

МОИ ВЕБИНАРЫ × ЖЕМАЛ ХАМИДУН

ТРАНСКРИПТ

LSP вебинар 3 (Lego Serious Play)

11.03.2024 · Вебинар

- 00:00:00 Доброgo! Всех с прошедшими с прошедшим праздником! Спасибо. Спасибо так ну что у нас 7 часов вот мы сейчас буквально еще сейчас проверяем в доску зайду. Вот кажется теперь мы все сборе так открываем доску Кто готов был бы рассказать немножко про свои модели, про домашнее задание, может быть поделиться тоже, как, учитывая изменение подхода к процессу и начало с построения модели, интересно будет узнать, как этот процесс прошел у вас.
- 00:01:36 Давайте сейчас я открою кого-нибудь, кто будет другой. Наверное, можно начать с Нины. Вот модель Нины. Нина, поделись, пожалуйста, что у тебя? Да, привет.
- 00:01:54 Слышно нормально меня? Да, отлично. У меня модель, в этот раз я все делала по-честному. Сначала собирала, ну и параллельно после собирала писал на стикерах сидела признаюсь на полу у меня разбросан огромный огромная кучка лесо была вот поэтому я отсворовать не успела в этот раз я наоборот все начала с деталей. У меня задачка, я не знаю, надо ли рассказывать про сам продукт или просто какие-то общие состояния.
- 00:02:33 Можно кратенько про модельку рассказать. Да, давай. Чтобы максимально сэкономить время, я постараюсь. Инсай, знаете, какой словила. Я перепучалась из рабочего формата, вот у меня было 2 часа, чтобы сделать параллельно, там мне кто-то звонил, но когда я начала собирать из деталей, я сначала начала собирать платформу, почему-то я решила сделать именно на платформе, даже не знаю, почему.
- 00:03:03 Вот это меня переключило. Вот, что я могу сказать важное, что, когда я переключилась на сборку деталей, даже здесь не фокус в человечках и в детальках и инсайтах каких-то, а именно в течение вот этого прошлого, в течение рабочего дня, каких-то проблем и всего остального. То есть это ушло, и мне кажется, это очень важно в творческом процессе вообще создании чего-то нового интересного. Касаемо самого продукта, я взяла рабочий рабочую задачу, мы над ней сейчас много думаем. Нам нужно улучшить, изменить сервис саморазвития на нашем внутреннем портале банка.
- 00:03:45 Я работаю, я не говорила, кстати, в каком банке работаю. Я работаю в банке бывшей Ренессанс Кредит, сейчас Ренессанс Банк. Небольшой банк развивающийся со своими сложностями и так далее. Поэтому создать нужно этот сервис из палок и всяких подручных средств. Вот поэтому да и тех

ресурсов, которые есть внутри компании, в том числе наших голов, а я в отделе обучения собственно работаю, и 1 этих задач она и ко мне в том числе относится вот поэтому что здесь у нас получилось здесь вот я наверное буду говорить центре вот где уникальная ценность это некий вход в этот портал саморазвития, и здесь вот, если смотреть сверху, там такой сундучок с сокровищами, вот как раз эти сокровища и про них я немножко расскажу.

00:04:41

У нас, собственно, проблема это мало средств финансов. Мы просто не можем купить какое-то супер уникальное предложение, предложить его сами достаточно сложно. Формируем там какой-то новый контент, потому что его надо найти и самим обучиться. Вот поэтому вот такая вот у нас проблема. То, что сейчас мир так быстро меняется, и в большей степени нужна какая-то уникальная хардовая экспертиза, такое, сейчас его называют, по-моему, на основе навыков.

00:05:12

То есть, когда мне срочно, обморочно нужно освоить какой-то небольшой элемент, там, например, банально в Excel функция ВПР, а мне не нужен весь Excel, а вот я работаю с такой-то базой данных. Либо в PowerPoint срочно нужно какой-то суперский визуал сделать, но для этого мне не нужно осваивать все. То есть, на основе каких-то вот вот этих вот инструментов нам нужно дать людям сервис саморазвития. То есть, hard, ну, как вы понимаете, софт сейчас в меньшей степени в таком уровне потребности у людей, потому что он отовсюду, он изо всех утюгов сейчас, и можно немного поискать, посоветоваться, найти действительно хороший какой-то контент и классного спикера. Вот поэтому здесь у нас больше фокус на хардовое обучение.

00:06:03

Решение, хотя четвертый пусть будет решение. Здесь, кстати, вот я слева изобразила вот этого человечка, у него в руках подручный инструмент, как раз вот то, что нужно, из чего нужно это сделать, он, собственно, это отражает. Вот, дальше решение вот здесь вот, там наверху у человечка такой кристаллик в голове торчит, вот это вот оно, И здесь, наверное, решение в чем? Мы сделали такую фичу сложно это назвать, но так как недавно проходила оценка деятельности, постановка целей, ну, я думаю, у всех в компании это есть, и мы сделали дополнительной постановкой целей с нулевым весом это саморазвитие. То есть, я прописываю себе цель на саморазвитие.

00:07:00

Ну вот, например, я себе написала освоить верстку в определенном сервисе, где курсы верстают, и я могу эту цель не выполнить по каким-то причинам, но я ее зафиксировала. Это сделано для чего? Для того, чтобы собрать базу вот таким простым, наверное, способом о потребностях людей. То есть,

какие цели они себе ставят в рамках саморазвития. Вот, наверное, это вот такое уникальное решение, которое вот нас осенило, и мы его сделали.

00:07:29

Я его даже связываю, знаешь, с уникальным каким-то ценностным предложением внутренним, за счет которого можно собрать быстро хороший, нужный контент и отфильтровать, наверное, какую-то мишуру. Поэтому вот этот вот чувачок с кристаллом, с таким в голове. Вот, что там еще такого у меня есть? У меня есть, сейчас я соберусь с мыслями. Дальше, чего такого уникального еще есть?

00:08:01

Это вот как контент, такая зелененькая, это да и пропеллер, это то, что будет ускорять, это опять же быстрый поиск решений вот этих вот, в том числе хардов, это внутренние эксперты. То есть мы сейчас вот первый квартал нового года начали создавать контент. Ну, в основном, это электронные такие курсы, чтобы быстро накатить множество людей. Первое это процессное управление. Вместе с экспертами по процессному управлению мы создаем электронные курсы.

00:08:33

Я вот буквально месяц назад только начала узнавать, что это такое, но объединив экспертизу и знание методологии создания, можно создать классный хороший контент прямо на примерах рабочих. Наверное, вот в этом еще вот этот пропеллер у меня очень классная модель получилась, на самом деле. Тут много таких прямо разных видно деталей, что ты думала над тем, из чего она состоит. Да-да-да! Вот как раз вот этот двухголовый товарищ черный такой с 2 головами, с Женяным инсайтом я воспользовалась.

00:09:10

То есть, как раз это он эксперт. То есть, 2 головы это супер-супер гениальная какая-то экспертиза его. Вот и дальше сегменты. Вот я изобразила сегменты это люди, которые хотят сами получить какое-то коробочное решение для своей команды с прописанным сценарием, провести самому рогатый, такой типа важный лось. Дальше целевая аудитория это, собственно, те, кому нужна какая-то узкая экспертиза, которая меняет проф деятельность, переходит с 1 отдела в другой.

00:09:46

Вот этот вот без головы, он, ну, то есть, ему нужно новое, он с 0. Вот это вот целевая аудитория, фокус в банке удерживать сильных людей, даже если они хотят поменять специализацию внутри банка, чтобы они, собственно, и остались. Дальше, наверное, смотри, я буду завершать, потому что я много-много эфиров, много времени занимаю, и вот здесь еще как идея, может быть, тоже будет интересно, создавать некий обмен книгами, не настоящими, в смысле, не бумажными, а электронными книгами, создавать какую-то внутреннюю библиотеку книг, ссылок. Мы же делимся ссылками какими-то

классными идеями, авторами, саммари, теми же самыми источниками. Сейчас самое сложное же быстро оперативно понять, что это именно то, что тебе нужно, поэтому классная рекомендация контента какого-то это must, и не обязательно, что ты создал его.

00:10:45

Поэтому вот в чемодане как раз это отфильтрованный классный контент, собственно, для нашей целевой аудитории. Ну и дальше я, наверное, буду передавать слово, потому что слишком много рассказов. На самом деле, модель, в этом смысле, особенно, когда у нас появляются какие-то модели и мы про них рассказываем, тут самое главное на фасилитационной сессии вам, как фасилитаторам, держать тайминг вот, каждого участника и задавать вопросы. В целом, на самом деле, здесь много по каким элементам можно задать вопросы, уточнить, там, да, не знаю, про содержимое сундука, про какие-то еще там элементы, какое-то весло, видимо, эта платформа куда-то плывет. Весло это знаешь, что такое весло, это я забыла, кстати, про это сказать.

00:11:45

Это был небольшой бюджет денег на вложения, там, узкой специализации, обучение людей вне рамок компании, то есть, не нашими ресурсами. Они обучались и уходили. Бесслонно прибыли дальше. В более дорогостоящую какую-то компанию. Да, здорово, очень.

00:11:59

Да, на самом деле, вот самое главное это, это тот инсайт, который ты получила, и, во-первых, про динамику, во-вторых, про то, как действительно это можно распаковать какие-то свои мысли и просто визуализировать их, может быть, даже изначально, как и не ожидал от этого. Ну и каков топик отдельно там это уже, наверное, можно где-то за рамками. Мы же в Альпине занимаемся корпоративной библиотекой. Если интересно, можем потом про это отдельно пообщаться. Вот, рассказывайте, почему нет.

00:12:38

Спасибо. Ладно. Так, двигаемся дальше. Наверное, так вот может быть совсем вкратце, знаете как, может быть даже не столько про саму модель. Интересно про ваши инсайты, которые вы в процессе какие-то были.

00:12:52

В общем, поделитесь просто вашими впечатлениями от этой работы. Может быть, чтобы лишний раз их для себя тоже подсветить. Так, у нас следующий фрейм это Инна. Инна, если готова. Да, привет.

00:13:08

У меня продукт это система, в которую каждый сотрудник в банке может подать идею. Идея будет рассмотрена экспертом и дальше реализована, если она хорошая. Если не очень, то мы смотрим какая проблема подсвечена и можем ли мы ее порешать. Да, я все разложила по матрице. На самом деле

такой нелегкий процесс был, потому что мне приходилось подумать о том, как мне.

