**Дата:** 09.11.2021

**Группа:** АДП-22

**Предмет:** Коммуникативный практикум

**Тема:**  Организационно- деятельностная игра как метод оптимизации взаимодействия.

Технологии командообразования в образовательном процессе**.**

**Преподаватель:** Колмакова Ирина Владимировна

**Почта:** kolmak0wairina@yandex

**1 Задание:** изучить материал, сделать **краткие** записи.

**Тимбилдинг - технология командообразующих игр.**

Сегодня возрастают требования к коммуникационному взаимодействию и толерантности членов поликультурного общества. Низкий уровень коммуникативной компетентности находит отражение в увеличении количества детей с высокой социальной и межличностной тревожностью. Нередки случаи отвержения, травли детей, проявления враждебности и агрессии по отношению к сверстникам. Все это придает особую актуальность воспитанию умения сотрудничать и работать в коллективе, быть толерантным к разнообразным мнениям, уметь **слушать и слышать** партнера, четко и понятно излагать свою точку зрения, уметь подчиняться правилам, нести ответственность за принятие решения.

Одной из возможностей формирования психологических условий развития общения, кооперации сотрудничества и сплочения может стать технология командообразования. В воспитательной работе с подростками важную роль играет формирование (подросткам присуще чувство “стаи”) из обычной группы сплоченного коллектива, или, как теперь принято называть, команды. Важно определить, что мы будем называть командой? Для чего необходимо формирование команды?

**Команда - это группа людей, объединенных общей целью, имеющий высокий уровень доверия и эффективного взаимодействия, нацеленных на общий результат.** Итак, какие плюсы может нам дать формирование из класса, группы, отряда команды?

Во-первых: возникновение благоприятной атмосферы, которая способствует повышению мотивации к учебной деятельности. Ведь нелегко эффективно трудится там, где царит враждебная, эмоционально неблагоприятная обстановка.

Во-вторых у ребят появляется доверие друг к другу, желание поддержать товарища. Кроме того, психологически здоровая личность может быть способна на ответственные шаги, а ответственность - это фундамент на котором держится команда. Следовательно, это важное качество воспитывается в команде.

В любой группе ее члены занимают те или иные ролевые позиции. В разобщенных классах очень часто происходит навешивание “ярлыков”, и ребята ведут себя в соответствии с ними. Если педагог начинает работать над формированием команды, то происходит расширение ролевого поведенческого диапазона учащихся. они смогут не только стать исполнителями, но и, если это необходимо, занять лидерскую позицию или позицию критика. в эффективно действующей команде роль каждого зависит от той задачи, которую решает команда в целом. Таким образом, благодаря команде ученики повышают личностную гибкость, и их социализация проходит успешнее.

**Этапы зрелости группы: (ступени к зрелости)**

Любая группа прежде чем назваться зрелой, спелой, готовой должна пройти, прожить определенные этапы - ступени.

**1) РАБОЧАЯ ГРУППА -** то есть класс, с которым не работали прицельно на командообразование.

**2) “ПСЕВДОКОМАНДА”** - будто команда, однако далеко нет. Характеризуется этот этап обострением конфликтов, возникновением споров и противоречий. Это этап притирки. Это связано с тем, что ученики лучше узнают друг друга, появляются различные точки зрения на решение конкретной задачи. Помимо этого, конфликты возникают в связи с тем, что кто то более ответственно относится к командным делам, кто-то - нет, кто-то душу отдает, а кто-то пренебрежительно относится к необходимым делам. На этом этапе негативные эмоции возникают еще и потому, что в группе не отрегулированы правила взаимодействия. Этот этап является очень важным в жизни команды. Если он не пройден, то конфликты могут принять латентную (скрытую) форму, и в итоге группа никогда не станет командой. Именно благодаря этому этапу группа начинает понимать, что необходимо менять атмосферу и начать взаимодействовать по - другому.

**3) “ПОТЕНЦИАЛЬНАЯ КОМАНДА”**”

 Часто ребята, которые учатся в одном классе в течение нескольких лет, довольно мало знают друг о друге: кто чем занимается, кто что любит. А ведь узнать что-то о человеке -значит проявлять к нему внимание: сравнить его интересы со своими - значит задуматься о разнообразии людей: попробовать принять чужие, пусть даже странные интересы -значит проявить терпимость. Эти игры можно использовать для создания атмосферы доверия и уважения.

Подобным играм предпочтения даны давно. Хотя бытует мнение, что современные дети не умеют играть в “живые” игры. Они не играют в них просто потому, что их еще не научили.

На данный момент подобные игры вылились в отдельное, довольно популярное сегодня направление - **тимбилдинг.**

**Тимбилдинг - это техники, технологии, направленные на развитие компетенций командообразования. Другими словами, тимбилдинг - это набор активных мероприятий, направленных на сплочение коллектива и формирование навыков решения общих задач в команде. Укрепление связей между группой.**

Team buildinq - англ. - построение команды.

Данная технология применяется с целью создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы заимствована из мира спорта, стала активно внедряться в практику менеджмента в 70 - 80 х гг 20 века. Возможные цели применения: поддержание или создание дружеских отношений в коллективе. Любые тренинги, упражнения и игры на командообразование могут проводиться в разных форматах, представляя собой творческие, деловые, интеллектуальные или спортивные состязания. Проводить их можно как локально, в офисе, классе, так и на свежем воздухе. Все эти игры очень хорошо помогают сплотить коллектив и выработать в нем навыки взаимодействия и большой плюс дает тотальное вовлечение класса или группы. Это игры средней подвижности, детям они очень нравятся, в среднем занимают от 40 мнут до 1,5 часа. В группе проводятся раз в неделю.

Эффекты игротерапии, полученные от командообразующих игр, другими словами ожидаемые результаты:

\* дети становятся не только дружнее, но и намного терпимее друг к другу.

\* научаются доверять друг другу, чувствовать поддержку друг друга, создание атмосферы доверия, поддержки и уважения

\* выявление лидеров

\* определение своего места в группе

\* определение общегрупповых ценностей, приобщение опыта группового взаимодействия

\* получение опыта успешного достижения групповой цели

\* развивает умение подчиняться правилам

\*создание условий для проявления лидерских способностей

\* профилактика гиподинамии

\* удовлетворение тактильных потребностей

В психологии существует понятие “тактильный голод”. в силу различных обстоятельств не каждый может получать ежедневно требуемую организмом порцию ласки и прикосновений. Тогда начинаем искать выход, чтобы ее получить, нередко и агрессивными действиями. Так вот в данных играх ребенок может получить недостающую порцию прикосновений и поглаживаний.