Государственного учреждения образования “Средняя школа №13 г. Мозыря”

Деловая игра

«Как подготовить и провести мастер класс»

Стребкова Екатерина Александровна,

учитель искусства

Мозырь, 2022

Актуальность деловой игры, как одной из активных форм организации повышения уровня педагогической компетенции, состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность, совершенствоваться в профессионализме. Деловая игра направлена на развитие профессионально значимой личности. Деловая игра является эффективным методом взаимодействия педагогов, формой моделирования тех систем отношений, которые существуют в реальной действительности или в том или ином виде деятельности, в ходе игры приобретаются новые методические навыки и приемы.

Для педагогов **актуальность деловой игры** состоит в том, что:

* способствуют развитию профессионального теоретического и практического мышления;
* обеспечивают условия для роста профессиональной мотивации педагогов;
* деловые игры дают не только знания, но и опыт, возможность проигрывать стрессовые и критические ситуации.

**Целью** работы является расширение профессиональных знаний и практических навыков педагогов в организации и проведении мастер-класса как инструмента формирования и совершенствования личности профессионала, способствующего мотивации к самостоятельной учебно-познавательной и художуственно-творческой деятельностиучащихся на уроках искусства.

**Предметом** исследования является мастер-класс как средство повышения педагогического мастерства педагогов.

Для достижения данной цели нужно решить следующие **задачи**:

* создать условия для формирования мотивационной готовности участников мастер-класса к ознакомлению с материалом;
* продемонстрировать возможности используемых форм работы с учениками;
* познакомить участников с особенностями применения информационно-коммуникативных технологий на уроке;
* организовать совместную работу участиков мастер-класса и создать условия для их самореализации и творческой активности.

В игре имитируется рабочая обстановка, которая имеет место в действительности. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Наличие общей цели игрового коллектива способствует созданию атмосферы реальных отношений между коллегами.

Деловая игра - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Её предназначение – отработка профессиональных умений и навыков, это средство развития профессионального творческого мышления.

**Определение.**

**Мастер-класс** – это интерактивная форма обучения и обмена опытом, объединяющая формат тренинга и конференции.

Мастер-класс - (от английского masterclass: master – лучший в какой-либо области + class – занятие, урок) – современная форма проведения обучающего тренинга-семинара для отработки практических навыков по различным методикам и технологиям с целью повышения профессионального уровня и обмена передовым опытом участников, расширения кругозора и приобщения к новейшим областям знания.

Мастер-класс **отличается от семинара тем, что**, во время мастер-класса ведущий специалист рассказывает и, что еще более важно, показывает, как применять на практике новую технологию или метод. Очевидно, таким образом, что мастер-классы **не показывают**, а **проводят**. Мастер-класс проводит эксперт в определённой дисциплине для тех, кто хочет улучшить свои практические достижения в этом предмете.

**Тематика мастер-классов включает в себя:**

• обзор актуальных проблем и технологий,

• различные аспекты и приемы использования технологий,

• авторские методы применения технологий на практике и др.

**Задачи мастер-класса:**

•передача учителем-мастером своего опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности;

•совместная отработка методических подходов учителя-мастера и приемов решения поставленной в программе мастер-класса проблемы;

•рефлексия собственного профессионального мастерства участниками мастеркласса;

•оказание помощи участникам мастер-класса в определении задач саморазвития и формировании индивидуальной программы самообразования и самосовершенствования.

**В ходе мастер-класса участники:**

•изучают разработки по теме мастер-класса;

•участвуют в обсуждении полученных результатов;

•задают вопросы, получают консультации;

•предлагают для обсуждения собственные проблемы, вопросы, разработки;

•высказывают свои предложения по решению обсуждаемых проблем.

В технологии проведения мастер-класса **главное** – **не сообщить и освоить информацию, а передать способы деятельности**, будь то прием, метод, методика или технология. **Передать продуктивные способы работы** – одна из важнейших задач для Мастера.

**Требования к организации и проведению мастер-класса:**

Мастер-класс - это оригинальный способ организации деятельности педагогов в составе малой группы (7-15 участников).

Мастер-класс демонстрирует педагогический опыта, конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельности участников для решения поставленной педагогической проблемы.

