**Большая психологическая игра**

**«Я иду в пятый класс»**

***Большая психологическая игра как средство формирования универсальных учебных действий***

*Мешкова Ирина Николаевна, педагог-психолог ЧУ ОО СОШ «Росинка», Москва, ЗАО*

*Электронный адрес:* [*irina0meshkova0@mail.ru*](mailto:irina0meshkova0@mail.ru)

*«Игра есть та деятельность,*

*в которой складывается*

*и совершенствуется*

*управление поведением».*

*Д.Б. Эльконин.[[1]](#footnote-1)*

Сегодня игра, без преувеличения, – самый популярный вид психологической работы как с детьми.

Игра — яркий пример того, как людям иногда удается уложить процесс решения серьезных, сложных задач в привлекательную, «воздушную», человечную форму.

Хорошая игра творит чудеса со своими участниками. Ленивый ребенок в игре оказывается настойчивым. Импульсивный и раздражительный — последовательным и спокойным. Неловкий — осторожным и аккуратным, рассеянный — внимательным. Эгоцентрик начинает замечать других. То, что постигается в игре, то, что проживается в ней как опыт, — это подлинный опыт личности. [1]

Большая психологическая игра – название особой разновидности игрового метода, своим появлением она обязана М.Р. Битяновой и группе московских психологов.

В основе БПИ обязательно лежит некоторая ценностная идея, ради которой эта игра создана. Идея — это то, к чему участники игры могут прийти благодаря игре.

***Развивающий потенциал БПИ велик.*** С одной стороны, ее можно развернуть на решение ценностных задач: проблемы самоопределения, выбора, поведения в ситуациях ценностной неопределенности. С другой стороны, она может служить инструментом самопознания и обучения психотехникам самоконтроля и саморегуляции. Кроме того, игру можно настроить коммуникативные задачи, обучение навыкам проектной деятельности, логике размышления над проблемой.

Полученный в игре опыт в виде метафоры, знания, способа действия, может быть перенесен в реальную жизнь участника игры.

Для участника игра начинается с истории, причем чаще всего — ее небольшого фрагмента. Постепенно история разворачивается, но так как участники погружены в действие, отношения, личные переживания, они редко «поднимаются» на уровень рефлексии, осмысления происходящего. Они просто живут в игре, участвуют в истории и создают ее своими действиями. И лишь достигнув финала, получив в том или ином виде игровой результат, участники обращаются к прожитой игре как к целостному опыту, как к собственной жизненной истории. В их реальную жизнь в виде метафоры, некоторого вывода или девиза, нового умения.

Каждая конкретная БПИ создается и настраивается на решение определенной развивающей задачи. [1]

Мной была разработана и проведена игровая оболочка.

Игра-оболочка превращает психологическое занятие в деятельностную ситуацию для участников, задавая всему, что происходит, цель и обозначая привлекательный для участников результат, на который нужно выйти.

***Методическое назначение большинства игровых оболочек*** — освоение различных способов действия, коммуникации, мышления. Благодаря игровой цели освоение этих способов и формирование новых умений встраивается в деятельностную ситуацию. Участникам игры эти умения становятся нужны здесь и сейчас для решения актуальных игровых задач. В результате повышаются и мотивация на освоение новых умений, и результативность. [2]

Чаще всего игровые оболочки выстроены по принципу «ходилки». К примеру, в игре «Я иду в пятый класс», детям необходимо собрать багаж важный личностных качеств и умений, но для этого им предстоит пройти через испытания, в которых они проявят те или иные личностные качества. Каждое испытание — некоторое тренинговое задание на развитие психических процессов, психологических способностей, отношений в группе. Игра выступает в качестве мифа, защитного слоя тренинговой работы, которая без такой мифологии представляла бы значительно меньший интерес для участников.

По своей структуре игровые оболочки строятся по принципу достижения результата, т.е. происходит последовательное движение от цели к результату.

