

Утверждаю

Директор

ООО «МИР»

Приказ № 8/н от « 08 » июня 2026 г.

Ю.А. Жуйкова

М.П.



Образовательная программа

дополнительного образования,

дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

**"Супервизируемая практика фасилитатора трансформационных
и бизнес-игр и специалиста по метафорическим ассоциативным картам"**

Автор программы Хван Наталья Константиновна

г. Киров
2026г.

Содержание программы

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Результаты освоения программы	6
3. Учебный план	13
4. Рабочие программы (краткое содержание).....	16
5. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения.....	20
6. Условия реализации программы	21
7. Учёт результатов обучения	23
8. Оценочный материал итоговому контролю	24

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации

«Супервизируемая практика фасилитатора трансформационных и бизнес-игр и специалиста по метафорическим ассоциативным картам»

1. Пояснительная записка

1.1 Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Супервизируемая практика фасилитатора трансформационных и бизнес-игр и специалиста по метафорическим ассоциативным картам» разработана для совершенствования профессиональных компетенций специалистов, использующих игровые форматы в обучении, развитии, сопровождении и фасилитации взрослых.

Программа разработана в соответствии и с учётом следующих нормативных и методических оснований:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», устанавливающего правовые основы реализации дополнительных профессиональных программ.
- требований к дополнительным профессиональным программам повышения квалификации, включая минимально допустимый объём программы не менее 16 академических часов.
- профессионального стандарта «Бизнес-тренер», утверждённого приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 26 августа 2024 г. № 418н.
- типовых шаблонов и методических рекомендаций по разработке дополнительных профессиональных программ, предусматривающих включение в состав программы цели, планируемых результатов, учебного плана, организационно-педагогических условий и форм итоговой аттестации.
- методических и локальных подходов к реализации программ дополнительного профессионального образования с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, модульной и накопительной системы освоения содержания.

1.2. Актуальность программы:

Актуальность программы обусловлена расширением практики применения трансформационных, коучинговых и бизнес-игр, метафорических ассоциативных карт как активных форм обучения взрослых, развития команд, сопровождения изменений, проектной и управленческой рефлексии.

Программа имеет практико-ориентированный характер. Основной формой обучения выступают групповые супервизии, в рамках которых слушатели анализируют реальные кейсы собственной практики, осваивают подходы к ведению игровых процессов, получают профессиональную обратную связь и формируют устойчивые навыки профессиональной саморефлексии.

Программа реализуется в модульном формате и может осваиваться по накопительной модели. Слушатель проходит обязательные (ядровые) модули, затем набирает установленный объём часов по вариативным модулям и после успешного прохождения итоговой аттестации получает удостоверение о повышении квалификации соответствующего объёма.

1.3. Цель и задачи программы

Цель программы

Совершенствование профессиональных компетенций фасилитаторов трансформационных и бизнес-игр, практик с использованием МАК в области планирования, проведения, анализа и сопровождения игровых форматов обучения взрослых посредством участия в групповых супервизиях, тематических разборах кейсов и итоговой аттестации.

Задачи программы

- ✓ Совершенствовать навыки планирования и структурирования игровой сессии или сессии с МАК в соответствии с запросом заказчика и участников.
- ✓ Развить умение управлять групповой динамикой и удерживать рамку игрового процесса.
- ✓ Развить умение работать с сопротивлением и защитными механизмами участников в игровом формате.
- ✓ Сформировать навыки оцифровки результатов игры и представления их в понятной для участника, заказчика и ЛППР форме.
- ✓ Развить навыки анализа собственной фасилитационной практики через супервизию и профессиональную обратную связь.
- ✓ Сформировать культуру непрерывного профессионального развития и профессиональной устойчивости фасилитатора.

1.4. Объем программы:

Программа может реализовываться в двух вариантах объёма:

- 16 академических часов - базовый уровень;
- 36 академических часов - расширенный уровень.

Документ, выдаваемый после завершения обучения - лицам, успешно освоившим образовательную программу и успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

1.8. Виды занятий:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- презентации.

1.9. Формат реализации программы

Программа реализуется в модульном формате через участие слушателей в групповых онлайн-супервизиях по утверждённому перечню тем (модулей).

