

Тема: "Учимся взаимодействию" (5 класс)

Цель: создать организационную структуру класса.

Форма: игровые практикумы.

Подготовительная работа

Вообще-то лучше провести не один классный час, а на каждом классном часе в начале учебного года отводить 10–15 минут для проведения игровых практикумов. Но решение за педагогом, так как все зависит от того, какой класс вы приняли: разрозненный или дружный, есть ли в классе признанный лидер или нет, класс разбит на группировки, которые ссорятся, или ученики класса умеют сотрудничать, быстро вместе выполнять работу.

Чтобы научить ребят разумно организовать свою деятельность, надо разбить класс на микрогруппы, определить их оптимальное количество (по 6–8 человек в группе). Чаще всего формируют 4 микрогруппы, которые действуют в течение всего учебного года. Их можно называть командами, экипажами и т.п.

Пятиклассникам легче найти понимание в микрогруппе, проявить себя. Кроме того, между микрогруппами возникает соревновательность, которая стимулирует активность ребят, их инициативу. Важно не ошибиться в определении состава микрогрупп. Нельзя механически поделить класс по количеству учеников. Микрогруппы должны получиться равносильными. Каждой нужен тот, кто справится с организаторской работой. Именно таких ребят педагог наверняка заметит одними из первых. В микрогруппе учащиеся должны уметь сработаться, доброжелательно относиться друг к другу. Чтобы найти оптимальный вариант деления класса, и нужны игровые практикумы.

Правила организации практикумов

✓ Начинать деление на группы можно произвольно: по считалке, с помощью разрезанных открыток и т.п. В следующий раз предложить назвать четырех лидеров, которые дальше будут набирать себе команды (методом «снежного кома»). Дальше педагогу уже будет ясно, какие коррективы внести, чтобы получить оптимальный вариант, поэтому в последний раз классный руководитель сам задает деление на группы.

✓ Игры должны выявить разнообразные способности ребят, поэтому надо выбирать разные по характеру игры: интеллектуальные, творческие, спортивные.

✓ В ходе работы важны не результаты игры (кто победил или проиграл), а наблюдения за тем, как микрогруппы действуют, кто организует работу каждой микрогруппы, кто подает идеи, кто хороший исполнитель, нет ли стоящих в стороне.

Игровые практикумы

• **«Герб».** Каждое государство, каждый город имеет свой герб. В нем отображают то, чем это государство, город могут гордиться, выражают свое отношение к другим. Создайте герб своей команды, выразив символами то, за что можно ценить ваш коллектив. Можно использовать в гербе девиз – краткое изречение, заявляющее вашу позицию.

• **«Необитаемый остров».** Представьте себе, что вы попали на необитаемый остров. Сейчас на листе, где изображен остров (каждой группе раздается рисунок величиной в половину листа ватмана, на котором четко вырисован остров среди моря, понятно, где его центр, верх, низ), вы нарисуете все, что может стать реальностью, все необходимое, что, на ваш взгляд, поможет вам выжить на необитаемом острове. Только одно условие: постарайтесь рисовать все одновременно.

В этой игре необходимо наблюдать, кто в микрогруппе взял на себя руководство, что и где рисовать. Важны реплики, которыми обмениваются участники: приказы или просьбы, предложения; кто где сумел разместить свой фрагмент рисунка: в центре или в дальнем уголке. Интересно, и что рисуют ребята. Победителей в этой игре не определяют, но обсудить, что получилось на каждом острове, надо: как ребята сами объясняют, почему выбрали именно то, что поместилось на их острове.

• **Кто быстрее справился?** Сейчас вам будут даваться задания, которые важно выполнять молча. Посмотрим, какая из четырех команд сумеет быстрее без слов справиться с заданием:

✓ *Встаньте в одну шеренгу по цвету волос; от самого светлого до самого темного.*

✓ *Встаньте в одну шеренгу по первой букве ваших имен от А до Я.*

✓ *Встаньте в одну шеренгу по датам дней рождения; от 1 января до 31 декабря.*

В этом практикуме обязательно в каждой микрогруппе появится своя тактика. Где-то выявится лидер, который молча будет расставлять всех на нужное место. В другой группе кто-то так и не сможет согласованно работать, в конце концов нарушат молчание, чтобы кому-то выговорить за неудачу.

• **«Телеграмма».** Сейчас вы получите телеграмму, в которой от слов остались лишь первые буквы. Вам придется восстановить текст. Посмотрим, кому это удастся сделать быстрее и какой текст будет интереснее. Все команды получают одинаковый набор букв, например: Т Б М В Д К Л О Х З

• **«Комический цирк».** Вы любите бывать в цирке? Сейчас мы разыграем цирковое представление. Каждая группа что-то подготовит для цирковой программы. А чтобы не повторялись номера, распределим по жребию, что готовить. Итак, в программе участвуют:

- ✓ *дрессированные хищники;*
- ✓ *фокусники;*
- ✓ *собачки-математики;*
- ✓ *акробаты;*
- ✓ *клоуны.*

Набор и логику проведения игр классный руководитель определяет сам. В итоге в классе создаются четыре микроколлектива. Первое, в чем будет смысл их существования, это выполнение обязанностей, которые найдутся в каждом классе. В системе работы И.П. Иванова это называли «ЧТП» – чередование традиционных поручений. Каждая микрогруппа получает поручение на неделю:

- ☞ *дежурить по классу;*
- ☞ *выпустить газету, отражающую самое важное событие в классе или школе;*

☞ *подготовить к классному часу сообщение о ... (в зависимости от интересов ребят; можно условно назвать: «А знаете ли вы?..»);*

☞ *подготовить «сюрприз» для класса (поздравление с днем рождения, интересную игру или конкурс для всех и т.п.).*

Через неделю (или через две) группы по кругу меняются поручениями. Поначалу каждой группе надо помогать в подготовке задания, чтобы обеспечить успешность работы микроколлектива. Когда ребята чувствуют, что у них что-то получается, им хочется делать это и дальше. Возможно, такого чередования поручений хватит лишь на четверть или две. Если пропадет азарт, лучше прекратить проведение ЧТП, не допуская формального выполнения поручений. ЧТП поможет приучить пятиклассников к самостоятельности, научит организованности. Когда это будет достигнуто, можно использовать другие формы работы.