

План индивидуальной профилактической работы педагога-психолога с ребенком группы риска

Направления психологической коррекции:

- несформированность ВПФ
- эмоционально-волевых нарушений и поведенческих реакций (контроль за своим поведением)
- взаимоотношений в учебном коллективе, с учителями, с родителями
- формирование положительной мотивации

Работа с подростком:

1. Диагностика
2. Профилактические беседы
3. Индивидуальные(групповые) коррекционные занятия

План индивидуальной профилактической работы педагога-психолога

с учащимся _____

сроком с _____

Содержание и формы работы	Сроки проведения	Отметка о выполнении	Результаты, выводы
<p>Работа с подростком:</p> <p>1. Диагностика:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Методика диагностики уровня тревожности по Филлипсу 2. Методика для изучения социализированности учащихся (методика М.И. Рожкова) 3. Рисунок «Несуществующее животное» 4. «Неоконченные предложения» 5. Рисунок «Моя семья» 6. Цветовой тест Люшера 7. Тип темперамента (по Айзенку) 8. Опросник агрессивности Басса – Дарки 9. Мотивация (по Лускановой или Лукьяновой) 10. Проективная методика «Дождь в сказочной стране» (Т.Д Зинкевич-Евстигнеева) 11. АВиЖ (опросник) <p>2. Профилактическая беседа:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Правила – зачем они нужны»; - Тренинг "Вырабатывайте характер" <p><i>Беседа: "Я среди людей"</i></p>			

<p style="text-align: center;"><i>Худой мир лучше доброй ссоры.</i></p> <p>3. «Какой Я? Я и другие», занятия направленные на формирование стремления к самопознанию и самовоспитанию (занятия №1-10)</p> <p>Беседа “Я сам строю свою жизнь”</p> <p>4. Коррекция негативных эмоций и негативных явлений с помощью музыкотерапии, проективных рисуночных методик, арт-терапии, сказкотерапии</p> <p>5. «Мои чувства и эмоции», направленное на осознание проявления эмоций (особенно чувства агрессии, тревоги); принятие собственной агрессивности, тревожности;</p> <p>6. «Хорошие и плохие привычки», направленное на обучение умению анализировать свое поведение; аутогенная тренировка</p> <p>7. Развитие эмоциональной регуляции, предупреждение и снижение тревожности, агрессивности, страхов, «Я учусь владеть собой»;</p> <p>8. Обучение бесконфликтному взаимодействию со сверстниками</p>			
--	--	--	--

Результаты и выводы:

Педагог-психолог

О.А.Фокеева

Сценарий тренинга по профилактике употребления ПАВ "Да здравствует жизнь"

Сценарий тренинга по профилактике употребления ПАВ "Да здравствует жизнь"

Продолжительность: 40-45 минут. Цель: обозначить проблемы, связанные с наркоманией, предупредить первое употребления наркотиков и других психоактивных веществ. Задачи:

1. Повышение уровня информированности детей о проблеме наркомании; 2. Развитие умения сказать "Нет"; 3. Формирование устойчивой мотивации к сохранению здоровья.

Оборудование: Компьютер, мультимедийная установка, слайдовая презентация "Да здравствует жизнь!", мяч, бейджики, яркие надписи с утверждениями: "Совершенно не согласен", "Совершенно согласен", "Согласен, но с оговорками", "Не имею точного мнения", кактусы (2) карандаши, кисти, краски, чистый лист формата А1, ромашки (по числу участников), памятные открытки. Оформление: помещение украшено символикой мероприятия, развешены утверждения, расставлены по кругу стулья для участников мероприятия. Ведущий: Здравствуйте ребята, мы очень рады приветствовать вас в Центре

психолого-педагогической реабилитации и коррекции «ЛИРА». А начнем мы с разминки. Встаньте, пожалуйста, в круг. РАЗМИНКА Участники становятся в круг, перебрасывая мяч друг другу, они называют собственное имя и говорят комплимент участнику, которому бросают мяч. Игра должна проходить в быстром темпе, все участники должны быстро представиться. Затем их имена будут вписаны в бейджики. Ведущий: Вот мы и познакомились! Теперь можно поговорить об одной очень важной проблеме: проблеме наркомании. И не смотря на то, что тема эта весьма серьезная, мы постараемся, чтобы вам было интересно. ИГРОВАЯ ДИАГНОСТИКА "ЛАДОШКИ" Дети поднимают руки и, по мере своего состояния показывают ладошки – те, кто готов к участию в мероприятии, кулачки – те, кто к участию в мероприятии не готов. Тренер оценивает работоспособность группы. Ведущий: Спасибо! Теперь я знаю, кто из вас готов к работе. Я приглашаю всех желающих к нашему столу заседаний. Вот правила нашего сегодняшнего мероприятия. 1. Говорящего может прервать только ведущий, никто из участников не перебивает говорящего товарища, потому что каждое мнение сегодня для нас очень важно; 2. Всегда говори то, что ты думаешь, здесь очень важно твое личное мнение, оно здесь ценится и уважается. 3. Вся личная информация, сообщённая тобой на тренинге, является закрытой и не разглашается. 4. Если ты хочешь высказаться – подними руку и тебя обязательно выслушают; 5. Если тебе что-то не нравится, предложи – как сделать лучше. 6. Не давай оценок другим участникам, не смейся над другими, уважай мнение каждого. ИГРА: "ПРОБЛЕМНЫЕ ВОПРОСЫ" 1. Существует ли проблема наркомании в нашем обществе? 2. Сталкивались ли с этой проблемой вы или ваши близкие? 3. Что вы чувствовали, когда сталкивались с этой проблемой? 4. Насколько опасна проблема наркомании среди молодёжи? 5. Как проблема наркомании может повлиять на будущее Земли? 6. Знаете ли вы тех людей, которые погибли от наркотиков? В случае, если группа не спешит включаться в дискуссию, ведущий должен опираться на полученные данные диагностики, предлагать высказаться самым активным участникам. Каков бы ни оказался уровень информированности группы, следует избегать изложения материала в лекционной форме. Главное - участие всех каналов получения информации, выработка положительного личного опыта. Ведущий: Наверное, вы уже заметили листы бумаги с различными утверждениями в разных частях нашей комнаты. Прочитайте их. ИГРА "СПОРНЫЕ УТВЕРЖДЕНИЯ" Для проведения игры необходимо четыре листа бумаги с написанными на них утверждениями: "Совершенно согласен", "Согласен, но с оговорками", "Совершенно не согласен", "Не имею точного мнения". Эти листы прикрепляются по четырём сторонам комнаты. Ведущий зачитывает спорные утверждения, после чего участники должны разойтись и встать около тех листов, на которых отражена их точка зрения на данный вопрос. После принятия решения каждый из участников должен его обосновать: "почему я считаю именно так". Выслушав мнения каждого из участников, ведущий в виде краткой лекции излагает своё мнение. Выслушав все точки зрения, участники могут выбрать листы с утверждениями, наиболее подходящими для них теперь. 1. Наркомания - это преступление. 2. Лёгкие наркотики безвредны. 3. Наркотики повышают творческий потенциал. 4. Наркомания это болезнь. 5. Прекратить употреблять наркотики можно в любой момент. 6. Наркомания излечима. 7. Многие подростки начинают употребление наркотиков "за компанию". 8. Люди, употребляющие наркотики, очень часто не осознают, что зависят от них. 9. Наркоман может умереть от СПИДа. 10. Зависимость от наркотиков формируется только после их многократного употребления. 11. По внешнему виду человека можно определить, употребляет он наркотики или нет. 12. Наркоман может умереть от передозировки. 13. Продажа наркотиков не преследуется законом. 14. Лечение и реабилитация наркоманов

должны быть абсолютно бесплатным, если государство хочет решить эту проблему.

15. Наркоманы - это не люди. МИНУТА РЕЛАКСАЦИИ ИГРА "НИКТО НЕ ЗНАЕТ, ЧТО Я..." Ведущий бросает мячик со словами "Никто не знает, что я ...". Участник, к которому попал мячик, продолжает фразу, к примеру "...очень люблю петь", "... пеку очень вкусные пироги..." и т. п. Ведущий: Отдохнули? Значит можно продолжать работу. Сейчас я буду говорить различные слова, а вы в ответ будете называть 2-3 слова, которые, по-вашему мнению, подходят к данному слову. ИГРА "АССОЦИАЦИИ" Для игры используется мячик. Ведущий поочередно бросает мячик участникам тренинга, со словами: «алкоголь», «наркотики», «курение», «зависимость», «здоровый образ жизни», «самообладание» и др. При замешательстве участников, можно прибегать к помощи группы. Ведущий: Большое спасибо за ваше внимание и участие. Скажите, ребята, кто-нибудь когда-нибудь, управлял вами так, что вы не осмеливались сделать ни одного самостоятельного движения? Нет? Тогда у вас есть возможность сейчас почувствовать, как наркотик может управлять подвластными ему людьми. ИГРА "МАРИОНЕТКИ" Участники должны разбиться по три человека. Каждой тройке даётся задание: два участника должны играть роль кукловода - полностью управлять всеми движениями куклы-марионетки, один из участников играет роль куклы. Каждый участник должен побывать в роли куклы. Для каждой тройки расставляются два стула на расстоянии 1,5 - 3 метра, на второй стул ставится кактус. Цель "кукловодов" - перевести "куклу" от одного стула к 14 другому и дотронуться до кактуса. При этом человек, который играет "куклу", не должен сопротивляться тому, что с ним делают "кукловоды". Очень важно, чтобы на месте "куклы" побывал каждый участник. После завершения игры происходит обсуждение, игравшим предлагается ответить на вопросы: 1. Что вы чувствовали, когда были в роли "куклы"? 2. Понравилось ли вам это чувство, комфортно ли вам было? 3. Хотелось ли что-либо сделать самому? Ведущий: Теперь, вы поняли, ребята, как наркотик может управлять людьми, когда они находятся в страшной зависимости от него. Но ведь не все так плохо. Всегда при нас есть наш разум, наш здравый смысл, наши знания, которые не позволят нам впасть в эту пагубную зависимость. Для этого нам нужно научиться говорить свое решительное "Нет". ИГРА "ОТКАЗ" Участники делятся на подгруппы. Разыгрываются различные ситуации, в которых они должны найти как можно больше аргументов для решительного отказа. Ведущий предлагает использовать в каждой ситуации три стиля отказа: уверенный, агрессивный, неуверенный. 1. Одноклассник просит тебя дать ему телефон, чтобы позвонить. 2. Одноклассник просит разрешения приготовить наркотик у тебя дома. 3. Одноклассник просит оставить какие-то вещи у тебя дома. 4. Одноклассник предлагает попробовать наркотик "за компанию". 5. Одноклассник просит отвезти какую-то вещь незнакомому тебе человеку. 6. Одноклассник просит достать для него наркотик. Ведущий: Ну что ж, дорогие друзья, я думаю, мы достаточно вооружены на сегодняшний день и информацией, и взаимной поддержкой друг друга. ИГРА: «Табу» Цель: помочь участникам понять, как они относятся к разного рода запретам и ограничениям. Нередко любопытство или желание изведать запретный плод или стремление продемонстрировать свою смелость руководят подростком в его поступках. Хорошо, когда он знает, какие чувства им управляют, это позволяет сделать осознанный выбор. Ведущий ставит в центре круга небольшую шкатулку или коробочку, в которой лежит неизвестный предмет. "Там лежит то, что нельзя", - говорит ведущий. Затем он предлагает каждому как-то проявить себя в отношении этого предмета. Участники могут вставать или оставаться на месте, выражая отношение мимикой или жестами; они могут подходить к шкатулке, брать ее в руки, заглядывать внутрь, - каждый поступает так, как считает нужным. Даже если кто-то останется на месте, ничего не

