Тренінг «КОЛЕКТИВ ДИТЯЧОГО ОБ’ЄДНАННЯ

– КОМАНДА ОДНОДУМЦІВ»

Мета: сприяти формуванню колективу, здатного до вирішення групових завдань, набуттю ними умінь та якостей, що сприяють успішній взаємодії в команді.

Завдання: розкрити зміст понять «команда» та «командоутворення»; створити активну творчу атмосферу і позитивний настрій у групі дитячого громадського об’єднання; розвивати уміння та навички командної роботи; розвинути в учасників уявлення про себе як лідера, бажання та здатності бути лідером; розсунути межі креативності, спонукати учасників тренінгу активно проявити якості творчої особистості: гнучкість мислення, винахідливість, уяву тощо.

Хід заняття

Модуль 1. «Знайомство»

Мета: ознайомлення учасників з правилами тренінгу, їх знайомство, «розігрів», формування позитивного ставлення один до одного, визначення очікувань.

1. Розминка.

Учасники сидять на стільцях у колі. Ведучий виходить на середину кола і каже фразу: - «Поміняйтеся місцями» ті, хто ... (Вміє смажити яєчню) ». Наприкінці називається якої ознака чи вміння. Завдання тих, хто володіє даними умінням або ознакою помінятися місцями. Завдання ведучого - встигнути сісти на будь-яке звільнилося. Той, хто не встиг сісти, стає новим ведучим.

 Психологічний зміст вправи

 Розминка, створення умов для того, щоб краще пізнати один одного, зрозуміти, як багато спільного, підвищити зацікавленість учасників один одним.

 2) Правила роботи в групі.

 Потім провідним встановлюються певні правила роботи в групі, які необхідні для того, щоб всі учасники відчували себе комфортно і безпечно. Правила заздалегідь виписуються на аркуші ватману, і після прийняття групою, закріплюються на видному місці. Протягом усіх наступних занять правила групи перебувають там же і нагадуються провідним спочатку заняття.

 Список правил:

 1. Уважно [слухати](http://worldofteacher.com/1575-338.html) один одного.

 2. Чи не перебивати мовця

 3. Поважати думку один одного

 4. Я - висловлювання

 5. Безоціночність суджень

 6. Активність

 7. Правило «стоп»

 8. Конфіденційність

 Кожен з пунктів правил пояснюється ведучим.

*3)Вправа «Що далі?»*

Цілі:

• створити в групі атмосферу емоційної свободи, відкритості, дружелюбності і довіри один до одного;

• допомогти учасникам краще пізнати один одного, скоротити дистанцію у спілкуванні;

• ввести в колективне розуміння групи готовність говорити про емоції і почуття .

Розмір групи: немає обмежень .

Ресурси : легкий м'ячик з гуми або тенісний м'яч.

Час: 10-15 хв.

хід вправи

Правила цієї гри дуже прості. Тренер починає пропозицію, а закінчує його той учасник , кому тренер кидає м'яч. наприклад:

Тренер: Я прийшов сьогодні на зустріч з бажанням (кидає м'яч учаснику А.) ...

А. : (ловить м'яч і продовжує) отримати задоволення від гри (кидає м'яч учаснику Б.)

Б.: (продовжує ту ж ланцюжок відповідей , яка була задана в реченні тренера) ... познайомитися з тими людьми , з ким ще не вдалося попрацювати разом під час минулих зустрічей (кидає Г.) .

Г. : спробувати взяти участь у тренінгу, а не дивитися на роботу групи з боку .

Коли тренер хоче змінити ключове пропозицію, він дає команді знак, отримує від учасників м'яч і за своїм розсудом або сам дає актуальне для нього завершення пропозиції, або уникає включеності в гру, задаючи нову пропозицію - ключ.

Можна запропонувати наступні пропозиції-ключі:

- Я радію, коли ...

- Мені хотілося б, щоб група ...

- Я пишаюся собою, якщо ...

- Я думаю, що друг-це ...

