Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Республики Крым "Детский оздоровительный центр "Сокол"

**Методическая разработка**

**игрового практикума «Команда»**

Составитель:

методист Нестеренко Е.В.

с. Соколиное 2021г.

Адресовано педагогам-практикам детских лагерей: методистам, педагогам-организаторам, педагогам дополнительного образования, организаторам детского отдыха.

В разработке предложен вариант организации и проведения игрового практикума «Команда», вариант практического занятия в школе вожатых, отрядного сбора для старшеклассников в детском оздоровительном лагере или интерактив на классном часе в школе

Содержание.

Аннотация

Введение

Информационная карта игровой программы «Воздушный шар»

Информационная карта «Сядь, встань»

Заключение

Приложения

Приложение 1

Приложение 2

**Введение.**

Развитие современных технологий направленно на то, чтобы сделать современного человека максимально независимым от окружающих, а иногда даже изолировать его от реального общения. Это создает все больший разрыв между профессиональными качествами отдельного человека и тем, насколько он оказывается эффективным для организации во взаимодействии с другими людьми.

Все чаще именно команда становится решающим долгосрочным ресурсом для учреждений и организаций. Но, к сожалению: «команды не могут быть созданы по «команде»» Навыки и опыт эффективного общения постигаются в процессе взаимодействия с окружающими.

Достигнет ли команда успеха, во многом зависит от того, насколько грамотно организовано ее обучение.

Цель, чтобы каждый участник получил уникальный опыт взаимодействия в команде, научился находить и управлять собственными ресурсами, и ресурсами команды для решения общей задачи.

В разработке представлены деловая игра «Воздушный шар» и спорт тайм «Сядь-встань»

Информационная карта мероприятия «Воздушный шар»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название | Воздушный шар |
| 2 | Форма | Деловая игра в диалоговом режиме |
| 3 | Продолжительность | До 30мин |
| 4 | Возраст участников | От14 |
| 5 | Кол-во | От 10до 30 |
| 6 | Время проведения | неважно |
| 7 | Техническое обеспечение | - |
| 8 | Музыкальное оформление | - |
| 9 | Необходимый реквизит | Столы по количеству групп, стулья по количеству участников игры. Листы бумаги и ручки на всех участников, телефоны участников, перечень предметов, оставшихся в корзине шара. |
| 10 | Цель | научить участников игры принимать коллективные решения в условиях неопределенности, овладеть эффективным взаимодействием, а также обучить сотрудничеству. |
| 11 | Задачи | 1. Отработать алгоритм проведения методики мозгового штурма.  2. Проверка личностных качеств в условиях, безопасно имитирующих экстремальное выживание.  3. Выявление лидера в группе.  4. Улучшение навыков командной работы |
| 12 | Ход мероприятия | 1.Регистрация участников игры, создание общего чата вайбер или вконтакте, на выбор.  2.Создание команд по 10-12 человек.  3. Выбор хранителя времени и наблюдателя, оба остаются активными участниками игрового действия.  4.Погружение в игру: **«**Представьте себе, что вы экипаж научной экспедиции, которая возвращается на воздушном шаре после выполнения научных изысканий. Вы осуществляли аэрофотосъемку необитаемых островов. Вся работа выполнена успешно. Вы уже готовитесь к встрече с родными и близкими, летите над океаном и до земли 500 – 550 км.  Произошло непредвиденное – в оболочке воздушного шара по неизвестным причинам образовалось отверстие, через которое выходит газ, заполнявший оболочку. Шар начинает стремительно снижаться. Выброшены за борт все мешки с балластом (песком), которые были припасены на этот случай в гондоле воздушного шара. На некоторое время падение замедлилось, но не прекратилось.  5. знакомство с правилами задачей игры: «Вот перечень предметов и вещей, которые остались в корзине шара (ведущий перечисляет, участники записывают). Через 5 минут шар стал падать с прежней, очень большой скоростью. Весь экипаж собрался в центре корзины для того, чтобы обсудить создавшееся положение. Нужно принимать решение, что и в какой последовательности выбрасывать за борт. Ваша задача – решить вопрос о том, что и в какой последовательности следует выбросить. Но сначала примите это решение самостоятельно. Для этого, с правой стороны рядом с каждым наименованием поставить порядковый номер, соответствующий значимости предмета, рассудив примерно так: "На первое место я поставлю комплект карт, поскольку он совсем не нужен, на второе – баллон с кислородом, на третье – конфеты и т.д.". При определении значимости предметов и вещей, т.е. очередности, с какой вы будете от них избавляться, нужно иметь в виду, что выбрасывается все, а не часть, т.е. все конфеты, а не половина. Когда вы примите индивидуальное решение, нужно собраться в центр (в круг) и приступить к выработке группового решения, руководствуясь следующими правилами: 1) высказать свое мнение может любой член экипажа; 2) количество высказываний одного человека не ограничивается; 3) решение принимается, когда за него проголосуют все члены экипажа без исключения; 4) если хотя бы один возражает против принятия данного решения, оно не принимается, и группа должна искать иной выход; 5) решения должны быть приняты в отношении всего перечня предметов и вещей. (всего 15 решений) Время, которое есть в распоряжении экипажа, неизвестно. Сколько еще будет продолжаться падение? Во многом это зависит от того, как быстро вы будете принимать решения. Если экипаж единогласно проголосует за то, чтобы выкинуть какой-то предмет, он считается выброшенным, и это может замедлить падение шара. Я желаю вам успешной работы. Главное – остаться в живых. Если не сможете договориться, вы разобьетесь. Помните об этом!"  6. Подведение итогов игры. Выступления Хранителя времени и наблюдателя в каждой группе. Обсуждение результатов. Заполнение анкеты участниками игры. |

