

ИГРА КОЛЛЕКТИВНОГО РАЗУМА

«Кто нужен команде?»

Автор: Омельченко Наталья Александровна, педагог дополнительного образования, заместитель директора по УВР МОАУ ДО ЦДО с.Возжаевки

Цель: повысить готовность участников выделять приоритеты при планировании своих жизненных и профессиональных перспектив, а также готовность соотносить свои профессиональные цели и возможности.

Этапы: 1.«Кто Я?» - 2.«Кто Я в команде?» - 3.«Кто нужен команде?»

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Организационный момент – 1 минута

1. «Кто Я?» (7 мин)

У каждого человека есть своя собственная теория о том, что делает его уникальным, отличает от других людей. Уважаемые, участники площадки ответьте на вопрос: «Кто Я?»

Например, Я – ответственная, творческая, легко обучаемая.

Time Pressing: 1 минута.

/Участники мысленно отвечают на вопрос модератора. Желаящие могут озвучить свой ответ./

«Атомы-молекулы» (5 мин)

Цель – установление телесного контакта участников группы.

Необходима небольшая первичная настройка: группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова модератора: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы, откройте глаза».

Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал модератора, объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Затем ведущий снова дает сигнал, участники снова объединяются и т.п.

В конце упражнения модератор называет число, позволяющее разделить общее количество участников на две группы.

Общее количество участников площадки разделяется на две группы.

2. ИГРОТЕХНИКА «Кто Я в команде?» (15 мин)

Давно ли вы играли в компьютерные игры? В игре в зависимости от цели нужны разные умения. В трудовом коллективе также, для достижения разных целей требуются разные компетенции, а значит, и сотрудники. Нельзя – и в игре, и в жизни – собирать команду по принципу «они мои друзья», «они красивые» и так далее. Так вы вряд ли чего-то добьетесь. И в игре, в отличие от настоящей жизни, это понимание приходит намного быстрее.

Переместимся в мир Warcraft. И для начала определимся с типами



персонажей, которые могут быть в нашем арсенале.

Эти герои отличаются разными взглядами на работу коллектива и полученные результаты. Они делятся на две группы: три типа руководителей (гномы, эльфы и тролли) и три типа исполнителей (маги, жрецы и воины).

ГНОМЫ

Смотрят на людей и денежные потоки как на ресурсы. У кого их больше, тот и главный.



Ценности: контроль любых ресурсов: финансовых, материальных, человеческих.

Цели: максимальная выгода, прибыль, сбор всех возможных ресурсов.

Стиль управления: тирания.

Способ принятия решений: тот, у кого больше всего ресурсов имеет право

единолично принять решение исходя из максимальной выгоды.

ЭЛЬФЫ

Полная противоположность гномам. Когда в коллективе есть лидер эльф, то он со всеми может договориться.



Ценности: любовь, дружба, хорошие отношения, взаимопонимание.

Цели: достижение гармонии, «чтобы никто не ушел обиженным».

Стиль управления: переговоры. Всех нужно уговорить, люди должны работать добровольно, работа должна приносить радость.

Способ принятия решений: консенсус (общее согласие).

ТРОЛЛИ

Они – здравый рассудок команды, им важно напоминать коллективу, о том, что те идут в неверном направлении, или что результаты получились хуже, чем могли быть. Троллей не интересует, комфортно людям работать или нет, есть деньги или нет, им важно точно знать, как обстоят дела в компании на самом деле.



Ценности: откровения, внезапные открытия, обнаженная правда.

Цели: революция, радикальное обновление ситуации, преодоление застоя.

Стиль управления: бои насмерть без правил, споры до хрипоты, кто кого перекричит.

Способ принятия решений: доказательство теорем.

МАГИ

Это инженеры, готовые придумывать новое, они получают искреннее удовольствие от того, что сделали что-то первыми. Но, с другой стороны, им совершенно неважно полезная вещь получилась или нет, окупится она или нет.



Ценности: меткие новации, быть на переднем крае.

Цели: изобретение нового, закрепление своего приоритета.

Стиль управления: постоянные эксперименты.

Способ принятия решений: проверка своих идей и внедрение экспериментов. Не умеет ставить точку.

ЖРЕЦЫ

Такой герой — духовный лидер команды, у него есть идеал, ради которого он готов жертвовать своими силами и силами коллег.



Ценности: любой идеал.

Цели: верность идеалу, правильное поведение, воплощение миссии.

Стиль управления: духовный лидер.

Способ принятия решений: спор с апелляцией к общим ценностям. Не принимает критику ценностей.

ВОИНЫ

Такие герои в команде навязывают свою точку зрения любой ценой, любым способом. Их основной образ действия - атака. Или по-моему, или никак!



Ценности: победа любой ценой.

Цели: захватить мир, сферу деятельности.

Стиль управления: армия.

Способ принятия решений: прямой приказ.

А теперь, уважаемые участники ответьте на вопрос «Кто Я в команде?». Выбрав себе персонажа в игре.

Time pressing: 2 минуты.

/Каждый участник площадки выбирает себе персонажа схожего с его личными качествами, жизненными приоритетами. Наклеивает себе стикер с названием персонажа/

3. Кто нужен команде? (10 мин)

У вас на столах находятся проекты компаний: **1 компания** «Судостроительный завод», **2 компания** «Хлебокомбинат». Вам необходимо за 10 минут укомплектовать штат сотрудников вашей компании, распределить должностные обязанности и продемонстрировать рекламу вашего предприятия. Эфирное время ролика 1 минута.

/Участники работают в группах, но укомплектовывая штат сотрудников можно переходить из одной группы в другую. На создание компании – 10 минут. Эфирное время ролика – 1 минута/

4. Рефлексия (7 мин)

Представление компаний:

1 компания «Судостроительный завод» - 1 минута.

2 компания «Хлебокомбинат» - 1 минута.

Таким образом, как мы видим, в любой компании (предприятии) во многом действуют те же закономерности, что и в командной тактической игре. Если каждый участник команды занят своим делом и соблюдает правила, то общий успех команды гарантирован.

ТРУД + ЦЕННОСТИ = УСПЕХ КОМАНДЫ