

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ-
ЧУЧКОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН
РЯЗАНСКОЙ ОБЛАСТИ
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
АЛАДЬИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**

391400, с. Аладыно Чучковского района Рязанской области, ул. Школьная, д.4.
Телефон: (49138) 7-62-97, 7-62-44, E-mail: aladyino.chk@bk.ru

Утверждаю
Директор школы:
_____ А.А.Еремина
Приказ № 108/1 от 27.08.2020 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

«Школа лидера»

Программа рассчитана на детей в возрасте 11 - 14 лет

Срок реализации – 1 год

Аладыно 2022 г.

Пояснительная записка.

В современном обществе требуются инициативные люди, умеющие самостоятельно принимать решения, достигать поставленные цели. Воспитанию таких качеств личности во многом способствует организация системы молодежного самоуправления. Важным основополагающим условием при этом является системная работа в организации ученического самоуправления.

Самоуправление – структура отношений, одна из форм управления коллективом, деятельностью, развитием, когда предпочтение отдается демократическому, свободному, стимулирующему типу взаимоотношений. Ученическое самоуправление основывается на проявлении инициативы, принятии решения и его реализации в интересах ученического коллектива. Для успешной деятельности в рамках ученического самоуправления требуются подростки, обладающие задатками лидера, организаторскими способностями.

Дополнительная общеобразовательная программа «Школа лидера» **социально-педагогической направленности** призвана помочь подросткам овладеть знаниями, умениями и навыками, необходимыми для успешной организаторской деятельности.

Актуальность программы опирается на необходимость подготовки молодых лидеров-организаторов деятельности ученического самоуправления на современном этапе развития общества. Также актуальность данной программы обусловлена психологическими особенностями подросткового возраста детей, когда на смену продуктивно-творческой деятельности приходит потребность в общении, осознании своего «Я», как частички коллектива, желание быть признанным окружающими.

Новизна программы основывается на комплексном подходе к подготовке молодого человека «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения, готового к принятию управленческих решений, умеющего эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.

Цель: создание условий для развития социально-активной личности путем включения ее в социально-значимую деятельность.

Задачи:

1. научить положительной коммуникации и активному взаимодействию всех членов группы;
2. сформировать организаторские умения подростков посредством системы занятий и тренингов по коллективной творческой деятельности;
3. развить навыки организаторской деятельности, координации и стимулирования действий другого человека.

Программа рассчитана на 1 год обучения (68 часов). Занятия проводятся два раза в неделю по 1 часу. Каждое занятие содержит теоретическую часть, подкрепляемую практикой, и психологические тренинговые упражнения по теме занятия. Предпочтение отдается интерактивным методам обучения и воспитания. Возраст обучающихся 11-14 лет

Ожидаемые результаты реализации Программы.

К концу обучения подростки будут

знать:

1. методику коллективной творческой деятельности;
2. приемы и методы реализации коллективного дела;

3. правила ведения дискуссии.

уметь:

1. публично выступать, корректно отстаивать свою точку зрения;
2. организовать работу творческой группы по подготовке и проведению мероприятий различной направленности.

Для **отслеживания результативности** образовательного процесса используются следующие виды мониторинга:

1. начальный. В ходе дискуссии по теме: «Качества лидера» определяются знания подростков по вопросу и умение публично выступать;
2. текущий контроль (в течение всего учебного года). С помощью взаимозачета и самоанализа ребята определяют уровень овладения программой и координируют дальнейшие действия по приобретению знаний, умений, навыков;
3. промежуточный контроль. Оцениваются ораторские и организаторские знания и умения в ходе реализации практической деятельности (организация игр и других массовых мероприятий);
4. итоговый. Взаимозачет в рамках защиты социальных проектов позволяет оценить знания, умения и навыки, приобретенные в ходе обучения по данной программе, и проследить положительную динамику развития каждого обучающегося.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов (тем)	Всего занятий	Теоретические	Практические
1	Введение. Лидер.	2	1	1
2	Игры на выявление лидера.	2	1	1
3	Коллектив.	3	1	2
4	Искусство общения.	6	1	5
5	Конфликты и пути их решения	3	1	2
6	Основы публичного выступления.	8	2	6
7	Игра-дело серьезное.	44	12	32
	1. Общие сведения.	2	1	1
	2. Игры.	9	3	6
	3. Мероприятия.	9	2	7
	4. Дело.	12	3	9
	5. Социальное проектирование.	12	3	9
	Итого:	68	19	49

Содержание программы.

1. **Введение.** Знакомство с группой. Игры «Арифметика», «Я еду». Тестирование «Я – лидер». Формула успеха лидера.
2. **Игры на выявление лидера.** «Кораблекрушение», «Кулачок», «Необитаемый остров», «Поезд», «Возьмите меня».
3. **Коллектив.** Этапы развития коллектива. Стиль руководства коллективом. Закономерности работы коллектива. Влияние на коллектив. Упражнение «Выбор организатора», «Ситуации», «Суета сует». Самоаттестация коллектива (по Лутошкину).
4. **Искусство общения.** Понятие общения. Стили общения. Эффективные способы начала общения. Упражнение «Давайте познакомимся». Способы, помогающие поддерживать коммуникацию. Устойчивость контакта. Выход из общения. Упражнение «Место встречи». «Маски в общении». Игры «Найди по описанию», «Обратная связь», «Найди по инструкции», «Горячий стул», «Репка». Игровые методики. «На золотом крыльце сидели», «На плоту». «Свободный разговор», «Разброс мнений». Ток-шоу.

5. **Конфликты и пути их решения.** Человек в конфликте. Диагностика конфликта. Виды поведения в конфликте. Стратегия сотрудничества в конфликте. Искусство ведения переговоров.
6. **Основы публичного выступления.** Искусство полемики. Виды вопросов. Простые и сложные вопросы. Искусство отвечать. Правила поведения в дискуссии. Игровые методики. «Публичная лекция», «Турнир ораторов», «На пне в лесу», «Разброс мнений», «Сократовская беседа», «Диалог с веком».
7. **Быть лидером – дело серьезное.**
 1. Общие сведения. Тренинги «Или-или», «Это мой нос», «Я никогда...», «Или-или», «Это мой нос», «Я никогда...». Творческая мастерская «Игра, мероприятие, дело».
 2. Игра. Общие сведения. «Репка». Тренинг «Ты выбираешь». Творческая мастерская «Что нужно, чтобы игра получилась». Подвижные игры «Американский треугольник», «Бояре», «Голова – хвост», «Моргалки». Игры с залом. «Чайничек», «У тети Моти четыре сына», «Меня укусил гиппопотам», «Колобок», «Летают- не летают», «Летит, летит по небу шар», «Вместе мы одна семья», «Охота на льва», «Глава, рамена, колена, пальцы», «Часы», «Семья дяди Томаса», «Веселая грамматика», «Это я, это я, это все мои друзья», «Ежики». Игровые методики. «Терем-теремок», «Волшебный стул», «Конверт дружеских вопросов», «Три королевства». Творческие игры. Конкурсы актерского мастерства. «Ромашка». Тренинги. «Пальцы сверху», «Или – или», «Синхронный перевод», «Принцесса и крестьянин», «Моя машина не заводится», «Будь собой!», «Живая пирамида», «Судоходная линия». Спокойные игры.
 3. Мероприятия. Основные характеристики. Виды мероприятий. Возрастные особенности участников. Этапы подготовки и проведения. Проведение. Анализ проведения мероприятия. Ближайшие последствия проведенного мероприятия.
 4. Дело. Основные характеристики. Воспитательные возможности дела. Творческая мастерская «Конструируем КТД». Предварительная подготовка дела. Упражнение «Выбор организатора». Анализ условий, потребностей и интересов участников, постановка цели деятельности. Коллективное планирование дела. Игра «Корзина грецких орехов». Коллективная подготовка. Упражнение «Организаторское лото», «Сценарий мероприятия», «Памятка главному организатору». «Распределение ролей». Проведение дела. Коллективный анализ дела. Выявление ошибок. Определение ближайших последствий проведенного дела.
 5. Социальное проектирование. Общие сведения. Основные признаки проекта. Определение проблем. Мозговой штурм «Решаем проблемы». Составляющие проекта: проблема, цели и задачи, результаты, методика (шаги, мероприятия), ресурсы, шаги для разработки проекта. Реализация проекта. Презентационная папка проекта. Анализ реализации проекта. Определение ближайших последствий реализации проекта.

