

Управление образования Северо-Енисейского района
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Северо-Енисейский детско-юношеский центр»

**МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК:
ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГОВ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

Северо-Енисейский

2024

Сборник составлен с целью распространения педагогического опыта педагогов дополнительного образования. Содержит лучшие методические разработки мастер-классов, созданные педагогами дополнительного образования МБОУ ДО «ДЮЦ» как результат работы по самообразованию.

Составитель: Афанасьева Л.Н, методист МБОУ ДО «ДЮЦ»

Методический кабинет МБОУ ДО «ДЮЦ»

2024 год

Содержание

1. Сценарий мастер-класса по теме «Развитие креативного мышления» (автор Зукол Е.В.)с.4-7
2. Сценарий мастер-класса по теме «Пять шагов к пониманию, или драмогерменевтика» (автор Мусатова Г.С.)с.7-10
3. Сценарий мастер-класса по теме «Приемы формирования 4К: эпиграф и мгновенные сообщения» (автор Мыльникова Н.А.)с.10-13
4. Сценарий мастер-класса по теме «Как обживать тексты и смыслы с помощью драмогерменевтики» (автор Липатова И.И.)с. 13-23
5. Сценарий мастер-класса по теме «Творческая артель – коллективная форма обучения» (автор Саядян Т.Д.) с.24-28
6. Сценарий мастер-класса по теме «Применение дидактического синквейна в обучении детей шахматам» (автор Шайхразеев Р.И.) с.28-33

Мастер-класс на тему «Развитие креативного мышления»

Автор Зукол Е.В.

Цель: Сформировать у участников мастер-класса представление о новых приемах развития креативности у обучающихся ДООП «Робототехника».

Оборудование: компьютер, презентация, экран и проектор.

Ход мастер-класса

1. Представление опыта.

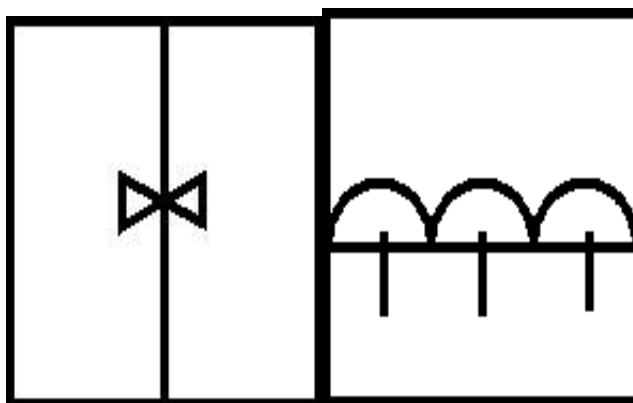
Педагог: Добрый день, уважаемые коллеги, я рада приветствовать вас на своем мастер-классе! Я педагог дополнительного образования Зукол Елена Валерьевна и реализую дополнительную образовательную программу «Робототехника».

Сейчас очень много говорят о том, что важно формировать у детей не только «жесткие», но и «гибкие навыки» (софт скилс), так как «гибкие навыки» помогут им приспособиться, адаптироваться и стать успешным человеком во взрослой жизни.

Как же их развивать? В рамках обновления содержания дополнительного образования на своих занятиях я формирую и развиваю такие ключевые компетенции как креативность, командная работа, критическое мышление и коммуникацию. На этом мастер-классе я хочу познакомить вас с приемами по развитию креативности у детей.

Итак, в качестве разминки предлагаю сыграть в игру «Друдлы», что поможет вам также сосредоточиться и направить своё мышление в нужное направление. Друдл - это графическая головоломка, ее смысл - придумать как можно больше вариантов видения картинку, где правильного ответа просто не существует.

Посмотрите на рисунки:

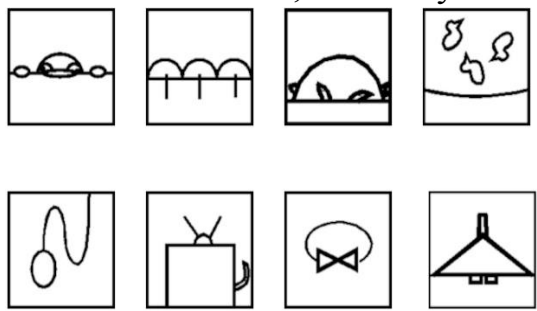


С чем у вас это ассоциируется? Как вы считаете, что это такое, что это вам

напоминает, на что похоже?..

Ответы

Таких картинок очень много, они могут быть разными:



Но для разминки достаточно брать две-три.

Более подробно я бы хотела остановиться на креативной стратегии Уолта Диснея, которую он использовал в поиске идей для создания новых мультфильмов, а я использую на своих занятиях по робототехнике. Стратегия Диснея позволяет генерировать идеи и рассматривать задачу с позиции мечты, возможностей и рисков, а также принимать взвешенное решение.

Представьте, что вы попали в дом из трех этажей. На третьем этаже находятся «мечтатели». Здесь есть только одна задача — мечтать! Творить без ограничений!

На втором этаже живут «реалисты». Они не мечтают, а трезво оценивают ситуацию.

На первом этаже разместились «критики», они ищут каждый возможный изъян в идее.

Чтобы решить поставленную задачу, вам нужно посетить каждый из этажей.

Цели использования этой стратегии - сформулировать идеи, оценить перспективы практического воплощения и попутные риски каждой из них, сделать взвешенный выбор.

2. Деятельностный этап.

Педагог: Для того, чтобы закрепить эту стратегию на практике, предлагаю поработать в двух командах по 4 человека. Я ставлю перед вами задачу: сделать фантастическое животное из набора Lego.

Здесь на этапе постановки задач будем использовать технику «Ассоциация». Применяется эта техника, когда есть уже обозначенная тематика или когда на занятии вы ограничены по времени и, конечно, чтобы направить ваше мышление в нужное русло. Придумайте свои ассоциации к слову «Дракон».

Ответы по кругу (сначала отвечает одна команда, затем вторая)

Далее каждая команда работает отдельно.

Педагог: Сейчас все группы находятся на этаже мечтателей и у вас есть 2 минуты, чтобы придумать самые нестандартные, интересные идеи: нарисовать, описать фантастическое животное. Правило одно: только мечтать, критиковать вообще нельзя. Вопросы, на которые отвечают мечтатели:

Чего мы хотим?

Как это должно выглядеть?

Почему мы хотим это сделать?

Девиз мечтателей: возможно все!

Работа в командах (2 минуты)

Педагог: Следующий этаж — этаж реалистов. Следующие 2 минуты все думают о том, как реализовать то, что вы придумали на этаже мечтателей. Реалисты разрабатывают конкретные шаги по воплощению идеи, стараются посмотреть на ситуацию объективно. Они трансформируют идеи в конкретные, реально возможные действия.

Вопросы, на которые отвечают реалисты:

- Как эта идея может быть воплощена в жизнь, что для этого нужно?
- Как мы узнаем, что цель достигнута?
- Кто это будет делать?
- Когда и как мы будем работать?

