



Ежедневник "1 сентября"

№ 8(11)2024

10 марта 2024г.

В номере:

Автор: Тимакова Оксана Леонидовна

Статья: "Проведение праздников и классных часов в технологии "Тренинг общения"



12+



УДК 37.01

ББК 74.0

П263



Ежедневник "1 сентября" № 8(11)2024 10 марта 2024г.

(внеплановый срочный выпуск журнала "1 сентября")

ISSN 2713-1416

Свидетельство о регистрации СМИ сайта www.1-sept.ru:

ЭЛ № ФС 77 - 77018 от 06.11.2019г. выдано Роскомнадзором РФ.

Санкт-Петербург, Издательство "Лучшее Решение", 2024г.

Издатель: ООО "Лучшее Решение" (ОГРН: 1137847462367, ИНН: 7804521052)

E-mail: lu_res@mail.ru

Главный редактор: Алексеев А.Б.

Журналы и Ежедневники издаются только в современном электронном виде в формате .pdf и доступны для свободного скачивания на сайте www.1-sept.ru

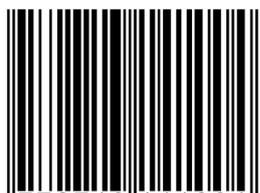
Возрастная категория: 12+

Вы можете опубликовать свою статью в следующем номере. Все статьи считаются опубликованными в журнале/ежедневнике с момента размещения на сайте.

Все статьи, размещенные в журнале и на сайте 1-sept.ru, созданы авторами, указанными в статьях, и представлены исключительно для ознакомления. Ответственность за содержание статей и за возможные нарушения авторских прав третьих лиц несут авторы, разместившие материалы. Мнение авторов может не совпадать с точкой зрения редакции.

Любое копирование материалов сайта 1-sept.ru без ссылки на первоисточник - сайт 1-sept.ru запрещено!

ISSN 2713-1416



9 772713 141004 >



Проведение праздников и классных часов в технологии "Тренинг общения"

Автор: Тимакова Оксана Леонидовна

ГБОУ Школа № 1530 "Школа Ломоносова", г. Москва

Аннотация: В этой статье рассказывается о воспитательной технологии «Тренинг общения», её структуре и принципах, а также приводятся примеры двух воспитательных мероприятий, созданных с помощью этой технологии.

Ключевые слова: воспитательная технология, тренинг общения, воспитательное мероприятие, игра-путешествие.

Тренинг общения – воспитательная технология, имеющая целью создание у ребят средствами групповой практической психологии различных аспектов позитивного коммуникативного опыта, опыта общения (опыта взаимопонимания, опыта поведения в проблемных школьных ситуациях).

С одной стороны, тренинг общения стимулирует социальное развитие участников, создает условия для самопознания, способствует повышению уровня рефлексивности. С другой стороны, происходит обучение поведенческим моделям.

В общем виде в тренинге общения выделяют три блока:

1 блок – разминка. Включает ряд заданий, упражнений, направленных на создание атмосферы открытости, внимания и умение слышать друг друга.

2 блок – основные упражнения тренинга. Они работают на поставленную в тренинге цель.

3 блок – рефлексия. Заключается в получении обратной связи по прошедшему занятию. Рефлексивные высказывания могут относиться к теме занятия. Например: «Самым важным на занятии для меня было...», «На занятии я понял...» и т.д.

Общение в условиях тренинга строится на принципах:

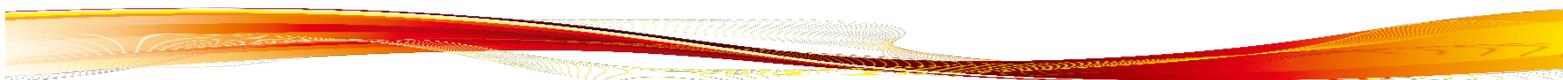
«Здесь и сейчас» – на тренинге говорят о том, что происходит на занятии, о тех проявлениях в общении, отношениях, которые возникают и проявляются непосредственно на тренинге;

«Участие» - в упражнениях тренинга участвуют все участники занятия;

«Обратная связь» – каждый участник тренинга имеет право получить информацию, мнение, оценку своих действий.

