

**Конкурс педагогических достижений Санкт-Петербурга**

**Номинация «Наставник»**

**Подноминация «Наставник будущих педагогов»**

Участник конкурса:

**Бучель Евгений Александрович, педагог – организатор государственного бюджетного общеобразовательного учреждения школы № 219 Красносельского района Санкт-Петербурга**

**Разработка мастер - класса**

**«Игра – это серьёзно»**

**Санкт-Петербург**

**2023**

**Аннотация**

Данная методическая разработка предназначена для обучающихся 10 класса психолого-педагогического направления общеобразовательной школы (или объединение дополнительного образования социально-педагогической направленности).

Исследовательский метод, как способ организации творческой деятельности обучающихся по решению новых для них задач, есть прекрасный инструмент педагога – организатора. При их выполнении обучающиеся должны самостоятельно овладевать элементами научного познания: осознавать проблему, выдвигать гипотезу, строить план ее проверки, делать выводы, находить решения. Исследовательский метод помогает сформировать у обучающихся познавательный интерес, положительную мотивацию к процессу обучения, облегчает процесс запоминания информации. Главная особенность этого метода показать и обучить старшеклассников видеть проблемы, уметь самостоятельно ставить задачи.

Основываясь на вариативных принципах анимационной педагогики возможно создание новых версий игровых, практических или коммуникационных ситуаций, аттракционов, игр, площадок. В формате данного занятия в соответствии с дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Я – Вожатый» реализуется психолого-педагогическая задача: создать на занятии ситуацию удовлетворения обучающихся педагогическим поиском и успехами в обучении.

**Пояснительная записка**

**Актуальность.** ФГОС среднего общего образования ориентирован на становление следующих личностных характеристик выпускника («портрет выпускника школы»):

− креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир, осознающий ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества;

− владеющий основами научных методов познания окружающего мира;

− готовый к сотрудничеству, способный осуществлять учебно-исследовательскую, проектную и информационно-познавательную деятельность;

− уважающий мнение других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигающий взаимопонимания для успешного взаимодействия;

− подготовленный к осознанному выбору профессии, понимающий значение профессиональной деятельности для человека и общества.

**Цель:** приобретение обучающимися комплекса функциональных навыков исследования как универсального способа получения новых прочных знаний.

**Задачи:**

1. Образовательная: обучение навыкам самостоятельной поисково-исследовательской деятельности; обучение педагогическим навыкам, а также, навыкам в области педагогической анимации и игротехники.
2. Развивающая: развитие способности к исследовательскому типу мышления, активизации личностной позиции обучающегося в образовательном процессе.
3. Воспитательная: повышение уровня воспитанности, эрудиции, наблюдательности, логического мышления, общей и коммуникативной / речевой культуры, развитие интереса, устойчивой мотивации к выбранному направлению деятельности.

**Методологическая составляющая разработки**: исследовательский метод, как способ организации творческой деятельности обучающихся по решению новых для них задач; кейс-метод как педагогическая технология, отличительной особенностью которого является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни, при этом сама проблема является актуальной на сегодняшний день и может иметь несколько решений.

**Формы организации учебной деятельности**: групповая (работа в парах), индивидуальная, фронтальная.

**Методы:** исследовательский, частично-поисковый, практический, контроля и самоконтроля.

**Целевая возрастная группа**: обучающиеся 10 класса.

**Планируемые результаты:** сформированные представления о методах педагогического исследования (наблюдение, эксперимент, анализ информации), интерес, устойчивая мотивация к занятиям проектно-исследовательской и педагогической деятельностью.

Используемые педагогические технологии: интерактивные, личностно-ориентированные, игровые педагогические технологии.

**Междисциплинарные связи:**

Обеспечивающие: «Педагогика / анимационная педагогика», раздел авторской дополнительной программы «Я – Вожатый».

Обеспечиваемые:

Подраздел темы «Педагогика / анимационная педагогика», раздел авторской дополнительной программы «Я – Вожатый»: «Игра и игротехники».

Подраздел темы «Коммуникация», раздел авторской дополнительной программы «Я – Вожатый»: «Привлечение и удержание внимания участников игрового и педагогического процесса»

Подраздел темы «Актёрские навыки», раздел авторской дополнительной программы «Я – Вожатый»: «Мастерство ведущего».

**Тип занятия**: передача готового педагогического опыта в формате мастер-класс.

**Дидактические средства:**

Презентация по теме «Игра – это серьёзно» (приложение 1)

**Оборудование:**

ТСО: компьютер, мультимедиа проектор, игровые наборы «Крестики-нолики», «Морской бой», «Кубики Блума», «Лестница ответов»

