

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ

Учитель в ходе игр, проводимых с детьми, выступает в роли **инструктора**.

1. Инструктор является руководителем и организатором игрового процесса. В этом качестве он может предоставлять участникам новую информацию, задавать вопросы и руководить игрой.
2. Инструктор не должен выступать в роли судьи.
3. Избегайте выступать в роли «эксперта», иначе участникам нелегко будет высказывать собственное мнение.
4. Не навязывайте участникам свои ценности и идеи.
5. Поощряйте членов группы отвечать на вопросы, обращаясь друг к другу, а не через вас. Обсуждение будет продуктивным при непосредственном общении, когда участники смотрят друг на друга, а не только на вас.
6. Инструктору придется помогать участникам выражать свои мысли и мнения.
7. Как руководитель игры инструктор должен способствовать повышению авторитета каждого участника в глазах остальных, укреплять в каждом участнике чувство уверенности в себе и понимание своей значимости для работы всей группы.
8. Старайтесь обращать внимание на процесс общения. Помните, что язык жестов, мимики, телодвижения играют в процессе общения самую важную роль. Если принимать во внимание все возможные способы общения, то можно получить наиболее полное представление о группе.
9. Выбирая ту или иную игру, хорошо представьте себе, какие цели вы ставите перед собой и перед участниками.
10. Помните главное - оставайтесь самим собой. Только в таком случае все участники будут чувствовать себя раскованно и непринужденно, и каждый привнесет в работу что-то особенное.

Правила поведения на игре

1. Добровольность участия при четком определении своей позиции.
2. Правильных и неправильных ответов не существует. Правильный тот ответ, который на самом деле выражает твое мнение.
3. Необходимо соблюдать анонимность и не превращать игру в обсуждение поведения кого-нибудь. Вне занятий не обсуждается то, что мы узнаем друг о друге, и то, как мы себе ведем на них, все, что происходит на занятии, должно оставаться нашей общей тайной.
4. Лучше помолчать, чем говорить не то, что думаешь, или просто врать.
5. Если участник игры не просит, то не нужно давать оценку его выступлению.

Игра «Земля, вода, воздух, ветер»

Игра актуализирует представления детей о природе, способствует расширению знаний, дает возможность детям убедиться в правильности собственных ответов. Кроме того, развивается внимание, актуализируется память. Ребята учатся слушать друг друга и ведущего, быстро реагировать.

Размещение лучше всего организовать в форме круга. В игре можно использовать дополнительно: - игрушку, какой-то предмет, который будет передаваться.

Продолжительность игры: 20-30 минут.

ХОД:

Игра имеет две интерпретации:

1. Детям объясняется смысл стихий. Если ведущий говорит «земля», то ребята должны быстро назвать животных или растения, которые живут на земле. Если называется «вода», то ребята называют представителей растительного мира, если «ветер», то кружатся, если «воздух» - то те живые существа, которые могут обитать в воздухе.

На кого укажет ведущий, или перейдет символ передачи, должен ответить .

В течение 5 секунд нужно ответить. Ответы не должны повторяться. За неправильный ответ участники не выходят из игры, а получают штрафные жетоны. Использование жетонов позволяет детям не расстраиваться, быть более увереннее, оставаться на одном уровне с участниками игры.

2. Во втором варианте дети проявляют в большей мере свое умение работать в группе, умение слушать ведущего. На каждую стихию дается установка- выполнить то, или иное задание. Например, если называется «воздух» - дети должны делать взмахи руками, если – «земля» , то прыгать как лягушка (как зайчик, изобразить слона, медведя, цветок и т. д.), если – «вода» - изобразить различные движения пловца, если «ветер» - подуть, покружиться, закачаться, как деревья.

Движения могут усложняться, ведущий может меняться. В конце игры может быть подведен итог, на котором ребятам предлагается попробовать вспомнить, какие животные и растения были названы и подытожить богатство и разнообразие природного мира.

