

## **Мастер-класс по актерскому мастерству** ***Театральная игра как средство раскрепощения детей***

**Цель:** Создание информационного пространства для повышения уровня компетентности педагогов о использовании театральной игры в работе педагога дополнительного образования.

**Задачи:**

- Передача своего опыта путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности;
- Организовать профессиональный диалог по вопросам использования театральных игр в работе ПДО.
- Создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала участников мастер - класса.

Необходимое оборудование: воздушный шарик

### **Ход мастер-класса**

- I. Приветственное слово.
- II. Презентация педагогического опыта.
- III. Практикум.
- IV. Рефлексия.

I. Приветственное слово.

Здравствуйте, участники мастер-класса. Сначала разрешите вам представиться, я Школа Виктория Леонидовна, являюсь руководителем творческого объединения "Кудесы".

## II. Презентация педагогического опыта.

— Мы будем играть, мы будем много играть.

Я так и сказала на самом первом занятии. Дети любят играть. Через игру ребенок учится разрешать жизненные ситуации, связанные с общением, учиться искать решение проблемы вместе с друзьями и взрослыми, действовать в меняющихся условиях, находить общий язык, договариваться.

**Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.** *слайд1*

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

### **Цель и задачи театральной игры:**

**Цель** – выявить творческие способности ребенка, подготовить его к любой творческой деятельности. *слайд2*

#### **Задачи:**

- ✓ Развивать наблюдательность, творческую фантазию и воображение, внимание и память, образное мышление;
- ✓ Формировать партнерские отношения, учить общению друг с другом, взаимному уважению;
- ✓ Воспитывать самодисциплину, самоорганизовывать себя;
- ✓ Учить анализу и умению выражать свои мысли. *слайд3*

### **Ход занятия:**

I. Часть. Организационная. – 5 минут

- 1) Игры – упражнения на знакомство, сплочение коллектива, коммуникативность.

II. Часть. Разминка - 5 минут

- 1) Традиционно занятие начинаем с артикуляционной гимнастики.
- 2) Разминка для всего тела: игры на физический разогрев.

III. Теоретическая часть. Объявление темы занятия - 10 минут

IV. Часть практическая - 20 минут

игры-упражнения по теме, игры-этюды, игры-путешествия.

V. Часть. Подведение итогов - 5 минут  
рефлексия.

*слайд4*

## I. Часть. Организационная.

### "Встреча"

*В группе незнакомых людей такой вид игры даёт возможность снять напряжение, стеснение, эмоциональный зажим, делают каждого частью общего и весёлого коллектива. Всё упражнение проходит в быстром темпе.*

Начинаем свободное движение по комнате. Не смотрим на других. Избегаем столкновений, касаний. Теперь встречаемся глазами с каждым, кто проходит рядом с нами. Приостановились - взгляд - движение. Продолжаем движение и каждому, кто встретится на пути пожимаем руку. Старайтесь быть расторопнее, чтобы успеть здороваться и с теми, кто проходит справа от вас и с теми, кто проходит слева. Постарайтесь не пропускать ни одного человека. Теперь вместо рукопожатия касаемся каждого встречного той частью тела, которую называет ведущий.

- Локоть! - значит, к локтю встречного прикладываем свой локоть.

- Плечо! - значит стоим плечо к плечу.

- Колено! - приставили колено к колену.

- Спина, голова, ладонь, лоб...

Успокаиваем дыхание, расслабляемся.

*слайд5*

## II. Часть. Разминка

### **Игра - упражнение для физического разогрева "Футбол - волейбол".**

*Цель игры - тренировка координации движений, точное владение телом, физическая разминка и организация партнёрства в игре.*

Становимся в широкий круг. Попробуйте продержат в воздухе воздушный шарик в течении двух-трёх минут. Время окончания игры будет обозначено свистком/хлопком. Если шарик коснётся пола, игра останавливается. Готовы? Начинаем!

Руки за спину. Будьте осторожны и внимательны, чтобы не столкнуться лбами! в течении минуты вам придётся продержат шарик в воздухе, отбивая его только головой.

Замечательно! Ну а теперь представим, что вы все участники футбольной команды, а значит вам придётся удерживать шарик в воздухе только с помощью ног. Время - две минуты.

На очереди последний этап этой игры. Задание остаётся прежним: продержат шарик в воздухе. возьмитесь пожалуйста за руки! Вы должны будете продержат шарик в воздухе в течении одной минуты, отбивая его "замком" сцепленных рук.

IV. Часть практическая  
игры-упражнения по теме, игры-этюды, игры-путешествия.

**"Сочини рассказ"**

*Работаем в парах (развитие коммуникативных навыков, связной речи).  
Предлагается соединить в связный рассказ два предложения.*

- 1) "Далеко на острове произошло извержение вулкана...";  
"...поэтому сегодня наша кошка осталась голодной".
- 2) "По улице проехал грузовик...";  
"...поэтому у Деда Мороза была зеленая борода".
- 3) "Мама купила в магазине рыбу...";  
"... поэтому вечером пришлось зажигать свечи".
- 4) "Скоро наступит весна...";  
"...поэтому в магазине я купила интересные книги".

слайдб

**"Капитан, корабль, рифы"**

Цель: тренировка навыков совместной работы.

Правила. Из числа игроков выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по комнате, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» — провести «корабль» между «рифами» на противоположную сторону комнаты (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды: «направо» и «налево». «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из «рифов», игра проиграна и выбирается новая пара — «капитан» и «корабль».

**«Магазин игрушек»**

Дети изображают какую-нибудь игрушку, принимая для этого необходимую позу. Из числа играющих выбирается продавец, который «заводит» игрушки, и покупатель, который пришел в магазин подобрать подарок.

Задача покупателя: по движениям, мимике, жестам угадать образ задуманной ребенком игрушки.

**III. Практикум.**

Игра - упражнение для физического разогрева "Футбол - волейбол".

Капитан, корабль, рифы

#### **IV. Рефлексия.**

«Наполни бочонок».

Участникам предложены жетоны желтого цвета (мед), и коричневого цвета (деготь). Ведущий держит в руках бочонок с надписью «Мед».

- Наш мастер-класс подошёл к концу. Я благодарю всех участников фокус – группы за активность, творчество, эмоциональность. Мне очень важно знать ваше мнение о ценности предложенного мастер-класса. Помогут нам в этом жетоны.

Инструкция к жетонам:

· если вас заинтересовал предложенный материал мастер – класса, вы будете его использовать в своей работе – «добавьте ложку меда» в бочонок - положите желтый жетон.

· Вас не заинтересовал предложенный материал мастер – класса, вы не будете его использовать в своей работе – «добавьте ложку дегтя» в бочонок - положите жетон коричневого цвета.

*Подведение итогов мастер – класса с помощью жетонов.*

*Ведущий благодарит всех за работу.*