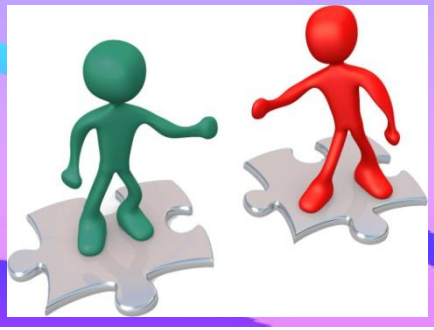
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО, КАК СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

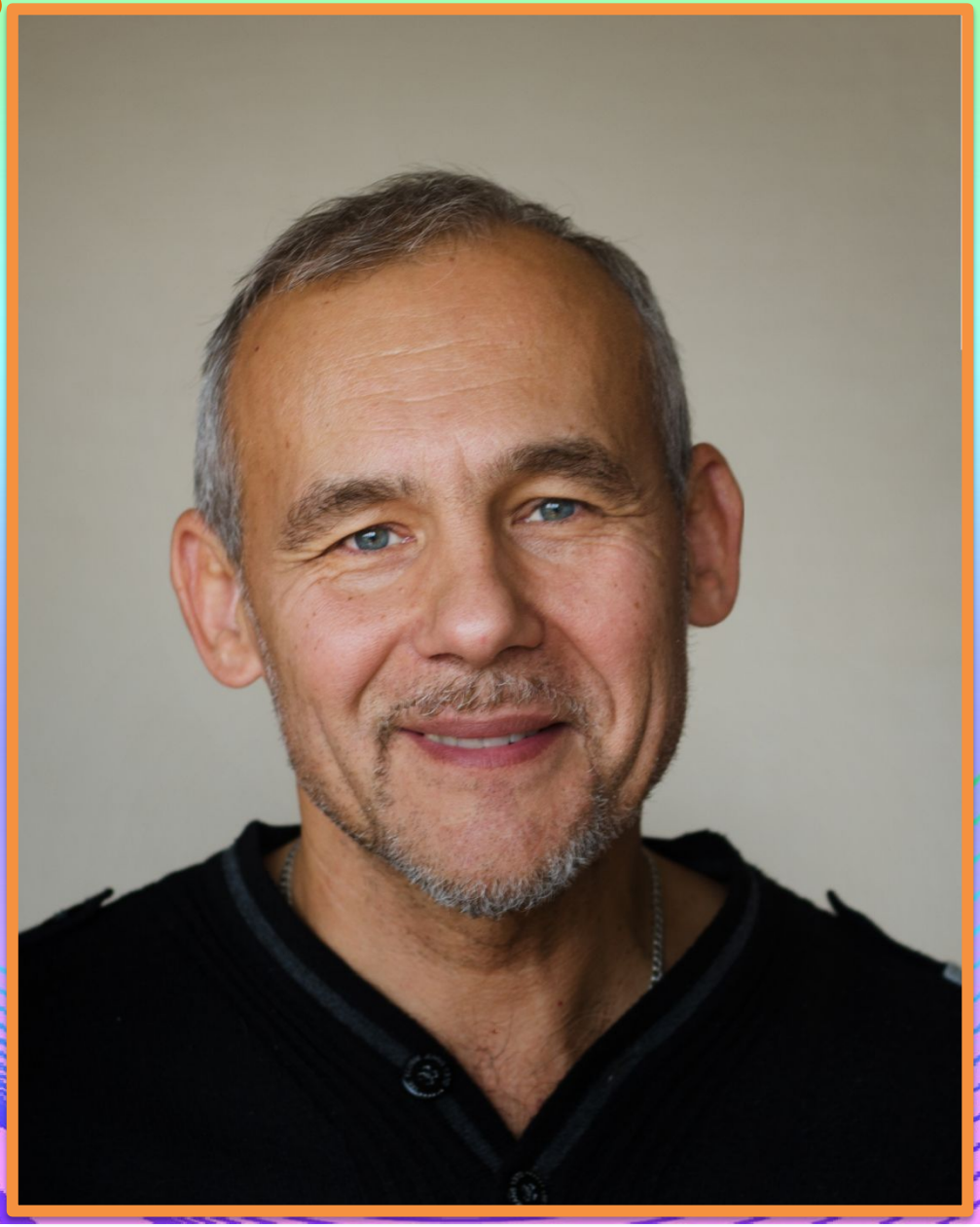
к.п.н,
доцент Харьковского
Национального педагогического
университета
им. Г.С. Сковороды,

