Мастер-класс «А умеете ли Вы сотрудничать?»

«Чтобы научить другого,
требуется больше ума,
чем чтобы научиться самому...»
М. Монтень

Я вам предлагаю участвовать в играх, которые приведут к трем ключевых принципам наставничества.

Коллеги, как вы считаете, а умеете ли Вы, сотрудничать.

Давайте проверим.

<u>Игра «Пчелы и змеи»</u>

1. Я предлагаю всем участникам сейчас поделиться на две группы.
2. Левая от меня команда – будет называться пчелы, правая от меня команда будет называться – змеи.
3. Вам необходимо выбрать своего короля.
4. Королей я попрошу выйти из комнаты и подождать, я вас позову.
5. Ваша задача спрятать предметы. Пчелы прячут условную банку мёда, а змеи прячут условную ящерицу. (Приглашаем королей)
6. Дорогие короли, мы спрятали два предмета, которые вам необходимо найти. Король пчел будет искать мед, а король змей - ящерицу.
7. А вы Пчёлы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенный звук. Все пчёлы должны жужжать: жжжжжжжж… Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение.
8. Помните, что во время игры никто не должен что-либо говорить.

<u>Вопросы:</u>

- Как вы чувствовали себя в роли короля пчёл (змей)?
- Ваши группы хорошо вам помогали?
- Вы остались довольны вашими подданными?
- Пчёлы, как вы взаимодействовали друг с другом?
- Змеи, вы как взаимодействовали друг с другом?
- Что необходимо сделать, прежде, чем начать искать?

Правило 1: Определить конкретную цель (задание) (т.е., что нужно было искать конкретно).

Следующее **упражнение** называется **<u>«Неожиданные картинки»</u>**

1. Дорогие коллеги, я предлагаю всем встать в круг.
2. У вас на столе лежит листок – подпишите его, переверните. (звучит музыка)
3. Нарисуйте какой-нибудь рисунок. (музыка остановилась)
4. А теперь свой рисунок передайте по часовой стрелке соседу, дорисуйте что-нибудь.
5. Снова обменяемся рисунками.

<u>Вопросы:</u>

- Нравится ли вам рисунок, который вы начали создавать?
- Понравилось ли вам дорисовывать чужие рисунки?
- А можем ли мы этот прием использовать на своих уроках?

Правило 2: Определить последовательность (алгоритм действий) и роли участников.

<u>Игра «Рисунок в два этапа»</u>

1. Разбейтесь на пары и сядьте друг напротив друга.
2. Положите между собой лист ватмана и поставьте фломастер в центр листа и, не отрывая руку, закройте глаза.
3. В течении минуты (пока звучит музыка) вы будете путешествовать фломастером по всей поверхности листа, не отрывая его от бумаги.
4. Рисуйте во все стороны, пока вам не покажется, что нарисовано на бумаге.
5. Если хотите, вы можете разговаривать при этом с друг с другом.
6. Завершите рисунок и решите, как Вы его назовете.

<u>Вопросы:</u>

- Понравилось ли Вам рисовать с закрытыми глазами?
- Вы каким образом находили общий язык со своими партнерами?
- Насколько Вы довольны своим рисунком?
- Вам сложно было придумать название вашей картины?

Правило 3: Принимать совместное решение, учитывая мнение других.

Итак, общий вывод. В ходе нашего мастер-класса мы выделили 3 ключевых правила:

Правило 1: Определить конкретную цель (задание) (т.е., что нужно было искать конкретно).

Правило 2: Определить последовательность (алгоритм действий) и роли участников.

Правило 3: Принимать совместное решение, учитывая мнение других.

Деятельность молодого человека, который нашел и зажег в себе искру личности и профессиональной индивидуальности, способствует прогрессивному развитию образования.

«Педагог живёт до тех пор, пока учится, если он перестаёт учиться – в нём умирает учитель».

Эти слова великого педагога К. Ушинского – лейтмотив наставника и молодого педагога.

Директор школы №10
Е.Л. Бодина