

Добрый день, уважаемые коллеги! Приятно видеть вас в этой аудитории, и очень надеюсь, что сегодня у нас с вами получится интересный и полезный разговор.

- Поговорим?

- О чём?

- О разном и о прочем.

- О том, что хорошо.

- И хорошо не очень.

- Чего-то знаешь ты.

- А что-то мне известно.

- Поговорим?

- Поговорим. Вдруг будет интересно...

Уверена, что все пришли сюда с хорошим настроением. В этот чудесный зимний день к вам на стол спустились необыкновенные снежинки с глазками, и я предлагаю вам начать мастер-класс с упражнения «Поздоровайся глазами». При этом вы должны улыбнуться и постарайтесь глазами показать, какое у вас сегодня настроение, а поздороваться я вас попрошу не только со мной, но и с друг другом. Спасибо! Уверена, что ваши улыбки помогут нам сегодня в работе!

С этого упражнения можно начать любой урок, он способствуют установлению контакта между учителем и ребятами.

Посмотрите на слайд (Картинки: различные виды игры (игра на пианино, гитаре, в теннис, в футбол, игра в песке, с игрушками).

Как вы думаете, что общего между этими картинками? Назовите ключевое слово. (ИГРА).

Верно. Мы прекрасно понимаем, что для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую.

Сегодня я презентую вам опыт использования игровых методов на уроках. (*Тема моего мастер-класса «Обучающая игротека, как прием активизации познавательной деятельности младших школьников»*)

Цель моего мастер-класса: в ходе нашего общения вы познакомитесь с игровыми упражнениями, и убедитесь, что использование игр в процессе обучения является важнейшим фактором формирования и актуализации познавательной деятельности.

Актуальность: развитие творческого потенциала обучающихся, познавательной деятельности , самостоятельности.

Слайд

Константин Дмитриевич Ушинский считал: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным —

вот задача первоначального обучения».

А что же может быть занимательнее, чем игра? Игра для ребят младшего школьного возраста это – учёба, труд и серьёзная форма воспитания.

Плодотворное сотрудничество учителя и ученика возможно при определенном условии. При каком? Давайте поиграем и узнаем. Игровой прием «Соберем пазлы».

«Учиться не заставляют, а увлекают».

Задания в занимательной форме позволяют способным ученикам раскрыть и активизировать свои способности. Даже самые незначительные достижения порождают в ученике веру в свои возможности.

Каждый урок требует чего-то нового, интересного. Важная задача учителя увлечь детей за собой.

Слайд Возникла проблема как вовлечь, чем заинтересовать, ведь учеба это серьезный труд.

Для решения данной проблемы я искала ответ на вопросы:

1. *Какие игровые технологии существуют?*
2. *Как правильно использовать игру в уроке?*
3. *Какие универсальные учебные действия развивают дидактические и познавательные игры?*

Слайд (добавить игровые технологии)

Согласно классификации Германа Константиновича Селевко, педагогические технологии различаются на:

Игровые

Догматические, репродуктивные

Объяснительно-иллюстративные

Развивающее обучение

Проблемные, поисковые

Программированное обучение

Диалогические

Творческие

Саморазвивающее обучение

Информационные (компьютерные)

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие;

репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

Слайд При использовании игровых технологий очень важно соблюдать некоторые условия:

Мы поиграем в игру «Шифровальщик», которую можно использовать как на уроке русского языка, так и окружающего мира.

В бессмысленный набор букв вставлены слова. В этой таблице спрятаны слова, требуется отыскать их.

1. Выбор формы игры должен быть **педагогически и дидактически обоснован**. Нужно всегда знать **ЦЕЛИ** использования игры.

2. Игры должны **соответствовать возрасту**, т. е. быть **ДОСТУПНЫМИ**.

3. В играх должно быть **задействовано как можно больше обучающихся**.

4. Необходимо **соблюдать умеренность**.

Я использую игры и игровые приёмы на уроках обучения грамоте и чтению, математики, русского языка, окружающего мира. Стоит только мне произнести: «А сейчас мы поиграем» - как ученики мгновенно преобразуются: у них появляется интерес, стремление быстро выполнить задание. Сегодня я вам тоже предлагаю поиграть.

Скучный, казалось бы на первый взгляд словарный диктант, можно превратить в увлекательное **путешествие по стране «Орфография»**.

Слайд Сегодня мы с вами отправляемся в путешествие **по стране «Орфография»**.

А вот на чём мы с вами будем передвигаться, вы узнаете, отгадав загадку:

Это что за чудеса:

Дует ветер в паруса?

Ни паром, ни дирижабль —

По волнам плывет...

(Корабль)

Запишите слово корабль в тетрадь.

(картинка корабля)

Посмотрите, какой красивый у нас корабль.

