

Методическая разработка «Решение конфликтных ситуаций в группе подростков 13-17 лет»

Косова Дарья Андреевна

Социальный педагог

СПб ГБУСОН «Дом милосердия»

Цель: Сплочение группы, способствование развития у подростков умения понимать друг друга и эффективно взаимодействовать между собой.

Материалы: ватман, черные и красные маркеры, игровые карточки, ручки, колонка для организации музыкального сопровождения.

Описание: Для начала необходимо проанализировать уровень конфликтности в группе.

Педагог: «Конфликты стары как мир. Люди всегда старались понять мир и друг друга. Иногда это трудно, потому что не все видят проблемы одинаково, и не понимают друг друга. И в нашей группе, порой, случаются конфликты, думаю, это ни для кого не секрет. Сейчас мы с вами проведём небольшой тест, на ватмане каждый из вас отметит крупными точками количество воспитанников, которых вы не понимаете, конфликтуете с ними - чёрным маркером, а количество воспитанников, которые вам приятны в общении, обозначите крупными красными точками».

После выполнения теста участники подсчитывают количество точек, если чёрных точек больше чем красных, конфликтность в группах преобладает. Педагог: «Ребята, как сделать так, чтобы чёрных точек стало меньше? (ответы). Действительно надо учиться договариваться, идти на компромисс, уметь взаимодействовать друг с другом. А сейчас, давайте, немного поиграем»

Упражнение «Считаем до..»

Участники становятся в круг, лицом друг к другу.

Задание: Ребятам необходимо совместно посчитать до 30.

Условия: Каждый должен назвать по несколько чисел, нельзя произносить число одновременно, нельзя устанавливать какую-либо закономерность, нельзя, чтобы один человек произносил несколько чисел подряд. При несоблюдении любого из этих условий, ведущий дает команду начинать расчет заново.

Резюме: «Сложно ли было выполнять задание, когда получилось с ним справиться? Только тогда, когда все научились слушать друг друга, все успокоились и сосредоточились»

Игра – тренинг «В созвездии лебеда»

Цель: Способствовать развитию у подростков умения понимать друг друга и эффективно взаимодействовать между собой.

Материалы: Игровые карточки, ручки, колонка для организации музыкального сопровождения.

Описание: Ребята делятся на две команды при помощи жребия и садятся командами так, чтобы не слышать обсуждения внутри команд. Для организации лучшей «звукоизоляции» между командами во время обсуждения можно включать музыку.

Педагог: «В созвездии Лебеда имеются две развитые цивилизации, конкурирующие друг с другом в поисках новых сырьевых ресурсов. Это цивилизации гуситов и уткинов. Между ними существует договоренность: в случае открытия новой планеты, на которой нет разумных обитателей, все ее богатства достаются той цивилизации, чей звездолет первым достигнет этой планеты. Однажды случилось так, что корабли-разведчики обеих цивилизаций независимо друг от друга обнаружили новую необитаемую планету и одновременно приземлились на ней. Недра планеты оказались насыщены разнообразными полезными ископаемыми. Заметив присутствие друг друга, и гуситы и уткины укрылись в своих космических кораблях, приведя в боевую готовность нейтронные орудия и ручные бластеры. По-видимому, вооруженного столкновения было не избежать. Вопрос в том, кто сделает первый шаг. Началось тягостное ожидание. Впрочем, еще оставалась возможность мирно договориться. Но между кораблями нет связи. Для того чтобы высказать свои предложения, необходимо покинуть корабль и выйти наружу. Это риск: соперники могут не сделать такого же шага, а просто уничтожить конкурентов.»

Итак, делая каждый ход, вам придется решать, как поступить. Всего вы должны сделать десять ходов. каждый ход предполагает выбор: либо выйти наружу, либо открыть огонь. Как отражается в баллах соотношение сделанных вами выборов, представлено в карточке. В зависимости от выборов команд складываются разные ситуации, оценка которых в баллах и приведена в этой карточке. За две минуты, отводимых на каждый ход, команды должны принять решение. В случае, если решение за это время не принято, команда штрафует на три балла. Решения команд я буду сообщать вам после каждого хода. Побеждает тот, кто после десяти ходов наберет максимальное количество баллов. В процессе игры на двух каких-то ходах произойдет удвоение баллов. В соответствующее время я вам об этом сообщу. Если команда по итогам 10 раундом набрала отрицательное количество очков признать ее победившей нельзя в любом случае».

Педагог вручает командам две карточки: одна является справочной, помогающей участникам подсчитывать получаемые или теряемые баллы, а вторая нужна для записи результатов каждого хода. Баллы начисляются следующим образом: если обе команды начинают военные действия, они теряют по три балла; если какая-то команда решает выйти из корабля для переговоров, а соперники прицельным огнем стирают их с лица планеты, то погибшие лишаются пяти баллов, а меткие стрелки по парламентарам приобретают также пять баллов; если же представители обеих цивилизаций решат попытаться счастья на пути переговоров, обе команды получают по три балла. Во второй карточке представители каждой цивилизации фиксируют решения, принимаемые командами, и текущие результаты. Такая же карточка имеется у ведущего.

Ведущий «курсирует» между командами и внимательно наблюдает за происходящим. На каждом ходу следует уточнять: все ли согласны со сделанным выбором? Есть ли те, кто категорически против?

Чем больше «минусов», тем меньше шансов, что вообще удастся улететь с планеты. Удвоение баллов (об этом объявляется участникам игры перед началом очередного обсуждения хода) делается на четвертом и восьмом ходу. Однако ведущий может сделать это и в иные моменты, исходя из специфики складывающейся игровой ситуации.

Примерно к середине игры, а то и раньше, в обеих командах начинают звучать по адресу соперников обвинения в коварстве, агрессивности, злобности. Ведущий должен вмешаться и предложить капитанам звездолетов подойти друг к другу и молча посмотреть на представителей «соперничающей цивилизации», после чего вернуться на свое место.

Смысл этой процедуры заключается в том, что ведущий пытается намекнуть обоим капитанам, что рядом - хорошо знакомые ребята, участники той же тренинговой группы.

Стратегии каждой команды и результаты игры становятся ясными после десятого хода, когда игроки подводят в своих карточках итоговый баланс.

После игры участники усаживаются в общий круг для обсуждения. Вне зависимости от итогов, в процессе обсуждения становится понятно, что единственным вариантом для победы был выбор мирного пути решения обеими командами.