Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества»

Методическая разработка
для педагогов дополнительного образования

Игровые тренинги

Смагина С.А., методист

г.о.г. Тамбов, пос. Строитель
2026

Игровые тренинги- методика активного обучения в игровой форме, котора я помогает закрепить теоретические знания и развить практические навыки.

Ключевые особенности:

- ✓ моделирует реальные ситуации в контролируемых условиях;
- ✓ создаёт безопасную среду для экспериментов и ошибок;
- ✓ даёт мгновенную обратную связь;
- ✓ формирует навыки через практический опыт.

Преимущества перед традиционными методами

- ✓ коммуникация — эффективнее на 67 %;
- ✓ критическое мышление — на 52 %;
- ✓ командная работа — на 78 %;
- ✓ адаптивность — на 63 %.

Цель и задачи игровых тренингов

Основные цели:

- ✓ развитие коммуникативных навыков;
- ✓ формирование командного взаимодействия;
- ✓ тренировка критического и стратегического мышления;
- ✓ повышение адаптивности к изменениям;
- ✓ развитие лидерских качеств и умения следовать инструкциям.

Типичные задачи:

- ✓ отработка навыков общения в безопасной среде;
- ✓ обучение принятию решений в условиях неопределённости;
- ✓ развитие способности анализировать ситуацию;
- ✓ укрепление доверия в коллективе;
- ✓ формирование навыков планирования и распределения ресурсов.

Игровые тренинги с описанием

Правила проведения игрового тренинга

- ➢ Принцип «здесь и сейчас»: обсуждение актуальных чувств и ситуаций без отсылок к прошлому.
- ➢ Персональные высказывания: использование «Я-формулировок» («Я ду маю», «Я чувствую»).
- ➢ Искренность: правдивое выражение эмоций и мнений.
- ➢ Конфиденциальность: информация, озвученная на тренинге, не выноси тся за его пределы.
- ➢ Запрет на оценку личности: оцениваются действия и решения, а не каче ства участников.
- ➢ Обязательная рефлексия: после каждого упражнения проводится обсуж дение процесса и результатов.

Для командообразования и коммуникации

1. **«Башня из спагетти»**. Командам выдают спагетти, зефир, скотч и нитки

   Задача: построить самую высокую свободностоящую башню с зефиром на вершине. Развивает планирование и распределение ролей.
2. **«Минное поле»**. На полу раскладывают предметы-«мины». Один участник с завязанными глазами проходит поле по голосовым инструкциям партнёра. Тренирует коммуникацию и доверие.
3. **«Электрическая цепь»**. Группа быстро передаёт сигнал (сжатие руки) по кругу. Затем вводят дополнительные сигналы и меняют направление. Формирует внимание и синхронизацию.
4. **«Слепой квадрат»**. Участники с завязанными глазами строят из верёвки правильный квадрат, держась за неё. Развивает координацию и пространственное мышление.
5. **«Общий счёт»**. Группа досчитывает до заданного числа, произнося по одному числу. При одновременном произношении счёт начинается заново. Тренирует невербальную коммуникацию.

Для развития критического мышления

1. **«Шесть шляп мышления»** (методика Эдварда де Боно). Участники анализируют проблему с разных позиций («шляп»): фактической, эмоциональной, критической, оптимистической, творческой и метапозиции.
2. **«Детектив»**. Участникам дают набор улик по воображаемому преступлению. Нужно построить непротиворечивую версию событий.
3. **«Адвокат дьявола»**. Один участник выдвигает тезис, другой ищет контраргументы, даже если согласен с тезисом. Затем роли меняются.
4. **«Обратный мозговой штурм»**. Вместо поиска решений участники ищут способы усугубить проблему, затем разрабатывают превентивные меры.
5. **«Решение нерешаемого»**. Группам предлагают заведомо неразрешимую проблему (например, «как обеспечить бесконечный экономический рост без истощения ресурсов») и просят предложить частичные решения.

Для знакомства и снятия напряжения («ледоколы»)

1. **«Снежный ком»**. Первый участник называет своё имя, второй — имя первого и своё, третий — имена первых двух и своё и т.д.
2. **«Назовись»**. Участники стоят в кругу с вытянутыми руками. Бросая мяч через центр круга, каждый называет своё имя. Во втором круге повторяют броски тем же партнёрам.
3. **«Два правды и одна ложь»**. Каждый участник рассказывает три факта о себе, один из которых ложный. Остальные угадывают, какой име

Рекомендации по организации

Чётко формулируйте цель тренинга и подбирайте игры под неё.
Подготовьте необходимое оборудование (верёвки, повязки, материалы для по строек и т.п.).
Разделите участников на группы оптимального размера (3–7 человек).
Дайте ясные и краткие инструкции перед началом игры.
Контролируйте соблюдение правил и безопасность участников.
После каждого упражнения проводите обсуждение:
Что получилось, а что нет?
Какие стратегии использовали?
Как это соотносится с реальными ситуациями?