Занятия проводятся регулярно на онлайн-платформе образовательной организации. Каждая супервизионная встреча имеет тему, дату, продолжительность, форму проведения и ведущего; сведения о прохождении модуля вносятся в индивидуальную карточку слушателя.

2. Результаты освоения программы

2.1. Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт (функциональная карта вида профессиональной деятельности)

Код ОТФ	Наименование обобщённой трудовой функции	Уровень квалификации	Код ТФ	Наименование трудовой функции	Модули программы, обеспечивающие формирование / совершенствование компетенций
А	Проведение бизнес-тренинга (по видам тренингов, по направлению, соответствующему сфере профессиональной деятельности, или по соответствующему продукту)	6	А/01.6	Планирование бизнес-тренинга	Структура игры, индивидуальной/групповой сессии с МАК и управление временем; Работа с запросом и контрактом перед игрой; Продажи через КП и интервью с ЛПР
А	Проведение бизнес-тренинга (по видам тренингов, по направлению, соответствующему сфере профессиональной деятельности, или по соответствующему продукту)	6	А/02.6	Оценка уровня знаний, умений и навыков участников бизнес-тренинга	Оцифровка результатов игры и обратная связь; Постигровое и постсессионное сопровождение и интеграция результатов

Код ОТ Ф	Наименование обобщённой трудовой функции	Уровень квалификац ии	Код ТФ	Наименование трудовой функции	Модули программы, обеспечивающие формирование / совершенствование компетенций
А	Проведение бизнес- тренинга (по видам тренингов, по направлению, соответствующ ему сфере профессиональ ной деятельности, или по соответствующ ему продукту)	6	А/03. 6	Проведение бизнес- тренинга по формированию новых знаний, умений и отработке профессиональ ных навыков	Групповая динамика в трансформационных и бизнес-играх и на сессиях с МАК; Сопротивление участников и защитные механизмы; Трудные типы участников; Индивидуальные против групповых игровых форматов; Проведение онлайн-игр и сессий
А	Проведение бизнес- тренинга (по видам тренингов, по направлению, соответствующ ему сфере профессиональ ной деятельности, или по соответствующ ему продукту)	6	А/04. 6	Оценка эффективности бизнес- тренинга	Оцифровка результатов игры и обратная связь; Постигровое и пост- сессионное сопровождение и интеграция результатов; Продажи через КП и интервью с ЛПР
В	Методическое обеспечение и организация	6	В/01. 6	Разработка методических материалов для	Структура игры/сессии МАК и управление временем;

Код ОТ Ф	Наименование обобщённой трудовой функции	Уровень квалификац ии	Код ТФ	Наименование трудовой функции	Модули программы, обеспечивающие формирование / совершенствование компетенций
	проведения бизнес- тренингов (по видам тренингов, по направлению, соответствующ ему сфере профессиональ ной деятельности, или по соответствующ ему продукту)			проведения бизнес- тренингов	Супервизируемая разработка авторских модификаций игр и тематических сессий с МАК; Проведение онлайн-игр и сессий.
В	Методическое обеспечение и организация проведения бизнес- тренингов (по видам тренингов, по направлению, соответствующ ему сфере профессиональ ной деятельности, или по соответствующ ему продукту)	6	В/02. 6	Разработка методических материалов для оценки уровня знаний, умений и навыков участников бизнес- тренингов	Оцифровка результатов игры и обратная связь; Постигровое и пост- сессионное сопровождение и интеграция результатов

Код ОТ Ф	Наименование обобщённой трудовой функции	Уровень квалификац ии	Код ТФ	Наименование трудовой функции	Модули программы, обеспечивающие формирование / совершенствование компетенций
В	Методическое обеспечение и организация проведения бизнес-тренингов (по видам тренингов, по направлению, соответствующему сфере профессиональной деятельности, или по соответствующему продукту)	6	В/03. 6	Разработка методических материалов для проведения оценки эффективности бизнес-тренингов	Оцифровка результатов игры/сессии и обратная связь; Продажи через КП и интервью с ЛПР
В	Методическое обеспечение и организация проведения бизнес-тренингов (по видам тренингов, по направлению, соответствующему сфере профессиональной деятельности, или по	6	В/04. 6	Организация подготовки и проведения бизнес-тренингов	Все обязательные модули программы; вариативные модули по выбору слушателя; итоговая аттестация

Код ОТ Ф	Наименование обобщённой трудовой функции	Уровень квалификац ии	Код ТФ	Наименование трудовой функции	Модули программы, обеспечивающие формирование / совершенствование компетенций
	соответствующ ему продукту)				

2.2. К концу обучения слушатели должны

Результаты освоения программы формулируются с учётом двух вариантов её объёма:

-при освоении программы объёмом 16 академических часов - на базовом уровне по обязательным (ядровым) модулям;

-при освоении программы объёмом 36 академических часов - на расширенном уровне, за счёт освоения обязательных и вариативных модулей.

