



Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант»

УЧИ ИГРАЮЧИ



г.Грозный, 2022 год

Предисловие

Уважаемый читатель!

Данное методическое пособие представляет собой сборник современных игр и упражнений, направленных на развитие гибких навыков у детей, которые призваны помочь педагогическим работникам дополнительного образования в создании неформального образовательного пространства, проведении динамических пауз, организации досуговой деятельности в летний (каникулярный) период и иных форм занятости детей.

Как мы пришли к сборнику упражнений «Учи играючи».

Необходимость разработки методического пособия обусловлена итогами мониторинговых мероприятий, проведенных Региональным модельным центром дополнительного образования детей Чеченской Республики. Анализ полученных данных выявил, что педагогические работники дополнительного образования не применяют или применяют не в полной мере современные методы и формы проведения игровых занятий, направленных на социализацию детей, развитие критического мышления и креативности, лидерских качеств и коммуникативных навыков.

Предисловие

Команда Регионального модельного центра дополнительного образования детей Чеченской Республики всей душой верит, что данное пособие поможет тебе в работе с детьми, и надеется на практическое применение описанных игровых технологий в образовательной деятельности.

Желаем тебе удачи, дорогой читатель!

С уважением, команда РМЦ!



Составитель: Кужулова Марьям Башировна - педагог-организатор
Регионального модельного центра;

Дизайн и оформление: Юсупова Адат Умаровна - методист
Регионального модельного центра.

СОДЕРЖАНИЕ

1 ЛИДЕРСТВО (КООРДИНАЦИЯ)

Упражнения:

| | |
|-------------------------|----|
| - КАРАБАС | 6 |
| - Фотограф | 7 |
| - Перестройки | 8 |
| - Гибкая фигура | 9 |
| - Стулья по кругу | 10 |
| - КОВЕР | 11 |

2 КОММУНИКАТИВНОСТЬ

Упражнения:

| | |
|------------------------------------|----|
| - Слова | 13 |
| - Истории из мешка | 14 |
| - Сурдоперевод | 15 |
| - Проблема? Найдем решение | 16 |
| - Откроем сердце друг другу | 17 |
| - Официант, в моем супе муха | 18 |

3 ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ

Упражнения:

| | |
|------------------------------------|----|
| - Ветер дует на того, кто... .. | 21 |
| - Тостер-миксер | 22 |
| - Кенгуру | 23 |
| - Молекулы | 24 |
| - Маракуша | 25 |
| - Возьми и передай | 26 |
| - Как чихает слон | 27 |
| - Считалка до 10 | 28 |
| - Парижский клоун | 29 |
| - Кошка/Собака | 30 |
| - Принцесса, дракон, самурай | 31 |
| - Воображаемое путешествие | 32 |
| - Замороженный | 33 |
| - МАЦУНГАА | 34 |

СОДЕРЖАНИЕ

4

КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/ ЗНАКОМСТВО

Упражнения:

| | |
|------------------------------|----|
| - Командный узел | 36 |
| - Паутинка (спички) | 37 |
| - Мяч на покрывале | 38 |
| - Семь факторов | 39 |
| - Минное поле (8x8) | 40 |
| - Социометрия | 41 |
| - Город группы | 42 |
| - Собери по частям | 43 |
| - Акведук | 44 |
| - Кто быстрее?» | 45 |
| - Построение круга | 46 |
| - Познай ближнего | 47 |
| - Воздушные замки | 48 |
| - Снежный ком | 49 |
| - Портрет | 50 |
| - Красная Шапочка без... .. | 51 |
| - Что у меня за спиной | 52 |

5

КРИТИЧЕСКОЕ/ АНАЛИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

Упражнения:

| | |
|---|----|
| - Аналогия — не доказательство | 54 |
| - Всё познаётся в сравнении | 56 |
| - На качелях абстракции-конкретизации | 60 |

6

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

| | |
|--------------------------------|----|
| - Используемые источники | 65 |
|--------------------------------|----|

ГЛАВА 1

ЛИДЕРСТВО (КООРДИНАЦИЯ)





Лидерство (координация)

«КАРАБАС»



Цель: выявление лидерских качеств участников, сплочение группы.

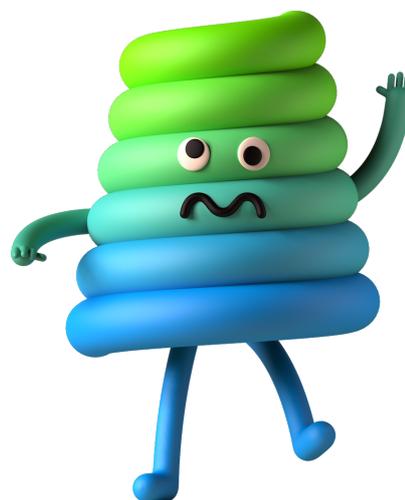
Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

В этом игровом тесте необходимо участие двух ведущих. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится ведущий, который предлагает условия игры: “Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово “КА-РА-БАС” и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции”.





Лидерство (координация)

«Фотограф»

Цель: раскрытие лидерского потенциала участников, улучшение коммуникативных навыков команды.

Время: 10-15 минут.

Материал: не требуется.

Предлагается, чтобы ребята представили, что они все – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать “фотографа”. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается “дедушка”. Он тоже может участвовать в расстановке членов “семьи”. Больше никаких установок детям не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый может только наблюдать за этой занимательной картиной.

Роль “фотографа” и “дедушек” обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Однако, не исключены элементы руководства и других “членов семьи”. Взрослым будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

После распределения ролей и расстановки “членов семьи” “фотограф” считает до трех. На счет “три!” все дружно и очень громко кричат слово “сыр” и делают одновременный хлопок в ладоши.

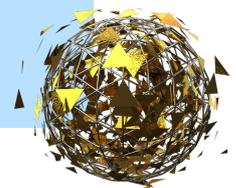


«Перестройки»

Цель: создать дружелюбный и безопасный настрой, условия для проявления лидерских качеств.

Время: 10-15 минут.

Материал: не требуется.



1

Первое задание.

Ведущий: Сейчас вам необходимо построиться по размеру обуви (молча). Справа от меня ребята с самым большим размером обуви, а у крайнего слева должен быть самый маленький размер.

После выполнения этого и следующих заданий происходит проверка правильности выполнения и обсуждение: Как вы себя ощущаете? Справились? Почему? Что помогло?

2

Второе задание.

Ведущий: А теперь постройтесь по цвету глаз (молча). Справа от меня – самые светлые, а слева – самые темные.

3

Третье задание.

Ведущий: Постройтесь в той же последовательности, как идут номера домов, в которых вы живете (молча).

4

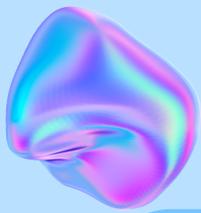
Четвертое задание.

Ведущий: Постройтесь по первой букве отчества мамы (молча). Справа от меня – А, слева – Я.

5

Пятое задание.

Ведущий. Сейчас самое интересное. Вам необходимо построиться по росту. Справа от меня – самый высокий, а слева – самый маленький. Причем сделать это нужно молча, с закрытыми глазами.



