«Всякая ценность имеет цену.

Единственное, что

бесценно - это человеческое общение".

Антуан-де-Сент-Экзюпери.

«Коммуникативная компетентность - социально-психологическое понятие, означающее совокупность знаний, умений и навыков общения с людьми**»**.

Общение рассматривается в качестве одного из основных условий развития ребенка. Слово становится средством общения и становлением интеллектуального сознания. Умение общаться является необходимым условием успешной социализации детей с ОВЗ.

Одним из средств развития коммуникативной компетентности может являться интерактивная игра.

Игра задает пространство действия, в котором ребенок может свободно двигаться и решать поставленные задачи. В игре происходит обсуждение, в ходе которого ребята дают друг другу обратную связь и говорят о своих чувствах и мыслях. Констата­ция собственных успехов укрепляет положительную само­оценку и личностную идентичность. При этом у детей развиваются самодисциплина, способность к кон­центрации, творческий потенциал и способ­ность к сотрудничеству, то есть качества необходимые для успешной адаптации в обществе.

Интерактивные игры, используемые на уроках математики, представлены в темах: «Нумерация чисел», «Разрядный состав числа», «Геометрический материал», «Табличное умножение и деление», «Вычислительные навыки», «Временные представления».

Интерактивную работу можно применять и на уроках усвоения материала (после изложения нового материала), и на уроках по применению знаний, на специальных уроках, а также проводить её вместо опроса или обобщения.
В играх и упражнения используется работа в парах, малых и больших группах. Особенно они эффективны на начальных этапах обучения. Плюс этой работы заключается в том, что все дети имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником и одноклассниками. Кроме того, никто из учеников не будет просиживать время на уроке, как это очень часто бывает - все вовлечены в работу. Интерактивные игры позволяют использовать полученные в учебном процессе знания в практической деятельности.

Интерактивные игры, проводимые на уроках письма, чтения и развития речи представлены темами: «Звуки и буквы», «Слово», «Предложение». Используются на этапах закрепления, физических паузах, уроках обобщения. Игры, отрабатывая учебные навыки, повышая учебную мотивацию и интерес к изучаемой теме, в тоже время корректируют нарушения эмоционально-волевой стороны личности. Все задания, направленные на активизацию словарного запаса ребенка, выполняются или в процессе игры, или на этапе её обсуждения. Обсуждение игры, мотивирует на развёрнутые высказывания о своих впечатлениях, в процессе анализа игры, трудностей в ней, находят способы решения проблем.

Игры для развития сотрудничества помогают детям чувствовать свою включенность в об­щую работу и принадлежность к группе. Они учат не бояться рисковать и решать поставленные задачи совместно с другими. Упражнения представляют собой разнообразные задания, в которых почти всегда за­действовано тело. Чувство принадлежности к группе появ­ляется не от того, что дети и ведущий мило общаются друг с другом, — оно вырабатывается в процессе практическо­го сотрудничества. Дети с ОВЗ ограничены и в физиологических возможностях общения (органическое нарушение речи, нарушения эмоционально волевой сферы, тактильный «голод» и др.), игра раскрепощает, в то же время активизирует и включает компенсаторные механизмы организма, корректируя недостатки развития организма. Игры формируют в детях открытость и мужество выражать свое отношение к другим, учат детей сочувствию, помогают детям ощутить единение с другими. Пример игры «Поглаживание» или «Моечная машина», где дети, прикасаясь друг к другу, говорят добрые слова, мотивируя в дальнейшем друг друга на позитивные взаимоотношения.

Арттерапевтические упражнения дают большие возможности для самовыражения ребёнка. Коррекционные возможности искусства по отношению к ребёнку с ОВЗ связаны, прежде всего с тем, что оно является источником переживаний ребёнка, рождает новые креативные потребности и способы их удовлетворения, при этом, активизируя, выполняя коммуникативную, регулятивную функции, расширяет его социальный опыт, учит адекватному взаимодействию и общению в совместной деятельности (рисунок-диалог, ведомое рисование, рисунок по кругу, совместное рисование).

Многие арттерапевтические упражнения используют невербальные средства общения. Это делает их ценными для тех, кто недостаточно хорошо владеет речью для описания своих переживаний и особенно для нерешительных, застенчивых детей. Арттерапевтические упражнения, стимулируя воображение, помогают разрешать конфликты и налаживать отношения между обучающимися, способствуют повышению самооценки. Исходя из особенностей детей с ОВЗ и проблем их взаимоотношений со сверстниками, можно выделить направления работы с ними: обучение приемам снятия эмоционального и мышечного напряжения, повышение значимости и уникальности каждого ребенка для сверстников, оптимизация самооценки тревожных детей, отработка навыков владения собой в проблемных ситуациях.

Коммуникативная рефлексия. В данном разделе описываются конкретные рефлексивные технологии, методы и приемы, выступающие в качестве важнейшей составляющей коммуникативного акта, межличностного восприятия и характеризующиеся, как специфическое качество познания человека человеком.

**Игра: «Живое домино»**

*Коррекционная цель:*развитие зрительного восприятия, пространственной ориентировки, развитие мыслительной функции анализа и синтеза.

*Материалы:*парные геометрические фигуры по форме и цвету.

*Инструкция:*сегодня мы с вами поиграем. Вы будете бегать по комнате, кто куда хочет, а когда я скажу: «найди себе пару!» вы будете искать того, у кого такая же фигура по форме и по цвету.

*Обсужденние:*

- трудно ли вам было найти себе пару? Почему?

-что помогло найти тебе пару?

***Игра «Два и три»***

Цель:

Учить соотносить число и количество; корректировать недостатки произвольного внимания.

Ход игры:

Ученики бегают по площадке. По слову учителя: «Два!» — они берутся за руки и образуют пары. По команде учителя они снова разбегаются по площадке. Затем учитель произносит: «Три!» Дети берутся за руки, образуя тройки.

Обсуждение:

-Насколько легко или трудно было собираться в пары, тройки? Почему? Как помогали вы друг другу?

**Игра «Быстро занять места!»**

Цель: закрепить знания числового ряда; понятия четные, нечетные числа; корректировать недостатки произвольного внимания.

Оборудование: жетончики с числами в пределах 10; 100.

Ход игры:

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева — четные, справа — нечетные).

Обсуждение:

-понравилась ли вам игра? Удалось ли вам выполнить задание, какие были трудности? Помогали вы или помогли ли вам товарищи?

***Игра «Кто за кем?»***

Цель:

закрепление нумерации в пределах 10, 100; коррекция развития зрительной памяти и внимания.

Оборудование:

карточки с цифрами в пределах 10; 100.

Ход игры:

Педагог, посмотрев на детей, выстроившихся друг за другом в произвольном порядке с карточками - цифрами, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит, какую цифру в руках держит. Затем водящим становится другой ребенок. Эту игру можно усложнить: например, после того как ребенок отвернулся и перечислил товарищей, он поворачивается и называет изменения в их карточках - цифрах, одежде, прическе (если дети поменялись карточками, вещами, сменили прическу и т.п.).

Обсуждение:

-понравилась ли вам игра? Какая роль вам больше понравилась ведущего или игрока? Какие были трудности?

***Игра «Снежный ком»***

Цель: закрепление знаний числового ряда, знание последующих и предыдущих чисел (математической терминологии); коррекция недостатков слухового внимания;

Ход игры:

Школьники стоят в круге. Учитель называет чис­ло (математическое понятие), а дети, поочерёдно, повторяют его и называют свое число (слово) передавая эстафету далее.

Обсуждение: удалось ли вам успешно выполнить задание? В чем вы затруднялись?

