

**ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК
«ОТКРЫТОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В ОТКРЫТОЙ СРЕДЕ»**

Арт-игра-тренинг «Морской Бой»

Паспорт методической разработки

Номинация:	Культура и искусство
Авторы:	Бочкова Наталья Геннадьевна Шелковой Евгений Леонидович
Образовательная организация, должность:	- МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 221» ГОРОДА ЗАРЕЧНОГО ПЕНЗЕНСКОЙ ОБЛАСТИ, заместитель директора по воспитательной работе. - МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 218» ГОРОДА ЗАРЕЧНОГО ПЕНЗЕНСКОЙ ОБЛАСТИ, заместитель директора по воспитательной работе.
Адрес юридический / фактический:	МОУ «СОШ №221» 442965 Пензенская область г. Заречный ул. Заречная, 22а. Сайт организации: http://school221.ucoz.com/ МОУ «СОШ №218» 442962 Пензенская область г. Заречный Пр. Мира, 26. Сайт организации: http://zarschool218.umi.ru
Целевая аудитория:	10-17 лет.
Варианты организации игры	4 команды \ 5 команд
Условие реализации:	– Пространство: открытое пространство для творческой командной работы (4-5 команд) с возможностью представить результат всем (вариант подиум), наличие медиаоборудования (микрофон, колонки, музыкальное сопровождение). – Оформление карт игры: 1 рабочая карта А1, 1 контрольная для ведущего А4, 5 рабочих для команд А4. – Фломастеры - 5 шт., клей карандаш – 1 шт. – Изготовление разноцветных жетонов: по 20 штук каждого из цветов, а именно: синего, желтого, зеленого, оранжевого, красного. – Таблички с художественными элементами для разделения на команды.

Аннотация: Арт-игра-тренинг «Морской Бой» направлена на творческое самовыражение детей и подростков, развитие креативной компетенции, умения работать в команде единомышленников в процессе создания продукта самостоятельного творчества, а также на формирование аксиологического единства. Игра ориентирует участников на идею о том, что культура объединяет, когда даёт возможность говорить на языке культуры. Итог игры – раскрепощённая творческая и дружеская обстановка счастливых участников, раскрытие творческих способностей каждого, знакомство друг с другом на новом уровне.

Эта игра и на выявление лидера, умение согласованно выработать и принимать стратегически верное командное решение. Игра позволяет выйти на

такое понимание командного взаимодействия, при котором другая команда воспринимается не как соперник, а как партнёр.

После этой игры участники сами во время обсуждения выходят на тему доверия, как необходимого условия успешной совместной деятельности. Выиграть можно только вместе! Лидер – это тот, кто позволяет людям рядом с собой выигрывать. Если они проигрывают, ты не лидер, а диктатор.

Лидер, тот, кто отдаёт. Создать ценности и пользу для других - создать потребность в организации, потому что выиграть можно только вместе!

Программа игры

Этап	Название	Длительность
I	Введение в арт-игру: – Интерактивная беседа «Открытое культурное пространство». – Разделение на команды.	30'
II	АРТ-игра-тренинг «Морской Бой»	90'
III	Подведение итогов игры	10'

Сценарий игры

I. Введение в арт-игру

– Интерактивная беседа «Открытое культурное пространство».

Совокупность достижений человечества в производственном, общественном и духовном отношении – это культура!

В основном, под культурой понимают человеческую деятельность в её самых разных проявлениях, включая все формы и способы человеческого самовыражения и самопознания, накопление человеком и социумом в целом навыков и умений. Культура предстаёт также проявлением человеческой субъективности и объективности (характера, компетентностей, навыков, умений и знаний).

Культура позволяет выйти на такое понимание взаимодействия, при котором «другие» воспринимаются не как соперники, а как партнёры. Культура – это необходимое условие успешной совместной деятельности. Выиграть можно только вместе!

– Разделение на 5 команд.

Упражнение «Командная эклектика»

Каждый участник в начале игры получает картинку с художественным элементом. Ведущий предлагает собрать элементы участников по 5-8 штук создав из них художественные шедевры. Итогом сбора становится формирование 5 команд для игры.