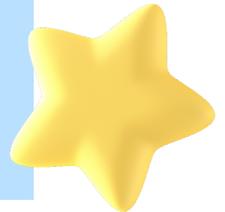
Лидерство (координация)

«Гибкая фигура»

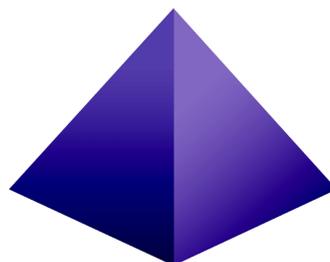
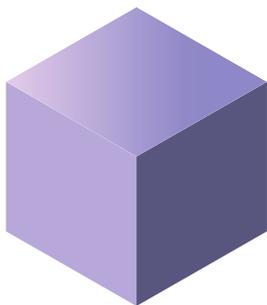
Цель: улучшить командное взаимодействие, сплочение группы.

Время: 10 минут.

Материал: веревка средней длины.



Два конца веревки завязаны между собой так, чтобы получился круг. Каждый участник команды берет за часть веревки образуя круг. Нельзя менять положение рук на веревке. Необходимо с закрытыми глазами построить определенную фигуру из веревки не отпуская ее. Пример фигур: круг, квадрат, треугольник, звезда и т.д.





Лидерство (координация)

«Стулья по кругу»

Цель: прокачать доверие друг к другу, развить ловкость.

Время: 5-10 минут.

Материал: стулья по количеству участников.

Участники должны сделать круг, взять стулья, держать их на двух ножках и по сигналу начать двигаться. При этом, отпустив свой стул, позади идущий должен схватить только одной рукой стул участника спереди, а тот - передний стул. Упражнение выполняется до тех пор, пока все не вернутся на свои места.





Лидерство (координация)

«КОВЕР»

Цель: выявление лидерских качеств участников, развитие креативности участников.

Время: 15 минут.

Материал: коврик.

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается сначала.



ГЛАВА 2

КОММУНИКАТИВ НОСТЬ



«Слова»

Цель: проработка навыка публичного выступления.

Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

Возьмите необычное слово, устаревшее, мало знакомое. Например – Братина, Акенак, Гридень и т.д. Выберите участника, назовите ему слово. Задача участника тренинга без предварительной подготовки 3 минуты говорить об этом слове.



«Истории из мешка»



Цель: развитие воображения, ловкости и умения думать в заданном направлении.

Время: 15-20 минут.

Материал: большой тряпочный мешок, в котором для каждого ребенка приготовлен какой-нибудь предмет повседневного пользования.

Ведущий: Я принес вам большой мешок, в котором множество разных вещей. Каждый из вас может один раз засунуть туда руку и что-нибудь достать...

Теперь разойдитесь по двое и придумайте историю, в которой были бы задействованы оба ваших предмета. У вас пять минут времени.

После этого каждая пара расскажет нам свою историю.

Анализ упражнения:

- Интересный ли предмет ты выловил из "волшебного мешка"?
- Тебе доставило удовольствие придумывание истории?
- Какая история показалась тебе особенно замечательной?
- Есть ли кто-нибудь, кто рассказывал тебе подобную историю?
- Что тебе нравится больше — прочитанная или рассказанная история?



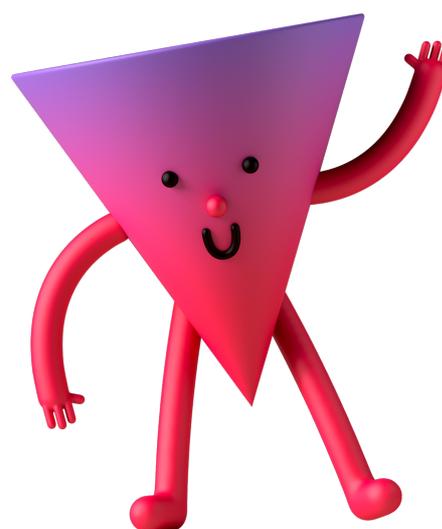
«Сурдоперевод»

Цель: активизировать группу.

Время: 10-15 минут.

Материал: листочки с написанным текстом (например, небольшие отрывки стихотворений).

Ведущий предлагает наиболее активным на его взгляд участникам тренинга (4-6 человек) разделить на пары. Пары поочерёдно выступают перед другими участниками. Каждый из пары выступает по очереди в роли дикторов и сурдопереводчиков. Пока один из партнёров читает стих, другой находится рядом и выступает в роли сурдопереводчика – передаёт при помощи мимики и жестов содержание текста.



«Проблема? Найдем решение»

Цель: развить четкое понимание волонтерства.

Время: 25-30 минут.

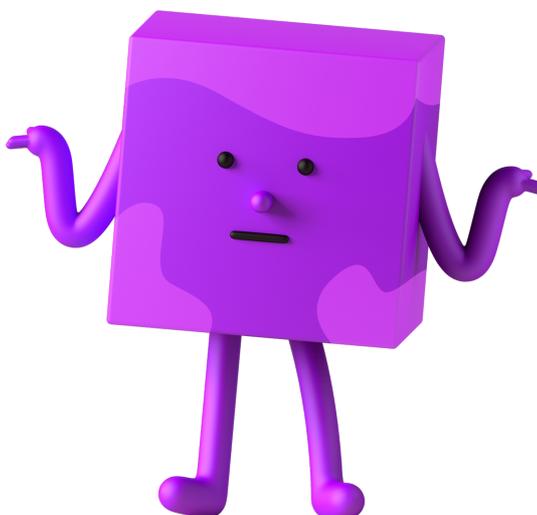
Материал: флипчартная бумага, маркеры.



Участники делятся на команды, задача каждой команды изобразить на флипчарте современное общество и проблемы связанные с ним. После чего, нарисовать это же общество через пять лет: каким они видят его, что изменится, какой вклад они внесут и что это изменит. Затем каждая команда презентует свой рисунок. Участники могут задавать вопросы.

Рефлексия:

- Что вы поняли из этого упражнения?
- Какие проблемы наиболее актуальны в настоящее время?
- Узнали ли вы для себя что-то новое?

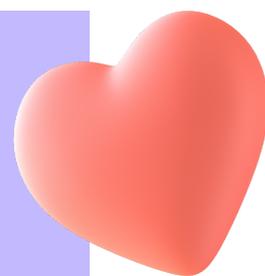


«Откроем сердце друг другу»

Цель: сплочение группы, повышение коммуникативного уровня группы, понятие настроения группы.

Время: 5-7 минут.

Материал: шляпа, жетоны в форме сердечек



В шляпе у ведущего находятся жетоны в форме сердечек, на которых написаны имена участников. Ведущий идет со шляпой по кругу. Участники берут «сердечки» и, называя имя, вручают их с наилучшими пожеланиями.



«Официант, в моем супе муха»

Цель: демонстрация некоторых аспектов общения, развитие коммуникативного навыка.

Время: 15 минут.

Материал: вырезки из сценариев А и В.