***Игра «Кто ушел?»***

Цель: знание числового ряда; коррекция недостатков зрительного внимания и памяти.

Оборудование: карточки с цифрами.

Ход игры:

Ученики строятся в круг и запо­минают, какие цифры на карточках в руках у детей (только четные; только нечетные; по, возрастанию; по убыванию и т.д.), Закрывают глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и он тихо выходит из зала. Учитель спрашивает у детей: «Отгадайте, кто ушел?» (какой цифры не хватает). Если дети отгадали, то ушедший встает в круг и учитель выбирает другого. Если не отгадали, то снова закрывают глаза, а выходивший из зала зани­мает свое прежнее место в кругу. Дети, открыв глаза, должны назвать его и цифру.

Обсуждение: понравилась ли вам игра? Удалось ли вам выполнить задание, какие были трудности?

***Игра «Хоровод»***

Цель: закрепить знания по изученным темам; коррекция недостатков слухового и зрительного внимания.

Оборудование: карточки с цифрами, примерами, музыкальная запись.

Ход игры:

Играющие образуют два круга, один внутри другого, берутся за руки. По сигналу учителя они начинают движение в заданную сто­рону (ходьба или медленный бег). Можно предложить ходьбу под музыкальное сопровождение. По окончании движения (все оста­навливаются) по очереди дети называют цифры: внутренний круг - четные, внешний круг — нечетные.

Вариант: учащиеся внутреннего круга держат в руках примеры, а учащиеся внешнего круга ответы к ним, после остановки музыки дети должны найти свою пару.

Обсуждение: насколько хорошо удалась совместная работа в группе, как ты отнесся к трудностям, кто тебе помог?

***Игра «Круговой мяч»***

Цель: развитие счетных навыков в пределах 10; коррекция недостатков произвольного внимания.

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Все играющие становятся в круг. Один из игроков получает малый мяч. Мяч перекидывается любому из стоящих игроков, при этом называется пример типа: 8 + 2; 10-3; 7-2 и т.д. Кто ловит мяч, называет ответ и следующий пример, который начинается цифрой, результатом предыдущего примера. Кто не поймает мяч или не решит пример на счет 1 — 2 — 3, входит в центр круга. С этого момента игроки делятся на внутренних, кто в кругу **и** на наружных, тех, кто за кругом. Игра продолжается до тех пор пока не останется 2 наружных игрока.

Обсуждение: понравилась ли тебе игра? Какое она у тебя вызвала настроение?

***Игра «С листком календаря»***

Цель: закрепить знания о временных представлениях; формировать навык устного счета, коррекция недостатков зрительного внимания.

Оборудование: листки отрывного календаря.

Ход игры:

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли вы­полнить следующие задания:

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней неде­ли (вторников, четвергов или пятниц и т.п. — числа значения не имеют). Побеждает команда, собравшаяся первой. (Все становятся в круг, поднимают вверх руки и хором называют свой день.)
2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (чис­ло, месяц значения не имеют). Побеждает команда, вставшая в ше­ренгу первой.
3. Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т.п.). Побеждает пара, которая нашлась первая.
4. Собраться так, чтобы образовался год 2000. Побеждает ко­манда, которая раньше соберется.
5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круг­лым числам (10, 20, 30, 40 и т.д.).

Обсуждение: понравилась ли тебе игра? Как помогали тебе товарищи?

***Игра «Найди фигуру»***

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах, коррекция недостатков зрительного восприятия и внимания.

Оборудование: геометрические фигуры.

Ход игры:

Ученики делятся на три команды.

По сигналу по одному игроку от каждой команды бегут в про­тивоположный конец зала и отбирают соответственно названию команды фигуры, по одной принося их в команду.

Команда «Квадрат» собирает только квадраты.

Команда «Круг» — только круги.

Команда «Треугольник» — только треугольники.

Обсуждение: понравилась ли игра? Какое настроение вызвала у вас эта игра?

***Игра «Парная игра»***

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах; коррекция недостатков развития зрительного восприятия и внимания.

Оборудование: геометрические фигуры и их контуры.

Ход игры:

Ученикам раздают плоскостные геометрические фигуры и контуры этих фигур. Дети, держа в руках фигуры, вы­страиваются в шеренгу. По команде учителя они ищут себе пару со­гласно своей фигуре (плоскостная фигура должна соединиться с контурной).

Обсуждение: легко ли вы нашли свою пару? Какое настроение было у тебя когда задание было выполнено?

***Игра «Геометрическое домино»***

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах; коррекция недостатков развития зрительного восприятия и внимания.

Две ноты, две буквы,

Все вместе — игра,

В которую любит

Играть детвора. (Домино)

Ученики получают картонные пластинки, на которых наклеены геометрические фигуры, вырезанные из цветной бумаги. Переме­щаясь по классу, дети находят свою группу.

*Задание* 1. По две фигуры одного цвета (два красных круга, два синих треугольника, два желтых прямоугольника, два зеленых тре­угольника).

*Задание 2.* Все фигуры одного цвета, но в каждой паре фигуры различны по величине (два зеленых круга, из них один большой).

Обсуждение:

- Быстро ли ты нашёл свою группу? Как помогали тебе товарищи?

***Игра «Составим поясок»***

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах; коррекция недостатков развития зрительного восприятия и внимания.

Учащиеся разбирают геометрические фигуры (красные квадра­ты, зеленые треугольники, желтые круги), пока звучит музыкаль­ное сопровождение. Как только музыка закончилась, игроки долж­ны положить фигуры в следующей последовательности (образец): друг за другом квадрат, треугольник, круг. В результате получается цветной «поясок». Если соревнуются две команды, то выигравшей считается та, в которой игроки ни разу при составлении «пояска» не ошиблись.

Обсуждение: понравилась ли игра? Какое настроение вызвала у вас эта игра?

***Игра «Зрительный диктант»***

Цель: закрепить знания о геометрических фигурах; коррекция недостатков развития зрительного восприятия и внимания.

Ученикам предлагается посмотреть на наборное полотно, где слева направо расставлены 3—5 геометрических фигур. Две коман­ды под музыкальное сопровождение 1—2 мин. должны расставить на площадке в такой же последовательности, как в образце, геомет­рические фигуры более крупного размера.

Выигрывает та команда, которая быстро и без ошибок справля­йся с заданием.

Обсуждение: насколько хорошо удалась совместная работа в группе, как ты отнесся к трудностям, кто тебе помог?

***Игра «Живые числа»***

Цель: закрепление нумерации в пределах 10; коррекция недостатков развития произвольного внимания.

Ученики получают таблички с числами. Каждый крепит свою табличку на грудь. Учитель дает команду: «Числа, встаньте по по­рядку!». Участники игры становятся в шеренгу, лицом к классу и пересчитываются от 1 до 10 и обратно от 10 до 1.

Обсуждение: насколько хорошо удалась совместная работа в группе, как ты отнесся к трудностям, кто тебе помог?

***Игра «Сколько нас без******одного?»***

Цель: развитие счетных навыков в пределах 10; коррекция недостатков произвольного внимания.

Ученики выстраиваются в ряд и пересчитываются. Например, всего семь ребят. «Нас семь», — говорит последний. «Один ученик ушел (уходит). Сколько осталось?»

Все ученики класса должны ответить: «Шесть». Шестой говорит: «Нас шесть. Один ушел (уходит)». Класс: «Осталось пять» и т.д.

Обсуждение: понравилась ли игра? Какое настроение вызвала у вас эта игра? В какой момент ты испытал трудность? Почему?