Знать:

- основы организации и проведения игровых обучающих форматов и сессий с использованием МАК для взрослых, включая принципы построения игровой сессии, её этапы и логику завершения;
- особенности групповой динамики в трансформационных и бизнес-играх, а также в групповых форматах работы с МАК, типовые сценарии развития группы и задачи фасилитатора на разных этапах группового процесса;
- основные формы сопротивления и защитных механизмов участников в игровом процессе и работы с МАК, способы их распознавания и профессионально корректного сопровождения;
- подходы к анализу и оцифровке результатов игры и сессии с использованием МАК, форматы представления итогов участнику, заказчику и лицу, принимающему решение;
- базовые принципы профессиональной саморефлексии, супервизионного разбора и повышения качества собственной фасилитационной практики;
- возможности применения дистанционных образовательных технологий и онлайн-платформ при проведении обучающих мероприятий и супервизий и сессий с МАК.

Уметь:

- проектировать и структурировать игровую сессию и сессию с МАК с учётом целей, запроса клиента, состава группы и временного регламента;
- управлять групповой динамикой, удерживать рамку процесса, поддерживать рабочую атмосферу и корректировать ход игры или сессии с МАК при возникновении сбоев;
- распознавать сопротивление участников, выбирать экологичные формы реагирования и сопровождать сложные ситуации без разрушения контакта;
- переводить инсайты, наблюдения и результаты игровой сессии или сессии с МАК в прикладные выводы, рекомендации, отчёты и иные формы обратной связи;
- анализировать собственные кейсы проведения игр и сессий с МАК, выявлять профессиональные дефициты и определять направления дальнейшего развития;
- использовать онлайн-платформу и цифровые инструменты для участия в супервизиях, коммуникации, обмена материалами и прохождения аттестации.

Владеть:

- навыками планирования и проведения игровых сессий и сессий с использованием МАК как активных форм обучения и сопровождения взрослых;
- навыками фасилитации группового процесса, управления вниманием участников и поддержания продуктивной рабочей динамики;
- навыками профессионального реагирования на сопротивление, напряжение и нестандартные ситуации в ходе игры и в ходе работы с МАК;
- навыками подготовки кратких и развернутых описаний результатов игры и сессии с МАК для участника, заказчика и ЛПР;
- навыками супервизионного анализа собственной практики и использования обратной связи для повышения качества профессиональной деятельности;
- навыками работы в онлайн-среде, необходимыми для участия в дистанционных супервизиях и реализации игровых и МАК-форматов.

Пояснение к уровням освоения:

При освоении программы объёмом **16 академических часов** слушатели осваивают указанные знания, умения и навыки **на базовом уровне** в рамках обязательных модулей

ядра: «Структура игры, МАК-сессии и управление временем», «Групповая динамика в трансформационных, бизнес-играх, МАК-сессиях», «Сопротивление участников и защитные механизмы в играх и МАК-сессиях», «Оцифровка результатов игры, МАК-сессий и обратная связь».

При освоении программы объёмом **36 академических часов** слушатели дополнительно углубляют и расширяют указанные результаты обучения за счёт освоения не менее четырёх вариативных модулей по выбору и участия в итоговой аттестации.

Степень сформированности перечисленных результатов (знания, умения, владения) зависит от варианта освоения программы (16 или 36 академических часов) и определяется сочетанием обязательных и вариативных модулей в индивидуальной образовательной траектории слушателя.

3. Учебный план
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
"Супервизируемая практика фасилитатора трансформационных и бизнес-игр"

Категория обучающихся:

К освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование, а также лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование, если это допускается локальными актами образовательной организации.

Целевой аудиторией программы являются фасилитаторы трансформационных и бизнес-игр, игропрактики, бизнес-тренеры, коучи, специалисты по обучению и развитию взрослых, а также ведущие игровых форматов в индивидуальной, групповой и корпоративной работе.