Участникам группы предлагается поучаствовать в конфликтной ситуации, случившейся в одном из дорогих ресторанов. Дайте каждому из участников по одному из ниже приведенных сценариев, чтобы ознакомиться. Объясните, что упражнение представляет собой ролевую игру, призванную продемонстрировать некоторые аспекты общения. Попросите двух исполнителей выйти и встать так, чтобы все могли их видеть и слышать, после чего начните игру. После проигрывания ситуации следует обсудить впечатления, мнения, переживания, возникшие у участников сцены, а затем наблюдения остальных членов группы. Если позволит время и найдутся желающие, упражнение можно повторить, но с другими участниками.

РОЛЬ А: Вы путешествуете по чужой стране. Сегодня, обедая в весьма дорогом ресторане, вы обнаружили в супе нечто, похожее на часть насекомого. Вы пожаловались официанту, но тот уверял, что это не насекомое, а специи. Вы не согласились и пожелали переговорить с управляющим. И вот управляющий подходит к вашему столику.



«Официант, в моем супе муха»

РОЛЬ Б: Вы - управляющий очень хорошим рестораном. Цены могут показаться высокими, но качество обслуживания в высшей степени оправдывает их. У вашего ресторана хорошая репутация, и он привлекает многих иностранцев. Сегодня в ваш ресторан пришел пообедать иностранец, и один из новых официантов подал ему суп. Возникли какие-то претензии, и официант передал вам, что иностранец желает с вами переговорить. Итак, вы направляетесь к его столику.

Анализ:

1. Жаловался ли А? Отменил ли он заказ? Отказался ли заплатить за суп?
2. Вник ли Б в суть проблемы? Преодолил ли непонимание сторонами друг друга? Выразил ли искреннее сожаление? Принес ли вежливые извинения?
3. Удалось ли сторонам дать объяснения, воспринять их и разрешить проблему к обоюдному удовлетворению?
4. Мог ли А изложить свою жалобу ясно и внятно? Ролевая игра может быть использована для демонстрации культурной специфики в человеческом поведении

ГЛАВА 3

ЭНЕРДЖАЙЗЕРЫ



«Ветер дует на того, кто...»

Цель: концентрация внимания, развитие интереса друг к другу, поднятие настроения.

Время: 10 минут.

Материал: стулья по количеству участников.

Все участники, кроме одного – ведущего, садятся на стулья, образуя круг. Ведущий говорит, например: «Ветер дует на того, у кого карие глаза», тогда все участники, у которых карие глаза, должны встать, найти другой свободный стул и сесть на него. Тот, кто остался без стула, становится ведущим, встает в круг и говорит: «Ветер дует на того, у кого... (например, кто умывался, любит мороженное, смелый, красивый, и др.)... и игра продолжается.





Энерджайзеры

«Тостер-миксер»

Цель: эмоциональная и физическая «встряска». Повышения групповой активности и энергии участников.

Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

Участники стоят в кругу лицом внутрь, в центре водящий. Он показывает на какого-нибудь играющего и отдает одну из заранее условленных команд, тот, на кого он показал и два его соседа должны изобразить соответствующую команде фигуру. Затем водящий показывает еще на какого-нибудь играющего и так далее. Тот, из изображающих фигуру, кто ошибается становится водящим, а водящий встает на его место.

Команды и фигуры возможны следующие:

- телевизор: боковые показывают руками перед центральным квадратный экран, центральный, делая вид, что он - диктор, что-то якобы говорит и, жестикулируя, выпрямляет правую руку сквозь экран.
- миксер: центральный поднимает руки вверх и сгибает в кистях к головам боковых - ручка миксера. Боковые крутятся вокруг своей оси.
- слон: центральный берет себя левой рукой за нос, а правую просовывает через получившееся кольцо и выпрямляет ладонью вперед. Боковые руками показывают уши слона.
- пальма: центральный поднимает руки вверх, боковые тоже, но они еще и отклоняются каждый с свою сторону.

«Кенгуру»

Цель: концентрация внимания.

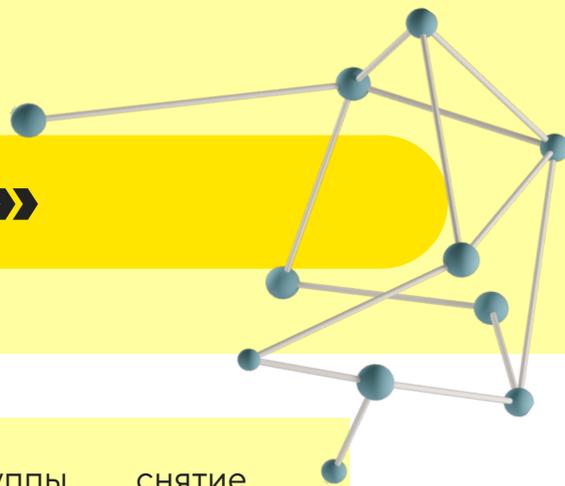
Время: 5 минут.

Материал: не требуется.

За дверь выводится один участник и ему дается задание показать кенгуру перед группой жестами без слов, в то время как группу предупреждают что тот участник показывает кенгуру, и их задача сделать вид, что они не понимают, что он показывает. Игра продолжается до тех пор, пока участник не догадается о сговоре.



«Молекулы»

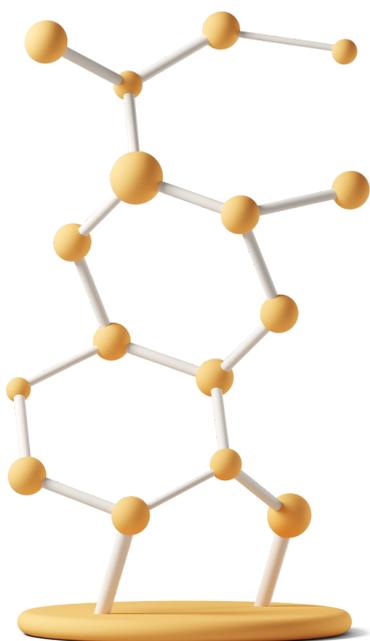


Цель: поднятие настроения группы, снятие напряжения.

Время: 5-7 минут.

Материал: не требуется.

Члены группы - «атомы» - свободно двигаются по комнате под музыку. По сигналу ведущего (хлопок) атомы объединяются в молекулы по 2 человека, затем по 3 и т.д. В конце упражнения объединяется вся группа.



«Маракуша»

Цель: упражнение направлено на то, чтобы участники могли расслабиться и посмеяться.

Время: 5-7 минут.

Материал: не требуется.

Участники делятся на три группы. Каждая группа имеет свой клич – Маракуша – Маракуши – Маракушу. Каждая группа должна придумать себе движение. И когда на них указывает ведущий, произвести это действие, повторяя свой клич.





