Мастер-класс

«Тимбилдинг»

**Здравствуйте уважаемые коллеги .**

Свой мастер класс я бы хотела начать с одной притчи. Эта история произошла давным-давно в старинном городе, в котором жил великий мудрец. Слава о его мудрости разнеслась далеко вокруг. Но был в городе человек, завидующий его славе. И вот он решил придумать такой вопрос, чтобы мудрец не сумел на него ответить. Он пошел на луг, поймал бабочку.

Посадил её между сомкнутых ладоней и подумал: «Спрошу-ка у мудреца: - Скажи, о мудрейший, какая бабочка у меня в руках: живая или мертвая? Если он скажет – живая, я сомкну ладони, и бабочка умрет, а если он скажет – мёртвая, я разомкну ладони, и бабочка улетит. Вот тогда все поймут, кто из нас умный».

Так всё и случилось. Завистник поймал бабочку, посадил её между ладонями и отправился к мудрецу. И он спросил у того: «Какая бабочка у меня в руках, о мудрейший, живая или мёртвая?» И тогда мудрец сказал: «Всё в твоих руках…»

- Да, действительно, всё в руках каждого из нас. Я надеюсь, что и на сегодняшнем мастер-классе всё будет в ваших руках и у нас всё с вами получ ится.

**Тема моего мастер - класса**: **«Тимбилдинг - как средство создания комфортной образовательной и воспитательной среды в коллективе»**

**Сл. 1**

**Сл.2 В мире нет ничего лучше и приятнее дружбы; исключить из жизни дружбу—все равно что лишить мир солнечного света. Цицерон**

**Сл.3**

В переводе с английского «Тимбилдинг» означает «командообразование». На самом деле, тимбилдинг – комплекс игр, с помощью которых из обычных участников со своими слабостями и недостатками формируется уверенная,  надежная и сплочённая суперкоманда.

Коллектив класса – это и есть суперкоманда. Отношения в коллективе влияют на все стороны жизни, включая учебную деятельность. Конфликтные отношения между одноклассниками часто ведут к страху ответов у доски, мешают усвоению материала. Таким образом, развитие сплоченности, улучшение социально-психологического климата, формирование позитивных групповых норм важны не только для развития коллектива, но и для успешной учебной деятельности.

Сл4

**Цель: создать командный дух в коллективе, где каждый участник будет чувствовать себя частью единого целого для достижения цели**

Сл5

**Задачи:**

**1. Заинтересовать участников занятия представленным педагогическим опытом**

2. Способствовать формированию и развитию навыков командной работы:

·         принятие ответственности за результат команды;

·         ситуационное лидерство (лидерство под задачу);

·         принятие единого командного решения и согласование его с членами команды;

·         формирование устойчивого чувства «мы»;

·         развитие доверия между участниками, понимания и принятие индивидуальных особенностей друг друга.

**Создание проблемы:** Зачем тимбилдинг  детям? (способствует формированию коллектива, дети учатся взаимодействовать друг с другом, устанавливать контакты)

**В**современном мире дети мало контактируют друг с другом. Почему? Погружены в виртуальный мир. Поэтому трудно устанавливают контакты со взрослыми и сверстниками.

**Актуальность:** Современные условия требуют от детей умения работать в группе, команде. Нужна система. Поэтому я использую приёмы тембилдинга на уроках, в воспитательной работе и во внеурочное время. **Слайд 6.** Они способствуют сближению детей, улучшению микроклимата в классе, созданию комфортной образовательной среды, являются связующим звеном в цепи взаимоотношений. **Слайд7.**

**Ход занятия**

Все мы знаем, что многие дети, когда приходят в школу, то не умеют общаться и сотрудничать. И задача педагогов - помочь детям подружиться между собой, помочь наладить общение, научить их работать в группах, парах. **Слайд 8 ,9.**

Игра является самым эффективным инструментом для сплочения коллектива. С помощью игры возможно объединить детей, взрослых, детей и взрослых  в единый союз. Чем мы сегодня и займёмся.