Методическое обеспечение Программы

№ занятия	Раздел (тема)	Форма занятия	Приемы и методы организации процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятия	Формы подведения итогов
1-2	Введение. Знакомство с группой. Формула успеха лидера.	Игра «Арифметика», «Я еду» Тестирование «Я – лидер», диспут «Качества лидера» тренинг конструктивного общения	игра словесный практико-ориентированный психологический	Таблица «Лидерские качества» Тест «Я – лидер»		самоанализ
3-4	Игры на выявление	Игра	игра	раздаточный		самоанализ

	лидера.	«Кораблекрушение»		материал таблица к игре «Кораблекрушение»		
5-7	Коллектив. Законы развития коллектива. Этапы развития коллектива.	презентация «Этапы развития коллектива» (по Лутошкину)	наглядный	Таблица «Этапы развития коллектива» (по Лутошкину)	Видео-проектор	презентация
	Коллектив. Стиль руководства коллективом.	творческая мастерская «Стили лидерства»	практический	Таблица «Стили руководства» Карточки «Совет лидеру»	Видео-проектор	
	Коллектив. Самоаттестация коллектива	Сюжетно-ролевая игра «Выбор организатора», упражнение «Ситуации», «Суета сует». Дискуссия «Кто мы, какие мы»	игровой вербальный	Таблица «Этапы развития коллектива» (по Лутошкину)		самоанализ отчет о проведении самоаттестации коллектива; программа развития коллектива
8-13	Искусство общения. Начало общения. Эффективные способы начала общения.	Сюжетно-ролевая игра «Давайте познакомимся». Творческая мастерская «Давай дружить»	игра практико-ориентировочная деятельность			взаимозачет
	Искусство общения. Способы, помогающие поддерживать коммуникацию. Устойчивость контакта.	Упражнение «Место встречи». «Маски в общении». Игры «Найди по описанию», «Обратная связь», Тренинги «Найди по инструкции», «Горячий стул», «Репка».	игра практико-ориентировочная деятельность практико-ориентировочная деятельность			
	Искусство общения. Выход из общения. Игровые методики.	Беседа, Сюжетно-ролевая игра «Давай, пока» Игра «Репка»	словесный игра игра			
	Искусство общения. Игровые	Игра «Адские	игра	раздаточный материал к	конструктор	самоанализ

	методики.	башни» Игра «Три королевства» Игра «Калоши счастья»		игре	«Лего»	
	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «У попа была собака»	игра			
	Искусство общения. Игровые методики.	Игра «Корзина грецких орехов»				
14-16	Конфликты и пути их решения. Человек в конфликте.	Беседа Игра-конструктор «Ты меня не понимаешь»	словесная игра		доска	
	Конфликты и пути их решения. Виды поведения в конфликте. Стратегия сотрудничества в конфликте.	Тренинг «Стиль поведения в конфликте» Беседа	практико-ориентированная деятельность словесный		раздаточный материал к тренингу доска	
	Конфликты и пути их решения. Согласование интересов сторон в конфликте.	Сюжетно-ролевая игра «Праздник» Беседа	игра словесный	Карточки с описанием ролей к сюжетно-ролевой игре «Праздник»	Видеокамера для записи хода игры	
18-24	Основы публичного выступления. Искусство ведения переговоров.	Сюжетно-ролевая игра «Слушаем докладчика» Мозговой штурм «Правила публичного выступления»	игра проблемное обучение интерактивный		Видеокамера для записи хода игры, доска	
	Основы публичного выступления. Искусство ведения переговоров. Виды вопросов.	Тренинг «Скажи мне...» Беседа	практико-ориентированная деятельность			
	Искусство отвечать.	Тренинг «Я говорю «нет»	практико-ориентированная деятельность			
	Основы публичного выступления.	Упражнение «Докладчик»	практико-ориентированная деятельность		Видеокамера для записи хода упражнения.	
	Формирование профессиональных качеств голоса.	Упражнения на формирование голоса и дикции	практико-ориентированная деятельность			
	Основы публичного	Лекция	словесный			

	выступления. Психология публичного выступления.					
	Основы публичного выступления. Логика и техника публичного выступления. Содержание и композиция публичного выступления.	Упражнение «Готовимся к публичному выступлению»	практико- ориентированная деятельность			
	Основы публичного выступления. Методы управления аудиторией.	Лекция Сюжетно-ролевая игра «Круглый стол»	словесный игра		Видеока мера для записи хода игры.	
	Основы публичного выступления. Правила поведения в дискуссии.	Творческая лаборатория «Вырабатываем правила поведения в дискуссии»	интерактивный		Экран для просмот ра записи хода игры «Празд- ник» видео- проектор	взаимозачет
	Основы публичного выступления. Правила поведения в дискуссии.	Игра «Разговор с великими»	игра практико- ориентированная деятельность	Таблица «Как слушать», «Как говорить»		
25-26	Игра – дело серьёзное. Общие сведения.	Лекция Творческая мастерская «Игра, мероприятие, дело». Тренинг «Конструируем КТД»	словесный наглядный интерактивное обучение практико- ориентированная деятельность	Таблица «Формы организации досуговой деятельности»		
27-35	Игра – дело серьёзное. Игры.	Тренинг «Ты выбираешь». Творческая мастерская «Что нужно, чтобы игра получилась».	практико- ориентированная деятельность интерактивное обучение			
	Игра – дело серьёзное. Игры. Подвижные	Подвижные игры «Американский треугольник»,	игра			

	игры.	«Бояре»				
	Игра – дело серьёзное. Игры. Подвижные игры.	Подвижные игры «Голова – хвост», «Моргалки».	игра			
	Игра – дело серьёзное. Игры. Игры с залом.	Игры с залом «Чайничек», «У тети Моти четыре сына», «Меня укусил гиппопотам» и др.	игра			
	Игра – дело серьёзное. Игры. Игровые методики.	Игровые методики «Терем-теремок», «Волшебный стул» и др.	игра	Карточки к играм		
	Игра – дело серьёзное. Игры. Тренинги.	Тренинги «Пальцы сверху», «Или – или».	психологический			
	Игра – дело серьёзное. Игры. Тренинги.	Тренинги «Синхронный перевод» и др.	психологический			
	Игра – дело серьёзное. Игры.	Творческий зачет «Играй, играй!»	игра			Взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Игры.	Творческий зачет «Играй, играй!»	игра			Взаимозачет
36-44	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Основные характеристики. Виды мероприятий.	Лекция	словесный			
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие.	«Мозговой штурм» «Готовимся к мероприятию»	интерактивное обучение	Карточки для разбивки на микрогруппы. Карточки «Виды мероприятий»		
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по подготовке мероприятия			
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по подготовке мероприятия			
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы		практическая деятельность по подготовке			

	подготовки и проведения.		мероприятия			
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по проведению мероприятия			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по проведению мероприятия			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по проведению мероприятия			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Мероприятие. Этапы подготовки и проведения.		практическая деятельность по проведению мероприятия			взаимозачет
44-56	Игра – дело серьёзное. Дело. Основные характеристики. Воспитательные возможности дела.	Творческая мастерская «Конструируем КТД»	интерактивное обучение			
	Игра – дело серьёзное. Дело. Предварительная подготовка дела. Анализ условий, потребностей и интересов участников, постановка цели деятельности.	Упражнение «Выбор организатора».	практико-ориентированная деятельность	Карточки к упражнению		
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективное планирование дела.	Игра «Корзина грецких орехов». Дискуссия	игра словесный			
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективная подготовка.	Упражнение «Организаторское лото», «Распределение ролей».	практико-ориентированная деятельность			
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективная подготовка.	Упражнение «Сценарий мероприятия»	практико-ориентированная деятельность			
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективная	Творческая мастерская «Памятка	практико-ориентированная деятельность			

	подготовка.	главному организатору».				
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективная подготовка.	Упражнение «Распределение ролей».	практико-ориентированная деятельность.	Карточки к упражнению		
	Игра – дело серьёзное. Дело. Проведение дела.	Практическая деятельность по проведению дела.	практико-ориентированная деятельность.			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Дело. Проведение дела.	Практическая деятельность по проведению дела.	практико-ориентированная деятельность.			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Проведение дела.	Практическая деятельность по проведению дела.	практико-ориентированная деятельность.			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Проведение дела.	Практическая деятельность по проведению дела.	практико-ориентированная деятельность.			взаимозачет
	Игра – дело серьёзное. Дело. Коллективный анализ дела. Выявление ошибок. Определение ближайших последствий проведенного дела.	Мозговой штурм «А что же дальше?»	интерактивное обучение			взаимозачет
57-68	Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Общие сведения. Основные признаки проекта.	Лекция	словесный наглядный	Презентация «Социальный проект – современная воспитательная технология»	Видеопроектор	
	Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Определение проблем.	Мозговой штурм «Решаем проблемы».	интерактивное обучение			
	Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Составляющие проекта.	Лекция	словесный наглядный	Презентация «Составляющие социального проекта»	Видеопроектор	
	Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Составляющие проекта.	Творческая мастерская «Разрабатываем проект»	практико-ориентированная деятельность. интерактивное обучение			
	Игра – дело серьёзное. Социальное	Практическая деятельность по реализации	практико-ориентированная деятельность.			

