



Государственное бюджетное
общеобразовательное учреждение
лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»



Государственное бюджетное дошкольное
общеобразовательное учреждение
детский сад № 95
Красносельского района Санкт-Петербурга
«Подсолнух»

Конкурс «Сильные решения»

Настольная игра «В поисках секретов понимания»

Авторы:

Иванова А.В., учитель информатики ГБОУ лицей № 373 Московского района Санкт-Петербурга,
Проскуренок Е.Е., музыкальный руководитель ГБДОУ детский сад № 95 Красносельского района
Санкт-Петербурга «Подсолнух»

(разработано в рамках сетевого взаимодействия, ведущая организация – ГБОУ лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга)

Санкт-Петербург
2026 г.

Идея. Понять? Научить понимать!

В соответствии с исследованием, проводимым на базе Института иностранных языков ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» (статья Сороковых Г.В., Старицыной С.Г., Морозовой В.И. «Проблема взаимодействия классного руководителя и современных родителей в контексте профессиональной подготовки будущих учителей», журнал «Педагогика. Вопросы теории и практики», 2023. Том 8. Выпуск 9) наиболее важные проблемы в организации взаимодействия классного руководителя с родителями школьника заключаются в отсутствии навыков конструктивного взаимодействия; низком уровне сформированности умений выходить из спорных ситуаций у представителей оппонирующих сторон, отсутствии опыта корректно противостоять собеседнику и сохранять самообладание, а также представлении родителей о том, какой должна быть современная школа.

Проблема!

Как молодым учителям и родителям школьников научиться понимать друг друга?

Как научить учителей понимать родителей и говорить с ними на одном языке?



Краткое описание игры

Игра (игровая технология) позволяет создать условия для эффективного взаимодействия молодых классных руководителей и родителей (законных представителей) через игровое моделирование. В ходе настольной игры с игровым полем, под руководством ведущих, на примере разнообразных ситуаций общения классного руководителя и родителей (законных представителей) рассматриваются наиболее острые конфликтные ситуации взаимодействия и совместно обсуждаются стратегии их разрешения. В процессе игры совершенствуются профессиональные компетенции классного руководителя, обеспечивающие установления эффективного взаимодействия с родителями (законными представителями). Это может происходить в формате внутрифирменного обучения, родительско-педагогической сессии или отдельного семинара.

Целевая аудитория:

молодые педагоги, классные руководители в возрасте до 35 лет, родители (законные представители) обучающихся, наставники, психологи, социальные педагоги, методисты, советники по воспитанию, студенты педагогических колледжей, педагогических вузов.

Что необходимо:

Правила игры
Игровое поле
Личная карточка участника
4 фишки для поля
1 игровой кубик
5 видов карточек: карточка «Элемент/метод», карточка кейсов, карточка-викторина, карточка-событие, карточка «Бонус».
Одновременно в одной команде могут играть 4 человека, 1 ведущий на 2 команды, количество играющих команд зависит от количества ведущих

Правила игры

Настольная игра о самом главном — **диалоге между педагогом и родителем.**

Вы вместе ищете выход из непростых ситуаций, учитесь слышать и понимать друг друга, развиваете эмпатию, находите общий язык — ради тех, кто нас объединяет: **детей.**

Это не просто игра, это пространство доверия, сотрудничества и новых открытий.

Цель игры: вместе пройти через весь учебный год (4 четверти), решая реальные и острые кейсы, связанные с взаимодействием педагогов и родителей, сохранив ресурсы, внутренний баланс и эффективное взаимодействие.

Побеждает тот, кто благополучно дошел до каникул, **не потеряв себя и сохранив ключевые ценности общения.**

Подготовка к игре:

Каждый игрок получает **8 стартовых карт: «элементов».** Это ресурсы, с помощью которых будут решаться кейсы.

Подготовьте **6 стопок карт**, разложенных по категориям:

1 – 4: Кейсы (ситуации с родителями)

5: Школьные ситуации

6: Педагогические вопросы

Каждый игрок получает **индивидуальный планшет**, на котором отслеживает прогресс и состояние, игра настольная сочетается с использованием информационных технологий.



Правила игры

Игра — это учебный год. Каждый учебный год делится на **4 четверти**. В каждой четверти игрок совершает **серию ходов**, выполняя следующее:

1. Бросок кубика (1d6)

В начале четверти игрок бросает кубик: выпавшее число = количество ходов, которые он совершит в этой четверти.

