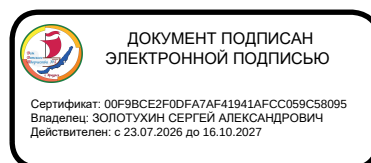


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ИРКУТСКА
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 5»**

Программа рассмотрена
на методическом совете
МБУДО г. Иркутска ДДТ№5
Протокол № 1
«19» августа 2025

«Утверждена»
Приказом по МБУДО
города Иркутска ДДТ№5
«19» августа 2025 № 115



**ПРОЕКТ
«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАСТАВНИЧЕСТВЕ»**

Авторы: Труфанова Наталья Александровна, методист
Раднаева Клара Дашиевна, методист

г. Иркутск

Информационная карта проекта

Название проекта	Проект «Игровые технологии в наставничестве»
Площадка реализации проекта	МБУДО города Иркутска «Дом детского творчества № 5»
Сроки реализации проекта	Сентябрь 2025 г. - Май 2027 г.
Авторы проекта	Методист Труфанова Н.А. Методист Раднаева К.Д.
Гипотеза	Игровые технологии способствуют быстрой и эффективной адаптации молодых педагогов и студентов к профессиональной деятельности.
Цели и задачи проекта	Основная цель проекта: способствовать адаптации молодых педагогов и студентов к профессиональной деятельности, развитие 4К компетенций, актуализация форм воспитательной работы и обновление образовательных технологий посредством игры. Задачи: 1. Познакомить молодых педагогов и студентов с инновационными игровыми технологиями: «Мировое кафе», «Индукционная мастерская», «Квартирник». 2. Научить молодых педагогов и студентов использовать игровые технологии в образовательной деятельности. 3. Развивать межличностные навыки, включая коммуникативные способности, умение работать в команде, решать конфликты и налаживать продуктивное взаимодействие с различными категориями людей. 4. Развивать критическое мышление, креативность, кооперацию. 5. Повышение профессиональной мотивации молодых педагогов и студентов, стремления к личностному росту, социальной активности.
Участники проекта	Участники проекта: молодые педагоги, студенты педагогических образовательных организаций, наставники.
Стратегии и механизмы достижения поставленных целей и задач (этапы проекта, основные работы в проекте)	Этапы проекта: 1. Организационный этап сентябрь-ноябрь 2025 г. (разработка мероприятий, информационная работа с участниками Проекта). 2. Основной этап ноябрь 2025 – апрель 2027 г. (внедрение цикла игр). 3. Заключительный этап май 2027 г. (подведение итогов проектной деятельности, аналитическая справка).
Прогнозируемые краткосрочные и долгосрочные результаты реализации проекта	<i>Краткосрочные:</i> 1. Познакомить молодых педагогов и студентов с применением инновационных игровых технологий: «Мировое кафе», «Индукционная мастерская», «Квартирник». <i>Долгосрочные:</i> 2. Научить молодых педагогов и студентов использовать игровые технологии в образовательной деятельности.

Авторы: Труфанова Наталья Александровна, Раднаева Клара Дашиевна

	3. Развивать межличностные навыки, включая коммуникативные способности, умение работать в команде, решать конфликты и налаживать продуктивное взаимодействие с различными категориями людей. 4. Развивать профессиональную мотивацию молодых педагогов и студентов образовательных организаций г. Иркутска. 5. Способствовать эффективной адаптации студентов и молодых педагогов к профессиональной деятельности.
Показатели и критерии успешности выполнения проекта	<i>Количественные показатели:</i> 1. Охват участников мероприятий за год – более 100 человек. 2. Проведение игр – по 3 цикла в год. 3. Публикации – 6 публикаций на сайте учреждения/в социальных сетях/мессенджерах (после каждого мероприятия и по итогам года). <i>Качественные показатели:</i> 1. Обучение педагогов применению игровых технологий в воспитательных и образовательных целях. 2. Повышение эффективности адаптации молодых педагогов и студентов к профессиональной деятельности. 3. Повышение уровня социальной активности, ответственности и мотивации педагогов. 4. Развитые коммуникативные навыки, умение работать в команде, способность быстро адаптироваться к изменениям и принимать сложные решения в условиях дефицита времени. 5. Развивать креативность, критическое мышление и кооперацию. 6. Разработка методических рекомендаций по внедрению игровых технологий в наставническую деятельность.
Дальнейшее развитие проекта	Расширение границ проекта до уровня региона, привлечение к участию образовательные учреждения Иркутской области.
Практическая значимость проекта	Проект будет полезен педагогам дополнительного образования, наставникам, педагогам–организаторам. Мероприятия проекта можно использовать при организации занятий для студентов. Цикл игр можно адаптировать и использовать в воспитательной деятельности образовательных организаций как инструмент развития коммуникативных умений, кооперации, креативности, социальной активности педагогов и обучающихся.