00:13:36

То есть это же все на самом деле метафорично надо показать, поэтому было довольно тяжело, надо было подумать, как показать. Плюс еще в какой-то момент мне перестало хватать деталек, потому что я, например, вначале решила, что у меня будут отдельно сотрудники, я их буду показывать. Вот они такие столбики и на нем глазик. А эксперты у меня будут кругляши и на нем глазик. Но потом оказалось, что мне не хватает деталек и мне пришлось думать, а как же мне на что заменить, чтобы это все еще были те же самые персонажи.

00:14:10

В какой-то момент у меня вообще было желание сфоткать там какую-то часть, а потом перестроить ее в другом месте, потому что уже элементы были. Понятно, количество деталей важная часть тоже, чтобы их хватало, конечно. Вот, где-то мне было весело, где-то мне было реально очень сложно. То есть я сделала полкарты и потом мне было сложно в плане, что это ресурсная такая очень история, особенно когда 1 человек ее рождает, скажем. Наверное, я вот сейчас не вспомню, мне кажется, во-первых, мне чего не хватало, когда я это делала, это то, что, например, когда я делала сегменты, я понимала, что я хочу сделать нормальное потребительское исследование, потому что иначе у меня домыслы.

00:14:57

Я прям стала по этому поводу. Да, ну это у меня такая профессиональная деформация, просто я про себя это знаю, что мне надо нормальное исследование, а не выдумки, что я по этому поводу думаю. Но тут выдумки, что я по этому поводу думаю. Это тоже нормально в плане того, что как бы мы можем много работать с гипотезами, но вообще это тоже хороший инсайт, когда ты понимаешь, что у тебя недостаточно данных и нужно просто пойти собрать их, чтобы доработать свою модель. Вот поэтому, когда и особенно стратсессии проводим, мы стараемся заранее людей подготовить, какие данные собрать, чтобы иначе они придут, как бы будут что-то выдумывать.

00:15:39

Да, в этом есть смысл, а то еще потом, не дай Бог, сделают на этом что-нибудь ненужное. Да, да. Я тебе и предположу. Хорошо, спасибо. Так, может, если что-то ещё хотелось добавить, то добавь или могу дальше двинуться?

00:15:52

Знаешь, мне вот интересно, на самом деле, конечно, если бы мы поглубже поразбирали, были бы у меня инсайты или нет? Ну какие-нибудь точно были, но мне кажется, что у меня процесс был довольно осознанный, поэтому и тяжелый отчасти. То есть я сначала вытаскивала, что я хочу сказать, а потом я выбирала детальки, которыми я хочу это сказать. Конечно, если

поковыряться, то есть вон там, например, тема с вовлечением наверху. Тяжело, кстати, было реально тяжело ценностное предложение, нерыночные конкурентные преимущества.

00:16:25

Ценностное предложение это в принципе для меня всегда тяжело, это же надо чем-то сильно отличаться от остальных. Да. Здесь я хотя бы поняла, что мы так как идем через вовлечение всегда, а не через как многие компании. Сейчас мы всем KPI поставим и заставим, и заставим. Или денег подвесим и вот только ради денег народ там и бьется.

00:16:47

Промышленники так часто делают, а потом сервисталь к нам приходила, слезть говорить не можем, хотим слезть, надо сокращать расходы. А что Вот и у нас, но вот эту тему с вовлечением точно надо было бы расковырять, потому что там такая много очень много разная фигурка получилась. Да, я вижу тут и взаимосвязи, как это ниточками сделано, здорово получилось. Хорошо, вообще, да, когда с фасилитатором, конечно, группа работает, фасилитатор в этом плане задает вопросы. Мы сегодня про некоторые вопросы тоже поговорим, какие можно задавать как некие универсальные.

00:17:21

А так, конечно, ну, всегда под каждую сессию, под каждую задачу свои готовятся. Ну, то есть универсальных таких прям есть какое-то количество, но из искреннего интереса. То есть, ну, не знаю, там действительно, почему вот эти элементы так между собой связаны, а не по-другому? Вот. Хорошо, спасибо большое.

00:17:39

Я просто, чтобы мы успели всех как-то кратенько пробежать. Вот здорово, что на самом деле многие успели что-то сделать. Поэтому сейчас еще так. Евгений, поделись, пожалуйста, что получилось. Мне, как показалось, я просто достаточно писал свой бизнес продукт или идею, поэтому не стал бумажки писать.

00:18:05

Если вкратце, я придумал сервис повторяющихся заказов или подписки на какие-то базовые продукты, потом узнал, что это уже Amazon придумал 100 1000 лет назад, естественно, все пьют кофе каждый день, поэтому можно капсулы доставлять каждую неделю, каждый день доставлять хлеб, молоко, воду, бла-бла-бла и все такое прочее. Но если не описывать все вот эти вот штуки разные, мне достаточно тяжело было придумывать секретный соус, я его вымучивал, на самом деле, из себя: что можешь стать секретным соусом в такой бизнес-модели? Потому что ну как будто бы идея на поверхности типа все каждый день пьют кофе там курят сигареты едят хлеб или что-то делать можно подписываться на эти продукты каждый день их доставлять пришлось вымучить какой-то там AI машинное обучение что-то еще что предлагает человеку который грубо говоря заказывает там не знаю кофе

предлагать ему еще и печенье например или знаешь какие-то еще это могут быть вещи в некоторых случаях это могут быть какие-то ресурсы, которые у тебя есть. Ну, например, у тебя есть обширная база курьеров, допустим, и тоже так вот, ну, как бы, сходу не скопируешь, и это тоже является твоим личным конкурентом. Преимущество большая база курьеров.

00:19:27

Или еще какая-то, может быть, другая. То есть, это команда тех самых ML-щиков, которые: попробуй ее собери. Да, но в итоге, когда я думал про потоки выручки, это как будто бы кажется низким маржинальным продуктом, что там торгуешь кофе. Поэтому там маленькие денежные котлетки, но зато можно много чего кросс-сейлить, продавать этим людям с подписками, можно сами данные о покупках тоже монетизировать в маркетинговых исследованиях и чем-то еще внутри компании. Чем дальше, тем сложнее, как будто бы процесс достаточно утомительный и затратный для моих неокрепших мозгов или уставших после рабочего дня.

00:20:13

В конце уже повод на подумать, возможно, с чего-то сложного начинать, самое простое оставлять на потом то, что уже придумал. И совершенно точно, теперь тут всячески изображал компьютеры, вот эта синяя штука на подставке, приложения и так далее. Наверное, если проводить какие-то похожие воркшопы и что-то еще, надо, безусловно, озаботиться, что мясо или база, с которой работают люди, с которыми ты воркшопишься, имели достаточно простые универсальные средства изображения того, с чем они работают. Чтобы, условно, у финансистов всегда были денюжки или зеленые бrikетки, а у айтишников были компьютеры и все такое прочее. Да.

00:20:54

На самом деле, есть набор такой, довольно простой, не очень дорогой и хорошо покрывающий потребности команды на 6-8 человек. Мы использовали всегда Lego Education Я скину ссылочку тоже на актуальную найду сейчас на Озоне последнюю версию этого набора А я смотрел, Сириус Плей был даже до какого-то периода, а потом стал стоить 25 1000 за маленькую коробочку. Что-то грустно это выглядит. Да, нет, Сириус Плей как бы не рекомендую, потому что очень дорого, необоснованно дорого. Там есть какие-то элементы, которые типа там коннекторы, но в наборах Сириус Плей нет чего-то вот прям такого супер уникального, чего нет в других наборах То есть это все можно собирать из разных, как бы, частей.

00:21:42

Ну вот Lego Education в целом базово закрывает потребности основные там и зверушки есть, и люди, и там человечков много разных, и всякие разные предметы, и платформы, в общем, там все, что нужно. Вот, поэтому с него точно можно начать. Вот для 1 команды, для консультационной сессии его вполне будет хватать. Так, хорошо. Спасибо.

00:22:04

Может быть, если какие-то инсайты были? Бумажки, как будто бы, если модель простая, мне показалось, что их избыточно писать, на самом деле. То есть, если ты прошелся, я прошелся еще сам для себя рассказал как будто бы я по картиночкам могу воспроизвести все что написал бумажка Да да на самом деле да тут единственное для чего могут писаться какие-то стикеры для того чтобы зафиксировать какие-то действия конкретные Ну например там какую-то гипотезу пойти проверить или еще что-то. То есть то, что не очевидно из модели, вот, но в принципе достаточно фоток, достаточно видеозаписи, которую вы там тоже желательнее ее делать, да, всегда, чтобы она оставалась. Вот, и это все где-то в чатике живет, потом всегда можно к этому вернуться, если вдруг что-то забыли, какие-то элементы модели.

00:22:55

Вот, хорошо, так двигаемся дальше. Екатерин, кратенько тоже поделись, буквально пару минуток. Ну, кстати, я, да, всем еще раз привет! Я соглашусь сейчас с Женей, что да, можно было не писать стикеры на самом деле, потому что у меня вообще очень получилось, мне почему-то сразу захотелось посадить это на такую какую-то платформу, собственно, и разделить прямо вот по секторам, как это есть собственно, в LinkedInway. И, по большому счету, вот у меня здесь это модель, так скажем, Т-игры трансформационной игры, и как это все вообще, в принципе, взаимодействует.

00:23:46

Там очень много людей в любом случае, поэтому здесь очень много деталей людей. Плотная моделька. Я точно могу сказать, что с деталями не то, чтобы проблема была у меня, потому что у меня там Lego Duplo, например, много, Но я тоже для себя отметила, что нот коннекторы у меня получились, что это резинки, что между собой взаимодействуют. Хотя я понимаю, что, например, потребность, так скажем, вернее проблема с тем, что, как мы ее будем продавать, например, тоже бы я бы тоже законнектила, но это нереально растянуть. Вообще мне очень понравилось идти от обратного, что мы не пишем, а именно делаем это ручками.

00:24:48

Это правда по-другому совершенно, это какой-то действительно творческий процесс, в который тыходишь. Я за это на самом деле благодарна, наверное, за этим ушла, потому что ты, когда в это погружаешься, у тебя начинают сразу по-другому работать мозги твои. И это классно, это прям такой инсайт, что как бы бумажки это не панацея. Хотя бумажки тоже нужны и здесь вот я бы хотела отметить, что хорошо, когда вы работаете в команде, например, что если вы какую-то деталь собрали и вы ее обсудили, то вы бы какие-то тезисные штуки себе записали по ней. Вот это классно!