Форма обучения

Форма обучения - заочная, с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и онлайн-взаимодействия слушателей и преподавателя на базе онлайн-платформы образовательной организации.

Учебный план программы объёмом 16 академических часов (1 академический час=45 минутам)

№	Статус	Наименование модуля	Всего часов
1	Ядро	Структура игры и управление временем	4 (2 занятия по 2 академических часа)
2	Ядро	Групповая динамика в трансформационных и бизнес-играх	4 (2 занятия по 2 академических часа)
3	Ядро	Сопротивление участников и защитные механизмы в играх	4 (2 занятия по 2 академических часа)
4	Ядро	Оцифровка результатов игры и обратная связь	2 (1 занятие по 2 академических часа)
5	Итог	Итоговая аттестация: тестирование и мини-кейс	2 (2 академических часа)
		Итого	16

Учебный план программы объёмом 36 академических часов (1 академический час=45 минутам)

№	Статус	Наименование модуля	Всего часов
1	Ядро	Структура игры и управление временем	4 (2 занятия по 2 академических часа)
2	Ядро	Групповая динамика в трансформационных и бизнес-играх	4 (2 занятия по 2 академических часа)
3	Ядро	Сопротивление участников и защитные механизмы в играх	4 (2 занятия по 2 академических часа)
4	Ядро	Оцифровка результатов игры и обратная связь	4 (2 занятия по 2 академических часа)
5	Вариатив	Вариативный модуль 1 по выбору слушателя	4 (2 занятия по 2 академических часа)
6	Вариатив	Вариативный модуль 2 по выбору слушателя	4 (2 занятия по 2 академических часа)
7	Вариатив	Вариативный модуль 3 по выбору слушателя	4 (2 занятия по 2 академических часа)
8	Вариатив	Вариативный модуль 4 по выбору слушателя	4 (2 занятия по 2 академических часа)
9	Итог	Итоговая аттестация: тестирование и разбор профессионального кейса	4 (2 занятия по 2 академических часа)
		Итого	36

Режим занятий определяется календарным учебным графиком. Рекомендуемый режим:
1-2 раза в неделю по 2-4 академических часа.

Сокращенные обозначения:

Ч – часы.

4. Рабочие программы (краткое содержание)

Обязательные (ядровые) модули

Модуль 1. Структура игры и управление временем

Краткая характеристика содержания:

- Рамка игровой сессии: цели, ожидаемые результаты, структура встречи.
- Этапы сессии: вход (контракт, разогрев), середина (основная часть, глубина и темп), завершение (рефлексия, интеграция результатов).
- Планирование времени: распределение временного ресурса между этапами, работа с неопределённостью и «провалами» по таймингу.
- Типичные ошибки тайминга и сценария: «не успели до конца поля», «не было времени на рефлексия», «слишком долго зависли на одном участке». Формы работы: онлайн-супервизия, разбор кейсов участников, мини-разборы сценариев игровых сессий.

Модуль 2. Групповая динамика в трансформационных и бизнес-играх

Краткая характеристика содержания:

- Основные этапы развития группы, их проявления и задачи фасилитатора на каждом этапе.
- Специфика групповой динамики в трансформационных и бизнес-играх: особенности доверия, сопротивления, лидерства, подгрупп.
- Типичные сложные ситуации: «группа развалилась», «слишком сплотилась против ведущего», «образовались подгруппы», «часть участников выпала из процесса».
- Инструменты фасилитатора для выравнивания динамики, перезапуска процесса, перераспределения внимания и ответственности. Формы работы: онлайн-супервизия, анализ записей/описаний игр, обсуждение кейсов участников.

Модуль 3. Сопротивление участников и защитные механизмы в играх

Краткая характеристика содержания:

- Виды сопротивления и защитных механизмов в игровом процессе (обесценивание, уход в шутки, агрессия, «зависание», уход в рационализацию и т.п.).
- Отличие сопротивления от «неудобного» поведения; как видеть за поведением потребность и границы человека.
- Профессиональная позиция фасилитатора: удерживание рамки, поддержка контакта, недопустимые реакции.

