

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»

Пояснительная записка.

Создание детского объединения всегда начинается с выявления лидера в детской группе. В дальнейшем эффективность деятельности объединения будет зависеть от наличия у лидера (лидеров), организаторских способностей, нравственных качеств, умения уважать мнение каждого, а так же способности повести за собой.

Сегодня в современных методиках воспитания большое внимание уделяется играм на выявление лидеров, тренингам развития организаторских способностей, различным формам обучения лидеров, актива. Использование таких упражнений позволяет заинтересовать ребят в самосовершенствовании, а так же решать организационные моменты в работе детского коллектива через игру.

Предлагаемая программа рассчитана на реализацию в условиях детского коллектива 12-14 лет. Это возможность для подростка получить новую информацию о себе самом и окружающем мире. В ходе реализации программы подросток совершенствует свою аналитическую деятельность, переосмысливает приоритеты и ценности, а главное: развивает свои лидерские и организаторские качества. Программа работает на повышение активности подростков, развитие коммуникативных навыков, критичности, самостоятельности восприятия и мышления.

Формы и методы обучения в каждом занятии являются практическими по своей сути и подразумевают включение подростков, совместно с педагогом в коллективный и творческий поиск путей решения задач (диспут, круглый стол, деловая игра, пресс-конференция, акция, игровой тренинг).

Каждый раздел программы содержит информацию, которая используется педагогом, как основа для теоретических комментариев, которые даются в ходе обсуждения организуемого в процессе занятий. Такие теоретические (информационные) блоки, разъясняющие детям суть навыков, развитие которых и является содержанием и смыслом происходящего, обязательны. Каждый участник группы должен точно знать ответ на вопрос: «Чем мы все здесь занимаемся и зачем мне это нужно?» Ответы будут найдены по ходу проведения занятия. Так, в виде канвы, объединяющей все разделы программы «Академия успеха» предлагается игра в некую страну, с указанием обязательных элементов. В зависимости от ситуации в группе и личностных качеств подростков педагог вместе с участниками группы придумывает свой вариант «страны». Учащиеся должны не столько приобрести очередную сумму определенных знаний, сколько овладеть **навыками успешных стратегий поведения**. Поэтому работа включает в себя многие элементы, характерные для тренингов. При планировании хода занятий из них исключены задания, характерные для традиционных

уроков, например, длительные монологические поучающие высказывания ведущего. Так же соблюдена определенная последовательность воздействий: сначала у учащихся формируется представление о предмете или явлении, затем вырабатывается соответствующее отношение к нему и далее осваиваются адекватные способы поведения в данной ситуации. В ходе проведения занятий используются методические средства, позволяющие наиболее эффективно воздействовать на эмоциональную сферу учащихся: психологические упражнения и игры, творческие этюды, самотестирование, а так же иллюстрированный материал.

По своей **структуре**, занятия состоят из вводной, основной, заключительной частей и домашнего задания.

Вводная часть включает приветствие, проверку домашнего задания (на выбор по желанию участников) и подводящие упражнения. Последние имеют целью «разогрев», эмоциональное сближение участников и постепенный переход к обсуждаемой в дальнейшем теме.

Основная часть направлена на формирование новых представлений и обязательно опирается на имеющиеся у участников знания по данной проблеме. В качестве иллюстраций подобраны соответствующие отрывки из литературных произведений (их киноверсий), входящих в школьную программу.

Заключительная часть, направленная на практическую обработку изученного, завершается рефлексией и заданием на дом. Рекомендуемая продолжительность занятий - 2 академических часа.

Каждое из домашних заданий представляет собой тест, распечатанный экземпляр которого с формулой подсчета баллов вручается каждому из участников занятия. Тест выполняется дома, а на следующем занятии участники знакомятся с результатами. Тесты подобраны в соответствии с тематикой занятия, но в большей степени они направлены на помощь в самопознании подростков.

Этапы программы предполагают:

познание подростком себя и своих возможностей; выявление собственных интересов; а так же проведение диагностической работы.

Диагностике подлежат:

- Содержание работы. Оно может меняться в зависимости от ситуации в ходе работы группы.
- Состояние группы как целого – какие процессы происходят в группе, не «выпадают» ли из группы отдельные участники, всем ли комфортно.
- Состояние каждого воспитанника – как чувствует себя в группе каждый подросток, какие изменения с ним происходят, насколько он включен в работу (если нет, то почему).

- Состояние педагога (ведущего) – как педагог чувствует себя в группе (комфортно ли ему); достигаете ли Вы поставленных целей (если нет, то почему), удастся ли педагогу видеть и чувствовать состояние каждого участника группы.

Вся программа и каждое ее занятие имеют общие цели, которые связаны с определенными изменениями стереотипов поведения участников группы.

Цель: формирование социальных способностей подростков через удовлетворение разнообразных интересов; создание условий для выявления и подготовки лидеров первичных детских объединений.

Задачи: -обеспечить учащихся средствами самопознания;
-повысить представления ребенка о собственной значимости, ценности, а так же ценности другого человека;
- способствовать развитию организаторских навыков и умений;
-формирование мотивации самовоспитания и саморазвития;
развитие фантазии, воображения.

Предполагаемый результат.

В ходе реализации программы «Академия успеха» подростки должны

- научиться работать с любой информацией;
- строить доказательства и умозаключения, ясно и конкретно выразить свои мысли, уметь слушать, воспринимать и обдумывать мысли других участников группы и находить оригинальные решения поставленных задач;
- определять источники возможного негативного влияния и вырабатывать стратегии реагирования на них;
- совместно анализировать результаты проделанной работы, планировать дальнейшие действия.

Содержание программы

Программа «Академия успеха» включает **6** основных тем, изучение которых помогает сформировать у подростков комплекс поведенческих навыков, обеспечивающий способность к социально адекватному поведению, позволяющий человеку продуктивно взаимодействовать с окружающими и успешно справляться с требованиями и изменениями повседневной жизни.

Тема: «Развитие навыков общения и взаимодействия»

Программные задачи:

- Установление отношений;
- Помочь подростку определить свой статус в системе взаимоотношений с партнерами.

Эта тема, своеобразный фундамент, на котором будет строиться дальнейшее развитие навыков социализации подростков; работа с общением и взаимодействием продолжится в следующих темах раздела.

Продуктивное общение имеет цели и результат. Эти цели определяют как стиль, так и различный «инструментарий».

Цель	Результат
Установление и поддержание контакта	Достижение состояния обоюдной готовности, взаимоориентированности
Обмен информацией	Передача сведений, в том числе мнений, суждений, решений, в ответ на запрос
Поддержание активности и заинтересованности партнера, стимулирование деятельности	Побуждение к выполнению в процессе общения тех или иных действий
Координирование	Согласование действий при совместной деятельности
понимание	Адекватное восприятие не только смысла сообщений партнера, но и его установок, переживания, состояния, чувств, настроения
Эмоциональная стимуляция	Побуждение к переживанию определенных эмоциональных состояний. Изменение эмоционального состояния партнера.
Установление отношений	Определение своего статуса в системе взаимоотношений с партнером
Влияние	Изменение состояния, поведения, самочувствия, мнения, решений, представлений, установок партнера

Тема: «Развитие навыков самооценки и понимания других

Программные задачи:

- Научить подростков анализировать свои поступки;
- Наблюдать и анализировать чувства, поступки, переживания других;
- Ясно и конкретно выражать свои мысли;
- Слушать, воспринимать, и обдумывать высказывания партнера о его чувствах, эмоциях.

В результате работы по данной теме подростки закрепляют ранее полученные умения, учатся слушать себя и видеть других. Они усваивают,

что продуктивное партнерское общение и взаимодействие возможно только тогда, когда мы умеем видеть в другом человеке партнера, личность, обладающую своими чертами, особенностями, жизненным опытом.

Тема: «Развитие навыков управления эмоциями»

Программные задачи:

Помочь подростку освоить практические умения, которые помогут ему спокойно и уверенно чувствовать себя в любой ситуации общения и взаимодействия:

- Осознавать и анализировать собственные эмоциональные состояния;
- Видеть и понимать эмоции, эмоциональные состояния других людей;
- Соотносить свои эмоции с эмоциями других;
- Правильно регулировать собственное эмоциональное состояние.

В систему занятий по данной теме включены специальные игровые учебные задания, в процессе реализации которых, подростки смогут поупражняться в решении проблем, связанных с эмоциями и эмоциональным взаимодействием.

Тема: «Развитие навыков принятия и исполнения решений»

Программные задачи:

Обучение решению проблем на первом этапе сводится к необходимости научить участников группы

- Вычленять и точно формулировать проблему;
- Прогнозировать ресурсы, которые необходимо привлечь для решения проблемы;
- Осознавать, анализировать и оценивать свои реальные возможности в связи с решаемой проблемой;
- Видеть и планировать действия по привлечению недостающих компонентов ресурсов для решения проблемы;
- Планировать и осуществлять действия, направленные на решение проблемы.
- Анализировать промежуточный результат в процессе осуществления решения и по необходимости вносить коррективы в исполнительский план;
- Анализировать конечный результат в связи с исходной задачей.

Если работа от «хочу» к «смогу» ведется осознанно и целенаправленно, то подросток учится видеть ближние и дальние цели, планировать свою деятельность, реализовывать планы и оценивать эффективность планирования и исполнения.

Тема: «Развитие навыков работы с информацией»

Программные задачи:

Помочь подростку освоить приемы работы с информацией любого рода:

- Воспринимать и анализировать информацию;
- Вырабатывать собственное мнение и обосновывать его;
- Строить доказательство и умозаключение;
- Ясно и конкретно выражать свои мысли;
- Слушать, воспринимать и обдумывать мысли, доказательства, умозаключения партнера.

Приобретенные на занятиях навыки помогут подросткам успешно работать с любой информацией, связанной с учебными дисциплинами.

Тема: «Развитие навыков творчества»

Программные задачи:

- Стимулировать мотивацию участников группы к творчеству;
- Создать условия для «запуска» процесса интуитивного, разнонаправленного мышления и интеграции логического и интуитивного мышления;
- Создавать условия для переживания и осознания интеллектуального удовольствия, сопровождающего процесс создания нового – творческий процесс, в каких бы видах деятельности он не происходил.

При освоении темы «Развитие навыков принятия и исполнения решений» подросток учится видеть проблему, а затем её решать. Изучая данную тему сначала надо увидеть проблему, потом придумать и отобрать наилучшее решение из нескольких вариантов. Для этого часть заданий темы даны как открытые (незавершенные), что стимулирует самостоятельность, предусматривает возможность отойти от жестких схем традиционных действий.

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»

ЗАНЯТИЕ № 1. ВВЕДЕНИЕ.

Цель: Мотивировать на работу в тренинге, актуализировать представления о качествах руководителя, оценить собственный потенциал.

Вводная часть. Ведущий кратко говорит о цели курса и просит участников назвать свое имя и присущее данному человеку качество, название которого начиналось на букву имеющуюся в имени (например: «Я-Алина, аккуратная» или «Я –Арсений, активный»)

УПРАЖНЕНИЕ «В два круга»

Группа делится на 2 равные команды и образуют 2 круга: внешний и внутренний.

По команде ведущего начинают крутиться в разные стороны. По сигналу «стоп» здороваются с человеком, стоящим напротив руками, ногами, носами и т.д. по выбору ведущего.

УПРАЖНЕНИЕ «Моя визитка»

Каждый участник пишет на листке любой факт из своей жизни, но о котором никто не знает (например, «я люблю стрелять из рогатки», «по утрам я пью кофе» ит.п.) Затем листки собираются, перемешиваются и размешиваются. Задача всех отгадать, где чей. Выигрывает тот, кто лучше законсперировался, и кто больше всех отгадал.

Оценивается: положительная установка, установление контакта с членами команды.

УПРАЖНЕНИЕ «Что неправда»

Группа садится в круг. Каждый участник пишет на листке о себе из своей жизни 3 высказывания /качества (2 верное, 1 – нет). Все остальные должны догадаться, - где неправда.

