

«Формирование групповых норм и правил в ученическом коллективе. Сплочение коллектива»

Педагог ДО может воспользоваться данной разработкой для проведения культурно-досугового мероприятия в начале и середине учебного года, и затем некоторое время обращать внимание учащихся на то, какие установленные правила работают и помогают общаться, какие надо пересматривать. Групповые нормы и правила помогут педагогу стимулировать групповую сплочённость коллектива, запустить процесс самоуправления детей, воспитывать многие позитивные ценности. Занятие может быть использовано целиком либо сокращено

План.

1. Приветствие в кругу. (Например, поприветствовать всех словом и жестом, при этом не повторяясь)
2. Введение правил отношения друг к другу на занятии (каждый внимательно слушает педагога и своего товарища по коллективу, не перебивает, говорит только о своих мыслях и про свои эмоции («Я думаю, что...» «Я чувствую, что..., отказываемся от фраз: «Ты говоришь неправильно», «Это глупо» и т.д.).
3. Упражнение на активизацию работоспособности и развитие сплочённости коллектива «Атомы». Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых по команде: «атомы двигаются», перемещаться по комнате, по команде «собраться в молекулы по 2 атома, по 5 и т.д. Останавливаем упражнение, чтобы учащиеся собрались в группы по 3-4 человека. И в таких подгруппах остаются для выполнения следующего задания.

Игра по созданию правил. В малые группы ребятам даются инструкции:

- Придумайте и запишите правила, которые помогут создать порядок на занятиях, сделать настроение на занятиях всегда позитивным, а коллектив сплоченным.
- Дополнительно:
 - Напишите, что поможет быть успешными в соревнованиях (в конкурсах и т.п.).
 - Придумать какие творческие дела помогут сделать жизнь в коллективе интересной. Время работы в малых группах – 8-10 минут.
- 4. Обсуждение правил в общем кругу, создание общего продукта (правила, за которые проголосовал весь коллектив, сразу писать фломастером на ватмане, и такие правила остаются висеть в кабинете сколько нужно).
- 5. Упражнение «Похвала» (на спину каждому участнику безопасной булавкой прицепляем листок бумаги из альбома (от плотнее офисной), нужно в

течение 5 минут написать комплименты на листочках, закреплённых на спине, как можно большему числу ребят. Педагог следит, чтобы записи были у всех, при необходимости сам пишет комплимент тому ребёнку, у которого пустой листок. Затем необходимо планировать работу по принятию этого ребёнка группой).

6. Завершение – резюмировать групповую работу, вдохновить на поддержание правил в жизни коллектива.

Для примера приводим принятые правила для коллектива «Рукопашный бой»! Не стоит копировать. Пусть дети дадут свои формулировки. Задача педагога помочь и направить.

Правила общения в секции «Рукопашный бой»:

1. Относиться друг к другу с уважением.
2. Обращаться другу к другу по имени.
3. Соблюдать субординацию (обращаться к старшим с уважением, слушать, не перебивая, выполнять поручения и т.п.)
4. Поддерживать друг друга добрым словом на соревнованиях и вне их (хвалить, предлагать помочь, если можешь помочь).
5. Делиться друг с другом.
6. Знать, когда у одноклубников дни рождения. Поздравлять ребят и тренера с днем рождения и по разным другим праздникам.
7. Договориться о дисциплинарных взысканиях и принимать с достоинством справедливые наказания.
8. Назначить ответственных для помощи тренеру по разным вопросам.

Правила на занятии:

- Дисциплина
- Соблюдение тишины
- Взаимоуважение
- Соблюдение гигиены и норм
- Опрятный внешний вид
- Соблюдение распорядка (пунктуальность)

Помни, что быть УСПЕШНЫМ в СОРЕВНОВАНИЯХ помогает:

- Наличие ЦЕЛИ - победить
- Хорошо отработанные приемы
- Тактика
- Здоровье
- Дружная команда

Чтобы жизнь в секции стала более интересной нужно:

- Проводить чаще командные игры (подвижные, интеллектуальные и прочие)
- Больше общаться вне зала (гулять, ходить в кино)

***Рекомендации по развитию учащихся и сплочению ученического коллектива
на занятиях***

1. Для детей младшего школьного и среднего школьного возраста актуальны игры и упражнения на внимательность, на определение «самого внимательного» или «самого ловкого», или «самого оригинального».
2. Для детей подросткового и юношеского возраста актуальны игры на достижение коллективного результата, на сплочение группы.
3. Любому возрасту полезны в качестве физминуток игры - шутки, игры-минутки, которые позволяют организовать небольшой мышечный отдых, эмоционально подзарядиться и сконцентрировать внимание детей на педагоге.