***Игра «Найди пару»***

Цель: закрепить знания о составе числа

Идет закрепление состава числа, например 6. Игроки с красными флажками (у каждого флажков меньше шести) выстраиваются вшеренгу. Дети с синими флажками ищут по сигналу учителя пару (сначала первый ученик, затем второй и т.д.). Количество синих ц красных флажков в сумме должно составить шесть.

Выигрывает ученик, который первым нашел пару.

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

***Игра «Трамвай»***

**Загадка**

Я мчусь, держусь за провода,

Не заблужусь я никогда. (Трамвай)

Учитель раздает участникам игры по две таблички с цифрами. Ученик, который держит в руке большую табличку с числом «10» будет «трамваем» № 10. В «трамвай» садятся только те ученики (выстраиваются друг за другом), числа на табличках которых со­ставляют в сумме число 10 (например, 8 и 2, 5 и 5 и т.д.). Затем «подходит» следующий «трамвай» с № 5, и в него садятся ученики, у которых таблички с цифрами 3 и 2 или 4 и 1, т.е. сумма цифр равняется пяти.

Обсуждение:

- понравилась ли вам игра? Все ли нашли свой «трамвайчик»? какую трудность вы испытали?

**Упражнение «Коллективный счет»**

Участники стоят в кругу, опустив головы, и не глядя друг на друга. Задача — называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:

1) никто не знает, кто начнет счет, и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально и не вербально);

2) один и тот же участник не может называть два числа подряд;

3) если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.
Ведущий обращает внимание участников на то, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, промолчать ли в данный момент, или пришла пора озвучить число.
Если участники начинают по кругу последовательно произносить числа, следует их похвалить за сплоченность и находчивость и предложить отказаться от этого приема.

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**«Рисунок на спине»**

Описание упражнения: Участники делятся произвольно на три команды и строятся в три колонки параллельно. Каждый участник смотрит при этом в спину своего товарища. Упражнение выполняется без слов. Ведущий рисует какую-нибудь простую картинку и прячет ее. Затем эта же картинка рисуется пальцем на спин каждого последнего члена команд. Задание - почувствовать и передать как можно точнее этот рисунок дальше. В конце, стоящие первыми в командах, рисуют, то, что они почувствовали, на листах бумаги и показывают всем. Ведущий достает свою картинку и сравнивает. Участникам предлагается обсудить в командах ошибки и находки, которые были в процессе упражнения. Сделать выводы, затем, с учетом этих выводов повторить упражнение. При этом первые и последние члены команд меняются местами.

Обсуждение в общем кругу:

 - что помогало понимать и передавать ощущения? Что чувствовали первые и последние члены команд в первом и во втором случае? Что мешало выполнять упражнение? Психологический смысл упражнения Развитие коммуникативных навыков, ответственности, сплоченности внутри команды. Осознать, насколько важно настроиться на понимание другого человека, а также само желание понять другого. Демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие и навыков невербального общения

**Игра: «Угадай, кто позвал»**

Коррекционная цель:упражнять слуховой анализатор, воспитывать произвольное внимание, память.

Инструкция:

-Будем с закрытыми глазами узнавать по голосу того, кто тебя позвал. Называть имя нужно четко, не изменяя голоса.

Дети встают в круг, один (он водящий) выходит в центр круга и ему завязывают глаза. Один из стоящих в круге называет имя водящего. Если водящий узнал голос говорящего, все хлопают в ладошки, водящий снимает повязку и убеждается в правильности своего ответа. Если водящий ошибся, все топают ногами. Тогда водящему предлагается узнать зовущего на ощупь, если определил правильно, дети хлопают в ладошки и повязка снимается.

Обсуждение:

- трудно тебе было угадать по голосу? Почему?

- как тебе было легче узнать зовущего по голосу или на ощупь?

**Игра «Прописная и печатная»**

Цель: формировать умение соотносить печатный и прописной вариант буквы; корректировать недостатки развития зрительного восприятия.

В качестве игрового материала ученикам предлагается карточка с изображением прописной или печатной буквы. Игровое за­дание — как можно быстрее и правильнее найти среди одноклассников вариант (прописной, печатный) своей буквы.

Обсуждение: быстро ли ты нашёл свою пару? Что ты испытал, когда задание получилось? Какие знания помогли тебе выполнить задание?

**Игра «Заглавная или строчная»**

Цель: формировать умение соотносить заглавные и строчные варианты буквы; корректировать недостатки развития зрительного восприятия.

Содержание игры аналогично предыдущей, меняется лишь иг­ровой материал, и на карточках дети получают изображения за­главных и строчных букв. Детям следует предоставить возможность самостоятельно найти признак, по которому карточки можно раз­делить на две группы.

Обсуждение: быстро ли ты нашёл свою пару? Что ты испытал, когда задание получилось? Что помогло тебе выполнить задание?

**Игра «Полубуковка»**

Цель: формировать умение соотносить элементы букв, распознавать её; корректировать недостатки развития зрительного восприятия.

Дети держат в руках карточки с изображением половинки буквы. По сигналу учителя игроки находят свою пару с изображение второй половинки.

Обсуждение: быстро ли ты нашёл свою пару? Что ты испытал, когда задание получилось? Что показалось тебе трудным?

**Игра «Отгадай, какое слово и встань в команду»**

Цель: развитие речи на уровне предложения, коррекция вербального внимания, памяти.

Ход игры: Один из учащихся выходит за дверь. Учитель называ­ет слово, с которым дети должны составить предложение. Ученик возвращается, три-четыре человека по знаку педагога говорят свои предложения. Ученик внимательно слушает предложения, находит в них общее слово и таким образом отгадывает его. После того как ученик составляет свое предложение с отгаданным словом, он присоединяется к группе.

Обсуждение: понравилась ли тебе игра? Как быстро ты отгадал слово? Что ты испытал, когда встал к товарищам?

**Игра «Построим дом»**

Цель: формировать умение проводить звуко-буквенный анализ, делить слова на слоги.

Учитель говорит, что ребятам предстоит построить дом и заполнить его мебелью. Ученики должны разделиться на две команды. Одна команда должна называть только те слова, в которых есть звук [р, р'] и построить дом: крыша, чердак, карниз, рама, крыльцо, труба, дверь, козырек. Все называемые предметы дети схематически рисуют на бумаге. Другая команда рисует мебель для дома, в названии которой только два слога.

После завершения работы, команды пробуют догадаться по какому принципу был построен дом, выбрана мебель противоположенной командой.

Обсуждение: какой хороший дом у вас получился! С кем бы вы хотели жить в доме? Почему?

**Игра «Заблудившийся звук»**

Цель: формировать умение различать на слух гласные и согласные звуки; корректировать недостатки развития фонематического слуха.

Дети делятся на три команды: гласные, согласные, «заблудившиеся звуки». У каждого ученика «свой» звук, который он тихо, шёпотом произносит. «Заблудившиеся звуки», с завязанными глазами должны по голосам найти свою команду: гласных или согласных. Игра заканчивается, когда все «заблудившиеся звуки» встанут в свои команды.

Обсуждение: понравилась ли вам игра? Что мешало (или что помогло) вам быстро найти свою команду?

**Игра «Абвгдейка»**

Цель: формировать умение выделять начальные звуки в слове, соотносить их с буквами; корректировать недостатки развития фонематического слуха, зрительного восприятия.

Для игры заготавливаются карточки с буквами алфа­вита. Раздаются по количеству детей в классе. Желательно расположить на карточках по две картинки. Если это согласная буква, обозначающая два звука, то название од­ной картинки должно начинаться с мягкого согласного, а другой — с твердого. Например, на карточке с буквой М с одной стороны нарисован мишка, с другой — мышка. Буквы Й, Ь, Ъ, Ы печатают­ся без картинок. Все буквы могут быть напечатаны разным цветом.

