Добрый день! Уважаемые коллеги!

Тема моего мастер-класса сегодня «Интерактивные формы развития социального творчества. Спортивная квест-игра»

Одной из методик развития социального творчества является разработанная И.П. Ивановым система коллективных творческих дел. Согласно этому подходу, который, безусловно, опирается на более ранние разработки в этой области, развитие личности происходит по следующим направлениям:

• познавательно-мировоззренческое (накапливаются знания, формируются политические взгляды, убеждения, идеалы);

• эмоционально-волевое (влияет на высокие гражданские чувства, стремления, интересы, потребности);

• действенное (появляются общественно необходимые умения, навыки, привычки, способности, черты характера).

Ученым были выделены соответствующие вышеперечисленным сторонам развития личности методы товарищеской воспитательной заботы:

• метод убеждения (познавательно-мировоззренческая);

• метод побуждения (эмоционально-волевая);

• метод приучения (действенная).

Данный подход к развитию социальной активности и социального творчества является одним из классических, поэтому я его применила и в своей практике

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**

Используя игру, я преследую следующие цели:

1. Укрепить здоровье занимающихся, способствовать их правильному физическому развитию.

2. Содействовать овладению необходимыми двигательными навыками, умениями и совершенствованию в них.

3. Воспитать у занимающихся необходимые морально-волевые качества.

4. Прививать детям организаторские навыки и привычку систематически самостоятельно заниматься играми.

Как педагогу, мне необходимо определить основные воспитательно-образовательные задачи, которые намечаю при проведении той или иной игры (например, совершенствование навыков передачи и ловли мяча, воспитание у играющих смелости, согласованности действий, коллективизма.).

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. И сейчас я хочу Показать Вам как может проходить спортивная квест-игра.

Имитационная игра.

Сегодня Мы отправимся в незабываемое путешествие. А вот куда мы отправимся, сказать вам не могу, потому что, пока я готовилась, собиралась, у меня вся карта растерялась. Мне очень нужна ваша помощь. И вам, конечно, тоже не обойтись без помощи товарищей. На поиск карты я не могу допустить вас без разминки. Поэтому проверьте, у всех ли хорошо завязаны шнурки…. Да они у вас у всех развязаны. Это нарушение ТБ, вам 30 секунд, исправиться, завязать шнурки не отпуская напарника. (Раздаточный материал)

Молодцы! Можем начинать разминку! Музыкальная разминка.

В конце музыки голос! «Кусок вашей карты находится у тех, у кого во время сна одно полушарие головного мозга всегда бодрствует. Оно отвечает за то, чтобы эти млекопитающие время от времени всплывали к поверхности и делали вдох-выдох.»

**1.Фрагмент карты** Дельфины. В картине с дельфинами спрятана карта. И задание.

«Как солдата нет без пушки,  
Хоккеиста нет без ...»

в поисках их Вам в помощь кубики. ОКНО, СТОЛ, СТУЛ, ШКАФ

**2.Фрагмент карты. НА КЛЮШКЕ.** пройдите до доски с ведением мяча змейкой при помощи клюшки, на доске запишите графическое изображение общеразвивающих упражнений, вернитесь с ведением обратно, передать мяч и клюшку следующему участнику. Затем соотнесите изображение с номером в подсказках и буквой в ключе. Поймете где искать дальше.

(Ключи буквенные распечатка ору графической записи.)

В 1834 г. Чикагский зоопарк приобрёл годовалого розового какаду Куки. Он жив до сих пор, хотя его возраст уже перевалил за 180 лет. Секрет его долгожительства активный образ жизни и правильное питание.

**3 Фрагмент карты.** На карточке с попугаем. «Подсказку найдёте, как все фрукты-овощи возьмёте!»

Вот сейчас я вам предлагаю подкрепиться витаминчиками. И проверить вашу координацию. Подбрасывая мяч над собой, успеть взять фрукт-овощ из корзины, отойти, чтобы мяч поймал следующий участник. (Комментировать какие витамины есть в овощах-фруктах.)

**4. Фрагмент карты.** На дне Корзины карты с заданиями.

Соберем команду в школе

И найдем большое поле

Пробиваем угловой

Забиваем головой!

И в воротах пятый гол!

Очень любим мы ….

Забивая голы будьте внимательны, подсказка рядом.

**5. Фрагмент карты. В воротах.**

На квадратиках доски  
Короли свели полки.  
Нет для боя у полков  
Ни патронов, ни штыков….

**6. фрагмент карты.** Шахматы. Внутри коробки следующий фрагмент карты и задание. Необходимо найти начало, затем по ходу шахматного коня расшифровать головоломку.

Гимнастика. А кто из живых существ славится своей гибкостью? Конечно змея. Представляете, самая большая ядовитая змея – королевская кобра, или гамадриад, обитает в Индии до Юго-Восточной Азии. Тело её достигает в длину 5-6 м, а толщиной она в руку взрослого человека. Даже слон, укушенный гамадриадом, погибает в течение трёх часов.

Сейчас вам необходимо выстроиться, взявшись за руки в цепочку – змею. И от первого участника до последнего передать обруч не расцепляя руки. Покажите умеете ли Вы извиваться как змея.

Вот ко мне дошли два обруча, какую форму они имеют? Как можно сказать по другому что это не круг , а ….? Замкнутое кольцо. Давайте мы две команды объединимся и встанем в круг, сделаем замкнутое кольцо.

На доске пентограмма. У кого в руках оказался мяч, тот активировался и может перевернуть кубик, прочесть букву, передавая правильно мяч, вы прочтёте задание.