***В моей игре, игровые оболочки, имеют следующую структуру.***

В этой игре, результат не «достигается», а «складывается», как пазл. Есть элементы, детали, которые нужно сложить вместе для того, чтобы достичь результата, в данном случае собрать все необходимые личностные качества, а также и символ класса. Очень важно, чтобы результат имел практическую форму и для всех участников очевидна его связь с теми умениями, которые они проявили или не смогли проявить во время игровых действий.

**Большая психологическая игра**

**«Я иду в пятый класс»**

***Вид игры:*** игра-оболочка.

***Возраст участников:*** 10-11 лет, учащиеся 4 класса.

***Кол-во участников:***12 человек.

***Цель:*** снижение уровня дезадаптации при переходе в среднее звено, формирование навыков адекватного общения со сверстниками.

***Задачи:***

* Развитие личностных и коммуникативных УУД;
* Способствование снижению тревожности;
* Развитие умений невербальной коммуникации;
* Выделить качества учеников, необходимые учащимся среднего звена школы.

***Необходимое оборудование:*** ватман А2 с изображение чемодана; мяч; **фломастеры; стикеры; листы формата А4; карандаши; набор деревянного конструктора; 3 мягких мяча; карточки с качествами; складной метр; сундук для качеств; стенд для крепления символа класса; символ класса.**

**Введение в игровую ситуацию.**

Учащиеся заходит в класс и им предлагается ребятам сесть на свои места. На доске висит плакат с нарисованным на нем чемоданом.

***Психолог****. Сегодня нам предстоит собраться с вами в дорогу. Как вы думаете, куда?*

Дети, перебивая друг друга, ответили, что им в скором будущем предстоит учеба в пятом классе.

***Психолог****. Как вы думаете, что обычно люди берут с собой в дорогу? Дети называют (Чемодан, одежду и т.д.).*

Давайте сегодня соберем чемодан вашего класса. Только наш чемодан будет необычным, мы будем собирать те качества, которые потребуются вам в пятом классе. Для этого нам надо сейчас решить, какие качества мы возьмем с собой в дорогу.

Дети назвали качества, после чего психолог, раздает ученикам листы (стикеры) на которых дети должны написать те качества, которые они считают важными, после этого каждый ученик фиксирует эти качества в чемодан (собирают качества).

***Психолог.*** *Вы назвали много разных качеств, которые вам понадобятся в пятом классе, но среди них есть самые важные. Сейчас мы будем выяснять, что же это?*

*Вам предстоит пройти немало испытаний, с которыми вы должны справиться и понять, какие качества вам помогли пройти данное испытание.*После каждого пройденного задания вы будете получать карточки с теми качествами, которые помогли вам в данном задании и частичку символа своего класса. Качества, вы будете складывать в сундук качеств, а части символа крепить на стенд. В конце игры вы соберете все части и у вас получится символом вашего класса.

**Разминка. (Проводится в классе)**

***Психолог:*** *А сейчас нам необходимо настроиться на выполнение заданий. Передавая мяч по кругу, каждому, у кого он окажется необходимо назвать с чем у него ассоциируется пятый класс.*

Психолог отмечает, как много негативных ассоциаций было в ответах. Были ли позитивные.

***Психолог:*** *Молодцы, с этим заданием вы справились. Но для того чтобы справиться с испытаниями, вам необходимо отправиться в путешествие в «Страну качеств» и собрать все необходимые качества, а начать свое путешествие вы сможете только всем классом и выполнив следующие задание.*

Условие такое: все участники должны пройти через «болото» по «кочкам» - листам бумаги. Вам необходимо взявшись за руки постепенно перебраться всем вместе из класса в малый зал. При это очень важно, чтобы никто не оступился и ваше цепочка из рук не оборвалась! Если это произойдет, нам придется вернуться в класс и начать движение заново.

