**МБУ ДО** «**Детско-юношеский центр»**

**ПДО Михайловская И.В.**

**Мастер- класс**

**«Игровые технологии в дополнительном образовании»**

**Место проведения:** «Детско-юношеский центр», кабинет №

**Аудитория:** педагоги дополнительного образования

**Продолжительность:** 45 минут

**Структура мастер-класса:** включает в себя два блока организационно-теоретический и практический

**Методическое оснащение**

**Методы:** словесный, наглядный, практический, интерактивный.

**Педагогические приемы предусматривают:** свободу выбора (в любом действии существует право выбора), открытость (не просто обучать, а ставить проблемы решение которых надо найти сообща), деятельность

 ( применение полученных знаний на практике в игре), обратная связь (необходимо постоянно держать под контролем весь игровой процесс, используя приемы обратной связи.

**Оборудование:** проектор, экран, ноутбук**,** музыкальное сопровождение, ушки медведей или маски, фломастеры, бумага А4 формат, газеты.

**Цель:** повышение у педагогов интереса к использованию игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; познакомить педагогов с особенностями организации игровой деятельности в ДО.

**Задачи:**

- познакомить участников мастер-класса с методами и приемами, применяемыми в игровых технологиях;

- способствовать развитию творческой активности ПДО;

- повысить уровень профессиональной компетенции педагогов, их мотивацию на системное использования игровых технологий.

- *рефлексия собственного педагогического, профессионального мастерства участниками мастер-класса.*

**Ожидаемый результат:** участники мастер – класса получат знания о применение игровых технологий в учебно-воспитательном процессе детского объединения, смогут использовать приобретенные знания и приемы в своей практике или сопоставят свой уровень и формы работы с представленными на мастер – классе.

**Ход мастер-класса**

**Организационно-теоретический блок**

Добрый день! Уважаемые коллеги, приятно видеть Вас в этом кабинете, на нашем мастер классе, посвященном игровым технологиям. Надеюсь, он для вас будет интересным и полезным, а самое главное принесет море положительных эмоций, и вы останетесь довольны проделанной работой.

Игра – одно из самых древних занятий людей. Наверное, с появлением на земле человека у него родилась потребность играть. Люди всегда играют с удовольствием. В игре происходит освоение ими новых социальных ролей, самореализация, приобретение нового социального опыта. Игра увлекает и включает человека в новые для него отношения.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению **игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.**

Выделяют **следующие функции игры:**

• социокультурная (игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные процессы, влияющие на формирование ребенка);

• межнациональная коммуникация (игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни);

• самореализация ребенка в игре (игра позволяет с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостаточность опыта);

• коммуникативная (любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное качество коммуникативных связей);
• диагностическая (игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека);

• игротерапевтическая (игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении);

• коррекционная (игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные);
• развлекательная (игра – единственная деятельность, которая выводит ребенка за рамки его непосредственного опыта, и любое место, занимаемое им в игре, уникально).

Таким образом, игра - это особый вид деятельности, так как во-первых, в ходе игровой деятельности личность упражняется и развивается, во-вторых, игра дает возможность каждому ребенку приблизится к миру взрослых в некоторой степени подготовленным, овладевая познавательной, трудовой, спортивной и др. деятельностями, в-третьих, игра самый демократичный вид деятельности, в которой равенство гарантируется ролевым распределением.

**Поэтому при подготовке любого типа игры необходимо учитывать ряд обязательных требований:**

**- игра не может возникнуть из не откуда должна обязательно быть предыстория события;**

- предъявлены четкие инструкции;

- предъявлен четкий инструктаж по ТБ и правил поведения;

- определены критерии оценки;

- созданы команды участников игры или выбраны ведущие;

Когда все критерии обговорены участниками, можно начинать игру.

**Практический блок**

Прежде чем мы с вами перейдем к игровой деятельности я бы хотела узнать «Какое настроение у вас сейчас?» Игра «Радужное настроение»

Перед вами лежит листок с рисунком радуги. Выберите цветную полоску на радуге, которая вам больше всего понравилась именно в данный момент. Теперь вы можете на следующем слайде прочитать толкование цвета ( приложение 1).

