**Памятка для кураторов**

 **«Методика игровой педагогики»**

 Игровые методики — одна из форм решения воспитательных задач. Основные требования к проведению игр: —куратору необходимо понимать, какую цель он преследует, проводя игру (знакомство, сплочение, снятие напряжения и т.д.)

— ЗАЧЕМ?; — во время проведения игр задача куратора — внимательно наблюдать за членами группы (за их поведением, действиями, эмоциональным состоянием, степенью активности, межличностными отношениями и т.д.)

— НАБЛЮДЕНИЕ; — после проведения упражнения (игры) с группой обязательно проводится его рефлексия (самоанализ); при этом куратору необходимо только управлять и организовывать процесс обсуждения, а комментировать произошедшее допустимо лишь после завершения высказываний учащихся.

**Игры на знакомство группы**

 **«Математика»** Сидящие по кругу называют цифры от одного до пяти. Каждый пятый вместо того, чтобы сказать «пять» — называет свое имя и встает (он больше не участвует в игре). И так далее пока каждый не представится.

 **«Снежный ком»** Самая распространенная методика знакомства. Каждый член группы по часовой стрелке называет свое имя, при этом каждый следующий должен повторить имя того (тех), кто представлялся перед ним, а только затем назвать свое. Получается, что имена накатываются как снежный ком. Методика имеет несколько вариаций: Можно называть не только имя, но и качество характера, которое начинается на ту же букву, что и имя (например, Ольга — обаятельная, Светлана — своенравная, Николай — надежный и т.д.). Можно называть имя и свой любимый фрукт или овощ (Наталья — груша, Сергей — ананас и т.п.).

 **«Давайте познакомимся»** Знакомство учащихся в группе - знакомство учащихся друг с другом c одновременным высказыванием собственного суждения o путях и мотивах выбора специальности. Схема знакомства и обсуждения (на выбор):

1.1. Фамилия, имя, какую школу окончил, когда выбрал специальность, что повлияло на выбор специальности, почему выбрал именно эту специальность и учебное заведение, какие интересы, способности и таланты можете у себя отметить.

1.2. Куратор учебной группы предлагает участникам игры познакомиться можно начать словами «Представьте себе, что каждый из вас очень хочет побольше узнать друг друга и я предлагаю чтобы по очереди все участники нашего знакомства представили себя в нетрадиционной форме. Например: «Меня зовут Валера. Я люблю подурачиться. Я самый старший ребенок в семье. Мой рост 1м.35 см. У меня рыжие волосы. Я обожаю мороженое».

1.3. Задание - закончить предложение. Моя учеба в колледже - это ... Больше всего я люблю ... Моя будущая профессия – это … Таким образом, можно проанализировать представление первокурсников об учебе, о своей специальности, предпочтения, интересы.

 **«Паспорт знакомства»** Учащимся раздается лист, на котором написано задание. Образец задания: Найдите (запишите на листе их имена) как можно больше тех, у кого такие же, как у Вас: 1. Месяц рождения,2. Цвет глаз, 3. Место рождения,4.Любимое блюдо,

5. Любимое художественное произведение, 6. Хобби, увлечение, 7. Качество, которое больше всего цените в людях.

Учащиеся самостоятельно должны найти всех схожих с ними, по каким либо параметрам людей (они могут ходить, спрашивать с места, ждать, когда к ним подойдут, — задача куратора только наблюдать). На это задание дается от 5 до 20 мин. в зависимости от количества учащихся в группе. После этого проводится рефлексия. Примерные вопросы: «У кого больше всего сходств по какому-либо пункту?», «У кого нет совпадений по какому-либо пункту?», «Есть ли схожие по всем пунктам учащиеся?», «Что было сложно при выполнении задания?» и т.д.

 **«Рассказы в тройках»** Учащиеся разбиваются по тройкам и в течение 2 минут рассказывают друг другу о себе все, что успеют. Затем тройки меняются, и повторяется та же деятельность. После этого группа садится в круг и обсуждает наиболее запомнившиеся факты и истории из жизни учащихся группы, с которыми успел познакомиться. При этом обязательно сначала назвать имя и фамилию человека, о котором будет идти речь.

 **«Интервью»** Каждый учащийся пишет на листочке свое имя и фамилию, все листочки складывают в коробку, перемешивают, затем все члену группы вынимают по одному листочку. Задача учащихся — взять интервью у того, листочек с чьим именем ему достался. Право выбора задаваемых вопросов остается за игроком. Время на интервью одного человека — 5 мин. После того, как каждый из участников взял интервью, все садятся в круг и по очереди рассказывают о том человеке, которого опрашивали. Содержание своего рассказа учащийся определяет сам: он может рассказать все услышанное, а может лишь некоторую информацию.