«Собери карту» (11 букв)

Вот мы и собрали нашу карту, нам с вами следует отправиться в Африку. Итак, добро пожаловать на борт океанического лайнера «Мастер» и с вами капитан первой категории, Сенина Наталья Алексеевна. Сейчас прошу занять каюты по количеству мест в них. Но по моему заданию.

Слайд 6 игра молекула. Правильный ответ на вопрос - это количество участников в молекуле (**количество путешественников в каюте**). В начальной школе мы играем на элементарные примеры или просто числа, с детьми по старше вопросы с числовым ответом посложнее. Предлагаю попробовать.

Сколько слогов в слове календарь

Сколько будет 8:4

Сколько углерода в молекуле бензола

На сколько камер разделено сердце

Сколько острых углов в прямоугольном треугольнике

В этой игре, даже не сообразив ответ сразу, подключаясь в игру, дети начинают думать и запоминают ответы.

Крушение Лайнера

Без паники! Наш корабль потерпел крушение, нас выбросило волной на два разных острова, но главное, мы все живы. Когда нас спасут, мы не знаем. Нам необходимо на этот неопределенный период удовлетворить обычные человеческие потребности: обеспечить себя водой, едой, теплом, жильем. На островах нет социального статуса, нет денег, все в равных условиях и у всех одна цель –создать условия для проживания, пока не придут на помощь. На разных остовах разные ресурсы. на одном острове есть пресная вода, на другом нет. Что делать? Как выйти из ситуации?

Я предлагаю вам построить мост, который будет соединять два острова. У вас из материалов есть только бумага. Пока вы сами не попробуете, вы не поймете надо ли вам это. Одной паре рук это никак не проделать, нужна помощь, еще руки, еще мысли и решения.

А вот теперь у меня к вам вопрос. Те кто сейчас остался в стороне и не помогал в строительстве моста, вы им воды с другого острова принесете? Вы из пустите к огоньку погреться, вы их накормите рыбой, которую выловили в океане? А это человечно? А если все кто с вами работал сыты, что вы сделаете с лишней рыбой? А это справедливо? А если человек не может участвовать в строительстве моста в связи с ограничениями возможностей его здоровья? А если это старики? Вы как поступите? вы поделитесь той же водой и едой? Но ведь он не помогал… Мы люди гуманные, цивилизованные. мы должны работать так, чтобы все выжили

Спасибо вам.

И поверьте, никто из детей в стороне не остается. Одни дают идеи, другие пробуют скрутить, сложить, смять, рвать бумагу. Для тех, кто не решился строить мост, раздаются задания ребусы на добычу еды и огня.

Подобная квест-игра мне понадобилась впервые, когда я столкнулась с классным руководством. У меня был собран 5 класс, из детей с разных школ и даже городов. Класс был интернациональный, в классе ребенок с ОВЗ. Моя задача, как классного руководителя, была столкнуть детей с ситуацией, в которой по одному они не справятся. с ситуацией, в которой нужен и важен каждый участник процесса. Ведь все мы от природы разные у кого -то способности логически мыслить, у кого-то творчески, кто-то хороший организатор, кто-то физически сильный. Но от действия каждого зависит результат игры.

Игра, сюжет, одна цель на команду - именно это мотивирует сильных помогать слабым, слабым деткам – тянуться за сильными, гипоактивному ребенку – мобилизоваться ради результата и достижения цели, а гиперактивному ребенку – сосредоточиться и суметь ***прислушаться*** к мнению окружающих.

Советский психолог и философ Алексей Николаевич Леонтьев писал: «..И в учении тоже, чтобы не формально усвоить материал, нужно не отбыть обучение, а прожить его, нужно, чтобы обучение вошло в жизнь, чтобы оно имело жизненный смысл для учащегося.»

(Если остаётся время)

И напоследок как учитель физической культуры хочу немного расслабить вас, провести мастер-класс, по самомассажу для учителей.

Мы слушали, сидели,

Что спины занемели.

Пришла пора нам потянуться,

Соседу мило улыбнуться.

Вам предлагаю, не на шутку,

Размять все мышцы, за минутку.

Есть добровольцы, отзовись!

За мячиком скорей тянись! (Раздача мячей)

Вот незаметно, посмотри,

Команды получилось три!

Теперь, старайтесь, не стесняйтесь,

К самомассажу приобщайтесь!

Смотрю, кто лучше, кто дружней,

Ну, что начнём-ка, не робей! (Самомассаж МК)

Ай-да ёжик, познакомься,

крепко за него возьмёмся

Покатаем, вот те раз,

Вдруг, пустился ёжик в пляс!

Повторять за мною дружно!

Ведь размяться всем нам нужно!

Круговым движением,

Снимем напряжение!

Так же в игровой форме мы можем и собрать инвентарь. Сейчас я задаю вопросы, у кого есть ответ, мячик вверх! Какого цвета мячей в коробке будет больше, та команда – победитель!

- какое сегодня время года?

- сколько пальцев на руке?

- 2+2?

- Whatisyourname?

- Вам понравился мастер-класс?

И т.д. это могут быть любые вопросы, для любой направленности занятия, дети могут не с места отдавать мячи, а выбегать, тут дело вашей фантазии.

В нашей игре победила команда ….

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, мотив и настроение, предоставить каждому участнику образовательного процесса возможность раскрыть свои лучшие качества, зависит не только результат конкретной игры, но и в целом эффективность реализации урока и даже программы.

Спасибо за внимание!