

Благотворительный фонд «Вклад в будущее»
Благотворительный фонд поддержки и развития образования «Новый учитель»
(Программа «Учитель для России»)

**Методические рекомендации
по организации групповой рефлексии
в детском коллективе (1–11 классы)
с применением инструментов развития
эмоционального интеллекта**

Автор:

Сатушева А.А., куратор в про-
грамме «Учитель для России»

Москва

2018

Содержание

Об образовательном продукте.....	3
Пояснительная записка	4
Технология проведения рефлексивных встреч.....	5
Примерный сценарий встречи.....	6
Каталог игр.....	8
Приложения.....	12

Об образовательном продукте

Методические рекомендации по организации групповой рефлексии в детском коллективе (1–11 классы) с применением инструментов развития эмоционального интеллекта (далее — образовательный продукт) разработаны в рамках программы «Лаборатория по созданию образовательных продуктов “Навыки XXI века”» Благотворительного фонда «Вклад в будущее».

Материалы апробированы в течение 2017–2018 учебного года. Экспертиза образовательного продукта состоялась в июне 2018 года. Согласно экспертному заключению, методические рекомендации разработаны с учетом психологических особенностей целевой аудитории и специфики групповой работы; предложенные технологические и методические решения способствуют реализации требований ФГОС общего образования в части формирования личностных компетенций и метапредметных навыков. Образовательный продукт рекомендован к использованию:

- в программах повышения квалификации педагогических работников системы общего образования;

- в системе дополнительного образования детей;

- во внеурочных курсах социально-эмоционального развития для детей.

Размещение данного образовательного продукта в разделе электронной библиотеки Фонда признается офертой Фонда на заключение между автором продукта и Фондом сублицензионного договора на использование размещенного образовательного продукта. Использование образовательного продукта, размещенного в электронной библиотеке Фонда, третьими лицами возможно только в целях ознакомления и воспроизведения.

Пояснительная записка

Актуальность

Система образования и государственные школы в России не отдают приоритет обучению осознанности и развитию навыков XXI века в обязательной образовательной программе. Однако уже не раз было доказано, что академические результаты напрямую зависят от атмосферы, в которой учатся дети. Атмосфера, в свою очередь, создается участниками образовательного процесса: учениками, учителями, родителями и администрацией, их взаимодействием и сотрудничеством друг с другом. Такие понятия, как осознанность, эмоциональный интеллект, эмпатия, эффективная коммуникация и обратная связь до сих пор не прижились в образовательных программах и в школьной культуре в целом. Как следствие, у большинства обучающихся заниженная самооценка, синдром выученной беспомощности, сложности с пониманием себя, постановкой и достижением личных и образовательных целей. Это выражается в отсутствии уважения к мнению и чувствам других людей и приводит к агрессивному поведению, травле, конфликтам и низкой успеваемости. При такой атмосфере уроки больше похожи на битву между учителями и учениками, а не на партнерство равных сторон. В данных условиях реализовать свой потенциал и конструктивно выстраивать отношения с сообществом становится практически невыполнимой задачей.

Принимая во внимание вышеперечисленные проблемы, автор курса вместе со своими коллегами разработали программу еженедельных рефлексивных встреч с обучающимися начальной, средней и старшей школы.

Целью встреч является развитие у обучающихся эмоционального интеллекта, осознанности, улучшение групповой динамики, сплочение команды и выстраивание уважительного отношения друг к другу в школьном сообществе и за его пределами. Для достижения цели мы поставили перед собой следующие **задачи**:

- создать доверительную атмосферу в группе обучающихся, чтобы они могли делиться своими мыслями, эмоциями, достижениями, переживаниями и пожеланиями;
- разработать структуру встречи, опираясь на работы и исследования по заявленным темам и на собственный опыт, а также учитывая возрастные особенности групп, чтобы у каждого обучающегося была возможность самореализации и развития коммуникативных навыков;
- разработать банк игр, способствующих налаживанию внутригрупповой коммуникации, а также предоставляющих обучающимся возможность применять на практике опыт, полученный на пройденных занятиях;
- назначить регулярные внутренние встречи для подведения итогов и обсуждения результатов для внесения дальнейших корректировок в программу.

