

**Психолого-педагогічний семінар з теми:
«Міжособистісна взаємодія як складова соціальної компетентності»**

Мета семінару: розширити знання педагогів про соціальну компетентність та соціальну активність особистості; розвивати у педагогів вміння взаємодіяти та співпрацювати, навчати цьому своїх вихованців; сприяти згуртуванню колективу.

Завдання семінару:

- розглянути поняття «соціальна компетентність», її структуру та компоненти;
- виділити основні критерії успішної взаємодії особистості, завдання та шляхи формування необхідних навичок;
- виробити вміння міжособистісної взаємодії педагогів, комунікації та взаємопідтримки;
- удосконалити майстерність керівників гуртків у використанні різноманітних форм групової роботи з дітьми на заняттях.

Хід семінару

Привітання учасників семінару.

Повідомлення теми та мети семінару.

Вправа «Картинна галерея» (10 хв.)

Мета: згуртувати учасників, налаштувати на співпрацю, розвивати навички творчого самовираження, креативне мислення, вміння взаємодіяти в малих групах.

Матеріали: крупи: рис, манка, гречка; фарби, маркери, нитки, клей, кольоровий папір.

Кожна група отримує однаковий набір матеріалів для роботи.

Інструкція: учасникам групи потрібно створити за допомогою наявних матеріалів картину, на якій буде зображено креативність усієї групи в образах та символах (груповий автопортрет). Дати назву своєму груповому портрету. Після завершення відбувається презентація картин і розміщення їх в імпровізованій картинній галереї.

Інформаційне повідомлення (10 хв.)

Розвиток суспільства значною мірою впливає на рівень соціальної компетентності особистості. Тому вивчення змісту та структури соціальної компетентності дасть можливість розкрити механізми адаптації та ефективної взаємодії особистості в соціокультурних умовах інформаційного суспільства, що постійно змінюються.

Виділяють таку структуру соціальної компетентності, яка включає комунікативну і вербальну компетентність, соціально-психологічну компетентність і міжособову орієнтацію, его-компетентність і власне соціальну компетентність (оперативну компетентність). Пропонуються такі види соціальної компетентності:

- оперативна соціальна компетентність — знання про соціальні інститути і структури, їхніх представників в суспільстві;
- вербальна компетентність — доцільність висловів, облік контексту і підтексту вислову, відсутність труднощів в письмовій мові, варіативність інтерпретації інформації, хороша орієнтація у сфері оцінних стереотипів і шаблонів, множинність сенсів понять, що вживаються, метафорична мова;
- комунікативна компетентність — володіння складними комунікативними навиками та вміннями формування адекватних умінь в нових соціальних структурах, знання культурних норм і обмежень в спілкуванні, знання звичаїв, традицій, етикету у сфері спілкування, дотримання правил пристойності, вихованість;
- соціально-психологічна компетентність — міжособова орієнтація; уявлення про різноманітність соціальних ролей і способів взаємодії;
- еґо-компетентність — важлива складова соціальної компетентності: усвідомлення своєї національної, статевої, станової, групової приналежності, знання своїх сильних і слабких сторін.

- Для прикладу пропонуємо спробувати зіграти в гру, яку можна використовувати з дітьми.

Колективна гра «День народження» (10 хв.).

Мета: формувати комунікативні вміння й навички, показати непривабливість деяких форм спілкування, що спостерігаються в підлітковому середовищі.

Ця гра є різновидом рольової творчої гри. Члени групи малюють у власній уяві картину прийому гостей на святкуванні дня народження.

Хід гри. Перед початком гри ведучий вручає кожному учасникові квиток, у якому вказано, як себе поводити в цій грі. Зміст квитка зберігається в таємниці до кінця гри, й лише потім, під час обговорення, можна признатися, що кому було задано виконувати.

Завдання на квитках:

Іменинник - старається розважати гостей загальною бесідою.

Всезнайко - старається «влізти» в усі розмови.

Сперечальник - з усіма дискутує.

Миротворець - намагається погасити конфлікти.

Людина, що всім та всіма не задоволена.

Тамада - помічник іменинника.

Оригінал - намагається будь-яку бесіду повернути в інше русло.

Нетактовна людина, тобто така, у якої відсутнє почуття такту, пристойності; відсутня чуйність.

Мета гри - показати підліткам, що правила хорошого тону - не така вже марна річ, як їм іноді здається.