Подводя итоги, ведущий обращает внимание на разнообразие качеств друг друга, подчеркивает, что несмотря на то, что все они очень разные, им предстоит совместная работа. Он задает вопрос: «Что необходимо собравшимся вместе очень разным людям для успешности их совместной работы?» Подводя итоги обсуждения, ведущий побуждает участников подумать о необходимости соблюдать определенные правила. На столе, на доске или в центре круга укрепляется лист бумаги с надписью «Нам нужны правила». Далее проводится обсуждение в форме ответов на вопросы, при этом ведущий просит участников высказываться по очереди и не перебивать друг друга.

-Зачем мы ходим на уроки?

-Есть ли правила поведения на уроках и в чем они состоят?

-Чем отличается сегодняшнее занятие от урока?

-Будут ли отличаться правила поведения на тренинговых занятиях от правил поведения на уроке, почему?

По мере высказываний правила записываются на бумагу. Среди них могут быть такие: «Можно делать все, что не мешает присутствующим», «Можно быть уверенным, что когда ты говоришь, тебя не будут перебивать», «Можно твердо надеяться, что тебя никто не оскорбит».

Завершающим упражнением становится «**Дирижер оркестра**». Для его выполнения участники хлопают в ладоши тем сильнее (или слабее), чем выше (или ниже) ведущий («дирижер оркестра») поднимает и опускает руки. В качестве «дирижера» может выступить один из участников. По окончании ведущий обращает внимание на то, как участники – «оркестранты» слаженно выполняли указания «дирижера». Независимо от личных отношений, он осуществлял функции руководителя, и все выполняли его указания, хлопая соответственно громче или тише.

Далее ведущий говорит о том, что среди известных литературных персонажей или киногероев (желательно сверстников участников) были те, кому пришлось брать на себя руководство, принимать ответственные решения, и предлагает участникам их назвать. Если задание вызовет затруднения, участникам следует помочь, называя и записывая имена, которые могут быть самыми разнообразными: пятнадцатилетний капитан Дик Сенд, Том Сойер, хоббит Фродо, Дартаньян, Тимур со своей командой, Конан, светлый маг Гесер. Этот момент может вызвать определенные сложности, если участники будут испытывать затруднения при попытке продолжить список персонажей. В этом случае список можно расширить за счет не только литературных персонажей.

Вариант: участники припоминают ситуации, когда им или их друзьям приходилось самостоятельно принимать решения не только за себя, но и за других людей, нести ответственность, осуществлять руководство ит.п.

Основная часть. Ведущий предлагает назвать качества каждого из названных персонажей, которые помогли ему при выполнении обязанности руководителя. Эти качества рекомендуется записывать, при этом ведущий ориентируется на заранее подготовленную таблицу «Качества, присущие лидеру» Например:

	А	В
Умение управлять собой		
Осознание цели		
Умение решать проблемы		
Наличие творческого подхода		
Влияние на окружающих		
Знание правил организаторской работы		
Организаторские способности		
Умение работать с группой		

УПРАЖНЕНИЕ «Качества, присущие лидеру»

Материалы: бланки опросника для каждого участника.

Участники получают бланки опросника. Ведущий объясняет, что 8 характеристик, представленных в опроснике, свойственны личности лидера.

Сначала в колонке «А» поставьте:

«+» напротив тех трех черт, которые по вашему мнению, у вас наиболее выражены;

«0» напротив тех трех черт, которые у вас наименее выражены;

Затем в колонке «В» поставьте:

«+» напротив тех трех черт, которые на ваш взгляд, наиболее характерны для лидера;

Этот бланк остается у вас и о результатах никто не узнает, поэтому вы можете отвечать честно, ни на кого не оглядываясь.

На заполнение опросника дается 2-3 минуты. Затем ведущий заполняет бланк опросника, прикрепленный на доску. Для этого он просит поднять руки тех, кто отметил в колонке «В» первое качество. Число ответивших заносится в колонку бланка. Таким же образом подсчитывается число ответов по каждому качеству. По количеству баллов определяется рейтинг лидерских качеств (с точки зрения данной группы).

УПРАЖНЕНИЕ «Волшебная лавка»

Цель: дать возможность участникам группы выяснить, каких качеств им не хватает для того, чтобы считаться лидерами.

Попросите участников группы представить, что существует лавка, в которой есть весьма необычные «вещи»: умение управлять собой, осознание цели, умение решать проблемы, наличие творческого подхода, влияние на окружающих, знание правил организаторской работы, организаторские способности, умение работать с группой.

Ведущий выступает в роли продавца, который обменивает одни качества на какие-нибудь другие. Вызывается один из участников. Он может приобрести одну или несколько «вещей», которых у него нет. Например, покупатель просит у продавца «умения управлять собой». Продавец выясняет, сколько ему надо «умения управлять собой», зачем оно ему, в каких случаях оно ему пригодится. В качестве платы продавец просит у покупателя что-то взамен, тот может расплатиться «умением решать проблемы», которого у него с избытком.

Домашнее задание: Тест «Лидер ли я»

Заключительная часть. После определения рейтинга качеств, ведущий открывает таблицу с перечнем навыков, которые необходимы лидеру, чтобы перечисленные качества были присущи каждому из участников группы.

- Навыки общения и взаимодействия
- Навыки самооценки и понимания партнера
- Навыки управления эмоциями
- Навыки принятия и исполнения решений
- Навыки работы с информацией
- Навыки творчества.

Ведущий: Согласитесь с человеком, владеющим представленными навыками, деловым лидером общаться легко и приятно: он обязательен, краток, точен в мыслях. Непременное качество делового лидера - контактность, способность вызывать доверие собеседника и даже эмпатию. Как можно стать деловым лидером? С чего начать? Об этом вы узнаете в процессе занятий «Академии успеха»

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»
ЗАНЯТИЕ № 2 «АЛГОРИТМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ»
(навыки общения и взаимодействия)

Цель: Помочь подростку определить свой статус в системе взаимоотношений с партнерами.

Разминка.

УПРАЖНЕНИЕ «КОМПЛИМЕНТ»

Каждый участник должен сказать своему соседу что-нибудь приятное. Обязательные условия «Комплимента»:

1. Обращение по имени.
2. Сказанное должно быть приятно не говорящему, а слушающему.

УПРАЖНЕНИЕ «КОМПОТ»

Участники сидят в кругу, ведущий стоит, так как у него нет стула. Ведущий обращается к участникам с просьбой: «Пусть сейчас встанут и поменяются местами те, кто любит мороженое». Когда участники встали — ведущий быстро занимает место одного из них. Тот, кто остался без места, становится ведущим.

Условия:

При обмене местами игрокам нельзя занимать стулья соседей справа и слева.

Важно следить за тем, чтобы новые ведущие полностью проговаривали формулировку просьбы.

(Игра повторяется 3-5 раз.)

УПРАЖНЕНИЕ «КАРЛСОН СКАЗАЛ»

Участники группы садятся или встают по кругу, мы будем выполнять различные движения, действия (поднять руки, опускать руки, остановиться, повернуться, сделать хлопок). При этом необходимо соблюдать одно условие: выполнять только те действия, сообщение о которых я предваряю словами: «Карлсон сказал». Например, если я говорю: «Карлсон сказал: поднимите правую руку», то вы сделаете это, если же я скажу: «Поднимите руку» или «Я прошу вас поднять руку» — то это действие совершать не надо.

Сделавшие ошибку покидают круг.

УПРАЖНЕНИЕ «ЗЕРКАЛО И ОБЕЗЬЯНА»

Участники разбиваются на пары и встают друг против друга. Один из пары — «обезьяна», которая смотрится в зеркало, другой — «зеркало», в котором повторяются все движения обезьяны. (Через некоторое время участники меняются ролями.)

Это упражнение можно выполнять всем одновременно, можно также попросить пары работать по очереди. Это поможет ведущему организовать наблюдение и обсуждение.

Спросите участников, какая роль («обезьяны» или «зеркала»), давалась легче и почему?

В процессе обсуждения участники приходят к выводу, как важно уметь внимательно относиться к человеку, с которым мы общаемся, так как движения собеседника могут отражать его внутреннее состояние и отношение к тому, что происходит вокруг.

УПРАЖНЕНИЕ «ПУТАНИЦА»

Трое участников выбираются водящими и выходят из помещения. Остальные берутся за руки и образуют «змею». У «змеи» есть «голова» и «хвост». Ведущий «запутывает» «змею». Прежде чем пригласить в помещение водящих, ведущий предупреждает «змею», что ей будут давать разные команды, но точно команды выполняет только «голова». Если команды будут даваться «хвосту» — он все путает и делает по-своему. После инструктажа «змеи» в помещение приглашаются трое водящих. Им предлагается «распутать» «змею», не прикасаясь к ней руками.

Обсуждение:

По окончании игры участники обсуждают ход выполнения задания, отвечают на вопрос: «Что помогло им справиться, что мешало?» Водящие рассказывают, легко ли им было выполнить задание. Если были ошибки, то почему. (Эта игра готовит участников к выполнению упражнений на взаимодействие.)

УПРАЖНЕНИЕ «ПУТАНИЦА»

Участники игры берут друг друга за руки. При этом существуют два условия: нельзя брать руку соседа справа или слева и не должно оставаться свободных рук. Если число участников нечетное, ведущий принимает участие в упражнении. После того как все взяли за руки, «путаница» должна распутаться (при распутывании никто из участников не должен отпустить руки).

Основное содержание занятия

УПРАЖНЕНИЕ «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»

Оснащение. До начала занятия на стол кладется несколько кусков мела и рядом с ними свернутый отрезок веревки.

К доске приглашаются трое добровольцев.

Вы — бригада и должны работать вместе. У вас полторы минуты, чтобы нарисовать на доске окружность. Все, что необходимо для работы, здесь есть. Время пошло.

Как правило, задание выполнить не удается. Иногда в группе находится кто-то умеющий рисовать, и он один, «от руки» рисует окружность. В подобной ситуации задание считается не выполненным, так как работа должна быть **коллективной**. Группа заменяется, и задание повторяется.

Наиболее распространенный случай, когда все трое одновременно начинают рисовать окружность. Рисунок получается некачественный, т. е. задание не выполнено. Можно предложить еще одной группе учащихся выполнить задание, но это не обязательно.

Обсуждение (проводится в виде дискуссии). Все делали одно и то же. Так не бывает. У каждого должны быть свои обязанности, кто-то организует работу, кто-то — выполняет.

◆ На доску выносятся первый пункт «алгоритма взаимодействия»: назначить организатора.

Каждая работа начинается, что называется, «от печки», т. е. с главной точки. Мы должны были нарисовать окружность. Что такое окружность? (Учащиеся дают определение окружности.) Мы должны были начать рисовать с центра. Теперь посмотрите на стол. На нем лежит веревка. Если к одному концу веревки привязать мел, а другой конец прижать к центру — можно нарисовать окружность. Теперь понятно, как рисовать.

◆ На доску выносятся второй пункт «алгоритма взаимодействия»: составить план.

После того как план составлен, организатор должен сказать, кто будет держать веревку у центра, а кто работать тем концом, к которому привязан мел.

◆ На доску выносятся третий пункт «алгоритма взаимодействия»: распределить обязанности.

А теперь осталось только нарисовать. Но уж если мы выбрали организатора, он должен со стороны посмотреть, ровно ли рисуется окружность.

◆ На доску выносятся четвертый пункт «алгоритма взаимодействия»; выполнение и контроль.

«Алгоритм взаимодействия» заносится в тетради.

ЗАДАНИЕ 1. «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»

Все участники вместе со стульями расходятся по помещению и садятся под разными углами по отношению друг к другу. Вызываются трое участников, и им предлагается за три минуты пересадить всех в круг, не прикасаясь ни к кому руками. Те участники, которые сидят на стульях, обязаны выполнять все команды ведущих. После окончания игры все встают со стульев и смотрят, получился ли ровный круг.

Варианты развития игры:

1. «Алгоритм взаимодействия» полностью забыт. Каждый работает сам по себе, а по окончании игры начинают обвинять друг друга. В этом случае игра начинается еще раз, но с новым составом. Если и у второго состава задание не выполнено, проводится общее обсуждение ситуации.

2. «Алгоритм взаимодействия» формально соблюден. Выделен организатор, определен центр будущего круга, но в конце круг получился неровный. В этом случае после короткого обсуждения игра повторяется с другим составом.