Каждая карточка разрезается посередине.

Для игры отбирается комплект карточек в соответствии с изу­ченными буквами. Учитель раздает карточки детям, с которыми они расходятся по клас­су. По сигналу учителя «Все в пары!» каждый ученик ищет товари­ща с парной карточкой.

Обсуждение: быстро ли ты нашёл свою пару? Что помогло найти тебе свою пару? Что огорчило вас?

**Игра «Сколько и какие?»**

Цель: формировать умение составлять печатный вариант буквы, анализировать образцы, корректировать недостатки развития зрительного восприятия, моторики.

Педагог обращается к детям:

— Воробей и скворец решили научиться читать, но не знали, как это сделать. Взяли они сухие прутики и начали составлять бук­вы. У воробья было три прутика, а у скворца — два. Сколько букв и какие получились у птиц?

 Класс делится на двекоманды. Команда «воробьев» составляет буквы из трех палочек (И, А, Н, П, С, Ч, К), команда «скворцов» — из двух (г, т, х, л, у). Побеждает команда, которая быстро и правильно составила все возможные буквы.

Обсуждение: понравилась ли вам работа в команде? Как вы помогали друг другу?

**Игра «Живые слоги»**

Цель: формировать умение читать слоги; слова; корректировать недостатки развития зрительного восприятия.

 Детив две шерен­ги. Левой даются согласные буквы, правой — гласные. По сигналу учителя дети сходятся попарно, поднимая вверх буквы! Остальные ученики хором читают получившийся слог.

Вариант1.Детям раздаются не буквы, а слоги. Тогда ученики читают получившиеся слова.

Вариант 2. Игру можно усложнить, если слоги или слова будут составляться по заранее подготовленным опорным карточкам.

Обсуждение: Что понравилось тебе в этой игре? Какие слоги, слова у тебя получились? Составь с этими слогами слова, со словами предложения.

**Игра «Подбери рисунок»**

Цель: формировать навык осознанного чтения; коррекция недостатков развития зрительного восприятия.

Одной группе детей даются карточки со словами — другой карточки с названиями предметов. Дети со словами и картинками должны найти друг друга.

Игру можно усложнить: дать слов больше, чем картинок. В та­ком случае остаются «лишние слова».

Обсуждение: Что понравилось тебе в этой игре? Какие слоги, слова у тебя получились? Составь с этими слогами слова, со словами предложения.

**Игра «Многослов»**

Цель: развитие активного словаря, формирование умения согласовывать слова в словосочтаниях.

Ученики стоят в кругу. Ведущий — в центре с мячом в руках.

Ведущий называет слово (например, свежий) и бросает мяч лю­бому из игроков.

Игрок отвечает словосочетанием: свежий ветер и бросает мяч любому другому игроку; тот отвечает: свежий журнал, бросает мяч далее... (свежий вечер; свежий хлеб, свежая газета и т.д.)

Если игрок затрудняется в подборе словосочетания, то выбывает из игры.

Обсуждение: чем понравилась вам игра? Какие трудности вы испытали?

**Игра «Наши загадки»**

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, ответственности, сплоченности внутри команды. Демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие навыков невербального общения

Ученики делятся на группы и выбирают себе карточку с заданием. В задании загадка, которую они должны в группе обсудить, выразительно прочитать и представить в действии.

Например:

-Муравей.

Живет в лесу малыш изящный,

Пусть ростом мал, но работящий.

Весь день без устали снует —

То прут, то бревнышко несет.

-Ежик.

Колючий клубочек под елкой лежит.

Взять пожелаешь —

Вмиг убежит.

-Паук*.*

Из тонких нитей сплел ловушку.

Сидит и поджидает Мушку.

-Кукушка*.*Всего две буквы знает,
В лесу их повторяет.

-Кошка.
Острые ушки,
На лапках подушки,
Усы — как щетинка,
Дугою спинка.

Днем спит,

на солнышке лежит.

Ночью бродит, на охоту ходит.

-Зайка*.*

Друг пушистый умывается,

Видно, в гости собирается,

Вымыл хвостик, вымыл ухо.

Вытер сухо.

При выборе загадки желательно учитывать ее значимость для развития младших школьников. Как усложняющий элемент в данном виде работы можно использовать самостоятельное составление загадок.

Обсуждение: понравились ли тебе задания? Что было сложнее для тебя: изобразить персонаж, или выразительно прочитать загадку? Чьё выступление тебе понравилось? Чем именно?

**Игра «Телефон»**

*Цель:* развитие слуховой памяти и слухового внимания.

В игре участвуют не менее трех игроков. Словесное сообщение передается друг другу, пока оно не вернется к первому игроку. Сообщение может состоять из одного слова, постепенно со временем превращаясь в длинное предложение.

Обсуждение: какое настроение вызвала у тебя игра? Что расстроило или развеселило тебя?

**Игра-эстафета «Лишнее слово»**

**Цель:** коррекция недостатков развития мышления на уровне анализа**,** обобщения.

Командам раздаются наборы слов (в каждом наборе че­тыре слова, из которых три можно по различным причинам объ­единить в одну группу и дать одно название, а одно слово к этой группе не относится). На обратной стороне лишнего слова заглавная буква. По заглавным буквам лишних слов можно бу­дет прочитать предложение.

Побеждает та команда, которая первой прочитает зашифрован­ное слово и предложение.

Первая команда:

1. Рубашка, брюки, майка, ботинки.
2. Тюльпан, роза, ландыш, ель.
3. Дуб, клен, береза, ромашка.
4. Муха, бабочка, стрекоза, енот.
5. Книга, журнал, газета, глаза.
6. Класс, доска, школа, имя.
7. Виноград, яблоко, груша, торт.
8. Иванов, Петров, Сидоров, Елена.

Ответ: слово «берегите».

Вторая команда:

1. Пляж, лесок, солнце, зима.
2. Лес, трава, елки, дом.
3. Гусь, утка, курица, окунь.
4. Вилка, нож, ложка, расческа.
5. Туфли, сапоги, валенки, очки.
6. Весло, карандаш, кисть, ручка.
7. Сказка, стихи, песня, буква ь.
8. Зима, лето, осень, Европа.

Ответ: слово «здоровье»*.*

Обсуждение: понравилось ли тебе работать в команде? Кто в вашей команде был самым активным? Как помог команде ты?

**Игра «Свет мой, зеркальце, скажи...»**

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие навыков невербального общения (через рисунок).

1. Подготовительный этап. Вводится слово «зеркало». Дети рас­сматривают рисунок, где изображена семья (мама, папа, дочь, сын), которая смотрится в зеркало. Но зеркало не простое, а волшебное — оно показывает, семью через 20 лет. Ребята видят, чтомальчик стал военным, девочка — врачом, папа отрастил усы, а мама изменила прическу.

2. Учитель предлагает детям заглянуть в свои волшебные зерка­ла. Они покажут, какими станут дети через 15 лет (им будет 21-22 года). Посмотревшись в зеркала - рисунки, ребята рассказывают, какими они себя увидели (внешность, где живут, чем занимаются и т.д.)

Обсуждение: понравилось ли тебе задание? Что нового ты узнал о своих друзьях?

**Игра «Зима!»**

**Цель:** развитие активного словаря, формировать умение составлять слова на заданную тему.

Играющие становятся в круг. Водящий получает маленький мяч и выходит на середину круга. Затем он сильно ударяет мячом о пол и называет кого-либо по имени. Все убегают, а названный игрок, поймав мяч, кричит: «Зима!» Все останавливаются на месте. Игрок, поймавший мяч, должен назвать три слова на тему «Зима», затем стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, присе­сть, подпрыгивать и т.д.). Если водящий промахнется, то бежит за мячом опять, а все разбегаются. Взяв мяч, водящий кричит: «Лето!» Все останавливаются, он называет три слова на тему «Лето», и игра продолжается.

