**Как сплотить классный коллектив**

От того, насколько дружен классный коллектив, зависит психологическое состояние каждого учащегося. От степени сплоченности ребят в классе зависит и степень усвоения учебного материала, эффективность работы с классом и формирование личности учащихся. В деле создания дружного коллектива ведущая роль, конечно, принадлежит классному руководителю и воспитателю.

**Рекомендации.**

\* Детский коллектив нужно формировать ежедневно, это кропотливая и ответственная работа. И здесь авторитет учителя и воспитателя, особенно для детей младшего школьного возраста, чрезвычайно велик.

\* Запланируйте в плане воспитательной работы с учащимися как можно больше мероприятий, направленных на сплочение детей. Пусть это будут создание и осуществление какого-то социально значимого для детей проекта, разработка и выполнение коллективного творческого дела. Только в совместной деятельности, интересной детям, можно сформировать дружный коллектив.

\* Во время совместных мероприятий организуйте игры (см. ниже). Обязательно проводите классные часы о дружбе, взаимовыручке, коллективизме. Используйте каждый удобный случай для того, чтобы побеседовать с детьми о важности этих качеств в повседневной жизни.

\* На уроках и во время самоподготовки практикуйте групповые виды деятельности, причем чаще меняйте состав микрогрупп, чтобы ребята учились тесному взаимодействию.

\* Поддерживайте комфортный и благоприятный психологический климат в классе, гасите вспыхивающие конфликты, но не авторитарным методом. Выслушайте каждого ребенка, постарайтесь понять и помочь ему разобраться в его собственных чувствах.

\*Избегайте проявления слишком заметной и явной любви или нелюбви к отдельным учащимся. Дети это очень хорошо чувствуют и обязательно будут думать и говорить об этом. Уважайте в каждом ребенке, прежде всего, личность.

\* Работа по сплочению коллектива не должна носить эпизодический характер, она должна быть ежедневной и планомерной, только тогда вы сможете сформировать из ребят, собранных в один класс, дружный коллектив.

**\*Особую работу следует вести с « отвергнутыми» детьми:** попытаться привлечь их к совместной деятельности класса, найти для них поручения, где они раскрывали бы свои лучшие способности, чаще хвалить и поощрять их в присутствии класса, но делать это за конкретно выполненное ими действие или поступок.

 Для того чтобы в коллективе была благополучная психологическая атмосфера, необходимо выполнение следующих условий:

- Каждый член коллектива должен чувствовать себя в безопасности;

- У каждого должно быть сформировано положительное отношение к самому себе, чувство собственной уникальности, ценности.

Для того чтобы класс, школа стал таким местом, где дети чувствуют себя как дома, воспитатель может использовать следующие приемы:

*1. Участие детей в организации общего пространства, создание «дизайна» класса*

Обсудить с детьми, как можно сделать классную комнату более привлекательной, удобной и уютной. Часть идей воплотить, а некоторые из идей обсудить с детьми, насколько они реалистичны.

*2. Создание правил класса.*

Необходимым условием защищенности и безопасности является наличие правил, по которым функционирует группа или класс. Эти правила должны быть понятны детям, приниматься ими. Кроме того, известными должны быть и последствия, к которым приводят нарушения правил.

*3. Создание «Дневника класса»*

Нужно предоставить возможность каждому ученику и учителю написать, что-то о себе. Эти записи надо поместить в специальный альбом под фотографией каждого ребенка. Туда же поместить фотографию всего класса. Важно чтобы воспитатель и дети принимали равное участие в создании подобного дневника.

*4. Совместные походы, прогулки и экскурсии*

Подобные мероприятия очень сближают воспитателя и учеников. При этом важно не забывать о тех, кто по какой-то причине не смог пойти или поехать вместе со всеми. Может быть, стоит привести им какой-то сувенир.

*5. Проведение «Дней класса»*

Стоит придумать с детьми специальные ритуалы для этого дня и занести их в «Правила класса». Это могут быть и чаепития, и вечера отдыха с обсуждением совместных дел, подведение итогов по учебе, мероприятиям, проходившим в классе в школе и т.п.

**Игры и упражнения на развитие взаимодействия учащихся в классе.**

**«День рождения»** (сплочение группы, снятие негативного отношение к друг другу.)

Ход игры: Выбирается именинник. Все дети дарят ему подарки жестами, мимикой. Имениннику предлагается вспомнить, обижал ли он кого-то, и исправить это. Детям предлагается пофантазировать и придумать будущее имениннику.

**«Путаница»** ( поддержка группового единства, снятие напряжения.)

Ход игры: Выбирается считалкой водящий. Он выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и образуют круг. Не разжимая рук, они начинают запутываться — кто как умеет. Когда образовалась путаница, водящий заходит в комнату и распутывает, так же не разнимая рук у детей.

**«Выдуй шарик из тарелки»** (повышение уверенности, самооценки, контроль за своими действиями.)

Ход игры: На тарелку кладут шарик от настольного тенниса. Двое детей садятся за стол друг против друга. По команде один, два, три они одновременно начинают дуть на шарик, стараясь сдуть его с тарелки. Выигрывает тот кто выдул шарик первый. С победителем соревнуется следующий участник. Игра продолжается до полной победы одного из участников.

 **«Отгадай!»** (игра на внимание)

Ход игры: Водящему завязывают глаза, берут его за руку и в течение 30-40 секунд водят по кругу вдоль сидящих. Наконец останавливают его возле одного из участников и кладут руку ему на плечо. Водящий, зная, кто где сидит, должен назвать его по имени.

