

Мастер-класс «Игровые технологии в образовательной деятельности педагога дополнительного образования»



Мастер-класс - это одна из важнейших форм повышения квалификации педагогов в системе дополнительного образования детей. Это занятие, где мастера делятся профессиональным опытом по принципу «здесь и сейчас».

Целью мастер-класса является ретрансляция уникального педагогического опыта, **в течение занятия** научить и научиться чему-то конкретному

План мастер-класса

Вводный этап

-информационный блок – 3 мин.

-мотивационный блок (теоретическая часть) – 6 мин.

2. Основной этап

- проблемный блок (практическая часть) – 27 мин.

Заключительный этап

- рефлексивный блок – 4 мин.

Продолжительность мастер – класса – 40 мин

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.



Тренинги:



Преображение предмета

Задание. Преобразовать обычную линейку в разные предметы. Использование различных уровней ассоциаций.

Предметы не связанные логической цепью

Особый порядок предметов, которые не присутствуют в аудитории.

Задание. Выполнить упражнение в разных темпо-ритмах.

Передача «маски» по кругу

- Все участники стоят в круге лицом друг к другу. Первый делает гримасу, фиксирует ее мышцами и затем «снимает» рукой и «бросает» партнеру. Тот в свою очередь обязан «поймать» эту гримасу и зафиксировать то же выражение на лице. Затем он меняет ее на новую гримасу и передает другому партнеру.

Жесты по кругу

Работа в круге.

Задание. Один из участников посылает жест по кругу. Каждый из участников его повторяет. Важно, не прекращая упражнения, соблюдать точную очередность и темп передачи жестов, их энергетику.

Виды дидактических игр:



Игры - упражнения

Игры-путешествия

Например, заочное путешествие в Страну Мастеров, заочная экскурсия по достопримечательным местам английского королевства

Сюжетные (ролевые) игры

Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли.

Игра «Магазин»

Участники игры – продавец и покупатель.
Задание – приобрести необходимый вам товар, но не забудьте что продавец разговаривает на «тарабарском языке»



Игры-соревнования

игра «Олимпийские игры»

Участникам раздают чистые листы бумаги, цветные карандаши и фломастеры. Задание – нарисовать эмблему своей команды. Кто выполнит задание быстрее, и творчески подойдет к этому заданию?

Заключительный этап

У индейцев, коренных жителей Америки, был метод слушания друг друга посредством говорящей палочки. Поскольку наше занятие начиналось с обычной линейки, то мы воспользуемся методом индейцев. И говорящей у нас будет линейка. Тому, у кого она окажется в руках, предоставляется право говорить, а всем другим – слушать. Тот, кто не желает говорить, просто передает ее дальше.

(Линейка передается по кругу)

Говорить мы будем вот о чем:

- Как вы восприняли наше занятие?
- Что вы чувствовали?
- С какими трудностями столкнулись, при выполнении задания?
- Вы узнали для себя что-либо новое и неожиданное?

Спасибо за внимание!

