Волшебное путешествие по загадочным лабиринтам детской души, или Активные и интерактивные формы и методы работы с одарёнными и высокомотивирован-ными учащимися



Свередюк Елена Владимировна,
старший преподаватель кафедры психологии, содержания и методов воспитания Академии национального образования



Путешествие – это метафора жизненного пути человека. Для кого-то это путешествие будет подобно маленькой, извилистой тропинке, для кого-то – это длинный путь. Кого-то оно приведёт к успеху, а кому-то придётся шагнуть вглубь.

Путешествуя по жизни, мы на пути встречаем множество преград, границ, ухабов и ям. Иногда нам приходится воздвигать мосты через непроходимые пропасти. Иногда – пробираться сквозь непроглядную чащу леса. Иногда мы делаем выбор, находясь на перепутье нескольких дорог. Но каким бы ни был наш путь, это путь взросления и познания, изменения и развития.



Карта путешествия

1

Поляна сказочных героев

Образ себя

2

Райский сад с Жар-птицей

Способности и возможности

3

Избушка на курьих ножках с Бабкой Ёжкой

Системное и логическое мышление

4

Волшебный дом

Ролевой потенциал в группе

5

Мастерская Шляпника

Творческое мышление и креативность

6

На радуге с Кикиморой

психозмоциональная регуляция

7

Сказочный теремок

коммуникативные навыки

8

Царство Кощея Бессмертного

гибкость мышления

9

Чудесное дерево

критическое мышление

10

Логово Змея Горыныча

рефлексия



1. Поляна сказочных героев

Техника «Три сказочных героя» (модификация Е.В. Сверединюк)

Цель: исследование образа себя.

Вспомните и запишите трех сказочных (мультяшных) героев, в том порядке, в котором они всплывают в вашем сознании. Затем ответьте на ряд вопросов, которые помогут описать этих персонажей:

Какой это герой?

Что он чувствует?

О чём думает?

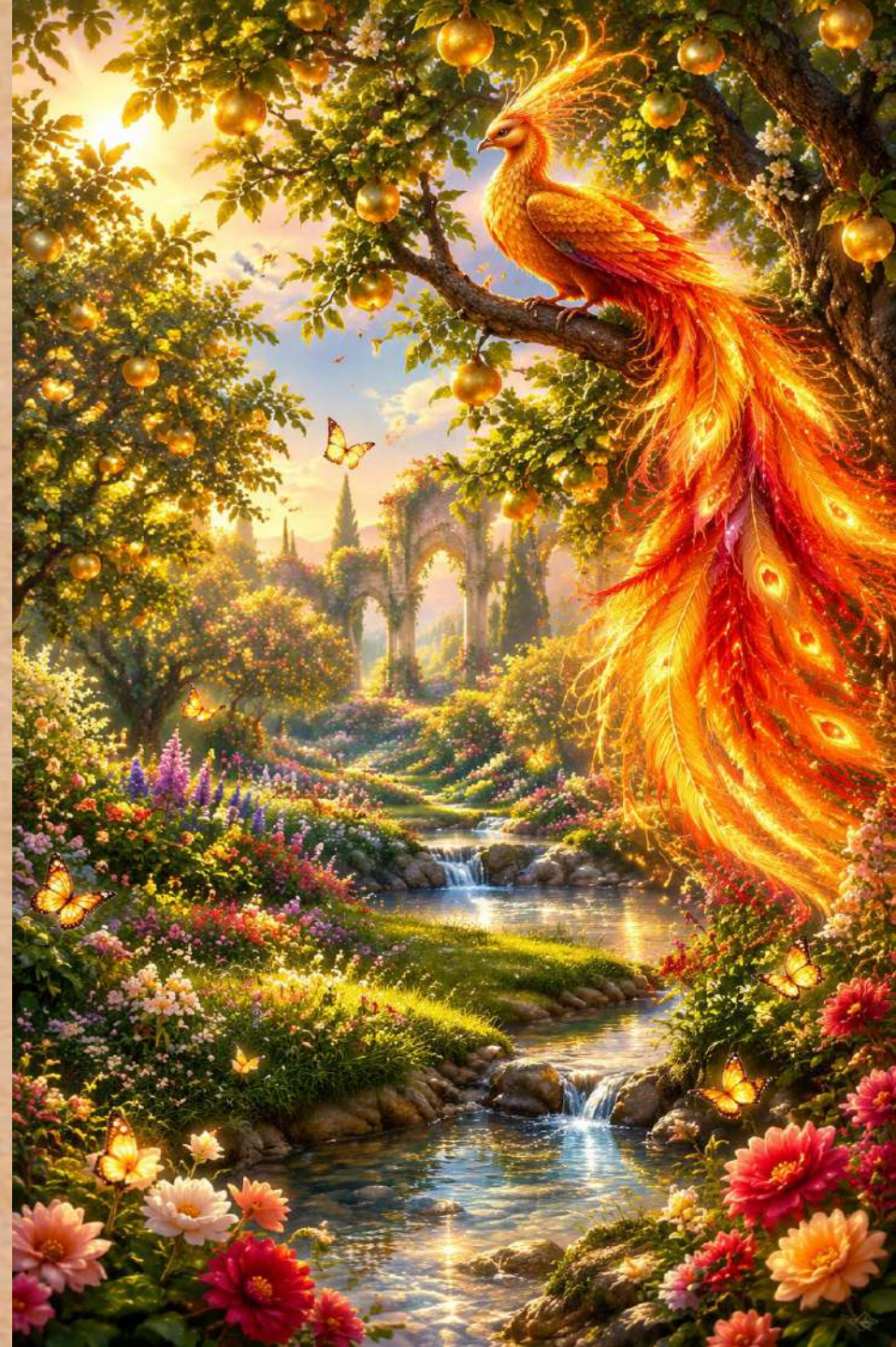
Что делает?

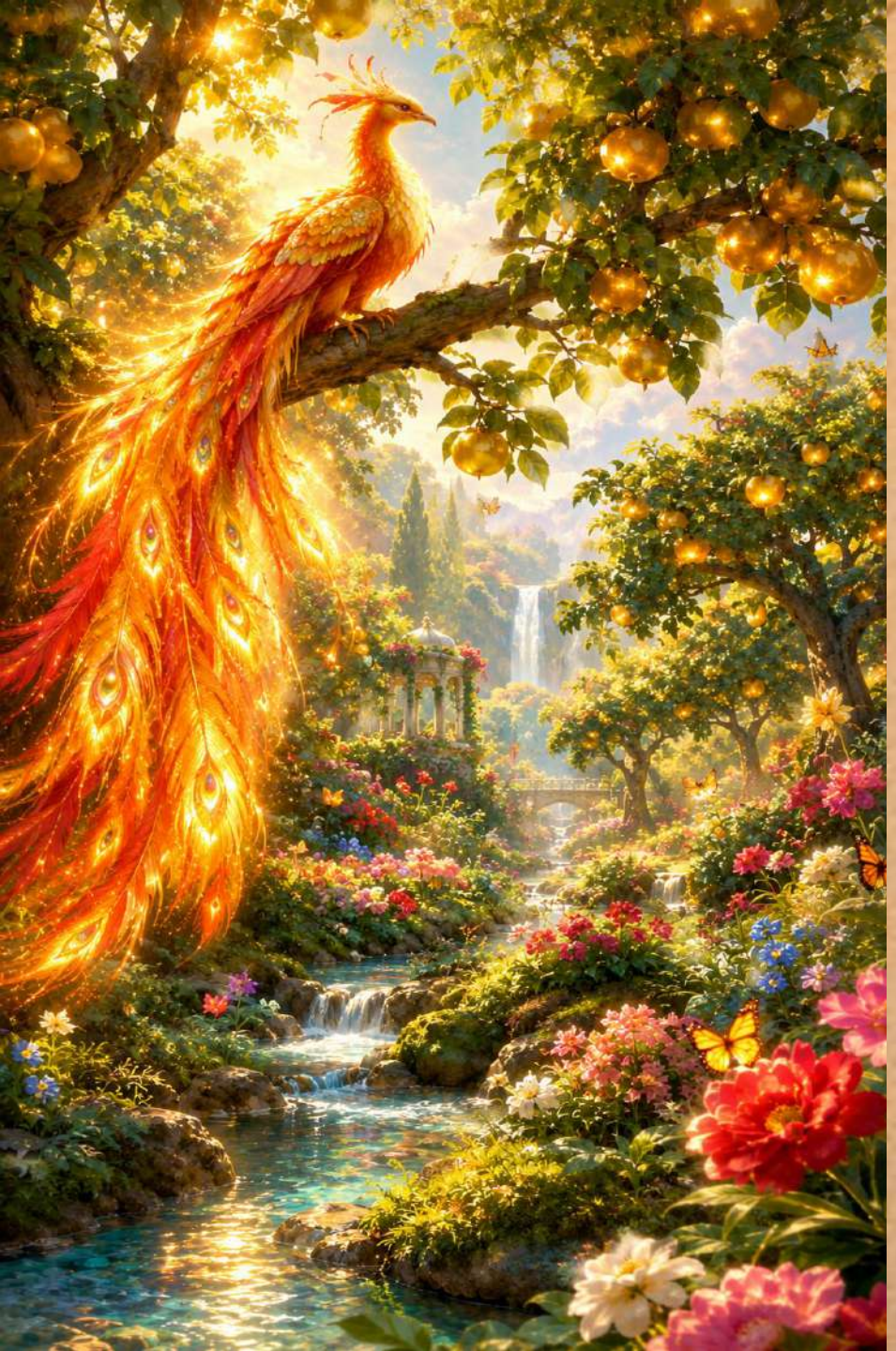
2. Райский сад с Жар-птицей

Программа «Жар-птица души моей»
(Л. Борисова)
Цель: развитие способностей, раскрытие возможностей.

Притча о Жар-птице души моей.

Поставьте точку на листочке и начните водить по нему рукой. Представьте, что ваша рука – это самостоятельный образ, который сейчас «танцует» по листу, у нее свой темп, свой ритм, не направляйте ее головой, направляйте сердцем. Дайте руке потанцевать, когда ее танец завершится, она сама даст вам сигнал.





2. Райский сад с Жар-птицей

А теперь загляните в листочек и постарайтесь распознать в нем птицу или ее фрагмент. Какой частью решила открыться перед вами Жар-птица?

Посмотрите на ваш рисунок, он скорее всего нарисован одним цветом, ручкой или карандашом, но на самом деле Жар-птица – цветная. Поэтому предлагаю обвести все, что смогли распознать, используя цвета на выбор: красный, синий, жёлтый, зелёный.

Какая ваша птица – одноцветная иль разноцветная?

2. Райский сад с Жар-птицей

Сказочные задачи (Е.В. Сверединюк)

Представьте райский сад, в котором всегда было тепло и светло. Там росли цветы, созревали плоды, журчали ручьи, а в ветвях пели птицы. В саду жила Жар-птица. Её перья светились, словно солнечные лучи, и от её песни распускались даже самые робкие бутоны.

Однажды сад накрыла ледяная тишина. Деревья покрылись толстой коркой льда, цветы застыли, не успев раскрыться, ручьи превратились в прозрачные ледяные ленты, на листьях блестели сосульки. Жар-птица не исчезла, но её сияние стало тусклым. Она устроила себе гнездо под корнями старого дерева и почти не пела. Никто не знает, почему сад замёрз. Возможно, кто-то наложил заклятие. Возможно, сад сам перестал впускать тепло. Жар-птица ждёт того, кто сможет разгадать тайну.

Кто или что заморозило сад?

Как можно расколдовать сад?

Что будет первым признаком того, что сад начинает оттаивать?





