

## **Мастер-класс «Работа по картине с использованием подсказки – таблицы-Бабочки социо-игрового стиля обучения».**

**Цель:** Обучение применению социо-игровой технологии через герменевтический подход в образовательном процессе ДОУ

### **Задачи:**

1. Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо-игровой технологии бабочки социо-игрового стиля.
2. Создать условия для активного, творческого общения участников мастер-класса.

### **Форма проведения мастер – класса:**

- с педагогами;
- сообщение с элементами презентации + практическая работа.

### **Структура мастер класса:**

#### **1. Вступительная часть.**

- Объявление темы и цели мастер класса.
- Обоснование выбора социоигровой технологии.

#### **2. Практическая часть.**

- Демонстрация приемов организации социоигровой технологии.
- Участие педагогов в работе по картине В.И.Тарасова «Масленница»

#### **3. Рефлексия участников мастер-класса.**

- Высказывание о своих ощущениях и чувствах при участии в работе по картине;
- Какие в связи с этим открытия, выводы вы сделали для себя?
- Опрос «Рефлексивная «поляна».

### **Ход мастер-класса:**

#### **1. Вступительная часть**

Доброе утро, уважаемые коллеги.

**Цель** нашего мастер-класса: Обучение применению социо-игровой технологии через герменевтический подход в образовательном процессе ДОУ.

Как уже говорилось в социо-игровой педагогике для преодоления проблемы скуки и заорганизованности дидактических игр существует БАБОЧКА СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ.

Бабочка придумана для того, чтобы подсказывать нашей интуиции (которая есть абсолютно у всех!), что воспитателю нужно делать, чтобы избежать заорганизованности и уберечь детей от скуки. Таблица-БАБОЧКА - только подсказка, а не инструкция. Она построена как некая система перспектив, ориентируясь на которые воспитатель понимает, куда ему двигаться и при планировании образовательных ситуаций, и при их проведении. А все это для того, чтобы каждый ребенок на занятии для себя что-то понял.

В герменевтике есть цепочка процедур, приводящих к пониманию сложного, непривычного, пугающего своей новизной текста.

1. **Первое звено – блуждание по тексту.** Когда мы позволяем себе бесцельно ползать по «тексту» (каким бы он ни был: живописным, литературным, математическим и т.д.), то он перестает нас пугать своей новизной. Потому что мы то и дело начинаем обнаруживать в нем что-то нам известное, близкое и понятное. **Блуждание по тексту – это начало процедуры, обживание – конечный этап** этой процедуры.
2. **Следующее звено – поиск странностей** заканчивается тем, что у детей **возникают смысловые связи.** У каждого свои индивидуальные.
3. **Вариативность смыслов.** Когда странностей много (а у каждого они свои) и «чаша странностей переполняется», тогда происходит взаиморазрешение странностей, и **появляется новый смысл.** А так как новый смысл у каждого из воспитанников опять-таки свой собственный, то процедура эта связана с **вариативностью смыслов**, возникающих в головах воспитанников - **появление замысла.**
4. **Последнее звено в цепочке процедур, связанных с пониманием текста, выражение замысла.** Это проверка самим ребенком собственного понимания на прочность. Вот он заметил в тексте какую-то мысль. Начал проверять, а текст сопротивляется! Значит понимание ему только померещилось... И ребенка невольно тянет начать цепочку процедур заново (поблуждать, поискать странности, поперебирать возможные смысловые варианты и помудрить над тем, как свой очередной замысел воплотить).

**Любая процедура представлена на Бабочке в трех ипостасях: движении ребенка, его разглядывании и его слушании.** Вот мы на малую группу дали картинку. Что обычно происходит? Кто-то двигает картинку к себе или командует другим, куда нужно подвинуться, чтобы всем было видно. А кто-то в это же самое время начинает внимательно сам всматриваться в картинку, тогда как его соседу интересно следить, куда показывает пальцем один из сверстников. Ну и конечно кто-то говорит сам, а кто-то, обычно самый робкий, слушает других. Тут и начинается закручиваться нормальная групповая работа, где действия одного помогают определиться действиям другого. Предел мечтаний педагога, когда дети начинают вполне осознанно двигать себя, видеть себя, слышать себя.

А сейчас давайте попробуем на практике выстроить цепочку процедур, которая приведет нас к своему личному пониманию картины ....., то есть поблуждаем по картине, поищем странности, смыслы, поучаствуем в выражении замысла.

Для работы нам нужно разделиться на команды. Название команд, выбор капитанов. Разглядывание картины 1 минута.

**Первый этап работы – блуждание по картине.**

*Поговорите по картине (внутри команд).*

1. Что, изображённое на картине, может быть холодным? (снег, металлический забор, кирпичные стены, скамья, ставни)
2. Что может быть пушистым? (снег, кроны деревьев, шерсть собаки, вязаный платок)
3. Что является твёрдым? (Земля, стены, крыши домов, забор, сани, ставни, стела, дуга и т. д.)
4. Что находится во двориках за забором? (дом, церковь, беседка, дети, мужчина, женщины, деревья, скамья, будка)
5. Что находится позади телеги? (церковь, люди, деревья, лошадь, сани)
6. Что находится перед церковными храмами? (люди, деревья, собаки, лошади, сани, санки, птицы, дома, дворик с беседкой)
7. Что изображённое на картине высокое, а что низкое? (В.: деревья, купола, крыши домов, Н.: кустарник, люди, лошади, собаки, забор, скамья, сани и санки, телега)
8. Сколько на картине собак – 5-6, птиц - 11, лошадей - 4, деревьев - 10, куполов - 15?
9. Чего на картине по 5? (детей, лепящих снеговика, крестов, собак)
10. Найдите предметы из дерева, из металла? ( Д.: скамья, сани, дуга, забор, санки, дома, ставни, непосредственно деревья, М.: забор, сбруя, кресты)

**Задание для команд:**

11. Сколько живых объектов на картине? ( люди, собаки, птицы, лошади, деревья)
12. Какое время года изображено на картине, и который час? Обоснуйте.
13. Найдите предметы на картине, имеющие форму конуса (заборные башенки), треугольника (крыши домов), арки (вход в беседку, окна в церкви, дуга, узор в заборе)
14. Найдите предметы, изображённые Виталием Ивановичем Тарасовым, которые начинаются со звука «...».

**Второй этап работы – поиск странностей.** ( Еще раз напоминаем, что с нахождения странностей начинается освоение ребенком зоны ближайшего развития). Давайте и мы направим усилия в это русло.

**Задание для команд:**

- Найдите на картине странность, нелепость, то есть то, что вызывает удивление.

**Опрос:**

- Кто нашел больше 10 странностей?
- Кто меньше 10, но больше 5?
- Кто меньше 5?
- Назовите (танцующие люди без верхней одежды, не запряженная телега посреди площади ....).
- Какие из названных странностей встречаются у других?

**Замечание:**

Когда странностей становится очень много, (и для каждого они свои) возникают новые смыслы – новые варианты.

***Третий этап работы – вариативность смыслов.***

Обсуждение нелепиц и странностей. *Поговорить побольше о странностях.*

***Четвертый этап работы – выражение замысла. Конечная цепочка – уточнение.*** Для выражения замысла составим рассказ с использованием различных литературных жанров. Выберите посылного, который возьмет карточку с заданием.

***Задания для команд:*** На карточках предложены следующие литературные жанры: комедия, детектив, сказка.

**Рефлексия участников мастер-класса.**

- Высказывание о своих ощущениях и чувствах при участии в работе по картине;
- Какие в связи с этим открытия, выводы вы сделали для себя?
- Опрос «Рефлексивная «поляна».