

Конспект занятия
2020-2021 учебный год
МБОУДО «ЦДЮТ»
Творческое объединение «Волонтерия»

Год обучения – 1

Руководитель т/о «Волонтерия» - Хамидулина Любовь Геннадиевна

Занятие № 17

Дата 30.01.2021

Тема: Игры – адаптация. Игровая программа.

Цель: Формирование коммуникативных навыков, актуализация личных жизненных целей и определение необходимых качеств для их достижения.

Задачи:

- развивать навыки общения и правильного поведения
- ознакомление с различными видами-примерами адаптационных игр
- развивать умение думать о себе в положительном русле, дифференцируя позитивные и негативные черты своего характера
- формировать умение определять личностные особенности каждого участника

Ход занятия

В педагогической энциклопедии дается следующее определение игры: игра - это вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социальной действительности, а также игра является одним из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей



Игра в системе социально-педагогической деятельности волонтеров – это средство предотвращения асоциального поведения детей и подростков

Социокультурное назначение игры - обеспечить усвоение детьми всех богатств культуры, позволяющих им функционировать в качестве полноправных членов детского коллектива. Помимо воспитательного аспекта, игре присущ и дидактический.

В процессе игры человек обучается, приобретая навыки будущей профессии, знакомится с предметами, фактами, явлениями окружающей жизни. Игра создает поле деятельности, в котором человек моделирует те или иные жизненные ситуации и вырабатывает свое отношение к ним. Игра - это своего рода эталон поведения, способ усвоения личностью социальных ролей, основа формирования этического человека.

Данный вид деятельности является и отдыхом, и компенсацией недостаточных нагрузок: физических, умственных, эмоциональных. Играющий человек силой своего воображения создает около себя условную действительность и в ней - наиболее благоприятные возможности для реализации своих стремлений, проявления способностей

Именно добровольчество является сегодня одним из действенных и эффективных инструментов реализации государственной молодежной политики. Как показывают результаты современных исследований, возраст приобщения к волонтерской деятельности приходится в большинстве случаев на подростковый период. В связи с этим, необходимо проводить постоянную работу по обучению и развитию необходимых компетенций волонтеров. Положительный эффект деятельности волонтеров – это их успешность и привлекательный имидж, компетентность и доступность, общение «на равных». Привлечение подростков к работе в волонтерских отрядах позволяет сформировать устойчивые социальные установки как у самих волонтеров, так и у тех, с кем они занимаются, развить чувство самоуважения и ответственности.



Познакомимся, какие могут быть игры

Игры на выявление лидера

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, то есть, они приобретают доминирующее положение.

Сделай шаг вперед

Участники становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры – организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.

Ехали цыгане

Ведущий предлагает участникам игры построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут.

Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде, стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся “ехать”, и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство. Пассажиры – основная масса.

Игры на знакомство

Игры на знакомство — это вид игровой деятельности, направленный на создание благоприятной обстановки в группе, члены которой не знают друг друга. Цель игр на знакомство – познакомить участников коллектива, устранить скованность в общении.

Что ты любишь?

Проводится в кругу. Задача участника назвать свое имя, сказать, что он любит делать и показать это действием. Например: Меня зовут Алина и я люблю танцевать и показать движение из танцев. Задача следующего участника повторить фразу и действие предыдущего человека и сказать свою. Когда все назвали свои имена, ведущий показывает на любого члена группы, все должны назвать его имя и показать действие.

Батарей

Все становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (повторить 2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

ТОП - 10

На первом этапе игры детям говорится примерно следующее: “вспомните какого-нибудь человека (своего знакомого, известного артиста и т.п) и выпишите на листок 10 любых фактов о нём: что ест по утрам, на каком этаже живет, сколько лет, цвет глаз, волос, любимый цвет, хобби...”. После того, как все это напишут, начинается второй этап, на котором надо эти качества найти среди присутствующих. Напротив каждого качества пишется имя того, у кого это качество было обнаружено. Кто быстрее, тот и молодец.

