

Департамент образования Администрации городского округа Самара
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Экология детства»
городского округа Самара

Областной конкурс методических материалов
«Мои педагогические находки»

Сценарий мастер-класса

«Игровые методы и кинопедагогика в действии»

Автор: Дейнека Виктория
Дмитриевна,
педагог дополнительного
образования

г. Самара, 2026

Актуальность

Современное образование сталкивается с рядом серьезных вызовов: недостаточная мотивация обучающихся, трудности в освоении материала, проблемы с развитием социально-эмоциональных навыков и креативности. Традиционные методы зачастую оказываются недостаточно эффективны для привлечения внимания детей и поддержания устойчивого интереса к учебе. Именно поэтому возникает необходимость поиска новых подходов и технологий, которые способны повысить качество учебного процесса и обеспечить гармоничное развитие подрастающего поколения.

Одним из перспективных направлений становятся инновационные подходы, включающие игровые технологии и визуализацию, такие как кино и мультимедиа. Эти методы превращают изучение сложных вопросов в интересный и захватывающий опыт, помогая детям раскрыть потенциал своего воображения, развить эмоциональный интеллект и творческое мышление. Интеграция активных форм занятий и мультимедийных ресурсов открывает широкие перспективы для педагогов, позволяя создать привлекательные условия для учебы и существенно повысить ее продуктивность.

Цель мастер-класса: формирование у педагогов практических навыков разработки и реализации игровых методик и элементов кинопедагогики в образовательной деятельности для повышения мотивации, заинтересованности и успешности обучающихся.

Задачи мастер-класса:

- ✓ ознакомить участников с ключевыми понятиями и примерами игровых методик и кинопедагогики;
- ✓ развить у педагогов умение анализировать содержание фильмов и извлекать из них дидактически полезные компоненты;
- ✓ совершенствовать навыки публичных выступлений и презентационных техник;
- ✓ освоить приёмы аргументации и отстаивания собственной позиции в ходе педагогических дискуссий;
- ✓ обеспечить профессиональное развитие педагогов в части владения навыками командной работы и совместного проектирования игровых сценариев.

Планируемые результаты

- ✓ высокоэффективное взаимодействие в команде педагогов;
- ✓ рост лидерских качеств и способности брать на себя ответственность;
- ✓ владение игровыми технологиями и умениями грамотно сочетать их с традиционными формами обучения;
- ✓ значительное повышение уровня профессиональной компетентности педагогов.

Время проведения: 70 минут.

Форма организации деятельности: мастер-класс.

Материально-техническое оснащение: стулья по количеству участников, столы по количеству команд, проектор, мультимедийный экран, ноутбук, акустическая система, мультимедийная презентация, форма регистрации, оценочные листы для экспертов дебатов (Приложение 1), задания для каждого раунда (Приложение 2), листы по количеству участников, ручки по количеству участников.

План:

1. Организационная часть (5 мин);
2. Теоретическая часть «Игровые методы обучения» (15 мин);
3. Практическая часть «Кинодебаты» (40 мин);
4. Рефлексия и подведение итогов (10 мин).

Ход мастер класса

1. Организационная часть

На этом этапе проходит регистрация участников мастер класса, запуск презентации. Проводится подготовка помещения к проведению мастер-класса.

2. Теоретическая часть «Игровые методы обучения»

Запускается презентация «Игровые методы обучения»

Ведущий: Современные образовательные системы сталкиваются с вызовами низкой мотивации, сложностями в освоении материала и дефицитом социального и эмоционального развития учащихся. Традиционные методы теряют эффективность, не удерживая устойчивый интерес детей. Решение — внедрение игровых технологий и визуализации, таких как фильмы и мультимедиа, которые превращают обучение в увлекательное приключение, развивая воображение, эмоциональный интеллект и креативность. Их внедрение базируется на концепции «Педагогики впечатлений», разработанной авторским коллективом, который возглавил кандидат психологических наук Андрей Данилков. Данная концепция подчеркивает важность положительных эмоций и ярких переживаний, формирующих основу для последующего личностного развития детей.

Игра — это особая форма деятельности, в которой главным мотивом выступает сам процесс, а не его результат. Она способствует развитию интеллектуальной, физической и эмоциональной сфер ребенка, позволяя достигать важных целей в воспитании и обучении.

