

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Дополнительного образования
Дом детского творчества «У Белого озера» города Томска
СП «Главный корпус»

Утверждено
и рекомендовано к реализации
научно-методической службой
МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»
г. Томска
Протокол № 6 от 15.05.23

Методическая разработка
Деловая игра «Я – Наставник»

Авторы:
Соторова А. С.,
педагог-организатор,
Метелева А. П.,
педагог-организатор,
Колганова В. А.,
культурный организатор,
Миллер Е. Д.,
педагог дополнительного образования

Томск, 2023

Аннотация

Деловая игра «Я-наставник» разработана для работы с подростками и молодежью в возрасте 12-20 лет, которые уже проявляли себя в роли наставника или только собираются себя проявить в этой роли. В процессе игры участникам предстоит сформировать свое понимание о вопросах, что такое наставничество, кто такой наставник, какие качества должны у него быть, и зачем необходимо попробовать себя в роли наставника. Также, с помощью пирамиды наставника, ребята проведут самоанализ своих наставнических достижений, умений и рассмотрят примеры наставников из кинематографа, для понимания того, что наставнику необходимо постоянное развитие и самосовершенствование.

Методическая разработка «Деловая игра «Я – Наставник» предназначена для ознакомления и углубления знаний подростков о сфере наставничества и их роли в ней, а также мотивации молодого поколения к вступлению в наставническую деятельность.

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация	2
Введение	4
Деловая игра «Я – Наставник»	5
Заключение	10
Список использованной литературы	11
Приложения	12

Введение

2023 год Указом Президента России Владимира Владимировича Путина объявлен Годом педагога и наставника. Миссия Года – признание особого статуса педагогических работников в том числе выполняющих наставническую деятельность. Современная ситуация в образовании предъявляет к профессиональной деятельности педагога большие требования. Однако ситуация для педагога в данном случае выигрышная, так как сфера наставничества открывает новые грани в педагогической деятельности как общего, так и дополнительного образования. Среди множественной классификации наставничества ярко выделяется наставничество по типу «педагог-ученик», но не стоит при этом забывать и про остальные типы наставничества один из которых – наставничество по типу «ученик-ученик».

В рамках Года педагога и наставника, на базе МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» 22-23 марта 2023 года был проведен Региональный Фестиваль практик наставничества «Наставничество как практика сопровождения, управления и исследования в образовательной организации». Отдельным блоком фестиваля было затронуто и проявлено наставничество по типу «ученик-ученик». Именно для работы с юными наставниками была разработана деловая игра «Я – Наставник».

Целью деловой игры является актуализация знаний в сфере наставничества у подростков и молодежи возраста 12-20 лет и мотивация их к дальнейшему развитию и проявлению своего мастерства и инициативы в данной сфере. Новизна данной методической разработки заключается в формате работы: участники игры не получают заготовленные лекционные материалы по теме наставничества, а сами «добывают» их, в групповой и индивидуальной работе, актуализируя свои знания и находя новые пути развития себя в области наставничества.

Деловая игра «Я – Наставник» включает в себя пять тактов, первый – дискуссионный такт, в котором участники отвечают на вопросы по теме наставничество, второй – индивидуальная работа с «Пирамидой наставника», третий – анализ наставников из кинофильмов, четвертый – подведение итогов игры, пятый - подготовка обращения к взрослому экспертному сообществу и педагогам-практикам в области наставничества.

Деловая игра «Я – Наставник»

Описание

Продолжительность мероприятия: 90 минут.

Методическое оснащение: чек-лист продвижения по игре «Я – Наставник» (см. Приложение 1), рабочий лист «Пирамида наставника» (см. Приложение 2), материалы с упражнениями для проработки качеств эффективного наставника. Фотографии с события можно посмотреть по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/WFJRZz8dUEvLbA>, презентация с ходом игры и отдельными заданиями (см. Приложение 3).

Характеристика группы: количество участников – до 20 человек, состав смешанный, возраст – 12-20 лет.

Оборудование: экран, компьютер, пишущие принадлежности, черновики, листы с вопросами на тему наставничества, рабочие листы с «Пирамидой наставника» на каждого участника, цветные браслеты/стикеры для разделения на команду, 1-2 доски-флипчарт для размещения чек-листа и рабочих листов участников.

Важные примечания для подготовки к игре:

- Большая часть игры подразумевает работу в группах, необходимо подготовить аудиторию и расположить в ней столы и стулья так, чтобы группы могли перемещаться свободно. В каждой команде должно быть 4-5 человек, в соответствии с числом команд выставляется количество рабочих столов и стульев (4 команды – 4 стола, 3 команды – 3 стола и т.д.).
- Для комфортного проведения игры необходимо 2-3 педагога, так как в некоторых блоках игры участникам может понадобиться помощь.
- В одном из тактов деловой игры обозначены 5 основных критериев наставника:
 1. Профессионализм и наличие опыта.
 2. Умение учить и передавать знания.
 3. Лидерство и оказание влияния.
 4. Ответственность и организованность.
 5. Эмоциональный интеллект.