- Я радію, коли чую ...

4) Формування групи.

Сліпий текст

цілі:

• сформувати колектив, здатний до вирішення групового завдання;

• допомогти гравцям розвинути уяву, метафоричне мислення, вміння використовувати символіку мови і дії;

• розвинути здібності до з'єднання ідей з різних областей, вміння використовувати отримані асоціації для вирішення творчого завдання;

• створити активну творчу атмосферу і позитивний настрій у групі.

Розмір групи: немає обмежень.

Ресурси: дошка або фліп-чарт з приладдям для запису завдання.

Час: 40-60 хв.

хід вправи

На дошці ( фліп- чарті ) записується набір слів. Наприклад :

Все це дивно ми підемо холодно сиро до біса і очі червоні а з ранку йшов дощ так-то воно краще нерозумно вляпалися кап- кап- кап.

Сенс завдання, в якому беруть участь групи по 5-7 осіб, у тому , щоб у результаті колективного обговорення перетворити набір слів в текст. Як це можливо зробити? По-перше, виокремивши логічні одиниці шляхом розставляння розділових знаків. По-друге, інтонація допоможе зрозуміти сенс вислову в неповному реченні. По-третє, коли текст буде складено, його потрібно розіграти за ролями. І тут з'являється ще одна - додаткова - можливість прояснити семантику - використання міміки і жесту.

Слова не можна міняти місцями. Можна повторювати одне і те ж слово або фрагмент кілька разів на тому місці , де це слово або фрагмент знаходиться. Скажімо , «Перший : ... Так-то воно краще !

Другий: Краще!? Нерозумно вляпалися ... ».

Тут повтор слова «краще» (в тому місці, де було в завданні!) У ​​поєднанні з інтонацією дозволив логічно зв'язати фрагмент у діалог між героями.

Цікаво подивитися результати роботи декількох груп і порівняти їх. Як правило, ми побачимо, що один і той же набір слів перетворюється на різний текст тільки завдяки іншому структуруванню за допомогою знаків пунктуації та інтонації, а потім - і за допомогою акторської гри. Часом сцени будуть представлені і в різних жанрах : хтось перетворить текст на комедію, хтось побачить у ньому елементи трагедії або «фільму жахів».

Завершення

- Чи сподобалося вам завдання? Що було цікаво в ньому? Де ви зіткнулися з проблемами?

- Як працювала група в процесі розробки тексту і постановки театральної сцени: чи виникали конфлікти, проявилися чи лідери, враховувалося чи думка меншості ...?

- Яка з показаних сцен і чому вам найбільше сподобалася?

- Нагадайте, будь ласка, групі, за допомогою яких засобів комунікації ви перетворили набір слів в текст - у вислів, наповнене сенсом! Що допомогло вам успішно впоратися з другим етапом гри - перетворенням написаного тексту в театральну сцену?

Модуль 2: «Естафета командної взаємодії»

Головною метою модуля є визначення ступеня розуміння учасниками поняття «командоутворення», обговорення етапів її формування.

Заняття 4. «Що таке команда?»

Вправа 1.

Мета: актуалізувати у свідомості учасників поняття команда та розуміння її складових.

Обладнання та матеріали: Аркуші паперу, ручки.

Проведення: Група отримує завдання:

дати визначення поняттю «команда».

для чого потрібна команда?

Що, на ваш погляд виступає критерієм чи показником, добре сформованої команди?

Які переваги командної роботи?

Вправа «Асоціації»

Мета: формування розуміння поняття «командоутворення».

Це дуже просте і цікава вправа для тренінгу командоутворення, яке може допомогти кожному учаснику тренінгу прояснити для себе поняття " команда".

Час: 10-15 хвилин

розмір групи: 8-20 чоловік

Інструкція:

Наш тренінг називається командоутворення. Пропоную кожному прояснити для себе значення поняття «команда». Вправа яке ми зараз з вами проведемо , начебто просте , але це не зовсім так. Ви в цьому переконаєтеся коли побачите, якими цікавими і несподіваними можуть бути погляди членів нашої групи на багато питань.