предпринимая, - это тоже будет способом реагирования на ситуацию. При выполнении упражнения важно помнить, что это упражнение действия, а не объяснений, поэтому, 15 если кто-то будет пытаться просто рассказать словами о своей позиции, задача ведущего побудить его "показать" свое отношение. Ведущий: Каким вы представляете себе зависимого человека? Дети отвечают. Сейчас я предлагаю вам нарисовать его на этом чистом листе (доске)... ИГРА "ПОРТРЕТ НАРКОМАНА" На чистом листе ватмана или доске в порядке очереди дети рисуют общий портрет наркомана, причем каждый участник рисует по одному элементу, творчески развивая элемент предыдущего, тем самым продолжая рисунок. ИГРА "ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЖИЗНЬ!" Участникам раздаются ромашки со словами «Я никогда не буду таким, потому, что...». Каждому предлагается наклеить своей ромашкой, нарисованный ранее портрет наркомана и продолжить фразу. Затем участнику вручается памятная открытка. Ведущий: И что же у нас получилось, дорогие ребята? Этот неблагополучный гражданин скрылся под нашими ромашками, которые и символизируют жизнь! Я благодарю вас за плодотворную работу! Мне было очень приятно работать с такими ответственными и интересными людьми! Каждый может проговорить свои впечатления от встречи..... До свидания! ЛИТЕРАТУРА 1. Коваль И. Учимся мыслить /И. Коваль – Харьков: Книжный клуб, 2007.– 286 с. 2. Кулинич Г.Г. Вредные привычки: профилактика зависимостей. – М.: ВАКО, 2009. – 272 с. 3. Карандашев В.А. Развивай логическое мышление. / В.А. Карандашев. – М.: Образование, 1993. – 47 с.

Упражнение «Ценности» (можно проводить индивидуально и в группе). Цель: формирование жизненных ценностей, уверенного социального поведения. Ход упражнения. Участникам раздаются списки возможных человеческих ценностей: - интересная работа, - хорошая обстановка в стране, - общественное признание, - материальный достаток, - любовь, - семья, - удовольствия, развлечения, - самосовершенствование, - свобода, - справедливость, - доброта, - честность, - искренность, - вера, - целеустремленность.

Затем каждому предлагается выбрать из списка пять самых главных для него ценностей и две ценности, которые не очень значимы в данный момент. После этапа индивидуальной работы можно обсудить с подростком его выбор или участники могут объединиться в малые подгруппы (по 3-4 человека) и обсудить свои варианты.

Затем происходит общегрупповое обсуждение, во время которого участники делятся своими впечатлениями. После этого педагог подытоживает обсуждение списком популярных ценностей, которые и являются общегрупповыми.

Упражнение «10 заповедей»

Цель: формирование нравственного и эмоционального единства группы, выработка правил взаимодействия в группе, развитие умения принятия коллективных решений. Ход упражнения. Ребята просят придумать 10 заповедей - неких общечеловеческих законов, обязательных для соблюдения каждым человеком. Педагог на этом этапе записывает каждое поступившее предложение. После того, как 10 заповедей собраны, дается задание проранжировать их: выбрать сначала наименее ценную заповедь из десяти, затем наименее ценную из оставшихся девяти и т.д. Каждый раз требуется обосновать, почему та или иная мораль более или менее ценная, чем другая. В результате группа должна создать список заповедей, принимаемых всеми членами группы за правила взаимоотношений.

1.2.Игры, способствующие формированию позитивной «Я-концепции»

Под «Я-концепцией» понимается динамичная система представлений человека о самом себе. Часто выделяют такие аспекты «Я-концепции», как самосознание и самооценка. Так называемые трудные подростки зачастую страдают от ощущения неполноценности, заниженной самооценки. Ведь нарушения поведения ребенком независимо от того, какими причинами они обусловлены, приводят к негативным реакциям и критике со стороны окружающих, а как следствие, - к негативной самооценке: «Я – плохой». Еще хуже, если формируется негативный жизненный сценарий. Поэтому для таких подростков характерна пассивность, неуверенность, равнодушие или страх перед самостоятельной деятельностью, отсутствие стремления к самосовершенствованию. Такие учащиеся склонны подчиняться чужой воли или маскировать свою неуспешность за агрессивностью, враждебностью к окружающим. Если по психологической концепции А.Маслоу человеку свойственно стремление к самоактуализации, то низкую или надуманную самооценку психологи считают центральной чертой не «самоактуализирующейся», а «самоуничтожающейся личности»¹ Для такой личности характерны, например, следующие черты:

1. «неправильное самоопределение, явно неправильное истолкование, не может видеть себя реально»;
2. «самобичевание, постоянная критика, несмотря на достижения или личные характеристики»;
3. «зависимость (зависит эмоционально от других, избегает быть самим собой)»;
4. «защитная коммуникация (отклоняет или отрекается от собственных чувств или хранит их в себе, проецирует, подавляет, отрицает и т.д.)»;
5. «крайне сурова, имеет слабую способность получать удовольствие, развлекаться или спонтанно самовыражаться»;
6. «имеет узкий поведенческий репертуар, не реагирует или не может гибко реагировать, но слишком predetermined прошлым опытом».

Основная стратегия педагогической работы с такими подростками – это восстановление позитивного самоощущения, выявление вместе с ребенком его достоинств и ресурсов для самосовершенствования. Предлагаемые в данном разделе упражнения и игры создают условия для формирования положительной самооценки и позитивной Я-концепции личности. Они способствуют развитию навыка говорить о своих качествах и достоинствах без стеснения, создают ситуации успеха и принятия людей такими, какими они есть, нацеливают на позитивное восприятие себя и окружающих. Конечно, у каждого есть недостатки, но человек должен знать прежде всего свои достоинства, помнить о них. Это придает ему силы и дает опору в саморазвитии.

Игра 1.«Волшебная коробочка»

Учитель показывает коробочку и говорит, что внутри нее помещено изображение самого значимого человека, очень ценного, неповторимого, уникального. По очереди учитель предлагает детям открыть коробочку и увидеть этого человека.

Внутри коробочки находится зеркало, и каждый участник, заглянув в коробочку, видит себя. Затем происходит обсуждение того, почему учитель назвал каждого самым значимым человеком. Участники приходят к выводу о самооценности человека в силу его уникальности, неповторимости.

Игра 2.«Я люблю себя за...»

Каждый участник перечисляет, за что он себя любит, начиная словами: «Я люблю себя за...»

Упражнение способствует развитию чувства собственного достоинства, повышению самоуважения, стремлению к самопознанию с опорой на лучшее и верой в свою самооценку. Можно немного изменить формулировку предложения: «Что мне больше всего нравится во мне самом, так это»

Игра 3. «Я горжусь!»

Участники по кругу называют поступок или свое достижение, которыми они гордятся. Можно оформить «Дерево достижений»: на большом листе бумаги рисуется контур дерева и на него каждый наклеивает свои разноцветные липкие листочки с высказываниями, начинающимися словами «Я горжусь ...».

Игра 4. «Волшебный стул»

Один из участников занимает «волшебный стул». Правила игры гласят: тот, кто занял стул, предстает перед другими только в своих достоинствах. «Волшебный стул» высвечивает только

¹ Колеченко А.К. Развивающаяся личность и педагогические технологии. С.-Птб. 1992, с. 16-17.

положительные качества. Участники по очереди называют достоинства человека, который сидит на «волшебном стуле». Называть недостатки запрещается.

Игра позволяет не только повысить самооценку сидящего на «волшебном стуле», но и способствует гуманизации психологического климата в группе.

Игра 5 «Собираемся в путешествие»

Все сидят в кругу. Игра начинается с высказывания ведущего: «Мы собираемся в путешествие, оно предстоит долгое и трудное. Надо взять все лучшие качества участников. По очереди каждый предлагает, какие качества сидящего от вас соседа слева мы возьмем в путешествие». Например, «мы возьмем в путешествие улыбку Светы», «умение быстро бегать Димы», «способность не унывать Маши», «физические силы и выносливость Игоря», «умение лазать по деревьям Славы» и т.д.

Игра способствует созданию доброй обстановки, позитивного эмоционального настроения.

Игра 6 «Магнит»

Звучит музыка, участники могут танцевать или водить хоровод. Когда музыка прекращается, учитель называет чье-то имя. Он – «магнит». Все должны подбежать к нему и постараться дотронуться до него, только осторожно, бережно. Затем слушаем несколько высказываний: «Что притягивает в этом человеке?», и дальше опять начинается музыка. Когда музыка прекращается, новое имя называет участник, который только что был «магнитом».

Игра 7. «Паутинка»

Ведущий берет клубок шерстяных или мохеровых ниток (или тесьмы) и предлагает участникам встать в круг. Надо будет, намотав нить на палец или ладонь, разматывать клубок и передавать конец нити с клубком любому другому участнику подальше от себя, называя при этом одно из своих положительных качеств или умений. Участник, который получает клубок, тоже наматывает нить на палец или ладонь и передает клубок следующему участнику, называя одно из своих достоинств. Таким образом участники окажутся связаны единой «паутинкой» из положительных качеств.