- Типичные кейсы: «игрок зависает», «отказывается делать ход», «спорит с правилами», «переводит всё в юмор», «срывает обсуждение» — варианты экологичных интервенций.
Формы работы: онлайн-супервизия, разбор кейсов участников, моделирование сложных ситуаций.

Модуль 4. Оцифровка результатов игры и обратная связь

Краткая характеристика содержания:

- Подходы к анализу результатов игровой сессии: работа с инсайтами, решениями, изменениями в взглядах и планах участников.
- Форматы представления результатов: личные выводы участника, рабочие заметки по команде, отчёт для ЛПР, презентация итогов.
- Язык и логика отчётов: как переводить игру в понятные для бизнеса/заказчика формулировки, показатели и рекомендации.
- Разбор реальных протоколов/отчётов, доработка и «доупаковка» результатов.
Формы работы: онлайн-супервизия, анализ протоколов, работа в малых группах над улучшением формулировок.

Вариативные модули (по выбору слушателя)

1. Игровые партнёрские сессии

- Особенности ведения игровых сессий для партнёрских диад (бизнес-партнёры, семейные пары, со-основатели проектов).
- Распределение ролей и зон ответственности, договорённости о деньгах и ресурсах.
- Кейсы успешных и провальных партнёрств, разбор типичных ошибок фасилитатора.

2. Продажи через КП и интервью с ЛПР

- Структура коммерческого предложения на игру или игровую программу, позиционирование для ЛПР.
- Интервью с заказчиком: прояснение запроса, критериев успеха, ограничений.
- Ролевая практика мини-интервью и разбор реальных переговоров и отказов участников.

2. Работа с запросом и контрактом перед игрой

- Сбор и уточнение запроса заказчика и группы, согласование ожиданий.
- Формулирование и проговаривание контракта: цели, формат, границы, ответственность сторон.
- Кейсы несостыковки ожиданий: «просили про мотивацию, а людям “просто поиграть”» — как действовать фасилитатору.

3. Постигровое сопровождение и интеграция результатов

- Форматы сопровождения после игры: follow-up, чек-ин, мини-коуч-сессии, дополнительные материалы.
- Помощь участникам в переходе от инсайта к действию, поддержка внедрения решений.
- Кейсы: участники «загорелись, но ничего не сделали» — как предлагать следующий шаг.

4. Саморегуляция и профилактика выгорания фасилитатора

- Эмоциональная нагрузка фасилитатора, типичные источники стресса в игровых форматах.
- Личные «триггеры» и признаки выгорания, стратегии восстановления и профилактики.
- Кейсы: «устал от клиентов», «злюсь на участников», «перегораю к игре» — работа с собственной профессиональной устойчивостью.

5. Индивидуальные против групповых игровых форматов

- Отличия индивидуальных игровых сессий от групповых по глубине, скорости и рискам.
- Критерии выбора формата под запрос клиента.
- Кейсы перехода из одного формата в другой и комбинирования форматов.

6. Проведение онлайн-игр

- Особенности динамики и контакта в онлайн-формате, влияние «экрана» на группу.
- Инструменты поддержания включённости, работы с молчанием и «отваливанием» участников.
- Технические и организационные аспекты проведения онлайн-игр.

7. Супервизируемая разработка авторских модификаций игр

- Принципы изменения правил и механик без разрушения логики и целей игры.
- Адаптация существующих игр под разные аудитории и запросы.
- Разбор авторских модификаций и вариаций, которые приносят участники.

8. Трудные типы участников игр

- Нарциссические, агрессивные, пассивные, «всёзнающие», «спасающие» и другие типы в групповой игре.
- Стратегии взаимодействия: как ставить границы, сохранять роль фасилитатора и безопасность группы.

- Разбор кейсов участников и поиск устойчивых решений.

5. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения

1. Вэнн Джойнс, Иан Стюарт. «Личностные адаптации: новое пособие по пониманию человека в психотерапии и консультировании»
2. Нэнси Мак-Вильямс. «ПСИХОАНАЛИТИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА. Понимание структуры личности в клиническом процессе»
3. Петр Ганнушкин. «В душе психопата. Путешествие в мир без жалости, совести и чувств»
4. Юлия Пирумова. «Хрупкие люди. Почему нарциссизм – это не порок, а особенность, с которой можно научиться жить»
5. Джозеф Бурго. «Почему я делаю это. Как распознать свои психологические защиты и научиться справляться с неприятными эмоциями и последствиями детских травм»
6. Дэниел Гоулман. «Эмоциональный интеллект. Почему он может значить больше, чем IQ»
7. Канеман, Д. «Думай медленно... решай быстро»
8. Вилкинсон Майкл. «Секреты фасилитации: SMART-руководство по работе с группами»
9. Пепе Нумми. «Руководство по фасилитирующему лидерству»

6. Условия реализации программы

6.1. Материально-технические условия реализации Программы

Программа реализуется в онлайн-формате с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий на базе онлайн-платформы образовательной организации.