Организация. Наиболее оптимальное расположение участников – по кругу. Так наилучшим способом обеспечивается равенство участников, свобода их движения, высокий уровень вовлеченности, общность, целостность группы.

Существует две универсальных группы методов, на которых базируется любой тренинг:





- метод интерактивной игры;
- метод групповой дискуссии.

Работая в начальной школе, чаще всего я использую метод интерактивной игры. Этот метод позволяет в игре поднимать и решать очень важные проблемы, что в других условиях очень сложно, иногда даже невозможно сделать. На игру же все дети откликаются очень охотно. И вот уже обнимают за плечи того ребёнка, до которого раньше никто не хотел дотрагиваться, без споров справляются со сложным заданием, потому что этого требуют не слова педагога, а правила игры. Невозможное становится возможным, легко достигаются самые сложные цели. Ребята сами удивлены, как, оказывается, многого можно добиться, если все стремятся к одному и тому же результату и готовы вложить в общее дело всё своё умение и силы.

Начиная игру, важно мотивировать младших школьников на достижение общего результата. Действенным мотивом может быть поиск сокровищ или помощи кому-либо (спасти от разбойников любимого учителя, помочь попавшим в беду сказочным героям). Поставив перед собой цель, разделившиеся на команды дети начинают действовать, выполняя задания коммуникативного тренинга. Они «подаются» как испытания, которые нужно пройти, чтобы добиться результата. Причём для достижения общей цели задания должны быть выполнены всеми группами, что побуждает команды болеть друг за друга и помогать друг другу.

Приложение. Игра-путешествие «Лесные тайны».

Цели: воспитывать коллективизм, дать опыт позитивного результативного взаимодействия.

Задачи: формировать навыки общения, взаимопонимания, совместного решения проблем и планирования действий команды, нацеленных на достижение общего результата.

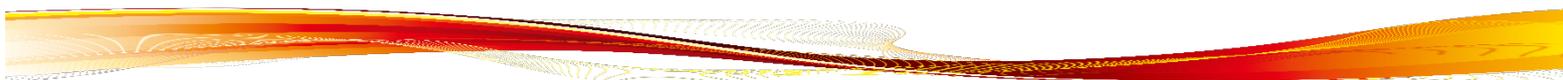
Ход мероприятия:

Игра проводится в парке. К её проведению привлекаются пять взрослых – ведущих станций. До начала игры в парке прячется клад – сюрприз для класса.

Начало игры - обращение учителя к детям: «Ребята, вчера я гуляла в парке. Каталась на аттракционах, любовалась озером. Вдруг я заметила двух любопытных белочек. Они скакали по веточкам деревьев, с любопытством поглядывая на меня. Заинтересовавшись, я остановилась, и одна из белочек прыгнула мне на плечо. Я очень удивилась, а белочка вдруг заговорила. Она сказала мне, что слышала о том, что в нашей школе есть удивительный класс. Ребята в нём очень дружные, со всеми делами умеют справляться без ссор, никогда не обижают друг друга, а, главное, замечательно относятся не только друг к другу, но и к окружающей природе: ухаживают за растениями на пришкольном участке, сажают цветы и деревья, зимой вешают кормушки и подкармливают птиц, а, приходя в парк на прогулку, всегда стараются оставить место привала чище, чем оно было до их прихода. Я ответила, что такой класс есть, и я – его классный руководитель. Белочки обрадовались и попросили меня передать, что лесные звери приготовили детям сюрприз. Он спрятан в глубине парка, и найти его ребята смогут, пройдя все испытания и доказав, что они - действительно дружный класс. Попробуем?»

Ребята соглашаются, и игра начинается.

1. Разминка. Цель её заключается в том, чтобы дать почувствовать детям себя единой командой.





Упражнение «Импульс»: все стоят по кругу, руки согнуты в локтях и направлены вперед. Ведущий запускает импульс в какую-либо сторону, поворачивая руки влево или вправо и касаясь ладонями соседа. Импульс передается касанием рук и должен обойти круг. Можно засечь время нескольких попыток, увидеть, как импульс обходит круг всё быстрее и быстрее.

