

## **Мастер-класс по использованию «Event-технологий» в работе педагога**

Составители:

педагог дополнительного  
образования Шишкина Людмила  
Геннадьевна, заместитель директора  
Крутикова Александра Геннадьевна  
2020г.

*Краткая аннотация: в статье описаны возможности использования технологии квеста как метода закрепления полученных знаний, приведен пример проведения квеста на занятии по хореографии. Данный мастер-класс был проведен в рамках муниципального этапа конкурса «Учитель года-2019».*

Приключений никогда не бывает много. Что такое приключение? При каких условиях события становятся приключением, захватывающим и незабываемым событием? Иными словами, когда обыденный поход в магазин за хлебом превращается в приключение?

Можно сформулировать так содержание понятия «приключение» – это интересное событие, случившееся в результате незапланированных действий или цепочки обстоятельств.

Приключение может стать эффективным педагогическим методом или даже технологией при условии, если оно запланировано. Запланированное приключение имеет огромный образовательный и воспитательный потенциал.

Приключения можно отнести к «Event-технологиям», позволяющим создавать разнообразные по тематике и форме проведения квесты, которые и являются приключениями.

Приведем пример квеста, структура которого может стать основой для ваших собственных приключений. Данный квест разработан для обучающихся объединения «Танц-микс», в квесте может участвовать несколько команд, в каждой от двух до пяти человек.

Любой квест имеет легенду (предысторию), из которой вытекает главное задание. Наша легенда гласит: «Любая девочка мечтает стать принцессой и отправиться на бал в сопровождении прекрасного принца. И сегодня у вас есть уникальная возможность перевоплощения. Но, как героям любой сказки, вам предстоит пройти три испытания на пути к цели».

Перед вами (на магнитной доске) четыре образа обычной Золушки (в расчет одна Золушка – на одну команду). Каждая команда должна приготовить свою Золушку к балу.

Успешно выполнив первое задание квеста, вы сможете одеть ее в прекрасный наряд.

**1. Задание:** пронумеруйте названия танцев в порядке увеличения их темпа (от медленного к быстрому): танго, вальс-Бостон, джайв, плясовая, полька. Ответы впишите в бланк.

*Ответы: вальс-Бостон, танго, полька, плясовая, джайв.*

*Сверяются ответы и результаты отмечаются на доске.*

*На доске крепятся принцессы в богатых или скромных нарядах.*

Выполнение второго задания обеспечит вашей Золушке средство передвижения на бал.

**2. Задание:** Для выполнения второго задания вы должны синхронно все вместе, по команде повторить за учителем три разных по сложности ритма (для успешного выполнения задания хотя бы один участник команды не должен ошибиться). В зависимости от эффективности выполнения задания педагог предлагает золушкам поехать на бал на лимузине запорожце или пойти пешком.

Теперь наша золушка готова ехать на бал, но ей кого-то не хватает. Кто же это? (*принц*)

**3. Задание:** Определите страну – родину танца по его мелодии. Ответы впишите в бланк (допускаются 2 ошибки).

Звучат мелодии: сиртаки (Греция), ирландский танец, русский танец, фламенко (Испания), гопак (Украина), индийский танец.

В зависимости от результатов ответов на вопросы учителя, участникам квеста предлагается для их принцесс принц или пугало или любой другой шуточный персонаж.

Итак, наши Золушки в сопровождении кавалеров отправляются на бал, где должны исполнить праздничный вальс, а какой он будет, решать вам (свободная импровизация по музыку). Квест пройден.

Цели и тематика квестов могут быть разнообразными. Это и получение новых знаний и фактов, умений и навыков, тим-билдинг (командообразование) и развлечение.

Образовательная цель данного квеста – пополнение и расширение знаний о танцах, развитие чувства ритма и импровизационных способностей.

Разнообразие заданий квеста ограничено лишь вашей фантазией. Это могут быть **интеллектуальные задания** (шифровки, лото, кроссворды, ребусы, анаграммы, тесты, паззлы), **творческие испытания**, связанные с музыкой, живописью, конструированием, танцами, **спортивные этапы** по типу эстафет или конкретных упражнений.

Также в качестве критерия при выполнении задания может служить тайминг (т.е. ограничение по времени).

В любой квест можно добавить эффект неожиданности или интриги, например, исследование предмета с завязанными глазами, или путешествие в темную комнату.

Квест можно провести, не выходя из кабинета, используя минимум оборудования и атрибутов, а можно придумать масштабное поисковое мероприятие, задействуя множество помещений или лесопарковую зону.

Таким образом, «event-технологии» позволяют разнообразить традиционные технологии в обучении, превращая занятия в исключительное событие для личности.