Обсуждение: чем понравилась вам игра? Какие трудности вы испытали?

**«Рисунок на спине»**

**Цель:** Развитие коммуникативных навыков, ответственности, сплоченности внутри команды. Осознать, насколько важно настроиться на понимание другого человека, а также само желание понять другого. Демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие навыков невербального общения

Инструкция:

Участники делятся произвольно на три (две) команды и строятся в колонки параллельно. Каждый участник смотрит при этом в спину своего товарища. Упражнение выполняется без слов. Ведущий рисует какую-нибудь простую картинку (букву) и прячет ее. Затем эта же картинка рисуется пальцем на спин каждого последнего члена команд. Задание - почувствовать и передать как можно точнее этот рисунок дальше. В конце, стоящие первыми в командах, рисуют, то, что они почувствовали, на листах бумаги и показывают всем. Ведущий достает свою картинку и сравнивает. Участникам предлагается обсудить в командах ошибки и находки, которые были в процессе упражнения. Сделать выводы, затем, с учетом этих выводов повторить упражнение. При этом первые и последние члены команд меняются местами.

Обсуждение в общем кругу.

-Что помогало понимать и передавать ощущения? Что чувствовали первые и последние члены команд в первом и во втором случае? Что мешало выполнять упражнение?

**Поглаживания**

Это упражнение делает акцент на позитивном взаимо­действии детей. В нем группа словами должна выражать признания отдельным участникам. Для усиления эффекта проведите игру два раза.

*Инструкция*. Дети встают в два ряда, друг напротив друга. Расстояние между рядами — примерно метр. Один из участников получает указание ведущего — пройти между рядами и попросить каждого сказать ему что-ни­будь приятное. Группе дается минута, чтобы дети могли подумать о том, что они хотят сказать.

После того как пройдет первый участник, обратите внимание детей на то, какую сияющую улыбку на его лице вызывают приятные слова, сказанные в его адрес.

*Обсуждение*

Чтобы не развеять позитивного настроения, обсужде­ние проводить не нужно. Вполне достаточно, если вы за­кончите упражнение коротким замечанием: «Часто нам гораздо легче критиковать других и указывать на их сла­бости, чем замечать их хорошие стороны, но это не дела­ет счастливее ни нас, ни тех, кого мы критикуем. Каждо­му из нас время от времени нужны добрые слова. Спасибо всем вам!»

**Кто заводила?**

В этом упражнении дети развивают наблюдательность и интуицию. В ходе игры создается атмосфера, легко ув­лекающая детей, у них возникает ощущение участия в детективе.

*Инструкция.* Станьте вместе с детьми в круг. Один ре­бенок выходит из комнаты. Другой участник берет на себя роль заводилы — либо вызывается сам, либо высту­пает вперед по просьбе ведущего или группы. Заводила совершает какие-то движения — любые, какие он хочет, а все остальные участники повторяют их. Разговаривать при этом запрещено.

Участника, который вышел за дверь, приглашают вой­ти и дают ему задание — он должен определить, кто за­водила. Вошедший, может сделать три попытки.

Вначале дайте группе немного времени на тренировку: смените пару раз положение тела, чтобы дети попытались повторить ваши движения (1—2 минуты).

Дайте возможность двум-трем участникам побыть за­водилами. Это упражнение можно повторять достаточно часто.

*Обсуждение*

* Насколько хорошо удалась совместная работа в группе?
* Удалось ли выполнить задание, не перешептываясь и не разговаривая?
* Что помогает определить заводилу?
* Кто хотел побыть добровольцем?
* Как стать хорошим наблюдателем?
* В каких ситуациях может помочь хорошая наблю­дательность?

**Смеяться запрещено!**

Эта игра быстро меняет настроение в группе. Хотя она вызывает много веселья, каждый участник должен пы­таться сдерживать смех перед ужимками Мука.

*Инструкция.* Участники садятся в круг (другой вариант — они остаются на своих местах, а Мук ходит вокруг них). На роль Мука выбирается доброволец. Мук — это гном, который пытается разговорить и рассмешить всех встреч­ных. Он выходит в центр и называет свое имя громко и от­четливо: «Мук». После этого не разрешается разговари­вать и смеяться. Задача Мука — рассмешить кого-то из участников или ведущего. Он может делать все, что захо­чет: говорить, строить гримасы, скакать, — но не должен никого трогать. Ребенок, который не выдерживает и начи­нает смеяться, становится Муком. (10 минут.)

Муком может стать и ведущий.

*Обсуждение*

* Понравилась ли мне игра?
* Удалось ли мне сдержаться, или меня очень легко рассмешить?
* Что было самым смешным для меня?
* Удается ли мне в повседневной жизни смешить дру­гих?
* Способен ли я посмеяться над собой?
* Когда смех является здоровым?
* Почему злорадствовать нехорошо?

**Крепкое звено**

Нельзя научить сотрудничать абстрактно. Этот навык нужно постоянно тренировать, включая в работу тело и весь спектр чувств. Только так дети смогут живо прочув­ствовать возможности сотрудничества, что укрепит их самооценку и желание доверять другим.

Материалы: листы плотной цветной бумаги или карто­на формата А4.

*Инструкция.* Группа делится на тройки таким образом, чтобы в них были дети примерно одного роста.

Ведущий объясняет задание. Нужно втроем уме­ститься на листе картона, не задевая при этом пола. Так­же нельзя опираться на стул, стол или стену. Держаться можно только друг за друга.

Всем тройкам дается 3 минуты, чтобы подумать, как лучше решить эту задачу. Во время обдумывания картон трогать нельзя.

После этого участники пытаются встать на картон, найдя такую позу, в которой они смогут простоять 2 ми­нуты. Ведущий следит за тем, чтобы никто не касался ногами пола.

*Обсуждение:* понравилось ли им задание? Что было трудным? Что было легким? Что привело к успеху? Были ли трой­ки, которые не справились с заданием? Почему?

**Ты где?**

Эта игра нравится взрослым и детям из-за того, что она напоминает небольшой спектакль и в нее можно иг­рать с закрытыми глазами, что обостряет чувствитель­ность участников. Когда им, в конце концов, удается най­ти ладони своих партнеров, напряжение спадает и на лицах выражается ощущение счастья и триумфа. Игра развивает интуицию.

Инструкция. Каждый выбирает себе партнера, который ему интересен. Участники встают друг против друга, на расстоянии примерно 60—80 см, и смотрят друг на друга.

Играя в эту игру, можно представить, что фотографи­руешь своего партнера, запоминая его рост, ширину плеч, длину рук и т.п.

Каждый участник готовит руки: трет ладони, пока они не согреются. После этого все закрывают глаза и держат руки перед собой ладонями вперед. Ведущий дает инст­рукцию: «Медленно двигайте ладони навстречу друг дру­гу, пока не почувствуете тепло».

Упражнение повторяется, чтобы дети поняли, как мож­но «видеть» руками.

Ведущий объясняет далее: «Теперь откройте глаза и по­смотрите на партнера. После этого положите ладони на ладони партнера и ощутите тепло. Уберите ладони. Закрой­те глаза и отойдите на два шага назад, повернитесь медлен­но три раза вокруг себя на месте и остановитесь. Теперь каждый делает два шага вперед и пытается (не открывая глаз!) найти руками руки партнера. Только после того, как найдете руки друг друга, можно открыть глаза».