«Возьми и передай»

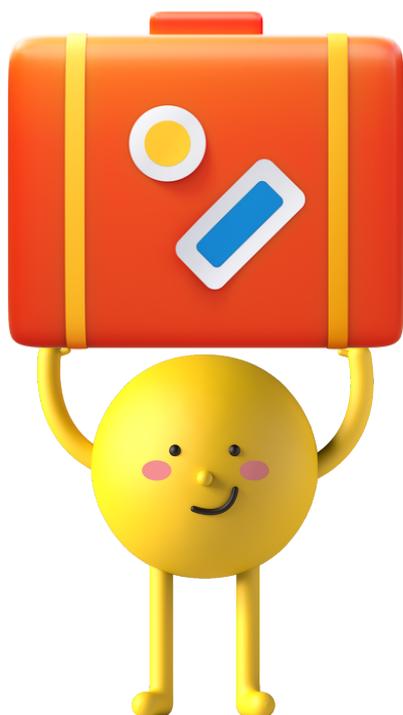
Цель: развитие невербальной коммуникации.

Время: 5-10 минут.

Материал: не требуется.

Участники садятся в круг и передают друг другу воображаемые предметы, называя их.

Например, один участник обращается к другому: «Артур, передай, пожалуйста, Лизе тяжелый чемодан». Саша еле-еле поднимает его с пола, демонстрируя, какой он тяжелый и передает его Лизе. Лиза обращается к следующему участнику, прося его передать какой-либо другой предмет. Игрок с помощью мимики и жестов передает этот предмет дальше и т. д.



«Как чихает слон»

Цель: концентрация внимания, развитие интереса друг к другу, поднятие настроения.

Время: 5 минут.

Материал: не требуется.

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: «Хрящики!»; середина — «Ящики!»; левая часть — «Потащили!». Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.



«Считалка до 10»

Цель: сплочение команды, умение договариваться.

Время: 5-10 минут.

Материал: не требуется.

Участники стараются досчитать до 10, делая шаг вперед и произнося цифру. Если выходят одновременно двое или несколько участников, счет начинается заново. Игра продолжается до тех пор, пока команда не сумеет договориться без слов.

Рефлексия:

- Как настроение?
- Смогли ли вы справиться с упражнением?
- Какие возникали трудности?
- Как можно было бы иначе справиться с задачей?



«Парижский клоун»

Цель: раскрепощение, развитие актерского мастерства

Время: 20 минут.

Материал: не требуется.

Участники объединяются в пары. Один человек идет вперед, другой – за ним, гримасничая и утрированно передразнивая. Его задача: застыть, если первый человек внезапно повернется. Задача первого человека, внезапно обернувшись, застать второго человека двигающимся, если это получилось, то они меняются местами.



«Кошка/Собака»

Цель: развить навыки внимательности, умение слушать друг друга, разогреть участников.

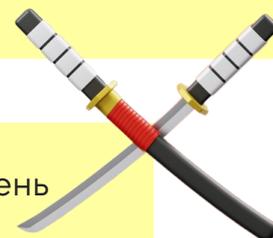
Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

Участники становятся в круг, ведущий берет 2 разноцветных маркера, 1-й маркер передается по часовой, второй против часовой (например, синий маркер-кошка, красный-собака). Протягивается маркер со словами: "на", прежде чем взять маркер, принимающий спрашивает: "это кошка?", вопрос по цепочке отправляется соседу и т.д. до ведущего, затем ведущий отвечает: "да", и ответ по цепочке уходит обратно до принимающего. Идентичное условие возлагается на другой маркер, только с вопросом: "это собака?". Упражнение закончено после того, как маркеры сделают полный оборот без ошибок.



«Принцесса, дракон, самурай»



Цель: правильно проведенное упражнение очень сильно взбодрит и развеселит участников.

Время: 10-15 минут.

Материал: не требуется.

Участники делятся на две группы. Игра проводится, как и «камень, ножницы, бумага». Только эта игра командная. Это означает, что у участников команд будет время, чтобы договориться какую фигуру они будут показывать. После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры. Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу. Как показывать фигуры? Самурай. Обычный образ самурая – это меч, он агрессивен и кричит «банзай». Дракон. Шаг вперед, руки-когти и рычим – р-р-р-р-р-р-р. Принцесса. В руках подол, ногами как в варьете и поет «ля-ля-ля». Каждой команде дается по 30 секунд, чтобы обсудить свой ход, т.е. то, какую фигуру будут показывать. Игра будет играть до трех побед.





Энерджайзеры

«Воображаемое путешествие»

Цель: налаживание коммуникации группы, развитие креативного мышления.

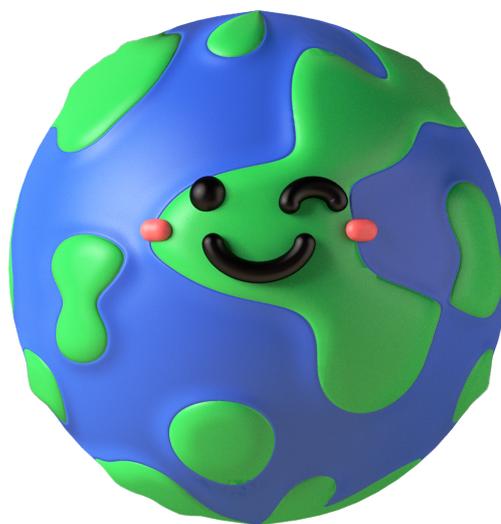
Время: 5-10 минут.

Материал: небольшой мяч.



Участники группы сидят по кругу. У ведущего в руках мяч.

Ведущий: «Сейчас тот, кто начнет нашу работу, бросит мяч кому-нибудь из нас и скажет, где окажется тот, кому адресован мяч. При этом у нас не будет никаких ограничений: можно направлять своих партнеров в самые необычные, даже фантастические места – в холодильник, в Древнюю Грецию, на пальму и т.д. Поймав мяч, надо быстро назвать три предмета, которые вы возьмете с собой туда, куда вас направляют. При этом будем внимательны и постараемся не повторять те места, в которых уже «побывали» другие и те предметы, которые уже назывались».





Энерджайзеры

«Замороженный»

Цель: развитие творческого потенциала группы, улучшение взаимодействия между участниками группы.

Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

Ведущий: «Я предлагаю вам разминку, в которой вы сможете раскрыть весь свой творческий потенциал. Для этого разделитесь на пары. Один из вас – «замороженный». Другой – «реаниматор». Поднимите руки «замороженные»: по моему сигналу вы застываете в неподвижности. Поднимите руки «реаниматоры»: задача «реаниматора» – за 3 минуты вывести «замороженного» из транса. «Реаниматор» может делать для этого все, что захочет, но не может прикасаться к «замороженному». «Замороженные», вы следите за своими ощущениями, и подаете признаки жизни тогда, когда вам действительно этого захочется. Помните, однако, что слишком упорствовать тоже не надо. Итак, три минуты работает один человек в паре, через три минуты меняетесь ролями».



«МАЦУНГАА»

Цель: поднятие настроения, выплескивание эмоций.

Время: 2 минуты.

Материал: не требуется.



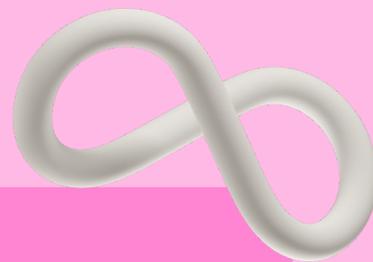
Участники становятся в круг и поочередно все говорят МААА, и когда очередь доходит до самого последнего все вместе кричат ЦУНГА.