Девиз реалистов: предположим, что мечта осуществима! На этом этапе отсекаются фантастические, нереалистичные, нелогичные идеи.

Работа в группах (2 минуты)

После этого 2 минуты вы проводите на этаже критиков. Критики исследуют, что не сработает, что может помешать осуществлению мечты.

Вопросы, на которые отвечают критики:

- Как идея повлияет на окружение? Как окружение может повлиять на идею?
- Почему кто-то должен заинтересоваться этой идеей?
- Каковы риски?
- Если один из шагов воплощения идеи не осуществится, как это повлияет на саму идею?

Девиз критиков: а вдруг появится проблема?..

На этом этапе отсеивается слишком рискованное, остается наиболее надежное и прагматичное. Команды выбирают одну идею из оставшихся в последнем раунде, озвучивают и комментируют ее.

Работа в группах (2 минуты)

Педагог: Представьте свои разработки.

Группы представляют результаты.

3. Заключительный этап

Педагог: Прошу вас ответить на вопросы:

Важны ли развиваемые с помощью стратегии Диснея навыки в программе Вашей направленности?

Возможно ли применять креативную стратегию Уолта Диснея на Ваших занятиях?

Мастер-класс «Пять шагов к пониманию, или драмогерменевтика»

Автор Мусатова Г.С.

Цель: демонстрация социо-игровой технологии «драмогерменевтика» при работе с текстом.

Оборудование и материалы: магнитно-маркерная доска, маркеры, тексты для каждого человека, картина Богдана Бельского «Устный счет».

Ход мастер-класса

1. Представление опыта

Педагог: Добрый день, уважаемые коллеги! Предлагаю вам побыть в предлагаемых обстоятельствах. По моему хлопку начинаем двигаться и выполнять задание. Итак, представьте, что вы:

Катаетесь на лыжах (*хлопок*),

Объединились в круг (*хлопок*),

Перешагиваете через лужи (*хлопок*),

Объединились по три человека (*хлопок*).

(Участники мастер-класса по хлопку изображают действия и выполняют задание педагога)

Педагог: Итак, у нас образовалось две команды, прошу присесть напротив друг друга.

Я очень рада видеть вас на моем мастер-классе «Пять шагов к пониманию, или драмогерменевтика». Драмогерменевтика - это педагогическая технология, разработанная Вячеславом Букатовым в рамках социо-игрового подхода. В основе данного подхода лежит принцип, согласно которому социализация-игра-обучение имеют равноправное значение. Это позволяет реализовать букатовский принцип в погоне за 133 зайцами, где заяц - это метафорическое представление занятия. Преследование разных целей на занятии позволяет достигнуть какого-либо эффекта для ребенка.

Глубже проникнуть в социо-игровую технологию нам поможет картина Богдана Бельского «Устный счет», на которой каждый из детей занимает активную позицию - это и двигательная активность, и смена ролей, и темпоритм, и мизансцена (*демонстрация картины*).

2. Деятельностный этап

Педагог: Сегодня мы попробуем пройти все пять шагов на нашем мастер-классе. Первый шаг называется «Блуждание по тексту»

Задание 1. Перед вами текст, прочитайте его и подчеркните незнакомые слова (те, что мы не используем в своей речи). У вас три минуты.

Группы выполняют задание.

Педагог: Прошу выйти из каждой группы по одному человеку и цифрой написать на доске, сколько в найденном слове букв. Остальные участники ищут по тексту слова и называют.

Представители двух групп выполняют задание.

Педагог: Второй шаг - это «Обживание материала»

Задание 2. «Найди себе пару». Прошу встать и «договориться» глазами с одним из вас – с тем, с кем вы хотите поработать в паре. Затем пересесть к этому человеку.

Участники «договариваются» глазами и пересаживаются.

Педагог: Сейчас поработаем в яндекс-поиске. Возьмите, пожалуйста, свои сотовые телефоны, откройте яндекс. Найдите значение сложных слов, которые вы подчеркнули в тексте и озвучьте.

Участники мастер-класса выполняют задание

Педагог: Третий шаг - «Смысловые связи».

Сейчас я отвернусь и покажу цифру пальцами, при этом такое же количество человек должно встать.

Участники мастер-класса выполняют задание

Педагог: У нас образовались две новые команды, пересядьте, пожалуйста.

Участники пересаживаются

Педагог: Переходим к заданию №3. На доске написано десять театральных терминов, ваша задача – запомнить как можно большее количество слов (1 минута). Затем возьмите, пожалуйста, лист бумаги и запишите те слова, что запомнили.

Участники мастер-класса выполняют задание

Педагог: Следующее задание №4 - «Первичное закрепление терминов» в форме терминологического лото. В конверте лежат карточки, определяющие значение театральных терминов. Выберите карточку, которая подходит к вашему термину, и приклейте рядом.

Участники мастер-класса выполняют задание

Проверьте правильность (дается карточка-ключ).

Педагог: Пятый шаг - «Отработка в практической деятельности» (творческая переработка информации). Перед вами скороговорки. Прочитайте их, распределите роли и покажите маленькую сценку. Работа в команде, но можно для показа привлечь другую команду.

3. Заключительный этап

Педагог: Давайте вспомним, что мы в начале занятия гнались за 133 зайцами. Скажите, кого из зайцев вам удалось поймать? Кто сегодня Ваш заяц? Новые приемы при делении на команды, пары, организация или коммуникация, новая технология или что то другое?..

Ответы коллег по кругу

Педагог: Хочу подарить вам «Пять «вредных» советов учителю, которому надоело вести скучные уроки», авторов Вячеслава Букатова и Александра Ершова.

Благодарю вас за позитивный настрой. Хорошего дня!

Мастер-класс «Приемы формирования 4К: эпитафия и мгновенные сообщения»

Автор Мыльникова Н.А.

Цель: ознакомление педагогов дополнительного образования с приемами «Эпитафия» и «Мгновенные сообщения» для повышения уровня коммуникации, критического мышления, креативности и кооперации у обучающихся.

Оборудование: сотовые телефоны у каждого педагога, видео ролики о питании «Белки», «Углеводы», «Жиры» (автор доктор-диетолог Алексей Ковальков)

Ход мастер-класса

1. Представление опыта. Обоснование основной идеи, реализуемой педагогической технологии

Педагог: Методики, техники 4К, а именно проработка в комплексе важнейших качеств современной успешной личности, формирование и развитие у обучающихся «гибких» навыков является приоритетом дополнительного образования на протяжении многих лет. Посмотреть на развитие данных качеств с помощью инновационных методов и приемов мы можем, применяя их на практике и решая, какие именно из них соответствуют вашей программе, возрасту обучающихся.

После семинара я стала применять три приема, формирующих «гибкие навыки», это «Сменные пары», «Эпитафия», «Мгновенные сообщения». Так как

считаю их наиболее приемлемыми для программы «Здоровье, красота, радость» и своих обучающихся. Каждый из нас понимает, что некоторые знания, полученные в школе в процессе жизни утрачиваются за ненадобностью, но всегда абсолютно точно востребованы умения наладить коммуникацию со всеми окружающими тебя людьми - соседями, коллегами, родственниками. Надо уметь критически воспринимать информацию, особенно с развитием технологий. Уметь создавать команду, идти к одной цели, все это необходимо нам как в семье, так и на работе. А творчество - это та компонента, которая вообще является ключевой в жизни женщины, человека в целом, возьмем хоть приготовление пищи, стиль в одежде работу. Поэтому внедрение приемов и методик по формированию и развитию у обучающихся 4К и их проработка является важной составляющей нашей деятельности по ДООП.

