

Абдрафикова Татьяна Викторовна

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дом творчества Октябрьского района города Улан – Удэ»

МАСТЕР – КЛАСС ПО ТЕМЕ:
«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ В
ТВОРЧЕСКИХ ОБЪЕДИНЕНИЯХ УЧРЕЖДЕНИЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ»

Цель: мотивировать педагогов к применению в своей деятельности игровых методов обучения.

Задачи:

1. Расширить представление слушателей о применении игровых ресурсов обучения на занятиях.
2. Стимулировать педагогов к внедрению полученного опыта в педагогическую практику.
3. Создать условия для активного взаимодействия всех участников мастер-класса.

Оборудование: экран, видеопроектор, ноутбук, аудиосистема, флеш – носители, мячи, ленты.

План работы:

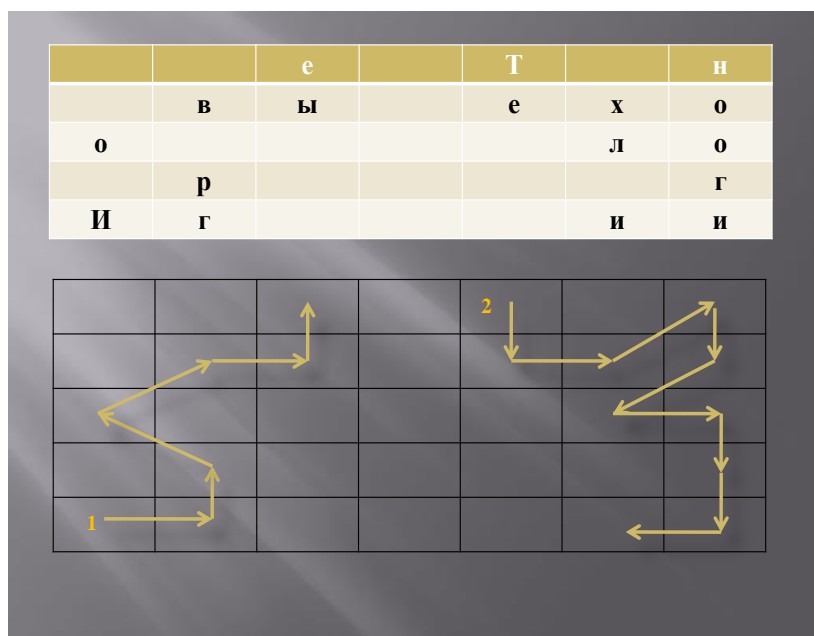
1. Что такое игровые технологии
2. Игры и тренинги на знакомство, развитие внимания и фантазии.
3. Рефлексия.

Ход мастер класса:

На экране слайд с зашифрованной темой. Необходимо прочитать её, используя ключ.

1. Орг. момент.

Добрый день, уважаемые коллеги! Приятно видеть вас в этой аудитории, и очень надеюсь, что сегодня у нас с вами получится интересная и полезная встреча. Начну с китайской притчи, она гласит: «Скажи мне - и я забуду. Покажи мне – и запомню. Дай сделать - и я пойму». Поэтому я не случайно выбрала форму мастер класса, где наиболее ярко проявляется деятельностный подход. А тему нашего мастер класса вы видите на слайде. Давайте попробуем ее прочитать.



Да, сегодня мы поговорим о применении игровых технологий на занятиях в творческих объединениях учреждений дополнительного образования.

2. Актуализация:

За последние годы существенно изменились приоритеты образования.

Федеральный государственный образовательный стандарт провозглашает в качестве одной из важнейших задач современной системы образования "формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих

школьникам умение учиться, способность к самореализации, саморазвитию и самосовершенствованию". Я считаю, что театрально-игровая деятельность представляет собой важное поле для самоутверждения, саморазвития, личности ребенка, его социализации и профориентации. В учебно-воспитательном процессе я использую игровой метод обучения. Ряд специальных исследований по игровой деятельности осуществляли выдающиеся педагоги нашего времени: Л.С. Выгодский, Д.Б. Эльконин, О.С. Газман, С.А. Шмаков. Игра позволяет решать очень важные задачи: включать каждого ребенка в процесс усвоения новых знаний, развивать навыки самостоятельной творческой деятельности, обучать работать с коллективом и в коллективе, прививать способность принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата. Игры - это одна из форм тренингового обучения. В ней как раз и находится место творческой энергии ребенка и его скрытым ресурсам. Важной особенностью игрового обучения является то, что оно происходит в группе. Это создает единое поле творчества и дополнительную мотивацию здоровой конкуренции, что усиливает общий эффект обучения. В игровых формах присутствует главный фактор обучения – активность ребенка, а также дополнительный ресурс его успешности – общение. Причем общение на заданную тему.

Игровой тренинг как особая форма общения в процессе театральной деятельности представляет собой комплекс специально подобранных заданий и упражнений, направленных на развитие внимания, памяти, воображения речи. Но я считаю, что данные тренинги можно и нужно применять не только на занятиях в театральной студии, но и в любом другом творческом объединении.

3. Основная часть.

1 блок. *ЗНАКОМСТВО И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ*

И первый блок игровых упражнений, который я предлагаю вашему вниманию это упражнения на знакомства и взаимодействие в коллективе.

Основное назначение игр данного тематического блока: превратить разрозненную, часто разновозрастную группу детей в единый коллектив. Такие игры требуются в коллективе, который только образован, где дети малознакомы друг с другом, иногда даже не знают имен друг друга. Я предлагаю вашему вниманию несколько игр на знакомство и взаимодействие.

- Фотоальбом. (*М. Китис*)

Описание игры: Представим себе: пришли вы в гости, а хозяева дают вам полистать фотоальбом. Рассматривать его будем внимательно. Вглядываться в лица, запоминать движения. Начнем с меня. Я встаю, называю своё имя и делаю любое, несложное движение. Сосед слева от меня «открывает» первую страницу фотоальбома, а там моя фотография. Вам придётся сначала повторить моё имя в сочетании с моим же движением, а уже потом добавить свою фотографию – встать, назвать своё имя и выполнить одно несложное движение. Так и будем перелистывать альбом, начиная каждый раз с первой фотографии. Только от нашей собранности и внимательности будет зависеть, сколько снимков вместит наш альбом.

- Упражнение «Представь соседа» (*К. Фопель*)

Цель: Получение знаний о тех, с кем мало знаком.

Описание игры: Участники разбиваются на пары, всем дается следующее задание: в течение 1-2 минут они должны как можно больше узнать друг о друге, должны запомнить и удержать в памяти основную информацию о партнере, чтобы составить из нее маленькое сообщение. Затем каждый по кругу представляет своего напарника (делает ему рекламу на 30 секунд).

Инструкция: Сегодня мы постараемся поближе узнать друг друга. Встаньте, пожалуйста, и выберите себе партнера. Выберите себе место, где вы спокойно можете поговорить друг с другом. Один из вас начинает и проводит двухминутное интервью. Постарайтесь выяснить, как живет ваш собеседник,

чем интересуется, какой у него характер... Выслушайте очень внимательно все, что он расскажет о себе. Через две минут я подам вам сигнал того, что время прошло. После этого вы поменяетесь ролями... (4 минут)

А теперь все вернитесь и сядьте в один большой круг. Пусть каждый представит своего партнера. Встаньте позади него, положите руки ему на плечи и расскажите все, что смогли запомнить.

В конце каждого рассказа спрашивайте у представляемого, достаточно ли корректен был рассказ, и хочет ли он что-нибудь добавить к сказанному.

Анализ упражнения:

— Понравились ли тебе вопросы твоего партнера?

— Твой партнер на самом деле испытывал любопытство и с интересом расспрашивал тебя?

— Что тебе было приятнее: спрашивать или отвечать?

— Кто из вас двоих сам выбирал себе партнера, а кто был выбран?

— О ком из остальных детей ты узнал что-то интересное для тебя?

— Как ты теперь чувствуешь себя в группе?

- Упражнение «Человек к человеку» (*К. Фопель*)

Цель: Снятие эмоциональных зажимов.

