

Методическая разработка:

«Игра, как способ улучшения социально-психологического климата детей в оздоровительном лагере с дневным пребыванием»

Данная разработка игр и занятий для проведения социальными педагогами в пришкольных лагерях с учащимися 5-7 классов. Данная техника способствует улучшению социально-психологического климата в коллективе и правилам бесконфликтного взаимодействия.

Аннотация

Данная разработка игр и занятий для проведения социальными педагогами в пришкольных лагерях с учащимися 5-7 классов. Игровая техника способствует улучшению социально-психологического климата в коллективе и правилам бесконфликтного взаимодействия.

В процессе изучения данной темы игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игро-терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Ежегодно для детей проводится оздоровительная смена в летнем оздоровительном лагере с дневным пребыванием детей. В нем отдыхают дети младших и средних классов. Обязательным является вовлечение в лагерь трудных детей, детей –сирот, ребят из многодетных и малообеспеченных семей. . Центром воспитательной работы лагеря является ребенок и его стремление к ЗОЖ. Пребывание здесь для каждого ребенка– время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта. А главное оздоровление и получение навыков здорового образа жизни.

Цель методическая: обобщить опыт по внедрению игровых технологий в воспитательный процесс, показать эффективности метода, создать благоприятные условия для укрепления здоровья и организации досуга детей во время оздоровительного сезона.

Задачи:

- организация досуга, отдыха и оздоровления детей.
- развитие творческих способностей детей.

- расширение кругозора, любознательности.
- раскрытие понятия игровых технологий;
- показ основных разновидностей игр в лагере с дневным пребыванием детей;
- изучение опыта работы по исследуемой теме.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип развития игровой динамики;
- принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам;
- логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к безвозрастным, "вечным".

Особенности роли педагога:

- опираться на достижения предыдущего возраста;
- стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
- подготовить "почву" для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к воспитательной деятельности.

Мероприятие, проводимое в игровой форме, требует определенных правил.

Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.

Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.

Обязательная констатация результата игры.

Обязательны игровые моменты необучающего характера (спеть серенаду, проскакать на коне и т. п.) для переключения внимания и снятия напряжения.

Главное - уважение к личности ребенка, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Технологические особенности (технические условия, используемое оборудование и т. д.):

Формы организации деятельности- групповая, фронтальная, парная и индивидуальная.

1. Упражнение «Здравствуйте» (5 мин.)

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Ученикам предлагается образовать круг и объединиться в три подгруппы: «европейцев», «японцев» и «африканцев». Каждый из участников идет по кругу и здоровается со всеми «своим способом»: «европейцы» пожимают руку, «японцы» кланяются, «африканцы» хлопают друг друга в ладоши.

Это упражнение происходит обычно весело и эмоционально. Его лучше всего ставить в начале занятия для того, чтобы поприветствовать друг друга и зарядить группу энергией.

2. Упражнение «Имена» (7 мин.)

Цель: познакомиться, запомнить имена участников.

Участник называет свое имя, показывает при этом свой любимый жест. Остальные участники называют хором его имя и все вместе повторяют жест.

3. Упражнение «А я еду ...» (10 мин.)

Цель: сплочение; разрядка участников, расслабление.

Участники садятся в круг. В кругу на один стул больше. Один из участников по часовой стрелке садится на пустой стул и говорит: «А я еду». Следующий участник, по цепочке, передвигается на пустой стул и говорит: «А я рядом». Следующий за ним, садится на освободившийся стул и говорит «А я зайцем». Следующий, пересаживается и говорит: «А я с ...» (имя любого участника). Названный человек пересаживается рядом. Таким образом, круг разрывается, и вся цепочка начинается заново. С каждым разом участники пересаживаются по часовой стрелке все быстрее и быстрее.

4. Игра «Мы – одна команда!!!» (10 мин.)

Цель: тренирует навыки совместной деятельности команды.

Участники объединяются в мини-группы от 3 до 6 человек. Каждой команде выдается газетный лист.

Ведущий озвучивает инструкцию: «Вам нужно всей командой встать на газетный лист и скандировать «Мы – одна команда»!»

После того как это будет сделано, Ведущий складывает газету пополам и повторяет задание. После того как это будет сделано, еще раз складывает газету пополам и снова повторяет задание. Задача группы – разместиться на наименьшем возможном кусочке бумаги на время, достаточное для того, чтобы крикнуть всем вместе «Мы – одна команда!»

5. Игра «Бабушка, охотник и волк» (15 мин.)

Цель: активизировать наблюдательность, повысить активность на занятии.

