

Модульная образовательно-методическая программа «Школа Игрового Проектирования», поток № 3 (мастерская Островского Б.М.)

1. Смысл и задачи Школы

Школа игрового проектирования представляет собой базовую ступень в освоении **практик развития** в рамках мыследеятельностного подхода.

Методическое Ядро Школы составляет «**Игротехнический стандарт**» и сумма авторских разработок, формирующих «**Оргдеятельностную технологию**» (в свою очередь, сами разработки опираются на культуру и опыт проведения организационно-деятельностных игр и технологии мышления СМД-подхода).

Ключевым режимом Школы является **реальное игровое проектирование и действие**. Игровое проектирование – это режим, который позволяет **сложить проект**, основанный на **личных интересах и целях** "свободных участников" и при этом обладающий реальной **инновационностью** и трансформационным потенциалом.

Игровое проектирование **применяется в ситуациях**, когда **цель проекта** заранее **непредзадана**, а **качество** последующей **реализации** проекта является **центральным фактором успешности** действия, например:

- если вы хотите создать пакет **инновационных** проектов;
- если вы хотите организовать **трансформационные** изменения в корпорации;
- если вы хотите создать серию инновационных **стартапов**;
- если вы хотите создать **стартап-студию** и (или) акселератор проектов.

Технология игрового проектирования является ядром различных форматов интенсивного действия: игр, проектных и программных сессий, стратегических сессий, тренингов-развития, направленные на приращение собственных компетенций и тд.

Задача Школы состоит в том, чтобы развернуть **игровое действие** и его **рефлексию** в рамках **определенной** системы принципов и технологий так и таким образом, чтобы участники смогли сформировать **точные техники «персонального мастерства»**. В процессе игрового проектирования в Школе достигаются следующие результаты:

- участниками на основании их личных целей и самоопределения в практике создается **реальный инновационный проект**;
- каждый участник в ходе проектирования осуществляет последовательную **смену** нескольких **игровых** позиций и **рефлексию** **собственных** средств мышления в этих позициях (тематическая, функционально-проектная, позиция в проектной работе, позиция в реализации, оргпроектная, программная, позиция в собственной компетентностной траектории и др.);
- каждый участник **приобретает опыт** самоорганизации в условиях **критического дефицита** знаний, средств и способов действия в коллективной работе;
- каждый участник приобретает **точное понимание уровня** своих **компетенций** игрового проектирования и способа их развития;
- каждый участник получает возможность «трассирования» собственного дальнейшего движения **в рамках практик развития**.

В Школу приглашаются участники, имеющие опыт участия в играх или иных форматах интенсивного действия и самоопределяющиеся как **организаторы процессов**

развития деятельности, а также **ставят** перед собой **задачу управления** собственными **компетенциями** и технологиями **действия**. Это означает, что участники Школы должны быть готовы к рефлексии и обсуждению своей технологии работы и коллективного уточнения и преобразования ее процедур.

Выпускники Школы приобретают четыре типа результатов:

1. **изучение стандарта** оргдеятельностных технологий (игротехнического стандарта);
2. **освоение принципов** проектирования и действия в условиях критического недостатка знаний и преодоления дефицита средств действия;
3. **определение уровня компетенций и квалификации** в игровом действии;
4. **сертификат**, подтверждающий уровень компетенции выпускника.

Школа основана на **методических разработках**, отработанных на проектах **НОЦ** мирового уровня, программах МШУ «**СКОЛКОВО**» и РАНХиГС, программах регионального и городского развития, опыте проектирования и запуска частных и университетских **стартап-студий**.

На сегодняшний день Школа произвела выпуск двух потоков участников, всего более 30 человек: представителей бизнеса, университетов, директора общеобразовательных школ, предприниматели, тьюторы, модераторы и организаторы коммуникации.

Руководитель и организатор Школы: Островский Б.М.

