**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ**

**ОРГАНИЗАЦИИ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Факультет | Культурологический |
| 2 | Направление подготовки  | 51.03.03 Социально-культурная деятельность (Постановка и продюсирование КДП) |
| 3 | Наименование дисциплины | Социально-культурная анимация |
| 4 | Курс обучения | 4 |
|  | ФИО преподавателя | Николаева Любовь Александровна |
|  | Способ обратной связи с педагогом  | – специально организованная закрытая группа в социальной сети Вконтакте (<https://vk.com/club193153165>) |
| 5 | Дополнительные материалы (файлы, ссылки на ресурсы и т.п.) | – конспект лекций |
| 6 | Срок предоставления выполненного задания | – 02.04.2020 |

**Инструкция для студентов по выполнению задания**

Все задания должны быть выполнены в полном объеме в соответствии с требованиями и в указанный срок (см. таблицу). В случае затруднения при выполнении задания Вы можете обратиться к преподавателю за консультацией, используя тот способ связи, который указан в таблице.

Задания для 4 курса (402 СКДп)

Задание № 1.

Подготовить материалы для тренингов на создание ситуаций командного успеха по примеру, предложенному преподавателем в рамках практического занятия.

 Форма представления в письменном виде.

Примеры тренинга на создание ситуации командного успеха:

Пример №1.

Время проведения: 45 минут

Ресурсы: Ватманы, скотч

Инструкция:

Шаг 1. Участники получают два листа ватмана. Задача соорудить плот и встать на него полным составом.

Шаг 2. После того, как участники встали на плот, лист ватмана складывает вдвое, затем втрое и т.д. Задача участников поместиться всем вместе на плоту, независимо от его размера.

Шаг 3. Шеринг-рефлексия 15-30 минут

Пример №2.

Задание: Участники рассаживаются в круг. Ведущий подходит к одному из участников и передает воображаемый предмет в руки участнику (жестом) и сообщает направление передачи (по часовой стрелке или против). Каждый участник должен передать предмет следующему игроку. По сигналу ведущего «Стоп. У кого сейчас предмет?» участник должен поднять руку. В качестве предмета нельзя использовать физический предмет, только воображаемая передача.

Пример:

В первый раунд ведущий запускает один предмет «кошка» по часовой стрелке. По сигналу «стоп», руку поднимает участники у которого «кошка». В первый круг всегда проблем не возникает. И ведущий удостоверяется, что все поняли правила.

Два предмета. Начинается с запуска двух предметов (кошка и щенок) в разных направлениях и от разных участников.

Самое интересное начинается, когда ведущий запускает несколько предметов в разных направлениях и от разных участников. В момент, когда предметы встречаются у одного игрока, начинается путаница, что кому передал и верно ли. После сигнала «стоп» в большинстве случаев, игроки не могут достоверно сообщить, у кого какой предмет.

Узким местом оказывается участник, к которому предметы приходят с разных сторон и он должен правильно их раздать соседям справа и слева.
Между раундами ведущий дает время на обсуждение группой взаимодействия по передачи, использования других способов коммуникации, чтобы не терять предметы.
И игра начинается заново, с постепенным добавлением количества предметов.

Результат: Как правило, игра сопровождается смехом и юмором. В перерывах между раундами участники бурно обсуждают, каким образом им взаимодействовать, чтобы не терять очередность передачи и предметы. Ведущий оценивает вовлеченность участников в решении проблемы и выявляет лидеров в группе. По окончанию ведущий опрашивает участников об игре, сложностях и как вы их решали.