Можно изменять задание:

- 1) разматывая клубок, передавать его со словами благодарности за какие-то поступки или качества, проявившиеся за день («Я хочу передать клубок Мише и поблагодарить его за то, что уступил мне место...»);
- 2) передавать клубок, говоря комплименты;
- 3) передавать клубок с добрыми пожеланиями в адрес того, кому передается нить.

В зависимости от содержания задания, участники окажутся связаны «паутинкой благодарностей», «паутинкой комплиментов», «паутинкой добрых пожеланий», «паутинкой мечты», «паутинкой прощения». Чтобы подчеркнуть значимость каждого и взаимосвязь всех в жизни, ведущий может попросить кого-нибудь натянуть нить на себя и после этого спросить, кто почувствовал боль. Многие от натяжения нити испытывают болезненное ощущение.

Данное игровое психотехническое упражнение способствует созданию особенно теплой, проникновенной атмосферы. После выполнения упражнения можно разрешить участникам оторвать или отрезать кусочки общей паутинки – в качестве доброго талисмана или для того, чтобы сделать самодельный браслет на память.

1.3.Игры, позволяющие приобрести опыт гуманного поведения

Девиантное поведение подростков часто проявляется в повышенной агрессивности, конфликтности, грубости. Такие подростки эгоцентричны, они не интересуются чувствами, желаниями и благополучием других людей. Однако, зачастую, бездушность, недоброжелательность и жестокость подростков по отношению друг к другу – это результат влияния негуманных социальных условий их жизни. Такие подростки воспринимают окружающий мир как враждебно настроенный по отношению к ним. Коррекция грубого и агрессивного поведения подростков – это сложная комплексная проблема, решение которой в конечном счете базируется на гуманизации жизненного и образовательного пространства. Предлагаемые игровые ситуации позволяют подросткам попробовать иную модель поведения – доброжелательного, доверительного, основанного на симпатиях и поддержке. Приобретаемый в игре опыт гуманного поведения дает возможность испытать позитивные, приятные эмоции, пережить чувство самоуважения. В целом все игровые ситуации, представленные в первом блоке, содействуют гуманизации отношений в коллективе.

Игра 1 «Добрый ручеек»

Ребята встают в две шеренги лицом друг к другу, как для игры в «ручеек», только им не надо братья за руки. Один участник проходит между этими рядами с одного конца до другого. Каждый из шеренги «ручейка» должен сказать этому участнику что-нибудь хорошее или невербально продемонстрировать ему свое хорошее расположение, симпатию, одобрение.

Практика использования этой игры с подростками показывает, что наиболее трудно проявляют свои симпатии мальчики по отношению к девочкам. Если по шеренге проходит тоже мальчик, то мальчики дружески похлопывают мальчика по спине или пожимают ему руку. А вот девочке они стесняются оказать знаки внимания или высказать похвалу, комплимент. Учитель может подсказать мальчику какие-нибудь приветливые слова и попросить его повторить высказывание. Даже если мальчик просто произнесет чужие слова поощрения, этот опыт гуманного, приветливого обращения будет весьма полезен. Но самый ценный результат игры – сияющий, счастливый человек, который выходит из шеренги. Возможно, кто-то за всю свою жизнь не слышал столько приятных слов и не испытывал столько положительных эмоций, как во время прохождения через «ручеек». Даже при условии, что дети осознают, что это только игра, получаемое удовольствие от доброжелательного общения способствует выработке навыков гуманного поведения. Эту игру можно сделать своеобразным ритуалом для завершения классных часов или досуговых мероприятий, так как за один раз не больше двух – трех человек смогут пройти сквозь «добрый ручеек», а важно, чтобы каждый испытал на себе симпатии «ручейка».

Игра 2 «Комплименты»

Участники по очереди говорят комплименты своему соседу слева. В ответ на комплимент каждый должен сказать «Спасибо» и, в свою очередь сказать что-нибудь приятное своему соседу. Можно при этом передавать друг другу какой-нибудь предмет – цветок, сшитое из ткани сердечко.

Игра 3 "Роза и чертополох"

Учитель берет в руки какой-либо цветок ("Это будет роза") и какой-либо колючий предмет - веник, колючку или кактус ("Это будет чертополох). Участники передают эти предметы по кругу, сопровождая это такими словами: "Я дарю тебе розу, потому что ты ...(следует комплимент), и я дарю тебе чертополох, чтобы ты никогда ...(следует предостережение от чего-либо дурного, нехорошего)".

Игра 4 «Подарите подарок»

Каждый своему соседу слева дарит воображаемый подарок. Он изображает этот предмет мимикой, пантомимой, жестами. Получивший подарок должен отгадать, что он получил и поблагодарить. Далее он придумывает и «передает» свой подарок следующему участнику.

Игра 5 «Похвалите знакомых» ("С лучшей стороны")

Участники пишут на отдельных листочках черным цветом свои жалобы на поведение, чувства значимых для них людей. Например, «недоволен тем, что ...», «мне не нравится, что ...» и тому подобное. Когда перечень недовольств исчерпан, надо взять любой листок и постараться «превратить» жалобу в похвалу или хотя бы найти своему знакомому оправдание. Записать новую формулировку красным цветом на другой стороне листочка. Например, если было: «Я недовольна тем, что учитель ставит мне двойки» («Мне не нравится, что Оля редко заходит в гости»), то на обороте появилось: «Хорошо, что учитель требовательный, я вынужден больше заниматься» («Как хорошо, Оля живет столь полной и интересной жизнью, что не находит времени даже зайти ко мне».)

Когда каждая карточка стала двойной, надо наклеить на лист бумаги все маленькие листочки красным цветом верх. Теперь можно перечитать их и порадоваться достоинствам своих близких. Доброжелательность позволяет любую ситуацию увидеть в лучшем свете!

Игра 6 «Надписи на спине»

Участникам на спине прикрепляют листок чистой бумаги. Ребята встают друг за другом с карандашами в руках. Каждый пишет на спине своего товарища те качества, которые в нем ценит. Первый ученик цепочки переходит в конец и таким образом по кругу ребята добавляют положительные качества на листок каждого. Как вариант участники могут передвигаться в произвольном порядке.

Это упражнение способствует развитию доверительной дружеской обстановки, а также помогает подросткам обрести уверенность в себе по мере того, как они видят внимание и поддержку со стороны других.

Игра 7 «Незаконченное предложение»

Участникам по очереди предлагается закончить предложения, стимулирующие поиск позитива. Например,

- «Что мне больше всего нравится в моих друзьях, так это ...»
- «В нашей школе мне больше всего нравится, потому что ...»
- «Поддержка и помощь другим важны, потому что ...»

Игра 8 «Тайный друг»

Каждый участник вытаскивает по жребию имя одного из одноклассников. С этого времени он становится «тайным другом» этого одноклассника. Его задача – оказывать всяческую поддержку и помогать своему другу, но делать это надо ненавязчиво, чтобы тот не догадался (в противном случае ребята могут быть излишне назойливы). Можно оказывать тайные знаки внимания: написать добрые пожелания, сделать небольшой подарок-сюрприз своими руками. На проведение игры выделяется неделя, а затем проходит ее обсуждение. Ребята вспоминают ситуации, когда они почувствовали поддержку, получили помощь.

Практика проведения такой игры показывает, что ребята оказываются не готовыми к проявлению дружеских чувств, не видят ситуаций, где они могут помочь своему другу. После обсуждения можно повторить игру. Иногда целесообразно обсудить результаты игры с родителями.

Игра 9 «Слова, которые ранят» / «Слова, которые лечат»

1 этап. «Слова, которые ранят». Учитель просит участников назвать слова и выражения, критические обидные замечания, которые могут причинить человеку страдание, боль, но, к сожалению, которые дети слышат друг от друга. Учитель записывает эти слова на доску. Затем участники объединяются в группы по 3-4 человека, и каждая группа обсуждает одно выражение и объясняет всем, почему нельзя его употреблять, почему оно ранит человека, заставляет страдать, какие чувства вызывает у обиженного. По мере объяснения учитель стирает слова, которые ранят, с доски.

2 этап. «Слова, которые лечат». Учитель просит назвать слова и выражения, которые приносят облегчение, радость, вызывают хорошее настроение и уверенность в своих силах. Учитель записывает их на доске. Так же в малых группах участники проговаривают, а затем объясняют всем, почему то или иное слово относится к словам, «которые лечат».

Практика показывает, что, выполняя первое задание, несмотря на азарт, ребята называют немного слов и выражений. Не следует просить их пополнять список. Как только наступит пауза, надо переходить к обсуждению. Целесообразнее постараться назвать больше слов и выражений на втором этапе упражнения.

Данное упражнение полезно тем, что ребята сами объясняют, почему нельзя употреблять обидные, бранные слова и выражения и сами же объясняют пользу приятных, ободряющих слов.

1.4 Кооперативные игры.

Кооперативные игры или «игры на сотрудничество» предназначены для более тесного сплочения малой группы и развития личностных качеств, способствующих успешному взаимодействию с другими людьми. Эти игры демонстрируют необходимость для успешного сотрудничества, с одной стороны, таких качеств, как ответственность за свои действия и ответственность за комфортные условия для других участников, а, с другой стороны, умения довериться другим людям, веры в способности других и желания «делегировать» другим часть общего дела. Участие в таких играх позволяет почувствовать взаимную поддержку всего коллектива и испытать приятное «чувство локтя».

Кооперативные игры можно использовать для проведения классных часов или других воспитательных мероприятий, а также для организации досуговой деятельности, например, во время праздничных «огоньков». Для досуговой деятельности особенно подойдут игры с элементом соревнования – «Цепочки», «Музыкальные стулья», «Путаница», «Гусеничка», «Дракон», «Слон», «Переход через реку», «Баланс в группе», «Достать конфету».

Такие игры, как «Маятник», «Групповая картина», «Поводырь», «Передай другому», «Отвергнутый», «Сентиментальная карусель» больше подойдут для социально-психологических тренингов или специальных классных часов по проблемам межличностного взаимодействия и сотрудничества.

Найдут свое применение кооперативные игры и в практике преподавания учебного курса «Человек и общество», где программой в разделе «Человек среди людей» предусмотрены такие темы, как «Малая группа. Сотрудничество в малой группе.».