2. Деятельностный этап.

Участники мастер-класса садятся за три стола, до начала МК каждый член команды загружает три видео ролика о питании (автор доктор Алексей Ковальков, ролики о белках, углеводах, жирах). Заранее оговорено, что все члены мастер-класса скачивают ролики, но не просматривают.

Мотивация активной деятельности участников.

На доске открывается эпиграф: "Тем, кто считает, что у них нет времени на здоровое питание, рано или поздно придется искать время на лечение болезни", — Эдвард Стэнли.

Педагог: Прокомментируйте, пожалуйста, как вы понимаете данное высказывание? Какие еще будут предположения? Есть ли иные суждения? Кто не согласен с автором?

Обсуждение

Педагог: сегодня мы посмотрим видео-материал и обсудим тему ПП, или правильного питания. Но прежде чем мы приступим я прошу за 20 секунд придумать название вашей команде, соответствующее нашей теме.

Задание 1. Каждая команда сейчас впервые посмотрит свой видео-материал: первая - об углеводах, вторая команда о жирах, третья команда о белках (на столе лежит лист, на котором записано с какой и по какую минуту надо включить видео для знакомства).

ПРОСМОТР / 5 мин.

Задание 2. Каждый член команды должен сформулировать вывод о просмотренном - короткое сообщение (смс не более трех простых предложений). Затем он должен выбрать одного адресата сообщения из одной соседней команды (выбираем по часовой стрелке) и отправить. Таким образом, те кто смотрели видео об углеводах, всей командой по одному смс отправляют команде, смотревшей про жиры, те кто просвещался про жиры отправляет команде про белки, а 3я команда в свою очередь отправляют смс первой команде. На выполнение задания три минуты.

Команды выполняют задания.

Педагог: Итак, каждый член команды отправил свое смс об увиденном и уже получил сообщение (смс) от коллег из другой команды. Теперь всем в команде нужно прочитать друг другу данные сообщения на одну тему. Обсудим: Они перекликаются? Они отличаются по смыслу друг от друга? У вас возникло ощущение недопонимания?

Задание 3. Новое задание заключается в том, чтобы вы просмотрели теперь тот видео-материал, про который вы получили смс. Затем дополнили еще одним емким предложением только что полученное смс и отправили его теперь уже следующей команде, которая не видела ролик. И так вы отправляете смс тому же адресату, но уже на тему второго ролика.

Просмотр/ 5 мин.

Педагог: Получив новое сообщение по новой теме, которую вы еще не смотрели, авторами которого теперь являются два члена разных команд, можете ли вы сказать, что вы поняли главный вывод?

Расскажите нам всем, что главное вы осознали из «двойного» смс?

А те члены команд, которые отправляли смс, согласны ли они с этим выводом?

Возникло ли у вас желание ознакомиться с видео, которое вы еще не видели, чтобы иметь полную картину о правильном питании?

Просмотр/ 5 мин.

Задание 4. Посоветуйтесь с командой и выскажите свой вывод о правильном питании основываясь на той информации, которую вы получили.

Обсуждение: Какие затруднения могут возникнуть у людей, идущих по пути правильного питания - ПП? Готовы ли вы лично применить хоть что-нибудь из услышанного?

3. Заключительный этап

Педагог: Вернемся к нашему эпиграфу. Как вы теперь считаете, был ли прав Эдвард Стэнли, юрист и политик 19 века, говоря о принципах ПП?

Обсуждение

Педагог: Вспомните иную цитату или придумайте свое высказывание по теме о ПП, отражающее смысл изученного материала (работа в команде).

Нужно выйти и записать свою цитату под имеющимся эпиграфом.

Обмен впечатлениями.

Мастер-класс «Как обживать тексты и смыслы с помощью драмогерменевтики»

Автор Липатова И.И.

Цель: Ознакомление педагогов с технологией драмогерменевтики

Оборудование и материалы: ПК, проектор, экран, презентация, магнитная доска и маркеры, ватман, фломастеры, реквизит для мизансцен (ткань, лавровый венок, стулья, пр.)

Ход мастер-класса

1. Вступительная часть.

Педагог: Драмагерменевтика - новая форма обучения и воспитания детей. Она призвана облегчить подход понимания сложных слов. Использование такого подхода в преподавании позволяет ребятам не бояться трудных слов и быстрее их осваивать.

Слайд 2.



Педагог: Драмагерменевтика – это слово греческого происхождения. «Драма» в переводе с греческого обозначает «движение». Герменевтика – это наука о понимании. Если сложить эти два понятия, то получится «движение к пониманию». Это то, чем сегодня мы и займемся на мастер-классе - пройдем всю последовательность, весь алгоритм от незнакомого слова до осознания термина.

Драмагерменевтика - это педагогическая технология, разработанная доктором педагогических наук Вячеславом Михайловичем Букатовым. Он разработал ее в рамках социо-игрового подхода. В основе подхода лежит принцип социализации, где обучение и игра имеют равное значение. Это позволяет преследование разных целей на занятии и имеет разный эффект для ребенка. Для кого-то - это эффект в области социализации, для кого-то освоение новой предметной темы, а кто-то овладеет навыком. Для каждого это будет своё!

Слайд 3.

Социо-игровой процесс имеет три условия:

- Двигательная активность
- Малые группы переменного состава
- Смена ролей, темпоритма, мизансцен



Педагог: Социо-игровой процесс имеет три условия (двигательная активность, малые группы переменного состава, смена ролей, темпоритма, мизансцен). И сегодня мы попробуем реализовать эти принципы на мастер-классе. Эта педагогическая технология легко вписывается в образовательный процесс любой предметной области. И в театральной деятельности она, конечно, же может быть применима.

Слайд 4.

Драмогерменевтика. Этапы работы

1. Блуждание по тексту
2. Выявление странностей и многовариативности видения
3. Смена мизансцен



Педагог: То есть драмогерменевтика - это пошаговая методика. Она помогает освоить материал по терминологии театра, смысл незнакомых слов, встречающихся в текстах сценариев. Работа над терминологией - это важная компетенция любого педагога. И работа над терминами у современных детей вызывает ряд трудностей: им не нравятся громоздкие описания в словарях, не устраивает, что нужно много запоминать, заучивать и маленький словарный

запас не всегда позволяет понять суть того или иного термина. Между тем, работа над терминологией позволяет нам реализовать ряд гибких компетенций, прежде всего, это критическое мышление, развитие абстрактного, логического мышления, коммуникации, и конечно же, развитие речи.

