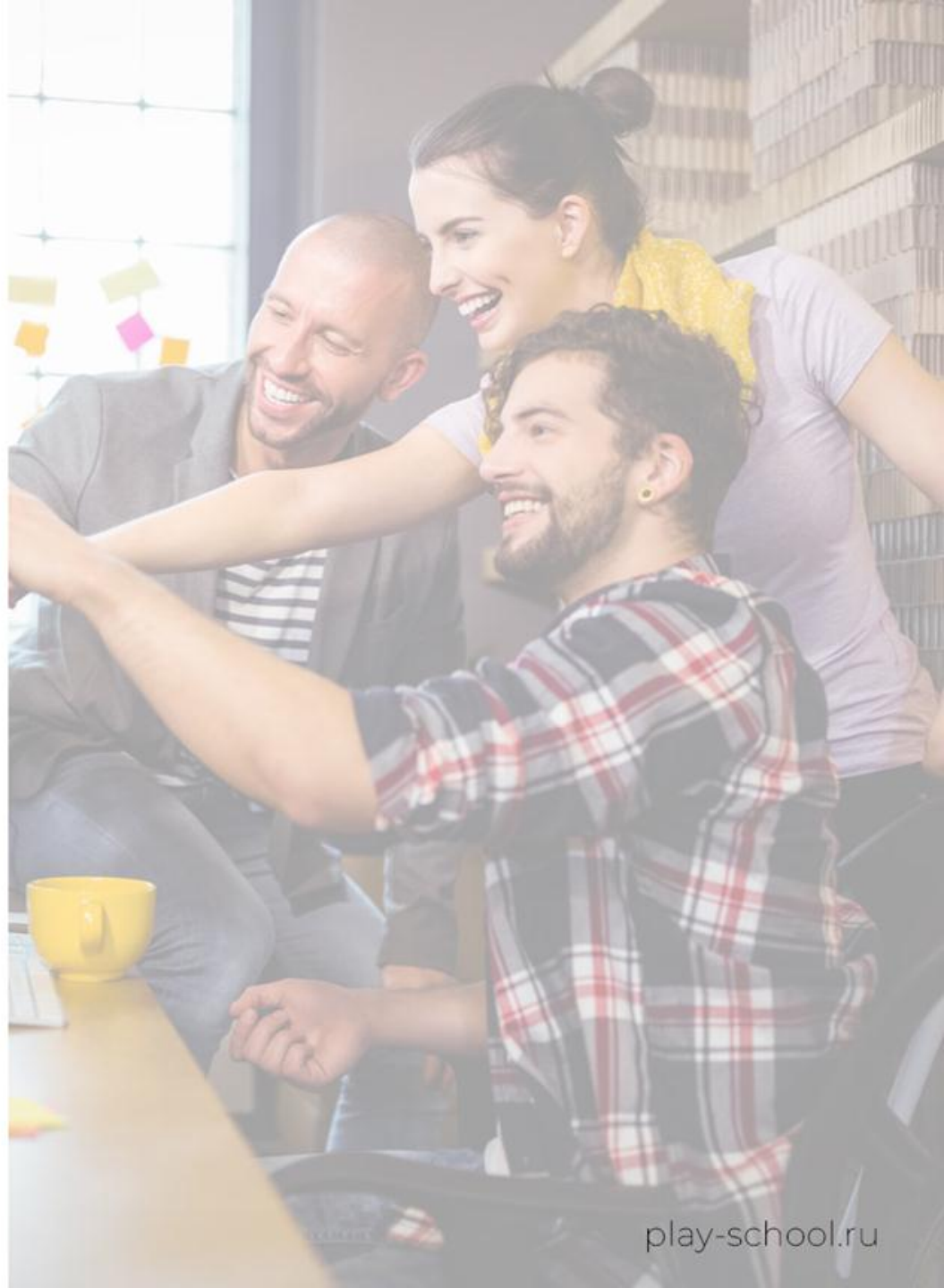
- Развитие Оси Отношений.
- Нахождение личной внутренней опоры, личностного ядра и ценности внутри коллектива.
- Внесение личной ценности в общее поле.
- Принятие ценности других сотрудников.
- Объединение Ценностей всех членов команды, в общем поле, под общие задачи.