Технология проведения рефлексивных встреч

Целевая аудитория: обучающиеся 1–11 классов.

Ведущие: учителя школы, которые прошли подготовку по ведению групп в рамках летнего института программы «Учитель для России». Один учитель может проводить встречи в нескольких классах.

Регулярность встреч: 1 раз в неделю.

Продолжительность встречи: 30–45 минут в начальной школе, 45–60 минут в средней и старшей школе.

Структура встречи: каждая встреча включает в себя 3 блока.

1. *Игра-разогрев.* Нацелена на развитие коммуникативных навыков, эмпатии, эмоционального интеллекта, выстраивает сотрудничество и умение соблюдать заданные рамки, а также укрепляет команду. Игра переключает учеников с учебной деятельности и создает непринужденную атмосферу. Ведущий внимательно следит за ходом игры и поведением обучающихся для дальнейшего анализа эффективности встреч.

2. *Рефлексия.* Данный блок делится на 2 части: академическая рефлексия и личностная рефлексия. Академическая рефлексия включает опыт и новые знания по предметам, которые ученики получили во время уроков. Личная рефлексия включает благодарность (кому-то и за что-то), извинения (перед кем-то и за что-то) и полезное дело. Ученикам предоставляют раздаточный материал для письменного заполнения в виде индивидуальных рефлексивных форм. После заполнения формы любой желающий может поделиться своим опытом в устной форме. Задача группы при этом — внимательно выслушать выступающего и поддержать его в форме игры «Енот-полоскун» (см. Каталог игр). В конце встречи ведущий собирает все рефлексивные формы и хранит их у себя.

3. *Сторителлинг.* В конце встречи каждый участник рассказывает про свое самое яркое событие недели, которое может быть не связано со школой.

В конце учебного года, на завершающей встрече, ведущий раздает обучающимся их рефлексивные формы, чтобы каждый мог вспомнить события, случившиеся в течение года, свои успехи и сложности, а также полученные в школе знания, после чего каждый выбирает для себя самые яркие моменты и может поделиться ими в группе.

Таким образом, программа еженедельных рефлексивных встреч в каждом классе создает безопасное пространство, в котором обучающиеся могут осознавать и делиться своим опытом, благодарить, извиняться и т.д. Мы верим, что наш проект благотворно повлияет на школьное общество в целом.

Примерный сценарий встречи

Название/тема	Рефлексивная встреча с учащимися 6 класса		
Цель	Каждый участник имеет возможность включиться в групповую работу, перевести свой опыт на осознанный уровень и поделиться им с группой		
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> – создать безопасное пространство и объяснить цель проведения рефлексивных встреч; – сыграть в игру «Поделись эмоцией»; – обсудить с участниками процесс и результат игры; – предоставить каждому участнику раздаточный материал с заданиями; – фасилитировать процесс обсуждения опыта; – рассказать вдохновляющую историю 		
Категория участников	Ученики 6 класса	Количество участников	18
Оборудование			
Хронометраж встречи по этапам	5 минут — трансляция темы и задач встречи; 15 минут — упражнение «Путеводитель эмоций» с презентацией и обсуждением; 15 минут — заполнение академической рефлексии и рассказ; 15 минут — заполнение личностной рефлексии и рассказ; 10 минут — вдохновляющие истории. <i>Итого — 60 минут</i>		
Ход встречи			
Этап и время	Действия педагога (ведущего, тренера)	Действия участников	Ресурсное обеспечение
Мотивация обучающихся (5 минут)	Приветствует учеников и рассказывает историю из жизни о выстраивании между детьми разных отношений, в том числе непростых. Просит участников поделиться своим видением того, как работает их группа и как в ней выстраиваются отношения. Фиксирует важные моменты	Вступают в диалог с ведущим, делятся воспоминаниями и историями из жизни своего класса, выявляя самые непростые ситуации взаимодействия в группе	