Театр

Все становятся в круг, ведущий говорит, а сейчас мы немного с вами познакомимся, сейчас вам нужно назвать свое имя и ту вещь, предмет, животное, машину, школьный предмет..., с которым вы себя ассоциируете. После того как все по кругу назвали себя, ведущий даёт второе задание: сейчас у вас есть 5 минут чтобы придумать театр с вещами которые вы назвали. Можно объединяться в микрогруппы.

Снежный ком.

По кругу каждый называет свое имя после предыдущих: первый участник называет свое имя, второй – имя первого и свое и т.д.

Что возьмем с собой в поход.

Игра для знакомства. Первый человек называет свое имя и предмет, который он возьмет с собой в поход, начинающийся на ту же букву, что и имя играющего. Второй – повторяет имя первого, называет, что первый возьмет в поход, и называет свое имя и свой предмет и т.д., пока все не назовут свои имена и предметы. А дальше можно провести игру в обратном порядке (предметы не должны повторяться).

Карточка знакомств.

Каждый участник на 1/4 листа бумаги пишет: по центру - свое имя, в левом верхнем углу - любимое блюдо, ниже, по центру - занятие в свободное время, внизу слева – любимый композитор, в верхнем правом углу - цель жизни, ниже по центру - хобби, в нижнем правом - любимое животное. Затем, все прикрепляют визитки на одежду, встают и, найдя собеседника по теме близкой для себя, заводят беседу. Беседа длится 1 минуту, затем находят других

собеседников и другие темы. Задача - встретить как можно больше собеседников и поговорить на темы в течение 10 минут.

Игры на сплочение

Одна из основных задач руководителя команды – сплотить участников группы, сделать из них эффективную команду. Чтобы они во всех ситуациях помогли и поддерживали друг друга. Это поможет как в подготовке различных мероприятий, так и в выявлении и решении проблемных ситуаций в группе, используя принцип «мы же команда». Для этого также существуют специальные упражнения, цель которых осознание своей роли в группе, своего стиля поведения; эмоционально-психологическое сближение участников группы; тренировка навыков совместной деятельности.

Живое препятствие

Цель: снятие тактильных барьеров

Выбирается один человек, которого нужно вывести в другую комнату и завязать глаза. Ведущий объясняет правила: Нам нужно сделать из вас стену, но обязательно должен быть где-то проход через который сможет пройти тот человек, которого мы вывели в другую комнату, можно делать стену из любых поз и проход в любом месте, и, самое главное, мы должны молчать, когда придет участник из другой комнаты. Далее мы выводим подростка, который был в другой комнате. И говорим: Перед тобой сейчас есть стена, но в ней где-то есть проход. Твоя задача на ощупь найти этот проход.

Обсуждение после игры: какие трудности были во время у того, кто выходил и кто был в роли стены? Трудно ли было не разговаривать? Легко ли было искать проход в тишине? Хотелось ли подсказать, куда идти, чтобы найти проход? Почему?

Говорящие руки

Цель: эмоционально-психологическое сближение участников. Участники образуют два круга: внутренний и внешний, стоя лицом друг к другу. Ведущий дает команды, которые участники выполняют молча в образовавшейся паре. После этого по команде ведущего внешний круг двигается вправо на шаг.

Варианты инструкций: поздороваться с помощью рук; побороться руками; помириться руками; выразить поддержку с помощью рук; пожалеть руками; выразить радость; пожелать удачи; попрощаться руками...

Психологический смысл упражнения: происходит эмоционально-психологическое сближение участников за счет телесного контакта. Между ними улучшается взаимопонимание, развивается навык невербального общения. Обсуждение: Что было легко, что сложно? Кому было сложно молча передавать информацию? Кому легко? Обращали ли внимание на информацию от партнера или больше думали, как передать информацию самим? Как Вы думаете, на что было направлено это упражнение?

Пальцы

Цель: достижение общего результата.

Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники выбросили одинаковое количество пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться, то есть нельзя пытаться согласовывать свои действия каким-либо способом. Для того, чтобы предоставить друг другу оценить обстановку и учесть её в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время.

