

РАЗВИВАЯ ЛЮДЕЙ И КОМАНДЫ,  
ВЫ ПОВЫШАЕТЕ КАЧЕСТВО  
СВОЕГО ДЕЛА.

КОММЕРЧЕСКИМ КОМПАНИЯМ,  
ПОЛИТИЧЕСКИМ ПАРТИЯМ,  
СВОБОДНЫМ ОРГАНИЗАЦИЯМ.



КОУЧИНГ-ИГРОВОЕ  
МОДЕЛИРОВАНИЕ

Сегодня  
мы предлагаем  
**МОДЕЛИРОВАНИЕ**  
как новую форму  
быстрого обучения

Прожить сейчас то,  
что потом станет  
реальностью.

Выиграть битву до её начала...

Заложить фундамент  
будущего успеха.



## СРАЗУ О ГЛАВНОМ : ЧТО В ИТОГЕ ПРИМЕНЕНИЯ КОУЧИНГ-ИГРОВОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ (КИМ)



1. **Команда**, способная эффективно работать над проектом/задачей;
2. **Комплекс продуктов**
  - *прогнозного* (прогнозы развития проекта, изменения среды и т.д.);
  - *административного* (наиболее эффективная структура, распределение ролей и обязанностей, схемы взаимодействия и т.д.);
  - *маркетингового* (идеи и подходы решения маркетинговых задач);
  - *технологического* (идеи технических и технологических решений) назначения.
3. **Отчеты** с прогнозом поведения участников в различных рабочих ситуациях, включая LAB-профили на участников, позволяющие прогнозировать поведение людей и управлять им.



## КАКУЮ ЗАДАЧУ РЕШАЕТ КОУЧИНГ-ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

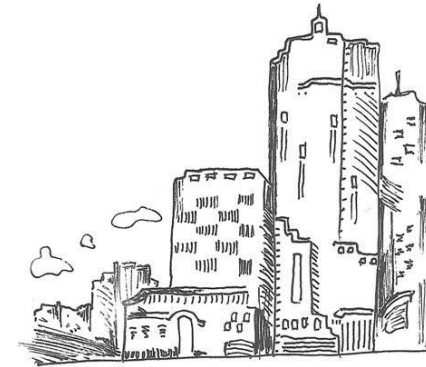
**Любое сообщество людей**, коллектив, команда в своем «жизненном цикле» проходит стадии естественного процесса групповой динамики:

- «Формирование и ориентация»
- «Конфликты и протесты»
- «Структурирование»
- «Работа группы»
- «Распад/завершение/трансформация группы».

**Замечено, что** результативность и эффективность команды резко повышаются, становятся стабильно прогнозируемыми после прохождения пика (этапа «конфликтов и протестов»), когда происходит стабилизации внутренней структуры группы.

**Но**, в «естественных» условиях бизнеса прохождение группой стадий групповой динамики носит спонтанный характер и может занимать продолжительное время или даже «застревать» на какой-либо стадии. Понятно, что это негативно сказывается на результативности команды. *Компания теряет ресурсы и не достигает целей, поставленных руководителями и/или собственниками.*

**Проблему можно решить**, если создать безопасные условия, в которых группа сможет быстро пройти начальные стадии групповой динамики и выйти на пик своей результативности...



**Именно это и помогает сделать  
КОУЧИНГ-ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ**

## **КАК МЫ СОЗДАЕМ РАБОТАЮЩУЮ КОМАНДУ ДЛЯ НАШИХ КЛИЕНТОВ**

- 1 Что обеспечивает мощность проекта, компании?**
- 2 Как заранее коллективу, группе людей прожить «детские болезни» становления команды в начальных или новых условиях работы?**
- 3 Как спроектировать успешное развитие компании, упредить большинство проблем, создать лучшую корпоративную стратегию игры на результат?**

**Участникам предоставляется пространство-модель, спроектированное под запрос Клиента.**

**В данном пространстве созданы все условия для максимального проявления себя, своих способностей, как если бы все происходило в реальных рабочих условиях.**

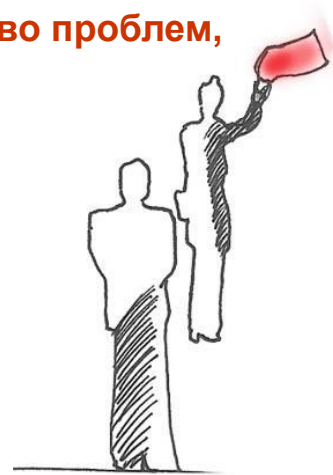
### **Благодаря такому подходу:**

**1**  
Группа быстро проходит все стадии командообразующей динамики до этапа слаженной мощной совместной деятельности.

**2**  
Люди и группа «сталкиваются» с собственными ограничениями и выходят за них, вырабатывая новые эффективные стратегии, находя собственную командную стратегию успешности.

**3**  
Группа в большом количестве генерирует новые методы и подходы, которые позволят упредить возможные трудности будущей деятельности и использовать их для дальнейшего роста и развития бизнеса, проекта, компании, КОМАНДЫ.

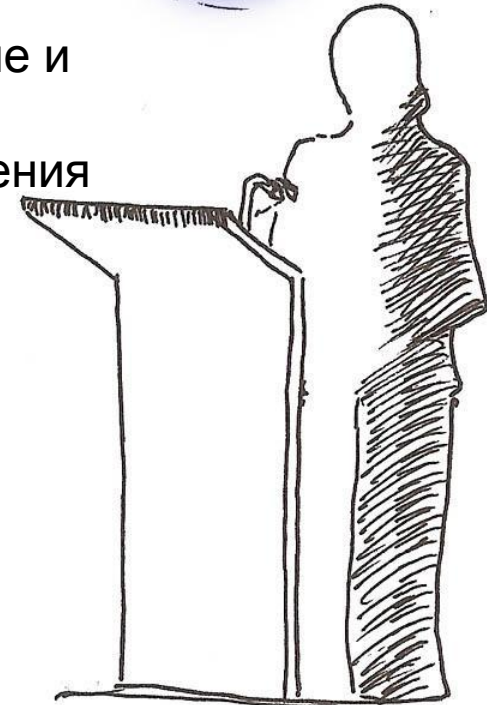
**КИМ помогает получить в короткие сроки оптимальную команду и сэкономить время, деньги и другие ресурсы Клиента.**



## ЧТО ДАЕТ КОУЧИНГ-ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ САМИМ УЧАСТНИКАМ?

Участники игры учатся:

- **работать совместно** для достижения общей, признаваемой всеми, цели;
- **совместно генерировать идеи** выхода из сложных ситуаций, выходить за рамки ограничивающих личных и групповых ментальных моделей;
- **выражать** и отстаивать свою позицию;
- **экологично** для системы решать межличностные и межгрупповые конфликты;
- **ставить под сомнение** существующие ограничения и находить способы выхода за их пределы (*креативные стратегии*);
- **создавать новые правила** и групповые нормы, эффективно помогающие достигать стоящие перед командой цели;





## БЕЗОПАСНОСТЬ И ПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ МОДЕЛИРОВАНИЯ



Игровая среда проектируется так, чтобы:

- **контекст** игры (*тема, игровые задания, правила, содержание докладов и кейсов*) максимально лежали в поле интересов заказчика;
- **роли** каждого участника были отличны от тех ролей (*статусов, должностей*) которые люди занимают в «реальной» жизни (*таким образом, люди находят опору в себе, проявляют себя, раскрывая свой потенциал и трансформируя собственные ограничения*);
- **группа/команда** имела необходимые ей ресурсы и могла справиться с игровой ситуацией, выработать новую для себя успешную стратегию и применить ее в реальной жизни.

Для ускорения **динамики** групповые процессы «запускаются» на разных уровнях: внутри микрогрупп, между микрогруппами, внутри макрогруппы (*все участники*).

Для сохранения личной и командной **экологии** обязательно проводятся трансформационные групповые занятия («разминки», «разгрузки») и индивидуальные коуч-сессии.

### После ИГРЫ:

- коучинг-сопровождение:  
индивидуальные, групповые коуч-сессии;
- рекомендации по поддержке полученных результатов и развитию их эффектов, включая курирование отдельных проектов или участников/сотрудников.





# НУЖНО ЛИ КОУЧИНГ-ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ МОЕЙ КОМАНДЕ? МОЕЙ КОМПАНИИ?

Да, если сейчас:

- 1. СИТУАЦИЯ «Рост»** - перед компанией стоит задача развития: расширение сферы деятельности, введение нового продукта, новый проект... Вам не понятно «пойдет - не пойдет», «кто из команды с этим лучше всего справится», «каких специалистов нужно привлечь и где их взять».
- 2. СИТУАЦИЯ «Поиск»** - компания, команда, проект, продукт находятся на пике своего развития. Вы предчувствуете «стабилизацию» или «спад». Необходимо понять «куда двигаться дальше», «как будет развиваться ситуация», «кто из существующей команды может стать двигателем изменений».
- 3. СИТУАЦИЯ «Проблемы»** - компания, команда, ранее были эффективны. Ситуация изменилась и лидер понимает, что положение «предкризисное». Необходим комплекс эффективных в данном контексте антикризисных мер и команда, способная сплотиться и вывести компанию из этой «зоны риска».
- 4. СИТУАЦИЯ «Прогнозирование»** - инвестор планирует инвестиции в компанию, предприятие или компания создается заново. Необходимо понять: «справится ли эта команда с этим проектом (или какая команда справится - в случае создания бизнеса)», «какова вероятность успешности проекта и что необходимо учесть, чтобы ее повысить».
- 5. СИТУАЦИЯ «Ориентация»** - есть неформальное или формальное сообщество, сформированное под воздействием случайных, ситуационных или неопределенных факторов. Необходимо быстро: сформировать разделяемые большинством членов сообщества миссию, цели, сгенерировать идеи и выработать стратегии их достижения, выявить «актив» - потенциальных, явных, неформальных лидеров, установить эффективные для достижения цели внутригрупповые ценности правила, нормы, принципы.





## ПОЧЕМУ ЭТИМ ЗАНИМАЕМСЯ **ИМЕННО МЫ**

Мы – тренера, коучи, профессиональная команда КиМ.



### **ЯНИНА КОНОВАЛОВА**

31 год.

Сертифицированный бизнес-тренер НЛП. Эксперт по невербальным коммуникациям и психотехнологиям.

«Играющий» тренер.

Ведет курсы личностного роста, бизнес-эффективности, тренинги НЛП (стаж более 6 лет).

Со-учредитель и тренер «СМГ», «КИМ-tehnology».

Автор и ведущая персональных программ для малого и среднего бизнеса.



### **ДМИТРИЙ ЛАЗАРЕНКО**

36 лет.

Сертифицированный бизнес-тренер NLP; сертифицированный коуч Self-Transformation Coaching; сертифицированный МА NLP.

Опыт проведения тренингов и обучающих программ с 2003 года  
Опыт управленческой работы 7 лет.

Игропрактик и тренер «КИМ-tehnology».

Постоянно исследует и развивает современные подходы и технологии коучинга, работающие в реальной жизни.



### **ОЛЬГА КРУГЛЯКОВА**

35 лет.

Сертифицированный коуч Self-Transformation Coaching.

Ведет программы повышения личностной и

бизнес-эффективности, Игропрактик и тренер «КИМ-tehnology».

Исследует и моделирует стратегии личностных трансформаций.

## МЫСЛИТЬ «ЗА УГОЛ»

*Иногда простого изменения окружающей обстановки достаточно для того, чтобы вытолкнуть систему восприятия из привычных категорий. Это может быть одной из причин, почему рестораны так часто фигурируют в качестве мест, где случаются перцептивные открытия. Более радикальная смена окружения — к примеру, путешествие в другую страну — даже более эффективна. Сталкиваясь с местами, которые раньше не видел, мозг вынужден создавать новые категории. Именно в этом процессе мозг мечется вокруг старых идей с новыми картинками, создавая \*. (С) Грегори Бернс, «Разрушители стереотипов»*



**КиМ проходит на природе, за городом**  
(турбаза, пансионат, деревенька),  
**в другой стране**

(по вашему желанию или если того требуют условия «погружения в среду»).



## **ЭКСПЕРТЫ «НА ЗАКАЗ»**

Модель может иметь любой профессиональный или узкоспециализированный профиль.  
В зависимости от специфики проекта,  
**мы подбираем экспертов-гостей**  
по принципу максимального соответствия задаче.

## **ОТКРЫТО И ДОВЕРИТЕЛЬНО**

Мы не доктора и очень надеемся, что нашего клиента или его команду «лечить» не нужно.

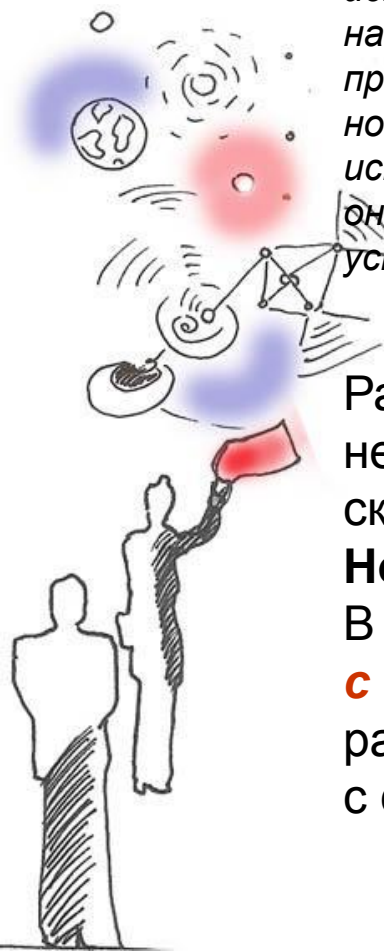
Но работая с нами, можете быть уверены,  
в полной вовлеченности нашей команды в проект.