Описание проекта

Обоснование. Игровые технологии в образовательной деятельности играют важнейшую роль, они способствуют эффективному усвоению материала, ускорению процесса социальной адаптации, облегчают процесс освоения нового, развивают коммуникативные навыки, повышают мотивацию достижения. В образовании эти технологии широко используются в работе с детьми, но наука не стоит на месте и требует обновления имеющейся методической базы в соответствии с потребностями современного общества. В этой связи появляются новые технологии групповой работы с распределением внутригрупповых ролей, с коллективной ответственностью за результат, прививающие не только конкретные предметные навыки, но и личностные, социальные, метапредметные.

В наставнической деятельности применение игровых технологий не так широко развито, поскольку это в основном индивидуальная работа в наставнических парах, построенная с учетом потребностей наставляемого и возможностей наставника. Применение же групповых игровых технологий в этой сфере расширяет понимание привычного наставничества, позволяет применять горизонтальные формы обучения (от молодого специалиста – молодому специалисту, от наставника – наставнику), делиться опытом внутри педагогического сообщества наставляемых, развивать социально-коммуникативные навыки.

Основой для создания проекта «Игровые технологии в наставнической деятельности» стал запрос педагогического сообщества на развитие системы наставничества, внедрение в нее инновационных технологий.

В состав проекта включены **три игры:**

—на профилактику социально-негативных явлений среди молодежи (Индукционная мастерская) – ставит воспитательные задачи перед молодыми педагогами и помогает найти пути их решения;

—на развитие проектной деятельности (Квартирник) – ставит задачи развития 4К компетенций и помогает найти пути их решения;

—на поиск актуальных образовательных ресурсов дополнительного образования (Мировое кафе) – ставит задачи обновления образовательных технологий в соответствии с запросами современного общества.

Основная цель проекта: способствовать адаптации молодых педагогов и студентов к профессиональной деятельности, развитие 4К компетенций, актуализация форм воспитательной работы и обновление образовательных технологий посредством игры.

Задачи:

Авторы: Труфанова Наталья Александровна, Раднаева Клара Дашиевна

1. Познакомить молодых педагогов и студентов с инновационными игровыми технологиями: «Мировое кафе», «Индукционная мастерская», «Квартирник».

2. Научить молодых педагогов и студентов использовать игровые технологии в образовательной деятельности.

3. Развивать межличностные навыки, включая коммуникативные способности, умение работать в команде, решать конфликты и налаживать продуктивное взаимодействие с различными категориями людей.

4. Развивать критическое мышление, креативность, кооперацию.

5. Повышение профессиональной мотивации молодых педагогов и студентов, стремления к личностному росту, социальной активности.

Планируемые результаты:

Краткосрочные:

Познакомить молодых педагогов и студентов с применением инновационных игровых технологий: «Мировое кафе», «Индукционная мастерская», «Квартирник».

Долгосрочные:

1. Научить молодых педагогов и студентов использовать игровые технологии в образовательной деятельности.

2. Развивать межличностные навыки, включая коммуникативные способности, умение работать в команде, решать конфликты и налаживать продуктивное взаимодействие с различными категориями людей.

3. Развивать профессиональную мотивацию молодых педагогов и студентов образовательных организаций г. Иркутска.

4. Способствовать эффективной адаптации студентов и молодых педагогов к профессиональной деятельности.