Уважаемые коллеги , мы переходим с Вами к практической части нашего мастер-класса. (Приложение 2)

**Игра «Домино»**

**Игра «Медведь Гризли»**

Игра «Ромео и Джульетта»

Игра «Намастэ»

Игра «Агент 007»

Игра «Индийский футбол»

**Игра «Мой лучший друг»**

**Преимущества игр**

1 Полученные в процессе игры опыт и переживания запоминаются и сохраняются в течение длительного времени.

2 Участники игры получают положительные эмоции.

3 Игра дает возможность понять, как чувствуют себя другие люди, попадая в конкретные ситуации

4 Игра предоставляет возможность участникам усвоить и закрепить различные модели поведения

**Рефлексия:** Уважаемые коллеги, мне бы хотелось узнать Ваше мнение о сегодняшнем мастер классе, просим вас на радуге дописать предложения! Мы отлично с Вами сегодня поработали, до новых встреч!

**Литература**

1.Г.К. Селевко «Современные образовательные технологии», М. 2006.
2. Н.Е. Щуркова «Практикум по педагогической технологии», М. 2001

3.Н.Е. Щуркова « Игровые методики». М.: Педагогическое общество России. 2001 г.

4.В.М.Лизинский «Диагностико-аналитические процедуры и активно-игровые формы». М., 1996 г.

5. Б.В.Куприянов , Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001 г.

6.Интернет ресурсы

Приложение 1

**Значение цвета**

Красный – жизненная сила, активность, стремление добиться успеха в любых начинаниях, богат ассоциациями

Оранжевый – цвет теплоты, энергии и силы, символизирует направленность на взаимодействия и успех, усиливает активность

Желтый – символ лёгкости и радостного восприятия окружающего, открытый для общения, вызывает желание действовать

Зеленый – цвет упорства и твердости, способствует повышению уверенности в себе, богат многочисленными ассоциациями

Голубой – спокойный, содействует сентиментальному настроению не активен.

Синий - цвет покоя, постоянство и расслабления, не импульсивен, сначала все анализирует.

Фиолетовый- олицетворяет все не стандартное, цвет нашей фантазии, волшебства и магии, тревожность.

*Приложение 2*

**Игра « Особое домино»**

**Цель игры**: способствовать формированию межличностных, доброжелательных отношений учащихся.

**Задачи:** способствовать сплочению детского коллектива, развивать доверие между ребятами; содействовать формированию навыкам коммуникативного, толерантного общения

**Ожидаемые результаты:** умение преодолевать проблемы в общении со сверстниками и взрослыми; умение общаться, проявляя положительные эмоции; создание положительных ситуаций общения.

**Ввод в игру**

Ребята я предлагаю Вам принять участия в очень интересной игре«Особенное домино». Мы все вместе составим один большой круг, состоящий из «камней», соприкасающихся половинками с одинаковым количеством точек, связывающий нас между собой. Вы сейчас сможете понять и увидеть, что мы с Вами все разные, но у нас есть очень много общего. Сейчас я расскажу вам, как должна протекать эта игра.

 **Правила игры:** первый участник (желательно - ведущий) становится в центр и называет две свои характеристики - «С левой стороны, я ношу очки, а с правой - люблю мороженое». Участник, который тоже носит очки или тоже любит мороженое подходит к первому участнику и берет его за руку, говоря, например «С правой стороны, я люблю мороженое, а с левой стороны - у меня есть собака». Игра продолжается, пока все участники не станут частью домино. Возможны вариации в самом построении домино - можно построить круг или типичную «доминошную» структуру, участники могут браться за руки, обниматься, стоять или лежать на полу, и т.д.

Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности. ***Например:*** *можно использовать по изучению правил дорожного движения детям предлагается выстроить домино по одной группе дорожных знаков, или правил поведения в автобусе, транспорте и т.д. Начальная фраза будет: «Я с левой стороны знаю предупреждающий знак дети а справой знак запрещающий «движение пешеходов запрещено»: «Я с левой стороны в автобусе не пью сок, а справой уступаю место старшим»*

**Игра «Медведь Гризли»**

**Цель игры**: способствовать формированию межличностных, доброжелательных отношений учащихся.

**Задачи:** способствовать сплочению детского коллектива, развивать доверие между ребятами; содействовать формированию навыкам коммуникативного, толерантного общения.