**Продолжительность занятия:** 30 минут.

**Ход мастер - класса по теме «Игра – это серьёзно»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Элемент занятия** | **Вид деятельности** |
| 1 | **Организационный момент** | Слово учителя: приветствие, (30 сек.) |
| 2 | **Актуализация опорных знаний**  Вопросы для актуализации знаний:   1. Что такое игра? Игра по правилам «Лото», с выходом в занятие | Блиц-опрос (1 мин.) + деление на группы (1 мин.) |
| 3 | **Получение, обработка и обобщение знаний**   1. Особенность игры 2. Игра по правилам 3. Пример игровой задачи / вариативность 4. Количественное изменение в игре 5. Игра – всегда решает задачи 6. Что такое игра с точки зрения психологии и что такое игра с точки зрения педагогики, особенности восприятия процесса игры в анимационной педагогике? 7. Какие варианты игры могут быть в анимационной педагогике?   \* ПОДАРИТЬ «Х/О» !!!  Спросить где ещё можно будет поиграть в это?  Спросить хотелось бы детям попробовать составить такой вариант игры и быть ведущим? | Слово учителя:  Озвучить основные задачи и приёмы педагогической анимации (5 мин.)  Апробировать прием в игре «крестики - нолики»  \*ключевое – игра «Х/О» зародилась в Индии – 3000 лет назад, стала прародителем вариантов игр, которые , в итоге переросли в шахматы и шашки.  В чём возможность данных вариаций.  Давайте попробуем поиграть!  Определить / через лото/  кто начнет отвечать на вопросы о играх. |
| 4 | **Работа с педагогическим кейсом или игровой задачей «Задания-вопросы для игры «Морской бой»**   1. Получение задания 2. Работа в группе над решением (с учетом полученного на занятии материала и наличия дидактики, а так же, оборудования) | Формирование проекта педагогической разработки в области анимационной педагогики (5 мин.)  \* ключевое – в 1870 г бурлак Пётр Кондратьев придумал игру. |
| 5 | **Презентация решений** | Ответы групп с пояснением их вопросов к игре «Морской бой» и проработка одного «тура» (10 мин.) |
| 6 | **Рассмотрение варианта для развития критического мышления, посредством «Кубиков Блума»**  1.Получение задания  2. Работа в группе над решением (с учетом полученного на занятии материала и наличия дидактики, а так же, оборудования) | 10 мин  \*ключевое-  Существует много игр, и они могут использоваться в самых разных формах и в разных ситуациях.  Я играю и преподаю давно, но бывают моменты, когда трудно придумать что-то новое…  Кубики Бенджамина Блума, придуманные им в 1960, тоже вариативная версия  (Место. Урок. Игра)  Разделить.  Записать то, что в итоге сложилось.  Порассуждать как это можно реализовать. |
| 7 | **Рефлексия**  Подведение итогов занятия  Осознание обучающимися своей деятельности, самооценка деятельности. Предлагается возможность разместить магнитик-участника на «Лестнице ответов» | 1,5 мин  Размещение магнитиков на выходе из аудитории |
| 8 | **Подведение итогов занятия**  Анализ проделанной на уроке работы подведение итогов деятельности педагога | Выполняется педагогом для самоанализа деятельности и внесения корректировок |

**Опорный конспект**

1. Добрый день, ребята, сегодня у нас с вами занятие. Проведу его я, педагог – организатор школы № 219 Бучель Евгений Александрович.

2. Внимание на экран. Как вы думаете, какое слово объединяет эти картинки? (картинки объединяет слово «Игра»).

У.: отвечают с места.

3. Всё верно – именно о игре мы с вами сегодня и поговорим, но рассматривать мы её, игру, будем с педагогической точки зрения.

(Далее педагог использует вопросы, изложенные в пункте «Вопросы для актуализации знаний»)

4. Теперь я предлагаю вам разобрать вот эти вопросы:

* Особенность игры (сопровождается слайдами презентации 1,2)
* Игра по правилам (сопровождается слайдами презентации 3,4)
* Пример игровой задачи / вариативность (сопровождается слайдами презентации 5,6).
* Количественное изменение в игре (сопровождается слайдами презентации 7,8).

Игра – всегда решает задачи (сопровождается слайдами презентации 9,10).

1. Далее нам с вами нужно будет попробовать, а сможете ли вы, узнав так много об игре, сами создать игру или игровое задание для ребят, обучающихся в начальной школе. Мы разделимся на группы (проверить число групп и число участников в них можно спросив у учащихся в какое время года они родились, чтобы сформировать группы, приблизительно одинаковые по количеству участников). Но при выполнении задачи вы должны учитывать, что наш урок – не бесконечен и на решение вашей группе отводится 10 минут.
2. После чего ваша группа расскажет нам свою идею – решение задания в конверте.

Проводится раздача конвертов с кейсовыми заданиями для работы с педагогическим кейсом или игровой задачей.

* Получение пакета – задания.
* Работа в группе над решением (с учетом полученного на занятии материала и наличия дидактики, а также, оборудования).

1. Наше время подошло к концу, и я предлагаю, начав с (называется время года) выслушать ваши идеи.

У.: Презентуют свои идеи по очереди (по ходу календарного года)

9. Вы большие молодцы, у вас прекрасные идеи, кое-что из придуманного сегодня, я и сам обязательно попробую. А теперь я прошу вас заполнить листки «обратной связи», чтобы я понимал, как прошел сегодняшний урок.

10. Я благодарю вас за работу на уроке! Каждому из вас полагается сувенир на память (получение сувениров) До свидания!