Игра 1 «Игра по пальцам»

Это упражнение рекомендуется для «настройки» на групповую деятельность и сотрудничество внутри малой группы. Назначенный учителем или выбранный группой лидер считает: «Раз, два, три!», и на последний счет все «выбрасывают» пальцы – показывают какое-то их количество. Сначала у всех наблюдается разнობой, но на следующих этапах игры члены группы стараются предугадать действия партнеров и показать такое же число. Каким-то образом сигнализировать о своих намерениях (шептать, кивать) запрещено. Разминка прекращается, когда достигнуто общее согласие, азарт спал.

Это упражнение играет и диагностирующую роль. Можно обсудить с участниками, каким образом в группе был достигнут консенсус. Часто группа начинает подстраиваться под действия выбранного ими лидера, тем самым сразу признают за ним право на руководство. Но может выявиться и «упрямец», который либо просто не желает подстраиваться под общее действие, либо стремится захватить инициативу и стать лидером.

Игра 2 «Цепочки»

Группы от 5 до 10 человек образуют цепочки: от самого высокого до самого низкого, от самого темного цвета волос к самому светлому, от самого большого размера обуви к самому маленькому, от самого старшего до самого младшего. Таким образом цепочки могут образовываться по любому признаку: длина волос, цвет глаз, дни рождения.

Можно построить игру с элементом соревнования: две группы образуют цепочки – кто быстрее и сплоченнее действует?

Можно игру усложнить: в цепочки ребята должны выстраиваться молча, изъясняясь только при помощи мимики, жестов, прикосновений.

Игра 3 «Передай другому»

По кругу ребята молча передают воображаемый предмет. Затем объясняют: что получил? Что передал другому?

Игра 4 «Маятник» («Свечка», «Былинка на ветру»)

Один из участников встает в центр круга, руки вытягивает вдоль тела, закрывает глаза. Остальные стоят вокруг плотным кольцом, подставив руки, чтобы быть готовыми поддержать стоящего в центре. Участник, стоящий в центре, должен постараться максимально расслабиться и начать падать назад, не отрывая ног. Остальные не дают ему упасть, поддерживают и бережно отстраняют на противоположную сторону. Если выполняющий упражнение сможет довериться группе, он будет медленно раскачиваться, как былинка на ветру.

Игра 5 «Путаница»

Участники стоят в круге, с закрытыми глазами вытягивают вперед руки. Каждый должен взяться за руки с кем-то из других участников. Когда открывают глаза, видят, что запутались. Задание: молча распутаться, общаясь с помощью мимики и прикосновений.

Игра 6 «Музыкальные стулья» («Лягушки на болоте»)

Количество стульев («кочек») на один меньше, чем игроков («лягушек»). Звучит музыка, все двигаются вокруг стульев. Выключается музыка, и вся группа должна удержаться на меньшем количестве стульев. Каждый раз, когда вновь включается музыка, убирается еще один стул. Вся группа отвечает за то, чтобы для каждого нашлось место, пусть даже на коленях, на плечах других участников.

Игра 7 «Групповая картина»

Участникам предлагается задание: на листе бумаги мысленно «нарисовать» общую картину. Чистый листок передают по кругу, и каждый ученик рассказывает, что и в каком месте листка он «нарисовал».

2-3 ученика выступают в роли «психологов». Они должны будут проанализировать работу группы по следующему алгоритму:

1) Все ли внимательно слушали друг друга, не пытался ли кто-нибудь «нарисовать» там, где уже до него «поместили» какую-то деталь картины?

2) Старались ли ребята сотрудничать: продолжать один и тот же сюжет, «дорисовывать» детали к рисункам товарищей, чувствовалось ли, что они продолжали замысел предыдущих «художников»?

3) Удалось ли так рассчитать «сюжет», чтобы хватило места для всех участников? Кто пытался «перегружать» картину своими деталями в ущерб возможностей остальных участвовать в картине?.

Игра 8 «Отвергнутый»

Все ученики стоят в круге. Один, добровольно исполняющий роль «отвергнутого», выходит за дверь. Оставшиеся обсуждают, какие черты характера, привычки или иные личные особенности покинувшего класс ученика могут помешать его сотрудничеству с другими. Затем входит «отвергнутый» и сам пробует определить два качества, за которые его могут «отвергнуть». Когда он правильно угадывает эти качества, класс принимает его в свой круг.

Примечание: Данная игра применяется при достаточно доверительной обстановке в классе, когда участники хорошо знают друг друга. Очевидно, что игра всякий раз должна закончиться тем, что «отвергнутого» принимают в группу, ведь он способен критично к себе отнестись, а недостатки есть у каждого человека. Если ученик затрудняется назвать свои качества, которые могут вызвать недовольство окружающих, группа старается подсказать ему: напоминает конкретные ситуации, когда на него обиделись.

Игра 9 «Поводырь»

Участники разбиваются на пары. Одному человеку в паре завязывают глаза, он – «невидящий», а его партнер – его «поводырь». Задача пар – обойти по периметру пространство помещения. В момент остановки «невидящие» должны суметь определить место, где они находятся. Поводыри должны помогать своим «невидящим» во время прогулки. После игры организуется обсуждение: «Как чувствовали себя «невидящие»?»

Практика использования этого упражнения с подростками показывает следующее:

Когда после упражнения учитель просит «невидящих» поднять руку тех, кто чувствовал себя в безопасности и ничего не боялся с закрытыми глазами, то очень мало оказывается поднятых рук. В ходе обсуждения выясняется, что «невидящие» испытывали страх и неуверенность, так как не чувствовали ответственности со стороны своих «поводырей». «Поводыри» всерьез не воспринимают задание опекать «невидящих», они отвлекаются, смеются, не представляя себе сложность ситуации для своих подопечных. Отсутствие ответственности со стороны одних вызывает недоверие со стороны других, и сотрудничество не получается. Только некоторые «поводыри» (как правило, из пары двух подруг), полуобняв своих «невидящих», комментируя каждый момент прогулки, смогли с первого раза обеспечить своим подопечным чувство безопасности и доверия. После обсуждения упражнение целесообразно повторить, не меняя пары и роли в парах. Таким образом дети приобретут опыт гуманного поведения и сотрудничества.

Игра 10 «Гусеничка»

Участники строятся цепочкой, положив руки на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажат воздушный шарик, который запрещается поправлять и придерживать руками. Цепочка («гусеничка») получает задание: пройти по маршруту, преодолевая препятствия (перевернутые стулья, натянутые веревки и прочее). Практически сразу участникам становится ясно, что успех общего движения напрямую зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

Можно двум группам образовать «гусенички» и посоревноваться на слаженность кооперативных действий.

Игра 11 «Дракон»

В малых группах дети становятся «паровозиками», держа друг друга за талию. Таким образом они образуют тело дракона. Последний участник в цепочке прикрепляет к поясу яркий шарф – «драконий хвост». Одна группа должна поймать «хвост» другой группы, не потеряв своего хвоста.

Вариант: Все участники встают в одну цепочку, держа друг друга за талию. Первый человек – это «голова дракона», последний – «хвост». «Голова» старается поймать «хвост», а «тело» препятствует этому, не разрывая цепочку. Но в этом случае «дракон» должен состоять не более чем из семи-восьми человек.

Игра 12 «Слон» (глаза и тело)

Группе учеников предлагается стать «слоном», которому необходимо пройти лабиринт с препятствиями. Один из участников – «глаза» – не имеет физического контакта с «телом», но он все видит и может издавать звуки, предупреждая «тело» о препятствиях. Все остальные – «тело» – находятся в физическом контакте и могут разговаривать друг с другом, но глаза у них закрыты.

Игра 13 «Баланс в группе»

Две группы участников встают в две цепочки и берутся за руки. Задание: по команде ведущего присесть и встать, не отпуская рук. Баланс достигается скоординированностью действий и поддержкой друг друга. Можно продолжить игру следующим образом: попросить в группах рассчитать по числам, четные номера вприсядку шагают вперед, а нечетные – назад, сохраняя баланс в группе.

Игра 14 «Переход через реку»

Образуются две соревнующиеся команды. Команда держится за плечи друг друга, в то время как нога каждого участника связана попарно с ногой соседа. Команда должна пройти с одного конца помещения до другого – через нарисованную «реку». Здесь для команды приготовлены препятствия в виде перевернутых стульев. Побеждает команда, которая за более короткое время без потерь переберется через все препятствия.

Игра стимулирует участников кооперироваться для выполнения задания, принимать совместно решения, слушать друг друга, доверять и помогать друг другу.

Игра 15 «Банановая игра»

Участники становятся в круг плечо к плечу, держа руки за спиной. Один желающий вызывается в середину круга. Ведущий стоит за пределами круга и тайно кладет банан (или любой другой предмет) в чьи-нибудь руки. Потом банан передается за спинами участников по кругу. Задача того, кто в центре круга – по лицам участников догадаться у кого банан. Когда он угадывает, в центр вызывается следующий доброволец (или тот, кто был замечен в момент передачи банана). Игра начинается снова.

Участники учатся действовать слаженно, все чувствуют себя включенными в общее занятие, возникает чувство заинтересованности в общем успехе.

Игра 16 «Достать конфету»

Игроки делятся в команды по три человека. Натягивается веревка выше, чем рост самого высокого игрока. На веревку привязываются большие конфеты. Команды могут съесть конфету, если достанут ее, не прикасаясь руками. Единственный путь получить конфету – это поднять двоим участникам своего третьего члена команды так, чтобы он ртом достал конфету.

Игра 16 «Сиамские близнецы»

Два участника становятся друг к другу боком, ухватившись за пояс друг друга, ноги со стороны касания нужно связать шарфом. Таким образом получилась пара «сиамских близнецов»: они могут действовать только сообща. Игрокам предлагается выполнять какие-либо действия (завязать кому-нибудь платок, достать ручку из портфеля и т.д.), один действует левой рукой, другой – правой. Задания для игроков придумывают другие участники.

Заранее в отсутствие игроков (их попросили выйти из помещения) учитель сообщил задание классу для наблюдения: как строится сотрудничество в паре – на основе лидерства или партнерства? Получилось ли сотрудничество?

Лучше, если одновременно действуют две пары «сиамских близнецов». Между ними возникает дух соревнования, они стараются команды выполнять быстрее и более слаженно.