Тимбилдинг в форме игры (15 минут)	Дает инструкцию к выполнению упражнения «Путеводитель эмоций». Фасилитирует группу, задает уточняющие вопросы. Утверждает список с группой, приглашая каждого ученика подписаться на ватмане	Выполняют упражнение так, чтобы каждый мог высказаться и предложить свой вариант. Находят решения сложностей, выявленных на предыдущем этапе в общении друг с другом. Обсуждают результат и презентуют его ведущему	Ватман, стикеры, фломастеры, клей, картинки из журналов, наклейки
Академическая рефлексия (15 минут)	Раздает рефлексивные формы, дает инструкции по их заполнению, следит за фокусом работы группы, создает атмосферу доверия, поддержки, задает дополнительные вопросы	Письменно заполняют формы и по желанию делятся своими мыслями, играют в Енота-полоскуна	Рефлексивные формы и ручки
Личностная рефлексия (15 минут)	Раздает рефлексивные формы, дает инструкции по их заполнению, следит за фокусом работы группы, создает атмосферу доверия, поддержки, задает дополнительные вопросы	Письменно заполняют формы и по желанию делятся своими мыслями, играют в Енота-полоскуна	Рефлексивные формы и ручки
Вдохновляющие истории (10 минут)	Рассказывает вдохновляющую историю, задавая образец участникам, поддерживает других рассказчиков	В любой очередности делятся своей историей	
Планируемый результат Путеводитель эмоций, заполненные рефлексивные формы, разговор с учениками, доверительные отношения в группе			
Приложение к встрече к тренингу / мастер-классу Раздаточный материал			

Каталог игр

Цели игр: сплочение, развитие коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта.

Игры представлены в том порядке, в котором мы рекомендуем работать с группой.

Путеводитель эмоций

Ведущий предлагает группе создать совместный договор, касающийся того, как они хотят чувствовать себя на протяжении всех дней тренинга — Путеводитель эмоций. В Путеводителе принципиальный акцент делается на эмоциях и чувствах и на том, что каждый может сделать, чтобы эти эмоции и чувства культивировать. Вопросы ученикам: какие эмоции и чувства мы хотим испытывать в группе? что мы можем сделать, чтобы испытывать эти эмоции и чувства? Учитель предлагает обсудить данные вопросы в мини-группах, затем сводит ответы в единый список, обсуждает с участниками каждый пункт, просит привести примеры, фиксирует ответы на листе ватмана. Итогом работы становится лист ватмана с зафиксированными договоренностями группы и подписью каждого участника.

Поделись эмоцией

Игроки становятся в круг. Ведущий называет свое имя и показывает эмоцию человеку справа. Человек справа должен повторить имя ведущего с той же интонацией и громкостью голоса и скопировать его эмоцию. После этого он называет следующему игроку свое имя и показывает свою эмоцию, которые тому тоже надо полностью скопировать и воспроизвести. И так по кругу, пока последний игрок не скажет ведущему свое имя и не покажет эмоцию.

Енот-полоскун

Используется во время групповой работы как инструмент выражения поддержки и благодарности выступающему. Если выступающий говорит мысли, которые совпадают или отзываются у аудитории, то участники потирают ладошки. В данном случае выступающего не перебивают, но при этом есть возможность самовыражения.

Лебедь

Все становятся в круг и соединяют руки: ладонь правой руки каждого игрока должна быть поверх ладони игрока справа. На ладони левой руки каждого игрока сверху должна лежать ладонь соседа слева. Далее игроки по очереди хлопают по рукам соседа (правой рукой по ладони соседа справа) и произносят считалку (каждое слово говорит новый игрок): «Летел лебедь по си-

нему небу, читал газету под номером...» Тот игрок, на котором считалка заканчивается, называет любое число. Далее «хлопанье» продолжается, но теперь называются цифры — один, два, три и так далее, до нужного «ключевого». Игрок, называющий «ключевое» число, произнося его, также должен хлопнуть по ладони соседа. Задача соседа — отдернуть руку до того, как по ней ударили (но не раньше, чем произносится число).

Найди свою пару

Ведущий заготавливает наборы карточек с эмоциями (у каждой эмоции должна быть пара карточек), перемешивает все карточки и раздает игрокам. Задача игроков — не используя слов, найти свою пару и встать с ней рядом.

