



ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС
ЛИДЕРОВ И РУКОВОДИТЕЛЕЙ
ДЕТСКИХ И МОЛОДЕЖНЫХ
ОБЩЕСТВЕННЫХ ОБЪЕДИНЕНИЙ
«ЛИДЕР XXI ВЕКА»

**Методические материалы по подготовке и
проведению мероприятий для обучающихся
образовательных организаций по теме
«Игротехника»**



Сценарий занятия на тему «Игротехника»

Цель: повышение уровня практических знаний обучающихся о возможностях игрового взаимодействия

Задачи:

- формирование навыков эффективной командной работы в данной группе;
- обучение приемам организаторской деятельности;
- создание атмосферы сотрудничества и сотворчества

Возрастная категория: 14-18 лет

Форма проведения: практикум

Методы работы: игры и практические упражнения

Время проведения: 60 мин

План:

- Вступление
- Разминка
- Групповое обсуждение
- Практические упражнения
- Теоретический материал
- Социодраматическая игра
- Обсуждение и завершение

Ход занятия

| Тема | Содержание | Время |
|-------------------|--|--------------|
| Вступление | <p>В современной науке термины «игра», «игровое взаимодействие», «игровая деятельность» наконец-то стали достаточно распространенными научно-обоснованными понятиями. С игры постепенно снимается «клеймо» пустяка, забавы, развлечения, игра становится серьезным инструментом профессиональной деятельности.</p> <p>Игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон видел единственно правильный путь в игре, которая представлялась ему одним из практически полезнейших занятий. Так, игру в шашки он ставил рядом с искусством счета и геометрией. Фактически Платон приравнивал игру к искусству!</p> <p>Сегодня мы с вами узнаем, какие существуют игры, когда и при каких условиях в них играют.</p> | 3 мин |
| Разминка | <p>Итак, первым этапом любой игры является настройка на нее (разминка). Каждую группу людей, можно условно назвать сложным ансамблем или сложным оркестром. Как и оркестр, группа требует своей настройки (разминки).</p> <p>Например, настройка «Дождь». Это когда мы берем левую ладонь, раскрываем ее, затем по очереди, сначала одним пальцем хлопаем по ладони, потом еще одним (капельки</p> | 5 мин |

| | | |
|--------------------------------|--|---------------|
| | увеличиваются, начинается «дождь»), потом тремя, четырьмя и всей ладонью (пошел «ливень»). После чего, если это необходимо, «дождик» может прекратиться (действия осуществляются наоборот, по убывающей). Таким образом, создается в группе тот своеобразный ритм, который позволяет участникам почувствовать свою сопричастность с коллективом и настроиться на единый лад. | |
| Групповое обсуждение | Давайте вместе с вами обсудим – «Зачем нам игра?» Участники разделяются на рабочие микрогруппы, и записывают на бумаге, как игра может помогать в разных сферах жизни, где она может применяться. | 5 мин |
| Практические упражнения | Существуют различные классификации игр. Чему могут быть посвящены игры? Игры на знакомство: 1. Все участники сидят в кругу. Каждый находит себе партнера по игре, сидящего напротив (желательно, чтобы это не были друзья или хорошие знакомые). В течение одной минуты, по сигналу ведущего, партнеры стараются узнать друг о друге как можно больше. Вставать с места нельзя. Когда время заканчивается, партнеры презентуют друг друга, рассказывая о том, что они узнали. 2. Участники сидят в кругу на стульях (свободных стульев быть не должно). Ведущий стоит в центре круга и говорит: «Ветер дует на тех, кто...» и называет какой-нибудь внешний признак, который есть у участников, например: на тех, кто в черных ботинках. Участники в черных ботинках меняются между собой местами (с соседями меняться местами нельзя). Задача ведущего – занять свободное место. Тот из участников, кто не успел занять место, становится ведущим. | 10 мин |
| | Игровые методы концентрации внимания: «Дотронься до...» Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Все должны мгновенно сориентироваться, обнаружить в окружающем пространстве или у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются, кто не успел – ведущий. «Тайная строка» Участники сидят в кругу. Один из них задумывает строчку из известной песни или стихотворения, состоящую из 6-7 слов. Участники могут задать загадавшему строку 10 вопросов. В 6 или 7 ответов (смотря сколько слов в строке) он должен включить по одному слову из этой строки. Слова нельзя изменять по падежам, временам, числам и т.д. Предлоги включаются вместе со следующим словом. В ответах слова появляются в любом порядке. | 10 мин |
| | Игры на повышение взаимодействия в группе: «Фломастеры» | 15 мин |

