

Сообщение на МО классных руководителей

«Приемы сплочения детского коллектива».

Левашкина В.Л.
классный руководитель
ГБОУ школа-интернат с. Малый Толкай

Для работы педагога по созданию коллектива учащихся большое значение имеет правильное представление о том, что следует понимать под словом "коллектив" и какой коллектив выступает фактором развития и воспитания учащихся.

Коллектив (лат. collectivus - собирательный) представляет социальную общность людей, объединенных на основе общественно значимых коллективных и личных целей, интересов и общения.

Коллектив как специально организованное объединение учащихся формируется не сразу. Ни одно объединение людей изначально не проявляет существенных признаков, которые характеризуют коллектив. Процесс формирования коллектива длительный и проходит через ряд этапов.

Сплочению детского коллектива способствуют **школьные традиции**. Это такие устойчивые формы коллективной жизни, которые эмоционально воплощают нормы, обычаи, желания воспитанников. Традиции помогают вырабатывать общие нормы поведения, развивают коллективные переживания, украшают жизнь.

В традициях можно выделить большие и малые. Большие традиции – это яркие массовые события, подготовка и проведение которых воспитывают чувство гордости за свой коллектив, веру в его силы, уважение к общественному мнению. Малые, будничные, повседневные традиции скромнее по масштабам, но не менее важны по воспитательным

воздействиям. Они учат поддерживать установленный порядок, вырабатывая устойчивые привычки поведения.

Для моих учеников – это участие в школьных и классных мероприятиях. И если на школьном уровне может проявить себя лишь небольшая группа самых активных ребят, то в классе, почти в семейной обстановке, раскрываются самые тихие и застенчивые, самые подвижные непоседы.

- Участие танцевальной группы класса в школьном концерте.
- Традиция проведения родительских собраний – праздников («Моя мама-лучшая на свете...», «Праздник дружбы», «Легко ли быть ребенком?», «Здравствуй, Лето!» и др.
- Традиция празднования дня рождения учеников, когда имениннику дарят подарок, и каждый из одноклассников может сказать свои пожелания, а именинник угостить ребят.
- Традиция по-разному отмечать 23 февраля и 8 марта (конкурсные программы для мальчиков и девочек, для мам и пап, путешествие в историю праздников)
- Создание в классе подгрупп для организации дежурства по классу, распределения поручений, подготовки к различным мероприятиям. Выборы сменных командиров в группах. Причем в каждую группу входят дети разные по характеру и способностям.

Правила дружбы (составлены ребятами при подготовке к Празднику дружбы)

1. Защищать, а не обижать тех, кто слабее.
2. Не драться, а договариваться.
3. Придумывать вместе интересные игры.
4. Уметь посочувствовать, поддержать, утешить.
5. Угощать друг друга сладостями.
6. Уметь сказать друг другу правду, даже если она не очень приятна.

7. Уступать друг другу.
8. Часто ходить друг к другу в гости.
9. Говорить друг другу всегда только приятные слова.
10. Уметь делиться новостями.
11. Помогать друг другу.
12. Уметь слушать друг друга и понимать.
13. Уметь относиться терпимо к другим друзьям своего друга.
14. Не ссориться друг с другом по пустякам.
15. Искренне радоваться успехам друг друга, не завидовать

Форм и методов работы по сплочению коллектива учеников много. И все равно каждый новый рабочий день ставит перед учителем наряду с учебными свои воспитательные задачи. Как в повседневной суете не упустить, заметить, приласкать, поддержать, дать правильный совет, помирить, не дать разгореться конфликту? Поэтому надо прежде всего развивать в себе качества, помогающие в таком трудном деле.

Требования к педагогу

1. Безусловное принятие каждого ученика, его сильных и пред
2. Беспристрастность в оценке поступков учащихся.
3. Терпение и терпимость в достижении цели педагогического воздействия.
4. Диалогичность и полилогичность в общении с учащимися.
5. Отсутствие боязни у педагога признать свою неправоту, свои непрофессиональные действия.
6. Использование чувство юмора как неотъемлемого методического средства в работе с учащимися.
7. Исключение значимости своего настроения в общении с детьми.

В свое время в советской школе была принята концепция коллективистского воспитания, т. к. в социалистическом обществе людей связывают подлинно коллективистские отношения, поскольку у них общая

собственность, социальные идеалы и деятельность. В новых условиях воспитание следует разрабатывать не столько на принципе коллективизма, сколько на принципе межличностного и межгруппового взаимодействия, опираясь на данные социальной психологии. Сегодня формирование коллектива на мой взгляд надо строить, опираясь на убеждение: **Мы разные, но мы вместе и у нас общая цель**

Игры на сплочение

Игра – это путь к познанию ребенком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие - ловкость, терпение и т.д. Игра – отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретение высоких моральных качеств, формирование гражданского сознания.

Игра – важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдаться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.

Игра – дело серьезное, как парадоксально это не звучит. Миллионы людей проходили в игре школу жизни, познавали окружающий мир, учились человеческим отношениям. Игра может стать самым эффективным инструментом обновления содержания деятельности детских организаций. Возможность объединения ребят и взрослых в единый союз, его привлекательность при выборе разнообразной деятельности, учет интересов каждого.

Детская игра - сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей

и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные возможности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении.

Игра - важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию

- **«Зеркало»**

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

- **«Дотронуться до одежды ...цвета»**

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

- **«3 дела одновременно»**

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником 1 за другой 3 большие репродукции картин и диктует 2 коротких предложения. Помощник следит, чтобы не остановился в течении 1 минуты, и про себя подсчитывает количество качаний. Задача: записать предложение, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукции. Ведущий у 4 человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. По 1 из каждой команды рассказывают репродукцию.

- **«Зашифрованное донесение»**

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу ведущего все составляют единое секретное донесение. Потом предлагается сидящим за одной партой составлять друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

- **«Мост»**

Эта игра-соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост- полоса шириной около 0,5 метра и длиной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

- **«Лавата»**

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец-это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талиа, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

- **«Космическая скорость»**

Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

- **«Жадина»**

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

- **«Пчелы и змеи»**

Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по размеру группы. Те, кто хотят стать пчелами, отходят к окну, а те, кто хотят играть в команде змей, подходят к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего короля. Правила игры: Оба короля выходят за дверь и ждут, пока их позовут. Затем ведущий прячет два предмета, а короли должны их отыскать. Причем король пчел должен найти мед (например, губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (например, карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: жжжжжжж... Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи помогают своему королю шипением: шшшшшшш... Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение. После объяснения правил игры короли выходят за дверь, пчелы и змеи рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время этой игры никто не имеет право ничего говорить. Побеждает та группа, чей король быстрее нашел свой предмет.

После игры можно провести анализ:

Твоя группа хорошо помогала королю?

Как вы взаимодействовали друг с другом?

Как ты чувствовал себя в роли короля?

Что для тебя было самым трудным в этой роли?

Ты остался доволен своими подданными?

Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

- **«Ассоциации»**

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.