

**Методические рекомендации по организации и проведению
деловой игры для формирования системы подготовки наставников-
старшекласников Программы «Орлята России»**

Автор:

*Асадуллина Карина Альфредовна, педагог-организатор, педагог
дополнительного образования МБУДО «МЦДТ г. Челябинска»*

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Металлургический Центр детского творчества г. Челябинска» (МБУДО «МЦДТ г. Челябинска») в течение нескольких лет является организатором городских социально-значимых событий для обучающихся, воспитанников и педагогов образовательных организаций города Челябинска, а также муниципальной опорной площадкой по нескольким направлениям.

Реализация масштабных проектов – будь то в сфере образования, управления или социального развития – всегда представляет собой сложный многоуровневый процесс. Он требует документально-правового, методологического обоснования и технологического обеспечения:

1. Документально-правовое обеспечение не может быть застывшим: оно меняется и уточняется параллельно с публикацией новых федеральных законов, ведомственных приказов и локальных актов.

2. Технологическое обеспечение проектов сегодня невозможно представить без инструментов XXI века. Использование современных технических решений помогает автоматизировать рутину, ускорить коммуникацию и сделать процессы прозрачными.

3. Традиционно считается, что методологическое обоснование остается неизменным: фундаментальные принципы педагогики и психологии не меняются годами. Базовые законы восприятия информации и механизмы обучения остаются константой.

Однако существует иная позиция. Опора на «вечные истины» без их развития неизбежно ведет к стагнации. В связи с этим, при сохранении ядра методологии, осуществляется ее трансформация.

Для достижения целей и эффективности наших социально-значимых событий мы используем не просто старые схемы, а интегрируем в них новые смыслы, междисциплинарные подходы и актуальные исследования.

В рамках реализации муниципальной опорной площадки «Система подготовки подростков-наставников для обеспечения эффективной реализации Программы развития социальной активности младших школьников «Орлята России» (приказ Комитета по делам образования города Челябинска от 16.04.2025 №852-у) нами был проведен семинар-практикум для заместителей руководителя по воспитательной работе, советников директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, классных руководителей, учителей начальных классов, методистов, педагогов дополнительного образования общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования. Одной из ключевых площадок данного семинара-практикума являлась специально смоделированная имитационная деловая игра.

Цель деловой игры – формирование системы подготовки наставников-старшекласников Программы развития социальной активности младших школьников «Орлята России» (Программа «Орлята России») на основании имеющихся ресурсов в каждой образовательной организации участника семинара-практикума.

Необходимый ресурс для проведения деловой игры: ватман, разделенный на шесть ячеек, канцелярские принадлежности, мультимедиа (приложение 1).

Деловая игра состоит из трех блоков, реализуемых последовательно. Данная форма работы начинается с настроя на плодотворную коллективную работу. Перед проведением деловой игры спикеру необходимо определить некие договоренности с целевой аудиторией. Например:

- соблюдать принцип «равный равному»;
- действовать последовательно;
- распределять собственный ресурс;

- задавать вопросы спикеру;
- фиксировать интересные мысли.

Для эффективности работы в команде стоит познакомить участников деловой игры между собой. Возможно, использовать следующую форму: каждому участнику в команде необходимо представить своё имя посредством загадки, какого-то вопроса или завуалированным утверждением. Данное упражнение поможет включить воображение и критическое мышление.

Следующий блок деловой игры начинается с погружения в тематику. Участникам следует сказать как можно больше слов, начинающихся на приставку «со-», которые связаны с работой, деятельностью и жизнью в социуме. Например, сотрудничество, согласие, солидарность, соучастие, совместимость, сообщество и т.д. Все эти слова – про связь, единство и взаимодействие. И это не случайно. Приставка «со-» – это древний языковой код сотрудничества. Умение быть «со» – одно из самых ценных качеств в XXI веке. С помощью этого приёма целевая аудитория поймет, что совместными усилиями команда сможет добиться цели деловой игры и применить систему подготовки наставников-старшекласников в своей образовательной организации.

Деловая игра строится на шести этапах: целевая аудитория, анализ, образ, реализация, система и роль.

Целевая аудитория. На первом этапе, в течение пяти минут, командам необходимо было составить портрет своей целевой аудитории, на которой они могли бы реализовать свою готовую систему подготовки наставников-старшекласников. Спикер заранее указывает ограничения, в нашем случае команды могли выбрать обучающихся 5-ых или 6-ых классов средней общеобразовательной школы. И дописать ответы на следующие вопросы:

1. Количество обучающихся в классе.
2. Количество мальчиков и девочек в классе.
3. Какие они? (Их качества)

4. Все ли «равные»? (Кто из полной или неполной семьи, малообеспеченные, льготные и т.д.)