лауреат международных
и всеукраинских
профессиональных конкурсов
композиторов, педагогов,
игромастерства

Автор теории и практики
игромастерства, эксперт
игровых технологий

Создатель центра «ЖИВАЯ





В течение 20-го века численность населения планеты Земля выросло

Социокультурную направленность и социокультурные функции образования обеспечивает специальная социокультурная среда

В этой среде в социокультурный опыт ребенка интериоризируются образы, символы, знаки, нормы, ценности, традиции, обычаи, установки, переживания ученика и пр.

Истина должна быть пережита, а не преподана
Г. Гессе

Социокультурная компетенция (Socio-cultural competence) – комплекс знаний об универсальных культурных ценностях и особенностях поведения представителей общества, и умений применять эти конструкты в процессе общения согласно норм этики
и этикета, демонстрируя при этом ценные личностные качества

Формирование и развитие компонентов социокультурной компетенции позволит **успешно сосуществовать** с другими на основе **сотрудничества**, **взаимопонимания**, **взаимовыгоды** (стратегия Win-Win).

Процесс знакомства – важнейший из социально-психологических **soft-skills** и профессиональных навыков **hard-skills**. Они пригодятся каждому в океане жизненных ситуаций (коммуникативных, лидерских, командных, бытовых, публичных и др)

Детский оздоровительный лагерь – **уникальная платформа** для практического освоения ряда социокультурных компетенций

Понятие «знакомство» в словарях объясняется как отношение между людьми, связанными тем или иным образом в быту, лично знающих друг друга, встречающихся друг с другом

«ЗНАК-омство» - процесс обмена «знаками» между субъектами

Знак – то, что указывает на нечто, свидетельствует о чем-нибудь, обнаруживает что-нибудь.
Знак: метка, жест, примета, акцент, граница, наблюдаемый предмет или другой объект, по которым узнается, распознается что-либо, доступное или недоступное наблюдению, и используется для передачи того или иного смысла в процессе обмена информацией в группе.

Знак в психологии – средство сознательной **ориентировки** человека в объектах внешнего мира, **управления** собственным поведением и поведением других людей.

КОМПОНЕНТЫ ПРОЦЕССА ЗНАКОМСТВА:

- **субъекты** процесса коммуникации; замысел сообщения (воплощается субъектами процесса в код передачи);
- **процесс** поочередной **передачи сообщений**;
- **процесс декодирования** принятой системы знаков (раскодирование);
- **результат** (отражение внутреннего состояния субъектов коммуникации).

УСЛОВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОЦЕССА ЗНАКОМСТВА:

- ***встреча субъектов*** по общению (пересечение их векторов жизни в точке);
- наличие ***сходной системы кодификации и декодификации информации***;
- наличие между субъектами ***коммуникации***;
- ***время*** для двусторонней коммуникации.

ФОРМУЛА ПРОЦЕССА ЭФФЕКТИВНОГО ЗНАКОМСТВА Н. Н. Шуть (В П П Р Р)

1. ***встреча*** субъектов (запланированной или случайной);
2. обмен ***приветствиями*** (визуально-поверхностные, частично-выборочные, тотальные);
3. обмен ***представлениями*** (собственно знакомство);
4. обмен ***реакциями*** на полученную информацию;
5. ***оценивание***

Формирование первого флеш-впечатления – суть формирование образа другого человека через межличностное оценивание осуществляется

ФОРМУЛА-2 УСПЕШНОГО ЗНАКОМСТВА «ПОНРАВЬСЯ!»