 **«Не звени тарелками»**

Ход игры: Ведущий: «Представим себе, что в соседней комнате кто-то спит. Его нельзя будить. А нужно положить одну на другую три-четыре тарелки».

Из каждой команды выходят по одному игроку и выполняют задание, все остальные чутко прислушиваются, не нарушит ли кто-нибудь из них тишину.

Соревнование можно повторить. Выигрывают те, кто произвел меньше шума.

**«Зигзаг на доске»**

Ход игры: Ведущий рисует в своем блокноте несколько несложных ломаных линий из пяти-шести отрезков. Одну из них он, не торопясь, чертит на классной доске, а его помощник сразу стирает предыдущий отрезок линии, когда полностью начерчен следующий; наконец, стирает и самый последний.

Играющие стараются запомнить всю линию (не делая никаких пометок). Трое желающих по памяти восстанавливают ее на доске.

Ведущий сравнивает их чертежи со своей линией и оценивает ответы в зависимости от точности направления и величины отрезков. В таком же порядке вычерчиваются вторая и следующие линии, подготовленные ведущим к игре.

**«Позывные»**

Ход игры: Ведущий дает каждому играющему бумажку, на которой написано название города или растения, крик какого-либо животного или просто гласная буква и т.п. Одно и то же название получают пять человек-одни, скажем, Москва, другие пять человек- Одесса, третьи-Казань и т.п. Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек будет написано одно и то же название.

По сигналу ведущего каждый негромко выкрикивает полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто назвал то же самое, чтобы побыстрее соединиться с ним в одну группу. Когда вся группа в сборе, поднятием рук дают об этом знать ведущему и считаются победителями. Игру можно повторить, но с другими названиями.

 **«Близнецы»**

Ход игры: Две-три пары соревнующихся ребят становятся на сцене (в комнате, в зале, у трех столов, на каждом разложены: газета, свернутая в несколько раз пакетом; ботинок, у которого развязаны шнурки; банка с завинчивающейся крышкой, лежащей отдельно; коробка, рядом с которой находятся разные мелкие предметы; ленточка, свернутая в рулончик, и т.п.

Пара «близнецов» обнимают друг друга крепко за талию, у каждого две свободные руки - левая и правая. По команде ведущего необходимо «близнецам» сделать быстро и ловко руками следующее: - развернуть газету полностью; зашнуровать ботинок; завинтить банку до упора; сложить вещички в коробку; развернуть ленточку; все предметы сложить на газету, газету аккуратно свернуть подарочным пакетом и перевязать лентой.

Можно у «близнецов» связать две руки (левую и правую у двух ребят, играющих в паре). Таким образом у стола будет стоять трехрукий. Теперь надо действовать вместе «тремя» руками. Это не так-то просто. Необходимы согласованность действий, некая общая координация.

 **«Быстро найди»**

Ход игры: Ведущий подбирает от десяти до пятнадцати крупных репродукций картин с понятным для детей содержанием, накрывает их газетой.

Ребята разбиваются на три команды. Каждая команда по очереди называет какую-либо букву (кроме ъ, ь, ы, й), после чего ведущий берет в руки какую-либо репродукцию и показывает ее участникам игры.

Тому, кто первый найдет на репродукции предмет, название которого начинается с названной буквы, начисляется очко.

Затем называется другая буква и показывается другая репродукция. Побеждает команда, набравшая за десять-двенадцать минут больше очков.

 **«Через стекло»**

Ход игры: Детям предлагается сказать что-либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Тему для разговора ребенку можно предложить например: «Ты забыл надеть шапку, а на улице очень холодно», или «Принести мне стакан воды, я хочу пить и т.п., или ребенок сам придумает свое сообщение. После игры надо выяснить, насколько точно и правильно дети поняли друг друга и обсудить, что чувствовали дети при передаче сообщений, легко ли им было. Игра направлена на развитие умения передавать мысли и чувства с помощью мимики лица и выразительных движений.

 **«Счет»**

Ход игры: участники сидят в кругу. Ведущий называет число, и именно столько участников должно подняться с места. Договариваться участники не имеют права, но допускается невербальное взаимодействие. Пока группа не будет действовать достаточно слаженно, игра не может продолжаться. Замечания: необходимо довести игру до завершения; важно положительное закрепление. Эту игру можно проводить стоя в кругу, участники по команде ведущего должны сделать шаг вперёд

**«Крокодил»**

Ход игры: группа разбивается на две команды. Каждая команда по очереди загадывает какое – либо слово – понятие и на ушко сообщает его члену другой команды. Он не может сказать словами, что это за слово, может лишь изобразить его жестами и мимикой. Группа может задавать вопросы, но ответы его невербальны.

**«Счет без троек»**

Ход игры: все по кругу начинают вслух считать- только на счет три, цифры кратные трем, содержащие в себе тройку- не говорятся вслух, а на них подпрыгивают. Если кто – то ошибся, то игра начинается заново.

**«Чемодан»**

У этого упражнения есть несколько вариантов проведения. Выберите и проведите наиболее понравившийся вам вариант.

(1) Все садятся в круг. Участник, проходя по кругу, останавливается возле каждого представителя группы и называет положительные качества, которые он хотел бы взять у него для себя.

(2) Все садятся в круг. Участник, проходя по кругу, останавливается возле кого – нибудь и называет положительное качество, которое хотел бы взять у него для себя.

Материал подготовлен педагогом-психологом Горновой С.В.