

ПОСТРАЗГОВОР. ВСЕРОССИЙСКАЯ АКЦИЯ «ЗА ЗНАНИЯМИ»

Деловая игра

«ПОГРУЖЕНИЕ В МИР НАСТАВНИЧЕСТВА»

Методические материалы для классного руководителя

3—4 классы



РАЗГОВОРЫ
О ВАЖНОМ

Уважаемые педагоги!

Классный руководитель — ключевая фигура в воспитательной работе школы. Именно вы лучше всех знаете своих учеников, их сильные стороны и зоны роста.

В сентябре 2026 года стартует **Всероссийская акция «За знаниями»** Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» и федерального государственного бюджетного учреждения «Российский детско-юношеский центр». Ее цель — повышение вовлеченности в направление «образование и знания», формирование ценностного отношения к образованию и учебным достижениям.

Игра «Погружение в мир наставничества» — один из ключевых форматов акции.

Она помогает:

- запустить в классе систему взаимопомощи «равный — равному»;
- выявить суперсилы каждого ученика;
- создать карту наставничества класса, к которой можно обращаться в течение всего учебного года.



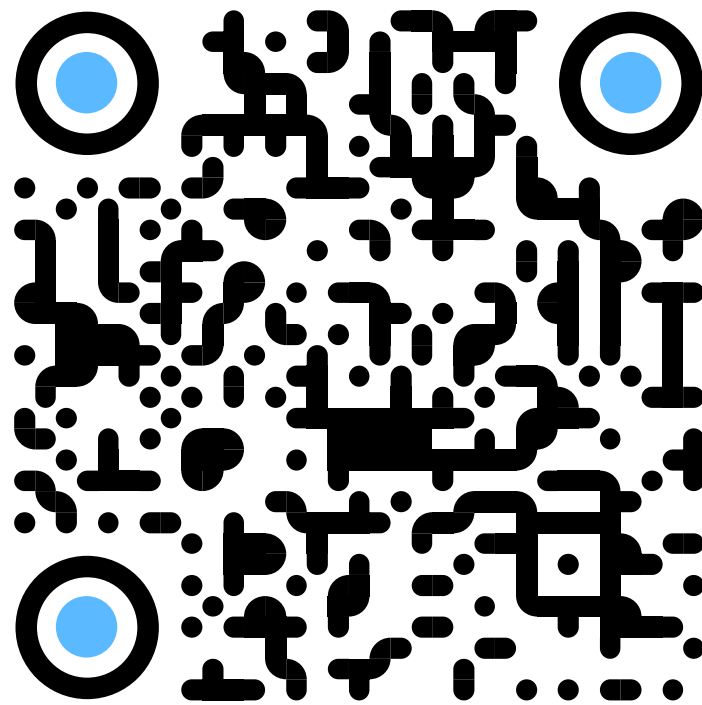
Что входит в комплект материалов?

Все материалы уже собраны
для вас по ссылке:

<https://cloud.mail.ru/public/ao8j/dnoLM7RWA>

Файлы

- Игра «Погружение в мир наставничества» (презентация для показа на мероприятии)
- Сценарий проведения
- Приложение 1, А5 (карточка юного наставника (для заполнения) и обратная сторона)
- Приложение 2, А4 (вопросы для 4 кругов игры и обратная сторона)



Отсканируйте
и скачайте все материалы



Что нужно сделать ДО игры?

ШАГ 1

Скачайте все материалы по ссылке или QR-коду.

ШАГ 2

Распечатайте:

- карточки юного наставника (приложение 1, А5) — по количеству участников (лицевая + обратная стороны);
- листы с вопросами для 4 кругов (приложение 2, А4) — по 1 экземпляру на каждый стол (лицевая + обратная стороны).

ШАГ 3

Подготовьте пространство:

- расставьте столы для 2—4 групп по 5—8 человек;
- на каждом столе положите лист с вопросами и карточки для участников;
- подготовьте ручки/карандаши.

ШАГ 4

Ознакомьтесь со **сценарием проведения** — там есть все реплики ведущего.

ШАГ 5

При необходимости пригласите **советника директора по воспитанию или куратора первичного отделения «Движения Первых»** для совместного проведения.

Как проходит игра? (Общая схема)

Этап		Длительность	Что происходит
Этап 1		5 минут	Участники заполняют карточку: «В чем я разбираюсь лучше всего?» и «Чему я хочу научиться?»
Этап 2	Круг 1	7 минут	«Открытость—шаг к новым знаниям» — знакомство
Этап 2	Круг 2	7 минут	«Кто зажег мою звезду?» — о наставниках
Этап 2	Круг 3	7 минут	«Однажды я...» — личный опыт помощи
Этап 2	Круг 4	7 минут	«Я — юный наставник» — готовность стать наставником
Этап 3		3–5 минут	Подведение итогов, рефлексия



Круги 1–4. Структура обсуждения

4 круга по 7 минут

Важное правило: после каждого круга участники меняются столами — садятся туда, где есть ребята, с которыми они еще не общались.

Главная задача каждого круга — найти:

- тех, кто может помочь им;
- тех, кому они могут помочь.

За 4 круга у каждого участника должна получиться **заполненная карточка с полезными контактами.**



Подведение итогов

Вопросы для рефлексии:

- Поднимите руку те, у кого есть хотя бы один контакт человека, который может помочь вам в учебе.
- У кого есть хотя бы один человек, которому вы сами можете помочь?
- Кто сегодня понял, что он уже сейчас может быть наставником для других?

Главный результат: участники не просто нашли друг друга — они поняли, что у каждого есть чему поучиться и каждый может быть кому-то полезен.

Что делать школьникам с карточкой дальше? Сохранить. В следующий раз, когда возникнут трудности, открыть ее и смело написать тому, кто может помочь.