Рекомендации ведущему. Следует очень подробно объяснить участникам все правила и описать ситуацию, в которой оказался экипаж. При этом можно проявить собственную фантазию, исходя из особенностей состава группы. Нужно ответить на все вопросы, но не подсказывать выход из создавшегося положения. Его должны найти сами учащиеся. Во время работы ведущий не вмешивается в процесс обсуждения и не отвечает на вопросы участников, а только следит за выполнением правил, особенно за голосованием.  
Время на игру: 20 – 25 минут. Но можно и увеличить время, если группа очень вяло включается в обсуждение, особенно на начальном этапе. Можно сократить время до 17 – 18 минут, если она сразу очень активно включилась в работу. Если группа сумела принять все 15 решений при 100 %-ном голосовании, надо поздравить участников и попросить их подумать над причинами успешного выхода из столь критической ситуации.  
Если они не смогли принять за отведенное время все 15 решений, то ведущий объявляет, что экипаж разбился, и просит подумать над причинами, которые привели к этой катастрофе.

Анализ результатов и хода игры можно провести сразу после ее окончания, можно и на следующем занятии, дав возможность более глубоко разобраться в причинах удачи или неудачи, проанализировать ошибки и попытаться прийти к общему мнению.

Наиболее результативный анализ, это заполнение участниками игры после обсуждения результатов, анкеты обратной связи в Google форме.

Информационная карта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название | Сядьте, встаньте. |
| 2 | Форма | Игра на групповое взаимодействие |
| 3 | Продолжительность | До 30мин |
| 4 | Возраст участников | От 14 лет |
| 5 | Кол-во | От 10до 30 |
| 6 | Время проведения | Любое удобное для организаторов |
| 7 | Техническое обеспечение | Форма одежды участников спортивная |
| 8 | Музыкальное оформление | - |
| 9 | Необходимый реквизит | Спортивный зал или удобная площадка, куда будут садиться участники на предмет неровностей (ямы, кочки), посторонних предметов (шишки, корни деревьев) или препятствий (стена, дерево и т.д.). |
| 10 | Цель | Показать на практике важность навыка эффективного взаимодействия, умения слушать и слышать, обучить сотрудничеству, |
| 11 | Задачи | 1.наладить качественное взаимодействие между участниками практикума  2. Повысить эффективность работы с помощью новых ресурсов, которые становятся доступным только в командной работе  3. Предупредить конфликтные ситуации |
| 12 | Ход мероприятия | Упражнение состоит из трех этапов.  Стоит обратить внимание участников на безопасность («Прежде чем вы начнете, посмотрите куда вы будете садиться»).  «Сесть — означает сесть попой на землю»;  Первый этап- упражнения в парах. Вводная:  *«Найдите себе партнера. Пусть это будет новый партнер. Встаньте лицом друг к другу. Внимательно слушайте инструкции. За­дание следующее: взявшись за руки, касаясь носками носков своего партнера, одновременно сесть и одновременно встать. Еще раз: взявшись за руки, касаясь носками носков своего партнера, одновремен­но сесть и одновременно встать. Вперед!»*  2. Следующая часть упражнения (в четверках) является скорее «повто­рением и закреплением пройденного». **Участники делятся друг с другом опытом «как это было», достаточно быстро договариваются и получают результат.** Вводная второго этапа:  *«Теперь объединитесь в три группы: четыре, четыре и пять чело­век. Задание то же самое: взявшись за руки, касаясь носками носков своих соседей справа и слева, одновременно сесть и одновременно встать. Еще раз: взявшись за руки, касаясь носками носков своих сосе­дей справа и слева, одновременно сесть и одновременно встать. Впе­ред!»*  Этап третий, -вариант вводной:  *«Кто уже догадался, что будет дальше? Верно, теперь все вместе. Задание то же самое: касаясь носками носков своих соседей справа и слева, одновременно сесть и одновременно встать. Еще раз: касаясь носками носков своих соседей справа и слева, одновременно сесть и одновременно встать. Вперед!»* |

Рекомендации ведущему: На первом этапе вам необходимо постоянно держать всю группу в фокусе и быть готовым страховать (причем, одновременно несколько пар).

