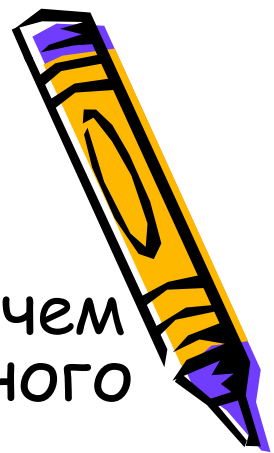


ИГРА как одна из форм деятельности классного руководителя

Автор: А.А.Гаврилук, зам.директора по ВР
МБОУ Голицынская средняя общеобразовательная
школа №2

2012г

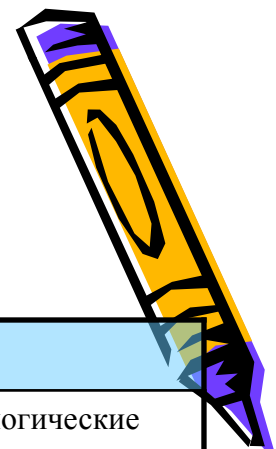
Предисловие



- Следует помнить, что **ИГРА** - не более чем научный феномен, которому нет точного человеческого определения.
- Чтобы оценить влияние **ИГРЫ** в деятельности классного руководителя, её следует рассматривать с соответствующим научным подходом:
 - 1) *процессуальный* - «игра как процесс»: «цель игры заключается в ней самой...»;
 - 2) *деятельностный* - «игра как деятельность»: «игра - это вид непродуктивной деятельности человека...»;
 - 3) *технологический* - «игра как педагогическая технология»: «игровая деятельность связана с активизацией и интенсификацией деятельности учащихся».



Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)



Критерии	Виды педагогических игр				
<i>по области деятельности</i>	физические	интеллектуальные	трудовые	социальные	психологические
<i>по характеру педагогического процесса</i>	обучающие: тренинг, контроль, обобщение	познавательные, воспитывающие, развивающие	репродуктивные, продуктивные, творческие	коммуникативные, диагностические, профоринтационные, психотехнические	
<i>по игровой методике</i>	предметные		сюжетные		деловые
<i>по предметной области</i>	математические, химические, экологические	литературные, музыкальные, театральные	трудовые, технические, производственные	спортивные, туристические, народные, военно- прикладные	обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие
<i>по игровой среде</i>	без предметов, с предметами	настольные, комнатные, уличные	компьютерные, телевизионные, с использованием ТСО		технические, со средствами передвижения



Для чего нужна ИГРА?

- Можно и нужно научить детей (да и некоторых взрослых!) правильно, организованно мыслить.
- Ребёнку интереснее мыслить, чем запоминать.
- Найденное в процессе ИГРЫ мышление становится знанием.
- Процесс ИГРЫ - поиск и открытие нового при разрешении проблемной ситуации.
- Вопросы «почему?», «как ты считаешь?», «зачем?», «с какой целью?» - проблемные; они направлены на развитие мышления.
- Вопросы «Где?», «что?», «когда?», «какой?», «сколько?» контролируют память.
- Никого нельзя заставить мыслить, никому нельзя запретить мыслить. Мышление в ИГРЕ свободно и самостоятельно.



Обязательные составляющие педагогической ИГРЫ

- **Терпение.** Это самая большая добродетель.
- **Объяснение.** Объясняйте «игроку», какое его поведение будет считаться правильным, а какое нет.
- **Отвлечение.** Игра должны быть привлекательной.
- **Неторопливость.** Не спешите вмешиваться в чью-то игру.
- **Награда.** Моральное поощрение - самый лучший приз.



Педагогические ИРГЫ (примеры), для деятельности классного руководителя



- Современный классный руководитель может использовать данный материал для организации совместных тренингов детей и родителей на родительских собраниях, праздниках или при проведении необходимых коррекционных занятий в классе.
- Приведенные игры могут быть изменены под конкретные цели «ведущего» классного руководителя.



ИГРЫ ДЛЯ УСТАНОВЛЕНИЯ КОНТАКТА



1. «КОМПЛИМЕНТЫ»

Стоя в кругу, дети и родители берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Рекомендации:

1. Некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.
2. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

2. «УЛЫБКА»

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (по очереди).

3. «ЗНАКОМСТВО»

Начните, пожалуйста, ходить по комнате и здороваться с каждым за руку. При этом вы говорите простые слова: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно простое правило: здороваясь с кем-то из участников, вы можете освободить руку только после того, как другой участник начнет здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.



ИГРЫ ДЛЯ СНЯТИЯ СТРАХОВ И ПОВЫШЕНИЯ УВЕРЕННОСТИ В СЕБЕ



1. «ШАГ В ПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ»

Вы должны будете ответить на 30 моих вопросов, причем, если вы дадите правильный ответ на вопрос, то я делаю шаг вперед, если же ответ не верен, то я делаю шаг назад. Я начинаю от двери. Я хотел(а) бы пересечь всю комнату и вернуться обратно. Фактически я становлюсь пешкой, которую ваши ответы двигают туда или сюда. Посмотрим, куда, в конце концов, я приду.