2. Совершение ходов

Ходы совершаются **по часовой стрелке по 6 стопкам карт**. При каждом ходе игрок вытягивает 1 карту из текущей стопки:

Стопки 1–4:

Игрок тянет **карту кейса** — например:

«Ученик систематически опаздывает. Родитель говорит: «Главное — чтобы не курил!»

Задача — **решить кейс с помощью комбинации 1–3 элементов** из своей руки. Карты ресурсов сбрасываются после применения.

Стопка 5 — «Школьные ситуации»

Игрок тянет карту случайного события. Это может быть позитив (например: *«Ученик подарил цветы — +1 к психическому здоровью»*) или негатив (например: *«Коллега отказался помочь — минус 1 к психическому здоровью»*).

Стопка 6 — «Педагогические вопросы»

Теоретическая задача, например:

«Что такое индивидуальный образовательный маршрут?»

При правильном ответе — бонус (например, +1 к Авторитету или жетон «Кофе» или другое поощрение, символ восстановления энергии)

3. Решение кейса

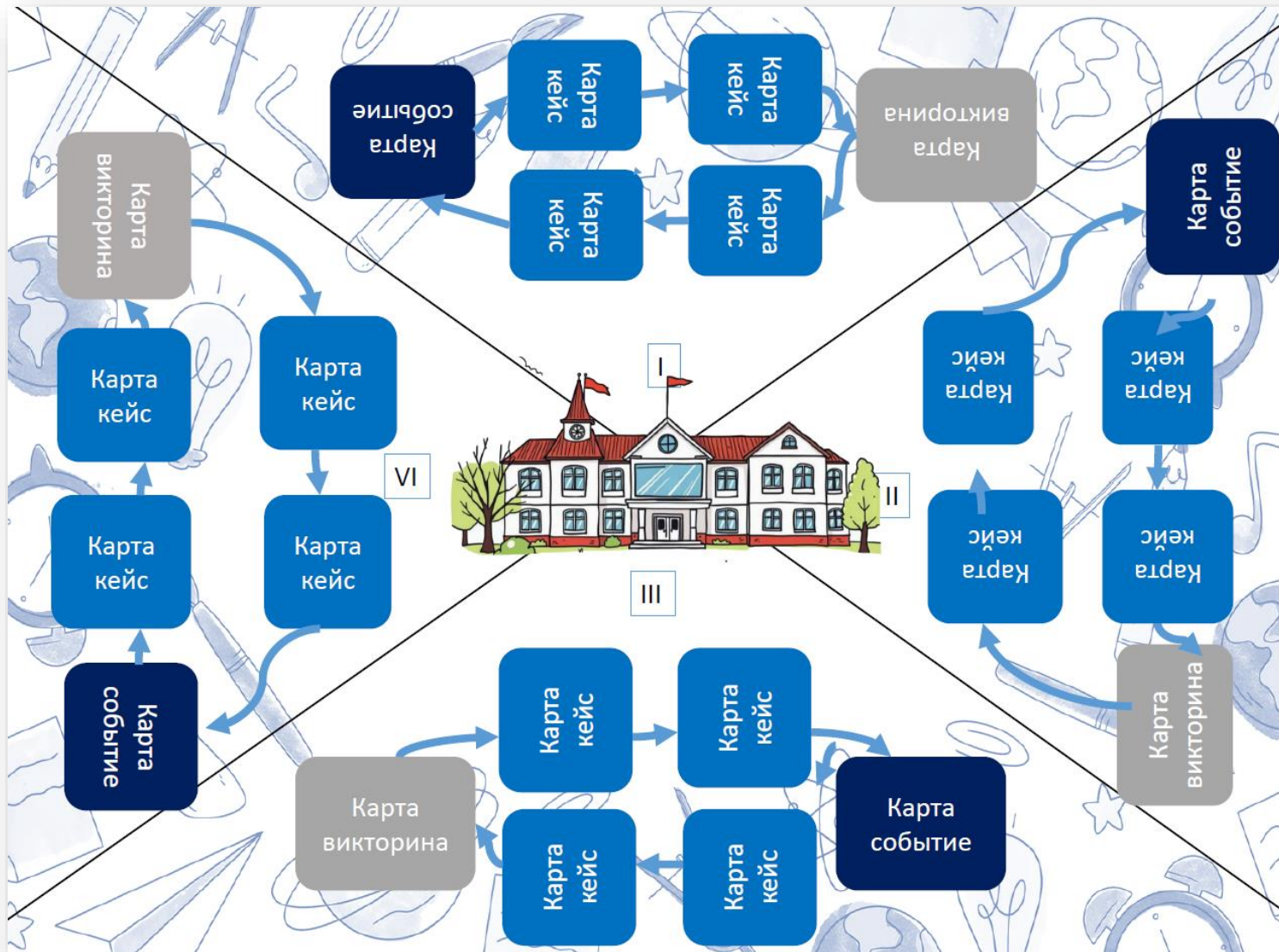
Если игрок **успешно применил** элементы и **аргументировал свой выбор**, кейс считается закрытым и уходит в сброс.