2. Райский сад с Жар-птицей

Сказочные задачи (Е.В. Свередюк)

В райском саду текла река. Её вода поила цветы и деревья, а по вечерам в ней отражались звёзды. В саду жила Жар-птица: она любила пить из реки и петь на берегу.
Однажды вода стала огненной. Река не пересохла, но её волны обжигали Жар-птицу, и она больше не могла подлететь к берегу. В саду цветы поникли, а птица спряталась в кроне старого дерева.
Почему река стала огненной?
Что происходит с Жар-птицей?
Как расколдовать реку?



3. Избушка на курьих ножках с Бабкой Ёжкой

Сказочные задачи и противоречия

Цель: развитие системного и логического мышления.

Иван-царевич пришел к Кощею Бессмертному, чтобы вызволить Василису Прекрасную. Показал ему Кощей три двери в темницы с надписями:
на первой – «Здесь Василиса Прекрасная»,
на второй – «Третья темница не пустая»,
на третьей – «Здесь Змей Горыныч».
Все надписи на дверях неверные. Кощей готов отпустить Василису, если Иван отгадает, за какой она дверью.

4. Волшебный дом

Техника «Живой дом» (модификация Е.В. Сверединюк)

Цель: раскрытие ролевого потенциала.

В сказках перед нами предстают необычные дома: величественные замки, расписные терема и уютные домики. В реальной жизни жилища тоже бывают очень разными: в деревнях – небольшие деревянные дома, в городах – высокие здания и небоскрёбы. Народы Севера издавна сооружали иглу, а путешественники и дети строили шалаши. Каждый дом помнит шёпот леса, хранит в стенах смех прежних гостей и каждую ночь зажигает окна, чтобы заблудившиеся путники нашли дорогу домой. Кажется, стоит лишь постучать – и дом сам расскажет свою историю...





4. Волшебный дом

Техника «Живой дом» (модификация Е.В. Сверединюк)

Цель: раскрытие ролевого потенциала.

Постройте свой живой дом. Для этого необходимо разделиться на микро группы по 6-7 человек.

Вспомните из чего состоит дом.

Выберите ту часть дома, которой вы хотите быть.

Опишите эту часть дома, например, крыша – она какая? Какого цвета, какой формы, из каких материалов выполнена, какова ее функция в доме?

5. Мастерская Шляпника

Техника «Шесть шляп мышления» (Э. де Боно)

Цель: развитие творческого мышления и креативности.

Притча о Шляпнике.

Белая шляпа – аналитическое мышление.
Красная шляпа – эмоциональное мышление.
Жёлтая шляпа – оптимистическое мышление.
Чёрная шляпа – критическое мышление.
Зелёная шляпа – творческое мышление.
Синяя шляпа – стратегическое мышление.





6. На радуге с Кикиморой

Метафорические упражнения на релаксацию

Цель: снятие психоэмоционального напряжения.

«Катание на радуге», цель: осознание значения напряжения и расслабления.

«Надуваем шар», цель: отработка навыка антистрессового дыхания.

«Порхающая бабочка», цель: расслабление мышц лица.

«Выдавливаем сок лимонов», цель: расслабление рук.

«Тающий снеговик», цель: расслабление мышц тела.



6. На радуге с Кикиморой

Игра «Бабушка, охотник и волк» («Принцесса, рыцарь и дракон»)

Цель: развитие навыков совместной деятельности.

Необходимо показывать одного из персонажей: бабушку (прикладываем руки к щекам, качаем головой), охотника (стреляем из «ружья») или волка (рычим, показываем «зубы» и «когти»). Две команды становятся напротив друг друга и на счет «Раз, два, три» – каждая команда показывает заранее выбранного персонажа. «Бабушка» против «волка», выигрывают «волки», так как в сказке волк съедает бабушку. «Волк» против «охотника», побеждают «охотники», потому что охотник убивает волка. «Бабушка» против «охотника» – ничья.

7. Сказочный теремок

Ролевая игра «Теремок» (И.В. Вачков)

Цель: развитие коммуникативных навыков.

Участники игры получают карточки, на которых описана сказочная роль, дана краткая инструкция и отражён порядок заселения в теремок. В карточке описаны характерные особенности доставшейся роли и общая стратегия поведения в теремке: кто является для вас предпочтительным соседом, а кого селить рядом не желательно. При этом всем нужно позаботиться, чтобы в теремок не попал медведь. Но он может выдать себя за любого другого зверя. А жителям теремка нужно догадаться, кто является медведем.

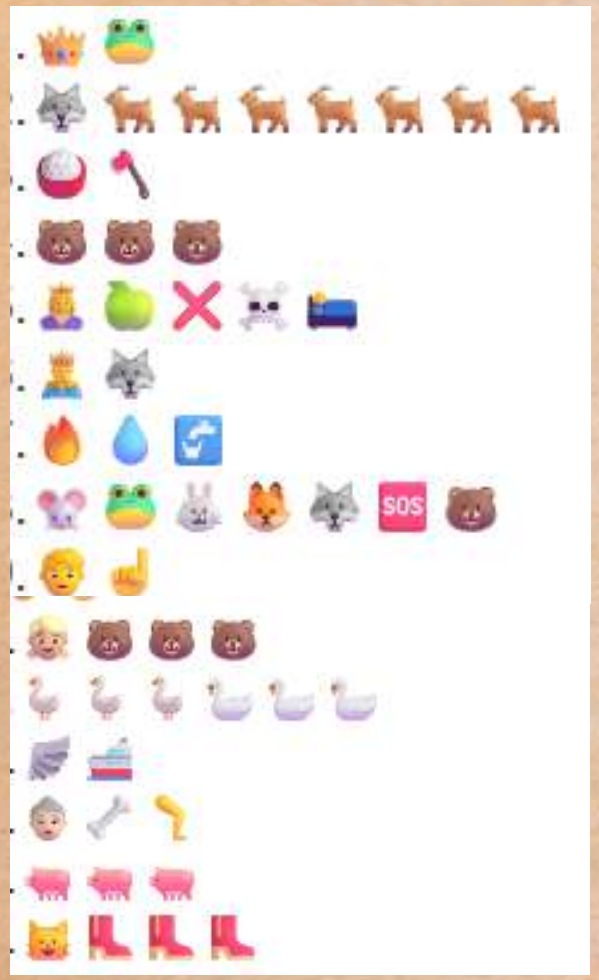




8. Царство Кощея Бессмертного

Сказки, зашифрованные в смайликах

Цель: развитие гибкости мышления.

1. 
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16. 
17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.
25.

9. Чудесное дерево

Техника «Дерево предсказаний» (Дж. Белланс)

Цель: развитие критического мышления.

Ствол – основная тема, проблема, в основе которых вопрос или противоречие, которое необходимо разрешить.

Ветки – предположения, направленные на решение того или иного вопроса, проблемы.

Листья – аргументы, идеи в пользу того или иного мнения, предположения.

Плоды – конечный продукт, практический результат.





10. Логово Змея Горыныча

Упражнение «Плюс, минус, интересно»

Цель: рефлексия путешествия.

«+» – Что понравилось? Что вызвало положительные эмоции? Что было полезно? Что буду использовать в работе?

«–» – Что не понравилось? Что было скучным, непонятным или ненужным? Что не буду использовать в работе?

«интересно» – Какие темы захотелось бы изучить подробнее? Что вызвало любопытство?

«В душе каждого ребёнка есть невидимые струны. Если тронуть их умелой рукой, они красиво зазвучат».
В.А. Сухомлинский

«Ученик – это не сосуд, который нужно наполнить, а факел, который надо зажечь, а зажечь факел может лишь тот, кто сам горит».
Плутарх

«Одарённость человека – это маленький росточек, едва проклюнувшийся из земли и требующий к себе огромного внимания. Необходимо холить и лелеять, ухаживать за ним, сделать всё необходимое, чтобы он вырос и дал обильный плод».
В.А. Сухомлинский