1 . Візьміть ручки і папір.

2 . Ваше завдання почути моє запитання і записати перші ж образи, пов'язані з ним , які прийшли вам в голову.

a . Якщо команда - це споруда , то вона ...

b . Якщо команда - це колір , то вона ...

c . Якщо команда - це музика , то вона ...

d . Якщо команда - це геометрична фігура , то вона ...

e . Якщо команда - це назва фільму , то вона ...

f . Якщо команда - це настрій , то вона ...

g . Проведіть опитування учасників з тими асоціаціям, що ви назвали ...

Підсумки вправи

Що вам сподобалося в цій вправі ?

Які відповіді були для вас найцікавішими ?

Які здивували вас?

Про що нам говорить ця вправа?

Вправа: «Людина, що працює в команді повинна бути»

Мета: тренування навичок командної роботи

Процедура проведення:

Робота відбувається в міні-групах з 4-5 людей. Кожній з них пропонується перелік якостей, які повинні бути у людини, що працює в команді. Засобом групової дискусії, учасники групи рангують ці якості за значущістю. Результати кожної з команд (перші три найважливіші якості) записуються на дошці.

Обговорення:

Обговорюються не лише отримані найприорітетніші якості членів команди, а й стилі узгодження різних думок між учасниками груп під час рангування. З’ясовується, хто в групі мав лідерські тенденції, хто впливав на рішення, хто конфліктував.

Бланк вправи наведений нижче.

Людина, що працює в команді має бути:

володіючою собою

готовою допомогти

дружелюбною

відвертою

інтелігентною (ввічливою, з добрими манерами)

компетентною (професійною, успішною)

логічною (раціональною, послідовною)

мужньою (вміючою відстояти власні переконання)

незалежною (впевненою в собі, самостійною)

оптимістичною

відповідальною (надійною, вартою довіри)

комунікабельною, відкритою

порядною

прощаючою (не злопам’ятною)

толерантною (терплячою до недоліків інших)

честолюбною (готовою до напруженої роботи, прагнучою до успіху)

емоційною (чуттєвою, сердечною, співпереживаючою)

Заняття 5. Розвиток довіри

Гра «Сліпий та поводир»

Група розбивається на пари «сліпий-поводир». «Сліпий» закриває ока. Завдання «поводиря» - провести «сліпого» по будинку, де проводиться тренінг (оберігаючи свого «підопічного», попереджаючи про повороти, сходи й т.д. невербально).

Потім учасники міняються ролями.

Під час обговорення доцільно запитати, чи не було учасникам страшно, чи впевнено вони себе почували, наскільки легко вони могли довіряти один одному, наскільки приймали на себе відповідальність за безпеку іншого, які їхні відчуття при тактильній формі знайомства із предметами.

Обговорення з учасниками, що їм заважає бути щирими з іншими людьми. Що, на їхню думку, сприяє відкритості в спілкуванні з іншими людьми? Ким легше бути: «поводирем» або «сліпим»? Чому?

Вправа «Плутанина»

Цілі:

Засвоїти активний стиль спілкування і розвинути в групі відносини партнерства.

Розмір групи: який завгодно великий.

Ресурси: не потрібні.

Час: близько години.

хід гри

Група утворює коло, всі учасники простягають руки всередину кола, а тренер з'єднує руки граючих таким чином , щоб вийшла плутанина. У кожній руці одного гравця виявляється рука іншого . При цьому тренер повинен спробувати з'єднати разом якомога більше віддалених один від одного учасників. Коли плутанина створена, групі дається обмежений час, щоб розплутатися, що не розчіплюючи при цьому рук і з обережністю поставившись до партнерів по грі, щоб не заподіяти їм біль непродуманими рухами і діями.

