

**Секция №4 «Инновации как тренд 21 века»
(инновации в обучении, в воспитании, в управлении)**

Название методической работы:

Использование игровых технологий на занятиях по театральному искусству

1. Игра «Снежный ком».

Цель: познакомить участников коллектива

Продолжительность: 10 минут.

Возраст: с 10 лет

Обращение к участникам: "Здравствуйте, давайте знакомиться. И сделаем мы это таким образом, чтобы за короткое время и запомнить имена друг друга и узнать как можно лучше наших участников, насколько это, конечно, возможно. Придумайте, пожалуйста, прилагательное, которое бы максимально характеризовало вас и... начиналось на первую букву вашего имени. Например: Евгения – Естественная". Запускаем процесс. Кто начнет? Первый участник называет свое имя + прилагательное. Второй участник называет имя + прилагательное предшественника, а потом уже свои. Продолжаем движение по кругу. Каждому последующему участнику нужно запомнить большее количество имен. Коллеги могут помогать.

2. Игра «А вы обо мне не знали...»

Цель: знакомство с интересами членов коллектива

Продолжительность: 10 минут.

Возраст: с 11 лет

Ведущий: «Сейчас я дам одному из участников мяч. Он начнет игру со слов: «А вы обо мне не знали, что...» и расскажет какой-нибудь факт о себе. Далее он бросит мяч тому человеку, который ему интересен, обратится к нему по имени и задаст интересующий его вопрос. Игрок, которому задали вопрос, должен ответить на него и сообщить какой-нибудь факт о себе. Затем он должен кинуть мяч другому игроку». Данное упражнение хорошо использовать в группах, в которых участники уже знакомы или частично знакомы.

Вывод: *Узнал ли ты что-нибудь интересное о ком-нибудь из других ребят?*

3. Упражнение «Звездочки»

Цель: поиск и обсуждение форм достижения взаимопонимания, иногда трудно понять, каков ты сам, что ищешь в жизни и как найти человека, который должен быть с тобой

Продолжительность: 5-6 минут

Возраст: с 10 лет

Ведущий готовит для игры «звездочки» – наклейки.

Затем просит участников закрыть глаза и приклеивает их участникам на лоб. Звездочки либо имеют разный цвет (всего 5-6 цветов), либо различаются по форме. Участники получают задание: не произнося ни слова, найти тех, у кого такие же «звездочки». Ведущий (или наблюдатель, если ведущий также участвует в игре) смотрит, какими способами пользуются участники тренинга, чтобы отыскать «себе подобных», не зная, кто ты сам.

Вывод: отыскать «себе подобных», не зная, кто ты сам, очень трудно
(альтернатива «Утята-котят-поросята»)

4. Игра «Принц-принцесса и дракон»

Цель: сплочение коллектива

Продолжительность: 5-6 минут

Возраст: 8-13 лет

Правила просты и легко запоминаются даже самыми маленькими игроками. Каждая команда договаривается, кем он на определенном этапе игры будет. Игроки становятся друг против друга спинами друг к другу и каждая команда показывает свой выбор:

Дракон — кулак или «когти»;

Принцесса — поворот ;

Принц — корона на голове

Далее, все хором одновременно произносят «Принц, принцесса и дракон!», и игроки поворачиваются друг к другу. Игроки определяют победителя по принципам:

Дракон побеждает принцессу, потому что он сильный и опасный.

Принцесса побеждает принца, потому что она его очаровывает своей красотой и мудростью.

Принц побеждает дракона, потому что он храбрый и умелый воин.

Можно даже отыгрывать мини-сценки «противоборства» персонажей. Если игроки выбрали одинаковые символы, то считается ничья, игрокижимают друг другу руки и игра продолжается до определения победителя. Команде победителю начисляется очко, и игра продолжается до определённого числа очков. Можно сделать так, что команда победитель забирает проигравшего представителя. В таком случае игра идёт до тех пор, пока в команде не закончатся все игроки.

Рефлексия.

5. Игра «Пожелания»: карточки с изображениями различных предметов (ластик, кружка кофе, лестница, мольберт, кекс, мобильный телефон, календарь, шариковая ручка, клей, ножницы, книга). Каждый участник вытягивает карточку, на которой нарисован предмет, ему необходимо придумать пожелание, связанное с этим предметом.

Например:

Ластик – Желаю чтобы все ваши проблем стерлись из ваших жизней.

Кружка кофе – Желаю всегда горячих идей.

Мобильный телефон – Желаю всегда быть на связи.