



Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет  
информационных технологий, механики и оптики  
197101, г. Санкт-Петербург, Кронверкский пр., 49  
Факультет технологического менеджмента и инноваций  
Центр Личностного Развития ИТМО «РИТМ»  
191187 Санкт-Петербург, ул. Чайковского, д.11/2, оф. 219  
[clr@corp.ifmo.ru](mailto:clr@corp.ifmo.ru)

## «Игры, в которые играют таланты» (методическая школа игровых решений)

*Игра — не враг обучения, а его партнер.  
Игра подобна удобрению для роста мозга.  
Не использовать ее — безумие  
(Стюарт Браун, Кристофер Воган «Игра»)*

**Дата:** 24 октября – 24 декабря 2016 года

**Организатор:** центр личностного развития «РИТМ» ФТМИ, центр управления корпоративным знанием

**Продолжительность:** 60 ак.ч.

**Формат:** курсы повышения квалификации

**Место проведения:** СПб, Чайковского, 11

**Участники:** команды из студентов и сотрудников Университета ИТМО (формируются на первой встрече).

**Стоимость участия:** бесплатно

*Удостоверение о повышении квалификации выдается участникам, прошедшим школу и выполнившим все методические требования.*

### Основные цели обучения:

- знакомство с современными интерактивными технологиями обучения;
- подбор индивидуальных игровых решений под ваш педагогический стиль и специфику предметной области;
- овладение инструментами игрофикации учебного процесса;
- повышение осмысленности применения игровых методик в педагогическом процессе;
- овладение техниками создания игровых элементов;
- повышение мастерства в области создания вовлеченности студентов;
- наработка индивидуальной базы интерактивных элементов, которые могут быть использованы для преподавания в будущем.

### Дополнительные цели обучения:

- развитие навыков подачи себя как преподавателя и материала (презентация, самопрезентация)
- развитие soft skills («мягких навыков»): поиска креативных решений, навыков работы в команде, навыков стратегического планирования, организационных навыков и навыков управления образовательными проектами.

### В программе школы:

Мастер-классы от лучших специалистов в области проведения обучающих игр и игрофикации (геймификации) учебного процесса.

Возможность развития навыков взаимодействия, стратегичности, креативности (soft skills) в специально подобранных играх разных форматов.

Методическое сопровождение разработки индивидуальной базы интерактивных элементов, которые могут быть использованы для преподавания в будущем.

**Методы проведения:** интерактивные мини-лекции, командные упражнения, игры, выполнение заданий в мини-группах, разбор реальных ситуаций, кейсов, самостоятельная разработка игровых элементов и командного игрового решения.

*Будем вам рады!*

Анастасия Причисленко, директор ЦЛР ИТМО, [aprichislenko@corp.ifmo.ru](mailto:aprichislenko@corp.ifmo.ru) +7(931)0027726,

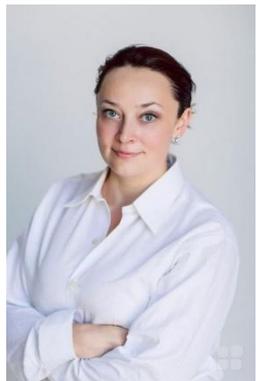
Кирилл Панов, менеджер Центра ЦЛР ИТМО, [kirill.panov@corp.ifmo.ru](mailto:kirill.panov@corp.ifmo.ru) +7(952)3732776