II. АРТ-игра-тренинг «Морской Бой»

Ход игры

Ведущий. Здравствуйте! Я предлагаю вам сыграть в морской бой. Знаете ли вы правила этой игры?

Ответы участников

Ведущий. Все верно. «Морской бой» – традиционная, давно известная и многими любимая народная игра, без возрастных ограничений. Вот только наша игра будет необычной – арт-игрой. Это значит, что она поможет раскрыть артистические возможности, продемонстрировать творческие возможности, лучше узнать друг друга. И все это в дружеской атмосфере с элементами соперничества. Готовы блеснуть талантами?

Ответы участников

Ведущий. В бой вступают 4 команды: синие, желтые, зеленые, оранжевые. Для начала придумайте себе цветное морское название и выберите капитана. На размышление – 2 минуты.

Музыка (морская, мажорная)

Ведущий. Итак, на старт выходят... (представление команд и капитанов).

Перед вами чистые карты игры. Необходимо найти корабли с заданиями, выполнив которые, в зависимости от результата, вы сможете поднять на корабле паруса своего цвета.

Топить суда не будем, будем поднимать паруса. Попутного ветра!

Начинают движение синие. Ваш ход!

Выбор хода

По очереди далее ходы жёлтых, зелёных, оранжевых. При попадании в цель сообщается творческое задание, которое выполняется всеми командами после 5 минутной подготовки. Выступления команд оценивает команда, попавшая в цель, определяя таким образом цвет паруса при помощи жетона.

После оценки выступления ход переходит к лидеру, поднявшему парус своего цвета. (При помощи жетона)

Используются термины: «мимо», «попал», «поднял паруса».

Виды заданий

1) Общая тема: Творчество.

Количество клеток определяет количество выступающих человек от команды.

№	Судно.	Задания.
1	Десантный корабль (1 клетка)	Рассказать анекдот
2	Десантный корабль (1 клетка)	Нарисовать рисунок
3	Десантный корабль (1 клетка)	Прочитать стихотворение
4	Десантный корабль (1 клетка)	Сказать спич или тост
5	Эсминец (2 клетки)	Спеть песню
6	Эсминец (2 клетки)	Провести игру с залом
7	Эсминец (2 клетки)	Приготовить сюрприз
8	Крейсер (3 клетки)	Исполнить танец
9	Крейсер (3 клетки)	Инсценировать сказку
10	Авианосец (4 клетки)	Выступить как музыкальный квартет

2) Общая тема: «Фильм! Фильм! Фильм. Мультфильм».

Количество клеток определяет количество выступающих человек от команды.

№	Задача	Задания
1	Тральщик (1 клетка)	Придумать загадку о российской комедии.
2	Тральщик (1 клетка)	Изобразить селфи-скульптуру «Фильм. Фильм. Фильм».
3	Тральщик (1 клетка)	Нарисовать Винни-Пуха, пяточка и всех, всех, всех.
4	Тральщик (1 клетка)	Актерски представить героя фильмов или мультфильмов.
5	Ракетный катер (2 клетки)	Экспромт-театр. Инсценировать экспромтом известную песню.
6	Ракетный катер (2 клетки)	Исполнить всей командой мульти-танец.
7	Ракетный катер (2 клетки)	Спеть всей командой известную песню из фильма.
8	Эсминец (3 клетки)	Сочинить стихотворение-перевод Неаполитанской песни.
9	Эсминец (3 клетки)	Провести игру с залом на кинематографическую тему.
10	«Алые паруса» (4 клетки)	Инсценировать сцену из фильма.

III. Подведение итогов игры

По результатам игры проводится рефлексия по вопросам:

- Кто и почему выиграл морской бой?
- Что нового вы узнали о себе, других, море?
- Как менялось ваше настроение в ходе игры?
- Что и почему понравилось?
- Что и отчего не удалось?
- Кому и зачем может быть нужна такая игра?

