

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА пгт. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО ЦДТ пгт. Новомихайловский
от «28» мая 2021 г. протокол № 3
Утверждена приказом
от 28.05.2021 г. № 54 «Д»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Команда»

(наименование объединения)

Уровень программы: базовый
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: 1 год (216 часов)
(общее количество часов)

Возрастная категория: от 7 до 11 лет

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, дистанционная)

Вид программы: модифицированная
(типовая, модифицированная, авторская)

Программа реализуется на бюджетной основе
(на бюджетной/внебюджетной основе)

ID-номер Программы в Навигаторе: 10180

Автор-составитель:

Шпарышов Евгений Никитович

педагог дополнительного образования

(Ф.И.О. и должность разработчика)

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.	3
1.1.	Пояснительная записка.	3
1.2.	Цель и задачи программы.	5
1.3.	Содержание программы.	6
1.4.	Планируемые результаты.	7
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.	9
2.1.	Календарный учебный график.	9
2.2.	Условия реализации программы	14
2.3.	Формы аттестации	15
2.4.	Оценочные материалы.	16
2.5.	Методические материалы.	28
2.6.	Список литературы.	53

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.

1.1. Пояснительная записка.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Команда» имеет социально-гуманитарную направленность и ориентирована на процесс создания и поддержки сплоченного коллектива посредством коммуникативных упражнений, командных игр и развития двигательных способностей учащихся.

Актуальность программы.

Совершенствование информационно-коммуникационных технологий привело к возрастанию потребностей общества в людях, которые могли бы ставить и решать задачи, относящиеся не только к настоящему, но и к будущему. Но развитие коммуникативных возможностей человека в современном обществе становится чрезвычайно актуальной проблемой. Современный мир меняется ежедневно, а с ним и система человеческих ценностей. Сегодня дети больше умеют, знают, нежели их сверстники 20 лет назад. Изменяется и их отношение к окружающему миру, взрослым, сверстникам. И то насколько легко ребенок будет уметь общаться с окружающими его людьми, налаживать контакт, зависит его дальнейшая учебная, рабочая деятельность, его судьба и место в жизни. Учиться искусству коммуникации можно всю жизнь, но еще сложнее – научиться сотрудничать, объединять свои силы для достижения особенного результата.

Актуальность программы заключается в том, что именно в младшем школьном возрасте наиболее интенсивно происходит формирование личности, а в игровой деятельности дети наиболее ярко проявляют личностные качества, умения и навыки общения, учатся сотрудничеству.

Новизна.

Новизна программы «Команда» заключается:

- в том, что ЦДТ имеет продуктивный опыт организации образовательного сотрудничества, поэтому является инициатором сетевого взаимодействия с МКУ «Новомихайловский Олимп» с целью привлечения дополнительных ресурсов;
- в расширении образовательного пространства;
- в интерактивном характере проведения занятий: коммуникативные и спортивные игры, эстафеты, путешествия, конкурсы, соревнования, экскурсии, беседы, тренинги.
- в объединении воспитательных, материально-технических ресурсов образовательной деятельности.

Педагогическая целесообразность.

В процессе занятий по программе «Команда» учащиеся не только получают необходимые знания, умения, навыки, но и развивают такие качества личности, как инициативность, коммуникативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения. Хорошей средой для

развития таких навыков является работа в команде. Команда – это группа людей, которые сотрудничают друг с другом, объединяя свои способности и умения для решения общей задачи. В этом смысле команда всегда связана с деятельностью, с эффективностью и продуктивностью, в сплоченном коллективе взаимопомощь – это залог успеха.

Данная программа опирается на тенденции развития современных учащихся, способствует созданию «ситуации успеха» и осуществлению психолого-педагогической поддержки каждого учащегося. Сочетание системно-деятельностного подхода и современных педагогических технологий, которые способствуют формированию у учащихся необходимых компетенций, а так же успешному вхождению в социум, позитивной социализации и дальнейшей самореализации, что является педагогически целесообразным.

Отличительные особенности программы.

Для определения отличительных особенностей данной программы были изучены подобные программы:

- программа Фокиной М.Е. «Подвижные игры» (г. Чапаевск, 2016 г.) составлена на 4 года;
- программа Чемлякова П.П. «Подвижные игры» (п. Выкатной, 2015 г.) предполагает 4-5 часов занятий в неделю;
- программа «Кубанская игротека» Матвеевой Е.С. (пгт. Новомихайловский, 2018 г.) ориентирована на общее гармоничное, психологическое и физическое развитие учащихся посредством подвижных игр, разработана для учащихся дошкольного возраста, составлена на 1 год и предполагает занятия 2 раза в неделю по 1-му учебному часу.

Отличительные особенности программы «Команда» от перечисленных выше заключаются в том, что она способствует формированию сплоченного детского коллектива, предусматривает формирование ценностного отношения к коммуникативным, спортивным и подвижным играм как историческому наследию. Указанная программа разработана для учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на 216 часов в год. Так же в программе разработан раздел «Воспитательная работа».

Адресат программы.

Программа разработана для мальчиков и девочек в возрасте от 7 до 11 лет вне зависимости от их способностей и степени подготовки. Несмотря на то, что основным видом деятельности у детей 7-11 лет является учение, общение в младшем школьном возрасте часто связано с игрой. Именно в игровой деятельности дети ярко проявляют личностные качества, умения и навыки общения. Участие младших школьников в играх способствует их самоутверждению, развивает в них настойчивость и стремление к успеху. Спектр возможности игры в формировании личности ребенка чрезвычайно широк, в том числе в формировании его коммуникативных качеств.

И именно в этот период младший школьник учится брать на себя ответственность за свое поведение, правильно организовывать общение,

чтобы устанавливать позитивные отношения с окружающими людьми. В этом же возрасте формируется умение дисциплинировать себя, организовывать как индивидуальную, так и групповую деятельность, осознается ценность сотрудничества, общения и отношений в совместной деятельности. Именно в названный период усваиваются правила и нормы общения, которым ребенок будет следовать всегда и везде независимо от складывающихся обстоятельств. А характер речевого и экспрессивного общения определит меру самостоятельности и степень его свободы среди других людей в течение всей жизни.

Уровень, объем и сроки реализации программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Команда» реализуется на базовом уровне, продолжительность обучения - 1 год, общее количество – 216 часов.

Формы обучения.

Форма обучения программы «Команда» - очная. Формы организации деятельности-групповая..

Режим занятий.

Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся в соответствии с требованиями СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного государственного врача РФ № 28 от 28.09.2020г.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательно-воспитательного процесса является занятие. Продолжительность занятий по программе «Команда» составляет 3 раза в неделю по 2 учебных часа, общее количество в год – 216 часов.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор учащихся осуществляется по желанию учащихся и их родителей. Состав групп постоянный, предварительной подготовки учащихся не требуется. Программа составлена с учетом современных требований педагогики, психологии, физиологии, раскрывает содержание деятельности объединения. Использование разнообразных форм проведения занятий даёт возможность учащимся проявлять самостоятельность, коммуникативность, настойчивость, стремление к успеху, инициативность, креативность.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы:

Создать условия для сплочения и поддержки детского коллектива посредством коммуникативных упражнений, командных игр и развития двигательных способностей учащихся.

Личностные задачи:

- Способствовать формированию дружеской атмосферы взаимопомощи, доверия;
- Способствовать формированию дисциплины и организованности;

- Способствовать формированию настойчивости и стремлению к успеху;
- Способствовать формированию коммуникативных навыков, способности творчески мыслить и находить нестандартные решения;
- Воспитать культуру игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как историческому наследию.

Метапредметные задачи:

- Способствовать формированию умения координировать совместные действия в команде;
- Способствовать формированию умения учитывать интересы каждого в команде;
- Способствовать формированию положительной мотивации к занятиям и ЗОЖ.

Предметные (образовательные) задачи:

- Привить навыки совместной деятельности;
- Познакомить с основными правилами работы в группе;
- Познакомить с видами и правилами игр;

1.3. Содержание программы.

Учебный план.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу.	2	0,5	1,5	наблюдение
2.	Коммуникативные игры.	76	3	73	Стартовый контроль
3.	Командные игры.	104	4	100	соревнование
4.	Подвижные игры на развитие быстроты, ловкости, координации.	8	-	8	тестирование
5.	Подвижные игры на развитие выносливости и силы.	10	-	10	Промежуточная аттестация
6.	Воспитательная работа.	12	-	12	тестирование
7.	Заключительные занятия.	4	0,5	3,5	Итоговая аттестация
	Итого:	216	8	208	

Содержание учебного плана.

1. Введение в программу.

Теория: Введение в программу. Инструктаж по ТБ.

Практика: Игры на знакомство. Моя команда.

2. Коммуникативные игры.

Теория: Коммуникативная игра – форма творческого мышления и нестандартного решения. Игровые подходы в развитии коммуникативных способностей. Закон гармонии. Игровое взаимодействие как инструмент формирования коммуникативных умений

Практика: Я понимаю тебя. .Солнечная система. Ищу друга. Мы вместе. Я рад что... Интервью в парах. Коллаж «Дружба. Небольшое путешествие.

Вброд с закрытыми глазами. Шестерка. Поменяйтесь местами. Дом. Создание островной страны Кто это? Чего я избегаю. Пойми меня. Правда и ложь. Необитаемый остров. Красная шапочка. Ассоциации. Связующая нить. Хорошие и плохие поступки. Ролевое общение. Передача чувств. Сильные стороны. Эмпатия. Через стекло. Ролевая игра «Трудное решение». Ролевая игра «Карусель». Знатоки чувств. Объясняю – понимай! Передача чувств. Эмоциональные загадки. Чувства животных. Ситуации с эмоциями. Выразительные лица. Ответы за другого. Рекламный ролик. Ролевая игра «Козлятушки-ребятушки». Режиссер. Художник. Зубы дареного коня.

Командные игры.

Теория: Правила игры «Пионербол». Правила игры «Красное знамя». Правила игры «Снайпер». «Горячая картошка». Привала игры «Перетяжки». Правила игры «Футбол». «Правила игры «Баскетбол». Правила игры «Волейбол». Правила игры «Горячая картошка».

Практика: «Пионербол». «Красное знамя». «Снайпер». «Перетяжки». «Баскетбол». «Волейбол». «Горячая картошка».

4. Подвижные игры на развитие быстроты, ловкости, координации.

Практика: «Шишки, желуди, орехи». «Догони мяч». «Перемена мест». «Вешаем соль». «Тачки». «Чехарда». «Охотник и обезьяны». «Чай-Чай-выручай».

5. Подвижные игры на развитие выносливости и силы.

Практика: «Поймай лягушку». «Невод». «Очисти свой огород». «День и ночь». «Уголки». «Дорожки». «Посади картошку». «Петушиный бой». «Челнок». «Кто дальше бросит?».

6. Воспитательная работа.

Практика: «Пусть всегда будет мама». Праздничная программа ко Дню матери. «Новогодний мастер-класс». «Зимние приключения». Литературная гостиная «Мелодия родного края». Урок воинской славы «Сыны России».

7. Заключительные занятия.

Теория: Инструктаж по ТБ.

Практика: Итоговое занятие «Вместе дружная команда».

1.4. Планируемые результаты.

Личностные результаты:

- Сформирована дружеская атмосфера взаимопомощи, доверия;
- Сформированы дисциплина и организованность;
- Сформированы настойчивость и стремление к успеху;
- Сформированы коммуникативные навыки, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения;
- Воспитана культура игрового общения, ценностного отношения к подвижным играм как историческому наследию.

Метапредметные результаты:

- Сформированы умения координировать совместные действия;
- Сформированы умения учитывать интересы каждого в команде;

- Сформирована положительная мотивация к занятиям и ЗОЖ.

Предметные результаты:

- Привиты навыки совместной деятельности;
- Знают основные правила работы в группе;
- Знают виды и правила игр.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1. Календарный учебный график программы «Команда».

№	Название разделов, тем	Кол-во часов			Форма занятия	Форма контроля	дата план	дата факт
		всего	теория	практика				
1. Введение в программу.								
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Игры на знакомство.	2	0,5	1,5	коммуникативная игра	Беседа		
1.2.	Моя команда.	2	-	2	коммуникативная игра	Стартовый контроль		
2. Коммуникативные игры.								
2.1.	Коммуникативная игра – форма творческого мышления и нестандартного решения. Я понимаю тебя.	2	0,5	1,5	коммуникативная игра	наблюдение		
2.2.	Солнечная система.Пазлы.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.3.	Ищу друга. Мы вместе. Я рад что...	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.4.	Игровые подходы в развитии коммуникативных способностей. Самая дружная команда.	2	1	1	коммуникативная игра	наблюдение		
2.5.	Интервью в парах. Коллаж «Дружба».	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.6	Небольшое путешествие. Вброд с закрытыми глазами	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.7	Артобстрел. Опасения.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.8	Шестерка. Поменяйтесь местами.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.9	Закон гармонии. Дом.	2	0,5	1,5	коммуникативная игра	наблюдение		
2.10	Создание островной страны.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		

2.11	Игровое взаимодействие как инструмент формирования коммуникативных умений. Кто это? Чего я избегаю.	2	1	1	коммуникативная игра	наблюдение		
2.12	Пойми меня.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.13	Правда и ложь.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.14	Необитаемый остров.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.15	Красная шапочка.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.16	Ассоциации.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.17	Связующая нить.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.18	Хорошие и плохие поступки.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.19	Ролевое общение.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.20	Передача чувств.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.21	Сильные стороны.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.22	Эмпатия.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.23	Ролевая игра «Трудное решение».	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.24	Через стекло.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.25	Ролевая игра «Карусель»	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.26	Знатоки чувств.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		

2.27	Объясняю – понимай!	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.28	Передача чувств.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.29	Эмоциональные загадки.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.30	Чувства животных.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.31	Ситуации с эмоциями.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.32	Выразительные лица.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.33	Ответы за другого.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.34	Рекламный ролик.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.35	Ролевая игра «Козлятушки-ребятушки».	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.36	Режиссер.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.37	Художник.	2	-	2	коммуникативная игра	наблюдение		
2.38	Зубы дареного коня.	2	-	2	коммуникативная игра	Педагогический анализ		
2. Командные игры.								
3.1	Правила игры «Пионербол».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.2	«Пионербол».	10	-	10	спортивная игра	Педагогический анализ		
3.3	Правила игры «Красное знамя»	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		

3.4	«Красное знамя».	12	-	12	спортивная игра	Педагогический анализ, наблюдение		
3.5	Правила игры «Снайпер».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.6	«Снайпер».	12	-	12	спортивная игра	Педагогический анализ, наблюдение		
3.7	Правила игры «Горячая картошка».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.8	«Горячая картошка».	12	-	12	спортивная игра	Педагогический анализ, наблюдение		
3.9	Правила игры «Перетяжки».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.10	«Перетяжки».	10	-	10	спортивная игра	Педагогический анализ ние		
3.11	Правила игры «Минифутбол».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.12	«Минифутбол».	12	-	12	спортивная игра	наблюдение		
3.13	Правила игры «Баскетбол».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.14	«Баскетбол».	10	-	10	спортивная игра	Педагогический анализ, наблюдение		
3.15	Правила игры «Волейбол».	2	0,5	1,5	спортивная игра	наблюдение		
3.16	«Волейбол».	10	-	10	спортивная игра	Педагогический анализ, соревнование		
3. Подвижные игры на развитие быстроты, ловкости, координации.								
4.1	«Шишки, желуди, орехи». «Догони мяч».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		
4.2	«Перемена мест». «Вешаем соль».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		
4.3	«Тачки». «Чехарда».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		

4.4	«Охотник и обезьяны». «Чай-Чай-выручай».	2	-	2	подвижная игра	тестирование		
4. Подвижные игры на развитие выносливости и силы.								
5.1	«Поймай лягушку». «Невод».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		
5.2	«Очисти свой огород». «День и ночь».	2	-	2	подвижная игра	Педагогический анализ, наблюдение		
5.3	«Уголки». «Дорожки».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		
5.4	«Посади картошку». «Петушиный бой».	2	-	2	подвижная игра	наблюдение		
5.5	«Челнок». «Кто дальше бросит?»	2	-	2	подвижная игра	Промежуточная аттестация		
5. Воспитательная работа								
6.1	«Пусть всегда будет мама».	2	-	2	Праздничная программа ко Дню матери	наблюдение	ноябрь	
6.2	«Новогодний мастер-класс».	2	-	2	праздник	наблюдение	декабрь	
6.3	«Зимние приключения».	2	-	2	путешествие	наблюдение	январь	
6.4	Литературная гостиная « Мелодия родного края».	2	-	2	конкурсная программа	наблюдение	Март(каникулы)	
6.5.	«Сыны России».	2	-	2	Урок воинской славы	Педагогический анализ	май	
6. Заключительные занятия.								
7.1	«Вместе дружная команда».	2	-	2	экскурсия	Педагогический мониторинг	май	
7.2	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	2	0,5	1,5	игровая программа	наблюдение	май	
ИТОГО:		216	8	208				

2.2 Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение.