00:25:42

Потому что, например, я собирая что-то в начале, придя к концу, посмотрев потом на это на все, подумала: Так, а вот здесь я что же все-таки имела

ввиду? Вот, но я вспомнила, и это правда уложилось очень классно, то есть это еще, как сказать, это хорошо еще и укладывается, то есть когда ты это делаешь последовательно, либо ты это делаешь, если работать с командой, например, если каждый свою какую-то часть делает и потом это еще как-то в обсуждении, как-то представляет, то интересные могут быть инсайты, вот 100 процентов. Потому, что сама с собой разговаривая, сидя, я уже начала как-то по-другому на это смотреть. Вот, так что да, я вам love. Спасибо, Петь, спасибо большое.

00:26:39

На самом деле, это очень важно было как раз прочувствовать. Здорово, что у вас это получилось. Вот кто, может быть, еще не успел дособрать, можно будет дособрать потом тоже, как-то отписаться. Я тогда уже, может быть, просто за рамками какой-то фидбэк смогу дать. Но тогда нужно будет модельку здесь заполнить, чтобы я как-то мог отписаться.

00:27:02

Или можно кратенькие заодно тоже потренируйтесь про свою модель рассказывать, сделать кратенькую запись, заснять ее и рассказать, что у вас получилось. Но это уже потом для тех, кто будет догонять. Хорошо, спасибо вам большое. Давайте тогда перейдем к нашей второй части. Сейчас я открою презентацию.

00:27:38

Сегодня с вами довольно много всего еще предстоит нам успеть. Буду где-то, если что, гнать в моих каких-то моментах презентация точно будет доступна, какие-то вещи, которые может быть не такие треугольные, мы их может будем пропускать. Так, разминку мы пропустим, уже про это про все поговорили. Сегодня у нас будет вот посвящен третий вебинар фасилитации сессии. Мы сейчас будем разговаривать именно про фасилитационную часть и попробуем сегодня в конце такой завершающий практикум наш это создать сценарий сессии Lego sirius play, чтобы примерно прикинуть, как могло бы это быть.

00:28:20

Мы уже с вами поработали с моделями, поняли, как индивидуальные модели, коллективные модели, как можно разные канвасы применять к Lego. Вот осталась такая вишенка для того, чтобы просто идти уже и проводить свою сессию, это научиться еще делать сценарий сессии и вести её. Так, про DAZ мы поговорили, давайте двигаться дальше. Вот то, что вы, по сути, подметили, есть такой термин называется состояние потока, его, собственно, разработал Михай Чиксентмихай или как бы еще по-другому Михайм. Да, в общем, я все время с произношением этого имени мне сложно.

00:29:01

В общем, он выдвинул идею о том, что мы очень хорошо и эффективно учимся, и, в принципе, работаем, когда задача, с 1 стороны, там она достаточно сложная, с другой стороны, она выполнимая. То есть, мы где-то

посередине находимся. Если задача слишком сложная, то мы быстро теряем к ней интерес. Если задача слишком легкая, мы тоже теряем интерес. Вот если вы посмотрите на разные игры, вот особенно какие-то онлайн-игры или что-то в этом духе, они как раз постоянно работают с этим состоянием потока.

00:29:29

То есть, балансируют, не дают слишком легкие задания, не дают слишком сложных и за счет этого поддерживают длительный интерес. Вот мы в рамках Legacy Resplay, по сути, работаем тоже в состоянии потока. Ну, и аудитория, которая приходит к нам, она в это тоже состояние погружается. Поэтому мы разбиваем итерационно задачи, то есть, мы делаем их, с одной стороны, достаточно простыми, с другой стороны, ну, как бы, относительно сложными, чтобы это было интересно. Если дать сразу сложную задачу, то, как бы, это может стопорить и вызывать вопросы вообще с чего начать и как с этим быть.

00:30:03

Возможно, это то, с чем вы столкнулись, когда сразу задача собрать целую бизнес-модель. Задача выглядит объемно, непонятно сколько времени займет и, в общем, сложно начать. То есть, если бы как фасилитатор разбивал он ее, например, на эти блоки и потом каждый раз собрали блок за пару минут, за трое, за 5 минут, рассказали про него кратко, двинулись дальше. Вот, то, наверное, процесс был бы даже чуть легче. В целом задача Lego Series Play, как вы вот уже тоже на своем опыте заметили, это 100% участников создает 100% содержания встречи.

00:30:40

То есть люди не отвлекаются, они полностью сфокусированы в процессе в отличие от обычных сессий. Там есть активные части аудитории, есть пассивные. Здесь из-за того, что правила Legacy Reusplay не оставляют возможности промолчать, не оставляют возможности не построить, то как бы мы достигаем как раз вот этого эффекта, что 100% участников содержание встречи генерирует. Фасилитация. Мы сегодня с вами посмотрим на нее именно в рамках инструментария Lego Series Play.

00:31:12

Сама по себе фасилитация это отдельная большая дисциплина. По ней тоже есть много тренингов, разные инструменты используются. Вот мы сегодня так обзор на нее немножко в этом смысле посмотрим, но больше через призму инструментов Lego. Буквально переводится как оснащение инструментами, То есть, мы в рамках фасилитации оказываем поддержку в какой-то задаче, в какой-то деятельности пользователя. Отличается от модерации мягким стилем и такой, ну, по сути, поддержкой.

00:31:43

Да, то есть, мы не указываем людям, как им работать. То есть, в отличие от тренинга, например, у нас не стоит в фасилитационной сессии задача

натренировать какой-то навык, а стоит задача привести пользователя, я уже привести нашего участника сессии к тому результату, к которому он хочет прийти или к которому заказчик хочет, чтобы вся команда пришла. Поэтому мы оставляем большую часть времени на командную работу и объясняем только инструментарий или задание. То есть, в принципе, больше ничего особенно объяснять не нужно. Мы не лидируем, как бы, не берем на себя роль лидера в команде.

00:32:24

По сути, мы оказываем только такую поддерживающую функцию, чтобы процесс шел. Но опять же, в чем преимущество Lego относительно каких-то других инструментов. Lego сам поддерживает очень хорошо командную динамику, то есть, в принципе, дать задачу дать кубики и включить музыку все, уже процесс визуализации идет. А дальше вопрос правильного задавания вопросов и, как бы, построения сценария: как раздробить большую задачу большого слона так, чтобы людям было интересно двигаться по процессу. Вот.

00:32:57

Ну, от тренинга, как я сказал, отличается тем, что мы не тренируем какой-то определенный навык и исключительно, по сути, даем поддерживающую такую функцию в процессе деятельности. Какие критерии успешного события? Мы на это так смотрим, что главное чтобы участники успешно обменивались опытом, вообще в целом разговаривали. Может быть углубили взаимоотношения. Каждый что-то для себя узнал, какие-то инсайтовые сессии.

00:33:28

Все участвовали, обсуждали, слушали, строили и так далее. Каждый был услышан. Это важная часть и, по сути, тоже ради этого все и делается, чтобы все высказались. Даже самые интровертные интроверты про свою модельку рассказали. Я еще заметил такой, ну, какой-то побочный эффект от Лего.

00:33:47

Когда человек рассказывает о модели и держит, условно, там, модель в руках или она на столе лежит, воплотив свою идею в этой модели, меньше страх, ну, как бы критики в сторону своей идеи. Почему? Потому что, как бы, ты не являешься больше носителем идеи, не являешься объектом потенциальной критики. Ну, потому что, когда я рассказал мысль какую-то, дальше кто-то говорит: Слушай, ну а если вот это? По сути, какая-то критика направлена, в некотором смысле, на меня, как на носителя вот этой информации.

00:34:20

А здесь информация уже вынесена из меня. Она уже вот можно на нее посмотреть, можно в ней что-то докрутить. И в этом смысле дискуссия проще складывается. Вот такое наблюдение из опыта. Никакого научного подтверждения или каких-то пруфов в этой теме у меня нет, но вот просто

подсвечиваю, что можно это тоже иметь ввиду, что какие-то более сложные вопросы.

00:34:44 Я встречал даже кейс применения Лего. У нас на 1 из потоков была девушка медиатор, медиатор конфликтов. И она попробовала применять Лего в медиации конфликтов. Это было очень интересно. То есть, ну, как бы, вот так обычно мы никогда не использовали.

00:34:59 Вот, и это тоже был интересный опыт. Так, ну, собственно, каждому ясно, что будет после воркшопа. К этому как раз мы обычно стикеры и делаем, чтобы какие-то артефакты артефакты остались и понятный план действий. И артефакты, фото, видео модели, оригиналы моделей и так далее. Так заглядываю в чат, чтобы посмотреть, что кто-то написал.

00:35:22 Можно вопрос задать? Да, конечно. Минутку. У меня вопрос как раз вот к тому, что модель вынесена, но все равно же я ее презентую. И у людей же тоже могут оказаться свое видение того что я строила и тогда как с этим быть?

00:35:40 Они все равно могут сказать и говорить что давай-ка мы вот эту штучечку отсюда заберем вот туда перенесем а вот этих 10 добавим. Да, когда модели индивидуальные у нас принципе всегда озвучиваем изначально правила что мы не критикуем модели. Модель это всегда видение, ну, как бы, того участника, который ее создал. Нету неправильных моделей, то есть, мы это подсвечиваем. То есть, ну, по сути, человек просто выгружается в мысли, так считает нужным.

00:36:05 Вот, когда мы схлопываем модель коллективную, там уже может иметь место какая-то корректировка модели, то есть группа обсуждает модель, то есть презентовали ее, обсудили все элементы и что-то в них можем докрутить. Тут как раз дискуссия, в том числе можно применять инструмент шкалы согласия, она чуть дальше будет сегодня в материалах, для того чтобы все пришли к какому-то общему знаменателю. Бывает такое, что людям сложно договориться, но когда мы все-таки про Lego инструмент говорим, там, как правило, люди приходят к консенсусу и нет таких прям жестких, яростных споров. Но, опять же, да, вот как бы мы как физитаторы можем людям помочь найти вот этот общий консенсус через вопросы или про какой-то еще вариант поискать. Вот, наверное, такой вот ответ, не знаю, насколько им получилось ответить.

00:36:59 Смотри, а они строят сначала, допустим, они оптимизируют процесс, они сначала строят как есть, а потом как должно быть? Потому что как есть, я понимаю, как это фантазировать, у них по-разному. А вот как должно быть,

как договорить это интересно. Да, то есть вот мы же модель постоянно дорабатываем, перестраиваем, то есть мы можем указать текущее состояние модели опять же все зависит от задачи сессии например мы указали текущее состояние модели потом выделили в ней какие-то проблемы а потом перестроили модель так чтобы эти проблемы нивелировать. Ну как бы какое-то решение проблем придумали.