*Преодолев расстояние от класса до актового зала, ребята вместе с психологом входят в малый зал, где и будут проходить испытания. Психолог просит ребят сесть на стулья, которые располагаются вдоль стены, напротив них располагается стенд, где будет крепиться символ класса.*

***Психолог:*** Вот мы с вами и настроились на наше занятие. Теперь настало время вашему классу попытаться пройти через испытания.

**Содержание игры.**

*Первая часть «Слепой и поводырь»*

***Психолог:*** Сегодня у вас есть уникальная возможность поиграть в увлекательную игру «Слепой и поводырь». Задача поводыря провести своего слепого через все станции, бережно относиться к нему. В свою очередь «слепой» должен слушаться «поводыря» и четко выполнять все его команды.

Ребята произвольно разбиваются на пары. Для того чтобы выяснить, кто в паре будет «поводырем», а кто «слепым», проведем жеребьевку. Во время игры каждый сначала побывает в одной роли, а затем в другой.

Психолог подготавливает помещение к игре, расставив в помещении стулья, разместив на полу обручи, весь необходимый инвентарь.

После этого «слепому» завязываются глаза, а поводырь получает карточку с маршрутом по которому ему необходимо провести своего слепого. После этого поводыри начинают их водить по комнате, помогая избежать столкновения с другими парами, а так же помогает достичь того места, которое указано в карточке. Каждый ученик должен побыть как в роли «поводыря» так и в роли «слепого» [5].

После завершения игры психолог задает вопрос классу: «Как вы считаете, какое качество помогло справиться с этим заданием?»

Дети называют варианты.

После этого нужно выбрать одно или два качества (доверие, взаимопонимание, внимательность) и после этого ребятам вручают эти качества и на одной из карточки находится первая часть символа.

*Вторая часть «Интеллектуалы»*

*Психолог.* Сейчас, я вам предлагаю разделиться на две подгруппы и решить в уме следующие задачи, на выполнение этого задания вам отводится десять минут. Ваша задача решить правильно 4 задачи и сделать это нужно, как можно быстрее, после того как вы называете ответ, то говорите «Следующая», за каждый правильный ответ, я буду начислять один балл. По итогу задания баллы команд суммируются.

*Учащиеся делятся на две группы и садятся в круг.*

*Первую задачу мы решим все вместе.*

***Задача №1 (пробная)***

В семье 10 братьев. Самому старшему 20 лет, а каждый следующий на 2 года младше. Сколько лет самому младшему брату? *(2 года)*

*Если ребят сложно выполнять данное задание в уме, необходимо предоставить им листы и ручки (тогда количество задач сокращается). Необходимо четко следить за временем.*

**Задача № 2**

Расставаясь, друзья обменялись рукопожатиями: каждый пожал руку другому Всего было 10 рукопожатий. Сколько было друзей? *(5 друзей)*

**Задача № 3**

Тринадцатилетний сын спрашивает у отца, сколько ему лет. Отец отвечает: «Когда тебе будет 18 лет, тогда число моих лет будет больше 50 на 4. Сколько лет отцу сейчас? *(49 лет)*

**Задача № 4**

Имеются 3 ключа от трех чемоданов с разными замками. Сколько нужно сделать проб чтобы подобрать ключи к замкам? *(2 или 3 пробы)*

**Задача № 5**

Надо расставить на полке по порядку три книги: Маршака, Барто и Чуковского. Сколькими способами можно это сделать? *(6 способами). [3]*

*После того как учащиеся справились с заданием, психолог называет количество правильно решенных задач. Очень важно назвать правильный ответ, но не обсуждать, иначе можно потерять много времени.*

*Психолог:* Ребята, а теперь скажите, какое качество помогло вашему классу пройти это испытание?

Учащиеся называю такие качества, как находчивость, умение логически мыслить, умение слушать вопрос, вдумчивость и т.д. ***(или одно выбрать качество) Качество (сообразительность, настойчивость)***

После этого ребятам вручают вторую часть символа.