Образовательный процесс организуется в форме дистанционного взаимодействия преподавателя и слушателей и включает:

- групповые онлайн-супервизии в режиме реального времени;
- тематические разборы профессиональных кейсов;
- тестирование;
- итоговую аттестацию.

Каждый модуль реализуется как отдельная учебная единица, включающая тему, установленный объём академических часов, формат взаимодействия и фиксируемый результат участия слушателя.

Для реализации программы в онлайн-формате используются:

- онлайн-платформа / система дистанционного обучения;
- сервис видеоконференцсвязи Яндекс Телемост;
- устройства с доступом в интернет, камерой и микрофоном;
- средства обмена файлами и хранения учебных материалов.

Слушатель должен иметь техническую возможность участия в онлайн-занятиях: стабильный доступ в интернет, устройство для подключения к платформе, возможность использования аудио- и видеосвязи, а также базовые навыки работы с цифровыми сервисами.

6.2. Кадровое обеспечение Программы

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 11 января 2011 г. N 1н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования».

Реализацию программы обеспечивают специалисты, имеющие опыт фасилитации трансформационных и бизнес-игр, сессий с МАК, практику работы со взрослыми группами, опыт ведения супервизий или интервизий, а также компетенции в сфере дистанционного взаимодействия со слушателями на онлайн-платформе.

6.3. Система оценки результатов освоения программы

Текущий контроль осуществляется в форме участия в групповых онлайн-супервизиях, анализа профессиональных кейсов, выполнения практических заданий и рефлексивной фиксации результатов по итогам модулей.

Итоговая аттестация проводится по завершении освоения программы и включает:

- итоговое тестирование по ключевым темам программы;
- мини-кейс или разбор профессионального кейса слушателя.

Для программы объёмом 16 академических часов итоговая аттестация проводится в форме тестирования и мини-кейса. Для программы объёмом 36 академических часов - в форме тестирования и развернутого анализа профессионального кейса.

7. Учёт результатов обучения

Учёт освоения программы ведётся в электронной и (или) внутренней учётной системе образовательной организации. Фиксируются тема модуля, дата проведения, объём академических часов, форма занятия, результаты тестирования и итоговой аттестации, а также сведения о ведущем и слушателе.

Заключительные положения

Программа может уточняться и актуализироваться образовательной организацией в части содержания вариативных модулей, оценочных средств, графика проведения занятий и используемых цифровых платформ без изменения её цели, логики освоения ядра и требований к итоговой аттестации.

8. Оценочный материал итоговому контролю

Мини-тест для 16-часовой программы (ядро)

Рекомендуемый формат: 10–12 вопросов, зачёт при, например, 70% правильных ответов, 1 короткий кейс.

Часть 1. Тестовые вопросы (вариант «один правильный ответ»)

1. Что в контексте игровой сессии корректнее всего понимать под «рамкой игры»?

- a) Только временной регламент
- b) Только правила и поле игры
- c) Совокупность целей, правил, ролей и временных ограничений
- d) Эмоциональное состояние фасилитатора

2. На каком этапе игровой сессии уместнее всего прояснять ожидания участников и договориться о правилах взаимодействия?

- a) На этапе завершения игры
- b) В середине, когда стали заметны конфликты
- c) На этапе входа / начала сессии
- d) После получения обратной связи

3. Какая ситуация чаще всего указывает на «провал» планирования времени?

- a) Участники активно делятся инсайтами
- b) Игра завершилась на 10 минут раньше времени
- c) Не хватило времени на рефлекссию и подведение итогов
- d) Вопросы участников выходят за рамки темы

4. Какой из перечисленных признаков чаще всего связан с сопротивлением, а не просто с усталостью?