3. «Алгоритм взаимодействия» полностью соблюден. «Организатор» догадался поставить в центр круга помощников с вытянутыми руками и выстроил окружность по радиусу вытянутых рук. В этом случае играющие напоминают остальным «алгоритм взаимодействия» и рассказывают, как они планировали работу.

УПРАЖНЕНИЕ «ПИЛКА ДРОВ»

Участники разбиваются на тройки. Двое имитируют пилку дров.

Третий наблюдает и поправляет. Задача в том, чтобы «пила» не застревала, для чего «пильщики» должны двигаться синхронно. Через 3-4 минуты в группах происходит смена ролей так, чтобы каждый побыл и «пильщиком», и наблюдателем.

По окончании игры проводится общее обсуждение. Каждый рассказывает, с кем ему было легче пилить и почему, а также что он сделал для того, чтобы лучше выполнить задание.

После обсуждения участников просят сформулировать как надо себя вести, чтобы совместная работа проходила легче и веселее. Обсужденный вывод заносится в тетрадь.

ЗАДАНИЕ 2. «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»

Назначается рабочая бригада из четырех участников. Остальные, вместе со стульями, расходятся по помещению и садятся под разными углами по отношению друг к другу. Задание играющим: *«Работая коллективно, постройте из стульев вместе с теми, кто на них сидит, "восьмерку"». Как и при выполнении прошлых упражнений, нельзя дотрагиваться до тех, кто сидит на стульях. У вас четыре минуты».*

Если первая бригада не справилась с заданием, назначается следующая.

Возможный ход игры:

1. Обе бригады не справились с заданием. В этом случае проводится подробное обсуждение того, насколько точно они соблюдали «алгоритм взаимодействия».

2. Бригада справилась с заданием. Построена правильная фигура. В этом случае бригада рассказывает о том, как она планировала работу и распределяла обязанности.

ЗАДАНИЕ 3. «ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ»

К этому упражнению требуется предварительная подготовка. Готовится два набора разноцветных брусков, одни должны иметь кубическую форму, другие — форму параллелепипеда. Брусков каждого вида должно быть вдвое больше, чем участников игры. Каждый получает по одному бруску каждого вида. Ведущий тоже берет себе бруски и подводит участников к столу.

Раз уж мы живем в своей стране, то мы должны все уметь делать сами. Сейчас по моей команде мы начнем строить дом. Начали.

Участники игры быстро начинают ставить кубики, а ведущий при помощи своих кубиков старается максимально затруднить «стройку»: выводит в окно трубу, начинает строить на втором этаже гараж и т. д. На все упреки он отвечает, что строит тот дом, который считает лучшим. Так продолжается, пока кто-нибудь из учащих не сообразит, что это задание на взаимодействие и надо действовать по «алгоритму взаимодействия».

После этого группа делится на три бригады, которые готовят свои планы стройки, эскизы дома и обоснования, почему дом должен быть такой, а не другой. Защита проектов. После выбора проекта все вместе строят дом.

Заключительная часть.

Рефлексия:

Что ты сегодня узнал нового для себя?

Что у тебя сегодня получилось (не получилось)?

Домашнее задание:

Придумать алгоритм взаимодействия к басне И.А. Крылова
«Лебедь, щука и рак»

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»
ЗАНЯТИЕ № 3 «ЧТО Я ЗНАЮ О СЕБЕ»
(навыки самооценки и понимание других)

Цель:

Научить подростков анализировать свои поступки;
Наблюдать и анализировать чувства, поступки, переживания других;
Ясно и конкретно выражать свои мысли;
Слушать, воспринимать, и обдумывать высказывания партнера о его чувствах, эмоциях.

Разминка.

УПРАЖНЕНИЕ «КОРШУН И БАБОЧКА»

Участники разбиваются на пары. Назначаются двое водящих: «коршун» и «бабочка». Остальные встают по кругу парами. Каждая пара ~ это «цветок». Один — это «раскрытые лепестки», второй — «стебель». Убегая от «коршуна», «бабочка» должна спрятаться в «цветок». Чтобы «бабочке» было легче, «стебли» постоянно поворачивают «лепестки» за талию в ту сторону, куда побежала «бабочка». Если «бабочка» смогла спрятаться в «лепестки», то «стебель» этого «цветка» сразу сам становится «бабочкой», и «коршун» ловит его; тот игрок, который был «лепестками», становится «стеблем», а спрятавшаяся «бабочка» становится «лепестками».

Если «коршуну» удастся догнать «бабочку», они сразу меняются ролями.

Основное содержание занятия.

ЗАДАНИЕ 1. «ЧТО Я ЗНАЮ О СЕБЕ»

В тетради учащиеся чертят таблицу из четырех пронумерованных столбцов.

1	2	3	4

В процессе выполнения упражнения ведущий четыре раза инструктирует участников (после каждой инструкции дается время на ее выполнение):

1. В столбике № 1 вы перечисляете все, что вы умеете, постарайтесь вспомнить все самое важное.
2. В столбике № 3 вы перечисляете все, что не умеете.
3. В столбике № 1 вы уже написали все, что умеете. Но что-то вы умеете лучше, а что-то хуже. Выберите то, что вы умеете так хорошо, что можете научить других, и запишите в столбик № 2.
4. Напишите в столбик № 4, чему бы вы хотели научиться.

После заполнения столбика № 2 выясняется, что у большинства участников в нем получилось пунктов меньше, чем в столбике № 1. Почему?

В результате короткой дискуссии участники приходят к выводу, что не всё о себе знают: ведь если я думаю, что я что-то умею, я могу ошибаться. Самый лучший способ проверить свое умение — попробовать **научить** другого.

В столбике № 4 тоже получается больше пунктов, чем в столбике № 3, потому что и то, чего мы делать не умеем, мы тоже не всегда четко осознаем.

Естественно, у детей этот феномен проявляется очень сильно.

Перед тем как начать окончательную дискуссию по содержанию выполненной работы, ведущий может попросить участников по очереди прочитать содержание 4-го столбика, чтобы сразу выяснить, нет ли в аудитории кого-нибудь, кто мог бы поделиться своими умениями с теми, кто осознает их недостаток.

Общий вывод после выполнения упражнения формулируется в результате короткой дискуссии: «Для того чтобы быстрее чему-нибудь научиться, следует, во-первых, чаще заниматься самоанализом, во-вторых, смелее просить помощи у других».

ЗАДАНИЕ 2. «ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ»

У каждого из нас свое восприятие различных предметов или явлений. Например, кто-то, услышав слово «море», представляет себе пароход, а другой представляет пляж. Это называется ассоциативное восприятие. Оно зависит от опыта, от характера, от интересов.

После данного разъяснения новый термин заносится участниками в **тетрадь**. (Карандаши, краски или цветные фломастеры готовятся до начала занятия.)

Запишите слова, которым вам нужно будет дать ассоциативное толкование в виде рисунка. На каждый рисунок отводится одна минута:

*ДОМ, ВОЗМЕЗДИЕ, РАБОТА, ДРУЖБА, УЖАС, АБРАКАДАБРА,
СЕМЬЯ.*

*Попытайтесь в рисунках выразить, какой **смысл** заключается для вас в каждом из этих слов.*

После того как рисунки закончены, ведущий дает участникам следующую инструкцию.

Поменяйтесь рисунками с соседом. Посмотрите их и сравните со своими.

Считается, что по рисункам человека можно многое сказать о его характере. Попробуем по рисункам составить психологический портрет их автора. Это очень трудное упражнение, но я вам немного подскажу.

При составлении психологического портрета учтите, что:

- ◆ У похожих людей и рисунки чем-то похожи.
- ◆ Если рисунки крупные, конкретные и ясные по смыслу, то у их автора натура практичная, надежная, основательная, этот человек явно не склонен к фантазии.
- ◆ Если рисунки похожи на математические символы, но конкретные и ясные по смыслу, то тот, кто их рисовал, логичен, умеет управлять собой, но может быть несколько суховат.
- ◆ Если в рисунках много фантазии и оригинальности, это говорит о

творческих способностях, но и трудностях в обыденной жизни. Вы ведь знаете, как трудно жить фантазерам.

Сейчас мы с вами проведем небольшой конкурс на лучший психологический портрет. Каждый из вас попробует по рисункам составить психологический портрет соседа, а тот по десятибалльной шкале будет оценивать истинность описания. 10 баллов — 100 % совпадений.

Во время выполнения задания ведущий фиксирует получаемые баллы, чтобы по окончании работы предложить тем, кто получит наивысший балл, поделиться своей системой трактовки рисунков. После того как подведены итоги, ведущий переходит к следующему этапу упражнения.

Теперь, когда у нас есть опыт составления психологического портрета, запишите новые слова:

**УЧЕБА, РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ПРЕСТУПЛЕНИЕ, ТВОРЧЕСТВО, БОТ,
ОТДЫХ, МЕЧТА.**

Помните, что своими рисунками вы будете меняться уже с другим соседом. Далее работа по рисункам идет так, как описано выше. После завершения работы следует обсуждение:

Легко ли было составлять психологические портреты? Почему?

Что они испытывали, когда воспринимали свой портрет?

ЗАДАНИЕ 3. «ПРОХОЖИЙ»

Для выполнения этого упражнения группа выходит на улицу. Ведущий предлагает внимательно посмотреть на одного-двух прохожих. После этого все возвращаются в помещение для занятий и общими усилиями пытаются сконструировать характер тех, кого видели на улице, и дать возможные версии о том, как с этими людьми надо общаться. (Для наблюдений можно использовать заранее подготовленный видеофрагмент.)

ЗАДАНИЕ 4. «ЕСЛИ БЫ Я БЫЛ ТОБОЙ»

Эта игра помогает расширить представление о внутреннем мире другого человека, о его чувствах и мыслях. Группа разбивается на пары так, чтобы в парах оказались мальчики и девочки, и получает инструкцию: *Часто мы склонны приписывать окружающим свое понимание и ощущение мира, ожидать от них таких же реакций, на которые способны сами, иными словами, проектировать свой мир на других. Однако люди, даже похожие и родственные, отличаются. Эти отличия мы сейчас и попытаемся почувствовать. Один из вас внимательно присмотрится к своему напарнику, постарается принять его позу и ощутить себя в его «шкуре». Когда вы почувствуете себя им или ею, то попытайтесь рассказать ему от его лица («Я сейчас чувствую...») о том, что, по вашему мнению, он сейчас ощущает, какие мысли приходят ему в голову, какие предметы обращают на себя внимание, какие ощущения в теле он испытывает. Описание не должно длиться дольше пяти минут. Пока вы описываете чувства и мысли партнера, он молчит.*

После того как вы закончите описание, ваш партнер сообщит вам о том, что было замечено вами верно, что было ошибочным, а также дает более широкую картину того, что с ним на самом деле происходило в это время. Затем вы меняетесь ролями.

Упражнение очень трудное. Чтобы облегчить его выполнение, ведущий может вынести на доску ролевые планы:

Первая роль	Вторая роль
А) Что ощущает Б) Какие мысли приходят в голову В) Какие предметы привлекают внимание Г) Какие ощущения испытывает	А) Что подмечено верно Б) Что ошибочно В) Что со мной происходило в это время на самом деле

УПРАЖНЕНИЕ «ПАЛЬЦЫ»

Сейчас мы с вами проверим, насколько хорошо мы научились понимать друг друга. Вы все знаете игру, в которой по команде, одновременно, «выбрасывается» разное количество пальцев. Мы сейчас попробуем «выбросить» одинаковое количество пальцев, поэтому каждый старается «телепатически» внушить остальным, какое количество пальцев надо «выбросить».

После небольшой паузы ведущий дает команду, и все сравнивают количество «выброшенных» пальцев. Чем больше совпадений, тем лучше участники игры умеют понимать состояние товарищей. Как правило, получаются две-три группы с одинаковым количеством пальцев. Это нормально, так как участники уже знают, что между ними может быть не только сходство, но и различие. Задача этого упражнения — добиться максимально сходных результатов. Рекомендуется повторить упражнение два-три раза подряд.