Итак, может ли быть драмогерменевтический подход простым и интересным? Да. Сейчас я попробую вам это доказать. Сегодня мы с вами попадем в мир Древней Греции, где зарождался театр. Вы узнаете новое об устройстве древнего театра и сравните его с современным театром. То есть сейчас мы с вами начнем работать над терминологией древнегреческого театра.

2. Деятельностный этап

Слайд 5. (Блуждание по тексту)

Педагог: Шаг 1 – это блуждание по тексту.

Возьмите текст. Задание 1. В течение 10 минут прочитайте текст, найти и подчеркнуть в тексте незнакомые слова. Нельзя никому называть эти слова вслух. Время пошло.

10 минут – работа с текстом (приложение 1).

Педагог: Сколько выделили слов? Предлагаю выйти к доске по одному и написать количество найденных незнакомых слов.

Педагоги по-одному выходят к доске и записывают слова.

Выбраны слова: сцена, оркестра, театр, параскений, проэдриа

Педагог: Зачем мы это делаем? (*выявляем незнакомые слова, несколько раз приходится пробежать текст*). Так и дети в игровой форме просмотрят этот текст несколько раз! Это и есть «блуждание по тексту» - первое знакомство с незнакомыми словами и незнакомым текстом.

Тексты прочитаны и для выполнения задания №2 нам потребуется разделить на группы по желанию. Посмотрите друг на друга, кто с кем пересечется взглядом. Если связь установлена, вам нужно одновременно встать и пересечь в команды. Мы переходим ко второму шагу.

Слайд 6. («Выявление странностей»)

Педагог: Задание №2 (на взаимопонимание). Вы должны договориться и прийти к единому мнению. Представители первой и второй команды подойдите ко мне и прочитайте задание. Донесите его смысл до членов команды и выполните задание командой.

Выполняются задания

1 команда: нарисовать схему древнегреческого театра с обозначением терминов (на ватмане).

2 команда: Сравните схему древнегреческого театра с со схемой зрительного зала современного театра. В чем сходство? Обоснуйте.

Демонстрация выполненных заданий, ответы.

Педагог: Справились? А это значит, что мы переходим к третьему шагу.

Слайд 7. «3 шаг - смена мизансцен»

Педагог: Вам нужно сейчас создать инсталляцию древнегреческого театра. Договоритесь, какая команда что будет изображать, придумайте через какое действие сможете выразить содержание и восприятие текста (нужно сыграть небольшую мизансцену). Можно изобразить живую статую.

Работа в командах

Демонстрация результата

Педагог: Расскажите, что изобразили (обсуждение).

3. Рефлексия

Педагог (задает вопросы):

1. Что для вас сегодня было интересным?
2. Легко ли вы справлялись с заданиями?
3. Сможете ли вы применять эту технологию на своих занятиях?

Педагог: Древнегреческий театр – начало начал европейского театра. До сих пор в архитектуре и в современном театре соблюдаются принципы древнегреческого театра (есть партер, амфитеатр, ярусы, сцена).

Слайд 8.



Как был устроен первый древнегреческий театр

Придя сегодня в театр, мы уже знаем где и что расположено. Но как было всё устроено во времена Древней Греции?



Древняя Греция известна нам как родина театра. Само это слово можно перевести с греческого как «место для зрелищ, зрелище». Театральное искусство имело сакральное значение, ведь оно развилось из мистерий (мистических практик) в честь античных богов. Со временем его религиозную функцию дополнили культурные и развлекательные аспекты. Появились новые жанры — трагедия и комедия, авторы пьес прославились на весь мир. Наша статья покажет, как был устроен древнегреческий театр.





Именно Древняя Греция, путём проб и ошибок в итоге заложила основу для современного театра.

Сегодня театр — неотъемлемая часть культурной жизни. Его появлению мы обязаны древним грекам: именно в Древней Греции появились театральные жанры (комедия и трагедия), оформилось его устройство (сцена, зрительный зал). Греки считали театр «школой для взрослых», которая просвещает и воспитывает людей.

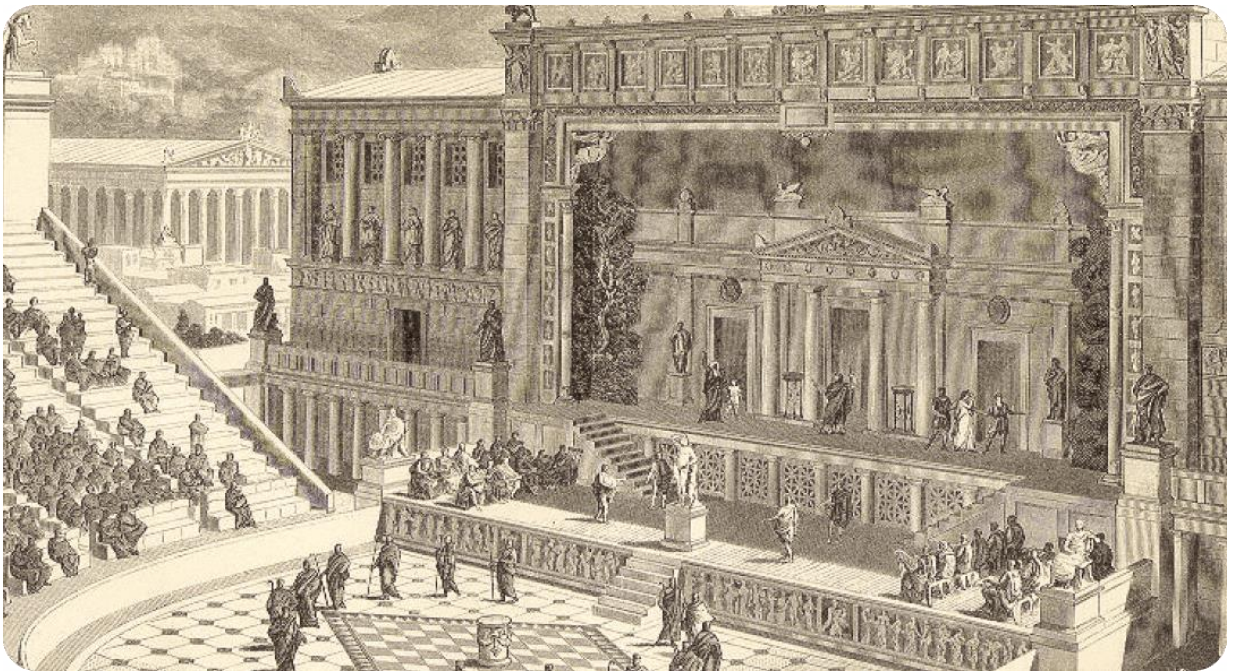
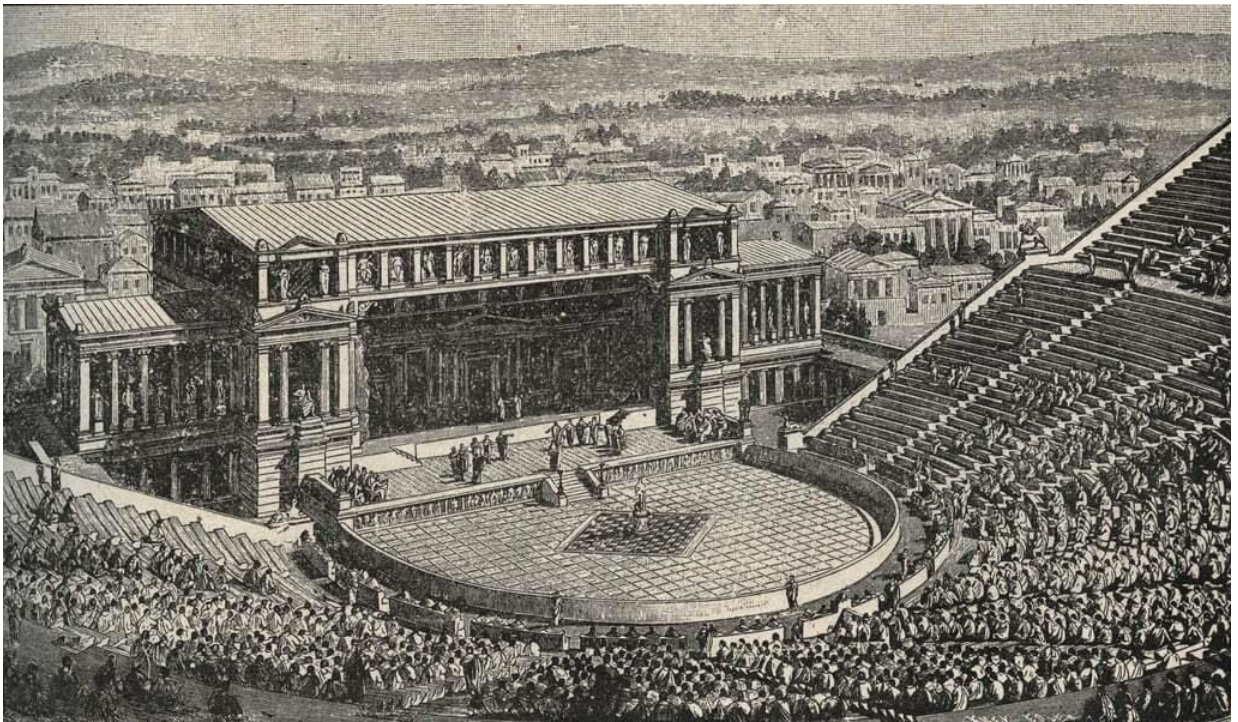
Происхождение театра

