**Методическая разработка педагогического часа в учреждении дополнительного образования**

**Своя игра. Методика и педагогика**
**Автор: методист МАУ ДОД «ЦРТД и Ю» Колесникова С.В.**
**Описание:** предлагаю Вашему вниманию разработку педагогического часа для учреждений дополнительного образования. В интересной игровой форме педагоги активизируют свои знания в области педагогики и методики.
**Цель:** Развитие профессиональной компетентности педагогов.
**Задачи:**
• развивать творческий потенциал педагогического коллектива ;
• активизировать личностные профессиональные ресурсы педагогов;
• повышать мотивацию специалистов центра к методической деятельности.
**Форма организации работы**– коллективно-групповая
**Методы организации:** творческо-игровой метод, метод обмена информацией, метод исследовательско-аналитической деятельности.

Столы, за которыми сидят педагоги по 7-9 человек, обозначены разными цветами (синий, красный, желтый и тому подобное)

Ведущий обращается к группам, называя цвет стола.



**Правила игры**
• Играют три команды. (При желании можно и больше) Они выбирают, пользуясь таблицей на экране, тему вопроса и его стоимость.
• Право ответа принадлежит команде, первой поднявшей табличку со своим названием.
• В случае верного ответа команде засчитывается количество баллов, соответствующее стоимости вопроса.
• Если дан неверный ответ, то сумма снимается со счета команды, и право ответа на этот вопрос переходит другой команде.

**Сектора игры**
«Своя игра»
Стоимость вопроса может быть увеличена.
Соперники могут выкупить право ответа на вопрос, поставив на кон большее количество баллов.

«Кот в мешке»
Вопрос должен быть передан другой команде.



**Темы:**
1. Педагогика
2. Методика
3. А кто сказал?
4. Народная мудрость

**Педагогика 10**
Процесс и результат усвоения определенной системы знаний **(Образование)**

**Педагогика 20**
Это сложный процесс, который проходит педагог через определенный срок. От неприятия (сколько нервов, времени, затрат на изучение литературы, обобщение опыта, открытые занятия), до чувства гордости за свой труд и профессию, чувства самоуважения, осознания себя как профессионала, понимание того, что твой опыт и ты сам нужен и интересен коллегам **(Аттестация)**

**Педагогика 30**
Кто из известных педагогов назвал сказки «первыми блестящими попытками русской педагогики»? **(Ушинский Константин Дмитриевич)**



**Педагогика 40 Сектор «Своя игра»**



Этот педагог-гуманист, писатель, общественный деятель выделил педагогику как самостоятельную науку **(Ян Амос Коменский - основоположник научной педагогики)**



**Педагогика 50**
Этот советский педагог создал оригинальную педагогическую систему, которая основывается на принципах гуманизма, на признании личности ребёнка высшей ценностью? **(Василий Александрович Сухомлинский)**



**Педагогика 60**
Процесс становления человека как социального существа под воздействием всех без исключения факторов – экологических, социальных, экономических, идеологических, психологических и достижение уровня зрелости, устойчивости - это … **(Формирование)**

**Методика 10**
Эта технология реализует демократизм, равенство, партнерство в субъект-субъектных отношениях педагога и ребенка. Педагог и воспитанники совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества. О какой технологии идет речь? **(Технология сотрудничества)**

**Методика 20**
Овладение способами применения усвоенных знаний на практике. **(Умения)**

**Методика 30 Сектор «Кот в мешке»**



Основные руководящие идеи, нормативные требования к организации и проведению учебно-воспитательного процесса. Зависят от общей педагогической концепции деятельности детского творческого объединения.
**(Принципы обучения)**

**Методика 40**
Согласно этому принципу обучения полученные детьми знания должны стать частью их сознания, основой поведения и деятельности.
**(Принцип прочности)**

**Методика 50**
В переводе с греческого — поучающий. Раздел педагогики и теории образования, проблемы обучения.
Наука об обучении, исследующая законы, закономерности, принципы и средства обучения. **(Дидактика)**

**Методика 60 Сектор «Своя игра»**
Впервые термин «дидактика» ввел он. Назовите имя.
**(Немецкий педагог Вольфган Ратке (1571-1635)**



**А кто сказал? 10**
Не хочу учиться, хочу жениться. **(Митрофанушка из комедии Д.И. Фонвизина «Недоросль»)**



**А кто сказал? 20**
Все взрослые были когда-то детьми, но потом забыли об этом.
**(Антуан де Сент-Экзюпери)**



**А кто сказал? 30**
Великому русскому полководцу, военному теоретику, национальному герою России принадлежат слова:
«Легко в учении - тяжело в походе, тяжело в учении - легко в походе».
**(Александр Васильевич Суворов)**



**А кто сказал? 40 Сектор «Своя игра»**
Уступил бы место старшему, али в школе не обучен? Персонаж мультфильма. **(Царь из мультфильма «Вовка в тридевятом царстве»)**



**А кто сказал? 50**
Школьные годы чудесные,
С дружбою, с книгою, с песнею,
Как они быстро летят!
Их не воротишь назад. **(Евгений Долматовский)**



**А кто сказал? 60**
Французский философ, писатель, мыслитель эпохи Просвещения сказал:
«…воспитание детей – это такое ремесло, где нужно уметь терять время, чтобы его выигрывать». **(Жан Жак Руссо)**



**Народная мудрость 10**
\_\_\_\_?\_\_\_\_ ученья горек, да плод его сладок **(Корень)**

**Народная мудрость 20**
Кто \_\_\_\_?\_\_\_\_ горазд, тому не пропасть. **(Грамоте)**

**Народная мудрость 30 Сектор «Своя игра»**
Ворчаньем наскучишь, \_\_\_\_?\_\_\_\_ научишь. **(Примером)**

**Народная мудрость 40**
Знание и мудрость \_\_\_\_?\_\_\_\_ человека **(Украшают)**

**Народная мудрость 50**
Повторять да учить – \_\_\_\_?\_\_\_\_ точить **(Ум)**

**Народная мудрость 60 Сектор «Кот в мешке»**
Без ума голова – \_\_\_\_?\_\_\_ **(Лукошко)**

**Итоговый раунд**
Команды делают ставки, исходя из количества баллов, набранных командой.



Ведущий зачитывает задание:



Какому великому русскому писателю принадлежат слова: «Воспитание является искусством, а не ремеслом - в этом корень учительского дела».

После минуты обсуждения команда сдает бланки с ответами ведущему.



Правильный ответ - Лев Николаевич Толстой.



Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.