УПРАЖНЕНИЕ «ПОСТРОЕНИЕ ВСЛЕПУЮ»

Одному из участников завязывают глаза. Остальные в произвольном порядке расходятся по комнате. Водящий должен найти всех и построить по росту. Упражнение делается в полной тишине, разговаривать запрещено. Правда, если водящий ушел слишком далеко от играющих, можно легким хлопком подать ему сигнал. Ведущий отмечает время, которое потребовалось водящему, чтобы справиться с заданием. Упражнение повторяется два-три раза с разными водящими.

ЗАДАНИЕ 5. «Я»

Участники достают карандаши или цветные фломастеры и готовятся слушать инструкцию. Это упражнение выполняется в несколько этапов:

1. Наше «Я» — одна из самых больших загадок. Иногда это «Я» обладает большим здравым смыслом, иногда в нем звучит голос обиды, иногда проявление собственного самолюбия, иногда — это голос творческой фантазии. А бывает — это проявление беззаботности и безрассудства. Некоторые действия мы совершаем вообще вопреки своей воле. Как же нам разобраться в собственном «Я» ?

Это «Я» можно изобразить в виде дерева с разными веточками и глубокими корнями. Нарисуйте ствол дерева, а затем будем рисовать ветки и корни.

2. Одна из веточек — **внешнее «Я»**. То есть то, как мы выглядим в глазах

окружающих. Нарисуйте эту веточку и придумайте слово, которым вы бы мог ли охарактеризовать себя, если посмотреть на себя со стороны. Можно не подписывать эту веточку словом, а нарисовать какой-нибудь символ, соответствующий этому слову.

3. Другая веточка — **«Я» в учебе**. Нарисуйте ее и придумайте символ.

4. Следующая веточка — **«Я» в семье**. Нарисуйте его и придумайте символ.

5. Можно нарисовать еще несколько веточек вашего «Я», ведь жизнь у каждого многообразна. Мы бываем во дворе своего дома, занимаемся спортом, ловим рыбу — это тоже наше «Я». Нарисуйте свои особые веточки и придумайте символы.

У вас должна получиться симпатичная крона, и каждая веточка — это ваше сложное «Я».

Теперь перейдем к корням. Корни — это ваши самобытные качества: **настойчивость, доброта, романтизм, фантазия, интересы, лень, трудолюбие, всякие достоинства и недостатки** (формулировки выносятся на доску, участники могут дополнить этот перечень) Нарисуйте их в масштабе, т. е. чем больше вы видите в себе какого-то качества, тем больше должен быть корень.

После выполнения рисунка участники разбиваются на группы по три человека, и каждый рассказывает о своем рисунке. Слушающие говорят рассказчику о том, что в его «дереве "Я"» явилось для них новым и неожиданным. Рассказчик отмечает эти веточки на своем дереве, чтобы потом обдумать мнение слушателей.

ЗАДАНИЕ 6. «ДОМИНО»

Для него понадобятся или набор открыток, или картинки от детского лото, или карточки разрезной азбуки. Все участники садятся вокруг стола. Каждому раздается по несколько карт, но так, чтобы изображенное на них было скрыто от того, кому они принадлежат. Первый участник кладет одну из своих карт перед собой картинкой вверх и начинает повествование. Это может быть сказка, фантазия, юмористический рассказ — все что угодно, но обязательно включающее в свой сюжет изображенную на картинке вещь. Рассказав свой отрывок, начавший игру, прикосновением передает слово соседу. Тот кладет изображением вверх свою первую карту и продолжает оборванный сюжет так, чтобы он обязательно захватывал и его изображение. Игра движется по кругу. Каждый вплетает в общее повествование свою картинку, и ряд выложенных карт становится длиннее и длиннее до тех пор, пока не кончатся все карты.

По окончании задания следует обсудить с участниками, понравился ли им полученный рассказ, какие части рассказа были наиболее интересными. Особое внимание следует уделить тому, насколько легко

или трудно было подстраиваться друг к другу, чтобы получалось единое произведение.

ЗАДАНИЕ 7. «Я ТЕБЯ ЗНАЮ»

С каждым занятием мы все больше узнаем о себе и о других. Сейчас попробуем немного пофантазировать, как бы мы повели себя при самых неожиданных обстоятельствах, например: на необитаемом острове, в глухом лесу, в космосе, при встрече с Серым Волком, падая с телевизионной башни.

Каждый будет рассказывать своему партнеру, как бы тот партнер вел себя при разных необычных обстоятельствах. Право того, о ком рассказывают, сказать, согласен он или нет с тем, что о нем рассказывают. Естественно разговор не выходит за рамки принятых нами правил.

Заключительная часть.

Рефлексия:

- Чему я сегодня научился?
- Что я узнал сегодня нового о себе (о своих товарищах)?

Домашнее задание.

Вернуться к таблице «Что я знаю о себе» и подумать, не надо ли её изменить. (Может быть, появились новые умения или желания?)

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»

ЗАНЯТИЕ № 4 «ЭМОЦИИ В КАРТИНКАХ»

(навыки управления эмоциями)

Цель: Помочь подростку освоить практические умения:

Осознавать и анализировать собственные эмоциональные состояния;

Видеть и понимать эмоции, эмоциональные состояния других людей;

Соотносить свои эмоции с эмоциями других;

Правильно регулировать собственное эмоциональное состояние.

Разминка

УПРАЖНЕНИЕ «КОМПЛИМЕНТ»

Ход упражнения описан в предыдущих занятиях, но на этот раз упражнение усложняется. Каждого участника просят пояснить, что он чувствует, когда ему говорят что-то приятное. После этого внимание участников обращается на то, что чувства у них разные, но схожие, и что в ходе дальнейших занятий разговор пойдет именно о чувствах.

УПРАЖНЕНИЕ «КОМПЛИМЕНТ»

На этот раз участники должны не только сказать друг другу что-то приятное, но и попытаться изобразить радость от встречи.

После выполнения основного задания участники отвечают на вопрос: «Можем ли мы узнать, какое настроение у человека, если не видим его лица?» Необходимо, чтобы участники подробно описали возможные изменения тембра голоса, интонации и жесты, которые демонстрирует человек, испытывая различные эмоциональные состояния.

Основное содержание занятия

ЗАДАНИЕ 1. «РАСКРАСЬ СВОИ ЧУВСТВА»

Это упражнение выполняется не в тетради, а на отдельных листах. Заранее готовятся листы со схематичным изображением человечка (см. приложение). Участников просят приготовить **цветные карандаши**: желтый, оранжевый, зеленый, голубой, красный, коричневый, черный. После того как ведущий убедился, что все готовы к работе, он дает инструкцию:

Представьте себе, что этот человечек — сказочный герой, в которого вы превратились. Этот человечек, как и сказочный герой, может испытывать разные чувства, и его ощущения живут в разных частях его тела. Раскрасьте эти чувства:

*радость — желтым;
счастье — оранжевым;
удовольствие — зеленым;
гнев, раздражение — ярко-красным;
чувство вины — коричневым;
страх — черным.*

После того как «человечки» раскрашены, участники показывают свои рисунки остальным и рассказывают, почему они использовали тот или иной цвет.

Затем ведущий просит подписать рисунки и собирает их для последующего анализа.

Анализ рисунков

Внимание! Целесообразно анализировать рисунки вместе со школьным психологом. Данные анализа являются конфиденциальной информацией, которая не обсуждается с детьми. Результаты анализа рисунков можно использовать для индивидуальной работы, а также ориентироваться на них при подборе партнеров и ролей в упражнениях во время занятий.

Если ребенок раскрашивает «человечка» розовым, желтым, зеленым и другими спокойными цветами, то можно говорить о том, что его состояние достаточно стабильно и гармонично, он конструктивно будет воспринимать и реагировать на занятия.

Иногда в рисунках могут появляться черные, коричневые и ярко-красные тона.

Если большая часть рисунка окрашена черным, возможно, этот ребенок нуждается в психокоррекции. Бывает, что черные, коричневые и ярко-красные пятна узко локализованы в определенном месте тела. Если цветовые пятна находятся в области головы, то можно предположить, что ребенок о чем-то напряженно думает, какие-то мысли не дают ему покоя и даже пугают его. В этом случае необходимо переключить мысли ребенка в другом направлении. Имеет смысл чаще привлекать его к двигательным упражнениям или придумыванию чего-нибудь.

Если черный цвет локализован в области рук, можно предположить, что ребенок испытывает определенные трудности во взаимодействии с другими. Может быть, он просто замкнут или его отвергают другие дети.

Иногда черные руки может нарисовать ребенок, которому часто говорят, что у него «руки как крюки» или «не трогай, не прикасайся, отойди от меня». В любом случае такому ребенку необходимы принятие и

поддержка, а также дополнительные психотехнические упражнения. Можно более активно включать ребенка в упражнения на групповое взаимодействие.

Черные и коричневые пятна могут быть расположены в области ног. Такое может встречаться в рисунках детей, ощущающих себя недостаточно уверенно и защищено.

Если черное, коричневое или ярко-красное пятно появилось в области груди, можно предположить, что ребенок испытывает серьезные эмоциональные затруднения, беспокойство.

УПРАЖНЕНИЕ «ХОРОВОД»

Группа делится на две-три команды. Команды берутся за руки и образуют хороводы.

Сейчас хороводы будут двигаться под музыку. Движения могут быть самые разные. Каждый предлагает свои, и если они нравятся всем, то хоровод танцует именно этот танец.

Через 3—5 минут образуется общий хоровод, и тем, чей вариант танца исполнялся, предлагается показать его всем. Хоровод делает несколько общих танцевальных движений и аплодисментами благодарит авторов танца. После возвращения в круг участникам предлагается ответить на вопросы:

- ◆ Изменилось ли у них настроение после танца (если да, то как)?
- ◆ Почему, по их мнению, изменилось настроение?

После этого ведущий сам должен сделать общий вывод: «Переход к занятиям, связанным с большой двигательной активностью, может менять наше состояние. Если мы двигаемся под веселую музыку, то изменения наступают быстрее».

ЗАДАНИЕ 2. «ПИКТОГРАММЫ»

Пиктограмма — это емкое графическое изображение предметов, всякого рода информации. Вы все видели примеры пиктограмм, например, на дорожных знаках. Если на знаке крест-накрест нарисованы вилка и ложка — это, конечно, столовая или кафе. Красный крест — это больница или медицинский пункт. Если мы видим табличку с черепом и молнией — это сообщение «Не влезай, убьет». Давайте вспомним, с какими пиктограммами мы еще сталкиваемся в жизни?

После того как участники вспомнили, какие пиктограммы они видели, начинается само упражнение. Оно проходит в несколько этапов:

1. Участникам предлагается продумать, а потом нарисовать следующие пиктограммы: «Веселый праздник», «Глухая старушка», «Мелкий дождик», «Счастье». После окончания работы устраивается выставка пиктограмм, а затем проводится короткое обсуждение на тему: «Почему пиктограммы одного и того же содержания могут быть нарисованы по-разному?».

2. Группа делится на две команды. Командам предлагается самим придумать содержание пиктограмм и нарисовать их. Рисунков должно быть столько же, сколько человек в команде.

3. Одна из команд поочередно предъявляет свои рисунки, а другая должна угадать, какое содержание скрыто за ними. Побеждает та команда, которая угадывала лучше и более подробно могла объяснить ход своих рассуждений.

УПРАЖНЕНИЕ «РАДОСТЬ»

Участникам предъявляется пиктограмма с изображением эмоции радости. После того как все поняли, какую эмоцию изображает пиктограмма, ведущий просит объяснить: «По каким признакам мы можем определить, что человек испытывает радость?»

В конце упражнения проводится конкурс на самое радостное лицо.

УПРАЖНЕНИЕ «ЯРОСТЬ»

Участникам предъявляется пиктограмма с изображением эмоции ярости. После того как все поняли, какую эмоцию изображает пиктограмма, ведущий просит объяснить: «По каким признакам мы можем определить, что человек испытывает ярость!»

УПРАЖНЕНИЕ «ГНЕВ»

Участникам показывается пиктограмма гнева и предлагается определить, что это за эмоция. Каждый пытается изобразить эмоцию гнева. После этого проводится конкурс на «самый гневный гнев».