Зарождение театрального искусства связано с одним из древнегреческих праздников — Дионисиями. Большие Дионисии проходили каждую весну и завершались грандиозным пиром.

Дионисии — это масштабные торжества в честь бога виноделия Диониса, которые ежегодно проводили в Древней Греции.

Празднование было похоже на карнавал: греки облачались в замысловатые костюмы сатиров — спутников бога Диониса, полулюдей-полукозлов. Неотъемлемым элементом торжества были театрализованные представления, в которых участники разыгрывали по ролям сценки из мифов о Дионисе. Из этих сенок и берёт начало современный театр.

Как устроен древнегреческий театр



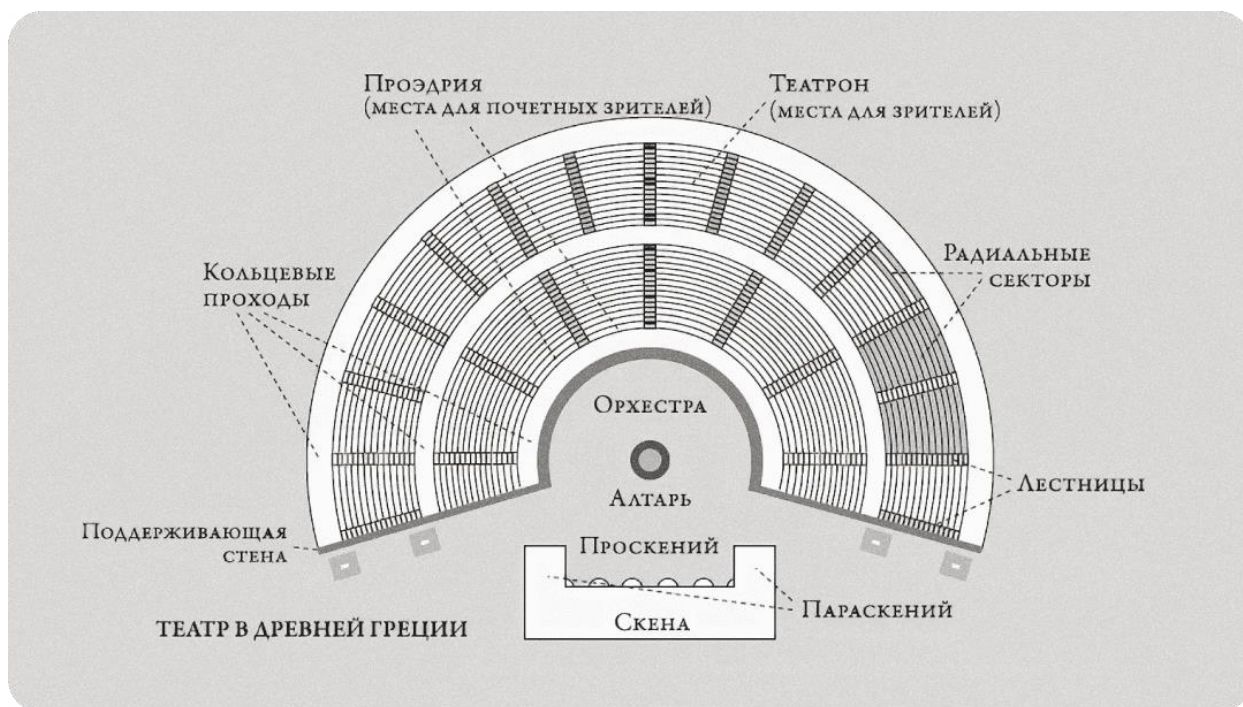
Театр Диониса в Афинах в римское время

Поскольку своим происхождением театр обязан Дионисиям, в орхестре находился небольшой алтарь, посвящённый богу Дионису. Однако к концу IV в. до н. э. театральные представления утратили связь с религиозным празднеством и стали частью культурной жизни греков.

Самым крупным в Элладе был театр Диониса в Афинах. Он был построен в V в. до н. э.

Устройство древнегреческого театра

Центральным местом театра была орхестра — круглая площадка для выступлений артистов. В Афинах орхестра располагалась перед храмом Диониса, а её центр обязательно украшал алтарь в честь божественного покровителя. Этот элемент прочно вошёл в театральную культуру Греции: даже нерелигиозные представления проходили у алтаря. На алтарных ступенях стоял главный актёр пьесы, а позже там находился флейтист, создающий музыкальное сопровождение трагедий.



Первый древнегреческий театр состоял из трёх частей: орхестры, зрительских мест и сцены. Орхестра — круглая площадка с алтарём посередине, где располагался хор. Именно он изначально был главным действующим лицом спектаклей. Хор не только пел, но и танцевал!