проектирование. Реализация проекта.	проекта.				
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	практико-ориентированная деятельность			
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	практико-ориентированная деятельность			
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Реализация проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	практико-ориентированная деятельность			
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Презентационная папка проекта.	Практическая деятельность по реализации проекта.	практико-ориентированная деятельность			
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Анализ реализации проекта. Определение ближайших последствий реализации проекта.	Мозговой штурм «А что же дальше?»	интерактивное обучение			самоанализ
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Презентация проектов.	Защита проектов	интерактивное обучение			взаимозачет
Игра – дело серьёзное. Социальное проектирование. Презентация проектов.	Защита проектов	интерактивное обучение			взаимозачет

Литература для педагогов

1. Андерсон Джилл. Думай. Пытайся. Развивайся. Общая редакция и перевод А.Л. Шлионский. С-Петербург. «Азбука», 1996.
2. Андреев В. И. Конфликтология: искусство спора, ведения переговоров, разрешения конфликтов. — Казань, 1992.
3. Анцупов А.Я., Шипилов А.И. Конфликтология: учебник. – М.: Юнити, 2000.
4. Баева О.А. Ораторское искусство и деловое общение. – Минск, 2000.

5. Галеева Н. Формирование организаторских способностей у школьников.// ж. Воспитание школьников. №3 2008.
6. Голубин И.Б., Розенталь Д.Э. Секреты хорошей речи. – М., 1993.
7. Горохова Е.В. хочу быть лидером. Серия «Детское движение и ученическое самоуправление», Н. Новгород, 2000.
8. Григорьева Т.Г. и др. Основы конструктивного общения. Новосибирск, 1999.
9. Кристофер Э., Л.Смит. Тренинг лидерства. С.-Петербург, 2002.
10. Лазарева А.Г. Сборник авторских программ дополнительного образования детей. Москва. «Народное образование», 2002.
11. Леванова Е. Готовясь работать с подростками.– М., 1993.
12. Лутошкин А.Н. Как вести за собой.– М., 1987.
13. Мескон М.Х., Альберт М., Хедоури Ф. Основы менеджмента / Пер. с англ. М.: Дело, 1998.
14. Оськина С. Формирование организаторских умений подростков.// ж. Воспитание школьников №5 2008.
15. Панасюк П. Как победить в споре, или искусство убеждать. – М., 1998.
16. Петрова Н.П. Тренинг победителя. Издательство «Речь», С-Петербург, 2002 г.
17. Прутченков А.С. Тренинг личностного роста.– М., 1993 г.
18. Рожков М.И.. Развитие самоуправления в детских коллективах. Владос. М. 2002.
19. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома. Психотехнические упражнения. Москва. «Новая школа», 1995 г.
20. Сергеева В.П. Классный руководитель. Планирование работы от А до Я. Москва, «Педагогическое общество России», 2001 г.
21. Скотт Джини Г.. Способы разрешения конфликтов.– Киев, 1991.
22. Сысоева М.Е., Хапаева С.С. Основы вожатского мастерства. Курс лекций. Рабочая тетрадь. М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002 г.
23. Тихомирова Е. Воспитание лидера. Журнал «Воспитание школьников» № 4, 5, 2003.
24. Федеральный закон от 28 июня 1995 г. N 98-ФЗ "О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений"
25. Федеральный закон Российской Федерации от 5 апреля 2013 г. N 56-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений"
26. Шейнов В.П. Искусство убеждать: учебно-практ. пособие. – М., 2000.
27. Щуркова Н.Е.. Классное руководство: игровые методики. Педагогическое общество России, М., 2004.

Литература для обучающихся

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы.– Лениздат, 1992 г.
2. Бушелева Б.В. Поговорим о воспитанности. Москва. «Просвещение», 1998 г.
3. Данилова В.Л. Как стать собой. Пособие для самообразования. Москва, «Интерпракс», 1994
4. Козлов Н.И. Как относиться к себе и людям, или практическая психология на каждый день.– М., 1993 г.
5. Леви В. Искусство быть собой.– М., 1991 г.
6. Леви В. Искусство быть другим.– М., 1980 г.
7. Соловьев Э. Современный этикет и деловой протокол.– М., 1993 г.

Сценарии игр и тренингов

Игра «Арифметика». Цель игры: «перемешать» коллектив воспитанников, чтобы подростки могли общаться с незнакомыми и малознакомыми людьми. Участники игры становятся в круг, делают расчет и запоминают свои номера. Далее ведущий называет два номер (два числа), носители этих чисел сходятся в круг, произносят сумму своих номеров и меняются местами. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не поменяются местами.

Упражнение «Качества лидера». Цель: познакомиться с психологией сотрудничества и соперничества; выработать правила работы в группе, соблюдение которых способствует эффективному сотрудничеству.

На вопрос: «Какими качествами, знаниями и умениями должен обладать лидер-организатор деятельности в коллективе?» - отвечают все желающие. Ведущий записывает все варианты, не комментируя. Когда ответы закончились, все вместе пытаются объединить варианты, близкие по значению. Затем ведущий раздает листочки с написанными лидерскими качествами и предлагает проранжировать их от самого важному к наименее важному:

умение определять развитость лидерских качеств;
осознание цели (знаю, что хочу);
умение решать проблемы;
наличие творческого подхода;
влияние на окружающих;
знание правил организаторской работы;
организаторские способности;
умение работать с группой.

Сначала это задание выполняют все индивидуально, затем в парах, группой и, в заключение, вырабатывают общее мнение для всех.

Примечание: ведущий не вмешивается в ход дискуссии, не обращает внимание на шум, терпеливо ждет окончания обсуждения. Конечно, если обсуждение затягивается, а общее решение не выносится, ведущий имеет право остановить обсуждение, сказав, что правильного ответа нет, а упражнение это показало, как можно вести обсуждение любого вопроса.

Рефлексия. Ведущий задает вопросы, а затем делается общий вывод.

Вопросы:

Выполнена ли поставленная задача?

Что способствовало/мешало решению поставленной задачи?

Имели ли право высказаться все желающие? Все ли воспользовались данным правом?

Все ли вели себя корректно? Прислушивались к чужому мнению?

Как нужно вести себя для успешной работы в коллективе?

Упражнение «Ты выбираешь». Цель: устранить препятствия к свободному обмену идеями и мнениями между членами группы; продемонстрировать лидерское поведение; поупражняться в коллективном преодолении конфликта и сотрудничестве.

1. Создаются микрогруппы по 3-7 человек. Каждый 3-й назначается лидером группы.

Задание всем группам: вспомнить/сочинить игру.

Условия:

продолжительность игры—5 минут;

должны играть все присутствующие;

игра должна стимулировать творческое мышление.

2. Лидеры сообщают вариант, на котором остановилась группа. Ведущий записывает имя лидера и вариант игры.

3. Лидеры рассказывают о происходившем в их группах.

4. Анализ. Группа выставляет оценку лидеру по 5– бальной системе в следующих категориях:

Власть. Как использовали свое положение лидеры групп? Держались ли авторитарно, демократично, отстраненно? Как повлиял стиль руководства на выполнение задания?

Мотивация. Сделали или сказали лидеры нечто такое, что мотивировало, поддерживало, вдохновляло группу.

Задача. Всем ли группам и лидерам было важно выполнить полученное задание - или отдельные дискуссии превратились в вечер знакомств? Как чувствовали себя лидеры групп?

Вызов. Развились ли в какой-нибудь группе лидеры, которые поставили под сомнение авторитет назначенных вожаков. Как восприняли своих вожаков подчиненные? Сочли ли их компетентными? Или решили, что справятся сами?

5. Рефлексия. С каким лидером легко работать? Каким нужно быть лидером, чтобы суметь организовать людей на решение какой-либо проблемы?

В конце занятия проводится рефлексия. Ребята по очереди высказываются, анализируя прошедшую учебу актива.

Игра «Кораблекрушение» Цели: исследовать процесс принятия решений группой; нарабатывать навыки эффективного поведения для достижения согласия при решении групповой задачи; закрепить навыки определения основных стилей поведения в конфликте.

Ежегодно на воде терпят бедствие около 200 тысяч человек. Четверть из них погибают во время крушения, а из оставшихся 90% погибают в первые сутки, имея спасательные средства, воду и продукты. Они погибают от психологического шока.

Порядок работы.

1. Каждому члену группы дают следующую инструкцию и просят выполнить задание в течение 15 минут.

Инструкция.

Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате внезапного пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение не ясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи миль к юго-западу от ближайшей земли.

Однако 15 предметов остались целыми и неповрежденными после пожара (см. список ниже). В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и часть перечисленных ниже предметов.

Ваша задача — ранжировать 15 нижеперечисленных предметов в соответствии с их значением для выживания, чтобы в случае необходимости избавляться от наименее важных. Поставьте

цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 — у второго по значению и так далее — до пятнадцатого, наименее важного.