**Упражнения и игры на сплочение, творческую активизацию и сотрудничество**

 Разделение на команды. Для большинства игр и упражнений потребуется разделять участников на команды. Это можно сделать следующим образом, взяв несколько разных почтовых открыток по количеству команд (то есть, если три команды, то три открытки), разрезать каждую на такое количество частей, сколько требуется членов команд. Перемешать открытки в «шапке», и предложить каждому вытянуть себе одну часть открытки. Далее учащиеся, собирая по своим частям открытки, разбиваются по командам. В первую команду входят учащиеся, собравшие из частей первую открытку, во вторую – учащиеся, собравшие вторую открытку и т.д.

 **«Строим башню»** Для проведения этой игры необходимо разделить участников группы на несколько команд по 6-8 человек. Каждой команде раздать 2 чистых листа формата А4, клей для бумаги и ножницы. Теперь необходимо озвучить задание «цель данной игры – из имеющихся материалов построить башню, любую, но она должна получиться выше, чем у соперников и стоять вертикально, без посторонней помощи». Перед тем как начать, дайте каждой команде 5 минут на то, чтобы они продумали вариант постройки, и только после этого давайте команду старт. Предупредите участников, что время не ограниченно, поэтому скорость постройки роли не играет, важно чтобы башня стояла и была как можно выше. Поэтому игру нельзя останавливать до тех пор, пока не закончит последняя команда. Как правило, на всю игру достаточно 20 минут. В ходе этой игры, куратор, наблюдая за деятельностью участников каждой команды, легко определит наиболее активных учащихся -лидеров. После этого каждая команда должна выбрать одного участника, который расскажет про свою башню, а также попробует высказать свое мнение, почему башня получилась выше или ниже.

 **«Коллективный рисунок»** Для этого упражнения потребуется разбить участников на несколько команд по 4-6 человек. Каждой команде раздать один чистый лист формата А4. Далее попросить участников каждой команды рассчитаться по номерам (1, 2, 3, 4…). Теперь озвучиваем задание «цель упражнения – нарисовать коллективный рисунок на тему (она может быть либо одна общая для всех команд, либо как вариант, тема рисунка дается каждой команде разная). Он рисуется по очереди, сначала рисует 1-й участник, потом 2-й, потом 3-й и т.д. Каждый участник может рисовать только свою определенную фигуру, местоположение и 13 размер фигуры на рисунке определяется этим участником самостоятельно. Предлагаемые фигуры могут быть такими – 1-й участник имеет право рисовать круг, 2-ой участник – прямоугольник, 3-й участник – треугольник, 4-й участник – рисует только прямую и т.д. Для этого упражнения достаточно 15-20 минут. После того как все коллективные рисунки завершены, куратор предлагает каждой команде объяснить, что они нарисовали, а остальные участники размышляют, чей рисунок получился интереснее и почему. «Необитаемый остров» В этом упражнении участников необходимо разделить на 3 команды по 8-12 человек. Каждой команде раздать 1-2 листа формата А4. Задача должна звучать так «Представьте, что вы командой попали на необитаемый остров, вам не на чем жить, и поэтому вы должны придумать кодекс необитаемого острова – основные правила проживания на острове». На это задание необходимо дать учащимся 20-25 минут. Далее, каждая команда презентует свой кодекс. После этого проводиться обсуждение каждого кодекса и следует выйти на один – суммирующий все самые приемлемые правила.

 **Игра «Адаптация».** Данная игра проводится на выявление лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. Для этого в начале игры группа делится на микрогруппы. За выполнение задания вручаются жетоны трех цветов: красные - подающему идеи, зеленые - реализатору идеи, желтые – не участвующему в реализации и подаче идей.

 Задание №1. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись 3 минуты. Определяется пять самых ярких представляющих, которые становятся лидерами. Они получают пять красных жетонов.

Задание № 2. Вокруг пяти лидеров собирается пять микрогрупп, которые формируются произвольно. Каждой группе дается задание нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Чья идея - красный жетон, кто рисовал - зеленый. 21

Задание № 3. Придумать творческую подпись к шаржу (предварительно куратор собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в те же группы). Чья идея - красный жетон, кто выполнял - зеленый.

Задание № 4. Придумать для соседней группы задание. Чья идея красный жетон, кто выполнял - зеленый. 2. «Дискуссия». Предлагается составить биографию молодого человека, которую учащиеся считают наиболее типичной: суммарный образ поколения. Какие события в жизни человека можно назвать его «звездным часом».

 **«Слепые фигуры»** Учащиеся встают в круг и берутся за руки. Им предлагается закрыть глаза и всем вместе, не расцепляя рук, построить квадрат. После того, как группа решит, что квадрат готов, ведущий просит их открыть глаза и посмотреть, что у них получилось. Если группа не довольна увиденным, они вновь закрывают глаза и продолжают выполнять задание. Затем таким же образом можно построить прямоугольник, треугольник и т.д. Примечание: в данном задании можно использовать веревку со связанными концами, за которую берутся все учащиеся группы.

 Критерием эффективности проведения данных психологических упражнений и игр являются два показателя: разделение учащимся норм и ценностей группы; высокий статус в группе. Именно на эти показатели, в конечном счете, сориентированы рекомендательные упражнения.