

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества» Вахитовского района г. Казани**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
«Детовождение: практикум»**

**Методист
высшей квалификационной категории
Фоменко Людмила Михайловна**

апрель, 2024 год

Детовождение

Термин «педагогика» имеет греческие корни и состоит из двух слов: «пайдос» - дитя и «аго» - вести. В буквальном смысле термин можно перевести как «детовождение». Современное представление о сфере деятельности педагогики гораздо шире и не ограничивается только «сопровождением, ведением» детей из жизни.

В обычном представлении термин «педагогика» имеет несколько значений. Им обозначают педагогическую науку и педагогическую практику (приравнивая ее уже к искусству взаимодействия); определяют педагогику как систему деятельности, которая проектируется в учебных материалах, методиках и рекомендациях или как систему представлений о тех или иных подходы к обучению, методах и организационных формах (педагогика сотрудничества, педагогика развития и т.п.). Подобное многообразие скорее вредит педагогике, мешает ясному пониманию и научного изложения теоретических основ и практических выводов науки.

Многими учеными дискутируется проблема «размытости» терминологии в педагогике, которая затрудняет общение, особенно между учеными разных стран. Причем, следует отметить, что за рубежом нет термина «педагогика как наука», существует термин «Art» применительно к сфере образовательной деятельности. В Европейском Образовательном Тезаурус существует термин «Sciences de l'education», т.у. «Наука об образовании», однако этот срок пока не получил всеобщего признания и распространения.

Для науки должно быть неоспоримо явное и ясное определение основных понятий, утверждений, объекта и предмета. Это позволяет не отвлекаться и не уходить в сторону при объяснении сложных проблем науки.

Итак, Вы и есть те самые проводники по детовождению, те, кто поведет ребят за собой. Время и дети предъявляют к педагогу множество требований. Помимо любви к детям и огромного желания работать с ними, у каждого педагога должен быть необходимый запас- тот минимум знаний, без которого Вы просто не сможете обойтись. мы с Вами познакомимся с некоторыми приемами работы с ребятами, для того, чтобы увлечь ребят.

1 этап - «ЗНАКОМЬСЯ-ЭТО МЫ!»

Вот он перед тобой твой класс. Если театр начинается с вешалки, то класс начинается со знакомства. Да, Вы посмотрели анкеты, заранее познакомились, но Вам надо сплотить класс.

Представление имени- цель запомнить имена учащихся классов.

1. 3 варианта. Каждый участник называет свое имя в 3 вариантах:

- А) меня зовут Алексей;
- Б) мне нравится, когда меня называют Леха;
- В) Мне не нравится, когда меня называют Лелик ;

2. «Мне кажется мое имя означает»

3. ВАШИ ДЕВИЗЫ

Каждый участник пишет на визитке то имя, как бы он хотел, чтобы его называли. Например, меня зовут Женя, и я хотела бы, чтобы меня называли Жека. И под именем нужно написать девиз, с которым ребенок идет по жизни. Например, я люблю детей.

1. Дается определенное время, за которое участники, должны познакомиться, и запомнить, как можно больше девизов у участников;

2. Я говорю: «Привет меня зовут Женя, и я хочу передать привет человеку девиз, которого «Мне повезло, я командор!» Тот человек, чей девиз был озвучен, встает и говорит: «Меня зовут Паша, и я передаю привет человеку;

4. ГРАНИЦА

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах. Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Педагог устанавливает простые критерии объединения, например, Педагог предлагает перейти на другую сторону границы тем:

- кто любит мороженное;
- у кого есть дома собака (кошка);
- кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, Педагог может выяснить:

- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кому сколько лет;
- кто новенький в классе и множество другой полезной информации. Задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше. Вопросы задаются вперемешку, для того чтобы ребята не задумывались надолго.

5. ГРУППЫ ПО ИМЕНАМ

Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя. Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь, их объединяющее.

6. АВТОПОРТРЕТ – 1

Каждый участник получает задание на небольшом листе нарисовать свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта - что любит кушать, вместо ушей - то, что любит слушать, вместо волос - о чем чаще всего думает, вместо носа - то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

7. АВТОПОРТРЕТ - 2

Участнику предлагается описать себя для незнакомого человека, чтобы он его узнал. Нужно назвать такие признаки, которые выделяют участника из толпы: описать внешний вид, походку, манеру говорить, одеваться, жесты. Работа идет в парах, в процессе выступления одного из партнеров, другой может задавать уточняющие вопросы, чтобы дополнить его автопортрет. На обсуждение в парах дается 15-20 минут.