**Алгоритм технологии мастер-класса.**

1. Презентация педагогического опыта учителем-мастером:
	* кратко характеризуются основные идеи технологии;
	* описываются достижения в работе;
	* доказывается результативность деятельности учащихся, свидетельствующая об эффективности технологии;
	* определяются проблемы и перспективы в работе учителя-мастера.
2. Представление системы учебных занятий:
	* описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии;
	* определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.
3. Проведение имитационной игры:
	* учитель-мастер проводит учебное занятие со слушателями, демонстрируя приемы эффективной работы с учащимися;
	* слушатели одновременно играют две роли: учащихся и экспертов, присутствующих на открытом занятии.
4. Моделирование:
	* учителя-ученики выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии учителя-мастера;
	* мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную работу слушателей и управляет ею;
	* мастер совместно со слушателями проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия
5. Рефлексия:
* проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и слушателей.

Все задания Мастера и его действия направлены на то, чтобы подключить воображение участников, создать такую атмосферу, чтобы они проявили себя как творцы. Это мягкое, демократичное, незаметное руководство деятельностью.

**Рекомендации по подготовке мастер-класса**

1. Выберите ведущую педагогическую идею, которую вы хотите продемонстрировать на мастер-классе и свяжите ее с темой.

2. Определите цели и задачи в связи с темой, которые вы хотите достигнуть на мастер-классе.

3. Придумайте проблему, вопрос, парадокс, вводящие в вашу тему занятия и представляющие интерес для «учащихся».

4. Подберите технические средства (минимально) и различные формы работы к данным целям и задачам.

5. Придумайте неожиданные предметы или открытия в обычном удивительного, которые раскрывают ведущую педагогическую идею.

6. Включите фантазию, придумайте интересный замысел мастер-класса.

7. Составьте подробный план занятия.

8. Тщательно проверьте технику и работу микрофонов перед началом мастер-класс.

9. Расставьте стулья, столы и доску так, как вам нужно.

10. Когда все готово – дайте команду организаторам, что можно начинать.

**«Как подготовить и провести мастер - класс»**

1. **Вводная теоретическая часть**

Константин Дмитриевич Ушинский был уверен, что теория и практика не должны идти врозь. Одна из его идей – учитель должен не просто передать теорию, но и научить ребёнка трудиться, думать.

Поэтому, главной задачей любого учителя является вовлечение детей в активную учебную деятельность. А учителю предмета «Искусство» важно раскрыть и развить творческие способности посредством активизации учебной и познавательной деятельности учащихся.

Считаю, что с целью реализации воспитательного потенциала учебного предмета важно использовать активные методы и формы обучения: создание проблемных ситуаций, конкурсы, виртуальные экскурсии, путешествия, тематические выставки, инсценирование, пресс-конференции, защита рефератов и проектов, подготовка презентаций, театрализации и др.

Изучая предмет искусства в школе, каждый школьник способен постепенно освоить язык искусства, необходимо лишь помочь его освоить.

**Целью** нашейработы является изучение мастер-класса как инструмента формирования и совершенствования личности профессионала.

**Предметом** исследования является мастер-класс как средство повышения педагогического мастерства педагогов.

Для достижения данной цели нужно решить следующие **задачи**:

* дать понятие мастер-класса;
* определить цели использования мастер-класса в работе с педагогическими кадрами;
* рассмотреть сущность мастер-класса;
* рассмотреть способы организации мастер-класса;
* представить методические рекомендации по проведению мастер-класса.

Сегодня особенно остро для учителя искусства становятся понятными слова Галилео Галилея, который совсем не по поводу урока, однако, так верно заметил важную мысль: нельзя чему-то научить человека, можно только помочь ему сделать для себя открытие.

**2. Моделирование игры:**

* **определить тему и содержание (педагогическую проблему, объем теоретической информации и практических умений, подлежащих усвоению),**
* **сформулировать общую дидактическую цель игры, ее задачи.**

*После этого начинается непосредственная разработка материалов деловой игры или сценария. Она включает разработку проекта ДИ или сценария с описанием конкретной педагогической ситуации, в которой участникам игры предстоит имитировать свою деятельность соответственно исполняемой роли. Разрабатываются общие правила игры, а также подробные инструкции для игроков и руководителя игры. Здесь же следует предусмотреть описание организации проведения занятий, составление заданий для участников игры, определение ожидаемых результатов.*

1. **Викторина**

**Цель:** выяснение знаний учащихся о театре;

**Задачи:** проявить смекалку и находчивость во время проведения викторины;

воспитывать любовь к театру

1. Перерыв между актами или действиями спектакля – это…(Антракт.)

2. Первое выступление актёра в театре или спектакле – это… (Дебют.)

3. Объявление о том, что все билеты проданы, называется…(Аншлаг.)