Я был (а) бы очень рад(а), если бы в конце игры я снова стоял(а) здесь, у двери.

Вопросы могут касаться учебного материала или межличностных отношений.

2. «МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА»

Необходимое количество играющих - 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс - это «мышеловка» (или сеть). Ведущий - в кругу. Его задача - всеми возможными способами вылезти из «мышеловки»: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Ведущий следит, чтобы ноги «мышеловки» не пинались, не делали больно «мышке».
2. Если ведущий замечает, что «мышонок» грустит и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем «мышонку», расслабим ножки, руки, пожалеем его».

3. «НЕВАЛЯШКА» (другое название «ОПОРА»)

Необходимое количество участников - трое, желательно родители и ребенок, либо один взрослый и двое детей. Двое встают на расстоянии 1 метра лицом друг к другу. Ноги ставятся устойчиво, делается упор на одну. Руки выставлены вперед. Между ними стоит третий участник с закрытыми или завязанными глазами. Ему дается команда: «Ноги от пола не отрывай и смело падай назад!» Выставленные руки подхватывают падающего и направляют падение вперед, там ребенок встречает снова выставленные руки. Подобное покачивание продолжается в течение 2-3 минут, при этом амплитуда раскачивания может увеличиваться.

Анализ: Что было легче делать: опираться или удерживать?

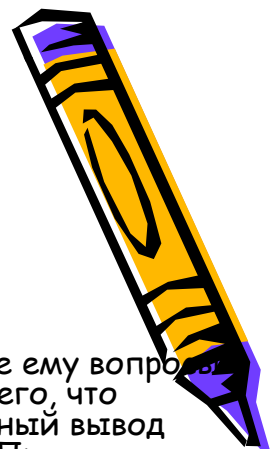
Если эту процедуру сравнить с процессом общения, какие мысли возникают?

Предупреждение: дети с сильными страхами и робостью могут выполнять упражнения с открытыми глазами, амплитуда раскачивания может быть минимальной.

сначала



ИГРЫ ДЛЯ СНЯТИЯ СТРАХОВ И ПОВЫШЕНИЯ УВЕРЕННОСТИ В СЕБЕ (продолжение)



4. «НАРИСУЙ СВОЙ СТРАХ»

Ребенку предлагают нарисовать свой страх. После того, как ребенок нарисует свой страх, задайте ему вопросы по поводу того, где он живет, насколько он страшен, какой у него характер, что в нем хорошего, что плохого, боится ли он сам чего-нибудь (имеется в виду сам страх), почему он боится. Обычный вывод бывает таков, что страх сам чего-то боится и он одинок потому, что с ним никто не дружит. Предложите ребенку нейтрализовать страх на рисунке. Может быть, нарисовать ему друзей или раскрасить яркими красками, или дорисовать яркие крылья, как у бабочки. Обсудите с ребенком, какие преимущества теперь есть у страха. Договоритесь с ребенком, что нужно делать или говорить, если страх опять появится.

5. «ХУДОЖНИКИ-НАТУРАЛИСТЫ»

Для игры вам понадобятся большие листы ватмана и краски. Предлагается нарисовать картину сначала пальчиками рук, затем пальчиками ног или всей стопой. Затем можно рисовать любой частью тела. Главное ограничение - это страх самих родителей.

6. "БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ"

Все участники стоят в кругу. Закрыв глаза, все начинают двигаться произвольно в разных направлениях; разговаривать нельзя; по хлопку ведущего останавливаются и открывают глаза.

Снова закрывают глаза и проделывают ту же процедуру, но при этом еще издают жужжание; по хлопку останавливаются и открывают глаза.

Анализ упражнения - ответы на ряд вопросов:

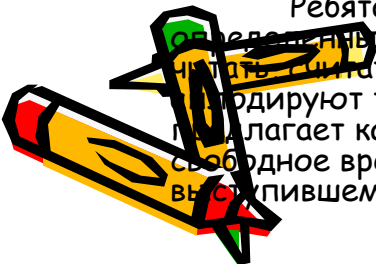
Какие чувства возникают в первом и втором случае? Что мешало движению? Что помогло не сталкиваться?

Наиболее частыми бывают такие ответы: а) "преобладает чувство тревоги, страха"; б) "возникают ощущения неловкости". Следует сравнить ощущения в ходе упражнения с ощущениями, когда участники попадают в новые компании, непривычные ситуации. Такое сравнение помогает понять и сформулировать причину тревожности и страха в общении. Неудач больше у тех, кто концентрирует внимание в большей степени на себе, чем на окружающих.

7. «АПЛОДИСМЕНТЫ»

Ребята сидят в кругу. Классный руководитель просит встать тех, кто обладает определенным умением или качеством (например, встаньте те, кто умеет рисовать, читать, считать, плавать, любит смотреть детские фильмы и т. д.). Остальные аплодируют тем, кто встал. После игры "Аплодисменты" классный руководитель предлагает каждому из ребят немного рассказать о себе, о том, чем он занимается в свободное время, что он хорошо умеет делать, за что его хвалят взрослые. Вступившему ребята аплодируют.