5. Чем они увлекаются? (Их интересы и хобби).

Анализ. На первом этапе команды спроектировали свою целевую аудиторию, а на втором этапе им требуется подобрать пять инструментов или придумать собственные для анализа ценностных установок, сфер интересов и потребностей целевой аудитории. Время на работу – пять минут. Данный этап направлен на обмен эффективными инструментами среди педагогов для анализа целевой аудитории и составления портрета класса.

Образ. На третьем этапе деловой игры, в течение пяти минут, участникам следует пофантазировать и придумать идеальный образ будущего наставника-старшеклассника Программы «Орлята России». Какой он? Какими качествами он обладает? Чем интересуется? Данный этап поможет спроецировать будущий результат системы подготовки наставников-старшеклассников Программы «Орлята России» для каждой команды.

Реализация. Участники деловой игры уже знают, какая у них целевая аудитория и как выглядит образ будущего наставника-старшеклассника. На четвертом этапе командам необходимо подобрать инструменты и способы, с помощью которых они могут добиться «идеального» наставника-старшеклассника. Здесь можно не ограничиваться в количестве предлагаемых инструментов: кто-то углубится, и проработает только один способ, а кто-то предложит несколько вариантов для достижения цели. Время на работу – семь минут. Данный этап деловой игры поможет подобрать современные и значимые способы достижения образа будущего наставника-старшеклассника посредством командного обсуждения.

Система. На пятом этапе деловой игры, модератору площадки необходимо уточнить понятийный аппарат слова «Система». Данный термин имеет разные значения в различных областях. Наша же задача показать, что «система» в образовании – это организованная совокупность

взаимосвязанных элементов, которые функционируют сообща для достижения образовательных целей.

На ватмане, каждой команде, требуется разработать свою систему для подготовки наставников-старшекласников «Орлят России». Определить цель, принципы и этапы системы. Проработать все риски, положительные и отрицательные аспекты. Важно напоминать о предыдущих этапах деловой игры и акцентировать на них внимание. В течение десяти минут каждая команда проработает систему, а также оценит её эффективность реализации.

Роль. В рамках шестого этапа, в течение семи минут, необходимо указать роль каждого участника команды согласно своей занимаемой должности в образовательной организации и проанализировать:

- чего не хватает для «идеальной» системы;
- какими ресурсами ваша команда могла бы воспользоваться в рамках своей образовательной организации;
- какие ресурсы вы бы привлекли дополнительно для реализации своей системы.

Данный этап завершает деловую игру и указывает командам на возможности и ресурсы, которые они могут использовать.

Финальный блок деловой игры заключается в презентации готовых разработанных систем подготовки наставников-старшекласников «Орлят России». Модератор и другие участники могут задавать дополнительные вопросы, рассуждать и дискутировать после защиты каждой команды.

Таким образом, предложенные методические рекомендации демонстрируют эффективность использования интерактивных форм работы, в частности деловой игры, для решения задач по подготовке наставников-старшекласников в рамках Программы «Орлята России».

Ключевая ценность данного подхода заключается в отказе от статичных схем в пользу трансформируемой методологии, которая сохраняет фундаментальные педагогические принципы, но интегрирует новые смыслы и подходы. Структурирование игры на шесть последовательных этапов (от

портрета целевой аудитории до распределения ролей) позволяет участникам не просто получить теоретические знания, а разработать практическую, адаптированную под ресурсы конкретной образовательной организации систему подготовки наставников.

Итогом проведения деловой игры становится готовый продукт – продуманная система подготовки наставников-старшеклассников, которая способствует эффективной реализации социальной активности младших школьников.

Деловую игру можно модифицировать под любую тематику и целевую аудиторию, применив лишь шаблон и основные аспекты. Предложенная форма представляет собой универсальный методический инструмент, который может быть успешно интегрирован в профессиональную деятельность педагога-организатора, заместителя руководителя по воспитательной работе, учителей образовательных организаций и вожатых. Использование данного формата целесообразно с целью разработки какого-либо индивидуального и ресурсно-обеспеченного проекта. Такая практика позволяет трансформировать теоретические знания в готовый практический продукт, вовлекая всех участников в созидательную деятельность. Через механизмы командной работы и анализа ресурсов участники получают возможность не просто адаптировать требования, но и создать живую, работающую модель, где каждый участник осознает свою роль и вклад в общее дело.