

АНО ДПО «Центр антикризисной психологической
подготовки и психологической помощи «ГАГАРА»

Синицына Т.Ю.

Руководство

к образовательным деловым играм

I игра «Психологическая помощь и поддержка участников
СВО, членов их семей и беженцев из «горячих точек»

Москва, 2025 г.

№ п/п	Содержание:	стр.
1. Игра	Деловая обучающая игра № 1 «Психологическая помощь и поддержка участников СВО, членов их семей и беженцев из “горячих точек”».	
1.1.	Инструкция к деловой игре «Психологическая помощь и поддержка участников СВО, членов их семей и беженцев из “горячих точек”».	
1.2.	Инструкция ведущего игры.	
1.3.	Инструкция фасилитатора игрового стола.	
1.4.	Ответы на вопросы к игре «Психологическая помощь и поддержка участников СВО, членов их семей и беженцев из «горячих точек».	
1.5.	Ситуативные кейсы к 1 игре «Психологическая помощь и поддержка участников СВО, членов их семей и беженцев из “горячих точек”».	

1.1. ИНСТРУКЦИЯ К ДЕЛОВОЙ ИГРЕ «ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ И ПОДДЕРЖКА УЧАСТНИКОВ СВО, ЧЛЕНОВ ИХ СЕМЕЙ И БЕЖЕНЦЕВ ИЗ «ГОРЯЧИХ ТОЧЕК»»

◆ Введение

🎯 Цель игры:

Создание обучающего, практико-ориентированного пространства для специалистов, оказывающих помощь участникам СВО, их семьям и беженцам, в целях развития их профессиональных компетенций, повышения уровня знаний и отработки навыков кризисной и посткризисной помощи.

□ Задачи:

- Освоение ключевых аспектов кризисной помощи, этапности кризисного консультирования и методов регуляции состояния.
- Понимание симптомов боевого стресса, стадий реадaptации и реабилитации.
- Возможность самооценки и выявление пробелов в знаниях.
- Развитие навыков командной работы и коллективного принятия решений.
- Получение обратной связи и сертификация.

□ Значимость:

Игра заменяет традиционные лекционные форматы и позволяет специалистам **активно включаться** в обсуждение, обрабатывать сложные кейсы, обмениваться опытом и закреплять знания **в деятельностной форме**. Это симуляция профессиональной реальности, приближённая к практике оказания помощи участникам боевых действий.

◆ Требуемые ресурсы

📁 Организационное обеспечение:

- Помещение с возможностью рассадки 20–50 человек за круглыми/большими столами (3–5 игровых зон).
- Регистрация участников (волонтёры или фасилитаторы).
- Распределение ролей: ведущий, фасилитаторы, волонтёры поддержки (обеспечение игры: бумага, ручки, вода и пр.).

□ Материальное обеспечение:

- Флипчарт (или доска для записи промежуточных результатов).
- Мультимедиа: ноутбук, экран, проектор, колонки + флешка с материалами. Экран с возможностью вывести поле игры (можно телевизор).
- Часы/таймер со звуковым сигналом.
- Два игровых поля с визуальной схемой этапов.
- Наборы карточек (разделены по этапам, цветные, пронумерованные, по 1 комплекту на каждый стол).
- Методическое пособие (на каждый стол).
- Бумага формата А4 (по количеству участников и для общей работы 7 дополнительных листов на каждый стол).

- Ручки – по одной на каждого участника.
- Фотоаппарат с возможностью быстрого передачи фото и видео/телефон для фиксации результатов.
- Таблицы для спорных карточек (на каждом столе).
- Ситуативные кейсы к играм распечатать, разрезать по карточкам заданиям.
- Распечатанные памятки участникам «Куда обращаться за поддержкой» по 1 на игровой стол.

