**Психологическая вертушка «Мир без конфликтов»**

**Цель:**

* сплочение коллектива, создание благоприятных условий для дальнейшей работы в группе;
* содействие в развитии умения адекватно выражать свои чувства и понимать выражение чувств других людей;
* содействие в развитии навыков конструктивного и творческого поведения в противоречивых ситуациях.

Мероприятие предусматривает командную работу: все участники делятся на несколько групп, которые перемещаются по станциям, ориентируясь на указатели в маршрутных листах (приложение 1). На каждой станции ребят ждут увлекательные творческие и психологические игры. Для проведения вертушки необходимо подключить других педагогов-психологов, если позволяет психологическая служба или педагогов, которым необходимо будет доступно объяснить смысл и правила игры.

**Объяснение правил участникам:**

1. Вы перемещаетесь по станциям, ориентируясь на знаки в маршрутных листах и стенах помещения
2. Порядок станций нарушать нельзя, это может сбить процесс игры.
3. Приходя на станцию, вам нужно поздороваться с ведущим, выполнить задание, получить оценку и бежать на следующую станцию. Такой порядок будет соблюдаться до конца игры.
4. В конце подводятся итоги игры, объявляется команда – победитель, занесение баллов в рейтинг отрядов.

**Этап оценивания:** на каждой станции ведущий оценивает команду по критериям, предъявляемым к выполнению задания по каждой станции. Отметки выставляются в маршрутный лист инструктором каждой станции. После завершения игры баллы подсчитываются, и выявляется команда-победитель.

**Длительность мероприятия:** 1 час.

**Время работы станций на вертушке:**

**ЕСЛИ ВЕДУЩИЙ ЗАМЕЧАЕТ, ЧТО НЕ УКЛАДЫВАЕТСЯ ПО ВРЕМЕНИ, КОЛИЧЕСТВО ЗАДАНИЙ И БАЛЛОВ СОКРАЩАЕТСЯ.**

**Станция №1ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Станция № 2 ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Станция № 3 ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Станция № 4 ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Станция №5 ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Станция № 6 ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

**Итого: 44 мин + ЕЩЕ**

**Станция №7 Просмотр мультфильма - 5 МИНУТ**

**ИТОГО: 50 МИН**

1. **Станция «Калейдоскоп эмоций» ВРЕМЯ - 5 МИНУТ**

**Оборудование: карточки с эмоциями (приложение 2).**

Участникам игры предлагаются карточки с эмоциями (радость, грусть, удивление, злость, застенчивость, страх, обида, безразличие, восторг, негодование).В группе детей выбирается ведущий, ему выдается карточка с названием эмоции. На каждой карточке написана лишь одна эмоция, которую должен изобразить ведущий, используя мимику и жесты. Остальные участники должны угадать данную эмоцию. Далее ведущий меняется.

***Оценивается способность к эмпатии, умение понимать и изображать эмоции.***

За каждую отгаданную эмоцию дается 1 балл. Максимальное количество баллов – 10.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Станция «Карусель» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

**Оборудование: нет**

Участники встают, образуя два круга, лицом друг к другу. Ведущий читает вопрос и задание: начать разговор и вести его в течение 1 минуты. Прослушав вопрос, внешний круг начинает обсуждение, а внутренний поддерживает его. Затем внешний круг перемещается на 1 место вправо. Ведущий читает второй вопрос и т.д.

Примеры ситуаций:

1. Перед вами человек, которого вы хорошо знаете, но довольно долго не видели. Вы рады этой случайной встрече.

2. Перед вами неизвестный человек. Познакомьтесь с ним, узнайте, как его зовут, где он учится, работает.

3. Перед вами совсем маленький ребенок, он чего-то испугался и вот-вот расплачется. Подойдите к нему, начните разговор, успокойте его.

4. Вас сильно толкнули в автобусе. Оглянувшись, вы увидели пожилого человека.

5. После длительной разлуки вы встречаете любимого (любимую) и очень рады этой встрече. Вот, наконец, он (она) рядом с нами.

6. Перед вами человек, которого видите первый раз, но вам он очень понравился и вызвал желание с ним познакомиться. Некоторое время вы раздумываете, а потом обращаетесь к нему.

7. В вагоне метро вы случайно оказались рядом с довольно известным актером. Вы обожаете его и, конечно, хотели бы с ним поговорить. Ведь это такая большая удача.

8. Случайно на фотовыставке вы обнаруживаете свою фотографию. Вы подходите к фотографу и…

9. Вы пришли на день рожденья к другу. Он открывает дверь и …

10. Вы заблудились в лесу. Долго-долго искали дорогу домой и совершенно случайно наткнулись на лесника.

11. Ваш друг после хорошо проведенного времени в загородном лагере уезжает домой. Как будет выглядеть ваша встреча?

Во время выполнения задания вы пытались передать свои чувства по отношению к собеседнику в той или иной ситуации. Какие? Сейчас проверим, как хорошо вы знаете чувства. Вам предлагается найти ответ на загадку. Каждый правильный ответ приносит вашему отряду 1 очко. Всего 10 загадок.

***Оцениваются коммуникативные навыки, умение общаться с разными людьми.***

За каждую отгаданную загадку дается 1 балл. Максимальное количество баллов – 10.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Станция «Договор без слов» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

**Оборудование: веревка или шерстяная нить.**

Для упражнения необходима довольно длинная шерстяная нить или веревка. Группа встает кругом, за нить должны взяться все участники процесса одной рукой (не важно какой – правой или левой). После чего дается задание, *не отпуская нить из рук, не разговаривая друг с другом,*создать фигуры:

- треугольник;

- цифру «1»;

- сердце;

- номер своего отряда;

- прописную букву «А;

- квадрат;

- завязать узелок (можно несколько) всей командой.

После происходит обсуждение.

***Оценивается умение чувствовать партнера,принимать коллективное решение.***

За каждую успешно созданную фигуру дается 1 балл. Максимальное количество баллов – 7.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Станция «Мир без конфликтов» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

**Оборудование: чистый ватман, 15 карточек с «+» и 15 карточек с «-»**

Ведущий рассказывает участникам следующую историю: «*Ребята, у вас сегодня появится прекрасный шанс войти в историю мировой художественной культуры! В нашем городе живет молодой талантливый художник, но он не может продать свою картину. Картина называется: «Мир без конфликтов».*

Ведущий показывает ребятам чистый лист ватмана:

*«Если попытаться проникнуть в мысли художника, то, возможно, мы увидим, что автор не представлял мир без конфликтов. И его идея звучит примерно так: мира без конфликтов не существует. Но, может быть, он хотел сказать нечто противоположное: мир без конфликтов идеален. Он белоснежный, без изъянов и темных пятен.*

*Что же хотел сказать своей картиной автор, вы узнаете, выполнив задание».*

Ведущий раздает карточки, чтобы поделить участников на две команды. Те, кому достались «+» пытаются обсудить пользу конфликтов, а те, кому достались «-», вред от конфликтов.

Ведущему необходимо подтолкнуть участников к обсуждению. Обсуждаются возможные варианты конфликтного (вредного, плохого, неугодного и т.п.) и идеального (полезного, конструктивного и т.п.) мира.По итогам анализа, возможно, получится, что «вред» от конфликта в том, что он может разрушить отношения между людьми, а «польза» — наоборот, в том, что он помогает прояснить и укрепить их.

Делается вывод об идее картины.

***Оценивается креативность команды и умение принимать и обосновывать коллективное решение.***

За каждыйвесомый аргумент дается 1 балл. Количество баллов не ограниченно.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Станция «Адские башни» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

**Оборудование: стол, цветные квадратики («кирпичики»), инструкции (приложение 3).**

Бывает, что барьеры в общении возникают в свя­зи с тем, что люди, расценивая свое восприятие мира как единственно верное, зачастую отказыва­ются принимать иные точки зрения. В «Адских башнях» эта концепция взята на вооружение и ис­пользуется для побуждения игроков задуматься о факторах как способствующих, так и препятству­ющих построению единой команды.

Порядок выполнения:

1. Группа разбивается на 6 команд (приблизительно по 3-4 человека).
2. Объясняется, что им будет нужно постро­ить башню, общаясь без слов.

3. Каждой команде выдается карточка с заданием и набор цветных бумажных квадратиков в конверте. Под­черкивается, что этой информацией ни с кем нельзя делиться.

4. Объявляется начало игры, и разрешается игрокам приступить к делу.

В приложении представлены инструкции для карточек. Главным условием является их проти­воречивость.

Анализ: за игрой в «Адские башни» интересно наблюдать со стороны, так как отдельные игроки неизбежно придут к замешательству, неразберихе и разоча­рованию, когда поймут, что все их попытки следовать инструкциям приводят исключительно к противодействию со стороны членов их команд. Их постигнет разочарование, как только они пой­мут, что вся совместная работа над общей задачей сводится к выявлению того факта, что на деле ни­чего подобного не происходит. Например, какой-нибудь игрок пытается положить синий «кирпи­чик» только для того, чтобы другой игрок убрал его с явным негодованием, третий постарается удержать других от каких бы то ни было действий вообще, и т. д.

По окончании действия важно обсудить ситуации.

***Оценивается умение уступать, находить компромисс.***

Если команды придут к компромиссу, оставив свои задания в карточках, оставив свою точку зрения как единственно правильную, тогда они получают 1 балл, если нет – 0 баллов.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Станция «Цветок доброты» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

**Оборудование: красивая чаша, вода.**

1. Участники встают в круг и закрывают глаза. Ведущий рассказывает им предысторию: «Ребята, совсем недалеко в горах распустился Цветок Доброты, исчезающий вид. В этой чаше – живая вода. И только она может спасти его от гибели из-за жары и засухи. Чем меньше капель вы прольете, тем больше шансов у цветка выжить». Ведущий передает чашу с водой по кругу. Упражнение проходит в полной тишине, допускается контакт рук.
2. Участникам предлагается по цепочке (в кругу) сказать друг другучто-то доброе (это могут быть пожелания, комплименты, положительная оценка качеств, проявленных на вертушке).

***Оценивается сплоченность команды, умение чувствовать друг друга.***

За каждое доброе высказывание дается 1 балл. Количество баллов не ограниченно.

**ПЕРЕХОД ОТ СТАНЦИИ К СТАНЦИИ 2 МИНУТЫ**

1. **Просмотр мультфильма «Ежик» ВРЕМЯ 5 МИНУТ**

Учимся решать конфликты с помощью восстановительных технологий. Обучающий фильм для будущих медиаторов.

Подведение итогов вертушки.

**Приложение 2.**

|  |
| --- |
| **Радость** |
| **Грусть** |
| **Удивление** |
| **Злость** |
| **Застенчивость** |
| **Страх** |
| **Обида** |
| **Безразличие** |
| **Восторг** |
| **Негодование** |

**Приложение 3.**

Карточка 1.

1. Башня должна состоять только из 5 уровней.
2. Башня должна быть построена только из зеленых «кирпичиков».
3. Башню должны построить именно вы. Если за «кирпичи» возьмутся другие члены вашей ко­манды, остановите их и настаивайте, что построи­те башню самостоятельно.

Карточка 2.

1. Башня должна иметь высоту в 8 уровней.
2. Башня должна быть построена только из желтых «кирпичиков».
3. Основание башни должны построить именно вы. Если за кирпичики возьмутся другие члены команды,остановите их и настаивайте, что построи­те основание самостоятельно.

Карточка 3.

1. Башня должна состоять только из 6уровней.
2. Башня должна быть построена только из красных «кирпичиков».
3. Башню должны построить именно вы. Если за «кирпичи» возьмутся другие члены вашей ко­манды, остановите их и настаивайте, что построи­те башню самостоятельно.

Карточка 4.

1. Башня должна иметь высоту в 8 уровней.
2. Башня должна быть построена только из фиолетовых «кирпичиков».
3. Основание башни должны построить именно вы. Если за кирпичики возьмутся другие члены команды,остановите их и настаивайте, что построи­те основание самостоятельно.

Карточка 5.

1. Башня должна состоять только из 10уровней.
2. Башня должна быть построена только из малиновых «кирпичиков».
3. Башню должны построить именно вы. Если за «кирпичи» возьмутся другие члены вашей ко­манды, остановите их и настаивайте, что построи­те башню самостоятельно.

Карточка 6.

1. Башня должна иметь высоту в 9 уровней.
2. Башня должна быть построена только из синих «кирпичиков».
3. Основание башни должны построить именно вы. Если за кирпичики возьмутся другие члены команды,остановите их и настаивайте, что построи­те основание самостоятельно.