В этой игре важен этап обсуждения проблем сотрудничества. Иногда оно и не получается у какой-то пары. Один участник берет на себя роль ведущего в паре, начинает командовать, покрикивать, а иногда и вовсе, чтобы сделать что-то быстрее, отталкивает партнера и делает все двумя руками сам. Ведь игроки не знали смысла задания, они решили, что это игра-соревнование между двумя парами. Сотрудничество не получилось, так как один решил «взять только на себя» ответственность за общее дело, не доверял другому.

Примеры удачного сотрудничества в этой игре могут быть и на основе партнерских отношений (трудно выделить ведущего и ведомого), и на основе разумного лидерства.

Игра 17 «Сентиментальная карусель»

Половина участников располагается в круге, сидя на стульях близко друг к другу. Вторая половина (наблюдатели) – за кругом. Задача играющих – закрыв глаза, передавать по кругу тарелку с водой. Задача наблюдателей – описать психическое состояние играющих по внешним признакам (выражению лица, жестам). Когда игра начинается, участники сидят с закрытыми глазами, положив руки ладонями вверх на колени. Играющие не знают, кому учитель поставит тарелку с водой. Не знают, с какой стороны придется принять тарелку.

Практика проведения игры показывает, что все играющие очень сосредоточены, напряжены, стараются быть осторожны, передают тарелку медленно, бережно, поддерживая руки соседа даже после передачи ему тарелки. Когда наблюдатели обмениваются мнениями после игры, они отмечают эти чувства у играющих. Сами играющие говорят, что боялись пролить воду на соседей или разбить тарелку. Поэтому в начале игры учитель должен сказать, что ничего страшного не случится, если прольется вода или разобьется тарелка (вода чистая, высохнет; тарелка не новая). Но и после этих слов участники чувствуют повышенное чувство ответственности, стараются быть максимально осторожными, предупредительными друг к другу. Таким образом сотрудничество в этой игре дает участникам опыт слаженности действий и взаимоподдержки.

Игра 18 «Стоим по очереди»

Правило игры такое: в помещении может быть только четыре стоящих игрока, но каждый игрок в отдельности может стоять не более 10 секунд. Игроки все делают молча, нельзя договариваться друг с другом. Игра развивает ощущение коллектива, невербального взаимодействия и взаимопонимания. Все пристально следят за происходящим, и каждый готов либо встать вместо севшего, либо дать себе «отбой», если тебя опередил другой участник, вставший раньше. Каждому приходится считать про себя до десяти и принимать личное решение о своем участии в игре: встать или уступить другому.

1. 5 Упражнения для развития и коррекции этических представлений детей

Многие дети групп риска отличаются несформированностью элементарных этических знаний и нравственных качеств в силу того, что не было нормального семейного воспитания, а микросреда представляла только отрицательные примеры. Нравственно-духовная незрелость проявляется в цинизме, грубости, обесценивании чувств любви и добра. Оказать помощь таким детям в процессе их нравственного самосовершенствования ненавязчиво, не назидательно помогут представленные в данной рубрике игровые упражнения и творческие задания.

Игра 1 «Отгадай качество»

Учитель раздает детям качества, написанные на листочках (доброта, ответственность, честность, трудолюбие, верность, чувство собственного достоинства, аккуратность, вежливость и т.п.). Участники не показывают свой листочек другим. Надо, не называя свое качество, рассказать о том, что изменится в жизни людей, если каждый будет иметь это качество. По рассказам друг друга дети угадывают, о каких качествах идет речь.

Игра 2 «Узнай качество»

Участники должны продемонстрировать какое-то качество характера невербально - с помощью жестов, мимики, походки, или пантомимой-инсценировкой. Остальные отгадывают «зашифрованное качество». Можно играть индивидуально, парами или группами.

Игра 3 "Превращения"

Положительным качествам характера надо дать отрицательное наполнение, чтобы они стали достойны осуждения, а не похвалы. А отрицательные качества превратить не в столь обидные, наполнив их положительным смыслом. (Настойчивость - упрямство, прямота – наглость, бережливость - скупость, высокомерие - чувство собственного достоинства).

Можно играть командами: «пессимисты» предлагают отрицательный вариант черты характера, а «оптимисты» - положительный.

Данная игра помогает осознать сложность, неоднозначность характера человека и то, как много зависит от чувства меры.

Игра 4 "Круг общения"

В игре происходит осмысление и развитие нравственных представлений. Участники отвечают на вопросы по кругу, добавляя по одному примеру, например:

1) "Что может быть добрым?" (взгляд, сердце, человек, улыбка и т.п.)

2) «Назовите глаголы, связанные со словом "доброта" (подарить, помочь, приласкать, обрадовать, приободрить и т.п.).

3) «Назовите профессии, в которых нужна доброта».

Подобным образом можно актуализировать представления и о других нравственных качествах.

Например, уважение.

1) Что может быть достойно уважения? (мнение, труд, поступок, старость и т.д.)

2) Кто достоин уважения?

3) Закончить предложение: "Я уважаю себя за то, что ..." или "Я хочу, чтобы меня уважали за"

4) Что надо сделать, чтобы меня уважали? (на доске можно написать глаголы, которые помогут ученикам сформулировать ответ: научиться..., стать ..., достичь..., развить ..., изменить ...).

Игра 5 «Что общего»

Учитель раздает группам списки качеств. Участники должны определить, по каким признакам объединены эти качества, что между ними общего.

1) Честность, отзывчивость, аккуратность, трудолюбие;

2) Скромность, самокритичность, гордость, самовлюбленность;

3) Лень, добросовестность, небрежность, инициативность, терпение;

4) Подозрительность, лживость, доброжелательность, обидчивость.

Данные группы качеств можно охарактеризовать так: 1) положительные черты, которые мы ценим в людях; 2) черты характера, выражающие отношение человека к самому себе; 3) черты характера, выражающие отношение к делу; 4) черты характера, выражающие отношение к другим людям. Но участники могут предложить и свои варианты общего в этих списках. По аналогии дети сами могут предлагать списки для поиска критерия их объединения.

Игра 6 "Волшебная больница"

Дети выбирают по одному отрицательному качеству характера и придумывают рецепт и рекомендации, как помочь избавиться от этого качества. Например, Рецепт от грубости: "Ежедневно говорить не менее 20 вежливых и приветливых слов. В течение дня трижды повторить формулу самовнушения: "Я вежлив. Я приятен людям. Я владею собой". При встрече с людьми приветливо улыбаться. Если хочется вспылить и резко ответить - надо промолчать, досчитать до 10, расслабиться и подобрать более доброжелательные слова и тон ответа". Таким образом можно сделать "подшивку" рецептов от лени, необязательности, вранья, злости, ворчливости и т.п.

Игра 7 «Самооценка»

Каждый участник рисует таблицу их трех колонок, озаглавив их "иногда", "никогда", "всегда". Педагог называет разные качества. Каждый обдумывает, обладает ли этим качеством и в какой степени, и записывает это качество в соответствующую колонку. Через некоторое время можно предложить заполнить такую же таблицу, чтобы проследить, изменилась ли самооценка ребенка.

Игра 8 "Тайна уважения"

Можно выписать эпиграф на доске: "От недостатка уважения к себе происходит столько же пороков, сколько от излишнего к себе уважения" (Мишель Монтень)

Задание участникам: на одной половине листа написать пороки, которые происходят от чрезмерного уважения к себе, а на другой - пороки, которые происходят от недостатка уважения к себе.

Игра 9 «О чем идет речь?»

Педагог предлагает текст, где пропущено одно и то же слово. Дети по смыслу пробуют отгадать, о чем идет речь.

Например:

«_____ не стоит ничего, но дает так много. Она обогащает тех, кому мы ее дарим, не делая нас беднее.

_____ приносит радость в дом, рождает дружбу между людьми.

Некоторые люди слишком устали, чтобы подарить вам _____. Подарите им свою _____.»

В этом тексте пропущено слово «улыбка». Но даже если дети предлагают слова «доброта», «любовь», то они тоже правы. Можно предложить детям самим написать такие тексты, раскрывающие какие-то нравственные качества или этические ценности.

Игра 10 «Живая линия»

Это упражнение – дискуссионное, предназначено для обсуждения неоднозначных этических проблем. Участникам предлагается выстроиться вдоль воображаемой линии в зависимости от точки зрения, которой они придерживаются.

Например, можно предложить две позиции:

1. «Какова группа, такой и я»
2. «Какой я, такая и группа»

На одном «полюсе» (в одном углу помещения) - сторонники одной позиции, в противоположном углу – сторонники другой позиции. В центре и по всей линии располагаются колеблющиеся, не имеющие четкого твердого мнения по данной проблеме (или не совсем понимающие суть проблемы). Колеблющихся учитель предлагает занять место на линии, которое максимально точно показывало бы близость к одному или другому полюсу. Те, кто не понял до конца суть проблемы, могут стоять в центре.

Поскольку вполне определенную позицию имеют лишь стоящие на полюсах, то право голоса имеют только они. Группы, представляющие эти разные позиции, начинают объяснять свою точку зрения. Стоящие вдоль линии в зависимости от убедительности тех или иных доводов могут выражать свое мнение перемещением в сторону одного из полюсов. Перемещаться в ходе игры могут все участники, в том числе и сторонники каждого из полюсов. Происходит индивидуальное осознание проблемы и своим передвижением ученик может продемонстрировать, что его представление изменилось. Это не соревнование двух команд, а личностное осмысление проблемы.

1.6. Модели игровых технологий для классных часов

В этой рубрике предлагаются игры, которые могут стать моделью целостного классного часа. Некоторые из них основаны на использовании проектной технологии – «Клумба», «Строим дом», «Дерево жизни», «Проект моего «Я», «Необитаемый остров». Проект – это индивидуальная или групповая деятельность, основанная на самостоятельности и активности участников на всех этапах работы: сами планируют и придумывают выполнение задачи, оформляют результаты, представляют продукты своей творческой работы.

Игра 1 «Мешочек сокровищ»

Ученики приносят на классный час мешочки, в которых лежат несколько предметов, что-то проясняющих в характере владельца, отражающих его индивидуальные особенности, увлечения.

1 вариант: в разговоре по кругу каждый представляет себя с помощью своих предметов. Далее учитель предлагает создать группы по сходным предметам. Могут получиться любители спорта, музыки, домашнего чтения на диване, туризма и т.д. Каждая группа в творческой форме может представить себя.

2 вариант: Все мешочки складываем в центре круга и по очереди открываем их. Задача для всех: кому может принадлежать мешочек сокровищ, и почему мы так думаем?

Примечание: Практика использования данной игры в коллективе «трудных подростков» выявила скудность их интересов, и как следствие, - однородность содержания «мешочков сокровищ». Так, почти у всех присутствовали предметы, связанные с просмотром телевизора – изображение телевизора, телевизионная программа. Поэтому можно заранее попросить конкретизировать такое любимое занятие, как просмотр телепрограмм: какие жанры кинофильмов предпочитаете, какие есть любимые телепередачи, артисты и т.п.

Игра 2 «Клумба»

С помощью цветной бумаги, клея, скотча, ножниц каждый ученик (и учитель тоже) изображает себя в виде какого-либо цветка. Далее по цепочке каждый представляет свой «цветок» и объясняет, почему он представляет себя именно этим цветком.

Учитель предлагает каждому поместить себя на большой красивой клумбе (потому что мы - коллектив). В качестве клумбы можно взять лист бумаги. По тому, какой цвет цветка выбирает ученик, где каждый помещает себя на клумбе можно судить, по мнению психологов, как и на каком месте в классе ощущает себя ученик.

Наша клумба нуждается в надежной защите. Учитель предлагает каждому сделать к клумбе маленький «заборчик» из бумаги (полоски бумаги, которые прикрепляются вокруг клумбы). Чтобы нам было тепло и уютно на нашей клумбе, следует соблюдать каждому определенные правила: участникам предлагается записать свое правило на «заборчике». Комментируя правила, ребята помещают «заборчик» вокруг клумбы.

Игра 3 «Надпись на футболке»

Все знают, что сейчас каждый может выбрать себе футболку на свой вкус и цвет. Некоторые люди, например, с помощью информации, помещенной на футболке, пытаются рассказать окружающим о своем жизненном кредо, своих принципах или увлечениях. Если человек снимет футболку – разве вместе с ней исчезнет и надпись? Конечно, нет. Во что бы ни был он одет, человек «транслирует» эту надпись всем своим видом, стилем общения, отношением к окружающим.

1) Задание для 3-4 малых групп: Внимательно присмотритесь к членам группы, ближайшей по часовой стрелке. «Прочитайте» и обсудите надпись на груди каждого из них, помня, прежде всего, о его лучших качествах, сделайте «копию» на отдельной полосе бумаги. При этом не нужно подписывать, кому принадлежит данная табличка.

2) Таблички с «надписями на футболке» передаются в группу «хозяев» надписей. Теперь группы должны решить, кому из ее членов предназначена каждая надпись. Участники по очереди «представляются», читая свои надписи и объясняя, почему выбрал данную табличку для себя.

3) Участники получают задание нарушить группы и разбиться на новые, в которых «надписи на футболках» их членов были бы близкими по смыслу. Количество и численный состав новых групп не ограничиваются.

4) Далее каждая вновь образованная группа в творческой форме создает свою визитную карточку, используя свои надписи.

5) Коллективный анализ игры. Содержанием разговора становятся чувства и эмоции участников, то новое, что они узнали о себе и друг о друге в процессе игры.

Игра 4 «Строим дом»

Занятие начинается с индивидуального задания: каждый на листе бумаги рисует дом, в котором он хотел бы жить. В «фундамент дома» обязательно закладываются «кирпичики», на которых написаны основные жизненные принципы жильцов дома. Когда каждый нарисует свой дом, ученики объединяются в малые группы. Членам одной группы предлагается «построить» один дом на всех, вырезав необходимые части из разных рисунков и наклеив их на один лист. И, наконец, группам предлагается «построить» один дом на всех по тем же принципам. Когда задание выполнено, представляется итоговый проект, затем все участники обсуждают, довольны ли они этим проектом, были ли учтены их идеи, если нет, почему.

Необходимые материалы: листы бумаги, заготовка схематичного изображения дома, цветные маркеры, ножницы (на каждую группу), клей (на каждую группу).

Игра 5 "Дерево жизни"

Предлагаем каждому участнику нарисовать дерево своей жизни по следующей схеме:

- Корень - цель и смысл вашей жизни;
- Ствол - ваше представление о себе сегодня;
- Ветви - направления самосовершенствования, саморазвития, что вы хотите изменить в себе;
- Плоды - качества, которые вы хотели бы иметь; желания, которые вы хотите реализовать.

Лучше, если деревья рисуют на больших листах бумаги (это может быть обратная сторона обоев). Тогда по результатам работы «деревья» развешиваются на стенах и каждый участник «знакомит» со своим деревом. Получается «волшебная роща». Можно обсудить с ребятами вопрос: «Какая получилась наша роща?» (веселая, унылая, добрая, разнообразная или однообразная). Каждый участник подбирает свое определение и обосновывает его.

По желанию педагога можно продолжить работу с «волшебной рощей». Чтобы роща развивалась в благоприятных условиях, можно установить определенные правила на территории этой рощи. Ведь существуют дорожные знаки: разрешающие, запрещающие, предупреждающие. Какие аналогичные знаки можно предложить для того, чтобы соблюдались гуманные правила добрососедства и взаимоуважения, способствующие процветанию каждого дерева в нашей роще? Задания участникам: нарисовать или объяснить словами возможные варианты таких знаков: разрешающих, запрещающих, предупреждающих. Можно сочинить плакаты или правила поведения «в роще».

Таким образом на классном часу можно от индивидуального этапа работы перейти к коллективному.

Игра 6 "Проект моего "Я"

Каждому участнику выдаем проектную матрицу: слева внизу листа изображено окошко, где ученик "помещает" "Я"- сегодня" (описывает или рисует свое представление о себе). Справа наверху - окошко для описания себя в будущем "Я"- идеал". Первое и второе окошко соединяются лестницей, каждая ступенька которой - шаг на пути к идеалу. На "ступеньках" ученик с помощью педагога записывает программу действий по самосовершенствованию - приближению к идеалу.

Игра 7 «Необитаемый остров»

Представляем себе, что попали на необитаемый остров. У участников ничего нет, кроме одежды и содержимого карманов. Ребята делятся на три – четыре группы, и им предстоит выполнить несколько заданий:

1. Группам предлагается «отправиться на разведку» по острову, затем изобразить объекты острова на бумаге.
2. Придумать названия острова и объектов, используя молодежный сленг (или ученический).
3. Придумать универсальное меню дня из продуктов, которые можно найти на острове.
4. Распределить роли, которые будет выполнять каждый из группы на острове.
5. Придумать 7 важных правил, которые необходимо соблюдать на острове.
6. Изобразить свою группу, которую, наконец, увозит с острова корабль.

Игра 8 «Лидер и другие»

Участники делятся на две группы. Одна группа выполняет какое-либо творческое задание, например, составляет рассказ, где все слова начинаются на одну букву. Когда они зачитают свой рассказ, им предлагается рассказ инсценировать.

Вторая группа выступает в роли «психологов». Их цель: наблюдая за работой первой группы, определить, какую роль выполнял каждый ученик в ходе совместной деятельности. «Психологи» получают заранее инструктаж и список ролей:

1. лидер - руководитель, имеющий влияние на других при выполнении совместных действий;
2. генератор идей – «мыслитель», предлагающий больше новых идей;
3. технический организатор – устанавливает дисциплину, призывает к порядку;
4. «критик» - высказывает сомнение, не соглашается с решениями, но не предлагает новых конструктивных идей;
5. регистратор – записывает результаты работы, фиксирует все идеи;
6. активные исполнители;
7. пассивные исполнители.

По ходу игры роли могут меняться, особенно со сменой видов деятельности (вначале сочиняли рассказ, затем его инсценировали).

Заканчивается игра обсуждением тех ролей, которые выявили «психологи», наблюдая за совместной групповой деятельностью. Право учеников из первой группы – согласиться или оспаривать выводы «психологов».

Раздел 2. Игровые технологии в учебном процессе

2.1. Игры, тренирующие умения устной коммуникации

Владение устной коммуникацией чрезвычайно значимо как для познавательной деятельности ребенка, осознанного усвоения им учебного материала, так и для успешной социальной адаптации. Неумение ясно выразить свои мысли, четко передать информацию может стать серьезной преградой в межличностном общении.

Предлагаемые ниже игровые упражнения, тренирующие умения устной коммуникации, прежде всего нацелены на развитие монологической речи учащихся. Монологическая речь включает в себя разные компоненты: лексика, логика, понимание, структурирование высказывания. Дети, испытывающие трудности в обучении, часто демонстрируют несформированность умения связной монологической речи: отсутствие последовательности и логичности изложения, бедность лексического запаса, ошибочность и примитивность грамматических конструкций, засоренность речи междометиями и «словами-паразитами».

Развитие монологической речи тесно связано с развитием психических процессов личности, особенно с развитием мышления. Высшая форма мышления – словесно-логическая – формируется только при участии речи. Развивая речь, мы будем способствовать развитию мышления.

Игра 1 «Групповой рассказ»

Участники сочиняют общий рассказ, называя по одному слову друг за другом или по одной фразе друг за другом.

Вариант.

Участники делятся на малые группы. Задание каждой группе – написать начало рассказа, в котором описывалось бы место действия, главные герои и сюжетная линия. Группам дается на это 5-7 минут. По истечении этого времени начало рассказа передается другой группе, которая должна написать его продолжение. Через 10 минут рассказ передается последней группе, которая через 10 минут должна его закончить. Таким образом используется принцип «водворота». Затем получившиеся рассказы зачитываются всем участникам.

Игра 2 «Прерванный рассказ»

Две соревнующиеся команды рассказывают сюжетную историю на материале изученной темы или по мотивам прочитанной книги (просмотренного кинофильма). Первая команда начинает рассказ и неожиданно прерывает его на самом интересном месте словами: «И вдруг...», «И в эту самую минуту» или «А в это время...». Задача соперников – продолжить рассказ, а затем поступить так же – неожиданно прервать его и передать слово другой команде.

Игра 3 «Рассказ наоборот»

Учитель (или команда соперников, если это соревнование двух команд) называет несколько последних фраз рассказа. Играющие «раскручивают» рассказ по одной фразе в обратном порядке. Играть можно до завершения сюжета или соревноваться в том, чья команда дольше продержится.