Список предметов:

Секстант

Зеркало для бритья

Десятилитровая канистра с водой

Противомоскитная сетка

Одна коробка с армейским рационом

Карты Тихого океана

Подушка (плавательное средство)

Четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси Маленький транзисторный радиоприемник

Репеллент, отпугивающий акул

Два квадратных метра непрозрачного пластика

250 граммов медицинского спирта

Пять метров нейлонового каната

Две коробки шоколада

Рыболовная снасть

Оставшееся имущество пассажиров составляет пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять денежных банкнот...

После завершения индивидуальной классификации группе дается время для выполнения общего задания. Это упражнение на групповое принятие решений. Группа, руководствуясь принципом достижения согласия при принятии совместного решения, должна прийти к единому мнению относительно места в классификации каждого из пятнадцати предметов, прежде чем оно станет частью группового решения. Достичь согласия трудно, поэтому не каждая оценка будет получать полное одобрение всех участников. Группа старается каждую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти. Ведущий предлагает использовать следующие рекомендации для достижения согласия:

1. Избегайте защищать свои индивидуальные суждения. Подходите к задаче логически.
2. Избегайте менять свое мнение только ради достижения согласия, не старайтесь уклониться от конфликта. Поддерживайте только те решения, с которыми вы можете согласиться хотя бы отчасти.
3. Избегайте таких методов „уменьшения конфликта“, как голосование, компромиссные решения с целью достижения согласия при решении групповой задачи.
4. Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху при принятии решений.

(Эти рекомендации могут быть написаны на большом листе бумаги и вывешены на доске.)

После того как группа проранжировала 15 предметов в зависимости от их важности, посмотрите правильный порядок классификации. Здесь вы можете сравнить данные индивидуального ранжирования с данными, к которым пришла группа в результате согласия.

Затратьте дополнительно какое-то время для обсуждения процесса принятия решений. Какие виды поведения помогали или мешали процессу достижения согласия? Какие появились паттерны лидерства? Кто участвовал, а кто нет? Кто оказывал влияние? Почему? Какова была атмосфера в группе во время дискуссии? Оптимально ли использовались возможности группы? Какие действия предпринимали участники группы для „протаскивания“ своих мнений? Как улучшить принятие решений группой?

В качестве варианта один или несколько наблюдателей, не принимающих участия в групповом процессе, могут предоставить после выполнения задачи обратную связь о групповом или индивидуальном поведении.

Приложение к игре „Потерпевшие кораблекрушение“

Согласно экспертам, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запастись достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Следовательно, самыми важными являются зеркало для бритья и четырех - литровая канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как десятилитровая канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Краткая информация, которая дается для оценки каждого предмета, очевидно, не перечисляет все возможные способы применения данного предмета, а скорее указывает, какое значение имеет данный предмет для выживания.

1. Зеркало для бритья: важно для сигнализации воздушным и морским спасателям.
2. Четырехлитровая канистра нефтегазовой смеси: важна для сигнализации. Нефтегазовая смесь может быть зажжена денежными банкнотами и спичкой (естественно, вне плота) и будет плыть по воде, привлекая внимание спасателей.
3. Десятилитровая канистра с водой: необходима для утоления жажды.
4. Одна коробка с армейским рационом: обеспечивает основную пищу.
5. Два квадратных метра непрозрачного пластика: используется для сбора дождевой воды, обеспечивает защиту от стихии.
6. Две коробки шоколада: резервный запас пищи.
7. Рыболовная снасть: оценивается ниже, чем шоколад, потому что в данной ситуации „синица в руке лучше журавля в небе“. Нет уверенности, что вы поймаете рыбу.
8. Пять метров нейлонового каната: можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт.
9. Плавающая подушка: если кто-то упадет с плота, она может послужить спасательным средством.
10. Репеллент, отпугивающий акул: назначение очевидно.
11. 250 граммов медицинского спирта: содержит 80% алкоголя — достаточно для использования в качестве возможного антисептика при любых травмах; в других случаях имеет малую ценность, поскольку употребление может вызвать обезвоживание.
12. Маленький транзисторный радиоприемник: имеет незначительную ценность, так как нет передатчика.
13. Карты Тихого океана: бесполезны без дополнительных навигационных приборов. Для вас важнее знать, не где находитесь вы, а где находятся спасатели.
14. Противомоскитная сетка: в Тихом океане нет moskitov.
15. Секстант: без таблиц и хронометра относительно бесполезен.

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержания жизни (пищей и водой) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же в большинстве случаев спасатели приходят на помощь в первые тридцать шесть часов, а человек может прожить этот период без пищи и воды.

2. Обсуждение игры.

Во время обсуждения обращаем внимание на:

- а) атмосферу работы в группе (все ли смогли высказать свое мнение, какими способами добивались того, чтобы приняли их точку зрения, есть ли лидер в обсуждении, если его нет, как это влияет на ход обсуждения);

б) анализ организации пространства обсуждения, использование аргументов в ходе обсуждения, выделение индивидуальных стилей общения — уход, подавление, переход на личности, психологический шантаж („ну и не буду"), поиск единомышленников („кто еще так думает?") и пр.

Какие ведущие стили поведения в конфликте использовались участниками игры? (Каждый говорит только о своем стиле.)

При знакомстве с окончательным списком можно прояснить принцип, по которому он составлен:

а) надежда на спасателей (на первом месте предметы, с помощью которых можно привлечь внимание);

б) надежда только на себя (на первом месте предметы, обязательные для поддержания жизни).

В конце занятия можно предложить участникам подумать над вопросами: для чего нужно было проводить данную игру? Узнали ли вы что-то новое? Если да, то что?

Упражнение «Выбор организатора».

Цель — формировать умение осуществлять деятельность в коллективе, выявить и укрепить у учащихся склонность к организаторской деятельности. На первом этапе упражнения участникам необходимо построиться по росту, фамилиям (в алфавитном порядке), согласно последовательности дат рождения; на втором этапе (выполняется с закрытыми глазами) участники должны взяться за руки и сделать «квадрат», «треугольник», «трапецию». Участник, проявляющий стремление руководить деятельностью группы, и есть организатор.

Упражнение «Ситуации».

Цель — формировать умение различать разные стили руководства. Участникам предлагаются ситуации, например: «Вас обсчитали в магазине», «На вашу шляпу сели», «Ваше место в кинотеатре оказалось занятым», которые необходимо обыграть, наделив их «героев» разными стилями общения (руководства).

Игра «Света свет».

Цель — способствовать сплочению коллектива, раскрытию индивидуальных особенностей его членов. Все участники разбиваются на микрогруппы (3—4 чел.). Каждый участник микрогруппы выбирает себе три характеристики из предложенных: путешественник, художник, музыкант, просто талант, спортсмен, мастер, щедрая душа, любитель сказок, советчик. При этом характеристики членов микрогруппы могут пересекаться. Далее в каждой микрогруппе подводятся итоги и даются коллективные творческие задания в соответствии с талантом и склонностями большинства членов микрогруппы.

Сюжетно-ролевая игра «Давайте познакомимся»

Цель: выявление наиболее эффективных способов начала общения.

Оно имеет два варианта выполнения.

а) Участники делятся на две группы. Каждый член группы придумывает себе роль — имя, образ, «легенду», адрес, телефон. Во второй группе все остаются самими собой.

Члены второй группы должны познакомиться с кем-нибудь из первой группы участников, ведущих себя как „трудные" (не желают открываться, категоричны и т. д.).

Оговаривается ситуация (транспорт, улица, школа, пляж, какой-либо город и пр.). После проигрывания ситуаций группы меняются ролями. Обсуждение.

Что чувствовали знакомящиеся и те, с кем знакомятся? Что помогало, что мешало?

Какие самые удачные способы входа в коммуникацию? Каковы типичные действия, создающие ситуацию входа в коммуникацию?

б) Участники делятся на три группы. Две группы получают задания из первого варианта, третья группа — наблюдатели. Проигрываются ситуации, подобные тем, которые были указаны ранее.

Обсуждение.

Члены третьей группы рассказывают о своих наблюдениях. Обобщение делается всеми участниками групп.

Продолжение коммуникации.

Цели: отработать способы, помогающие поддерживать общение; выяснить собственные возможности в увеличении продолжительности контакта.

Упражнение 1.

Группа делится на пары. Партнерам надо попытаться рассказать друг другу об общих знакомых, избегая оценок. Высказывания должны быть в описательном стиле. Обсуждение. Какие были трудности?

Что помогало избегать оценочных высказываний? Какие новые качества в себе открыли?

Упражнение 2.

Участники делятся на группы по три человека. Из них два участника будут играть роль собеседников, а третий — наблюдателя процесса общения. Собеседникам надо обменяться мнениями: по поводу погоды, о знакомом, о возвращении вечером домой, о любом уроке и т. п.

Обсуждение.

Что здесь в действительности происходило? Был ли это процесс обмена мнениями или выводов и заключений по поводу...?

