

Специальность	38.02.04. Коммерция
Наименование	Методическая разработка внеклассного мероприятия «Психологический КВН»
Автор(ы)	Топорков Александр Леонидович
Организация-разработчик	ГБПОУ Самарской области «Технологический колледж им. Н. Д. Кузнецова»
Рецензент(ы)	Скок Елизавета Анатольевна Ващенко Игорь Юрьевич
Аннотация	<p>Данная методическая разработка посвящена организации и проведению психологического КВНа, где молодые люди учатся понимать себя и других людей. Такая форма, как КВН развивает быстроту реакции, гибкость мышления, умение чётко формулировать ответы на поставленные вопросы. Мотив весёлого соперничества высвобождает энергетику, а содержание заданий способствует развитию внимания и тёплого отношения друг к другу, коллективизма.</p> <p>Эта разработка является экспериментальной и позволяет преподавателям ознакомиться с данной формой проведения внеклассных мероприятий, а также даёт возможность на её основе проводить подобные нестандартные конкурсы</p>

Содержание

1. Цель составления методической разработки.
2. Теоретическое обоснование.
3. Методика подготовки.
4. Методика проведения.
5. Список источников информации

Цель составления методической разработки

1. Показать нестандартную методику проведения внеклассного мероприятия.
2. Использовать разработку при проведении внеклассных мероприятий.
3. Оказать помощь начинающим преподавателям в освоении данного метода.

Теоретическое обоснование

Преподаватели учат студентов многому, но редко учат самому главному – как жить. У студентов – отличников житейская несостоятельность такая же, как и у тех студентов, которые не успевают по учебным дисциплинам. Колледж готовит будущих специалистов, но не учит понимать себя и других; не учит любить, дружить; не учит выживать и радоваться жизни.

Есть люди, которые умеют быть счастливыми практически в любой ситуации. Если человек внутренне свободен, знает, для чего он живёт, наполнен положительной энергией, любит себя, других людей, окружающий мир – он сам сможет решить все свои проблемы.

В настоящее время существует огромное количество психологических игр и упражнений. Эти игры очень интересные, весёлые, нужные и разнообразные.

Психологический КВН – очень эффективная форма массовых командных игр. Содержание игровых заданий способствует развитию внимания, тёплого отношения друг к другу. Мотив весёлого соперничества заставляет действовать спонтанно, смело, открыто; высвобождает энергетику.

Предложенный в этой методической разработке психологический КВН – это только один из возможных вариантов. По желанию преподавателя можно изменять задания, игры, упражнения. Самое главное – сохранить общий стиль – весёлый и динамичный.

Методика подготовки

Только дать знание – этого мало. Знание должно «царапнуть», задеть того, кому оно передаётся. Этим знанием нужно проникнуться, постараться воплотить его в реальную жизнь.

Поэтому если на уроках говорить о каких-то вещах, то они должны поддерживаться игрой, тренингом и или иной формой личного участия. Теория может вытекать из практики – из тех ощущений и наблюдений, которые участники получили в упражнениях и играх; теория может закрепляться практикой. Главное то, что знание должно быть пережито.

Формирование команд.

Лучше всего сформировать три команды, тогда играть будет интересно. Формируются команды произвольно, самое главное – найти лидеров. Обычно делается это так. Все сидят в кругу, преподаватель даёт команду: «Мужчины, встать!». Это странная команда. Что значит «мужчины»? Но пока одни раздумывают, другие встают. Когда встали 6-8 человек. Преподаватель говорит: «Спасибо. Достаточно».

Следующая команда «Кто себя уважает – шаг вперёд!». Опять кто-то думает, а кто-то решительно шагает вперёд.

- Спасибо, кто сразу не сделал шаг – сесть.

- Интересные люди – шаг вперёд!

Задача преподавателя – оставить только трёх ребят, а с помощью этих команд можно кого-то отсеять.

- Лидеры – шаг вперёд!

Лидерами будут первые три человека, шагнувшие вперёд.

- Остальным – спасибо. А лидерам – аплодисменты.

Раз есть лидеры, вокруг них можно формировать команды.

- Дорогие лидеры, в одиночестве человеку плохо. Я предлагаю вам оглядеться и выбрать самую привлекательную для себя девушку. Пригласите её в свою команду.

Девушки очень быстро оказываются в командах. А вот если бы преподаватель сказал бы: «Петя, какая девушка в группе тебе нравится больше всех? Возьми её за руку и приведи к нам». Что ответит Петя? А вот в такой атмосфере Петя делает по сути то же самое без всяких сомнений.

-Великолепно! Девушки, вас выбрали, выразите благодарность. Можно даже предложить выразить благодарность поцелуем в щёку. Хотя этот момент и необязателен. Но почему бы и нет?

- А теперь девушка проявит неблагодарность к выбравшему её юноше. Поворачивается к нему спиной и быстро выбирает в свою команду другого юношу из числа сидящих. Спасибо. Теперь третий приводит четвёртую, четвёртая – пятого... Всем весело, кроме тех, кого пока не выбрали. Поэтому нужно дать команду: «А теперь все сидящие быстро разбегаются по тем командам, которые нравятся им». Так образуются три команды.

Подготовка и представление команд.

Все члены команды берутся за руки и встают в круг. Нужно убедиться, что в командах примерно равное число участников. Если это не так, нужно исправить положение.

- Прошу внимания! Возможно, вы считаете, что команды уже сформированы, что вы стали сплочённым коллективом, но это не так. Команда станет полноценной командой тогда, когда у неё появится лозунг, название и капитан. Если вы назвали себя «Каскадёры», мы должны увидеть и почувствовать, что вы – «Каскадёры». Отведённое вам время – 10 минут. Его очень мало. А жюри в первую очередь оценит сплочённость вашей команды. Докажите, что ваша команда самая дружная.

В состав жюри можно включить 2-3 человека из числа студентов (хотя преподаватель также может входить в жюри). Основная обязанность жюри – создать атмосферу веселья и соперничества. Для этого необходимо считать баллы (или делать вид, что баллы считают); комментировать результаты конкурса и выступления команд. Но обычно процесс оказывается важнее результата и баллы мало кого интересуют.

Проходит 10 минут. Команды представляют свои названия, лозунги и капитанов.

Выбор контролёров.

Задание командам:

- Сейчас у нас будут проходить конкурсы и упражнения. В них победит команда, которая понимает друг друга практически без слов. Запрещены любые знаки и переговоры – постарайтесь почувствовать друг друга. Если команда начнёт внутри себя как-то незаметно договариваться, то она выиграет. Но это будет грубейшим нарушением правил. Все заинтересованы в честной игре, поэтому каждая команда выбирает двух контролёров. Контролёры пресекут любые нарушения правил в команде соперников. Контролёры должны разойтись по чужим командам.

- Дорогие контролёры! Именно вы будете сообщать всем результаты конкурсов. Вам даны чрезвычайные полномочия. Ваши решения никто не может оспорить. Подумайте, как вы будете вести себя в таких обстоятельствах.

Методика проведения

Необходимо обратить внимание на несколько важных замечаний по методике проведения занятия:

1. Занятие построено так, что участники попадают в ситуации испытания. При этом оцениваются: успешность их действий, сообразительность, дружелюбие.
2. Общая атмосфера мероприятия – праздник, динамичность. Каждый из присутствующих должен чувствовать, что включён в увлекательный и непрерывный процесс, очень похожий на калейдоскоп. Интересно всем студентам. Преподаватель уверенно и чётко ведёт мероприятие. Никто не сомневается в знании преподавателя, и следуют за ним.
3. Молодые люди не выносят однообразия, поэтому занятие должно состоять из разных фрагментов (хотя и объединённых в единое целое). Если занятие построено хорошо, то все задания чередуются: работа в парах, в группах и микрогруппах; провокации и медитации, ролевые игры, обсуждение происходящего.
4. Нужен соответствующий психологический настрой. Поэтому перед занятием в спокойной обстановке нужно всё обсудить с участниками, вызвать у них интерес, желание бороться.
5. Само мероприятие идёт обычно очень динамично. Но лучше перед началом КВНа умышленно затянуть объяснение, дать очень подробную инструкцию. В этом случае студенты начинают терять терпение, буквально «рвутся в бой» и занятие проходит на высоком эмоциональном подъёме.
6. Если молодые люди на занятии не шумят, значит им скучно. Но если шум и разговоры возникают в самый неподходящий момент – их нужно быстро прекращать. Иначе собьётся атмосфера мероприятия.

Невозможно предвидеть все методические трудности, с которыми может столкнуться преподаватель. Но творческие и думающие преподаватели всегда найдут выход. Самое главное – искренность и стремление помогать другим людям.

План внеклассного мероприятия

Тема: Личность.

Метод: Психологический КВН (игровая технология).

