



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Городской центр детского технического творчества им. В.П.Чкалова» г. Казани

## Технология обучения в совместной деятельности Имитационные активные методы обучения

*Подборка материалов:  
интернет-ресурсы*

Заведующий научно-методическим отделом,  
методист I категории  
МБУДО "ГЦДТТ им. В.П.Чкалова" г. Казани  
Гарифуллина Аида Шаукатовна



# Классификация активных методов обучения

Групповые

Индивидуальные

Неимитационные  
методы

Имитационные  
методы

Отсутствие модели изучаемого процесса

Наличие модели изучаемого процесса

Прямая и обратная связь между педагогом и обучающимся



# Классификация активных методов обучения

## Имитационные методы

### Неигровые

- Анализ конкретных ситуаций
- Имитационные упражнения
- Тренинг
- Ситуационные решения
- Индивидуальный тренажер
- Обсуждение вариантов

### Деловые игры

- Учебные игры (блиц-игры, мини-игры, индивидуальные игровые занятия на ПК)
- ✓ • Производственные игры
- ✓ • Исследовательские игры

### Игровые

- Разыгрывание ролей
- Деловые игры
- Оргдеятельностные игры
- Игровое проектирование
- Мозговой штурм

### Оргдеятельностные игры

- ✓ • Инновационные игры
- Оргмыслительные игры

✓ -- Проблемно-деловые игры

# Неигровые имитационные методы

## Имитационные упражнения

ИУ характеризуется следующими признаками:

- наличие сложной задачи, проблемы, как правило, имеющей однозначное решение, известное педагогу, но не обучаемым;
- формирование педагогом вопросов по проблеме;
- наличие соревнующихся групп;
- разработка группами вариантов решения проблемы;
- обсуждение вариантов;
- подведение итогов и оценка соответствия найденного решения



## **Актерская пантомимика**

Игра на развитие взаимодействия и невербального общения, а также развитие пантомимики. Дети разбиваются на две равные по численности группы, конкурирующие между собой за то, чтобы собрать в свою группу как можно больше участников другой группы. Для этого группа приглашает одного из участников конкурирующей группы и дает ему задание показать загаданный ими предмет. Обязательное условие — этот предмет должен быть показан без помощи речи, звуков и немого проговаривания (артикуляции). Если участник справился с заданием и его группа угадала этот предмет, то право хода переходит к ней, и уже она приглашает участника конкурирующей группы. Если же участник не справился с заданием с трех попыток и группа не угадала предмет, то участник переходит в другую команду, а право хода остается у нее.

Чтобы дети не гадали простые предметы, которые легко угадать, можно усложнить задание, прибавив к предметам какое-либо их качество. Например: сломанный пылесос, бешеная курица, глухой музыкант, веселый молочник и т. д.

Необходимо перед игрой договориться с детьми о том, что если противник называет близкое по смыслу значение предмета (неисправный пылесос, ненормальная курица, слабослышащий музыкант и т. д.), то ответ засчитывается.



## Спич на заданную тему

Упражнение на развитие ораторских способностей. Проводится индивидуально с отдельным участником в присутствии всей группы. Выбираются отрасли человеческой жизнедеятельности и темы, которым посвящен тот или иной спич. После того как определена отрасль, выбранному участнику дается тема, на которую он без подготовки должен произнести спич в течение одной-двух минут (в зависимости от возраста).

## Спич — что это? Значение, перевод и смысл слова.

Выражение «**Спич**» это русское произношение английского слова «speech», переводится на русский язык как «речь».

Простыми словами **Спич** — это произнесенная человеком речь на любом мероприятии с целью донести свои мысли, пожелания.



## Практика использования кейс-метода (неигровая форма)

Метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов)

Решение задач развития, воспитания и социализации ребенка

### Кейс «Форс-мажор»

<b>Название кейса</b>	«Форс-мажор»
<b>Педагогическая цель</b>	Развитие у учащихся готовности предлагать различные варианты решений в обстоятельствах форс-мажор, выбирать актуальные решения.
<b>Возраст детей</b>	10-13 лет
<b>Форма организации деятельности детей по решению кейса</b>	– Индивидуальная работа с кейсом. – Задание мини-группам. – Фронтальная дискуссия.

