

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
центр творчества «Пирамида»

Мастер – класс по теме:

**«Занятие – знакомство для создания дальнейших
партнерских взаимодействий учащихся театрального
объединения».**



Автор – составитель: Л.П. Четвертных, педагог МАУДО
ЦТ «Пирамида»

Тимашевск, 2024-2025 г.



В нашем современном, интенсивно меняющемся обществе дети, как и взрослые, подвержены стрессам, что негативно сказывается на их здоровье и развитии.

В театральной деятельности ребенок раскрепощается, передает свои творческие замыслы, получает удовольствие от деятельности. И для этого в работе продуктивно использовать **нетрадиционные формы и методы проведения занятий, как один из путей повышения познавательной деятельности учащихся.**

Традиционные занятия - это изучение, закрепление знаний, умений и навыков, проверка и учет приобретенных знаний, умений и навыков. Нетрадиционные занятия - это переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве, значит новые обязанности и ответственность.

Для снятия напряженности и зажатости учащихся предлагается использовать такие игры как «Я тебе доверяю», "Снежный ком", «Нити дружбы», «Веселая семейка».

Игра «Я тебе доверяю»

Для участия в игре создаются две команды. Участники команды выстраиваются друг за другом. Первый участник команды поворачивается лицом к ведущему, ведущий на ушко говорит задание, которое он должен воспроизвести при помощи пантомима для второго участника. Второй участник игры поворачивается лицом к первому участнику и принимает задание от него. Далее ко второму участнику команды поворачивается третий игрок и т.д. В конце игры последний участник озвучивает, что сказал ведущий.

"Снежный ком"

Группа встает в круг, и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

«Нити дружбы».

Участники наматывают нить на палец/руку, после чего говорят, что они больше всего любят и как обычно отдыхают, затем бросают клубок другому человеку. В результате в центре образуется «паутина», «сеть», «связующая нить», которая объединяет всех участников.

Следующий этап – участники сматывают нить в обратном порядке и задают любой вопрос. Можно предложить сначала говорить о своих трудностях и недостатках (что трудно дается или с какими своими чертами характера хотел бы расстаться), а в обратную сторону о том, что нравится в том человеке, которому бросают клубок, или за что ему благодарен.

«Веселая семейка»

Ведущий тренинга просит всех ребят выйти за дверь комнаты, класса, кроме одного участника игры, которому передает информацию (выдуманную историю) для запоминания и передачи ее (как запомнил ребенок) следующему игроку, которого приглашаю войти в комнату, класс. Второй игрок запоминает эту информацию, приглашает третьего участника зайти в комнату, класс и рассказывает третьему участнику, что он запомнил. Этот тренинг продолжается до тех пор, пока, все участники его не окажутся все вместе слушая друг от друга, что они запомнили. По окончании игры первый участник озвучивает изначальную информацию для всей группы, и игроки сверяют свой ответ с этой информацией.

Примерный рассказ.

На большой поляне стоит пятиэтажный дом. В нем живут пять семей. В этом доме проживаю семь мальчиков и пять девочек. Одна семья держит у себя в квартире двух крокодилов. Вторая семья четыре попугая, третья семья одну обезьяну. И каждый вечер к ним во двор прилетает в гости тарелка с инопланетянами. По окончании занятия – знакомства для создания дальнейших партнерских взаимодействий педагог задает обучающимся проверочные вопросы.

Проверочные вопросы:

1. Ребята, расскажите, пожалуйста, о своих ощущениях, что вы испытали при выполнении задания.
2. Как вы себя чувствовали рядом с партнером.
3. В какой роли вы больше себя ощущали, когда участвовали в игре, в роли педагога или ученика.
4. Покажите свое настроение друг другу по окончании нашей игры – знакомства.