2. Основные упражнения. Решают основные цели игры.

Весь класс разбивается на команды. Команды получают маршрутный лист, где написаны названия и местоположение станций. Выполнив задание на одной станции, команда перемещается на другую, получая кусочек общей карты. Сложив все фрагменты карты после прохождения всеми командами всех станций, ребята могут узнать местонахождение сюрприза.

Станция 1.

Ведущий: Мы попали в плен к лешему. Он наполнил лес эхом разных звуков, и мы перестали ориентироваться в нём. Обрести слух и сориентироваться в лесу поможет следующее упражнение.

Упражнение «Дятел».

Ведущий станции задаёт музыкальный ритм хлопками в ладоши. Вся команда должна прохлопать заданный ритм синхронно и в едином темпе. Далее задаётся более сложный, а затем и самый сложный ритм.

Станция 2.

Ведущий: Мы оказались во власти водяного. Он приготовил нам испытание.

Упражнение «Болото».

По пути к сюрпризу обнаружилось болото с кочками. Кочки – это цветные круги, расположенные четырьмя рядами, по четыре круга в каждом ряду. Ведущим заранее определён маршрут перехода через болото: на какую кочку встать сначала, куда шагнуть потом и т.д. Членам команды нужно угадать маршрут перехода и по очереди друг за другом перейти болото. Первый ребёнок начинает переход с любой ближайшей кочки. Если это не первая кочка маршрута, водящий произносит: «Чмок», и первый член команды считается намокшим в болоте и идёт в конец очереди. Второй член команды начинает переход с другой кочки. Если ведущий не сказал: «Чмок», кочка найдена верно, и можно приступать к поиску второй кочки. Вся команда наблюдает, запоминает маршрут, но не имеет права подсказывать.

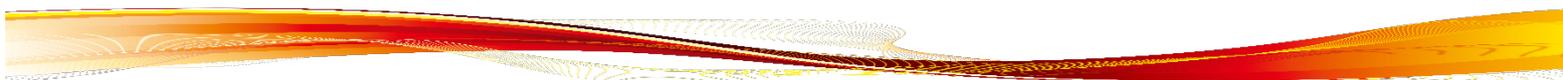
Станция 3.

Ведущий: От случайных путников старичок - лесовичок запер клад на кодовый замок. Открыть его можно, выполнив следующее упражнение.

Упражнение «Белка»

По кругу кладётся столько цветных дисков, сколько ребят в команде. Каждый ребёнок встаёт на свой круг. Одновременно все должны прыгнуть в одну сторону на кружок соседа, потом на следующий кружок и так до тех пор, пока каждый не займёт снова свое же место.

Основная сложность – в одновременности прыжка. Дети сами должны изобрести способ, помогающий всем прыгнуть одновременно: команду кого-либо из детей, хоровой счёт и т.д.





Более сложная вариация этого упражнения – «Кодовый замок». Все должны прыгать не в одну и ту же сторону, а по заданной комбинации прыжков, которую ребята должны запомнить, как код у замка: два прыжка влево – три вправо – один влево и т.д., чтобы замок открылся.

Станция 4.

Ведущий: Баба – яга, чтобы навредить нам, лишила на время каждого из нас зрения. Чтобы снять чары, нужно выполнить следующее задание.

Упражнение «Узнай наощупь»

Каждому члену команды по очереди завязывают глаза. Он должен узнать наощупь и назвать всех остальных ребят в команде. Задание заканчивается, когда все члены команды узнали всех.

Станция 5.

Ведущий: Чары Соловья-разбойника, встретившегося на нашем пути, оказались ещё сильнее, чем у остальных. Чтобы остановить нас, он лишил всех не только зрения, но и способности ориентироваться в пространстве. К счастью, его колдовства не хватило на капитана команды.

Упражнение «Змейка»

Площадка, через которую должны перейти ребята, заставлена различными препятствиями. Члены команды строятся друг за другом. Руки стоящего сзади – на плечах предыдущего. Последним стоит капитан. Все, кроме капитана, ничего не видят и не могут говорить, но слышат. Капитан, видя препятствие, голосом направляет стоящего первым, тот ведёт команду. Задача – перейти площадку, не задев ни одного препятствия. Если задели, начинают сначала.

Пройдя все станции, ребята собираются на том месте, с которого начинали путешествие и, чтобы получить самый большой фрагмент карты, выполняют общее упражнение.

Ведущий: Сказочные персонажи, собравшись вместе, решили устроить нам последнее испытание. Если мы выдержим его, значит, мы достойны награды.

Упражнение «Остров»

На асфальте рисуется мелом (или выкладывается с помощью верёвки) большой круг. Это остров. Все ребята помещаются на нём. Вдруг начинается наводнение, остров уменьшается в размерах (рисуется круг меньшего диаметра), но все по-прежнему должны уместиться на нём. Последняя волна захлестывает остров, он становится совсем маленьким, но места должно хватить всем.

3. Рефлексия.

Все стоят по кругу. Ведущий задает вопросы:

- Удалось ли нам сегодня преодолеть все препятствия?
- Что было самым трудным? Почему?
- Что помогло нам пройти все испытания?
- Как вы думаете, по праву ли мы получим награду?

Окончательный вариант карты складывается из частей, полученных командами. Всем классом, следуя по карте, ребята находят клад.





Издательство "Лучшее Решение"

(ООО "Лучшее Решение" (ОГРН: 1137847462367, ИНН: 7804521052) - издатель Журнала)

1. Издание периодических журналов:

www.t-obr.ru - Журнал "Технологии Образования" (периодический журнал, ISSN 2619-0338, регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 – 72890 от 22.05.2018г.). Размещение статей педагогической и образовательной направленности. Отправка статей в НЭБ (eLIBRARY.RU).

www.1-sept.ru - Журнал "1 сентября" (периодический журнал, ISSN 2713-1416, регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 77018 от 06.11.2019г.). Размещение статей педагогической и образовательной направленности. Публикации презентаций и докладов на педагогических конференциях. Свидетельство сразу после проверки статьи редакцией.

www.v-slovo.ru - Журнал "Верное слово" (периодический журнал, ISSN 2712-8261, регистрация СМИ: ЭЛ № ФС77-79314 от 16.10.2020г.). Размещение статей образовательной и педагогической направленности. Публикации презентаций и докладов на педагогических конференциях. Свидетельство сразу после проверки статьи редакцией.

www.na-obr.ru - Журнал "Научное Образование" (периодический журнал, ISSN 2658-3429, регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 74050 от 19.10.2018г.). Размещение статей научной направленности. Отправка статей в НЭБ (eLIBRARY.RU).

2. Публикации материалов на сайтах-СМИ:

www.лучшеерешение.рф (регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 64656 от 22.01.2016г.) - Публикации педагогических материалов, в т.ч. в сборниках с № ISBN. Оформление статей отдельными файлами.

www.лучшийпедагог.рф (регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 69099 от 14.03.2017г.) - Онлайн-публикация педагогических материалов своими руками, в т.ч. в сборниках с № ISBN.

www.publ-online.ru (регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 72035 от 29.12.2017г.) - Онлайн-публикация научных, педагогических и творческих материалов своими руками, в т.ч. в сборниках с № ISBN.

www.o-ped.ru (регистрация СМИ: ЭЛ № ФС 77 - 82375 от 10.12.2021г.) - Онлайн-публикация педагогических и образовательных материалов своими руками, в т.ч. бесплатные публикации.

3. Книжный магазин издательства на сайте: www.полезныекниги.рф

Образовательный Центр "Лучшее Решение"

проводит дистанционные предметные олимпиады, творческие конкурсы и образовательные квесты для учащихся и для педагогов на сайтах:

конкурс.лучшеерешение.рф – Олимпиады, конкурсы и тесты ОНЛАЙН для учащихся и педагогов.

квест.лучшеерешение.рф – Образовательные квесты и тесты для всех, тесты для педагогов.