Дидактическая цель: Освоить элементарные правила техники общения. Учиться понимать себя и другого человека; учиться любить, дружить; учиться наслаждаться жизнью.

Воспитательная цель: Быть готовым к многообразным житейским ситуациям: стараться быть разным, гибким, целеустремлённым, сильным, мудрым. Учиться любить себя, людей, жизнь. Стараться быть внутренне свободным и наполненным энергией.

Развивающая цель: Развивать чуткость души.

Ход внеклассного мероприятия:

1. Организация начала мероприятия:

- а) формирование команд;
- б) подготовка и представление команд;
- в) выбор контролёров.

2. Игры на командную согласованность.

а) – Внимание! Сейчас вы должны внимательно меня слушать. Я назову число и по свистку в команде должно встать то число участников, которое я назову.

Преподаватель называет любое число, но не больше, чем число игроков в команде. Например, называет число 4. В команде вскакивают 5-6 человек. Контролёры сообщают число вставших. Побеждает та команда, у которой лучший результат (самое точное число). Победу фиксируют аплодисментами и присуждают команде 1 балл. И так несколько раз. «Внимание, встают...трое». Вариантов здесь может быть множество. Например, встаёт один, но не капитан; или встают двое, но не те. Что вставали прошлый раз.

б) – Внимание! Подняли руку к плечу. Надо выкинуть руку и показать на кого-то в группе. Выигрывает та команда, в которой наибольшее число рук показывает на одного участника. Можно повторить это задание несколько раз. Если группа собралась сообразительная, то уже со второго раза все начинают показывать на капитана. Их нужно похвалить, но задание усложнить. Например, предложить: «Покажите на того, на кого в прошлый раз не показывали».

в) – Внимание! Подняли руку, сжатую в кулак. По свистку необходимо выкинуть какое-то количество пальцев. Побеждает та команда, в которой большее количество людей выкидывает одинаковое количество пальцев. Если команды начнут хитрить, то вы должны оказаться хитрее. Например, можно ввести ограничения: «Нельзя повторять количество выкинутых пальцев!».

- Спасибо. Контролёры могут вернуться в свои команды. Каждая команда должна встретить контролёра тепло и душевно. Следует бурная встреча своих контролёров.

3. Конкурс «Я прошу у вас прощения».

- Быть контролёром очень трудно. Тебе могут предъявить претензии, что ты несправедлив или, наоборот, невнимателен. Ошибку может допустить любой человек. Дорогие контролёры, может быть вы виноваты перед своей командой или командой соперников? Каждый контролёр без всяких оправданий признает свою вину и

принесёт извинения той или иной команде. Учтите, просить прощения непросто. Кто первым попросит прощения?

Обычно попытки не очень удачны. Извинения или формальны или сопровождаются встречными обвинениями. От таких извинений мало проку. Так как это дело не совсем простое, то пусть контролёрам поможет их команда. Дается две минуты на подготовку и контролёры ещё раз просят прощения, теперь уже более тепло и душевно. Команда отвечает пониманием и взаимными просьбами о прощении.

4. Игра «Налёт орды на отрешённых».

- У нас сейчас будет новая игра. Эта игра очень похожа на детскую игру «Море волнуется раз...» Какая команда уверена в своих силах и согласна играть первой? За смелость команда получит дополнительные баллы. Все могут пройти на своё место. Остаётся только играющая команда. – Вы – «Отрешённые». Ваша задача – погрузиться в себя и отрешиться от любых внешних воздействий. Вам нужно будет душевно заморозиться, застыть. По сигналу ведущего на вас налетают две другие команды, так называемая «Орда». Их задача вас разморозить. Вызвать хоть какие-то душевные реакции.

- Орда, вам нельзя дотрагиваться до «Замороженных» и нельзя кричать им в ухо. Другие провокации возможны. Человек не должен реагировать на эти провокации. Двигаться, улыбаться, говорить, прятать глаза нельзя. Моргать можно, так как это физиологическая реакция, а не душевная. Орде я советую работать группами, так легче вывести из равновесия даже самых стойких.

Игра идёт минуты 2-3. Заканчивается по сигналу преподавателя. Затем следуют вопросы: «Кто сдался сразу же? Кто сдался в течение игры? Кто остался стойким? Кто держался с трудом? Кому это было нетрудно? Аплодисменты. Уже с этого момента подсчёт баллов ведётся формально, становится всё менее и менее актуальным. Важным становится сам процесс психологического противоборства. Затем играют другие команды.

5. Сценка о любви.

Это задание гораздо сложнее предыдущего задания и требует больше времени на подготовку. Можно устроить перерыв или чаепитие.

- Наверное вы иногда задумываетесь о том. Что любовь, описанная в прекрасных книгах и стихах, совсем не похожа на наши обычные отношения. В жизни у нас ревность, непонимание, ссоры, обиды. А душа тянется к чему-то возвышенному, чистому, красивому. Поэтому задание такое: изобразите любовь с помощью двух сценок. Первая сценка про нашу любовь в жизни – глупую, некрасивую и неправильную, но такую манящую. Покажите самые характерные её моменты. Это конкурс на самую типичную и узнаваемую любовь. А вторая сценка про идеальную любовь. Эта та любовь, о которой мы мечтаем и надеемся, что она когда-нибудь у нас тоже будет. Можно разыграть сцену из художественного произведения, а можно придумать самим. Можно добавить долю юмора, можно играть символически или реалистически. Участвовать может вся группа, но это необязательно – может сыграть даже один человек. Можно включить музыку.

- Командам необходимо выделить время на подготовку. В это время продолжается чаепитие. После того, как команды подготовились, необходимо организовать тишину в зрительном зале.

- Итак, вы увидели, что любовь реальная и любовь идеальная очень отличаются друг от друга. Мы даже ловим себя на мысли, что реальная любовь – это и не любовь вовсе. Это сплошные глупости – претензии, скандалы, обиды, выяснение отношений. Но нас радует то, что мы хотя бы знаем, как должна выглядеть идеальная любовь. Мы её увидели, значит, она существует. Что нам мешает достичь этого идеала в жизни?

6. Большая путаница.

Команды по очереди встают в круг, взявшись за руки. Игроки из других команд их окружают, но стоят отвернувшись. Никто не должен видеть, как «запутывается» играющая команда. Чтобы «запутаться» игроки перешагивают через руки, не отпуская их; подлезают друг другу под руки и т.п. На «путаницу» выделяется одна минута. Команда соперников должна распутать «путаницу» как можно быстрее. При этом «запутавшаяся» команда обязана выполнять все просьбы тех, кто пытается их распутать.

Для студентов – это просто весёлая игра. Но преподаватель должен понимать её глубокий смысл. Такая игра развивает фантазию, взаимопонимание. Но главный её смысл - в другом. В нашей культуре физическое прикосновение девушки и юноши находится в полу-запретной области. А полноценно жить без этого нельзя ни физически, ни душевно. Это упражнение хоть в какой-то степени восполняет недостаток прикосновений.

7. Такие нежные слова.

- Чтобы выполнить это задание, от каждой команды нужны по два человека – юноша и девушка. Какая команда будет играть первой?

Преподаватель ставит в круг два стула – один против другого.

- Прошу выйти юношу. Пригласи, пожалуйста, девушку, которая тебе нравится больше других. Вы будете смотреть друг на друга. Задание для юноши такое: говорить этой девушке как можно дольше и без пауз добрые, красивые, тёплые слова. Можно использовать только эпитеты: «удивительная, милая...» или рассказывать о своих чувствах к ней. Можно признаться ей в любви. Нужно продержаться хотя бы две минуты. При этом никаких пауз быть не должно. Если возникла хотя бы небольшая пауза, то игра заканчивается.

- Сначала соревнуются парни, потом – девушки. В игре желательно использовать секундомер. Если игра затягивается. То её лучше прервать и оценить по качеству.

8. Окончание занятия.

Результаты игры можно объявить, можно и не объявлять. Обычно игроков настолько затягивает сам процесс, что баллы становятся никому неинтересными.

- Спасибо. Наше мероприятие подошло к концу. У каждого из нас мероприятие наверняка вызвало много чувств. Давайте выразим эти чувства себе, другим командам, преподавателю, занятию.

Список источников информации

1. Козлов Н. И. Лучшие психологические игры и упражнения: Екатеринбург. АРД ЛТД, 2019.
2. Козлов Н. И. Как относиться к себе и к людям, или практическая психология на каждый день. М.: «Новая школа», 2019.

3. Козлов Н. И. Философские сказки для обдумывающих жизнь, или весёлая книга о свободе и нравственности – М.: «Новая школа», 2020.
4. Козлов Н. И. Истинная правда, или учебник для психолога по жизни – М.: АСТ-ПРЕСС, 2020.