**Ожидаемые результаты:** умение общаться, проявляя положительные эмоции; создание положительных ситуаций общения.

**Ввод в игру**

Ребята далеко, далеко на крайнем севере живут белые медведи. Это очень веселые медведи, их любимое занятие это танцы на воде. Они включают музыку и танцуют. (ведущий показывает движения) а когда музыка затихала ,белые медведи запрыгивают на льдину, но не просто так, а надо высоко прыгнуть и хлопнуть в ладоши, это надо для того чтобы льдина не перевернулась. Но рядом с льдинами есть скала и там живет медведь гризли, он совсем один и ему конечно скучно. И поэтому медведь гризли придумал как ему не скучать в одиночестве. Он как затихала музыка выходил на охоту и ловил белых медведей которые не успевали запрыгнуть на льдину. Медведь Гризли уводил их к себе в пещеру а наследующий день они уже выходили на охоту вдвоем.

**Правила игры:** Ведущий игры –медведь Гризли, на пол стелются газеты и дети танцуют под музыку вокруг газет, как только музыка затихает дети запрыгивает на газеты но кто не успел или запрыгнул не хлопнув уходят с медведем гризли и становятся тоже медведями Гризли.

*Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности.****Например*** *можно использовать по изучению правил дорожного движения: на льдинах написать группы знаков и участник должен запрыгнуть именно на свою льдину. Можно играть без сопровождение музыки ориентируясь на демонстрацию знаков разрешено движения белые медведи танцуют запрещено медведь гризли выходит на охоту.*

**Игра «Мой лучший друг»**

**Ввод в игру**

В далекой, далекой галактике в космическом пространстве бороздили ракеты с разных планет. У всех космических жителей был разный язык общения, и поэтому очень трудно было понять доброжелательно ли относятся космический сосед или он хочет завоевать вашу ракету или планету. И собрался межгалактический совет и решил, что лучше всего начинать общения это с нарисованного портрета своих соседей.

**Правило игры** участники садятся друг напротив друга берут фломастер и белый лист бумаги и кладут лист бумаги на голову и рисуют своего соседа напротив, на своем листе бумаги, который лежит на своей голове.

*Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности.****Например:*** *можно использовать по изучению правил дорожного движения дети рисуют дорожный знак, который закреплен на участнике напротив.*

 **Рефлексивный этап**

 В заключительной части любой игры надо с учащимся обязательно проговорить самые запоминающие аспекты, моменты и подвести их к начальной цели игры.

**Например вопросы для обсуждения:**

1. Что участники чувствовали, пока ждали, что к ним кто-нибудь «прицепится»;

2. Старались ли они называть самые распространенные характеристики или, наоборот, им хотелось чем-то выделиться;

3. Что нового они узнали друг о друге;

4. Что они чувствовали, когда узнавали, что кто-то в группе похож на них;

5. Что они чувствовали, когда узнавали, что кто-то на них не похож;

6. Хорошо или плохо, что в группе есть столько разных людей. Почему?

7. Важно ли дружить с разными детьми или надо только дружить с похожими на себя?

8. Дружба зависит от того где проживает друг?

9. нужно ли помогать и поддерживать своего товарища, если вы в команде? и т.д.

**Доклад**

Добрый утро! Уважаемые коллеги, приятно видеть Вас в этом кабинете, на нашем мастер классе, посвященном игровым технологиям. Надеюсь, он для вас будет интересным и полезным, а самое главное принесет море положительных эмоций, и вы останетесь довольны проделанной работой.

 Структура мастер-класса: включает в себя два блока организационно-теоретический и практический. В организационно теоритическом поставлена цель,задачи для ее достижения, также представлен к вниманию виды игр и функциональное их предназначение в жизни ребенка. Я предлагаю вам пропустить теоретический блок в связи с тем что у нас время ограничено. Вы можете более подробно ознакомиться с выше перечисленным в печатной разработке. А вот практический блок остановимся по подробней.

**И так начинаем** уважаемые коллеги. Я придерживаюсь такого мнения, что для продолжения нашей работы на позитивной ноте мне надо узнать какое у вас эмоциональное состояние предлагаю к вашему вниманию «Радужное настроение»

**Перед вами лежит** листок с рисунком радуги. Выберите цветную полоску на радуге, которая вам больше всего понравилась именно в данный момент. Коллеги меня интересует кто выбрал желтый цвет? Красный?Оранжевый?