Игра «Самый наблюдательный»

Игра создает условия для развития творческого отношения к окружающей жизни, помогает обрести свежесть взгляда на давно привычные, обыденные вещи, зафиксировать в памяти любопытные сюжеты, сделать мини - открытия. Участие в игре способствует выработке собственного отношения к «малой родине», природе, помогает развитию мышления, навыков общения. Игра способствует выработке согласованности и слаженности групповых действий. Эта игра без проигравших.

Для игры понадобятся репродукции известных картин, на которых может быть изображен пейзаж, натюрморт.

Продолжительность игры: 40 минут.

ХОД:

Класс делится на три части. Всем предлагается репродукция одной картины. После чего ребятам дается задание :

- первая группа будет задавать вопросы по содержанию увиденного,
- вторая группа должна отвечать на заданные вопросы,
- третья группа должна проводить анализ и выбрать самый интересный вопрос.

Таким образом, все ребята в действии. Кроме того, чтобы задать вопрос, необходимо проявить не только наблюдательность, но и слаженность в работе, а кроме того, предвидеть, какой каверзный вопрос могут задать оппоненты.

Группы распределяются уже после того, как картина показана.

Картина показывается определенный отрезок времени. После просмотра ребята проводят обсуждение. Именно в этот момент ребята показывают и свою сплоченность, и свою наблюдательность, и умение работать слаженно, слушать и слышать друг друга. Во время выбора лучших вопросов, каждый отвечающий может аргументировать свой ответ.

Игра «Ниточка и иголочка»

Игра направлена на формирование сплоченности группы, умения согласовывать свои действия с действиями других, достигать группового успеха за счет слаженных индивидуальных усилий. Эта игра дает возможность участникам обнаружить, проявить, а при регулярном обращении к ней развить и сформировать в себе следующие качества:

- - контактность,
- - организованность и собранность, логику и сообразительность,
- - быстроту реакции.

Игра проходит среди учащихся всего класса. Особенностью является то, что лучшее место для ее проведения - спортивная площадка на улице или спортивный зал.

Никаких особенных реквизитов для проведения этой игры не нужно, необходима только фантазия.

Продолжительность игры - 20 минут.

ХОД:

Вначале по команде выбираются иголки, желательно, чтобы это были менее активные дети. Тогда им удастся побыть в роли ведущего, лидера и понять, хотя бы в игре, что от них что-то да зависит. Затем к иголкам прикрепляются ниточки. Желательно, чтобы количество детей в ниточке у каждой иголки было одинаково, хотя может быть любое.

Детям предлагается по команде ведущего начинать движение. Задача участников не отцепиться друг от друга, иначе ниточка порвется. Задача иголки на пересекаться с другими иголками, так как можно уколоть друг друга. Движения ведущих произвольны.

Эту игру можно усложнять. Тогда, чтобы отследить движения игроков, желательно участие не одного, а большего числа ведущих.

Иголкам предлагается двигаться не просто, а преодолевая различные препятствия. Кроме того, можно менять "иголки".

Примерные препятствия:

- грибы, которые нужно собрать в лукошко;
- большая гора, которую нужно обойти;
- самолет, летящий в небе, от звука которого нужно закрыть уши и посмотреть на небо от любопытства;
- речка, которую можно только переплыть;
- ежик, которого так хочется потрогать, а он колючий;

- ручеек, из которого хочется попить водички; пенек, на который можно присесть - отдохнуть от долгой дороги.

По окончании игры дети сами проводят анализ, выделяя наиболее крепкую ниточку, наиболее размышляющую иголочку.

Игра «Узнай по голосам»

Игра способствует более глубокому знакомству друг с другом, расширению представлений друг о друге и о себе; создает условия для развития наблюдательности, внимания, памяти, дает участникам возможность саморазвиться и самопроявиться.

Размещение произвольное, за партами в классе. У доски должно быть место для 3-х человек. Во время игры участники могут находиться в более или менее активной позиции. Самая активная позиция - у водящего. Им чаще всего становится тот из участников, кто хочет проверить свою слуховую память, внимание, наблюдательность. Другой тип активности - «эхо». Эту роль исполняют те из ребят, которые хотят, чтобы их слышали.

Продолжительность игры : 20 - 25 минут.

