**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«Детский оздоровительно-образовательный центр «Березка»**

|  |
| --- |
| ул. Ленина 44, с.Ильинка, Казанский район, Тюменская обл. 627432, тел. 48-4-00 |

Утверждаю

директор МАУ ДО

 «ДООЦ «Берёзка»

\_\_\_\_\_\_\_\_Г.А.Пиджакова

Тренинговая программа

**«Я – первоклассник»**

Возраст от 6-7 лет

Срок реализации 3 года

**Работу выполнила:** педагог дополнительного образования Степанян Надежда Алексеевна

с.Ильинка 2015

**Оглавление**

1. Пояснительная записка……………………………………….3
2. Целевой блок программы…………………………………..3-4
3. Формы и методы работы …………………………………….4
4. Основное содержание тренинговой программы……..….4-12
5. Заключение…………………………………………..…...12-13
6. Список литературы………..……………………………….. 14

**1. Пояснительная записка**

**1.1. Актуальность программы**

Начало школьной жизни – серьезное испытание для большинства детей, приходящих в первый класс, связанное с резким изменением всего образа жизни. Дети должны привыкнуть к новому коллективу, к новым требованиям, к повседневным обязанностям, адаптироваться к школьной жизни.

Адаптация - естественное состояние человека, проявляющееся в приспособлении (привыкании) к новым условиям жизни, новой деятельности, новым социальным контактам, новым социальным ролям. В самом распространенном своем значении школьная адаптация понимается как приспособление ребенка к новой системе социальных условий, новым отношениям, требованиям, видам деятельности, режиму жизнедеятельности и т.д. Ребенок, который вписывается в школьную систему требований, норм и социальных отношений, чаще всего и называется адаптированным (Битянова М.Р.).

Значение этого периода вхождения в непривычную для детей жизненную ситуацию проявляется в том, что от благополучности его протекания зависит не только успешность овладения учебной деятельностью, но и комфортность пребывания в школе, здоровье ребенка, его отношение к школе и учению.

Не у всех детей процесс адаптации происходит безболезненно. Для содействия с обучающимся в социально-психологической адаптации к школьному обучению разработана тренинговая программа «Я - первоклассник».

Что это такое?

# Тренинг - это отличная возможность познакомить **детей** друг с другом, создать в коллективе доверительную обстановку и выявить, кто из ребят на что способен. У всех тренингов есть некоторые общие правила проведения.

# Как сдружить молодой класс?

# Проблема дружбы детей, обучающихся вместе, волнует и классного руководителя, и родителей. Учителям с дружным классом легче работать. Детям хочется идти в школу, чтобы пообщаться со своими одноклассниками, поучаствовать в общешкольной жизни. В таком классе ребятам приятнее учиться. Они чувствуют себя комфортно.

# 1.2. Новизна программы

# Новизна программы состоит в том, что данная программа является созданной и использовалась впервые и была успешно реализована в сентябре 2015 года с учащимися двух школ, Казанской и Новоселезневской начальными школами.

# Главной особенностью программы является её гибкая структура. Игры с участниками используются на выбор организатора.

# 1.3. Понятийный аппарат программы

# Тренинг - метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

**Игры** – упражнения на сплочение коллектива с элементами релаксации, которые способствуют снижению тревожности, агрессивности. Это тренинги (веревочный курс), которые имеют своей целью не столько научить, как преодолеть препятствия, сколько преподать его участникам много полезных уроков, включая искусство командной работы и лидерства. Это и упражнения на релаксацию игрового характера.

# Веревочный курс – это программа самообучения, в которой участники познают все сами, из собственного опыта, собственных действий

# 1.4. Краткая характеристика участников программы

# Исполнители программы – администрация, педагогических коллектив, сотрудники МАУ ДО «ДООЦ «Берёзка».

# Участники программы – дети в возрасте от 6 до 7 лет.

# 2. Целевой блок программы

# 2.1. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Создание педагогических и социально-психологических условий, позволяющих первоклассникам успешно адаптироваться и развиваться в школьной системе отношений.

**Задачи:**

* Создание условий для обеспечения эмоционального комфорта, чувства защищенности у первоклассников при вхождении в школьную жизнь.
* Создание доброжелательной атмосферы как необходимого условия для развития у детей уверенности в себе.
* Создание предпосылок для групповой сплоченности класса.

