ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ИНСТИТУТ ФУНДАМЕНТАЛЬНОЙ И ПРИКЛАДНОЙ ПСИХОЛОГИИ»

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
ООО «Институт фундаментальной и
Прикладной психологии»
_____ Мосунова К.А.
«27» октября 2025 г.

Дополнительная профессиональная программа
(программа повышения квалификации
дополнительного профессионального образования)

«Игропрактик»
(79 ак. ч.)

Автор-составитель:
К.А. Мосунова

г. Воскресенск
2025 год

Содержание:

1	Общая характеристика программы …….	3
2	Требования к уровню подготовки специалистов……	4
3	Планируемые результаты обучения…….	5
4	Содержание и организация образовательного процесса……	8
4.1	Учебный план…….	8
4.2	Учебно-тематический план……...	8
4.3	Календарный учебный график…….....	10
4.4	Содержание рабочих программ……	11
5	Формы аттестации и оценка результатов освоения программы……	40
5.1	Форма аттестации……...	40
5.2.	Оценочные материалы……...	40
6	Организационно-педагогические условия обучения……..	41
6.1	Учебно-методическое обеспечение программы …….	41
6.2	Материально-техническое обеспечение реализации обучения ……	42
	Приложение №1……	44

1. Общая характеристика программы

Программа разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального Закона РФ от 29.12.2012 г. N 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 08.08.2024) (далее – 273-ФЗ);
- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 24 марта 2025 г. № 266 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- приказа Минобрнауки России от 05.02.2018 N 77 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 39.03.03 Организация работы с молодежью";
- приказа Минобрнауки России от 29.07.2020 № 839 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 37.03.01 Психология»;
- приказа Минтруда России от 26.08.2024 N 418н «Об утверждении профессионального стандарта «Бизнес-тренер»;
- приказа Минтруда России от 14.09.2022 № 537н «Об утверждении профессионального стандарта «Психолог-консультант»;
- приказа Минтруда России от 18.11.2014 N 892н «Об утверждении профессионального стандарта «Дизайнер детской игровой среды и продукции».

Цель реализации программы: формирование и совершенствование у слушателей профессиональных компетенций, необходимых для профессиональной деятельности по проведению игр разного формата, освоению и усилению компетенций в способности встраивать игровые решения разных форматов в разные сферы деятельности, развития умения применять методы управления групповой динамикой, вовлекать игроков в процесс и вести к результату. Программа направлена на совершенствование компетенций для уверенного ведения игр разного формата и ведения игроков к трансформациям, изменениям и результатам в игровом процессе в процессе консультативной деятельности.

Задачи программы:

- познакомить обучающихся с основными терминами, важностью этических принципов работы;
- изучить какие компетенции важно развивать, чтобы быть успешными в профессии;
- научиться разбираются в видах игр и понимать цель использования своих игр в разных ситуациях;
- изучить самые простые и действенные методы удержания позиции, а также что может помешать это сделать;
- осознать, в чём отличие и польза каждой роли и какой эффект оказывает на участников;
- научиться переключатся между ролями;
- овладеть 10 инструментами и понять, как и в каких ситуациях их использовать;
- изучить ситуации, где можно вносить изменения в игры, а где не стоит, в каких ситуациях имеет смысл адаптировать;
- изучить, где проходит граница между гибкостью и сохранением авторства;
- изучить обзор площадок с их возможностями и рисками;
- научиться готовиться к игре;
- изучить, как есть допустимые отступления от правил;
- изучить важность личных целей ведущего для сохранения ресурса и построения устойчивой практики;
- научиться органично интегрировать предложение своих услуг в игровой процесс;
- изучить ценность предварительной подготовки игроков для повышения эффективности игры;
- сформировать навык создания и отправки информационного пакета участнику;
- изучить методы работы с энергией и способы вовлечения на каждом этапе игры;
- научиться мастерству, как выводить на новый уровень мышления через практические инструменты (коучинговые вопросы, техники рефрейминга, специальные задания, экспертный кейс) для фасилитации глубоких инсайтов и трансформации мышления у игроков;
- изучить варианты знакомств, самопрезентации и техники настройки нужной атмосферы;
- изучить варианты запросов под разные ситуации и цели;
- изучить техники целеполагания адаптированные для Т-игр;

- изучить техники работы с истинными запросами;
- изучить причины сопротивлений игроков;
- научиться заранее профилактировать причины сопротивлений игроков;
- научиться распознавать 4 основных психотипа игроков и адаптировать стиль ведения игры под их мотивационные особенности;
- изучить важность каждого этапа финала;
- овладеть инструментами, чтобы усилить игроков для реализации их целей;
- научиться системно собирать качественную обратную связь, которая становится доказательством эффективности работы и основой для маркетинга;
- научится собирать не просто отзывы, а доказательства своей экспертности;
- научатся органично встраивать информацию о своих услугах в процесс игры так, чтобы это воспринималось как забота и логичное продолжение, а не как продажа;
- овладеть понятной системой пост-игровой оценки эффективности, научиться обрабатывать обратную связь и превращать ее в кейсы, которые работают на репутацию и продажи.

Категория слушателей: специалисты, получившие (или получающие) среднее профессиональное и/или высшее образование.

Объём программы – 79 ак. часов из них: лекционная часть – 20,5 ак. часов; практическая часть – 39,5 ак. часов, самостоятельная работа – 19 ак. часов.

По завершению программы предусмотрена итоговая аттестация – 4 ак. часов.

Продолжительность обучения – 9 недель.

Форма обучения – заочная, с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

По завершению обучения по Программе проводится итоговая аттестация, и слушателям, успешно прошедшим контроль знаний, выдаётся удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

2. Требования к уровню подготовки специалистов

2.1. К освоению Программы допускаются лица, имеющие или получающие среднее, или высшее профессиональное образование.

2.2. Программа направлена на усовершенствование следующих дополнительных **компетенций**:

№	Компетенция	Направление подготовки
		39.03.03
		Код компетенции
1	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.	УК-2
2	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.	УК-3
3	Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах).	УК-4
4	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-1
5	Способен к критическому анализу и содержательному объяснению социальных явлений и процессов на основе научных теорий, концепций, подходов	ОПК-2
6	Способен составлять и оформлять отчеты по результатам профессиональной деятельности.	ОПК-3
№	Компетенция	Направление подготовки
		37.03.01

		Код компетенции
1	Способен применять методы сбора, анализа интерпретации эмпирических данных в соответствии с поставленной задачей, оценивать достоверность эмпирических данных и обоснованность выводов научных исследований	ОПК-2
2	Способен выбирать адекватные, надёжные и валидные количественной и качественной психологической оценки, организовывать сбор данных для решения задач психодиагностики в заданной области исследований и практики	ОПК-3

3. Планируемые результаты обучения

В соответствии с профессиональным стандартом «Бизнес-тренер» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 26.08.2024 N 418н):

Наименование обобщенной трудовой функции	Трудовые функции	Трудовые действия	Планируемые результаты обучения
Методическое обеспечение и организация проведения бизнес-тренингов (по видам тренингов, по направлению, соответствующему сфере профессиональной деятельности, или по соответствующему продукту).	Разработка методических материалов для составления программ (сценариев) проведения бизнес-тренингов.	Подбор и разработка практических заданий, ролевых и ситуационных игр, упражнений для проведения бизнес-тренингов.	**Необходимые знания:** Основные знания в соответствующей сфере профессиональной деятельности (по видам бизнес-тренингов). Методология разработки программы, сценария и методических материалов для проведения бизнес-тренингов.
			Необходимые умения: Разрабатывать методические рекомендации и материалы по организации, подготовке и проведению бизнес-тренингов. Разрабатывать практические задания, ролевые и ситуационные игры, упражнения для проведения бизнес-тренингов.
	Разработка методических материалов для оценки уровня знаний, умений и навыков участников бизнес-тренингов.	Разработка методических рекомендаций по подбору инструментов, в том числе тестов, опросников, игр и активностей, для оценки уровня знаний, умений и навыков участников бизнес-тренингов.	**Необходимые знания**: Основные знания в соответствующей сфере профессиональной деятельности (по видам бизнес-тренингов).
			Необходимые умения: Разрабатывать тесты, кейсы, опросники. Составлять методические рекомендации и материалы для оценки уровня знаний, умений и навыков участников бизнес-тренингов.

В соответствии с профессиональным стандартом «Психолог-консультант» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 14.09.2022 № 537н):

Наименование обобщенной трудовой функции	Трудовые функции	Трудовые действия	Планируемые результаты обучения
			Необходимые знания:

Оказание консультационной психологической помощи населению и трудовым коллективам	Психологическое обследование населения и трудовых коллективов в соответствии с заявленными проблемами А/01.6	- Определение целей психологического консультирования. - Проведение психологической диагностики граждан, обработка полученной информации и подбор форм, методов консультирования и способа организации консультаций.	- Основные понятия и положения психодиагностики. - Требования, предъявляемые к условиям и особенностям проведения консультативной беседы. - Методы исследования уровня развития команд.
			Необходимые умения: - Выявлять потребности, запросы граждан и степень их значимости. - Подбирать и применять комплекс диагностических методик для проведения психологического обследования граждан и трудовых коллективов в соответствии с содержанием их психологических проблем и целями психологического консультирования. - Применять методы изучения уровня развития команд.
	Проведение мероприятий по оказанию консультационной психологической помощи населению А/03.6	- Оказание консультационной психологической помощи гражданам в решении психологических проблем профессиональной ориентации и профессионального развития, сопровождение трудовой деятельности.	**Необходимые знания**: - Основные понятия и положения психодиагностики. - Требования, предъявляемые к условиям и особенностям проведения консультативной беседы. - Приемы индивидуального, группового, семейного психологического консультирования и специфика их применения.
			Необходимые умения: - Использовать методы и приемы психологического консультирования в процессе оказания консультационной психологической консультационной помощи. - Поддерживать контакт с гражданином, обратившимся за консультационной психологической помощью, в процессе работы. - Формировать у граждан, обратившихся за консультационной психологической помощью, мотивацию к достижению целей психологического консультирования.

В соответствии с профессиональным стандартом «Дизайнер детской игровой среды и продукции» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18.11.2014 N 892н):

Наименование обобщенной трудовой функции	**Трудовые функции**	**Трудовые действия**	**Планируемые результаты обучения**
Концептуальная и инженерно-техническая	Концептуальная проработка вариантов игровой	Разработка и/или подбор элементов контента будущей	**Необходимые знания**: Принципы, подходы и средства концептуальной проработки

разработка игровой среды и продукции	полиграфической и мультимедийной продукции	продукции (текста, изображений, графики, аудио- и видеоматериалов) или подготовка технического задания на их разработку для соответствующих специалистов. Проектирование безопасных интерактивных элементов и/или игровых механизмов, обладающих необходимыми познавательными и развивающими функциями.	игрового дизайна, дизайн средств коммуникаций. Основные приемы и методы художественно-графических работ. Способы мотивации игровой деятельности. Современные технологии, конструкции, материалы.
			Необходимые умения: Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений. Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление). Придумывать новые игровые концепции, способные заинтересовать и привлечь внимание. Разрабатывать игровой процесс, игровые элементы и механизмы. Воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы. Находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей. Создавать и редактировать графические и мультимедийные объекты с помощью компьютерных средств.

В результате освоение Программы **слушатели должны <u>знать</u>**:

- основные термины, важность этических принципов работы;
- какие компетенции важно развивать, чтобы быть успешными в профессии;
- самые простые и действенные методы удержания позиции, а также что может помешать это сделать;
- в чём отличие и польза каждой роли и какой эффект оказывает на участников;
- ситуации, где можно вносить изменения в игры, а где не стоит, в каких ситуациях имеет смысл адаптировать;
- где проходит граница между гибкостью и сохранением авторства;
- обзор площадок с их возможностями и рисками;
- какие есть допустимые отступления от правил;
- важность личных целей ведущего для сохранения ресурса и построения устойчивой практики;
- ценность предварительной подготовки игроков для повышения эффективности игры;
- методы работы с энергией и способы вовлечения на каждом этапе игры;
- варианты знакомств, самопрезентации и техники настройки нужной атмосферы;
- варианты запросов под разные ситуации и цели;
- техники целеполагания адаптированные для Т-игр;
- техники работы с истинными запросами;
- причины сопротивлений игроков;
- заранее профилактировать причины сопротивлений игроков;
- распознавать 4 основных психотипа игроков и адаптировать стиль ведения игры под их мотивационные особенности;
- важность каждого этапа финала.

В результате освоение Программы **слушатели должны <u>уметь</u>**:

- применять инструменты игропрактики в профессиональной деятельности;
- разбираться в видах игр и понимать цель использования своих игр в разных ситуациях;

- переключаться между ролями;
- готовиться к игре;
- органично интегрировать предложение своих услуг в игровой процесс;
- сформировать навык создания и отправки информационного пакета участнику;
- применять мастерство, как выводить на новый уровень мышления через практические инструменты (коучинговые вопросы, техники рефрейминга, специальные задания, экспертный кейс) для фасилитации глубоких инсайтов и трансформации мышления у игроков;
- системно собирать качественную обратную связь, которая становится доказательством эффективности работы и основой для маркетинга;
- собирать не просто отзывы, а доказательства своей экспертности;
- органично встраивать информацию о своих услугах в процесс игры так, чтобы это воспринималось как забота и логичное продолжение, а не как продажа.