00:37:38 Вот через несколько итераций вот таким образом перестроили. Модель отражает некий образ будущего. Дальше вопрос как бы как это воплотить в жизнь. Но вот мы же порождаем, по сути, просто дискуссию. Так бы они словами говорили, но слова такая штука, они теряются, что-то не так интерпретируется.

00:37:54 Человек подумал о чем-то своем в этот момент времени, когда мы все-таки вокруг модели обсуждения строим, то фокус внимания больше и дискуссии проще складываются. Вот у меня просто знаешь о чем вопрос о том, насколько им вообще 100% Насколько получается договориться, что процесс будет именно такой? Я понимаю, что это итерационное изменение, но естественно насколько они все согласны под конец. Потому что они же то, как они реализуют, зависит от того насколько они Понятно, что вовлечение на это работает, но насколько они реально договариваются? Или компромисс все-таки идет?

00:38:32 Да, но мы шкалирование используем, шкалу согласия. Я попробую быстренько к ней дойти сразу, чтобы раз уж мы к этому пришли. Сейчас, потом буду только вернуться назад. Вот пример. Мы используем довольно простой способ шкала согласия.

00:38:59 Согласен нет вопросов и комментариев, как бы там есть вопрос незначительный комментарий, вообще не уверен, есть вопрос и комментарий и совсем не согласен. Вот, и мы просто берем стикеры, пишем 1, 2, 3 или 4, и как бы пишем какой-то вопрос в комментарии, все подняли, стала видна общая картинка. Потом мы в итоге можем приходиться через несколько итераций чтобы в итоге все-таки были единички и двойки у всех. То есть, если есть тройки и четверки, то мы пытаемся найти какой-то консенсус. Есть более сложная восьмиуровневая шкала согласия, ее тоже можно использовать, но как бы воткак по мне, достаточно предыдущего варианта.

00:39:39 Он вполне справляется с этой функцией. Вот, думаю, что, ну, как бы в целом вот этоэто помогает. Как правило, люди договариваться. Может быть, конечно, какое-то, там, не знаю, непримиримые отделы встретились, вот, какой-то личностный конфликт у людей, еще что-то, но это уже скорее

исключение из правил и это такая задача не в рамках Lego Series Play решаемая на какой-то отдельной ретроспективе или еще где-то, но мы можем все-таки людей сфокусировать, сказать: Коллеги, у нас есть цель, к которой мы должны прийти к концу сессии. Нам с вами важно договориться.

00:40:16

Давайте найдем какой-то компромиссный вариант. Банальный может быть ответ, но только так. А как по твоему опыту? Сколько итераций скажем от первой модели до того как все договорятся в среднем? Все зависит от того, конечно, насколько чувствительный вопрос мы решаем.

00:40:37

Если это какая-то креативная сессия, мы там какой-то новый продукт генерируем, то в целом это все накидывают идею, все гипотезы, все фонтанируют, в целом особо не критикуют. Если это какой-то сложный проект, какой-то, не знаю, сложный бизнес-процесс, который мы должны перестроить и вот все эксперты собрались. Ну, там, конечно, посложнее. Ну, по опыту, обычно, однодневной сессии в целом хватает, чтобы вот какой-то процесс разобрать, полностью его переработать и, как бы, люди в итоге пришли к какому-то согласию. Ну, то есть, мы сначала индивидуальный элемент строим, потом собрали коллективную модель, текущее состояние, потом выделили в ней проблемы, потом эти проблемы переработали в решении и вот вуаля что-то получилось.

00:41:22

Вот обычно дневной такой, ну, условно восьмичасовой сессии вполне хватает. Много времени уходит на обсуждение. Вы могли даже сегодня заметить, вроде бы, да, ну, вот, там, есть моделька Сейчас про нее быстро расскажем. Ан нет. Каждый участник выскажется по 3-5 минут.

00:41:39

Вот, а участников, например, 8. Сразу x8 умножайте и получается, что основное время, на самом деле, не построение модели занимает, а именно обсуждение, рефлексия. Вот это все. Поэтому закладывайте. В принципе, меньше трех часов, как правило, редко бывает сессия, даже если это какой-то простой вопрос, такой тимбилдинговый и так далее.

00:42:04

Так, возвращаюсь к нам назад, чтобы мы сегодня все успели. Постараюсь, чтобы мы сегодня не задерживались тоже. Так какие-то вещи я буду пролистывать. Так вот как раз, собственно, мы с вами пришли. Как отличить Lego Series Play сессию?

00:42:22

Да вот как бы, ключевой элемент понятно, банально, спасибо Сар использование кубиков Lego, есть василитатор LSP, сессия начинается с навыков построения модели, тоже важная история, как бы, дать людям, которые вообще никогда, может быть, кубиком не прикасались, дать вот эту возможность через что-то простое прикоснуться к этому. Мы используем

метафоры и сторителлинг это тоже часть сессии Lego Series Play. Следуем процессу четырех стадий этикет Lego Series Play, который мы в прошлый раз обсуждали. Вот, значит, это все. Если ответы да, то это Lego Series Play сессия.

00:42:57

Если чего-то не хватает, то мы используем кубики Lego, но это не Lego Series Play сессия, а это просто какой-то элемент использования. 3 базовых шага сессия, Lego, сюрсплей. Самое первое, понятно, мы там некий челлендж озвучиваем. Дальше люди создают модели и дальше дискутируют. Вот у нас, по сути, 3 ключевых фазы.

00:43:19

Четвертая это некая рефлексия. Можно вопрос сразу к этому? Скажите, пожалуйста, я правильно понимаю, что перед тем, как пойти в ЛСП-сессию, нам необходима сессия, на которой мы у заказчиков выясняем запрос и выясняем некоторые детали: кто члены команды, чем они занимаются, какие проблемы и так далее. То есть сразу в это шагнуть просто невозможно. Да, вот мы так обычно двигаемся, как раз этот слайд на этот тоже отвечает.

00:43:51

Мы задаем вопрос. Обычно, когда заказчик заказывает сессию, все равно у нас какая-то есть итерация общения, либо это внутренний заказчик компании. Мы тогда к нему приходим и говорим: А зачем тебе это вообще? Что ты можешь потом получить? Прояснение запроса.

00:44:07

У тебя 90% успешной работы. Точно, да. А потом мы из этого выстраиваем сценарий. Также можем сценарий проговорить с заказчиком уточнить тайминг, как бы, вот и все детали какие-то, которые нужны для успешного события. Ну вот если базовые некоторые вопросы взять, то они могут вот так звучать: Какой будет лучший итог этой встречи?

00:44:28

Каким бизнес-целям должна отвечать эта встреча? Если вот работа была крайне успешной, то что изменится к лучшему, ну и так далее. Еще несколько вопросов, которые здесь на экране. То есть вот это оно как раз про этот вопрос, который ты задала. Он будет в презентации вот эти вопросы, но в целом можно под свою задачу, конечно же, как-то адаптировать их, доработать, сколько участников планируется, есть ли помещение какое-то просторное и много-много всего, что может быть полезно.

00:45:03

Вот, если на схему подготовки сессии посмотреть, то у нас есть там первый этап подготовки. Это вот как раз поставить четкие цели, для чего мы строим модель, формулируем задачу для этапа создания модели из кубиков Lego, составляем список вопросов, которые помогают раскрыть задачу и, в общем, проверяем, все ли между собой взаимосвязано, цели, задачи и вопросы. То есть вопросы должны нам в итоге помогать. То есть мы

стараясь заранее сформулировать, чтобы они нам помогли в итоге прийти, какие-то, так сказать, раскрыть элементы моделей, которые в итоге ответят на задачи и цели. Какие задачи мы можем решать в рамках сессии Lego Sirius Play?

00:45:49 Вот некоторые из них мы разобрали. Вот, например, бизнес-модель попробовали. Можно еще много чего другого делать: видение миссий, новые продукты, стратегия развития, корпоративная культура, ценности. Здесь много еще может быть другого: бизнес-процессы, HR-практики. На самом деле много где можно применять.

00:46:08 Общая схема самой сессии внутри. Вот мы уже про это тоже частично поговорили. У нас есть задачи, что строим дальше. Собственно, сама модель строится из кубиков, рассказ, о модели и обсуждении. То есть, мы вот такими кусочками двигаемся.

00:46:23 Когда мы проектируем сессию, исследуем этим трем шагам и главное убеждаемся что все эти элементы между собой взаимосвязаны. Например, формула четкой цели может выглядеть вот так. То есть нам нужен правильный глагол, понятный результат, четкий объект. Допустим, согласовать наиболее привлекательную, рентабельную, продуктовую линейку. Вот мы для себя сформулировали такую цель.

00:46:48 Это цель всей сессии, а дальше мы ее как бы декомпозируем на составные элементы. Понятно, правильные глаголы это отдельно. Как бы шпаргалка может быть полезна или в этом смысле, я думаю, что проблем точно не будет. Значит, логика цели какие еще могут быть? Цели на уровне задачи, например, миссия компании, видение.

00:47:13 Может быть цель на уровне стратегии, например, стратегические цели какие-то компании. Может быть цель на уровне встречи. Вполне может быть вообще цель тимбилдинг или ретроспективу провести с помощью кубиков Lego. То есть, в принципе, куда вы ее примените, это уже на ваше усмотрение. Какие еще важные нюансы?

00:47:33 Вот эти вопросы, как я говорил, важно подготовить заранее, задавать вопрос 1 за 1 раз, согласовать все эти стадии. Время сессии, она, как правило, менее 60 минут никогда не длится. На самом деле, чаще всего больше длится от количества людей зависит. Вот и оптимальное количество участников 1 команды 8 человек. Здесь, наверное, стоило написать не более 8 человек.

00:47:59 Потому что если больше, то, во-первых, команде тяжелее двигаться, тяжелее договариваться, как правило. Оптимально где-то 6-8. Ну и вам, к

аффилиратору, тоже будет сложно. Если у вас, например, собралось 10 или 12 человек, лучше на 2 команды разбить, и тогда пусть они двигаются параллельно треком. Немножко с вами хочется поговорить тоже.

00:48:21 Вот как вам вот эта задача? Как вам формулировка эта? Вот постройте модель решения, которое вам необходимо принять, и того, что вас останавливает принятие решения. Это 2 задачи. Да, это 2 в 1.

