**Методическая разработка**

**Игры - Тимбилдинг «Морское путешествие»**

методиста, педагога дополнительного образования МОУ ДЮЦ Тракторозаводского района г. Волгограда Маньшиной Ирины Александровны.

**«Морское путешествие»** - игра для командообразования, построенный на простой и понятной «морской» легенде, аналог американкой программы тимбилдинга «sea way».

**Цели и задачи тимбилдинга:**

* обучение эффективному взаимодействию между членами коллектива детского объединения);
* выработка доверия и понимания в команде;
* сплочении команды, выводе «командного духа» на новый уровень;
* укрепление горизонтальных связей в коллективе (детском объединении);
* повышение мотивации деятельности;
* укрепление авторитета руководителя команды (педагога-организатора, лидеров ученического самоуправления) на неофициальном уровне;

**Участники**: подростки, члены активов детских общественных объединений, волонтерских и стажерских отрядов, первичных отделений РДШ, школьных и ученических самоуправлений МОУ. – 50 человек

**Место проведения**: актовый зал, площадка на свежем воздухе.

**Время проведения:** 2,5 часа

**Оборудование:** творческие задания, карточки, аудио и видеоаппаратура, бейджики, маркеры, экран.

**По итогам проведения программы участники** узнают об основах эффективной командной работы, почувствуют, что значит быть членами единой команды, состоящей из уникальных людей, каждый из которых вносит свой вклад в развитие компании.

**В программу входят упражнения и задания,** сочетающие упражнения на развитие коммуникативных навыков и навыков работы в команде. По итогам общения с Заказчиком набор упражнений и заданий может быть изменён.

Каким бы коллективом вы ни руководили – большим, средним или маленьким, детским, или взрослым, – для достижения успеха всегда нужны участники, которые будут эффективными командными игроками и смогут находить и использовать нестандартные решения стандартных задач.  
создании чувства единства коллектива, организованности и сплоченности;

ОПИСАНИЕ ТИМБИЛДИНГА.

В течение всего тренинга участники работают в своих командах по 8-12 человек. Каждую команду сопровождает куратор. Участники всех групп выполняют одни и те же упражнения. Для финального игрового задания формируются новые команды. В каждой новой команде - представители разных команд прежнего состава. Это поможет командам выйти на стратегию «выигрыш для всех» в финале.

Данный формат проведения игры даёт участникам реальную возможность ближе пообщаться с большим числом участников, позволяет продуктивно проработать в группе длительное время, и таким образом, выработать необходимые алгоритмы группового взаимодействия.

ЛЕГЕНДА И ОБЩЕЕ ПРИВЕТСТВИЕ ПРОГРАММЫ ТИМБИЛДИНГА

Задания программы объединяются единой легендой – «морское путешествие».

Участники проходят в зал для тренинга. Ведущий тренер приветствует их, рассказывает о предстоящем действии, вводит в курс легенды:

Команды участников становятся «командами мореплавателей», которые готовятся объединиться в общий флот (эскадру), чтобы покорить океан (например, «океан российского или мирового бизнеса»). Объединение в эскадру происходит в «гавани» – конечном пункте путешествия команд, где команды ждет последнее решительное испытание.

Ведущий представляет команду тренеров – «лоцманов» на сегодня.

После этого, команды расходятся со своим тренером по рабочим зонам (аудиториям).

ХОД ПРОГРАММЫ ИГРЫ И ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ ТАЙМИНГ

Знакомство с тренерами. Введение. Легенда.

Формирование команд-экипажей и знакомство с «Лоцманами» - кураторами.

Знакомство в командах - задание «На борту».

Упражнения на развитие коммуникативных навыков и навыков командного взаимодействия, например:

* «По местам стоять, с якоря сниматься!»;
* «Выбираем вперёдсмотрящего» («Пум-пум-пум») или «Секрет Нептуна»;
* «Семафорная азбука»;
* «Подготовка спасательного плота»;
* «Спасательный плот»;
* «Однажды в полный штиль» («Морские байки»);

Общее игровое задание на командное взаимодействие и развитие креативности - «Побег от пиратов».

Обсуждение и завершение тренинга.

ЗНАКОМСТВО В КОМАНДАХ – ЗАДАНИЕ «НА БОРТУ»

Легенда: «Эти несколько часов мы проведем вместе как команда мореплавателей. Команда мореплавателей отличается от группы рабов на галере тем, что у команды есть общая цель, которую видят все, а также тем, что каждый член команды вносит уникальный вклад в общее дело. Давайте воспользуемся случаем – сейчас можно познакомиться поближе и заодно взглянуть на товарищей с новой, неожиданной стороны»

**Описание задания:**

В мини-командах (экипажах) кураторы (лоцманы) предлагают участникам познакомиться между собой в следующей форме: представиться (имя, отдел…), озвучить срок работы в компании, и рассказать о себе какой-то факт, о котором мало кто знает, но который может быть полезен всему экипажу на борту судна.

Знакомство последовательно проходит в парах, тройках, пятерках, причем с увеличением числа слушателей, участник должен рассказать о себе и о тех, о ком услышал от коллег. По окончании знакомства тренер проводит дебрифинг.

Длительность около 40 минут.

Результат: участники познакомились между собой, увидели коллег с неожиданной, «человечной» стороны, почувствовали, сколько талантов в разных областях работает буквально за соседним столом.

БЛОК УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ И НАВЫКОВ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Блок состоит из набора упражнений на командообразование и коммуникации, общей длительностью около 120 минут.

При необходимости, после каждого упражнения тренер проводит краткий дебрифинг.

Для поддержания динамики чередуются интеллектуальные и активные упражнения.

Используется тематический антураж и оборудование.

Логика порядка упражнений – от простого к сложному, от коммуникативных к командным.

УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ И НАВЫКОВ КОМАНДНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Точный состав упражнений и порядок их следования вырабатывается совместно с Заказчиком, по итогам встречи или заполнения подробной анкеты-опросника. Приняв участие в подобной программе, участники смогут закрепить знания, приобретённые в ходе аудиторного тренинга, используя на практике навыки успешного взаимодействия в команде.