Содержание проекта

Игра первая: «Индукционная мастерская «Социальная реклама, как средство профилактики социально- негативных явлений в подростковой среде»»

Цель: научить молодых педагогов и студентов использовать воспитательные возможности игровых технологий.

Материалы:

Бумага формата А-3 по количеству команд, цветные маркеры, карандаши, фломастеры, проективные сказочные карты или метафорические

Авторы: Труфанова Наталья Александровна, Раднаева Клара Дашиевна

ассоциативные карты, компьютер, проектор, кукла, свеча, песочные часы, цветные стикеры, магниты, доска магнитная школьная.

Ход игры

Знакомство. Здравствуйте коллеги, рады приветствовать вас у себя в гостях, в нашем учреждении: «Дом детского творчества № 5» города Иркутска.

Для того, чтобы познакомиться и активизировать мозговую деятельность, мы приглашаем вас на разминку. (уходим в спортзал на 20 мин.).

1 ведущий проводит игры на сплочение: «Атомы и молекулы», «Веревочка».

2 ведущий – проводит упражнение «Общая сказка» с применением проективных сказочных карт или метафорических ассоциативных карт.

Ход сказки

Давайте сядем в круг. Скажите, какие ассоциации у вас вызывает слово «сказка»?

Что всегда есть в сказке? (начало, счастливый конец, развитие событий, главный герой, поступок, победа добра над злом).

Какую пользу сказка может принести в образовательном процессе? (облегчает усвоение материала, развивает коммуникацию и взаимодействие в группе и т.д.)

Сейчас мы попробуем с вами сочинить сказку на ходу. У меня есть колода сказочных карт, мы будем передавать ее по кругу и вытягивая по одной карте, сочинять историю. Первую карту вытяну я: Жили-были....

Последняя карта должна завершить историю, но фишка в том, чтобы каждый из нас плавно продолжал сюжет и последний, кто завершит круг, мог придумать логичный конец. А для этого мы должны слушать каждого.

Ну, начинаем...

Ну что ж, мы задействовали, «расшевелили» немного наши мозговые процессы, теперь переходим к нашей основной задаче.

Сейчас мы перейдем в другую аудиторию для основной работы. Но, перед этим разделимся на команды.

Встаньте в шеренгу, на первый, второй, третий, четвертый, пятый, рассчитайсь!

Первые номера – это первый стол, вторые – второй и так далее.

Студенты, разделенные на команды, входят в аудиторию и садятся за места.

1 ведущий. Актуальность мероприятия.

В последнее время настоящей проблемой для здорового развития общества являются различные деструктивные явления, такие как: употребление психоактивных веществ, гаджетозависимость, примыкание к социально-негативным субкультурам и так далее.

Готового актуального сценария для профилактики этих явлений на сегодняшний день нет. Одним из действенных механизмов можно назвать социальную рекламу.

2 ведущий перечисляет основные цели социальной рекламы:

Социальная реклама выполняет несколько функций:

- информационную — рассказывает о проблеме, даёт факты и статистику;
- мотивационную — побуждает к конкретным действиям;
- воспитательную — формирует ценности и этические нормы;
- интегративную — объединяет общество вокруг важных вопросов.

Основные принципы социальной рекламы мы предлагаем вам посмотреть на раздаточном материале на столах, при создании своей рекламы вам нужно будет ими пользоваться обязательно!

1 принцип - Целевая направленность и понимание аудитории

Чёткое определение целевой аудитории. Нужно точно понимать, к кому обращаетесь (подростки, родители, пожилые люди и т.д.). От этого зависят язык, образы и каналы размещения.

Понимание потребностей аудитории. Реклама должна предлагать решение какой-то реальной потребности человека (безопасность, признание, самореализация), а не просто призывать «быть хорошим».

Соответствие времени и контекста. Социальная реклама наиболее эффективна, когда общество готово к восприятию темы (например, после резонансного события или в сезонный период — зимой про безопасность на льду).

2. Содержательные принципы:

Отсутствие прямого описания проблемы. Вместо демонстрации негативных последствий (аварии, болезни) лучше использовать метафоры, аллегории или намёки.