00:48:37 Оно на самом деле будет, скорее всего, неверно истолковано. То есть люди построят либо 1, либо другое. Поэтому такую лучше разбивать на 2 части. Как правильно мы формулируем задачи? Начинаем с какого-то глагола, как правило, постройте модель.

00:48:55 Мы призываем участника к действию. Например, постройте модель работы банка, в котором индекс потребительской лояльности составляет 70%. Люди, естественно, должны понимать, что значит индекс потребительской лояльности и быть в контексте этого. Или, допустим, если говорить про длинные формулировки, они могут сбивать с толку, то лучше либо объяснять, либо делать их изначально короткими и понятными. Можно задавать какие-то вопросы: что вы видите, какие будут внешние проявления, каково это, что там будет происходить и так далее.

00:49:29 В общем, лучше всего, чтобы было минимум усилий при формулировании задачи. Вот еще несколько примеров формулировок. Постройте модель, которая будет показывать, что чувствуют пассажиры, покидая аэропорт. То есть это некий опыт модель будет демонстрировать. Или постройте модель, чтобы продемонстрировать пример позитивного поведения лидера.

00:49:49 Здесь мы фокусируем, по сути, на демонстрации поведения. Или постройте модель, демонстрирующую аэропорт будущего. Вот мы там со Спортмастером магазин будущего строили. Вот некий макет воссоздается. Такой взгляд вперед.

00:50:06 Или постройте модель, демонстрирующую, может быть, не самый лучший пример, но тем не менее самую красивую вещь, которую вам доводилось видеть. Или постройте модель, показывающую то, что заставляет петь ваше сердце. Это какие-то пример просто, как могут какие-то эмоциональные модели выглядеть. Каждый, конечно, по-своему поймет. Ну, бывают разные задачи, которые тоже иногда связаны с эмоциями.

00:50:29 Давайте с вами попробуем сейчас поработать над подготовкой сценария. Здесь на экране сейчас приведен некий пример того, как мог бы выглядеть сценарий небольшой по времени. На самом деле, не стоит, наверное, сильно,

как сейчас, когда мы будем практическое задание делать, не стоит сильно озадачиваться тем, чтобы оно было ровно вот в час или, там, в 2 часа. То есть, главное попробовать начать и понять в целом, как можно декомпозировать какую-то задачу. Задачу, вокруг которой нужно будет создать этот сценарий.

00:51:09

Я специально не даю какую-то вам как фрейм, да. Вы можете взять какую-то свою задачу интересную и полезную вам, по сути, воспользоваться таким коллективным сознанием. Я вас разделю на несколько групп, то есть у вас будет возможность внутри своей группы что-то придумать. И если вы не успеете весь сценарий составить это ок, то сколько успеете заполнить блоков столько и заполните. Мы с вами потом эти сценарии обсудим.

00:51:38

Я сейчас вам в чат скину скриншот вот конкретно этого сценария и еще 1 табличку, в которой вы сможете заполнить. Там тоже дан пример того, как может выглядеть 1 из сценариев сессии. Вот прямо сейчас вам делаю скриншоты, скидываю вот это в наш чатик. Так так секундочку сразу отправлю все. Может быть если есть такие вопросы? На первый взгляд все заполнено, поплыл.

00:52:24

Да, смотрите это пример, это только пример, заполнять нужно, естественно, не точно так же, нет смысла переписывать. Применительно к какой-то своей задаче или к задаче, которая вам интересна была бы, то есть вы в команде поговорите о том, вокруг чего вы хотели бы построить сценарий сессии, вокруг какой прикладной задачи. Ну, например, допустим, в твоём случае, там, не знаю, ретроспективу провести. Как можно было бы разбить сценарий ретроспективы, применив к ним кубики Lego или какая-то еще другая задача. И вот быстренько накидать какой-то небольшой сценарий того, как бы могла быть разбита эта задача.

00:53:06

Так, сейчас вот я вам скину и табличку, и скриншот, И сейчас вас разделю на мини-залы. Секундочку. Так сколько у нас времени? А сколько будет времени на исполнение? Да, давайте поставим.

00:53:23

Так вот я смотрю, давайте буквально 15 минут я думаю хватит что больше не нужно по крайней мере основной принцип точно мы из этого ловим так сейчас я создам нам залы По 2 человека будет в зале. Так вот отлично все ставлю 15 минут. Так, все поехали тогда. Думаю, что если вопросы будут, я еще по залам пробежусь, если что, напишите в чат, я тогда быстренько оперативно тоже туда отвечу. Поехали.

00:54:35

Так, Расскажите, пожалуйста, тогда, какой у вас получился сценарий, вокруг чего вы его выстраивали. Не знаю, с любого зала можно начать, кто был в

первом зале. Я хочу начать, мне очень нравится наша задумка. Я что-то подобное делаю, украду еще и для будущего. У нас, ну, во-первых, мы достаточно конструктивно какие-то штуки обсудили, и не сразу соглашались на предложение друг друга.

00:55:11

Формат обсуждения классическая ретроспектива там спринта или какой-то итерации в работе над чем-либо, в разработке и так далее. Из интересных моделей, тех которые можно построить с Lego, это как погружение в подход собрать идеального участника команды супергероя с 1 суперспособностью, 1 уязвимостью. То есть все садятся из 20 деталек делают какого-то там не знаю программист Мэна, у которой есть какая-то суперспособность условно там не спать, писать много кода, видеть баги и 1 уязвимость то есть например там очень жадный очень любит деньги или очень грубый вот то есть они таким образом погружаются но в относительно безопасном формате а потом они собирают антигероя тоже с 1 суперспособностью 1 уязвимостью таким образом рефлексируют над тем что им помогает работать над там каким-то инкрементом или полезной работой и то что мешает а потом еще они дополнительно рекурсивно еще бьются на группы и делают супер-супер героя собирательного со всеми чертами хорошими и думают как эксплуатировать и супер суперзлодея со всеми собирательными плохими чертами и думают как их забарывать а дальше у нас вышибло из Да, я успела проговорить, а потом они когда соберут супер супергероя, они думают, как его клонировать, какими способами, но уже немножко переключая их в реальную среду, если это в жизни.

00:56:40

Его же можно обучить, прокачать, научить как-то делать, чтобы таких было много. А тот, который супер антигерой, они думают над противоядием. Да, Женя, противоядие. Да, вот на этой стадии нас это разлучило. И нас вырубило, то есть это как раз будет решением, как делать больше хороших вещей, что нам надо продолжать, если на реальную ретроспективу перекинуть, а что прекратить или больше не делать.

00:57:08

То есть выработка как раз этих правил, которые, собственно, и будут результатом ветра. Все! Жизнь по времени заняло наше обсуждение или созвон вот эти киппс которые вот по сути наша ретроспектива которая по сценарию вы только час контента наполнили вот ушли на перерыв и начали обсуждать как мы будем делать супер-супер героев То есть, вышли за час, но еще не дошли до самого продуктивного обсуждения. То есть, оно будет, наверное, кратно больше часа, где часа 2, наверное. А сколько на 1 итерации примерно заложено у вас времени?

00:57:52

Так, а итерацию это на что? А ну вот вообще если можно визуализировать можно наверное было бы прямо демонстрацию сделать как вот в табличке

если у вас Тренировочное задание 20 минут. Тренировочное задание уже с безопасным погружением в коем рабочий контекст еще 20 минут то есть 20 минут на итерацию ок сколько команда но 2-9 человек спринтовая команда классического размера, очень компактная. Ее не обязательно даже делить потом. Наверное, придется для супер-супер героев, супер-суперзлодеев.

00:58:34 Да, интересная, очень креативная задумка. Я потом поделюсь сценарием ретроспективы статьей, которую я писал по этой теме. Тоже, может быть, будет полезно примените к своему ретро. Спасибо. Так, давайте двинемся дальше.

00:58:59 Кстати говоря, вы можете скинуть в чатик, если у вас есть под рукой, можно скинуть в чатик ваш сценарий, табличку Excel, чтобы осталось и на будущее, и, может быть, коллегам тоже будет полезно. Сейчас кинем, но там огрызок треть заполнен. Давайте. У нас тема это собрать авторов в лаборатории идей. То есть, это те люди, которые предлагают идею в систему.

00:59:42 Это вот цель сессии понять вообще первое, как они нас видят, вот эту систему, и чтобы они её построили и потом перестроили, как бы они хотели, чтобы она работала. В начале сессии, во-первых, это люди по-разному знакомы. Кто-то знаком, кто-то незнаком, кто-то незнаком, поэтому вначале это знакомства, чтобы они там либо что-то для себя приятное построили, рассказали. Может быть, какое-нибудь животное построили, рассказали, почему именно оно. Потом индивидуальное тоже задание это построить себя на тренинге.

01:00:16 И следующее это себя после тренинга. То есть какой я буду, когда этот тренинг пройду или какие ожидания. Там по-разному можно себя после или, например, какие у меня ожидания. Что тут случится и как моя жизнь изменится после вот этого мероприятия. На следующем этапе просим построить, а мне кажется у нас кто-то отвалился главное лицо, нет?

01:00:43 Да, нет. Наверное что-то уже мало опять. Есть такое ощущение, что читать чуть-чуть. Простите меня, я наконец оживил компьютер. Так, я здесь.

01:01:02 В общем на следующем этапе мы просим строить индивидуальную модель, как они видят лабораторию здесь сейчас. Все делятся и после этого мы просим построить групповую модель, как они видят лабораторию здесь сейчас. И на следующем этапе мы просим перестроить вот эту групповую модель, скажем так, как они считают, лаборатория идей должна работать. То есть вот какая бы для них модель была бы идеальной. Ну и там возможно несколько операций пока не доводят ее до идеальности Окей у меня знаете такой общий комментарий чем проще вы раздробите вашу ключевую задачу,

то есть можно прямо с конца, к чему мы хотим прийти в конце сессии, и дальше, по сути, начинать ее дробить на такие шаги понятные, а как к этому прийти.

01:01:59

Например, модель лидера какая-нибудь, допустим, из чего она состоит. Сначала, наверное, нужно в целом вообще просто собрать сотрудника компании, например, Потом этого сотрудника компании, значит, дополнить лидерскими качествами какие-то, допустим, то есть, вокруг модельки уже достраивается некий, или внутри нее что-то перестраивается, чтобы она соответствовала каким-то качествам лидера, вот. Потом, не знаю, там, можно еще какие-то дальше внутри модели проблемы найти, устранить, какой-то идеальный лидер, да, или там вся команда подумала над тем, какой он может быть. То есть, чем вы на такие понятные шажочки разобьете тем проще будет участникам двигаться то есть лучше всего это нормально если за связью у вас будет 8-10 итераций вот ну и как раз те некоторые примеры которые скидывала они как раз тоже про это так супер Инна закончили Да тут подумала пока ты говорила что может быть тогда построить Екатерина тоже к вопросу Да что может быть построить в начале себя как я вижу себя как автор лаборатории идей Да потом как я вижу себя внутри вот этой вот системы и потом уже какая для меня вот эта система как есть. Саму систему тоже нужно отдельно построить.