Что помогало преодолевать желание сделать выводы? Какой новый опыт получен при помощи тренировки безоценочного обмена мнениями?

Упражнение 3.

Участники делятся на группы по три человека. Два из них — собеседники, третий — наблюдающий за процессом общения. Первый собеседник рассказывает о своей проблеме, второй — внимательно слушает, проявляет свое участие, желание помочь. Проблемы могут быть как учебные, так и возникающие при общении с родителями, ровесниками или же юмористические. Обсуждение.

Что помогало или мешало понять проблему?

В каких формах чаще проявлялись участие и помощь?

Что помогало продлить контакт?

Что больше всего раздражало рассказчика?

Какие личные возможности в общении отметили все участники?

Устойчивость контакта.

Цель: поиск и формирование способов, удерживающих в контакте.

Упражнение 1 .

Участники организуют пары. По очереди собеседники высказывают несколько замечаний друг другу об одежде, чертах характера и т. д.

Обсуждение.

Какие чувства вызывают эти замечания?

Что удерживает от желания прервать контакт?

В каких случаях общение прерывается?

Обобщение.

На основе обсуждения выбираются способы, мешающие продолжению общения.

Информация для педагога-психолога. В процессе обсуждения следует обратить внимание на восприятия замечаний.

Упражнение 2.

Проводится в состоянии релаксации. Участникам необходимо сесть и расслабиться. Ведущий предлагает несколько ситуаций, в которых участникам предъявляются претензии: деликатно, унижающе, высокомерно и т. п. После предъявления претензии участникам надо попытаться определить, какие ощущения вызывает „претензия“.

Обсуждение: Каждый может рассказать о своих ощущениях. Какой стиль обращения вызывает внутреннее неприятие? Что было неожиданным при выполнении упражнения?

Упражнение «Место встречи»

Ведущий предлагает участникам договориться о встрече.

а) Один участник описывает место в помещении, куда нужно прийти. У второго участника глаза закрыты. Затем второй участник должен найти то место, где назначена встреча.

б) Один участник описывает место в селе, а второй — должен догадаться, где оно находится.

Обсуждение: Что мешало и что помогало понять собеседника? Что помогало «встать» на позицию говорящего?

Выход из общения.

Цели: воспроизведение собственного опыта выхода из взаимодействия каждым участником; знакомство с опытом других участников; тренировка конструктивных способов выхода из взаимодействия.

Порядок работы.

Беседа: Ведущий предлагает участникам группы поделиться друг с другом опытом завершения разговора. Затем он предлагает вспомнить конкретные ситуации, когда разговор затягивался, и высказать предполагаемые причины, осложнившие завершение взаимодействия.

Обсуждение.

Какие чувства возникали в этих ситуациях?

Что мешало тому, кто хотел завершить процесс общения?

Что помогало его собеседнику?

Какие эффективные способы возможны в таких ситуациях?

Упражнение «Обмен».

Ведущий предлагает вспомнить время, когда участники очень любили обмениваться предметами, и проделать эту процедуру. Участникам необходимо договориться об обмене вещей, которые у них есть сейчас (канцелярские принадлежности, книги, сувениры и др.). Выигрывает тот, кто смог осуществить наибольшее количество обменов.

Вариант упражнения: „обмен" чертами характера.

Обсуждение.

Какие стратегии использовались?

С чем легче было расстаться — с предметом или чертой характера?

Определите способы отказа (деструктивные и конструктивные), методы и приемы у желающих забрать игрушку, предмет, черту характера.

Упражнение «Конструктивный отказ».

Участники должны деликатно отказать друг другу в чем-либо. Это может быть отказ выполнить какую-либо просьбу или принять чье-либо предложение. Необходимо „прорепетировать" конструктивный выход из ситуации общения. Каждый выбирает себе роль персонажа из сказки или литературного героя и играет от его имени. Группа разбивается на пары: первый симпатизирует второму, оказывает знаки внимания, активен в общении, но второму это не нужно. Как выйти из этой ситуации, каждый решает сам, без посторонней помощи.

Проигрываются 2—3 ситуации разного характера (ситуация оговаривается в парах, затем проигрывается перед зрителями).

Обсуждение.

Чувства героев в процессе коммуникации.

Какие чувства „выгоднее" вызывать, а какие чреваты неприятными последствиями?

Систематизация приемов конструктивного выхода из коммуникации.

Упражнение «Прием гостей».

Ведущий предлагает вспомнить ситуации, в которых хочется отказаться от приема гостей: повадились заходить знакомые, собирается прийти человек, с которым хочется поддерживать только деловые отношения, дома „неблагоприятная атмосфера", не хочется никого видеть и т. п.

Участники в ролях сказочных персонажей должны договориться и разыграть несколько ситуаций, в которых используются конструктивные формы отказа. Затем ведущий раздает парам карточки с заданиями, которые также нужно разыграть.

Например: Подруга (друг) просит вас сопровождать ее (его) на свидание, вы отказываетесь.

Обсуждение.

Роль позиции партнеров, их личностных особенностей, стереотипов поведения.

Упражнение «Войди в круг».

Участники образуют плотный круг, берутся за руки, смотря друг на друга. Затем ведущий задает вопрос: „Кто из участников попытается войти в этот круг, используя любой способ, на собственное усмотрение?" Несколько добровольцев поочередно пытаются войти в круг. При этом остальные участники могут впустить или не впустить их, основываясь на личных ощущениях.

Обсуждение.

Какое поведение было наиболее эффективным, в чем это проявилось?

Какое поведение располагает к дальнейшему взаимодействию?

Какое поведение обладает эффектом „бумеранга"?

Что нового вы открыли в себе и окружающих?

Какое поведение вам наиболее близко?

Игра «Репка»

За основу сюжета игры берется русская народная сказка «Репка». Каждый из нас с детства помнит эту сказку. Но как она нас увлекала своим незамысловатым сюжетом, и сколько раз мы могли рассказывать ее друг другу!

Сюжет сказки остается без изменений, только должно выполняться следующее условие: бабушка, внучка, Жучка, кошка и мышка не спешат на помощь дедушке, при этом объясняя причину, почему так поступают. А ему необходимо их уговорить, чтобы они помогли в его работе, аргументируя свою просьбу о помощи. При этом он не должен забывать, что в данном случае он единственный представитель сильной половины человечества, он, мужчина, зовет на помощь представителей женского пола.

Таким образом, мы выясняем в ходе игры представление детей, каким должно быть поведение мужчины в тех случаях, когда ему (сильному, главному в семье) требуется помощь, а его окружают в такой момент только женщины и дети.

Игра «Три королевства»

Данная игра строится на основе трёх ключевых категорий культурологии: «культура», «дикость», «варварство» (по необходимости вводится категория «вандализм», но тогда игра имеет название «Четыре королевства»).

Фабула игры: три короля, сидя на троне, наблюдают поведение человека и, мысленно оценивая уровень поведенческих форм, приглашают человека войти в то или иное царство, заявляя: «Ты гражданин моего королевства».

Разумеется, поведение играющего предполагается, оно выстраивается умозрительным порядком, когда ведущий описывает ситуацию и предлагает довести её до логического конца. Например:

1. Собака не доела, а я был очень голоден, и ...
2. Начальник на меня закричал, тогда я...
3. Целое лето провела на огороде, отпуск кончился, и я...
4. Прохожий толкнул меня, я, конечно...
5. Угостили пирогом, но он оказался невкусным, я...
6. Хотел пойти в театр, но мама сказала, что нет денег, и я...
7. Утром надо вернуть книгу, а я не успел дочитать, поэтому...

Если между королями разворачивается несогласие по вопросу, в каком королевстве жить данному человеку, то наблюдатели становятся арбитрами и путем голосования могут разрешить спор.

Количество оцениваемых ситуаций должно быть равно количеству присутствующих, так чтобы, в итоге, все играющие расположились в одном из королевств.

В заключение ведущий просит оценить количественное размещение «по королевствам» всех играющих и предлагает высказать мнение по поводу соотношения количественной картины (обязательно при этом подчеркивая, что происшедшее — игра, в которой все играли избранную ими роль).

Традиционная рефлексия начинается с высказываний «королей»: что они думают и как себя чувствуют, приняв в королевство новых граждан? А далее поочередно своё мнение высказывают все участники игры, сделав акцент на причинах «дикости» и «варварства» в нашем поведении (слабость человека, забывчивость, природный эгоизм, незнание культурных норм жизни, неумение решать коллизии и конфликты и т.д.).

Значение понятия «дикость» (расположение вне контекста культуры, незнание достижений культуры, реакции натурального природного характера, рефлексивное поведение) и понятия «варварство» (расположение в контексте культуры, знание культурных норм, но попрание этих достижений культуры, нарушение общепринятой культуры), а также понятия культуры (совокупность материальных и духовных достижений человечества и ориентация на человека как наивысшую ценность во всех сферах и ситуациях жизни) раскрываются перед детьми п ибо в начале игры, либо по ходу игры, скажем, в момент выбора «королей».