**Учителю в коллективе, чтобы провести любое мероприятие,  нужны помощники – ЛИДЕРЫ класса.  Я предлагаю игру, которая поможет вам выявить лидеров в классе**

Лидер – ведущий – человек, способный повести за собой, пробудить интерес к делу. Очень часто путают понятия «лидер» и «организатор».

Организатор – тот, кто управляет конкретной деятельностью,  объединяет людей для совместного дела (сейчас в данной роли выступаю я)

**1. Игра на выявление лидера**

**«Верёвочка»**

Цель: выявить лидера класса

Для проведения этой игры берётся верёвка, связываются  её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих)

Участники встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник, квадрат». (Можно завязать в узел)

Возможны варианты решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам (практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры)

**Вопросы для обсуждения:**

* Что при выполнении упражнения было легче всего? (командовать)
* Что при выполнении упражнения было труднее всего? (подчиняться)
* Как вы себя чувствовали в роли ведущего и в роли ведомого?
* Какая роль была труднее и почему?
* Чему нужно учить детей в ходе игры? (все не могут быть  ведущими, иногда нужно уметь быть в роли ведомого)

2.Надежные друзья **Слайд 10 ,11**

3. Игра на умение сотрудничать

Уважаемые коллеги представьте что вы на уроке русского языка .Я попрошу 6 участников выйти ко мне, встаньте в ряд лицом к зрителям .. Мы будем играть. Игра называется Алфавит, я сейчас прикреплю Вам на спины буквы, а Вы должны будете в течении 1 минуты стать в соответствии с буквами в алфавитном порядке. Главное правило, буквы не озвучивать (буквы А Д К М Н О).

Хорошо, молодцы!!А теперь из предложенных букв составьте слово КОМАНДА. Главное правило буквы не озвучивать

Вывод: игра учит доверию, выявлению лидеров, оценки роли каждого игрока в команде.

**4.«На льдине»**Окр. Мир. Перед вами льдина, вокруг глубокий океан. Как будете спасаться?

На полу расстилается ковёр. По сигналу участники должны запрыгнуть на него, а затем перевернуть ковёр, не сходя с него, занять свои места

**Вопросы для обсуждения:**

* В чём были трудность при выполнении задания? (договориться, нужен лидер)
* Какие  педагогические выводы можно сделать  по окончанию игры?
* Чему нужно учить детей в ходе игры? (Взаимовыручке, умению действовать сообща, договариваться)

**4.Игра с жюри «Импульс»**

Цель: разрядить обстановку

Члены жюри берутся за руки. Получается цепь. Задание: передать импульс от первого участника последнему. Тот же, по окончанию игры, должен поднять руку

Игра успешна только в том случае, если участники справитесь за максимально короткое время

**Вопросы для обсуждения:**

* Как изменилась атмосфера? (Стало веселее.Простое упражнение, но эффективное, способное разрядить обстановку)

**Вывод: Слайд 14**

Сплочение классного коллектива – очень сложный процесс, это кропотливая и ответственная работа. И здесь авторитет учителя, особенно для детей младшего школьного возраста, чрезвычайно велик. Работа по сплочению коллектива не должна носить эпизодический характер, она должна быть ежедневной и планомерной, только тогда возможно сформировать из ребят, собранных в один класс, дружный коллектив. Тимбилдинг –  позволяет найти в ребятах данного конкретного коллектива скрытые возможности: их желания, потребности, интересы, способности и воплотить их в социально значимую деятельность, где и происходит сплочение классного коллектива.

**В заключении хочется вспомнить слова Платона. Он говорил: «За час игры ты узнаешь о человеке больше, чем за год разговоров».**

А теперь давайте вспомним нашу историю. Что сказал мудрец? Вы согласны с ним? Я тоже. Всё сегодня было в ваших руках, я думаю, что у вас всё получилось. Слайд 15 **От души вам желаю слаженной команды в семье, в работе и в жизни.**

Тимбилдинг  служит для выработки

**Командного духа,**

**Доверия между  учащимися,**

**Сплоченности  коллектива**