

МАСТЕРСКАЯ ТРЕНЕРСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

**Консалтинговая
корпоративная услуга:
«ВНУТРЕННИЙ Т.О.Т.»**

Дизайн обучающей программы по модели ускоренного дизайна RID

Тренинг для тренеров

Минимальное количество участников программы обучения – 2 человека, максимальное – 8 человек.

Тренинг для тренеров проводится только в корпоративном формате.

Общая продолжительность программы – 48 академических часов.

Курс состоит из 5 модулей:

№	Название модуля	Количество учебных дней	Общее количество часов
1	Разработка обучающих программ по модели Ускоренного Дизайна RID	1	8
2	Разработка «информационных» видов деятельности в обучающем занятии	1	8
3	Разработка «навыковых» видов деятельности в обучающем занятии	2	16
4	Как из упражнения сделать игру	1	8
5	Тренинг обучающей фасилитации	1	8
	Общее количество	6	48

Преимущества корпоративного курса перед открытым:

1. Участники в течение курса работают на внутрифирменном материале (в противовес отвлеченному материалу из разных видов бизнеса).
2. Участники обеспечиваются методическим комплектом успешного тренера (МКУТ), включающего в себя:
 - *Руководство для тренера "Дизайн интерактивного обучающего занятия. 5 шагов",*
 - *Сборник интерактивных лекций,*
 - *2 сборника текстовых игр,*
 - *4 классификационные игры,*
 - *Сборник матричных игр,*
 - *Сборник «100 одноминутных техник и упражнений для тренинга»,*
 - *Сборник статей по модели ускоренного дизайна RID,*
 - *Сборник структурированных шерингов,*
 - *Сборник тематических ледоколов и энеджерджайзеров (разогревов),*
 - *Сборник командно-рефлексивных игр,*
 - *Учебно-методические пособие «Искусство дебрифинга».*
3. По окончании курса компания получает готовые разработанные внутрифирменные программы обучения с пакетами материалов и тренеров, способных провести обучение в компании.

Виды обучающих программ, разрабатываемых участниками курса: адаптационный курс, семинар, обучение ассортименту, тренинг продаж, обучающие курсы для узких специалистов, навыки тренинги.

Тренер: Кабалик Ольга Викторовна – ведущий специалист Мастерской Тренерских Технологий (г. Владивосток), бизнес-тренер, дизайнер обучающих программ.

Конструирование обучающей программы по модели ускоренного дизайна RID

Тренинг для тренеров

(48 академических часов)

Модуль 1 (8 часов)

Разработка обучающих программ по модели Ускоренного Дизайна RID

В первом модуле участники:

- определяют тематику будущих внутрифирменных программ обучения;
- поставят корректные цели обучающих программ и спроектируют финальные тестовые задания;
- определяют источники необходимой информации и подберут нужные форматы обучающей деятельности;
- научатся вычленять общий шаблон тренингового вида деятельности.

Модель Ускоренного Дизайна как альтернатива традиционной модели разработки тренинга ADDIE

5-шаговый алгоритм разработки программы:

Корректная постановка цели тренинга

- Критерии цели
- Три области целей
- Уровни целей в каждой области
- Способы постановки цели тренинга
- Типичные ошибки в постановке целей занятия

Конструирование финального теста

- Способы и методы финального тестирования
- Соответствие финального теста целям тренинга

Источники содержания и виды деятельности

- Где брать содержательный материал
- Как подобрать форматы учебной деятельности, соответствующие цели занятия
- Рамочная технология разработки видов деятельности

Модуль 2 (8 часов)

Разработка «информационных» видов деятельности в обучающем занятии

Во втором модуле участники проиграют, обсудят, оценят и скорректируют следующие форматы работы на тренинге:

Интерактивная лекция

Текстовая игра

Классификационная игра

Матричная игра

По окончании модуля участники получают на руки методический комплект: руководство для тренера "Дизайн интерактивного обучающего занятия. 5 шагов", сборник интерактивных лекций, 2 сборника текстовых игр, 4 классификационные игры, сборник матричных игр, сборник «100 одноминутных техник и упражнений для тренинга» и сборник статей по модели ускоренного дизайна RID.