◆ Структура и тайминг

□ Продолжительность:

- Минимум 8 академ. часов (возможно проведение в течение 1–3 дней).
- Рекомендуемые перерывы:
 - После 2 - х этапов – короткий перерыв.
 - После 4 - х этапов – обед (1 час).
 - После 6 - этапов – короткий перерыв.
 - Подведение итогов – в конце.

▮ Этапы игры:

№ Этапа	Цвет колоды карт
0 Подготовка психолога	Зеленый
1 Этап убытия на СВО	Желтый
2 Зона боевых действий	Красный
3 Помощь семьям	Серый
4 Выход из зоны	Голубой
5 Реадаптация	Фиолетовый
6 Реабилитация	Светло-сиреневый

◆ Правила игры

□ Состав команд:

- За каждым столом от 4 до 10 участников.
- Участники выбирают "главного игрока" – он записывает коллективный ответ.
- У каждого стола есть фасилитатор.

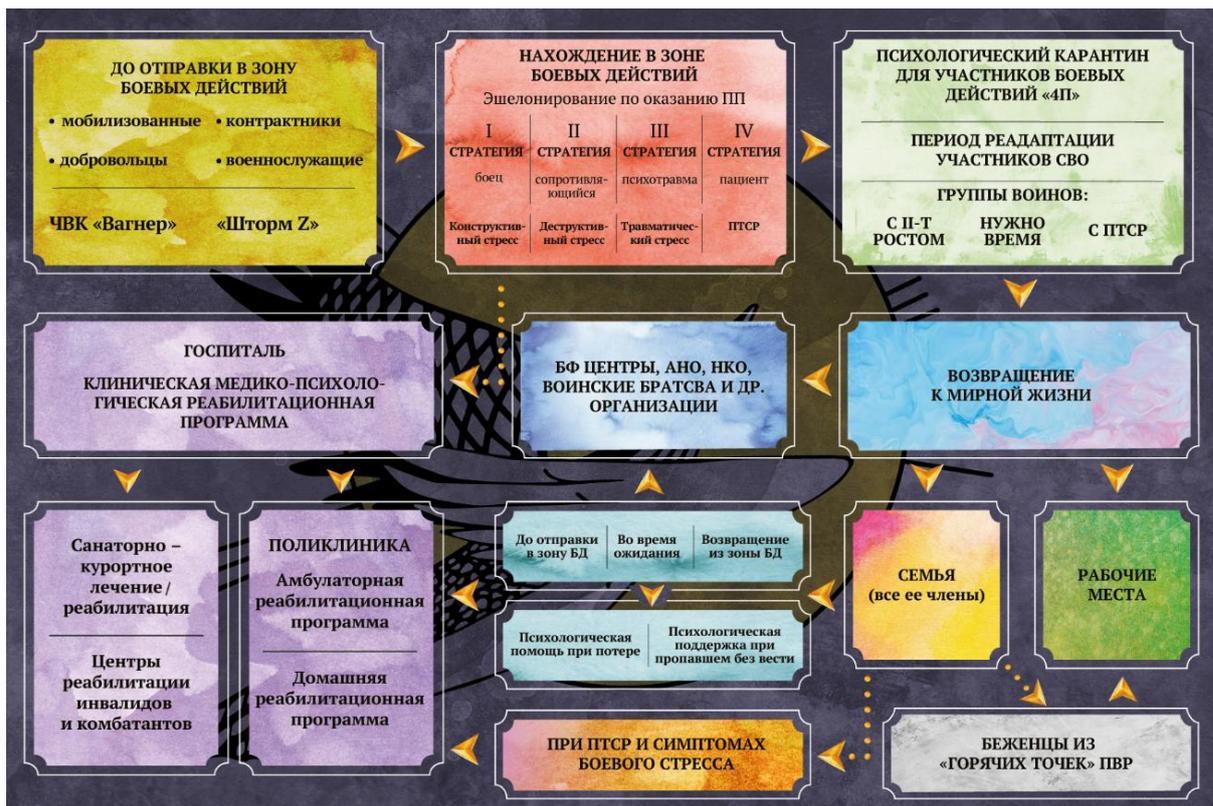
□ Персонал:

- **Общий ведущий (1 человек):** объясняет цели, объявляет этапы, следит за таймингом, отвечает на спорные вопросы. Перемещается между столами, следит за корректностью выполнения заданий, обеспечивает техническую и методическую поддержку.
- **Фасилитаторы столов (по количеству столов):** ведут обсуждение, следят за таймингом и фиксируют ответы.