В результате освоение Программы **слушатели должны <u>владеть</u>**:
- инструментами игропрактики в профессиональной деятельности;
- 10 инструментами и понять, как и в каких ситуациях их использовать;
- инструментами, чтобы усилить игроков для реализации их целей;
- понятной системой пост-игровой оценки эффективности, навыками обрабатывать обратную связь и превращать ее в кейсы, которые работают на репутацию и продажи.

4. Содержание и организация образовательного процесса

4.1. Учебный план

Наименование тем и модулей	**Общая трудоёмкость, в акад. час**	**Виды учебных занятий, учебных работ**			**Формы контроля**
		Лекции	**Практика**	**Самост. работа**	
Предобучение	**2**	**1**	**0,5**	**0,5**	Текущий контроль
Модуль 1. Введение в профессию Игропрактик	**4**	**1**	**2**	**1**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 2. Как встраивать игры	**5,5**	**0,5**	**4**	**1**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 3. Роль ведущего игры. Создание атмосферы в соответствии со спецификой игры	**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 4. Подготовка и организация игр	**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 5. Этапы игр: управление групповой динамикой	**8**	**2**	**4**	**2**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 6. Введение в игровой процесс, открытие поля	**8**	**2**	**4**	**2**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 7. Работа с разными участниками	**8**	**2**	**4**	**2**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Модуль 8. Завершение игрового процесса, закрытие поля	**15,5**	**4**	**8**	**3,5**	Текущий контроль, Промежуточная аттестация
Итоговая аттестация	**4**	**-**	**4**	**-**	
ИТОГО:	**79**	**20,5**	**39,5**	**19**	

4.2. Учебно-тематический план

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
Предобучение		**2**	**1**	**0,5**	**0,5**	
1	Предобучение, введение в тему	0,5	0,5	-	-	
2	Онбординг: введение в курс, орг моменты. Навигация по программе	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №1
Модуль 1. Введение в профессию Игропрактик		**4**	**1**	**2**	**1**	
1	Введение в профессию: этика и принципы	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №2
2	Личностные качества и профиль компетенций	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №3
3	Итоговое задание к модулю 1	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 2. Как встраивать игры		**5,5**	**0,5**	**4**	**1**	
1	Виды игр и области их применения	4,5	0,5	3	1	Практическое задание №4
2	Итоговое задание к модулю 2	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 3. Роль ведущего игры. Создание атмосферы в соответствии со спецификой игры		**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	
1	Удержание позиции	3	1	1	1	Практическое задание №5
2	Баланс ролей	3	1	1	1	Практическое задание №6
3	Безопасность и поддержка участников	3	1	1	1	Практическое задание №7
4	Адаптация игр	2	1	0,5	0,5	Практическое задание №8
5	Итоговое задание к модулю 3	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 4. Подготовка и организация игр		**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	
1	Онлайн и офлайн	3	1	1	1	Практическое задание №9
2	Работа с инструкциями	3	1	1	1	Практическое задание №10
3	Постановка личных целей на игру	3	1	1	1	Практическое задание №11
4	Подготовка игроков	2	1	0,5	0,5	Практическое задание №12
5	Итоговое задание к модулю 4	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 5. Этапы игр: управление групповой динамикой		**8**	**2**	**4**	**2**	
1	Как вести группу к результату	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №13
2	Как способствовать инсайтам игроков	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №14
3	Итоговое задание к модулю 5	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 6. Введение в игровой процесс, открытие поля		**8**	**2**	**4**	**2**	

1	Знакомство участников, погружение в игру	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №15
2	Работа с запросами	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №16
3	Итоговое задание к модулю 6	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 7. Работа с разными участниками		**8**	**2**	**4**	**2**	
1	Сложные участники	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №17
2	Типы игроков	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №18
3	Итоговое задание к модулю 7	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Модуль 8. Завершение игрового процесса, закрытие поля		**15,5**	**4**	**8**	**3,5**	
1	Финал игры	4	1	2	1	Практическое задание №19
2	Обратная связь	4	1	2	1	Практическое задание №20
3	Продажа своих услуг	4	1	2	1	Практическое задание №21
4	Оценка эффективности проведённой игры	2,5	1	1	0,5	Практическое задание №22
5	Итоговое задание к модулю 8	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
Итоговая аттестация		**4**	**-**	**4**	**-**	
	ИТОГО:	**79**	**20,5**	**39,5**	**19**	

4.3. Календарный учебный график

Номер недели	Часы									
	Предобучение	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Итоговая аттестация**
1	Л, П, СР	Л, П, СР, ПА								
2		Л, П, СР, ПА	Л, П, СР, ПА							
3				Л, П, СР, ПА						
4					Л, П, СР, ПА					
5						Л, П, СР, ПА				
6							Л, П, СР, ПА			
7								Л, П, СР, ПА		

8									Л, П, СР, ПА	
9										ИА

Л-видео-лекции; **П –** практические задания, **ПА** – промежуточная аттестация; **ИА** – итоговая аттестация; **СР** – самостоятельная работа.

4.4. Содержание рабочих программ.

Предобучение.

Цель модуля – обеспечения знаниями о ключевых этапах в прохождении курса, постановка цели и определение ресурсов и мотивации для обучения.
Задачи:
- познакомить обучающихся с программой курса, формами обучения;
- понять идею курса;
- сформировать единое смысловое понимание важности и ценности изучения темы;
- поставить образовательную цель на курс и определить свою мотивацию для прохождения курса;
- определить временные и технические ресурсы для обучения на курсе.

Объем модуля:

№ занятия	**Наименование тем и модулей**	**Общая трудоёмкость, в акад. час**	**Виды учебных занятий, учебных работ**			**Формы контроля**
			Лекции	**Практика**	**Самост. работа**	
1	Предобучение, введение в тему	0,5	0,5	-	-	
2	Онбординг: введение в курс, орг моменты. Навигация по программе	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №1
ИТОГО:		**2**	**1**	**0,5**	**0,5**	

Содержание программы:

Занятие 1. Предобучение, введение в тему	*Теория*	Актуальность профессии. Возможности института. Преимущества профессии и обучения у нас. Цель курса и концепция программы. Результаты по окончании курса
	Самостоятельная работа	- Идея курса
Занятие 2. Онбординг: введение в курс, орг моменты. Навигация по программе	*Теория*	Знакомство с программой и школой. Как проходит обучение и что вас ждет на курсе, расписание, форматы работы, длительность курса и тарифы. Из чего состоит обучение. Как вписать обучение в свою жизнь. Что поможет дойти до конца.
	Практика	Практическое задание №1
	Самостоятельная работа	- Программа курса. - Как оцифровать точку А - поставить цели на обучение.

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 1:
«Заведите блокнот для конспектирования уроков и фиксации своих размышлений.
Сформулируйте свои цели на курс и зафиксируйте их в блокноте.».

Учебно-методические материалы модуля:

Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- дополнительные материалы к теме урока для самостоятельного изучения.

Модуль 1. Введение в профессию Игропрактик.

Цель модуля – освоение знаний и осознание обучающимися своей роли, компетенций и на что они влияют ими; научиться разбираться в типах игр и понимать разность компетенций и проявлений, чтобы успешно управлять группой.
Задачи:
- познакомить обучающихся с основными терминами профессии, важностью этических принципов работы;
- изучить какие компетенции важно развивать, чтобы быть успешными в профессии.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Введение в профессию: этика и принципы	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №2
2	Личностные качества и профиль компетенций	1,5	0,5	0,5	0,5	Практическое задание №3
3	Итоговое задание к модулю 1	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**4**	**1**	**2**	**1**	

Содержание программы:

Занятие 1. Введение в профессию: этика и принципы	*Видео-лекция*	Термины и определения. Этика и принципы работы. Репутация. Культурный и социальный контекст игрофикации, место и назначение игр.
	Практика	Практическое задание №2
	Самостоятельная работа	- Конспект «Введение в профессию: этика и принципы». - Этические принципы работы Игропрактика. - О профессии Игропратик.
Занятие 2. Личностные качества и профиль компетенций	*Видео-лекция*	Личностные и профессиональные компетенции. Самодиагностика
	Практика	Практическое задание №3
	Самостоятельная работа	- Конспект «Личностные качества и профиль компетенций». - Лист самооценки компетенций игропрактика.

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 2:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задания на внедрение: напишите какие игры у вас уже есть и к каждой игре напишите свой этический кодекс и в какой социальный и культурный контекст они встраиваются?
3. Кейс: как выбрать тип игры под запрос заказчика».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 3:
«1. Рефлексия в виде эссе.

2. Практика на внедрение:
провести самооценку по выданному шаблону профиля компетенций.
3. Кейс с описание сложной игровой ситуации и заданием написать компетенции, которые бы не допустили такой ситуации».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 1:

1. Роль игропрактика в трансформационной игре — это прежде всего:
A) Передача участникам готовых решений и корректировка их поведения
+B) Создание безопасной рамки и фасилитация процесса, в котором участник сам находит смыслы и шаги
C) Диагностика глубинных причин проблем и их терапевтическая проработка
D) Мотивация группы через соревновательные механики и позитивное подкрепление

2. Где проходит профессиональная граница игропрактика?
A) Игропрактик может вести работу с травмой, если делает это метафорично и без диагнозов
+B) Игропрактик может затрагивать эмоции, но не берется за клинические состояния или лечение
C) Игропрактик ограничен только обучающими задачами и не имеет права говорить об эмоциях
D) Границ нет, если участник подписал информированное согласие

3. Какой финал трансформационной игры считается методически корректным?
A) Обсуждение впечатлений и свободный нетворкинг без структурирования
B) Короткая благодарность и анонс следующих продуктов
+C) Структурированная рефлексия (эмоции → смыслы → действия) с фиксацией 1–3 шагов
D) Голосование за «лучший инсайт» и раздача призов

4. Наилучшее определение рефлексии в контексте игры:
A) Пересказ событий и оценка действий других участников
+B) Индивидуальная интерпретация опыта с выделением смыслов и переводом в применимые шаги
C) Аналитический разбор механик игры с точки зрения теории
D) Эмоциональная разрядка без фокусировки на целях

5. Что помогает игропрактику обеспечить безопасность процесса?
+A) Четкие правила участия, право «стоп», договор о конфиденциальности, бережная модерация
B) Общий призыв «быть добрее друг к другу» и позитивная музыка
C) Жесткое подавление любой конфронтации и запрет на обсуждение эмоций
D) Публичное обсуждение личных историй для катарсиса

6. «Контекст участника» — это:
A) Личные предположения ведущего о причинах поведения
+B) Совокупность обстоятельств, ценностей и ограничений человека, влияющих на понимание и выбор шагов
C) Текущее настроение и уровень энергии группы
D) Содержание карточек и сюжетов конкретной игры

7. Наиболее корректная работа с «сложным» участником-скептиком:
A) Убедить логическими доводами и примерами успешных кейсов
+B) Мягко предложить эксперимент «на собственном опыте» и зафиксировать наблюдения
C) Попросить воздержаться от вопросов до финала
D) Переадресовать его вопросы группе, чтобы снизить сопротивление

8. Управление групповой динамикой в игре — это прежде всего:
A) Поддержание высокой эмоциональной вовлеченности любой ценой
+B) Баланс времени и участия, настрой норм взаимодействия, работа с напряжением и фокусом на цели
C) Минимизация любых конфликтов через избегание острых тем
D) Делегирование модерации наиболее активным участникам

9. Как объяснять правила, чтобы не «потерять» глубину процесса?
A) Максимально кратко, без примеров, чтобы не исказить опыт
B) Подробно, с несколькими теоретическими обоснованиями и историческими справками

+C) Четко и просто, с одним коротким примером и возможностью задать уточняющие вопросы
D) В процессе игры по мере появления ситуаций

10. Что отличает трансформационную игру от классического тренинга?
A) В игре меньше контента и больше развлечения
+B) Игра создает безопасную симуляцию, в которой участник сам проживает выборы и извлекает смыслы
C) Игра ориентирована только на командный результат
D) Игра всегда короче по времени

11. Какая формулировка обратной связи соответствует экологичным принципам?
A) «Ты неправильно сделал ход, поэтому и не понял смысла»
B) «Мне кажется, тебе не хватает смелости, попробуй быть жестче»
+C) «Когда я услышал твою историю, я заметил…, и мне помогло бы, если бы…»
D) «Все было хорошо, продолжай в том же духе»

12. Какая метрика дает наиболее объективный сигнал о пользе игры для участника?
A) Количество пройденных этапов поля
B) Число высказанных эмоций
+C) Сформулированные участником конкретные действия и готовность их выполнить (и последующий follow-up)
D) Длительность рефлексии

13. Лучший способ «якорить» инсайт участника:
A) Попросить запомнить ключевую фразу
+B) Попросить записать один шаг на 48 часов, выбрать поддержку/напоминание и договориться о мини-проверке
C) Предложить перечитать конспект игры через неделю
D) Отправить общий список рекомендаций в чат

14. Как корректно соотнести ожидания участника и реальность игры?
A) Гарантировать достижение цели при соблюдении правил
+B) Разделить ответственность: игра — пространство для осознаний, а действия — в зоне участника
C) Переформулировать цель участника на «более реалистичную» по мнению ведущего
D) Предложить заменить личную цель на групповую

15. Где проходит грань между «коучинговым вопросом» и «скрытым советом»?
A) Если вопрос начинается со слова «почему», это совет
+B) Коучинговый вопрос проясняет смысл и ответственность участника; скрытый совет подталкивает к конкретному решению ведущего
C) Любой вопрос, содержащий вариант действия, — коучинг
D) Советы допустимы, если они полезны группе

16. Что поможет повысить предсказуемость и качество игры без потери гибкости?
A) Жесткая фиксация сценария и тайминга
+B) Наличие «скелета» сценария с точками решений и альтернативными маршрутами под цели группы
C) Проведение свободной импровизации по настроению группы
D) Отказ от любых регламентов

17. В чем смысл финального «ритуала закрытия» с точки зрения когнитивной психологии?
A) Развлекательный элемент для повышения лояльности
B) Эмоциональная манипуляция для усиления продаж
+C) Завершенный гештальт: маркирует окончание процесса, переводит опыт в долговременную память и укрепляет намерение
D) Социальная дань традиции

18. Что из ниже перечисленного — корректная «нативная» подача последующих услуг в финале?
A) «Этой игры мало, вам нужен мой курс, записывайтесь сейчас»
+B) «Если захотите закрепить то, что наметили, у меня есть формат из 3 коротких встреч. Могу прислать описание — посмотрите, подойдет ли»
C) «Сегодня скидка 30%, только на эфире»
D) «Без индивидуальной работы результата не будет»

19. Какую роль играют кейсы и отзывы в профессиональной позиции игропрактика?
A) Украшают страницу в соцсетях
+B) Являются доказательной базой пользы: путь A→B, укрепляют доверие и позволяют обоснованно повышать цену
C) Нужны только на старте карьеры
D) Лучше не публиковать из-за конфиденциальности

20. Какая формулировка позиции игропрактика наиболее точно отражает ценность на рынке?
A) «Я провожу интересные игры по саморазвитию для всех»
B) «Помогаю людям осознавать свои паттерны»
+C) «Помогаю [конкретной аудитории] перейти от [исходного состояния] к [желаемому результату] через [метод], с фокусом на безопасную рефлексию и шаги внедрения»
D) «Делаю инсайты и изменения»

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 16 вопросов из 20. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения.