| | | |
|-------------------------------|---|--------------|
| | <p>Материалы: фломастеры – по количеству человек в группе (возможна замена фломастеров на трубочки из бумаги). Место проведения и исходное положение участников: комната делится прямой линией на 2 игровые зоны – «зона обсуждения» и «зона молчания». В «зоне молчания» на полу находятся фломастеры. Задание: поднять одновременно с пола все предметы, при этом:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 человек может касаться только одного предмета, * в воздухе одновременно может находиться только один предмет. <p>Правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. У группы на выполнение задания есть 20 минут. 2. Когда группа готова выполнять задание, она сигнализирует ведущему. Ведущий дает команду: «Время». Группа переходит в «зону молчания» и начинает выполнять задание. 3. При нарушении задания ведущий говорит об этом, группа переходит в «зону обсуждения», ведущий приводит в исходное положение материалы (соединенные фломастеры разъединяются). 4. Участники группы могут разговаривать, только когда все они находятся в «зоне обсуждения». За нарушение этого правила – штраф во времени 1 минута. 5. Когда задание выполнено, ведущий говорит об этом группе. Примечание для ведущего: два и более фломастера, устойчиво соединенных вместе, рассматриваются как один предмет. Участники должны догадаться об этом самостоятельно. <p>«Башня»</p> <p>Материалы: обойная бумага длиной 1 метр; скрепки (40–50 шт.); скотч длиной 1 метр.</p> <p>Задание: из предложенных материалов построить башню как можно большей высоты.</p> <p>Правила:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. У группы есть 10 минут на обсуждение тактики выполнения задания, во время обсуждения нельзя ничего записывать и трогать материалы. 2. По истечении времени обсуждения, группа приступает к выполнению задания по команде ведущего: «Время», при этом задание выполняется молча. За произнесенное слово – штраф во времени 2 минуты. 3. Участники не должны касаться построенной башни при проверке задания. 4. На выполнение задания у группы есть 10 минут. <p>Примечание для ведущего: построенная башня может опираться на посторонние статические предметы (стена, шкаф, стол и т.п.). Участники должны догадаться об этом самостоятельно.</p> | |
| Теоретический материал | Отдельным блоком можно выделить ролевые и сюжетно-ролевые. Ролевые игры представляют собой разыгрывание или выполнение определенной роли. Они не сводятся к | 5 мин |