А из чего же он сделан? Посмотрите на буквы и подберите слово: **ж....л....з...**

Слайд А что мы должны сделать, чтобы отправиться в путешествие на корабле? (купить проездной **илбет** (билет))

Слайд А где можно купить билет? (в кассе)

Слайд А где касса находится? Отгадайте ребус:

Слайд Ну вот мы с вами купили билет и готовы к путешествию....Наш корабль отправляется от пристани ровно в.....(в этом слове 1 десяток и 2 единицы – во сколько? (двенадцать) часов дня.

Билет куплен, время знаем, пора отправляться на корабль.

Слайд .Нас встречает капитан, в ярко-синем

Чтобы скуке не поддаться -

Ярче нужно одеваться!

Чтоб идти к матросам в трюм,

Я надену свой(костюм)

Вот мы и на корабле. Как мы теперь называемся?

Слайд LhпjsavkcLscwNaQZжLjuZsp – найдите только русские буквы...

-какое слово получилось? (пассажир)

Слайд Прочитайте все слова, которые у вас получились? Что это за слова?

Слайд Сделаем взаимопроверку, поменяемся листочками.

Как вы думаете чему может способствовать данная игра?

Дети учатся видеть, слышать, рассуждать, такие игры требуют умственной активности . Помимо проверки грамотности развивают находчивость, смекалку, логику у учащихся.

Находясь в постоянном поиске, стараюсь подходить творчески к учебному процессу, я, как педагог, хочу видеть в каждом своем ученике будущего писателя, художника или просто доброго, любящего человека.

Стараюсь вводить в урок такие формы работы, которые бы не только развивали, подвигали к творчеству, но были бы доступны и интересны каждому.

Игры и игровые задания дидактического характера я применяю по всем предметам:

Слайд Игры и игровые задания на уроках русского языка:

Например, при изучении темы «Правописание безударных гласных в корне слова» применяю игры: «Вставь пропущенные буквы», «Найди ошибки в написании», игры с применением ИКТ, игры на индивидуальных карточках «Составь текст».

Слайд На уроках математики: «реши цепочку», «засели домик», различные виды загадок . Например, игра «Загадка». Отгадав загадку, дети повторяют тему «Состав двузначного числа».

Слайд На уроках литературного чтения: «Отгадай героя сказки?», «Сочини последнюю строчку» и многие другие

Слайд Использую кроссворды, чайнворды, ребусы, загадки на уроках математики и окружающего мира, русского языка и литературного чтения, как форму контроля на любом этапе обучения. В этом случае не только сама предлагаю их обучающимся в готовом виде, но сами дети составляют их по изучаемой (изученной) теме.

Слайд Многие дидактические игры и упражнения носят интегрированный характер: так, например, на уроке литературного чтения и математики можно использовать упражнение с числами, примерами, различными.

На уроках обучению грамоте, я использую прием моделирования букв. Детям с удовольствием, моделируют изученные буквы из пластилина. Для развития мелкой моторики рук, добавляю прием «Украсть букву» (для этого используется бисер).

Сейчас вам предлагаю, смоделировать свою букву используя пластилин.

Слайд Результативность

Игра формирует коммуникативные УУД (умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли);

познавательные УУД (сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности);

личностные УУД (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы);

регулятивные УУД (планировать, оценивать правильность выполнения действий).

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

Игра есть практика развития. Дети играют – потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Слайд Мною был проведен опрос «Отношение к игровой деятельности на уроках». Было опрошено 27 человек-ученики начальных классов. На вопрос , нравится ли играть на уроках 100% ответили «да». На каких уроках тебе хотелось бы играть,100% ответили на всех, но предпочтение было отдано литературному чтению и окружающему миру.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «плюсы» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации познавательной деятельности и развитию мышления;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- способствует использованию знаний в новой ситуации;

- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

- невозможность использовать на любом материале;

- сложность в оценки учащихся.

Таким образом, игровые технологии в учебном процессе обладают большими возможностями для дальнейшего формирования и активизации у обучающихся умений и навыков творческой мыслительной, познавательной деятельности.

Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут, и который они призваны изменить.

Таким образом, **Первые мои уроки показали , что игровой метод обучения, достаточно интересен и эффективен в учебной деятельности обучающихся. А самое главное, данный метод можно использовать на любой ступени обучения и на разном уровне сложности в соответствии с**

возрастными и умственными способностями обучающихся.

И в заключении я предлагаю вам оценить нашу совместную работу. Если наше общение показалось вам интересным, полезным и вы будете применять это в своей работе. Нарисуйте снежинкам – улыбку, а если это все вас не тронуло – тогда грустный ротик.

Слайд *Свое выступление хочется закончить словами известного педагога- новатора Василия Александрович Сухомлинского:*

«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Слайд Всем желаю творческих успехов!