Запропоновані ролі бажано розподілити так, щоб кожна дитина грала майже себе. Не виключено, що при розподілі вказаних вище ролей імпровізований день народження буде затьмарений конфліктом. Не біда. Аналіз такого конфлікту під час обговорення сприятиме утвердженню соціально

схвалених форм поведінки. Ніхто не постраждає від цього конфлікту, оскільки кожний виконавець лише виконував завдання, яке отримав на картці. Змодельована ж у такий спосіб ситуація буде достатньо реалістичною, й на основі її аналізу можна буде робити конкретні висновки.

Інформаційне повідомлення (5 хв.).

Загалом соціальна компетентність включає такі знання, вміння, навички та якості особистості:

- вміння, що стосуються міжособистісної взаємодії (вміння спілкуватися, співпрацювати в колективі, виконувати соціальні ролі, уникати конфлікти, доводити свою думку, підтримувати тощо);
- якості, риси характеру (ставлення до себе, адекватна самооцінка, національна, статева приналежність, громадянська позиція, ціннісні ставлення, критичне мислення, відповідальність за свої дії, вміння робити самостійний вибір, стійкість перед труднощами тощо);
- життєві навички (трудова навичка, організація часу, робочого простору, самообслуговування, здорового способу життя, професійного самовизначення, самореалізації і т.д.).

Гра «Думка» (10 хв.).

Мета: формувати вміння співпереживати, надавати емоційну підтримку; утвердити в очах групи значущість окремої особистості; сприяти підвищенню самооцінки, урівноваженню самовпевненості, пізнанню одне одного.

Хід гри. Одному з гравців пропонують вийти за двері, а решті - висловити свої думки про того, хто вийшов, і записати їх на аркуші паперу. Потім запрошують того, хто за дверима, вручають йому список думок про нього для того, щоб він прочитав їх уголос і вгадав, кому яка думка належить.

Це спонукає до серйозних висновків про себе та свій характер. Зазвичай наприкінці цієї гри, коли вже більшість учасників отримали свій список, можна спостерігати таку картину: діти притихли, деякі зосереджено вивчають списки, інші обмірковують те, що прочитали.

Інформаційне повідомлення (10 хв.).

Ми можемо помітити, що вербальна і комунікативна компетентність виступають в єдності, обумовлюючи кращу пристосованість до важких ситуацій. Соціальна компетентність — основне поняття, яке має тимчасові, історичні рамки. Застосовується для вироблення поведінкових сценаріїв, що відповідають новій соціальній дійсності і очікуванням партнерів у взаємодії.

Соціальна активність людини характеризує здатність, готовність і культуру міжособистісної взаємодії особистості в колективі. Значущим у розвитку соціально-комунікативної активності є особистісно орієнтований підхід, коли в центрі навчально-виховного процесу стоять інтереси дитини, її потреби та можливості.

Формування соціальної активності гуртківців синтезує такі важливі завдання, як:

- стимулювання інтересу до навчання, трудової і суспільної діяльності;

- створення оптимальних умов для виявлення творчих здібностей, організаційних навичок;
- створення умов для самореалізації особистості;
- забезпечення вільного розвитку учнів;
- свідомий вибір дітьми соціальних цінностей.

Розв'язання цієї проблеми залежить від стану всіх ланок системи соціального становлення особистості. У її функціонуванні повинні бути задіяні загальноосвітні навчальні заклади, позашкільні установи, засоби масової інформації, родинне виховання, співпраця дітей, батьків, педагогів.

Виокремлюють такі критерії успішної взаємодії:

- орієнтованість у різноманітних ситуаціях спілкування, яка заснована на знаннях і життєвому досвіді;
- спроможність ефективно взаємодіяти з оточенням завдяки розумінню себе й інших;
- адекватна орієнтація людини в самій собі, в потенціалі партнера, у ситуації;
- готовність і вміння налагоджувати контакт з людьми;
- внутрішні засоби регуляції комунікативних дій;
- знання, вміння і навички конструктивної співпраці;
- внутрішні ресурси, необхідні для побудови ефективної взаємодії.

Гра «Подаруй квітку» (10 хв.).

Мета: формувати вміння знаходити правильний тон спілкування з людьми.

Хід гри. Одному з учасників гри дають квітку. Власник квітки може подарувати її тому, кому побажає. Решта дітей намагаються отримати цю квітку, по черзі звертаючись до власника з відповідним проханням. Кожен учасник гри може висловити тільки одне прохання. Власник вислуховує всі прохання, а тоді робить свій вибір і віддає квітку.

Після того як квітка знайде нового власника, проводять обговорення. Той, хто віддав квітку, пояснює свій вибір, говорить, чим саме його зворушило, підкупило це прохання. Якщо комусь із дітей також захочеться побути в ролі власника, то він має придумати сюжет, аналогічний попередньому, і почати гру.

За допомогою цієї гри діти мають можливість випробувати різні форми поведінки, можуть перевірити, які з них сприяють досягненню бажаного результату, а які - ні.

Тут може виникнути побоювання, що ця гра вчить маніпулюванню людьми. Однак практика показує, що такі побоювання необґрунтовані. Діти надають перевагу проханням щирим, аргументованим, висловленим з повагою. Більш того, всіляким спробам схитрувати, викликати жаль одразу ж дається відсіч.

Наприклад, Надійка віддала квітку Дмитрику у відповідь на таке прохання: «Надійко, подаруй мені квітку, вона мені дуже потрібна». У цьому проханні її привабило те, що висловлено воно було лагідно і водночас переконливо.

У цій грі дітям можна запропонувати ще один сюжет для розігрування: батько може відпустити на прогулянку тільки одного з дітей; дітям пропонується позмагатися в отриманні дозволу на прогулянку...

Образна розминка «Асоціації» (10 хв.).

Після короткого пояснення групі, що таке асоціації, ведучий пропонує слова-стимули в такому порядку, щоб шаблонні (установчі) асоціації чергувалися зі словами-стимулами, здатними викликати різноманітні нестандартні асоціації.

Наприклад:

1. Квітка (частіше за все: троянда).
2. Дитинство.
3. Пора року (зима, весна, літо, осінь).
4. Радість.
5. Сонце (найчастіше: тепло, світло).
6. Любов.
7. Домашня тварина (найчастіше: собака, кішка).
8. Страх.

Інструкція групі: я буду називати вам пронумеровані слова, наприклад: "Один – квітка, два – дитинство і т.д.". Ви повинні якомога швидше записувати в стовпчик першу думку, яка вам прийшла. Прочитане слово записувати не треба, ставте тільки його номер.

Після того, як кожен запише свої вільні асоціації, тренер називає слово-стимул і кожен з учасників по чергові повідомляє, яку асоціацію у нього викликало це слово.

Дискусія за результатами гри є обов'язковим елементом з попередження конфліктів.

Запитання, які пропонуються учасникам:

1. Чи вважаєте ви, що відмінності асоціацій викликані тим, що не всі мене правильно зрозуміли?
2. Чи думаєте ви, що асоціації залежать від того, як людина налаштована емоційно – "позитивно", "негативно" чи "нейтрально"?
3. Чи вважаєте ви, що асоціації можуть бути "правильними" і "неправильними"?
4. Чи можете ви оцінити людину, "погана" вона чи "хороша" по її асоціаціях?

Інтелектуальна розминка «Запитання на кмітливість» (5 хв.).

1. У фермера було 10 овець. Усі, крім 9, пропали. Скільки залишилося овець? (*Дев'ять.*)
2. Ви – пілот літака, що летить із Гавани до Києва із двома посадками в Алжирі. Скільки років пілотові? (*Стільки ж, скільки й вам.*)
3. Ви заходите в темну малознайому кімнату. У ній є дві лампи: гасова і бензинова. Що ви запалите в першу чергу? (*Сірник.*)

4. Палицю треба розпиляти на 12 частин. Скільки ви зробите розпилів? (11.)

5. У 12-поверховому будинку є ліфт. На першому поверсі живе двоє, від поверху до поверху кількість мешканців збільшується удвічі. Яку кнопку в ліфті цього будинку натискають найчастіше? (Кнопку «1».)

6. Назвіть п'ять днів, не називаючи чисел (наприклад, 1, 2, 3) і днів тижня (понеділок, вівторок, середа). (Позавчора, учора, сьогодні, завтра, післязавтра.)

7. О 12-й годині ночі падає дощ. Чи можна очікувати, що через 72 години буде сонячна погода?). (Ні, через 72 години буде знову північ.)

8. Коли чорній кішці найкраще пробратися до темного будинку? (Коли відчинені вхідні двері будинку.)

Інформаційне повідомлення (5 хв.).

Взаємодія дітей передбачає в першу чергу: обмін інформацією, обговорення проблем, що виникають, спільний пошук рішень, прогнозування і планування (інформаційний рівень); співпрацю дітей в різних видах колективної діяльності за інтересами, розробку та практичну реалізацію спільних проєктів, коректування дій, спрямованих на досягнення загальних цілей (діяльнісний рівень); все це супроводжується різними емоційними станами дітей, їхніми спільними переживаннями, симпатіями чи антипатіями між членами колективу, певними мотивами (емоційний рівень).

Оволодіння соціально-комунікативними вміннями відбувається в процесі практичної діяльності.

Розвиток соціально-комунікативних компетентностей школярів можливий завдяки методам активної групової взаємодії.

Звичайно ж для розвитку міжособистісної взаємодії в дитячому колективі можна застосовувати різноманітні вправи, ігри, повчальні притчі тощо.

Притча «Чого можна навчитися від диких гусей?».

Дикі гуси - цікаві птахи. Коли вони роблять перельоти, то летять клином - один птах попереду, а решта - позаду, утворюючи дві лінії від першого птаха.

Коли гуси летять клином, то вони можуть пролетіти на 70 % більшу відстань, ніж самостійний птах. Перший птах, сильно махаючи крилами, створює висхідні потоки повітря. І хоча йому доводиться дуже нелегко, але птахи, які летять за ним, витрачають значно менше зусиль.

(Намалюйте на дошці схему розташування гусей під час перельоту у вигляді букви "V" і поясніть її значення.)

Як ви гадаєте, що трапляється, коли перший птах стомлюється?... Він займає місце в кінці однієї з двох ліній клину, а його місце займає інший птах. Птахи, що летять позаду, підбадьорюють передніх своїми криками. Якщо якийсь птах виб'ється з клину, то він відразу відчує сильніший опір повітря і тому швидше прагне повернутися в стрій.

Але ще цікавіше, що коли хворий чи поранений птах не в змозі

продовжувати політ, тоді двоє інших птахів сідають разом з ним на землю і охороняють його. Вони залишаються з ним доти, доки він не видужає або ж не загине. Тоді вони приєднуються до іншого клину або утворюють новий, щоб разом наздогнати зграю.

Дійсно, ми багато чого можемо запозичити від гусей. Разом долаючи опір повітря, змінюючи один одного на найважчому місці - попереду клину, підбадьорюючи один одного криками, не залишаючи поранених і зберігаючи стрій, дикі гуси досягають значно більшого, ніж поодиночі.

Підсумок. Гра «Плетиво» (10 хв.).

А тепер давайте встанемо і розділимося на групи з 10-15 осіб. Кожна група нехай утворить коло, а руки простягнуть до центру так, щоб дотикатись кінчиками пальців один до одного. І нехай кожен візьме за руки двох інших учнів.

Дотримуйтеся правила:

Будьте уважні:

Потрібно взяти за руки двох різних учасників, а не руки одного.

Коли всі візьмуться за руки, то це буде схоже на колесо, спиці якого перехрещуються в центрі. Тепер поясніть, що, не розмикаючи рук, повинні розплутати плетиво і утворити коло так, щоб кожен тримав за руку свого партнера зліва і справа.

Якщо сформується більше ніж 2 групи, пропонується "розплутувати плетиво по черзі, щоб інші спостерігали за грою своїх товаришів. Як правило, учасники виконують завдання, але буває і так, що:

1. Розплутати плетиво і утворити коло не вдається;
2. Формується два або й три кола.

Якщо протягом кількох хвилин група не зможе розв'язати плетиво, то потрібно попросити учасників повернутися на свої місця.

Якщо часу є досить, то можна повторити гру ще раз.

Аналіз гри. Чому вам вдалося або не вдалося розплутати плетиво?

Обговорення. Ставиться запитання щодо виконання завдання. Звертається увага на відповіді, які вказують на те, що успіх залежав від здатності учасників:

- співпрацювати між собою;
- взаємопорозумітися;
- допомагати один одному;
- об'єднувати свої зусилля;
- передбачати наслідки дій одного для всієї групи.

(Невдача в грі пояснюється нездатністю членів групи дотримуватись цих правил /вимог/ або невмінням кількох учасників співпрацювати. Пропонується описати свої почуття під час гри. Це, напевно, будуть "хвилювання", "розчарування", "злість", "відчуття себе третім зайвим" тощо.)

Наприкінці семінару учасники обмінюються своїми враженнями.

Обговорення:

- Які були відчуття під час роботи?
- Чи складно було працювати у групі?
- Що нового для себе відкрили?