◆ Ход игры

1. Введение:

- Приветствие, цели и формат.
- Представление команды (ведущий, фасилитаторы).
- Объяснение правил и структуры игры.
- Распределение участников по столам.
- Рассмотреть **игровое поле № 1**, состоящее из **нескольких этапов**, каждый из которых отражает определённую зону профессиональной “дороги” психологов.



Игровое поле № 1.

Задачи для участников;

- Рассмотрите игровое поле: каждый этап выделен отдельным цветом на полотне. Рассмотрите последовательность этапов.
- Обсудите в своей группе, что вам уже известно об этапах и какие моменты могут вызвать затруднения.
- Определите участников, обладающих знаниями по отдельным этапам, — в процессе игры опирайтесь на их опыт. Однако важно учитывать мнения всех участников: именно в обсуждении рождается лучший результат.

2. Этапы:

Каждый этап включает: набор карточек с вопросами:

- Карточки выкладываются стопками (7 стопок) **рубашкой вверх**, по порядку этапов игры (соблюдение нумерации важно).

Карточки:

- О этап – этап подготовки/проверки знаний психолога к оказанию экстренной и отсроченной психологической помощи участникам СВО. Этот этап не обозначен на игровом поле, но имеет ключевое значение, поскольку перед практическими действиями важно обладать необходимыми знаниями. В этапе 8 карточек: от 01 до 08.
 - 1 этап - этап убытия на СВО. В нем 6 карточек: от 1.1. до 1.6
 - 2 этап - зона боевых действий. В нем 7 карточек от: 2.1. до 2.7.
 - 3 этап – психологическая помощь семьям участников СВО. В нем карточки: от 3.1. до 3.10
 - Этап 4 - этап выхода их зоны СВО. В нем 2 карточки: от 4.1. до 4.2.
 - Этап 5 - этап реадаптации участников СВО. В нем 3 карточки: от 5.1. до 5.3
 - Этап 6 - этап реабилитации участников СВО и членов их семей. В нем 5 карточек от: 6.1 до 6.5
- Фасилитатор зачитывает вопрос → начинается обсуждение (мозговой штурм).
- Ответ записывается на листе.
- Ответ сверяется с методичкой:
 - ✓ **Верный:** карта **переворачивается** (рубашкой вверх).
 - ✗ **Неверный:** карта остаётся **открытой** (стороной с вопросами).
- Отвечая на каждый из вопросов карточки верно, вы получаете **«1» балл, если ответ не верен – «0» баллов.**
- На каждом из этапов ведущим могут быть предложены ситуативные кейсы для выполнения (индивидуально и в группе). После завершения всех карт этапа, координатор/волонтер вносит результаты на флипчарт.
- Карты этапа аккуратно **сворачиваются и убираются.**
- Ведущий подводит **промежуточные итоги.**

3. Финал:

- Подсчёт баллов по всем этапам.
- Объявление победившего стола.
- Вручение сертификатов.
- Возможность получить удостоверение о повышении квалификации (отдельно).
- Фотофиксация, обратная связь, запуск чата/группы для дальнейшего общения.

1.2. Инструкция для ведущего игры.

📌 ОБЩИЙ ВЕДУЩИЙ:

Основные задачи:

1. Контроль за ходом игры:

- Обходит столы во время этапов.
- Отслеживает динамику команд: активность, темп, вовлечённость.
- Убедитесь, что игра проходит по правилам, без нарушений.