## Ситуация

В театральном коллективе дети вместе с педагогом готовили постановку на конкурс «Театр-вчера, сегодня, завтра». Ребята разработали сценарий, придумали эскизы костюмов, прописали роли и даже приступили к репетициям. За 2 месяца до выступления тема конкурса была изменена на «Праздничный концерт, посвященный 75-летию со Дня снятия блокады Ленинграда».

Новость для ребят стала неприятной неожиданностью. Многие сразу начали шуметь и возмущаться, некоторые спорить между собой и конфликтовать, кто-то сильно расстроился, а остальные сделали равнодушный вид и достали телефоны.

В итоге, проделанная работа была приостановлена.



## Задание

### Вопросы:

1. Индивидуальная работа учащихся
  - Почему работа была приостановлена?
  - Как бы вы поступили в данной ситуации?
  - Что может помочь детям решить проблему?

2. Задание для выполнения в мини-группе

Обсудите ваши варианты решения ситуации в группе. Дайте совет ребятам, как вернуться к работе над постановкой на новую тему.



**Возникшая ситуация могла вызвать негативную реакцию** детей, поскольку до этого была проделана большая работа.

Для того, чтобы плавно ввести учащихся в курс изменений, педагогами двух коллективов было принято решение использовать кейс-метод. На совместном занятии двух коллективов каждый из учащихся **получил лист с текстом кейса, бланк с вопросами** к кейсу и таблицу для заполнения. Текст был зачитан вслух одним учащимся, после чего педагог предложил учащимся самостоятельно прочитать кейс еще раз, ознакомиться с вопросами к кейсу и заполнить таблицу. В течение 10 минут дети индивидуально работали над решением. По истечении времени педагог предложил **обсудить результат индивидуальной работы в мини-группах**. С помощью метода мозгового штурма учащиеся провели анализ ситуации и сделали свой выбор. Затем представители от каждой группы зачитали своё решение. По окончании обсуждения решений, педагоги попросили учащихся выдвинуть **предположение, для чего они получили данный кейс**. Дети сделали верное предположение, что их ждут изменения в работе над проектом. **Подготовленные кейсом** учащиеся **смогли сдержать негативные эмоции**, не поддаваться сомнениям, **сплотиться и заново распределить обязанности между собой и распланировать** временные сроки работы над проектом



# Неигровые имитационные методы

## ТРЕНИНГ

### «Развитие творческих способностей педагогов дополнительного образования»

**Цель:** Определение черт личности и условий, мешающих проявлению творчества; развитие креативных и коммуникативных способностей участников занятия; содействия развитию творческого воображения, любознательности, смелости и гибкости мышления.

#### Задачи:

- осознание участниками своих личностных особенностей и творческих возможностей;
- овладение приёмами преодоления сомнений, уверенности в своих силах;
- создание в группе атмосферы психологического комфорта.

#### Упражнение «Здороваемся локтями»

**Цель:** установление контакта между участниками, разрушение привычных стереотипов приветствия, развитие креативности.

**Ход:** предлагается рассчитать на три. Номера 1 складывают руки за головой. Номера 2 упираются руками в бедро. Номера 3 держат сложенные крест-накрест руки на груди. Во всех случаях локти развернуты в стороны. Я даю сигнал и все участники стараются поздороваться со всеми присутствующими, коснувшись друг друга локтями. При этом нужно назвать имя участника и сказать привет.