ХОД:

Сначала выбирается водящий. Он становится спиной к классу. В это время ведущий по желанию детей указывает на одного игрока, который должен один раз повторить фразу «Я говорю». Водящий должен повернуться к классу лицом и узнать говорящего. За правильный ответ водящий получает 1 балл.

Затем из класса выбираются уже два человека, которые говорят: «Мы говорим четыре слова». Если водящий ответил верно, он получает еще 2 балла. Когда из класса выбираются три человека, то водящий может заработать еще 3 балла. Общий самый высокий результат - 6 баллов.

Особенностью игры является то, что очень многие ребята могут побывать в активной роли, кроме того, они сами оценивают свою наблюдательность, память, внимание, они учатся слушать и слышать друг друга.

Игра «Мои желания»

Эта игра направлена на формулирование учащимися своих ожиданий, ценностей, мыслей. Она помогает учащимся осознать собственные ценности, построить их иерархию, понять, что разные люди могут иметь разные ценности. Главный, но не всегда достижимый результат - понимание того, что, выбирая свою систему ценностей и следуя ей, человек реализует свою свободу.

Продолжительность игры : 40 минут.

Для работы понадобятся листы писчей бумаги, для изготовления «цветка желаний» цветная бумага, ножницы, клей.

ХОД:

1. Детям предлагается на листе бумаги написать 3 - 7 своих желаний.
2. Следующим этапом работы является определение того, от кого зависит исполнение желаний. Если исполнение зависит от самого человека, то напротив желания пишется - «Я», если исполнение зависит от других, то пишется «Д», если человек не знает, от кого зависит исполнение его желания, то он пишет - «Н».

3. Затем дети изготавливают «цветок желаний». Серединку оставляют свободной. А на лепестках пишутся желания.

4. Из работ ребят оформляется поляна желаний.

Проводя данную игру в среднем звене, в дальнейшем можно проанализировать изменение системы ценностей в зависимости от возраста. Кроме того, психологи могут проанализировать систему ценностей как класса в целом, так и отдельно взятого ребенка.

Игра «Волшебный магазин»

Эта игра позволяет ребятам задуматься над жизненными ценностями, сравнить свои ценности с ценностями других. Кроме того, ребята могут поделиться своими радостями и огорчениями, связанными с учебным процессом, связанными с школой. Учащиеся учатся понимать, что разные люди могут иметь разные ценности в жизни, разные человеческие качества, учатся понимать, что те или иные качества оказывают определенное влияние на формирование характера, личности.

Продолжительность игры вместе с обсуждением: 40 минут.

ХОД:

Ведущий предлагает младшим подросткам подумать, какими личными качествами они обладают. Затем предлагается представить волшебный магазин, где каждый является продавцом. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.), которых, как он считает, у него в избытке, или те, от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т. д.

Таким образом все желающие могут побывать в любой из ролей.

Самым главным в этой игре является этап обсуждения. В дискуссии участники делятся своими переживаниями от игры, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно.

В процессе обсуждения ребята учатся не только анализировать свои качества, но также учатся выражать свои мысли, доказывать свое мнение. Учатся слушать и слышать друг друга, учатся быть терпимее друг к другу. Важная роль в этой игре отводится ведущему, так как его главная задача - направляющая и анализирующая.

Ребята, открывая у себя наличие переживаний, начинают осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникает новое отношение к себе и окружающим.

Игра «Королевство»

Эта игра развивает взаимопонимание в группе, ребята учатся понимать и обсуждать закономерности возникновения взаимопонимания. Кроме того, определяется статус учащихся в классе, выбираются роли и функции, которые они хотели бы выполнять. Младшие подростки знакомятся с принципами ведения спора, дискуссии, осмысливают трудности общения между людьми, непонимание людьми друг друга.

Продолжительность игры : 40 минут.

ХОД:

1. Весь класс делится на группы. Желательно, чтобы у ведущего в этой игре были помощники. Ребятам ведущий объясняет, что в игре участвует вся группа. Каждый

участник может побывать в роли Короля и распределить роли сам, попробовать сделать так, что все будет зависеть только от него.