**2.2. Предполагаемые результаты программы**

В ходе реализации программы предполагается достижение следующих результатов:

* Формирование чувства защищенности у первоклассников при вхождении в школьную жизнь.
* Доброжелательная атмосфера в коллективе первоклассников.
* Предпосылки групповой сплоченности класса.

**3. Формы и методы работы:**

Основной формой работы является групповое занятие с элементами психологического тренинга. Основное содержание групповой работы составляют игры, упражнения с элементами арт-терапии, продуктивно-творческая деятельность.

**4. Основное содержание тренинговой программы.**

Игры – упражнения на сплочение коллектива с элементами релаксации, которые способствуют снижению тревожности, агрессивности. Это тренинги (веревочный курс), которые имеют своей целью не столько научить, как преодолеть препятствия, сколько преподать его участникам много полезных уроков, включая искусство командной работы и лидерства. Это и упражнения на релаксацию игрового характера.

Веревочный курс – это программа самообучения, в которой участники познают все сами, из собственного опыта, собственных действий. Основные цели веревочного курса:

* ​Творческий подход;
* Самовыражение;
* Доверие к другим и вера в себя;
* Доверительность;
* Поддержка и успехов других и признание своих;
* Уверенность в себе.

**4.1. Игры на знакомство**

1. «Снежный ком». Группа встает в круг, и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант – начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

2. «Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя». Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

3. «5 важных вещей». Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами, показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

4. «Рассказать о себе в трех словах».

5. «Газетка». Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро, назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

6. «Представиться по-разному». Каждый человек в кругу должен «представить себя»: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

7. «Мяч по кругу». Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

8. «Нарисовать на листе бумаги что-то характеризующее себя».

9. Группа встает в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

10. «Карточки». Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Hапример: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. И т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется «выиграть» в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

11. Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

12. «Животные на спину». Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: «У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

13. «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей». Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших.

**4.2. Игры на контактность**

 1. «Поздороваться носами». За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д,

2. "Орех". Делается в парах мальчик-девочка. Человеку в одну штанину кладется орех Задача партнера - "перегнать" этот орех в другую штанину.

3. "Найти значок". Проводится в парах мальчик-девочка. Например, мальчик выходит за дверь. В этот момент второй мальчик прячет на девочке какой-то предмет типа значка. Лучше в неожиданных местах. Можно проводить вместе несколько пар, кто быстрее. Можно проводить "в слепую". Можно делать прищепками - пары с завязанными глазами, ведущий развешивает на них прищепки - а потом кто быстрее снимет их с партнера. Или парные соревнования.

4. "Рисуем на ладошках". Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

5. "Молекулы". Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит, - "Объединяемся в группы по 3(4,5 и т.д.) человек. Остальные должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Если после этого в играх нужно несколько микрогрупп, то можно назвать сразу нужное число.

6. "Салки-обнималки". Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 сек.

7. "Определи наощупь". Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

8. "Остров - 1". Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы - кто кого заметил. Этот человек загибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

9. "Остров" - 2". "Группе нужно уместиться на "острове" - куске ткани. Причем "вода поднимается" - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

10. "Путаница". Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться своими руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить задание, если запретить разговаривать. На обсуждении путаницу можно сравнить с человеческими отношениями, которые кажутся запутанными, когда все между собой переплетены, но если всем к этому стремиться, то можно распутать.

11. "Живой мост". Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу и противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по "живому мосту" перемещается в конец. Затем - следующий, но нужно соблюдать технику безопасности.

12. "Бесконечное кольцо". Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

13. "Слепой скульптор". Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего "лепит" скульптуру. Затем "слепой" должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.

14. "Встать спиной друг к другу". В парах: встать спиной друг к другу и присесть без помощи рук; встать лицом друг к другу и присесть. То же можно делать в группах по 5-7 человек.

15. "Сесть друг другу на колени". Задание нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

16. В парах: встать спинами друг другу, "лечь" и расслабиться.

17. Мешочек. Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается с начала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

18. "Определение по ногам". Девочки садятся в случайном порядке, мальчику завязывают глаза, предлагаем наощупь (по ногам!) определить кто где сидит.

19. "Шоколадка" - девочки ложатся, во рту у них шоколадка, мальчикам завязывают глаза и раскручивают - задача найти "свою" девочку и откусить кусок шоколадки...