01:03:20

Что такое лаборатория? У всех может быть разное понимание, то есть по идее может быть сначала модель участника этой лаборатории, потом модель самой лаборатории, потом вот они как-то соединились, участник попал в лабораторию, что с ним изменилось, что изменилось в модели, потом какие проблемы мы там нашли, что-то перестроили внутри лаборатории, возможно, или как-то еще. Ну, в общем, можно подумать, да, как мы к этому придем, а наша цель итоговая получить итоговую модель идеальной лаборатории и участника, который ее прошел, например, что в нем изменилось по пути, да. Вот это, по сути, все-таки тоже будут инсайты для людей, как они к этому, к этой цели шли. Спасибо большое.

01:04:07

Да, так, хорошо. И команда номер 3, да? Или зал номер 2? Я могу уже запутаться немножко. Уже истории залов не видно.

01:04:19

Так, а вот зал номер 2 еще, да, не рассказывал? Ага, все вижу. Так, Мария и Лолита. Кто расскажет? Я узнала скрин то, что успела набросать, да.

01:04:32

И Лолита более подробно прокомментирует, потому что взяли за основу идею самопрезентации, причем универсальной самопрезентации, которая вот будет зажигающая, короткая, на как-то любую целевую аудиторию. Вот так, наверное, правильней, да, сказать. Мы поняли о том, что итоговым

продуктом, лучшим результатом этой сессии для нас должна быть короткая самопрезентация, которая удовлетворяет самого человека, который ее будет разрабатывать. Ну и, собственно говоря, на первом этапе мы решили, что хотим, чтобы человек себя проасциировал с тем супергероем, который ему в принципе по жизни нравится. Кто он там?

01:05:27

Кощей Бессмертный, Василиса Прекрасная или кто-то там еще? Или более какой-то современный герой. Ему предлагается в несколько шагов сформировать модель самого себя через описание тех навыков, которыми он, например, даже гордится. Да, там что образование, какие-то его профессиональные компетенции с отдельным выделением, как вот отдельным шагом, чтобы была итерация по его суперспособностям. Что он считает, он умеет круто делать, что там Шарлотта лучше всех готовит, кофе турецкий варит, еще что-то там такое.

01:06:11

Ну, и, собственно говоря, мы предлагаем ему отправиться в путешествие за тридевять земель и предлагаем взять с собой, что для него является самым ценным и важным из всего этого, без которой он не будет себя считать этим супергероем. И вот на основании как раз-таки вот этих выжимок и должна построиться вот эта вау-презентация, то, чем он гордится. Предлагаем заслушать эту презентацию и затем просматриваем видеозапись этой презентации и сдаем вопросы: как тебе слышать то, что ты услышал, есть ли что-то, что ты забыл в этой презентации про себя рассказать, и есть ли что-то, что ты хотел исправить в этой презентации, и даем возможность ему доработать. Вот так. Можно и несколько комментариев?

01:07:06

Смотрите, вот на этапе модели личных компетенций, когда мы просим его составить, то есть отдельно можно сделать, выгрузить свои образования, модель, дальше выгрузить профессиональные навыки, дальше можно отдельным опять-таки слотом сделать то, чем ты гордишься, добавь то, про что ты никогда никому не рассказываешь или забываешь про это, что тебя чаще всего просят люди. То есть вот таких итераций здесь может быть много, и на каждую, естественно, рефлексия для того, чтобы человек вообще сам видел, какой он на самом-то деле крутой, целостный, интересный, вкусный, И вообще, почему иногда даже про это забывает говорить? То есть это здесь такая хорошая коучинговая работа, так как это все-таки рассчитано на индивидуальную работу. Но, в общем и целом, должен получиться тот эффект, что человек будет доволен собой, что он посмотрел на все то, что он в обычной жизни не смотрит, а говорит, условно, какие-то заученные фразы про себя. В итоге попытаться создать вот эту формулу вау-презентации. Мне кажется, это в любом случае должно сработать.

- 01:08:19** Надо попробовать просто. Это, получается, под индивидуальную работу тогда? Да, это у меня возникла идея под индивидуальную работу. А что, если ЛСП применить в индивидуальной работе, не в командной? Хотя, если здесь подумать, можно здесь и в качестве, скажем, если это будет 1 из заданий, то здесь каждому можно дать в групповом формате себя сделать как супергероя рассказать про какие-то свои суперспособности.
- 01:08:51** Ну, короче, и может быть какой-то частью такой, не знаю, HR-практики быть, если есть цель развивать сотрудников. Спасибо, очень интересно. Уже сценарий какого-то нетворкинга получается. Да, здесь очень большая масса вариантов, если прямо отдельно это брать. Хорошо, спасибо.
- 01:09:13** Так, давайте тогда я сейчас обратно верну презентацию и буквально какие-то ещё аспекты, которые хотелось осветить. Мы с вами ещё с первого дня, может быть, помните, да, говорили ещё про музыкальное сопровождение, и оно нас сопровождало, да, пока мы работали в общем пространстве с индивидуальными моделями. Вот, в целом, это тоже хорошая практика, можете ее использовать. Вот в плане музыки тут уже каждый как бы что-то свое, наверное, подберет, что вам нравится. Главное, такие, знаете, они проходные треки, не как бы, может быть, такие Не застревали положительный этап построения моделей.
- 01:09:58** У меня обычно треки пятиминутные под первые блоки даются, что помогает мне тоже за таймингом следить. Трек закончился, значит время закончилось. Я уже знаю, когда подходит концу. Вот, ну и конечно, если вдруг кто-то не хочет, то мы там выключаем музыку, чтобы она никому не мешала. Мало, ты можешь скинуть пару треков названий потом в чат?
- 01:10:21** Да, да, конечно. Ну, вот которые были, я скину, да, а так в целом, в этом уже на свое усмотрение. Спасибо! Значит про техники фасилитации тут обычно мы так стараемся не подгонять, но при этом как-то даем понять, что время в принципе ограничено, что оно может подходить концу. Например, на что потратите оставшиеся 2 минуты, на что потратите 1 минуту оставшуюся, или поставьте, пожалуйста, последний кубик.
- 01:10:52** Там осталось буквально 10 секунд или 30 секунд. Вот слишком много времени лучше не давать, иначе будут очень сложные модели, многосоставные, потом будет сложно все это объяснять, а другим понимать. Вот, ну а такой хороший оптимальный вариант это там 5-10 минут на построение модели и там 3-5 минут на рассказ. Вот это идеальный такой как бы поддерживающий динамику ритм. Вот, можно разные варианты давать для развития навыков, да: Построй башню, построй утку.

- 01:11:24** Вот здесь несколько примеров дано, как это можно делать. В целом, как правило, здесь на это задание много времени не надо, там пару-тройку минут. Главное, чтобы люди попробовали и там что-то у них получилось. Уровни построения моделей мы уже говорили, что есть индивидуальные совместные модели систем. Вот мы с вами вообще в целом за курс попробовали охватить все 3, но третью как бы поверхностно немножко.
- 01:11:50** Да так глубоко очень не погружались в модели. На них запросов не так много, хотя если брать модель Link Canvas, по сути, она является основой системной модели. Дальше просто вокруг нее еще можно ландшафт достраивать, еще какие-то элементы, по сути, выстраивая, как бы, в некотором смысле, такую стратегию компании тоже. Индивидуальные модели, понятно, здесь у нас достаточно простые элементы. Это задействовать все 3 способа коммуникации важно, помогать участникам рассказывать истории моделей, поощрять участников, которые остальные участники команды поощрять интерес к этим моделям.
- 01:12:37** На совместных моделях 1 обсуждение идет за раз и обсуждение строится вокруг модели. Вот здесь важно, что построение совместной модели заключается в том, чтобы соединить все вместе основные части индивидуальных моделей. То есть мы можем ограничиться каким-то количеством, например, сказать: Перенесите 1 элемент из вашей индивидуальной модели или 2 самых важных, на ваш взгляд. Вот Я сейчас некоторые слайды пробегаю, чтобы мы с вами сильно из тайминга не выбились. А мы сейчас пятый вопрос.
- 01:13:11** Смотрите, как мы вовлекаем всех участников построения модели? Ну, допустим, обычно, если это отдел или какая-то команда, то, как правило, там есть звезды и лидеры. И они, как правило, конечно же, вот такие, как я, будут тянуть одеяло на себя. Ну, это неизбежно, они такие. А те, кто тихоня, они так и будут оставаться тихонями.
- 01:13:33** То есть, нам изначально нужно правило создать, что в построении модели и в обсуждении модели участвует каждый участник. Правильно? Да, мы прямо это правило подсвечиваем. И, более того, мы пока начинаем с индивидуальных моделей всегда. То есть, мы практически никогда не начинаем сразу с совместной модели.
- 01:13:52** Мы сначала двигаемся через вот это, что каждый что-то свое построил, научился рассказывать про свою модель, и это становится неким правилом, просто уже априори, что, в принципе все участвуют в этом, но мы еще и проговариваем это тоже. То есть это тогда мы делаем в самом начале сессии, что мы устанавливаем командное правило? То есть прям отдельный

такой да да да у нас даже вот тут на эту тему вот есть вот несколько слайдов там правило номер 1 принимаем видение автора модели открыто делимся своим видением да и как правило это проговаривается самом начале сессии. А какие у нас правила? Давайте их там проговорим и поймем, что слушаем глазами, не судим и не оцениваем модели.

01:14:36 Ну вот какие-то такие основные вещи. Мы их всегда стараемся всегда проговорить и вот такие вводные слайды про инструмент, про что нас ждет вообще в целом это все вначале даем. Так, значит, про совместное построение. Значит, что здесь стоит еще сказать? Стратегическое планирование.

01:14:57 Здесь мы можем, например, задать какие-то темы: видение компании через определенное количество лет, или как будет выглядеть новая команда, или, например, разработанная совместная модель используется в качестве основы построения моделей систем. Техники фасилитации на командном уровне, когда мы совместные модели строим, можно в какой-то игровой форме подвести итоги. Видим ли мы ту же идею где-то еще, есть ли идеи, которые встретились лишь 1 раз. На самом деле, здесь вопросов можно много задавать. Это некоторые примеры, они у вас останутся в презентации.