УПРАЖНЕНИЕ «ГРУСТЬ»

Участникам показывается пиктограмма грусти и предлагается определить, что это за эмоция. Каждый пытается изобразить эмоцию грусти. После этого проводится конкурс на «самую грустную грусть».

УПРАЖНЕНИЕ «УДИВЛЕНИЕ»

Участникам предъявляется пиктограмма удивления

После этого задается вопрос:

«Знаете ли вы, что удивление может быть выражено позами и жестами? Если знаете, то какими именно?»

После обсуждения проводится конкурс на самого удивленного. Чтобы все его участники были в равных условиях, ведущий рассказывает историю: В одной маленькой-маленькой стране был маленький-маленький город. В маленьком-маленьком городе жили маленькие-маленькие люди. Однажды маленькие-маленькие люди пошли гулять в маленький-маленький лес. В маленьком-маленьком лесу они увидели маленькое-маленькое дерево. На маленьком-маленьком дереве сидела маленькая-маленькая кошка и вила маленькое-маленькое гнездышко. Увидела маленькая-маленькая кошка маленьких-маленьких людей, удивилась и улетела.

Далее группа разбивается на две команды. Одна команда удивляется как люди, а другая — как кошка.

УПРАЖНЕНИЕ «ПЕЧАЛЬ»

Показывается пиктограмма печали. Учащиеся отвечают на вопросы:

- Какая эмоция изображена на пиктограмме?
- По каким признакам мы определяем, что это изображение печали или огорчения?
- Есть ли, кроме мимики лица, другие признаки, по которым мы определяем печаль или огорчение?

После ответов на вопросы проводится конкурс на самое печальное лицо. После того как подведены его итоги, следует напомнить детям о том, что если мы хотим показать признаки того или иного состояния, легче всего это сделать, вызвав в себе это состояние. Например, вспомнить что-нибудь печальное.

УПРАЖНЕНИЕ «АПЛОДИСМЕНТЫ»

Группа делится на четыре команды. Упражнение выполняется в несколько этапов. На каждом этапе играющие получают отдельную инструкцию.

1. *Мы все привыкли аплодисментами выражать свое отношение к тому, что делается на массовых выступлениях. Выступление любимых артистов сопровождается гром аплодисментов. А ведь от каждого зрителя исходит всего один хлопок. Если мелодия захватывает зрителя, они сопровождают ее хлопками в ритме музыки. Сейчас у нас будет музыкально-танцевальный конкурс.*
2. *Теперь каждая группа договаривается, какое произведение она будет исполнять. На согласование одна минута.*
3. *Теперь предлагаем всем танцевальным группам выступить со своими произведениями. Если выступление зрителям нравится, то они выражают свое отношение хлопками в ритме танца, а в конце выступления просто силой аплодисментов.*
4. *А теперь суперсоревнование. Две команды одновременно исполняют свой танец, а остальные будут зрителями (затем зрители и исполнители меняются местами). У исполнителей есть одна минута, чтобы согласовать танец. Зрители выражают свои симпатии, хлопая в ритме наиболее понравившегося танца.*

Подводя итоги конкурса, следует обратить внимание на то, что легче было поддерживать те группы, которые двигались более согласованно и участники которых смогли попасть в общий ритм.

ЗАДАНИЕ 3. «СЮЖЕТЫ-ЗАГАДКИ»

Семь участников получают карточки с текстами сюжетов (каждый по одному). Каждый получивший текст выбирает себе партнеров для проигрывания этюда (если это требуется). Всем дается 2—3 минуты на подготовку.

После каждого этюда проходит обсуждение. В процессе обсуждения зрители:

- 1) по увиденному восстанавливают сюжет;
- 2) определяют, какие эмоции демонстрировались и какими средствами исполнитель это делал.

Сюжеты для этюдов:

1) Про Таню (испуг — радость).

Наша Таня громко плачет, уронила в речку мячик. Тише, Танечка, не плачь, — не утонет в речке мяч.

2) В лесу (внимание — страх — радость).

Друзья пошли прогуляться по лесу. Один мальчик отстал, оглянулся — нет никого. Он стал прислушиваться: не слышно ли голосов. (Внимание.) Вроде слышит он шорох, потрескивание веток — а вдруг это волк или медведь? Но ветки раздвинулись, и он увидел своих друзей

— они тоже искали его. Мальчик обрадовался. Теперь можно идти домой.

3) Кот Васька (стыд).

Хозяйка испекла сметанный пирог к празднику и пошла наряжаться. Кот Васька прокрался на кухню и съел пирог. Хозяйка прибежала на шум и стала ругать Ваську. Ваське стало стыдно.

4) Кто съел варенье? (удивление — стыд).

Мама ушла на работу, а мальчик с кошкой остались дома. Мальчику очень захотелось попробовать вишневое варенье. Он не заметил, как съел все варенье в банке. Когда мама вернулась, она спросила: «Кто съел варенье?» — на что мальчик ответил: «Кошка». Мама очень удивилась: «Разве кошки едят варенье?» Мальчику стало стыдно за свой обман.

5) Соленый чай (отвращение).

Мальчик во время еды смотрел телевизор. Он налил себе чай и, не глядя, по ошибке вместо сахара положил в чашку две столовые ложки соли. Помешал, сделал первый глоток. «Какой противный чай!» — воскликнул мальчик.

6) Дюймовочка и майский жук (отвращение — гнев).

Майский жук перенес Дюймовочку с листа кувшинки на ветку дерева. Она ему очень нравилась, и он решил жениться на ней. Но Дюймовочке очень не понравился жук: он был таким толстым, блестящим и очень неприятным. Она совсем не хотела быть его женой! Жук очень рассердился на нее за это, затопал всеми шестью ногами и, слетев с ней с дерева, опустил ее на ромашку.

7) Гадкий утенок (презрение — печаль).

На птичьем дворе появилась утка с утятами. Все утята были обычные, а один какой-то неуклюжий, с длинной шеей. Все птицы невзлюбили гадкого утенка, они надменно говорили: «Какой он гадкий!» Даже мать-утка часто повторяла: «Глаза бы мои на тебя не смотрели!» Утки щипали его, куры клевали, а девушка, которая давала птицам корм, толкала его ногой. А утенок очень переживал такое отношение к себе, ему было очень грустно, что у него не было друзей.

УПРАЖНЕНИЕ «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Все сидят в кругу с закрытыми глазами, кроме ведущего и еще одного участника. Ведущий жестами и мимикой показывает какую-нибудь эмоцию. Тот, кому он ее показал, «будит» соседа и старается по-своему передать ту же эмоцию (игроки, уже передавшие эмоцию, наблюдают за происходящим молча). Игра идет по кругу. Последний игрок должен сказать, какую эмоцию ему передали.

Во время выполнения упражнения проходят два-три круга.

Заключительная часть.

Рефлексия:

- Чему я сегодня научился?
- Что я узнал нового о себе самом (о своих товарищах)?

Домашнее задание:

УПРАЖНЕНИЕ «САМОПОХВАЛА»

Участникам предлагается встать на какое-нибудь возвышение, например, на стул, и похвалить себя за то, что выполнял такие трудные задания.

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»
ЗАНЯТИЕ № 5 «АЛГОРИТМ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ»
(навыки принятия и исполнения решений)

Цель: Помочь подростку овладеть навыками:

- вычленять и точно формулировать проблему;
- прогнозировать ресурсы, которые необходимо привлечь для решения проблемы;
- осознавать, анализировать и оценивать свои реальные возможности в связи с решаемой проблемой;
- видеть и планировать действия по привлечению недостающих компонентов ресурсов для решения проблемы;
- планировать и осуществлять действия, направленные на решение проблемы.

Разминка.

УПРАЖНЕНИЕ «СОРВИ ШАПКУ»

Правила просты: двое участников, примерно одного роста, становятся друг против друга. Левые руки зафиксированы за спиной. На головах шапки. Задача — правой рукой сорвать шапку с партнера, при этом не дав сорвать свою. Игра может просто пойти в парах, а может быть организована по олимпийской системе, когда победители начинают соревноваться между собой, пока не будет выявлен чемпион по срыванию шапок.

Основное содержание занятия.

ЗАДАНИЕ 1. «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Упражнение проводится в три этапа.

1. На первом, тренировочном, этапе каждый участник встает и произносит фразу: «*Я красивый, потому что...*», — и подбирает аргументы в подтверждении того, что он красивый.

2. На втором этапе фраза другая: «*Меня любят, потому что я...*».

После того как все участники выполнили задание, проводится маленькое обсуждение услышанного. Необходимо, чтобы участники поняли, что их любят в основном за то, что они есть, т. е. любят те, кто от них ничего не требует.

3. Третий этап выполнения упражнения начинается с фразы: «*Меня уважают, потому что я...*»

Продолжение этой фразы вызывает затруднение. Детям трудно отделить «уважают» от «любят». Либо приводятся аргументы инфантильного содержания: потому, что я быстро бегаю, потому, что шевелю ушами, и т. д. Обобщая сказанное, ведущий подводит учащихся к мысли о том, что уважения заслуживают те, кто умеет делать что-то реальное и полезное.

Далее участникам предлагается вернуться к таблице умений, заполненной в тетради (см. занятие 7). Каждый, посмотрев в таблицу,

вспоминает, научился ли он за это время тому, чего делать не умел. Как правило, у каждого остается какое-либо нереализованное намерение.

Сразу после этого следует дать понять детям, что неисполненные намерения не должны оцениваться отрицательно:

«Конечно, лучше, когда человек, что-то наметив, выполняет задуманное, но ведь жизнь сложна — если ты не успел что-то сделать сегодня, то всегда можешь сделать завтра. Если, конечно, четко себе представляешь, что делать. А вот для того чтобы знать это, надо отчетливо представлять, чего тебе не хватает. Это называется осознать неиспользованный ресурс. А если вы поняли, что ваше неумение — это ресурс, вы можете многому научиться».

Ведущий предлагает учащимся ответить на вопрос: «Что вы сделали, чтобы овладеть тем умением, которого вам не хватало?»

В процессе рассказа выясняется, что у большинства неудача связана не с недостатком жизненных умений, а с несформированностью черт характера, в основном зависящих от волевого компонента (не могу заставить себя, забываю, нет времени).

Каждому из участников предлагается в тетради написать: «Я хочу... (научиться, стать, приобрести)». После чего, пропустив в тетради несколько строчек, участники пишут, почему им до сих пор не удается это сделать. Записывают они причины не в строчку, а в столбик. Желательно, чтобы этих причин было не больше пяти. После того как задание выполнено, предлагается пронумеровать ранее написанное по степени важности. Перед окончанием упражнения ведущий предлагает надписать у предложения «Я хочу...» слово «цель», а столбик с причинами, по которым не удалось ранее достичь цели, озаглавить словом «проблемы».

На этом ведущий прерывает выполнение упражнения, предупредив участников, что они к нему еще вернутся в конце занятия.

ЗАДАНИЕ 2.. «ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПЕРЕСКАЗ»

Методика проведения упражнения описана в ходе предыдущих занятий. Для пересказа предлагается отрывок из рассказа В. Голявкина «Забраться на дерево». После пересказа работа с содержанием текста продолжается.

Забраться на дерево

Вот, если она сумеет из леса выбраться, то скажет, как они все перед ней виноваты.

Но для этого ей, наверное, на высокое дерево придется вскарабкаться и с высоты увидеть дорогу или просвет.

Вот осина — высокое, крепкое дерево. Ствол гладкий. Ноги соскользнут, зато руки не исцарапает, как на сосне или елке. Много веток, за них легко ухватиться, они низко растут и часто расположены для удобства карабка.

Руками ствол обняла и обвила ногами, вдавила в кору каблук. Руки повыше перехватила, ноги подтянула, поднатужилась, вверх пошла, выше, выше...

Но руки соскользнули, ноги пришлось разжать, чтобы не грохнуться. Красные туфли с черными подметками и широкими толстенными каблу-

ками блестят от сырости, как леденцы, и скользят по гладкому стволу, как намыленные. Их лучше снять. Разутыми ногами ловчее ствол ухватывать.

Опять то же самое, только поднатужиться.

