

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
План-конспект
Коллективно-творческое дело
«МЫ-КОМАНДА»

Возраст участников: от 12 лет и более

Плановое количество участников: не менее 15 человек

Дата и время проведения (сроки): 70 минут

Автор разработки:
Шибает Даниил
Евгеньевич,
воспитатель

Пермь 2025 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА (АННОТАЦИЯ)

Актуальность мероприятия: Использование элементов командной эстафеты в системе воспитания вызывает у детей повышенный интерес к занятиям физической культурой, развивает двигательные умения и навыки, способствует сплочению детского коллектива, развитию инициативности, позволяет создать мотивацию к обыгрыванию предлагаемого сюжета, даже без включения сказочных персонажей. Кроме того, позволяет координировать усилия дошкольников, применить имеющийся у детей опыт и знания в непривычной деятельности, повышать и поддерживать мотивацию детей, поощрять участников к обмену идеями, совместному решению затруднений, устранять барьеры в коммуникации, избегать нездорового соперничества. Так же в этом случае педагогу легче координировать выполнение заданий детьми в подгруппах.

Командообразующие игры способствуют формированию следующих ключевых навыков у школьников:

1. Коммуникационные навыки – дети учатся четко и логично выражать свои мысли и идеи, а также внимательно слушать других.
2. Креативное мышление – способность генерировать новые идеи и подходы, что способствует развитию инновационного мышления.
3. Командная работа – навыки взаимодействия с другими, делегирования обязанностей и распределения ролей внутри группы.
4. Гибкость и адаптивность – умение быстро реагировать на изменяющиеся условия и находить оптимальное решение в нестандартных ситуациях.

5. Эмоциональная устойчивость – развитие способности сохранять спокойствие и уверенность в стрессовых ситуациях, что особенно важно для успешного выполнения задач.

6. Критическое мышление - умение всесторонне анализировать информацию и делать обоснованные выводы

Отличительные особенности мероприятия: данное мероприятие направленно только на взаимодействие в команде и исключает возможность проходить испытания и станции в одиночку или мелкими группами. Все задания можно выполнить только усилием всей команды. Такой подход к проведению мероприятия отлично развивает коммуникацию в команде, поиск нестандартных решений задач и т.п.

Адресат мероприятия: участники-слушатели одной или разных образовательных программ от 12 лет и старше.

Сроки и время проведения мероприятия: Общежитие ГБОУ «Академия первых» (учебная аудитория), первый период смены.

1. ЦЕЛЬ МЕРОПРИЯТИЯ.

Цель – это формирование умения работать в команде, посредством использования элементов тимбилдинга. Упражнения и игры на командообразование позволяют в игровой форме обучить детей навыкам работы в команде, лидерству, общению, принятию решений и разрешению различных задач. Чтобы достичь успеха в командообразующих играх детям приходится учиться взаимодействовать друг с другом, внимательно слушать других, самим изъясняться четко и понятно, мыслить творчески и нестандартно.

2. ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ

1. Способствовать повышению интереса детей и взрослых к занятиям физической культурой, используя упражнения и игры на командообразование.

2. Способствовать формированию и развитию навыков командной работы:

- принятие ответственности за результат команды;
- ситуационное лидерство (лидерство под задачу);
- формирование устойчивого чувства «мы»;
- развитие доверия между участниками, понимания и принятие индивидуальных особенностей друг друга.

3. Повысить продуктивность группы, получив максимальный эффект. В слаженном коллективе результат работы превосходит сумму действий всех участников, если бы они работали по отдельности.

4. Сформировать коммуникации в детском коллективе. В ходе мероприятий учащиеся имеют возможность пообщаться в неформальной обстановке, построить нужные связи в детском коллективе.

5. Распределить роли внутри команды. Есть варианты тимбилдинга, где участникам предлагается выполнить задания на скорость или максимально рационально. Такие мероприятия выявляют лидеров, раскрывают потенциал ребенка, показывают готовность управлять, принимать решения, нести ответственность, выполнять задания.

6. Сплотить детский коллектив. На командообразующих мероприятиях можно совместить приятное с полезным – снять усталость, психологическое напряжение, ближе познакомиться друг с другом.

7. Разрешить конфликтные ситуации, снизить текучку кадров. Проявление заботы о сотрудниках благоприятно влияет на атмосферу в коллективе.

3.СОДЕРЖАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ(СЦЕНАРИЙ)

Название этапа	Форма проведения	Время	Материалы
1.Распределение на команды	игра	5	Цветные карточки
2.Правила	Беседа	5	
3.Основной этап игры	Игра	50	Маршрутный лист, отличительные знаки команд
5.Подведение итогов	Рефлексия	10 минут	

ОПИСАНИЕ ЭТАПОВ МЕРОПРИЯТИЯ

Этап 1. Организационный момент.

Этап 1. Распределение на команды.

Участники заранее по желанию разделяются на команды и получают на руки карточки, и в течении нескольких минут придумывают название своей команды.

Этап 2. Правила

1. Воспитатель определяет время на прохождение каждого задания.
2. Каждая команда вместе проходит все испытания.
3. Если команда не в полном составе принимает участие в прохождении задания, то команде присваиваются штрафные баллы.
4. Во время перехода от одного задания к другому, команда должна передвигаться взявшись за руки.
5. Участникам запрещено подделывать и исправлять баллы на маршрутных листах.
6. Если команда нарушает правила, то она получает штрафные баллы, которые учитываются при подведении итогов игры.

Этап 3. Основной этап игры

Коллективно – творческое дело «Мы - команда» включает в себя 7 этапов с различными заданиями и испытаниями, которые находятся на разных площадках, согласно особенностям этих испытаний. У команд нет ограничений по времени при прохождении испытаний, за исключением предварительной договоренности по времени прохождения того или иного испытания. Каждое испытание имеет специфический принцип прохождения, где каждый может внести вклад в победу команды и, соответственно, помешать команде заработать необходимые баллы.

Этап 5. Подведение итогов

По окончании игры проводится рефлексия, участники дают ответы на вопросы: «Кто проявил большую активность? Кого вы видели лидером своей команды?», «Какое испытание оказалось самым запоминающимся, самым сложным? Какое задание понравилось больше остальных?» и т.д.

4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

4.1. Материально-технические условия проведения мероприятия

Наименование специализированных помещений, площадок, аудиторий, кабинетов, лабораторий	Оборудование, программное обеспечение
Аудитория, рекреация, коридоры, улица, детские комнаты.	Ноутбук, распечатки учебно-методических материалов, спортивный инвентарь, ручки, бумага.