ГЛАВА 4

КОМАНДО ОБРАЗОВАНИЕ/ ЗНАКОМСТВО





«Командный узел»

Цель: сплочение группы, развитие креативности участников

Время: 5-10 минут.

Материал: длинная толстая веревка.

Группа становится в шеренгу. Ведущий дает команде длинную толстую веревку. Каждому участнику группы нужно взяться за веревку двумя руками.

Задание: не отнимая от веревки рук, команда завязывает ее «командным узлом».





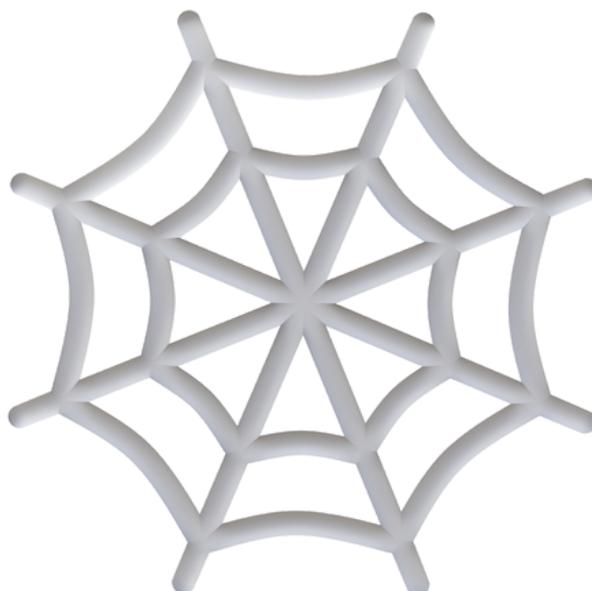
«Паутинка (спички)»

Цель: сплочение группы.

Время: 10-15 минут.

Материал: коробок спичек.

Участники становятся в круг, зажимая между указательными пальцами спички. Их задача – максимально разойтись и максимально сойтись.



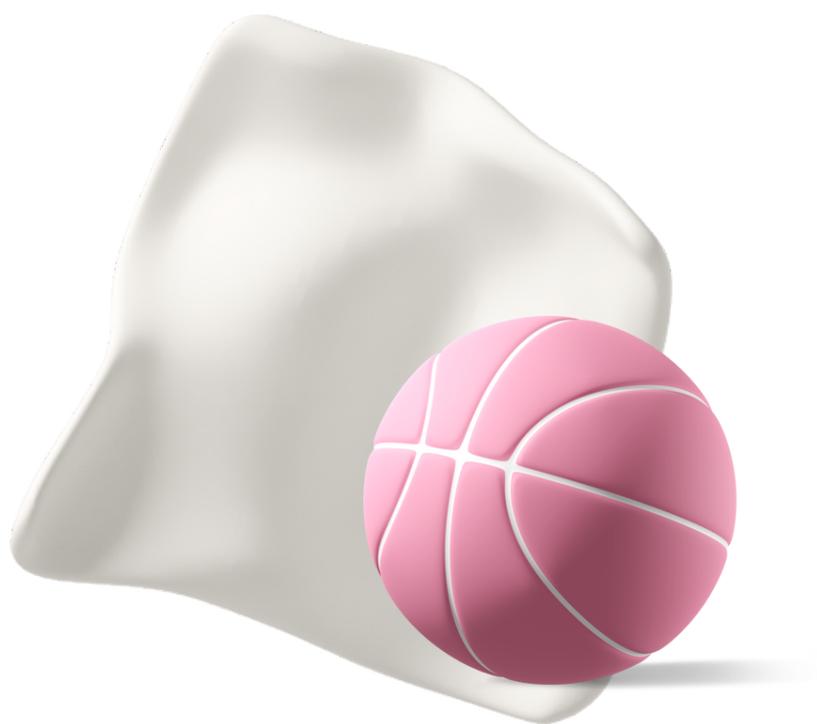
«Мяч на покрывале»

Цель: сплочение команды, выявление лидерских качеств участников.

Время: 10-15 минут.

Материал: покрывало, цветной мел, маленький мяч.

Участники держат за края покрывало, на котором малярным скотчем или мелом прорисован лабиринт. Их задача – провести по нарисованному маршруту мяч.





Командообразование/Знакомство

«Семь факторов»

Цель: командообразование, сплочение группы

Время: 20 минут.

Материал: ватман по 1 на каждую команду, маркеры.

Для следующего упражнения нужно разделить на мини-группы по 5-6 человек. Каждая мини-группа должна будет составить список из 7 факторов, которые кажутся вам наиболее важными для работы в коллективе, например: умение внимательно слушать, способность поставить себя на место другого, уважение к партнеру, доверие, фантазия, и др. На эту работу у вас будет 10 минут. Для того, чтобы не мешать друг другу, группам предлагается разойтись по разным местам в аудитории. Теперь задача каждой команды проранжировать эти факторы по их важности для работы в коллективе.

Обязательное условие: с этим решением должны быть согласны все члены команды. На это еще 5 минут. После этого команды по очереди выступают, презентуя группе свои 7 факторов.





«Минное поле (8x8)»

Цель: командообразование, сплочение группы, развитие коммуникативных навыков.

Время: 10 минут.

Материал: листы А4, образующие клетки поля, либо поле, нарисованное мелом.

Ведущий: ГТО, кто помнит, что это такое? Сейчас нам с Вами проиграть немного боевую ситуацию. Проход по полю клеточек, некоторые из которых (известны только ведущему) помечены как "плохие", необходимо пройти, наступая только на "хорошие" клетки. При наступании участника на "плохие" клетки вся команда возвращается на исходную позицию, получая "ранение".

Можно ходить в любом направлении. Команда идёт друг за другом. Если участник ступает на правильную клетку, значит ведущий молчит и сзади участника занимает клетку другой участник. Если неправильно, то инструктор говорит «ВИЛ» и участник уходит назад колонны. Если в середине маршрута произошла ошибка, участники стоят не на тех клетках, или какие-то клетки пустуют, то весь отряд начинает сначала.

РАЗГОВОРЫ СТРОГО ЗАПРЕЩЕНЫ, если кто-то разговаривает, то весь отряд также начинает сначала.





Командообразование/Знакомство

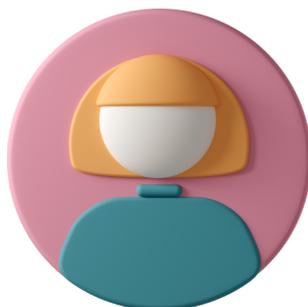
«Социометрия»

Цель: позволяет участникам лучше познакомиться друг с другом и создает более доверительную атмосферу.

Время: 10 минут.

Материал: не требуется.

Участники свободно разбредаются по комнате. Ведущий дает задание: «Найдите друг друга те, у кого одинаковый цвет глаз» (варианты: «Те, у кого день рождения летом», «Те, в чьем имени 5 букв» и т.д.). Возможны другие варианты, когда участники объединяются в группы по месту проживания, знаку зодиака, любимому цвету и т.п.