| | | |
|--|--|------------------------------------|
| | <p>воспроизведению дословно описанных действий персонажа, как при разыгрывании пьесы. Задается только социальная роль и игровая ситуация, конкретные же действия, участники определяют сами.</p> <p>Проходят подобные игры гораздо дольше обычных. Основные задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание и сплочение коллектива, команды; 2. Выработка навыков эффективного взаимодействия в команде; 3. Возможность открыть в свободной, игровой атмосфере в себе и других те качества, которые зачастую в обыденной жизни не проявляются; 4. Высвечивание общих проблем коллектива и динамика группового взаимодействия формального и неформального. | |
| | <p>«Королевство»</p> <p>Вся группа садится полукругом в одном конце комнаты, большая часть пространства комнаты остается свободным (необходимо, чтобы были лишние стулья, другая мебель).</p> <p>1-й этап. Участникам предлагается создать свое королевство, для этого необходимо, чтобы кто-то стал королем... Королем становится желающий, он садится там и так, как ему хочется (и переносит туда свой стул). Затем король выбирает себе королеву и наследника, сажает их туда и так, как ему хочется. Далее королева выбирает себе придворного шута и советника. Наследник – придворную даму и маршала королевской армии (если группа небольшая, то каждый выбирает одного человека). Далее по такой схеме создается королевство. Роли придумываются в зависимости от количества человек в группе. Роли могут быть следующие: придворный доктор, судья, фаворит королевы, солдат, повар, сапожник, пограничник, посыльный, парикмахер, промышленник, рабочий и т. д. (участники могут сами придумывать роли, необязательно регламентировать этот процесс). Итак, в конце концов, все занимают те места в комнате, на которые их поместили. Ведущий фотографирует «королевство» или снимает панорамно на камеру.</p> <p>2-й этап. У каждого есть возможность одного хода:</p> <p>А. Он либо меняет свою роль и (или) свое место (другими словами – меня сделали пограничником, а я хочу быть советником короля, я меняюсь местами с советником; или меня устраивает то, что я пограничник, но мне кажется, что мне нужно находиться в другом месте – ближе к королю или, наоборот, подальше от всех).</p> <p>Б. Либо он оставляет себя как есть, а меняет кого-то ролями или местами.</p> <p>Каждый делает свой ход, ведущий снова фотографирует «королевство» или снимает на камеру.</p> <p>Круг считается законченным, когда все участники сделали по одному ходу. Затем начинается второй круг по таким же правилам. В ходе игры целесообразно делать 2–3 круга. До тех пор, пока не закончился круг, участник не может сделать еще один ход!</p> | <p>15-20 мин</p> |

| | | |
|--------------------------------|---|--------------|
| | <p>После этого все садятся в общий круг, начинается обсуждение. Материалом для анализа являются ответы на следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Какие роли вы занимали в процессе игры? • Как вы действовали в ходе игры? Меняли свое место и роль, роль другого, менялись с кем-либо, меняли местами других и т. д.? • Что вы чувствуете после выполнения упражнения? • Удовлетворены ли вы процессом игры? • Были ли для вас неожиданными ваши роли? | |
| Обсуждение и завершение | <p>Конечно же, для того чтобы использовать игры в своей практике, необходимо не только знать во что играть, но и знать, как!</p> | 5 мин |

Принципы успешного игрового взаимодействия

Результативность игрового взаимодействия, как, впрочем, и любого взаимодействия вообще, обеспечивается совокупностью четырех основных принципов. Эти принципы универсальны, их понимание позволяет нам очень быстро, гибко и мобильно искать и находить различные решения сложившихся ситуаций взаимодействия.

Первый принцип – это принцип ситуативности игрового взаимодействия.

Очень часто бывает, что ситуация не совпадает с тем, к чему мы готовились. Тогда, конечно же, нам необходимо постараться взять контроль над этой ситуацией, управлять ею.

Что значит ситуация? Это все то, что реально существует на настоящий момент. Так, в зависимости от времени суток мы будем выбирать разные игры, скажем, в игры, связанные со снятием психологических барьеров, лучше играть ближе к вечеру, в сумеречное время, подвижные игры, игры на координацию движений лучше идут с утра и т. д.

Мы заранее просчитываем возможные ситуации игрового взаимодействия: количество участников, соотношение мальчиков (юношей, мужчин) и девочек (девушек, женщин), их возраст, возможные реакции на игру, уровень взаимодействия друг с другом и многое, многое другое.

Учет принципа ситуативности на практике – это умение в реальной ситуации очень быстро отреагировать на происходящее, откорректировать свои действия. Конечно же, это приходит с опытом, но готовиться к этому необходимо с самых первых своих шагов по пути игрового взаимодействия.

Второй принцип – это принцип вариативности игрового взаимодействия.

Соблюдение этого принципа – это умение использовать практически любую игру в самых разных вариантах. Мы приводили пример действия этого принципа на практике, когда описывали выше игру «Снежный ком». Одну и ту же игру мы можем использовать в разных вариантах с разными целями. Вариативность предусматривает, что мы имеем в запасе массу игр.

Третий принцип – это принцип личностной адаптивности игрового взаимодействия.