Модуль 2. Как встраивать игры.

Цель модуля – освоение знаний о том, как встраивать разные игровые решения в разных контекстах, областях и сферах, какой это может давать эффект.
Задачи:
- научиться разбираются в видах игр и понимать цель использования своих игр в разных ситуациях.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Виды игр и области их применения	4,5	0,5	3	1	Практическое задание №4
2	Итоговое задание к модулю 2	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**5,5**	**0,5**	**4**	**1**	

Содержание программы:

Занятие 1. Виды игр и области их применения	*Видео-лекция*	Виды психологических игр и где они применяются. Запросы и потребности участников в разных играх.
	Практика	Практическое задание №4
	Самостоятельная работа	- Конспект «Виды игр и области их применения». - Запросы игроков по видам игр.

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 4:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Практика на внедрение:
Напишите, в каких областях вы уже эксперт (работа, хобби, опыт жизни) и куда хотите расширяться с играми.
Опишите 2–3 целевые аудитории: кто эти люди, что их волнует, какую пользу им дадут ваши игры.
Перечислите ваши текущие игровые продукты (или идеи) и какие потребности каждой аудитории они закрывают.
Подсказка: пишите простыми словами, будто объясняете другу. Это поможет сразу “приземлить” ваши будущие игры на реальных людей.
Перечислить 5 ситуаций сложных в работе и 5 успешных кейсов из своей практики.
3. Кейс: определить для 3 разных клиентов виды игр».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 2:

1. Ключевое отличие диагностических игр от развивающих в логике результата:
+A) Диагностические показывают текущее состояние и паттерны; развивающие отрабатывают конкретные навыки в безопасной «песочнице»
B) Диагностические формируют новый навык; развивающие выявляют причины проблем
C) Обе группы выполняют одни и те же задачи, различаясь только по длительности
D) Диагностические всегда для бизнеса, развивающие - только для личной жизни

2. Что является «сердцем» трансформационных игр по сравнению с развивающими?
A) Наработка soft skills через повторение сценариев
+B) Переосмысление опыта и сдвиг в самоидентификации («кто я» и «зачем я»)
C) Оценка соответствия ценностям команды
D) Обучение конкретным техникам коммуникации

3. Как корректно встроить психологическую Т-игру в корпоративный контекст?
A) Провести игру без согласования, чтобы сохранить «чистоту опыта»
+B) Работать в паре с компетентным бизнес-тренером/HR, связав игру с задачей soft skills и безопасностью процесса
C) Заменить деловую симуляцию на трансформационную игру полностью
D) Фокусироваться на решениях за команду, чтобы ускорить изменения

4. В чем практическая цель командных игр согласно уроку?
A) Индивидуальные инсайты и личные ценности
+B) Формирование «социального клея»: общий язык, правила взаимодействия, механизмы решения конфликтов
C) Диагностика уровней стрессоустойчивости каждого участника
D) Повышение уровня профессиональных компетенций в едином ключе стратегии компании.

5. Какая формулировка точнее описывает универсальность психологических игр по областям применения?
A) Игры ограничены коучингом и личной жизнью
+B) Игры применимы «где угодно», если правильно подобраны под задачу и грамотно проведены (бизнес, образование, психопрактика, личная жизнь и др.)
C) Игры эффективны только в НКО и образовании
D) Игры лучше не использовать в корпоративной среде из-за рисков

6. Какой риск чаще всего возникает при попытке встроить психологическую игру в бизнес-задачу без партнера-эксперта?
A) Слишком высокая вовлеченность сотрудников
B) Недостаточная глубина инсайтов
+C) Методическая ошибка: игра не связана с реальной бизнес-целью и метриками, снижается эффективность и доверие
D) Слишком быстрые организационные изменения

7. Как правильно трактовать сочетание типов игр в одном формате?
A) Это недопустимо - нарушает чистоту подхода
+B) Допустимо: игры часто содержат элементы разных типов, но «сердце» обычно принадлежит одному главному типу
C) Смешение возможно только между диагностическими и командными
D) Смешение допустимо, если исключить рефлексию

8. Что является ключевым критерием выбора игры под задачу заказчика/группы?
A) Наиболее популярная игра на рынке
B) Предпочтения ведущего и удобство проведения
+C) Соответствие контексту и цели: «что надо показать/натренировать/пересобрать» и уровень безопасности, который вы можете обеспечить
D) Самая длительная игра для более глубокого эффекта

9. Как объясняется ценность Т-игр для бизнеса в логике урока?
A) Это способ развлечь команду и снять напряжение
+B) Это инструмент развития soft skills (коммуникация, лидерство, принятие решений) и безопасной отработки поведения, что влияет на культуру и результаты
C) Это упрощенный заменитель тренингов
D) Это формат диагностики KPI сотрудников

10. Как корректно формулировать предложение о сотрудничестве с внешними экспертами (коучи, HR, бизнес-тренеры) при интеграции Т-игр?
A) «Мы заменим ваши тренинги нашей игрой - это быстрее и глубже»
B) «Давайте проведем игру и посмотрим, что получится - без привязки к вашим программам»
+C) «Мы усилим ваши процессы: встроим Т-игру под вашу задачу (диагностика, тимбилдинг, soft skills), обеспечим рефлексию и перевод инсайтов в действия»
D) «Нам нужен ваш клиентский список для тестирования игры, результаты вышлем вам»

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 8 вопросов из 10. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 3. Роль ведущего игры. Создание атмосферы в соответствии со спецификой игры.

Цель модуля – освоение знаний о важности личной позиции, как она влияет на управление группой; научиться понимать свои границы и степень влияния на модификацию игр под разные сферу и специфику ЦА, как встроить свои решения для разных игроков.
Задачи:
- изучить самые простые и действенные методы удержания позиции, а также что может помешать это сделать;
- осознать, в чём отличие и польза каждой роли и какой эффект оказывает на участников;
- научиться переключатся между ролями;
- овладеть 10 инструментами и понять, как и в каких ситуациях их использовать;
- изучить ситуации, где можно вносить изменения в игры, а где не стоит, в каких ситуациях имеет смысл адаптировать;

- изучить, где проходит граница между гибкостью и сохранением авторства.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Удержание позиции	3	1	1	1	Практическое задание №5
2	Баланс ролей	3	1	1	1	Практическое задание №6
3	Безопасность и поддержка участников	3	1	1	1	Практическое задание №7
4	Адаптация игр	2	1	0,5	0,5	Практическое задание №8
5	Итоговое задание к модулю 3	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	

Содержание программы:

Занятие 1. Удержание позиции	*Видео-лекция*	Риски потери позиции в роли ведущего. Способы и методы сохранить лидерскую позицию и не впадать в крайности.
	Практика	Практическое задание №5
	Самостоятельная работа	- Конспект «Удержание позиции»
Занятие 2. Баланс ролей	*Видео-лекция*	Наблюдатель. Модератор. Коуч, психолог. Консультант. Методы поддержания баланса этих ролей.
	Практика	Практическое задание №6
	Самостоятельная работа	- Конспект «Баланс ролей»
Занятие 3. Безопасность и поддержка участников	*Видео-лекция*	Методы и способы создавать атмосферу для открытия участников, чтобы идти в глубину.
	Практика	Практическое задание №7
	Самостоятельная работа	- Конспект «Безопасность и поддержка участников». - 10 ошибок игропрактиков. - 5 лайфхаков для поддержки
Занятие 4. Адаптация игр	*Видео-лекция*	Зачем адаптировать игры и что вам это даст. Моменты, которые подлежат модификации и что не стоит менять. Ключевые фокусы для изменений.
	Практика	Практическое задание №8
	Самостоятельная работа	- Конспект «Адаптация игр»

Оценочные материалы

В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.

Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 5:

«1. Рефлексия в виде эссе.

2. Практика на внедрение:

Опишите реальные ситуации (1-3), с которыми вы сталкивались в игровой практике, где у вас были сложности с игроками. Заведите "Дневник проекций" в течение всего курса отмечайте там - что выбивает вашу позицию и какие методы возвращают вас обратно. Какие из 5 принципов Эриксона вам особенно откликнулись и вы хотите взять их себе и встроить в первую очередь? Поделитесь, почему?

3. Кейс - ситуация из игры и написать - какие в этом могли проявиться проекции ведущего».

Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.

Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 6:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Практика на внедрение:
Вспомните или предположите различные ситуации, возникающие в ваших реальных играх. Вы должны определить, какая позиция игропрактика наиболее уместна в каждой ситуации, и предложить конкретные действия.
3. Работа в тройках: собраться группой и разыграть ситуации из практики, дав друг другу обратную связь».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 7:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Кейс с ситуацией страхов игрока, где надо описать ваши действия для его поддержки.
3. Работа в тройках: собраться группой и разыграть ситуации из практики, дав друг другу обратную связь».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 8:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Кейс на адаптацию 2 сценариев игр.
3. Работа в тройках: собраться группой и рассказать друг другу про что их игры и как их можно встроить и адаптировать, поделиться идеями».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 3:

1. Что в уроке называется «лидерской позицией ведущего»?
A) Умение уверенно давать советы и направлять решения игроков
+B) Способность держать нейтральность, создавать и удерживать безопасное пространство, оставаясь проводником процесса
C) Активное участие в игре как равноправный игрок для укрепления доверия
D) Стратегия доминировать в обсуждении, чтобы группа не «расползалась»

2. Что такое проекции в контексте ведущего?
A) Осознанная гипотеза о мотивах игрока, которую ведущий озвучивает группе
B) Набор теоретических моделей поведения, полезных для анализа группы
+C) Бессознательное приписывание участникам своих чувств/тем, искажающее нейтральность
D) Техника визуализации будущих результатов для усиления мотивации

3. Какой риск слабой позиции ведущего был выделен в уроке?
A) Переизбыток игровых механик без рефлексии
+B) Игра превращается в терапию ведущего, советование и «спасательство»
C) Слишком много открытых вопросов, падает динамика
D) Участники перестают спорить, падает энергия

4. Какая формулировка точнее передает принцип «С людьми все ОК» (по М. Эриксону) применительно к игре?
A) Любое поведение нужно корректировать, чтобы сохранить качество процесса
+B) У каждого свой темп и интерпретации; задача ведущего - принятие и поддержка без оценивания
C) Если участник сопротивляется, его стоит мягко переубедить ради результата
D) Ведущий не вмешивается, даже если нарушаются границы

5. Как корректно применить принцип «Все ресурсы есть» во время игры?
A) Предложить участнику ваш проверенный набор инструментов, чтобы он не тратил время на поиски
+B) Помочь участнику обнаружить и активировать собственные ресурсы, прежде чем предлагать внешнюю помощь

C) Сразу направить к специалисту, если участнику трудно
D) Дать группе решить, какие ресурсы у участника есть

6. Как работать с разрушительным поведением участника с точки зрения принципа «Позитивное намерение»?
+A) Отметить возможную потребность (влияние/признание) и предложить экологичный способ ее реализовать в рамках правил
B) Строго пресечь, чтобы не размывать границы
C) Игнорировать, чтобы не усиливать вторичную выгоду
D) Перевести поведение в шутку, чтобы снизить напряжение

7. Какое утверждение точнее отражает идею «Каждый выбор - правильный» в игре?
A) Любой выбор участника хорош, обсуждение не нужно
+B) Любой выбор - лучший в его текущих условиях; задача ведущего - помочь извлечь урок и наметить шаги
C) Неправильные выборы корректируем вопросами
D) Оставляем выбор без анализа, чтобы сохранять темп

