



Динамический тренинг: Лидерство™

Программа “Динамический тренинг: Лидерство” в системе программ:

Программа предназначена для опытных руководителей.

Основная программа: 3 дня
Размер группы: 6-12 человек

Программы, рекомендуемые до прохождения данного тренинга:

- **Межличностные навыки менеджмента**
(Interpersonal Managing Skills), 3 дня.

- **Основы менеджмента**
(Fundamentals of Management), 3 дня.

Динамический тренинг — высокоинтерактивный тренинг с минимальным количеством информации и большим количеством кейсов/игр/упражнений/заданий, в которых научение происходит на основе полученного опыта и происходит развитие навыков и умений по спирали: каждый новый навык/умение накладывается на предыдущий, для того, чтобы выполнить последующее задание, необходимо использовать предыдущие навыки.

Любая организация - это живая система, которая никогда не останавливается в поисках самосовершенствования и обновления. Для поддержания системы на текущем уровне достаточно менеджера, но для изменения системы необходим лидер. Лидер связывает индивидуальную деятельность каждого сотрудника и всю систему, он развивает человека для того, чтобы он соответствовал требованиям новой системы. В ходе этого динамического тренинга, нацеленного на результат, будет использован целостный подход, лидерство изучается во всех его проявлениях, системе и динамике.

Содержание

Введение

- определение лидерства;
- лидер и его последователи;
- взаимоотношения как ключевой фактор лидерства.

Фокус

Действия лидера:

- осознание и формирование видения;
- собственная мотивация лидера;
- воодушевление других.

Эмпирические задания и практика:

Работа в командах. Эмпирическая игра The Space and Ropes направлена на передачу “картинки” лидера команде (создание видения). Эмпирическая игра “Болото”, направленная на взаимопонимание в команде в критических ситуациях, взаимную ответственность лидера и команды. Упражнения в парах. Эмпирическая игра “Спагетти” направлена на самомотивацию лидера при достижении цели. Эмпирическая игра “Moog’s Gold” направлена на воодушевление команды. Практика - “Видение как образ” развивает умение создавать рассказ, вызывающий эмоции.

Эмпирическая игра “Крушение” направлена на принятие решения в команде в критической ситуации. Практическое упражнение “Конструктор” направлена на трансляцию видения лидера через посредника в команде.

Влияние

Действия лидера:

- формирование веры и убежденности;
- мотивация;
- получение обязательств.

Эмпирические задания и практика:

Эмпирическая игра “Кукурузное поле” на формирование веры и убежденности. Ролевые игры “Лидер и подчиненный” направлены на влияние. Ролевая игра “Остров мечты” на формирование мотивации различных людей. “Эмпирическая игра “Убеди другую команду” направлена на получение обязательств. Большая игра охватывающая весь блок ВЛИЯНИЕ. - “Долина ацтеков”.

Empowerment

(Сила + Энергия)

Действия лидера:

- развитие и поддержка;
- мониторинг и контроль необходимого поведения;
- признание успеха и вознаграждение вклада.

Эмпирические задания и практика:

Эмпирическая игра “Кольцо” направлена на развитие и поддержку необходимого поведения. “Большой каньон” - эмпирическая игра на контроль и мониторинг необходимого поведения. Большая игра “Гуманитарная помощь Непалу” также направлена на контроль и мониторинг необходимого поведения. Эмпирическая игра “Суд короля” и практическое упражнение “Признание вклада” направлены на понимание и отработку признания успеха и вознаграждения.