

ЕВМ



Думай как Цезарь

Развитие когнитивной гибкости



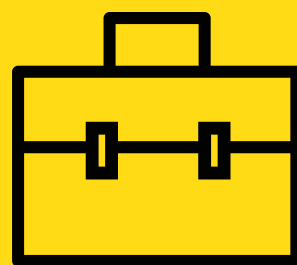
ЦЕЛЬ ИГРЫ

**РАЗВИТИЕ
ГИБКОСТИ
МЫШЛЕНИЯ**

Когнитивная гибкость – это способность **переключаться** между разными **стилями мышления**, **одновременно фокусироваться** на нескольких процессах и быть при этом **эффективным**.

ПАРАМЕТРЫ

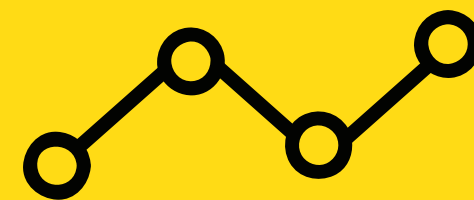
ИГРЫ



Игра минималистична по требованиям к залу, может проходить в рамках конференции, форума, другого корпоративного события.



Конкурентная игра с личным и командным зачётом.



Состоит из трех раундов. Внутри каждого раунда - несколько заданий, сложность и динамика которых постепенно возрастает.



Команды - группы участников до 12 человек (оптимально - 7-10).



Раунды

1. РЕШЕНИЯ

Все столы решают ряд когнитивных задач, которые последовательно выводятся на экран. Роль играет скорость и точность ответов. Разные задачи требуют разных мыслительных ресурсов – креативности, аналитики, образного мышления, памяти, логики и т.д.

Содержательный итог – участники выявляют сильные роли каждого игрока в команде.

2. ПОТОКИ

В игре появляется сразу несколько параллельных задач, решить которые можно только распределив роли в команде. Сделать это эффективно помогают выводы о сильных сторонах каждого игрока с предыдущего раунда.

Содержательный итог – закрепление / корректировка осознания собственных когнитивных ресурсов и зон развития каждым участником.

3. ИНВЕСТИЦИИ

Тренировка когнитивной гибкости в условном инвестировании (выборе верных объектов на скорость). Участники перераспределяются так, что за столом оказываются игроки из разных команд. Каждый участник представляет свою команду и может заработать очки для своего стола. Раунд потребует применения всех навыков, но уже лично, без поддержки команды.

Содержательный итог – финализация выводов относительно когнитивной гибкости.

СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ

WWW.EBM.SPB.RU

WWW.BUSINESSGAMES.RU

EMAIL

crm@ebm.spb.ru

ТЕЛЕФОН

(812) 645-10-14

(812) 982-34-30

FACEBOOK

www.facebook.com/EBMCompany

EBM

