Городской конкурс классных руководителей и ученических коллективов (классов) общеобразовательных организаций «Самый классный классный» в 2023г.

«Моя педагогическая находка»

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение гимназия № 1 имени Филатовой Риммы Алексеевны муниципального образования городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края

Учитель начальных классов:

Ганзина Инна Георгиевна

К сожалению, в современном мире многие дети не умеют нормально общаться друг с другом, поэтому в детском коллективе часто возникают конфликтные ситуации. Являясь учителем начальных классов и классным руководителем, я напрямую сталкиваюсь с этой проблемой.

Л.С. Выгодский отмечал, что в игре ребёнок становится «как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребёнок в игре, как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения».

Когда в коллективе происходят переживания, они сплачивают детей, помогают рождаться чувствам единства и коллективной радости. Очень часто ребята вместе переживают горечь поражения или радуются победе. Тогда общая радость или печаль становится личной, а личная – общей. Благодаря играм рождается детское содружество.

Именно поэтому я использую в своей практике наиболее интересные, оригинальные, современные и самобытные игры на сплочение коллектива, на развитие межличностных взаимодействий, на взаимоотношения между детьми, на нахождение лидеров в детском коллективе.

Хочу поделиться с вами некоторыми из них.

**Игры на знакомство**

*В ходе игр на знакомство дети раскрепощаются, становятся свободнее, появляется всеобщий положительный настрой, возникает дружественная доброжелательная атмосфера. Играя, ребята получают опыт общения в совместной творческой деятельности.*

**«Здравствуй, друг»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.

*Суть игры*:Игровыепары создают два круга: внешний и внутренний. Участники кругов стоят лицом друг к другу и повторяют за руководителем фразы, сопровождаемые определёнными жестами и мимикой:

- Здравствуй, друг! (здороваются за руку)

- Как ты тут? (хлопают друг друга по плечу)

- Ты пропал! (разводят разочарованно руками)

- Я скучал! (гладят друг друга по плечу)

- Ты пришёл! (широко разводят руками)

- Хорошо!!! (обнимаются).

После того, как все фразы произнесены и обыграны, внешний круг игроков делает шаг в сторону, таким образом, меняясь партнёрами (внутренний круг игроков стоит на месте). Игра повторяется сначала. Пары меняются партнёрами до тех пор, пока не вернутся в исходное положение кругов перед началом игры.

*Игра учит:* раскрепощаться, способствует положительному настрою, хорошему настроению, объединяет игроков.

**«Вот я какой!»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Игроки встают в круг. Руководитель даёт задание: каждый участник, по очереди, должен громко и чётко назвать своё имя и одно из качеств человека, присущее данному игроку, которое начинается на ту же букву, что и имя. Например, «Дмитрий – добрый», «Ольга – обаятельная», «Сергей – самоуверенный» и т.д.

*Игра учит:* не боятся собственного мнения; осмыслению своего внутреннего «Я»; развивает навыки коммуникативного общения.

**«Снежный ком»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Участники рассаживаются в круг так, чтобы каждого было видно. Первый игрок называет своё имя, а рядом сидящий должен произнести имя своего соседа (первого игрока) и своё. Следующий игрок называет имя первого, второго игрока и своё и т.д. Игра заканчивается тогда, когда будут названы имена всех присутствующих.

*Игра учит:* общению, развивает зрительную и слуховую память; раскрепощает игроков.

**Игры на развитие межличностных взаимодействий**

*Цель представленных ниже игр заключается в том, что­бы создать условия для полноценного общения детей, подростков; смоделировать такие ситуации, в которых у детей:*

*• снимается страх перед самостоятельным высказы­ванием;*

*• развивается готовность принять и оказать помощь в нужной ситуации;*

*• прививается навык анализировать свои поступки и происходящие события, осознавать свое отношение к миру;*

*• формируется умение ценить свою и чужую работу;*

*закрепляется чувство радости от совместного труда и творчества.*

**"Воссоединение"**

*Играющие*: все присутствующие.

*Подготовительный этап:* подготовьте карточки с названиями литературных произведений и именами их главных героев.

*Суть игры*:каждый участник получает карточку или с названием литературно­го произведения, или с именем героя. По знаку ведущего все дважды громко чи­тают то, что написано на карточках. Цель игры заключается в том, чтобы как можно скорее объединить героев с произведением.

*Вопросы к обсуждению:*легко ли найти "своего человека"? Что или кто мешает "воссоединению"? Какие еще задания можно было бы предложить?

*Игра учит:* умению слушать и слышать других, преодолению трудностей несмотря ни на что.

**"Прогулка с компасом"**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись по парам.

*Суть игры*:Участники разбиваются на пары, где есть ведомый ("ту­рист") и ведущий ("компас"). Каждому ведомому (он стоит впереди, а ведущий сзади, положив партнеру руки на плечи) за­вязывают глаза. Необходимо пройти все игровое поле вперед и назад, при этом "ту­рист" не может общаться с "компасом" на вербальном уровне. Ведущий (компас) движением своих рук помогает ведомому дер­жать направление, избегая препятствий — других туристов с ком­пасами.

*Вопросы к обсуждению:* опишите ощущения человека с завязанными глаза­ми, который вынужден полагаться на своего партнера. Что способ­ствовало или что мешало чувству доверия? Как ведущие помогали своим ведомым?

*Игра учит:* умению доверять партнёру, работать в паре, сообща, снимает страх перед неизвестным.

**"Гусеница"**

*Играющие*: все присутствующие.

*Подготовительный этап:* подготовьте воздушными шариками — по одному на каждого учас­тника.

*Суть игры*:Участники игры должны выполнить следующее задание: надуйте шары: чем больше будет шарик, тем в дальнейшем вам бу­дет легче с ним работать. Постройтесь цепочкой, соблюдая следующие усло­вия:

• руки каждого участника лежат на плечах впередистоящего;

• воздушный шар зажат между животом одного играющего и спи­ной другого;

• дотрагиваться до воздушного шара (поправить, придержать и пр.) строго воспрещается;

• первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых ру­ках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук вы все должны пройти по определенному маршруту. Будьте готовы к тому, что вас ожидают разнообразные препятствия: натянутые веревки, перевер­нутые стулья, развороты в самых неожиданных местах... Ваша за­дача: пройти через все это и вернуться на исходные позиции.

*Вопросы к обсуждению:* где располагались лидеры — в начале, в се­редине или конце цепочки? Кто регулировал движение "живой гусе­ницы"? Кому и что было наиболее трудным?

*Игра учит:* доверию, умению добиться успеха общими усилиями, помогает понять, что успех всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных.

**"Узнай меня!"**

*Играющие*: все присутствующие.

*Подготовительный этап:* подготовьте по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фло­мастеры, ручки.

*Суть игры*:каждый участник рисует на од­ном листке автопортрет (можно для узна­вания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, при­влекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т. д.).

Затем все листы с портретами складываются в одну стопку, а с характеристиками — в другую.

Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой сто­пе. При этом желательно обосновать свой выбор.

*Вопросы к обсуждению:* что труднее: установить портретное или внутреннее сходство? Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Почему — да или почему — нет? Что различает людей? Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему — да или почему — нет?

*Игра учит:* наблюдать, анализировать, со­поставлять, для того чтобы уметь принять человека.

**Игры на взаимоотношения между детьми**

*Данные игры и игровые задания проводятся с целью привития детям правил взаимоотношений человека с обществом, коллективом и самим собой. С их помощью можно научить детей оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия; замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение; научить контролировать и объективно оценивать свои эмоции, чувства, свои проступки, свою работу.*

**«Молекулы»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*: Во время игры все участники беспорядочно двигаются по игровому полю, а руководитель каждые 1-2 минуты называет любую цифру от 1 до 10. Например, «три». Это значит, что все участники должны образовать группы из трёх человек. Те, кто остались (два или один человек) выбывают. Игра заканчивается тогда, когда больше нет вариантов цифр.

*Игра учит:* не бояться общения, быстро ориентироваться, находить единомышленников.

**«Острова»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Подготовительный этап:* подготовьте отдельные листы газеты для каждого участника, магнитофон, соответствующие музыкальные записи.

*Суть игры*: Каждому игроку раздаётся по одному листу газеты, которые кладутся на пол. Каждый встаёт на свой лист и танцует под музыку, не сходя с газетного листа. Через 1,5 - 2 минуты руководитель забирает пять листов. Тот, кто остался без листа, должен попроситься к другому.

*Игра учит:* толерантности, пониманию, отзывчивости, коллективизму.

**«Паровозики»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на группы по 8-10 человек – «паровозики».

*Суть игры*:Каждая группа игроков встаёт в шеренгу в затылок друг другу, руки на согнутых локтях впереди стоящего. Руководитель объясняет, что каждый «паровозик» должен пройти определённый маршрут, не «рассыпаясь» и не размыкая рук. Через несколько минут маршруты меняются.

Игра строится таким образом, чтобы каждый участник смог побывать вначале «паровозика», затем в середине, затем в конце.

*Главный вопрос к обсуждению:* где вам было комфортнее: вначале «паровозика», в середине или в конце? (Обычно, тем, кому бывает комфортнее в конце «паровозика» – это ребята с потенциалом руководителей, тем, кому бывает комфортнее в середине – «исполнители» и те, кому бывает комфортнее в начале – «рискованные исполнители»).

