

ГРУППОВАЯ ДИНАМИКА

ШКОЛА
ИГРЫ

ГРУППОВАЯ ДИНАМИКА:

ШКОЛА
ИГРЫ

Программа, обучающая осознавать, замечать групповые процессы и управлять ими.

Использовать скрытые ресурсы для общих задач и целей.

Управлять своими напряжениями, с целью оптимизации общих процессов, а также для личной психо-эмоциональной устойчивости.



ФОРМАТ:

№1. Интенсив, 6 полных дней.
Желательно, выездных.

№2. 3 отдельных модуля, по 2 полных дня
каждый. На расстоянии 1-2 недели.

ШКОЛА
ИГРЫ

УЧАСТНИКИ:

От 15 до 60 человек в общей группе.
Не более 3 отдельных команд
(отделов, подразделений и т.д.),
внутри общей группы.



1 МОДУЛЬ. СКРЫТЫЕ РЕСУРСЫ

ШКОЛА
ИГРЫ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ:

ОТ ЧЕГО ЗАВИСИТ ПРОДУКТИВНОСТЬ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА КАК УПРАВЛЯТЬ ЭТИМ ПРОЦЕССОМ

Введение в тему Групповой Динамики, как совокупности видимых и невидимых процессов в команде.

“ТРИ ОСИ”. Это скелет Групповой динамики. Это модель движения любого командного взаимодействия

Энергия в группе

Задачи группы

Отношения внутри группы

Как эти оси влияют друг на друга, тем самым на совместный результат деятельности группы, и как этим управлять.

НАПРЯЖЕНИЯ.

Чтобы управлять Динамикой - необходимо обнаружить и утилизировать избыток напряжений, внутри группы.

Что это такое, как влияет на командные и рабочие процессы.

На «обслуживание» напряжений тратится огромное количество энергии, которую мы можем запускать в реализацию задач.

ДИАГНОСТИКА ТЕКУЩЕЙ СИТУАЦИИ В КОМАНДЕ.

Утилизация существующих напряжений. Трансформация напряжений в ресурсы для работы.

Инструментарий для их дальнейшей самостоятельной утилизации в режиме реального времени.

1 МОДУЛЬ. СКРЫТЫЕ РЕСУРСЫ

ШКОЛА
ИГРЫ

ПРАКТИКИ И ТЕХНИКИ:

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ БЛОК

ИГРЫ ДЛЯ ДИАГНОСТИКИ:

“Шахматы” (моторные поля) и “Звезда”, в которых мы обнаружим текущие сценарии взаимодействия сотрудников в команде.

Рефлексия.

Игра “Корабль”. В которой мы обнаруживаем и уточняем для всех их функцию (не должность, а именно “мой функционал, как механизма, в нашей системе” и вложения в команду. В этой игре так же мы обнаруживаем свои напряжения на роли других участников.

Рефлексия.

Техника\практика “Катарсис”, в которой мы утилизируем все обнаруженные в предыдущих играх психо-эмоциональные напряжения.

Рефлексия по тренингу. Фиксация инструментов для дальнейшего самостоятельного использования.

2 МОДУЛЬ. НАВИГАЦИЯ ПО ГРУППОВЫМ ПРОЦЕССАМ

ШКОЛА
ИГРЫ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ:

Изучаем этапы и законы Групповой Динамики.

Ролевая модель. Это Универсальные архетипы ролей в коллективе, согласно групповой динамике.

Обнаружение распределённых в группе по-умолчанию ролей, игра со сменой ролей на самые непривычные для себя.

И на обнаружение и освоение новых продуктивных для себя ролей.

Обнаружение Созидательной и Разрушительной сторон каждой из ролей.

Учимся управлять движением Динамики.

Инструкции и порядок действий.

Обучаемся способу безоценочного видения: "Мои напряжения на других – это лично МОИ напряжения, это "колпак с представлениями", который бессознательно надевается на коллег, и я могу их утилизировать"

Инструмент "Присубпозиция" или работа с убеждениями о пространстве нашей компании.

Трансформация убеждений из деструктивных в продуктивные и воодушевляющие.

Инструмент "ОСВК" - Обратная связь высокого качества - базовый инструмент здоровой коммуникации.

Рефлексия по тренингу.

2 МОДУЛЬ. НАВИГАЦИЯ ПО ГРУППОВЫМ ПРОЦЕССАМ

ШКОЛА
ИГРЫ

ПРАКТИКИ И ТЕХНИКИ:

ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ БЛОК

ИГРА-ПРОВОКАЦИЯ “ГЕОМЕТРИЯ ВСЛЕПУЮ”, обнаруживаем свои “залипшие” роли в коллективе, через весёлую, детскую игру, с завязанными глазами.

Рефлексия.

Вводим механизм “СТОП-слово”

ИГРА “НА 180 ГРАДУСОВ” на осознанную смену ролей

ИГРА-ПРОВОКАЦИЯ “КОЛПАКИ”.

Учимся отлеплять свои спроецированные, надуманные “представления” от коллег, с целью видеть их реальными людьми.

МЕДИТАТИВНАЯ ПРАКТИКА “ПРИСУБПОЗИЦИЯ”

3 МОДУЛЬ. РЕСТРУКТУРИРОВАНИЕ ЖИЗНИ КОМАНДЫ

ШКОЛА
ИГРЫ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ БЛОКИ:

ИНТЕГРАЦИЯ ИНСТРУМЕНТОВ ДВУХ ПРЕДЫДУЩИХ МОДУЛЕЙ

ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ ФУНКЦИЙ И ЛИЧНЫХ ВКЛАДОВ В КОМАНДУ.

ОБУЧЕНИЕ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЮ ГРУППОВОЙ ДИНАМИКОЙ.

Вся команда, сообща составляет уникальные Скрипты для внедрения в нашем коллективе, с целью мониторинга и управления Групповой Динамикой, на основе полученных инструментов и навыков.

УКРЕПЛЕНИЕ ПСИ ОТНОШЕНИЙ.

Раппорт - способы глубинной сонастройки группы на разных уровнях: от бытового до ценностного.

Обучение удержанию этой сонастройки по всем ТРЕМ ОСЯМ: в задачах, в отношениях, в уровне энергии.

КОМАНДНЫЕ РИТУАЛЫ

Разработка ритуалов для поддержания сонастройки друг с другом и общими целями, и подъёма уровня энергии.

3 МОДУЛЬ. РЕСТРУКТУРИРОВАНИЕ ЖИЗНИ КОМАНДЫ

ШКОЛА
ИГРЫ

ПРАКТИКИ И ТЕХНИКИ:

ИГРА-ПРОВОКАЦИЯ “ВСПОМНИТЬ ВСЁ”, где участникам, для прохождения игры необходимо вспомнить и применить все пройденные инструменты.

МЕДИТАЦИЯ “ОБЩИЕ ЦЕННОСТИ”

ИГРА “КОРАБЛЬ 2.0”, с новыми навыками перераспределяем

БРЭЙНСТОРМ “СКРИПТЫ”

ДВИГАТЕЛЬНАЯ ПРАТИКА “ОРКЕСТР”. На основе простого ритма присоединяемся друг к другу по-очереди, создавая общее звучание, общее, объединяющее движение.

Создаём весёлый, творческий “ритуал” нашей командной сонастройки.

ФИНАЛЬНАЯ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ. Вручение Дипломов.