

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РД ГОСУДАРСТВЕННОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РД КОЛЛЕДЖ
ЭКОНОМИКИ И ПРАВА**

Классный час на тему:

Нам надо знать друг друга лучше

**Классный руководитель гр. 39 ПД-3
Алиев Н.А.**

Содержание

1. Цели и задачи методической разработки.
2. Введение
3. Сценарий проведения конкурса
4. Список литературы.

Цель: создать условия для формирования среды общения, являющейся желательной для юношества, для его самоопределения, самореализации и самопознания, а также для психо-эмоционального благополучия через общение, которое будет являться фактором благополучной учебы в техникуме.

Задачи:

Познакомить студентов второго курса и студентов-первокурсников посредством игровых упражнений.

Научить анализировать собственную деятельность.

Посредством данных встреч выявить неформальных лидеров.

Предполагаемый результат:

Повышение творческой активности, коммуникабельности и улучшение социумных навыков у студентов.

Введение

Легко ли первокурсникам в техникуме наладить общение со старшими курсами, показать свою самостоятельность, взрослость? Пожалуй, нет. Да, они стремятся к этому, стремятся стать скорее самостоятельными, взрослыми, уважаемыми. Вот только способы самовыражения и показной взрослости могут быть совсем неверными. Несколько скорректировать их могут Классные часы. Образовательная программа, авторитет преподавателя и родительское воспитание – одно. Их не всегда достаточно. А вот классный час, грамотно составленный и увлекательно проведенный, позволит скорее и правильней адаптировать подростков, возможно, направить или дать ответ на многие неведомые, актуальные или же запретные темы.

Примечательно то, что многие обучающиеся считают классные часы абсолютно ненужными, однозначно необязательными или же скучными и не интересными. Причина кроется в том, что мероприятие разработано и проводится несколько неверно. Зачастую классный час посвящается исключительно показателям и обсуждению успеваемости или же поведения. Предлагаются темы, которые им скучны, неактуальны, из которых, как говорится «они выросли» проходят по одному и тому же сценарию и совсем не способствуют грамотному объяснению того или иного поведения обучающихся. Чтобы провести интересный, яркий и полезный классный час, готовиться придётся не менее двух дней:

подбор темы интересной для обучающихся

разработка сценария

поиск и обработка возможной информации по теме

подготовка яркой презентации

планирование времени (важно тему раскрыть, но не затянуть)

разработка и планирование дополнительных элементов (конкурсы, викторины, игровые элементы, диспут)

Сценарий классного часа

1 этап – диагностический и формирующий.

Знакомство ребят друг с другом, установление доброжелательных отношений в коллективе, работа на сплочение.

Игра «Комочки»

Имя.

Отличительная черта.

Мечта.

Настроение.

Автопортрет.

Пожелание на день.

Прокомментировать мечту.

Зарифмовать несколько слов.

(Озвучить что получилось)

Игра «Мои 5 самые...»

Презируемые качества человека

Близкие люди

Ненавистные явления в жизни

Веселые и смешные события в жизни

Любимые произведения искусства

Главных дел, которые мечтаешь совершить

Ценных в жизни вещей

Лучших книг

Дорогих мест

Игра «Экспромт» (задания в конверте)

Прочитай свое любимое стихотворение

Расскажи самую смешную историю, случившуюся с тобой или с твоими знакомыми

Расскажи самое значительное (радостное) событие в твоей жизни

Задай присутствующим вопрос, какой тебе хочется
Попробуй похвалить за что-нибудь двух мальчиков и двух девочек
Тебя угостили яблоком в нашем присутствии, твои действия
Назови пословицу или поговорку, которая лучше всего отражает твою жизненную позицию
Подари календарик кому-нибудь, найди повод для этого подарка
Назови не менее 5 правил «нехорошего» тона
Попробуй описать свою будущую семью: жену (мужа), детей, внуков
Возьми конфету и угости кого-нибудь из присутствующих, сказав при этом слова благодарности
Скажи не менее 5 слов-комплиментов
Назови 5 самых нехороших слов, связанных с техникумом, учебным процессом
Твоя любимая книга. Почему?
Идешь по дороге и находишь сверток, твои действия
Назови 5 самых хороших слов, связанных с техникумом
Веришь ли ты в приметы, в какие?
Если бы вернуть назад последние 5-7 лет, как бы ты изменил свои (школьные годы, отношения с друзьями, с родителями)

2 этап – формирующий, по ситуации реабилитирующий.

Установление доверительных отношений, отношений искренности и откровенности между студентами.

Игра «Построиться по.....»

Делимся по времени рождения (зима, весна, лето, осень)

Делимся по миру увлечений (музыка, спорт, танец, кино)

Я люблю.... (спать, есть, гулять)

Первой букве полного имени

Игра «Крушение»

Участникам упражнения дается 15 минут для обсуждения условия задачи и принятия соответствующего решения.

Условие: «Вы плывете на теплоходе, который внезапно терпит крушение и начинает тонуть. Есть только плот размером 1,2 метра, на котором вы можете спастись. Следует помнить, что воды касаться нельзя, так как человек сразу погибнет. Все скрытые в трюме теплохода ядохимикаты при крушении оказались на поверхности воды. Ваша задача спастись всем без потерь и продержаться на плоту 2 минуты, после чего придет помощь, за вами прилетит вертолет».

3 этап – формирующий, по ситуации реабилитирующий.

Установление доброжелательных отношений между ребятами, а частности между мальчиками и девочками.

Игра «Катастрофа»

Все участники сидят в кругу. Им задается условие, затем по кругу каждый высказывает свое мнение.

Условие: «Через 5 минут космический корабль, капитаном которого Вы являетесь, потерпит крушение. На корабле есть спасательная капсула, вмещающая только 5 человек. Капсула после взрыва корабля приземлится на планету, где никогда не жил человек, но жизнь там возможна. Вы никогда не вернетесь на Землю. Вам предстоит назвать 5 человек, которые спасутся от взрыва, объяснить, почему именно эти люди».

После выбора, когда каждый участник выскажется, ведущий просит подняться тех людей, которых хотя бы раз назвали. Им дается право, по одному по желанию сказать прощальные слова оставшимся на корабле.

Правильный ответ: в капсуле должен отправиться капитан (как ответственное лицо с правом командования) и 4 человека которых он назовет. Всего должно отправиться 3 мальчика, 2 девочки (объяснение – продолжение рода, защита, обустройство, ведение хозяйства и т. д.)
4 этап – диагностический, как для педагога, так и для студентов.

Игра «Круг друзей»

Участники стоят в кругу. Ведущий начинает игру. Находящийся у него в руках клубок ниток он передает человеку (кому хочет), называя его имя, говорит ему спасибо, объясняя за что. Получивший клубок наматывает ниточку на палец, натягивая её, и передает следующему. В итоге получается «узор отношений» вашей группы.

Используемая литература:

1. Н.И.Шевадрин Социальная психология в образовании. М. 1995 г.
2. К.Платонов Занимательная психология. С.-П. 1997 г.
3. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. Под ред. М.Р.Битяновой С.-П. 2007 г.
4. В.П. Шапарь Занимательная психология. Ростов-на-Дону 2011 г.
5. Алан Пиз, Алан Гарнер Говорите точно...
6. Алан Пиз Как научиться понимать друг друга.