Игра 4 «Испорченный телефон»

Одна группа ребят выходит из класса, а другая придумывает текст из 4-5 предложений (или текст предлагает сам учитель). Ученики из первой группы по очереди заходят в класс. Первому зачитывают текст, он пересказывает содержание второму вошедшему, тот – третьему и т.д. В конце то сообщение, которое «дойдет» до последнего участника, сравнивают с первоначальным текстом.

Участники второй группы – «наблюдатели» – анализируют, насколько сложно или просто общаться самым распространенным способом – вербально, то есть с помощью устной речи.

Игра 5 «Эмоциональные истории»

Предлагаем детям вместе придумать историю. Ведущий начинает: «Жил был мальчик вашего возраста. Однажды он почувствовал себя очень сердитым (счастливым, радостным, грустным, испуганным и т.п.) из-за того, что с ним произошло. Как вы думаете, что с ним произошло?»

Игра 6 «Разведка»

Участники делятся на пары. Каждый получает от учителя записку с заданием выяснить что-либо о партнере. Например, каким видом спорта интересуется, каких животных любит, что ел утром на завтрак, умеет ли кататься на коньках и т.п. В ходе свободного диалога надо не допустить, чтобы

партнер узнал задание, получить ответ на интересующий вопрос, и, кроме того, попытаться выяснить, что должен узнать партнер.

Диалог длится 5 минут. Затем каждой стороне задаются вопросы: «Что, по вашему мнению, стремился выяснить ваш партнер? Что вам удалось выяснить в соответствии с заданием?»

Игра 7 «Самая суть»

Достаточно большой текст, материал параграфа или сюжетную историю надо пересказать как можно короче, но так, чтобы не потерялся смысл. Можно предложить это задание как групповое с элементом соревнования: кто уложится в меньшее количество предложений.

Игра 8 «Заблудившийся рассказчик»

Один ученик начинает рассказ. Следуя за случайными ассоциациями, он уводит рассказ в сторону от названной темы. По ходу рассказа «перескакивает» с темы на тему, чтобы запутать повествование. Рассказ могут продолжить другие ученики. Учитель кому-то вдруг предлагает «распутать» рассказ от конца к началу. Ребята должны вспомнить, какие ассоциации переключили внимание рассказчиков.

Примечание: Первый раз в роли «заблудившегося рассказчика» целесообразно выступить самому учителю, так как это довольно сложно – «запутать» рассказ, перескакивая с темы на тему. Данная игра развивает внимание, память, навыки коммуникации.

2.2. Игровые упражнения, развивающие интеллектуальные умения учащихся

К детям групп риска часто относят слабоуспевающих детей. Или можно выразиться иначе: дети групп риска часто бывают и неуспевающими в школе. Причины трудностей в обучении у детей могут быть разнообразные: неразвитость интеллектуальной сферы, несформированность приемов учебной деятельности, отсутствие заинтересованности в обучении, неуверенность в своих силах, отсутствие элементарных социальных условий для обучения.

Можно попробовать выделить некоторые направления работы со слабоуспевающими учениками:

- Формирование положительной устойчивой мотивации (мотивация достижения, ситуации успеха, педагогическая поддержка, стимулирование уверенности);
- Развитие интереса к изучаемому материалу (на основе связи с жизнью, эмоционального воздействия, занимательности предлагаемых заданий);
- Тренировка произвольного внимания, собранности учащихся;
- Специально организованная деятельность по развитию мыслительных операций и качеств мышления учащихся;
- Разнообразие форм познавательной деятельности, учет индивидуальных особенностей учащихся («визуалы», «аудиалы», «кинестетики»);
- Формирование и отработка приемов учебной деятельности;
- Поэтапное закрепление учебного материала (небольшой объем материала закрепляется с помощью разных заданий, разных видов деятельности, на разных уровнях познавательной самостоятельности – от узнавания, воспроизведения к преобразованию и творческой деятельности).

Зачастую шаблонность и формальность учебного процесса, ориентированного на точное воспроизведение учебного материала, приводят к тому, что неуспевающий ученик, у которого слабо развиты механизмы саморегуляции и самоконтроля, просто «отключается» на уроке, он тихо занимается своим делом или начинает искать развлечения, нарушая дисциплину. Сделать учебные занятия более интересными и увлекательными поможет разнообразие приемов закрепления учебного материала. Большинство предлагаемых в данной рубрике игровых упражнений могут быть использованы применительно к разным учебным предметам на этапе закрепления, когда особенно важно, чтобы новый материал был включен в разные виды деятельности учащихся.

Эти же игровые упражнения целесообразно использовать в специальной коррекционно-развивающей работе, которую воспитатели могут осуществлять после уроков, особенно в учреждениях закрытого типа или с режимом круглосуточного пребывания ребенка. Игры нацелены на развитие таких качеств мышления, как беглость, гибкость, дивергентность, самостоятельность, оригинальность, а также на развитие памяти и воображения.

В дополнение к предлагаемым игровым приемам педагоги могут вспомнить и некоторые распространенные детские игры. Например, «Я знаю пять имен девочек», только можно менять содержание упражнения: я знаю пять законов физики, я знаю пять исторических битв, я знаю пять профессий на букву «т». Можно использовать игру, в которой участники пишут на любую выбранную букву: страну, город, реку, писателя, музыкальный инструмент, животное, растение и т.п.

Игра 1 «Алфавит»

В зависимости от учебной дисциплины игра может называться «Исторический алфавит», «Физический алфавит» и т.п. Задание: выбирается любая буква алфавита и учащиеся должны придумать слова, начинающиеся на эту букву. Таким образом закрепляются изученные понятия и имена, расширяется словарный запас и развивается беглость мышления.

Например, на уроке истории древнего мира на букву «А» - аристократ, амфора, агора, акрополь, армия, Атика, Афины, Аристофан, Ахилл.

Игра 2 «Шагаем и отвечаем»

Два ученика шагают по проходам между рядами парт и на каждый шаг называют по очереди слово, связанное с изучаемым материалом. Это может быть понятие, имя, географический объект и т.д. Когда идущий ученик затрудняется назвать слово, его место может занять ученик, у чьей парты остановился играющий.

Игра 3 «Горячий стульчик»

Один ученик садится на стул спиной к классной доске, лицом к классу. Учитель за его спиной на доске пишет понятие или имя по изучаемой теме. Класс должен объяснить этому ученику на «горячем стульчике», что написано на доске. Ученик на основе их объяснения догадывается, что написал учитель.

Игра 5 «Составим предложения»

Даются начальные буквы «в– с– д– п-». Нужно придумать различные предложения, чтобы слова начинались на предложенные буквы. Например, «Встречу с директором перенесли». Это упражнение можно использовать в любом предмете. В таком случае учащиеся придумывают предложения, связанные с изучаемым предметом. Например, по истории предлагаются буквы «П – с – ф» . Варианты ответа могут быть: «Петр строил флот» или «Петр создал флот». Но даже если кто-то предложит вариант «Петр съел финик», такая работа ребенка заслуживает одобрения, хотя не повлияет на оценку по истории.

Игра 6 «Путь прокладывает логика»

Учащимся предлагается 3-5 понятий. Задание: составить с ними предложения, а еще лучше – маленький связный текст.

Обычно на уроках учитель понятийную работу ограничивает заданиями на проверку того, как ученики знают определения понятий. Но конечная цель понятийной работы – научить детей использовать понятия в речи, оперировать ими.

Для данного упражнения ученики могут сами предлагать друг для друга группы понятий. Это может быть домашним заданием: подобрать три новых понятия и использовать их в предложениях.

Игра 7 «Цепочки слов»

Участники делятся на группы, состоящие из трех человек. Учитель предлагает тему, например, «школа», «каникулы», «спорт» и др. На листочке бумаги первый ученик пишет слово, относящееся к заданной теме, и передает свой лист другому ученику, который пишет слово, начинающееся с последней буквы первого слова, и передает лист третьему ученику. Например, урок, класс, сверстник, кабинет, тетрадь и т.д. Количество слов может варьироваться. Можно начать с двух или трех слов. Тогда каждый следующий участник пишет 2-3 новых слова.

Игра 8 «Категории»

У ведущего в руках мячик. Он называет слово и бросает кому-либо мячик. Участник, поймавший мяч, должен назвать слово, относящееся к этой же категории. Такими категориями могут быть, например, «транспорт», «мебель», «страны», «животные», «деревья». Если кто-то не знает больше слов из данного смыслового ряда, он может назвать любое другое слово, сменив категорию, но не раньше, чем через три хода.

Игра 9 «Найди по признакам»

Называем детям прилагательное, обозначающее признак предмета или явления. Задание: подобрать как можно больше предметов, к которым может относиться данный признак. Например, прилагательное «твердый» может стать определением к разным предметам и явлениям: «твердый характер», «твердый материал», «твердые знания».

Можно усложнить задание. Дети должны перечислить предметы, подходящие сразу к двум заданным определениям. Например, к определениям «твердый» и «черный», могут быть предложены предметы: твердая и черная земля, твердая и черная бумага, твердый и черный карандаш и т.д.

Дети сами могут предлагать прилагательные в качестве признаков искомых предметов. Можно выполнять задания группами, организовав соревнование между ними: кто больше найдет предметов по данным признакам.

Игра 10 «Определи качества»

Выбирается какой-либо предмет или явление, например: тетрадь, жизнь, здоровье, характер и т.п. Дети придумывают определения к этим словам. Например, жизнь: долгая, счастливая, интересная, сложная. Можно играть по кругу, используя принцип «снежного кома»: каждый повторяет все определения, сказанные до него, а потом дает свое определение. Можно организовать соревнование между группами: кто больше определений предложит.

Игра 11 «Зашифруй в рисунке»

Участникам предлагается «зашифровать» в рисунке или символе одно из изучаемых понятий, правил или законов. Затем ребята пробуют догадаться, какой материал был «зашифрован».

Игра 12 «Исключи лишнее»

Детям раздаются карточки с тремя разными словами. Между двумя словами дети должны найти какой-либо общий признак, а лишнее слово можно исключить. Варианты ответов могут быть разные. Например, слова: лошадь, книга, бумага. Бумагу для книг делают из древесины, поэтому лошадь – лишнее слово. Или: лошадь и дерево – живые организмы, поэтому лишнее слово – книга.

Если играют группами, то побеждает группа, которая найдет большее количество вариантов ответа.