2. Содержание Школы

Содержание Школы оргдеятельностных технологий состоит в последовательном прохождении 10 модулей:

- **ЧАСТЬ I. КОНСТРУКЦИЯ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ**
 - Модуль 1
 - Модуль 2
- **ЧАСТЬ II. СКЛАДЫВАНИЕ И РАЗЫГРЫВАНИЕ ОБЪЕКТА**
 - Модуль 3
 - Модуль 4
- **ЧАСТЬ III. ПОЗИЦИОННОЕ И СУБЪЕКТНОЕ РАЗЫГРЫВАНИЕ**
 - Модуль 5
 - Модуль 6
- **ЧАСТЬ IV. ИГРОВОЙ ПЕРЕВРОТ: СИТУАЦИЯ, ОБЪЕКТ, ПОЗИЦИИ**
 - Модуль 7.
 - Модуль 8.
- **ЧАСТЬ V. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ И РЕФЛЕКСИЯ ШКОЛЫ**
 - Модуль 9
 - Модуль 10

По окончании «обязательной программы» возможно проведение очного игрового модуля.

3. Организационные условия

Общая длительность Школы: 6 месяцев, 10 модулей (основная часть), темп прохождения: три модуля за два месяца.

Каждый модуль длится 2-3 недели и состоит из 2 полных дней интенсивной работы (в онлайн режиме) и межмодульной работы группы.

Стоимость участия в Школе – 15 тыс. руб. за один модуль. Полная стоимость участия в школе – 150 тыс. руб.

Оплата осуществляется в два этапа:

- 75 тыс. руб. перед началом школы,
- 75 тыс. перед 6 модулем,

Допускается как оплата участия от физического лица, так и от организации с заключением договора.

По уважительной причине возможен пропуск модуля с обязательной проработкой видеозаписей и выполнения заданий, поставленных на модуле. Пропуск возможен не более 2 раз (при этом модули оплачиваются вне зависимости от пропусков).

Отбор в школу осуществляется командой организаторов в форме предварительного собеседования (зум/очно).

Планируемое количество участников Школы в 2025 году: 20-25 человек.

Дата начала отбора и предварительных собеседований: 05 января 2024 года.

Дата начала занятий в школе с 30 января 2025 г. по 15 июня 2025 года (дата может быть скорректирована организаторами и зависит от набора участников Школы).

Контактное лицо:

Заведенский К.Е.: tg @kirillzav

4. Траектории выпускников после прохождения Школы

Участник каждого потока Школы в качестве выпускной работы осуществляет методическое оформление и уточнение **собственных техник**, которые в последствии **смогут самостоятельно передавать следующим исполнителям**.

Некоторые из **методически оформленных** техники размещаются на «платформе» оргдеятельностных технологий и становятся доступными сообществу выпускников (<http://igra.school>).

Школа игрового проектирования является **первым (базовым) курсом** в системе Школ ОД-технологии. **Выпускники** школы игрового проектирования могут принять решение о собственной **дальнейшей «специализации»** и подать заявку на участие в следующих программах:

- участие в программах в рамках **факультета «Игротехники»**, где специальным образом обсуждаются способы организации **коллективной коммуникации**, складывания **целеустремленных позиционных команд** и техники включения коллективов людей в **интенсивные форматы мышления и действия**;

- участие в программах в рамках **«Школы инновационного проектирования и предпринимательства»**, где обсуждается технология создания инновационных предпринимательских проектов мирового уровня и складывание инновационных экосистем;

- участие в программах в рамках **«Школы Компетентностных практик»**, где обсуждается технология построения, описания и развития **точных** моделей компетенций, позволяющих человеку добавиться успеха в ситуациях, когда требуется **создать и**

осуществить новое качество действия (преодолеть нечто, повысить производительность, создать добавленную стоимость и др.), а также позволяющие создавать **образовательные (EdTech) проекты** для детей и взрослых на основе данных компетенций;

- участие в программах в рамках «**Антропошколы** (школы социокультурной субъектности)», где обсуждается технологии развития **социокультурной субъектности**, способы работы с собственной траекторией, а также техники **обретения человеком полноты и подлинности себя**.