Педагогическое предостережение: ни в коем случае не укорять за сделанный выбор, ни в коем случае не высказывать оценки в адрес конкретного выбора, произведенного играющим; более того, следует подчеркивать, что каждый из нас волен в своем поведении и выборе «королевства» своей жизни.

Игра «Калоши счастья»

Игра получила такое название по одноименной сказке Г.Х. Андерсена.

Фабула игры: Фея счастья сообщает Фее печали, что у неё есть «калоши счастья» и тот, кто их наденет, станет самым счастливым человеком. Фея печали возражает: надевший такие калоши обретет немедленное желание от них избавиться.

Ведущий предлагает разрешить спор всем присутствующим.

Например, играющему карточка «счастья» сообщает, что у него «появился новый друг, умный и интересный собеседник».

Фея счастья замечает, что это прекрасно, что такое счастье сулит играющему богатое общение, минуты радости жизни, общее интересное дело, а Фея печали замечает, что от такого счастья

лишь прибавились заботы: умный всегда тебя будет поправлять, своими разговорами держать в постоянном усилении, разбегутся приятели, которые не очень умные.

Теперь играющий выбирает либо сторону Феи счастья, либо сторону Феи печали — он переходит в «лагерь» одной из этих волшебных дам.

Примерное содержание карточек:

1. Станешь очень богатым.
2. Тебя полюбит первая красавица мира.
3. Тебе подарят собаку.
4. Будешь самым сильным в мире.
5. У тебя будет модная красивая одежда.
6. Станешь владельцем автомобиля.
7. Поступишь в институт и тебе легко будут даваться науки.

Во время рефлексии следует развернуть идею амбивалентности мира, сочетания противоречий в одном явлении, тесной связи счастья и несчастья, радости и неприятности, удовольствия и огорчения. Ни в коем случае не делать никаких оценочных суждений по поводу выбора детьми «лагеря счастья» или «лагеря печали». Противоречивость мира всегда держит человека в состоянии разрешения противоречия. Его выбор определяется способностью разрешения этих противоречий. Таким образом, каждый становится строителем своей судьбы.

Игра «Корзина грецких орехов»

К фразеологическому сочетанию «крепкий орешек» обращаются, когда говорят о том, сущность чего не поймешь с первого взгляда и проблема чего не может быть легко разрешена без огромных усилий или при помощи других людей. Какие-то жизненные вопросы решаются без затруднений, как семечки, а иные вопросы сопровождают человека всю жизнь, оставаясь часто так и неразрешенными.

«Грецкий орех» — зрительный образ трудного вопроса жизни, стоящего перед школьником. Иногда он надеется на чью-либо помощь, часто уверен, что сам справится со своими духовными препятствиями. Однако момент обозначения проблемы, ее формулировки, выдвижения в качестве главного вопроса жизни — уже начало разрешения.

«Корзина грецких орехов» — это разговор о том, что заботит школьника, перед чем он останавливается в раздумье, с чем не может пока справиться, вопросы крепкие, как грецкий орех, который не расколешь без инструмента и без особых усилий. Эти вопросы произносятся так, как будто бы бросают их в общую корзину, как будто бы хотят посмотреть, велика ли эта корзина и каково ее содержание.

У каждого класса (возраста, социальной принадлежности, характера, коллектива, истории) своя «корзина грецких орехов». Дети «бросают» туда (произносят один за другим, передавая корзину или подходя к ней) мучительные неразрешаемые ситуации или случаи, отношения или желания, свои качества или черты других людей, непонятные для них. Никто не дает никаких советов, не предлагает ответов — внутренняя реакция участников остается тайной каждого, о ней лишь можно догадываться по мимическим, пластическим проявлениям, изредка — по репликам, брошенным кем-либо вслед «грецкому ореху», опущенному на дно корзины.

Бесспорна решающая роль психологического климата этого группового дела: доброжелательность, деликатность, сочувствие и понимание — вот черты благоприятного климата. Они зависят от тона педагога, от характера речевого обращения к детям, от манеры слушать и общей поведенческой стилистики педагога. Имеют значение даже детали: как выглядит символическим «корзина», каков интерьер помещения, как организуется очередность

детей в их высказываниях, будет ли в руке каждого реальный грецкий орех или он будет единственным, передаваемым из рук в руки.

Конечно, «корзина грецких орехов» — это доверительный разговор старшеклассников. Но и старший подросток мог бы вести подобный тонкий разговор при условии добрых взаимоотношений в группе. Вероятно, не исключено использование данной формы и в группе детей 10—12 лет.

«Корзина грецких орехов» может стать отдельным приемом воздействия в контексте какой-то другой групповой деятельности. Например, в случае затруднений по ходу организации дела. Постановка вопроса «Какие сложности мы видим в этом деле?» может быть обыграна как «сбор в корзину грецких орехов». Игровая деталь создает психологическую опору детям, снимает психологическую зажатость и, безусловно, стимулирует активность.

Заметим попутно, что конкретный реальный грецкий орех, который в первый раз педагог предложил детям в качестве наглядной опоры предстоящей духовной деятельности, следовало бы сохранять, каждый раз обращаясь именно к этому («нашему!») ореху. Вероятно, ему и место в классной комнате должно быть найдено соответствующее: в любой момент можно взять и в любой момент каждый ребенок (подросток, юноша) может подойти, подержать его в руках, разглядеть и подумать о своей трудной, крепкой, как орех, проблеме.

Сосуд, который использовался в качестве корзины, керамическая чаша, металлическая ваза, деревянный короб, берестяной туюсок, — в дальнейшем не может выполнять какую-либо другую функцию. Педагог должен это помнить и ни в коем случае не ставить цветы, не подавать сладости, не сыпать скрепки, не укладывать мелки в эту «корзину проблем». Заметим попутно: суммирование проблем в виде некоторого единого образа «корзины» пригодится ребенку в его взрослой жизни, когда множество проблем предстанет перед ним и потребует одновременного разрешения.

«Корзина грецких орехов» — своеобразные упражнения в развитии способности видеть, выделять, формулировать и описывать проблему. Если эта способность личности развита, можно полагать, что уже наполовину проблемы решаются личностью, потому что осмысление начало решения.

Игра «Американский треугольник»

Разновидность пятнашек, игра начинается с того, что трое из четырех играющих встают в круг, держась за руки, и раздвигают руки как можно шире. Один оставшийся вне круга – водящий. Его задача – запятнать одного из трех в кругу, стоящего напротив (оббегая, подпрыгивая, подлезая). Задача троих – не допустить этого. Если водящий запятнал, то происходит смена водящего или игрока «напротив».

Игра «Бояре»

Играющие делятся на две команды. Желательно, чтобы в командах были ребята, примерно равные по физической силе. Игра идет на ровной площадке. Команды выстраиваются друг против друга в цепь на расстоянии метров 10-15. Первая команда идет вперед со словами: «Бояре, а мы к вам пришли!» и назад: «Дорогие, а мы к вам пришли!». И оказывается на том же месте, где и была. Другая команда повторяет этот маневр со словами: «Бояре, а зачем пришли? Дорогие, а зачем пришли?». Начинается диалог:

Бояре, нам невеста нужна.

Дорогие, нам невеста нужна.

Бояре, а какая вам мила?

Дорогие, а какая вам мила?

Первая команда совещается и выбирает кого-то.

Бояре, нам вот эта мила (показывают).

Дорогие, нам вот эта мила.

Выбранный человек поворачивается кругом и теперь ходит и стоит в цепи, глядя в другую сторону. Вторая команда отвечает, продолжая диалог:

Бояре, она дуручка у нас.

Дорогие, она дуручка у нас.

Бояре, а мы плеточкой ее.

Дорогие, а мы плеточкой ее.

Бояре, она плеточки боится.

Дорогие, она плеточки боится.

Бояре, а мы пряничка дадим.

Дорогие, а мы пряничка дадим.

Бояре, у ней зубки болят.

Дорогие, у ней зубки болят.

Бояре, а мы к доктору сведем.

Дорогие, а мы к доктору сведем.

Бояре, она доктора укусит.

Дорогие, она доктора укусит.

Первая команда завершает:

Бояре, не валяйте дурака,
отдавайте нам невесту навсегда!

Тот, кого выбрали «невестой», должен разбежаться и прорвать цепь первой команды. Если ему это удастся, то он возвращается в свою команду, взяв с собой любого игрока из первой. Если цепь не порвана, то «невеста» остается в первой команде, т.е. «выходит замуж». В любом случае, второй кон начинает проигравшая команда. Задача команд: оставить у себя больше игроков.

Игра «Голова-хвост»

Играющие становятся в затылок друг другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает Голову, последний – хвост. Все участники, стоящие между Головой и хвостом, делятся пополам. Та половина, которая ближе к Голове, помогает Голове, а та, что ближе к хвосту, помогает хвосту. Игра продолжается, пока Голова не поймает хвост. Потом можно сменить Голову и хвост.