«Город группы»

Цель: сплочение группы, развитие творческих способностей участников.

Время: 20 минут.

Материал: ватман по 1 для каждой команды, маркеры, фломастеры.

Данное упражнение предполагает одновременное рисование в пределах общей территории: города группы.

Ведущий: «предлагаю нарисовать город нашей группы и поселить себя в нем. В городе может быть инфраструктура – кафе, магазины и т.д. В черте города может быть лес, река, озеро, парк. Не ограничивайте себя в творчестве» (на выполнение задания отводится 20 минут).

После того, как участники закончат рисовать, рисунок «города группы» кладется в центр круга.

Обсуждение:

- Почему ты выбрал данное место для «строительства» своего дома?
- Ты поместил себя в центр листа на краю? Почему?





«Собери по частям»

Цель: креативное мышление, поднятие настроения.

Время: 20 минут.

Материал: листочки с заданиями.

Каждый член театральной группы получает листочек с заданием изобразить что-либо: сделать из досок лодку с веслами; установить все четыре колеса на машину; собрать по частям вертолет; собрать по частям самолет; собрать по частям велосипед; собрать по частям какую-то другую технику (на усмотрение ведущего). Упражнение выполняется следующим образом: посредством пантомимы зрителям рассказывается что и из каких частей собирается. Участник берет первую деталь и показывает ее форму (ощупывая ее руками, изображая то, для чего она предназначена и др.). Таким образом у остальных участников группы должно сложиться ясное представление о том, что находится в руках «сборщика». Затем данная деталь якобы устанавливается. Задача группы – угадать, что же собирал ведущий.





Командообразование/Знакомство

«Акведук»

Цель: командная работа, сплоченность для достижения цели.

Время: 5 минут.

Материал: пищевая пленка 15 метров, бутылка воды, ведро.

Необходимы две емкости: например, бутылка с водой и ведро. Участникам предлагается построить акведук: нужно перелить жидкость из бутылки в ведро с помощью пищевой пленки. В ситуации с большим количеством участников бутылка и ведро должны стоять на значительном расстоянии друг от друга – 30-40 м (поэтому упражнение лучше проводить на улице).

Обязательные условия:

- 1) Ведро и бутылку нельзя ставить ближе друг к другу;
- 2) Должна быть задействована вся команда.



Рефлексия:

- 1) Что облегчало работу в команде?
- 2) Что создавало препятствия и снижало эффективность работы?
В ситуации, если участники ссылаются на внешние факторы (ветер, свойства пленки), уточняем, действительно ли это были ключевые факторы.
- 3) Делаем параллели с проектной деятельностью.



«Кто быстрее?»

Цель: сплочение коллектива.

Время: 10 минут.

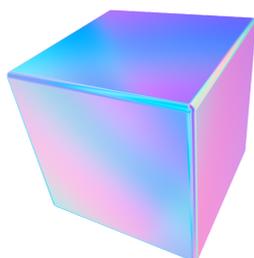
Материал: не требуется.



Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры: квадрат; треугольник; ромб; букву; птичий косяк.

Психологический смысл упражнения: координация совместных действий, распределение ролей в группе.

Обсуждение: Трудно было выполнять задание? Что помогло при его выполнении?





«Построение круга»

Цель: развитие навыков успешного взаимодействия, поднятие настроения.

Время: 10-15 минут.

Материал: не требуется.



Участники закрывают глаза и начинают хаотично перемещаться по помещению (можно при этом издавать гудение, как потревоженные пчелы; это позволяет избежать разговоров, создающих помехи в выполнении упражнения). По условному сигналу ведущего все останавливаются в тех положениях, где их застал сигнал, после чего пытаются встать в круг, не открывая глаз и не переговариваясь, можно только трогать друг друга руками. Когда все занимают свои места и останавливаются, ведущий подает повторный условный сигнал, по которому участники открывают глаза. Как правило, построить идеально ровный круг не удастся. Данное упражнение создает очень хорошие условия для наблюдения ведущего за стилями поведения участников. Кроме того, его можно использовать для экспресс-диагностики групповой сплоченности.

Психологический смысл упражнения:

Упражнение направлено на развитие навыков координации совместных действий, сплочение группы. Кроме того, оно позволяет развивать навыки невербального общения и саморегуляции.

Обсуждение:

- Что дает эта игра?
- Почему идеальный круг не получался сразу?



Нужно дать понять участникам, что в этом упражнении важна общая согласованность их действий.

«Познай ближнего»

Цель: командообразование.

Время: 15 минут.

Материал: не требуется.

Все участники встают со своих мест, и по команде ведущего начинают хаотично ходить. Через определенное время ведущий их останавливает и участники, которые оказываются рядом друг с другом задают друг другу вопросы:

- Где вы хотели бы побывать?
- Чем ты интересуешься?
- Кем ты видишь себя в будущем?



«Воздушные замки»

Цель: тренировка навыка совместной деятельности, создание позитивной атмосферы.

Время: 25 минут.

Материал: пачка бумаги формата А4.

Участники делятся на мини-группы по 3-6 человек. В центре комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего кроме бумаги использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню».

Обсуждение. Если упражнение используется как завершающее упражнение командообразования, то обсуждение можно не проводить. Если упражнение используется для анализа навыков совместной деятельности, можно обсудить, что помогало, а что мешало всем работать в команде.



«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Цель: знакомство участников друг с другом, развитие коммуникативных навыков, взаимодействие участников.

Время: 5 минут.

Материал: не требуется.

Группа встает в круг, и первый называет свое имя и делает какое-нибудь движение (хлопок, руки вверх, покрутиться 10 раз направо и т.д.). Второй называет имя первого и свое и т.д. до последнего, последний должен назвать имена и движения всех участников ГРУППЫ.



«Портрет»



Цель: знакомство участников друг с другом, развитие коммуникативных навыков, взаимодействие участников.

Время: 10-15 минут.

Материал: бумага А4, маркеры по количеству участников (вместе с ведущим).

Для проведения данного упражнения раздается бумага и маркеры для каждого участника, которые должны подписать свои листки. Они получают задание нарисовать овал своего лица (только овал) на листке. По команде тренера участники начинают ходить и хаотично передавать листочки. После команды «Стоп», участники садятся на свои места и рисуют уже глаза человека, чей листок они держат в руках. По истечении 2-3 минут, тренер вновь дает команду, и участники встают и начинают снова ходить и хаотично меняться листками. Следующим они рисуют нос, уши, волосы, рот и т.д., каждый раз меняя листки. Упражнение заканчивается, когда завершаются полностью портреты.



«Красная Шапочка без...»

Цель: поднятие настроения, развитие
сообразительности.

Время: 10-15 минут.

Материал: не требуется.

Участникам необходимо рассказать сказу про Красную Шапочку, не произнося в рассказе букву «Л». Слова, содержащие запрещенную букву можно заменять синонимами, главное сохранить суть сказки. Группа садится в круг, первый игрок начинает рассказ и ведет его до той минуты, когда звучит «запрещенная буква» или до первой замены. Следующий по очереди, в случае ошибки предыдущего игрока, начинает сказку сначала, в случае удачной замены слова, продолжает повествование до первой замены. И так далее.





