

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

Синицына Т.Ю.

**Руководство**  
к образовательным деловым играм

II игра «Возвращение домой: маршрутная карта участника СВО».

Москва, 2025 г.

№ п/п	Содержание:	стр.
2. <b>II игра</b>	<b>Деловая обучающая игра № 2 «Возвращение домой: маршрутная карта участника СВО».</b> Инструкция к деловой игре.	
2.1.	Инструкция к деловой игре <b>«Возвращение домой: маршрутная карта участника СВО».</b>	
2.2.	Памятка участнику «Куда обращаться за поддержкой».	
2.3.	Ситуативные кейсы к 2 игре <b>«Возвращение домой: маршрутная карта участника СВО».</b>	
	<b>Приложения:</b>	
1.	<b>Вопросы для проверки знаний специалистов – психологов, оказывающих помощь и поддержку участникам СВО и членам их семей по программе «Психологическая помощь и поддержка участников СВО, членов их семей и беженцев из “горячих точек”».</b>	
2.	<b>Справочная информация для ведущего.</b>	

## ДЕЛОВАЯ ИГРА № 2 «ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ: МАРШРУТНАЯ КАРТА УЧАСТНИКА СВО».

### Требуемые ресурсы.

#### ■ Организационное обеспечение:

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

#### ❖ Материальное обеспечение:

- Флип-чарты по количеству столов с номерами, соответствующие номеру стола.
- Кол- во листов для каждого флип-чарта должно соответствовать количеству ситуативных кейсов в игре.
- Экран, проектор, ноутбук с возможностью вывести поле игры № 2 (можно телевизор с большим экраном).
- Флешка с материалами к игре.
- Игровое поле с визуальной схемой этапов по 1 на каждый стол.
- Набор ситуативных учебных кейсов (распечатан) на каждый стол.
- Бумага формата А4 - пачка.
- Ручки – по одной на каждого участника.
- Распечатанные памятки участникам «Куда обращаться за поддержкой» по 1 шт. на каждый игровой стол.

### План:

1. Введение. Цели, задачи. Правила. Процесс игры.
2. Среди участников игроки выбирают экспертов (по 1 чел. от игрового стола). Учитываются лидерские качества, профессиональный опыт, знания, и мотивация эксперта к участию в игре. Во время игры эксперты находятся за своими столами. Привлекаются **ведущим игры в случае возникновения спорных решений**.
3. Игровое поле № 2. Обсудить предлагаемый маршрут. Что нужно еще учесть в маршруте?
4. Работа с памятками «Куда обращаться за поддержкой», распечатанными для участников в количестве 1 шт. на игровой стол.
5. Работа с ситуационными кейсами. Обсуждение для принятия решения за каждым столом. (Кейсы выдает ведущий на каждый стол). Решение игроков стола записывается на флипчарте, соответствующему номеру стола.
6. Решение по каждому ситуативному кейсу выносится на общее обсуждение (1 чел. от стола). Для чего сдвигаются в центр все флипчарт и по очереди озвучиваются решения. Принимается общее решение. В спорных ситуациях привлекаются эксперты.
7. Подведение итогов деловой игры. Выводы по целям и задачам игры.

## Ход игры:

1. **Введение. Цели, задачи. Правила. Процесс игры.**
2. **Назначение экспертов среди участников.**
3. **Задание по игровому полю № 2.** (Ведущий активно включается в процесс. Комментируя, объясняя, делая выводы о целях, задачах и взаимодействии органов власти и общественных организаций).

- Рассмотреть игровое поле № 2. Попробовать выстроить маршрут вернувшихся воинов, опираясь на данную схему. Что нужно еще учесть в маршруте?



Игровое поле № 2.

**Во время игры** следует обсудить, что важно знать, участвуя в организации и обеспечении взаимодействия органов власти с общественными организациями:

**4. Работа с памятками «Куда обращаться за поддержкой», распечатанными для участников в количестве 1 шт. на игровой стол.**