Игра 13 «Диалог-эстафета»

Один ученик задает вопрос по теме и называет другого ученика, кому он его адресует. Тот отвечает, формулирует свой вопрос и называет имя отвечающего. И так ученики сами задают вопросы друг другу по изученной теме. Если кто-то не знает ответ, отвечает тот, кто придумал этот вопрос.

Игра 14 «Текст с ошибками»

Это довольно распространенный прием закрепления учебного материала. Дети могут и сами сочинять такие тексты или отдельные предложения с ошибками. Этот конкурс можно назвать «конкурс Мюнхгаузенов».

Игра 15 «Текст с пропущенными словами» («Реставрация»)

По изученному материалу учитель составляет текст или отдельные предложения, где пропущены понятия, имена, даты или место действия. Учитель зачитывает текст и в месте пропуска делает паузу (можно притопнуть ногой), дети должны записать пропущенное слово. Можно текст предложить в письменном виде – этот вариант легче ученикам.

Слабоуспевающему ученику иногда целесообразно предложить текст с пропущенными буквами. Это задание более доступно, а, значит, способствует ситуации успеха на уроке. Усвоение материала будет происходить на уровне узнавания, и при этом будет развиваться грамотность ученика.

Игра 16 «Голова и хвост»

В одной колонке написаны начала предложений, в другой – их окончания, но они перепутаны. Надо составить правильные предложения.

Игра 17 «Разрезанное предложение»

Учитель может напечатать предложение и разрезать его на отдельные слова. Ученики получают в конвертах карточки со словами. Их задача: составить предложение и наклеить на бумагу или записать в тетрадь (на доску). Особенно полезно подобное задание по составлению текста правила, закона, нормативного акта.

Вариант: можно разрезать текст на отдельные предложения или фрагменты. Задача учеников: восстановить логику текста, собрав фрагменты.

Задания с карточками прежде всего ориентировано на «кинестетиков» - учеников, активизация психических процессов у которых связана с движениями в пространстве.

Игра 18 «Сигнальные карточки»

Учитель зачитывает утверждения по изучаемому материалу, среди них есть правильные и неправильные. Ученики поднимают зеленую карточку (или карточку с нарисованным плюсом), если согласны с утверждением, и красную карточку (или нарисованный минус) – если не согласны.

Игра 19 «Хомячок»

Все садятся в круг. Первый участник начинает рассказ словами: «У меня живет хомячок, у него вот такие лапки» и показывает движение. Следующий повторяет слова и движения предыдущего участника и продолжает рассказ: «У хомячка вот такие ушки» и показывает новое движение. Группа продолжает рассказ про хомячка, используя принцип снежного кома.

Упражнение способствует развитию воображения, сообразительности, гибкости и быстроте мышления, тренировке памяти.

Игра 20 «Что изменилось?»

В игру можно играть командами. Две играющие группы, стоя напротив, изучают внешность друг друга. Затем одна команда отворачивается, а вторая производит по два изменения во внешности каждого участника (закатывают рукава, переодевают часы с одной руки на другую, меняются одеждой или очками, снимают украшения, меняют прическу и т.п.). Команда соперников пытается отгадать все перемены.

Игра развивает зрительную память, наблюдательность.

2.3. Игры для тренировки произвольного внимания, собранности.

Некоторые такие игры могут быть использованы в качестве организационного момента для мобилизации внимания в начале учебного занятия. Учителя знают, как нелегко настроить детей на совместную познавательную деятельность, сконцентрировать их внимание на уроке, отвлечь от личных переживаний и раздумий, а может быть, развлечений. Иногда сказывается утомление детей, общая усталость. Предлагаемые ниже игры-разминки помогут привлечь внимание класса, настроят учеников на четкость и собранность действий, а новизна и привлекательность игровых упражнений поможет преодолеть усталость.

Эффективны данные игры и в качестве коррекционно-развивающих упражнений для тренировки произвольного внимания, собранности, одновременности действий.

Игра 1 «Руки – ноги»

Учитель дает краткую инструкцию: «Когда я хлопну в ладоши один раз, то я дам команду вашим рукам – они должны поработать (подняться или опуститься), а когда я хлопну два раза – это приказ ногам (встать или сесть)». После этого учитель начинает руководить действиями детей хлопками, чередуя их последовательность и меняя темп.

Сложность игры обнаруживается по ее ходу, когда ученики, например, подняв руки после одного хлопка и услышав следующую команду в два хлопка, - садятся, при этом машинально опуская руки, хотя команды для рук не было (была команда поднять руки, но не было команды опустить руки). Какого бы возраста не были ученики, вначале обязательно кто-нибудь сделает ошибку. Тогда вместе с веселым настроением и азартом приходит понимание необходимости полной концентрации внимания и собранности.

Игра 2 «Пишущая машинка»

Учитель «распределяет» буквы по алфавиту между учениками. Каждый ученик получает «свою» букву, а если детей меньше тридцати трех, некоторые ученики могут получить по две буквы. Затем учитель называет слово. Дети должны в быстром, четком ритме «отпечатать» это слово на машинке: владельцы подходящих букв друг за другом делают хлопок в ладоши. Можно предложить «отпечатать» новые понятия или другие слова, связанные с изучаемым материалом. В этом случае тренинг станет одновременно и формой закрепления учебного материала.

Сложнее будет «напечатать» фразу – здесь надо будет договариваться о том, как обозначить пробел между словами (например, совместным вставанием).

Игра 3 «Волна»

В этой игре участникам надо ритмично вставать друг за другом, чтобы получилась имитация «волны». Педагог задает траекторию вставания – это может быть каждый ряд (по вариантам). Тогда «побегут» сразу три волны: вначале от первых парт к последним, затем от последних к первым. Участники встают и садятся молча, внимательно наблюдая за партнерами, чтобы получилось слаженное действие в одном темпе. Можно задавать любую траекторию: по диагонали класса, по горизонталям рядов парт – вначале по первым рядам, затем по вторым и т.д. Игра тренирует согласованность действий, терпение, внимание, собранность.

Игра 4 «Считалочка»

Все вместе вслух считают от одного до пятидесяти. Но вводятся правила: нельзя произносить число 5, например, и любое число, кратное пяти. Вместо 5 или любого числа, кратного 5, нужно молча хлопнуть в ладоши. Затем правила меняются: нельзя, например, произносить 7 и число, кратное семи.

Это упражнение подходит для начала урока математики. Ученики активизируют свое внимание, мобилизуются, а также тренируются в счете.

Игра 5 «Садись, вставай!»

Участники рассчитываются по порядку. Таким образом у каждого участника – свое число. Учитель рассказывает историю, в тексте которой должно быть много цифр. Когда произносится очередное число, человек с этим номером встает.

Упражнение усиливает концентрацию внимания, собранность участников.

Игра 6 «Театр-экспромт»

Учитель готовит для рассказа небольшой текст с определенным количеством действующих лиц. Детям раздаются написанные на листочках роли участников истории. Затем учитель начинает неторопливо рассказывать историю, а персонаж, услышав свое имя, встает и садится. Особенно хорошо подходят рассказы, где персонажи упоминаются многократно. Ролями можно награждать не только живые персонажи, но и любые неживые предметы и феномены из любой области знания.

2. 4. Игровые приемы для деления детей на группы и пары

Педагоги знают много разных способов распределения учащихся по группам и по парам. Чаще всего стараются создать разнородные группы, куда входят участники разного пола, темперамента, стиля общения, уровня подготовки. Если просить объединиться в группы тех, кто сидит рядом, то, как правило, это будут группы с постоянным составом и не получится разнообразия партнеров по общению. В таком случае выбирают способ произвольного распределения на группы. Можно просто попросить рассчитаться на первый-второй-третий-четвертый, если надо четыре группы. Соответственно, первые номера образуют первую группу, вторые – вторую и т.д. Но можно предложить более занимательные способы деления учащихся на группы, которые сами по себе способствуют развитию коммуникативных и мыслительных умений подростков.

Игра 1 «Найди свою группу»

Учащиеся раздаются карточки с именами исторических личностей. Они должны объединиться в группы по историческим эпохам, когда проживали эти персонажи.

Например, Сократ – Солон – Перикл – Аристотель – Аристофан

Иван Калита – Дмитрий Донской – Евпатий Коловрат – Пересвет – Иван III

Петр I – Апраксин – А.Меншиков – Лефортов – Мазепа

Варианты:

Можно выбрать любые другие смысловые ряды: объединиться по направлениям культуры – раздаем имена художников, писателей, музыкантов, деятелей кино; объединиться по материкам – раздаем названия стран или географических объектов.

Игра 2 «Собери открытку»

Разрезаются столько открыток, сколько групп надо образовать. Количество кусочков одной открытки соответствует необходимому количеству членов в каждой группе. Участники должны собрать по деталям открытки

Игра 3 "Зоопарк"

Ведущий проходит по кругу, шепотом называя каждому участнику одно из 4-х животных: петух, тигр, собака, белка. Задание участникам: найти свое сообщество, т.е. таких же животных. Каждый может только невербально, с помощью жестов, мимики, позы изобразить свое животное и, наблюдая за остальными, догадаться, кто является таким же животным, как и он сам. Таким образом все участники разбиваются на 4 группы. Ведущий просит назвать группы, каких животных они представляют (чтобы проверить, что все правильно определили "свое сообщество").

Вариант: участники действуют с закрытыми глазами. Для того, чтобы найти свое сообщество, они издадут звуки, соответствующие «своим» животным.

Игра 4 «Выражение чувств»

Участники по очереди вытаскивают бумажки с названиями чувств и молча выражают это чувство с помощью мимики. Это может быть, например: страх, гнев, радость, печаль. Передвигаясь произвольно, каждый находит себе партнеров, выражающих аналогичные чувства. Ведущий просит каждую группу назвать чувство, которое они транслировали.

Игра 5 «Деление на пары»

1 вариант.

Учитель берет ленточки так, чтобы их середины были зажаты в кулаке, а концы свисали. Каждый участник берет за какой-либо конец ленточки, и учитель разжимает кулак. В результате из тех, кто держится за одну ленточку, получается пара.

2 вариант.

Учитель выбирает несколько хорошо известных фраз и пишет половину выражения на одном кусочке бумаги, а вторую часть – на другом. Например, «С днем - рождения», «С Новым – годом», «Будьте - здоровы», «Приятного – аппетита», «Спокойной – ночи» и т.д. Каждый участник вытаскивает записку и ищет себе пару.