Зрительские же места назывались «театрон» и они охватывали в виде подковы площадку орхестры. Первое время зрителям приходилось «наслаждаться» представлениями, стоя по несколько часов! Пока не были придуманы деревянные скамьи. Но и тут было не всё в порядке.

Слово «сцена» переводится с древнегреческого как «палатка». В палатках хранили всю театральную бутафорию и именно из неё на орхестру выходили актёры. В первых театрах сцена представляла собой палатку из ткани, что оказалось непрактично и опасно. Впоследствии её заменили сначала на деревянное здание, а после и на каменное или мраморное.

Зрители наблюдали представления, сидя на скамьях. Для знатных горожан ставили роскошные, комфортные сиденья со спинками и балдахинами. Зрительные ряды разделялись проходами на секции. Чтобы вместить всех желающих, строили театроны на 17 тысяч зрителей.

Позади орхестры находилось помещение для актёров, называемое сценой. С усложнением архитектуры греческих театров роль сцены возрастала. К ней пристраивали параскении — специальные сооружения для улучшения

акустики. Передняя часть сцены служила для крепления декораций. На ней рисовали фасад античного храма для трагических постановок или жилой дом, если ставили комедию.

Театральное представление

Актёрами в греческом театре могли быть только мужчины, они же исполняли женские роли. Ещё одним обязательным атрибутом древнегреческого представления были маски: их меняли в зависимости от того, кого изображает актёр. Все маски были с раскрытым ртом, чтобы зрители могли слышать голос исполнителей. Иногда один актёр мог сменить несколько ролей за представление, а значит, и множество масок.



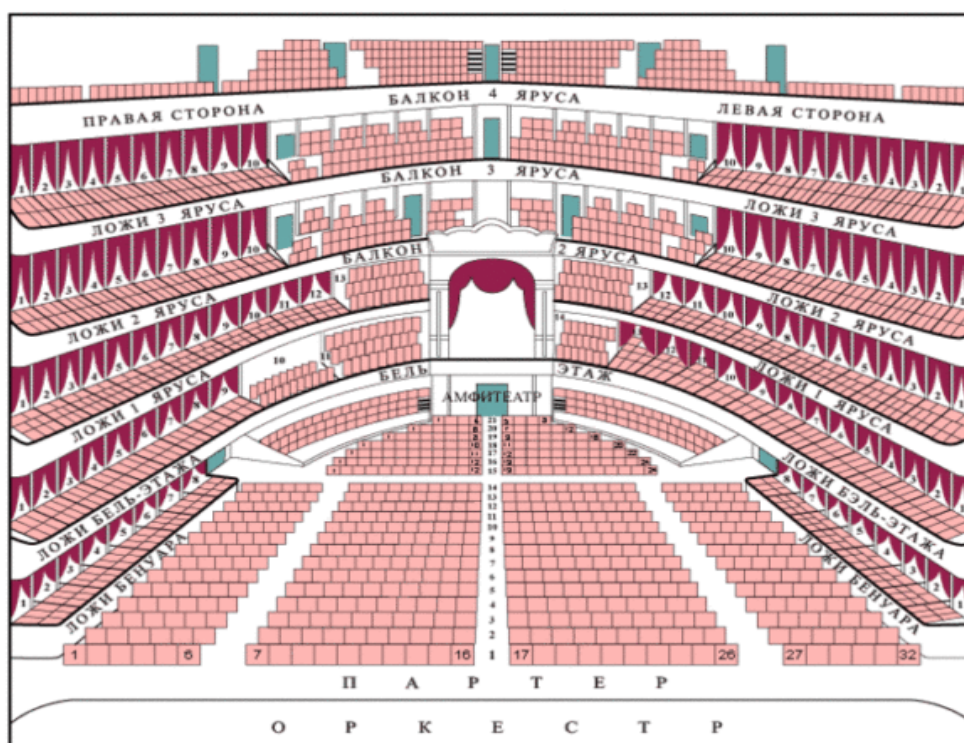
Греческие театральные маски. Неизвестный художник

Поскольку актёры, как правило, исполняли роли древнегреческих героев, костюмы должны были подчёркивать их величие. Для этого использовали специальную обувь на высокой подошве. Обычно делали костюмы в «старинном» духе, чтобы показать: события, изображаемые на сцене, происходили очень давно.

Греческий театр невозможно представить без хора. Хор исполнял песни и воплощал на сцене, в зависимости от спектакля, армию, простых горожан или друзей главного героя. Хор присутствовал на оркестре во время всего представления.

Государство способствовало распространению театральных постановок и даже выдавало средства на покупку входных билетов. Первые ряды в зрительном зале всегда были отданы почётным гостям: жрецам, спортсменам-олимпийцам, стратегам.

Современный театр



Древнегреческий театр - начало начал европейского театра. До сих пор в театре соблюдаются его принципы и в архитектуре (есть партер, амфитеатр, ярусы, сцена).

Мастер-класс по теме «Творческая артель – коллективная форма обучения»

Автор Саядян Т.Д.

Цель: Ознакомление педагогов с коллективной формой деятельности организации образования и воспитания детей.

Оборудование: интерактивная доска или экран и проектор, ноутбук, презентация.

Материалы: раздаточный материал с элементами городецкой росписи, схемы расположения узоров, гуашь, кисти, стаканы с водой, разделочные доски.

Ход мастер-класса

1. Представление опыта работы

Педагог: Добрый день, уважаемые коллеги и эксперты. *Слайд 1 презентации*

Я руковожу творческим объединением «Рукотворное чудо», в котором с детьми занимаюсь декоративно-прикладным творчеством.

Хочу представить вам мастер-класс по теме «Творческая артель». *Слайд 2*

Как вы думаете, что такое артель? (Это такая форма организации образования и воспитания детей)

Артель - добровольное объединение людей для совместной работы или иной коллективной деятельности, с общей ответственностью на основе круговой поруки. То есть один за всех, все за одного. *Слайд 3*

Одна из главных задач моей программы «Рукотворное чудо»: изучение и сохранение культурных традиций России. В программе есть раздел «Народная роспись», где мы изучаем одну из них – это городецкая роспись. *Слайд 4*

В своей работе использую следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная, групповая, коллективная. Как вы уже поняли, «Творческая артель» относится к коллективной форме. *Слайд 5*

2. Деятельный этап

Педагог: Представьте, что мы с вами собрались в творческой артели и нам поступил заказ - расписать разделочные доски городецкой росписью.

Городецкая роспись — это русский народный художественный промысел, особый вид росписи по дереву. Образцы росписи можно увидеть на слайде.

Слайд 6

Перед вами лежат заготовки разделочных досок. Наша задача: раскрасить доски в цветочном орнаменте. Городецкие цветы - это бутоны, розы, ромашки, купавки, розы. Листья в узорах изображаются группами от двух до трёх или пяти листьев. *Слайд 7*

Задание 1: Подумайте и пронумеруйте этапы, которые существуют в городецкой росписи (оживка, замалёвка, тенёвка, карандашный набросок).

Педагог: Проверим правильность ваших этапов.