Перехватила, подтянулась, удержалась. Еще разок, и до сучка достала. Не виснуть сильно, а то ветка обломится: как мешок свалишься. Крепче в ствол упираться ногами. Чулки на коленках и лодыжках порвались и сквозь спиральные дырки выступает кровь — не обращать внимания.

Ногти на руках поломались, руки болят, но терпеть.

Волосы спутались, выбились, растрепались, лезут в глаза, мешают. Ноги в мокрых чулках безобразно на стволе раскорячены, — но никто не видит.

Покрасневшие руки, как крючки, вцепились в сучок, дрожат от напряжения, но держат. Наверное, она в этот момент на обезьяну похожа, хорошо ее никто не видит. А сама стерпит.

Слиться со стволом, чтобы не сбросило ее, как ненужный груз. Следующий сучок пропустить, а до того, повыше, дотянуться.

Ветки от упора потрескивают, побрякивают, покрикивают, но не ломаются, потому что их чувствовать надо, а не просто давить.

Наконец чувствуется высота. Теперь уже каждый новый сучок она ухватывает с наслаждением. Движение вверх у нее получается. Давно хочется вырваться из травы, кустов, разноперых деревьев и взглянуть поверх их макушек. Облака уже кажутся близкими, вот-вот заденет их головой, оттолкнет повыше, разгребет рукой в стороны и в просвете увидит дорогу. Добравшись до верхушки, она решила: всех виноватых простит. Если доберется до верха — ей все нипочем и простить, кого хочешь, ничего не стоит.

После окончания работы по пересказу отрывка участникам предлагаются вопросы для обсуждения:

Для чего девочке понадобилось лезть на дерево? (Когда участники формулируют, что девочка лезла на дерево, чтобы выйти из леса, на доску выносятся: «Цель — выйти из леса».)

Почему девочке понадобилось лезть на дерево? (Когда участники сфор-

мулируют, что девочка лезла на дерево потому, что ей необходимо было увидеть дорогу, на доску выносятся: «Проблема — не видно дороги».)

♦ *Как она решала эту проблему?* (После обсуждения вопроса на доску выносятся: «Задача — влезть на дерево».)

♦ *Легко ли* девочке было лезть на дерево? (При обсуждении этого вопроса необходимо, чтобы участники занятий не просто констатировали, что действия девочки потребовали приложения сил. Они должны четко представить себе, что, во-первых, девочка разбила решение задачи на этапы. Во-вторых, на каждом этапе она анализировала свои действия и корректировала их.)

До того как девочка влезла на дерево, она возлагала ответственность за то, что заблудилась в лесу, на других людей. Почему она решила их простить?

По окончании работы ведущий подводит итог:

*«Итак, если у нас что-то не получается, в первую очередь необходимо **осознать проблему**, которая требует решения. (Девочка заблудилась в лесу.)*

*После этого проблема **формулируется в категориях действия**. (Чтобы выйти из леса, надо увидеть дорогу.)*

*Эта новая **формулировка и становится целью**. Но, прежде чем удастся достичь этой цели, человек неизбежно столкнется с новыми проблемами, которые потребуют действия. (Чтобы увидеть дорогу, надо подняться на возвышение.)*

*Решение этих промежуточных проблем становится **задачами деятельности**. Задачи решаются через конкретную деятельность. (Девочка полезла на дерево.)*

*Деятельность обязательно **предварительно планируется**. (Сначала девочка выбирала дерево, потом решала, за какой сучок лучше ухватиться, и только потом выполняла то, что задумано.)*

Если задуманное не удастся сделать сразу, устраняются причины, мешающие действиям. (Туфли девочки скользили по стволу, и она их сняла.) И обязательно надо проявить волю и во что бы то ни стало выполнить задуманное».

Далее ведущий отмечает, что, если бы разговор шел не о жизненной ситуации, а о научной работе, можно было бы сказать, что действия идут по формуле: **«Осознание проблемы -> постановка цели —> формулирование задач —> выбор стратегии -> планирование -> контроль выполнения планов -> осознание результатов деятельности»**. Эту формулу можно называть **алгоритмом принятия решения**.

Ведущий может вынести алгоритм на доску или показать участникам ранее заготовленную табличку.

ЗАДАНИЕ 3. «ПРОГРАММА САМОВОСПИТАНИЯ»

Участники занятия возвращаются к записям, сделанным при выполнении упражнения «Закончи предложение» (задание 1).

В начале занятия каждый из вас записал цель, которой он хочет достичь, и сформулировал проблемы, которые ему мешают. Давайте обсудим те проблемы, которые вы для себя поставили на первое место.

После того как участники ознакомили друг друга с проблемой № 1, ведущий помогает сгруппировать проблемы по схожести. Опыт показывает, что в основном на первое место выходят две группы проблем. Это проблемы, связанные с неумением распределить время, и проблемы, порожденные неумением договариваться, просить или отказать. Далее необходимо изложить эти проблемы в виде задач, т. е. перевести их в категорию действия. Например, если проблемы связаны с неумением распределять время (не успеваю, не хватило времени, был очень занят), задача звучит так: *«Чтобы (далее указывается уже сформулированная цель), мне необходимо научиться распределять свое время»*. Естественно, каждый участник записывает в тетрадь формулировку задачи.

Далее участники, опираясь на свой опыт, предлагают пути решения проблемы. Это, прежде всего, некие искусственные приемы: составить режим дня, прежде чем начинать что-то делать; определить время, необходимое для выполнения. Могут предлагаться и ограничительные

меры: не смотреть телевизор до определенного времени, не играть на компьютере и т. д. После того как сформулировано несколько путей решения задач и каждый участник, при помощи ведущего и товарищей, выбрал для себя наиболее подходящее, делается запись в тетради: «Чтобы научиться (формулировка задачи), я решил в течение недели до следующего занятия (формулировка пути решения)».

УПРАЖНЕНИЕ «РАССМЕШИТЬ ПАРТНЕРА»

Два участника пересаживаются в центр круга. Один из выбранных игроков должен любыми средствами, во что бы то ни стало, рассмешить другого. Естественно, он не может его щекотать и вообще прикасаться руками. Если ему это удалось, то его товарищ становится смешашим и выбирает себе партнера. Желательно, чтобы поработало не менее 4—5 пар.

УПРАЖНЕНИЕ. «СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ»

По кругу передается клубок ниток. Тот, кому клубок достался первым, оставляет кончик нитки у себя, передавая партнеру клубок. Таким образом, к концу упражнения все участники будут держаться за одну нитку, растянутую по кругу. Передавая клубок, участник говорит, что он чувствует сейчас, чего он хочет для себя, чего желает другим.

ЗАДАНИЕ 4. «ПРОГРАММА САМОВОСПИТАНИЯ»

Участники возвращаются к записям, где у них обозначены проблемы (см. занятие 19). Работа ведется над проблемой № 2. Методика проведения упражнения описана в предыдущем задании..

В ходе занятия ведущий должен еще раз ознакомить учащихся с алгоритмом решения проблем (**«Осознание проблемы —» постановка цели -» формулирование задач -» выбор стратегии —> планирование —> контроль выполнения планов -* осознание результатов деятельности»**) и добиваться его сознательного применения. Алгоритм проговаривается несколько раз, записывается на доске и переносится в тетради учащихся.

УПРАЖНЕНИЕ «ХРОМАЯ ОБЕЗЬЯНА»

После того как участники занятия удобно расположились на стульях, они получают инструкцию: *«Задание, которое я вам дам, необходимо начать выполнять по команде "Начали " и продолжать его до команды "Стоп ". Если вы по какой-нибудь причине нарушите мою инструкцию, подайте сигнал — хлопните в ладоши. Итак, если вы отвлеклись, обязательно хлопните и продолжайте работать. Закройте глаза. Внимание, даю задание: не думать о хромой обезьяне. Повторяю, вы не должны думать о хромой обезьяне, а тем более представлять себе эту противную, кривляющуюся обезьяну. Начали!»*

Примерно через 30 секунд ведущий сам негромко должен хлопнуть в ладоши. Дело в том, что отвлекаются от задания все, но никто не хочет первым подать сигнал о том, что именно он не справляется с заданием. После хлопка ведущего участникам легче признаться в своей слабости. Обычно через 1—2 минуты хлопки приобретают характер жидких аплодисментов. На этом можно упражнение закончить.

Вывод делает сам ведущий, причем необидным, полушутливым тоном: «Да, занимались, занимались, а такое простое упражнение не очень получается».

ЗАДАНИЕ 2. «ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Для продолжения предлагается предложение: «Я самый главный, потому что я...»

УПРАЖНЕНИЕ «САМОПОХВАЛА»

Заключительная часть.

Рефлексия:

- ◆ Как они чувствовали себя во время занятий?
- ◆ Изменилось ли что-то в их отношениях с окружающими ?
- ◆ Считают ли они подобные занятия полезными ?
- ◆ Хотелось бы им продолжить работу?

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»

ЗАНЯТИЕ № 6 «ПРИЕМЫ ЭФФЕКТИВНОГО ЧТЕНИЯ»

(навыки работы с информацией)

Разминка.

УПРАЖНЕНИЕ «ПОЖЕЛАНИЕ»

Все участники садятся в круг, у ведущего в руках мяч.

Начнем работу с высказывания друг другу пожелания на сегодняшний день. Оно должно быть коротким, желательно в одно слово. Вы бросаете мяч тому, кому хотите пожелать, и одновременно говорите это пожелание. Тот, кому бросили мяч, в свою очередь бросает его следующему, высказывая ему свое пожелание. Будем внимательно следить за тем, чтобы мяч побывал у всех, и постараемся никого не пропустить.

Упражнение позволяет участникам обратить внимание друг на друга, объединяет группу для дальнейшей работы.

Ведущий: *Задания, включенные в наше занятие, не имеют определенного предметного содержания, однако их цель – научить вас приемам и способам работы с информацией любого рода. Приобретенные вами навыки помогут успешно работать с любой информацией, связанной с учебными дисциплинами или связанными с вашей руководящей деятельностью.*

С помощью техник, с которыми мы сегодня познакомимся, вы научитесь

- воспринимать и анализировать информацию,
- вырабатывать собственное мнение и обосновывать его,
- строить доказательства и умозаключения,
- ясно и конкретно выразить свои мысли,
- слушать, воспринимать и обдумывать мысли, доказательства, умозаключения партнера.

Основное содержание занятия.

ЗАДАНИЕ №1 «ДИСКУССИЯ С ВОПРОСАМИ»

Ведущий:

- **Каким образом современный человек получает знания? (Ответы детей)**
- **Почему люди читают книги, если есть телевизор, видео и другие средства получения информации?**

При обсуждении данного вопроса ведущий обращает внимание на то, что книга дает человеку больше возможности освоения и анализа широчайшего спектра информации:

- общаясь с литературным текстом, человек анализирует и усваивает информацию в удобном ему темпе,
- роман, повесть, рассказ научная статья, поэтическое произведение вызывает самый широкий спектр мыслей, чувств, ассоциаций.
- обращаясь к тексту литературного произведения еще и еще раз, в разном возрасте, с разным опытом, человек находит в нем новые ассоциации, мысли, чувства,
- чтение – это инструмент, посредством которого люди черпают новую информацию на протяжении всей жизни.

Вывод: важно научиться читать вдумчиво, получая наибольшее количество информации от прочитанного.

Изучение различных предметов обычно требует большого объема самостоятельного чтения, поэтому изучение и использование эффективных приемов чтения может улучшить восприятие и анализ прочитанного по любой теме.

ЗАДАНИЕ № 2 «ПЯТЬ СТРОЧЕК ПО ПРАВИЛАМ (СИНКВЕЙН)»

Слово «синквейн» произошло от французского числительного «пять». Это *стихотворение, которое состоит из пяти строчек, написанных по правилам.*

Сейчас я познакомлю вас с правилами написания синквейна, одновременно будем писать один коллективный синквейн.

1-я строчка — это название темы одним словом. Чаще это существительное, но может быть и местоимение. Например, Школа.

2-я строчка — это определение темы в двух прилагательных или причастиях.

Для работы над второй строчкой выслушать и записать на доску все наложения участников. Например: красивая, большая, средняя, начальная, любимая, веселая и т. д.

Затем предложить выбрать из этого лексического ряда любые два прилагательных, соответствующие индивидуальному восприятию.