В любом взаимодействии очень важно, чтобы человек был самим собой, достаточно искренним и открытым. Если игра нам самим не понятна, не нравится, мы не готовы ее организовать и провести – всегда можно найти альтернативу, согласно принципу вариативности. Ведь игр великое множество, среди которого есть те, которые нам близки, нравятся и легко даются, которые мы лично присвоили согласно принципу личностной адаптивности. У каждого человека есть свои слабые и сильные стороны. В игре мы вправе

(и даже в известной степени обязаны) использовать все те «изюминки», положительные моменты, которые есть у каждого из нас, которые позволяют нам завоевывать авторитет группы, так необходимый для эффективности игрового взаимодействия.

Четвертый принцип – это принцип целесообразности игрового взаимодействия. В опытных руках игротехника игра становится средством не только веселого досуга, но и конструктивного общения, формирования команды, личностного развития и т. д. Любая игра несет в себе абсолютно конкретный смысл, который каждый из нас в состоянии использовать, исходя из поставленных целей. Мы играем с детьми, подростками, взрослыми не просто так, а с конкретными целями. Когда каждый наш поступок в рамках игрового взаимодействия продуман и взвешен, то можно быть уверенным в результате. Например, если группа находится в состоянии эмоционального возбуждения, вряд ли следует устраивать соревнования, так как эмоции могут выйти из-под контроля и преобразоваться в агрессию.

Вот эти четыре принципа мы рекомендуем всегда держать в голове, помнить и стараться им следовать, ведь тогда игровое взаимодействие обязательно будет успешным.

Критерии эффективного игрового взаимодействия

Организуя игру, мы хотим, чтобы она прошла успешно. Как это сделать? Как этого достичь? В этом нам могут помочь критерии игрового взаимодействия, по которым можно определить его эффективность.

1. Высокая эмоциональность. От состояния организаторов игры зависит степень включенности и эмоциональности участников игры. Соответственно, задача ведущего постараться быть не просто активным, но и достаточно эмоциональным в этом процессе. Постоянно поддерживая свои эмоции на высоком уровне, мы тем самым «эмоционально заражаем» группу и способствуем эффективному игровому взаимодействию. Это не так просто, как кажется. Вместе с тем эмоциональность, как правило, заложена в самой игре. Необходимо просто ее почувствовать, настроиться, самому увлечься игрой.

2. Игровая ситуация «МЫ» (чувство сопричастности). Игра учит быть неэгоистами. Игра объединяет. Каждый участник игры способен ощутить чувство сопричастности к происходящему. События игрового взаимодействия становятся общими для группы и для нас – организаторов, ведущих игры. Именно поэтому, произнося слова инструкции, мы говорим «мы», вместе с тем, добиваясь не только на словах эффекта объединения участников группы в процессе игрового взаимодействия. Кроме того, этот критерий позволяет создать безопасную атмосферу в тренинге, которая необходима для того, чтобы каждый участник не боялся проявлять себя, пробовать новое.

3. Контакт глаз. Для того чтобы этот критерий игрового взаимодействия стал эффективным, необходимо соблюдать следующее: участники и ведущий игры находятся на одном уровне (лежат, сидят, стоят), взгляд ведущего в процессе игры встречается с глазами участников, фиксируясь в среднем на 1–2 секунды. С одной стороны, это позволяет увидеть степень включенности участников в происходящее, с другой стороны, способствует установлению более тесного контакта с участниками игры.

4. Интрига игры. В каждой игре есть интрига. Организуя игровое взаимодействие, мы сознательно можем ввести элементы таинственности в происходящее, то есть заинтриговать участников. Даже самой простой игре можно придать элементы тайны.

...

Например, так: «Игра, в которую мы сейчас будем играть, непростая. Она требует от всех нас полной концентрации внимания, только в этом случае мы сможем в нее играть. У этой игры большая история. В нее играли еще первобытные люди, когда собирались на охоту...»

Интересно? Интригует? Наверное, да. И уже неважно, что за игру мы хотим представить. Говоря подобные слова, мы придаем особый шарм всему тому, что последует, и попутно увеличиваем мотивацию участников на происходящее. Ведь всем становится интересно, что это за игра, которая дошла до нас еще с первобытных времен.

