Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №16»

Внеклассное мероприятие

в рамках семинара заместителей

директоров по УВР

**ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ КОМАНДЫ АКТИВА**

**Имитационная игра**

**«Необитаемый остров»**

Классные руководители:

Усачёва О.А.,

Черных Н.В.

**Губкин - 2014**

**ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ КОМАНДЫ АКТИВА**

**Имитационная игра «Необитаемый остров»**

**ЦЕЛИ:**

• научить эффективному взаимодействию;

• научить коллективному принятию решений;

• научить стратегии сотрудничества,

• готовности оказывать поддержку,

• развивать умение реализовывать идеи и создавать новые совместные стратегии,

• способствовать повышению самооценки, уверенности в своих силах;

• развивать организаторские способности.

**Процедура:** обсуждение проблемы и ранжирование задач по степени значи­мости их решения; выработка коллективной стратегии выживания (работа в малых группах); разработка нравственно-психологического кодекса взаимо­отношений (можно назвать его «кодексом чести жителей острова»), пример­но 5-10 пунктов; презентации проектов, вопросы и ответы; межгрупповая дискуссия; анализ результатов и подведение итогов.

**Время:** игра длится 40 минут учебного времени.

**Оборудование:** песочные часы, скрепки, шары, нитки, скотч, ножницы, камни для эмблемы, листья, палки, грузики (мешочки с изображением ка­честв), бумага, маркеры, подарки, обручи, музыка.

**1.Формирование команд.**

**Ведущий**: - Перед вами предметы. Вы должны из этих предметов выбрать один. В соответствие с выбранным цветом вы располагаетесь у одного из столов. (Выбирают, за каждым рисунком фишки двух цветов.)

**Ведущий**: - Мы сформировали 2 команды.

В нашем сегодняшнем тренинге ваши действия будет оценивать независимое жюри, состоящее из наших гостей. Их задача – принять решение: какая из команд справилась лучше с заданием и проголосовать вот такими цветными фишками, опустив её в коробочку с цветом команды. Голосовать можно только за одну команду.

**2. «Полёт на воздушном шаре».**

**Ведущий**: - Команда искателей приключений летит на воздушном шаре. Неожиданно на воздушный шар нападает орел и клювом пробивает его. Шар стремитель­но несется к земле, и важно очень быстро принять командное решение о том, от какого груза избавляться в первую очередь, (груз: качества личности - гордость, оптимизм, организаторские способности, взаимопомощь, терпение, трудолюбие, творческое мышление, честность, добросовестность, уважение), чтобы приземлиться на вершину го­ры необитаемого острова.

**Задание:** оставить только 5 качеств по количеству членов команды. Объяснить, почему команда оставила именно данные качества.

**Ведущий**:- Итак, команды благополучно приземлились на высокое плато. Теперь вам нужно спуститься в долину, где можно найти еду, воду, обустроить свой быт.

**3.** **«Спуск с горы на плато».**

**Задание**: смастерить лестницу из подручного материала (скрепки). Ширина ступени должна быть не менее двух скрепок. Постараться сделать лестницу как можно длиннее, чтобы её хватило для спуска. Жюри оценивает, как справились команды, насколько дружно работали.

**Ведущий**: - Лестницы командами изготовлены. У кого лестница оказалась короткой, то во время спуска её длины не хватило одному из членов команды. Он ранен. Нужно оказать помощь (перевязка из подручного материала).

**Ведущий**: - Команда, чья лестница оказалась длиннее, попала к диким животным. Нужно защититься от них.

**4. Конкурс принятия решения: остаться или выбираться?**

**Ведущий**: - Высадка на остров прошла удачно, с непредвиденными происшествиями вы справились, теперь необходимо принять решение: остаться на острове или выбираться. (Работа в группах, обсуждение проблемы).

**5. Конкурс «Обустройство быта».**

**Ведущий**: - Поскольку на острове вам придётся находиться некоторое время, к отправке домой нужно будет подготовиться, то надо заняться обустройством быта. Распределение ролей. Зафиксировать имеющиеся в распоряжении ресурсы, выработать план первоочередных действий: питание, ночлег, безопасность. Объяснить, кто из членов команды направлял работу команды, (выборы ли­дера).

**6. Создание атрибутов государства (название, девиз, эмблема из подручных материалов.**

**Ведущий**: - Поскольку вы уже небольшое государство, образованное на необитаемом острове, вам, естественно, нужны государственные символы. Нужно придумать название вашего государства, девиз, создать эмблему из подручных материалов. Защитить свои символы.

**7.****Разработка «Кодекса чести»**

**Ведущий**: - Каждое государство живёт по своим законам или правилам. Следующее задание – создать правила проживания на острове (не менее 5) и озвучить их. При­вести аргументы в защиту.

**8. Переговоры с аборигенами.**

**Ведущий**: - Остров оказался обитаемым, с помощью пантомимы передать вопрос аборигенам острова:

1-я команда: «Очень хочется пить, где можно взять питьевую воду».

2-я команда: «Нам нужен топор для рубки леса».

**9. «Путь домой».**

**Ведущий**: - Отправленные на разведку участники экспедиции обнаружили, что на сопке находится летательный аппарат, на котором можно вернуться домой. Дорогу надо проложить самим с помощью воздушного шара. Перед участниками команд вы видите надувные шары, нитки, скотч. Шары следует скрепить друг с другом. Оцени­вается быстрота и качество действий.

- Обе команды благополучно вернулись на свою землю. Какие же чувства переполняют наших героев?

**10. Рефлексия**

**Ведущий**: - Вам надо маркерами написать на цепочке шаров своё настроение, выразив его одним словом.

**11.Встреча с репортёром.**

**Ведущий**: - О вашем пребывании на острове стало известно местным журналистам. Вам предлагается дать интервью по возвращении домой одному из них.

**Итог встречи.**

**Ведущий**: - Пока наши участники давали интервью, мы подвели итоги сегодняшнего состязания. По баллам победила команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, Но проигравших сегодня нет. Вы все прошли горькие испытания. И мы, организаторы тренинга школы актива, решили восстановить ваши потраченные силы. И вручаем обеим командам сладкий приз. (Вручаются подарки с конфетами или торт).