Фіналом гри буде або коло, або кілька груп гравців, послідовно з'єднаних один з одним. З досвіду відомо, що в 90 % випадків завдання, як би вона не здавалася складна на перший погляд, здійсненна. Рідкісний випадок - вузол, розплутати який не представляється можливим. Так що в ході гри тренер веде дві ролі :

- Підтримує гравців у прагненні розплутатися, нагадує про уважне ставлення один до одного, заохочує перевірку різних варіантів дії;

- Прагне зберегти напругу гри, азарт змагання. Нагадує про те, що гра обмежена в часі, нагнітає напругу і творчий запал .

Завершення:

Коли задача вирішена або час минув, група разом з тренером підводить підсумки гри.

- Які враження винесли учасники з вправи? Чим вони хочуть поділитися один з одним?

- Що, на їх погляд, могло посилити ефективність вирішення проблеми?

- Хто був висунутий групою в якості лідера або став лідером самопроголошеним? Як ставиться група до цього явища?

Підійди ближче

Час: 10 хвилин

Це цікава вправа, при якому стає зрозуміло, скільки особистого простору потрібно кожному учаснику . Де та межа, на якій виникає відчуття , що інший підійшов надто близько? Отриманий досвід дає можливість поговорити про те, як близько готова людина підпускати до себе інших людей, які його потреби в самотності та участі, і відповідно - яка його готовність йти на контакт і співпрацю.

1 . Грають двоє. Один з них закриває очі, інший встає на відстані п'яти метрів від нього.

2 . «Сліпий» партнер дає сигнал до початку гри і каже: «Іди сюди ». Тоді інший гравець повільно підходить до « сліпому » до тих пір, поки той не підніме руку і не скаже «Стоп». Після цього партнери ме ¬ няются ролями.

3 . Після закінчення вправи партнери обмінюються своїми враженнями .

«Сліпий » розповідає про те :

• Що він відчував у той момент , коли сказав «Стоп » ?

• Що він відчував при наближенні партнера?

• Яку відстань від нього до партнера зазвичай було комфортним ?

• Який його особистий ритм при входженні в контакт і виході з нього ?

• Яка кількість осіб в групі для нього прийнятно ?

• Скільки часу йому потрібно витрачати на себе самого ?

Його партнер також розповідає про те, що він відчував .

Варіанти

У цієї гри є дві цікаві різновиди: 1. Обидва партнери стоять з закритими очима на відстані близько 5 м один від одного. Один з них стоїть на місці , а інший наближається до нього. Той, хто стоїть на місці, весь час видає які-небудь звуки. Поки звук триває, партнер може повільно наближатися до нього. Коли хтось один з двох відчує, що більше не хоче зменшувати відстань до іншого, він просто говорить «Стоп». 2 . Вихідна позиція така ж, як і в основній версії вправи: один із закритими очима , інший з відкритими на відстані п'яти метрів. Але тепер той партнер, у якого очі відкриті , намагається нечутно підійти якомога ближче до іншого, аж до того, що він може торкнутися його. При цьому він може обійти партнера колом і підкрастися до нього ззаду, може зупинятися і взагалі робити все , щоб залишити партнера в невіданні щодо свого місцезнаходження . Будь-який з двох може закінчити гру - партнер з відкритими очима, якщо виконав завдання, або партнер із закритими очима, якщо йому дуже хочеться дізнатися, де знаходиться інший. Знаком для закінчення гри служить сигнал «Стоп».

Заняття 9. Групова взаємодія»

Вправа «Три рухи».

Цілі:

• розвинути логіку мислення і дії в ігровій ситуації з партнером ;

• розсунути межі креативності, зняти страх перед невідомим, перед поставленою проблемою;

• спонукати учасників тренінгу активно проявити якості творчої особистості: гнучкість мислення, винахідливість, уяву, здібності до лицедійства.

Розмір групи: немає обмежень.

Ресурси не потрібні.

Час: залежно від розміру групи. В середньому на кожну пару - по 3 хв., плюс час на підготовку (10 хв.) і підведення підсумків (10 хв.) .