2. Помощь фасилитаторам:

- Отвечает на методические вопросы.
- Разъясняет спорные или сложные моменты в карточках.
- Поддерживает фасилитаторов в принятии решений о правильности ответа.

3. Разбор спорных ситуаций:

🔗 *Когда фасилитатору привлекать ведущего:*

- Команда дала **неполный ответ**.
- Ответ **близок по смыслу, но не совпадает с методичкой**.
- **Несколько вопросов в одной карте:** даны **частично верные ответы**, остальные — нет.
- Команда и фасилитатор **расходятся в оценке**.

📌 *Как действовать:*

- Подходите к столу, выслушайте аргументы обеих сторон.
- Сверьтесь с методическим ответом.
- Оцените: передаёт ли ответ суть, даже если не дословен.
- Если часть ответов верна, часть нет — предложите:
 - Не переворачивать карту сразу.
 - Зафиксировать ситуацию.
 - Вернуться к ней позже или вынести на общий разбор.
- При необходимости примите **временное решение** с пометкой "на обсуждение".

🔗 *Примеры ситуаций:*

Ситуация	Что делать
Карта с 5 вопросами: 2 верных, 2 неверных, 1 без ответа	Не переворачивать. Предложить доработку или задать уточняющий вопрос.
Команда уверена, что ответ верный, но фасилитатор — нет	Координатор оценивает логику, сверяется с методичкой. Возможно: частично засчитать, предложить общий разбор.
Ответ близкий по смыслу, но не по формулировке	Если суть сохранена — можно зачесть. При сомнении — не торопиться, обсудить.

Работа с методичкой:

- Иметь под рукой методические ответы на карты всех этапов.
- Пояснять не только "что правильно", но и **почему так важно именно такое решение** — по смыслу и логике.
- Объяснять допустимость альтернативных формулировок, если они **отражают ключевую идею**.



Фиксация спорных карточек:

- При необходимости — **фиксируйте спорные ситуации в отдельном листе** ("лист разбора").
 - В конце этапа такие карточки можно:
 - разобрать с ведущим и фасилитаторами;
 - обсудить с командами в общем круге;
 - принять решение о зачёте или снятии.
-



Полезные советы:

- Не торопитесь принимать решения в сложных ситуациях.
 - Поддерживайте уважительную атмосферу: цените аргументацию участников.
 - Объясняйте свою позицию, если решение по спорной карте не очевидно.
 - Не бойтесь сказать: «Давайте зафиксируем и вернёмся к этому позже».
-



Ваша цель:

Обеспечить:

- Честность и объективность процесса.
- Методическую точность.
- Поддержку участников и фасилитаторов.
- Эффективную обратную связь и разбор ситуаций.

1.3. Инструкция для фасилитатора игрового стола.

□ ИНСТРУКЦИЯ ФАСИЛИТАТОРА ИГРОВОГО СТОЛА

 **Ваша задача** - обеспечить успешную групповую коммуникацию.

Ваша цель:

- создать конструктивную и уважительную атмосферу за столом;
- помочь участникам прийти к общему ответу;
- следить за временем и ходом обсуждения;
- фиксировать спорные моменты и передавать координатору;
- вести работу согласно структуре игры.

 **Алгоритм действий по ходу игры:**

1. Перед началом.