### Упражнение «Самопрезентация»

**Цель:** помочь познакомиться всем участникам между собой; создать условия для эффективного сотрудничества.

**Ведущий:** Сейчас каждый из вас назовет свое имя и продолжит такое предложение: «Не хочу хвастаться, но я...».

**Например :** не хочу хвастаться, но я хорошо играю на фортепиано

### Упражнение «Мокрая собака»

**Цель:** снять психоэмоциональное напряжение, создать позитивную атмосферу.

**Ведущий:** Сейчас я предлагаю вам образовать круг и представить следующее: «Вы мокрая собака, вышедшая из воды. Сейчас стряхните воду с головы, теперь с правой лапки, с левой, с задних лапок, по всему телу». *Упражнение можно повторить несколько раз.* Отлично! Теперь садитесь.

### Упражнение «Новая жизнь»

**Цель:** развивать оригинальность и гибкость мышления, стимулировать творческое воображение и фантазию.



**Ведущий.** Говорят, что настоящая женщина из ничего может сделать три вещи: салат, шляпку и конфликт. Мы с вами — настоящие женщины, и я убеждена, что кроме этих трех вещей можем еще кое-что создать. Сейчас вашему вниманию предлагается упражнение **«Новая жизнь»**

Все вещи рано или поздно приходят в негодность, и их приходится выбрасывать. Но есть такие люди, которые не спешат расставаться с предметами, исполнившими свое прямое назначение. Они придумывают вещам новое применение и используют их в новом качестве еще долго и долго. Попробуйте найти несколько новых применений ненужным, отслужившим свое предметам:

- **пустой консервной банке** (*органайзер для кон. принадлежностей, садовый светильник, подсвечник... и др.*)
- **лопнувшему воздушному шару** (*внутри насыпают песок, рисуют рожицу и получается веселая игрушка, которая развивает моторику рук... и др.*)
- **перегоревшей лампочке** (*новогодняя игрушка, террариум, ваза ... и др.*)
- **пустому стержню от ручки** (*рамку для фотографий, мини зонтик... и др.*)
- **газете** (*сумку, обои, из разных кусков делают картину ... и др.*)



## Упражнение «Креативный круг»

**Цель:** Развитие оригинальности, гибкости и скорости мышления.

**Ведущий.** Следующие задание на оригинальность, гибкость и на скорость мышления. Вы, наверное, уже засиделись, предлагаю вам встать в кружок. Я буду вам бросать мяч и называть предмет, вы должны называть одно непривычное использования этого предмета.

*Например:*

***Ручка** (делать дырки вместо дырокола, чесать затылок, ручка как указка)*

***Скалка** (держатель для полотенца)*

***Крышка от кастрюли** ( настенные часы)*



## УПРАЖНЕНИЕ « Чаша души»

Итак, представим, что душа педагога – полная чаша. Эту чашу мы с вами сейчас наполним какими творческими чертами характера, мы с вами должны обладать, чтобы быть творческими педагогами это будет то, чего вам не хватает в вашей профессиональной.

- посмотрите какая красивая, яркая получилась чаша.

- Но чтобы эта чаша не расплескалась, а стала еще богаче, образовательная среда, в которой находимся мы с вами, и наши личные качества, которые понадобятся для успешного профессионального и личностного развития должны помочь нам получить подтверждение своей значимости и уникальности.



Каждый из ВАС – профессионал своего дела  
и имеет важное значение в работе нашей команды,  
в **ВАШИ** глаза смотрят ваши ученики,  
для них **ВЫ - САМЫЕ** главные люди, которым они доверяют,  
и вместе **с ВАМИ** делают первые шаги к профессии  
Они вас искренне ценят. А это дорогого стоит

### Последнее Упражнение «Пожелания»

На столах у вас лежат ладошки по очереди все пишут друг другу пожелания и передадут ладошки по кругу (Передайте свою ладошку соседу )

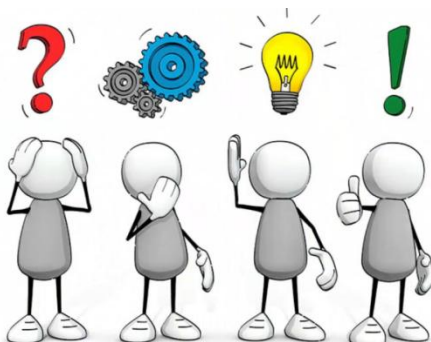
Помните, что вас любят и ценят. Когда будет плохое настроение прочитайте пожелания ваших друзей и не забывайте творить, чтобы ваша жизнь была интересной и неординарной. Успехов вам и вдохновения.