Согласно концепции «Педагогики впечатлений», важнейшими характеристиками игры являются:

- ✓ активное участие каждого ребенка;
- ✓ творческое начало и свобода проявления индивидуальных особенностей;
- ✓ психологический комфорт и безопасность.

Игра становится мощным инструментом педагогической практики благодаря следующим факторам:

- ✓ формирование эмоциональной устойчивости и социальной компетентности;
- ✓ стимуляция познавательной активности и творческого потенциала;
- ✓ укрепление чувства единства и взаимоподдержки внутри коллектива.

Для успешного внедрения игровых программ в обучение детей необходимо учитывать ряд базовых принципов:

- ✓ **принцип активного участия** (все члены группы активно вовлечены в процесс игры, ощущая себя полноценными участниками события);
- ✓ **принцип эмоциональной открытости** (участие в игре создает особые эмоциональные состояния, открывающие новые грани внутреннего мира ребенка);
- ✓ **принцип комплексного влияния** (игра воздействует на весь временной и пространственный континуум жизни группы, охватывая разные сферы жизнедеятельности ребенка);
- ✓ **принцип инновационности** (постоянное обновление правил и введение новых задач поддерживает высокий уровень интереса и мотивации детей);
- ✓ **принцип гуманизма** (игра служит средством самовыражения и индивидуального роста, обеспечивая равноправие возможностей для каждого участника).

Игровые методы обучения привлекают детей естественным интересом к процессу игры, снижают тревогу и увеличивают вовлеченность. Они стимулируют мыслительную активность, поощряя анализ, сравнение и обобщение информации. Одновременно развиваются важные социальные навыки: умение работать в команде, критическое мышление, креативность и лидерские качества.

Игровые методы очень разнообразны и включают в себя множество техник и приемов:

- ✓ дидактические игры - это игры с четко определенными правилами, направленные на усвоение конкретных знаний, умений и навыков (примеры: «Лото», «Домино», «Мемори», «Крестики-нолики»);

- ✓ ролевые игры, где учащиеся принимают на себя различные роли (исторических персонажей, специалистов, участников событий) и разыгрывают ситуации из реальной жизни;
- ✓ деловые игры имитируют профессиональную деятельность и позволяют учащимся принимать управленческие решения, решать практические задачи и разрабатывать стратегии;
- ✓ квесты, где учащиеся выполняют задания, разгадывают головоломки и ищут подсказки для достижения определенной цели;
- ✓ интеллектуальные игры направлены на развитие логического мышления, эрудиции, скорости реакции и умения работать в команде (например, «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»);
- ✓ коммуникативные игры направлены на развитие умения общаться, сотрудничать и взаимодействовать с людьми в разнообразных жизненных ситуациях.

Для успешного применения игровых методов необходимо учитывать следующие рекомендации:

- ✓ четкое определение целей (перед проведением игры необходимо четко сформулировать, какие образовательные цели должны быть достигнуты);
- ✓ соответствие возрасту и уровню подготовки (игра должна быть интересной и доступной для всех участников);
- ✓ тщательная подготовка (необходимо заранее подготовить все необходимые материалы, оборудование и правила игры);
- ✓ создание благоприятной атмосферы (педагог должен создать атмосферу доверия, сотрудничества и позитивного настроения)
- ✓ рефлексия и анализ результатов (после окончания игры необходимо обсудить с учащимися, что нового они узнали, какие навыки приобрели и какие выводы сделали).

Коммуникативная игра – это совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнёры находятся в позиции «на равных».

Коммуникативная игра позволяет развивать положительные взаимоотношения и модель поведения, сформировать речевые навыки на основе особенностей, которые заключаются в главной подражательной функции игры и с учетом произвольности поведения у детей.

С помощью коммуникативных игр можно создать благоприятное настроение, снять эмоциональное напряжение, исключить возникший конфликт, создать мотив к общению детей друг с другом: так как дети объединены единым сюжетом, пространством, движением, в этих играх нет предметов для притязания, такое психическое свойство как эгоцентричность постепенно стирается на фоне объединения общим действием. При планировании и организации взаимодействия с детьми, необходимо, прежде всего учитывать возрастные особенности детей.

