

## **Игровые технологии в системе воспитательной работы**

**Выступление на методическом объединении классных руководителей теме:  
«Использование игровых технологий в воспитательной работе с классом»**

*Жигалкина Н.А.,  
Заместитель директора по УВР  
МОБУ «Новопавловская СОШ № 33»,*

### ***Введение.***

Школа принимает непосредственное участие в воспитании и формировании личности ребёнка. Обучение без воспитания невозможно, и воспитание должно идти впереди обучения. «Воспитывает каждая минута жизни и каждый уголок земли, каждый человек, с которым формирующаяся личность соприкасается», - писал В.А. Сухомлинский.

Воспитание детей – это самое сложное и трудоемкое педагогическое творчество. Каждый классный руководитель имеет свой багаж методик, приемов и разных маленьких «хитростей, секретов», которые помогают достигнуть результата при минимальных усилиях.

Работа по формированию классного коллектива первостепенна и должна вестись систематически. Самой приемлемой формой взаимодействия с младшими школьниками по сплочению коллектива является игра. Именно в процессе игры рождается детское содружество. Использование игровых технологий в системе воспитательной работы с детьми способствует развитию навыков открытого взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми, нахождению путей для взаимной поддержки, умению действовать по правилам (регулировать свое поведение), проявить лидерские качества.

Представляю вашему вниманию деловую игру **«Необитаемый остров»**

**Цель игры:** развитие интерактивного потенциала участников, формирование умений эффективно взаимодействовать в команде.

Рекомендуется проводить с детьми младшего школьного возраста (с 1 класса и старше в соответствии с воспитательными целями и задачами). Если в группе играющих больше 7 человек, необходимо игроков разбить на команды.

#### **1 этап игры. «Воздушный шар»**

**Цель этапа:** знакомство участников, создание доверительной атмосферы в группе.

*Необходимые материалы:* корзина, конфеты.

- Представьте, что мы все летим на воздушном шаре. Под нами - океан.

Над нами - голубое небо. Рядом - замечательные попутчики.

Вы летите уже несколько часов и вам пора подкрепиться. По кругу передается корзинка с конфетами: «Возьмите, пожалуйста, столько конфет, сколько вам хочется». Теперь я попрошу Вас представиться и сообщить о себе столько фактов, сколько каждый из вас взял конфет.

Мне и всем участникам игры было приятно познакомиться, узнать ваши имена, место работы, хобби и другие интересные сведения из вашей жизни.

### **2 этап игры. «Падение»**

*Цель этапа:* снижение эмоционального напряжения, тревожности.

*Необходимые материалы:* мешок для мусора

- Мы подкрепились. Но вот приближается туча. Слышны раскаты грома. Большая птица клювом пробивает оболочку шара, и мы медленно падаем. Впереди остров. Нам нужно выбросить все ненужное, чтобы долететь до острова. В качестве ненужных вещей мы будем выбрасывать наши плохие привычки и страхи. Называйте качество и бросайте его за борт вместе с оберткой от конфет.

### **3 этап игры. «Пещера»**

*Цель этапа:* развитие навыков коммуникации, распределение ролей в группе.

*Необходимые материалы:* чистые листы А4, ручки, карандаши, схема «пещеры».

- Итак, мы попали на остров. Уже темнеет. Перед нами вход в пещеру. Зайдем в него. Займите любое место в пещере, которое кажется наиболее комфортным для вас.

Распределите между собой обязанности, кто и за что будет отвечать.

*(Примеры: разводить костёр, ходить за дровами, добывать пищу, готовить еду, поддерживать чистоту, охранять жилище).*

*\*Список необходимо составить совместно, роли распределить только по согласию участника.*

### **4 этап. «Лианы»**

*Цель этапа:* повышение сплоченности группы.

*Необходимые материалы:* воздушные шары по количеству участников, стулья.

- Проведя ночь на острове, вы решили выбраться из него. Выход из пещеры преграждают ядовитые лианы. Вам необходимо пройти через лианы. Вы должны встать в колонну зажав между собой шары. Ваша задача: пройти через лианы – стулья, не задев их и не уронив шары.

*\*В случае участия нескольких групп, рекомендуется провести соревнование на самую организованную, сплоченную команду.*

### **5 этап. «Шумовая волна»**

*Цель этапа:* развитие самоанализа действий и поступков.

Вы преодолели препятствия и вышли на берег океана. Положите шары перед собой. Вдалеке виден корабль. Надо подать сигнал. Предлагаю устроить шумовую волну, чтоб вас услышали. Попрошу повторить за мной хлопки (хлопки от тихого к громкому). Ура! Нас услышали. Мы - на корабле. Возьмите шары и пройдите в «каюту разговоров». Присядьте на стулья и ответьте на вопросы.

1. Довольны ли вы тем, как справились с заданием?
2. Что помогло справиться с заданием, и что мешало?
3. Что потребовалось от каждого, чтобы удачи достигли все?

Уважаемые коллеги, вы сейчас участвовали в игре в роли детей. А теперь давайте посмотрим на это с позиции классного руководителя.

Что можно узнать о каждом ребенке и о классе в целом при проигрывании ситуаций на всех этапах игры?

1 ЭТАП – «Воздушный шар» (знакомство): хобби, интересы, друзья.

2 ЭТАП - «Падение» (снятие эмоционального напряжения): выявление детей, испытывающих негативные эмоции, тревожность (*\*при наличии доверительных взаимоотношениях с классным руководителем*).

3 ЭТАП – «Пещера» (распределение обязанностей): выявление лидера, способность и неспособность взять на себя определённую обязанность, умение сотрудничать, принимать чужую позицию, отстаивать свою точку зрения.

4 ЭТАП – «Лианы» (взаимодействие, командообразование): умение взаимодействовать, сотрудничать, стремление к достижению общей цели.

5 ЭТАП – «Шумовая волна» (степень сплоченности, умение оценивать результат деятельности): умение достигать общей цели. «Каюты разговоров»

- это рефлексия. Дети делают выводы по участию в игре. А классный руководитель - определяет, с кем из детей ещё нужно работать по формированию коммуникативных компетенций, составляет дальнейший план работы.

В воспитательной работе мной используются различные диагностические приемы мониторинга уровня воспитанности и развития данного критерия у младших школьников.

Например, **«Зеркало самооценки»**: детям предлагается взять из коробочки приготовленные заранее разноцветные цветочки на клейкой основе и прикрепить на грудь. С точки зрения психологии о многом может сказать не только выбранный цвет, но и место расположения приклеенного цветка.

*Правая сторона* – это лидеры, те, кто готов вести за собой, их мало интересует чужое мнение. Они любой ценой достигают поставленных целей. Эти дети могут взять на себя ответственность, на них можно положиться.

*Левая сторона* – ведомые, идут к цели медленно, но верно. В деле учитывают мнение окружающих, идут на компромисс. Умеют работать в команде.

*Центр* – уравновешенные люди. В них есть часть от лидеров и часть от ведомых. Могут отстаивать свою позицию, при этом учитывая мнение окружающих.

С целью развития умения устанавливать и поддерживать дружеские отношения, осуществлять совместную деятельность я провожу игру **«Шляпа»**. Она стала любимой игрой детей моего класса. Данную игру можно использовать как на уроках, так и в рамках внеурочной деятельности.

С помощью приема **«Цветные ленты»** делимся на группы: классный руководитель держит в руке ленты разных цветов (по количеству групп), количество лент соответствует количеству детей в классе. Ученики выбирают понравившийся цвет ленты и берутся за нее, классный руководитель разжимает кулак – команды сформированы.

Возьмем тему классного часа: **«Животный мир»**. Каждая группа получает шляпу соответствующего цвета, в которой лежит задание:

*Зелёная шляпа* - **«любовь»**: обсудите в группе и ответьте на вопрос: **«За что мы любим животных?»** (запишите ответ).

*Голубая шляпа* – **«забота»**: обсудите в группе и ответьте на вопрос: **«Почему животные нуждаются в нашей заботе?»** (запишите ответ).

*Жёлтая шляпа* – **«ответственность»**: обсудите в группе и ответьте на вопрос: **«Ты в ответе за тех, кого приручил?»** (запишите ответ).

Представление групповой работы.

Учитель зачитывает строки из книги Антуана де Сент-Экзюпери **«Маленький принц»**: **«Мы всегда будем в ответе за тех, кого приручили»**.

Играть любят не только дети, но и взрослые. Я предлагаю вашему вниманию игру, которую можно использовать на родительских собраниях.

**Игра** на сплочение коллектива родителей, создания комфортной психологической обстановки на родительском собрании **«4 фото – один Я»**.

*Предварительная работа*: классный руководитель проводит устное анкетирование детей по 4 позициям:

- любимое животное,
- любимое блюдо,
- любимое занятие (хобби),
- любимый герой/хочу стать...

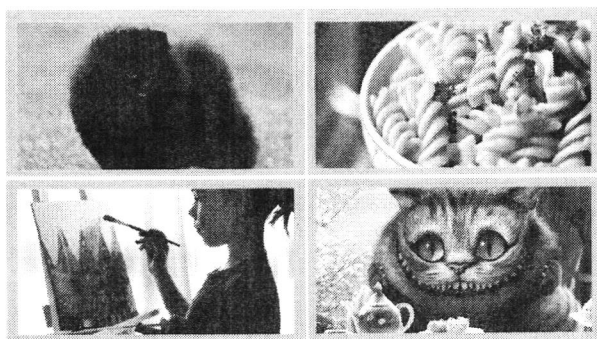
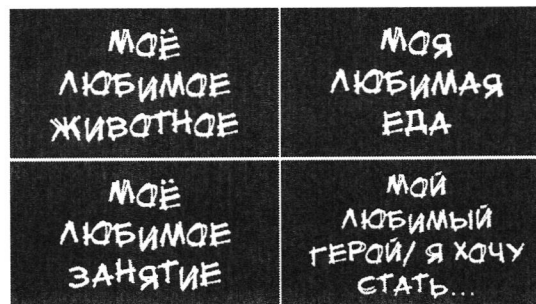
После анкетирования классный руководитель подбирает фотографии в сети Интернет, создает мультимедийную презентацию / коллаж из расчета 1 слайд – 1 ребенок. Составляет словесное описание-подсказку к каждому слайду.

*Ход игры*:

Задача родителей – угадать, кто из ребят скрывается за четырьмя фотографиями.

На слайдах с розовым фоном загадано имя девочки, а на голубых – мальчика.

Время отгадывания одного имени – 15 секунд. Пример составления коллажа:



*«Эта девочка обожает черных ипичев и макароны. Самое любимое занятие – рисование, любимая сказка – «Алиса в стране чудес».*



*«У этого мальчика любимое животное – кот, при этом очень важно, чтобы цвет был обязательно черный. Пюре «Роллтон» ел бы на завтрак, обед и ужин, а любимый вид спорта – бокс, любимый герой – Супермен».*

Классному руководителю важно из разнообразия игровых приемов и методов воспитательной деятельности выбрать те, которые послужат для максимального развития каждого ребенка, раскроют его таланты и создадут условия для духовного, умственного, физического совершенства.