4. Заключительная сцена спектакля – это…(Финал.)

5. Коллектив, составляющий творческий состав театра называется…(Труппа.)

6. Отзыв, критический разбор и оценка произведения или театрального представления – это…(Рецензия.)

7. Перечень пьес, поставленных театром за определённый срок, - это…(Репертуар.)

8. Художественное оформление места, где происходит действие, - это …

(Декорация.)

9. Первая демонстрация спектакля – это…(Премьера.)

12. Граница между зрительным залом и сценой называется…(Рампа.)

13. Изменения выражения лица актёра называется… (Мимика.)

14. Наложение на лицо для создания образа тени и краски – это…(Грим.)

15. Непременный участник спектакля, находящийся в зале,- это…(Зритель.)

16. Расшифруйте аббревиатуру МХАТ.

(Московский художественный академический театр.)

24. Выезд театрального коллектива со спектаклем в другой город - … (Гастроль.)

1. **«Театр теней» и постановка сказки «Колобок»**

**Цель:** подготовить театрализованную теневую постановку.

**Задачи:**

* организовать работу в определённых творческих группах по изготовлению реквизитов спектакля;
* синтезировать работу участников в достижении поставленной цели;
* проанализировать результат групповой деятельности.

**3.Проведение игры в соответствии с разработанной моделью. Время игры зависит от её содержания и конкретных задач.**

* Распределяемся в группы согласно полученному жетону:

1 группа – архитекторы – создание импровизированной сцены;

2 группа – художники – изготовление героев сказки и декораций;

3 группа – герои – ознакомление с текстом.

Остальные участники – хоровой коллектив – разучивание песни;

1 человек – режиссёр – «связующее звено» в работе всех творческих групп.

* Определение и разъяснение задания для каждой группы.
* Помощь в осуществлении поставленных задач.
* Физкультминутка.
* Коллективная постановка и демонстрация.

**4.Подведение итогов игры, подробный анализ, оценка ее роли и значение.**

**Продолжи фразу:**

«Сегодня я понял(а), что…»;

«Самым трудным для меня было…» и т.д.

Таким образом, учитель-мастер раскрывает «ученикам» авторскую систему учебно-воспитательной работы по своему предмету. Мастер-класс отражает умение мастера проектировать успешную деятельность школьников, создает условия для роста педагогического мастерства на основе рефлексии собственного педагогического опыта.

**Рефлексия**

Искусство должно обладать определёнными критериями:

1. Познавательной ценностью – это ИСТИНА
2. Эстетической ценностью – это КРАСОТА
3. Нравственной ценностью – это ДОБРО

Пускай каждый из вас определит для себя тот важный критерий, который на сегодняшний момент, может от части благодаря участию в мастер-классе, стал первоочередным.

И как сказал Константин Коровин: “Только искусство делает человека – человеком”.

Организация, проведение и участие в мастер-классах, а так же в деловых играх - это наиболее активная форма повышения квалификации педагогов, их педагогического мастерства, а так же предупреждение развития профессиональных затруднений учителей.

**Пошаговый алгоритм технологии мастер-класса.**

**1-й шаг. Презентация опыта мастера.**

1.1. Краткая характеристика учащихся экспериментального класса, обоснование результатов диагностики, прогноз развития учащихся.

1.2. Краткое обоснование основных идей технологии, которая эффективна в работе с экспериментальным классом.

1.3. Описание достижений в опыте работы Мастера, который зафиксирован в городском информационном центре.

1.4. Доказательство результативности деятельности учащихся, свидетельствующие об эффективности использования педагогической технологии.

1.5. Определение проблем и перспектив в работе учителя.

**2-й шаг. Представление системы уроков.**

2.1. Описание системы уроков в режиме эффективной педагогической технологии.

2.2. Определение основных приемов работы, которые Мастер будет демонстрировать слушателям. 3-й шаг. Имитационная игра.

3.1. Учитель-Мастер проводит урок со слушателями, демонстрируя приемы эффективной работы с учащимися.

3.2. Слушатели одновременно играют две роли: учащихся экспериментального класса и экспертов, присутствующих на открытом уроке. 4-й шаг. Моделирование.

4.1. Самостоятельная работа слушателей по разработке собственной модели урока в режиме технологии урока мастера (Мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную деятельность слушателей и управляет ею).

4.2. Обсуждение авторских моделей урока.

**5-й шаг. Рефлексия.**

5.1. Дискуссия по результатам совместной деятельности Мастера и слушателей.