8. Какой инструмент удержания позиции помогает прервать вовлечение в проблему игрока?
A) Техника «Вопросы про будущее»
+B) Техника «Стоп-сигнал» с возвратом к метафоре и роли
C) Техника «Пустой стул»
D) Матрица наблюдения

9. «Правило трех вопросов» служит для проверки того, что:
A) Вопросы звучат уверенно, без пауз
+B) Вопрос направлен на исследование игрока, основан на фактах процесса, полезен в контексте его запроса
C) Вопрос вдохновляет группу на дискуссию
D) Вопрос проверяет гипотезу ведущего о причине поведения

10. Что из ниже перечисленного поможет отлавливать собственные проекции ведущего?
A) Просить игроков комментировать стиль ведущего по окончании
+B) Самодиагностика «Чей это запрос?», отслеживание сильных эмоций как «зеркала», регулярная супервизия
C) Увеличение теоретической подготовки перед каждой игрой
D) Жесткая модерация, чтобы не было триггеров

11. Какой элемент баланса ролей описывает «Наблюдателя» точнее всего?
A) Мягкое влияние на решения игроков ради результата
+B) Беспристрастная фиксация фактов и динамики без трактовок и оценок
C) Активное раздавание рекомендаций по ходу обсуждения
D) Управление таймингом и очередностью выступлений

12. Роль «Модератор» в игре - это прежде всего:
A) Задавать вопросы на смысл и будущее
+B) Держать структуру, правила, равное участие, тайминг и «голос правил»
C) Поддерживать эмоциональную экспрессию без ограничений
D) Давать мини-лекции по теме

13. Где проходит корректная граница использования роли «Психолог (элементы)» для игропрактика?
A) Можно проводить терапию легких состояний в рамках игры
+B) Можно обеспечивать эмоциональную безопасность, замечать «красные флаги» и перенаправлять к специалисту при необходимости
C) Можно интерпретировать детские травмы, если участник согласен
D) Можно работать с паникой через глубокую регрессию

14. Что отличает роль «Консультант (элементы)» от советчика?
A) Консультант всегда говорит, что делать
+B) Консультант предоставляет информацию, примеры и ресурсы; решение остается за участником
C) Консультант заменяет рефлексию теорией
D) Консультант обсуждает только личный опыт ведущего

15. В кейсе с Анной (игра про самооценку) корректное действие ведущего:
A) Настойчиво вытянуть достижения для «прорыва»

B) Снизить планку и предложить простые варианты ответа
+C) Нормализовать состояние, предложить время/альтернативу выражения (наблюдать/написать), переключить внимание на группу, сохраняя безопасность
D) Прекратить игру для всей группы, чтобы не травмировать Анну

16. Какой из базовых шагов создает «поле безопасности»?
A) Объявить, что все обязаны делиться лично
+B) Ввести правило «стоп», конфиденциальность, ясные инструкции, уважительную коммуникацию
C) Разрешить любые формы самовыражения без ограничений
D) Отложить правила до середины игры, чтобы не пугать

17. Что в уроке определено как «скелет» игры (не трогать при адаптации)?
A) Формулировки вопросов и длительность
+B) Основная метафора, цикл трансформации, ключевые правила - ДНК игры
C) Формат проведения (онлайн/офлайн)
D) Инструменты для разминки

18. Что относится к допустимой «одежде» игры при адаптации?
A) Замена метафоры и ключевых стадий трансформации
+B) Корректировка формулировок, числа ходов, длительности, вспомогательных ритуалов без изменения сути
C) Отмена финальной рефлексии ради тайминга
D) Введение новых механик, не связанных с целями группы

19. Три «мерки» адаптации из урока - это:
A) Под бюджет, под возраст, под длительность
+B) Под аудиторию (язык/контекст/глубина), под формат и время, под запрос (фокус и вопросы)
C) Под трендами рынка, под личный стиль ведущего, под локацию
D) Под популярность игры, под доступные материалы, под размер группы

20. Что является «лакмусовой бумажкой» удержания позиции в любой ситуации?
A) Быстрое переключение на роль коуча
+B) Возврат к нейтральности наблюдателя, проверка границ компетенций, ориентация на контекст участника и цель игры
C) Увеличение интенсивности вопросов, чтобы ускорить инсайт
D) Перевод разговора на теорию для снижения эмоций

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 16 вопросов из 20. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 4. Подготовка и организация игр.

Цель модуля – изучить тонкости и нюансы, как перевести офлайн игры в онлайн, какие для этого есть технические возможности, фишки; сформулировать сильные цели, как намерение и мотивацию получить от их проведения больше эффекта.
Задачи:
- изучить обзор площадок с их возможностями и рисками;

- научиться готовиться к игре;
- изучить, как есть допустимые отступления от правил;
- изучить важность личных целей ведущего для сохранения ресурса и построения устойчивой практики;
- научиться органично интегрировать предложение своих услуг в игровой процесс;
- изучить ценность предварительной подготовки игроков для повышения эффективности игры;
- сформировать навык создания и отправки информационного пакета участнику.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Онлайн и офлайн	3	1	1	1	Практическое задание №9
2	Работа с инструкциями	3	1	1	1	Практическое задание №10
3	Постановка личных целей на игру	3	1	1	1	Практическое задание №11
4	Подготовка игроков	2	1	0,5	0,5	Практическое задание №12
5	Итоговое задание к модулю 4	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**12**	**4**	**4,5**	**3,5**	

Содержание программы:

Занятие 1. Онлайн и офлайн	*Видео-лекция*	Виды офлайн площадок и что стоит учесть при выборе. Виды онлайн площадок и о чём стоит заблаговременно позаботиться. Чек-лист успешной подготовки.
	Практика	Практическое задание №9
	Самостоятельная работа	- Конспект «Онлайн и офлайн»
Занятие 2. Работа с инструкциями	*Видео-лекция*	Инструкция враг или союзник. Алгоритм подготовки к игре. Границы свободы в изменениях инструкций.
	Практика	Практическое задание №10
	Самостоятельная работа	- Конспект «Работа с инструкциями» - Таблица сравнения: что можно менять и как, а что нет в игре.
Занятие 3. Постановка личных целей на игру	*Видео-лекция*	Как личные цели помогают игропрактику делать своё дело успешнее. Какие цели можно поставить, готовясь к игре. Чемоданчик ресурсного ведущего игр.
	Практика	Практическое задание №11
	Самостоятельная работа	- Конспект «Постановка личных целей на игру»
Занятие 4. Подготовка игроков	*Видео-лекция*	Способы и рекомендации подготовки участников. Чек-лист качественной подготовки.
	Практика	Практическое задание №12
	Самостоятельная работа	- Конспект «Подготовка игроков»

Оценочные материалы

В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.

Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 9:

«1. Рефлексия в виде эссе.

2. Задание на внедрение: найдите в своем городе 5 подходящих офлайн-площадки для ваших игр. Напишите, обоснуйте, почему они подходят под наши критерии.

Опишите, какую связку платформ вы выберете (например, Zoom+Miro) и какие 3 действия сделаете ДО игры, чтобы все прошло гладко».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 10:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: напишите 1-2 примера допустимых изменений в инструкции ваших игр, а что вы менять точно не станете.
3. Кейс с описанием игры и заданием предложить варианты адаптации под ЦА».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 11:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение:
напишите 1-2 личные цели на те игры, что у вас есть сейчас в арсенале. Оцените - насколько они сейчас у вас легко достигаются и что мешает реализовать их более эффективно?
3. Кейс - написать себе скрипт на ситуацию игрока, описанную в кейсе».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 12:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: напишите мотивационное письмо для участников к одной из ваших реальных игр. Добавьте туда метафоры и примеры, которые уже сейчас вовлекают участников в процесс, заставят думать и погружаться
3. Кейс - написать чек лист подготовки к игре, описанной в кейсе».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 4:

1. Почему «тишина и акустика» в офлайн-площадке - это не просто комфорт, а условие методической глубины?
A) Тишина создает эффект «ритуала», участники меньше отвлекаются
+B) Без посторонних шумов сохраняется хрупкость состояний и инсайтов, участники слышат даже шепот
C) Тихая комната упрощает запись видео и аудио для кейсов
D) Отсутствие фоновой музыки избавляет от авторских прав

2. Что точнее всего описывает «уединенность» как критерий офлайн-локации?
A) Дверь закрывается, никто не войдет без стука
B) В помещении есть ширмы и мягкий свет
+C) Пространство изолировано от проходных зон и стеклянных стен, формирует конфиденциальность и снижает «социальное наблюдение»
D) Наличие гардероба, чтобы вещи не мешали

3. Что относится к «базовым удобствам» как к фактору удержания фокуса группы?
+A) Чай/вода/туалет как проявление заботы, чтобы человек не «выпадал» из процесса из-за физиологических потребностей
B) Печенье и кофе для повышения энергии
C) Аромамасла для настроения
D) Мягкие пледы и подушки для уюта

4. Лайфхак при выборе антикафе для игры:
A) Приходить в будний день утром - там всегда тихо
B) Просить бесплатную комнату и оставлять чаевые
+C) Приходить заранее в то же время, что и игра, проверить реальный уровень шума и забронировать комнату на все время

D) Просить выключить музыку и открыть окна

5. Почему психологический центр часто «лучший вариант» офлайн-площадки?
A) В нем всегда дешевле
+B) Атмосфера уже нейтральная и тихая, минимально отвлекающая, с фокусом на безопасность
C) Там есть проекторы и маркерные доски
D) Удобно добираться от метро

6. Какой вопрос из чек-листа перед арендой напрямую связан с глубиной рефлексии?
A) Есть ли парковка рядом
+B) Слышно ли, что происходит в соседней комнате/коридоре
C) Можно ли приносить еду
D) Есть ли кондиционер

7. Что является «минимумом доверия» для онлайн-формата?
A) Чат для вопросов и общий аватар встречи
+B) Видеосвязь у всех + стабильный звук + включенные камеры
C) Демонстрация экрана ведущим и запись встречи
D) Аватарки с реальными фото и имена

8. Зачем в онлайн-игре нужна общая интерактивная доска (Miro/Mural/аналог)?
A) Чтобы ведущий мог делиться презентацией
+B) Это общий «игровой стол» и эффект совместного действия (перетаскивание карточек, заметки, визуализация процесса)
C) Для проведения опросов и квизов
D) Чтобы хранить файлы и ссылки

9. Какой плюс связки Zoom + Miro ключевой именно для Т-игр?
A) Можно записывать экран без лагов
+B) Режим галереи в Zoom + совместная работа на доске Miro создают ощущение присутствия и «общего стола»
C) Zoom экономит трафик, Miro — не требует аккаунта
D) Есть бесплатные тарифы

10. Что отличает «Telemost (все в одном)» как вариант онлайн-площадки?
A) Не нужен интернет высокого качества
+B) Видеозвонок и интерактивная доска в одном окне — меньше переключений, проще для новичков
C) Можно вести до 500 человек
D) Работает без регистрации

11. Что из алгоритма онлайн-подготовки особенно формирует ощущение «я вас жду»?
A) Отправить инструкцию за неделю
+B) Открыть комнату за 15 минут до старта, персонально поприветствовать и проверить звук/видео
C) Сразу начать запись встречи
D) Попросить выключить микрофоны до начала

12. Ключевой принцип из «чек-листа успеха» про площадки:
A) Площадка должна быть красивой, чтобы вдохновлять
+B) Площадка «работает на вас», когда участники о ней забывают: тишина/уединенность/удобства офлайн; стабильность/видео/доска онлайн
C) Лучше яркий свет и динамичная музыка для энергии
D) Главное — местоположение рядом с метро

13. Какая мысль точнее передает идею: «Профессионал думает не только “что говорить”, но и “где и как это будет происходить”»?
A) Методика важнее логистики
B) Контент решает все, площадка вторична
+C) Контекст пространства усиливает или ослабляет глубину, доверие и внимание — это часть методики
D) Если ведущий опытный, любая площадка подойдет

14. В чем смысл метафоры «инструкция - это карта сокровищ» (урок 9)?
A) Инструкция содержит все ответы, можно читать по листу

+B) Автор игры учел маршруты и риски; задача ведущего — точно читать карту, не менять скелет, а проводить к «кладу» (инсайту) безопасно
C) Карта нужна лишь на первой игре
D) Карту можно заменять своими догадками

15. Что относится к «скелету» игры (нельзя менять)?
+A) Основная метафора, последовательность ключевых этапов, критические механики
B) Тайминг каждого шага в минутах
C) Точные формулировки вопросов
D) Порядок представления участников

16. Что является допустимой «одеждой» (можно адаптировать)?
A) Замена основной метафоры и логики цикла
B) Исключение ключевых блоков ради скорости
+C) Упрощение языка инструкций, корректировка времени этапов с учетом состояния группы
D) Перестановка базовых этапов местами

17. Как корректно поступить, если участник пытается «взять бесплатную консультацию» в ходе игры?
A) Отвечать максимально подробно, чтобы показать экспертность
B) Уйти от ответа и переключить тему
+C) Мягко ограничить, предложить договориться о доп. встрече/формате — так заботитесь и о группе, и о качестве помощи
D) Попросить вопросы в личку во время игры

18. Зачем ведущему ставить личные цели на игру (урок 10)?
A) Чтобы иметь KPI и сравнивать себя с другими ведущими
+B) Это якорь, который сохраняет ресурс и фокус; помогает нативно выстроить предложение продолжения там, где это уместно
C) Чтобы продать любой продукт вне контекста
D) Чтобы строго следовать плану без учета группы

19. Что из «чемоданчика ресурсного ведущего» напрямую поддерживает энергобмен и последующие шаги участников?
A) Только свечи и ароматерапия
B) Лишь принтер и бумага
+C) Визитки, QR-коды на услуги/канал/отзывы, MAK-карты для быстрой диагностики, короткие инструкции доп. практик
D) Подарочные сертификаты и мерч

20. Какой элемент «информационного пакета» для участников (урок 11) особенно повышает глубину входа в игру?
A) Только адрес площадки и как лучше добраться, но без деталей
B) Лишь список правил игры, чтобы не запутать
+C) Просьба принести личный «якорь», задание на формулировку запроса, мотивационный текст о ценности группы, метафора/притча, тех.инструкции (оффлайн/онлайн)
D) Ссылка на отзывы о ведущем и его кейсы

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 16 вопросов из 20. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;

- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 5. Этапы игр: управление групповой динамикой.