**«Два берега»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на три команды: два «берега» и «река».

*Суть игры*:Команды выстраиваются параллельно – «берег» - «река» - «берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями.

*Игра учит:* оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.

**«Азбука»**

*Играющие*: все присутствующие.

*Суть игры*:Каждый участник получает карточку с одной из букв алфавита. Руководитель произносит то или иное слово, словосочетание или предложение. Игроки-буквы должны быстро собраться и встать так, чтобы получилось то, что говорит руководитель.

*Игра учит:* навыкам быстрого реагирования, правилам взаимоотношений в коллективе.

**Игры на нахождение лидеров в детском коллективе**

*Задачи игр на командообразование и нахождение лидеров в детском коллективе:*

*- выявить в ходе игры первичный уровень знания подростком собственного лидерского потенциала;*

*- создать условия для реализации лидерского потенциала подростка посредством игры;*

*- дать первичные знания форм работы в коллективе и основ формирования команды единомышленников.*

**«Костюм идеального лидера»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на четыре небольшие группы.

*Подготовительный этап:* подготовьте раздаточные материалы для каждой группы: краски, фломастеры, маркеры, цветную бумагу, цветной картон, клей, цветные журналы и т.д.

*Суть игры*:Всем группам игроков даётся задание: изобразить на человеке, на которого предварительно надевается лист ватмана костюм идеального лидера, так как они себе его представляют. Необходимо в любой свободной творческой форме отобразить абсолютно все качества и черты характера, присущие, по их мнению, действительно идеальному лидеру.

После того, как все команды закончат изображать костюм своего лидера, один или несколько представителей от каждой команды должны рассказать о своём лидере, объяснить, какое качество здесь изображено и почему они считают, что идеальный лидер должен обладать именно этим качеством.

*Игра учит:* работать в группах согласованно, сообща; уметь правильно распределять обязанности между членами коллектива; помогает выявить явных лидеров.

**«Круги дружбы»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на две части.

*Суть игры*:Играющие образуют два круга – внутренний и внешний. «Круги» становятся спинами друг к другу. Игроки, стоящие во внешнем круге по сигналу руководителя начинают движение приставными шагами по часовой стрелке, а игроки, стоящие во внутреннем круге – против часовой стрелке. По команде руководителя «Стоп!» все останавливаются и каждая пара, стоящая спиной друг к другу, поворачиваются лицом, приветствует друг друга и говорит друг другу что-нибудь приятное. Например, «Здравствуйте, Вы сегодня прекрасно выглядите», «Доброе утро, как ласково сегодня светит солнце, неправда ли?»

*Игра учит:* общению, активности, доброжелательному отношению к сверстникам; помогает раскрепостить, объединить и сдружить коллектив.

**«Пойми меня»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.

*Подготовительный этап:* подготовьте альбомные листы и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

*Суть игры*:Каждая параигроковна листе бумаги должна нарисовать рисунок.Сделать это игроки должны, не произнося ни одного слова, не сговариваясь и не обсуждая рисунок заранее. Рисуют по одному предмету или детали друг за другом: начинает один, второй продолжает, затем снова рисует первый, затем второй и т. д. Игра начинается по команде руководителя.

*Игра учит:* умению понять ход мыслей партнёра, выражать свои мысли без слов, формирует лидерские позиции.

**«Остров сокровищ»**

*Играющие*: все присутствующие, разбившись на пары.

*Подготовительный этап:* подготовьте два альбомных листа и два маркера разного цвета для каждой пары игроков.

*Суть игры*:Играющие пары садятся спиной друг к другу. Один игрок на своём листе схематично рисует карту острова сокровищ. Через 2-3 минуты второй игрок должен по его объяснениям нарисовать точную копию этой карты. Общаться можно только вербально. Поворачиваться лицом друг к другу нельзя.

*Игра учит:* умению точно и грамотно доносить информацию до слушающих, развивает навыки коммуникативного общения, выявляет лидеров в каждой паре.

**Заключение**

«Хорошая игра похожа на хорошую работу, плохая игра похожа на плохую работу», - считал А.С. Макаренко.

Благодаря игре мы имеем возможность переключать внимание детей, наладить дисциплину, снять напряжение, помочь наладить взаимоотношения детей. Игра – это свободная и естественная форма проявления деятельности. Она позволяет открывать широкий простор для проявления своего «Я», личного творчества.

В игре проявляются многие черты характера детей, которые так трудно заметить во время обычных уроков и занятий. Если умело подобрать игровые задания и упражнения, то лучше и быстрее развиваются возможности детей, их таланты.

В заключение хочу привести слова В. А. Сухомлинского: « В игре раскрывается перед человеком мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».