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.

<u>Предметы не связанные логической</u> <u>цепью</u>

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

кроссворды, ребусы, викрины, чайнворды, сканворды, брейкворды



Игры-путешествия

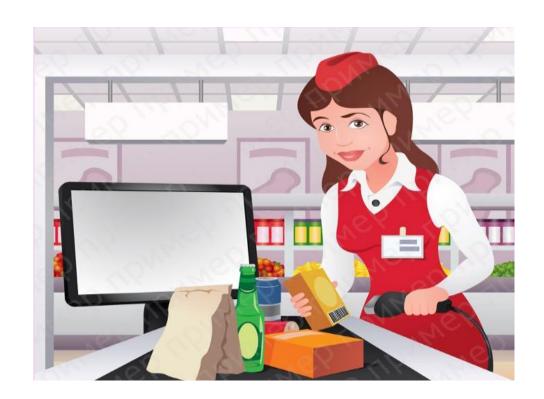
Например, заочное путешествие в Страну Мастеров, заочная экскурсия по достопримечательным местам английского королевства

Сюжетные (ролевые) игры

Действия инсценируется 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!