Игры могут стать «традицией» на занятиях, через каждые 4-5 занятий игры следует менять, чтобы поддержать интерес.

Пример игр:

«Поздороваться за руку» - игра в начале занятия

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 5 людьми? А больше чем с 10?" Выявляются несколько лучших.

«Сделайте, пожалуйста, так...» (Педагог показывает движения: хлопки в ладоши, по бедрам, поднятие рук вверх, повороты головы и туловища и т.д., при этом он сопровождает каждую смену движений словами: «Сделайте, пожалуйста, так», но на некоторых движениях, говорит просто «Сделайте так». Повторять нужно те движения, которые сопровождаются вежливым словом «пожалуйста». Постепенно из игры выбывают ребята, которые ошиблись и стали повторять движения, когда слово «пожалуйста» не сказано. Педагог не должен очень пристально следить за тем, кто сел, а кто ошибся, но продолжает играть, лучше сказать, что каждый сам следит за правилами. Главное для нас – немного подвигать детей, создать положительный эмоциональный настрой).

Игра на развитие креативности. (встали или сидим, передаём небольшой предмет, это может быть кисть, маркер; передали - называем цвет, получаем игровой предмет – называем любой предмет, который может быть такого цвета).

Игра на развитие креативности. (кидаем мяч или передаём небольшой предмет – говорим любой предмет, ловим – называем быстро необычный вариант использования предмета. Например, «кастрюля» - «тара для сбора еловых шишек»).

«БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ» (Шевченко Ю. С., 1997)

Цель. Игра направлена на развитие распределения внимания и сплочение коллектива. Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: результат зависит от вклада каждого человека, нужен командный результат, мячи не должны останавливаться и выкатываться да пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительные мячи. Смысл игры — установить командный рекорд по количеству мячей в круге. На следующее занятие нужно количество мячей увеличить, это повышает мотивацию. Обязательно в конце делать резюме: посмотрите, ребята, вы подстраховывали друг друга, вы боролись, а если кто-то ошибался, то относились к нему по-доброму. Это и есть настоящая командная работа!

Светофор.

Обозначьте веревкой или линией на полу две линии – стартовую и линию для светофора. Один человек в этой игре будет светофором. Мы выбираем его по считалке. Игроки встают у стартовой линии, а светофор встаёт в другой стороне комнаты спиной к игрокам.

Задача игроков — незаметно подойти к «светофору» и коснуться его. Игра заканчивается, когда все прикоснулись к светофору.

Как играть:

Светофор считает до 10: «Один, два, три, четыре, пять» и вдруг быстро и неожиданно произносит: «Красный свет», тут же обворачиваясь на игроков. Игроки должны замереть на месте по этому сигналу. Если светофор замечает, что кто-то из игроков продолжает движение, он его отсылает обратно на стартовую линию.

Можно путать игроков, меняя темп счета, делая паузы.

Игра учит детей управлять своим поведением, контролировать свои движения.

«Бездомный заяц»

Цель. Игра способствует разбитию быстроты реакции, отработке навыков невербального взаимодействия детей между собой.

На пол кладутся обручи. Каждый игрок — заяц — встаёт в обруч. Расстояние между обручами — один-два метра. Один из зайцев — бездомный. Он водит. Зайцы должны незаметно от него (взглядами, жестами) договориться о «жилищном обмене» и перебежать из домика в домик. Задача водящего — во время этого обмена занять домик, оставшийся на минутку без хозяина. Тот, кто остался бездомным, становится водящим.

«Атомы».

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых по команде: «атомы двигаются», перемещаться по комнате, по команде «собраться в молекулы по 2 атома, по 5 и т.д. В конце для закрепления эффекта командности число атомов должно быть равно числу присутствующих, включая педагога, чтобы все встали в один круг.

«Гусеница»

Цель: игра учит доверию.

Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников. "Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой

гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впередистоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках. Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту".

Второй вариант. Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

3 вариант. Команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

«Тукан»

Тукан - это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.