- a) Участник просит перерыв и выходит из комнаты
- b) Участник вежливо слушает, но почти не говорит
- c) Участник регулярно обесценивает игру и её результаты
- d) Участник делает меньше ходов, чем остальные

5. Какое действие фасилитатора в ситуации сопротивления выглядит наиболее профессиональным?

- a) Игнорировать сопротивление, чтобы «не раздувать» его
- b) Жёстко указать на неконструктивное поведение при группе

- c) Отменить игру и перенести занятие
- d) Отзеркалить происходящее, обозначить наблюдаемое и предложить обсудить, что стоит за реакцией

6. Что является ключевым элементом групповой динамики в игре?

- a) Количество участников
- b) Взаимодействие участников между собой и с фасилитатором
- c) Наличие реквизита и раздаточных материалов
- d) Уровень дохода участников

7. Какой из вариантов лучше описывает цель оцифровки результатов игры?

- a) Заполнить отчёт ради отчёта
- b) Сделать игру «более серьёзной»
- c) Перевести полученные инсайты и решения в понятный, прикладной формат для участника и заказчика
- d) Показать, что фасилитатор много работал

8. Что в первую очередь следует включить в краткий отчёт для заказчика после игры?

- a) Детальное описание всех реплик участников
- b) Личный анализ фасилитатора своих чувств в процессе
- c) Краткое описание исходного запроса, ключевых результатов и рекомендуемых шагов
- d) Список всех упражнений, проведённых во время игры

9. Какой из вариантов корректно описывает задачу фасилитатора на этапе завершения игры?

- a) Максимально развеселить участников
- b) Подвести итоги, помочь участникам осознать опыт и наметить дальнейшие шаги
- c) Ускорить процесс, чтобы уложиться во время
- d) Рассказать о других продуктах фасилитатора

10. Какую функцию выполняет супервизия для фасилитатора игр?

- a) Личная терапия фасилитатора
- b) Продажа дополнительных услуг
- c) Профессиональный разбор кейсов и повышение качества собственной практики
- d) Формальная обязанность без практической пользы

Часть 2. Краткий кейс (письменный ответ)

Кейс 1.

Во время игры один из участников несколько раз говорит: «Это всё не про меня», «Игра какая-то детская» и заметно отшучивается, когда речь заходит о его шагах и решениях.

Остальные участники вовлечены.

Опишите в 5-7 предложениях:

- как вы интерпретируете поведение участника;
- какие 2-3 возможные интервенции фасилитатора вы бы использовали, чтобы поддержать и участника, и группу, не ломая его защиту.

Мини-тест для 36-часовой программы (ядро и вариатив)

Для расширенной программы логично сделать 15–18 вопросов, где часть проверяет ядро, а часть - вариатив (партнёрские сессии, продажи, сопровождение, саморегуляция и т.д.), плюс более развёрнутый кейс.

Часть 1. Тестовые вопросы (примерно 12–14)

1. При работе с бизнес-партнёрами (игровая партнёрская сессия) фасилитатор в первую очередь должен:

- a) Стать арбитром и решать, кто прав
- b) Стремиться «примирить» партнёров любой ценой
- c) Помочь партнёрам увидеть различия в ожиданиях, ролях и договорённостях, оставаясь в нейтральной позиции
- d) Сфокусироваться только на финансовой стороне вопроса

2. Какой вопрос уместно задать ЛПР на этапе интервью перед продажей игры?

- a) «Какой у вас бюджет на развлечения?»
- b) «Кого вы хотите наказать через эту игру?»
- c) «Как вы поймёте, что игра прошла для вашей команды успешно?»
- d) «Сколько времени вам не хватает на команду?»

3. Что важно учесть при формулировании коммерческого предложения на проведение игры?