Игра «Моргалки»

Играющие делятся на пары и встают в круг, причем один из пары стоит за другим на расстоянии вытянутых рук и смотрит строго в затылок впереди стоящему. Необходимо нечетное количество игроков, чтобы один остался лишним, без пары. В ходе игры «одиноким» подмигивает кому-то из ребят, стоящих в парах впереди, и последний должен быстро перебежать к лишнему и встать у него за спиной. Стоящий в паре сзади должен среагировать и не дать впереди стоящему убежать. Если тот все же убежал, оставшийся один моргает кому-то из другой пары.

Главное условие: задние должны смотреть в затылок первым. И нельзя подмигивать соседней паре. Игра должна быть динамичной.

Игра «Терем-теремок»

В этой игре есть интрига, поэтому она относится к самым веселым и увлекательным формам групповой деятельности. Ее используют для гуманизации групповых взаимоотношений, для диагностирования нравственных отношений, для формирования некоторых поведенческих привычек детей.

Игра строится на воспоминании школьников о всем известной сказке «Теремок». Сюжет сказки переворачивается: мышка-норушка всем зверюшкам, просящим пристанища в теремке, отказывает, говоря: «Нет, не пушу, мне и без тебя хорошо!» Активные участники игры, получившие роли зайца, лисы, волка, ежа, козлика, петуха и т.д., исполняют скорее роль статистов: они только произносят слова: «Кто, кто в теремочке живет?» и «Пусти меня к себе жить». Основная нагрузка падает на всех наблюдателей происходящего: они обращаются мышке-норушке («Уважаемая мышка-норушка!» или «Дорогая мышка!», или «Сударыня мышка!») и приводят разнообразные аргументы в пользу иного решения, прося пустить в теремок сказочного персонажа. Например: «Пусти его, пожалуйста, он тебе другом станет» или же «...он станет мести двор». Мышку уговаривают, пока она не согласится, либо герой-проситель остается «на улице»;

Интересно наблюдать, какие аргументы станут приводить дети, и какие из них окажут решительное воздействие на главную героиню. В итоге, как правило, все звери поселяются в теремке; финалом завершается общая игра: жители теремка, взявшись за руки, ведут хоровод.

Затем все участники размышляют о том, что они извлекли из игры, не напрасно ли прожиты ими эти минуты, что было для них главным в прослеживании хода игры.

Игра «Волшебный стул»

Психологизация воспитательного процесса, обусловленная новой педагогической позицией отношения к личности школьника как субъекту жизни, вывела педагогическую практику на ряд простых форм групповой деятельности, которые позволяют развивать у школьников интерес к человеку как таковому и содействовать формированию достоинств как черты личности.

«Волшебный стул» — одна из таких форм. В ней сочетаются ценностно-ориентационная и игровая деятельности. На «волшебный стул» приглашается один из участников игры: как только он садится, «высвечиваются» и становятся очевидными все его достоинства; присутствующие громко объявляют то, что видят их глаза; предполагается, что при этом ни один недостаток не способен «высветить» «волшебный стул», зато все положительные стороны личности ярко представлены для глаз присутствующих.

Педагог предлагает в тишине проверить свои впечатления, а потом произнести вслух все, что видят глаза. Дети называют качества («умный», «нежный», «добрый»...) или указывают на поведенческие характеристики («он всегда помогает», «у него можно попросить что-то, он дает»...), иногда выделяют черты характера («веселый», «общительный»...), иногда сообщают о случаях, во время которых проявилась личность («когда я болел, он ко мне приходил...», «никто не остался убирать класс, а он остался...»). Для группы старших подростков и юношества чрезвычайно важны провозглашения достоинств внешнего портрета («красивая», «грациозная», «он сильный», «у него красивые волосы»...).

«Волшебный стул» как бы отстраняет товарища от группы, набрасывает игровой флер таинственности («эта дама, сидящая перед нами...», «этого господина мы видим...», «у этого юноши»...), на него смотрят как бы впервые. И обычно дети легко идут на такие игровые условия, потому, что слишком близкие отношения мешают взглянуть на товарища с социально-ценностной позиции. Отстраненная же позиция снимает смущение, позволяет произносить то, что пока нетрадиционно для нашего общения - говорить комплименты друг другу сейчас и теперь, не дожидаясь смерти, похорон и траурных митингов. Такого рода упражнения не бесследны, они помогают обрести уверенность в себе, побуждают школьника к осознанию себя как носителя достоинств, изменяют его положение в группе, развивают эмпатию у детей, смягчают психологический климат в группе и в итоге переориентируют внимание детей с недостатков на достоинства. Полезной оказывается такая групповая игра и для педагога: он начинает принимать новую точку зрения на «достойного человека», который отличен не тем, что у него нет недостатков, а тем, что у него есть достоинства.

«Волшебный стул» проводится неоднократно, чтобы через момент возвышения прошел каждый ребенок группы. Педагог должен жестко фиксировать (в памяти или на бумаге) тех ребят, которые не успели пройти через игровую ситуацию «волшебного стула», и серия игры не завершается, пока все до единого ученика не побывают в роли «дамы, достоинства которой мы видим», или «господина (сударя), чьи достоинства обнаруживают волшебные силы».

Решающим в воспитательном влиянии этого группового дела является тональность протекающего маленького события. Тон, конечно же, задает педагог. Его педагогическая техника (голос, мимика, пластика) как бы лепит эмоциональную ауру, вовлекая детей в добрую расположенность к каждому, кто находится в комнате, и желание сказать любому ободряющее и возвышающее его как личность слово. Не следует бояться пауз, тишины, когда дети молчат, не находя ответа на вопрос, какие достоинства они видят. Надо предупреждать возможность затруднений, отмечая, что необходимо увидеть то, что не лежит на поверхности, что без усилий не удастся увидеть, но что неизбежно предстает перед нами, если мы начнем вглядываться в человека. После таких слов успокаивается и сидящий на стуле, он позволяет себе улыбнуться, и группа, в свою очередь, улыбаясь в ответ, свободно сообщает о своих впечатлениях. «Волшебный стул» может быть внесен как часть в какое-то другое, более масштабное групповое дело, но может проводиться и изолированно от других видов групповой деятельности.

Тренинг «Пальцы сверху»

Необходимое время: около 20-30 минут.

Цель: разобраться в стиле, в котором отдельные люди решают проблемы.

Размер группы: сколь угодно большой, от 8 человек. Важно, чтобы все вас хорошо слышали и видели и чтобы вы могли слышать комментарии с мест.

Порядок действий

1. Попросите всех вытянуть руки перед собой. Простейший способ объяснить это — показать на себе.
2. Попросите их сцепить кисти и посмотреть, какой из больших пальцев окажется сверху (повертите собственным пальцем и покажите).
3. Попросите опустить руки, а после как можно быстрее снова сцепить кисти перед собой, положив сверху другой палец (продемонстрируйте). Подождите немного, чтобы задание усвоилось.
4. Теперь попросите людей сложить руки на груди, а затем очень быстро поменять их местами.
5. Попросите каждого участника повернуться к соседу и рассказать ему о своих ощущениях во время упражнения. Отведите на это несколько минут. Возможно, что вначале вам придется им помочь, показывая, например, кому-нибудь его «соседа» или объединяя участников в тройки, если кто-то останется без партнера, и т. д.
6. Обращайте внимание на уровень шума. Когда люди возьмутся за дело, наверняка поднимется шум; потом он достигнет пика и начнет снижаться. Дождитесь, пока вам не покажется, что большинство людей прекратило беседовать и ждет от вас каких-нибудь действий. В группах, которые в значительной степени ориентированы на общение с людьми, жужжание будет продолжаться вечно. Если будет ясно, что болтовню никто не собираются прекращать, отведите на нее минут 5 и после потребуйте всеобщего внимания.

Люди, сведущие в решении проблем, ведут себя тише, чем те, кто ориентирован на человеческий фактор, но не волнуйтесь, если почти никакой дискуссии не последует — подождите хотя бы 2-3 минуты и ничего больше не говорите даже при полной тишине в помещении.

Анализ: попросите обратной связи от всей аудитории. Предложите участникам повторить вслух что-нибудь из сказанного друг другу, чтобы вы могли записать это на доске. Может возникнуть заминка, но если вы останетесь стоять, как стояли, с ожиданием на лице и мелком в руке, кто-нибудь рано или поздно выкрикнет нечто вроде «кошмар», и дело сдвинется с мертвой точки.

На этой стадии главное — никого не подталкивать, хотя в случае, когда группа держится исключительно тихо, вы можете задать пару наводящих вопросов типа: «Есть ли кто-то, кому это не понравилось?» Вероятно, что кто-нибудь либо согласится, либо скажет свое «да» в какой-то иной подходящей форме, и вы тогда сможете спросить: «Чем?», и т. д., пока люди не опишут пережитое своим существительным или прилагательным («Ну и дураком я себя почувствовал!») или «Мне это не понравилось, потому что я не понял смысла упражнения!»).