**Мы заботимся** о здоровой и помогающей атмосфере  
во время всех рабочих процессов.

Мы готовы обсуждать любые вопросы по проекту.  
И того же мы ждем от наших клиентов.



## ИНТЕРЕСНО И ЛЕГКО

A stylized illustration on the left side of the page shows a person in silhouette holding a red flag. Above them are various abstract shapes, including a globe, a brain, and a network of lines, suggesting a complex or dynamic environment.

*Человеческий мозг в высшей степени интерактивен. Вы используете множество его частей в каждом выполняемом задании. Действительно, при динамическом использовании мозга — нахождении новых связей между вещами — происходят настоящие открытия. Альберт Эйнштейн, например, воспользовался огромным преимуществом динамики разума. Выдающееся мастерство Эйнштейна как ученого и математика стало легендой. Тем не менее Эйнштейн полагал, что может использовать разнообразным образом все, что бросает вызов разуму. Например, он беседовал с поэтами, чтобы больше узнать о роли интуиции и воображения... успех пришел к нему \*. (С) Кен Робинсон, «Призвание»*

Работа, которая предстоит участникам МОДЕЛИРОВАНИЯ, не проста, и мы понимаем, сколько она потребует внутренних ресурсов.

**Но быть тяжелой ей не обязательно.**

В перерывах и в вечернее время мы будем встречаться

**с очень интересными и вдохновенными людьми**

различных профессий, будем танцевать, знакомиться с совершенно другими (отличными от «рабочих») сферами жизни.



## ОТВЕТСТВЕННО И АДЕКВАТНО

Бюджет КИМ прописывается детально.

Мы работаем соответственно задаче  
и оцениваем решение адекватно.

**Мы предлагаем оптимальные варианты.**

Для их поиска и на подготовку самого события  
отводится не менее 2-х недель.

Если решение лежит вне зоны нашей компетенции –  
мы говорим об этом.





## ЧТО ЕЩЕ МЫ ГОТОВЫ ВАМ ПРЕДЛОЖИТЬ

### **КОУЧИНГ РУКОВОДИТЕЛЕЙ И СОБСТВЕННИКОВ**

Жизненный баланс, стратегии развития компании/проекта, принятие решений, формирование и управление командой, нахождение баланса и согласия в отношениях собственников и наемных ТОП-менеджеров.

### **КОУЧИНГ И МОДЕЛИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ПРОФЕССИОНАЛОВ КОМПАНИИ**

Развитие навыков и повышение профессионализма через расширение собственных возможностей (коучинг), повышение результативности работы через перенос лучших для данного вида деятельности моделей, сохранение знаний и технологий (моделирование).

**НАВЫКОВЫЕ** бизнес-тренинги по направлениям «ПРОДАЖИ», «ПЕРЕГОВОРЫ», «КОММУНИКАЦИИ», «УПРАВЛЕНИЕ», «КОНФЛИКТОЛОГИЯ».

**МОТИВАЦИОННЫЕ И КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ** тренинги и программы (могут быть «встроены» в корпоративные праздники и мероприятия).

**РЕСУРСНЫЕ** тренинги для сотрудников, испытывающих повышенные стрессовые нагрузки (бухгалтера, менеджеры по работе с клиентами, кассиры и администраторы торговых центров, сотрудники сервисных центров и т.д.).

**HR-проекты:** выявление, формализация и интеграция в действительность ценностей компании, разработка и внедрение корпоративных стандартов, формирование эффективных подразделений, выявление сотрудников и процессов взаимодействия, дезинтегрирующих работу компании и/или подразделения, модерация групп и совещаний, медиация в разрешении конфликтов, составление LAB-профилей на сотрудников с предоставлением рекомендаций по их использованию, внутренний PR.

## ПОЛОЖИТЕСЬ НА МОДЕЛИРОВАНИЕ

*Вы не можете соединить точки, смотря вперед; вы можете соединить их, только оглядываясь в прошлое, — сказал Стив Джобс в своей речи на церемонии вручения дипломов в Стэнфорде. — Поэтому вы должны поверить, что точки как-нибудь соединятся в будущем. Вам придется на что-то положиться: на свой характер, судьбу, жизнь, карму — что угодно. Такой подход никогда не подводил меня, и он изменил мою жизнь.*

**Верите ли Вы и Ваши люди в то,  
что делаете?**



**Мы – верим!**

[www.coachgame.org](http://www.coachgame.org)  
[coachdnepr@ukr.net](mailto:coachdnepr@ukr.net)

+38 068 198 4256,  
+38 063 25 123 75 (ukr)  
+7 906 510 5000 (rus)