01:15:36 Вот можно будет на них опираться. Ну вот есть тоже такой 1 из, наверное, таких элементов, на которые можно опереться. Эта модель не должна быть очень сильно загромождённой, то есть есть некое пространство, есть какой-то определенный минимализм. То есть у нас нет задачи заполнить все какими-то деталями, потому что потом сложно рассказывать. Это особенно касается коллективных моделей.

01:16:01 Вот поэтому стараемся поддерживать эту ясность тоже, как бы, на этом делаем некий акцент. А как каким формат типа что-то у вас тут скучено все непонятно добавьте воздуха чаще всего когда когда коллективную модель строим мы вот ограничиваем количество элементов которые можно туда перенести и ограничиваем количество деталей на как бы строительстве каждого этапа. То есть, мы даем ограничения вот на этом этапе, например, не более 20 деталей. Примерно прикидывая, что 20 деталей нормально. И тогда участники тоже вынуждены все-таки следовать больше какому-то, ну такой, знаете, логике моделей, не просто как бы разных ради красоты деталек туда накидать, а что каждая деталь имеет какой-то смысл, имеет какую-то метафорическую ценность.

01:16:56 Тогда включается просто больше креативного мышления, потому что каждая деталь на вес золота. Ну и конечно, это тоже облегчает нам задачу в плане количества деталей в наборе. То есть, тогда нам действительно вот этого

набора большого вполне хватает на большую команду. Вот. Так, ну и собственно модели третьего уровня.

01:17:24 Здесь, как бы важное ограничение это небольшие группы. Ну вот опять же лучше больше 8 человек, чтобы там как правило не присутствовало на такой сессии. И продолжительность чаще всего более 1 дня. То есть там нужно находить уже взаимосвязи какие-то. То есть первый день, например, мы построили саму модель какой-то системы, какую-то основу, а потом можем просто думать и перестраивать, дорабатывать, смотреть на какие-то внешние взаимосвязи и вот как бы в таком формате работать.

01:17:54 Так, определение стратегической сессии мы сейчас с вами пропустим. Вот что хотелось сказать. Aried Framework это список вопросов для рефлексии. Вот переводится если на русский, общие, анализирующие, пояснительные вопросы и вопросы для принятия решений. Вот эти вопросы тоже будут здесь приведены внутри самопрезентации.

01:18:15 Можете использовать их. Это как некий набросок для вас тех вопросов, с которыми вы можете стартовать. Но, конечно, под каждый сценарий каждая сессия уникальная, поэтому вы можете что-то своё придумать. Условно, возле каждого сценарного блока внутри таблички, которую вы будете составлять как сценарий сессии, вы можете прописать рядышком вопросы. Какие у вас вопросы на этот блок будут ориентированы?

01:18:42 Какие-то из этих вы тоже можете взять. Вот там, например, что мы только что увидели в модели, какие в модели заложены идеи послания, что действительно привлекает ваше внимание. И можно на самом деле много вопросов задавать из разряда: А почему эти элементы так далеко друг от друга? Почему они так близко? Почему они такого цвета?

01:18:59 И так далее, и так далее. В принципе все, что вызывает у вас интерес и привлекает ваше внимание. Ну и вот собственно здесь еще дополнительные вопросы, они тоже приведены. Также, шкала согласия мы с вами осветили тоже кратко. Довольно простой инструмент, тоже можно его использовать для того, чтобы договориться о каких-то сложных аспектах.

01:19:23 Вот и здесь дана инструкция еще по восьмиуровневой шкале согласия. Вот и, наверное, такой напоследок. Здесь также мы даем, у нас раньше они были прямо в распечатанном виде, такой сет из карт Legacy Play. Сейчас мы их даем внутри презентации. В принципе его можно распечатывать себе как шаргалку.

- 01:19:45** Это такие карты Lego Sirious Play, которые помогают в некоторых случаях запомнить такие основные моменты, ну или просто лишний раз подглядеть их. И в некоторых случаях они нам помогают задать правильные вопросы. Ну например, там вот можно задать вопрос про дистанцию, да. Или можно как бы задать вопрос связанный с идентичностью. Например, какие отношения складываются у игрока из социального окружения?
- 01:20:16** Почему эти связи такие? В зависимости, конечно, от вашей модели. Вот сет я вам отдельно тоже скину, он будет в PDF формате. Его можно как бы использовать для себя. Можно быстро вопрос.
- 01:20:34** Касается шкалы согласия, там вот 2 разные ветки. Как ты принимаешь решение, что использовать более сложную? Пример может быть. Я просто не сталкивалась еще с таким. На самом деле это когда какой-то, вот например, мы более сложную шкалу согласия применяли, когда договаривались про Осар.
- 01:20:55** Это правда было не на сессии Legacy Resplay, но вот из ближайшего что вспоминается. Вот, и там просто было чуть больше градаций. То есть, там были люди, у которых так, ну, как бы, не все так однозначно. Здесь просто чуть больше, скажем, зеленых аспектов и желтый, да, он, как бы, тоже в целом, допустим не безразлична, да, вялая поддержка, но тоже поддержка. То есть, когда нам нужно иметь чуть большую палитру для принятия решения.
- 01:21:30** Или если, например, совсем туго идет на вот этой шкале, то есть, ну как бы, никак не получается 12 только получить, да есть не уверены, не согласны, можно перейти к восьмиуровневому шкалированию. Здесь уже у нас больше пространства для маневры. Спасибо. Так, что еще хотелось? Ну и напоследок такие вот как бы несколько мифов вот в наборе никаких специальных кубиков нет.
- 01:21:59** Вот я вам обязательно сейчас скину после воркшопа ссылку на набор который можно использовать относительно недорогой. Вот играть опыт игры в Legacy Resplay и вообще в принципе в Lego не обязательно для того, чтобы хорошо как бы поучаствовать в сессии Legacy Resplay. То есть люди могут быть новичками, при этом сгенерировать также полезный контент. Не только креативные профессии могут принимать участие. Вот в целом люди абсолютно всех профессий и всех возрастов даже, на самом деле, это как бы никак не ограничивает.
- 01:22:38** Вот, ну и такая, да, в конечном итоге, наверное, такая 1 из ключевых мыслей. Lego помогает нам создавать вот эту визуализацию ментальных моделей,

наших мыслей, идей и, по сути, это инструмент прототипирования и макетирования бизнеса. Вот, наверное, это основное, что хотелось сказать. Сейчас я готов еще поотвечать на ваши вопросы, учитывая, что немножко уже перелимитил сегодняшний день. Но все равно, давайте вот прям, чтобы мы закрыли все ожидания.

01:23:08 У нас еще есть методические материалы. Возможно, вы даже уже качали эту методичку. Если нет, то мы поделимся тоже после курса сейчас. Есть сообщество практиков в России. Можно к нему присоединиться.

01:23:20 Ну и международное комьюнити Legacy Reus Play, где данные тоже интересные статьи, там англоязычный ресурс. На русском языке в целом книжек особо нету кроме 1 вот конструирование улучшений бизнеса с помощью метода Legacy Reus Play. Есть некоторые статьи. Ну и вот рекомендую посмотреть вот эти книжки. Они довольно хорошо написаны, как бы, если есть возможность на английском языке прочитать.

01:23:49 Ну и наша методичка 1 из таких русскоязычных пособий. Ну и конечно же куда без дизайна мышления тоже, как бы, если еще не погружались, то Welcome в этот чудный мир. Вот где-то в этом месте прервусь. Хочется, наверное, как бы от вас какие-то вопросы, если еще есть не закрытые, то, пожалуйста, позадавайте, мы что-то с вами обсудим. Ну, и какой-то ваш фидбэк тоже буду рад получить.

01:24:17 Мне будет очень полезно, чтобы как бы что-то улучшить, изменить, адаптировать или просто получить приятную обратную связь. Все пойдет в дело. Можно вопрос? Смотрите, вот после того, как мы провели сессию, мы зафиксировали результаты, в идеале набили шаги, которые делают участники, и вот дальше у нас есть задача сопровождения. Ну допустим все здорово провели время, все придумали, написали, и мы должны скажем допустим как командный коуч через месяц позвонить и сказать ребята, у вас вообще как там дела, вы внедрили вот это, сделали что-то или на этом наша ответственность заканчивается то есть вот мы прописали отдали им и до свидания Ну если говорить про нас как фасилитатора если мы в роли фасилитатора то наша как бы ответственность она заканчивается в момент проведения сессии.

01:25:17 И, в принципе, нашей задачей является только проведение сессии. Мы не должны их учить чему-то или как-то мы должны по процессу сессии провести, чтобы сценарий как бы соблюсти тайминг соблюсти. Оставьте их ответ на что захотят. Но если вы в какой-то другой роли находитесь, ну допустим вы находитесь в роли там не знаю тренинг-менеджера или являетесь частью какого-то бизнес подразделения и вы уже являетесь

непосредственным заинтересованным лицом в том чтобы в итоге результаты которые внутри сессии были они были достигнуты тут уже как бы конечно можно пушить можно всех вернуть еще раз в общее пространство и вернуть их какие-то договоренности вот но если говорить про классического фасилитатора вот такого да как мы в рамках курса рассуждаем то конечно нет там дальше у нас никакой задачи сопровождения не стоит Можно я тогда сразу обратную связь и уже пойду, у меня уже слишком много времени? Да, понимаю.

01:26:21

Спасибо большое за этот метод, я прям давно хотела его получить себе в копилку, понимаю, что это вот мне, как командам коучу, вот именно такой метод был вообще необходим, тем более как расстановщику. Я уже давно с этим работаю, поэтому это вообще то, что надо. Это мгновенно включает креативное мышление, мгновенно убирает все внутренние диалоги не о том и не о чем, и реально очень продуктивно и интересно проходит время. Единственное, за что я беспокоюсь за то, что, допустим, как командный коуч мы несем ответственность за шаги и так далее. То есть, если мы здесь как фасилитатор, то бывает такой момент, что там через месяц люди такие уже забыли, нифига не сделали, просто круто провели время и окей.