# Игровые имитационные методы

## РАЗЫГРЫВАНИЕ РОЛЕЙ



Характеризуется следующими признаками:

- **Наличие проблемы** и задачи в сфере профессиональной деятельности и **распределение ролей** между участниками их решения;
- **Взаимодействие участников** игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии;
- Ввод педагогом в процессе занятия **корректирующих условий**;
- **оценка результатов** обсуждения и подведение итогов педагогом



Инструкция: "Представьте, что учащийся приходит домой и заявляет о своих профессиональных намерениях (если профессия еще не выбрана, учащийся может заявить, что ему все равно и думать об этом вообще он не собирается). Родители не согласны с позицией учащегося и пытаются его отговорить. Разыгрывается домашний конфликт, при этом выигрывает тот, чьи аргументы убедительнее. Старайтесь не прибегать к насилию, т.к. насилие - признак слабости аргументов".

## Защита профессии



# Игровые имитационные методы

## ИГРЫ

**Тимбилдинг** – это набор активных мероприятий, направленных на сплочение коллектива и формирование навыков решения общих задач в команде

Команда	Группа
<p>Борьба за личное преимущество не поощряется. Требуются и поощряются взаимные уступки для максимизации коллективного результата.</p> <p>Участники воспринимают работу как собственное дело.</p> <p>Участники применяют свои уникальные навыки в работе над задачами команды. Чужие предложения получают развитие и поддержку.</p> <p>Участники открыто выражают идеи и обмениваются информацией.</p> <p>Конфликт воспринимается как возможность для рождения новых идей и не тормозит продвижение к цели.</p> <p>Участники стараются понять мнения оппонентов.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Независимые индивидуумы отстаивают собственные интересы.</li><li>• Члены группы относятся к работе как наемные сотрудники.</li><li>• Новые предложения с трудом находят поддержку. Требуется лоббирование интересов.</li><li>• Члены группы не доверяют некоторым из своих коллег.</li><li>• Члены группы не могут избавиться от конфликтов, тормозящих работу. Разногласия воспринимаются как препятствия.</li><li>• Члены группы предпочитают укреплять собственные позиции.</li></ul>

# Игровые имитационные методы

## ИГРЫ

**Тимбилдинг** – это набор активных мероприятий, направленных на сплочение коллектива и формирование навыков решения общих задач в команде

Поэтому не стоит путать тимбилдинг с новогодним корпоративом.

**Тимбилдинг всегда предполагает наличие определенных целей,**  
например:

- 1. Формирование навыков командной работы:** внедрение системы командного управления, структурирование действий членов команды.
- 2. Формирование командного духа:** развитие психологических связей между членами команды, единства в достижении общих целей.
- 3. Непосредственно формирование команды:** выделение ролей и их исполнителей, оптимизация структуры команды.



# Игровые имитационные методы

## ИГРЫ

### Игры на преодоление психологического барьера в коллективе

#### 1. Две правды и одна ложь

Размер команды: от 3 человек

Время: 2–3 минуты на человека

Правила игры. Попросите всех в группе **рассказать о себе два факта и одну ложь**. Чем экзотичнее факты (например, «Я прыгал с парашютом в Коста-Рике») и чем достовернее ложь (например, «У меня две собаки»), тем веселее будет игра. Все эти утверждения можно собрать в презентацию, в которой будет по одному слайду для каждого участника, или же играть без подготовки. Попросите каждого участника представить три таких утверждения о себе и предложите группе проголосовать, чтобы выбрать, что из этого является ложью.