Хід гри:

Це завдання виконується в парах. Кожен учасник готує для свого партнера три конкретні рухи, які якомога менше логічно пов'язані один з одним. Тобто не можна запропонувати, скажімо, таку трійку: прокинутися, одягнутися, почистити зуби. Навпаки, кожна з пропонованих дій не повинно бути пов'язане з іншим за змістом. Наприклад: зав'язати шнурки, поплавати, замісити тісто.

Завдання полягає в тому , що протягом 5-7 хв., гравцям доведеться придумати, як отримані від партнера розрізнені руху з'єднати в логічно виправданий і зв'язний сюжет. При цьому не можна змінювати порядок рухів: отримане першим завдання повинне бути і в показі першим , а назване третім завершувати всю сцену.

У цій вправі вам доведеться проявити всю свою фантазію , щоб знайти виправдання послідовної ланцюжку дій і звести до мінімуму всі додаткові руху - зв'язки, які виявляться необхідними для переходу від першого завдання до другого, а потім - до третього.

Завершення: обговорення ходу і результатів грипи.

Фотографія групи

Цілі:

• через постановку творчого завдання стимулювати взаємодію всіх учасників групи;

• сприяти активізації та розширення рамок асоціативного мислення ;

• заохотити виникнення емоційної та творчої свободи в групі при вирішенні загальної творчого завдання .

Розмір групи: немає обмежень .

Ресурси не потрібні .

Час: 30-45 хв.

хід вправи

Один з акторів отримує завдання: вибрати з групи необхідну кількість осіб, розсадити їх таким чином, щоб це виражало ступінь близькості з членами сім'ї / групи , проявити взаємозв'язку між учасниками сім'ї/групи.

Ця методика, що носить назву «соціальний атом», дозволяє візуально відобразити ступінь контактів і близькості між членами того чи іншого формального чи неформального об'єднання.

Іншим способом може служити соціограма - жива картина. У цьому варіанті ведучий просить одного з добровольців подумати і розсадити учасників тренінгу в «групову фотографію» таким чином, щоб їх місце в загальній картині (в тому числі і по відношенню один до одного!) І поза, вираз обличчя відповідали його суб'єктивному уявленню про кожного з товаришів і тому, хто з товаришів найбільш близький йому .

Кожна така «групова фотографія» вимагає неабиякого терпіння від учасників , яких «фотограф», як правило, багаторазово пересаджує з місце на місце, вимагає тієї чи іншої пози ...

Висновки:

Компетенції, пов'язані з тімбілдінгом та управлінням командами.

Компетенції, які вважаються необхідними для успішного тімбілдінга та управління командами, носять як лідерський , так і управлінський характер, і мають рівноцінну значущість. Як би то не було, до найважливіших компетенцій у зв'язку з командоутворенням та управлінням командною роботою можна віднести наступні:

• Побудова команд.

• Лідерство в команді.

• Розподіл завдань і обов'язків між учасниками команди.

• Встановлення вимог до командної роботи .

• Встановлення в команди необхідних методів роботи .

• Узгодження з учасниками команди цілей та планів роботи .

• Обмін зворотним зв'язком щодо ефективності роботи з учасниками команди.

• Управління ефективністю командної роботи.

• Оцінка командної продуктивності.

• Моніторинг командної роботи.

• Створення та підтримка продуктивних робочих відносин з учасниками команди та іншими зацікавленими сторонами.

• Побудова та розвитку особистих мереж .

• Розвиток організаційної культури .

• Сприяння появі інновацій в команди.

• Надання учасникам команди необхідної підтримки - у зв'язку з їх продуктивністю та іншими питаннями і потребами.

• Підтримка роботи віртуальних команд.

• Інформування та сприяння обміну знаннями .

• Управління конфліктами всередині команди.

• Ефективні комунікації всередині і поза командою .

• Залучення учасників команди в навчання і розвиток.

Підведення підсумків. Зворотній зв’язок. Демонстрація презентацій на тему: «Мої найсильніші враження та особистісні надбання, отримані на тренінгу».