Если кейс остался нерешённым, он остаётся у игрока «на руках» и будет учитываться при подсчёте итогов четверти.

4. Получение бонусов

Если в последующих ходах игрок находит способ закрыть кейс, ранее оставшийся на руках, — он получает **+1 жетон «Кофе»**

Игровое поле и примеры карточек



Обязан ли классный
руководитель
отвечать на
сообщения
родителей в
мессенджерах?

Куда может обратиться
родитель, если не
согласен с оценкой
учителя?

Цели и планируемые результаты

Создание условий для безбарьерной коммуникации участников образовательных отношений (молодых педагогов, классных руководителей и родителей (законных представителей)) на основе настольной игры «В поисках секретов понимания»



Результаты для молодых педагогов, классных руководителей:

- ✓ Умение выстраивать продуктивное взаимодействие с родителями.
Классный руководитель учится легко устанавливать доверительный контакт, проявляя внимание и уважение к мнению взрослых.
- ✓ Формирование умений фасилитации группового процесса.
Классные руководители осваивают искусство ведения обсуждений, помогая родителям (законным представителям) открыто выражать мысли и идеи, структурируя общее взаимодействие.
- ✓ Развитие эмпатии и эмоционального интеллекта.
Посредством игры молодые классные руководители приобретают практический опыт восприятия чувств и переживаний родителей, учатся сопереживанию и поддержке.
- ✓ Создание положительного имиджа образовательного учреждения и педагога.
Укрепляется репутация педагога как компетентного и надежного профессионала.
- ✓ Развитие умений организационной деятельности.
Классным руководителям предоставляется возможность организовать игровое пространство, обеспечить комфортные условия для всех участников и успешно провести мероприятие.

Цели и планируемые результаты

Создание условий для безбарьерной коммуникации участников образовательных отношений (молодых педагогов, классных руководителей и родителей (законных представителей)) на основе настольной игры «В поисках секретов понимания»



Результаты для родителей (законных представителей):

- ✓ Повышение мотивации к активному участию в образовании ребёнка.

Совместная игра формирует интерес родителей (законных представителей) к школе, демонстрируя пользу и необходимость постоянного контакта с педагогом.

- ✓ Освоение принципов конструктивного взаимодействия с детьми. Родителям (законным представителям) предоставляются практические инструменты, позволяющие применять полученный опыт для укрепления связи с ребёнком и лучшего понимания его потребностей.

- ✓ Развития гибкости мышления и адаптации к новым условиям. Процесс игры заставляет родителей (законных представителей) самостоятельно придумывать решения возникающих трудностей, что повышает уверенность в собственных силах и снижает тревожность перед неизвестностью.

- ✓ Обретение новых знаний о методиках и технологиях современного образования.

Игра показывает ценность интерактивных методов обучения, предлагая посмотреть на образование глазами учеников и оценить роль педагога в развитии личности.

- ✓ Установление позитивных межличностных связей с другими родителями (законными представителями) и педагогами.

Апробирование и результаты



Ночная лаборатория наставничества
«Игры для педагогической СУПЕРсилы»
на базе ЦНППМ СПб АПО, 18-19 апреля 2025 года



Практический всероссийский семинар
для руководителей и специалистов
образовательных учреждений «Диалог
родителей и педагогов для успеха детей
в настоящем и будущем» (2026 г.)

Перспективы технологии
– подготовка кадров,
наставничество,
обновление содержания
на основе
предложенной модели



Всероссийский молодежный
форум «Машук», Ассоциация
молых педагогов (2025 г.)

Апробирование и результаты

Районный семинар «Мастерская. Школа конкурсного мастерства»
(2026 г.)

XV Районный педагогический форум
«Образование в Московском в условиях
изменений: возможности для будущего»
(2026 г.)



Перспективы технологии
– подготовка кадров,
наставничество,
обновление содержания
на основе
предложенной модели



Практический семинар-стажировка «Комплексная система профессионального сопровождения педагогов: опыт школы-лидера в контексте районных инициатив» (2026 г.)



Дополнительные материалы



Контакты авторов-разработчиков

Иванова Анастасия Викторовна



Проскуренко Елизавета Евгеньевна