Кинодебаты – это форма обсуждения, при которой участники обсуждают заранее определённую тему, используя киноматериал (художественный, анимационный, документальный и т. д.). Форма проведения – **комбинированное взаимодействие: просмотр кинофильма и его обсуждение.**

Задачи кинодебатов включают:

- ✓ **развития коммуникативных способностей** (участники обсуждают проблематику фильма, что помогает освоить практику публичных выступлений, логического обоснования и толерантного диалога);
- ✓ **популяризация кинематографа** (например, в рамках дебатов педагог демонстрирует короткометражный фильм, после чего организуется дискуссия по проблематике фильма);
- ✓ **осмысление ключевых проблем и сюжетов** (в игровом формате дети знакомятся с фильмами, несущими гражданско-патриотический смысл, и обсуждают их, вырабатывая навык ведения диалога).

3. Практическая часть «Кинодебаты»

Ведущий: Уважаемые коллеги, приглашаем вас на практическое занятие, где вы сможете прямо в деле испытать игровые методы и проверить, насколько увлекательными и полезными могут быть кинодебаты!

Сегодня мы рассмотрим важные вопросы школьного самоуправления и воспитания, взяв за основу классический советский фильм «Республика ШКИД». Вместе мы проанализируем историю легендарной школы-интерната, обсудим её принципы и попробуем разобраться, как они могут стать источником вдохновения для современной педагогики.

Наша главная цель — научиться вести диалог и публично отстаивать свою точку зрения, внимательно выслушивая противоположные взгляды. Вас ждёт интересное общение, оживленные споры и полезные мысли, которыми мы сможем воспользоваться в своей педагогической практике.

Жеребьевкой выбирается очередность выступления команд.

Ведущий: Позвольте представить наших участников. У нас четыре команды: команда А, команда В, команда С и команда D. Каждая команда будет представлять разные точки зрения на вопросы самоуправления и воспитания в школе. Пожалуйста, представьтесь! Также хочу представить нашу экспертную группу, состоящую из трёх человек: (представление жюри).

Правила дебатов

Теперь я расскажу вам о правилах проведения дебатов. Сегодня в дебатах участвуют 4 команды. Будет 3 раунда. В каждом раунде участвуют две команды. Соревнующиеся команды мы будем приглашать на сцену. Третий раунд будет финальным, в нём примут участие победители 1-го и 2-го раундов. Представитель каждой команды должен вытянуть от наставника задание. В задании указан номер раунда, в котором участвует ваша команда, и тема для дебатов. За каждой командой уже закреплена определённая тема и определённая позиция, то есть вы—либо «утверждающая сторона», либо – «отрицающая» (то есть вы либо «за», либо «против» представленного утверждения). Ваша задача—убедить нейтральную третью сторону, то есть весь зал, в том, что ваши аргументы лучше, чем аргументы оппонентов. Ваша защита должна быть чётко аргументирована, к каждому аргументу необходимо привести обоснованные доводы. Помните, нет заведомо правильной или неправильной позиции, есть лишь хорошо или не очень хорошо представленная защита своей позиции.

Ведущий: Перед каждым раундом мы покажем короткий видеокейс из фильма «Республика ШКИД», который станет отправной точкой для обсуждения.

1-й раунд. Адаптация учеников.

Приглашаются команда А и команда В на сцену.

Ведущий: на экране презентация -2-й слайд.



На экране видеокейс: «Прибытие учеников в школу-коммуну» (видеофрагмент содержится в 3-м слайде презентации).



Тема для обсуждения: «Новые правила и порядки влияют на адаптацию учеников в новой среде».

На сцену приглашаются команды А и В. Поддержим ребят!

У вас есть 3 МИНУТЫ на обсуждение, поиск аргументов и выбор участника, который представит ваше коллективное мнение. Запускается таймер.

Команды А и В: представляют свои аргументы в течение 2х минут.