Данная классификация подобрана командой разработчиков деловой игры как самая оптимальная для работы, однако при необходимости ее можно видоизменять в соответствии с потребностями целевой группы.

- В процессе деловой игры в качестве раздаточного материала участникам будут предложены упражнения для развития личностных качеств наставника. Команда разработчиков игры использовала материалы не из открытых источников, поэтому представить их в качестве приложений невозможно. Упражнения были подобраны в соответствии с выбранными 5 основными критериями наставника, рекомендуем в процессе подготовки к игре подобрать свои упражнения по данным направлениям.

Сценарный план деловой игры «Я – Наставник»
(с примечаниями по механике блоков)

Этап, продолжительность	Содержание и механика такта
1. Организационный этап, 5 минут	
1.1 Регистрация и разбивка на команды	Встреча участников события, регистрация и выдача цветных браслетов для дальнейшего деления на команды всех участников события
1.2 Приветствие, погружение в тему и план игры.	<p>Приветствие участников игры, обозначение темы деловой игры, знакомство с чек-листом продвижения по игре «Я – Наставник» (см. Приложение 1): в процессе игры и прохождения блоков ведущие вместе с участниками отмечают одну или несколько освоенных позиций из чек-листа. Чек-лист должен быть расположен на видном месте, чтобы каждый участник игры мог его видеть. Затем участники переходят к основному этапу.</p> <p>Отслеживать такты игры помогала презентация с опорными моментами по каждому этапу события и ключевой информацией каждого такта (см. Приложение 3).</p> <p>Перед началом работы все участники делятся на команды, в зависимости от цвета полученного браслета.</p>
2. Основной этап, 75 минут	
<p>2.1. Работа с <u>первым тактом</u>: точки образовательной активности с вопросами на тему наставничества.</p> <p>➤ Время такта - 25 минут</p>	<p>Для этого такта работы в аудитории должны быть подготовлены точки образовательной активности, на которых будет происходить работа участниками игры по осмыслению основных понятий наставнической деятельности, будут прорабатываться следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Что такое наставничество? • Кто такой наставник? • Какие качества должны быть присущи наставнику?

	<ul style="list-style-type: none"> • Что дают пробы себя в роли наставника? <p>Каждая команда начинает работу со своей отдельной «станции» и размышляет над одним из вопросов. Далее команды переходят по кругу на следующую точку, формулирует свой ответ на новый вопрос и как-то относятся к ответу предыдущей/щих команд.</p> <p>Всего 5 итераций (команда заканчивает на той же точке, где начинала), каждая итерация занимает по времени 2-3 минуты.</p> <p>После возвращения на свою точку команда готовит небольшое выступление, подытоживая мнения относительно вопроса своей «станции» всех команд-участников игры.</p> <p>Этап завершается после выступления 5 команд.</p>
<p>2.2 Второй такт игры Индивидуальная работа, самоанализ своих качеств и ресурсов как наставника</p> <p>➤ Время такта - 15 минут</p>	<p>Задание выполняется участниками игры индивидуально, оформляется в виде пирамиды (см. Приложение 2).</p> <p>Школьники отвечают на вопросы относительно своих знаний, навыков, качеств и опыта наставнической деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Я знаю • Я умею • У меня есть качества • Мои достижения, как наставника <p>После заполнения пирамиды участники делятся тем, что они вписали в каждый из ее уровней в формате беседы.</p>
<p>2.3 Третий такт игры Осмысление основополагающих качеств наставника и их универсальностью в перспективе профессиональной самореализации.</p> <p>➤ время такта - 10 минут</p>	<p>Для работы в третьем такте на экран выводятся 5 критериев «идеального наставника», участникам предлагается их проверить на истинность и отнести к ним, сравнивая со своими качествами и навыками, которые они вписали в «пирамиды». В формате беседы происходит обсуждение каждого из 5</p>

критериев, важности его наличия у наставника.

5 основных критериев наставника:

- Профессионализм и наличие опыта.
- Умение учить и передавать знания
- Лидерство и оказание влияния.
- Ответственность и организованность.
- Эмоциональный интеллект.

Важно отметить для участников, что эти критерии условны и в современной практике нет жестких требований к определению подобных критериев и требований к наставникам. Далее участникам игры предлагается проверить эти качества на универсальность, актуальность и применимость во взрослой жизни, их помощь в профессиональной самореализации.

Участники игры называют по очереди 5 современных, востребованных профессий и отвечают на вопрос: необходимы эти качества для успешной реализации в этой профессии?

В итоге такта ведущие совместно с участниками игры делают вывод о важности развития универсальных качеств наставника и их применении в профессиональном становлении.

2.4 Четвертый такт игры

Анализ качеств и историй известных «кинонаставников»

➤ Время на такт - 10 минут

В четвертом такте игры участникам игры предлагается вспомнить и проанализировать наставников из популярных мультфильмов и кинофильмов (см. Приложение 3).

Совместно с участниками обсуждаются сильные и слабые стороны каждого персонажа.