Дайте участникам возможность потренироваться 5 минут. После этого партнеры могут обсудить свой опыт (3 минуты).

*Обсуждение*

* Понравилось ли мне это упражнение?
* Что помогло мне найти своего партнера?
* Верил ли ты с самого начала, что справишься с зада­чей?

**Терпеливые руки.**

*Описание.*Эта игра также сближает группу и помо­гает детям лучше концентрироваться и фокусировать внимание. Им нравится выполнять задание, и они испытывают чувство гордости, когда проблема решается. Кроме того, эта игра тре­нирует умение ориентироваться в пространстве и чувствовать направление, а также развивает координацию рук и ног.

*Материалы:*простыня с дыркой посередине такого размера, чтобы сквозь нее свободно проходил мяч.

Возраст участников: от 5лет.

*Инструкция детям.*Станьте все вокруг простыни, которая лежит на полу, и возьмите ее обеими руками. Боль­шие пальцы должны быть снизу простыни, а остальные — сверху. Я положу на простыню мячик. Мне хочется посмотреть, сколько времени вам понадобится на то, чтобы помочь мячи­ку попасть в дырку на простыне.

(Если группа действует некоординированно, лучше посадить детей на пол или на стулья).

Для старших ребят можно усложнить задачу, используя од­новременно два или более мяча. Детям старше шести лет мож­но давать разнообразные воздушные шарики, которые одновремен­но оказываются на простыне. Шарики должны упасть в дырку по очереди.)

*Обсуждение.*

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**Найди меня?**

**Описание.** Эта игра расслабляет и создает хорошее настроение. В ней дети развивают чувство пространства и зри­тельную память.

По правилам все участники закрывают глаза.

**Инструкция детям.** Станьте друг за другом в боль­шой круг и положите руки на плечи ребенка, который стоит перед вами. Почувствуйте руками тепло плеч соседа и легкое давление на ваши плечи рук того, кто стоит за вами.

Теперь я объясню вам, что вы должны делать; закройте глаза и поднимите руки высоко над головой. Затем, не откры­вая глаз, вы должны один раз повернуться на месте вокруг себя. После этого медленно поводите руками и поищите плечи со­седа, который стоит в кругу перед вами. Мне любопытно, кто из вас сумеет с закрытыми глазами найти плечи соседа и сно­ва положить на них руки.

*(Продемонстрируйте это движение. Для старших детей мож­но усложнить задание: они должны повернуться вокруг себя трижды.)*

Теперь откройте глаза и снова станьте друг за другом так, чтобы получился ровный круг, а ваши руки лежали на плечах соседа. Сейчас я буду считать до трех. Я хочу увидеть, сможе­те ли вы повернуться в другую сторону и найти плечи своего соседа, не открывая глаз.

*Обсуждение.*

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**Горы и долины**

**Описание. В** этой игре даже маленькие дети охотно помогают друг другу. Они учатся проявлять заботу, быть вни­мательными и доверять другим. Чтобы провести своего парт­нера сквозь препятствия, «поводырь» должен быть очень вни­мательным.

**Материалы:** перед началом игры вам надо соорудить полосу природных препятствий с горами, реками, ледниками, оградами, пещерами, туннелями и т.д. (примерно 4—6 препят­ствий). Используйте для этого имеющуюся мебель. Сложность и количество препятствий должны соотноситься с возможно­стями детей вашей группы.

**Инструкция детям.** Разбейтесь на пары.

Представьте, что вы вместе с другим ребенком отправились в длинный путь. Сегодня на вашем пути встретится немало препятствий.

*(Объясните детям, какие это препятствия и где они начи­наются.)*

Представьте, что один из вас — слепой. Другой должен аккуратно провести своего слепого друга через все препятствия. Когда вы преодолеете все преграды, тот, кто был слепым, нач­нет видеть. Затем вы проходите этот путь еще раз — поводы­рем становится тот, кто был слепым.

*Обсуждение.*

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**Движение по кругу**

**Описание.** Дети пытаются с закрытыми глазами определить и повторить какое-либо движение. Эта игра вызы­вает любопытство ребят и создает веселую атмосферу. Она развивает коммуникативные способности и помогает детям осознавать собственное тело.

**Инструкция** детям. Станьте на середину комнаты, возьмите друг друга за руки и сделайте большой круг. Разомк­ните руки и закройте глаза.

Сейчас я трону кого-то из вас за плечо. Этот ребенок от­крывает глаза, подходит к любому ребенку из круга и может что-нибудь с ним сделать, например, схватить его за руки, подергать за уши или расставить его руки в стороны.

Ребенок, до которого дотронулись, запоминает движение. Он открывает глаза и повторяет это действие по отношению к следующему ребенку.

Так действие передается по кругу, пока не дойдет до пер­вого ребенка. В конце игры вы можете уточнить, что это было. Изменили ли вы действие? Кто его начал? Каким оно было в начале, каким стало в конце?

*(Следите за тем, чтобы дети не открывали глаза раньше времени.)*

Обсуждение:

- что понравилось вам в игре?

- понравились ли вам прикосновения товарищей?

**Маленькие солнышки**

**Описание.** В этой игре дети вместе пытаются изоб­разить геометрическую фигуру — круг, а затем двигаться по комнате, не нарушая форму круга. При этом они должны из­бегать столкновений друг с другом. Это непростая задача для детей, поскольку им еще сложно ориентироваться в простран­стве. Игра усиливает чувство принадлежности к группе, дает возможность детям объединить свои усилия для решения об­щей задачи, учит их действовать совместно.

**Инструкция детям.** Разбейтесь на тройки или чет­верки. Возьмите друг друга за руки и станьте в круг.

Представьте, что каждый круг — это солнце, которое дает нам свет и тепло. Вы знаете, что настоящее солнце движется по небу. Теперь вы можете начать медленно двигаться по кру­гу, так чтобы ваше маленькое солнце поплыло по комнате. Попробуйте управлять своим солнцем и постараться не стал­киваться с другими солнцами. Если два маленьких солнышка сталкиваются, они сливаются в одно солнце. Для этого сол­нышки должны взять друг друга за руки и сформировать но­вый круг. Получится большое солнце, которое будет медлен­но плыть по кругу.

Игра продолжается до тех пор, пока не образуется одно большое солнце, дарящее свет и тепло всей группе.

Обсуждение: чем понравилась игра? Легко ли было двигаться по классу, сохраняя форму круга? Как вы помогали в этом друг другу?

 **«Передай лицо»**

**Цель:** развитие мимических мышц, умение выражать свои эмоции.

**Инструкция детям.** Сядьте в круг. Виктор начнет нашу игру. Он поворачивается к соседу и выражает на лице какое - либо настроение. Тот изображает на лице туже эмоцию и показывает своему соседу и так далее. Эмоция отправляется путе­шествовать по кругу. Но Виктор на этом не останавливается. Он поворачивается к другому соседу и изображает другую эмоцию. Новое выражение тоже передается по кругу, но в обратном направлении.

Обсуждение:

- какое выражение лица вам понравилось больше? Почему?

 (Пусть игру начинают разные дети. Вносите в нее измене­ния, например, можно запускать по кругу смешную рожицу в сочетании с каким-нибудь звуком или движением руками; движе­ния всем телом.)

**"Игра с платком"**

**Цель** — снять эмоциональное напряжение, дать детям возможность творчески выразить себя, развивать способность к переключению внимания с одного образа на другой.)

**Инструкция:** Представьте себе, что мы попали в театр. В театре есть сцена, актеры и зрители. Выберем и в нашей группе место для сцены. Для того, чтобы узнать, кто из вас будет актером, а кто — зрите­лем, проведем небольшую артистическую разминку.