*Третья часть «Строим небоскреб»*

*Психолог. В этом испытании вам предстоит всем вместе построить «Небоскреб» вашего класса. Каждый из вас сейчас получит по две деревянные фигуры, после этого садитесь в круг на полу. Мне очень интересно узнать, на какую высоту вы сможете его возвести так, чтобы он не сломался. Один из вас может начать строительство, положив в центре один кубик на пол. Потом следующий кладет свой кубик рядом или сверху. Сами решайте, когда вы добавите один из своих кубиков. При этом вы можете говорить друг с другом и вместе думать, как вы поступите дальше. Я буду подсчитывать, сколько кубиков вы сложили, прежде чем башня упадет. Даже если свалится только один кубик, вам придется всю работу начать сначала. Кроме того, время от времени я буду измерять, на какую высоту уже поднялась башня.* [5]

Очень важно,время от времени измеряйте высоту получающегося небоскреба. Необходимо комментировать действия и стратегию детей. В первую очередь поддерживайте все, что направлено на сотрудничество детей друг с другом.

**Качество (дружба, сообразительность, воображение, рассудительность, сотрудничество)**

*Четвертая часть «Печатная машинка»*

*Психолог*. *Вы получили карточки, с буквами и теперь вам предстоит представить себя клавишами печатной машинки и «напечатать» слово, которое обозначает качество человека. Участники игры должны по очереди вставать и называть по одной букве.* *Ваша задача — в течение одной минуты напечатать слово.*

Учащиеся получают карточки с буквами, после чего по сигналу психолога приступают к работе.

Слово, которое им необходимо составить – это ***взаимопомощь***.

*Количество букв, совпадает с количеством учащихся в классе, очень важно, чтобы каждый ученик получил карточку с буквой.*

После того как учащиеся правильно выполнили задание, они получают следующую часть символа класса.

Учащиеся получают карточку со словом взаимопомощь.

*Пятая часть «Головомяч»*

*Психолог: Разбейтесь на тройки и встаньте лицом друг к другу. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно в таком положении пройти через весь зал, если мяч упадет, вы начинаете движение с начала. Вы можете касаться мяча только головами.* [5]

**Качество (работа в команде, отзывчивость)**

*Шестая часть «Коллективный счет»*

*Психолог. Сейчас, вам необходимо* *встать в кругу, опустив головы, и не глядя друг на друга.*

Задача — называть по порядку числа от 1 до 12, 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);

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.

Психолог 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.

**Качества (настойчивость, сплоченность)**

После того как учащиеся правильно выполнили задание, они получают качества и последнюю часть символа своего класса.

**Завершение игры**

Психолог просит всех детей сесть вкруг.

*Психолог.* *Дорогие ребята, вот и завершилось ваше путешествие по «Стране качеств» и благодаря этому путешествию вам удалось применить свои самые положительные качества,* ***которые вам обязательно пригодятся в пятом классе*** *и собрать символ своего класса, символ 4 «А» - Сову.*

*Ребята, как вы думаете почему именно Сова?*

Учащиеся отвечают на вопрос.

После того как высказались все желающие учащиеся (педагоги и администрация средней школы), психолог благодарит детей и передает им подарок картину «Сову – символ класса», который будет для них напоминанием о тех удивительных событиях и возможностях которые научились применять и открывать в себе ребята.

**Информационные источники**

1. Битянова М.Р. Большая психологическая игра как метод и технология в работе психологов образования: лекции 1-4. М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2012. – 64 с.
2. Битянова М.Р. Большая психологическая игра как метод и технология в работе психологов образования: лекции 5-8. М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2012. – 64 с.
3. Интеллектуальные игры/ А.В. Соколова: - М: Чистые пруды, 2008. – 32с. (Библиотечка «Первого сентября». Серия «Начальная школа». Вып. 19).
4. <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200001905>
5. Фопель К.Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие: Пер. с нем.: В 4-х томах. Т. 1.— М.: Генезис, 1998.— 160 с, ил.

1. Д. Б. Эльконин. Психология игры. М., 1978, с. 88. [↑](#footnote-ref-1)