**Мастер-класс «Использование игровых технологий в начальной школе»**

Подготовила:

учитель начальных классов

Белова Нина Васильевна

МБОУ Рунская ООШ

**Цель:**

* Показать возможности игровых технологий для развития познавательного интереса учащихся на уроках в начальной школе.
* Осознание возможностей технологии игрового обучения для активизации познавательной деятельности, оптимального сочетания интерактивных приемов и методов при организации игрового обучения.
* Познакомить участников с игровыми упражнениями, применяемыми на уроках для активизации познавательных процессов у учащихся.
* Активизировать знания участников по данному вопросу.
* Активизировать коммуникативные навыки участников.
* Добиваться осуществления творческого подхода при решении проблемы.
* Убедить участников, что использование игр в процессе обучения является важнейшим фактором формирования и актуализации познавательного интереса.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, раздаточный материал для участников мастер-класса.

**Ход мастер-класса**

**1.*Организационный момент***

**Художник учится смешивать краски и наносить мазки на холст. Музыкант учится этюдам. Журналист и писатель осваивают приемы письменной речи. Учитель тоже смешивает краски, разучивает этюды, осваивает приемы – только это педагогические краски, этюды и приемы.**

Уважаемые коллеги, для положительного настроя на работу и для установления доброжелательной атмосферы я предлагаю наше мероприятие начать с упражнения

**Приветствие: «В кругу друзей»** Станьте в круг.

Колокольчик озорной,

Ты ребят в кружок построй.

Справа друг и слева друг.

Дружно за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

«Здравствуй мир! Здравствуй друг! Здравствуйте все вокруг!»

А сейчас – «Давайте познакомимся». У меня в руках волшебный шар.

Вы передаете друг другу шар называете свое имя и качество на первую букву своего имени.

Начнем с меня. Я- Лилия, ласковая.

Спасибо. Я хочу пожелать всем нам интересной и плодотворной работы.

Можете присаживаться.

**2. Актуализация мастер-класса.**

Посмотрите, за окном зима, снег и холодно, а ведь так хочется тепла и уюта. Вы все замечательно поработали и я хочу вам подарить частичку лета. Пусть вот эти маленькие бабочки напоминают вам о добре, тепле и красоте. Выберите себе понравившуюся бабочку. Посадите ее на свою ладонь, закройте глаза и послушайте одну легенду:

*Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?».  
Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:*

*— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?*

*Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.*

*Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:*

*— Всё в твоих руках.*

**Я согласна, все в наших руках.**

- В наших руках, чтобы ребенок чувствовал себя любимым, нужным, а главное – успешным. Учитель-личность творческая. Он всегда идет в ногу со временем. Внедряет в привычную практику новые технологии, новые формы и методы реализации образовательных программ. И **каждый раз задает себе вопрос, идя на урок: будет ли урок интересным, сможет ли он вовлечь учеников в работу? Как же это сделать?**Все просто, как в притче: ***«Всё в твоих руках»***

**А я это делаю так. И это будет тема моего мастер класса.**

***Метод «Что у меня на сердце»***  
Начиная любое дело, человек имеет ожидания и опасения.  
У вас есть бабочки, на крылышках, с правой стороны вы напишите ожидания, а с левой– опасения, от данного мастер- класса. *(Озвучивание по желанию.)*  
В конце занятия мы вернёмся к нашим бабочкам и узнаем, подтвердились ли ваши опасения или вам было уютно и комфортно.

Я использую этот метод для того, чтобы лучше понять класс и каждого ученика.

**А сейчас, сядьте поудобнее и ответьте, пожалуйста, на вопросы, только быстро. *Метод «Разминка»***

-Какое сегодня число?

А день недели?

-Вытянутый круг?

-На чем путешествовал Емеля?

-Как называется рот у птицы?

-Кто сидит на троне и управляет царством?

**Молодцы.**

**Вот вы и взбодрились и готовы сотрудничать.**

**2*.Сообщение темы, введение в неё.***

**А давайте сейчас определим ключевое слово нашего занятия.**

У вас листочки с буквами. Ваша задача исключить повторяющиеся буквы и из оставшихся букв составить слово. Что у нас получилось? (*Игра).* Совершенно верно.

Назовите ассоциации, связанные с этим словом.

Закройте глаза и повторяйте: « Раз, два, три-начало игры». Открываем глаза.

*(появляется игрушка собаки)*

*-*Здравствуйте. Меня зовут Дружок. Я-добрый. Я вас давно не видел, вы так выросли, поумнели, думаю что вы быстро справитесь с заданием, которое я вам подготовил. У меня «Волшебный микрофон». Вы будете передать его из рук в руки и выполнять задание.

Назовите свою любимую игру в детстве? *(Называют)*

А теперь усложним задание: « Назовите свою любимую игру и почему вы любили играть в эту игру?»

*(За каждый ответ вручает синие и красные палочки)*

Вы все получили волшебные палочки, а теперь составьте из них букву, работая в паре. У кого синие - то это должна быть буква, обозначающая согласный звук, а красные-гласный звук. Молодцы.

**Сейчас оживим эти буквы**.

Каждая пара выходит к доске и показывает букву, которую составили, а мы отгадываем.*(Участники выходят и показывают букву).*

*(А дальше мы можем дать характеристику звуку, проговорить чистоговорки и скороговорки, а так же поиграть в слова)*

**Вот это мы с вами сейчас поиграем в игру « Игра в слова»**

Вам нужно узнать имена девочек и мальчиков, спрятавшиеся в тексте. Ответ может подсказать эхо, ведь разгадка скрыта в самом конце вопроса. Но нужно быть внимательными: эхо может и подвести. Отвечаем быстро, как эхо.