Необходимо объединить участников в две группы. Далее две команды становятся лицом друг к другу и на счет ведущего «Раз, два, три» – каждая из команд должна показать какой-либо из персонажей из сказки, который был заведомо подготовлен. Персонажей всего три, если одна из команд показывает «бабушку», а вторая «волка», то выигрывает вторая, так как в сказке волк съедает бабушку. А если первая команда покажет «волка», а вторая – «охотника», то в этом случае побеждают охотники. Если первая команда покажет «бабушку», а вторая – «охотника», то в этом случае ничья.

Каким образом участники будут показывать героев (мимикой, жестами или звуками) можно решить на месте. Здесь необходимо включить фантазию, например, волка изображают, издавая звуки рычания, показывая «зубы» и «когти», бабушку показывают, приложив руки к щекам и качаясь как маятник из стороны в сторону, а охотника – стреляющим из ружья и т.д.

6. Упражнение «Крепкий орешек» (15 мин.)

Цель: показать, что всегда есть мирный путь решение проблемы.

Инструкция: Объединяются в пары. Первый участник протягивает сжатый кулак второму. Задача второго его разжать. Потом меняетесь ролями. Выполняйте, не задавая лишних вопросов.

Обсуждение:

Трудно ли было разжать кулак?

Какие чувства переживали те, кто сжимал кулак?

Кому было тяжело разжать кулак соседа?

Выполняя это упражнение, многие выбрали путь давления, т.е. попытались разжать кулак силой. Они встретились с активным сопротивлением. Чем больше силы, тем больше сопротивления. Хотя такого указания в инструкции не было. Это произошло потому, что в обыденной жизни мы на «автопилоте» привыкли добиваться всего жесткими методами, т.е. силой. Чем чаще мы применяем силу, тем сильнее сопротивление, поэтому другого варианта поставленной задачи мы не видим, даже мысли не было о другом варианте. Помните как в детском мультфильме: «На силу, всегда найдется другая сила». А есть еще один путь. Можно посмотреть в глаза партнера, погладить руку и просто попросить: «Разожми, пожалуйста, кулак».

Давайте попробуем. Этот вариант, как вы видите, тоже работает. А главное не требует физических усилий и хорошей физической подготовки, необходимо только дружелюбное отношение к товарищу. Второй способ работает безотказно, как против физически сильного человека, так и слабого. Попробуйте, находить и видеть в жизни именно дружелюбные способы решения. Тогда Мир изменит цвет с серого – на желтый или розовый.

Важно: инструкцию можно повторить, если кто-то ее не расслышал, нельзя только обсуждать способ выполнения задания.

7. Упражнение «До свидания» (5 мин.)

Ведущий: «Наше занятие подошло к концу. Нам необходимо придумать ритуал прощания. Ваши варианты».

Важно: Ритуал должен быть кратким и позитивным, возможно шуточным. У детей после занятия должно остаться хорошее настроение. Это залог желания прийти на занятие снова.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она служит для удовлетворения назревших актуальных потребностей, дарит детям сиюминутную радость. С другой – игра направлена в будущее, так как в ней либо моделируются некие жизненные ситуации, либо закрепляются качества, свойства, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных функций. Игра оказывает мажорное воздействие на оптимистическое мироощущение ребенка в сегодняшнем дне.

Бодрый, жизнерадостный, целеустремленный, игровой стиль жизни детского коллектива – неперемнное условие для существования последнего. Ведь игра это и самостоятельная деятельность, способствующая всестороннему развитию личности, и средство формирования и сплочения коллектива, и метод организации других видов деятельности, и эмоциональное состояние, и способ общения. Последнее утверждение особенно важно, ведь вне контактов, взаимодействия никакой игры между людьми быть не может. Одновременно общение можно рассматривать и как основной энергетический источник игры, питающий ее эмоциональную сторону.

Энергия, направляемая на поддержание игрового действия, может довольно быстро угасать или быть практически неиссякаемой в зависимости от состава участников (только мальчики, только девочки, смешанная группа), от характера межличностных отношений в игре, от того, соблюдаются ли в игре не только правила, но и культура общения: отсутствуют окрики, пресекается грубость, насмешки и т.д.

Необходимые спутники игр – соревнование, состязание – рожают увлеченность, неустомимость, азарт. Педагог должен следить за тем, чтобы

эмоции не переросли в конфликтную ситуацию, а разрешение спорных вопросов должно проходить в рамках гуманности и уважения достоинства личности. Многие социальные чувства и нормы поведения – товарищество, взаимопомощь, дисциплинированность, подавление эгоизма, честность, справедливость и др. – наиболее интенсивно закрепляются в игровой деятельности, т.к. ей сопутствует разбор конфликтов, столкновений и противоречий, связанных с соблюдением игровой морали, появление общественного мнения.

С.Л. Рубинштейн говорил: «В игре совершаются лишь те действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию».