

4. Тренинг с элементами фасилитации «Событийный менеджмент и игротехника, организация интерактивных форм взаимодействия с туристами»

Автор и организатор:

Денисов Владимир Александрович

, директор консалтингового агентства Denisoff.biz, социальный технолог, автор игротехнических программ, член Всероссийской Ассоциации по играм в образовании, сертифицированный тренер Всемирной Организации Скаутского Движения (Женева). Опыт проведения тренингов более 10 лет. География: Нидерланды, Германия, Польша, Сербия, Россия, Ю.Корея.

Программа тренинга «Событийный менеджмент и игротехника, организация интерактивных форм взаимодействия с туристами»

Блок 1. Теория и кейсы использования

- Типы игр и их применение
- Решение наиболее распространенных кейсов из практики использования игр
- Мастер-класс «Конструирование устойчивых ролевых игр: живородящий крест ролевых игр»

Блок 2.

Практическая работа

- воркшоп "Разработка форм интерактивного туристического взаимодействия"
- демо-фест ОДИ и обратная связь по их улучшению

Рефлексия. Постановка целей на будущее.

Аннотация

Всем известен подход игрофикации в подготовке и организации событий и мероприятий, мы обсуждаем его, читаем о нем в статьях и историях успеха. Но что такое игра? Какие бывают игры? Как их использовать игры в туристических целях? На эти вопросы организаторы и волонтеры получают ответ на тренинге «Событийный менеджмент и игротехника».

Авторский тренинг с элементами фасилитации «Событийный менеджмент и игротехника, организация интерактивных форм взаимодействия с туристами» - это интерактивное занятие, реализующее субъект-субъектный подход в образовании и направленное, на вовлечение студентов в проектирование новых интерактивных подходов туристско-экскурсионных активностей в СКФО.

В рамках тренинга обсуждается проблема существующих стереотипов о туризме в СКФО и образа жителей региона в глазах приезжих, осуществляется поиск эффективных форм и средств включения туристов в интерактивные экскурсионные программы, повышение конкурентоспособности курортов Северного Кавказа. Важной частью тренинга является преодоление стереотипов в отношении жителей СКФО. В тренинге формируется активная жизненная и гражданская позиция участников, мотивация и умение выявлять и конструктивно решать существующие в туристической сфере проблемы.

В рефлексивной части, измеряя свою эффективность в тренинге, участники закрепляют понимание своей ответственности за образ региона, планируют конкретные действия по повышению качества туристических услуг в СКФО.

Тренинговая группа: группа волонтеров и организаторов - 30 человек.

Цель: Сформировать навыки конструирования интерактивных форм взаимодействия с туристами.

Задачи:

1. Обучить студентов использованию активных форм туристического взаимодействия;
2. Ознакомить студентов с инструментами конструирования интерактивных форм, деловых и ролевых игр;
3. Мотивировать студентов к участию в обновлении туристических программ в территории.

Ожидаемые результаты тренинга

По результатам тренинга участники:

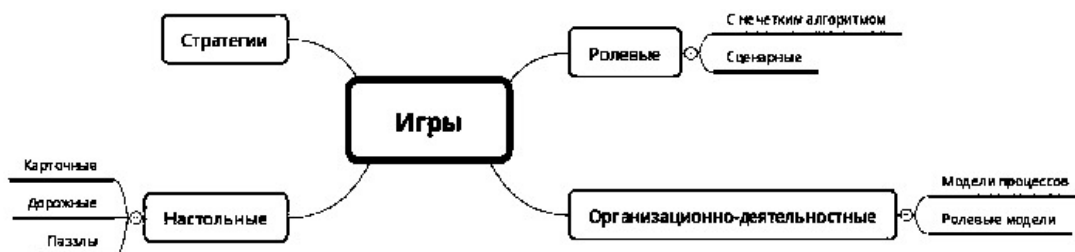
1. осознают персональную ответственность и собственные возможности по формированию позитивного туристического образа курортов и достопримечательностей территории;
2. овладеют знаниями, инструментами и навыками для создания интерактивных форм туристического взаимодействия, навыками конструирования ролевых и моделирующих игр.
3. в процессе тренинга разработают предложения по повышению качества туристических услуг в территории, а также прототипы новых интерактивных форм туристического взаимодействия.

Содержание и методические рекомендации по проведению тренинга

1 Блок 1. Теория и кейсы использования

1.1 Типы игр и их применение

Рассматривается общая теория использования интерактивных форм и деловых игр. Блок проводится в формате управляемой дискуссии. Классификация игр по типу: стратегии, ролевые, настольные, организационно-деятельностные.



Составляется общая карта классификации игр с примерами их применения, с указанием целей и задач в каждом конкретном кейсе.

По результатам работы, участники знакомятся с разнообразием деловых игр и форм интерактивного взаимодействия, выясняют для себя какие формы существуют, усваивают что далеко не всегда интерактивная форма носит напрямую название «игра».