**Чем полезно это упражнение.** Эта игра хорошо подходит для групп, участники которых пока плохо знают друг друга. То, о чём вы рассказываете, впоследствии может стать темой для разговоров (например, «А что ещё ты делала в Коста-Рике?»), которые помогут составить более полное представление о тех, с кем вы работаете.



# Монетка за твои мысли

Размер команды: от 5 человек

Время: 2–3 минуты на человека

Правила игры. Вам понадобится коробка с монетами. Самая старая монета должна быть отчеканена не раньше года рождения самого молодого сотрудника (тут не получится похвастаться старыми коллекционными монетами). Попросите каждого участника достать монету из коробки и поделиться историей, воспоминанием или чем-то важным, что с ним произошло в году, когда была отчеканена эта монета. Это может быть что угодно, от воспоминания о том, как вы научились ездить на велосипеде, до истории о том, как вы устроились на свою первую работу.

**Чем полезно это упражнение.** Это весёлый вариант простого упражнения для снятия психологического напряжения, которое даёт всем возможность рассказать коллегам что-то личное. Можно дать всем возможность рассказать по несколько историй, если они получаются короткими, или слушать длинные истории, чтобы больше узнать о каждом из коллег.



# Картинки настроения

Размер команды: от 5 человек

Время: 2–3 минуты на человека

Правила игры. Эта игра требует небольшой подготовки, так как вам понадобится набор картинок. Можно собрать вырезки из газет и журналов, плакаты или открытки, а также распечатать картинки из интернета (проще всего искать их в Pinterest). На картинках должны быть пейзажи, города, люди, формы или животные разных цветов и в разных ракурсах.

Разложите картинки и попросите коллег выбрать по одной картинке, соответствующей их настроению. Когда все сделают свой выбор, предложите сотрудникам рассказать, что они видят на изображении, какие чувства оно вызывает, и почему они его выбрали.

**Чем полезно это упражнение.** Это упражнение — хороший способ начать совещание или семинар, поскольку позволяет прощупать настроение в группе необычным и креативным способом.

Необязательно просить участников выбирать картинку по их настроению — с помощью этого метода можно попробовать узнать, что люди ожидают от семинара, их чувства в отношении текущего проекта или о том, как им хотелось бы закончить день. Как говорится, показать проще, чем рассказать, и это упражнение помогает многим людям выражать свои чувства.



# Одно слово

Размер команды: от 3 человек

Время: 5–10 минут

**Правила игры.** Выберите фразу, связанную с темой совещания, и попросите всех записать или сказать одно слово, которое приходит на ум. Эти слова можно записать на доске или собрать в презентацию, чтобы вернуться к ним позже.

**Чем полезно это упражнение.** Это хороший способ собрать мнения, мысли или чувства всех участников совещания. Вы сможете оценить атмосферу перед погружением в основную тему встречи, а также обнаружить вопросы или проблемы, которые можно рассмотреть, что сделает совещание более полезным для всех собравшихся.





# Рисование спиной к спине

Размер команды: от 4 человек

Время: 5–10 минут

Правила игры. Разделите команду на группы по два человека и посадите их спиной к спине. Дайте одному человеку бумагу и ручку, а другому человеку покажите изображение чего-то, что достаточно просто нарисовать (это может быть машина, цветок или дом).

Человек, который видел изображение, должен описать его своему напарнику, при этом не называя предмет, который нужно нарисовать.

Второй человек должен его нарисовать. Можно описывать форму, размер и текстуру, но нельзя сказать, например, «Нарисуй лилию».

Когда все рисунки будут готовы, представьте их на всеобщее обозрение и посмотрите, насколько они похожи на оригиналы.

**Чем полезно это упражнение.** Эта игра — забавный способ поработать над коммуникационными навыками, в особенности над умением слушать. Кроме того, она даёт участникам коллектива возможность проявить творческое мышление, найдя нестандартный способ описать изображение коллеге.



