

# 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!**