20. "Статуя любви." Играет равное кол-во мальчиков и девочек. В комнате остаются трое - остальные за дверью. Скульптору предлагается слепить из пары статую любви - как он себе представляет, когда работа закончена он меняется с одним из стоящих ( мальчик с мальчиком), вызывается следующий скульптор - если первым лепил мальчик - второй девочка. Идеал - когда дети не подозревают, что им придется меняться...

21. "Танец на газете" - пара танцует, газетка уменьшается, кто смог танцевать на меньшем клочке - выиграл

22. "Прятки в темноте". Надо не только найти но и узнать на ощупь.

23. "Бревно дедушки Ленина" - группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача совместным вращением вокруг оси передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

24. "Яблоко на веревке" - подвешивается на капроне и пара должна его съесть не пользуясь руками - проводится как соревнование пар. (Но можно группой - кто первый откусит - или по-очереди). Веселее когда они прыгают на одной ноге. Hе попавший в группу - выбывает

**4.3. Игры-упражнения для снижения психологического напряжения, тревожности, агрессивности, на сплочение.**

Игра “ Пролезть в обруч”.

1. Все игроки встают в круг, взявшись за руки. Руки 2-х игроков, стоящих рядом проходят внутри обруча. Нужно не разрывая рук, пролезть каждому игроку через обруч (внутри) и вернуть его на место. При выполнении задания обруч не должен касаться пола, руки разрывать нельзя, разговаривать нельзя.

2. Более сложный вариант – Все игроки встают в круг, взявшись за руки. Правая рука идет вперед к левой руке товарища впереди, а левая рука назад под ногой к правой руке товарища, стоящего позади.

Игра “Светофор”.

1. Все участники встают в колонну по одному, взявшись за туловище впереди стоящего, руки сцеплены в замок. По команде ведущего все одновременно делают шаг или маленький прыжок в соответствии с цветом:

Желтый – вправо,

Синий – влево,

Зеленый – вперед,

Красный – назад.

При выполнении команд нельзя разговаривать. Если кто-то ошибается, то игра начинается снова. Команда победила, когда выполнила без ошибок подряд 4-6 раз.

2. Более сложный вариант, когда участник держится за туловище 2 человек, которые стоят перед ним (т.е. через одного). Игра продолжается по тем же правилам.

3. Следующий вариант усложняется тем, что все участники закрывают глаза и продолжают играть по тем же правилам.

Игра “ Любопытная Варвара”.

Сесть на коврик, ноги скрестно.

 Ведущий показывает и объясняет: “Поверните голову влево, вправо, чтобы увидеть как можно дальше. Мышцы шеи сильно напряжены. Это неприятно. Посмотрите вверх, запрокиньте голову, даже дышать трудно. Расслабьтесь. Слушайте и делайте, как я:

Любопытная Варвара смотрит влево, смотрит вправо,
А потом вперед – тут немного отдохнет.
Шея не напряжена и расслаб-лен-на…
А Варвара смотрит вверх – выше всех, выше всех!
Возвращается обратно – расслабление приятно.
Шея не напряжена и расслаб-лен-на…
А теперь посмотрим вниз – мышцы шеи напряглись!
Возвращение обратно – расслабление приятно.
Шея не напряжена и расслаб-лен-на…

Игра “Скала”.

Вся команда выстраивается на бревне или скамейке.

Ведущий говорит: “Представьте, что вы находитесь на краю пропасти, на скале. Ваша задача состоит в том, чтобы переправить всю команду на противоположный конец, начиная с первого человека. Переходя по очереди, вы должны организовывать ту же линию и в том же порядке. Во время выполнения задания нельзя становится на пол, опираться на рядом стоящие предметы, разговаривать. Если это происходит, то группа возвращается на исходную позицию и начинает задание снова”.

**4.4. Игры на сплочение детского коллектива**

Мероприятия, направленные на сплочение команды, – важная составляющая при работе с детьми. Это не только весело, но и полезно, ведь сплоченность группы демонстрирует единство межличностных отношений и способствует их развитию в принципе. Игры – самая эффективная форма при работе с детьми. При формировании необходимого уровня сплоченности важно, чтобы игры вызывали интерес и взаимную эмоциональную притягательность каждого члена группы.

Игры на сплочение детского коллектива

Несложные и интересные игры для формирования коллектива. Игры, направленные на формирование коллектива. Игры можно использовать в детском лагере. Игры полезны для детского отдыха.