## Общие черты

Размер команды: от 10 человек

Время: 30 минут

Правила игры. Разделите команду на группы от трёх до пяти человек. Затем попросите сотрудников найти, что общего есть у всех участников группы. Это может быть любимый сериал, вкус мороженого или хобби. Все должны постараться найти схожие черты, которые не будут слишком поверхностными или очевидными. Чем больше общих черт они найдут у себя, тем лучше! Если позволяет время, попросите разные группы поделиться друг с другом своими находками.

**Чем полезно это упражнение.** Эта игра позволяет сотрудникам узнать о том, что было бы затруднительно в других обстоятельствах. Её также можно использовать, чтобы снова объединить команды, в которых чувствуется разобщённость. Обсуждение одинаковых симпатий и антипатий помогает почувствовать близость с коллегами.



## Задняя сторона салфетки

Размер команды: 6–24 человека

Время: 15–20 минут

Правила игры. Разделите команду на группы по два или четыре человека и предоставьте им набор открытых проблем. Можно использовать проблемы, связанные с работой, воображаемые проблемы или проблемы экологии. Каждая группа получает салфетку и ручку, и должна нарисовать или написать решение проблемы, обсудив её в группе. Затем эти решения представляются остальным участникам.

**Чем полезно это упражнение.** Считается, что некоторые из лучших идей человечества были записаны на салфетках (людям всё равно, на чём писать, когда появляется яркая мысль). Эта игра имитирует такую ситуацию и заставляет команду работать вместе над проблемой, требующей креативного решения.



# Что бы сделал мистер X?

Размер команды: 5–10 человек

Время: 45–60 минут

Правила игры. Представьте команде проблему и попросите всех назвать одного знаменитого человека или лидера, которым они восхищаются. Это может быть знаменитость, предприниматель или их родственник. Попросите сотрудников подойти к решению проблемы, принять на себя образ этого человека, и рассказать о выработанном решении (участники, которые войдут в роль, получают дополнительные очки).

**Чем полезно это упражнение.** Зацикленность на себе часто мешает людям эффективно решать проблемы. Поставив себя на место другого человека, можно найти новые решения. К тому же на время притвориться кем-то ещё просто весело!



## Плюс и минус

**Время:** 5-6 минут

**Количество участников:** два или более

**Инвентарь:** не нужен

**Правила:** игрок А рассказывает игроку Б какой-то неприятный эпизод из своего прошлого (из личной жизни или с работы). Это должно быть событие, произошедшее на самом деле. Затем игрок А снова рассказывает об этом событии, но говорит только о его положительных сторонах. Игрок Б помогает найти позитивную сторону неприятной ситуации. После этого игроки меняются ролями.

**Цель:** участники вместе учатся переосмысливать негативный опыт, извлекая из него ценные уроки.



# Стена воспоминаний

Размер команды: от 5 человек

Время: 15–30 минут

Правила игры. Для этой игры вам понадобится доска и стикеры. Напишите на доске разные темы, связанные с работой, например, «Первый день на работе», «Праздник на работе», «Командировка». Раздайте участникам по несколько стикеров и попросите их записать свои воспоминания или достижения, связанные с одной или несколькими из представленных тем. Попросите всех поделиться воспоминаниями с командой, прикрепляя при этом стикеры к доске.

**Чем полезно это упражнение.** Это хороший способ закончить рабочую неделю, длинный день или семинар, потому что все смогут поделиться позитивными воспоминаниями друг с другом и уйти домой с приятным ощущением. Если вы заканчиваете рабочую поездку или многодневный семинар, вы можете провести подобную игру, попросив всех поделиться приятным воспоминанием или наиболее важным достижением за последние несколько дней.





ДВИЖЕНИЕ — ЭТО ЖИЗНЬ. ПОЭТОМУ,  
ЛЁЖА НА ДИВАНЧИКЕ, СЛЕГКА  
ПОДЁРГИВАЙ НОЖКОЙ.

НЕЛЬЗЯ  
ДОЖДАТЬСЯ ТОГО,  
ЧТО ТЕБЯ ЖДЁТ.  
К ЭТОМУ НАДО  
ИДТИ

*В единстве — сила*