Кто принёс куклу из магазина?

*Ответ:* Зина (магаЗИНА).

Кто покажет дом, в котором живёт растер**яша**?

Кто с нетерпением ждёт подарки от Деда Мо**роза**?

Молодцы. Усложняем наше задание.

Мы с вами проведём**еще одну игру « Создай слова».**

**(раздать на столы напечатанные слова)**

Задание: придумайте новые слова, состоящие из этих же букв, но в другом порядке: армия (Мария, мир), автор (товар, отвар, вор), образ (забор,бор, роза, раб), слово (волос, вол), чувство (ус, вот),

**Как вы думаете чему может способствовать данная игра?**

( развивать находчивость, смекалку, логику у учащихся; – развитие речи учащихся; – сплочение коллектива; – развитие коллективизма у учащихся; – воспитания у учащихся чувство языка).Но мы с вами движемся дальше-от простого к ложному.

А еще я **хочу предложить Вам игру «Круги на воде».**

Когда в воду бросишь камень, от него по **воде идут круги**, чем дальше, тем больше. Так же и слово, запавшее в голову, может натолкнуть на массу **ассоциаций**, вызвать разные сравнения, воспоминания, представления, образы.

Это **игра** со словами, она была предложена в своей педагогической практике Джанни Родари *( фантазер, учитель, строил домики из букв, «Приключения Чиполлино», «Приключения Голубой стрелы», «Джельсомино в стране Лжецов»)*. Она направлена на развитие творческого воображения и словарного запаса. Подходит эта игра для детей любого возраста.

И так, продолжаем работу.

У Вас на столах есть небольшое «озеро» (голубой овал):

1. Бросим в него камешек под названием «игра» - запишите в центре слово «игра».
2. От слова расходятся круги. Следующий круг – записать отдельно буквы данного слова. – и, г, р, а.
3. Третий круг – на каждую букву записать какое -нибудь слово, всего четыре. *(интерес, герои, радость, активность)*

Четвертый круг – с каждым словом составить предложения, желательно, чтобы получился текст.

*Дети с интересом играли.*

*Они были героями разных сказок.*

*Радость переполняла маленькие сердца.*

*Учитель был доволен активностью детей.*

*(педагоги работают)*

- Вот что получилось у меня.

- Кто желает прочитать, что получилось у вас.

*(желающие зачитывают)*

**А сейчас я хочу назвать еще один игровой прием. Я не могла о нем не вспомнить. Но вам придется его отгадать: вы его хорошо знаете и применяете на практике. Он получается у всех. Это** довольно увлекательное и творческое занятие, помогает детям самого разного возраста развивать системное и образное мышление, аналитические способности, вычленять главное, формулировать свои мысли, расширять активный словарный запас.

В этом приеме 8 букв, 4 буква к, первая –с. Правильно. Это синквейн.

Вспомним правила составления синквейна:

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему cинквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

**А сейчас мы объединимся в группы составим Синквейн к слову Игра.**

Игра Интересная,увлекательная. Веселит,радует,расслабляет. Делает жизнь активнее. Развлечение

Спасибо.

Но как и в любой технологии есть свои плюсы и минусы.

**Предлагаю Вам подвести итог в игре «За!» и «Против!».**

Я буду называть качества игровых технологий. Если я назову положительное качество – хлопаем в ладоши, если отрицательное – скрещиваем руки на груди:

+ Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- Сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

+ Несет здоровьесберегающий фактор в развитии обучения;

+ Способствует использованию знаний в новой ситуации;

- Подготовка требует больших затрат времени;

+ Является естественной формой труда ребенка;

- Увлекаясь игрой можно потерять образовательное содержание;

- Сложность в оценке обучающихся.

+ Способствует объединению и формированию коллектива, ответственности.

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых технологий способствует успешной организации учебной деятельности. Игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей стремление учиться, даёт положительный результат к мотивации к учебной деятельности.

Ну а сейчас вернемся к нашим бабочкам. Оправдались ли ваши ожидания? (*Отвечают. Прикрепляют бабочек на цветок и остаются в кругу).* Спасибо.

**А сейчас внимание! Что у меня в руках? Это шапка неведимка. Я на вас ее накину и вас никто не видит, и вы можете продолжить предложение**

**Мне понравилось…**

**Я узнал…Я хотел(а) бы….**

**Вот прошёл мой мастер-класс.**

Желаю вам, чтоб дети в вашем классе

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов.

Благодарю за сотрудничество!

**Вывод.**

**Почему именно игра?**Я работаю в начальных классах.**У меня сейчас 1 класс** и могу точно сказать, что в этом возрасте, дети очень любят играть, поэтому упор в своей работе делаю на **игровые технологии.**

Ведь для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в деятельность, но особенно в игровую. Моя задача- учить всех, учить каждого.

**Актуальность**применения игровых технологий в начальной школе я вижу в том, что игровые технологии являются составной частью педагогической деятельности, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов, вносят разнообразие и заинтересованность в учебный процесс, способствуют созданию благоприятного психологического климата на уроке.

Игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективного взаимодействия педагога и учащихся. В игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности:

* активизирует деятельность учащихся;
* повышает эффективность учебного процесса;
* усиливает мотивацию и помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету.

В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно.

Ведь не секрет, что те молчуны, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх, случается, становятся такими активными. Игра переносит ребенка в новое измерение, в новое психологическое состояние.

Образовательная игра – это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей.