

Методы обмена деятельностями предполагают сочетание в ходе их реализации индивидуальной, групповой, фронтальной деятельности участников. Доминирующим видом деятельности является групповая работа (работа во временных творческих группах).

Назначение **методов создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации** заключается в формировании положительной мотивации в предстоящей деятельности, взаимодействии, развитии спектра позитивных эмоций и чувств. Процессуальной основой этих методов является «коммуникативная атака», организуемая педагогом для оперативного включения участников (подростков, юношей и девушек) во взаимодействие. К этой группе методов относятся коммуникативные игры и упражнения. **Коммуникативная игра** - вид игры, направленной на организацию коммуникации в группе, а также на формирование коммуникативных навыков участников.

Коммуникативные игры включают **игры на знакомство, игры на приветствие, игры на создание благоприятной атмосферы в группе, игры на командную работу, игры на доверие.**

Игры на знакомство участников: «Снежный ком», «Жонглирование именем», «Кто Я?», «Какие мы?», «Взаимная презентация», «Интервью», «Мой сосед справа», «Коммуникатор», «Свято место» и др.

Игра «Снежный ком». Начинает игру ведущий, назвав свое имя. Сидящий слева от него должен назвать имя ведущего и свое. Следующий по часовой стрелке должен назвать два предыдущих имени и свое. И так далее по кругу. Заканчивает игру ведущий, назвав по имени всех участников. Если кто-то забывает имя какого-либо члена группы, он говорит слово «пустая голова» и продолжает дальше. Следующий участник вместо имени того, кто забыл, называет его «пустая голова». Закончив игру и, чтобы закрепить имена в памяти участников, а также в интересах справедливости, можно все повторить еще раз, но уже против часовой стрелки.

Игра «Снежный ком ассоциаций» позволяет быстро запомнить имена всех участников. Первый по кругу называет свое имя, сопровождая его каким-нибудь ассоциативным эпитетом на ту же букву («одинокая Ольга», «активный Антон», «ленивая Лена» и т. д. - как правило, чем смешнее или неожиданнее эпитет, тем лучше он запоминается). Второй участник повторяет слова предыдущего и называет себя, третий повторяет всех предыдущих и добавляет себя и так далее. Ведущий заканчивает знакомство, повторяя эпитеты и имена всех участников по кругу и добавляя свое.

Игра «Жонглирование именем» (с мячом). Ведущий называет свое имя и бросает участнику мяч. Поймавший делает то же самое и т.д. Необходимо настроить участников, что передавать мяч нужно вначале тому, кто еще не получал мяч, но когда получают все, игру можно продолжать до запоминания имен. Завершив один круг, можно поменять правила. Ведущий называет чье-то имя и бросает ему мяч. Получивший мяч, называет того, кому хочет бросить мяч и после этого бросает.

Игра «Кто Я?». Ведущий дает участникам инструкцию: десять раз письменно ответить на вопрос «кто Я?». При этом участники могут использовать характеристики, занятия, увлечения, черты характера, чувства для описания себя, начиная каждое предложение с местоимения «Я». После составления перечня, участники прикалывают эти листки на грудь. Затем участники подходят к другим членам группы и читают, что написано на листке у другого.

Игра «Какие мы?». Участники садятся в круг, получив от ведущего небольшой листок. Каждый пишет в верхней части листа свое имя и делит лист вертикальной линией на две части. Левую отмечает сверху знаком «плюс», правую - знаком «минус». Под знаком «плюс» участник игры перечисляет название любимого цвета, любимое время года, любимый фрукт, животное, название книги, то, каким образом легче всего доставить ему удовольствие, и т.п. В правой части листа под знаком «минус» каждый называет нелюбимый цвет и т.д. Ведущий также пишет свои ответы. После

этого ведущий по очереди читает название каждого пункта. Затем участники, прикрепив свой листок на видном месте на груди, молча, медленно ходят по комнате и читают то, что написано на листке у каждого.

Игра «Взаимная презентация». Участники разбиваются на пары. Дается 10 минут на то, чтобы участники в парах рассказали друг о друге как можно подробнее. Можно обратить внимание на следующие вопросы: что я ценю в самом себе, предмет моей гордости, что я умею делать лучше всего. Ведущему лучше зафиксировать для себя, какие пары образовались (часто люди выбирают тех, кто имеет с ними сходство). Ведущий дает участникам инструкцию «Постарайтесь получить как можно больше разносторонней информации о партнере. Хотелось бы, чтобы вы отразили в самопрезентации следующие самые важные вопросы: чего я жду от учебы; что я ценю в самом себе; предмет моей гордости; что я умею делать лучше всего».

Презентация может происходить следующим образом: один из членов пары сидит на стуле, второй встает за его спиной, положив первому руки на плечи. Стоящий будет говорить от лица сидящего, называя себя именем своего партнера. Каждый говорит в течение одной минуты, строго одной, не больше и не меньше! После выступления, другие участники задают вопросы говорящему, называя его именем сидящего. Сидящий не имеет право говорить. Результаты (успешность, чувства одного и другого) обсуждаются.

Игра «Мой сосед справа». Представляется первый участник (это может быть ведущий), говорит о том, как его зовут, где он учится, что ожидает от занятий, какие у него увлечения или другую информацию о себе. Затем тот, кто сидит слева от него, произносит фразу «Мой сосед справа...» и своими словами повторяет все, что ему запомнилось из монолога соседа. После этого представляется сам. И так далее по кругу.

Игра «Коммуникатор». Игра проходит хорошо в том случае, если вы работаете с большой группой участников (более 30 человек), которую надо быстро включить в совместную деятельность. Задача каждого участника как можно быстрее найти в аудитории ребят, похожих на него по тем или

инным признакам, которые предлагает ведущий. Признаки придумываются произвольно. К примеру: найти человека с таким же цветом глаз, родившегося в тот же месяц, с таким же именем и др. Обязательное условие, чтобы это были разные люди. Желательно предлагаемые параметры записать на бумагу, а затем быстро вписать имена подходящих участников. Играть можно или до первого выполнившего правильно задание или на время.

Игра «Свято место». Участники садятся по кругу, ведущий находится в центре. Участникам предлагается продолжить знакомство. Ведущий предлагает поменяться местами всем тем, кто обладает каким-то общим признаком. Например, поменяться тем, кто родился весной. При этом ведущий должен успеть занять освободившееся место, а тот, кто остался в центре круга без места, продолжает игру.