**ИГРОВОЕ ЗАНЯТИЕ «МЯЧ В ЛАБИРИНТЕ»**

Цель: воссоздать и усвоить особые виды деятельности в специально смоделированной ситуации.

Педагогическая цель игры – сплочение коллектива на основе осуществления пробы на слаженность работы команды и определение стратегии.

Ведущий тип УУД: коммуникативные, регулятивные

Роль учителя/воспитателя: член жюри, модератор

Форма ВНУД: игра

Форма организации: групповая \ индивидуальная

Уровень регламентации: жесткий

Планируемые результаты:

|  |  |
| --- | --- |
| Участник игры научится | Участник игры получит возможность научиться |
| Коммуникативные | |
| – принимать активное участие в работе парами и группами, используя речевые коммуникативные средства;  – допускать существование различных точек зрения;  – стремиться к координации различных мнений в сотрудничестве; договариваться, приходить к общему решению;  – использовать в общении правила вежливости;  – контролировать свои действия в коллективной работе;  – понимать содержание вопросов и воспроизводить вопросы;  - выслушивать высказывания товарищей сдерживать свои эмоции, проявлять доброжелательное внимание  к окружающим | *- называет по опоре правила групповой и парной работы*  *- воспринимает речь собеседника, не перебивая*  *- высказывает эмоциональное суждение*  *- задает вопросы по опоре на понимание и уточнение*  *- проявляет активную позицию во время диалога.*  *– строить понятные для партнера высказывания и аргументировать свою позицию;*  *– использовать средства устного общения для решения коммуникативных задач.*  *– корректно формулировать свою точку зрения;*  *– контролировать свои действия в коллективной работе; осуществлять взаимный контроль.*  *- демонстрирует понимание различных точек зрения на один и тот же вопрос*  *- сохраняет доброжелательное отношение друг к другу в ситуации спора и противоречия интересов*  *- аргументирует точку зрения, относительно удерживаемой позиции в ролевой игре, на игровом материале* |
|  |  |
| Регулятивные | |
| Проявляет инициативу и самостоятельность  Умеет обсуждать возникающие проблемы, правила.  Способен выстроить внутренний план действия в игровой деятельности | *Учиться определять цель деятельности на уроке с помощью учителя/воспитателя. Проговаривает последовательность действий по достижению учебной задачи.*  *Учиться высказывать своё предположение (версию).*  *Определяет цель деятельности с помощью учителя/воспитателя и самостоятельно.*  *Учиться совместно с учителем/воспитателем обнаруживать и формулировать учебную проблему.*  *Учиться планировать деятельность в специально смоделированной жизненной ситуации..*  *Высказывает свою версию, пытаться предлагать способ её проверки*  *Учиться работать по предложенному плану.*  *Работая по предложенному плану, способен использовать необходимые средства, простейшие приборы, подручные средства и инструменты*  *Учиться совместно давать эмоциональную оценку своей деятельности и в целом группы.*  *Отличает верно выполненное задание от неверного.*  *Определяет успешность выполнения своего задания в диалоге с учителем/воспитателем* |
| Познавательные | |
| Задаёт вопросы: Как? Почему? Зачем? интересуется причинно-следственными связями  Рассуждает, высказывает свои мысли  Проявляет самостоятельность в игровой деятельности, выбирая ту или иную игру и способы ее осуществления  Умеет использовать предметные заместители, а также понимать изображения и описывать изобразительными средствами, увиденное и свое отношение к нему | *Делает выводы в результате совместной работы всей команды.*  *Называет последовательность простых знакомых действий, находить пропущенное действие в знакомой последовательности.*  *– моделировать задачи на основе анализа жизненных сюжетов;*  *– пользоваться эвристическими приемами для нахождения решения конкретно-практических задач.*  *Отличает высказывания от других предложений, приводит примеры высказываний, определят истинные и ложные высказывания.*  *Наблюдает и делает самостоятельные выводы* |
| Личностные | |
| Проявляет самостоятельность мышления; умение устанавливать, с какими учебными задачами ученик может самостоятельно успешно справиться.  Демонстрирует готовность и способность к саморазвитию.  Способен характеризовать и оценивать собственные математические знания и умения.  Способен преодолевать трудности, доводить начатую работу до ее завершения.  Проявляет способность к самоорганизованности.  Высказывает собственные суждения и дает им обоснование.  Демонстрирует владение коммуникативными умениями с целью реализации возможностей успеш­ного сотрудничества с учителем и учащимися класса/ группы (при групповой работе, работе в парах, в коллективном обсуждении конкретно-практических задач). | *Оценивает простые ситуации и однозначные поступки как «хорошие» или «плохие» с позиции:*  *– общепринятых нравственных правил человеколюбия, уважения к труду, культуре и т.п. (ценностей);*  *– важности исполнения роли «хорошего ученика»;*  *– общих представлений о рациональной организации мыслительной деятельности;*  *– самооценки на основе заданных критериев успешности учебной деятельности;*  *– понимания чувств одноклассников, учителей.* |

Оборудование:

- тканевое полотно (идеально подходит мягкое покрывало);

- малярный или цветной скотч;

- теннисный мяч для большого тенниса;

- любой гаджет с секундомером.