1. «Убежище»

Твой город бомбят, а убежище, где можно укрыться, только одно и вмещает всего 4 человека. Спасти необходимо самых нужных, незаменимых людей. Вы должны решить, кто из вашей группы займет это убежище. Каждый должен выбрать для себя роль, в группе должны быть люди, обладающие различными умениями и профессиями. Каждый член группы должен иметь положительные и отрицательные стороны своей истории. Например, хирург не желает прятаться без своей жены, которая безнадежно больна.

2. «Лазерная преграда»

Тропинку, по которой вы идете, преграждает лазерная стена высотой 1,5 метра, и у вас нет никакой возможности ее обойти. Вы должны перебраться через эту стену всей группой «живыми и невредимыми». Группа может использовать только самих себя и как подручное средство брус (перекладину) длиной 2,5 метра. Верхний край лазерного луча может быть обозначен веревкой, натянутой на высоте 1,5 метра между деревьями или двумя участниками игры.

3. «Туманная гавань»

Группа должна провести нефтеналивной танкер (одного из членов команды) без столкновения с другими судами (остальные члены команды). «Танкер» должен быть с завязанными глазами, его задача — на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке. Как только танкер на четвереньках приближается, ближайший «корабль» начинает подавать предупреждающий сигнал (типа сирены). Тогда «танкер» сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

4. «Отравляющий химический поток»

Группа должна перебраться через поток ядовитых химикалий, используя ограниченное количество подручных средств. Членам команды нельзя касаться земли. Материалы: 5-10 жестяных банок, 2 двухметровых шеста, 3 доски. Химически стойкими являются консервные банки и шесты, доски — нет.

5. «Посадочная площадка»

Выполняя следующее задание, можно увидеть, сколько человек сможет поместиться на площадке размером метр на метр. Участники попадают туда из определенной точки, находящейся на расстоянии 5-6 метров, повиснув и качнувшись на веревке.

Площадка должна находиться метрах в трех от вертикальной линии свободно свисающей веревки (это расстояние зависит от длины веревки и высоты, на которой она подвешена).

Сделайте несколько пробных попыток для того, чтобы определить точное местоположение площадки и стартовой линии. Чтобы усложнить задачу, положите палку на две жестяные банки и поставьте прямо напротив места старта: если кто-то по неосторожности собьет эту палку, вся группа выполняет задание заново.

Если вы играли или видели, как играют в кегли, то можете себе представить, что происходит, когда большое количество людей с трудом уместилось на маленьком пятачке, а тут еще один летит к ним на веревке.

6. «Тропа испытаний» (игра-соревнование)

У общего костра главный вождь делит весь лагерь на два племени. Инструкторы, загримированные под индейцев, ему помогают. Каждое племя придумывает шифр и делает тотем (символ племени). Индейцы гримируются и делают себе костюмы. Тотем каждое племя прячет в лагере, можно у кого-то из взрослых. Каждое племя сочиняет шифровку, в которой сообщает, где именно находится его тотем, и отдает ее инструктору - следопыту, который будет последним на тропе испытаний. Шифр отдают главному вождю, он же проверяет шифровку на предмет грамматических ошибок. Инструкторы отправляются на свои точки на тропе.

Оба племени вновь собираются у костра и приветствуют друг друга. Вождь разводит племена к стартам и объясняет задание: нужно пройти по тропе испытаний до конца, в центре тропы получить шифровку противников, прочитать ее и найти в лагере их тотем. Кто точнее и быстрее пройдет все испытания, тот раньше достигнет результата и победит в соревновании племен. Тропы для каждого из племен имеют равную протяженность, задания аналогичны. Пункт выдачи противоядий один для двух племен и находится в известном равноудаленном от троп месте. Племена стартуют одновременно по какому-либо сигналу из лагеря (выстрел, столб дыма).

Этапы «Тропы испытаний»

Меткие стрелки. У каждого индейца три шишки, он должен трижды попасть в веревочную петлю. Не попавшие в цель кидают вновь, пока не попадут.

Паутина. Нужно пробраться через веревочные заграждения, не задев веревок, чтобы не зазвенели сигнальные колокольчики. Если колокольчик зазвенел, индеец начинает преодоление паутины сначала.