У меня в руках платок. Попробуйте с помощью платка, а также различных движений и мимики (выражения лица) изобразить:

- бабочку,

- принцессу,

- волшебника,

 -бабушку,

 - фокусника,

- человека, у которого болит зуб,

- морскую волну,

- лису.

После показа каждого нового персонажа задавайте детям следу­ющие вопросы: "Кто может показать бабочку (принцессу, ...) иначе? Кто еще хочет попробовать?"

Обсуждение:

У вас прекрасно получилось. Кому понравилось исполнять ро­ли?.. Кому понравилось смотреть?.. Может быть, кто-то надумал сейчас изобразить еще что-нибудь?...

**"Изобрази...'.**

**Цель**: закрепить у детей полученные знания о чувстве радости.

**Инструкция:** Сей­час я назову по имени одного из вас, брошу ему клубочек и, например, попрошу: "Саша, изобрази медвежонка". Саша должен будет поймать клубок, сказать: "Я— медвежонок. Я радуюсь, когда ...". Саша расскажет, когда медвежонок радуется, изобразит нам его, а затем бросит клубок кому-нибудь из вас и, назвав по имени, в свою очередь скажет: "изобраз..." и назовет любое животное, или человека, или растение, или птицу, или предмет. Понятно?

*Обсуждение.*

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**Игра «Что изменилось?»**

Эта игра тренирует наблюдательность и память, но кроме этого, она побуждает членов группы внимательно посмотреть на себя и на других. Это способствует развитию чувства привязанности, возникновению ощущения групповой сплоченности и самоутверждению.

*Инструкция.* Встаньте, пожалуйста, в два ряда так, чтобы вы оказались напротив друг друга. Оглядите внимательно с ног до головы того, кто стоит напротив вас, и постарайтесь запечатлеть в памяти все подробности — сделайте как бы мысленную фотографию своего партнера (1 мин). Теперь повернитесь спиной друг к другу. Я прошу каждого изменить что-нибудь в своей внешности. Меняйте все, что хотите, — снимите одну сережку, ленточку, наденьте кольцо на другую руку и т.п. (30 сек).
А теперь снова повернитесь и оглядите друг друга. Догадайтесь, что именно стоящий напротив вас партнер изменил в своем внешнем облике.
Вы можете играть в эту игру достаточно часто. В таком случае попробуйте изменять не что угодно, а только специально оговоренные вещи, например выражение лица, позу, частоту дыхания.

*Обсуждение.*

В процессе обсуждения можно использовать приёмы из раздела «Рефлексия».

**Упражнение «Парное рисование»**

**Цель:** развитие саморегуляции, произвольности поведения, умения работать по правилам, развитие способности конструктивного взаимодействия. Техника проводится в парах.
**Необходимые материалы**: краски, кисточки, карандаши, мелки, бумага, стаканчики для воды, цветная бумага, журналы, ножницы, клей, фломастеры, маркеры.
**Ход работы:** группа делиться по парам, каждой паре раздается по листу бумаги, коробке красок, карандашей. Другие материалы могут лежать на отдельном столе, чтобы любой ребенок мог подойти и взять то, что ему может понадобиться.
**Инструкция:** «Сейчас мы будем рисовать в парах. Двое рисуют на одном листе бумаги какую-то единую композицию или образ. При этом есть очень важное условие: нельзя заранее договариваться о том, что это будет за рисунок, нельзя разговаривать в процессе работы. Кроме красок и карандашей разрешается дополнять образ цветной бумагой, использовать готовые образы из журналов, вырезая и приклеивая их в дополнение к композиции. Начинаем по сигналу».
После того, как рисунки будут готовы, проводится обсуждение и выставка работ. Можно выбрать самую гармоничную, самую необычную или самую конфликтную работу и задать вопросы авторам, что им помогало, как они действовали, как договаривались на невербальном уровне, что именно будут рисовать и т.д. Так же обсуждается и негативный опыт взаимодействия в процессе парного рисования.

Варианты игры: каждое последующее упражнение выполняется на листе бумаги меньшего формата, таким образом, мотивируя учащихся на более тесное взаимодействие.

**Рисунок по кругу**

**Цель:** развитие умения работать по правилам, развитие способности конструктивного взаимодействия.

**Инструкция:** детям предлагается тема для рисования. Каждый начинает рисунок на своем листе и рисует, пока звучит музыка. Во время музыкальной паузы рисунки передаются соседям для продолжения работы и дорисовывают поступивший. Упражнение продолжается до тех пор, пока начальный рисунок не вернется к автору.

После рассматривание своего рисунка, дети дают ему оценку, что понравилось, а что нет. Учащимся дается возможность доработать свой рисунок до состояния эмоционального удовлетворения.

**Рисунок – диалог**

**Цель:** учить использовать невербальные способы общения, формировать умение взаимодействия в парах.

**Инструкция**: детям дается один лист и контрастные фломастеры. Обучающихся просят нарисовать интересное событие, которое произошло с ними, и рассказать рисунком об этом другому, не используя слова. (рисовать можно не только событие, но и то, что любят дети, что для них самое ценное).

После того, как рисунки будут готовы, проводится обсуждение и выставка работ.

**Ведомое рисование**

**Цель:** формировать умение взаимодействия в паре

**Инструкция:**

Дети работают в парах: ведомый и ведущий. «Ведомый» держит карандаш, его рука находится в руке «ведущего» и полностью ему подчиняется. «Ведущий» рисует рукой «ведомого» какое-либо изображение, которое тот должен отгадать.

**«Рисуем настроение»**

Детям могут предлагаться следующие варианты заданий.

* Выполни рисунок на тему: «Мое настроение сейчас».
* Ребенок рисует ту эмоцию, какую он хочет. После выполнения задания дети обсуждают, какое настроение пытался передать автор.
* Каждый ребенок «вытягивает» карточку с той или иной эмоцией, которую он должен изобразить.

Рисунки могут быть как сюжетные: «Нарисуй Бармалея, от которого сбежали все игрушки», «Нарисуй случай из твоей жизни, когда ты очень удивился», так и абстрактные, то есть когда настроение передается через цвет, характер линий (плавные или угловатые, размашистые или мелкие, широкие или тонкие), композицию различных элементов.

Абстрактные рисунки в большей степени способствуют отреагированию отрицательных эмоций (страха, напряжения), развитию воображения, самовыражению личности. Здесь снимаются ограничения, накладываемые уровнем сформированности художественных навыков ребенка и приобретенными стереотипа рисования (девочки рисуют однотипных «принцесс», а мальчики — одинаковые машины). При обсуждении рисунков следует избегать оценок «технического мастерства» автора (в том числе «красиво - некрасиво»), а следует обращать внимание на приемы (цвет, характер линий т.д.), позволяющие передавать настроение, переживания. При правильной организации обсуждения детских рисунков ребята сами обычно приходят к пониманию преимущества свободного (абстрактного) рисования.

**ОСТРОВА**

На большом листе бумаги рисуется карта с изображением эмоциональных «островов»: о. Радости, о. Грусти, о. Недоумения, о. Тревоги, о. Ожидания, о. Просветления, о. Воодушевления, о. Удовольствия, о. Наслаждения, Бермудский треугольник и др. Карта островов вывешивается на доске (стене) и каждому участнику взаимодействия предлагается выйти к карте и маркером нарисовать свой кораблик в соответствующем районе карты, который отражает душевное, эмоционально-чувственное состояние участника после состоявшегося взаимодействия. Например: «Мое состояние после состоявшегося взаимодействия характеризуется удовлетворением, осознанием полезности дела, положительными эмоциями. Я нарисую свою яхту, плывущую между островами Удовольствия, Радости и Просветления». Каждый из участников имеет право нарисовать на карте и какой-либо новый остров со своим названием, если его не совсем устраивают уже имеющиеся. После заполнения карта вывешивается на всеобщее обозрение, педагог может предложить проанализировать его. Эта технология может быть использована педагогом в конце каждого учебного дня на протяжении определенного периода времени. Карты каждого дня можно вывешивать в классе и в конце недели сравнивать их, выясняя, как изменилось состояние обучаемых.