- a) Максимально яркое, но общее описание игры
- b) Подробное описание биографии фасилитатора
- c) Связь между исходным запросом заказчика, целями игры и ожидаемыми измеримыми

результатами

d) Список всех возможных игр, которые умеет вести фасилитатор

4. Какой формат сопровождения после игры наиболее подходит, если участники обозначили важные решения, но боятся «сойти с дистанции»?

a) Игнорировать это, это зона ответственности участников

b) Назначить серию follow-up онлайн-сессий / чек-инов с короткой рефлексией по шагам

c) Сразу продавать большой коучинговый пакет

d) Попросить участников написать отчёт и на этом завершить работу

5. В какой ситуации уместнее предложить индивидуальный игровой формат вместо группового?

a) Когда запрос связан с личной чувствительной темой и человек не готов обсуждать её в группе

b) Когда группа небольшая (3–4 человека)

c) Когда фасилитатору удобнее работать один на один

d) Когда требуется сэкономить время

6. Что меняется для фасилитатора при проведении игры в онлайн-формате?

a) Ничего, кроме наличия камеры

b) Требуется больше внимания к структуре, времени, включённости и явной договорённости правил взаимодействия

c) Группа автоматически становится более осознанной

d) Не нужно работать с сопротивлением, оно «растворяется в онлайн»

7. Какой сигнал может говорить о риске профессионального выгорания фасилитатора?

a) Лёгкое волнение перед каждой новой игрой

b) Желание обучаться новым форматам

c) Регулярное ощущение раздражения на участников и отсутствие интереса к их кейсам

d) Чувство усталости к концу дня

8. Как экологично отреагировать, если после игры ЛПР говорит: «Хочу, чтобы вы теперь регулярно проводили для моей команды такие игры, но денег нет»?

a) Согласиться ради сохранения отношения

b) Ответить, что работа фасилитатора — это «про служение», а не про деньги

c) Спокойно проговорить границы, ценность вашей работы и возможные форматы сотрудничества в рамках реального бюджета

d) Пошутить и сменить тему

9. Какую ключевую задачу решает супервизируемая разработка авторских модификаций игр?

a) Ускорить игру любой ценой

b) Сделать игру максимально сложной

c) Адаптировать игру под разные аудитории и запросы без разрушения её логики и целей

d) Сделать игру «оригинальной», даже если теряется смысл

10. Что является признаком хорошо проведённой игровой партнёрской сессии (для пары партнёров)?

a) Партнёры не поссорились в процессе

b) Партнёры пришли к ясности по ролям, зонам ответственности и договорённостям о дальнейших шагах

c) Партнёры были постоянно согласны друг с другом

d) Фасилитатор дал им готовое решение

11. Как лучше зафиксировать результаты игры для корпоративного клиента?

a) В виде эмоциональных рассказов фасилитатора о том, как «было классно»

b) В виде набора скриншотов из чата

c) В виде отчёта, где отражены исходный запрос, ключевые наблюдения, результаты для команды и рекомендации по дальнейшим шагам

d) В виде списка всех упражнений, проведённых во время игры

12. Какое действие в онлайн помогает поддерживать включённость группы?

a) Долгие монологи фасилитатора без вопросов

b) Переключение между мини-инструкциями, вопросами, визуальными материалами и малыми группами/парами

c) Участникам запретить выключать камеры, без объяснения причин

d) Использовать чат только для технических сообщений

Часть 2. Провести разбор своего кейса

На основе выбранного кейса слушатель в письменной форме (1–2 страницы) отвечает на вопросы:

1. Кратко опишите контекст кейса:

– формат игры (индивидуальная / групповая / партнёрская, онлайн / офлайн);

– кто был заказчиком и кто участниками;

- исходный запрос (цели) игры.

2.Опишите ход игровой сессии с точки зрения структуры и времени:

- как вы планировали этапы игры (начало – середина – завершение);
- какие сбои или сложности по структуре и таймингу возникли;
- что вы бы изменили в сценарии и управлении временем сейчас.

3.Оцените групповую динамику и поведение участников:

- какие значимые проявления групповой динамики вы наблюдали (сплочение, конфликты, «распад» группы, подгруппы и т.п.);
- были ли проявления сопротивления или защитных механизмов участников;
- какие интервенции вы использовали и какие интервенции выбрали бы теперь, опираясь на материалы программы.

4.Опишите, как вы зафиксировали результаты игры:

- какие результаты получили участники (инсайты, решения, планы);
- как вы упаковали результаты для участника и/или заказчика (отчёт, письмо, устная обратная связь);
- что бы вы добавили или сделали иначе в части оцифровки и представления результатов.

5.Сформулируйте выводы для собственной профессиональной практики:

- чему вас научил этот кейс как фасилитатора;
- какие компетенции вы считаете усиленными после участия в программе;
- какие шаги профессионального развития (темы, форматы, практики) планируете для себя дальше.