

Методическая разработка мастер-класса

«Чемоданчик школьных воспоминаний: ресурсные истории для взрослого педагога»

Форма проведения: мастер-класс (групповая работа с элементами игры, рефлексии и педагогического анализа)

Время: 1 час 30 минут – 2 часа

Участники: педагогические работники (от 4 до 12 человек оптимально)

1. Пояснительная записка

Мастер-класс «Чемоданчик школьных воспоминаний» построен вокруг ключевой идеи: **личные детские и школьные истории педагога - это не просто прошлое, а рабочий ресурс.** В повседневной профессиональной деятельности педагог часто находится в позиции «взрослого для других»: он оценивает, направляет, воспитывает, решает конфликты. Собственный детский опыт остаётся невостребованным или используется случайно.

Игра «По мороженке и в школу не пойдём» (из представленного файла) является безопасным, структурированным и эмоционально тёплым инструментом для актуализации воспоминаний. В игре нет победителей и проигравших, нет соревнования. Её суть - **искренность, доверие и совместное переживание.**

В мастер-классе педагоги проходят три логические ступени:

1. **Участвуют в игре** - проживают её на себе, вспоминают свои истории.
2. **Анализируют игровой опыт** - выделяют, какие темы работают на ресурс, а какие требуют осторожности.
3. **Осваивают адаптацию игры** для трёх аудиторий: коллеги, родители, подростки.

Метафора «чемоданчика» выбрана не случайно: у каждого педагога есть свой чемодан воспоминаний, который можно открыть в нужный момент - чтобы поддержать себя, снять напряжение или установить доверительный контакт с другими.

2. Целевая аудитория

Педагогические работники:

- учителя школ (1–11 классы);
- воспитатели детских садов;
- педагоги-психологи;
- социальные педагоги;
- классные руководители;
- заместители директора по воспитательной работе;
- методисты.

Мастер-класс также может быть полезен для педагогов дополнительного образования и кураторов в колледжах.

3. Цель мастер-класса

Создать условия для актуализации личных школьных и детских воспоминаний педагогов как профессионального ресурса, а также обучить их использованию игры «По мороженке и в школу не пойдём» в работе с коллегами, родителями и подростками.

4. Задачи и планируемые результаты

№	Задача	Планируемый результат
1	Актуализировать собственные позитивные и ресурсные воспоминания из детства, школы, детского сада через участие в игре	Участники вспоминают и делятся не менее чем 2–3 личными историями, связывая их с текущими профессиональными или жизненными смыслами
2	Проанализировать, какие типы историй (по категориям «ИСТОРИЯ» и «БЛИЦ») вызывают эмоциональный отклик и почему	Участники выделяют 3–4 темы карточек, которые работают на ресурс, и 1–2 темы, которые требуют осторожности при работе с разными группами
3	Освоить структуру и правила игры (ход, передача хода, пропуск хода, завершение, итоговые вопросы)	Участники уверенно объясняют правила игры другим и могут провести не менее одного игрового круга в роли ведущего
4	Разработать варианты адаптации игры для трёх аудиторий: коллеги, родители, подростки	Участники создают мини-план (на 15–20 минут) для каждой из трёх аудиторий с учётом целей и временных рамок
5	Сформулировать педагогические и психологические риски при работе с воспоминаниями и способы их сопровождения	Участники называют 3 возможных риска и не менее 3 способов их мягкой нейтрализации

5. Планируемые результаты (обобщённые)

По итогу мастер-класса участник **сможет**:

- самостоятельно провести игру «По мороженке и в школу не пойдём» в группе от 4 до 10 человек;
- адаптировать вопросы и темп игры под подростков, родителей или коллег;
- использовать личные школьные истории как инструмент саморегуляции и профилактики профессионального выгорания;
- создать безопасную и доверительную атмосферу при обсуждении детских воспоминаний с разными возрастными группами.

6. Структура мастер-класса (по времени)

Этап	Время	Содержание
1. Введение и настрой	10–15 мин	Приветствие, метафора чемоданчика, правила работы, краткое знакомство с игрой
2. Игровой блок - участие в игре	40–50 мин	Полноценная игра «По мороженке и в школу не пойдём» (педагоги в роли игроков)
3. Эмоционально-смысловая рефлексия	10–15 мин	Круг вопросов (по инструкции игры, стр. 5) - что нового узнали про себя и коллег, какая история запомнилась
4. Педагогический разбор игры	15–20 мин	Анализ карточек, выделение ресурсных и сложных тем, риски и способы их сопровождения
5. Адаптация для трёх аудиторий	15–20 мин	Мини-проекты в группах: как провести игру с коллегами, родителями, подростками
6. Завершение и чемоданчик ресурсов	5–10 мин	Итоговый круг: что положу в свой чемоданчик воспоминаний. Ответы на вопросы. Закрытие

7. Подробное содержание этапов

Этап 1. Введение и настрой (10–15 мин)

Материалы: игровая колода «По мороженке и в школу не пойдём» (закрыта), пустой чемодан/коробка/рюкзак как метафора.