Описание игры: Для игры необходимо нечетное число игроков. Все игроки свободно перемещаются, водящий произносит: «Рука к руке!». И все участники игры, в том числе ведущий, должны найти себе пару и соприкоснуться с партнером руками. Тот, кто остался без пары, становится, водящим. Игра продолжается. Команды могут быть разнообразными, например: «Мизинец к мизинцу», «Пятка к пятке», «Ухо к уху» и т.д.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.

- «Красавица и чудовище».

Цель: Умение договариваться друг с другом.

Описание игры: Участники делятся на две группы. «Станьте друг напротив друга. Играем до трех очков. В игре участвуют три фигуры: *Красавица* (делает реверанс), *Чудовище* (руки подняты вверх, пальцы растопырены, угрожающее рычание), *Рыцарь* (вытаскивает воображаемый меч и угрожающе произносит «Ха»).

Если Чудовище съедает Красавицу, команда показавшая Чудовище получает одно очко. Если Рыцарь убивает Чудовище, команда, показавшая Рыцаря, получает очко, Красавица пленяет Рыцаря, команда, показавшая Красавицу, получает очко. Если команды показывают одинаковые фигуры, объявляется ничья. Командам дается 30 секунд, чтобы выбрать, какую фигуру будут показывать. По моему сигналу команду поворачиваются лицом друг к другу и на счет «три» показывают фигуру, которую выбрали.

- Упражнение с лентами.

Описание игры: участники объединяются по три человека. В руки им дается лента длиной 1.5 метра. Задача: используя ленту построить букву, загаданного слова. Буква строится в вертикальном положении и должна читаться справа налево.

Постройте:

- Что купила на базаре Муха-Цокотуха. Постройте последнюю букву (Самовар) – Р
- Постройте первую букву сегодняшнего дня недели (Среда) - С
- В кого превратился «гадкий утенок»? Постройте первую букву (Лебедя) – Л
- Любимый музыкальный инструмент Садко. Постройте первую букву (Гусли) – Г

- Что просил Страшила у волшебника изумрудного города. Постройте вторую букву (Мозги) - М

Игры и упражнения на знакомство и взаимодействие предназначены для первых занятий. Цель – знакомство педагога с детьми, знакомство воспитанников друг с другом, диагностика психофизических данных обучающихся.

2 блок. *ВНИМАНИЕ*

Следующий блок, посвящен тренингам на внимание.

Проблема:

Вопросы развития внимания детей относятся к числу наиболее актуальных проблем современной педагогической науки и практики. Внимание является одним из основных условий успешной учебной деятельности. Но проблема заключается в том, что концентрируясь на занятии по указанию педагога, дети совершают волевое усилие. Волевое усилие ускоряет утомление обучающихся. Утомляясь, они становятся рассеянными, отвлекаются. В ходе тренингов на внимание, мы учимся сознательно, направлять свое внимание туда, куда нам надо удерживать его столько, сколько необходимо.

- Упражнение «Поймай хлопок» (С.В. Гиппиус)

Цель: Концентрация внимания

Описание: педагог хлопает в ладоши и дает задание поймать этот хлопок.

Именно поймать. Не хлопнуть вслед за ним, а поймать на лету, как бабочку, как муху, как мячик. Группа должна поймать хлопок, как один человек. Затем нужно добиться того, чтобы хлопок ловился мгновенно, чтобы между «вылетевшей» и «пойманной» «бабочкой» не прошло и мгновения. Крайне важен именно действенный и целенаправленный характер этого упражнения — поймать. Не позволяя ни себе, ни другим формального выполнения этого простейшего упражнения. Добиться подлинности, действенности и устойчивости внимания у всей группы.



- «Сигнал» (С.В. Гиппиус)

Цель: распределение внимания в реальной плоскости

Группа садится в полукруг, рассчитывается по порядку номеров, напротив садится ведущий и задает ритм на счет «раз-два-три - четыре»:

на 1 —все хлопают в ладоши,

на 2 - все хлопают ладонями по коленям,

на 3—взмах правой рукой,

на 4—взмах левой рукой

и так до конца упражнения. Ведущий меняет темп, участники должны следить за ведущим и менять темп вслед за ним.