Комплименты

Цель: создание благоприятной атмосферы в коллективе.

Все участники в кругу. По очереди передают мяч по кругу со словами: "Мне нравится в тебе то, что ты..." Получивший мяч передаёт его следующему участнику с теми же словами.

Совместный рисунок

Цель: достижение общего результата.

Каждый участник по очереди рисует на своём листе бумаги любой предмет, затем передают листок следующему участнику по кругу. Он должен дополнить рисунок чем - то имеющим отношение к предыдущему предмету. Так до тех пор, пока рисунок не вернётся к

хозяину.

Игры на командообразование

Команда - это способ, при помощи которого обычные люди делают выдающиеся вещи. Работа в команде помогает получить опыт лидерства, стать более открытым для дальнейшего развития, достичь большего успеха. Когда команда работает успешно и эффективно, выигрывают все. Командообразование позволяет сэкономить время, сократить количество ошибочных решений и непродуктивное время. К лучшим результатам мы приходим благодаря использованию коллективного знания, навыкам, опыту, креативности и вкладу каждого члена команды для достижения поставленной цели. Успешная команда - настоящий пример синергии, то есть достижение большего единой командой, в сравнении с тем, что мог бы достигнуть каждый индивидуально.

На одну букву

Участники делятся на две команды. Вам предстоит соревнование. В течение 30 секунд (или любого другого времени) вы должны по командам найти и запомнить все предметы вокруг вас на букву (например «С»). Нужно выбрать букву, на которую вокруг наибольшее количество предметов. Теперь команды по очереди начинают называть слова. Побеждает команда, которая последней назовет слово на указанную букву.

Шанхайцы

Сейчас мы воочию увидим, какого это – быть единым коллективом, единым целым. Для этого прошу вас выстроиться в шеренгу и взяться за руки. Первый участник начинает закручиваться вокруг своей оси. В итоге должны закрутиться все. Готово? Теперь нужно обмотать получившуюся спираль ниткой. И в этом состоянии команда должна пройти определенное расстояние, не расцепляя руки и не разрывая нитку.

Сиамские близнецы.

Группа делится на пары. Каждая пара берется за руки так, чтобы левая рука одного участника и правая другого были свободны. Каждой паре предлагается из листов бумаги сделать какую-то поделку (самолет, пароход и др.) Пара делает все только свободными руками. Условия выполнения задания постепенно усложняются: сначала два участника находятся в равных условиях, затем один закрывает глаза, затем оба участника работают с закрытыми глазами. При выполнении тренинга разговаривать запрещено. Обсуждение тренинга сводится к вопросам: был ли лидер в группе? почему один из участников был лидером? и т.п.

Нетрадиционное приветствие.

Человек живет в мире стереотипов. И это совсем неплохо! Они помогают экономить нам энергию для творчества и раздумий о смысле жизни. Но они и мешают, обедняя жизнь и отношения с близкими людьми. Например, как вы приветствуете друг друга при встрече? Кто готов рассказать и показать традиционные способы, приемы, манеру приветствия? Что вы при этом испытываете? Наверное, не много эмоций, так как это привычно. Вы всегда так здороваетесь. А теперь давайте попробуем испытать новые эмоции, а заодно освоим нетрадиционные приветствия. Какие? Вы можете сами их придумать и показать группе. (Например: лбами, тыльной стороной ладоней, стопами ног)

Башня.

Группам выдается материал для строительства "башни": бумага и скрепки или 2 набора коктейльной соломки и клейкую ленту. Группе необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой.

Летающие яйца.

Группам выдается набор следующих материалов: бумажный конверт, целлофановый пакет, скотч, скрепки, нитки, лист бумаги, сырое яйцо. Вам необходимо сделать такую конструкцию, с помощью которой вы сбросите яйцо с высоты 2-3 этажа, и оно должно оставаться целым. По окончании работы представитель от группы поднимается на этаж и конструкция выбрасывается. Внизу проверяется результат выполнения задания. (Не важно, какой результат, что случилось с конструкцией, гораздо важнее, как поведет себя каждый член группы в процессе выполнения задания)