Акцент на решении, а не на проблеме. Показывайте, *как* можно исправить ситуацию, а не только *что* плохо.

Простота и достижимость задачи. Предложенное действие должно выглядеть выполнимым («Пристегни ремень» вместо «Полностью измени своё поведение на дороге»).

Позитивный настрой. Даже поднимая тяжёлые темы, давайте надежду и веру в успех. Избегайте запугивания — оно вызывает отторжение.

Демонстрация выгоды для человека. Объясните, что лично получит аудитория, если последует призыву (здоровье, уважение, безопасность близких).

Ясный призыв к действию. Чётко сформулируйте, что нужно сделать: позвонить, перейти на сайт, изменить привычку.

3. Креативные и стилистические принципы

Запоминаемость. Используйте яркие образы, неожиданные ходы, запоминающиеся слоганы.

Эмоциональное воздействие. Задействуйте чувства: сопереживание, гордость, радость, ответственность.

Краткость и ясность. Сообщение должно быть понятно с первого взгляда/прослушивания. Избегайте сложных терминов и длинных фраз.

Визуальная гармония. Дизайн, цвета и шрифты должны соответствовать теме и не отвлекать от основного посыла.

И так мы приступаем к созидательному процессу:

2 ведущий Первое задание: придумайте название вашей команды и задумайте одну социальную проблему, для которой будет предназначена ваша реклама.

Обязательные элементы рекламы: слоган, соответствие всем вышеуказанным принципам.

Второе задание: сделайте проект вашей социальной рекламы.

На создание плаката с рекламой Вам дается 20 минут. В процессе ведущие будут внедрять в ваши размышления определенные элементы. Которые необходимо задействовать в вашей рекламе.

Приступайте!

3 задание: Сейчас я достаю секретные компоненты, которые нужно включить в ваш проект – 15 минут.

1 компонент – кукла (как символ отсутствия воли, статичной позиции, отсутствия социальной активности).

2 компонент – свеча (как символ энергии, ресурса).

3 компонент – песочные часы (как символ текучести времени, изменений).

1 ведущий. Ну, что же начинаем презентацию проектов, на защиту дается 2 минуты, на вопросы экспертов – 1 минута.

Мы с вами заслушали достаточно интересные проекты, сейчас будем голосовать, у вас на столах есть цветные стикеры, отклейте по одному и прикрепите к тому проекту, который больше всего понравился, но не к своему!

Итак, по результатам голосования, побеждает команда ____.
Аплодисменты!

Награждение и рефлексия. Рефлексия в форме игры «Импульс»: участники становятся в круг и берутся за руки, по команде ведущего, один участник подает рукопожатие двумя руками в разные стороны круга, игрок, на котором сойдутся правое и левое рукопожатие говорит впечатление о прошедшем мероприятии и подает «импульс» дальше. Количество импульсов определяется ведущими в процессе рефлексии.

Игра вторая:

«Мировое кафе «10 миллионов на развитие образования»»

Цель: показать возможности игровых технологий обновлении образовательного процесса в соответствии с запросами современного общества.

Ход игры

Вступление. Рассказать о технике «Мировое кафе».

Ведущий: Здравствуйте коллеги, сегодня мы с вами познакомимся с техникой организации групповой работы – мировое кафе. В основе техники лежит всем известный мозговой штурм, когда необходимо собрать различные варианты решения какого-либо вопроса, проблемы в кратчайшие сроки.

Мировое кафе предполагает наличие реквизита – столы, мольберты, бумага формата А3, фломастеры, карандаши и стикеры, настольные подставки с ролями «Эксперт», «Клиент», «Конкурент», конфеты по количеству участников, наградной реквизит, подставка-меню с правилами и этапами игры по количеству столов, проектор, компьютер, музыкальная колонка, подборка музыкальных композиций.

Этапы игры – введение и объяснение правил, работа над проектом и презентация проектов.

1. Перед началом игры необходимо провести подвижную и мыслительную разминку. Для этого мы приглашаем вас в спортзал.

Для подвижной разминки проводятся следующие игры: «Мяч-комплимент», «Резиночка».