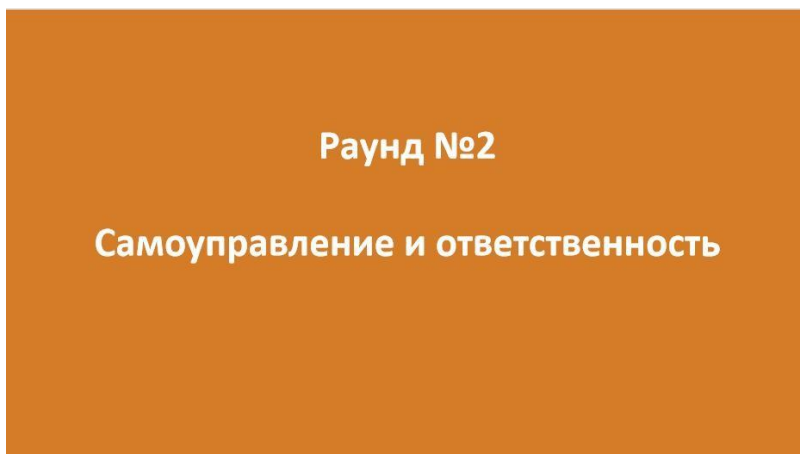
Экспертная группа: оценивает выступления и задает дополнительные вопросы.

Ведущий: Спасибо командам А и В. Переходим ко второму кейсу.

Приглашаются команда С и команда D на сцену

1-й раунд. Самоуправление и ответственность

Ведущий: на экране презентация - 4-й слайд.



Затем на экране видеокейс: «Самоуправление и принятие решений» (видеофрагмент содержится в 5-м слайде презентации).



Тема для обсуждения: «Самоуправление способствует развитию самостоятельности и ответственности у учеников».

На сцену приглашаются команды С и D. Поддержим ребят!

У вас есть 3 МИНУТЫ на обсуждение, поиск аргументов и выбор участника, который представит ваше коллективное мнение. Запускается таймер.

Слайд 5.

Команды С и D: представляют свои аргументы в течение 2х минут.

Экспертная группа: оценивает выступления и задает дополнительные вопросы.

Перерыв (жюри подводят итогу двух раундов). Ведущий: Отлично, переходим к финальному раунду. Приглашаются победители 1 и 2 раундов.

3-й раунд: Символика и чувство принадлежности

Ведущий: на экране презентация - 6-й слайд.



Затем на экране видеокейс: «Символика и традиции школы» (видеофрагмент содержится в 7-м слайде презентации).



Тема для обсуждения: «Традиции и символика школы способствуют чувству принадлежности и гордости у учеников».

На сцену приглашаются победители двух раундов _ и _.

У вас есть 3 МИНУТЫ на обсуждение, поиск аргументов и выбор участника, который представит ваше коллективное мнение. Запускается таймер.

Победившие команды: представляют свои аргументы.

Экспертная группа: (оценивает выступления и задает дополнительные вопросы)

Перерыв для подведения итогов.

Ведущий: На этом наши дебаты завершены. Сейчас мы подведём итоги голосования экспертной группы и объявим победителя.

Ведущий: Спасибо всем за участие! И сейчас мы готовы узнать, кто становится победителем по мнению экспертов! Итак, слово предоставляется нашим экспертам!

4. Рефлексия и подведение итогов.

Уважаемые коллеги, наш мастер-класс подошел к концу, и настало время поделиться впечатлениями и сделать выводы.

Сегодня мы познакомились с современными подходами в образовании, такими как игровые методики и кинопедагогика, изучили способы интеграции кино и мультимедиа в учебный процесс, проверили их эффективность на практике. Мы убедились, что использование интересных и нестандартных методов способно значительно повысить интерес и мотивацию учащихся, сделать занятие ярким и запоминающимся событием.

Давайте теперь подведем итоги нашего сегодняшнего дня и зафиксируем собственные впечатления. Для этого предлагаю воспользоваться методом «Колеса»

Раздаются распечатанные листы с кругом впечатлений (Приложение 3).

Внесите в соответствующие секторы свои размышления: впечатления (эмоции от мастер-класса), идеи (новые мысли и задумки), успехи (приобретённые знания и достижения), открытия (полученные новшества и озарения), пожелания (предложения по улучшению будущих мероприятий) и планы (действия по применению знаний).

Заполнение листов. Время на заполнение 5-7 мин.