Отвар трав. Предлагаются три кружки с отварами трав. Какие именно травы заварены, можно узнать по букетам, которые лежат рядом с каждой кружкой. В одной кружке отвар полезный, в другой — безвредный, в третьей — ядовитый. Нужно разобраться, где какой отвар, и выпить один из них — всем по глотку. Если выпит ядовитый отвар, нужно сбегать в пункт выдачи противоядий и спасти все племя.

Слепые охотники. Четверо индейцев-охотников с завязанными глазами должны попасть шишками в инструктора-дичь, который передвигается внутри круга диаметром 5 метров, позванивая колокольчиком. Кидают шишки до тех пор, пока каждый не попадет в дичь по разу.

Немой индеец. Инструктор на том берегу реки жестами объясняет, как идти дальше. Речь идет о сторонах света. Поняв, куда следует бежать, индейцы должны сориентироваться по признакам.

Следопыты. Определить, куда ведут следы человека в лесу (сломанные веточки, спички, примятые грибы и трава и т. д.). Если индейцы правильно определяют направление, то получают шифровку их противников. Племя расшифровывает письмо, находит как можно быстрее в лагере тотем и приносит главному вождю. Побеждает тот, кто принесет тотем соперников первым.

Финал игры: общий сбор у костра, ритуал награждения. Здесь же дается задание к вечернему костру.

**5. Заключение**

Сплочение ученического коллектива первоклассников происходит только в процессе общения детей между собой, и только в общении возникают, укрепляются и совершенствуются коллективные связи.

«Мы можем собрать детей в стенах одного учреждения, можем поставить перед ними увлекательную цель, можем включить их в общую деятельность, сделать свидетелями ярких, впечатляющих событий. Но до тех пор пока между ними не устанавливаются связи, обусловливающие их совместное функционирование, мы не будем иметь коллектива».

Личные отношения, как показывают исследования, наблюдаются уже в коллективах первоклассников. В зависимости от характера личных отношений дети могут занимать различное место в коллективах, а от этого во многом зависит формирование личности школьника. На основе личного общения в коллективах возникают малые группы. Они могут быть неустойчивыми или, наоборот, очень прочными, устойчивыми и в зависимости от этого по-разному влиять на микроклимат коллектива.

Важное значение в коллективе имеют деловые взаимоотношения, или, как их называл А. С. Макаренко, отношения ответственной зависимости. Они возникают в процессе осуществления общих целей коллектива. Деловые отношения по-разному влияют на формирование коллектива и личности. Если отношения в малых группах основаны на взаимной симпатии и поэтому эмоционально привлекательны для детей, то деловое общение становится эмоционально привлекательным, если в коллективе обеспечивается активная творческая позиция каждому ученику и достигается равноправное положение всех учащихся в коллективе.

В установлении связей нельзя положиться на детскую общительность и пустить их формирование на самотек. Коллективные связи возникают в ходе совместной деятельности при следующих условиях:

* когда первоклассники вместе переживают какое-то событие, а не просто являются свидетелями его;
* когда они вместе действуют во имя желаемой для них цели;
* когда обсуждают волнующие всех вопросы и с полным сознанием ответственности принимают решение.

Следует помнить известное высказывание К. Маркса о зависимости богатства личности от богатства ее отношений. Связи и отношения создают атмосферу жизни коллектива. Она будет благоприятной, если:

* все члены коллектива заинтересованы в решении общих задач;
* в коллективе господствуют отношения доброжелательности;
* складывается заинтересованность коллектива судьбой каждого его члена.

При соблюдении этих условий коллектив будет оказывать сильное влияние на личность, так как она будет дорожить им, его отношением к ней, оценками со стороны коллектива ее поведения.

Итак, развитие коллектива — это процесс организации коллективной деятельности, процесс формирования изменения отношений, это процесс развития мотивов поведения.

Список литературы:

1. Н.П. Аникеева Учителю о психологическом климате в коллективе. М.,1993.
2. Н.И.Деренлеева Азбука классного руководителя. Начальная школа. М., 2008
3. Я.Л. Коломенский Психология детского коллектива. Библиографический список
4. Народная асвета. 1984
5. Н.А.Шкуричева Формирование межличностных отношений первоклассников в адаптационный период библиотечка «Первое сентября» Серия «Начальная школа» выпуск 21 М.,2008
6. Б.Д.Эльконин Психология развития, М.: Издательский центр «Академия», 2001