



Программа методического интенсива: «Архитектура обучения медиации»

Образовательная цель: сформировать у тренеров-медиаторов системную компетенцию по проектированию и проведению глубокого обучения медиации, основанную на технологии создания учебных кейсов и управлении динамикой ролевых игр.

День 1. Архитектура процесса: от пре-медиации до «луковичных» кейсов

Цель дня: освоить методику преподавания этапа подготовки и проектирования обучающей среды через сложные кейсы.

Блок 1. Пре-медиация как фундамент (1,5 ак. ч.)

Фокус: методики обучения управлению ожиданиями и рисками.

1. Углубленное выявление потребностей (Тренинг навыка):

Техники обучения студентов определению **реальных, скрытых целей** сторон, а не только их позиции.

Разработка скрипта и "**воронки вопросов**" для предварительной встречи.

2. Риск-менеджмент и "Красные флаги":

Обучение студентов **оценке готовности** сторон к медиации и дисбалансу сил.

Создание и анализ "**Чек-листа красных флагов**" для оперативного скрининга на насилие/принуждение.

3. "Продажа" процесса и управление ожиданиями:

Методы обучения убедительной презентации **преимуществ медиации** (контроль, конфиденциальность, экономия).

Практическое упражнение: анализ "**сложных**" предварительных встреч (работа с недоверием и скептицизмом).

Блок 2. Проектирование эффективных кейсов. (1,5 ак. ч.)

- Структура «Луковицы»:** технология послойного закладывания информации в кейс (факты → эмоции → когнитивные искажения → ценности).

- **Технология «Гибкий кейс»:** как создавать сценарии, которые меняются в зависимости от действий медиатора.
- **Учебные триггеры:** как вшить в кейс «ловушку для медиатора», чтобы наглядно продемонстрировать важность нейтральности и интеллектуальной гигиены.
- **Брифинг «Актеров»:** Как давать инструкции сторонам, чтобы они не «переигрывали», а создавали реалистичное сопротивление.
- **Практикум:** мастер-класс по доработке «плоского» кейса до многоуровневого тренажера.

День 2. Лаборатория навыка в игровой медиации.

Цель дня: наделить тренера методами управления групповой динамикой и игровыми механиками.

Блок 3. Игropрактика и управление ролевой игрой (1,5 ак. ч.)

- Внедрение коммуникативных игр и элементов игропрактики в обучение медиаторов как переход от теоретического понимания техник к их автоматизму.
- **Управляемые кризисы:** методика введения «вводных» прямо в процессе игры для тренировки стрессоустойчивости медиатора.
- **Игровые механики.**

Блок 4. Феноменология обратной связи (1,5 ак. ч.)

- **Разбор «Максимум от игры»:** как модерировать обсуждение после игры, чтобы студент сам пришел к осознанию своих зон роста.
- **Технология «Внутренняя опора»:** формула обратной связи, которая разделяет личность студента и его профессиональные действия.
- **Методическая копилка:** список маркеров для тренера (на что смотреть во время игры, чтобы дать точную ОС).

Итоговый результат для участников

После прохождения интенсива тренеры получат:

1. **Алгоритм создания «умных» кейсов,** которые учат студентов думать стратегически.
2. **Набор инструментов для пре-медиации,** адаптированных для передачи знаний.
3. **Методику проведения ролевых игр,** исключающую формальный подход.

Бонусный блок: «Нейтральность тренера»

Короткая сессия о том, как самому тренеру сохранять нейтральность при оценке работы студентов, чтобы не подавлять их авторский стиль ведения медиации.