Далее упражнение усложняется:

на 1 - все хлопают в ладоши,

на 2 —хлопок по коленям,

на 3—взмах правой рукой и ведущий называет себя: «ведущий»,

на 4—взмах левой рукой и ведущий называет любой номер, например: «десятый».

В ответ названный номер из группы отвечает:

на 1 - хлопают в ладоши,

на 2 раз—хлопок по коленям,

на 3—взмах правой рукой и десятый номер называет себя «десятый»,



на 4—взмах левой рукой и десятый номер называет любой другой, например: «первый» и так далее.

Далее упражнение еще усложняется. Тот, кто не уложился в ритм, назвал несуществующий номер, выбывает из игры и каждый раз ведущий заново начинает упражнение, не называя номеров, которые выбыли из игры.

3 блок. *ФАНТАЗИЯ И ВООБРАЖЕНИЕ.*

Нашему обществу необходим человек, который бы умел владеть проблемой творчески, без предварительной подготовки, умел принимать неординарные решения. А фантазия и воображение – неотъемлемая часть творческого процесса. Вот несколько подобных упражнений:

- Игра «Скульптор и глина» (М.Кипнис)

Участники распределяются парами и занимают свободное место в зале. Договариваются между собой, кто из них «Скульптор», а кто - «Глина».

Скульпторы лепят из Глины: скульптуру спортсменов. Время на исполнение три минуты. По истечению времени изваяния застывают. Наступает время для прогулки по саду скульптур – приглашаем всех ваятелей полюбоваться работой коллег. Давайте попробуем разгадать замысел авторов. Хорошо если ваша догадка совпадет с замыслом скульптора. Затем участники меняются ролями. Примечание: выбирается несколько экспертов, которые отгадывают, что слепил Скульптор. После разгадки Скульптора (Глина) расколдовывается и перестает сохранять позу.

- «Музыка».

Цель: *развитие ассоциативного воображения*

Понадобится магнитофон. Подбирается несколько выразительных музыкальных фрагментов. Участники слушают музыку и рассказывают, что

или кого они в ней услышали и представили. После повторного прослушивания предлагается либо нарисовать услышанный образ, либо изобразить его в движении под музыку.

- Игра «Аплодисменты» (К.Фопель)

Сегодняшняя встреча прошла активно и плодотворно, и каждый заслужил аплодисменты. Давайте все сделаем общий круг. Кто-то один начинает: подходит к какому-нибудь из участников, смотрит в глаза и дарит ему свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем они оба выбирают следующего человека, подходят к нему и аплодируют. Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбрать следующего. Таким образом, игра продолжается, а овации становятся все громче и громче.

Сегодняшняя встреча прошла активно и плодотворно, и каждый заслужил аплодисменты. Давайте все сделаем общий круг. Кто-то один начинает: подходит к какому-нибудь из участников, смотрит в глаза и дарит ему свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем они оба выбирают следующего человека, подходят к нему и аплодируют. Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбрать следующего. Таким образом, игра продолжается, а овации становятся все громче и громче.

4. РЕФЛЕКСИЯ.

Мастер класс подходит к завершению. Как вы думаете, возможно, ли применять представленные игры и тренинги на занятиях в творческих объединениях, не связанных с театральной деятельностью. Что-то взяли полезного для себя? Выскажите, пожалуйста, свои мнения.

Завершить нашу встречу хотелось бы такими стихами:

Век XXI – век открытий,

Век инноваций, новизны,

Но от педагога лишь зависит,



Какими дети быть должны.

Желаю вам, чтоб дети ваши

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов

В век инноваций, новизны!

Всех благодарю за активную работу. Надеюсь, эти знания пригодятся вам в вашей педагогической деятельности. Спасибо за внимание.

Список литературы

1. Гиппиус С.В. Актерский тренинг. Гимнастика чувств. СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2009.
2. Кипнис М. Актерский тренинг. 128 лучших игр и упражнений для актера, режиссера, тренера. М.: АСТ; СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2009.
3. Чуриков А.; Снегирев В, Копилка для тренера: Сборник разминок, необходимых в любом тренинге. - СПб.: Речь, 2007.
4. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие: Пер. с нем.— М.: Генезис, 1998