“ИГРОВОЕ ВИДЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ”

- Геймификация рабочих процессов.

РАЗВИТИЕ АДАПТИВНОСТИ

- Способы глубинной сонастройки группы.
- Сонастройка и обучение удержанию этой сонастройки по всем ТРЕМ ОСЯМ: в задачах, в отношениях, в уровне энергии.



подробная программа

5 МОДУЛЬ. ВАЖНОСТЬ “ЛИЧНОГО” В “ОБЩЕМ”

“РЕСУРСЫ”

- Развитие Оси Энергии.
- Восстановление личных и командных ресурсов.
- Обучение празднованию достижений как способу восстановления вложенной в работу энергии и мотивации команды.

“ЦЕНТРИРОВАНИЕ”

- Маркеры эмоционального выгорания и самопомощь через центрирование на Ценностях и Личной Силе.

“ТОЧКА МОТИВАЦИИ”

- Замена задач “высасывающих, истощающих” - на “мотивирующие и наполняющие”. За счет смены рамки “должен” на рамку “хочу”.
- Телесные практики для внутренней экологии и глубинного контакта с собой.





подробная программа

6 МОДУЛЬ. ИНТЕГРАЦИЯ

**БОЛЬШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СЕССИЯ
ПО ПРОЙДЕННОМУ МАТЕРИАЛУ, ПОВТОРЕНИЕ,
ИНТЕГРАЦИОННЫЕ ИГРЫ. ПРОКАЧКА ОСИ ЗАДАЧ.**

подробная программа

7 МОДУЛЬ. КОЛЛЕКТИВНОЕ СОЗНАНИЕ

СОЗДАНИЕ “КОЛЛЕКТИВНОГО МОЗГА”

- Продолжение работы с Осью Задач.
- Новый, глубинный уровень сонстройки команды.
- Работа с доверием. Обучение доверять и доверяться друг другу в командных процессах.
- Контакт команды на глубоком, ценностном уровне - когда напротив такой же человек, а не враг/оппонент.

РАЗДЕЛЕННАЯ, СОГЛАСОВАННАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

- Каждый ответственен на территории своей зоны деятельности/экспертности.
- Позиция “Я - главный на своей территории, и все это принимают. На чужой территории я принимаю главенство и ответственность других коллег”.

СОЗДАНИЕ НЕЛИНЕЙНОЙ СТРУКТУРЫ С МИГРИРУЮЩЕЙ ИЕРАРХИЕЙ

- Закрепление за собой ответственности, пребывание с ней в согласии и соблюдение как личной ценности.



подробная программа

8 МОДУЛЬ. “ВЫХОД В КОСМОС”

“ДИАГНОСТИКА ИЗМЕНЕНИЙ”

- Анализ личных изменений и изменений в коллективе за период программы.
- На основе пройденного материала завершение процесса трансформации со-трудничества в со-творчество.

“ТВОРЧЕСТВО И ИМПРОВИЗАЦИЯ”

- Воспроизведение реального рабочего процесса, с реальными рабочими кейсами, с реальными задачами, внедряя все инструменты курса:
- Включение Командного Мозга.
 - Геймификация процесса и смены ролей.
 - Управление групповой динамикой.
 - Поддержка Трех Осей в сонастройке с членами команды.
 - Обратная Связь Высокого Качества.

“ПРАЗДНОВАНИЕ КАК РИТУАЛ”

- Присвоение командного результата общей трансформации.
- Благодарности каждому.
- Признание своего личного вклада, благодарность себе.
- Празднование вне тренингового пространства.

КОНТАКТЫ



WWW.PLAY-SCHOOL.RU

**ШКОЛА
И ГРЫ**



**+7 926 916 2926
+7 926 225 5922**