Ход:

- Ведущий приветствует группу и показывает пустой «чемоданчик».
- Вопрос: *«Что взрослый педагог может взять из своего школьного детства, чтобы ему легче работалось сегодня?»*
- Краткий анонс: сегодня участники будут играть не как ведущие, а как обычные игроки - вспоминать, рассказывать, слушать.
- Правила группы: добровольность («пропуск хода разрешён»), конфиденциальность, безоценочность, поддержка.

Этап 2. Игровой блок - участие в игре (40–50 мин)

Материалы: колода карточек (категории «ИСТОРИЯ» и «БЛИЦ»), инструкция (стр. 3–4 из файла).

Правила игры (ведущий кратко озвучивает):

- Первый игрок - тот, у кого фамилия первая в алфавите (по принципу классного журнала).
- Игрок тянет карточку вслепую.

- Если «ИСТОРИЯ» - рассказывает реальную историю из детства/юности на тему. Можно пропустить ход.
- Если «БЛИЦ» - все по кругу называют первое, что приходит в голову.
- Ход передаётся по часовой стрелке.
- Игра идёт 30–40 минут (или пока не будет сыграно 6–8 карточек, чтобы успеть по времени).

Роль ведущего в игре: он же модератор - следит за доброжелательностью, даёт договорить, напоминает про эмоции («не бойтесь проявлять эмоции» - из файла).

Этап 3. Эмоционально-смысловая рефлексия (10–15 мин)

Ведущий задаёт вопросы по кругу (из стр. 2 файла и стр. 5 инструкции):

- *Что нового и необычного вы узнали про своих друзей (коллег)?*
- *Какая история запомнилась вам больше всего?*
- *Какую историю из сегодняшней игры вы могли бы рассказать подросткам? А коллегам?*

Важно: ведущий сам тоже отвечает - это усиливает доверие.

Этап 4. Педагогический разбор игры (15–20 мин)

Ведущий выводит группу на анализ:

Вопросы для обсуждения:

- Какие темы карточек вызвали тёплые, ресурсные воспоминания? Почему?
- Какие темы было сложно или больно вспоминать? Почему?
- Что в правилах игры защищает участников? (пропуск хода, добровольность, нет победителей)

Выводы на флипчарте (фиксируем):

Ресурсные темы

Темы с риском

Способы сопровождения

«Первая учительница»,
«Школьная столовая»,
«Перемена», «Друзья во дворе»

«Обида», «Меня не поняли», «Самый грустный день»

1. Право пропустить ход. 2. Альтернативный вопрос. 3. Благодарность за смелость. 4. Не давим, не комментируем чужую боль. 5. После игры - индивидуальная поддержка при необходимости

Этап 5. Адаптация для трёх аудиторий (15–20 мин)

Группа делится на 3 малые группы (или работает в общем кругу, но последовательно). Каждая группа получает одну аудиторию:

Группа 1. Игра с коллегами

Цель: профилактика выгорания, укрепление горизонтальных связей.

Особенности: можно брать любые темы, включая грустные; время - 40–60 мин; важно завершить рефлексией «что я понял про себя и коллег».

Группа 2. Игра с родителями

Цель: наладить доверительный контакт «педагог - родитель».

Особенности: исключить темы «плохая оценка», «вызов родителей в школу»; добавить темы «я тоже был учеником», «мои школьные страхи и победы»; время 20–30 мин на родительском собрании.

Группа 3. Игра с подростками (учениками)

Цель: развитие эмоционального интеллекта, снижение тревоги, доверие к учителю.

Особенности: ведущий - сам педагог (играет наравне); обязательна оговорка «можно пропустить ход - ничего страшного»; подростки любят БЛИЦ-раунды (быстро, весело); время 20–40 мин на классном часу.

Результат работы групп: каждая презентует мини-план (5–7 пунктов) и 1–2 примера вопросов для своей аудитории.

Этап 6. Завершение и чемоданчик ресурсов (5–10 мин)

Каждый участник забирает с собой метафорический «багаж»:

- Ведущий снова показывает чемоданчик.
- Вопрос по кругу: *«Одну вещь из своего школьного детства, которую я сегодня вспомнил, я положу в свой профессиональный чемоданчик. Это...»* (например: смелость, юмор, право на ошибку, тепло первой учительницы, запах булочек в столовой).

Заключительное слово ведущего:

- Педагог имеет право на свои детские воспоминания.
- Игра - не терапия, но она создаёт пространство для бережного разговора.
- Возврат к игре с разными аудиториями усиливает не только их, но и самого педагога.

8. Необходимые материалы

- 1–2 колоды игры «По мороженке и в школу не пойдём»
- Метафорический «чемоданчик» (коробка, сумка, рюкзак)
- Флипчарт или доска
- Бланки для мини-проектов (или просто стикеры с вопросами)

9. Примечания для ведущего мастер-класса

- Если кто-то из педагогов отказывается рассказывать историю - мягко напомнить: «пропуск хода - это тоже ресурс».
- Не настаивать, чтобы все карточки были отыграны.
- Взрослые часто стесняются «серьёзных» историй - ведущему важно показать пример: рассказать свою искреннюю историю первой.
- После мастер-класса раздать участникам краткую памятку-алгоритм (1 стр.) для проведения игры с разными аудиториями.