Обратите внимание: заполненные листы рефлексии оставьте, пожалуйста, на столах — организаторы соберут их для дальнейшего анализа эффективности проведенного мастер-класса и планирования следующих мероприятий.

Завершая наш мастер-класс, благодарю всех за проявленную активность, вклад в общую работу и готовность осваивать новые педагогические техники. Желаю вам успехов в применении полученных знаний и вдохновения на пути к созданию увлекательных уроков, раскрывающих потенциал каждого ученика!

Список литературы

1. Инновационный характер педагогического наследия С.А. Шмакова: Материалы I Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 90-летию со дня рождения профессора С.А. Шмакова. – Липецк: МАУ ДО ДДТ «Городской» им. С.А. Шмакова г. Липецка, 2021. -176 с.
2. Салынина С.Ю. Работа с молодежью: социально-экономические аспекты формирования культурных ценностей у подрастающего поколения / С.Ю. Салынина, Д.Р. Еремеева // Модернизация культуры: знание как инструмент развития. Материалы VII Международной научно-практической конференции. В 2-х частях. Под ред. С.В. Соловьевой, В.И. Ионесова, Л.М. Артамоновой. – 2019. – С. 195–202.

Приложение 1.
Оценочный лист дебатов на тему «Самоуправление и воспитание
в школе: уроки из «Республики ШКИД»

Дата:

1-й раунд

Команда:

Команда:

Критерий оценки (от 0 до 10)	Команда	Команда
Аргументация		
Логика		
Ораторское искусство		
Использование фактов		
Ответы на вопросы оппонентов		
Поведение и этика		
Соблюдение регламента времени выступления (до 3х минут)		
Итого:		

2-й раунд

Команда:

Команда:

Критерий оценки (от 0 до 10)	Команда	Команда
Аргументация		
Логика		
Ораторское искусство		
Использование фактов		
Ответы на вопросы оппонентов		
Поведение и этика		
Соблюдение регламента времени выступления (до 3х минут)		
Итого:		

3-й раунд

Команда:

Команда:

Критерий оценки (от 0 до 10)	Команда	Команда
Аргументация		
Логика		
Ораторское искусство		
Использование фактов		
Ответы на вопросы оппонентов		
Поведение и этика		
Соблюдение регламента времени выступления (до 3х минут)		
Итого:		

ФИО эксперта _____

Приложение 2.
Задания для каждого раунда

<p style="text-align: center;">1-й раунд: Адаптация учеников</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Прибытие учеников в школу-коммуну»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Новые правила и порядки влияют на адаптацию учеников в новой среде»</p> <p style="text-align: center;">Утверждающая сторона (доказать , что утверждение правильное)</p>
<p style="text-align: center;">1-й раунд: Адаптация учеников</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Прибытие учеников в школу-коммуну»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Новые правила и порядки влияют на адаптацию учеников в новой среде»</p> <p style="text-align: center;">Отрицающая сторона (доказать, что утверждение неправильное)</p>
<p style="text-align: center;">2-й раунд: Самоуправление и ответственность</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Самоуправление и принятие решений»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Самоуправление способствует развитию самостоятельности и ответственности у учеников»</p> <p style="text-align: center;">Утверждающая сторона (доказать, что утверждение правильное)</p>
<p style="text-align: center;">2-й раунд: Самоуправление и ответственность</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Самоуправление и принятие решений»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Самоуправление способствует развитию самостоятельности и ответственности у учеников»</p> <p style="text-align: center;">Отрицающая сторона (доказать, что утверждение неправильное)</p>
<p style="text-align: center;">3-й раунд: Символика и чувство принадлежности</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Символика и традиции школы»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Традиции и символы школы объединяют и вызывают гордость»</p> <p style="text-align: center;">Утверждающая сторона (доказать, что утверждение правильное)</p>
<p style="text-align: center;">3-й раунд: Символика и чувство принадлежности</p> <p style="text-align: center;">Видеокейс: «Символика и традиции школы»</p> <p style="text-align: center;"><u>Тема для обсуждения:</u> «Традиции и символы школы объединяют и вызывают гордость»</p> <p style="text-align: center;">Отрицающая сторона (доказать, что утверждение неправильное)</p>

Приложение 3.
Круг впечатлений.