1.2 Решение наиболее распространенных кейсов из практики использования игр

В рамках блока приводятся примеры использования игр и форм интерактивного взаимодействия такие как «Яма», «Дорога», «Посланник», «Снежинки». По усмотрению тренера участники участвуют непосредственно в играх, либо только знакомятся с их правилами. Для лучшего освоения материала, рекомендуется не только познакомить участников с правилами игр и случаями

их использования, но и дать возможность поиграть в две-три игры. Таким образом, при проведении рефлексии по данному блоку, участники самостоятельно смогут определить цели и задачи приводимых игр, модернизировать их под собственный контекст и продумать их использование.

После практических заданий и разбора результата каждой игры, необходимо провести общую рефлексии в контексте темы тренинга: какова область применения тех или иных форм интерактивного взаимодействия, в каких случаях стоит, а в каких нет, применять данные формы и т.д.

1.3 Мастер-класс «Конструирование устойчивых ролевых игр»

При конструировании правил и легендирования ролевых и других игр, необходимо учитывать фактор устойчивости игры. Этот фактор зависит от типа основного игрового процесса: «я — я», «я — мир», «я — игрок» и «я — система». Для усиления фактора устойчивости, необходимо присутствие в правилах и легенде игры хотя бы двух типов основного игрового процесса.

Для каждого основного игрового процесса приводится фактор, максимально усиливающий его: личностный рост, игровая атмосфера, победа по очкам, «бейджики» и игровые звания.

После обозначения данных типов, на флипчарте обозначаются схемы и примеры размещения существующих игр в данной системе координат. В формате дискуссии с участниками тренер обозначает на флипчарте место для таких игр как манчкин, «15», историческая реконструкция и другие. В данном блоке возможно использование карточек и стикеров с целью разнообразить форматы работы в тренинге.

2 Блок 2. Практическая работа

2.1 Воркшоп "Разработка форм интерактивного туристического взаимодействия"

На данном этапе участники уже владеют минимальным инструментарием для конструирования форм интерактивного взаимодействия, могут использовать их в контексте задачи, модернизировать под собственные и текущие цели и задачи.

Тренер проводит с участниками мозговой штурм идей новых игр и форм интерактива в контексте целей и задач тренинга. По результатам штурма формируется список идей, из которых выбирается топ-3 или больше для дальнейшей работы. Под каждую идею формируется рабочая группа участников с задачей разработать прототип игры.

Примеры интерактивных форматов работы с туристами и участниками межрегиональных и международных мероприятий:

Формат	Описание
Интерактивная площадка «Поздоровайся с миром»	Обмен практиками приветствий и встречи гостей (представлены элементы церемоний традиционной встречи гостей разных территорий Российской Федерации, зарубежных стран Интерактивная доска приветствий на разных языках мира с транскрипциями (2 волонтера-организатора)

Создание скатерти гостеприимства	Гостям предложены лоскуты белой ткани и фломастеры для росписи ткани. Все желающие могут оформить свой флаг или традиционные орнаменты, и пришить к скатерти. Также, из заготовленных материалов участ с ники могут сшить себе на память куклу народов мира. В завершении на скатерти организовано традиционное застолье, с элементами национальных кухонь. (3 волонтера-организатора)
Площадка с нанесением аквагрима	Нанесение народных орнаментов на лица, руки в технике аквагрим (3 волонтера-организатора)
Костюмированные и творческие фотосеты	Фотосеты и съемка видео-ролика с элементами Кавказских атрибутов (папах, рог, национальные музыкальные инструменты и т.д.), 2 волонтера-организатора
Гостеприимная карта мира	Участники форума либо туристы, гости, путешественники в местах туристского интереса пишут на специально изготовленных значках геолокации свои контактные данные (Имя, контактная информация в соц.сетях или номер телефона, страна или населенный пункт), куда бы они хотели пригласить в гости, и располагают на Всемирной карте гостеприимства (5 - 6 волонтеров-организаторов)
Интерактивная площадка 10 обязательных правил этикета при посещении Северного Кавказа»	Интерактивная площадка с вовлечением гостей: волонтеры рассказывают про этикет приветствия, этикет дороги, этикет застолья и поведенческой культуры Народов Северного Кавказа (3 волонтера-организатора). Те участники, кто называет большее количество правил после посещения площадки, получают небольшие памятные сувениры
Мастер-класс по изготовлению «Гостеприимной локации»	Из заготовленных деревянных миниатюр участники делают символ волонтеров гостеприимства – локацию – в дальнейшем символ можно увезти в свой регион для распространения практики.(3 волонтера- организатора)

Для облегчения задачи, участники получают два чек-листа:

- чек-лист настольной игры
- чек-лист организационно-деятельностной игры

Используя данные чек-листы, а также системы координат из предыдущего блока, работая в группах, участники разрабатывают прототипы собственных форм интерактивного взаимодействия.

На данном этапе главная задача тренера — направлять группы в нужном направлении, подсказывать игротехнические инструменты и т. п.