Ход занятия:

1. Выяснение представлений о команде и о командной работе.
2. Пробы на слаженность команды в работе. Игра «Мяч в лабиринте»
3. Выделение качеств, способов работы членов группы, необходимых для командной работы.
4. Выработка стратегии, способа действия.
5. Игра с соперником на время. Игра «Мяч в лабиринте»
6. Рефлексия.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ «МЯЧ В ЛАБИРИНТЕ»

Данная игра имеет ярко выраженный воспитательный эффект. Игра может быть использована как для детей (любого возраста), так и для взрослых. Она относится к разряду «умных» игр, поскольку ее предназначение – не развлечение, а развитие. Педагогическая цель игры – сплочение коллектива на основе осуществления пробы на слаженность работы команды и определение стратегии. Ценность игры в том, что каждый участник игры имеет возможность видеть стратегии других команд и на основе анализа успешных действий других игроков принять участие в создании своей общекомандной стратегии по достижению цели. Другим, не менее важным, результатом игры является демонстрация важности каждого участника команды в совместной работе. Ситуация успеха в данной игре переживается всеми участниками команды в равной мере. Третьим результатом можно считать проявление лидеров, стратегов ранее не замеченных в данном коллективе. Трудно сказать какой из этих результатов первостепенный.

Имеется положительный опыт проведения игры не только в летнем лагере, но и во внеурочной деятельности.

Если коллектив имеет тенденцию к разложению на малые группировки, то эта игра позволит заинтересованным лицам содействовать сплочению коллектива и выявлению новых лидеров, обладающих качествами управленца, организатора и "мирового судьи, умеющего разруливать конфликтные ситуацию". Здесь очень важно продумать состав команд и отстранить от участия действующих лидеров, управленцев и "провокаторов", предложив им роли наблюдателей или компетентных судей.

Игра может быть проведена как на свежем воздухе, так и в помещении.

Для игры понадобится теннисный мяч (большой теннис) и покрывало. На покрывале с помощью малярного или цветного скотча обозначена «дорожка-лабиринт». Она не должна иметь прямых и острых углов, лучше сделать не более двух- трех плавных «поворотов».

Задача ведущего - содействовать выработке стратегии команды, при условии соблюдения корректности и тактичности при налаживании коммуникации среди играющих.

Важно! заранее обговорить с участниками правила игры, систему штрафных или бонусных баллов. Можно придумать, систему штрафных очков для игроков, которые не соблюдают нормы групповой работы. При этом лучше не удалять из команды игрока/ов, однократно нарушивших правила. Возможно, придумать систему не штрафных, а бонусных баллов. Их можно давать за бесконфликтную игру, за неординарную стратегию игры, за выбор в качестве «командира» самого младшего участника команды, за «спортивное» поведение во время выступления другой/их команд и т.д.

Если игра используется в летнем лагере, то рекомендуется проводить такую игру не чаще 1 раза в неделю, обязательно «перемешивая» состав групп и постепенно вводя в их состав тех, кто был в роли наблюдателей. К концу сезона можно провести турнир на определение лучшей команды.

ПРАВИЛА ИГРЫ «МЯЧ В ЛАБИРИНТЕ»

Команда состоит из 6-8 игроков. Возраст игроков не имеет значения, возможна команда, состоящая из игроков разного возраста. Они распределяются по периметру коврика или покрывала, берут его края руками и поднимают покрывало на уровне пояса. Когда покрывало полностью натянуто игроками, ведущий кладет мяч на начало «дорожки». Основная задача команды – натягивая или опуская часть покрывала прокатить теннисный мяч по «дорожке – лабиринту» так, чтобы он не упал на землю. Команде дается три тренировочных попытки без учета времени. После каждой тренировочной попытки ведущий задает рефлексивные вопросы:

- получилось ли, почему?

- что нужно сделать, чтобы в следующей пробе получилось?

- какими качествами должны обладать участники команды, чтобы добиться результата.

Четвертая попытка - «зачетная». Если участвуют несколько команд, то она проводится отдельным этапом после того, как все команды прошли тренировочные попытки. Все игроки из других команд присутствуют на тренировочных и «зачетных» попытках. Они не имеют права высказывать негативные отзывы или эмоции по ходу игры. За нарушение правил начисляются штрафные баллы. Например, за штрафной балл убирают 2 секунды от общего времени «зачетной» попытки . Определение победителя игры возможно по разным критериям, например: «время зачетной попытки» или «лабиринт пройден».