Цель модуля – освоение знаний о том, как способствовать инсайтам и трансформациям игроков; изучение этапов групповой динамики Такмана-Левина, и освоение навыков опираться на неё при выстраивании сценария проведения игры.
Задачи:
- изучить методы работы с энергией и способы вовлечения на каждом этапе игры;
- научиться мастерству, как выводить на новый уровень мышления через практические инструменты (коучинговые вопросы, техники рефрейминга, специальные задания, экспертный кейс) для фасилитации глубоких инсайтов и трансформации мышления у игроков.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Как вести группу к результату	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №13
2	Как способствовать инсайтам игроков	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №14
3	Итоговое задание к модулю 5	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**8**	**2**	**4**	**2**	

Содержание программы:

Занятие 1. Как вести группу к результату	*Видео-лекция*	Этапы групповой динамики. Что делать вам, как ведущему на каждом этапе.
	Практика	Практическое задание №13
	Самостоятельная работа	- Конспект «Как вести группу к результату». - Модель групповой динамики с описанием состояний игроков и действий ведущего на каждом этапе.
Занятие 2. Как способствовать инсайтам игроков	*Видео-лекция*	4 инструмента (коучинговые вопросы, техники рефрейминга, специальные задания, экспертный кейс). Дополнительные рекомендации, что делать, если инсайты не приходят.
	Практика	Практическое задание №14
	Самостоятельная работа	- Конспект «Как способствовать инсайтам игроков»

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 13:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: провести свою любую игру (можно пробную с друзьями) или проанализировать запись своей прошлой игры, разделить её на отрезки этапов и прописать свои роли на каждом.
3. Кейс - дано 3 ситуации из игр, надо написать свои действия при каждой».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 14:
«1. Рефлексия в виде эссе.

2. Задание на внедрение: составьте свой чек-лист из 5-7 мощных коучинговых вопросов, которые вы возьмете с собой на следующую игру. Подумайте, для каких типичных ситуаций они подойдут.
Выберите одну частую «жалобу» или проблему, которую вы слышите от игроков. Придумайте для нее: 1 вариант рефрейминга. 1 провокационный вопрос. 1 небольшое трансформационное задание. 1-2 экспертных кейса или теории, как пример. Выберите 2-3 частые темы, с которыми работаете (самооценка, отношения, деньги, предназначение). Для каждой темы найдите или придумайте: 1 короткую метафору или аналогию. 1 мини-историю из практики (обезличенную). 1 научный или психологический факт, объясненный простыми словами. Напишите к каждому кейсу свой «связующий вопрос».
3. Кейс - для предложенной в кейсе ситуации опишите ваши действия как ведущего, используя 3 инструмента из урока.
4. Работа в тройках - встретиться и проиграть демо своих игр, используя полученные в уроке инструменты».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 5:

1. Ключевая задача ведущего на этапе Forming («Сбор команды»):
A) Сразу погрузить в механику, чтобы не терять динамику
+B) Познакомить, обезопасить, задать общий курс и правила
C) Выявить неформальных лидеров и передать им управление
D) Показать экспертность через мини-лекцию и кейсы

2. Что чаще всего является причиной яркого «Шторма» (Storming)?
A) Сложная механика игры и длинные инструкции
B) Недостаток авторитета ведущего как личности
+C) Слабая подготовка к этапу Forming: неясные правила, цели, запросы
D) Слишком малая численность группы

3. Как распознать «внутренний шторм» в группе?
A) Громкие споры и конкуренция за лидерство
+B) Молчание, уход в себя, пассивное сопротивление любым предложениям
C) Чрезмерная веселость и шутки
D) Быстрые решения без обсуждения

4. Самые точные действия ведущего в «Шторм»:
A) Усилить давление, чтобы ускорить принятие решений
B) Остановить процесс и провести лекцию о конфликтах
+C) Легитимизировать/допустить разные мнения, вернуть фокус на цель и правила, взять твердое лидерство вопросами
D) Отдать управление группе, чтобы она «сама договорилась»

5. Главная цель этапа Norming («Выработка правил»):
A) Максимально разнообразить задания для интереса
+B) Закрепить сплоченность и договоренности, расширить взаимодействие в парах/тройках
C) Перейти к индивидуальной работе без группы
D) Сократить время общения и увеличить время механики

6. Что опаснее всего на этапе Performing («Работа на результат»)?
A) Слишком мало указаний ведущего
+B) Чрезмерное вмешательство ведущего, сбивающее саморегуляцию и поток
C) Недостаток шуток и легкости
D) Слишком много работы в тройках

7. Какой результат качественного этапа Adjourning («Завершение»)?
A) Легкая недосказанность — мотивация прийти еще
B) Сильная усталость — признак глубины
+C) Закрытость гештальта: шеринг, возвращение к запросам, формулировка шагов, благодарность
D) Только сбор отзывов без рефлексии

8. Какой элемент форминга напрямую снижает шанс сильного «Шторма»?
A) Длинная самопрезентация ведущего с регалиями
+B) Ритуал знакомства с метафорой цели и согласованные правила безопасности
C) Мотивационная речь о важности инсайтов
D) Демонстрация примеров из практики

9. Что в уроке описано как «фокусная роль» ведущего в Performing?
A) Учитель-теоретик с постоянными разъяснениями
B) Коуч, задающий только открытые вопросы
+C) Наблюдатель/фасилитатор: ресурсы, тайминг, мягкое направление, фиксирование инсайтов
D) Директор процесса с жестким контролем времени высказываний

10. Коучинговые вопросы — «волшебные ключи» — отличаются тем, что:
A) Содержат подсказку решения в формулировке
B) Направлены на сбор фактов для отчета
+C) Открыты, безоценочны, запускают мышление и смену перспективы
D) Строятся только на слове «почему», чтобы дойти до корня

11. Корректное использование рефрейминга:
A) Переубеждать участника, чтобы он «смотрел позитивно»
+B) Сменить рамку восприятия так, чтобы открылся новый смысл (контрасты, «зато», метафора), не обесценивая опыта
C) Сразу предложить готовую интерпретацию из теории
D) Перевести разговор в шутку для разрядки

12. Суть провокационных/трансформационных заданий («встряска для ума»):
A) Проверить логику участника на ошибки
+B) Временно вывести за рамки привычных паттернов («сделай наоборот», «супер-я», «письмо из будущего») ради нового решения
C) Создать эмоциональную интенсивность любой ценой
D) Дать домашнее задание на неделю

13. Как правильно использовать «экспертный кейс» ведущего?
A) Как мини-лекцию на 5–10 минут для объяснения теории
B) Как историю «у меня было так же», чтобы вызвать эмпатию
+C) Как короткую, релевантную «специю» (1–2 мин) с последующим коуч-вопросом, связующим кейс с опытом игрока
D) Как доказательство своей правоты в споре

14. Если инсайт «не пришел» у участника, лучший ответ ведущего:
A) Поднажать вопросами и дать больше времени в тишине
B) Сказать, что не всем дано, и двигаться дальше
+C) Нормализовать опыт, поддержать усилие, предложить путь: наблюдение, отдельная практика/сессия, при необходимости — профильный специалист
D) Сменить тему, чтобы не задерживаться

15. Что является «лакмусом» правильной позиции ведущего при работе с инсайтами?
A) Ведущий формулирует за участника правильный вывод
+B) Ведущий задает вопросы и меняет рамку так, чтобы понимание родилось у участника, а не было навязано
C) Ведущий приводит максимум примеров для вдохновения
D) Ведущий сразу переводит разговор в план действий, минуя смыслы

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 12 вопросов из 15. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:

Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 6. Введение в игровой процесс, открытие поля.

Цель модуля – освоение знаний, как помочь игрокам сформировать сильные, адекватные и при этом вдохновляющие запросы на игру; освоение умений и навыков делать чёткие установки в начале игры, задавать рамку, которые помогают управлять поведением и реакциями игроков в течении всей игры.
Задачи:
- изучить варианты знакомств, самопрезентации и техники настройки нужной атмосферы;
- изучить варианты запросов под разные ситуации и цели;
- изучить техники целеполагания адаптированные для Т-игр;
- изучить техники работы с истинными запросами.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Знакомство участников, погружение в игру	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №15
2	Работа с запросами	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №16
3	Итоговое задание к модулю 6	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**8**	**2**	**4**	**2**	

Содержание программы:

Занятие 1. Знакомство участников, погружение в игру	*Видео-лекция*	Как представиться. Как познакомить участников. Как ввести в суть игры.
	Практика	Практическое задание №15
	Самостоятельная работа	- Конспект «Знакомство участников, погружение в игру». - 10 лайфхаков для самопрезентации и описания роли ведущего. - 10 игр на знакомство. - 10 фишек для погружения в философию и правила игры.
Занятие 2. Работа с запросами	*Видео-лекция*	Чем рискуем, если запрос не сформирован? Каковы критерии сильного запроса? Как проверить, истинный ли это запрос? Какие вопросы и задания помогут его "выкопать"?
	Практика	Практическое задание №16
	Самостоятельная работа	- Конспект «Работа с запросами». - Правила сильного запроса. - 10 примеров слабых запросов и как усилить.

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 15:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: для одной из ваших ключевых игр напишите текст вашей самопрезентации (2-3 минуты речи), включая личную историю, которая создает доверие и задает тон глубине. Создайте

для себя таблицу с 5 разными упражнениями для знакомства участников. Пропишите подробный тайминг и скрипт первых 20 минут вашей игры, включая все 4 шага алгоритма.
3. На заданную ситуацию пропишите ваши действия».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 16:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: Возьмите 3 "слабых" запроса (из своей практики или придумайте).
Для каждого напишите 3 коучинговых вопроса, которые помогут игроку превратить его в "сильный" запрос по нашим критериям
Создайте для себя шпаргалку-чек-лист для работы с запросом.
3. Кейс - даны варианты слабы запросов. Ваша цель - задать участнику 2-3 ключевых вопроса, которые помогут ему углубить и переформулировать запрос в сильный.
4. Работа в тройках: проведите 15-минутную сессию. Ваша цель - помочь сформулировать запрос на какую-либо тему (работа, отношения, саморазвитие)».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 6:

1. Главная задача первых 15–20 минут старта игры:
A) Дать максимум контента, чтобы повысить ценность
+B) Создать безопасное поле, задать тон глубине и запустить групповую динамику
C) Быстро познакомить по именам и перейти к механике
D) Проверить ожидания, но без погружения

2. Чем самопрезентация ведущего отличается от «перечня регалий»?
A) Это краткий список навыков, подтверждающий компетентность
+B) Это уязвимая личная история по теме игры + обозначение роли проводника
C) Это демонстрация успешных кейсов и отзывов
D) Это объяснение механики и структуры сессии

3. Какое знакомство участников лучше всего соответствует идее «ледокол с глубиной»?
A) «Имя, город, любимое хобби»
B) «Имя и ожидание от игры»
+C) «Имя + метафора текущего состояния/запроса»
D) «Имя и предыдущий опыт игр»

4. Зачем озвучивать правила безопасности и получать согласие группы?
A) Чтобы формально закрыть юридическую часть
B) Чтобы участники знали последствия нарушений
+C) Чтобы совместно установить границы, где можно быть собой, и закрепить ответственность каждого
D) Чтобы упростить модерацию тайминга

5. Почему на старт может уходить до 40–60 минут и это нормально?
A) Потому что ведущему нужно время на самопрезентацию
B) Потому что так устроена механика любой игры
+C) Потому что глубокое погружение и сонастройка экономят время позже, предотвращая «шторм»
D) Потому что участники поздно приходят

6. Что именно делает вступительная «философия игры»?
A) Объясняет правила и ходы
+B) Заряжает смыслом, показывает трансформацию и «зачем мы здесь»
C) Устанавливает регламент и штрафы
D) Заменяет этап рефлексии в конце

7. Какой элемент самопрезентации особенно снижает барьер «специалист vs клиент»?
A) Перечень сертификатов
B) Юмор и цитаты известных людей

+C) Личная короткая история уязвимости, связанная с темой игры
D) Подробный план сессии

8. Каков главный риск игры без четко сформулированного запроса?
A) Игровая механика станет слишком сложной
+B) Результат будет поверхностным, энергия распылится, не появится понятный план действий
C) Возникнет чрезмерная эмоциональность группы
D) Придется сокращать время рефлексии

9. Какой критерий «R» (в адаптированном SMART) в уроке подчеркивается как ключевой?
A) Реалистичность по ресурсам группы
+B) Ответственность: фокус на том, что зависит от самого игрока
C) Репрезентативность для всей команды
D) Резонанс с ценностями ведущего

10. Пример усиления запроса по критерию «S» (конкретность):
A) «Хочу поменять жизнь к лучшему»
B) «Хочу стать счастливее и спокойнее»
+C) «Хочу понять, чем хочу заниматься, чтобы это приносило радость и доход»
D) «Хочу избавиться от страха неудачи»

11. Проверка «хочу vs надо» опирается прежде всего на:
A) Социальное одобрение выбора
B) Ответ на вопрос «что подумают другие?»
+C) Внутренний эмоциональный маркер: радость/восторг vs облегчение/долженствование
D) Объективную пользу для карьеры

12. Какое задание из урока прямо повышает энергетическую валидность запроса?
A) «Список плюсов и минусов»
+B) «Шкала энергии 1–10 и вопрос: что добавить/убрать, чтобы стало на 10»
C) «Ролевая игра про будущее»
D) «Определение архетипа по карточкам»

13. Чем полезна метафора запроса («гора/река/дверь/росток»)?
A) Позволяет быстро выбрать механики игры
B) Помогает рационально оценить риски
+C) Дает образ для доступа к неочевидным ресурсам и следующему шагу («что нужно этому образу?»)
D) Заменяет формулировку SMART полностью

14. Почему допустимо, что запрос в ходе игры меняется?
A) Потому что игроку сложно удерживать фокус
B) Потому что изначальная формулировка всегда неверна
+C) Потому что по мере углубления мы добираемся до сути, и это признак прогресса, а не ошибки
D) Потому что ведущий должен демонстрировать гибкость

15. Какая роль ведущего оптимальна на этапе формирования запросов?
A) Эксперт, который формулирует цель за участника
B) Мотиватор, который «зажигает» любыми средствами
+C) Проводник/фасилитатор: задает точные вопросы, проверяет критерии, бережно держит поле безопасности
D) Координатор тайминга без вмешательства в содержание

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 12 вопросов из 15. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:

Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 7. Работа с разными участниками.

Цель модуля – освоение знаний о причинах поведения игроков и умений выбирать нужные методы для работы с ними; ознакомление со способами лучше понимать суть игроков, их состояния и освоение умений выбирать лучшие практики, чтобы помогать им встраиваться эффективно в игровой процесс и получать свои результаты.
Задачи:
- изучить причины сопротивлений игроков;
- научиться заранее профилактировать причины сопротивлений игроков;
- научиться распознавать 4 основных психотипа игроков и адаптировать стиль ведения игры под их мотивационные особенности.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Сложные участники	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №17
2	Типы игроков	3,5	1	1,5	1	Практическое задание №18
3	Итоговое задание к модулю 7	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**8**	**2**	**4**	**2**	

Содержание программы:

Занятие 1. Сложные участники	*Видео-лекция*	Причины сопротивлений игроков. Виды сложных участников и методы работы с ними. Как распознавать типы сопротивлений и их истинные причины. Как профилактировать их на этапе форминга. Как нормализовать ситуацию, если сопротивление все же возникло.
	Практика	Практическое задание №17
	Самостоятельная работа	- Конспект «Сложные участники».
Занятие 2. Типы игроков	*Видео-лекция*	Что делать с разными типами и как на них влиять. Фишки и лайфхаки, через что их вовлекать и трансформировать. Говорить с игроком на его языке. Предотвращать сопротивления. Создавать глубокие трансформации для каждого типа.
	Практика	Практическое задание №18
	Самостоятельная работа	- Конспект «Типы игроков». - Типология игроков по Бартлоу.

Оценочные материалы
В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.
Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 17:

«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: Вероятные сопротивления в твоей игре
Возьмите одну из ваших ключевых игр.
Напишите: какие типы сопротивлений наиболее вероятны для этой игры?
Для каждого типа напишите одну профилактическую фразу, которую вы добавите на форминге
Личные срабатывания
Подумайте: какой тип сложного участника вам сложнее всего?
Какое ваше собственное сопротивление срабатывает? (Например: вы боитесь критики, или раздражаетесь на молчун, или теряетесь перед доминантом?)
Напишите свое намерение: как вы хотите себя вести в этой ситуации?
Мастер-класс для себя
Запишите 5 лучших фраз-легитимизаций и 5 лучших фраз-рефреймингов, которые вы возьмете в работу.
3. Кейс: «Критик, доминант и молучун посередине игры проявляются - написать как поступите с ними».
4. Работа в тройках:
Обсудите с группой и напишите мозговой штурм максимального количества сопротивлений игроков. Выберите три самые частые и актуальные для всех - проиграйте их в тройке, каждый по очереди. Дайте обратную связь как кому удалось справиться с сопротивлением, какие способы для этого использовал».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 18:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: Определите свой собственный доминирующий психотип. Часто ведущий, который сам Накопитель, слабо понимает Социальщиков. Это осознание поможет вам проще реагировать и принимать проявления других игроков.
Вспомните 3 последние игры. Определите, какие типы игроков в них участвовали. Как вы работали с каждым типом?
Возьмите одну из ваших ключевых игр. Напишите, как вы адаптируете каждый этап для всех четырех типов.
3. Кейс: определите тип игрока описанный в кейсе и адаптируйте общение.
4. Работа в тройках: на демо своей игры выберите одного участника (того, чей тип вам сложнее всего) и специально адаптируйте для него 2-3 момента. Проиграйте с ним часть игры. Запишите результат и ваши выводы».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 7:

1. Базовая установка к сопротивлению в игре согласно уроку:
A) Сопротивление - помеха, которую нужно мягко подавить ради процесса
B) Сопротивление - сигнал о риске, но лучше его игнорировать, чтобы не усиливать
+C) Сопротивление - источник информации, который стоит признать и преобразовать в энергию работы
D) Сопротивление - неизбежность, к которой надо просто привыкнуть и подождать, само пройдёт

2. Недостаток безопасности чаще всего распознается по:
A) Повышенной разговорчивости и попыткам шутить
+B) Молчанию, поверхностным ответам, закрытой позе и избеганию зрительного контакта
C) Частым уточнениям по правилам и чек-листам
D) Желанию вести конспект и структурировать сказанное

3. Если у участника «не тот запрос» или он «загнан» на игру, корректная тактика:
A) Убедить, что игра поможет любому, и перейти к механике
B) Сразу предложить индивидуальную консультацию вместо игры
+C) Переформулировать запрос вместе: «что хотел бы понять за эти часы?» и проверить уместность формата
D) Попросить не мешать группе и продолжить в наблюдении

4. Страх нового (формата/карт) эффективнее всего снижает:
A) Уверение «поверь, тут все просто»
+B) Мини-демонстрация, объяснение философии игры и показ материалов заранее
C) Обещание «быстрого результата за 3 часа»
D) Просьба «не задавать вопросов до финала»

5. Давление групповой динамики (энергия большинства) корректно адресуется через:
A) Свободную дискуссию без модерации и ограничений времени
B) Подчеркивание важности громких игроков для прогресса
+C) Возврат к правилам равного голоса, адресное приглашение тихих, поочередность и мягкое перенаправление доминирующих
D) Перевод обсуждения в письменный формат без устных включений

6. Несоответствие ожиданий реальности в середине игры лучше всего нормализовать так:
A) Признать усталость группы и завершить раньше
B) Пояснить, что «веселье позже», сейчас надо потерпеть
+C) Развести «веселье» и «глубину» не как противоположности, а как разные фазы; объяснить, где сейчас ценность и что будет дальше
D) Попросить оставить негатив при себе до конца

7. Скептик в игре - это чаще:
A) Человек, который любит спор ради спора
+B) Участник, предпочитающий факты; его сомнение — способ защититься от неизвестного
C) Участник, который не любит ведущего
D) Игрок, которому просто скучно

8. Корректная реакция на Скептика:
A) Привести больше теорий и чужих кейсов для убеждения
B) Попросить его быть «более позитивным»
+C) Предложить маленький эксперимент «на собственном опыте» и зафиксировать наблюдения
D) Перевести доказательство на группу, чтобы она убедила его

9. Критик в игре чаще движим:
A) Потребностью доминировать любой ценой
+B) Потребностью в контроле и подтверждении компетентности
C) Желанием «спасти» ведущего от ошибок
D) Стремлением к тишине и покою

10. 10.Этичная работа с эмоциональным всплеском (слезы/гнев/паника):
+A) Сделать паузу, дать воду/бумагу, нормализовать чувства и предложить выбор — продолжать или взять перерыв
B) Перевести все в юмор, чтобы снять напряжение
C) Попросить «не нарушать процесс» и вернуться к механике
D) Углубиться в причины, чтобы «докопаться до корня»

11. Доминирующего участника лучше всего перенаправить через:
A) Игнорирование его реплик
B) Публичную критику за отнятое время
+C) Благодарность за энергию + явное ограничение времени/очередности + адресное предоставление слова другим
D) Предложение ему уйти в наблюдение до конца

12. «Зависимый» участник, часто спрашивающий «это правильно?», нуждается прежде всего в:
A) Подробных инструкциях и оценках ведущего
B) Подкреплении внешним авторитетом и ссылками на методику
+C) Возврате вопроса к собственной оценке: «Как тебе кажется? Твой ответ — самый верный для тебя»
D) Жестком тайминге и ограничении вопросов

13. Какой инструмент нормализации следует применять первым при возникшем сопротивлении?
A) Смена формата (пара/рисунок/диктофон)
+B) Легитимизация: признать и назвать происходящее как нормальное для процесса
C) Пауза с физической разрядкой

D) Личное признание ведущего, что «сейчас не работает»

14. Рефрейминг сопротивления — это:
A) Переубеждение участника логикой и фактами
+B) Смена смысла проявления так, чтобы оно стало ресурсом для процесса («не чувствую — это тоже сигнал…»)
C) Перевод разговора в теорию, чтобы снизить эмоции
D) Требование «мыслить позитивно»

15. Соотношение типов игроков и их мотиваций: какая связка точнее?
A) Достигатель - эмоции и атмосфера; Социализатор - сроки и KPI
+B) Исследователь - «почему это работает» и скрытые связи; Конкурент - признание и вызов
C) Социализатор - индивидуальные задания; Конкурент - избегание лидерства
D) Достигатель - неопределенность и свободный формат

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 12 вопросов из 15. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:
- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

Модуль 8. Завершение игрового процесса, закрытие поля.

Цель модуля – освоить методы и пополнить копилку вопросами для помощи игрокам сделать значимые для них выводы и осознать, встроить пользу игры, научиться «заземлять» игроков и переводить в другие свои продукты и услуги.
Задачи:
- изучить важность каждого этапа финала;
- овладеть инструментами, чтобы усилить игроков для реализации их целей;
- научиться системно собирать качественную обратную связь, которая становится доказательством эффективности работы и основой для маркетинга;
- научится собирать не просто отзывы, а доказательства своей экспертности;
- научатся органично встраивать информацию о своих услугах в процесс игры так, чтобы это воспринималось как забота и логичное продолжение, а не как продажа;
- овладеть понятной системой пост-игровой оценки эффективности, научиться обрабатывать обратную связь и превращать ее в кейсы, которые работают на репутацию и продажи.

Объем модуля:

№ занятия	Наименование тем и модулей	Общая трудоёмкость, в акад. час	Виды учебных занятий, учебных работ			Формы контроля
			Лекции	Практика	Самост. работа	
1	Финал игры	4	1	2	1	Практическое задание №19
2	Обратная связь	4	1	2	1	Практическое задание №20
3	Продажа своих услуг	4	1	2	1	Практическое задание №21

4	Оценка эффективности проведённой игры	2,5	1	1	0,5	Практическое задание №22
5	Итоговое задание к модулю 8	1	-	1	-	Промежуточная аттестация
ИТОГО:		**15,5**	**4**	**8**	**3,5**	

Содержание программы:

Занятие 1. Финал игры	*Видео-лекция*	Возврат к целям и ожиданиям от игры. Как организовать рефлексию игроков, которая даёт инсайты. Как помогать формулировать выводы и переводить сразу в практику, «заземлять». Как перевести инсайты в действие. Чек-лист золотых правил финала.
	Практика	Практическое задание №19
	Самостоятельная работа	- Конспект «Финал игры». - Цикл интеграции и завершения игры.
Занятие 2. Обратная связь	*Видео-лекция*	Как собирать обратную связь системно. Как мотивировать игроков ее давать. Как структурировать ее так, чтобы она работала на вас 24/7.
	Практика	Практическое задание №20
	Самостоятельная работа	- Конспект «Обратная связь». - Шаблон анкеты обратной связи, расширенный. - Ритаулы завершения игр.
Занятие 3. Продажа своих услуг	*Видео-лекция*	Как это органично встраивать в процесс, нативные продажи. Как это делать в финале. Как готовить почву во время игры, чтобы предложение в финале стало ожидаемым. Встраивать информацию о своих услугах в процесс рефлексии и заземления. Говорить на языке пользы и заботы, а не на языке ценников.
	Практика	Практическое задание №21
	Самостоятельная работа	- Конспект «Продажа своих услуг». - Советы по нативным продажам
Занятие 4. Оценка эффективности проведённой игры	*Видео-лекция*	Как обрабатывать обратную связь и отзывы. Как формировать кейсы и размещать. Как оценивать эффективность. Как обрабатывать обратную связь. Как формировать кейсы.
	Практика	Практическое задание №22
	Самостоятельная работа	- Конспект «Оценка эффективности проведённой игры». - Готовые наборы follow-up вопросов.