2. Один из добровольцев становится «Королем». Он может набрать себе всех подданных- Королеву, Принца, Принцессу, Слугу, Повара, Палача и т. д. Каждому, кроме ролей Король раздает поручение.

3. Следующим этапом является проигрывание ролей.

4. Затем роли обсуждаются. Каждый имеет право объяснить, чем его роль привлекательна для него, или, почему, он не согласен с Королем, почему его роль ему не нравится.

5. 5. Каждому участнику игры дается возможность внести свои коррективы в «Королевство», что-то изменить, повысить или понизить кого-то в должности, или, вообще ввести новую должность. Очень важно после каждого шага пояснять перестановки.

6. Когда «Королевство» создано, с ребятами проводится обсуждение и соотнесение полученного опыта с ситуациями в семье, в реальной жизни.

Эта игра учит детей не просто уважать мнение другого человека, но и обосновывать свои выборы, кроме того, каждый в этой игре может побыть в роли лидера. Также каждый может испытать на себе давление и понять его отрицательный и положительный эффект.

Игра «Кораблекрушение»

Эта игра помогает детям представить и смоделировать свое поведение в экстремальной ситуации. Проанализировав это, ребята могут переносить деятельность на реальные сложные жизненные ситуации, на сложности взаимоотношений, на взаимоотношения в семье и т. д.

Продолжительность игры - 30 -40 минут.

Ребятам на группы потребуется лист писчей бумаги.

ХОД:

1. Проходит деление класса на группы. Необходима помощь ведущему.
2. Каждой группе дается инструкция: «Представьте, что в результате кораблекрушения все жители созданного на прошлом занятии Королевства попали на необитаемый остров. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в ваши родные края. Ваша задача - создать себе условия, которые могли бы вас всех удовлетворить.

Вы можете :

- - освоить остров, организовав в нем хозяйство,
- - наладить на нем социальную жизнь,
- - установить правила и нормы совместной жизни.”

3. Среди групп детей происходит обсуждение.

Результатом эффективности работы является то, что дети начинают представлять возможности реальной жизни, когда очень многое зависит именно от них самих. Ребята приходят к выводу о том, что рано или поздно многое им придется решать самим. Младшие подростки учатся планировать свою деятельность, доказывают логичность выбранной деятельности, кроме того научаются приходить к единому мнению, тем самым - вести переговоры.

Ребята обосновывают свое решение, проигрывают эту вымышленную ситуацию в реальной действительности, и просто, учатся фантазировать, но реально.

- Для того, чтобы работа в классе в целом и по группам шла продуктивно, необходимо:
- создать в классе атмосферу доверия;
- развивать навыки общения, которые способствуют открытости, честности, ответственности за чувства и убеждения;
- планировать игры так, чтобы они способствовали принятию решений и развитию других жизненно необходимых умений;
- предлагать учащимся простые модели работы, близкие и понятные им.

Игра «Моя жизнь / Ваша жизнь»

Эта игра позволяет ребятам лучше узнать друг друга, заглянуть в свое будущее, вспомнить прошлое, попытаться проанализировать свое настоящее. Ребята приходят к выводу о том, из судьбы каждого человека складывается судьба всего поколения. В процессе выполнения этой игры ребята делятся своими мыслями с окружающими.

Время : 25 минут.

Для игры понадобится каждому участнику 1 лист писчей бумаги, а для групповой работы - 1/2 листа ватмана, разноцветные мелки или карандаши.

ХОД:

1. Ребятам предлагается сложить свои листки вчетверо и на каждой части написать события, которые с каждым из них были, или как они надеются, будут важными в их жизни или же изменят их жизнь в будущем. Для выполнения этого задания ребятам дается 15 мин. (Табл.1).

Таблица 1. Моя жизнь

Моя жизнь 10 лет назад	Моя жизнь 5 лет назад
Моя жизнь сейчас	Моя жизнь через 10 лет

Затем они делятся на группы по 4-5 человек в каждой и пытаются прогнозировать жизнь своего поколения (Табл.2).

