

**ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА № 10. РАЗРАБОТКА РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО ФОРМИРОВАНИЮ
БЛАГОПРИЯТНОГО ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО МИКРОКЛИМАТА. МЕТОДИКА РАЗРЕШЕНИЯ
КОНФЛИКТОВ. АНАЛИЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ.**

Педагогические ситуации

Ситуация 1. «Неженка»

– Егорка-то у нас неженка! Вчера нес портфель Ольки из третьего «Б» класса! Какие телячьи нежности!
Ребята загалдели, засмеялись. И тут Егор вспомнил, что он действительно нес Олин портфель, когда она показывала ему фотографии.
– Неженка! – не унимался Пашка.
– Отстань, – отмахиваясь, как от назойливой мухи, бросил Егор. Но Пашка не отставал и на следующих переменах.
– Уж точно, неженка!
И вдруг Егора как будто что-то толкнуло – откуда-то удушливой волной накатились обиды и злость. Он подскочил к Пашке, ударил его, и они вместе покатались по полу.

Причина драки: Завышенная самооценка у Паши, попытка показать собственное превосходство, недовольство поведением Егора. Егор пытается защититься.

Разрешение ситуации: проведём беседу с Пашей, объясняющую, что настоящая сила и мужество проявляются в поддержке и защите тех, кто нуждается в помощи (как на примере Оли из 3 «Б»), а также можно провести игру «Тайный друг», показав, как нужно относиться к своим товарищам.

Ситуация 2. «Обидел слабого...»

Вова был самым маленьким в классе по росту. Коля, рослый и крепкий мальчик, постоянно его дразнил. Так было и на этот раз, когда они возвращались из школы. Коля догнал своего одноклассника, изобразил, как он делал упражнение на уроке физкультуры, а потом отвесил такой подзатыльник, что Вова еле устоял на ногах, но все же попытался противостоять своему обидчику. Мальчики покатались по земле. Кто знает, сколько бы продолжалась драка, если бы прохожие не остановили их.

Причина драки: Коля утверждает свои силы над слабым Вовой.

Разрешение ситуации: организуем общую спортивную активность, позволяющую детям ощутить радость совместных достижений, развиваем навыки справедливого отношения друг к другу.

Ситуация 3. «Не угодил»

Ребята играли в футбол. Володя был вратарем, ловко отражал один мяч за другим. Но вот Володе не угодил чем-то партнер по игре, Сережа. Володя несколько раз больно его ударил. Сережа обиделся и ушел. Игра прекратилась.

Причина драки: чувство вседозволенности у Володи, невоспитанность и неспособность разговаривать, объяснять причину своего недовольства словами.

Разрешение ситуации: поговорить с каждым участником индивидуально, выяснить точку зрения и разобраться в причинах конфликта, организовать матч примирения, где игроки выступают одной командой против соперника, стремясь к общей победе.

Ситуация 4з. «Отобрала...»

Начался урок, а у Пети, как всегда, чего-нибудь, да и не хватает. «Ленка, дай линейку», – попросил он у соседки по парте. Девочка не реагировала. Тогда Петя, недолго думая, отобрал силой линейку. Лена книжкой ударила Петю по голове и вернула свою собственность.

Причина драки: Лена защищала личную собственность (свои школьные принадлежности).

Разрешение ситуации: провести беседу с детьми о том, что такое личные вещи и почему мы не можем брать чужое. Сделать коробку «доброго учителя», куда кладутся дополнительные принадлежности, которыми можно пользоваться по очереди.

Ситуация 5. «Кто сильнее?»

Сережа и Павел решили испытать, кто сильнее. Их окружили ребята, весело подзадоривая:

– Давай, Сережка, не поддавайся!

– Паша, не уступай!

Никому не хочется быть слабым. Борьба все напряженнее. Сереже кажется, что Павел больно взял его за руку, неправильно сделал подножку. У Сергея закипает злость: «Ах, ты так!» И вот уже борьба переходит в драку.

Причина драки: соревновательный мотив, утверждение своей силы, каждый из детей хотел доказать, что он сильнее.

Разрешение ситуации: обсудить понятие спортивной этики и нормы соревнований, подчеркнув важность честной игры и уважения к сопернику, составить кодекс чести спортсменов, подписанный всеми участниками конфликта.

Ситуация 6. «Подножка»

На перемене Коля и Олег играли в догонялки. За игрой наблюдал их одноклассник. Когда мимо него пробежал Олег, он подставил ножку, и тот упал. Олег вскочил и ударил обидчика. Мальчики подрались.

Причина драки: от безделья и невоспитанности.

Разрешение ситуации: напоминание детям о недопустимости подобного поведения, закрепление положительного примера в поведении героев мультфильмов и книг, организация тренировки навыков владения собственными эмоциями, например, дыхательной гимнастики.

Ситуация 7. «Не выслушал...»

Валера, ученик второго класса, бежал по коридору и нечаянно задел Юру. Тот, не разобравшись, в чем дело, не выслушав извинений своего товарища, ударил его. Валере показалось это несправедливым, и в результате произошла драка, хотя ее могло и не быть.

Причина драки: Юра не дождался объяснения Валеры, не умеет прощать.

Разрешение ситуации: вместе с детьми разрабатываем правила, касающиеся поведения в конфликтных ситуациях. Например, любое действие должно сопровождаться сначала словом, а не действием, запрещаем обвинения без попытки понять ситуацию.

Важно! Если конфликтную ситуацию не получается урегулировать в классе с помощью учителя, стоит обратиться к школьному психологу.

Ситуация 6 «Подножка».

Притча: «Лгун» Л. Н. Толстой.

Эта притча хорошо иллюстрирует последствия неосторожных действий и розыгрышей. Она напоминает нам, что постоянная шалость и провокации могут привести к потере доверия и серьезным проблемам впоследствии. В данном случае простая детская забава («подножка») обернулась травмой и конфликтом, показывая, что необходимо ответственно подходить к своим поступкам и учитывать их влияние на других.

Игра: «Правильный путь»

Цель игры: развить у детей навыки предосторожности и анализа последствий своих действий, а также подчеркнуть важность предупредительности и безопасности.

Описание игры:

Подготовительный этап: Нарисуйте на большом листе бумагу дорогу с поворотами, узкими местами и препятствиями. Цветными маркерами отметьте три типа зон:

Зеленые области — места, где безопасно передвигаться.

Жёлтые области — территории повышенного риска, требующие повышенной осторожности.

Красные области — потенциально опасные зоны, где возможны травмы или аварии.

Начало игры: Участники делятся на команды. Каждая команда получает фишку, которой предстоит перемещаться по дороге.

Процесс игры: Ведущий последовательно называет события, встречающиеся на пути («Дорога прямая», «Перед тобой яма», «Зелёный светофор»). Если команда совершает правильное действие (останавливается, замедляется или продолжает движение), она продвигается вперёд. В противном случае фишка возвращается назад.

Финал: Победители определяются по количеству пройденных участков дороги без попаданий в красную зону.

Игра «Правильный путь» привлекает внимание детей к важности оценки последствий своих действий и предостерегает от ненужных и небезопасных поступков. В частности, игра демонстрирует, что действия вроде «подножки» или иных мелких провокаций могут оказаться крайне опасными и болезненными для окружающих.