В течение первого и второго модулей участники проектируют обучающее занятие информационного типа на внутрифирменном содержательном материале. В процессе проектирования и апробации затрагиваются следующие вопросы:

- Как привлечь и удержать внимание аудитории
- Как обеспечить вовлеченность участников
- Как учитывать стили обучения участников
- Какой уровень сложности подобрать в зависимости от аудитории
- Как убедиться, что весь материал понятен
- Как ставить задачу в интерактивной лекции
- Как закончить интерактивную лекцию
- Учебные эффекты и результаты текстовых игр
- Когда использовать текстовые игры
- Как выбрать шаблон игры в соответствии с учебной целью и типом материала
- Как самим написать шаблон игры
- Как ставить задачу в текстовой игре
- Какие типы письменных источников информации можно использовать
- На что обращать внимание при проведении классификационной игры
- Как самому разработать классификационную игру
- Где брать материал для классификационной игры
- Как самостоятельно разработать матричную игру
- Как адаптировать матричную игру для различных контекстов

Модуль 3 (16 часов)

Разработка «навыковых» видов деятельности в обучающем занятии

В третьем модуле участники проиграют, обсудят, оценят и скорректируют следующие форматы работы на тренинге:

Структурированный шеринг

Бизнес-симуляция

Креативные техники, мыслительные эксперименты, джолты

Ситуационно-ролевая игра

Формат взаимообучения

Видеоигра

Импровизационная игра

Командно-рефлексивная игра

Дебрифинг и дебрифинговые игры

Ледоколы и разогревы

По окончании модуля участникам выдаются: сборник структурированных шерингов, сборник тематических ледоколов и энерджайзеров (разогревов), сборник командно-рефлексивных игр и учебно-методические пособие «Искусство дебрифинга».

К окончанию третьего модуля участники разрабатывают проект полной версии тренинга и методического комплекта для внутрифирменной обучающей программы.

Модуль 4 (8 часов)

Как из упражнения сделать игру

В четвертом модуле участники научатся из скучного учебного упражнения конструировать увлекательную трениговую игру и продолжат практиковаться в ее дебрифинге:

- Обязательные компоненты игры
- Задание контекста игры
- Конструирование правил и системы подсчета очков в игре
- Игры на соревнование и сотрудничество
- Практикум конструирования игры из упражнения
- 6-этапная модель дебрифинга
- Техника схематической карты в дебрифинге игры
- Техники визуальной рефлексии в дебрифинге
- Активный дебрифинг: техника переигрывания действия
- Техника «вертушки» в дебрифинге
- Быстрые дебрифинги: когда нет времени

Модуль 5 (8 часов)

Тренинг обучающей фасилитации

Модуль 5 представляет собой практикум по проведению тренинговых видов деятельности с отработкой следующих фасилитационных характеристик:

- Жесткая и гибкая структура ведения тренинга
- Баланс темпа тренинга
- Баланс уровня взаимодействия: «Соперничество – сотрудничество»
- Баланс «Личность - группа»
- Баланс «Процесс – результат»
- Внутренний и внешний контроль

Участники получают задание за короткое время подготовить и провести тренинговые виды деятельности по определенным фасилитационным характеристикам.

Финальный тест курса: проведение участниками курса обучающей программы в своей компании. Тест считается пройденным, если тренинг достиг запланированного участниками результата. Тест проводится непосредственно на рабочих местах участников.

Внимание: сертификат об окончании курса выдается после предоставления участником дизайна тренинга, отчета о его проведении и отзывов участников.

[Заказать «Внутренний Т.О.Т.» >>>](#)