Пиф-паф

Участники выстраиваются вокруг ведущего. Ведущий находится в центре и, вытягивая руку в виде пистолета, показывает на одного из стоящих в кругу игроков, при этом произносит фразу «пиф». Игрок, на которого показал ведущий, должен максимально быстро присесть, при этом его соседи, стоящие слева и справа начинают «дуэль». Правила дуэли просты: необходимо вытянуть руку в сторону противника, изображая пистолет, и произнести фразу «паф». Выигрывает тот, кто сделает это быстрее, его оппонент, соответственно, становится проигравшим. При этом если человек, на которого показал ведущий, не успел присесть до фразы «паф» со стороны соседей, он становится проигравшим, т.к. оказался между двумя стрелявшими. Проигравший участник покидает круг, а игра продолжается по тому же сценарию. Игра длится до двух победителей, между которыми тоже можно провести дуэль.

Шляпа

Участники получают стикеры, на которых пишут разные эмоции. Ведущий складывает все стикеры в шляпу и объединяет участников в две команды. Далее представители команд выходят к ведущему, достают из шляпы стикеры с написанными эмоциями и показывают эмоции своим командам. Задача команды — угадать как можно больше эмоций за 30 секунд. Игра ведется до тех пор, пока все стикеры не будут разгаданы. После этого ведется подсчет угаданных каждой командой эмоций.

Лягушка

Все дети становятся в круг. Выбирается один фермер — он становится в центр круга, и один водящий — он выходит за круг. Водящий говорит, что наступила ночь — все закрывают

глаза. Водящий идет по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей — этот человек теперь лягушка. Водящий говорит, что наступило утро — все открывают глаза. Теперь задача фермера определить, кто лягушка. Задача лягушки — посадить как можно больше участников, быстро показывая им язык (кому показали — тот садится). Фермер в это время стоит в центре круга и пытается вычислить лягушку. Если остается стоять 3 человека, а остальные садятся, лягушка побеждает. У фермера есть 3 попытки, чтобы вычислить лягушку.

Дракон, принцесса, самурай

Участники объединяются в две равные по количеству участников команды. Эта игра похожа на детскую игру «Камень, ножницы, бумага». У участников команд будет время, чтобы договориться, какую фигуру они покажут. После того, как они договорились, команды выстраиваются в две шеренги друг против друга и по команде ведущего одновременно показывают выбранные фигуры. Фигур три: принцесса, самурай и дракон. Принцесса побеждает Самурая, Самурай — дракона, Дракон — Принцессу. Как показывать фигуры? Самурай держит в руке меч и кричит «банзай». Дракон — шаг вперед, руки-когти поднять вверх и прорычать «р-р-р». Принцесса держит в руках подол, передвигает ногами по кругу и поет «ля-ля-ля». У каждой команды есть 30 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. фигуру, которую они будут показывать. Игра продолжается до трех побед.

Пианино

Игроки садятся в круг и кладут свои руки на колени соседей справа и слева. Таким образом, все руки перекрещиваются. Далее игрокам нужно хлопать руками по коленям по порядку. Поскольку все руки перемешаны, угадать свою очередь довольно сложно. Игрок, который хлопнул не в свою очередь или замешкался, штрафуются: он убирает «ошибившуюся» руку за спину. Таким образом, у его соседа изменяются условия, и игра немного усложняется. Кроме того, для усложнения игры участники все время ускоряют темп. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и объявляется победителем.

Послушай музыку и нарисуй эмоцию

Участникам раздаются таблички с пронумерованными столбиками. Ведущий предлагает прослушать разные мелодии. Задача участников — после прослушивания мелодии в соответствующем столбике нарисовать или записать эмоции, которые они испытывают от каждой мелодии. После этого проходит обсуждение в группах.

Строительство башни из листа, трубочек и клейкой ленты

Группа делится на команды по 4 человека. Каждой команде предоставляются материалы (листы А4, соломинки и клейкая лента), из которых им за 5 минут нужно построить устойчивую башню.