5. Скорость речи соответствует скорости чтения. Известно, что от темпа речи будет зависеть, сможет ли понять нас собеседник (или все ли сможет понять наш собеседник). Если наша речь будет слишком быстрой, участники игры не успеют понять того, что от них требуют условия игры. Если же речь будет слишком медленной, группа может начать раздражаться происходящим. Самый оптимальный вариант – соответствие скорости речи скорости чтения, когда нас легко понимают, в том случае, если темп речи привычен для большинства участников: не очень быстро и не очень медленно.

6. Открытая поза. Открытая поза подразумевает отсутствие так называемых верхнего и нижнего «замков» (верхний – скрещенные руки на груди; нижний – скрещенные ноги), которые стереотипно часто воспринимаются как «закрытость» человека. Кроме того, это еще и живая мимика, нескованные жесты, подкрепляющие слова. Тогда сразу становится понятно, что нечего бояться, ничего страшного происходить не будет, и участники сами примут открытую позу для игры, что будет способствовать ее эффективности.

7. Высокая степень мобилизации. Если для определения степени мобилизации для игрового взаимодействия произвольно представить некую шкалу, состоящую из десяти делений от 0 до 9, то 0-й степени мобилизации будет соответствовать состояние сна, из которого, как известно, необходимо еще выйти, а 9-й степени – состояние аффекта, сопровождающееся бурным и неконтролируемым поведением. Исходя из этого, высокая мобилизация, необходимая для эффективного игрового взаимодействия, будет соответствовать где-то 5–6-й степени, то есть адекватной готовности к действиям.

...

Как понять, в какой степени мобилизации вы находитесь? Самый оптимальный вариант – сначала почувствовать эту 5–6-ю степень мобилизации. Для этого сядьте на стул, на краешек стула. Подайте слегка корпус вперед. Согнув руки в локтях, положите их на свои колени так, чтобы ваши кисти могли свободно висеть и жестикулировать. Выпрямите спину. Поднимите голову так, чтобы ваш взгляд был параллелен уровню пола. Свободно поворачивайте головой вправо-влево. Улыбнитесь. То чувство, которое возникло, те ощущения этой позы, которые вы испытываете, – это и есть характеристика 5–6-й степени мобилизации.

Мобилизация – это своеобразный индикатор общения (показатель готовности партнеров к взаимодействию).

8. «Легкий вес». Что значит работать в «легком весе»? Вспомните ненадолго свои ощущения, когда вы очень устали. Ничего не хочется делать. Нет ярких эмоций. Это «тяжелый вес». Организовывать игровое взаимодействие в «тяжелом весе», сами понимаете, не эффективно. Теперь представьте ваше нормальное рабочее состояние: не очень эмоциональное, не очень инициативное. Спокойное рабочее состояние. Это «средний вес». Придайте этому состоянию немного подвижности, совсем чуть-чуть азарта. Чувствуете, что вы готовы к действиям? Это и есть «легкий вес». Самый оптимальный и эффективный для игрового взаимодействия, когда становится легко играть, без усилий. «Легкий вес», как правило, как раз соответствует 5–6-й степени мобилизации. Существует еще и «наилегчайший вес», но он слишком, если позволите, «воздушный», плохо контролируемый и немного пугающий для окружающих.

...

«Вес» – это индикатор эмоционального состояния, как вашего, так и тех, с кем вы взаимодействуете.

9. Пристройка «на равных». Это особый показатель – индикатор отношения к другому человеку или группе людей. Всего их можно выделить три: пристройка «под», «на равных» и «над».