**ОБЛАКА И СОЛНЦЕ**

Проведение: На больших листах пишутся вопросы (по одному на каждом листе), и помещается положительный или отрицательный символ – рисунок, изображающий солнце (например, возле вопроса: «Что особенно понравилось?») или облако (например, возле вопроса: «Что совсем не понравилось?»).

Участники пишут ответы или прямо на больших листах (привязанным возле них фломастерами), или заполняют по каждому вопросу одну из разноцветных карточек, которые затем прикрепляются на больших листах. В последнем случае затрачивается существенно меньше времени, так как все участники работают одновременно, кроме того, карточки можно по-разному сортировать. Написание ответов прямо на больших листах удобно, когда эти плакаты затем висят в течение всего времени работы.

 **Палитра**

Цель: рефлексия эмоционального состояния участников педагогического процесса.

Необходимые материалы: раздаточный материал «Палитра», цветные карандаши, фломастеры, музыкальное сопровождение. Количество участников: ограничено числом «окошек» в раздаточном материале. Для многочисленной группы предлагается несколько раздаток. Порядок реализации: участники получают раздаточный материал (один лист на группу) и изображают в окошках «личики», выбирая из образца соответствующее собственному эмоциональному состоянию.

Анализ: методика позволяет провести экспресс-анализ эмоционального состояния группы и при необходимости скорректировать его.

**РЕФЛЕКСИВНЫЙ КРУГ**

Все участники педагогического взаимодействия садятся в круг.

Педагог задает алгоритм рефлексии:

- расскажите о своем эмоциональном состоянии по ходу занятия и в его конце;

- что нового вы узнали, чему научились?

- каковы причины вашего успеха ли неуспеха?

- как вы оцениваете свое участие в занятии?

Затем все участники педагогического взаимодействия поочередно высказываются в соответствии с заданным алгоритмом. Педагог своим высказыванием завершает рефлексивный круг.

**Термометр настроения**

Материал: лист большого формата, фломастеры, самоклеющиеся маркеры.

Проведение: Отдельные разделы темы (вопросы) или аспекты проведения мероприятия (например, психологическая атмосфера, возможности принятия участия приобретение новых знаний, питание, размещение, организация досуга) представляются в виде шкалы нарисованного на большом листе термометра. Для ориентации шкала термометра маркируется в верхней, средней и нижней части: например, внизу, где низкая температура – «Я остался холоден», в центре «– От этого мне было ни жарко, ни холодно», вверху – «Я загорелся этой идеей».

Участники выражают свое мнение, наклеивая маркеры или делая отметку фломастером возле соответствующего участка шкалы. Образуется некоторое количество значков, по которому можно судить о распределении мнений.

**Цепочка пожеланий**

Каждому участнику состоявшегося педагогического взаимодействия по цепочке (в определенной последовательности) предлагается обратиться с пожеланиями к себе и другим по итогам взаимодействия. Пожелания могут быть направлены на предстоящее взаимодействие, будущие дела. Заканчивает цепочку пожеланий педагог, подводя определенный итог.

**Цветные фигуры**

Проводится с целью развития индивидуального сознания, «Я-концепции», ценностных ориентаций через организацию мыследеятельности. Руководитель предлагает выбрать участникам из разложенных в центре круга фигур ту, которая соответствует его эмоциональному состоянию в данный момент. Руководитель также выбирает фигуру. Каждый участник взаимодействия объясняет свой выбор по алгоритму, который задает руководитель: «Что символизирует форма, цвет выбранной фигуры?» По окончании представления своего выбора руководитель подводит итог, акцентируя внимание на индивидуальности каждого участника взаимодействия.

**Чемодан, корзина, мясорубка**

Предлагается три больших листа, на одном из которых нарисован огромный чемодан, на втором – мусорная корзина и на третьем – мясорубка. Красные листочки, символизирующие настроение, приклеиваются к плакату с изображением чемодана, который он вынес от работы (в группе, на занятии), готов забрать с собой и использовать в своей деятельности. На синем листочке – то, что оказалось ненужным, бесполезным и что можно отправить в «мусорную корзину», т. е. прикрепить ко второму плакату. Серый листок – это то, что оказалось интересным, но пока не готовым к употреблению в своей работе. Что нужно еще додумать, доработать, «докрутить», отправляется по лист «мясорубка». На листочках можно указать, что именно понравилось или не понравилось в работе.

**Видео-репортаж**

Материал: видеокамера по возможности с микрофоном; видеоплеер и монитор

Проведение:

Интерактивная игра снимается педагогом на видеокамеру, и просматриваются в процессе обсуждения. Совместно с педагогом анализируется участие ребёнка в игре, его поведение, роль. Делаются выводы для каждого ребёнка.

**ДЕРЕВО НАСТРОЕНИЯ**

Назначение метода:

Фиксация уровня эмоционального состояния перед занятием, после занятия, в начале учебного дня или в его конце. Требования к реализации метода. Необходимое оборудование. «Дерево», цветные фигуры красного и синего цвета.

Порядок реализации метода. Руководитель предлагает участникам выбрать фигуру того цвета, которая соответствует их состоянию (в начале или конце занятия, рабочего дня) и вывесить ее на «дерево»; («дерево» располагается на стене, на доске и должно быть видно всем участникам). Руководитель анализирует эмоциональное состояние группы перед занятием, в конце занятия, предлагает высказаться публично, либо наедине некоторым участникам (особенно тем, чье состояние изменилось).

**ЗАРЯДКА «ДЮЖИНА ВОПРОСОВ»**

Для реализации этого технологического приема необходимо свободное пространство.

Всем детям педагог предлагает выйти на свободное пространство. Затем предлагает систему вопросов, на которые отвечает одновременно каждый участник про себя, невербально, осуществляя соответствующие движения: «нет» – присесть на корточки, «ни да, ни нет» – обычная поза стоя, «да» поднять руки вверх, приподнявшись на цыпочки. (Возможны различные варианты перемещения учащихся по классу).

Вопросы могут быть следующего содержания:

1. Хорошее ли у вас настроение?

2. Нравится ли вам сегодня погода?

3. Есть ли у вас собака?

4. Умеете ли вы петь?

5. Любите ли вы хорошо одеваться?

6. Нравится ли вам готовить?

7. Есть ли у вас настоящие друзья?

В зависимости от организационной формы педагогического взаимодействия содержание вопросов может быть тематическим. Оптимальным количеством вопросов является 12 – 15 (в данной технологии их количество соответствует названию методики).

После последнего вопроса и ответа на него участников, педагог благодарит всех, просит занять свои места и предлагает примерный алгоритм рефлексии:

• расскажите о своем эмоциональном состоянии (бодрость,

подавленность, радость, огорчение, удовлетворение и т.д.);

• назовите причины своего состояния (все были активны, интересно,

полезно и т.д.);

Литература

1. В.И. Ковалько Младшие школьники на уроке 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток.
2. Л. С. Кожуховской, И. В. Позняк «Рефлексивные техники, методы и приемы»
3. К. Фопель Сборник игр
4. Кашлев С.С. «Интерактивные методы обучения»