«Что у меня за спиной»



Цель: развитие невербальных навыков общения, поднятие настроения, знакомство с группой.

Время: 15-20 минут.

Материал: карточки с названиями предметов.

Участники группы сидят по кругу. У ведущего в руках карточки, на которых написаны названия предметов, состояний, любые понятия. Например: сон, веселье, ночь, весна, фараон, бухгалтерия, организм и т.д.

Ведущий: «Сейчас я приколю карточку с написанным на ней словом на спину одному из нас, допустим Милане, и сделаю это так, чтобы она не видела, что на ней написано. Мы все сможем прочитать написанное слово, но при этом ничего не будем говорить Милане. Ее задача - узнать, что написано на карточке. Для выполнения этой задачи она может называть любого из нас, по своему выбору, и тот, кого она назовет, постарается, пользуясь только не вербальными средствами, «сообщить Милане, что написано на карточке».

Те, кто окажется в центре круга, и будет отгадывать слово, постарайтесь обратить внимание на то, как возникает ответ, а также на то, какие состояния у вас будут в ходе выполнения задания, и как они будут изменяться. По ходу выполнения задания отгадывающий может высказывать возникающие у него гипотезы и, как только называется правильное слово, ведущий сообщает ему об этом.



ГЛАВА 5

КРИТИЧЕСКОЕ/ АНАЛИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ





«Аналогия – не доказательство»

Цель: развитие аналитического мышления, активизация мыслительных процессов.

Время: 20 минут.

Материал: карточки (по 3 на каждого участника), ручки для всех участников.

Аналогия – очень мощное оружие в руках настоящего интеллектуала. Она позволяет глубже понять изучаемый предмет или явление, критически отнестись к имеющимся знаниям и представлениям, увидеть тонкие взаимосвязи вещей. Аналогия, конечно, как гласит древнее изречение, не доказательство, но средство поиска. Для активизации этой мыслительной операции и предназначено данное упражнение.

Ведущий раздает участникам по три чистые карточки (желательно из плотной бумаги, картона). На карточках участники должны написать три понятия (из одного или нескольких слов). На первой карточке надо написать что-то, что можно увидеть и потрогать. На второй карточке – то, о чём можно прочитать в газете или на новостном сайте. На третьей карточке – то, что можно использовать в своей работе или учёбе. Эти понятия могут быть или какими-то предметами, или какими-то явлениями.



«Аналогия»

Участники втайне от других пишут свои понятия на карточках. После того как все закончат придумывать и писать, ведущий собирает карточки и перемешивает их.

Далее он случайным образом вытягивает по две карточки и оглашает их содержание. Задача участников – найти все возможные аналогии между этими двумя понятиями, установить, в чём они похожи.

Ведущий подсказывает, что самые интересные и забавные аналогии можно найти:

- по строению или структуре предмета, явления;
- по алгоритмам работы или особенностям поведения.

Упражнение в целом проводится в режиме мозгового штурма, то есть с минимумом критики. Однако, если какая-то аналогия слишком грубая, натянутая или даже неприличная, то ведущий может дать такой аналогии негативную оценку.

В конце можно провести небольшое обсуждение:

- какие аналогии показались самыми забавными?
- можно ли как-то разбить аналогии по видам?





«Всё познаётся в сравнении»

Цель: развитие сообразительности, умение делать анализ.

Время: 20-25 минут.

Материал: не требуется.

Есть у нашего мышления такая базовая операция – сравнение. Сравнивается всё что угодно: люди, продукты питания, деловые ситуации, философские и религиозные учения, автомобили. Сравниваются, например, даже целые эпохи («В советское время было так, а сейчас так. . .») или науки («А мне кажется, что физика интереснее математики, она более жизненна. . .»). Можно сравнивать между собой даже собственные чувства («Когда я встречаю Ивана Ивановича, то испытываю... А когда Петра Петровича, то. . .»).

С помощью сравнения можно постичь если не всё, то многое. И здесь важно то, что можно существенно развить свой интеллект через повышение качества операции сравнения. Это сделать совсем несложно: стоит лишь освоить несколько простых правил, закрепив их на практике.

1

Сравнивайте по-спортивному. Пусть сравниваются вещи, находящиеся примерно в одинаковой «весовой категории». Когда на ринге встречаются два боксёра, то не говорят же: «В синем углу ринга брюнет Иван Иванович, а в красном углу ринга идеальный голубоглазый боксёр». Можно, конечно, сравнивать всё что угодно, но результатом этого сравнения будет что-то вроде поэтической метафоры, а вам нужен результат, то есть некоторые полезные знания, выводы, отношение.



«Всё познаётся в сравнении»

- 1 Сравнивайте объективно.** Этот пункт тесно связан с предыдущим. В самом деле, спортивный арбитр-профессионал старается максимально отвлечься от собственного отношения к спортсменам, оценивает их по стандартному алгоритму. Арбитры тоже бывают разные, но ещё – вроде бы – ни один из них не сказал: «Победил Иванов, потому что он мне нравится». Так и вы, что бы не сравнивали – сравнивайте объективно.
- 2 Используйте критерии.** И опять этот пункт связан со спортивной метафорой. Когда на ринг выходят два боксёра, им устраивают состязание. Не было ещё – вроде бы – такого, что вызвали на ринг двух боксёров и одного сразу же объявили победителем, без боя. Так и интеллектуальная операция сравнения состоит из состязания. И обычно это состязание состоит в том, что два объекта сравниваются по системе критериев. Выбирая пельмени, можно ориентироваться, например, на цену, вкус (на основании прошлого опыта), содержание белка, калорийность, эстетический вид. Какие-то критерии более важные, какие-то менее. В идеале при сравнении лучше использовать поправочные коэффициенты (коэффициенты значимости). Но в уме, без бумаги, это делать сложно. Можно просто взять несколько основных критериев, откинув второстепенные.
- 5 Стремись к чёткому результату.** Не растягивайте сравнение во времени бесконечно. Начав сравнение, не останавливайтесь. Опять же, если вернуться к боксу, не бывает такого, что боксёр или арбитр останавливает бой и говорит: «Ладно, что-то мне не нравится, как сегодня идёт бой. Давайте завтра продолжим». И в конце должен быть чёткий вывод.



«Всё познаётся в сравнении»

Результат сравнения может быть не только количественный («Сок полезнее газированной воды»), но и качественный («Сок от газированной воды отличается высоким содержанием витаминов и полезных микроэлементов, но в газированной воде есть пузырьки, которые мне нравятся»). При получении качественного результата критерии используются тоже, хотя и не всегда явно («Для меня важно здоровье, поэтому я оцениваю напитки по их пользе»).

Итак, **идеальное сравнение:**

- 1) спортивно;
- 2) объективно;
- 3) критериально;
- 4) результативно.