Открывается слайд № 8 с ответами: 1. Карандашный набросок. 2. Замалевка. 3. Теневка. 4. Оживка.

Задание 2: Практическая работа «Городецкая роспись»

Педагог: Приступим к росписи. Садимся за стол по кругу. Пройдя один из этапов, пересаживаемся от своего рабочего места на место рядом, по часовой стрелке. Действуйте по технологической карте (Приложение 2).

Перед вами лежат образцы расположения рисунка и образцы поэтапной росписи каждого орнамента и схемами (Приложение 3).

Дается технологическая карта, образцы рисунка и схемы.

Педагоги работают по технологической карте, после прохождения одного этапа росписи пересаживаются за соседнюю работу по кругу.

3. Заключительный этап

Педагог: Вы сейчас попробовали поработать на всех этапах росписи. Прикрепите ваши работы на доску.

Все справились с работой. Отправляю ваши доски на Городецкую ярмарку. Они очень красивые, я думаю, что на ярмарке их быстро раскупят.

Творческая артель - это единая команда, которая поставила перед собой одну цель и выполняет её коллективно. Это новая форма работы, которую мы апробировали и на наш взгляд, все удалось. Вы обратили внимание, что в артелях каждый мастер выполняет работу одного из этапов.

Какой этап росписи вам больше понравился?..

На каком этапе вы хотели бы работать в артели?..

Идет беседа

Педагог: Теперь на доску прикрепите свой кружочек рядом с тем этапом, который вам больше понравился. Спасибо!

Приложение 2

Технологическая карта «Украшение разделочной доски городецкой росписью»

Этап 1.1. Рисуем набросок рисунка с помощью шаблонов (цветы)

Нарисуйте карандашом окружности (это цветы). Линии должны быть тонкие и незаметные.

Этап 1.2. Рисуем набросок рисунка (листья)

Нарисуйте карандашом листья. Городецкие листья очень разнообразны по форме, размеру и расцветке. Они почти всегда расположены группами из пяти, трех или двух листьев.

Этап 2. Замалёвка основных форм

Закрасьте круги тем цветом, какой цветок вы запланировали нарисовать, а листочки традиционным болотным цветом.

Этап 3. Переход к тенёвке

На этом этапе Вы должны вооружиться тонкой кистью и выполнить графические элементы на цветах и листьях.

Этап 4. Оживка

Оживка практически всегда выполняется белым цветом. Мотивы как бы оживают, становятся ярче и наряднее. На этом этапе необходима тонкая кисть.

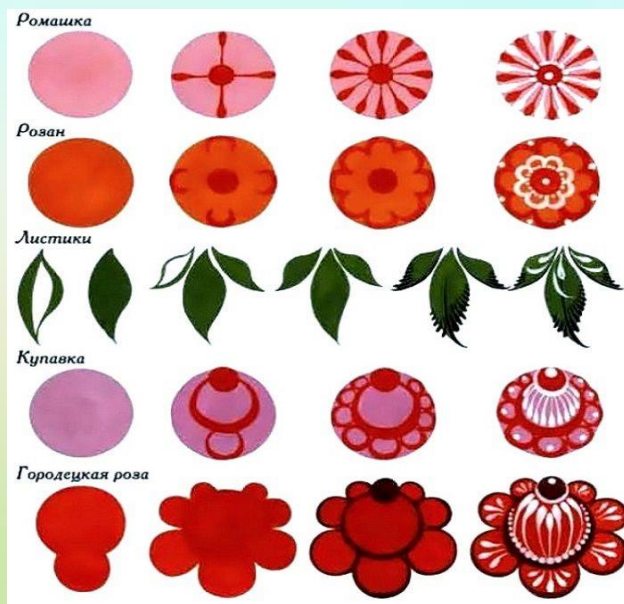
Приложение 3

Образцы расположения рисунка

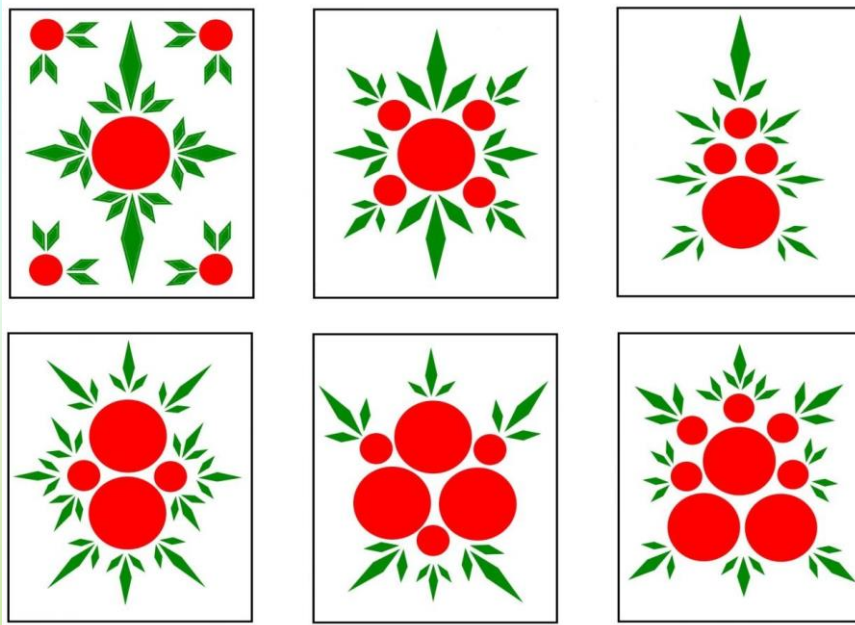
ГОРОДЕЦКАЯ РОСТУСЬ *«Цветы и листья»*



ГОРОДЕЦКАЯ РОСТИСЬ



Схемы узоров



Мастер-класс на тему

«Применение дидактического синквейна в обучении детей шахматам»

Автор Шайхразеев Р.И.

Цель мастер-класса: Повышение мотивации педагогов к использованию современных образовательных технологий в работе с детьми.

Задачи:

- Продемонстрировать педагогическую ценность дидактического синквейна.
- Познакомить участников мастер-класса с приемом технологии развития критического мышления «Дидактический синквейн».

Оборудование: Ноутбук, экран, презентация.

Ход мастер-класса

1. Представление опыта

Обоснование, актуальность

Педагог: Игра в шахматы развивает умственные способности, фантазию ребенка, творческое, нестандартное мышление, тренирует память детей. В своей работе я использую приемы технологии развития критического мышления, в основе которой лежит теория осмысленного обучения известного психолога Льва Семеновича Выготского. Один из таких приемов, развивающих софт скилс (гибкие навыки) – синквейн. Синквейны полезны в качестве инструмента для синтезирования сложной информации, в качестве среза оценки понятийного и словарного багажа учащихся.

Составление синквейна – увлекательное и творческое занятие, которое помогает учащимся средних и старших классов развивать системное мышление и аналитические способности, вычленять главное, формулировать свои мысли, расширять активный словарный запас.

Педагогическая ценность синквейна

Написание синквейна является формой свободного творчества, требующей умения делать выводы и кратко их формулировать. Синквейн используется для более эффективного выражения своей мысли, закрепления и систематизации полученных знаний.