участники
руководитель
занимается в
взрослые. Каждому



ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАбельНОСТИ, НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА.



1. «СЕКРЕТ»

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, снедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать свой «секрет».

Рекомендации: ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

2. «НА ЧТО ПОХОЖЕ НАСТРОЕНИЕ?»

Игра проводится в кругу. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

3. «СТРОИМ ЦИФРЫ, БУКВЫ»

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т.д.), букву», - дети выполняют задание.

Замечание: если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

Варианты игры: Необходимо изобразить, используя всех участников команды: оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон.

4. «ПЕСЕНКА ПО КРУГУ»

Ведущий выбирает вместе с детьми знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

5. «ПОВОДЫРИ»

Играющие разбиваются на пары. Один с закрытыми глазами стоит впереди. Другой встает с закрытыми глазами и вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего, передвигается по помещению, следуя за ним, стараясь не потеряться, затем траектория и скорость движения увеличиваются. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.



ИГРЫ ДЛЯ УКРЕПЛЕНИЯ СЕМЕЙНЫХ ОТНОШЕНИЙ, ТРАДИЦИЙ.



1. «СЕРДЦЕ СЕМЬИ»

Ведущий вывешивает на стенде или классной доске изображение сердца и сообщает: «Это сердце счастливой семьи. Перечислите, пожалуйста, сокровища счастливой семьи» Участники (члены одной семьи) договариваются и записывают на стикерах, что, по их мнению, необходимо поместить в сердце счастливой семьи. Участники прикрепляют стикеры на «сердце счастливой семьи». Обязательно зачитываются все ответы. Проводится анализ игры.

2. «РЕКЛАМА МОЕЙ СЕМЬИ»

Каждая семья (группа участников) должна каким-либо образом заявить о себе. Это может быть "объявление в газете" (несколько строчек) или "реклама на радио, телевидении". В "рекламе" или "объявлении" необходимо указать главную цель сообщения.

3. «ХОББИ»

Каждый участник изображает на бумаге символ своего увлечения. Разговаривать при этом запрещается. Участники должны, используя только рисунок, найти партнера, имеющего сходные интересы. Далее идет презентация друг друга с определением точности совпадения.

4. «ЧТО ВЗЯТЬ НА МАРС»

Ведущий предлагает участникам подготовиться к «путешествию на Марс». Возможно, по правилам игры, игрокам никогда не удастся вернуться на Землю. Взять на Марс можно самое дорогое, что у тебя есть. Но только 3 вещи: 1 одушевленный предмет и 1 неодушевленный и 1 памятную вещь.

Анализ игры: выявляются семейные ценности, предпочтения, оригинальность решения проблемы.

5. «ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО»

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно...»

Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Предлагается другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве
нельзя...»

нельзя...»



ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ НА РОДИТЕЛЬСКОМ СОБРАНИИ.



Данные игры и игровые ситуации классный руководитель может использовать при проведении родительского собрания, чтобы избежать монотонности. Это прекрасная социоигровая разминка для любой категории слушателей (детей и взрослых). Игры помогут родителям более непринужденно выполнить сложное задание.

1. «АВТОПОРТРЕТ»

Учитель предлагает родителям создать свой автопортрет и представить его всем присутствующим. Портрет можно нарисовать. Родители могут выбрать несколько предметов, которые представляют их как личность, как специалистов, и с их помощью представить себя окружающим.

2. «СТУЛ ДЛЯ ВОПРОСОВ»

Один из участников родительского собрания садится на стул в центре комнаты. Остальные участники задают ему вопросы, связанные с обсуждаемой проблемой. Тематика вопросов может быть шуточной. Об этом следует заранее договориться. Сидящий на стуле должен быстро и правильно отвечать на вопросы. В качестве арбитра и ведущего выступает учитель. Участнику необходимо как можно дольше продержаться на стуле. В случае задержки или неправильного ответа его место занимает тот, чей вопрос был последним.

3. «КОРЗИНА ЧУВСТВ»

Учитель предлагает «поместить в корзину чувств» свои переживания по теме или проблеме собрания. Например, на первом родительском собрании в 1 классе учитель предлагает родителям:

«Уважаемые мамы и папы! У меня в руках корзина, на дне которой находятся самые разнообразные чувства, позитивные и негативные, которые может испытывать человек. После того, как Ваш ребенок переступил школьный порог, в Вашем сердце прочно поселились чувства и эмоции, которые заполнили все Ваше существование. Сейчас мы будем передавать эту корзину и я попрошу Вас рассказать о ваших впечатлениях за 2 первые недели (*за первый, второй год) обучения ребенка в школе».

4. «БИНГО»

Разговаривая друг с другом, родители находят среди участников собрания людей, в чем-то на себя похожих, например: родился в феврале; любит вечера; имеет большую коллекцию марок; нравится зима; любит участникам нужно найти как можно больше людей, которые имеют схожие с нами качества.

тихие
море и т. д.
имеют схожие с





*«Многие детские игры -
подражание серьезной
деятельности взрослых.»*

Генрик Гольдшмидт («Януш Корчак»)