Теперь вы можете на следующем слайде прочитать толкование цвета .

Уважаемые коллеги к вашему внимания я представляю

**Игру « Особенное Домино»**

**Что самое важное в начале игры – это заинтересовать детей. А как мы можем их заинтересовать по моему мнению это интересной историей!**

**Ввод в игру**

В некотором царстве в некотором государстве у жителей страны Домино очень часто случался торнадо, ветер такой силы что мог унести и домики и животных и самих жителей, и для того чтобы торнадо не смог их унести они придумали игру «Особое домино» Дозорный как только увидит на горизонте вихри торнадо начинал быстро кричать я с левой стороны люблю есть мороженное, а справой люблю собак……..

 **Правила игры:** первый участник (желательно - ведущий) становится в центр и называет две свои характеристики - «С левой стороны, я ношу очки, а с правой - люблю мороженое». Участник, который тоже носит очки или тоже любит мороженое подходит к первому участнику и берет его за руку, говоря, например «С правой стороны, я люблю мороженое, а с левой стороны - у меня есть собака». **Игра продолжается, пока** все участники не станут частью домино. Возможны вариации в самом построении домино - можно построить круг или типичную «доминошную» структуру, участники могут браться за руки, обниматься, стоять или лежать на полу, и т.д.

*Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности.*

*Например: можно использовать по изучению правил дорожного движения детям предлагается выстроить домино по одной группе дорожных знаков, или правил поведения в автобусе, транспорте и т.д. Начальная фраза будет: «Я с левой стороны знаю предупреждающий знак дети а справой знак запрещающий «движение пешеходов запрещено»: «Я с левой стороны в автобусе не пью сок, а справой уступаю место старшим»*

**Игра «Медведь Гризли»**

Цель игры: способствовать формированию межличностных, доброжелательных отношений учащихся.

Задачи:

-способствовать сплочению детского коллектива, развивать доверие между ребятами;

- содействовать формированию навыкам коммуникативного, толерантного общения

Ожидаемые результаты:

• умение общаться, проявляя положительные эмоции;

• создание положительных ситуаций общения.

**Ввод в игру**

Ребята далеко, далеко на крайнем севере живут белые медведи. Это очень веселые медведи, их любимое занятие это танцы на воде. Они включают музыку и танцуют. (ведущий показывает движения) а когда музыка затихала ,белые медведи запрыгивают на льдину, но не просто так, а надо высоко прыгнуть и хлопнуть в ладоши, это надо для того чтобы льдина не перевернулась. Но рядом с льдинами есть скала и там живет медведь гризли, он совсем один и ему конечно скучно. И поэтому медведь гризли придумал как ему не скучать в одиночестве. Он как затихала музыка выходил на охоту и ловил белых медведей которые не успевали запрыгнуть на льдину и хлопнуть в ладоши. Медведь Гризли уводил их к себе в пещеру а наследующий день они уже выходили на охоту вдвоем.

**Правила игры:** Ведущий игры –медведь Гризли, на пол стелются газеты и дети танцуют под музыку вокруг газет, как только музыка затихает дети запрыгивает на газеты но кто не успел или запрыгнул не хлопнув уходят с медведем гризли и становятся тоже медведями Гризли.

Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности.

*Например можно использовать по изучению правил дорожного движения: на льдинах написать группы знаков и участник должен запрыгнуть именно на свою льдину. Можно играть без сопровождение музыки ориентируясь на демонстрацию знаков разрешено движения белые медведи танцуют запрещено медведь гризли выходит на охоту*

**Игра «Мой лучший друг»**

**Ввод в игру**

В далекой, далекой галактике в космическом пространстве бороздили ракеты с разных планет. У всех космических жителей был разный язык общения, и поэтому очень трудно было понять доброжелательно ли относятся космический сосед или он хочет завоевать вашу ракету или планету. И собрался межгалактический совет и решил, что лучше всего начинать общения это с нарисованного портрета своих соседей.

**Правило игры** участники садятся друг напротив друга берут фломастер и белый лист бумаги и кладут лист бумаги на голову и рисуют своего соседа напротив, на своем листе бумаги, который лежит на своей голове.

*Данная игра адаптируется к разным направлениям обучающей деятельности.*

*Например: можно использовать по изучению правил дорожного движения дети рисуют дорожный знак, который закреплен на участнике напротив.*