Следите за тем, чтобы пары не стояли слишком близко друг к другу

Если пара выполнила задание и находится в некоторой растерянно­сти по поводу того, что делать дальше, Вы можете:

\*Предложить им сделать это еще пару раз («Что делать дальше? А вы получили удовольствие? [Нет] Тогда получите! или [Да] Отлично! Тогда можно сделать еще пару раз.»):

начать вовлекать их в групповое взаимодействие — страховать, \*Поддерживать, предлагать новые варианты и т.д. («У вас получи­лось? Отлично! А как дела у остальных?»).

Прежде чем переходить к следующей части убедитесь, что каждая пара выполнила задание (или, по крайней мере, считает, что выполнила).

Для большинства участников упражнение в парах, ока­зывается упражнением «на доверие»: **для того чтобы встать самому, надо сде­лать так, чтобы встал твой партнер.**

На втором этапе. Здесь вы можете быть более требовательными по отношению к ре­зультату с точки зрения «одновременности» («Вы выполнили задание? Было ли это одновременно? Придите к согласию.»). Продолжайте работать над вовле­чением участников в групповое взаимодействие.

Вопросы касающиеся безопасности те же, что и в предыдущей части. Если в группе есть люди, вызывающие у вас опасения (например, явно более слабые, или с избыточным весом, или сообщившие о какой-то травме и т.д.) — не упускайте их из виду, старайтесь находиться поближе в момент «одновре­менно сесть» и будьте готовы подстраховать голову и спину.

На третьем этапе. Первое, что обычно делают участники — пробуют воспользоваться готовым решением, полученным в предыдущих частях: встают в круг, берутся за руки и садятся на «три-четыре». Одни группы после первой пары попыток понимают, что прошлый опыт здесь «не работает» и начинают искать новое решение. Другие группы могут потратить до получаса делая одно и то же с незначительными вариациями. **Ваша задача — обеспечить безопасность.**

Обычно в группе выделяются несколько человек, которые начинают руководить процессом (по очереди или одновременно). Ваша задача в это время держать свои глаза и уши широко раскрытыми — способы проявления тех или иных участников, их действия, стратегии и выборы могут послужить отлич­ным поводом для обсуждения после упражнения. Кроме того, Вы можете ис­пользовать их же собственные слова для того, чтобы управлять процессом и направлять его в нужную сторону (если Вы посчитаете это полезным). Ну и наконец, Вам нужно хорошо представлять себе ситуацию: атмосфера в группе может сильно накалиться (особенно, если у этих участников уже были прошлые отношения).

Поиск новых решений обычно ведется по следующим направлениям: по-другому взяться за руки, по-другому садиться и поменять расположение. Рассмотрим подробнее различные варианты решения и проанализируем их с точки зрения безопасности.

Рассмотрим направление «по-другому взяться за руки». Итак, группа стоит в круге лицом в центр. Участники могут:

* взяться за руки с ближними соседями, круг максимально широкий. Приходится очень широко расставлять ноги — неудоб­но, неустойчиво. Когда группа садится, круг становится шире — больно держаться, цепочка почти наверняка рвется, кто-то падает.
* взяться за руки с ближними соседями, круг максимально тесный. Руки не натянуты, а значит нет опоры друг на друга. Пы­таются садиться и вставать самостоятельно — мешают друг другуи все равно не получается одновременно.
* сцепиться локтями с ближайшими соседями. Когда группа садится, круг становится шире — больно держаться, цепочка почти наверняка рвется, кто-то падает.
* взяться за руки через одного за спинами друг друга. Когда группа садится, круг становится шире — больно держаться, цепоч­ка почти наверняка рвется, кто-то падает.
* взяться за руки через одного/двух внутри круга. Наиболее приемлемый способ. Работает всегда. Опасность связана с воз­можным заваливанием при вставании.

Обратите внимание, если Вы не скажете, что участники должны встать в круг, то появляется еще два красивых и безопасных способа решения:

* участники встают в два круга (внешний лицами в центр и внутрен­ний лицами к внешнему) и каждый берет за руки двух человек на­ против;
* участники встают в две шеренги лицом друг к другу;

**Заключение**

Суть игрового моделирования сводится к тому, чтобы научиться принимать реше­ния и совершать поступки ради выживания всех, а не одного.

Конец игры- принять логичное, верное решение.

Игровой практикум дает возможность каждому участнику лично ощутить, обсудить в своей группе и принять как личный опыт то, что группа становится командой тогда, когда и лидер, и каждый участник заинтересованы в эффективности своих решений, а не демонстрации своей сплоченности, единодушия и дружеских отношений.

Важный момент практикума, сами участники оценивают успешность своей команды, берут на себя ответственность за качественное выполнение решений команды.

**Рекомендованная литература:**

«Веревочный курс: от простого к сложному. Эффективные инструменты работы с персоналом. Савинов Д.В., Фоменко Т.С., Иванов С.В., Щур К.Ю., Кривенко А.В., Стеценко А.А.-К.: Факт (серия «Классика командных решений») - 176с.

**Интернет-ресурсы:**

<https://hrtime.ru/material/igra-dlia-otsenki-komand-vozdushnyy-shar-13217/>

<https://infourok.ru/delovaya-psihologicheskaya-igra-vozdushnyj-shar-4113099.html>

<https://4brain.ru/blog/air-balloon/>