План-конспект мастер класса

**Тема:** Интерактивные формы развития социального творчества. Спортивная квест-игра.

Учитель: Сенина Наталья Алексеевна

Место проведения: Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 509 Красносельского района Санкт-Петербурга

Продолжительность мастер-класса: 40 минут

**Цель мастер-класса:** ознакомить участников с технологией проведения квест-игры в системе урочной и внеурочной деятельности.

**Задачи:**

-обучающие: создание условий для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов

- развивающие: повышение профессионального мастерства и квалификации участников.

- воспитательные: внедрение квест-игры, как интерактивной формы обучения и воспитания.

**Оборудование:** Мячи массажные, Конусы/фишки, Музыкальный центр, проектор, ноутбук, листы бумаги формат А4

**Раздаточный материал:** карта , задания

**Структура мастер-класса:**

1. Вводная часть: Обоснование основных идей педагогической технологии. Определение проблем и перспектив. Рассказ о проекте занятия. Определение основных приемов и методов работы, Краткая характеристика результативности используемой технологии
2. Основная часть: имитационная Квест-игра со слушателями
3. Заключительная часть: рефлексия, анализ квест-игры, обсуждение, подведение итогов.

**Проверка реализации поставленных задач и достижение цели осуществляется с помощью:**

**ход мастер-класса**

1. Вводная часть: Квест-игра, Основанная на *свободном взаимодействии взрослого с детьми* и самих детей друг с другом, позволяет им проявить собственную активность, наиболее полно реализовать себя**. Это лучший из способов воздействия на процессы развития, обучения и воспитания ребёнка**

Ведущим в обучении является принцип сознательности и активности. Перед игрой я объясняю детям ее содержание и задачи, а также правила проведения. Сознательное поведение играющих позволяет совершенствовать игру, творчески осознать ее, при этом значительно возрастает заинтересованность детей, увеличивается воспитательное воздействие игры.

Выбор игры прежде всего зависит от задачи, поставленной перед занятием. Определяя ее, необходимо учитывать подготовленность, количество участников и условия проведения игры.

1. Основная часть: Необходимо найти карту, чтобы понять, куда отправимся в путешествие на корабле. Выполняя правильно задания, участники находят пазл. Собрав все части карты, участники понимают, куда следовать дальше. Отправляемся в путешествие, но вдруг корабль попадает в шторм. Кораблекрушение. Всех волной выбрасывает на два разных острова, но главное, все живы. Когда ждать помощи с Большой Земли, мы не знаем. На этот неопределённый период времени необходимо удовлетворить обычные человеческие потребности, обеспечить себя водой, едой, теплом, жильём. На разных островах разные ресурсы, что делать? На этот вопрос должны ответить участники мастер-класса.
2. Заключительная часть: Квест-Игры – незаменимое средство, поскольку они не сковывают волю, свободу, детки чувствуют в них раскованными. В результате проведения квест-игр на занятиях у ребят формируется позитивное отношение к занятиям. Мне кажется, что игры сегодня являются реальным форматом усовершенствования занятий любой направленности в школе. От умения взрослого «преподнести» игру, задать нужный тон и настроение, предоставить каждому участнику игры возможность раскрыть свои лучшие качества, зависит не только результат конкретной игры, но и в целом эффективность реализации программы.