Оценочные материалы

В модуле предусмотрен текущий контроль и промежуточная аттестация.

Формой **текущего контроля** являются практические задания:

Практическое задание № 19:

«1. Рефлексия в виде эссе.

2. Задание на внедрение: Создайте шпаргалку с 10 мощными вопросами для финала, разделенными на категории: эмоции, инсайты, действия.

Придумайте 3 простых, но красивых ритуала для окончания игры (например, «камень намерения», «свеча перемен», «письмо себе»)

3. Кейс: Вы проводите игру «Путь к Вершине», одна из участниц своеобразно проявляется в финале - дайте ваши решения как с ней поступить.

4. Работа в тройках: проведите 15-минутные финальные игровые сессии друг с другом. После задайте вопрос каждому, кто был в роли игрока не «что понравилось?», а «что ты будешь делать с этим завтра?». Сравните глубину ответов».

Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.

Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 20:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: создайте 2 варианта анкеты обратной связи для вашей игры:
Короткий (5 вопросов) — для всех участников
Подробный (7-8 вопросов) — для лояльных клиентов
Напишите текст, как вы будете просить группу заполнить анкеты. Учтите: Благодарность за игру, Объяснение важности фидбека ЛИЧНО для вас, Четкий тайминг.
3. Кейсы: представьте: игра прошла мощно, но из 6 человек только 2 оставили отзывы. Остальные спешили. Проанализируйте, в чем могли быть ошибки, и составьте план действий на будущее, чтобы повысить процент отклика».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 21:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: Для одной из ваших игр пропишите:
1-2 фразы для «Подготовки почвы» во время игры.
Текст мини-выступления (на 2-3 минуты) для «Подачи в финале». Конкретное предложение с «Бесплатным следующим шагом».
Переформулируйте три жесткие фразы:
«Купите мой курс», «Запишитесь ко мне, пока есть места»
«Это стоит 15 000 рублей», На язык пользы и заботы, используя метафоры пути.
Представьте, что после вашего красивого предложения в финале воцаряется тишина. Никто не подходит. Что вы делаете? Опишите ваш план действий, чтобы сохранить лицо и продолжить диалог позже
3. Кейс: ситуация с игроком про её осознания, опишите, как вы органично предложите Ирине свои дальнейшие услуги, используя инструменты из урока.
4. Работа в тройках: на практике отработать технику нативного коммерческого предложения в финале игры. Дать друг другу обратную связь и написать итоги в чат».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Практическое задание № 22:
«1. Рефлексия в виде эссе.
2. Задание на внедрение: составьте свой план пост-анализа (1 стр.): метрики A/B/C, чек-лист «что собираю и как», тайминг действий на 0–24–72 часа.
Разработайте 2 анкеты: короткая (5 вопросов) и развернутая (8–10 вопросов) с чекбоксом на согласие использовать обезличенные цитаты.
Оформите один кейс по последней игре (по структуре выше) и выложи в свою «витрину» (сайт/соцсети/пост). Приложи ссылку.
3. Кейсы: даны варианты записей в анкетах обратной связи, напишите ваши действия в связи с этим.
4. Работа в тройках: смоделировать мини-финал (10 мин) + сбор обратной связи + превращение устной рефлексии «игрока» в микро-кейс».
Ответы необходимо прикрепить в поле для ответа на платформе обучения.
Вопросы практического задания размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Формой **промежуточной аттестации** является тестирование по итогам модуля 8:

1. Главная задача финала трансформационной игры по логике модуля:
A) Эмоционально попрощаться и завершить тайминг
+B) Подвести итоги: перевести опыт в смыслы и шаги, дать опору для внедрения
C) Собрать отзывы и анонсировать следующие продукты
D) Снизить напряжение через легкие активности

2. Метафора «игра — мост, финал — новый берег» подчеркивает, что:
A) Финал — это точка, где мы ставим «финал» и расходимся
+B) Финал — момент обзора пути и получения «карты и компаса» для реальной жизни
C) Финал — пауза перед следующей игрой

D) Финал — место для вручения призов

3. В упражнении «Возврат к истокам» ключевой акцент ставится на:
A) Новых ожиданиях участников на будущие игры
+B) Сопоставлении первоначального запроса с текущим пониманием и прогрессом
C) Оценке качества ведущего по 10-балльной шкале
D) Коллективной оценке динамики группы

4. Алгоритм рефлексии «Зеркало → Компас → Карта» верно описан как:
A) Эмоции → планы → оценки
+B) Факты/опыт → смыслы/ценности → действия/шаги
C) Оценки других → рекомендации ведущего → договоренности
D) Впечатления → обратная связь ведущему → отзывы

5. Зачем использовать «молчаливую рефлексию» (2 минуты тишины)?
A) Чтобы дать ведущему подготовить анонсы
+B) Чтобы участники успели записать собственные выводы до группового влияния
C) Чтобы снизить уровень эмоций до нуля
D) Чтобы ускорить сбор анкет

6. Техника «Якорение инсайтов» начинается с шага:
A) Выбор внешней поддержки от ведущего
+B) Конкретизация формулировки результата и поведения
C) Согласование дедлайна с группой
D) Подбор мотивирующей цитаты

7. В «якорении инсайтов» мини-шаг — это:
A) Интенсивная задача на неделю для поддержания мотивации
+B) Самое маленькое действие на 24–48 часов, снимающее инерцию
C) Полный план внедрения на месяц с KPI
D) Проверка у коллеги, что шаг «достаточно большой»

8. Принцип «поддержка» в заземлении означает:
A) Привязку к общественному контролю
+B) Поиск ресурсов: кто/что поможет не свернуть и как отслеживать движение
C) Контроль со стороны ведущего в личных сообщениях
D) Создание общего списка напоминаний в чате

9. «Эффект последней ноты» в правилах финала — это:
A) Последняя фраза ведущего должна быть вдохновляющей
+B) Финал формирует общее впечатление и память о качестве всей игры
C) Финал должен быть самый короткий, чтобы не утомлять
D) Финал — время для рекламных предложений

10. Правило 80/20 для финала подразумевает:
A) 80% времени — на эмоциональный шеринг, 20% — на действия
+B) 80% — на выводы и шаги, 20% — на воспоминания о ходе игры
C) 80% — на отзывы, 20% — на благодарности
D) 80% — на индивидуальные выводы, 20% — на групповой обмен

11. Переход «от общего к личному» означает, что:
A) Сначала индивидуальные планы, затем общее обсуждение
+B) Сначала общий обмен впечатлениями, затем индивидуальные выводы и шаги
C) Сначала обратная связь ведущему, затем обзвон участников
D) Сначала отзывы, затем рефлексия

12. Какой из пунктов — типичная ошибка в финале по тексту?
A) Короткая пауза тишины перед выводами
+B) Длинные благодарности вместо глубокой рефлексии
C) Вопросы о ценностях и смыслах
D) Возврат к исходным целям

13. Почему «качественные отзывы» зависят от финала?
A) После благодарностей участники расслаблены и охотнее пишут
+B) Глубокая рефлексия дает язык и структуру для осмысленного отзыва
C) Чем короче финал, тем честнее ответы
D) Устные впечатления всегда точнее письменных

14. Главный плюс анкеты обратной связи против устных отзывов:
A) Быстрее собирается
+B) Позволяет анонимность, структуру и время на обдумывание — больше глубины и честности
C) Лучше подходит для публикации без правок
D) Не требует подготовки ведущего

15. Когда оптимально раздавать анкету обратной связи?
A) На следующий день, когда эмоции улягутся
+B) Сразу после ритуала завершения, пока участники «в поле»
C) За час до конца, чтобы успели заполнить
D) Через неделю, когда появились результаты

16. Корректная мотивация заполнить анкету:
A) «Заполните сейчас — дам скидку»
B) «Это нужно мне для отчетности, прошу потратить 10 минут»
+C) «Ваши ответы — мой ориентир роста и часть моей супервизии; благодарю за вклад»
D) «Кто не заполнит — не получит материалы»

17. Структурирование отзывов «из эмоций в кейсы» начинается с:
A) Сбора только положительных цитат для соцсетей
+B) Деления ответов на «похвалу/конструктив/низкие оценки» и поиск повторяющихся паттернов
C) Немедленного редактирования текста участника
D) Запроса у участника итоговой формулировки кейса

18. Базовая структура кейса по материалам модуля:
A) Заголовок, эмоции, отзывы о ведущем, выводы
+B) Точка А, процесс/ключевой момент, инсайт, точка Б, действия, цитата, дисклеймер
C) Проблема, решения ведущего, результаты группы, NPS
D) Запрос, теория, практика, домашнее задание

19. Корректная «нативная» подача продолжения в финале:
A) «Этой игры мало — приходите на коучинг, цена …»
+B) «Если захотите закрепить изменения, у меня есть формат из 3 сессий/практикум; могу выслать описание — посмотрите, подходит ли»
C) «Только сегодня — скидка на пакет»
D) «Без моего сопровождения вы не справитесь»

20. Система пост-игровой оценки эффективности включает три уровня. Какое соответствие вернее?
A) A — бизнес-эффект; B — процесс; C — результат для игроков
+B) A — процесс; B — результат для игроков; C — бизнес-эффект
C) A — результат; B — процесс; C — отзывы
D) A — впечатления; B — продажи; C — методика

Промежуточная аттестация в формате тестирования оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. Критерии оценивания: для зачета необходимо верно ответить на 16 вопросов из 20. Количество попыток на прохождения тестирования: 2.
Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Учебно-методические материалы модуля:
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций авторов программы и путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента для самостоятельного изучения:

- видео-лекции;
- конспекты к видео-лекциям;
- дополнительные материалы для самостоятельного изучения;
- практикумы для самостоятельной отработки полученных знаний.

5. Формы аттестации и оценка результатов освоения программы

5.1. Формы аттестации

Текущий контроль знаний, обучающихся проводится на протяжении всего обучения по программе. Текущий контроль знаний включает в себя мониторинг за учебной работой обучающихся и проверку качества знаний и умений, которыми они овладели на определённом этапе обучения посредством выполнения практических заданий и коммуникации с обучающимися через мессенджер и в иных установленных формах

Промежуточная аттестация по программе представлена в виде тестовых заданий. Промежуточная аттестация представляет собой зачет по совокупности выполненных слушателем тестовых заданий. Тестовые задания оцениваются, как «выполнено», если соблюдены все требования к выполнению тестового задания. Критерии оценивания заложены в лекционной части урока.

Итоговая аттестация. К итоговой аттестации допускаются слушатели, освоившие учебный план в полном объёме. Итоговая аттестация включает экзамен, который позволяет выявить теоретическую и практическую подготовку обучающихся по завершению программы.

Цель итоговой аттестации: проверить, что выпускник безопасно и методически корректно проводит игру, умеет работать с запросом, динамикой, финалом и пост-работой, собирает доказательства результата и отражает свой профессиональный рост.

При выполнении итоговой аттестации руководствуйтесь рекомендуемыми требованиями, размещенными на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Работа считается выполненной, если соблюдены все требования.

Оценка экзамена дифференцируется как «зачтено» и «не зачтено».

5.2. Оценочные материалы

Критерии оценивания **промежуточной аттестации** представлены на лекциях и при групповом консультировании обучающихся.

Оценочные материалы **итоговой аттестации**:

Итоговая аттестация состоит из тестирования (вопросы тестирования представлены в **приложении №1**), эссе, видеозаписи игры, анонимных анкет оценивания (ОС) участников, отзывов, самооценки.

Критерии оценивания итоговой аттестации: все требования выполнены правильно в полном объёме, наличие не менее 70 баллов из 100 по итогам выполнения заданий итоговой аттестации.

Тестирование оценивается как «выполнено», если соблюдены все требования к тестовому заданию. *Критерии оценивания*: для зачета необходимо верно ответить на 24 вопроса из 30. Возможность пересдачи тестирования предоставляется 1 раз.

Вопросы тестов размещены на платформе обучения в личном кабинете обучающегося. Тесты представлены в электронном виде. Тесты предполагают выбор правильного ответа из предложенных вариантов. Оценка выполнения теста происходит автоматически. Результаты тестирования формируются автоматически.

Эссе (0-3 баллов): 1000-1500 слов. Тема: «Моя позиция игропрактика: как я обеспечиваю безопасность, перевожу инсайт в действие и выстраиваю долгосрочные отношения с игроками».

Критерии оценивания: ясность позиции и границ; конкретика действий, а не общие слова; логика «инсайт → действие → поддержка»; качество языка и структуры.

Для подготовки руководствуйтесь предложенной структурой, размещенной на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Видеозапись проведенной игры: фрагмент 40 минут. Формат: реальная мини-сессия или демонстрационная (1–4 участника).

Критерии оценивания: безопасность и рамка (конфиденциальность, право «стоп», бережная модерация) (0-6 баллов); работа с запросом (прояснение, проверка «хочу/надо», ответственность участника) (0-6 баллов); Фасилитация процесса (структура, тайминг, работа с динамикой/сложными моментами) (0-8 баллов); финал и заземление (эмоции → смыслы → 1–3 шага + поддержка/якорь/срок) (0-8 баллов).

Для подготовки руководствуйтесь предложенной структурой, размещенной на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.

