



# ТЕХНОЛОГИЯ «КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА»

**Е.Л. ПЕТРЕНКО, С.Д. ПОЛЯКОВ**

## 5.1. Общая схема.

**I. Цель:** формирование положительно-го опыта коммуникации в творческих действиях как основы конструктивных межпоколенческих отношений.

### II. Этапы.

#### 1. Подготовительный этап.

#### 2. Мотивационный этап:

- актуализация необходимого эмоционального настроя для всех участников встречи на доброжелательное, конструктивное общение;
- мотивация участников на содержание и способ работы на коммуникативно-творческой игре;
- принятие правил коммуникативно-творческой игры.

#### 3. Основной этап:

- оглашение и разъяснение целей коммуникативно-творческой игры;
- создание первоначальных команд;
- участие в предлагаемых испытаниях с перегруппировкой команд;
- подведение итогов коммуникативно-творческой игры

#### 4. Рефлексивный этап.

## 5.4.2. Базовый пример

Коммуникативно-творческая игра «Портал доверия»

(Направление «Личностное развитие»)

Коммуникативно-творческая игра «Портал доверия» проводится для большого количества участников разных возрастов. Лучше всего её проводить в начале года или в начале лагерной смены, или в начале сборов РДШ.

**I. Цель:** формирование положительно-го опыта коммуникации в творческих действиях как социального доверия – основы конструктивных межпоколенческих отношений

### II. Содержание этапов.

#### 1. Подготовительный этап.

1.1. Группа организаторов (МИГ – Малая Инициативная Группа, актив РДШ, старшая вожатая, педагоги) готовит маршрутные листы участников. Маршрутный лист представляет собой бланк, на котором написаны цифры от 1 до 8. Это номера площадок, которые надо посетить в том порядке, в каком написаны они на бланке. **У каждого участника последовательность написанных цифр своя.** Менять её участникам нельзя. Рядом с цифрой обозначено время начала каждого испытания. Важно не опоздать на начало испытания. Например, у одного участника бланк может выглядеть так: 1 (14.00) – 3 (14.07) – 4 (14.14) – 2 (14.21) – (14.28) – 6 (14.35) – 5 (14.42) – 8 (14.49), у другого участника – 2 (14.00) – 1 (14.07) – 3 (14.14) – 4 (14.21) – 6 (14.28) – 5 (14.35) – 8 (14.42) – 7 (14.49) и т.п.

Организаторам надо рассчитать так, чтобы на каждом этапе одновременно было одинаковое количество участников, и участники в группе не должны повторяться, на каждом этапе они выполняют задания в новой группе.

1.2. Готовятся задания на этапы: **Д**оверие в квадрате, **д**о**У**верие в кругу, до**В**ерие в сплетении, до**Е**рие и поддержка, до**в**е**Р**ие как доверие, до**в**е**Р**и**Е** в счёте, до**в**е**Р**и**Е** в наших руках, до**в**е**Р**и**Е** как ценность.



При подготовке испытаний важно, чтобы задания были:

- несущими ценностную основу доверия;
- значимыми, интересными для большинства участников социально-творческой игры;
- развивающими творческие и коммуникативные способности участников;
- посылными для данного коллектива;
- создающими ситуацию успеха.

1.3. Готовится оформление каждого этапа: номер этапа, листочки для раздачи каждому участнику с названием этапа.

## 2. Мотивационный этап.

2.1. Основная задача этапа: задать, актуализировать необходимый эмоциональный настрой для всех участников встречи. Прежде всего, это настрой на доброжелательное, конструктивное общение, в ходе которого возникает доверие друг к другу.

Приёмы: музыкально-театрализованное, стихотворное обращение-речь организаторов работы, притча, видеозарисовка.

2.2. Ведущий объясняет смысл коммуникативно-творческой игры, рассказывает кратко об испытаниях и делает акцент на то, что важно последовательно проходить испытания, вовремя попасть на этап согласно обозначенному времени, не нарушая цепочку записей персонального «маршрутного листа».

2.3. Принятие правил коммуникативно-творческой игры возможно в разных формах:

- правила предъявляются организаторами в готовом виде как «Законы общения».

Возможные варианты:

- Не унижайте и не оскорбляйте друг друга.
- Не ворчать, не ныть, не бурчать.
- Будьте взаимно вежливыми, терпимыми и сдержанными. Слушайте друг друга.
- Поддержки, помощи подняться и победить.
- Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче.
- Не возноси себя над другими, вознеси ближнего.

## 3. Основной этап.

3.1. Начало коммуникативно-творческой игры.

Оглашение и разъяснение целей и условий коммуникативно-творческой игры. Вручение **индивидуальных** «маршрутных листов».

## 3.2. Прохождение этапов.

Каждый участник согласно своему маршруту последовательно проходит испытания. На каждом этапе он попадает во вновь организуемую группу. После прохождения этапа ему выдаётся листочек с названием этапа.

*В испытаниях должны задаваться разные способы взаимодействия в группе: совместно-последовательный, совместно-взаимосвязанный, совместно-индивидуальный.*

## Примеры испытаний

### «Доверие в квадрате»

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: «Ребята! В полной тишине, без слов, не открывая глаз – постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.»

### «Доверие в кругу»

Все играющие стоят в кругу (плечом к плечу). В центре круга – один игрок – он «Матрёшка». Игрок-«Матрёшка» стоит с закрытыми глазами. «Матрёшка» падает вперёд, назад, вправо, влево. Все ребята, стоящие в кругу, поддерживают «Матрёшку» руками, не дают ей упасть.

Все участники этого этапа должны побывать в роли матрёшки, чтобы почувствовать доверие ко всем членам коллектива.

### «Доверие в сплетении»

Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперёд, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоём, втроём, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

### «Доверие и поддержка»

Предварительная работа: на полу обозначается или чертится круг диаметром 3 метра. У каждого участника ведущий дан-





ного этапа берёт какой-либо предмет, который кладёт в корзину. Далее корзину ставят в центр обозначенного круга. Задача каждого участника достать любой предмет из корзины, не заступая в круг. Участник имеет право достать предмет только один раз, таким образом, каждый участник достаёт предмет. Если кто-либо из участников заступает в круг, то всё начинается заново. Игра не заканчивается, пока не достанут последний предмет.

#### «довеРие как довеРие»

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу, вытянув руки вперёд. Один из участников проходит между шеренгами, и остальные участники, в последний момент перед ним, поднимают по очереди руки вверх. Получается своеобразная волна из рук. Перед началом движения добровольца необходимо предупредить группу о внимательности, затем следует спросить всех, готовы ли они, и дожидаться чёткого ответа.

#### «довеРие в счёте»

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причём каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счёт начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

#### «довеРие в наших руках»

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «правая нога – к левой руке» и т.п.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям» играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

#### «довеРие ! как ценность!»

Собирается группа. Все поочерёдно называют свои имена и то, что им ценно (варианты: ценность жизни, черту характера как гордость, увлечение, хобби и т.п.). На

листе бумаги участники шифруют названные слова, используя ребусы, шарады и др. для другой группы.

Другая группа участников отгадывает зашифрованные слова. Итак, одна группа шифрует – другая отгадывает.

3.3. Заключительным этапом основной части испытаний является подведение итогов игры.

Каждый участник коммуникативно-творческой игры должен собрать 8 листочков, заглавные буквы в надписях которых составляют слово **ДОВЕРИЕ!** В последнем слове педагог-ведущий поздравляет всех участников с прохождением испытаний. Возможны символические объединяющие действия: рукопожатие играющих, обмен сюрпризами, общая песня и т.п.

#### *4. Рефлексивный этап*

Педагог-ведущий предлагает участникам оценить итоги встречи.

Базовая рефлексивная форма – по тем или иным правилам совместный анализ (высказывание по кругу, «время на шум» в микрогруппах, ответ на вопрос: «Как вам действо, которое проводилось?», «Как вы себя чувствовали, ваши ощущения?» и пр.).

### **III. Условия и ограничения применения технологии.**

**1. Особенности детей** – возраст участников игры от 8 лет.

**2. Взрослые участники игры.** Минимальное требование – настрой на разновозрастное взаимодействие.

**3. Минимальные требования к педагогу (старшему вожатому):**

- «интерес» к участникам, к ценностному и эмоциональному сплочению групп;
- минимальное положительное отношение участников к педагогу (старшему вожатому);
- знание и владение технологией.

#### **4. Условия:**

- число испытаний не должно быть больше 7–8, если каждое испытание продолжается 5 мин. (общая продолжительность основного этапа игры – не больше часа);



- ведущие этапов игры должны быть доброжелательными, гибкими организаторами, умеющими по ходу изменять, дополнять, корректировать игры;
- технология может давать сбой, если задания испытаний могут оказаться слишком трудными большинству участников.

### 5.3. Особенности реализации технологии для различных направлений деятельности РДШ.

#### 1) Для информационно-медийного направления «КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «БЛОГОСФЕРА ПОНИМАНИЯ»

*Примерное выступление-рассказ ведущего игры:* «По слухам, миллион с лишним лет назад, когда люди не знали, что такое Интернет, и информация передавалась людьми из уха в ухо, в одной секретной лаборатории было создано устройство, с помощью которого можно выстроить по определённым правилам непрерывную последовательную цепочку блоков, содержащих информацию. Но вот беда: мы не только не знаем, где находится это устройство, но даже карта, на которой отмечено расположение устройства, была утрачена в результате стихийного бедствия. Во время страшного урагана карту разорвало на кусочки и разметало по разным городам. Но если мы сможем найти фрагменты карты и сложить её, мы сможем получить доступ к устройству!».

Каждый участник коммуникативно-творческой игры должен собрать 8 фрагментов карт, заглавные буквы в надписях которых составляют слово БЛОГЧЕЙН.

#### Примеры испытаний

1. Предлагаются анаграммы, которые необходимо расшифровать. Например: маинкафорти, стетк, ниморто и пр.

*(Каждому участнику даётся фрагмент карты с буквой Б.)*

2. Расшифровать ребус-пословицу и инсценировать её.

*(Каждому участнику даётся фрагмент карты с буквой Л.)*

3. И далее («по буквам»)...

#### 2) Для направления «Гражданская активность» КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «МОЯ РОДИНА – РОССИЯ»

Каждый участник игры должен собрать 6 фрагментов карты, составив которую ребята отгадают страну, в которой живут – РОССИЯ.

#### Примеры испытаний

1. Из предложенных фрагментов (пазлов) составить герб России, объяснить значение каждого составляющего символа и назвать предметы, на которых изображён герб.

2. Задание – восстановите текст гимна России (участники получают карточку с текстом гимна с пропущенными словами).

3. И далее («по буквам»)...

#### 3) Для военно-патриотического направления КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «СПАСАТЕЛИ»

Каждый участник игры должен собрать 9 фрагментов карты, составив которую ребята отгадают название профессии – СПАСАТЕЛЬ.