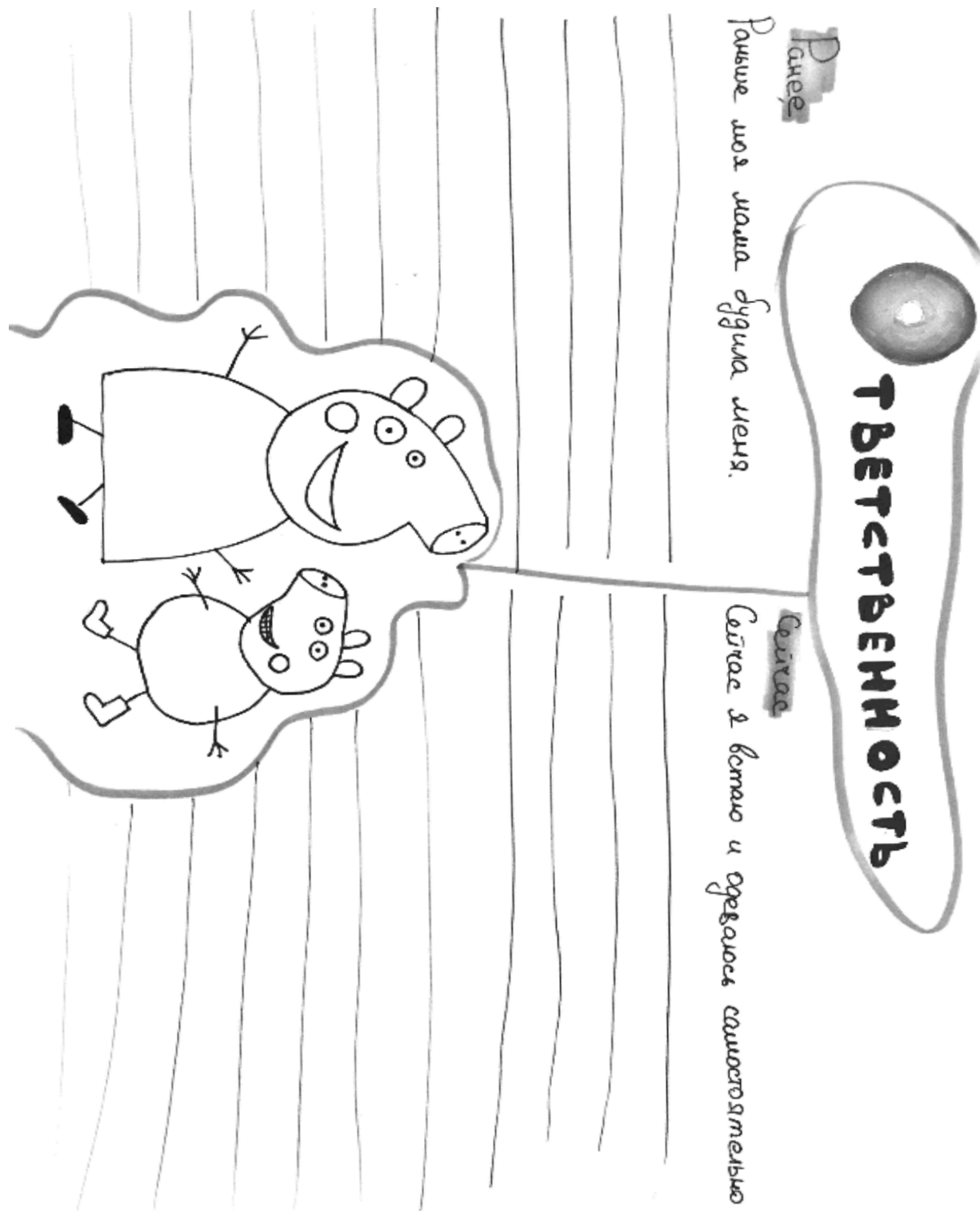
Опросник Марселя Пруста (опционально для старших групп)

Участникам предлагается письменно заполнить знаменитый опросник Марселя Пруста.