Пристройка «под» («снизу») – это позиция подчинения. Она бывает порой унижительна. Ее характеризует взгляд снизу, немая мольба, жесты подчинения. Очень часто эта пристройка свидетельствует о неуверенности в своих силах: «Ну я же по-человечески вас прошу играть, а вы...». Пристройка «над» («сверху») свидетельствует о неуважении, иногда пренебрежении, демонстрирует самоуверенность и превосходство. Ее характеризуют повелительные позы и жесты, поджатые губы, резкие слова и резкость слов: «Так, сейчас я с вами буду играть...» Оба варианта, как понятно, не способствуют эффективности игрового взаимодействия. Мы выбираем «золотую середину» – пристройку «на равных». Она свидетельствует собственно о равенности отношений, готовности и желании сотрудничать, уважении друг к другу и происходящему. Ее характеризуют хорошее настроение, улыбка, открытая поза, «легкий вес» и адекватная мобилизация. Только в случае выбора пристройки «на равных» мы можем рассчитывать на совместную деятельность, имеющую конструктивный и продуктивный характер.

10. Четкость инструкции. Инструкция будет понятна участникам игры в том случае, если она не просто логична, но четко построена, а также четко и понятно объяснена. Для того чтобы дать четкую инструкцию, сначала нам самим необходимо понять условия игры.

Затем своими словами объяснить себе эти условия. И только после этого можно составить собственно инструкцию, что называется «присвоенную», лично адаптированную под нас.

11. Высокая динамика. Процесс любого игрового взаимодействия, однажды запустив, необходимо контролировать, поддерживая должную динамику игры. Как правило, для большинства игр эта динамика высока. Игра требует от всех участников постоянной включенности, действий. Игра – это живой организм, постоянно находящийся в движении. Об этом необходимо помнить всем – и начинающим, и опытным игротехникам.

12. Соответствие игры пространству. Когда мы идем по улице, то стараемся наши действия привести в соответствие тому, что происходит вокруг. Так, мы обгоняем впереди идущих пешеходов, стараясь не задеть их случайно. Если же мы попадаем в «людской поток», то движемся вместе с ним, в том пространстве, которое осталось нам доступно. То же самое можно сказать и про игровое взаимодействие, про целесообразность проведения тех или иных игр в том или ином пространстве. Например, не имеет смысла играть в прятки в одной комнате – негде спрятаться; неудобно играть в футбол в коридоре. Мы не сможем эффективно провести игру в неадекватном для нее пространстве. Соблюдение этого критерия позволяет сделать игровое взаимодействие действительно эффективным.

13. Соответствие текста мимике и жестам. Организуя игровое взаимодействие, нужно помнить, что игра – это территория искренности. Все, что мы говорим, подкрепляя слова жестами, не должно вызывать подозрения у группы. Это не значит, что нужно обязательно улыбаться, быть открытым и т. п. Нет, конечно. Главное – быть искренним. Наша мимика и жесты – наши помощники в этом, а не враги.

14. Доведение игры до логического конца. Взявшись за такое непростое и серьезное дело, как игра, мы начинаем играть по ее правилам. Одно из правил игры – постараться не обрывать игровое взаимодействие, но довести до конца: чтобы всем участникам стало понятно, что игра закончилась. Тем самым мы сохраняем не только целостность игры, но и целостность впечатлений от нее. И конечно же, не забываем в финале игры поставить жирную эмоциональную точку.

15. Установка на действие. Установка на действие повышает мотивацию на игровое взаимодействие. Давая инструкцию к игре, почаще используем слова: «сейчас мы», «а теперь», «встаем» и т. п. вместо «а давайте сейчас мы...», «есть предложение встать...». В первом случае установка на действие ярко выражена, во втором есть выбор – делать или нет.

16. Оформление, инструментарий. Не все, но многие игры требуют заранее продуманного и подготовленного инструментария, например: мяч, мягкая игрушка,

фломастеры, буквы алфавита. Согласитесь, играть в алфавит (см. приложение 2) без букв невозможно.

17. Адекватность возрасту, месту, времени, ситуации. Этот критерий подразумевает то, что необходимо учитывать как время суток (утром адекватны одни игры, вечером – другие), так и продолжительность игры, причем в зависимости от возраста участников. Одна и та же игра в зависимости от вышеперечисленных условий и ситуации пройдет по-разному. Учет подобных критериев позволяет сделать игровое взаимодействие более эффективным.

Е. А. Леванова, А. Н. Соболева, В. А. Плешаков, И. О. Телегина, А. Г. Волошина
«Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия»