# Двенадцатые Керковские педагогические чтения

# Региональный конкурс педагогической публицистики

# «Любить нельзя воспитывать – размышления, аргументы, выводы»

**Номинация: «Методический навигатор»**

**Тема: «Шкатулка с секретом»**

**Маслова Л.В., директор**

**МАОУ ДО «Билибинский районный**

**Центр дополнительного образования»,**

**руководитель молодежного**

**клуба «Билибинский квартал»**

**г. Билибино, 2019**

Дополнительное образование вошло в новое столетие своей образовательной деятельности. Модернизация, оптимизация, интеграция – эти понятия прочно вошли в нашу действительность. Новые технологии, интерактивные формы обучения успешно применяются в системе дополнительного образования.

В нашем Центре дополнительного образования, обучающиеся получают знания не только в предметных видах деятельности, но в первую очередь мы занимаемся воспитанием наших подопечных.

За сорок лет педагогической деятельности мною собран богатый методический материал, в том числе и в сфере воспитательной работы. Есть очень любимые формы работы, которыми я с удовольствием поделюсь.

Развитие современного воспитания с его новой стратегией и педагогической тактикой сопровождается поисками и открытиями интересных и оригинальных методик. Они эффективно практикуются в работе педагогов дополнительного образования, которые успешно осваивают игровые технологии в работе с детьми разного возраста.

Итак, я открываю свою заветную Шкатулку с секретами под названием «Игровые методики воспитания».

**Секрет 1: Культура моего «Я»**

Представленные методики связаны единым ключевым понятием «культура». Как известно, культурой называется вся совокупность выработанных человечеством за историю его существования материальных и духовных ценностей. Назначение данных методик в том, чтобы содействовать осознанию школьником своей причастности к культуре своей «встроенности» в контекст культуры того общества, в котором он родился и живет, а также возможности влиять на содержание и характеристики культуры.

Игры помогают детям установить свое отношение к культуре, получить представление о «натуре» (природе) и «культуре», обнаружить некоторые закономерности явлений культуры (суждения, мышления, оценки), сделать первые шаги культурных действий.

Не следует забывать, что культура не имеет однозначности для всех современников. Она многолика и разноуровнева. Любой поворот сюжетного развития игры может привести к новым открытиям для ребенка.

### Игровая методика «Кружка»

Это красивая и изящная интеллектуальная игра развивает мышление. В основании игры лежит положение о многомерном мире, которое говорит о том, что любое явление, точно так же, как и весь мир в целом, обладает разными характеристиками одновременно, будучи рассмотренным с разных точек зрения и измеренным различными мерками.

*Фабула игры*

Двое играющих (их может быть трое, четверо, в зависимости от конфигурации, раскраски, предмета) занимают разное положение по отношению к предмету, установленному на столе. Пусть это будет КРУЖКА. Глядя на нее, играющие поочередно описывают то, что видят, и сообщают об этом всей группе. Их описания явно не совпадают: один видит, что кружка имеет ручку, другой – рисунок на кружке, третий сообщает, что кружка одноцветная и т.д.

Педагог убирает предмет и просит ребят побеседовать друг с другом о том, что за предмет стоял на столе. Наблюдающие не должны вмешиваться. В ходе беседы субъекты приходят к выводу, что различность описаний одного и того же предмета зависела от ракурса восприятия предмета. Затем участникам предлагается поменяться местами. Они убеждаются, что их несхожие характеристики зависели не от личностных особенностей (Кто-то смотрел плохо? Кто-то из них ущербный человек?), а от того, что объективно предмет с разных точек зрения выглядит иначе и может иметь несхожие характеристики.

После этого педагог предлагает наблюдателям высказать впечатления о происходившем на их глазах. Здесь важно, чтобы участники сделали вывод не том, что «нужно уважать мнение каждого». Дело тут не столько в уважении к мнению другого, сколько в объективно существующих различных точках рассмотрения одного и того же предмета или явления. Мнение каждого имеет свое основание.

На этапе рефлексии полезно акцентировать внимание детей не столько на том, что надо уважать мнение другого, сколько на том, как часто люди ссорятся, обижаются друг на друга, только потому, что не видят или не хотят увидеть один и тот же предмет или явление с разных точек зрения.

### Игровая методика «Кошкины гости»

*Идея игры*

Идея порождена действительностью, в которой истинные ценности такие, как доброта, милосердие, отзывчивость заменяются квазиценностями, такими, как богатство, сила, карьера, власть.

*Фабула игры*

Кошка приглашает в гости всех жителей хозяйского двора, но оставляет без внимания Поросенка, потому что тот, по ее мнению, будет неприятен всем гостям своей страстью к грязной луже и своими вечно грязными боками. Кошкина чистоплотность не позволяет пустить в дом такого неряху. Кошка не знает, что Поросенок именно в луже чистит свою кожу от насекомых—он так устроен природой.

Появляются гости в точно назначенное время, один за другим подходят к двери и стучат. Они пришли нарядными: на Собаке бант, Коза явилась в шляпке, Петух—в красном плаще, а Воробей надел красивый нагрудник. Все они проходят мимо Поросенка, который тихо (или тихо похрюкивая) стоит недалеко от входной двери. Кошка встречает гостей, приглашает каждого войти в комнату. Там находится одно красное кресло. Кошка еще не решила, кому она предложит сесть в красное кресло.

На основании этой нехитрой фабулы должен разворачиваться сюжет. Он непредсказуем, так как ни гостям, ни Поросенку, ни Кошке не предписано никаких действий, они свободны в выборе своего поведения.

Разворачивается два плана действий: первый—связан с отторгнутым Поросенком, товарищем по двору; второй—разыгрывается вокруг единственного красного кресла.

Педагог и наблюдатели не имеют права вмешиваться в ход событий, и не дают никаких оценок. Педагог подает только реплики, расставляющие акцент, соответствующие интенсивному осмыслению происходящего.

Очень важен этап рефлексии. Вопросы в финале могут быть такими: как себя чувствовал во время игры? Что понял в заключении? Как относился к героям событий? Какой поворот событий показался наиболее интересным? О каком явлении жизни думал, следя за развитием событий? Рефлексию завершают высказывания актеров: как они себя чувствуют после происшедшего—сначала в образе героя, потом как человека?

Смысл игры не в определении правильного поведения и наказании кого-то из героев. Главное — пробудить духовную активность детей в осмыслении собственной позиции по отношению к явлению «изгоя». Важна роль нехитрого реквизита – детали костюмов, маски, цветы хозяйке – Кошке: они помогают играющему спрятаться за маску, скрыть свое «Я». На самом деле, конечно, дети играют себя, проецируют в игре собственный внутренний мир.

При желании игра проигрывается дважды и, даже трижды, воплощая в игровом действии культурологическую дискуссию всех участников. Практикой подтверждается сильное влияние данной игры на взаимоотношения детей.

**Секрет 2: Я – стратег своей жизни**

Методики, представленные в этом разделе, ориентируют участников на ценность человеческой жизни, человека – стратега своей судьбы.

Цель групповых игр – инициировать размышления детей о ходе событий и формировать понимание, что каждый сам управляет собственной судьбой.

Игровая деятельность выводит детей и подростков на фундаментальные проблемы, такие, как счастье, удача, ответственность, воля, успех, общение, молодость, старость и др.

Не нужно пугаться, если не все дети обнаружили за игровым сюжетом глобальные проблемы человеческой жизни – для некоторых из них смысл игры пусть остается в самой игре. Со временем, в процессе духовного развития и обогащения, количество понимающих философскую идею, заложенную в игровых действиях, увеличится. Для какой-то части группы размышления о жизни и о характере собственной жизни станут привычными, и тогда они получат навык составлять стратегию жизни.

### Игровая методика «Проблема на ладошке»

Прологом к описанию и проведению этой формы работы с детьми может быть цитата из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес»: «Не скажете ли мне, по какой дороге мне отсюда идти?»

- Это сильно зависит от того, куда вы хотите прийти, - сказал Кот.

- Мне, в общем-то, все равно… - сказала Алиса.

- Тогда не важно, какой дорогой идти, - сказал Кот.

-… Лишь бы прийти куда-нибудь, - добавила Алиса как объяснение.

О, туда Вы наверняка придете, - сказал Кот, - если только будете идти достаточно долго».

Важно, чтобы дети поняли, что счастье, как и несчастье, успех или неудача – все то, что происходит с ними – результат жизненного усилия: собственных поступков, действий, результат того, что сделал сам человек, а не случайное везение или игра мистических «потусторонних» сил.

Предлагаемая методика «Проблема на ладошке» призвана помочь ребенку исполниться, стать Человеком, субъектом, стратегом собственной жизни.

Каждому воспитаннику предлагается посмотреть на проблему как бы со стороны, как если бы он держал ее на ладошке. В этом отстраненном, пристальном всматривании вдруг по-новому открывается мир, появляется наш шанс что-то понять в мире и в себе. В свершаемом усилии заложена возможность подняться до философского осмысления происходящих событий, явлений.

Все участники садятся в круг или располагаются полукругом. Каждый поочередно держит на ладошке предмет, символизирующий жизнь (или проблему), и высказывает свое личное отношение к ней.

«Я смотрю на этот мяч. Он круглый и небольшой, как наша Земля в мироздании. Земля – тот дом, в котором разворачивается моя жизнь. Что бы я сделал в жизни, если бы полностью был властен над своей судьбой?»

Процесс коллективного размышления, личностного «взросления» каждого участника возможен при условии соблюдения педагогом двух условий:

1. Наличие предмета, символизирующего проблему. Это может быть свеча, цветок, орех… - практически любой предмет. Он должен быть ярким, отвечать требованиям эстетического вкуса. Так как дети, сосредотачиваясь на проблеме, будут манипулировать им, желательно, чтобы его приятно было держать в руках (предмет не должен вызывать отрицательных эмоций: быть холодным, металлическим, пластмассовым и т.п.)

В то же время профессионализм педагога заключается не в выборе предмета, а в умении предъявлять его детям в умении предъявлять не вещно, объективно, а в его социокультурном значении. Только предъявив предмет, исходя из его нравственно-ценностного значения, педагог может организовать процесс духовного усилия каждого воспитанника «в коридоре культуры». Тогда маленькое «чудо» начинается сразу: не мячик (размеры и красота могут быть различны), а собственная Жизнь и ребенок—субъект собственного жизненного пути. Свеча—огонь, свет, человеческая мысль, разум. Цветок – не просто растение, а Красота мира, Память о родном ,близком и любимом человеке…

2. Целью занятия не является поиск «единственно правильной» истины или метаистины. Здесь вообще не может быть «правильных» или «неправильных» ответов. Есть движение мысли, есть эстафета личностных смыслов: что значит предъявленная ценность лично для меня?

Цель—создание ситуации, порождающей потребность в философствовании. Результат— размышления каждого участника. Не важно, будут ли они изложены ясно, логично, или у кого-то они будут похожи на нечленораздельный лепет. Важно для каждого ребенка то, что это прозрение будет касаться всего того, что связывает человека с миром, другими людьми и будет непременно адресовано не только себе, но и им.

Наши проблемы не могут существовать только внутри нас, если существование понимать как жизнь в мире людей.

**Секрет 3: Я—HOMO MORALIS**

«Homomoralis» - «человек моральный», человек, который умеет видеть вокруг себя других людей, учитывать их самочувствие и делать все, чтобы содействовать благу этих людей. Такую способность человек развивает в себе в ходе жизни. Цель педагога – развивать данную способность в детях так, чтобы для них становилось привычной ориентация на Другого.

Методики, описанные в данном сборнике, в конечном итоге направлены на развитие способности содействовать благу Другого. Но каждая игра имеет свою конкретную цель:

– пробуждение интереса к Другому,

– научение общению с Другим,

– тренинг в поведении по отношению к Другому,

– признание непохожести Другого на тебя и формирование уважения к уникальности каждого.

Если возникли сложности в организации игры, то выходом можно предложить универсальный вопрос «Как ты себя чувствуешь?» - в адрес играющего, а также в адрес того, кого невольно в игре обидел играющий. Этот вопрос корректирует атмосферу в группе, переориентирует внимание играющего, указывает на смысл этических норм в обществе, а главное – позволяет педагогу обходиться без жестких оценок и наставлений.

**Игровая методика «Приглашение к чаю»**

«Приглашение к чаю» как форма групповой деятельности появилась в воспитательной практике тогда, когда сама организация чаепития в кругу друзей стала проблематичным по причине больших материальных затруднений семьи, а значит, и школьника. Интересно, что как только исчезла возможность приглашать товарищей на чай, возникла потребность в проведении мероприятия «Приглашение к чаю»; как только испарилось кондитерское содержание, форма наполнилась новым содержанием.

В «Приглашении к чаю» много символичного. Во-первых, чайная чашка, передаваемая из рук в руки, показывает, кого бы ты из присутствующих сейчас хотел пригласить на чай? Во-вторых, содержание общения: о чем с ним хотел бы поговорить, что ему скажешь, что хотел бы услышать в ответ? В-третьих, момент преподнесения чашки как знака симпатии, уважения, признания достоинств партнера и момент принятия ее избранным партнером как благодарность за интерес к своей личности. В-четвертых, чайная чашка пуста и не ведется разговор о продуктах, угощениях, сладостях, а лишь про общение, которое объявлено целью встречи. Наконец, в-пятых, музыкальное сопровождение (например, «Приглашение к танцу» Вебера) отражает душевный настрой, как будто сообщает о состоянии и приглашающего, и приглашенного.

Это похоже на игру, но это не игра. Это похоже на раздумья, но это не раздумья как таковые. Это похоже на свободное общение, но здесь господствует алгоритм. Трудно классифицировать данную форму группового события. К тому же мероприятие, названное вчера как «Приглашение к чаю», сегодня перерастает в нечто новое: «Приглашение в космос», «Приглашение к совместной работе», «Приглашение в театр»… В дальнейшем, может быть, примет общую форму «Приглашаю»?

Здесь много психологического: выбор происходит на глазах группы; следует найти мотивировку и облечь ее в соответствующую вербальную форму; необходимо пластически исполнить требуемое и не оказаться в неудобном положении. Но тут сгусток этических проблем: нельзя никого обидеть, производя выбор; нельзя грубо произнести приглашение; следует продумывать формулировки обращения. Педагог может оказывать помощь, но она не должна быть явной. Тонкие корректировки педагога должны быть деликатными и почти незаметными. Это сделать нетрудно, потому что дети в этот момент основное внимание направляют на личностный выбор.

«Приглашение к чаю» обладает большой силой гуманизации психологической атмосферы, смягчения взаимных отношений, психологического раскрепощения детей.

**Секрет 4: Я—HOMO FABER**

«Я— homofaber» - «человек делающий», «человек творческий». Созидательные потенции, полученные человеком от природы, отличают его от животного. Но потенциал нуждается в развитии, в созидательном культивировании у детей ценностного отношения к любого плана созиданию: будь это шитье, приготовление пищи, уборка квартиры, стихи, танец или выращивание огурцов.

Идея игровых форм, представленных в этом сборнике, - утверждение человека в его творческом проявлении, реализация «Я» человека в том, что он создает, а не в том, что он потребляет или разрушает.

Хорошо, если педагогу удается выйти за пределы игры и продолжить деятельность группы непосредственно в реальности, на практике вовлечь детей в созидательную работу бытового, художественного или общественного плана. Если этого не удается, то рекомендуется сделать акцент на том, что работа по уходу за квартирой, одеждой, украшение среды обитания есть уже созидательная работа человека. Однако и поведение его, речь, манеры, действия, совершаемые каждый день — тоже творчество, ибо человеку всегда приходится анализировать ситуацию, на основе анализа выстраивать реакцию и поведение.

### Игровая методика «Театр-экспромт»

Театральные спектакли, которые удаются всем детям легко, весело, успешно, - это представления-экспромты. Экспромт освобождает от страха перед неуспехом, экспромт позволяет не быть актером, экспромт предполагает сиюминутное созидание, а следовательно, несовершенное, неочищенной формы, с ошибками, казусами, смешными ситуациями. Все неудачи участников импровизированной сцены оправданы заранее экспромтом: никто не готовится к игре; никто не знает, какая у него роль; никто из актеров и не является актером, поэтому его поведение свободно, он лишь очерчивает действие персонажа, от него не требуется актерского мастерства.

Театр-экспромт имеет в качестве ведущей психологическую задачу, в то время как школьный театр (этический театр, драматическая студия и пр.), занятый театрализованными постановками литературных произведений, создается во имя эстетической или нравственной задач. И задача психологическая театра-экспромта состоит в психологическом раскрепощении школьника, в формировании у него уверенности, поддержания чувства собственного достоинства.

Методика организации театра-экспромта предельно проста. Составляется текст для голоса за кадром, обычно сказочный, фантастический, детективный, так чтобы на сцене развертывались занимательные события. Потом фиксируются все персонажи представления, они обозначаются на карточках. Эти карточки распределяются среди пришедших на спектакль детей, и они тут же приглашаются за кулисы. По ходу звучания текста, несущего в себе информацию о действиях героев, актеры появляются из-за кулис и исполняют все, о чем сообщает голос за кадром.

Надо, чтобы в пьесе было много действий, сменяющихся одно за другим, чтобы разворот событий был неожиданным и в итоге веселым и чуть смешным. Действующими лицами могут быть и люди, и звери, и растения, и предметы, и природные явления, такие, как ветер, светила, облака.

Сюжет не должен быть известен ни детям, ни зрителям, ни актерам. Поэтому, сыграв один спектакль, необходимо заново создавать текст для другого представления. Не следует забывать об эффекте новизны для детей: сюжеты должны быть непохожи, касаться разных сфер жизни человека, каждый раз удивлять детей неожиданными поворотами в ходе действий.

**Секрет 5: Каким видится моё «Я»**

Большое количество родившихся сегодня методик отвечает острой потребности растущего человека осознать себя в мире и человеческих отношениях, понять, что он представляет собой как Личность, индивидуальность, как его видят со стороны другие люди. Представленные игры имеют возрастные ограничения: они предназначены для подростков 10-11 лет и старше. Эти ограничения обусловлены тем, что процесс самопознания интенсивно протекает в подростковый период.

В проведении групповой игры психологического порядка рекомендуется не допускать «душевного оголения», приучать детей к тому, что человек дорожит своим внутренним миром и оберегает его от множества наблюдателей, сохраняя обязательно тайны души.

Обертоном всех игр данной направленности является деликатное «прикосновение к другому», боязнь доставить ему боль, страдание, неудобство от неосторожного слова, жеста, действия.

В ходе этих игр дети открывают для себя ценность удивительного, неповторимого, непохожего, сложного и тонкого мира «Я».

### Игровая методика «У зеркала»

Умение отдавать отчет своим действиям является одним из значительных признаков личностного развития человека. Формированию данного умения можно способствовать, ставя воспитанника в ситуацию жесткого вопроса: «Чего ты хочешь?» Этот вопрос сам по себе очень хорош, когда его ставят перед ребенком в минуту необъяснимых его реакций или нежелательного поведения.

Однако неплохо было бы расширить пространство для духовных усилий по осознанию себя как личности. Для этого существует несколько методических форм: «Разговор при свечах», «Расскажи мне обо мне», «Рейтинг по кругу», «Горящая спичка», «Лицо к лицу» и др.

Исключительное место среди них занимает групповая работа с детьми под условным названием «У зеркала». Суть этого группового дела—поставить подростка перед самим собою хотя бы на мгновение, предоставив возможность взглянуть на себя как на некое неповторимое, отличное от всех, как на носителя человеческих свойств и качеств, самостоятельный внутренний мир в его автономии от окружения.

У зеркала (вокруг зеркала) рассаживается группа, либо каждый член группы—перед отдельным зеркалом. Перед каждым участником лежит веер цветных карточек, на обороте которых записаны незавершенные фразы. Поочередно переворачивая карточки, участники группового занятия, глядя на свое изображение в зеркале, завершают фразу про себя, мысленно или вслух.

Если зеркало большое, то подростки подходят к нему и садятся перед ним, а остальные располагаются слева или справа, чтобы «собеседник с собою» оставался условно наедине. Если же зеркало имеется у каждого, то по просьбе педагога все одновременно берут одного цвета карточку и сообщают зеркальному отражению свое мнение.

Примеры карточек:

Я вижу перед собою…

Я обнаруживаю в себе…

Мне интересен этот человек, потому что…

Я бы не возражал побеседовать с ним, потому что…

Я хотел бы задать ему прямой вопрос…

В моем собеседнике мне непонятным кажется…

Варианты содержательного наполнения общения формулируются с опорой на функции зеркала как социально-психологического феномена. Зеркало регулирует наш внешний облик, с котором мы выходим на общение с «другим человеком». В минуту проверки нашего внешнего облика с помощью зеркала мы как бы встали на место этого «другого» и его глазами взглянули на себя. Зеркало сообщает о мере соответствия внешнего облика внутреннему содержанию нашей личности, возрасту, ситуации, предмету общения, качествам, идеологии; обращаясь к зеркалу, мы корректируем тут же мимику, жесты, пластику, приводя их в соответствие сиюминутному состоянию. В зеркале мы воспринимаем лишь оболочку человека без его содержательного наполнения, оно – своеобразный идеологический вакуум, который мы вправе наполнить самовольно собственным идеологическим содержанием. Зеркало помогает нам вывести наше «Я» за пределы нас самих, увидеть на время свою личность со стороны, представив ее в качестве объекта рассмотрения и наблюдения.

Рассматривая миг общения человека с самим собой посредством зеркала, дети вместе с педагогом обнаруживают разнообразие функций этого чудесного изобретения человечества.

**Секрет 6: «Я» - в обществе**

В этом секрете представлены методики, помогающие детям в ходе групповой работы осмыслить роль социальных норм жизни, роль общества для отдельного человека.

Говоря об уникальности личности, ее автономии, педагог не может упускать вопрос неразрывной связи человеческой индивидуальности и общества, в лоне которого протекает жизнь. Незримыми крепкими нитями связаны мы с обществом, без которого наше «Я» не состоялось бы. Каждый из нас остался бы на уровне организма.

Общество живет на основании принятых норм, которые регулируют взаимодействие множества противоречивых интересов. Наличие норм и их исполнение обеспечивают определенная регламентированность жизни. Парадоксом выступает для подростков положение о том, что наличие норм, то есть несвободы, является гарантом свободы. Игры помогают воспитанникам оценить значение и личностный смысл общественных правил. Законов, традиций.

### Игровая методика «С великим – запросто»

Данная форма духовной деятельности детей проходит как беседа или размышление с изображениями конкретных персоналий на определенную проблему или ряд проблем, остро стоящих перед подростками.

Физическая смерть человека не означает прекращение его Личности: личность персонифицируется в других людях, остается в памяти, в воспринятых отношениях, в материализованных результатах деятельности.

Любой портрет Великого человека (а Великим мы называем Личность, развитие которой достигло крупного масштаба, и деятельность которой принесла человечеству значительные результаты, внеся изменения в ход истории) становится основой для постановки проблемы и размышления о ней. Участник обращается к Великому в форме монологической речи или вопроса и предполагаемого ответа, рассказа о себе и своих трудностях, могут использоваться воспоминания о фактах из жизни Великого и его высказывания, суждения по поводу этого факта.

Предварительно можно сказать ребятам мысль Гёте о том, что великий ум заставляет склонить голову, великое сердце – колени. Но что есть «великое сердце»? И отчего предпочтение отдается ему, а не великому уму? Впрочем, вряд ли все ребята согласятся с великим мыслителем Гёте, стоящим со склоненной головой перед великим умом и на коленях пред великим сердцем.

Иногда, чтобы облегчить начало беседы, всем участникам предлагается общая начальная фраза: «Если бы я встретился с Пастором, я бы сказал ему….», «Мне бы хотелось спросить у Сократа….», «Мы с Шаляпиным, наверное бы...»

### Игровая методика «Корзина грецких орехов»

К фразеологическому сочетанию «крепкий орешек» обращаются, когда говорят о том, сущность чего не познать с первого взгляда и проблема чего не может быть легко разрешена без огромных усилий или при помощи других людей. Какие-то жизненные вопросы решаются без затруднений, как семечки, а иные вопросы сопровождают человека всю жизнь, оставаясь часто так и неразрешенными.

«Грецкий орех» - зрительный образ трудного вопроса жизни, стоящего перед ребенком. Иногда он надеется на чью-либо помощь, часто уверен, что сам справится с возникающими препятствиями. Однако момент обозначения проблемы, ее формулировки, выдвижения в качестве главного вопроса жизни—уже начало разрешения.

«Корзина грецких орехов» - это разговор о том, что заботит подростка. Перед чем он останавливается в раздумье, с чем не может пока справиться, вопросы крепкие, как грецкий орех, который не расколешь без инструмента и без усилий. Эти вопросы произносят так, как будто бы бросают их в общую корзину, как будто бы хотят посмотреть, велика ли эта корзина и каково ее содержание.

У каждой группы (по возрасту, социальной принадлежности, характеру коллектива) своя «корзина грецких орехов». Дети «бросают» в нее, произнося один за другим и передавая корзину или подходя к ней, неразрешимые вопросы, ситуации или случаи, отношения или желания, свои качества или черты других людей, непонятные для них. Никто не дает никаких советов, не предлагает вариантов ответов. Внутренняя реакция участников должна остаться тайной каждого, о ней лишь можно догадываться по мимическим, пластическим проявлениям, изредка – по репликам, брошенным вслед «грецкому ореху», опущенному на дно корзины.

Бесспорна решающая роль психологического климата этого группового дела: доброжелательность, деликатность, сочувствие и понимание – вот черты благоприятного климата. Они зависят от тона педагога, от характера речевого обращения к детям, от манеры слушать и от общей поведенческой стилистики педагога. Имеют значение даже детали: как выглядит символическая «корзина», каков интерьер помещения, как организуется очередность детей в их высказываниях, как будет обставлен момент «опускания» в «корзину» «грецкого ореха», будет ли в руке каждого реальный грецкий орех или он будет единственным, передаваемым из рук в руки.

«Корзина грецких орехов» - своеобразное упражнение в развитии способности видеть, выделять, формулировать и описывать проблему. Если эта способность личности развита, можно полагать, что уже наполовину проблемы решаются личностью, потому что осмысление – начало решения.

В «корзину» - кладут, но из «корзины» - берут. Образ этого замечательного предмета хозяйственного обихода можно использовать многократно.

**Важнейший психологический аспект игры в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности.**



**Список использованных источников**

1. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве// Режим доступа: <https://studme.org/283380/pedagogika/kultura_moego>