Характеристика используемого помещения ЦД и спортивной площадки МКУ «Новомихайловский Олимп» для реализации программы объединения «Команда» соответствует СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного государственного врача РФ № 28 от 28.09.2020г.

Необходимый инвентарь: волейбольный, баскетбольный и футбольный мячи, разные по размеру мячи, «красное знамя», обручи, кегли, мел, свисток, компьютер, колонки.

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы «Команда» педагог дополнительного образования должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы либо высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении. Требования к педагогическому стажу работы и квалификационной категории педагога не предъявляются. Педагог дополнительного образования должен систематически повышать свою профессиональную квалификацию.

Занятия программе «Команда» проводит педагог дополнительного образования, Шпарышёв Евгений Никитович, окончивший в 1982 году Адыгейский государственный педагогический институт по специальности «Учитель физической культуры». В 2020 году педагог обучался на курсах оказания первой доврачебной помощи НОУ ТФинЮК, прошел курсовую подготовку по программе "Педагогическая деятельность в дополнительном образовании в соответствии в ФГОС «ЧОУ ДПО «Институт переподготовки и повышения квалификации» г. Новочеркасск. Педагогический стаж: 23 год.

Основными направлениями деятельности педагога, работающего по программе, является:

- ✓ организация деятельности учащихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программы;
- ✓ организация досуговой деятельности учащихся;
- ✓ обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся, осваивающих дополнительную общеобразовательную программу, при решении задач обучения, развития и воспитания;
- ✓ педагогический контроль и оценка освоения дополнительной общеобразовательной программы;
- ✓ разработка программно-методического обеспечения для реализации дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программы.

Педагог должен обладать следующими компетентностями:

- ✓ профессиональная компетентность;

- ✓ информационная компетентность;
- ✓ коммуникативная компетентность;
- ✓ правовая компетентность.

Педагог должен владеть:

- ✓ технологиями работы с одаренными учащимися;
- ✓ технологиями работы в условиях реализации программ инклюзивного образования;
- ✓ умением работать с учащимися, имеющими проблемы в развитии;
- ✓ умением работать с детьми девиантного поведения-социально запущенными детьми, в том числе имеющими отклонения в социальном поведении.

2.3. Формы аттестации.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- С целью определения начального уровня ЗУН в сентябре проводится стартовый контроль;
- С целью определения уровня развития учащихся в течение учебного года проводится текущий контроль ЗУН по разделам и темам, учет посещаемости занятий, выполнение поставленных задач на занятиях;
- С целью определения степени усвоения учащимися учебного материала в декабре проводится промежуточная диагностика;
- С целью определения изменения уровня развития детей, на конец срока реализации программы проводится итоговая диагностика.

Для отслеживания результативности обучения по программе «Команда» используются следующие методы:

- *педагогическое наблюдение*;
- *педагогический анализ* результатов тестирования, бесед, активности учащихся на занятиях и т.п.;
- *педагогический мониторинг* журналов учета посещаемости, уровней усвоения учащимся ЗУН по программе – минимальный (1), общий (2), продвинутый (3).

Аттестация проводится в формах, определенных учебным планом и в порядке, установленном локальным нормативным актом МБОУ ДО ЦДТ пгт. Новомихайловский, проводится с периодичностью – 3 раза в течение учебного года. Для подведения итогов работы по темам, разделам используются такие формы контроля, как тестирование, участие в конкурсах, соревнованиях.

Важным профессиональным качеством педагога является умелое использование разнообразных диагностических методов личностного роста ребёнка. Эти методы могут быть прямыми и косвенными: к прямым методам относится опрос учащихся путем анкетирования, индивидуальная беседа, тесты и т.д.; к косвенным методам относится наблюдение.

Детям, успешно освоившим программу, выдаются почетные грамоты ЦДТ или другие виды поощрений, которые самостоятельно разрабатываются педагогом. Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов

данной программы является: аналитическая справка, журнал посещаемости, методические разработки занятий, отзывы детей и родителей, педагогическое наблюдение.

2.4. Оценочные материалы

В программе используются эмпирические индикаторы сплоченности коллектива:

1. Развитость неформальных отношений внутри группы: включенность членов коллектива в общение, лидерство в группе;
2. Принятие групповых решений, сотрудничество в группе, автономность коллектива при решении обще- групповых задач;
3. Чувство «мы», целостность команды, социально-психологический климат в группе.

Тест для определения индекса групповой сплоченности Сижора

Ф. И. О. оцениваемого _____

Возраст (полных лет) _____

Инструкция: Прочитайте вопросы и выделите ответ (обведите номер), который более всех соответствует Вашему мнению.

I. Как Вы оценили бы свою принадлежность к команде?

1. Чувствую себя ее членом, частью коллектива.
2. Участвую в большинстве видов деятельности.
3. Участвую в одних видах деятельности и не участвую в других.
4. Не чувствую, что являюсь членом группы.
5. Живу и существую отдельно от нее.
6. Не знаю, затрудняюсь ответить.

II. Перешли бы Вы в другой коллектив, если бы Вам представилась такая возможность?

1. Да, очень хотел бы перейти.
2. Скорее перешел бы, чем остался.
3. Не вижу никакой разницы.
4. Скорее всего, остался бы в своей группе.
5. Очень хотел бы остаться в своей группе.
6. Не знаю, трудно сказать.

III. Каковы взаимоотношения между членами вашей команды?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов.
2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов.
3. Хуже, чем в большинстве коллективов.
4. Не знаю, трудно сказать.

IV. Каковы у Вас взаимоотношения с педагогом?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов.
2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов.
3. Хуже, чем в большинстве коллективов.
4. Не знаю.

V. Каково отношение к занятиям (учебе и т. п.) в Вашем коллективе?

1. Лучше, чем в большинстве коллективов.
2. Примерно такие же, как и в большинстве коллективов.
3. Хуже, чем в большинстве коллективов.
4. Не знаю.

Ключ к тесту определения индекса групповой сплоченности Сишора:

Тест определения индекса групповой сплоченности Сишора позволяет оценить чрезвычайно важный параметр – степень интеграции группы, ее сплочения в единое целое. Тест состоит из пяти вопросов с несколькими вариантами ответов на каждый. Ответы кодируются в баллах согласно приведенной таблице. Максимальная сумма баллов – 19, минимальная – 5.

№ вопроса	Вариант ответа	Балл	№ вопроса	Вариант ответа	Балл
I	1	5	III	1	3
	2	4		2	2
	3	3		3	1
	4	2		4	1
	5	1	IV	1	3
	6	1		2	2
II	1	1		3	1
	2	2		4	1
	3	3	V	1	3
	4	4		2	2
	5	5		3	1
	6	1		4	1

Интерпретация результата

Уровни групповой сплоченности:

- 16 баллов и выше – высокий уровень групповой сплоченности;
- 12–15 баллов – выше среднего;
- 7–11 – средний;
- 5–6 – низкий.

Экспертная оценка сплоченности учебной группы

Методика предназначена для определения групповой сплоченности ученических коллективов и может быть использована работниками образовательной сферы в целях оптимизации учебно-воспитательного процесса.

Инструкция к тесту: В методике дается семь психологических характеристик класса. Тестируемые выбирают одно из трех предлагаемых утверждений (А, В, С), которое, по их мнению, наиболее всего отражает действительное состояние изучаемого объединения. Данный тест целесообразно проводить в начале и в конце учебного года для получения сравнительных результатов. В определении сплоченности группы (объединения) должно быть занято 2-3 педагога.

Оцениваемые психологические характеристики учебных групп или классов:

1. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.

- а) Думаю, что всем учащимся тепло, уютно и комфортно в коллективе, они в кругу друзей.
- б) Далеко не все чувствуют дружественную поддержку коллектива.
- в) Есть в классе одинокие ребята.

2. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.

- а) В основном ребята дорожат коллективом.
 б) Основная масса учащихся не задумывается о значении коллектива в своей жизни.
 в) Думаю, что есть такие ребята, которые хотели бы поменять коллектив.
3. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.
 а) Чувствуется, что в коллективе проявляется забота о каждом ученике.
 б) Коллектив выходит в своей деятельности за рамки заботы о себе, о школе, проявляет заботу в больших масштабах.
 в) Можно сказать, что коллектив беспокоят скорее внешние дела типа дискотек, нежели внутренние – защита каждого ученика.
4. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.
 а) Можно высказать удовлетворение от воспитательной работы в коллективе.
 б) Думаю, что воспитательная работа в коллективе может быть дополнена некоторыми важными моментами.
 в) Полагаю, что она требует коренного изменения.
5. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.
 а) Можно положительно оценить проводимые коллективные творческие дела.
 б) Надо бы чаще вводить в практику коллективные творческие дела.
 в) Новые коллективные творческие дела не нужны.
6. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.
 а) Думаю, что в коллективе есть основа для общей дружбы.
 б) В основном дружат группами, общего не получается.
 в) Дружба всех в коллективе невозможна.
7. Выберите одно утверждение, которое в наибольшей степени отражает состояние коллектива.
 а) Думаю, что большинство ребят проявляет свои способности и интересы.
 б) В коллективе слишком ограничены возможности для проявления способностей ребят.
 в) Есть много ребят в коллективе, способности и интересы которых еще не раскрыты.

Полученные ответы переводятся в баллы с помощью следующей таблицы:

№ вопросов	Ответы в баллах		
	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>B</i>
1	10	2	-10
2	10	2	-10
3	10	20	-10
4	10	5	-10
5	20	10	-10
6	10	6	-5
7	30	20	-10

Подсчитывается общий суммарный результат в баллах. Наибольшей суммой баллов может быть 100, наименьшей – 65.

Высокий уровень групповой сплоченности – 76-100 баллов (имеется сплоченный коллектив, где среди всех ценится и уважается личность каждого, учащиеся не только осуществляют

активную значимую деятельность внутри коллектива, но и оказывают положительное воздействие на окружающих).

Средний уровень групповой сплоченности – 46 – 75 баллов (отсутствует единство коллектива, наличествуют лишь отдельные группировки по симпатиям, общим интересам и т. д., позитивная деятельность учащихся ограничена только рамками своего коллектива).

Низкий уровень групповой сплоченности – 30-45 баллов (учащиеся разобщены, имеются лишь отдельные лидеры, подавляющие личности остальных, коллективные дела проводятся от случая к случаю и не оказывают значительного влияния как на учащихся, так и на окружающих).

Критический уровень групповой сплоченности – ниже 30 баллов (учащиеся не организованы и почти неуправляемы, нет лидеров среди них самих, отсутствуют и авторитеты среди взрослых – учителей).

Диагностика психолого-педагогической характеристики малой учебной группы

Карта-схема, состоящая из опросных листов, представляет собой пятибалльную шкалу, смонтированную в набор качеств, характеризующих наиболее существенные свойства группы.

Оценка уровня развития отдельных групповых качеств идет по пятибалльной системе:

- 5 ставится тогда, когда качество очень сильно и постоянно проявляется,
- 4 – проявляется постоянно, но не так сильно,
- 3 – не очень проявляется,
- 2 – проявляется противоположное отрицательное качество,
- 1 – сильно проявляется противоположное отрицательное качество.

Например:

Группа стремится общаться и сотрудничать с другими группами.	5	4	3	2	1	У группы наблюдается стремление обособиться, изолироваться от других групп.
--	---	---	---	---	---	---

- 5 ставится, когда стремление общаться с другими группами очень ярко выражено,
- 4 – когда не очень выражено,
- 3 – слабо выражено,
- 2 – больше выражено стремление обособиться, чем общаться,
- 1 – стремление обособиться выражено ярко.

Поскольку качества группы даются в карте-схеме в большинстве случаев по принципу противоположности, необходимо одновременно учитывать и негативные, и позитивные. Чтобы оценить какое-либо качество, необходимо прочитать слева его положительную оценку, а справа отрицательную и лишь затем крестиком обозначить оценку против соответствующего балла и вписать напротив каждого суждения фамилии тех учеников, которые заметно влияют на данное свойство класса.

Направление активности							
1	Группа активна, полна творческой энергии.	5	4	3	2	1	Группа инертна, пассивна.
2	Группа выше всего ставит положительные духовные запросы (искусство, литература, учеба, совершенствование в профессии).						Группа выше всего ставит примитивные материальные блага, деньги, развлечения и т. д.
3	В своих делах группа ставит перед собой общественно полезные цели.						Группу отличают общественно вредные, асоциальные цели.

4	Группу объединяет одна общая цель деятельности, а не просто сходные цепи каждого члена группы в отдельности.						В группе соединились люди, у которых лишь сходные совпадающие цели, но эти цели не стали обще групповыми.
5	В группе более всего уважают коллективистов, делающих все ради других.						Популярные члены группы – эгоисты, работающие лишь для себя.
6	Члены группы стремятся постоянно общаться друг с другом.						У членов группы нет стремления постоянно общаться друг с другом.
7	Группа стремится общаться и сотрудничать с другими членами.						У группы наблюдается стремление обособиться, изолироваться от других групп.
8	Группу отличают устойчивые интересы.						Группу отличает быстрая смена интересов.
9	Группа постоянно осуществляет свои интересы на деле.						Группа пассивна. Интересуясь чем-то, не стремится это осуществить на деле.
10	Актив, ядро группы ведет ее на общественно-полезные дела.						Актив ведет группу на антиобщественные дела.
11	В группе справедливо относятся ко всем членам группы, стремятся поддержать слабых в общей деятельности, каждый испытывает чувство защищенности.						Группа заметно разделяется на "привилегированных" и "пренебрегаемых", в ней пренебрежительно относятся к слабым.
Организованность							
1	В группе разумно, доброжелательно решаются вопросы взаимопомощи.	5	4	3	2	1	При решении групповой задачи необходимость взаимоподчинения вызывает противодействие и даже конфликты.
2	Группа может самостоятельно выбрать себе организаторов по различным видам деятельности.						Группа не может самостоятельно, без помощи старших решить вопрос о выборе организаторов или проводит выборы несерьезно, по принципу "кого-нибудь, только не меня".
3	Члены группы взаимодействуют в том направлении, которое приносит успех всей группе в целом.						Большинство членов группы ориентируются на себя и делают то, что им удобно и выгодно.
4	Трудные условия, ситуация опасности, неожиданные сильные						В этих условиях происходит рассогласование группы, вплоть до ее полного распада.

	воздействия еще более спланивают группу.						
5	Неудача в достижении групповой цели приводит к еще большему единству и сплочению группы.						Неудача в достижении групповой цели расслабляет группу вплоть до ее полного отказа от реализации данной цели.
6	Группа постоянно и устойчиво поддерживает связь и осуществляет взаимодействие с другими группами.						Группа стремится изолироваться от других групп, противодействует контактам с ними.
7	Группа доброжелательно, участливо относится к новым членам, старается помочь освоиться и "прижиться", влиться в свою среду.						Группа враждебно относится к новым членам, противодействует вхождению их в новую для них среду.
8	Группа легко, свободно, быстро, с высокой результативностью согласует свои действия.						Группа способна к согласованию своих действий.
9	Группа представляет устойчивое единое целое. Имеющиеся в группе отдельные группировки (например, по симпатиям) активно взаимодействуют друг с другом, поддерживая общее групповое единство.						Группа не представляет единого целого, распадается на ряд отдельных группировок, которые враждуют друг с другом.
10	Члены группы активно стремятся сохранить группу как единое целое. Группа настойчиво противодействует попыткам расформирования.						К сохранению группы ее члены относятся безразлично. Группа легко поддается расформированию или даже способствует ему.
11	Группа имеет хороших, способных организаторов, являющихся ее авторитетными и полномочными представителями.						Группа не имеет хороших, способных организаторов.
Интеллектуальная коммуникативность							
1	Группа имеет четкое единое суждение о возможностях ее действительных организаторов.	5	4	3	2	1	Группа не имеет единого мнения о возможностях своих организаторов. Мнение группы о ее организаторах противоречиво.
2	Все члены группы прислушиваются к мнению своих товарищей и приходят к единодушному суждению.						Члены группы не прислушиваются к мнению своих товарищей, точки зрения очень противоречивы.