Анонимные анкеты оценивания (ОС) участников: собрать минимум 4 анонимных анкеты по

шаблону по предложенному на платформе шаблону.
Критерии оценивания: средние оценки (0-9 баллов); качество комментариев (0-6 баллов).
Отзывы: 2-3 шт. и 1 микро-кейс.
Критерии оценивания: соответствие структуре А→В, конкретика (0-8 баллов); этичность и анонимизация (0-4 балла); ясность языка (0-3 балла).
Самооценка по компетенциям (анкета + мини-план роста): для подготовки руководствуйтесь предложенным шаблоном, размещенным на платформе обучения в личном кабинете обучающегося.
Критерии оценивания: честность и конкретика (0-3 балла); реалистичность шага роста (0-2 балла).
Балльная модель (100 баллов)

- Тест - 20 баллов (порог 16).
- Эссе - 20 баллов (порог 14).
- Видеозапись игры - 30 баллов (порог 21).
- Анонимные анкеты ОС - 15 баллов (порог 10; средний ≥4.2/5).
- Отзывы + микро-кейс - 15 баллов (порог 10).
- Самооценка - 5 баллов (порог 3).
- Итого для успешного прохождения итоговой аттестации: ≥70 баллов по сумме и все пороги пройдены.

Оценка «отлично» выставляется слушателю, который глубоко усвоил теорию и может применять ее на практике.
Оценка «хорошо» выставляется слушателю, который понимает основные концепции, но имеет небольшие пробелы в деталях или применении.
Оценки «удовлетворительно» выставляется слушателю, который имеет базовое понимание материала, но необходима повторная проработка ключевых тем.
Оценка «неудовлетворительно» выставляется слушателю, который не имеет базовое понимание материала.
Оценивание: зачёт/незачёт.

6. Организационно-педагогические условия обучения

6.1. Учебно-методическое обеспечение программы

Материалы для изучения размещены в сети Интернет на онлайн-платформе «Программа для создания онлайн-школ Геткурс 2.0» (далее – СДО). Доступ к СДО осуществляется с использованием информационных технологий, технических средств, информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих возможность самостоятельного изучения обучающимися обучающих материалов с рабочих мест.
Учебно-методическая помощь обучающимся оказывается путём размещения на онлайн-платформе соответствующего Контента, а также в форме дистанционных индивидуальных и (или) групповых консультаций кураторов программы.
Обучение по Программе включает самостоятельную работу обучающегося (не более 50 % от общего количества часов по Программе).
Основными видами самостоятельной работы обучающихся являются:

- изучение дополнительной информации, предоставляемой обучающимся на платформе обучения в виде текстовых файлов к каждому модулю;
- формирование и усвоение содержания занятий на базе рекомендованной литературы, включая информационные образовательные ресурсы:

Основная литература:

1. ИГРОПРАКТИКА, КАК ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ РАЗВИТИЯ САМОСОЗНАНИЯ. Павленко С.А. Методология современной психологии. 2024. № 23. С. 209-217. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=68614969.
2. СТАНОВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОМОГАЮЩЕЙ ИГРОПРАКТИКИ В РОССИИ. Греков И.В., Муравьева А.С. В сборнике: АНТОЛОГИЯ РОССИЙСКОЙ ПСИХОТЕРАПИИ И ПСИХОЛОГИИ. Сетевое научно-практическое издание. Сер. "Антология всемирной психотерапии" Общероссийская профессиональная психотерапевтическая лига; Национальная саморегулируемая организация «Союз психотерапевтов и психологов»; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования "Российская медицинская академия непрерывного

профессионального образования" Министерства здравоохранения Российской Федерации. Москва, 2022. С. 47-52. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=48929948.
3. ЧЕМУ НЕОБХОДИМО ОБУЧАТЬ ИГРОПРАКТИКОВ? Суворова Е.В. В сборнике: Наука, образование, общество: тенденции и перспективы развития. сборник материалов XIX международной научно-практической конференции. ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова»; Кыргызский экономический университет им. М. Рыскулбекова. Чебоксары, 2020. С. 137-142. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44065363.

Дополнительная литература:

4. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ВЫГОДЫ ИГРОПРАКТИКИ В УСЛОВИЯХ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ: ОТ СТРЕССА К СЧАСТЬЮ. Абраменко Е.В., Абраменко С.А. Перспективы науки и образования. 2024. № 2 (68). С. 470-487. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=67207860.
5. БУДУЩЕЕ ЗА ИГРОПРАКТИКАМИ. Живица О.В. В книге: Практическая психология личности. Учебное пособие для бакалавров психологии. Под редакцией О. И. Каяшевой, Н. В. Николаевой. Санкт-Петербург, 2017. С. 30-36. https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30371361.

6.2. Материально-техническое обеспечение реализации обучения.

Реализация дополнительной профессиональной программы (программы повышения квалификации дополнительного профессионального образования) с использованием исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий предполагает наличие специализированной образовательной платформы для электронного обучения.

Требования к рабочему месту обучающихся:

- Компьютер со стандартным программным обеспечением.

К оборудованию и технологическому оснащению рабочих мест обучающихся относится выход в сеть Интернет. Доступ к программе ЭВМ – образовательная интернет – «Программа для создания онлайн-школ Геткурс 2.0».

Требования к рабочему месту преподавателя:

- Компьютер со стандартным программным обеспечением.

К оборудованию и технологическому оснащению рабочего места преподавателя относится выход в сеть Интернет. Доступ к программе ЭВМ – образовательная интернет – «Программа для создания онлайн-школ Геткурс 2.0».

Используется телекоммуникационная сеть Интернет через установленные программно-технические средства на скорости не ниже 512 Кбит/с, скоростью прямого канала не ниже 512 Кбит/с, скоростью обратного канала не ниже 128 Кбит/с, использованием порта доступа в сеть Интернет со скоростью не ниже 30 Мбит/с и возможностью установления не менее 20 одновременных сессий по 512 Кбит/с.

Услуга подключения к сети Интернет предоставляется в режиме 24 часа в сутки 7 дней в неделю без учёта объёмов потребляемого трафика за исключением перерывов для проведения необходимых ремонтных и профилактических работ при обеспечении совокупной доступности услуг не менее 99,5 %.

Приложение №1

Итоговое тестирование по дополнительной профессиональной программе - программе повышения квалификации «Игропрактик»

1. Базовая роль игропрактика в трансформационной игре:
A) Давать готовые решения и корректировать поведение
+B) Создавать безопасную рамку и фасилитировать процесс, где участник сам находит смыслы и шаги
C) Диагностировать причины проблем и проводить терапию
D) Мотивировать соревновательностью и «дожимать» до результата

2. Профессиональная граница игропрактика:
A) Работа с травмой допустима, если говорить метафорами
+B) Эмоции и рефлексия — да; клинические состояния и лечение — нет
C) Игропрактик не должен касаться эмоций группы
D) Границ нет при подписанном согласии

3. Чем трансформационная игра отличается от тренинга?
A) Больше теории, меньше опыта
+B) Безопасная симуляция, где участник проживает выборы и сам извлекает смыслы
C) Только командные задачи
D) Всегда короче по времени

4. Обязательный элемент финала Т-игры:
A) Розыгрыш призов
+B) Рефлексия «эмоции → смыслы → действия» с фиксацией 1–3 шагов
C) Кофе-брейк
D) Свободный нетворкинг

5. «Контекст участника» — это:
A) Настроение группы
+B) Совокупность обстоятельств, ценностей, ограничений, влияющих на выбор и понимание
C) Планы ведущего на игру
D) Сюжет и карточки игры

6. Как объяснять правила, чтобы не потерять глубину?
A) Очень кратко, без примеров
B) Подробно с теорией
+C) Четко и просто, 1 короткий пример, окно для вопросов
D) По мере возникновения ситуаций

7. Что снижает риск «Шторма» в группе?
A) Длинная самопрезентация ведущего
+B) Четкие правила безопасности и цель, ритуал знакомства с метафорой запроса
C) Сразу уйти в механику
D) Отложить рамки до середины

8. Корректная интервенция в «Шторм»:
A) Усилить давление
B) Лекция о конфликтах
+C) Легитимизировать разные мнения, вернуть фокус на цель/правила, твердо фасилитировать
D) Отдать управление группе

9. Роль ведущего на этапе Performing:
A) Учитель-теоретик
+B) Наблюдатель/фасилитатор: держит ресурс, тайминг, мягко направляет, фиксирует инсайты
C) Директор процесса с жестким контролем
D) Без участия, пусть «идет само»

10. Элементы безопасной рамки:
A) Только позитивная музыка

+B) Добровольность, «стоп»-право, конфиденциальность, ясные инструкции, уважительная коммуникация
C) Жесткий запрет на эмоции
D) Публичное обсуждение личных историй

11. Как работать с «сложным» скептиком:
A) Убедить теорией и кейсами
B) Попросить быть позитивнее
+C) Предложить мини-эксперимент «на собственном опыте» и зафиксировать наблюдения
D) Дать группе его переубедить

12. Что помогает отслеживать собственные проекции ведущего:
A) Больше теории
+B) Самовопрос «чей это запрос?», маркер сильных эмоций, супервизия
C) Жесткая модерация без триггеров
D) Увеличение скорости игры

13. «Скелет» игры при адаптации — это:
A) Методы разминки
+B) Основная метафора, ключевые этапы цикла, критические механики
C) Тайминг каждого шага
D) Порядок представления

14. «Одежда» игры — допустимые изменения:
A) Замена метафоры и цикла
B) Исключение финальной рефлексии
+C) Упрощение языка, коррекция времени этапов, ритуалы — без изменения сути
D) Игнорирование правил безопасности

15. Лучший способ заякорить инсайт:
A) Запомнить фразу
+B) Записать 1 мини-шаг на 24–48 часов + выбрать поддержку/напоминание + договориться о проверке
C) Перечитать конспект через неделю
D) Получить общий список рекомендаций

16. Этичная реакция на сильные эмоции участника:
A) Игнорировать ради тайминга
B) Шуткой разрядить
+C) Пауза, вода/бумага, нормализация, выбор: продолжать/перерыв; при необходимости — перенаправление
D) «Докопаться до корня» в группе

17. Лидерская позиция ведущего — это:
A) Доминировать и давать решения
+B) Нейтральность, удержание поля, проводничество процесса
C) Быть равноправным игроком
D) Быть «строгим судьей»

18. Формула ценностного предложения игропрактика:
A) «Веду интересные игры по саморазвитию»
B) «Помогаю людям осознавать паттерны»
+C) «Помогаю [кому] перейти от [А] к [Б] через [метод] с безопасной рефлексией и шагами внедрения»
D) «Делаю инсайты и изменения»

19. Что повышает репутацию и чек больше всего:
A) Красивый инстаграм
+B) Кейсы А→В с цитатами, стабильный процесс, пост-сопровождение (follow-up), NPS
C) Сложная механика
D) Большой прайс-лист

20. Нативная подача последующих услуг в финале:
A) «Без индивидуальной работы результата не будет»
B) «Только сегодня скидка 30%»
+C) «Если захотите закрепить изменения, есть формат 3 сессий/практикум; вышлю описание — посмотрите,

подходит ли»
D) «Этой игры мало, вам нужен мой курс»

21. Три уровня оценки эффективности:
+A) Процесс; Результат для игроков; Бизнес-эффект
B) Впечатления; Продажи; Методика
C) Контент; Атмосфера; Кейсы
D) Тайминг; Эмоции; Доход

22. Что является ключом к качественному отзыву:
A) Скидка за отзыв
+B) Глубокая финальная рефлексия, дающая язык и структуру
C) Длинная анкета на 20 вопросов
D) Фото с мероприятия

23. Структура кейса, пригодного для публикации:
A) Заголовок, эмоции, похвала ведущему
+B) Точка А, процесс/ключевой момент, инсайт, точка Б, действия, цитата, дисклеймер
C) Проблема, решения ведущего, результаты группы, NPS
D) Запрос, теория, практика, домашка

24. Работа с запросом: главный риск «не того запроса»:
A) Слишком сильные эмоции
+B) Распыление энергии и поверхностный результат без плана
C) Падение вовлеченности ведущего
D) Слишком много вопросов

25. Критерий «R» (в адаптированном SMART) в формировании запроса:
A) Реалистичность по ресурсам
+B) Ответственность: фокус на том, что зависит от самого участника
C) Репрезентативность для команды
D) Резонанс с ценностями ведущего

26. Управление доминирующим участником:
A) Игнорировать
B) Публично критиковать
+C) Поблагодарить за энергию, обозначить рамки времени/очередности, адресно дать слово другим
D) Перевести в наблюдатели до конца

27. На чем в реальности зарабатывает большинство игропрактиков больше всего:
A) Разовые открытые игры
+B) Пакеты индивидуального сопровождения после игры (3–6 сессий), корпоративные форматы, практикумы/клубы внедрения
C) Продажа мерча
D) Бесплатные вебинары

28. Что делает площадку «работающей на вас» (офлайн/онлайн):
A) Красивый декор/фон
+B) Тишина, уединенность, базовые удобства офлайн; стабильная связь, видео у всех и общая доска онлайн
C) Больше света и музыки
D) Расположение у метро

29. Какая формулировка обратной связи экологична:
A) «Ты сделал неправильно…»
B) «Мне кажется, будь жестче»
+C) «Когда я услышал…, я заметил…, и мне помогло бы, если…»
D) «Все ок, без комментариев»

30. «Лакмус» удержания позиции в сложной ситуации:
A) Перейти на теорию, чтобы снизить эмоции
B) Увеличить интенсивность вопросов
+C) Вернуться к нейтральности наблюдателя, проверить границы компетенций, держать фокус на контексте

участника и цели игры
D) Быстро завершить блок и идти дальше