

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области «Школа-интернат № 113 для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья городского округа Самара»

Игровой тренинг

«Учимся дружить»

(для младших школьников)

Учитель начальных классов

ГБОУ школа-интернат №113 г.о. Самара

Шило В.Н.

Самара

Игровой тренинг «Учимся дружить» для младших школьников.

Цель: повышение сплоченности учебного класса, развитие коллектива как целостного группового субъекта.

Задачи тренинга:

1. Формирование доброжелательного и доверительного отношения друг к другу;
2. Формирование навыка согласовывать свои действия с другими и учиться разрешать конфликтные ситуации;
3. Обучение сотрудничеству и умению совместно решать поставленные задачи;
4. Развитие эмоционального сопереживания однокласснику;
5. Развитие творческого потенциала учащихся.

Ход занятия.

Песня «Настоящий друг»

- Что такое дружба?

У слова Дружба есть много однокоренных слов, например, слово ДРУГ, и первое задание каждой команде найти как можно больше таких слов в течение 3х минут.

(ответы команд, подсчёт баллов)

Слово ДРУГ иногда заменяют близкими по значению словами-синонимами - кто сможет назвать такие слова?

(приятель, товарищ)

- Как вы думаете, трудно ли быть настоящим другом? Как нужно относиться к людям, чтобы у тебя появились друзья и что для этого необходимо?

Друг - это тот, кто... (продолжите это предложение и постарайтесь составить ещё 2-3 предложения)

(ответы команд, подсчёт баллов)

- С каким человеком вы хотели бы подружиться? Как вы думаете, каким должен быть настоящий друг, какими качествами должен обладать?

«Друг должен быть...» (прилагательные, продолжите это предложение и постарайтесь определить, как можно больше качеств настоящего друга)

(ответы команд, подсчёт баллов)

- Чтобы стать хорошим другом, необходимо...

ИГРА «Птичьи стаи»

Ведущий: **«Сейчас каждый превращается в маленькую одинокую птичку. Вы- птички начинаете летать под музыку. При этом возможны легкие столкновения друг с другом. Будьте осторожны. По моей команде вы соединяетесь в небольшие стаи, число птиц вашей стаи я назову».**

Через некоторое время после начала ведущий говорит цифру, например, «пять». Участники составляют группы по пять человек. Те, кто не вошел ни в одну из стай, выбывают из игры. Затем, другое количество птиц в стаях и т.д., но не более 4-5 раз. В результате игры группа разбивается на две подгруппы: выбывших и оставшихся на площадке.

Анализ: Почему не все вошли? Чем отличаются те, кто остался вне игры?

- Но друзьями могут быть не только люди, но и братья наши меньшие. Давайте посмотрим на них.

- А сейчас я прошу выйти сюда ребят, которые расскажут нам замечательное стихотворение о дружбе. **«Давайте будем дружить друг с другом...»**

- Вы конечно знаете, что у русского народа есть много разных мудрых пословиц, среди которых есть пословицы о дружбе. Давайте вспомним их, я буду читать начало пословицы, а тот, кто знает продолжение, отвечает обязательно подняв руку.

(читаю пословицы)

(ответы команд, подсчёт баллов)

Игра - конкурс «Угадай мелодию»

- Сегодня все песни нашего конкурса посвящены дружбе.

За правильный ответ команда получает жетон-нотку.

- Наверное, в вашей жизни были моменты, когда вам было очень одиноко, и вы думали, что никому не нужны, но затем убеждались в обратном, потому что рядом были друзья. Бывают в жизни проблемные ситуации, когда другу необходима помощь.

Каждой команде будет дана та или иная ситуация, из которой надо найти выход, найти решение, так, чтобы не потерять ни себя в глазах друга, ни друга. На обсуждение командам даётся по 3 минуты.

(ответы команд, подсчёт баллов)

- А теперь вас ждёт творческое задание, каждой команде предлагается выполнить коллаж на тему «Дружба». У вас есть журналы, листы ватмана, ножницы и клей, используя все эти материалы, вы можете выполнить совместную творческую работу, которая будет называться «Дружба». А жюри в это время подсчитает количество набранных командами баллов.

Подведение итогов, награждение всех участников.

- Мы с вами очень дружно трудились, и поэтому я думаю, что сегодня нет побеждённых. Сегодня победила ДРУЖБА!

Дополнительные варианты игр и упражнений.

Упражнение «Пять добрых слов»

Каждый участник команды на листе картона обводит ладошку и в центре пишет своё имя. Затем передает рисунок соседу справа, а сам получает рисунок от соседа слева. В одном из “пальчиков” полученного чуждого рисунка каждый пишет какое-нибудь привлекательное качество, которое хотелось бы пожелать его обладателю (например, “ты - добрый”, “ты - веселый”, “ты - остроумный” и т.д.). Рисунки ходят по кругу. Таким образом, все “пальчики” оказываются заполненными. Если пальчиков не хватит, можно писать и на самой ладошке вокруг имени участника. В конце упражнения ладошки возвращаются к своим хозяевам и вы можете прочитать то, что вам пожелали ваши товарищи и оставить ладошку себе на память (*наши ладошки превратились в лучики весёлого солнышка*)

Если мы хотим иметь друзей, мы должны твердо представлять себе и тонко чувствовать, что нужно другому человеку. Люди отличаются друг от друга национальностью, привычками, одеждой, но живут они вместе и надо уважать молодых и старых, здоровых и больных, бедных и богатых. Любой человек хочет, чтобы его любили и уважали, ценили и понимали, и очень часто нам просто необходимо слышать от окружающих людей добрые слова и пожелания. Действительно, ребята, каждый человек неповторимый. Он - индивидуальность, личность, обладающая своими собственными особенностями. Если бы мы были все одинаковыми - жить на свете было бы просто неинтересно.

Диалог - стихотворение Б. Заходера «Мы – друзья»

Игра «Пойми меня»

Для участия в конкурсе приглашаются по 3 участника из каждой команды. Причём каждый из них выполняет определённую роль: один из участников ничего не видит, т.е. он слепой, второй – ничего не слышит, т.е. он глухой, а третий не может говорить, он немой. Задача команды заключается в том, чтобы договориться о встрече: где (место встречи), когда (день и время), для чего (например, пойти в кино, на день рождения, погулять, покататься на лыжах или коньках и т.д.) На выполнение задания даётся 3 минуты.