Таблица 2. Жизнь моего поколения

Жизнь моего поколения 10 лет назад	Жизнь моего поколения 5 лет назад
Жизнь моего поколения сейчас	Жизнь моего поколения через 10 лет

Игра «Чемодан»

В этой игре проявляется внимание, наблюдательность, такт по отношению к своим одноклассникам. Ребята учатся анализировать ситуацию, учатся сравнивать, доказывать, убеждать, учатся быть терпимее друг к другу.

Для работы потребуются конверты.

Продолжительность игры : 40 минут.

ХОД:

Обязательно желание каждого участника.

1. Один из участников игры выходит из класса, а другие начинают ему собирать «чемодан», то есть те качества, которые помогают этому человеку в общении с другими; но обязательно указываются и отрицательные качества, над которыми надо работать. Затем каждое качество обсуждается, голосуется большинством. Должно быть 5-7 характеристик.

2. Затем все зачитывается тому, кто выходил. Он имеет право спросить только один вопрос, если что-то непонятно.

Так продолжается, пока есть желающие.

3. В конце игры тот, кто узнал информацию о себе, отвечает на вопросы:

- - Что нового о себя я узнал во время занятий группы?
- - Что нового я узнал о других людях?
- - Что я хотел бы изменить в себе по итогам работы в группе?
- - Каким образом я собираюсь это сделать?

4. Ответы на эти вопросы записываются и помещаются в конверт, который подписывается и отправляется адресату через месяц.

Игра «Принятие решений»

Эта игра позволяет ребятам побывать в роли человека, от которого многое зависит. Учит старших школьников принимать решения и отвечать за них, учит прислушиваться к мнениям других, анализировать их, менять свою точку зрения, если это необходимо.

ХОД:

Ребятам предлагается подумать самостоятельно, затем объединиться в группы по 5 - 6 человек и создать проект.

Предлагается представить каждого, что он обладает неограниченными возможностями, неограниченной властью, неограниченным финансированием. Одно ограничение - время. Каждому представляется возглавить Всемирную комиссию по улучшению жизни человечества, а может быть и по его спасению от губительного воздействия цивилизации. Посоветуйтесь друг с другом, какие меры следовало бы точно предпринять и как это можно было бы организовать.

В процессе работы нужно уважать мнение собеседника. Если человек использует свой опыт, приводя какие-то примеры, дайте ему возможность почувствовать, что он прав. Постарайтесь посмотреть на мир глазами вашего собеседника. Постоянно задавайте себе вопросы, почему у него такое мнение. Если вы не согласны с собеседником, если решение этого вопроса у вас лучше, постарайтесь вызвать его на соревнование. Вы должны постараться договориться, прийти к единому мнению, прослушав разные точки зрения. И если мнение других все же лучше, и вы с этим согласились, то нужно отдать вам должное, что вы в какой-то мере признали себя побежденным, одновременно отдавая долг умению и эрудиции напарника.

Игра «Путешествия по странам»

Эта игра показывает различное понимание духовных ценностей. В ней ребята демонстрируют свое умение критически мыслить, принимать решения и решать проблемы. Ребята научаются влиять на образ мышления других людей, оценивают важность многообразия идей и подходов. Старшие школьники демонстрируют навыки эффективного общения, обобщают, делают выводы

Продолжительность игры : 40 минут.

ХОД:

Весь класс делится на несколько команд, где каждая команда представляет выбранную страну. Идет работа в группе, где ребята получают отличную возможность дискутировать и высказывать различные мнения.

Каждая команда старается показать особенность, самобытность той страны, того народа, который она представляет, отражает неповторимость и своеобразие выбранной страны. Все другие команды стараются понять причины именно таких условий жизни, особенности данной национальности и т. д.

Каждая страна рассматривается с нескольких позиций. Эти позиции ребята определяют в самом начале игры, еще до деления на группы - страны.

Затем эти особенности вносятся в таблицу. Позже, когда таблицы каждой страны заполнены и ответы представителей стран выслушаны, участники пытаются найти точки соприкосновения - те ценности, которые неизменны, не зависят от страны, от национальности; и пытаются это анализировать.

Следующий этап игры - дискуссия. Свобода самовыражения создает атмосферу, необходимую для успешных занятий. В результате этой работы ребята лучше узнают друг друга и себя.