П ОЗА: встать, сесть напротив визави;

О ТКРЫТОСТЬ: направить на визави глаза, открытые жесты рук;

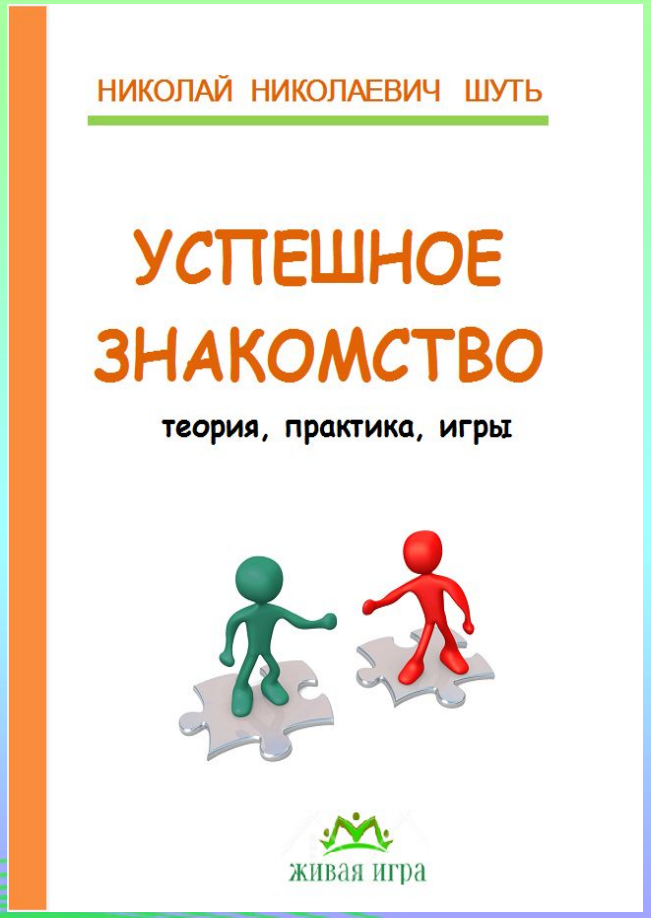
Н АСТРОЙ: подать корпус вперед, включить эмпатию;

РА ДОСТЬ: эмоциональный тонус, предвкушать наслаждение от общения;

В ИЗУАЛЬНЫЙ контакт: сохранять контакт с глазами партнера;

С ОДЕРЖАНИЕ: предложить визави оптимум важной сейчас инфор

Я - комплекс



РАЗДЕЛ 1. Знакомство: вопросы теории и практики

РАЗДЕЛ 2. Игры для знакомства в малых группах

2.1. Игры на знакомство преимущественно в кругу

2.2. Игры на знакомство без предмета (преимущественно со сцены)

2.3 Игры на знакомство с помощью предмета

2.4. Интерактивные игры на знакомство

РАЗДЕЛ 3. Игры для знакомства для средних и больших групп

3.1. Интерактивные игры на знакомство преимущественно для средних групп

3.2. Интерактивные игры на знакомство преимущественно для больших аудиторий

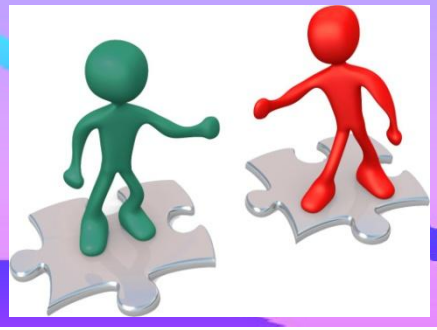
3.3. Игры на вторичное знакомство (закрепление знания имен)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Знакомство – встреча разных пониманий мира, или даже разных миров. *Соня Шаталова*

Лошадь узнаешь во время езды, человека узнаешь во время знакомства. *Китайская поговорка*

Знакомство – это индивидуальные двери во Вселенную. *НикНик Шуть*



Я – Эльза! А вас как зовут? На счет 3 громко-громко кричите свои имена! … Вот и познакомились!..

УСПЕШНЫХ ЗНАКОМСТВ НА ПРОСТОРАХ ВСЕЛЕННОЙ !

живая игра

shutnikolay61@gmail.com
shut.nikolay@mail.ru
shutnik2002@ukr.net

https://www.facebook.com/people/%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0%D0%B9-%D0%A8%D1%83%D1%82%D1%8C/100005364871780
https://vk.com/id162958590