3	Члены группы хорошо и постоянно осведомлены обо всем, что касается группы: ее задачах, внутригрупповых отношениях, ее месте среди других групп, результатах ее деятельности и т. д.						В группе не знают о ее задачах, внутригрупповых отношениях, ее месте среди других групп, результатах ее деятельности и т. д.
4	Группа легко находит общий язык, взаимопонимание при решении групповых задач.						В группе нет взаимопонимания при решении общих задач.
5	При обсуждении актуальных вопросов, касающихся группы и поведения отдельных ее членов, группа активно добивается единого мнения и находит единодушное решение.						Группа не способна прийти к единому мнению при обсуждении вопросов, касающихся как группы в целом, так и отдельных ее членов.
6	В изменяющихся жизненных ситуациях группа быстро оценивает перемены, создает новое общественное мнение.						Группа не способна оценивать изменившуюся обстановку, слепо следует привычкам, сложившимся суждениям.
7	При оценке воспринимаемых фактов и событий окружающей жизни в группе существует устойчивое единство суждений.						Для группы характерны противоположные суждения и оценки воспринимаемых фактов, событий.
8	Группа имеет единое и четкое мнение о своих возможностях, достоинствах и недостатках.						В группе имеют место явно противоречивые мнения о своих возможностях и недостатках.
9	Группа верно, единодушно оценивает свое место среди других групп.						Группа неверно и противоречиво оценивает свое место среди других групп.
10	Критические замечания со стороны членов группы принимаются доброжелательно и способствуют созданию единого группового мнения.						Критические замечания со стороны одних членов группы принимаются другими ее членами враждебно и способствует разьединению группового мнения.
11	Критические замечания извне группы принимаются доброжелательно, самокритично и формируют стремление к осмысливанию и исправлению недостатков.						Критические замечания извне группы принимаются группой враждебно и вызывают стремление к отпору, настаиванию на недостатках, групповому упрямству.
Психологический климат							
1	Преобладание мажорного, приподнятого, доброго общего тона в группе.	5	4	3	2	1	Преобладание подавленного настроения, пессимистического настроя в группе.

2	Доброжелательность во взаимоотношениях членов группы, взаимное притяжение друг к другу, симпатия.					Конфликтность в отношениях, отталкивание, антипатия.
3	Стремление к совместности переживаний событий, жизненных явлений, произведений искусства.					Тенденция и замкнутости членов группы друг от друга, отказ или уклонение от группового характера переживаний.
4	Успехи или неудачи группы в целом переживаются ярко всеми членами группы.					Успехи или неудачи группы оставляют членов группы равнодушными.
5	Успехи или неудачи товарищей вызывают переживание, искреннее участие других членов группы. Здесь имеют место одобрение, поддержка, а упреки и критика делаются с доброжелательных позиций.					В этих условиях в группе проявляются зависть, злорадство, а упреки и критика исходят из желания унижить, оскорбить.
6	В сложных ситуациях происходит эмоциональное единение, общий мобилизационный настрой.					В этих условиях группа теряется, "раскисает", наблюдается растерянность, ссоры, взаимные обвинения и т. д.
7	Отрицательная оценка группы со стороны более широких общностей или их органов вызывает групповое сопереживание, выражающее единение группы и способствующее ему.					В данных обстоятельствах у части группы имеют место переживания, выражающие разобщение группы или способствующие этому.
8	В отношении между эмоциональными объединениями (группировки по симпатиям) существует взаимное расположение и доброжелательность.					Группировки конфликтуют между собой, враждебно относятся друг к другу.
9	Групповые эмоциональные "взрывы" в сложных жизненных ситуациях (например, общее негодование, возмущение) регулируются группой и не меняют качественно содержание ее поведения.					Групповые эмоциональные состояния взрывного характера выходят из-под контроля группы, протекают стихийно и определяют содержание группового поведения.
10	Членам группы нравится быть вместе, им хочется чаще находиться в группе, участвовать в совместной деятельности.					Члены группы не стремятся быть вместе, проявляют безразличие к общению, выражают отрицательное эмоциональное отношение к совместной деятельности.

11	Группа способна сдерживать проявление своих чувств, когда этого требуют интересы дела.							Группа не в состоянии сдерживать эмоциональные порывы в необходимых ситуациях.
----	--	--	--	--	--	--	--	--

Обработка и интерпретация результатов теста.

Количественная оценка проводится на основе сопоставления общей суммы по всем интегративным свойствам со следующей шкалой измерения уровня развития коллектива:

- Высокое развитие 180-220;
- Хорошее развитие 140-179;
- Среднее развитие 100-139;
- Недостаточное развитие 60-99.

Интегративность группы ведет к согласованности актов поведения и деятельности членов группы.

Коллектив – это система интегративных и дифференциальных признаков. Отличие коллектива от диффузной группы состоит в качественном своеобразии межличностных отношений и взаимодействия, а также уровне развития таких общих характеристик, как направленность, организованность, интеллектуальная коммуникативность, психологический климат, которые и образуют структуру коллектива.

Направленность – это содержание тех целей, интересов и моральных ценностей класса, вокруг которых объединяется большинство его членов. К направленности относится также готовность группы оказывать помощь другим группам и вступать в сотрудничество с ними, готовность поступиться своими интересами ради интересов всего учреждения (в противном случае классу присущ “групповой эгоизм”).

Организованность – способность группы к самоуправляемости, умение самостоятельно создавать организацию в трудных или непредвиденных ситуациях, согласованно выдвигать лидеров-организаторов, умение подчиняться требованиям своих товарищей (лидеров). Способных лидеров хватает для организации любого дела.

Согласованность мнений и действий, готовность каждого ребенка взять на себя инициативу и повышенную ответственность.

Правильная ориентировка каждого учащегося в жизнедеятельности группы, что значит, как писал *А.С. Макаренко*, “ощущать, в каком месте коллектива ты находишься и какие твои обязанности по отношению к поведению из этого вытекают”.

Интеллектуальная коммуникативность – это способность класса быстро и легко находить общий язык, приходить к общему мнению, устанавливать сходство суждений. Дети довольны своей способностью понимать друг друга с полуслова. Взаимопонимание доставляет им радость и чувство комфорта. Группа активизирует своих членов, когда ищет общее решение. К мнению каждого внимательно прислушиваются, добиваясь общего языка и побуждая друг друга к активному обсуждению различных точек зрения.

Психологический климат – преобладание того или иного *психологического настроя* (мажорный, приподнятый, пессимистический, подавленный); *степень психологической защищенности* каждого ученика (доброжелательность во взаимоотношениях, поддержка в трудной ситуации или напряженность во взаимоотношениях, упреки, попытки унижить достоинство личности, равнодушие).

Эмоциональное единство – успехи или неудачи ярко переживаются всем коллективом.

Разобщенность – ученики не стремятся быть вместе, проявляют безразличие к общению.

Кроме того, оценивается *подготовленность группы* как уровень знаний, навыков, умений в том или ином виде совместной групповой деятельности.

Тест «Групповая сплоченность»

Групповая сплоченность - чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы, ее сплоченность в единое целое, - можно определить не только путем

расчета соответствующих социометрических индексов. Ответы кодируются в баллах согласно приведенным в скобках значениям (максимальная сумма +19 баллов, минимальная -5). В ходе опроса баллы указывать не нужно.

I. Как бы вы оценили свою принадлежность к группе?

- Чувствую себя ее членом, частью коллектива (5)
- Участвую в большинстве видов деятельности (4)
- Участвую в одних видах деятельности и не участвую в других (3)
- Не чувствую, что являюсь членом группы (2)
- Живу и существую отдельно от нее (1)
- Не знаю, затрудняюсь ответить (1)

II. Перешли бы вы в другую группу, если бы представилась такая возможность (без изменения прочих условий)?

- Да, очень хотел бы перейти (1)
- Скорее перешел бы, чем остался (2)
- Не вижу никакой разницы (3)
- Скорее всего остался бы в своей группе (4)
- Очень хотел бы остаться в своей группе (5)
- Не знаю, трудно сказать (1)

III. Каковы взаимоотношения между членами вашей группы?

- Лучше, чем в большинстве коллективов (3)
- Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
- Хуже, чем в большинстве коллективов (1)
- Не знаю, трудно сказать (1)

IV. Каковы у вас взаимоотношения с руководством?

- Лучше, чем в большинстве коллективов (3)
- Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
- Хуже, чем в большинстве коллективов (1)
- Не знаю. (1)

V. Каково отношение к делу (учебе и т.п.) в вашем коллективе?

- Лучше, чем в большинстве коллективов (3)
- Примерно такие же, как и в большинстве коллективов (2)
- Хуже, чем в большинстве коллективов (1)
- Не знаю (1)

VI. Как вы решаете трудные задачи?

- Всем коллективом
- С отдельными ее членами
- Самостоятельно

VII. Как часто в вашем коллективе бывает конфликты?

- Не бывает
- Редко
- Бывает очень часто

VIII. Чтобы вы хотели поменять в вашем коллективе?

- Абсолютно ничего
- Отдельных его членов
- Руководство

IX. Хотели бы вы продолжать дружеские отношения со своим коллективом в дальнейшем?

- Да, конечно хочу.
- Хочу, но не со всеми.
- Быстрее бы его забыть.

X. Скажите, на сколько сплоченность вашего коллектива позволяет вам выполнять, стоящие перед вами задачи?

- Позволяет выполнять в полном объеме

- Сплоченность не достаточна для выполнения стоящих задач в полном объеме.
- Сплоченность находится на уровне не позволяющем выполнять стоящие задачи.

Уровни групповой сплоченности

15, 1 баллов и выше – высокая;

11, 6 – 15 – выше средней;

7 – 11,5 – средняя;

4 – 6,9 – ниже средней;

4 и ниже – низкая.

Методика определения самооценки (Т. В. Дембо, С. Я. Рубинштейн)

Исследование самооценки с самого начала проводится в форме свободной беседы. Ребенку объясняется следующая инструкция.

Ниже нарисованы лесенки, обозначающие здоровье, умственное развитие, характер и счастье. Если условно на этих лесенках расположить людей, то на верхней ступени первой лестницы расположатся "самые здоровые", а на нижней - "самые больные", по аналогичному принципу расположатся люди и на остальных лесенках. Укажите свое место на ступеньках всех лестниц.

1. Самые здоровые.	1. Самые умные.
2. Очень здоровые.	2. Очень умные.
3. Здоровые .	3. Умные.
4. Более или менее здоровые.	4. Более, менее умные.
5. Среднего здоровья.	5. Среднего ума.
6. Более или менее больные .	6. Более, менее неумные.
7. Больные.	7. Неумные.
8. Очень больные.	8. Глупые.
9. Самые больные.	9. Самые глупые.
1. С прекрасным характером.	1. Чрезмерно счастливы.
2. С хорошим характером.	2. Очень счастливы.
3. С более или менее хорошим характером.	3. Счастливы.
4. С неплохим характером.	4. Более или менее счастливы.
5. С обычным характером.	5. Не очень счастливы.
6. С неважным характером.	6. Мало счастливы.
7. С плохим характером.	7. Несчастливы.
8. С очень плохим характером.	8. Очень несчастливы.
9. С тяжелым характером.	9. Самые несчастные.

Дети с адекватной самооценкой, как правило, отмечают "свое место" на 4-5 ступеньках лесенки. Завышенная самооценка проявляется в выборе "своего места" на 1-2 ступеньках, дети с заниженной самооценкой отводят себе место на последних, 7-9 ступеньках лесенки. Сравнение самооценок ребенка по разным шкалам дает возможность определить сферу, в которой он чувствует себя достаточно уверенно, психологически комфортно (адекватная самооценка), и сферы, вызывающие у ребенка напряжение и проблемы (неадекватная самооценка).

Изучение самооценки личности учащегося.

Цель: нахождение количественного выражения уровня самооценки методом набора слов, соответствующих "идеалу" и "анти идеалу".

Инструкция: Перед вами - ряд положительных качеств и ряд отрицательных (по 10 качеств в каждом столбце). Подчеркните те, которые у вас есть.

"Идеал"	"Анти идеал"
смелость	хвастовство

доброта	грубость
любопытность	лень
трудолюбие	трусость
вежливость	зависть
усидчивость	лживость
честность	жадность
правдивость	драчливость
настойчивость	жестокость
активность	обидчивость

Лучше, если каждый ряд будет состоять из 10 слов, так как находить коэффициент самооценки проще. Если в графе "Идеал" подчеркнуто 8-9 качеств, то коэффициент равен 0,9 или 0,8. Это свидетельствует о завышенной самооценке. Если по "Анти идеалу" такая картина, то это говорит о заниженной самооценке.

Диагностика нравственной мотивации

Инструкция. Я прочитаю вам 4-е вопроса. Вам нужно выбрать из данных на них ответов один. Вопросы:

1. Если кто-то плачет, то я:
 - а) пытаюсь ему помочь;
 - б) думаю о том, что могло произойти;
 - в) не обращаю внимания.
2. Я с другом играю в бадминтон, к нам подходит мальчик лет 6 - 7, и говорит, что у него нет такой игры:
 - а) я скажу ему, чтобы он не приставал;
 - б) отвечу, что не могу ему помочь;
 - в) скажу, чтобы он попросил родителей купить ему такую игру;
 - г) пообещаю, что он может прийти с другом и поиграть.
3. Если кто-то в компании расстроился из-за того, что проиграл в игру:
 - а) я не обращаю внимания;
 - б) скажу, что он размазня;
 - в) объясню, что нет ничего страшного;
 - г) скажу, что надо лучше научиться этой игре.
4. Ваш товарищ на вас обиделся, вы:
 - а) подумаете о его чувствах и о том, что можете сделать в этой ситуации;
 - б) обидитесь в ответ;
 - в) докажете ему, что он не прав.

Обработка результатов:

Ключ положительных ответов: 1-а, 2-г, 3-в, 4-а.

Далее педагог подсчитывает сумму положительных ответов, данных воспитанником.

4 балла - высокий уровень;

2, 3 балла - средний уровень;

0, 1 балл - низкий уровень.

Тестовая карта коммуникативной деятельности.

Чтобы оценить стиль общения человека, рекомендуем заполнить тестовую карту коммуникативной деятельности, разработанную на основе анкеты А.А. Леонтьева.

Если усредненная оценка колеблется в пределах от 45-49 баллов, то коммуникативная деятельность очень напряженная и близкая к модели активного взаимодействия.

35-44 балла – высокая оценка.
 20-34 балла - вполне удовлетворительная оценка.
 11-19 баллов – низкая оценка коммуникативной деятельности.
 7-10 баллов - всякое взаимодействие отсутствует.

Бланк тестируемого _____

1. Доброжелательность	7	6	5	4	3	2	1	Недоброжелательность
2. Заинтересованность	7	6	5	4	3	2	1	Безразличие
3. Поощрение инициативы	7	6	5	4	3	2	1	Подавление инициативы
1. Открытость 2. (свободное выражение чувств, отсутствие «маски»)	7	6	5	4	3	2	1	Закрытость (стремление держаться за социальную роль, боязнь своих недостатков, тревога за свой статус)
5. Активность (все время в общении, держит слушателей «в тонусе»)	7	6	5	4	3	2	1	Пассивность (не управляет процессом общения, пускает его на самотек)
6. Гибкость (легко схватывает и разрешает возникающие проблемы, конфликты)	7	6	5	4	3	2	1	Жесткость (не замечает изменений в настроении)
7. Дифференцированность (индивидуальный подход) в общении	7	6	5	4	3	2	1	Отсутствие дифференцированности в общении (нет индивидуального подхода)

2.5. Методические материалы

Для работы по программе используются следующие методы обучения: словесный; наглядный; практический; объяснительно-иллюстративный; игровой.

Воспитательные методы: убеждение; поощрение; упражнения; стимулирование; мотивация.

Используются следующие виды технологий: дифференцированное обучение; событийности; коллективное взаимообучение; развивающее обучение; игровой деятельности; здоровьесберегающая технология.

Формы организации учебного занятия: коммуникативная игра, игра-путешествие, экскурсия, ролевая игра, спортивная игра, подвижная игра, игровая программа.

Программа построена в соответствии с основными правилами работы в группе:

- принцип активности;
- принцип исследовательской (творческой) позиции;
- принцип объективации (осознания) поведения;
- принцип партнерского субъект-субъектного общения.

Основные принципы подбора игр: контакт, коммуникация, кооперация.

КОММУНИКАЦИЯ

Коммуникация подразумевает развитие навыков партнерского общения, а также открытое обсуждение проблем группы. Эти задачи выполняют следующие упражнения: «Контакт», «Интервью в парах», «Ассоциации»,

«Великое лицо». Помимо формирования навыков партнерского общения, упражнения позволяют развивать ЭМПАТИЮ.

КООПЕРАЦИЯ

Кооперация позволяет участникам группы получить навыки работы в команде, достижения групповых целей. Упражнения группового взаимодействия: «Путаница», «Групповой портрет». Успех достигается только тогда, когда вся группа работает над решением задачи. Упражнения стимулируют лидерские процессы в группе, развивают ЭМПАТИЮ.

САМОПОЗНАНИЕ

Упражнения на самопознание («Автопортрет», «Планета несуществующих животных», «Объявление в газету»). «Узнавание» друг друга способствует росту сплоченности в группе за счет «открытия нового».

Приложение № 1

Коммуникативные упражнения

«Знакомство».

а) шаг вперед имя и два своих качества.

б) шаг вперед «Я больше всего люблю» (с детьми игрушка и загадать одно желание).

«Моё самочувствие».

ПДО: Мы будем играть, а играя, будем учиться. Как вы себя сейчас чувствуете? Если хорошо, поднимите большой палец вверх, если плохо – опустите его вниз, если самочувствие можно назвать средним – палец в сторону.

«Снежный ком – называйте меня...»

Участник слева от тренера говорит фразу «Называйте меня...» и называет производную от своего имени – так, как хотел бы, чтобы его называли в классе. Следующий повторяет имя первого и говорит свою фразу «Называйте меня...», следующий называет имя первого, второго и говорит свою фразу. И т.д. при необходимости можно подсказывать.

«Палочки».

ПДО предлагает ребятам попробовать сломать деревянные палочки, связанные вместе. После неудачных попыток, раздает по одной палочке и просит сломать её.

«Интервью в парах».

Разбить участников на пары (лучшие с малознакомыми партнерами). За 5 минут необходимо собрать друг о друге как можно больше информации. Затем участники представляют друг друга всем присутствующим.

«Ветер дует...»

ПДО стоит в центре круга и говорит: «Ветер дует на тех, кто...» и называет какой-нибудь внешний признак, который есть у участников. Участники, обладающие этим признаком, меняются между собой местами (с соседями меняться местами нельзя). Задача водящего – занять свободное место. Те из участников, кто не успел занять место, становится водящим.

«Самый рассеянный».

ПДО показывает участникам какой-либо предмет, например, ластик, и просит всех выйти на минуту из комнаты. Оставшись один, ПДО кладет ластик в такое место, где он хотя и виден, но может быть замечен при внимательном осмотре комнаты. Участники входят, каждый старается как можно скорее обнаружить ластик. Увидев его, играющий сейчас же садится, сообщив на ухо ПДО о находке. Самый рассеянный – последний, может выполнить шуточное поручение.

«Маленькие письма».

ПДО: В течение всех занятий мы будем писать друг другу маленькие письма, и вкладывать их в именные конверты. Главное условие – писать только приятные вещи. Сегодня вы пишете первые письма. Адресатов может быть сколько угодно. На последнем занятии каждый получит свой конверт. У кого-то он будет толстый, у кого-то не очень. Этот конверт с приятными маленькими письмами остается вам.

«Я рад, что...».

Участник слева от тренера говорит фразу, адресуя ее конкретному человеку: «Юра, я рад, что ты....» И договаривает предложение, связав его с занятием. Например: «Юра, я рад, что ты быстро нашел ластик».

«Мы вместе».

Участники соединяют в центре ладони правой руки, покачивают вверх-вниз. Считают хором: «Раз, два, три». На счет «три» все поднимают руки вверх и громко произносят «Мы вместе».

«Паутина».

В руках у ПДО клубок нитей. ПДО, зажав пальцами кончик нити, бросает клубок тому, кого называет по имени и говорит любое слово или выражение приветствия (на любом языке). Поймавший клубок участник, зажимает нить пальцами и бросает клубок следующему. Когда нить окажется у каждого участника, клубок возвращается к ведущему.

«Два автобуса».

Группа делится на 2 части. На середину комнаты ставятся две тройки стульев на расстоянии 2-3 метров друг от друга. ПДО говорит, что две группы людей стоят на остановках и ждут своих автобусов. Подъезжает автобус для одной группы, в него садятся 4 человека, в автобус для второй группы садится 4 человека. Затем в первый автобус добавляется еще 2 человека. Во второй автобус тоже добавляется еще 2 человека. Постепенно все участники размещаются в своих автобусах. Получаются автобусы в час пик. Произошла поломка одного из автобусов и все пассажиры садятся во второй автобус. Становится еще теснее. Задача участников – продержаться хотя бы 20 секунд. ПДО необходимо следить за безопасностью участников.

«Ищу друга».

Каждый участник группы пишет на чистом листе объявление о поиске друга. При этом ограничений и четкого алгоритма нет. Главное – не подписываться. Эти объявления ПДО расклеивает по комнате. Затем все участники, прогуливаясь по комнате, читают их, выбирают максимум 3 объявления, на которые они откликнулись бы, и ставят на них свою метку.

«Никто из вас не знает, что я...»

Участники бросают друг другу мячик. Тот, у кого мячик, завершает фразу: «Никто из вас не знает, что я...».

«Я очень рад...»

Участник слева от меня находит визуальный контакт с любым одноклассником, называет его по имени и произносит фразу «Я очень рад, что ты учишься в этом классе».

«Автобус».

В кругу один стул пустой. Задача ПДО – занять этот стул, а задача остальных не дать ему это сделать. Тот, у кого справа оказывается пустой стул, пересаживается на него со словами «А я еду». Его сосед слева пересаживается на освободившийся стул со словами «А я рядом». Очередной сосед слева пересаживается на освободившийся стул со словами «А я заяц». Следующий должен стукнуть ладонью по освободившемуся справа стулу и назвать имя ученика противоположного пола. Названный ученик бежит и садится на пустой стул. Если кто-то зазеваётся, у ПДО есть возможность занять пустой стул. Как только освободится другой стул, игра продолжается. Упражнение длится 6-7 циклов.

«Мы с тобой похожи тем, что...»

Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например: что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...». Например: что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Деление на группы.

Дети по кругу рассчитываются «синий-зеленый-желтый-красный». Формируются 4 группы: Синие, Зеленые, Желтые, Красные.

«Атомы и молекулы».

Необходима небольшая первичная настройка: группу просят закрыть глаза и представить, что каждый человек – маленький атом, а атомы, как известно, способны соединяться и образовывать молекулы, которые представляют собой достаточно устойчивые соединения. Далее следуют слова ведущего: «Сейчас вы откроете глаза и начнете беспорядочное движение в пространстве. По моему сигналу (сигнал оговаривается) вы объединитесь в молекулы, число атомов в которых я также назову. Когда будете готовы, откройте глаза». Участники начинают свободное перемещение в пространстве и, услышав сигнал ведущего, объединяются в молекулы. Подвигавшись, некоторое время цельным соединением, молекулы вновь распадаются на отдельные атомы. Затем ведущий снова дает сигнал, участники снова объединяются и т.п.

Если последним числом атомов в молекуле будет два, то упражнение служит хорошим способом деления группы на пары для последующей работы. На первом занятии следует избегать конфликтных ситуаций, когда при названном числе группа не может разделиться поровну и остаются «лишние участники» или некоторым молекулам не хватает атомов до нужного числа.

«Путанка».

Все берутся за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?», – спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

«Поезд».

6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда» – проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и, не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предупреждающие звуки – например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствий, и в составе «поезда».

«Счёт до десяти».

Сейчас по сигналу «начали» вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать

вы будете вместе. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два», третий скажет «три» и так далее. Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут «четыре», счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

«Машина с характером».

Вся группа должна построить воображаемую машину. Ее детали – это только слаженные и разнообразные движения и возгласы игроков. Во время игры нельзя разговаривать. Попросите одного добровольца (игрок 1) выйти на середину круга и скажите ему: «Я хочу, чтобы сейчас ты начал выполнять какие-нибудь повторяющиеся движения. Может быть, ты хочешь попеременно вытягивать руки вверх, или поглаживать живот правой рукой, или прыгать на одной ноге. Годится любое действие, но ты должен непрерывно повторять его. Если хочешь, можешь свои движения сопровождать возгласами». Когда игрок 1 определится со своими действиями, он становится первой деталью машины. Теперь следующий доброволец может стать второй деталью. Игрок 2, со своей стороны, выполняет движения, которые дополняют действие первого игрока. Если, например, игрок 1 смотрит вверх, поглаживает себя по животу и при этом в промежутке попеременно говорит «Ах» и «Ох», то игрок 2 может встать сзади и каждый раз, когда игрок 1 говорит «Ах», разводит руками, а при заключительном «Ох» один раз подпрыгивать. Он может также встать боком к игроку 1, класть ему правую руку на голову и при этом говорить «Ау», причем для своего «Ау» выбрать момент между «Ах» и «Ох». Когда движения первых добровольцев обретут достаточную скоординированность, к ним может присоединиться третий игрок. Каждый игрок должен стать новой деталью увеличивающейся машины и пытаться сделать ее более интересной и многогранной. Каждый может выбрать себе место, где он мог бы расположиться, а также придумать свое действие и возгласы.

Когда задействованы все игроки. Вы можете позволить фантастической машине полминуты работать в выбранном группой темпе. Потом предложите, чтобы скорость работы несколько увеличилась, затем слегка замедлилась, потом начала останавливаться. конце концов машина должна развалиться.

«Опустить предмет».

6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук. Вместо обруча можно использовать и другие предметы подходящих размеров и веса (например, швабру или сделанную из плотного картона настенную таблицу размером приблизительно 1х1 м).

Задача участников: опустить предмет в указанное психологом место. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт с предметом или он падает, игра начинается заново.

«Переправа».

Участники стоят плечом к плечу на полосе шириной 20-25 см. Игра проходит интереснее, если эта полоса представляет собой не просто линию на полу, а небольшое возвышение: например, гимнастическую скамейку, бордюрный камень на обочине дороги или бревно на лесной поляне. Каждый участник поочередно переправляется с одного конца шеренги на другой. Ни ему, ни тем, кто стоит в шеренге, нельзя касаться ничего за пределами той полосы, на которой стоят участники.

Игра «Тик-так».

Участники передают друг другу звуковую передачу: «тик» – направо, «так» – налево по кругу. «Бум» – означает перемену направления передачи звука. Любой участник игры имеет право изменить направление передачи.

«Немая сцена».

Каждая группа получит карточку с названием статуи, которую они должны будут изобразить. Статуи не двигаются, поэтому вы должны довольно выразительно принять соответствующие позы, выражение лица. ПДО постарается угадать, как называется

ваша немая сцена. «Синие» получают карточку с названием сцены «Тройка лошадей», «Зеленые» - «Хоровод вокруг елки», «Желтые» - «Ура! Каникулы!», «Красные» - «Сценка из сказки «Репка».

«Идеально дружная команда».

- Используя глаза, руки, ноги, язык, вы должны досчитать до 10. Одно число называет только один человек. Если число называют двое, трое и т.д. счет начинается снова.

- Задача усложняется. Вы можете использовать только глаза и руки. Попробуйте сейчас досчитать до 10.

- Еще усложняем. Вы не двигаетесь. Используете только выразительный взгляд. Считаем до 10. (В третьем случае это сделать практически невозможно)

- Да, вы еще не телепаты. Будем расти дальше.

«Вавилонская башня» (нужен скотч, ножницы и стопка газет).

Примечание: обязательна рефлексия упражнения. Группа делится на две команды. Каждая команда получает скотч, ножницы и стопку газет. Задача: за 15 минут построить башню, которая должна быть как можно выше и после постройки простоять хотя бы минуту. Нельзя использовать стулья, столы, другие предметы, людей.

«Пантомима».

Группу разделить на несколько команд (по 7–8 человек), раздать карточки с заданиями (без слов изобразить паровоз; гусеницу; оркестр; Пизанскую башню; болельщиков; команду, которая выигрывает (проигрывает) и т.д., используя всех участников команды.

«Сквозь кольцо».

При обсуждении упражнения выяснить, что помогало, что мешало выполнению упражнения. Как действовали – по плану или каждый действовал по-своему? Как можно было бы усовершенствовать способ передачи обруча? Участники стоят в шеренге, взявшись за руки, крайнему дается гимнастический обруч (или кольцо из веревки, проволоки). Задача участников: не разжимая рук, “просочиться” через это кольцо так, чтобы оно в конечном итоге оказалось на другом конце шеренги.

«Несуществующее блюдо». Материалы: фломастеры и ватман.

Проведение: Все участники делятся на две группы. Каждой группе предлагается придумать и нарисовать новое несуществующее блюдо, состав которого бы удовлетворял пожеланиям и соответствовал вкусам всех членов команды. После чего каждая команда презентует другой свое блюдо, с его названием, составом и всем остальным.

«Семья».

Группа - семья. Группе предлагается выбрать мать, отца, детей, бабушек и дедушек, тетей и дядей и других родственников и расположить их так, как будто они фотографируются на семейную фотографию. Обсуждение и интерпретация - кто и какое место занял на фотографии.

«Объединение по качествам».

Участники делятся на пары и ищут 8 общих для них качеств. Двойки объединяются в четверки, которые ищут по 6 общих для всех качеств, четверки объединяются в восьмерки и ищут по 4 общих качества, группа делится пополам и ищет по 3 общих для всех качеств. И наконец, весь класс ищет 2 общих для всех качеств. Такое постепенное движение от пары к целому объединению позволяет перейти группе на новый уровень отношений, осознать объединяющие всех членов коллектива свойства.

«Объявление в газету».

Учащимся раздаются листы бумаги и дается задача написать объявление в газету, в рубрику «Ищу друга». Работа не подписывается. Затем объявления сдаются ведущему, который просит участников освободить места и на сиденьях раскладывает объявления. Учащиеся должны пройти по кругу, прочитать все объявления и поставить крестики на тех трех объявлениях, которые понравились больше всего. После чего зачитываются и анализируются только те объявления, которые набрали наибольшее количество

крестиков. Это позволяет выделить неконструктивные требования к партнерам по общению, сократить их количество.

«Великое лицо».

Участвуют два человека. Один описывает известное лицо - ученого, писателя и т.д. Дается его характеристика. Другой отгадывает этого человека, задает вопросы, дается разрешение на подсказки из группы. Ведущий помогает сформулировать вопросы, в конце анализирует наиболее успешную стратегию вопросов.

«Открытый вопрос».

Открытые вопросы - направляют беседу в заданное русло. Открытые вопросы подталкивают человека к развернутому ответу, поэтому снижают риск услышать однозначное «нет»; они позволяют получать в ответ только необходимую информацию, но не сообщать итоговое решение. В этом случае ответ «да» или «нет» прозвучит только в самом конце беседы, и он окажется уже предсказуемым и ожидаемым. Соответственно, от закрытого вопроса можно ждать только четкого согласия или отказа. (ДА, НЕТ) Пример 1: открытый вопрос: Как вы учитесь? ответ: хорошо. Закрытый вопрос: Вы хорошо учитесь? ответ: Да. открытый вопрос: Какие предметы Вам нравятся? Ответ: иностранный и литература. Закрытый вопрос: Вам нравятся иностранный и литература? ответ клиента: Да. Как ты любишь проводить время? Какие качества ценишь в людях? И т.д.

«Путешествие»: «Кочки на болоте».

Первый этап путешествия «Кочки на болоте». Ведущий заранее готовит карточки с пословицами (на каждой карточке написано по одному слову). На группу необходимо подготовить 3-4 пословицы. По количеству пословиц класс делится на подгруппы. Для каждой подгруппы на полу выкладываются листы бумаги формата А4 «кочки». Все участники встают на «кочки», во время выполнения упражнения наступать на пол нельзя (только на «кочки»). Карточки каждой пословицы перемешиваются и раздаются учащимся. Задача - поменяться местами так, чтобы слова пословицы находились в правильном порядке. Упражнение позволяет через физический контакт сократить дистанцию между участниками, выработать стратегию работы в команде. В конце упражнения можно отметить наиболее успешную стратегию.

«Упражнения перемешивающее группу».

А) невербальное приветствие;

Б) серия: находят пару по цвету глаз, по форме рук, по цвету волос, по длине волос, по братьям, сестрам и т.д.;

- вытягивают руки вперед, двигаются, находят себе пару, похоже,

- когда группы формируются по подгруппам можно в течение 5 минут приветствовать другие группы: стихи, песни, пантомима.

В) спектрограмма – делят по направлению работы, (кто знает....) – информация о том, кто пришел к вам. (У кого были) проговорили, сбросили груз;

Д) социометрия – выбор значимого окружения (Джеск Морен) – метод формирования групп в коллективе. Социометрия «Рука на плече». Кого больше знаете, знаете меньше, строгий учитель, волшебник;

Е) Дерево Знакомства – на месте ватмана или на доске или каждый на отдельном листочке, или на одну группу листок = рисуется дерево.

- описывается, что нарисовано,

- посмотреть и найти место, которое «потянет», выбрать место и показать, на том месте нужно нарисовать цветной символ,

- каждый отвечает, почему выбрано это место, этот символ, чем он нравится, чем не устраивает, что он (символ) любит и что нет, что хочет и что может сделать этот символ, что может сделать, чтоб это получить. После всего, если что-то хочет изменить, то нарисуйте.

«Заключенный».

В паре, каждый по очереди играет роль заключенного. Товарищ не вербально передает план побега из тюрьмы. Заключенный объясняет словами, как он понял, после этого меняются ролями.

«Отгадай слово».

Каждый пишет на листочке любое слово, на спине прикрепляют это слово, потом перед партнером не вербально показывает, то слово, что на спине и так 5 раз с разными партнерами.

«Изобрази эмоцию или животное».

На отдельных карточках готовятся пиктограммы с эмоциями, и нужно отгадать какая эмоция. Эмоции животных на карточках тоже отгадать.

«Оживи куклу или замороженный человек».

Работа в парах. Изображают куклу или замороженного человека. Задача партнера заставить улыбнуться, двигаться или что-то сказать.

«Поздороваемся».

ПДО предлагает всем поздороваться за руку, но особенным образом. Здороваться нужно двумя руками с двумя участниками одновременно, при этом отпустить одну руку можно только, когда найдешь того, кто тоже готов поздороваться, т. е. руки не должны оставаться без дела больше секунды. Задача - поздороваться, таким образом, со всеми участниками группы. Во время игры не должно быть разговоров.

«Построимся».

ПДО предлагает поиграть в игру, где основное условие состоит в том, что задание выполняется молча. Разговаривать и переписываться при этом нельзя, можно общаться только с помощью мимики и жестов. «Посмотрим, сможете ли вы понять друг друга без слов?» В первой части упражнения дается задание участникам построиться по росту, во второй части задание усложняется - нужно построиться по дате рождения. Во втором варианте по окончании построения участники поочередно озвучивают свои дни рождения, при этом происходит проверка правильности выполнения упражнения.

«Найди и коснись».

ПДО предлагает передвигаться по комнате и касаться руками разных предметов и вещей. Например, найдите и коснитесь чего-либо, холодного, шершавого, вещи, длина которой примерно 10 см, того, что весит полкилограмма, портфеля.

«Пазлы».

Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждому члену команды выдается по пазлу. (Ведущий заранее разрезает лист бумаги, с какой-нибудь яркой крупной картинкой на части и таким образом получают пазлы для этого упражнения). Задача команды - собрать картинку, как можно быстрее.

Обсуждение. Обсуждение в общем кругу. Каждая команда рассказывает, что помогло или, наоборот, мешало выполнению задания.

«Кочки».

Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты и ПДО поясняет, что впереди - болото, листы - это кочки, все участники - лягушки, а ведущие - крокодилы. Задача группы - не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала.

Обсуждение. Обсуждение в общем кругу. Участники рассказывают, что помогло или, наоборот, мешало выполнению задания. Что чувствовали те лягушки, которые шли первыми, а что чувствовали те, кто замыкали цепочку.

«Шарики».

Участники, объединившиеся в тройки, получают задание: сначала как можно быстрее надуть 3 воздушных шарика, а потом добиться, чтобы они лопнули, зажав их

между своими телами. При этом нельзя наступать на них, использовать какие-либо острые предметы, ногти, детали одежды.

Коллаж «Дружба».

Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждой команде выдается лист ватмана. Также выдается пачка журналов, брошюр, открыток, подходящих по тематике. Ведущий объявляет тему занятия и поясняет, что подразумевается под коллажом.

Обсуждение. После того, как команды выполнили свой коллаж, каждая команда представляет его для всех остальных. Ведущий хвалит каждую команду, подводит итог и предлагает объединить все работы, чтобы создать общую картину дружбы группы и стала своего рода талисманом объединения.

«Солнечная система».

Я думаю, что вам всем бы хотелось проверить свою способность понимать других людей. Давайте попробуем немного поиграть и одновременно поучиться. Игра называется Солнечная Система. Для того, чтобы к ней приступить, надо разбиться на группы по 4 человека. Правила такие.

Вы все по очереди будете Солнышками. А все остальные члены группы планетами - спутниками. Сначала Солнышко пытается развести планеты по орбитам. Чем орбита ближе - тем человек лучше относится к Солнышку. То есть Солнышко пытается определить, насколько человек ему доверяет. На орбите люди могут стоять боком, сзади, спереди, разбившись по залу. Человеческие отношения чрезвычайно сложны и только расстоянием их не определишь. Поэтому вы можете пофантазировать.

Ну а после того, как Солнышко решило, что все сделано правильно, по его мнению, он отворачивается, и Планеты сами распределяются по орбитам, в зависимости от того, как они относятся к Солнышку на самом деле.

Потом Солнышком становится другой человек. И все повторяется сначала, пока не сыграют все.

Обсуждение: результаты и ожидания.

«Вброд с закрытыми глазами».

Упражнение готовится ПДО заранее. В трех-четырех метрах друг от друга наклеиваются линии-ограничители. Между ними в размер шага в хаотическом порядке на пол наклеиваются листы формата А4. Учащихся просят рассчитаться на первый-второй-третий. Дальше учащиеся подходят к одной из линий.

Инструкция: «С настоящего момента у участников с номером «три» закрыты глаза, и они не могут говорить. Всему классу необходимо перебраться из пункта А в пункт В. Сейчас вы находитесь в пункте А. Между линиями есть кочки. Вы можете наступать только на них. Если кто-то «сорвется» с кочки, вся команда возвращается в пункт А и начинает движение сначала. Если нарушаются другие правила, команда также возвращается назад и начинает задание сначала. Задание считается выполненным, когда вся команда окажется в пункте В».

«Небольшое путешествие».

Разделитесь на группы по 4 человека «Сейчас вы отправитесь в небольшое путешествие. Вы должны будете закрыть глаза. Один из вашей группы будет гидом. Только он может оставить глаза открытыми».

Затем группа встает в ряд друг за другом, первым стоит Гид. Игроки закрывают глаза, и каждый кладет руки на плечи впереди стоящего (можно класть руки не на плечи, а на бедра).

Путешествие должно длиться 15 минут. Задача Гида — сделать путешествие как можно более интересным. Он вслух описывает группе воображаемые места, через которые пролегает их маршрут, указывает на воображаемые опасности, делится своими впечатлениями... Гид должен давать группе инструкции, как надо вести себя в данной местности — идти на цыпочках, двигаться бесшумно, ползти на животе и т. д. Если Гид

ведет группу по пустыне, он может сказать примерно следующее: «Вы с трудом переставляете ноги в горячем осыпающемся песке... Сейчас начнется песчаная буря, повернитесь при ходьбе налево, чтобы ветер не дул вам в лицо... Песчаная буря усиливается... Встаньте и плотно прижмитесь друг к другу, чтобы вы могли прикрыть друг друга... Держите руки перед лицом, чтобы не вдыхать песок...»

Остальные должны внимательно слушать советы Гиды и выполнять все, что он требует, представляя себе все события как можно реалистичнее. Перед «путешествием» группа самостоятельно может решить, нужно ли заранее обговаривать маршрут.

Гид отвечает за безопасность членов группы и заботится о том, чтобы никто не пострадал. Он должен сделать все, чтобы путешествие стало незабываемым для всех участников.

Обсуждение: настроение во время путешествия, было ли путешествие интересным, какая роль комфортнее, чувствовалась ли поддержка членов группы.

«Опасения».

Выберете себе в партнеры того, с кем вам тяжело или не очень хочется общаться. Для этого достаточно, чтобы хотя бы один из партнеров испытывал неприятные чувства и недоверие к другому. Лучшие, если недоверие не будет взаимным. Разойдитесь по комнате, так чтобы друг другу не мешать.

Тот, кто испытывает к партнеру отрицательные чувства, имеет 7 минут, чтобы со всех сторон изучить причины своего недоверия. Он должен говорить своему партнеру фразы, которые всегда начинаются одинаково: «Я не доверяю тебе, потому что...» Например: «Я не доверяю тебе, потому что ты намного больше меня и выглядишь сильнее... Я не доверяю тебе, потому что думаю, что ты превосходишь меня не только физически...»

Партнер молча слушает эти фразы, не задавая вопросов и никак не комментируя их, тем более не вступая в спор. Вместо этого он пытается рассматривать все эти откровения (зачастую неприятные) как первый шаг на пути к сближению.

По истечении 7 минут тот человек, которому были адресованы «обвинения», получает возможность дать на них ответ. Он подтверждает то, что, на его взгляд, было отмечено правильно, и обязательно говорит о том, в чем его партнер ошибается. Например: «Да, ты прав, я действительно чувствую себя сильным, но я вовсе не смотрю на тебя свысока. Ты только что сказал такие вещи, которые показались мне очень интересными». На этот процесс также отводится 7 минут. После этого партнеры меняются ролями.

Обсуждение: ваши чувства во время упражнения, открылось ли что-то новое для вас.

«Артобстрел».

Материалы: для каждой пары участников понадобится пара мягких «метательных снарядов», например мягкие мячики, мягкие игрушки, свернутые шерстяные носки, для каждой пары потребуется одна повязка на глаза, потому что во время игры достаточно трудно помнить о том, что надо держать глаза закрытыми.

Участники разбиваются на пары. Один из партнеров надевает на глаза повязку и берет в руки два метательных снаряда. Другой партнер становится его тренером, но при этом ему не разрешено прикасаться к снарядам. «Слепой» должен делать следующее: бросать снаряды, подбирать их и при этом еще стараться, чтобы в него самого не попали снарядами. Тренер не может прикасаться к своему партнеру, но может разговаривать с ним, указывать ему направление броска и давать советы. «Слепой» также может разговаривать.

У каждой пары есть цель — поразить «слепого» из другой команды. Когда это происходит, тренер бросающего игрока кричит: «Попали!» В этот момент игра останавливается, члены выигравшей команды меняются ролями и играют еще раз. Однако попадание в тренера записывается как недочет стрелявшей команде, сигналом этого является возглас «Рикошет!»

Никто из участников не должен покидать границы игровой площадки.

«Шестерка».

Все участники встают в круг. Каждый участник группы по очереди называет числа натурального ряда: один, два, три... Запрещается называть числа, заканчивающиеся на цифру 6 и кратные 6 (например, 6, 12, 16 и т. д.). Если игроку досталось такое число, он должен молча подпрыгнуть и хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Играть можно до трех оставшихся наиболее внимательных игроков. Обсуждение: сложно было добиться результата?

«Поменяйтесь местами».

Все участники сидят на стульях в кругу. Тот, кого я выберу ведущим выходит на середину круга и говорит фразу: «Поменяйтесь местами те, кто... (умеет жарить яичницу)». В конце называется какой-либо признак или умение. Задача тех, кто обладает данным умением или признаком поменяться местами. Задача ведущего - успеть сесть на любое освободившееся место. Тот, кто не успел сесть, становится новым ведущим. Обсуждение: что нового узнали об участниках?

«Закон гармонии». Материалы: листы бумаги, карандаши.

В цивилизованном социуме существует неписанный закон гармонии общения и межличностных отношений. Следуя ему можно не допустить зарождение многих противоречий, конфликтов, обид. Звучит он так: «Позволяя себе – позволяй другим. Запрещая другим – запрещай себе». Довольно справедливо, что выполнение этого правила избавляет нас от взаимных упрёков. Но понятие нормы отношений и общения мы воспринимаем, понимаем, оцениваем субъективно. Так, например, мы не позволяем другим повышать на нас голос, указывать, критиковать нас, устанавливать нам запреты. Вместе с тем, порой сами кричим на других, ругаем и поучаем их, стараемся ограничить их действия. Каким же образом контролировать свои действия в тех или иных ситуациях общения?

«Разделите лист на две части:

1.«Позволяю себе, запрещая другим». Перечислите ваши поступки, направленные на получение преимущества за счёт окружающих. Определите степень свободы ваших действий. Позволяете ли вы себе: опаздывать, повышать голос на других, игнорировать чье-то мнение (товарища, ребенка, подчиненного и др.), высмеивать кого-то и так далее.

2.«Запрещаю другим, позволяя себе». Перечислите, на какие действия окружающих налагаете запрет, но разрешаете себе. Например: критиковать, оценивать, чинить беспорядок, бездельничать.

Время заполнения 15 минут.

Обсуждение: Стоит ли запрещать себе, быть свободным, что бы иметь основания осуждать других? Стоит ли позволять себе заблуждаться, что, запрещая другим, вы имеете на это право?

«Дом». Материалы: карточки с изображением животных.

Разделитесь на 2 команды. «Каждая команда должна стать полноценным домом. Каждый человек должен выбрать, кем он будет в этом доме – дверью, стеной, а может быть обоями или предметом мебели, цветком или телевизором? Выбор за Вами. Но не забывайте, что Вы должны быть полноценным и функциональным домом. В течение 10 минут постройте свой дом! Можно общаться между собой».

Обсуждение: Как проходило обсуждение в командах? Сразу ли Вы смогли определить свою роль в «доме»? Почему Вы выбрали именно эту роль? Я думаю, Вы все поняли, что каждая часть Вашего «дома» важна и нужна в нем, каждая несет свою определенную функцию, без которой дом не может быть полноценным. Точно так же как предметы в доме, каждый человек является важным звеном в команде. Давайте поговорим о том, что такое команда.

«Создание островной страны». Материалы: 4 листа ватмана склеены вместе и вырезаны в виде острова, наборы красок, кисти, фломастеры, цветная бумага, различные фигурки из

бумаги: домики, деревья, фабрики, заводы, люди и т.д. магнитофон с кассетой, клей, ножницы.

«Сегодня здесь собрались великие мудрецы. Однажды вы отправились в странствия. Вам хотелось отыскать такое место на земле, которое ещё не было освоено людьми. Вы долго путешествовали, встречали разных людей, видели разные места на земле. И вот однажды вам посчастливилось добраться до необитаемого острова. Сомнений не было – вы нашли то, что так долго искали. Вам не надо исправлять чужие ошибки, переделывать. Вы можете начать с нуля, в ваших силах создать идеально место для жизни, работы и отдыха. О, мудрейшие! Превратите этот остров в самое замечательно место на земле. Каждый из вас могучий волшебник и может преобразовать эту землю на благо всем и себе». Участникам даётся 15 минут для того, чтобы они создали свою страну.

Обсуждение созданной страны:

- *расскажите о стране, которую вы создали и об истории её создания (важно, кто начинает рассказ о картине, либо лидер, либо тот, кто максимально вовлечен в процесс создания композиции, первым начинает рассказ тот, кто готов брать на себя ответственность за группу).*
- *хотелось бы вам оказаться в этой стране (ответ покажет, насколько кандидаты готовы создать для себя комфортные условия, если участник не хочет попасть в эту страну, то ему некомфортно в группе).*
- *хотелось бы вам что-либо изменить в этом мире (желание большинства изменить что-либо свидетельствует о неудовлетворенности общим результатом; если изменения хочет внести один участник коллектива, то посмотреть, как он поведет себя в дальнейшем: будет ли настаивать, будет ли советоваться с командой или предпочтет внести свои изменения сразу, пока комментирует их; навязывание участником своей линии, может говорить о том, что перед нами потенциальный источник напряжения в команде, её слабое звено).*
- *что бы вам хотелось взять для себя из этой страны в реальный мир: идею, состояние, мысль, ощущение, впечатление (вопрос показывает ценность происходящего для участников, уровень их вовлеченности в групповую деятельность)*

Обсуждение: Как взаимодействовали участники группы? Кто был лидером? Какие роли играл каждый участник? Какой прогноз относительно жизнеспособности группы?

«Чего я избегаю».

Каждому участнику дается карандаш, бумага и 5 минут времени, чтобы написать список под общим заголовком: «Чего я избегаю». Это могут быть темы разговоров и чувства, личности и действия, точки зрения и мнения. Надо попытаться сделать это, не упрекая себя ни в чем и не думая о том, что скажет по этому поводу кто-либо. Все люди чего-нибудь не любят и избегают, это совершенно нормальная ситуация. Это упражнение дает возможность задуматься над тем, насколько мы довольны своей жизнью. Список включает в себя столько пунктов, сколько участник успеет написать за 5 минут.

Теперь все участники разбиваются на пары, и каждый беседует с партнером относительно своего списка. Однако этот разговор вовсе не обязывает участников изменить свое поведение и перестать избегать тех или иных вещей. Но когда мы знаем, чего избегаем, нам становится легче изменить ситуацию. Если человек осознает определенные барьеры, ему становится легче понять, откуда они возникли. Участники общаются в парах в течение 10 минут.

Обсуждение: Какие чувства вы испытали, когда всем рассказывали о том, чего избегаете? Легко ли было об этом говорить?

«Кто это?». Материалы: листки бумаги.

В этой игре мы осознанно не будем затрагивать глубинные личные вопросы, хотя глубина откровений будет зависеть исключительно от желания самого человека

поделиться чем-то личным. Вы не только лучше узнаете себя, но и поймете, насколько верно вас воспринимают окружающие.

Я раздаю листы бумаги. Каждый должен написать на своей карточке три качества, которые, по его мнению, характерны для него. На карточках не надо писать свое имя. Затем я перемешиваю все карточки.

Каждый подходит, вытаскивает одну, читает то, что написано на карточке и высказывает предположение, каким должен быть человек, наиболее соответствующий написанным на карточке качествам: это мужчина или женщина, каковы его возраст и т. д. Кроме того, этот участник пытается угадать, кто из группы мог описать себя этими качествами. Потом мы обсуждаем возможные варианты.

Каждый участник, естественно, знает, когда говорят о его собственной карточке. Он может сравнить свое представление о себе с представлениями всей группы, но может и не признаваться в своем авторстве, если этого не захочет. Обсуждение в общем кругу: Что нового вы узнали о себе?

«Пойми меня».

Группа садится в круг. Вызываются два добровольца, один из них покидает комнату, а другой остается. Группа решает, какие действия должен выполнить игрок А после того, как вернется. Например, он должен почихать, или погавкать или почесать ухо.

У игрока Б есть ровно 3 минуты, чтобы осведомить игрока А о характере его действий. Но игрок Б не говорит партнеру прямо, что тот должен выполнить. Он может давать ему неявные указания.

Например, если игрок А должен чихнуть, то игрок Б начинает говорить так: «Ах, ты бедный, ты так выглядишь, словно простудился — нос красный и глаза слезятся». Если игрок А высморкался, то он показал, что правильно понял основную мысль и находится на верном пути. Игрок Б продолжает помогать ему: «Ты мне не говорил, что так давно страдаешь аллергией!» Если после этого игрок А чихнет, то он доказал свою способность к пониманию и заслужил аплодисменты от остальных.

Игрок Б, который формулирует предложения, всегда должен быть готов пробовать различные способы донесения до партнера информации о сути его действий. Группа также может давать игроку А полезные советы: «Прими витамин С, проглоти средство от кашля, ложись в постель, позвони врачу, чтобы сказать, что ты болен».

Обсуждение: Легко ли было объяснить человеку, что он должен делать? Все ли способы вы испробовали?

«Правда и ложь». Материалы: резиновый мяч.

У меня есть две сестры, старшая и младшая. Мы все работаем в больнице». «У меня есть сестра на два года младше, которая работает учительницей. А еще у меня есть брат, который на десять лет меня младше. Он терапевт и работает практикующим врачом». Я могу произнести эти две фразы с одинаковой интонацией, но одна из них соответствует реальности, а другая ложна.

Каждый из вас должен задумать и произнести по две фразы, одна из которых соответствует действительности, а другая — нет. Вся группа решает, какая из фраз правдива, а какая — нет. Для этого участники должны проанализировать содержание сказанного, манеру речи и язык тела говорящего. (Например, многие склонны не смотреть в глаза собеседника, когда говорят неправду.) Участники сами определяют выбор тем для своих фраз: сказанное может касаться событий их жизни, личных предпочтений, целей и желаний. Фразы необязательно должны принадлежать к одной области или как-то соотноситься по смыслу.

Очередность выступлений можете определять как Вы, так и сами участники (например, говорящий держит в руках мяч и по окончании своего выступления бросает этот мяч любому другому участнику, который должен продолжить).

Игра должна пройти несколько кругов. Обращайте внимание на то, чтобы в ней приняли равное участие все. Обычно эта игра начинается в несколько несерьезной атмосфере и только через какое-то время становится более личной.

«Необитаемый остров».

«Ваша группа летела на ковре-самолете и случайно попала неизвестно куда. Оказалось, что это необитаемый остров, представляющий собой высоко поднятое над морем плато, имеющий обрывистые скалистые берега и узкую полосу земли внизу, на побережье.

На плато есть деревья, животные, пресная вода, то есть условия для жизни. На побережье нет ничего. Поэтому на острове можно просуществовать лишь несколько дней.

Исследуя остров, вы обнаруживаете в скале пещеру, и от случайно произнесённых слов, которых никто не запомнил, она неожиданно открылась. В ней есть любые предметы.

Каждый из вас может взять по 10 предметов. Советоваться с другими нельзя. Поделиться, обменяться предметами с другими участниками потом тоже будет нельзя.

Составьте список тех предметов, которые вы хотели бы взять из пещеры. Время на составление списка – 7 – 8 минут».

После выполнения этой части задания задание будет следующее:

«У каждого из вас есть по 10 предметов, однако ситуация такова, что вся группа может унести из пещеры только 10 предметов. В течение 20 минут вы должны посоветоваться между собой и составить единый, обще групповой список.

Обсуждение: Удалось ли участникам группы договориться? Если нет, то почему? Какие формы взаимодействия в группе способствовали достижению результата, а какие препятствовали? Был ли в дискуссии лидер? Назначили его сознательно или он проявил себя сам?

В процессе осуждения можно выйти на алгоритм принятия решения:

Продолжение: «Хотите продолжить эту игру? Тогда я усложняю задачу – список предметов сокращается до пяти наименований, время принятия решения – 10 минут.

Обсуждение: Легко ли было принимать решение во второй раз, удалось ли договориться в группе?

«Красная шапочка». Материалы: карточки с названием стран для жеребьевки.

Разделитесь на три подгруппы и послушайте инструкцию: «На фестивале “Сказочный лес” различные киностудии представляют свои версии фильмов, снятых по мотивам сказки “Красная шапочка”.

В конкурсе участвовали три киностудии. Первая – американская киностудия, поставившая фильм ужасов со всеми сопутствующими кошмарами. Вторая – французская, она представляет мелодраму. Нежную романтическую историю с драматическими событиями, но со счастливым финалом. И третья киностудия – из Италии – предлагает детективный вариант “Красной шапочки”. В этом фильме не обошлось без мафии, стрельбы и неутомимой журналистки в красном берете.

У вас есть 20–30 минут для подготовки и 3–5 минут для демонстрации своей киноленты. Вы должны поставить своё воображение на первый план для демонстрации новой киноленты “Красной шапочки” согласно теме постановки киностудии, которую вы вытяните при жеребьевке».

Обсуждение: Эффективно ли было взаимодействие участников в ходе выполнения задания? Был ли кто-то, кто не полностью реализовался или вообще не был услышан? Кто был лидером в каждой подгруппе? Различными ли были типы лидерства в разных подгруппах? Какими они были?

«Ассоциации».

Садитесь в круг, один из участников загадывает кого-нибудь из группы, не сообщая остальным о своем выборе. Задача группы — угадать, кого задумал игрок. Чтобы это

сделать, совещающиеся начинают задавать ему вопросы-метафоры, например: «Если бы тот человек, которого ты загадал, был зданием, то к какому типу зданий он бы относился?» Сферы для ассоциаций выбираются совершенно произвольно, например: музыка, цвет, время года, модель автомобиля, местность, орудие труда, время суток и т. д.

Ведущий представляет себе того, кого он выбрал, ищет подходящие ассоциации и отвечает, например, следующим образом: «Если бы он был зданием, то был бы старой деревенской кузницей, в которой пылает огонь, стоит огромная наковальня, стены покрыты сажей и повсюду лежат железные заготовки».

Мастерство спрашивающих заключается в том, чтобы находить новые сферы, описывающие искомого человека с разных сторон, так что по ходу расспросов становится все более понятно, кто это. Например: «Как бы ты мог описать выражение лица того, кого мы ищем?» Это вопрос, который многое проясняет, потому что по ответу можно определить темперамент человека, которого ищут.

Я буду записывать все ответы. Этот список будет своеобразным подарком тому, кого загадали. После того как каждый член группы задал свой вопрос, все начинают высказывать предположения о том, кто это, объясняя при этом, почему им в голову пришла именно эта идея. Наконец ведущий рассказывает остальным, кого же он все-таки имел в виду. Так заканчивается первый круг, и очередь загадывать переходит к другому игроку.

Обсуждение: Понравились ли вам ассоциации участников группы, кем или чем вы бы хотели, что бы вас видели окружающие?

«Связующая нить». Материалы: моток прочных толстых нитей.

Встаньте в круг на расстоянии вытянутых рук и закройте глаза. Сейчас я расскажу вам историю:

Много лет назад на земле жил мудрец, который долгие годы провел сначала в путешествиях по всем удивительным городам и весям, а затем посвятил годы размышлениям о сущности человеческой. И сплел мудрец длинную тончайшую нить. Задумал он обойти добрых сердцем людей и связать их этой чудесной тончайшей нитью.

Ведущий рассказывает историю и обходит участников, вкладывая каждому в руки нить. На последнем участнике ведущий отрезает нить и завязывает концы. Таким образом, нить образует замкнутый круг.

Воистину, нить была уникальна. Гладкая, тонкая, она была совершенно незаметна для человека, но, несмотря на это, влияла на его взаимоотношения с другими людьми. Те, кому мудрец передал чудесную нить, стали добрее, спокойнее, терпеливее. Они стали более внимательно относиться друг к другу, стремились понять мысли и чувства ближнего. Иногда они спорили, но, о чудо, нить натягивалась, но не рвалась. Иногда они ссорились, и нить разрывалась, но при примирении оборванные концы нити связывались вновь. Только узелок напоминал о прошлой ссоре.

Что сделали люди с подарком мудреца? Кто-то бережно берег, передавая её тайну из поколения в поколение. Кто-то, не ощущая присутствия нити, оставлял на ней множество узелков, да и характер его постепенно становился «узловатым». Но, главное, у каждого появилась способность протягивать нити к тем, кого он считал близкими и друзьями, соратниками и партнерами.

Сейчас вы ощущаете в своих руках чудесную нить, подарок мудреца. Давайте проверим, что может произойти, если каждый потянет её на себя. Она натянется, и будет резать руки. Такие отношения называются натянутыми.

А если кто-то потянет нить на себя, а кто-то не станет это делать. Равновесие круга нарушится. Кто-то будет чувствовать более устойчиво. О таких ситуациях говорят: он тянет одеяло на себя.

Некоторые люди предпочитают надевать эту нить себе на шею. Хотите попробовать? Ощутили, как больно нить режет шею? В подобных ситуациях говорят: посадил себе на шею.

Разные эксперименты можно проводить с этой нитью. Многие люди даже посвящают этому целую жизнь. Натянут, разорвут, завяжут узел, наденут на шею, или вообще отпустят.

Давайте сейчас найдем такое положение и натяжение нити, которое для всех нас будет наиболее удобным. И запомним это состояние каждой клеточкой своего тела.

Обсуждение: Каковы были ваши впечатления от соприкосновения с чудесной нитью, подарком мудреца? Что было легко, что трудно в этой игре? Чему эта игра может научить команду?

Ощущение невидимой связи помогает установить доверительные отношения в команде, комфортность взаимоотношений зависит от того, в каком состоянии находится нить: натянутом или свободном. Экспериментируя с натяжением нити, мы символически проживали различные типы взаимоотношений друг с другом. Главное, не смотря ни на что, уметь восстанавливать комфортное состояние нити.

«Хорошие и плохие поступки».

Участников делят на две команды, случайным образом. Каждой команде выдается лист ватмана, фломастеры или маркеры и бумага А4. Задача одной команды - написать как можно больше поступков, которые позволяют человеку уважать себя больше. Соответственно задача другой - написать как можно больше поступков, из-за которых уважение человека к себе теряется. По желанию, каждая команда может подкрепить слова рисунками соответствующих поступков.

Обсуждение. Каждая команда представляет свою тему. Дальше идет общее обсуждение, в конце психолог суммирует все сказанное. Очень важно обратить внимание на то, что у каждого есть выбор между теми и другими поступками, но каждый раз, выбирая то или другое поведение, мы приобретаем или теряем уважение к себе.

«Ролевое общение».

Участники разбиваются на две группы, первая группа – журналисты, которые берут интервью, во второй группе каждый выбирает кто он будет (спортсмен, бизнесмен, президент и т.п.) и, исходя из своей роли, должен отвечать на вопросы журналистов в течение 3-5 минут. В заключении обсуждают: Легко ли было общаться исходя из определенной роли? Какие переживания, мысли возникали во время выполнения упражнения? Что помогало оно понять?

«Передача чувств».

Все встают в шеренгу, в затылок друг другу, первый человек поворачивается ко второму и передать ему мимикой какое-либо чувство (радость, гнев, печаль, удивление), второй человек должен передать следующему это же чувство и т.д. у последнего спрашивают какое чувство он получил и сравнивают с тем, какое чувство было послано вначале, и как каждый участник понимал полученное им чувство.

«Сильные стороны».

Цель упражнения: помочь участникам группы понять, что любую ситуацию можно проанализировать без осуждения, находя в ней сильные стороны.

Инструкция: участники делятся на пары: первый член пары в течение минуты рассказывает партнеру о своем затруднении или проблеме. Второй, выслушав, должен проанализировать ситуацию таким образом, чтобы найти сильные стороны в поведении партнера и подробно рассказать об этом. Потом роли меняются. После выполнения упражнения группа обсуждает: все ли смогли найти сильные стороны в поведении партнера? Кому было трудно это сделать, почему?

«Эмпатия».

Инструкция: все члены в кругу слушают одного из участников, который говорит эмоционально окрашенную фразу. Каждый, по очереди, называет то чувство, которое по его мнению испытывает говорящий.

«Через стекло».

Назначение упражнения: формирование взаимопонимания партнеров по общению на невербальном уровне.

Один из участников передает текст как бы через стекло, т.е. мимикой и жестами: другие называют понятое. Степень совпадения переданного и понятого текста свидетельствует об умении устанавливать невербальные контакты.

Ролевая игра «Трудное решение».

Детям предлагается для обсуждения та или иная ситуация. Например: «У тебя есть очень близкий друг. Ты познакомился еще с одним мальчиком (девочкой), который не понравился твоему другу, но очень понравился тебе. Что же делать в такой ситуации. Как объяснить своему другу, что твой новый товарищ совсем не плохой человек?»

Ролевая игра «Карусель»

В игре осуществляется серия встреч, причем каждый раз с новым человеком. Задание: легко войти в контакт, поддержать разговор и проститься.

Члены группы встают по принципу «карусели», т.е. лицом друг к другу и образуют два круга: внутренний неподвижный и внешний подвижный

Примеры ситуаций:

- Перед вами человек, которого вы хорошо знаете, но довольно долго не видели. Вы рады этой встрече...
- Перед вами незнакомый человек. Познакомьтесь с ним...
- Перед вами маленький ребенок, он чего-то испугался. Подойдите к нему и успокойте его.
- После длительной разлуки вы встречаете друга (подругу), вы очень рады встрече...

Время на установление контакта и проведение беседы 3-4 минуты. Затем ведущий дает сигнал, и участники тренинга сдвигаются к следующему участнику.

«Знатоки чувств».

Команды располагаются по кругу. Задача, поставленная ведущим, такова: поочередно называть эмоции или чувства, которые может переживать человек. Этот конкурс можно организовать по-разному. Если в каждой команде равное число игроков, то какую-либо эмоцию должен назвать каждый член команды, затем ход передается другой команде. В случае неспособности кого-то в течение десяти секунд назвать нужное слово, всей команде записывается штрафной балл. Другие члены команды должны молчать, а называть эмоцию обязан тот, до кого дошла очередь. Этот вариант конкурса довольно труден, поскольку требует обязательного включения всех участников, даже тех, кто не очень быстро соображает. Если же число игроков в командах неравно или если ведущий не желает ставить ребят в слишком жесткие условия, можно ограничиться называнием по одной эмоции от каждой команды. При этом совершается, по крайней мере, с десяток кругов. Ведущий внимательно следит за тем, чтобы названия чувств и эмоций не повторялись и чтобы вместо переживаний не назывались качества характера. Неплохо, если ведущий успеет фиксировать все названные эмоции на классной доске или плашете (на последующих этапах занятия эти записи могут пригодиться).

«Объясняю - понимаю!».

Каждая команда задумывает какое-либо слово, связанное с эмоциональной сферой. Это может быть название какого-либо переживания, а может быть понятие, означающее форму переживаний, например «стресс», «аффект» или «страсть» (конечно, в случае, если на предыдущих занятиях участники группы уже знакомились с этими понятиями). Нужно объяснить соперникам, что означает это слово, раскрыть его содержание, но само слово при этом не называть. В случае конкретного переживания не возбраняется кратко и четко описать ситуацию, в которой это переживание может возникнуть. Соперники должны после тридцатисекундного размышления определить

слово. Если команд три, то возможность для ответа предоставляется той команде, представитель которой быстрее поднял руку. В случае правильного ответа именно этой команде дается право загадать свое слово. Если нет — пытаются другие. В этом конкурсе ведущему следует оценивать не только ответы, но и сами задания — определения соответствующих слов: они должны быть ясными, полными, корректными. Можно ограничиться одним понятием со стороны каждой команды, но если позволяет время, то неплохо было бы задумать по три слова.

«Передача чувств».

Команды выстраиваются в колонны (вот тут уже обязательно, чтобы в каждой из них количество игроков было равным; в противном случае «лишнего» участника ведущий просит быть своим ассистентом, в обязанности которого входит следить за соблюдением правил проведения конкурса). Необходимо заранее приготовить карточки с названиями эмоций. Примерный набор: «радость», «вина», «обида», «грусть», «удивление», «интерес», «гнев», «спокойствие», «отвращение», «страх», «презрение», «стыд», «горе». Указанный список может быть дополнен, в частности, из того набора, который фиксировал ведущий во время проведения первого конкурса.

Процедура «Передачи чувств» состоит в следующем: участники, Оказавшиеся в колоннах последними, поворачиваются к ведущему и вытягивают из стопки карточек с названиями эмоций по одной карточке. Поразмыслив требуемое время над тем, как можно невербально изобразить указанную в карточке эмоцию, они дотрагиваются до плеча стоящего перед ними участника; он оборачивается и наблюдает за мимикой и пантомимой первого игрока; далее эмоция невербально передается по цепочке. Когда эта «эмоциональная информация» достигнет впереди стоящего игрока, он быстро возвращается в хвост колонны. После того как все «правофланговые» окажутся в конце колонны, ведущий предлагает каждому из них (в соответствии со временем «финиширования») изобразить эмоцию, которую они получили, а затем назвать ее. Ответ сопоставляется с надписью на карточке. В случае очевидной синонимичности (скажем, на карточке «грусть», а называется «печаль») не следует снижать оценку. Процедура повторяется еще дважды; при этом тот игрок, кто в первой серии был первым, оказывается замыкающим в колонне и именно ему предстоит теперь вытягивать карточку. При подведении итогов конкурса учитывается и скорость «передачи» эмоции по цепочке, и правильность ее определения (можно ставить две оценки).

«Эмоциональные загадки»

В этом конкурсе также три серии. В первой серии каждая из команд задумывает какую-либо эмоцию из списка, заранее заготовленного ведущим (в него могут войти эмоции из набора, указанного в третьем конкурсе), после чего отправляет своего представителя к команде-сопернице (если команд больше двух, то можно просто «делегировать своего человека» по часовой стрелке). Задача «делегата» - молча выслушать слово, задуманное соперниками, которое те сообщат ему «на ушко». «Делегаты» возвращаются к своим командам и после двухминутной подготовки невербально изображают своим соратникам задуманное слово. У каждой команды есть три попытки для угадывания.

Во второй серии конкурса командам предлагается задумать не только эмоции из ограниченного списка, но и вообще любое переживание (в остальном игра проводится аналогично).

В третьей серии команды имеют право задумать вообще любое слово, имеющее отношение к эмоциональной сфере (в этом случае ведущему лучше подстраховаться и попросить сообщить ему задуманные слова, чтобы не допустить некорректности).

«Чувства животных».

Если в командах шесть человек, то они (команды) образуют две тройки. Если — пять, то выдвигают одну тройку. В тройках участники договариваются, кто станет первым игроком, кто — вторым, кто — третьим. Только тут они получают инструкцию ведущего касательно собственно задания. Первый игрок должен задумать любое

животное, третий — любую эмоцию. После этого они «на ушко» сообщают второму игроку задуманное. А тот должен пройти по аудитории так, как движется животное, переживающее эту эмоцию. Соперникам нужно догадаться, что это за зверь и что он переживает. В этом конкурсе оценивается качество исполнения.

«Ситуации с эмоциями».

Ведущий раздает командам по карточке, на которой описана ситуация. Действующие лица этой ситуации практически всегда — животные. Жирным шрифтом в карточке указаны две эмоции, которые переживают персонажи. Командам после пятиминутной подготовки необходимо инсценировать описанную в карточке ситуацию, не используя человеческой речи (издавать «животные» звуки не воспрещается). Соперники должны определить и животных, и два для каждой ситуации эмоциональных переживания (набор карточек прилагается). Если позволяет время, можно предложить каждой команде разыграть по две или даже по три ситуации.

1. Волк погнался за зайцем, но не догнал и остался голодным. Волк переживает горе, а заяц радуется. Два ежика шли по лесу и увидели потерянные кем-то часы. Сначала они испугались тиканья, а потом с опаской подошли поближе и стали их рассматривать, не понимая, что это такое. Эмоции — страх и интерес.

2. Две белочки решили добраться до соседнего леса, где никогда не были, но забыли позвать с собой свою третью подругу. Их тянет в лес любопытство, а третья белочка испытывает обиду.

3. Медведь случайно наступил на ежа и уколол лапу. Медведь гневается на ежика, а тот чувствует себя виноватым.

4. Щенок убежал гулять без разрешения и радуется свободе, а его родители — взрослые собаки — за него тревожатся.

5. Утки и гуси с презрением относятся к гадкому утенку, а он не может понять, за что и очень удивляются.

6. Кукушонок, подброшенный в чужое гнездо, очень обижается на свою мать-кукушку, а та абсолютно равнодушна.

7. Котенок попробовал новую еду, но она ему не понравилась и даже вызвала отвращение. А попугай грустит, что его вообще не накормили.

«Выразительные лица».

Для проведения этого конкурса ведущему необходимо заготовить картинки (или специальные карты) с изображением людей, испытывающих сильные чувства. Оказалось удобным воспользоваться набором карт, на которых изображены персонажи фильма о Гарри Поттере в разные моменты действия. Лица героев на этих картах очень выразительны, их мимика и позы эмоционально насыщены.

Ведущий раздает каждой команде по пять карт (надо позаботиться о том, чтобы все изображенные на них персонажи были разными) и предупреждает, что делает это не в целях рекламы фильма, а лишь для того, чтобы использовать в конкурсе. Он предлагает тем, кто уже видел фильм, вообще забыть, кто изображен на картах, и попытаться взглянуть на них свежим взглядом. Задание таково: придумать сказочную историю, в которой действовали бы эти персонажи, испытывая те самые эмоциональные переживания, которые отражены на их лицах. Нужно дать им новые имена и вводить в сюжет сказочной истории последовательно — по необходимости.

Десяти минут на подготовку вполне достаточно. Команды рассказывают свои истории, по ходу действия предъявляя нужные карточки. Ведущий оценивает качество коллективного произведения и соответствие эмоций персонажей на карточках и в придуманной истории. Завершается занятие подведением итогов «конкурса чувствоведов» и поздравлением победителей. Если задания не оценивались, то можно просто обсудить результаты занятия.

«Ответы за другого». Инструкция ведущего:

— Психологи говорят, что группа является сплоченной, когда наблюдается единство ценностных ориентаций. Иными словами, когда по отношению к самым важным в жизни вещам у людей примерно одинаковое отношение. Но такое единство возможно лишь тогда, когда люди хорошо знают, как каждый человек из группы относится к тому или иному вопросу, что ему нравится и что не нравится. Давайте проверим себя — насколько хорошо вы уже знаете друг друга, насколько вы можете проникнуть в глубину души человека из нашей группы и понять его вкусы и пристрастия. Способны ли вы на основе той информации, которая у вас уже есть о человеке, предугадать, как он ответит на те вопросы, которые в процессе нашей групповой работы еще не обсуждались? Для этого предлагаю вам следующее упражнение. Возьмите большой лист бумаги, положите его горизонтально и разделите вертикальными линиями на три части. В верхней части среднего столбца подпишите свое игровое имя. Над левым столбцом напишите имя человека, сидящего слева от вас, но не ближайшего соседа, а следующего за ним. Над правым столбцом — имя человека, сидящего справа от вас, также через одного человека. Таким образом, у каждого из вас есть два человека, глазами которых вы должны будете посмотреть на мир и за которых дадите ответы на вопросы, которые я предложу.

Такое условие — отвечать не за ближайших соседей, а за сидящих чуть дальше — вызвано двумя причинами: во-первых, если группа сформирована из людей, уже знающих друг друга, то обычно приятели садятся в кругу рядом, а отвечать за хорошо знакомого человека не представляет трудности и интереса, во-вторых, данная процедура ограждает от соблазна подсмотреть, что же на самом деле пишет сосед на своем листочке. Итак. Сейчас прозвучат вопросы. Их записывать не нужно. Ставьте номера вопросов и записывайте ответы, которые, по вашему мнению, дают ваши партнеры. Не спешите, попробуйте вжиться во внутренний мир человека, от имени которого вам приходится писать. В среднем столбце вы отвечаете за себя. Отвечайте кратко и определенно.

Достаточно пяти-шести вопросов. Их содержание будет варьироваться в зависимости от половозрастного состава группы и ее интересов. Возможный перечень вопросов:

1. Ваш любимый цвет?
2. Ваше любимое мужское имя?
3. Ваше любимое женское имя?
4. С симпатией ли вы относитесь к домашней живности? Если да, то кого предпочитаете: собак, кошек, птиц, аквариумных рыбок или кого-то другого?
5. Смотрите ли какой-либо телевизионный сериал? (да, нет, иногда).
6. Самая неприятная для вас человеческая черта?
7. Самое ценное для вас человеческое качество?
8. Ваше любимое времяпрепровождение?
9. Книжки какого жанра вы предпочитаете?
10. Минимальный размер зарплаты, соответствующий вашему труду и устраивающий вас?

Для проверки степени «попадания» после завершения процедуры ведущий предлагает участникам сравнить свои результаты и подсчитать количество совпавших ответов. Итоги подводятся во время обще группового обсуждения.

Как легко заметить, указанные вопросы подразумевают достаточно широкий спектр вероятных ответов, а не банальную альтернативу «да» - «нет». Здесь сложно просто угадать ответ, как в лотерее. Приходится думать, вчувствоваться в другого человека, сопоставлять имеющуюся информацию о нем, делать выводы. Однако опыт показывает, что практически в каждой группе находятся несколько удивительно проницательных участников, умудрившихся осуществить «стопроцентное попадание» - то есть полное совпадение всех ответов. Хорошо обсудить, как им удалось добиться этого, на чем основывались их предположения, что именно подсказало им правильные

ответы. Но если даже совпадений немного, члены группы приобретают много необычной информации друг о друге, становятся ближе и понятней друг другу, получают опыт «вхождения в мир другого». Возможным вариантом этого упражнения может послужить процедура диагностического обследования по какому-нибудь небольшому тесту - опроснику.

«Рекламный ролик».

Ведущий: Всем нам хорошо известно, что такое реклама. Ежедневно мы множество раз видим рекламные ролики на экранах телевизоров и имеем представление, какими разными могут быть способы презентации того или иного товара. Поскольку мы все — потребители рекламируемых товаров, то не будет преувеличением считать нас специалистами по рекламе. Вот и представим себе, что мы здесь собрались для того, чтобы создать свой собственный рекламный ролик для какого-то товара. Наша задача — представить этот товар публике так, чтобы подчеркнуть его лучшие стороны, заинтересовать им. Все — как в обычной деятельности рекламной службы.

Но один маленький нюанс — объектом нашей рекламы будут являться... конкретные люди, сидящие здесь, в этом кругу. Каждый из вас вытянет карточку, на которой написано игровое имя одного из участников группы. Может оказаться, что вам достанется карточка с вашим собственным именем. Ничего страшного! Значит, вам придется рекламировать самого себя. В нашей рекламе будет действовать еще одно условие: вы не должны называть имя человека, которого рекламируете. Более того, вам предлагается представить человека в качестве какого-то товара или услуги. Подумайте, чем мог бы оказаться ваш протез, если бы его не угораздило родиться в человеческом облике. Может быть, холодильником? Или загородным домом? Тогда что это за холодильник? И каков этот загородный дом?

Назовите категорию населения, на которую будет рассчитана ваша реклама. Разумеется, в рекламном ролике должны быть отражены самые важные и — истинные — достоинства рекламируемого объекта. Длительность каждого рекламного ролика — не более одной минуты. После этого группа должна будет угадать, кто из ее членов был представлен в этой рекламе. При необходимости можете использовать в качестве антуража любые предметы, находящиеся в комнате, и просить других игроков помочь вам. Время на подготовку — десять минут.

Упражнение, как обычно, завершается обсуждением и рефлексией собственных переживаний каждого из игроков по поводу представления его в рекламном ролике.

Ролевая игра «Козлятушки-ребятушки».

Ведущий предлагает участникам группы вспомнить известную сказку «Волк и семеро козлят», фабула которой связана со стремлением Волка попасть в дом козлят в отсутствие их мамы. Участники делятся на группу козлят и группу гостей, среди которых имеется один или несколько волков. Все гости поочередно стучатся в дверь козлятушкиного дома (сконструированного из стульев) и просят войти, предлагая какую-то «легенду» о себе и мотивах попадания в дом. Участники, исполняющие роли козлятушек, должны определить, кто из их гостей на самом деле является «ежиком из соседнего дома», «внезапно вернувшимся папой-козлом» или «слесарем-сантехником Бобром», а кто скрывает за подобными масками личину злобной Волка. Если Волк оказывается впущен в дом, то козлятушки считаются съеденными.

«Режиссер».

Ведущий: Пришла пора вам проявить не только свою способность к ассоциациям, но и к настоящему творчеству. Каждая подгруппа станет сейчас одним коллективным творцом. Вы кинорежиссеры! Вы задумали снять очень интересный фильм. Посмотрите на подгруппу, сидящую справа от вас. Один из участников этой подгруппы станет исполнителем главной роли в вашем фильме. Ваша задача в течение десяти минут договориться в своей подгруппе о том, кого из ваших партнеров из подгруппы справа вы выберете для съемок в своем фильме и что это будет за фильм. Может быть, это уже

известная кинокартина, по которой вы готовы снять ремейк. А может быть, этого фильма еще нет, но у вас имеется сценарий или, по крайней мере, общая идея фильма. А может быть, вы хотите экранизировать какое-то литературное произведение? Итак, через пятнадцать минут каждая подгруппа должна будет кратко описать, какой фильм вы собираетесь снимать, имея в виду одного из ваших партнеров в качестве геля главной роли. Три другие команды, выслушав описание должны угадать, кого именно выбрали режиссеры для съемок в своем фильме. Выкрикивать с мест запрещается - я буду реагировать только на поднятую руку. Чья команда быстрее догадается, та и получит призовой балл.

Последовательность предоставления слова «режиссерам» определяется степенью готовности команды либо по какому-то другому критерию. Ведущий четко фиксирует поднятые руки и отмечает полученные баллы. Можно ввести и штрафные очки за неправильную версию.

«Художник».

Ведущий: Есть еще много разных жанров искусства — скульптура, архитектура, оперное и балетное искусство... Всего не перечислишь, и у каждого жанра есть свои поклонники. Но мало кого оставляет равнодушным творчество художников-живописцев. Предлагаю вам перевоплотиться хотя бы на некоторое время в художников. У вас на столах имеются листы бумаги, карандаши, краски и кисточки. Ваша задача — в течение получаса создать картину, на которой была бы отражена команда, находящаяся напротив вас. Посмотрите внимательно на своих партнеров. Какие художественные образы рождаются у вас при взгляде на этих людей? Будущая картина может быть любой: батальное полотно или пейзаж, портрет или натюрморт. В конце концов, она может быть написана в духе кубизма, минимализма или представлять собой композицию из цветовых пятен. Это не важно. Важно, чтобы в образах вашей картины нашли отражение какие-то важные черты всех членов команды, сидящих напротив вас. Возможна ситуация, когда вы вспомните уже написанную кем-то картину. Разумеется, создать ее точную копию за отведенное время вам вряд ли удастся. Сделайте это хотя бы схематически. Обязательно отметьте на своей картине те образы, которые имеют отношение к вашим живым моделям.

Последнее замечание принципиально: в обилии образов картины нужно выделить смыслово нагруженные. При соотношении образов и участников группы необходимо оценивать количество угаданных каждой командой. Если соревновательный момент в группе не имеет принципиального значения, ведущий может предложить отвечать сначала той команде, чей коллективный портрет представлен на картине. Пусть ребята попробуют узнать себя в изображенных образах.

«Зубы дареного коня».

Ведущий: Давайте пофантазируем и представим, что сегодня у всех нас праздник, у всех — день рождения. Такой день всегда важен. Он символизирует определенный рубеж, по прохождении которого человек может что-то изменить в своей жизни и в себе. В день рождения имениннику принято дарить подарки. Пусть сегодня это будут такие подарки, которые действительно помогут человеку измениться, которые по-настоящему нужны ему и ценны для него. Сделать хороший подарок очень непросто. Кто из нас не ломал голову, что подарить близкому человеку в такой день? Кто из нас не бегал по магазинам в поисках «чего-нибудь такого»? Сегодня не надо ничего искать в магазинах. Тем более что скорее всего там не найти того, что в самом деле нужно. Помните, вы ничем не ограничены. Дарить можно все, что угодно: от картины кисти великого Леонардо до конкретных личностных качеств; от виллы на Багамских островах до тысячилетнего манускрипта, хранящего мудрость древних волшебников; от засохшего прошлогоднего одуванчика до вечной жизни. Не спешите с выбором подарка.

В данную минуту именинниками являются первые номера. Внимательно посмотрите на этого человека. Подумайте о том, какой жизненный опыт у этого

человека? Что он познал и понял в своей жизни? Что он ценит больше всего на свете? Кого он любит? О чем он мечтает? Попробуйте понять, что же ему очень и очень нужно? Что он хотел бы получить в дар от вас? Сейчас вы - волшебники и вы способны дать этому человеку то, что он хочет...

А теперь внимание, именинники! В обычный день рождения любые подарки принимаются без критики - независимо от того, понравились они или нет. В народе говорят: дареному коню в зубы не смотрят. Но сегодня - особый случай. Постарайтесь присмотреться к «зубам дареного коня», прислушаться к себе, оценить необходимость каждого подарка для вас и честно сказать дарящему, насколько он «попал в точку» со своим подарком. Четко аргументируйте свое мнение. Если вы не хотите принимать преподнесенный вам дар, объясните, стараясь не обижать дарящего, почему вы это делаете. Давайте ответ сразу каждому из своих товарищей.

Дарители! Не нужно спорить с именинником, даже если вы категорически с ним не согласны и убеждены, что без вашего подарка он просто погибнет тут же на месте. Сегодня у каждого из вас будет день рождения, и каждый не только сделает пять подарков, но и получит тоже пять.

После того как первый номер оценит все подарки, именинником становится второй номер и так далее. Пожалуйста, приступайте! С днем рождения!

После того как каждый из участников в подгруппе получит свои пять подарков, ведущий просит всех собраться в общий круг для групповой рефлексии. Интересно обсудить следующие вопросы:

- Кому из участников удалось подобрать такие подарки, которые были с благодарностью приняты всеми «именинниками»? Иными словами, кто оказался понятным внутренним мирам своих товарищей по подгруппе?
- За счет чего это произошло?
- Какого типа были подарки?
- Какие из них оказались самыми удачными?
- Каков самый оригинальный подарок?
- Обнаружились ли «именинники», принявшие все подарки без исключения?
- Если да, то не является ли причиной их «всеядности» нежелание обидеть дарителей?
- Все ли сумели быть искренними?
- Какие подарки оказались отвергнутыми и почему?
- Насколько трудным было отказываться от подарков?
- Есть ли такие «именинники», кто не принял ни одного подарка? Почему?
- Что бы чувствовали, когда ваши дары отвергались?
- Есть ли такие подарки, которые бы вы хотели получить, но никто их не подарил? И т.п.

Как и многие другие упражнения такого типа, игра «Зубы дареного коня» предоставляет участникам две важные возможности: во-первых, испытать себя в качестве «душеведа», способного к эмпатии и, во-вторых, получить информацию о том, верно ли воспринимаются наши желания и потребности другими людьми.

Приложение № 2

Подвижные игры на развитие быстроты, ловкости, координации.

«Шишки, желуди, орехи».

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех-четырех шагах от входящего. Ведущий дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: "Орехи!" Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

Если водящий скажет: "Желуди!" - меняются местами стоящие вторыми в тройках, если: "Шишки!" - меняются местами стоящие в тройках первыми. Когда игра освоена, водящему можно вызывать двух или трех игроков в тройках, например: "Шишки! Орехи!" Вызванные также должны меняться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими. Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-нибудь другую тройку. Такой игрок идет водить. При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

«Догони мяч».

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. Выбирают водящего. Водящий делает шаг назад. Его место в круге остаётся свободным. Пятому от водящего ребёнку дают большой мяч. Дети дружно произносят: «Раз, два, три- беги!» По этому сигналу играющие начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит (за кругом) в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдёт мяч. Игра повторяется с новым ведущим.

«Перемена мест».

На площадке в произвольном порядке начерчены кружки на расстоянии 3-5 м один от другого. Каждый из участников игры стоит в кружке, а водящий ходит среди них. По сигналу играющие меняются кружками, а водящий старается занять какой-либо кружок. Оставшийся без кружка становится водящим.

«Вешаем соль».

Дети встают парами спиной друг к другу, руки согнуты в локтях, скрещены друг с другом. По команде один наклоняется слегка вперёд, стараясь оторвать от пола другого, затем – наоборот.

«Тачки».

Дети стоят парами друг за другом. По команде впереди стоящий встаёт на четвереньки, второй берёт его за ступни ног, первый поднимается от пола на руках и двигается вперёд. Кто быстрее доведёт "тачку". Необходимо строго соблюдать правило: заднему ни в коем случае не толкать впереди идущего, а только держать его за ноги.

«Чехарда».

Ребята встают в колонны друг за другом. Первый опускается на четвереньки, второй, опираясь руками на плечи первого, перепрыгивает через него и встаёт впереди на четвереньки, затем следующий перепрыгивает через двух детей и так далее. Первый перепрыгивает через всех участников команды.

«Охотник и обезьяны».

Дети забираются на любые предметы, чтобы не касаться ногами земли. Охотник "спит". Дети – "обезьяны" спускаются, ведущий показывает различные движения. "Обезьяны" передразнивают, повторяют движения. Охотник "просыпается", "обезьяны" залезают на любые предметы, чтобы не касаться ногами земли.

Приложение № 3

Подвижные игры на развитие выносливости и силы.

«Поймай лягушку».

Все игроки на ограниченной площадке принимают положение упор присев с опорой на руки, выставленные вперёд. В таком же положении за пределами площадки находятся и двое водящих. По сигналу они выпрыгивают лягушкой с поочерёдной опорой на руки и ноги на площадку, и продвигаясь таким образом, стараются приблизиться к играющим и осалить кого-либо из них. Те имеют право убежать тоже только способом «лягушка». Никому не разрешается в ходе игры сидеть на корточках, оторвав руки от пола. Продвигаться можно вперёд или назад толчком двух ног или рук. Каждый, кого осалят

водящие, становятся лягушкой и начинает ловить остальных игроков. Участник, пойманный последним, объявляется победителем.

«Невод».

Играющие разбегаются по площадке. Один игрок-водящий, он ловит детей, которые убегают от него, меняя направления движения. Поймав игрока, водящий берет его за руку, и они вдвоем ловят остальных. Каждый следующий пойманный присоединяется к ним. И так пока не останется один, самый ловкий игрок.

«Очисти свой огород».

Играющие делятся на 2-е команды. Каждая из них становится по разные стороны площадки на расстоянии 10 - 12 метров друг от друга. Перед игроками одинаковое количество разных по весу мячей. По команде ведущего, игроки начинают перекатывать мячи на сторону другой команды (запрещается мячи перебрасывать). По сигналу водящего игра останавливается. Выигрывает та команда, стороне которой меньше мячей.

«День и ночь».

Играющие делятся на две команды: день и ночь. Для каждой из команд на игровой площадке обозначается круг. Игровая площадка по центру разделяется линией, вдоль которой команды встают напротив друг друга. Один из играющих подбрасывает вверх небольшой деревянный кубик, белый с одной стороны и черный - с другой. Если после падения сверху оказывается белый цвет, то догоняет день, а ночь убегает в свой круг. И наоборот. Ребенок, которого поймает до того, как он окажется в кругу, выбывает из игры.

«Уголки».

На площадке вычерчивается квадрат. Четверо из играющих, становятся по его углам, а пятый (мышка) – посередине. При словах водящего: «Из угла в угол железным прутком вон!» остальные участники игры, перебегая из угла в угол, меняются местами. Задача мышки - занять любой из освободившихся углов. Оставшийся без места игрок становится водящим.

«Дорожки».

На площадке прорисовываются или выкладываются разным способом в зависимости от условий дорожки самых разнообразных форм и протяженности. Задача ребенка - пройти или пробежать по ним, как можно меньше отклоняясь от заданного курса.

«Посади картошку».

Игроки делятся на 2-3 команды. У каждой команды 2 набивных мяча, которые в руках первого игрока. На расстоянии 10 метров от линии кладется обруч. По команде, участники бегут к обручу и оставляя в нем мячи, возвращаются и передают эстафету следующему. Второй участник бежит к обручу, забирает мячи, возвращается и передает мячи следующему участнику и т.д. Выигрывает команда, первой закончившая «сажать картошку».

«Петушинный бой».

На площадке обозначается 3 квадрата на расстоянии 2-х метров друг от друга. Размер первого квадрата 3х3 метра, второго – 2х2 метра, третьего – 1х1 метр. Ведущий вызывает в первый квадрат (3х3 м) - 4х участников. По сигналу они принимают положение стоя на одной ноге, руки за спиной и стараются плечом вытолкнуть соперника из круга. Трое участников переходят во второй квадрат, и таким же способом продолжают борьбу. Оставшиеся двое продолжают борьбу в третьем квадрате. Выигрывает участник, оставшийся в квадрате. По мере освобождения квадратов - туда заходят другие участники.

«Челнок».

Участники делятся на 2е команды и строятся в 2е колонны. Первый участник прыгает в длину. Второй участник тоже прыгает в длину с места приземления первого

участника и т.д. Выигрывает та команда, которая дальше прыгнет по результатам всех прыжков.

«Кто дальше бросит?»

Играющие выстраиваются в две шеренги по обе стороны площадки. В центре площадки находится флажок на расстоянии не менее 8 - 10 м от каждой команды. По сигналу игроки каждой шеренги бросают мешочки вдаль, стараясь добросить до флажка. То же делают игроки второй шеренги. Из каждой шеренги выявляется лучший метатель, а также шеренга - победительница, в чьей команде большее число участников добросят мешочки до флажка. Правила игры. Бросать все должны по сигналу. Счет ведут ведущие команд.

2.6. Список литературы.

Литература для педагогов:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя. - Новосибирск, 1994.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры: психология человеческой судьбы. Пер. с англ. М., Центр общечеловеческих ценностей, 1996.
3. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. - М.: Изд-во «Ось-89», 2001.
4. Вачков И. Психология тренинговой работы. - М.: Эксмо, 2007.
5. Гиппенрейтер Ю.Б. Общаться с ребенком. Как? - М.: ЧеРо, 1997.
6. де Боно Э. Шесть шляп мышления. - СПб.: Питер Паблишинг, 1997.
7. Евтихов Е.В. Тренинг лидерства: Монография. - СПб.: Речь, 2007.
8. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М: Педагогика, 1989.
9. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. Под ред. Левановой Е.А. - СПб., 2006.
10. Игры – обучение, тренинг, досуг... Педагогические игры. Под ред. Петрусинского В.В., 1994.
11. Кон И.С. Психология ранней юности. - М.: Просвещение, 1989.
12. Немов Р.С. Практическая психология. Учебное пособие. - М.: Владос, 1998.
13. Самоукина Н.В. Игры, в которые играют... Психологический практикум. - Дубна: Феникс, 1996.
14. Селевко Г.К., Назарова И.Г., Левина О.Г. Утверждай себя. - М., 1999.
15. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: практическое пособие. Пер. с нем.: в 4 томах. - М.: Генезис, 1998.
16. Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения/ Пер. с нем. — М.: Генезис, 2003. — 400 с.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
18. Шмаков С.А. Досуг школьника. - Липецк: НПО ОРИУС, 1993.
19. Шмаков С.А. Ее величество – игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. - М.: Магистр, 1992.

Литература для родителей:

1. Некрасова З., Некрасова Н. Перестаньте детей воспитывать - помогите им расти. - М.: ООО Изд-во «София», 2007.

2. Некрасова З., Некрасова Н. Ври, да не завирайся! Зачем дети лгут и что с этим делать? - М.: Астрель: АСТ; Владимир: ВКТ, 2010.
3. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Конфликтные дети. - М.: Эксмо, 2010
4. Юрченко О. Не хочу и не буду! Как бороться с детской ленью? - Спб.: Речь; М.: Сфера, 2011.

Литература для детей:

1. Малков Е.А. Подружись с «Королевой спорта». - М., 1987.

**Справка об изменениях,
внесенных в программу «Команда» на 2020-2021 учебный год**

В дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Команда» были внесены следующие изменения:

1. Увеличено количество практических часов;
2. Содержание учебного плана разделено на теорию и практику;
3. В разделе «Коммуникативные игры» добавлены темы теоретических занятий;
4. Внесены изменения в раздел «Коммуникативные игры» календарного графика.

Педагог дополнительного образования _____/_____ /