Для активации мышления проводится игра «Угадай пословицу по картинке от искусственного интеллекта»

Ну что ж, мы задействовали, «расшевелили» немного наши мозговые процессы, теперь начинаем играть.

2. Ведущий объясняет правила игры:

Для начала разделимся на команды. Встаньте в шеренгу, на первый, второй, третий, четвертый, пятый, рассчитайсь!

Первые номера – это первый стол, вторые – второй и так далее.

Сейчас вам надо выбрать хозяина стола, название команды.

Инструкция: каждой команде дается неограниченная сумма на создание креативного образовательного проекта или программы дополнительного образования. У Вас есть 20 минут на это.

На предложенных листах необходимо описать:

Название проекта, цель, задачи, целевую аудиторию, планируемые результаты, отличительные особенности, необходимые ресурсы: кадровые, материальные и т.п.

Приступайте!

3. Идем в гости. Сейчас, хозяева столов остаются на месте, а остальные члены команды переходят за следующий стол. Задача хозяина – познакомить с проектом, задача гостей выслушать и предложить свои корректировки на отдельном листе. На переходы дается 2 минуты.

4. Теперь у вас есть две минуты на доработку проектов с учетом предложенных гостями идей.

5. Ведущий: «Начинаем презентацию проектов, на столах у вас стоят треугольники с надписями: эксперт, клиент, конкурент. Когда один стол выступает, остальные слушают и задают вопросы от имени этих ролей, в скобках там написаны подсказки, на основании которых можно придумывать вопросы».

6. Идет публичная защита образовательных проектов от каждой команды. Одновременно эксперты, клиенты, конкуренты задают вопросы по- каждому проекту.

7. Выбор победителей.

Ведущий: мы с вами заслушали достаточно интересные проекты. Сейчас приступаем к процедуре голосования. У вас на столах есть цветные стикеры, отклейте по одному и прикрепите к тому проекту, который больше всего понравился, но не к своему проекту!

Итак, по результатам голосования, побеждает....команда, представившая свой проект.... на развитие образования города Иркутска. Аплодисменты!

А теперь слово предоставляется нашим экспертам.

Награждение и обратная связь. Рефлексия проводится с помощью метода обратной связи -«вазы с конфетами», где желающие берут конфету и делятся впечатлением о прошедшем мероприятии.

Игра третья. «Квартирник»

Цель:

Материально-техническое обеспечение: магнитно-маркерные доски с креплением для листа или блока бумаги, наличие игрового материала, компьютер, проектор, экран, гирлянды по периметру помещения, свечи для оформления световой зоны.

Человеческие ресурсы проекта: ведущие (методисты), звукооператор, педагогические работники (артисты).

Помещение подготовлено для встречи (затемненные жалюзи на окнах, полумрак, иллюминация (гирлянды, свето-музыкальный шар), горящие свечи создают неповторимую ауру).

Зрители удобно расположились на местах (мягкие диваны с пледами или на полу на мягких ковриках).

Необходим звуковой сигнал для привлечения внимания аудитории!!!!

Звучат фанфары.

Ведущая: Добрый день, уважаемые коллеги!

1. Сегодня мы с вами проводим «квартирник». Что такое квартирник???

Квартирник — это форма досуговой деятельности, представляющая собой камерный концерт или творческое мероприятие, которое проходит в домашней обстановке (в обычной квартире или небольшом уютном помещении).

Ключевые особенности «квартирника»:

1. Неформальная атмосфера.

- отсутствует строгий дресс-код и жёсткий сценарий;
- царит непринуждённая обстановка, близкая к дружеской встрече;
- возможно свободное общение исполнителей со зрителями.

2. Камерность.

- небольшое количество участников (число гостей ограничено площадью помещения);
- доверительный, «теплый характер» мероприятия, создающий ощущение «для своих»;
- близость ведущих к публике (нет сцены, барьеров, профессионального освещения).

3. Живая атмосфера.

- преимущественно акустическое звучание (без мощной аппаратуры);

— возможность импровизации, изменения программы по ходу выступления;

— часто встречаются «джемы» — совместная музыкальная импровизация нескольких исполнителей.