Если группа большая и разнородная, вы получите широкий спектр ответов, например: «Здесь показана сила привычки»; «Было весело, мне нравится заниматься такими вещами!», «Мне было любопытно, какой во всем этом смысл». Подытожьте их и запишите (предварительно заручитесь согласием выступающих с текстом вашего резюме и не заменяйте их слов своими собственными, если только они сами не сочтут, что ваши — лучше).

После того как все смогут осмыслить результаты этого взаимодействия, выскажите мысль, что разные люди никогда не воспринимают одинаково одну и ту же задачу или проблему. Некоторые, например, более расположены интерпретировать ситуацию в плане человеческих ощущений и отношений, поскольку именно эти вещи интересуют их прежде всего. Другие склоняются к силовому решению проблемы или выполнению задачи (применяя власть либо к себе самим, либо к другим людям). Если они не смогут увязать проблему или задачу со своим особым подходом к их решению, то наверняка потеряют мотивацию к выполнению задания.

Попросите участников прокомментировать утверждения, которые вы записали. Например:

1. «Мне было весело». Является ли это субъективным, личным утверждением о чувствах отдельного индивида при слабой попытке усомниться в них или вообще без нее?
2. «Я боялся, что все делал неправильно». Означает ли это, что выступающий сознавал неоднозначность упражнения и в результате решил, что оно ведет к некоторому стрессу?
3. «Какой в этом смысл?» Отражает ли этот вопрос потребность в разъяснении полезности упражнения? Нет ли в нем сомнения в состоятельности или компетентности классного руководителя?
4. «Чему нас хотят научить этим упражнением?» Является ли такой отклик более абстрактным, указывающим на попытку дедуктивным путем свести все аспекты приобретенного опыта в единое осмысленное целое?

Любой человек может быть мотивирован сочетанием потребностей: во власти, общения с людьми и решения проблем; несомненно также и то, что та или иная потребность будет преобладать в зависимости от очень многих условий и обстоятельств, некоторые из них индивид способен контролировать, а некоторые обусловлены обстановкой, пребывающей вне контроля этого человека. Однако оказывается, что люди развивают в себе (или обладают им с детства) предрасположение к одному типу мотивации в ущерб другому. По некоторым людям видно, что они, например, больше любят играть в силовые игры, нежели в какие-либо другие.

Главное состоит в том, чтобы ваши участники, если они хотят развить в себе эффективный лидерский стиль, осознали существование этих паттернов и научились распознавать, какие внутренние проблемы и ситуации мотивируют их больше всего.

Завершение: одной из ваших обязанностей является помочь участникам научиться работать в группе, а не в компании разрозненных индивидов. Группы же обучают себя сами. В конце концов, в среднеарифметическом, группа знает больше вашего почти по любому вопросу. Ваше дело как ведущего — высвободить эту коллективную силу, которая уведет участников гораздо дальше, чем это сможете сделать вы в одиночку. Вы можете подстегнуть эту движущую силу

группы, помогая участникам осознать их уникальные способности к решению проблем и предлагая способы, которыми они могут поставить эти способности на службу всей группе. Когда такое начинает происходить, граница между «учителем» и «учеником» исчезает. Эти роли становятся взаимозаменяемыми, и вы с группой непрерывно обмениваетесь значениями в русле душевной энергии, которую часто называют синергизмом.

Игра «Или—или»

Необходимое время: около 20 минут.

Цель: помочь людям лучше осознать, что влияет на принятие ими решений и заставляет поступать так, а не иначе. Это важно, чтобы понять, почему лидеры управляют, а подчиненные повинуются.

Размер группы: в идеале — около 15 человек, но вы можете играть в «Или—или» и с 5-6 людьми, и с 50, и даже больше. Если людей много, то вам придется либо передвинуть мебель, либо воспользоваться более свободным пространством — холлом, фойе, вестибюлем или даже выйти на школьную игровую площадку.

Условия: это упражнение можно выполнять по завершении любого статичного занятия, когда участники проводят какое-то время за партами или столами.

Порядок действий

1. Попросите всех построиться в шеренгу посередине комнаты.
2. Сообщите, что собираетесь задать им кое-какие вопросы, на которые они будут отвечать тремя шагами влево, или вправо, или оставаться на месте. Первая серия вопросов такая:
 1. «Вы — Вчера? (Если да, переместитесь влево)»;
 2. «Вы — Сегодня? (Оставайтесь на месте); и
 3. «Вы — Завтра? (Переместитесь вправо)».

При необходимости повторите вопросы несколько раз. Обратите внимание, что вы предлагаете игрокам отождествиться с этими словами во всей полноте значений, которые те им приписывают.

3. Вначале возможно некоторое замешательство, после которого несколько человек отступят влево или вправо. Дождитесь, когда шарканье прекратится; затем попросите тех, кто принял зримое решение, объяснить, почему они выбрали то или иное слово. Например, они могут назваться «Вчера» из-за своей любви к прошлому — старым привычкам, зданиям и т. д.; или «Завтра» — поскольку молоды, и им принадлежит будущее. Когда остальные игроки услышат эти заявления и сообразят, что от них требуется, некоторые из них могут покинуть центр и перейти налево или направо. Другие останутся в «Сегодня». Еще раз спросите, почему люди «проголосовали ногами» так, а не иначе. Вы сами можете придумать сколько

угодно собственных «или—или», но вот несколько вариантов:

4. Вы: текст-процессор? золотая авторучка? или простой карандаш?
5. Вы — табличка с надписью: «Открыто для посетителей»? «Вход воспрещен»? или «Скоро вернусь»?
6. Вы: гора? долина? или равнина?
7. Вы: земля? море? или небо?
8. Вы: город? деревня? или спальный район?
9. Вы: да? нет? может быть?

Анализ: наш любимый вариант «Или—или» такой: «Вы — "фольксваген"? "роллс-ройс"? или машина какой-то другой марки?» Причины, по которым люди соотносят себя с одной из указанных марок или другой машиной, в том числе «внедорожником», или даже танком, многое говорят о них самих. Они заявляют примерно следующее: «Я "фольксваген", потому что я надежный, экономный и безопасный», или: «Мне просто нравится идея быть "роллс-ройсом" — это сила, шик; это намного лучше всего прочего»; или «Я "джип", потому что он напоминает мне о походе в горы».

Завершение: побудите участников задать друг другу вопросы насчет их выбора. Объяснения всегда интересны; слушатели находят их содержательными. Весь процесс должен повысить самосознание и понимание своей и чужой мотивации.

Упражнение «Организаторское лото».

Цель — формировать умение планировать мероприятие.

Учащимся предлагается набор карточек с возможными вариантами названия мероприятия, его цели, формы, места, времени, подготовительной работы. Их задача — отобрать наиболее подходящие и согласуемые друг с другом карточки. Например, если тема мероприятия — «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались!», то его цель — способствовать сплочению ученического коллектива школы; форма — общешкольное, массовое, творческое мероприятие, вечер; место проведения — актовый зал; время с 18.00 до 20.00; подготовительный этап — работа над содержанием (песни, слова ведущего), подготовка участников (артисты, ведущий, обслуживающий персонал), оформление (свечи), материально-техническая часть (гитары, подарки).

Упражнение «Сценарий мероприятия».

Цель — формировать умение планировать мероприятие.

Учащиеся получают набор карточек с различными компонентами содержания мероприятия (например, песня №1, песня №2, конкурс № 1, конкурс № 2, акробатический номер, дискотека и т.д.), часть из которых необходимо отобрать и расположить в нужной последовательности. При выполнении этого задания важно учесть требования целенаправленности, оптимальной продолжительности мероприятия и условий, в которых оно будет проходить.

Упражнение «Памятка главному организатору».

Цель — формировать умение планировать мероприятие.

Работа осуществляется в кругу, каждый из участников самостоятельно должен описать определенный этап организаторской деятельности, следующий за предложенными ранее другими участниками.

Упражнение «Распределение ролей».

Цель — формировать умение распределять роли среди участников мероприятия. Каждый участник определяет оптимальную роль (главный организатор, ответственный за какую-либо часть, исполнитель какой-либо части) для себя и всех остальных ребят. Результаты работы заносятся в индивидуальную таблицу:

Список ролей	Я вижу себя...	Я вижу других...
	(отметить плюсом)	(написать фамилии)

Главный организатор		
Ответственный за содержание мероприятия		
Ответственный за участников		
Ответственный за оформление		
Ответственный за материально-техническую часть		
Исполнитель-содержание		
Исполнитель-участники		
Исполнитель-оформление		
Исполнитель-материальная часть		

После заполнения индивидуальных таблиц происходит обобщение мнений о каждом участнике, на роль назначается участник, набравший большее количество голосов и проявивший интерес к данной роли.