Это совсем не значит, что любое сравнение надо превратить в долгую и нудную рутину. Это не значит, что есть какой-то универсальный, общий алгоритм сравнения. Это значит лишь то, что вам время от времени надо задавать себе вопросы вроде таких:

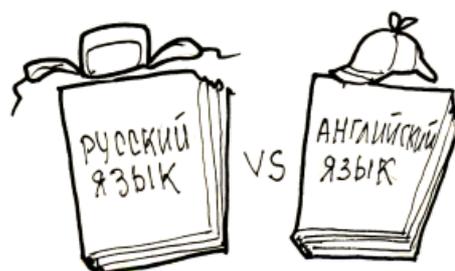
- А когда я выбираю, куда пойти учиться, сравниваю ли вузы по-спортивному?
- Почему я не использовал критерии, когда выбирал новый телефон, а просто поверил продавцу, что этот телефон — лучший?



«Всё познаётся в сравнении»

В качестве упражнения попробуйте сравнить:

- полезность для организма груш и яблок;
- свои чувства к двум разным (но чём-то похожим) людям;
- русский и английский языки;
- Arduino и Raspberry Pi (3ds Max и Blender, Unreal Engine и Unity3D – что-то, что вам определённно близко).





«На качелях абстракции-конкретизации»

Цель: научить конкретизировать свои мысли, отделять главное от второстепенного.

Время: 15-20 минут.

Материал: не требуется.



Абстракция (абстрагирование) и конкретизация — очень важные интеллектуальные, мыслительные операции. Каждый день, каждый час в своих рассуждениях мы пользуемся этими операциями, пусть даже и не каждый знает смысл этих понятий.

Мы абстрагируемся от конкретных, единичных вещей и явлений. Можем рассуждать не о своём личном автомобиле, а об автомобилях вообще, можем думать о цвете автомобиля и вообще о цвете.

Рассуждения об общих вещах снова сменяются мыслями о конкретном: только что говорили о политиках вообще — стали рассуждать о конкретном политике, размышляли о своей работе в целом — задумались о конкретных задачах.

Частые переходы от абстрактного к конкретному и наоборот помогают лучше понимать предмет размышлений, делают в целом нас несколько умнее. Модель того или иного предмета или явления в нашей голове становится более чёткой, детальной. Мы тренируем способность отделять важное от второстепенного.



«На качелях абстракции-конкретизации»

Наставник вызывает добровольца. Ставит его в середину тренингового зала так, чтобы у ребёнка была возможность свободно двигаться от стены до стены (или от стены до окна). Наставник озвучивает некоторое понятие, например, «стол». Ребёнок должен вслух повторить за наставником это понятие. Далее ему предлагается придумать более конкретное понятие, производное от «стол». Например, это может быть «письменный стол» или «коричневый стол». Произнося это более конкретное понятие, участник должен сделать шаг в сторону. Далее ему предлагается продолжить конкретизацию. Сказать, например, «мой домашний письменный стол» или «дорогой коричневый стол». Конкретизировав, участник делает ещё шаг в ту же самую сторону.

Дойдя до предела, когда уже не получается конкретизировать дальше, ребёнок начинает процесс абстрагирования. Он говорит более общее понятие и двигается в обратную сторону. При этом запрещается повторять понятия, которые до этого уже были. Нельзя сказать, например, второй раз «письменный стол», но можно сказать «мой стол» или «моя домашняя мебель». Наставник не ограничивает фантазию ребёнка, но тщательно следит за тем, чтобы называлось именно абстрагирование (более общее понятие) и конкретизация (более конкретное понятие).

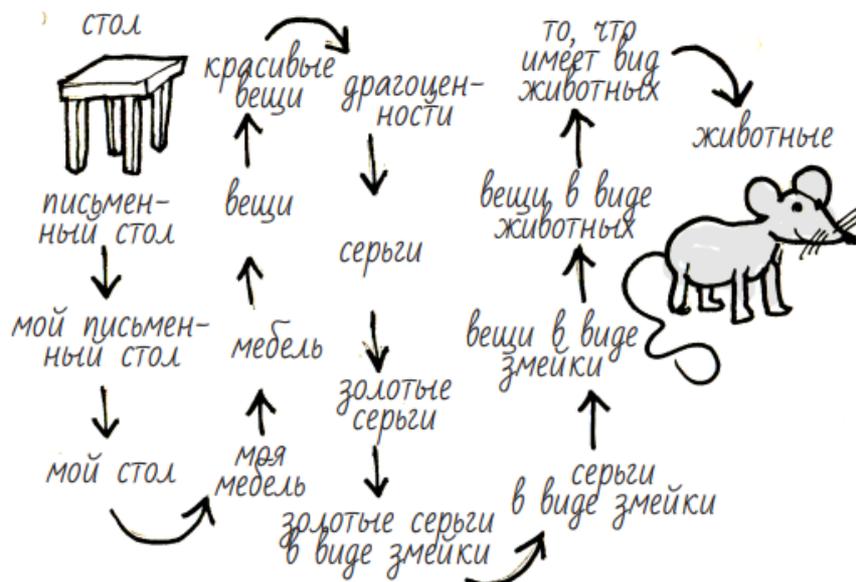




«На качелях абстракции-конкретизации»

Цепочка понятий, таким образом, может быть примерно следующая:

- стол, письменный стол, мой домашний письменный стол;
- [разворот] мой стол, моя мебель, мебель, вещи;
- [разворот] красивые вещи, драгоценности, серёжки, золотые серьги, мои золотые серьги, мои золотые серьги в виде змейки;
- [разворот] серьги в виде змейки, вещи в виде змейки, вещи в виде животных, то, что имеет вид животных;
- [разворот] животные...



Дети-наблюдатели имеют право подсказывать. Наставник даже подбивает их на это. Если ребёнок не может продолжать движение в том же направлении и собирается разворачиваться, можно задать вопрос-призыв: «Что, дальше уже не получается?».



«На качелях абстракции-конкретизации»

Повторив раз 5-7 данное упражнение с разными детьми, можно переходить к обсуждению:

- Что показалось сложным? Почему?
- Как это упражнение может помочь в повседневной жизни? на работе?

Часто, когда мы придумываем идею, она получается, как нам кажется, незначительной или чересчур масштабной. Методика прогрессирующего абстрагирования помогает управлять масштабом задумки. Процесс абстрагирования похож на орбитальный взлёт: вы видите меньше деталей, зато охватываете целые континенты дополнительной информации. И наоборот – чем конкретнее формулировка, тем твёрже мы стоим на земле предметного мышления.



ГЛАВА 6

ЗАКЛЮЧЕНИЕ



Использованные источники

г.Грозный ул. Федеративная 12
ГБНОУ «РКОиДО «Квант»
rmc-chr@mail.ru



Методические материалы:

- 1 «Учимся шевелить мозгами». Общекомпетентностные упражнения и тренировочные занятия. Марина Ракова и др. Сборник методических материалов. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019;
- 2 «Методичка по конфликтологии и эффективным коммуникациям». Сборник методических материалов, сформированный в рамках проекта Центр гармонизации межэтнических отношений Старт 2.0. – Грозный, 2019

Интернет-ресурсы:

- 1 <https://mpa71.ru/wp-content/uploads/chitat-8.pdf>
- 2 <https://trainingtechnology.ru/uprazhneniya-na-komandoobrazovanie/>