Вывод четвертого такта: иметь недостатки - нормально, но важно

	<p>продолжать работать над развитием своих качеств, видеть точки роста для становления себя как наставника.</p> <p>В итоговой части события детям предложено выбрать чек-листы и упражнения для проработки своих дефицитов как наставников (эмоциональный интеллект, целеполагание, организаторские способности и т. д.)</p>
<p>2.5 <u>Пятый такт игры</u></p> <p>Подведение итогов, подготовка обращения к взрослому сообществу экспертов и практиков наставнической деятельности</p> <p>➤ Время на выполнение такта - 15 минут</p>	<p>По предложенному на игру чек-листу (см. приложение №1) проверяется выполнение каждого этапа деловой игры.</p> <p>Далее юным наставникам предлагается сформулировать свое обращение к взрослому сообществу о своем отношении и понимании наставнической деятельности.</p> <p>Участники в группах сами определяют тему своего обращения. В течение 10 минут готовят в группах содержание своего выступления, которое должно длиться около 1.5-2 минут.</p> <p>В итоге такта идет представление своего послания каждой группой.</p>

Заключение

Методическая разработка Деловая игра «Я – Наставник» была реализована в рамках Регионального Фестиваля практик наставничества «Наставничество как практика сопровождения, управления и исследования в образовательной организации» на базе МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера». Участниками игры являлись воспитанники разных структурных подразделений МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера», учащиеся МБОУ СОШ №49, студенты педагогического отряда «Факел».

Участники игры актуализировали свои знания в сфере наставничества, провели самоанализ по своим сильным сторонам как наставника, своим умениям и достижениям в сфере наставничества. Данную деловую игру можно рекомендовать к проведению в объединениях дополнительного образования различной направленности, а также для проведения тематического классного часа в сфере общего образования.

Отметим, что наибольшую включенность в процесс участники игры продемонстрировали в первом блоке, групповом ответе на вопросы по теме наставничества. Именно благодаря этому такту дальнейшая работа прошла успешно, так как актуализировав понятия по теме, участники смогли углублено проанализировать себя и свой опыт наставнической деятельности, а также предложенные примеры наставников.

В качестве основных дефицитов, которые участники игры выделили у себя и решили проработать стали: развитие эмоционального интеллекта, развитие лидерских качеств и навыков целеполагания.

Завершающий этап игры — такт формулировки и презентации юных наставников своего обращения к взрослому сообществу — помог подвести итог события и определить, что ценного взяли для себя его участники. Основные тезисы, которые подростки и студенты решили донести до педагогов и экспертов в области наставничества были о том, что ребята осознают важность вхождения и активного участия в наставнической деятельности. Ребята уверены, что роль наставника помогает личностному росту и развитию множества качеств и навыков, необходимых для успешной реализации себя в обществе.

Данная разработка может изменяться, так как представляет из себя соединенные в одну игру такты, например, добавив лекционные материалы и мастер-классы от опытных наставников, данная деловая игра может стать завершающим блоком интенсива по наставничеству для подрастающего поколения наставников.

Список использованной литературы

1. Баранова С.В. Основные положения духовно-нравственного наставничества; Новая реальность — Москва, 2011. — 176 с.
2. Вагин И.О. Наставничество; Студия АРДИС - Москва, 2014. — 692 с.
3. Письмо Минпросвещения России от 23.01.2020 № мр-42/02 «О направлении целевой модели наставничества и методических рекомендаций».
4. Положение о Региональном фестивале наставничества в рамках Года педагога и наставника «Наставничество как практика сопровождения, управления и исследования в образовательной организации». — 2023. — URL: <https://disk.yandex.ru/i/Nh4RtWJ2ktiAaQ>.
5. Савочка Ф. Воспитание лидера. Наставничество-3; Киев — Москва, 2003. — 317 с
6. Указ Президента Российской Федерации от 27 июня 2022 г. № 401 «О проведении в Российской Федерации Года педагога и наставника».
7. Чуракова О.В. Ключевые компетенции как результат общего образования. Методпроектов в образовательном процессе. Дидактические материалы для обучения педагогов // Серия: Компетентностно-ориентированный подход к образованию: образовательные технологии. — Самара, Изд-во «Профи», 2002.
8. Ясвин В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. — М.: Смысл, 2001.

Приложения

Приложение 1

Чек-лист продвижения по игре «Я-Наставник»

Оформляется на флипчарте или классной доске.

- Я знаю основные определения понятия наставничество.
- Я знаю, какой я наставник.
- Я знаю, каким должен быть наставник.
- Я знаю, для чего мне наставничество и как оно поможет мне в будущем.
- У наставника могут быть сильные и слабые стороны. А у меня есть инструменты для работы над этим.
- Я знаю, как стать лучше.

Чек-лист «Пирамида наставника»

Выдаётся каждому участнику деловой игры во втором блоке для индивидуального заполнения. Фотографии заполненных пирамид можно посмотреть по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/WFJRZz8dUEvLbA>

**Мои достижения
как наставника:**

Мои качества:

Я умею:

Я знаю:

Приложение 3

Презентация к деловой игре «Я-Наставник»

Выводится на интерактивной доске/проекторе и используется в течение всей игры в соответствии с блоками.

Ссылка на презентацию <https://disk.yandex.ru/i/1GYe1rR98Qf9Aw>