Отдел образования
Дятловского районного исполнительного комитета
Государственное учреждение образования
«Гезгаловская средняя школа»

Сценарная разработка
Нео-конструктор «Мы – КОМАНДА!»

Автор: Лицкевич Наталья
Анатольевна,
педагог-организатор
государственного
учреждения образования
«Гезгаловская средняя школа»,
магистр филологических наук,
Гродненская обл.,
Дятловский р-н, аг.Гезгалы,
Тел.+375297587312
Без категории

Гезгалы, 2022

Сценарная разработка нео-конструктора «Мы – КОМАНДА!»

Цель: создание условий развития ребенка для позитивной социализации, личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

Задачи:

- формировать и сплачивать детский коллектив через совместную игровую деятельность;

- развивать память, внимание, наблюдательность, логическое мышление;

- воспитывать творческую активность и ответственность при выполнении коллективных заданий.

Возрастная категория: 10-14 лет

Оборудование: мобильный телефон с работающим интернетом и приложением Вайбер (1 у модератора, по одному у лидеров команд), капсулы от киндер-сюрприза (можно двух цветов) – 14 штук, 7 букв слова КОМАНДА (Приложение №2), 7 фрагментов картинки (Приложение №3), мешочек для тимбилдинга (формирования команд), 6 фишек с буквой М, 6 фишек с буквой С (Приложение №1), грамоты (призы) для награждения команд (Приложение №4).

Участники: 1 ведущий (модератор), 2 команды по 6 человек

Предполагаемый результат: по завершению игры первая команда из букв, находящихся в капсулах, соберет слово КОМАНДА. Вторая команда соберет из частей паззла, так же находящихся в капсулах, картинку, на которой изображена команда.

Ход игры.

Предполагает выполнение следующих этапов.

Этап 1 «Подготовительный». Ведущий заранее определяет территорию, на которой будет проходит игра (в нашем случае – это территория агрогородка). Определяет 7 «тайных» мест, в которых будут спрятаны капсулы с частями слова или картинки. В эти «тайные» места модератор и помещает капсулы. После того, как каждая капсула помещена в «тайное» место, модератор делает **фото фрагмента** этого места (это может быть дерево, растущее на

стадионе, скамейка, стоящая у дома или доска от нее, и т.д.) Все фотографии (всего – 7 штук) желательно поместить в галерею снимков в отдельный фотоальбом для простоты использования.

Среди членов каждой команды определяется человек, лидер команды, который будет получать в вайбере указания модератора и направлять группу ответные реакции-селфи. Модератор и лидер команды обмениваются номерами и шлют друг другу приветствие в вайбере, тем самым завершая подготовительный этап игры.

Этап 2. Организационный. Объяснение правил.

Слова модератора: Всем привет! Рады видеть вас на игре «Нео-конструктор Мы – КОМАНДА!». Передо мною стоят две дружные команды, которые рвутся в бой! Ровно через 10 минут вы отправитесь на поиски, но делать это будете самостоятельно. Вашему лидеру в вайбере я буду высылать фрагменты тайников, где спрятаны капсулы. Ваша задача – определить, что это за тайник, где он находится, добраться туда и найти капсулу. Для команды С в капсулах будут буквы, для команды М – фрагменты картинки. Как только вы находите капсулу, вы должны сделать селфи команды возле тайника и с капсулой, а ваш лидер – выслать фото модератору. Взамен на селфи модератор высылает вам следующий фрагмент тайника.

Всего вас ожидают 7 тайников. Будьте внимательны! В тайнике может находиться одновременно 2 капсулы. Важно взять именно свою: с буквой С - для команды Супердети и с буквой М - для команды Малышарики.

После того, как все капсулы собраны вы возвращаетесь на отправную точку и собираете слово или картинку. Побеждает команда, которая раньше всех пройдет испытание. Удачи и да прибудет с вами сила Неоконстурктора!

Этап 3. Практический.

Тим-билдинг. Если игра проводится в лагере, возможно организовать соревнования между отрядами. В другом случае необходимо применить техники тим-билдинга. Одна из них заключается в следующем. Участники не глядя вытягивают из мешочка снежинку или цветок (карточки можно сделать тематическими), на которых написана буква. Формируются 2 команды, которым необходимо придумать название на ту букву, которая написана на карточке. Итого имеем две команды с названием на букву С (например, «Супердети») и букву М (например, «Малышарики»). Для формирования командного духа предлагаем провести с детьми приветственный ритуал.

Приветственный ритуал.

Слова модератора: Покажите мне «пять» (участники показывают ладошку с пятью пальцами). Покажите мне «четыре» (участники показывают 4 пальца). Покажите мне «три» (участники показывают 3 пальца). Покажите мне «два» (участники показывают 2 пальца). Покажите мне, кто победит? (участники 1 пальцем показывают на ту команду, кто, по их мнению, победит. При этом они могут указать и на себя).

Слова модератора: Итак, ребята, правила объяснены, команды сформированы, капсулы ждут вас в тайниках. Мы готовы начать нашу игру!

После того, как слово «команда» и картинка собраны, участники высылают заключительное селфи модератору. Модератор фиксирует время, высылает ребятам сообщение с местом встречи, где происходит награждение.

Примечание: проведение игры возможно для возрастной категории 8-10 лет с условием, что для команды будет назначен куратор из числа педагогов/старших вожатых.

Краткий видео-гайд по игре можно посмотреть здесь https://drive.google.com/file/d/1WiYWluJuvhqjKP7S6bvYLfcJPBMyhRC4/view?usp=sharing