II. Ведущий: Тема нашей встречи - «Защита методических разработок, представляемых группой участников».

Формат защиты будет представлен следующим образом: Идет публичная защита методических разработок воспитательных мероприятий, проектов, подготовленных участниками мероприятия.

Но, защита будет прерываться **неожиданностями, сюрпризом, «котом в мешке»**, с которым вы познакомитесь в ходе проведения мероприятия.

Время для выступления команды или одного представителя **5-7 минут**. Допускаются ответы на вопросы:

— длительность вопроса- 1 минута;

— длительность ответа-1 минута.

Представляем членов жюри. Ведущий представляет членов жюри.

III. Ведущий: Итак, коллеги, предлагаем вам небольшую разминку для активизации мыслительных процессов в головном мозге, развития нейронных связей: по психолого-педагогическому портрету нужно угадать известных мульт. героев. (заранее подготовленная презентация и видео).

IV. Ну что-же после такой активной игры начинаем заслушивание проектов. Команда номер один, приглашаем вас.

Идет заслушивание, затем приглашается команда № 2.

Пояснения для организаторов: через каждые два выступления/ защиты в помещение (хореографический зал) неожиданно врываются артисты:

Например:

— первый артист дает мастер-класс по обучению бальным танцам (Ча-ча-ча);

— второй артист дает мастер-класс по вокальному исполнению популярной песни;

— третий артист дает мастер-класс по флешмобу с участниками.

IV. Подведение итогов:

1) Работа экспертного жюри по критериям. Предоставление слова членам жюри.

2) Вручение грамот командам. Лучшие методические разработки будут размещены на сайте учреждения в методической копилке.

4) Рефлексия. Рефлексия была представлена в виде устных отзывов о мероприятии и представлен **QR-код** для отзывов.

Календарный план мероприятий проекта **на 2026-2027 уч. год**

№	Мероприятия	Сроки	Результат
1.	Создание команды, разработка положения и подготовка документов	сентябрь 2026	Приказ об утверждении проекта
2.	«Индукционная мастерская: «Социальная реклама, как средство профилактики социально-негативных явлений в подростковой среде»	октябрь 2026	Приказ учреждения о проведении мероприятия, публикация результатов игры на сайте и в мессенджерах организации.
3.	«Мировое кафе «10 миллионов на развитие образования»»	декабрь 2026	Приказ учреждения о проведении мероприятия, публикация результатов игры на сайте и в мессенджерах организации.
4.	«Квартирник»	февраль 2027	Приказ учреждения о проведении мероприятия, публикация результатов игры на сайте и в мессенджерах организации.
5.	Подведение итогов проекта, подготовка аналитической справки	май 2027	Методическая разработка сборника игр, публикация электронных материалов на сайте, публичный отчет на сайте учреждения.

Ресурсное обеспечение проекта

Материально-технические ресурсы: компьютер, проектор, экран, звуковые колонки, гирлянды, свечи, мольберты – 5-6 шт., бумага формата А3 – 12 - 16 листов, цветные маркеры – 5-6 наборов, скотч, цветные стикеры – 5-6 наборов, кукла, песочные часы, свеча, подставки-держатели пластиковые, мяч, резинка бельевая 2 м – 5-6 шт., карты проективные сказочные – 1 шт., диско-шар, ручки шариковые по количеству участников, бумага для записей по количеству участников.

Кадровые ресурсы: ведущие – 2 чел. (методисты), звукооператор, педагоги дополнительного образования – 3 чел. (артисты), члены жюри, эксперты – 3 чел.

Финансовые ресурсы – закупка расходных материалов и продуктов для кофе-брейк за счет собственных средств.

Авторы: Труфанова Наталья Александровна, Раднаева Клара Дашиевна

Таким образом, Проект **«Игровые технологии в наставничестве»** позволяет решить целый ряд задач: сокращает адаптационный период молодого специалиста к профессиональной деятельности, работает с воспитательным и образовательным компонентом молодых педагогов и их обучающихся, развивает 4К компетенции участников, повышает уровень мотивации, демонстрирует возможности игровых технологий в образовании, способствует личностному развитию участников.