3-я строчка — это три глагола, показывающие действия в рамках темы. Работа над ней идет так же, как над 2-й.

4-я строчка — фраза из четырех слов, показывающая отношение автора к этой теме.

Фразу из четырех слов предлагают все желающие, и любая может быть **записана** на доске.

5-я строчка ~ завершение темы. Как правило, это синоним первого слова, выраженный любой частью речи.

В результате работы может получиться следующее:

1 строчка	школа
2 строчка	красивая, большая
3 строчка	советует, учит, радуется
4 строчка	здесь много моих друзей
5 строчка	дом

Ведущий: Для освоения этого приема работаем по следующей схеме:

1. Написать один групповой (из расчета 5 групп) синквейн по теме «Лидер»
2. Свернуть, предлагаемый текст в синквейн.

УПРАЖНЕНИЕ «ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Для успешного делового лидера важно владеть информацией, уметь её передать и запоминать, так как не всегда услышанное или увиденное является достоверным или ценным. Эти упражнения продемонстрируют вам возникновение «информационного шума» (неумышленное искажение информации).

Вариант № 1. Несколько участников (5-7) выстраиваются в линию. Ведущий быстро шепчет на ухо первому участнику фразу. Необходимо передать информацию последнему, желательно без искажений.

Вариант № 2. Трое участников выходят из аудитории. Оставшимся зачитывается специальный текст. Чтение производится медленно, с выражением. Затем приглашается первый из вышедших, ему текст зачитывают скороговоркой. В аудиторию приглашается следующий участник, которому первый пересказывает содержание текста. Второй пересказывает третьему. Участники наблюдают, как нарастает информационный шум. Когда третий перескажет услышанное, все участники обсуждают динамику и причины возникновения неточностей.

Вариант № 3. Один участник выходит из аудитории. Ведущий предлагает назвать любую поговорку и разделить на количество команд, соответствующее количеству слов в поговорке. По команде ведущего каждой команде необходимо одновременно произнести свое слово. Задача вошедшего участника- понять, о чем речь.

Ведущий обращает внимание на то, что для того чтобы осмыслить информацию и выдвигать собственные идеи, необходимо прежде всего научиться её (информацию) систематизировать и обобщать. В этом поможет следующий прием.

ЗАДАНИЕ №3 «ТАБЛИЦА ПМИ»

1. Ведущий знакомит участников с правилами заполнения таблицы ПМИ. Эту таблицу придумал Эдвард де Боно. Он родился на Мальте, окончил Оксфордский университет. Доктор медицинских наук, доктор философии Кембриджского университета, ведущий специалист в области развития практических навыков мышления. Им написано 45 книг.

Цель использования таблицы — формирование разнообразного отношения к тексту. Выглядит таблица так:

П	
М	
И	

В графу П («плюс») вписывают все те факты, элементы текста, которые либо вызвали положительные эмоции, либо могут считаться «хорошими» для чего-то, для какой-то цели и т. п.

В графу М («минус») вписывают все то, что не понравилось, вызвало неприязнь (может, скуку), осталось непонятным (неприятно непонятным), либо является недостатком для осуществления некоей цели.

В графу И («интересно») вписывают все, о чем бы хотелось узнать поподробнее, что было бы интересно проверить, т. е. все интересное. (Некоторые записывают интересное в графы П и М. Подобное возможно, но учащимся следует напомнить, что в графе И должно быть «больше любопытства».)

2. Участники получают листы с текстом читают его и в тетрадях заполняют таблицу ПМИ.

Ведущий: Деловое общение предполагает необходимость вести переговоры или передавать информацию в сложных ситуациях, например, с человеком который не хочет вас понимать или не заинтересован в этом.

Иногда нужно постараться приспособить окружающих под себя, иногда –самому приспособиться под окружающих.

УПРАЖНЕНИЕ «ДИСКУССИЯ»

Участники объединяются в тройки. В каждой тройке один из участников исполняет роль «глухого-и-немого» (ничего не слышит и не может говорить), второй- «глухой-и паралитик» (говорит и видит, но не жестикулирует), третий – «слепой-и-немой» (слышит и показывает) Тройкам по очереди предлагается выполнить задание: договориться о месте и времени встречи, о подарке имениннику и т.д.

Для того, чтобы участники не забывали о своей роли и помнили «амплуа» партнеров, «название» пишется на бумаге, которая прикрепляется на грудь или повязывается в виде полосы на голову.

Ведущий: *Существуют профессии (например: журналист, социолог), где умение задавать вопросы является одним из важнейших профессиональных умений.*

Умение задавать вопросы — сложное, но очень необходимое умение. Учиться этому можно всю жизнь. Сейчас мы начнем осваивать это сложное дело. Давайте условно разделим все вопросы на два вида — «тонкие вопросы» и «толстые вопросы».

«Тонкий вопрос» — это вопрос простой, конкретный, фактологический. На этот вопрос можно ответить или очень четко, односложно, или просто

«да», «нет». Например: «Ты любишь мороженое? Ты был в Греции? Как тебя зовут? Который час? Какое сейчас время года? Как фамилия Президента России?» и т. п.

«Толстый вопрос» предполагает развернутый, подробный ответ с объяснением. Это проблемный вопрос. Например, «Почему облака плывут по небу? Зачем читать книги? Почему растениям нужен свет? Почему Иван-царевич женился на лягушке? Как устроена мельница?» и т.

Вспомните таблицу ПМИ, по разделу «Интересно» попробуйте задать вопросы.

Ведущий выслушивает предложения участников и заполняет общую таблицу на листе ватмана. Таблица может выглядеть примерно так:

«Тонкие вопросы»	«Толстые вопросы»
Кто?	Объясните, почему?
Что?	Почему вы думаете?
Когда?	Что, если...?
Как зовут?	В чем различие?
Было ли?	Зачем...?
Верно ли?	

ЗАДАНИЕ № 4 «ЗНАКОМСТВО ПО ЛОТЕРЕЕ, ИЛИ СЛУЧАЙНОЕ ИНТЕРВЬЮ»

У ведущего приготовлены любые карточки с картинками, разрезанные на две части (половинок должно быть столько, сколько участников в группе).

Каждый участник вытягивает **из коробки (или шапки)** одну часть карточки, затем находит партнера, у которого вторая половина этой карточки.

Вы объединились в случайные пары. Конечно, все вы давно знакомы, но все ли вы знаете о том человеке, с которым вас объединила наша игровая лотерея? Попробуйте с помощью вопросов узнать о своем партнере что-то новое или уточнить то, что вам кажется известным.

1. Сейчас каждый из вас придумает и запишет в свою тетрадь вопросы, которые он хочет задать партнеру.

Когда работа над вопросами закончена, ведущий дает следующее задание:

2. А теперь задайте друг другу ваши вопросы, поговорите о чем-либо интересном для каждого. Задача — лучше узнать друг друга.

ЗАДАНИЕ № 5 «IDEAL»

Это занятие поможет вам освоить прием решения проблем при чтении текста.

Дж. Брэмсфорд разработал способ, который называется IDEAL.

Этапы стратегии IDEAL

- I — Выделите в тексте проблему.
- D — Опишите ее (выявите ее суть).
- E — Определите варианты подходов к решению проблемы.
- A — Действуйте (решайте).
- L — Сделайте вывод, проведите рефлекссию своей работы.

В качестве текста для работы предлагается басня И.А Крылова «Лебедь, щука и рак»

Задание выполняется в несколько этапов.

Ведущий читает вслух первую часть текста.

2. После того как участники прослушали отрывок из текста, им раздаются листы с распечаткой первой части и предлагается решить поставленную автором проблему, которую необходимо сформулировать самостоятельно. Каждый участник заполняет четыре раздела таблицы (1—4):

Лист для решения проблем

1.	1 — Выделите в тексте проблему. Какую главную проблему должны решить герои?	
	2. D — Опишите ее (выявите ее суть). Какой важной информацией снабдил вас автор?	
3.	3. E — Определите варианты подходов к решению проблемы. Каковы, на ваш взгляд, три главных способа решения проблемы?	
	4. A — Действуйте (предложите решение). Какой из выбранных вами способов наилучший? Почему?	
5.	5. L — Сделайте вывод, проведите рефлекссию своей работы	

3. Затем группа делится на команды по 5—6 человек. Каждая команда собирает «банк решений», причем каждое решение доказывается автором и обсуждается в команде.

4. Каждая команда рассказывает о своих решениях и их обоснованиях. Ведущий составляет общий «банк решений», обращая внимание участников на то, что у одинаковых решений могут быть разные обоснования.

5. Ведущий читает вторую часть текста.

6. После этого каждый участник самостоятельно заполняет последний, пятый, раздел таблицы, отвечая на вопросы:

- ◆ *Было ли у меня решение, близкое к авторскому?*
- ◆ *Что помогло мне принять решение (информация в тексте, собственные дополнительные знания)?*

♦ *Что мешало мне (невнимательно слушал(а) и читал(а) текст, не проанализировал(а) ситуацию, не хватило фантазии, не воспользовался(лась) собственным опытом, дополнительными знаниями)?*

Выполнив задание, все участники садятся в круг. Желающие могут поделиться своими выводами из последнего раздела таблицы. Ведущий еще раз обращает внимание участников на значимость всех этапов работы с информацией **стратегии IDEAL**.

Заключительная часть

Рефлексия:

- Что нового я сегодня узнал?
- Что показалось сложным или не совсем понятным?
- Что было самым интересным?

Приложения к занятию № 6

«Пять строчек по правилам (синквейн)»

1. тема: _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Текст

«Здравствуй, Союз!»

На днях тебе исполняется пятнадцать лет! Вроде бы только пятнадцать, но как это много! Пятнадцать долгих лет ты был вместе с нами, с ребятами со всей Тамбовщины. Пятнадцать лет ты нас радовал своими проектами и программами, своими ассамблеями!

Я хочу пожелать тебе оставаться таким же молодым, идти в ногу со временем, никогда не стареть. Пусть с каждым годом к тебе приходит все больше и больше активных, ярких и талантливых ребят. Пусть на благо Союза трудятся только грамотные, отдающие себя целиком без остатка, люди!

Все-таки здорово, что ты есть на свете! Что любой ребенок может просто прийти к тебе, и ты его примешь, заинтересуешь, научишь чему-то новому, подаришь друзей. Ты как луч солнца в повседневной жизни школьника.

Упражнение «Испорченный телефон» (вариант № 2)

Текст «Отрывки из личного дневника активиста»

Я вспомнил недавно, как я пришел в Союз, и как страшно было мне попасть в огромный, ритмичный безостановочный мир Союза.

«Да кто ты вообще такой? Чего ты стоишь? А на что ты способен?»- спрашивал я себя постоянно. И терялся, не зная, что могу ответить на эти вопросы.

Теперь понимаю, что лучше любого ответа будут поступки - только они указывают на достоинства и дают характеристику любому человеку.

Этому меня научил Союз. Он показал, что жизнь - это действие, движение вперед, конкретные дела.

«ТАБЛИЦА ПМИ»

П	
М	
И	

Задание № 3 «Таблица ПМИ»

Текст «Отрывки из личного дневника активиста»

Я вспомнил недавно, как я пришел в Союз, и как страшно было мне попасть в огромный, ритмичный безостановочный мир Союза.

«Да кто ты вообще такой? Чего ты стоишь? А на что ты способен?»- спрашивал я себя постоянно. И терялся, не зная, что могу ответить на эти вопросы.

Теперь понимаю, что лучше любого ответа будут поступки - только они указывают на достоинства и дают характеристику любому человеку.

Этому меня научил Союз. Он показал, что жизнь - это действие, движение вперед, конкретные дела.

А тогда ведь я всего этого не знал. И идти вперед мне помогали только азарт, упрямство и постоянный вызов новому, неизвестному миру, который на тот момент я наблюдал лишь сквозь узкую щёлку., не осмеливаясь открыть эту дверь.

Представляю, сколько ребят сейчас стоит перед этой дверью, с содроганием подбирая нужный ключ...И, может, они, как и я когда-то, нуждаются в совете.

Лично мне кажется, что изначально проблема в том, что перед новым и неизведанным в жизни мы часто теряемся. Нас охватывает страх рискнуть, страх стать непонятным. А позади, манящим огоньком сверкает прелесть родного мира, в котором каждый уголок изведан, каждая пылинка имеет знакомое лицо. Там ждет мягкая перина спокойствия и уверенности, теплое одеяло опыта прошлых дней. Так хочется развернуться и пойти назад, в свой уютный мирок.

Но ведь туда ты всегда успеешь, а вот дверь в новый мир может навсегда затеряться. И пусть оттуда тянет дымкой неопределенности и слегка сквозит, но если бояться простудиться от легкого ветерка, то никогда не изведать величия норд-оста. Важно понять, что это ветер перемен, и сегодня он ждет именно тебя. Потерять ключ от двери - значит потеряться в собственной жизни.

Сложно представить, что один неверный шаг мог и меня привести в растерянность. Мне помогли лишь друзья, которых, как бы странно, может быть пафосно это и не звучало, я нашел здесь, в Союзе. Теперь как поется в одной песенке, «наш девиз - всегда быть вместе!»

ПРОГРАММА «АКАДЕМИЯ УСПЕХА»
ЗАНЯТИЕ № 7 «ШАГИ ТВОРЧЕСТВА»
(развитие навыков творчества)

Цель:

- Стимулировать мотивацию участников группы к творчеству: создать условия для «запуска» процесса интуитивного, разнонаправленного мышления и интеграции логического и интуитивного мышления;
- создавать условия для переживания и осознания интеллектуального удовольствия, сопровождающего процесс создания нового – творческий процесс, в каких бы видах деятельности он не происходил.

Разминка.

УПРАЖНЕНИЕ «КОМПЛИМЕНТ»

Это упражнение уже не раз выполнялось в ходе предыдущих занятий, но, с учетом задач раздела, «Комплимент» необходимо исполнить необычно, как «упражнение с внутренней бесконечностью». Поэтому мальчики выполняют упражнение так, как это сделали бы мушкетеры, увидевшие королеву, а девочки — как Золушка, попавшая на бал.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ

Чей комплимент вам показался самым необычным или самым неожиданным?

Что помогло придумать необычные комплименты?

Просто ли было озвучить необычный комплимент?

Почему?

Основное содержание занятия.

ЗАДАНИЕ №1.

Сначала ведущий объясняет, что все, что создается человеком, называется предметом его культуры: и шкаф, и стол, и стул. А пользуемся мы как предметами современной культуры (телевизор, компьютер), так и предметами древней культуры. В древности человек еще не успел накопить теоретических знаний, а потому древние предметы культуры — это, прежде всего, модели естественного и универсального инструмента, который был у человека, т. е. его руки.

А теперь назовите предметы древней культуры, которыми мы все до сих пор пользуемся, и обязательно объясните их «ручное» происхождение.

Участники называют расческу, грабли, тарелку, чашку и т. д.

Иногда человек создавал предметы культуры, подсмотрев что-то похожее в природе. Так, наблюдая за полетом птиц, он понял, что перья помогают птицам парить в воздухе, и приделал к своим стрелам оперение. А теперь назовите предмет древней культуры, не похожий ни на что из того, что окружало человека. А мы им до сих пор пользуемся. (Колесо.)

Теперь давайте попробуем пройти путь гениального открытия древнего человека. Для этого представим себе, как рассуждал человек, когда изобретал колесо. Здесь следует опираться на знания, полученные на уроках истории Древнего мира, используя сведения о способах передвижения, которые были известны людям до изобретения колеса (ходьба, перенесение предметов на носилках, использование животных, санки-волокуши).

Шаг 1 — сформулируем проблему.

На доске или листе ватмана рисуется следующая таблица:

Что есть	Почему это не устраивает	Что нужно

Участники вместе с ведущим заполняют таблицу. В итоге в графе «Что нужно» появляются основные параметры для формулировки проблемы. Это может быть следующее

перечисление: двигаться быстрее, перемещать больше грузов, затрачивать меньше усилий. Говоря современным языком, проблема формулируется следующим образом: «изобрести что-то, что поможет легко и быстро перемещать больше людей и грузов» (проблема выписывается на лист ватмана или доску). Для облегчения работы подчеркнем ключевые слова в формулировке проблемы.

Шаг 2 — проанализируем «свой» опыт, попробуем решить проблему в рамках этого опыта.

Участники вместе с ведущим заполняют следующую таблицу:

Формулировка проблемы		
Известный опыт перемещения	Идеи по усовершенствованию	Решена ли проблема?

В процессе работы участники группы приходят к выводу, что известными способами проблему решить нельзя, так как предложенные идеи не «перекрывают» проблему целиком (перемещать больше, быстрее, не прикладывая больших усилий).

Шаг 3 — предлагаем новые, неизвестные способы решения проблемы.

Поскольку изобрести колесо заново участники не могут, им предлагается смоделировать путь поисков древнего изобретателя. Для этого участники делятся на четыре группы, и каждая из групп пытается найти ответы на следующие вопросы:

Что в окружающем мире могло натолкнуть человека на идею использования качения?

Опишите этапы осуществления изобретения (от идеи качения до колеса в тележке).

Результаты работы групп представляются ими в качестве рисунков, схем, таблиц, выполненных на отдельных листах ватмана. Ведущий объясняет, что проделанная группами работа связана с четвертым шагом творчества, когда изобретатель разрабатывает свою идею, т. е. проверяет ее истинность и осуществляет. Причем этап осуществления идеи может быть и достаточно коротким, и очень длительным.

После завершения работы групп ведущий развешивает на стенах таблицы и рисунки, выполненные участниками при работе с каждым шагом. Затем группа вспоминает все этапы работы. Это шаги творчества. Ведущий перечисляет их и выписывает на отдельном листе.

Шаги творчества

Шаг 1 — сформулируй проблему.

Шаг 2 — проанализируй имеющийся опыт, попробуй решить проблему в рамках этого опыта.

Шаг 3 — предложи новые, неизвестные способы решения проблемы.

Шаг 4 — проверь истинность новой идеи, осуществи ее.

УПРАЖНЕНИЕ «Я УСТАЛ!»

Участники должны с разной интонацией произнести фразу: «Ох, как я устал!» Это упражнение похоже на «Самопохвалу», но хвалит себя каждый индивидуально, а вот «устают» все вместе. Произносить фразу начинает один, потом вступает следующий и т.

ЗАДАНИЕ № 2.

Каждая группа должна придумать название «племени» и «секретный» язык, на котором общаются его члены.

Секретный язык составляется из односложных и двусложных слов (звукосочетаний), которые можно подкреплять жестами. Например: звукосочетание «А-А-А» обозначает движение, а если произнести «А-А-А» и помахать рукой, это означает «принести в руках» или «дать». Через 15 минут членам племени придется общаться на «секретном» языке. Общение должно быть таким, чтобы они понимали друг друга и могли действовать вместе.

Для выполнения этого задания ведущий заранее готовит карточки с поручениями для «племен».

Поручения составляются с учетом характеристики помещения, где проходят занятия. Сами поручения не должны быть сложными: перенести что-то, передать что-то, поздороваться и т. д. Далее работа идет в два этапа.

У нас здесь три племени. Каждое племя общается на своем секретном языке. Ваша задача — в процессе выполнения заданий разгадать секретный язык других племен. Каждое племя будет выполнять задания по очереди, остальные в это время будут наблюдать.

От одного «племени» выделяется «переводчик», который получает карточку с поручением. После этого «переводчик», пользуясь «секретным» языком, передает каждому члену племени поручение, указанное в карточке, и те должны его выполнить. После того как прошел первый круг, игра повторяется с новым «переводчиком», который получает новую карточку с заданием. Пока каждое племя работает, другие наблюдают за происходящим и пытаются расшифровать их язык.

После окончания первого этапа ведущий обращается к «племенам»:

«Вы слышали и видели, как общались другие племена. Конечно,

кто-то разгадал особенности чужого языка. Сейчас каждое племя составит по одному поручению для другого племени (ведущий распределяет, кто для кого готовит поручения). А общаться на чужом языке будет тот из вас, кто внимательно смотрел и слушал и думает, что он понимает чужой язык. Ваша задача — выполнить все буквально, так, как вы поняли, с учетом особенностей своего языка».

Племенам дается 5—7 минут на подготовку. После того как поручения готовы, представители племен пытаются передать их на чужом языке. Если поручение не выполнено, «племя» объясняет, что оно поняло из сказанного и как это следовало передать на их языке.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ

- Как создавался секретный язык племен, в чем возникли трудности?
- Получилось ли общение на секретном языке членов одного племени? Что помогало, какие были трудности?
- Как расшифровывали чужой секретный язык, какие приемы при этом применяли?
- Удалось ли общение с другим племенем?
- Что помогало, что мешало?

Это задание — хороший повод для ведущего еще раз напомнить о сути процесса творчества в разных видах деятельности, в том числе и в общении.

УПРАЖНЕНИЕ «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ГАЗЕТЕ»

Группа делится на подгруппы по 5—6 человек — это экипажи космического корабля. На полу разворачиваются газеты (по числу экипажей) — это космический корабль. Задача экипажа — всем без исключения разместиться на своем космическом корабле.

По команде ведущего экипажи занимают свои места на корабле (весь экипаж должен разместиться на газете). Затем газеты сворачиваются вдвое, и игра повторяется. Газеты уменьшаются до тех пор, пока хотя бы один экипаж находит способ занять «космический корабль» всем экипажем.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ

Какие чувства вы испытывали, когда задача казалась неразрешимой?

Удалось ли справиться с возникшими чувствами?

Если да, то как это происходило?

Когда возникла идея придумать новый способ размещения?

Ведущий может поговорить с участниками о том, что период, когда задача кажется неразрешимой, — это один из закономерных этапов творчества, и связанное с этим раздражение, а иногда даже и

отчаяние — это тоже нормально. Главное — уметь преодолеть этот период и продолжать искать новые идеи.

ЗАДАНИЕ 1

Задание выполняется в два этапа.

Этап 1

Участники делятся на подгруппы по 4—5 человек. Всем подгруппам предлагается для решения одна задача. Условие задачи необходимо напечатать на карточках и раздать каждой подгруппе или выписать на доске. Во всяком случае текст задачи должен быть у участников в процессе решения. (Если кто-то из участников знает ответ, он выводится из подгруппы и вместе с ведущим становится наблюдателем.)

К реке одновременно подошли два путника, которым необходимо попасть на противоположный берег. Переправиться можно только в лодке, которая стоит у берега, но лодка маленькая и выдерживает только одного человека. При каком условии оба путника переправятся на противоположный берег?

{Ответ: задача решается при условии, что путники подошли к реке с разных сторон, то есть находятся на разных берегах реки.}

После того как все подгруппы справятся с решением, проводится короткое обсуждение.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ

Как проходил процесс решения?

Помогало ли вам то, что вы работали вместе с другими участниками, или мешало, почему?

◆ Было ли на каком-то этапе ощущение, что задачу решить невозможно, что условия некорректны, почему?

Это задание — хороший повод для ведущего поговорить с участниками об этапах творческого процесса, о том, что иногда собственные стереотипы мешают человеку шире взглянуть на проблему, понять, какие ограничения диктуются условиями, а какие нет.

Этап 2

Участники снова делятся на подгруппы по 4—5 человек, но так, чтобы все получили новых партнеров для работы. Каждой подгруппе выдается по 6 фишек и карточки с заданием.

Задача :

Изменив местоположение одной фишки (см. схеме), нужно добиться того, чтобы на каждой оси

• • • • лежало по четыре фишки.

Ответ: Одну из фишек, расположенных по горизонтальной оси, надо переложить на фишку, находящуюся на пересечении осей.

После того как все подгруппы справятся с решением, снова проводится обсуждение.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ

Как удалось справиться с заданием, помог ли опыт решения предыдущей задачи?

Удалось ли «шире» посмотреть на задачу (отойти от стереотипов!)?

Кто первый предложил решение, как пришло это решение, расскажите об этом.

Какие чувства вы испытывали в процессе решения задачи?

РЕФЛЕКСИЯ:

Чему я научился?

Смогу ли я использовать свои знания, чтобы изобрести что-то новое?

|