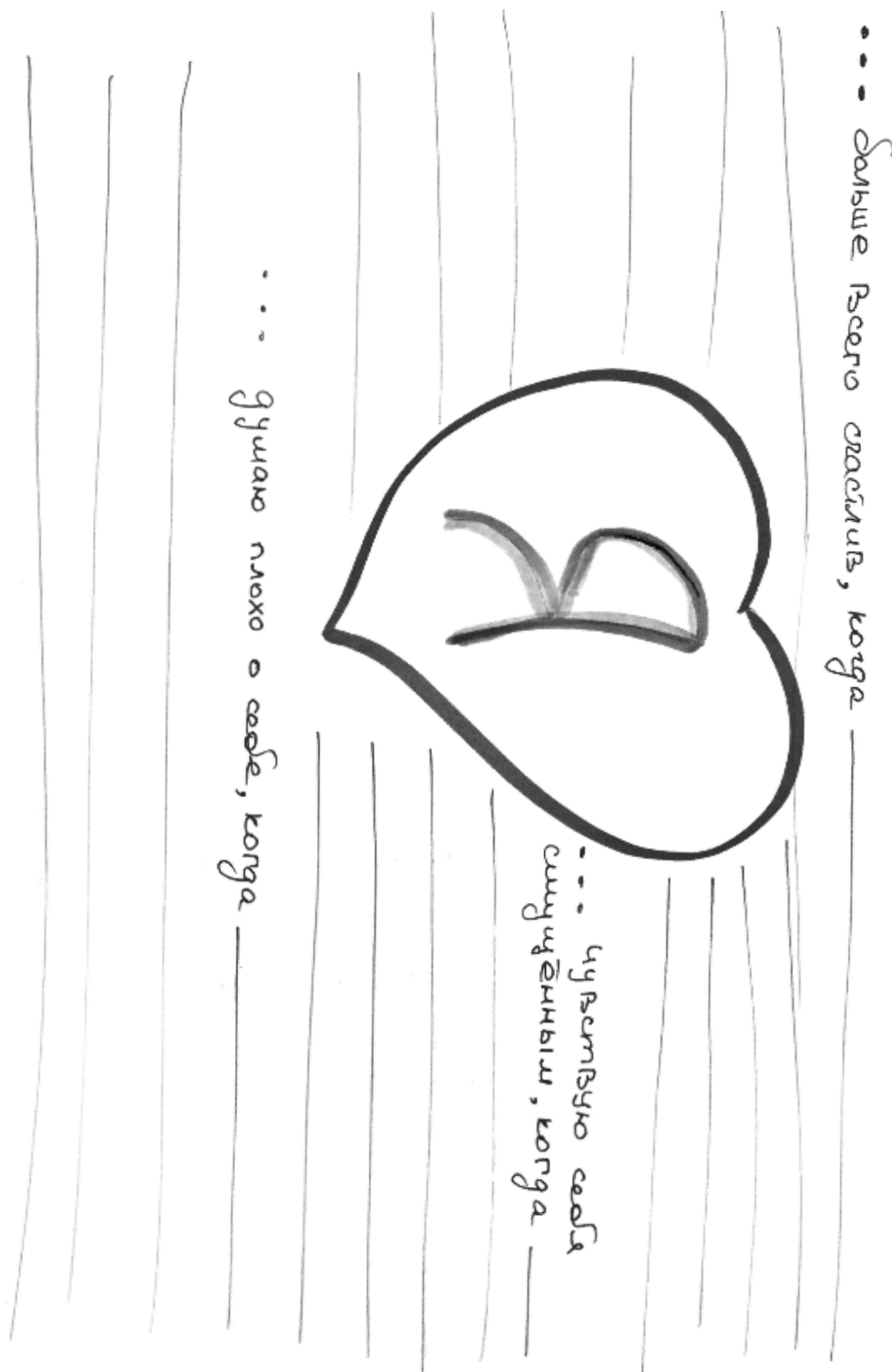
Приложения

Приложение 1

Рефлексивная форма для начальной школы



Рефлексивная форма для средней школы
(личностная)



Рефлексивная форма для средней и старшей школы (академическая и личностная)

5.02-9.02.18

- Русский язык
- Алгебра
- Геометрия
- Химия
- Физика
- История
- Обществознание
- Физкультура
- География
- Биология
- ОБЖ
- Английский язык
- Информатика
- Искусство/Изо
- Литература
- Право/Экономика
- Технология

Событие недели :