01:27:10

Вот лично мне, конечно же, такого бы не хотелось. И здесь, скорее всего, придется встраивать в свою работу этот метод и разбивать 1 большую работу на несколько вот таких авоспасей. Да, наверное, это тоже хороший вариант в том смысле, что если стоит задача человека вести в каком-то длительном процессе, то, как бы, да, это можно, наверное, на какой-то период времени разбить, если это особенно индивидуальная работа, ну, или работа с командой, не знаю, по ее преобразованию или трансформации. А если, скорее, такая разовая задача, как здесь в сессии, ну, тогда мы И когда такой еще вопрос: сколько стоят такие сессии? Тут по-разному бывает все зависит от того остается ли набор не остается сколько часов длится сессия вот ну скажем да если средний наверное разброс где-то опять от региона зависит делаем поправку на ветер где-то в районе 30 примерно там 1000 в час вот ну и дальше уже как бы все зависит от того насколько насколько это длительный процесс насколько он сложный и так далее так далее Ну то есть за часовые сессии мы как правило не берусь чаще всего это там Ну это часто не удастся ничего сделать очевидно просто некоторые бывают как бы вот можно мы там строим просто это сделаем, как не знаю.

01:28:39

А можно нам на 30 1000, да? Мы обычно говорим, что ну хотя бы там минимум два-три часа как бы это вот вот такой минимальный пакет. Ну и, конечно, от набора тоже зависит. Если набор человек остается, добавляем стоимость набора просто к сессии. Спасибо вам большое!

- 01:29:03** Лично мои ожидания, прям все оправдались и даже чуточку Спасибо всем всем хорошо. Так, кому дальше, кто готов еще? Я, ну, фидбэк хороший, мне все понравилось, единственное, я бы утащил это попробовал бы оспа-специфических митингах, типа проектирования IT систем и сервисов, например. Мне кажется, это было бы интересно, потому что зачастую их рисуют просто пальцем на салфетке, а почему бы их из блоков не делать с коннекторами? Да, подписчики.
- 01:29:37** В остальном все мне мой запрос закрыт полностью единственное что хотел спросить типа есть какие-то грейды у этого тренинга типа вот это интро потом какой-нибудь там professional все литатор и т. Д. Или это все что есть Пока что это то, что у нас есть. Мы делали обзорный тренинг, это еще связано с ограничениями, которые онлайн у нас накладывает. Вот, но если делать это в оффлайне, наверное, там могла быть ступенька номер 2, но пока так.
- 01:30:04** Понял. Да, спасибо. Есть, кстати, международный тренинг от Lego Series Play Global. У них, по-моему, там есть тоже в онлайн что-то. Наверное, если англоязычный тренинг не смущает, то можно попробовать там как-то поучаствовать от ребят, которые, в общем-то, этим методом всю жизнь тоже занимаются.
- 01:30:30** Спасибо. Так, кто-то готов подхватить? Вопросы предложения замещения я присоединюсь ко всему вышесказанному то чтобы сэкономить время мне было очень комфортно нас мало и в этом ценность спасибо тебе ты уделил каждому внимание у меня мысль пошла знаешь куда а в плоском формате был опыт проведения этих подобных василитаций имею ввиду что возможно в мире у меня как идея сделать фигурки те же самые готовые, чтобы люди что-то собирали. Был ли опыт? Да, пробовали, но в общем все равно это не то.
- 01:31:20** Вот этот шарм, работая с руками, он теряется и моторика, короче, руки имеют значение, да Даже есть специальная такая как бы игра не игра, в общем, типа пространство, в котором можно подбирать кубики, оно типа в онлайн ты строишь модель, но как бы это эффект и динамики не даёт. Спасибо тебе большое, всем тоже спасибо за работу. Благодарю тебя будем продолжать еще взаимодействовать хорошо если кто-то еще хочет то волком если вдруг исчерпались можем закончить я скажу мне в принципе было комфортно было немножко челленджа но это хорошо когда есть немножко челленджа бегать по дому искать что-то из чего можно сделать Да. Какие-то вещи для меня, конечно, не новые, просто потому что я филитирую там и работаю с дизайном мышлением много. Знаешь, мне, наверное, действительно тоже хочется вторую ступеньку, чтобы побольше

пофилитировать, потому что у меня сейчас внутри, я чувствую прямо такой вызов-вызов, потому что я понимаю, что все-таки это немножко другой способ думанья, когда придумываешь сессию под Лего Series Play, чтобы она действительно была и просто, да, то есть, она прошла просто для участников и при этом эффективно.

01:32:53

И вот мне вот этого еще хочется, то есть, мне хочется попрактиковать, но знаешь, как немножко безопасном пространстве, не чтобы там пойти и уже на людях. Да, ну тут такой прыжок веры нужно сделать. Я старался, когда программу эту продумывали, чтобы каждый аспект попробовали сами на себе. Ну, то есть, начиная от индивидуальной модели, потом коллективное вместе пособирали, потом на канвасе тренировались, в конце составили сценарий. В принципе, как бы все есть для того, чтобы попробовать.

01:33:23

А дальше этот прыжок веры нужно просто сделать и можно об нас обстучать сценарий. То есть ты можешь, например, сценарий прописать, скинуть его в наш общий чатик. Мы откликнемся, вот, как-то прокомментируем. Вообще, в целом, будет здорово, если будете делиться и своими удачами, и, может быть, какими-то моментами, которые хотелось бы подсветить, как потенциальные грабли, на которые не надо наступать. Вот поэтому комьюнити такое наше небольшое, но дружное, поэтому вам в этом поможет такой более мягкий старт сделать.

01:33:58

Ой, спасибо, чуть-чуть полегче. Хорошо. Отлично. Так, ну что, у нас остались еще Марийка и Катя. Спасибо огромное, Ожевал, тебе за вот эту такую теплую атмосферу.

01:34:17

Для меня прямо это, честно сказать, такое открытие, как тебе это так легко удавалось. Обычно мужчины такие более строгие и серьезные. А я просто люблю людей. Потрясающе просто получается. И материал да вот я поняла что сложно все умеют а вот разложить сложное на простое это обалдеть сложно и этому очень хочется учиться.

01:34:47

А у тебя вот получается сложно, как-то так просто выдавать, и ты думаешь: Ой, а что, уже все? А мы уже сделали? А в голове-то было все намного сложнее, и за это тебе огромное-огромное спасибо! Я поняла, что зона роста, где моя есть. Спасибо большое!

01:35:10

Спасибо! Так, ну я, чтобы не помить. Да, я от себя тоже много-много-много сердечков всем. Всем спасибо за такую коммуникацию, вообще действительно такой какой-то очень теплый, знаете, какой-то теплый такой круг. А вообще, если говорить о самой этой истории, я сегодня, например,

наблюдала тебя, как тебе все-таки, с 1 стороны, ты хочешь много чего еще дать, но ты понимаешь, что у тебя просто этого времени нет.

01:35:52

От себя, наверное, хочется пожелать, чтобы, возможно, развить курс не на 3 вебинара, а на 4, например. Потому что, например, вот то, что мы сегодня говорили по поводу своих макетов, которые в Lincanva мы сделали. Это, на самом деле, много кто делился, что это было достаточно сложно. Я про себя скажу: это мне это как-то, не знаю, я всех, извините за выражение, выперла из дома, и говорит: А вы идите гуляйте, а я вот тут посижу. Но и мне тоже сначала было как-то некомфортно, но, тем не менее, мне кажется, для каждого было бы это прямо важно это рассказать, потому что это такой некий этап, когда ты мало того, что делал сам, но еще и как, ну как бы, грубо говоря, фасиликатор данной встречи должен был еще и с другой стороны на это посмотреть.

01:36:55

Где бы, может быть, ты задал какой-то вопрос, может быть, тебе хотелось бы вот эти спикеры еще написать не про то, что ты сделал про свое, а про то, что а как ты в другой роли здесь бы мог там раскрутить, покрутить, там что-то. И вообще, мне кажется, такое задание, ну то есть вот не просто написать, напишите, а в разных ролях себя немножко покрутите. Вот мне кажется, вот этого Инна сегодня сказала, что хочется пойти и сделать что-нибудь. Вот мы сегодня сидели, вроде бы я была не в контексте абсолютно, но я очень прекрасно понимаю, что Инна хочет сделать, и это настолько классно. И действительно, возможно, вот в дальнейшем, то есть комьюнити наше, оно маленькое, но оно остается, я бы вообще сделала какой-то такой челлендж, чтобы каждый действительно дошел до этой точки, чтобы действительно покрутить, посмотреть с нами, не с нами.

01:38:00

Не важно, как это, Но это, мне кажется, это прямо изюминка на торте, которая всем бы прямо вот она бы зашла. Классная идея, на самом деле. Можно даже дать возможность каждому потренироваться в такой роли в стилетатора и позадавать вопросы про модель, которая вот здесь получилась. Вот это можно в парах сделать. В общем, хорошая идея, я думаю, что как-то это мы запаркуем в какой-нибудь из потоков следующий.

01:38:28

Вот, хорошая идея для упражнений. Иногда бывает просто, что они не успевают домашку сделать, вот, молодцы, как бы много успели, а так бывает, что кто-то не успевает, и там может быть, условно, 1 домашка сделана на второе. Но вообще да, интересная мысль, как можно это адаптировать. Спасибо, спасибо, да. Класс.

01:38:50

Хорошо, спасибо вам большое. На этом тогда мы с вами завершаем наш поток. Вот, как это, если вам нужно было благословение начать

посилитировать Cessy Legacy ResPlay, то вот оно. Вы можете это делать. Вот сертификаты вам тоже придут отдельно, почта, которую вы указали, бейджик, редли.

01:39:10

Ну и желаю вам, как это на этом пути, такой креативной творческой уверенности. Ну и пробовать. На самом деле, в этом смысле Lego он инструмент не очень сложный с точки зрения итеративности, как бы, он понятный. Вот, дальше вопрос практики вот этой, да, нарабатывать вот эти часы налета. Вот, поэтому желаю вам как можно скорее попробовать провести свою первую или не первую сессию и поделиться результатами.

01:39:39

У нас такая есть даже традиция каждый поток там потом кто-то свои фотки выкладывает или видеозаписи своих сессий. Вот будет здорово. В общем, будем ждать первых фото проведенных сессий. Спасибо вам, будем на связи. Я сейчас вам отгружу еще пачку всяких материалов сопровождающих дополнительно, но и будем с вами на связи.

01:40:01

Если будут какие-то вопросы, пишите, я как бы не пропадаю, остаюсь с вами, если что, всегда, как это, готов вам помочь и поддержать вас. Спасибо! Ну что, в этот момент какие-то салютчики там, да, как они там? Ааа! Спасибо вам!

01:40:21

Ну все, тогда на этом на сегодня завершаем и будем на связи. Пока-пока!