**Тренинг развития коммуникативных навыков для обучающихся.**

1. **Знакомство.**

Каждый участник рассказывает о себе

-Имя. Кто по знаку зодиака?

-Любимое время года, блюдо, хобби?

-Какое качество характера вы считаете наиболее ценным?

**2. Принятие правил работы в группе:**

-Общение по принципу «Здесь и сейчас». Правило «Стоп».

-Безоценночность в адрес другого.

-Активное участие во всех упражнениях.

-Уважение к говорящему.

Обсуждение правил и принятие их на время тренинга.

**3. Игра «Дракон, Самурай и Девочка»**

* Вся группа формируется на две команды
* Цель каждой команды –победить.
* Игра проходит в три кона. Каждый кон команда показывает одну из фигур: Девочку, Самурая или Дракона.

**Девочка:** Участники переминаются с ноги на ногу, проговаривая звук «Ля ля ля».

**Дракон:** Ноги на ширине плеч, руки подняты над головой, характерный агрессивный звук «А а а».

**Самурай:** Тренер встает в боевую стойку с воображаемым мечом, со звуком «У у у».

Все участники повторяют вместе стренером для запоминания.

Варианты:

Дракон-Самурай-Самурай побеждает Дракона , Самураи получают одно очко.

Дракон-Девочка-Дракон съедает Девочку, Драконы получают одно очко.

Девочка-Самурай-Девочка соблазняет Самурая, Девочки получают одно очко.

* У каждой команды 30 секунд на принятие решения. Время фиксируется тренером.
* По команде тренера команды выстраиваются в шеренги друг на против друга, спиной к центру.
* Итоги игры подводит тренер.

**4. Рефлексия.**

**5. Дискуссия «Кто такой лидер»** .

 Обсуждение лидерских качеств.

* Эмоциональный лидер-умеет выстраивать отношения с разными людьми.
* Лидер-критик-критически анализирует проект или ситуацию, выделяя слабые и сильные стороны.
* Лидер-интеллектуал-продуцирует позитивные идеи.
* Лидер-организатор-планирует выполнение работы и распределяет обязанности между участниками.

**6. Игра «Выбор царя зверей»**

**Цель** : Развитие умения командной работ.

**Время:** 30-40 минут.

**Материалы:** карточки с ролями, листы бумаги ,ручки.

**Ход игры**.

Сейчас мы с вами сыграем в сказочную игру, но с реальной жизненной ситуацией.

«Как то раз на лесной опушке , собрались лесные зверюшки….. стали они обсуждать, кто будет льва заменять? Кто же из других зверей достоин чести сей? Нам понадобится пять кандидатов на роль царя зверей.

**Этап 1.** Распределение ролей.

Лиса-хитра , дипломатичная, находчивая.

Заяц-скромен, застенчив, уступчив.

Медведь-силен, прямолинеен, настойчив.

Волк-храбр, спокоен, сдержан

Муравей-трудолюбив, умен, умеет работать в коллективе.

Сова-умная, уравновешенная, неторопливая.

**Этап 2.** Формирование группы поддержки. 5 минут.

Набор команды из оставшихся зверей.

**Этап 3.** PR-компания.

Придумать рекламный ролик своего кандидата с его лучшими качествами характера.

**Этап 4.** Презентация роликов. 3-5 минут.

**Этап 5.** Дебаты самих кандидатов. 5-7 минут.

**Этап 6.** Выборы. 5-10 минут.

Команды должны выбрать любого лидера, кроме своего.

**Этап 7.** Подведение итогов. Объявление победителей.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Что помогло выиграть выборы?
2. Что самое сложное в предвыборной борьбе? Почему?
3. Помогали Вам или мешали созданные ролики?

**7. Рефлексия.**

**8. Заключительная часть.**

Ведущий раздает каждому участнику звездочки и предлагает высказать кто, по их мнению , был самым активным участником игры, и вручить ему свою звезду. Набравший наибольшее количество звезд получает Звание «Лидер отряда».

Мы сегодня поняли, кто такой лидер ,как важно понимать и ощущать единство команды.

**Спасибо за работу!**

.