- Ознакомьтесь с этапами и содержанием карт.
- Убедитесь, что у вас есть:
 - игровое поле и карты этапа, разложенные по номерам;
 - методичка (ключ с ответами);
 - таймер/часы;
 - таблица для спорных карточек;
 - ручка и бумага для команды.
- Познакомьтесь с участниками стола.
- Озвучьте **правила обсуждения**:

 **Правила командного обсуждения:**

1. **Не перебиваем друг друга.** Каждый должен быть услышан.
2. **Не спорим.** Обсуждаем идеи, а не личности.
3. **Уважаем чужое мнение.** Все участники равны.
4. **Мы — команда.** Это не соревнование, а совместная работа.
5. **Игра — это тренировка взаимодействия.** От слаженности зависит результат.
6. **Сначала обсуждаем — потом фиксируем общее мнение.**
7. **Только после этого сверяем с методичкой.**

2. Алгоритм работы фасилитатора с одной картой:

1.  **Зачитайте вслух первый вопрос с карты.**
2. **Организируйте обсуждение команды:**
 - Напомните правила общения (не перебиваем, уважаем, обсуждаем).
 - Убедитесь, что высказались разные участники.
 - Сдерживайте монополизацию разговора одним человеком.
3.  **Зафиксируйте общее мнение команды по этому вопросу.**
 - Запишите на отдельный лист или карточку.
 - Важно: это **общее мнение**, а не личная точка зрения кого-то одного.
4. **Сверьте ответ с методичкой.**
 - Не озвучивайте правильный ответ заранее.
 - Сравните точность и полноту.
5. **Примите коллективное решение:**
 - Обсудите с участниками, **можно ли считать ответ верным.**

- Учитывайте формулировку, суть, полноту.
- 6. **⚠ Если есть сомнения — зафиксируйте вопрос как спорный:**
 - Сообщите координатору и примите коллективное решение.
- 7. **☐ Перейдите ко второму вопросу на карте.**
 - Повторите шаги 1–6.
- 8. **✓ Когда проработаны все вопросы карты:**
 - Если **все ответы верны** — переверните карту лицом вниз (так чтобы рубашка оказалась) сверху.
 - Если **хотя бы один ответ неверный/неполный** — оставьте карту открытой.
 - Если **спорный вопрос** влияет на общий результат — **ожидайте решения координатора.**

⚠ Если ситуация спорная:

Примеры:

- Карта содержит 4–5 вопросов, ответ частично верный.
- Команда считает ответ верным, но формулировка отличается от методички.
- Ответ неполный или двусмысленный.

Действия:

1. Занесите карту в **таблицу спорных карточек.**
2. Сообщите координатору зала или дождитесь его подхода.
3. Координатор вместе с вами и участниками уточнит решение.
4. После решения:
 - карта **переворачивается** (если зачтена);
 - или **остаётся открытой** (если нет).

🕒 Следите за временем

- На одну карту: 5 -15 минут.
- Вы можете напоминать команде об оставшемся времени.
- По сигналу ведущего или по часам — заканчивайте обсуждение и переходите к следующей карте.

📊 После завершения этапа

- Подсчитайте количество верных ответов.
- Передайте информацию на флипчарт координатору.
- Подготовьте следующий этап.

👤 Что фиксируете вы как фасилитатор

Что нужно отмечать	Как фиксировать
Ответ команды	На отдельном листе
Сверка с методичкой	У себя (да/нет)
Спорные карты	В таблицу спорных карточек

◆ **Дополнительные указания.**

- Все участники получают **методическое пособие в электронном виде**.
- Обязательно соблюдение **порядка карт** — "логика маршрута игры" не нарушается.
- Время на каждый вопрос или карточку — **жёстко ограничено** (обычно 5–10 минут).
- Если стол не успевает ответить — вопрос считается **неотвеченным**.
- После каждого этапа проводится **фотофиксация** состояния столов.
- **Спорные ответы** обсуждаются с ведущим или координатором. Могут быть вынесены при подведении итогов игры на общее обсуждение.

НЕСКОЛЬКО ПРОСТЫХ ПРАВИЛ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ:

1. **Работаем в команде**, поддерживаем и слушаем друг друга.
2. Не стесняемся **задавать вопросы** фасилитатору.
3. Все ответы фиксируем **поочерёдно**, не спешим.
4. Не боимся ошибок — мы здесь **не соревнуемся**, а учимся.