Я использую синквейн в своей практике работы с обучающимися с этого учебного года в разделе шахматы по программе «СНИ», и отмечаю, что синквейн достаточно прост в применении: не требуется специального обучения, оборудования и большого количества времени. Желательно посвятить одно занятие или часть занятия ознакомлению с ним и правилами его создания в начале учебного года (при изучении одной из теоретических тем), и затем можно использовать постоянно. Для обучающихся составление синквейна является своего рода «творческой паузой», вносящей в занятие разнообразие. Этот прием очень эффективен и полезен для детей, так как тренирует их умения анализировать, выделять наиболее существенные элементы изученной темы и делать выводы.

Я практикую этот прием при изучении темы «Знакомство с шахматными фигурами». Постоянно анализирую синквейны обучающихся в объединении, оцениваю их знание и понимание темы, и благодаря этому, могу внести коррективы в планы своих дальнейших занятий.

Синквейн можно использовать на этапе осмысления нового материала, а также при закреплении материала, на этапе обобщения и повторения темы, на стадии рефлексии.

2. Деятельностный этап

Педагог: Синквэйн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) — пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии. В дальнейшем стала использоваться в дидактических целях как эффективный метод развития образной речи, который позволяет быстро получить результат. Его еще называют - ПЯТИСТИШИЕ, белый стих.

Основные правила составления синквейна:

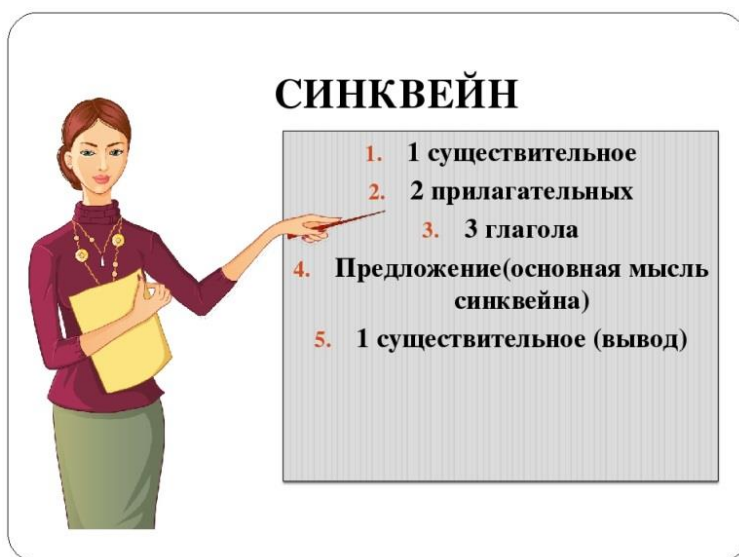
Первая строка — *тема синквейна*, включает в себе одно слово (обычно существительное или местоимение), которое обозначает объект или предмет, о котором пойдет речь (Кто? или Что?).

Вторая строка — два слова (чаще всего 2 прилагательных или причастия), они дают *описание признаков и свойств* выбранного в синквейне предмета или объекта (Какой? или Какая?)

Третья строка — описание действия в рамках темы тремя словами - образована тремя глаголами (деепричастиями), описывающими *характерные действия* объекта (Что делает?)

Четвертая строка — фраза из четырёх слов, выражающая *личное отношение* автора синквейна к описываемому предмету или объекту.

Пятая строка — синоним темы из одного слова, который повторяет суть темы; т.е. одно *слово*, характеризующее *суть* предмета или объекта.



1. Предмет (тема) – одно существительное (местоимение)	1. Кто? Что?
2. Два прилагательных (причастия) по теме	2. Какой? Какая?
3. Три глагола (деепричастия) по теме	3. Что делает?
4. Предложение по теме из 4 слов	4. Предложение
5. Ассоциация по теме – одно слово	5. Одно слово

Потренируемся:

Задание 1: в синквейне заполнены 2, 3, 4, 5 строчки. Необходимо догадаться, что в 1й строке – о чем речь.

Пример (на слайде):

1. ???

2. Двухцветные, необычные
3. Символизируют, обозначают, сражаются.
4. Популярны в любом возрасте.
5. Развлечение.

Что это? Это шахматы!

Задание 2. Подберите последнее слово – в 5-й строке синквейна

1. Шахматы
2. Черно-белые, деревянные
3. Обучают, помогают, тренируют
4. Становятся увлекательным соревнованием
5. ??? (игра, сражение и др.)

Педагог: Я предлагаю вам одну из тем синквейна, используемых на занятиях объединения «СНИ».

Обращаю ваше внимание, что чёткое соблюдение правил написания синквейна не обязательно. Например, для улучшения текста в четвёртой строке можно использовать три или пять слов, а в пятой строке — два слова. Возможны варианты использования и других частей речи.

Задание 3. Давайте попробуем самостоятельно составить синквейн для шахматной фигуры, которая вам достанется в случайном порядке.

Темы – Пешка, Конь, Слон, Ладья, Ферзь, Король. 5 минут

Педагог: Уважаемые коллеги, представьте пожалуйста, ваш синквейн.

Представление педагогами синквейнов.

Задание 4. Для усложнения задания вы сейчас измените, дополните свой синквейн! Например, *ладья*_(на слайде):

Дальнобойная, сильная

Ходит по любым прямым линиям.

Делает рокировку

Ладья может поставить мат

Может перепрыгивать через другие фигуры

Педагог: Кто заметил, где тут написано качество, которое к ладье не должно относиться?..

Обсуждение

Задание 5. Придумайте своей шахматной фигуре то качество, которое ей не свойственно. 1 минута.

Озвучьте пожалуйста, несвойственное для фигуры качество.

Педагог: Помимо самостоятельного составления нового синквейна, возможны разные варианты:

1. составление краткого рассказа по готовому синквейну (с использованием слов и фраз, входящих в состав синквейна). Расскажите о своей фигуре, используя слова синквейна (1-2 чел. по желанию) 3 минута.

2. коррекция и совершенствование готового синквейна;

Давайте обменяемся вашими заданиями и попробуем подкорректировать/улучшить чужие работы. 2 минуты.

3. анализ неполного синквейна для определения отсутствующей части.

Ранее приводился пример с синквейном без указания темы (без 1-ой строки).

Заключительный этап.

Педагог: Прошу вас продолжить фразу (*прием «Продолжите фразу»*):

В ходе мастер-класса ВЫ:

– научились... (составлять синквейны на шахматную тематику).

– узнали ... (на каких этапах занятия эффективно применять синквейн).

– познакомились с ... (с рядом игровых заданий, которые можно применять в процессе обучения детей шахматам).

Участники мастер-класса высказываются.

Педагог: Теперь всем вам в заключение необходимо выбрать одну из трех шахматных фигур – пешка, слон, ферзь и дать оценку мастер-класса, поставив на стол выбранную фигуру:

Пешка – было интересно. Слон – все понравилось, буду изучать данную тему.

Ферзь – отличная информация, буду применять в практике. *Педагоги*

выполняют