8. АЛФАВИТ

Педагог называет одну из букв алфавита. Те, чье имя начинается на эту букву встает и представляется. Командор перечисляет разные буквы до тех пор, пока не будут представлены все участники. В ходе игры может оказаться, что некоторые участники представятся два-три раза. Чтоб ваши имена узнать, Буду буквы называть. Чье имя с этой буквы, Поднимите быстро руку. Начинаем буква А...

9. ДОБРОЕ УТРО ВСЕМ ТЕМ...

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на какое – либо место в кругу. Если место уже не свободно - кто-то уже сидит на нем, и больше сесть некуда, то игрок становится водящим. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто ел сегодня картошку...
- кто сегодня рано встал...

- кто чистил зубы...
- у кого надеты джинсы....
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку...

10. ЗДРАВСТВУЙТЕ! - 1

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «здравствуйте» и называют свои имена. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

11. ЗДРАВСТВУЙТЕ! - 2

Участники становятся в круг. Командор предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командор называет страну и форму приветствия:

В РОССИИ принято пожимать друг другу руки. В ИТАЛИИ горячо обниматься. В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу. В ЗИМБАБВЕ трутся спинами. В МАКЕДОНИИ здороваются локтями. В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами. У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром. Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

12. МЫ ИДЕМ В ПОХОД

Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом», и т.д. МЫ ПОХОЖИ... Реквизит: бумаги и письменные принадлежности. На листке чертится таблица, состоящая из двух столбцов. В первой колонке:

- Цвет волос,
- Первая буква имени,
- Последняя буква имени,
- Знак зодиака,
- Любимое блюдо,
- Любимое домашнее животное.

Командор объясняет задание – необходимо найти людей, которые схожи с вами по определенным признакам. Если такой человек есть, обмениваются с ними листками и оставить друг другу автограф (а лучше написать имя) в соответствующей строчке. Нужно постараться найти хотя бы одному человеку с каждым общим признаком, предложенным в таблице. Чем больше таких игроков участник найдет, тем лучше. Варианты этой игры могут быть разными. Например, можно участникам самим определить критерии, по которым они будут искать «точки соприкосновения», но при этом необходимо учитывать возраст участников, уровень их коммуникабельности. Другой вариант: к каждому человеку можно подойти с вопросом только один раз. Если вам повезло и этого человека есть общие с вами черты характера, общие вкусы и интересы, вы получаете его «автограф». Такой вариант игры приемлем, когда в игре принимают участие большое количество игроков и основной

целью ставится то, чтобы каждый человек пообщался с максимальным количеством присутствующих.

13. МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО...

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Образуются пары. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде командора (хлопок) игроки, делают шаг вправо, образуется новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником.

14. ОБЪЕДИНЕНИЯ

Ведущий дает задания участникам, они выполняют их как можно скорее. Задания: найдите группу людей, – у которых номер телефона кончается одной и той же цифрой; – которые родились с вами в одном месяце; – которые любят то же время года, что и вы.

II этап- ПСИХОГИМНАСТИКА

Психогимнастика- это комплекс заданий и этюдов, также направленных на знакомство и способствующих внутреннему раскрепощению, приобретению уверенности в себе, эмоциональную подъему.

1. ПОСТРОЕНИЯ

Ведущий предлагает построиться участникам:

- по размерам обуви
- по цвету глаз (от самых светлых до темных);
- по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря;
- в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т.;
- по величине ладошек;

Этот блок подразумевает уже более глубокое общение: подключается общение через прикосновение, взгляд и др.

2. Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших

3. С кем я?

Педагог дает команды участникам, без помощи слов, используя исключительно мимику и жесты:

- Встать в шеренгу, начиная с самых коротких и кончая самыми высокими;
- Встать в шеренгу по дням рождения участников, начиная с первого января;
- Встать в шеренгу по возрасту, начиная с самых молодых и заканчивая самыми взрослыми;
- Встать в шеренгу соответственно размеру обуви;
- Встать в шеренгу соответственно первой букве фамилии по алфавиту;
- Встать в шеренгу соответственно первой букве названия улицы, на которой живут участники, по алфавиту.

III этап «Я-ЛИЧНОСТЬ»

Это серия игр и упражнений, направленных на более глубокое знакомство: с особенностями характера, поведения и предпочтениями и т.д.

1. Расскажи о себе

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

2. Любимое занятие

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

3. Незаконченные предложения

Все сидят по кругу. Педагог предлагает учащимся закончить предложение и объяснить почему был сделан такой выбор.

- «Если бы Я был дорогой...»;
- «Если бы Я был птицей...»;
- Если бы Я был едой.....»;
- Если бы Я был музыкальным инструментом.»

Например: Если бы Я был птицей, то Я был бы гордым орлом. Высоко парил в небе и жил далеко-далеко от людей. И смотрел свысока в небе.

4. Рассказать о себе в трех словах

Каждый участник называет три слова, которые, по его мнению, лучше всего и наиболее полно его характеризуют.

2 правды и 1 неправда

Участники, находящиеся в кругу, должен придумать 3 высказывания. 2 высказывания должны соответствовать действительности, 1 должно отражать не соответствующие действительности факты. Слушатели должны определить, что является правдой, что, является неправдой.

Например:

1. Я свободно говорю на трех языках.
2. Мне нравятся кактусы.
3. У меня есть маленькая черепаха.

Одно из высказываний является ложным

5. Упражнение «Расскажу о своем хозяине»

Цель: включение участников тренинга в групповую работу.

Участникам предлагается выбрать какой-либо личный предмет (расческу, сумочку, авторучку...) и от его имени представить своего хозяина и рассказать о нем что-нибудь интересное или примечательное (чем этот человек отличается от других). Первым представляется ведущий, затем ассистент, затем остальные члены группы по мере готовности. Затем желающие могут задавать вопросы (каждое представление две, три минуты).

Приблизительная схема представления:

- Кто он (имя, чем занимается, основные интересы);
- Цели, с которыми пришел на этот тренинг;
- Чего ждет от предстоящих занятий;
- Что может и что готов сделать на группе для достижения поставленных целей.

6. Упражнение «Лепестки»

Цель: Это прекрасное упражнение, способствующее расслаблению и повышающее уверенность в себе. Кроме того, каждый может получить массу личных впечатлений от других членов группы.

Материалы: Заготовленные бланки для каждого участника (с пустыми лепестками) и большой лист ватмана, на котором изображен цветок с заполненными лепестками.

Этапы работы: Участники делают в своих бланках записи по темам, указанным в образце. Работают молча. Через десять минут можно пройти по комнате, показать остальным свой «цветок» и поговорить о том, что написано в каждом лепестке. Следите за тем, чтобы участники не задерживались и через 2-3 минуты переходили к следующему партнеру. После того как каждый поговорит со всеми, происходит короткий обмен мнениями в кругу.

Лепестки:

- Три вещи, которые мне нравятся
- Три вещи, которые мне не нравятся
- Человек, которым я восхищаюсь
- Три места, где я жил
- Что бы я хотел сделать
- Чем я горжусь

Знакомство, принятие правил тренинга:

Умейте слушать друг друга

Это означает необходимость смотреть на говорящего и не перебивать его. Когда кто-то заканчивает говорить, следующий берущий слово может коротко повторить то, что было сказано предыдущим, прежде чем приступит к изложению своих мыслей. Для привлечения внимания к выступающему может быть использован какой-либо предмет (например, ручной мячик), который по ходу дискуссии переходит из рук в руки. Когда кто-то выступает, все остальные хранят молчание.

Говорите по существу

Иногда учащиеся отклоняются от обсуждаемой темы. Вместо того, чтобы одергивать участника, руководитель дискуссии в этом случае может сказать: "Я не совсем понимаю, как это связано с нашей темой. Не мог бы ты пояснить, что имеется в виду?"

Проявляйте уважение

Открытость в высказываниях появится лишь тогда, когда ученики усвоят, что можно не соглашаться с чьим-то мнением, но недопустимо высказывать оценки в отношении других людей лишь на основании высказанных ими мыслей.

Закон «ноль-ноль» (о пунктуальности)

Все участники должны собираться до установленного времени.

Конфиденциальность

То, что происходит на занятии, остается между участниками.

Правило «стоп»

Если обсуждение какого-то личного опыта участников становится неприятным или небезопасным, тот, чей опыт обсуждается, может закрыть тему, сказав «стоп».

Каждый говорит за себя, от своего имени

Стоит говорить не «Все считают, что...», а «Я считаю, что...» и т.п.

7. ЕСЛИ БЫ ..., Я СТАЛ БЫ

Упражнение происходит по кругу: один участник ставит условие, в котором оговорена некоторая конфликтная ситуация. К примеру: «Если бы меня обсчитали в магазине...». Следующий, рядом сидящий, продолжает (заканчивает) предложение. К примеру: «... я стал бы требовать жалобную книгу».

Целесообразно провести это упражнение в несколько этапов, в каждом из которых принимают участие все присутствующие, после чего следует обсуждение.

Ведущий отмечает, что как конфликтные ситуации, так и выходы из них могут повторяться.

Цель упражнения: выработка навыков быстрого реагирования на конфликтную ситуацию.