- Мы в соцсетях: <http://vk.com/clritmo>

**Программа школы**  
(все встречи проходят 18.00-21.30 на Чайковского, 11)

Дата	Тема	Что внутри/Результат	Кто ведет
26.10	<b>Бизнес-квест «Образовательные связи»</b>	Игра-квест на знакомство, создание команд и выбор тематики будущей игры	Алексей Аболмасов, Ёрд
2.11	<b>Методический семинар «Как создавать геймификацию учебного процесса»</b>	1. Изучим основные приемы геймификации учебного процесса 2. Изучим "грабли" и изучим мировой опыт геймификации учебных курсов 3. Разберем самые удачные кейсы и проанализируем	Ольга Ячменёва, Гильдия разработчиков бизнес-игр
9.11	<b>Настольная стратегическая игра «Российская Экспансия»</b>	Игра развивает: • Навыки принятия решений. • Системное мышление. • Стратегическое мышление. • Опыт управления и развития сети. • Нахождение баланса между расширением и поддержанием сети соответствующего уровня качества. • Управление переменами. • Навыки коммуникации с конкурентами и партнерами по бизнесу. • Командное взаимодействие. • Способность к убеждению (как в команде, так и с конкурентами).	Сергей Фадеев, Nordic
16.11	<b>Ролевая игра на понимание комплексного подхода «продукт+маркетинг» «Марс-2030»</b>	Игра развивает: • Системное мышление • Работа в команде • Умение находить варианты для сотрудничества • Коммуникативные навыки • Понимание комплексного подхода «продукт+маркетинг»	Виталий Кураго, Константин Ким, Development Academy
23.11	<b>Деловая игра «Технологии ИТМО»</b>	Игра развивает: • Коммуникация и ведение переговоров • Работа в команде • Принятие решений и системное мышление • Понимание структуры рынка технологий • Понимание принципов практического внедрения конкретных технологий • Умение правильно реагировать на изменения	Максим Иванов, Катерина Квитко, ИТМО
30.11	<b>Коммуникационная интегральная симуляция «4*4: формула успеха команды».</b>	Игра развивает: • Коммуникация и ведение переговоров в команде на основе интегральной модели • Знакомство с agile-технологиями и методами их гомификации. • Навык работы посредством матрицы лидерства.	Иван Хроменков, Лаборатория интегральных коммуникаций «Время для людей»
7.12	<b>Методический семинар «Как разрабатывать деловые и бизнес-игры»</b>	1. Научимся создавать симуляции и деловые игры 2. Разберем базовые механики 3. Пройдем по 4 шагам создания обучающей игры	Ольга Ячменёва, Гильдия разработчиков бизнес-игр
14.12	<b>Методический семинар «Как создавать обучающие квесты»</b>	1. Изучим алгоритм создания однолинейного и двухлинейного квеста 2. Попрактикуемся в добавлении обучающего материала	Ольга Ячменёва, Гильдия разработчиков бизнес-игр
21.12	<b>Финальный турнир</b>	Показ демо-версий разработанных игр	Анастасия Причисленко,

## Наши эксперты:



### Ольга Ладога-Ячменева

Бизнес-тренер, игротехнолог, координатор Гильдии Разработчиков Бизнес-Игр.

Опыт вывода в регионы компании,

открытия филиалов, набора и оценки персонала. Последние 5 лет занимается разработкой и внедрением игровых решений для бизнеса и образования в различных форматах.



### Иван Хроменков

Управляющий партнер лаборатории интегральных коммуникаций "Время для людей", автор уникальной

бизнес-симуляции "Управленческая кухня", основанной на интегральной методике, автор бизнес-квеста "Путь Короля". Общий опыт в сфере геймификации более 10 лет.



### Константин Ким

Бизнес-тренер, фасилитатор, коуч, Управляющий партнер Development Academy. Опыт в сфере продаж и

обучении персонала более 10 лет и работа с российскими и международными компаниями. Любит Игры с детства! Продолжает играть в бизнесе, в семье и в жизни.



### Алексей Аболмасов

Студия hi-hume проектов Ёрд. Тренер-консультант, разработчик игровых решений для бизнеса и HR. Проводил в

Университете ИТМО курс «Управляемая креативность». Основной отзыв от участников: «ужасно интересно!»



### Максим Иванов

Выпускник меганаправления "Компьютерные технологии и управление" Университета ИТМО, игротехник и

игропрактик. Автор проектов «Профессиональные игры» и "Школа игры в образовании". Разрабатывает и внедряет игровые технологии для обучения и проведения мероприятий.



### Сергей Фадеев

Директор филиала NORDIC Training International. Одна из ведущих международных компаний с 19-летним

опытом.

Компанией разработано более 90 бизнес-игр, симуляций и настольных игр, для бизнеса, системы образования, для развития предпринимательских навыков у молодежи и по изучению английского языка и психологические игры.



### Виталий Кураго

Бизнес-тренер, T&D партнер Development Academy. Опыт в обучении персонала и выстраивании систем

обучения с 2006 года (Евросеть, Microsoft). За это время реализовал более 40 проектов по развитию компетенций, в том числе игровыми методами

Проводил в университете ИТМО ролевую игру «Князя и капуста», которая вызвала восторг участников.



### **Анастасия Причисленко (организатор и вдохновитель)**

Директор центра личностного развития ИТМО, автор нескольких деловых игр, автор курса «Игровые механики в управление проектами».