Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Кваркенская средняя общеобразовательная школа»

**Мастер-класс на тему:**

«Использование игровых технологий

на уроках в начальной школе»

 Подготовила

 Ирмухамбетова К. У.

 учитель начальных классов

2025 г.

**Мастер-класс**

**«Использование игровых технологий на уроках в начальной школе».**

**Цель:** повышение профессионального мастерства педагогов в процессе освоения опыта работы по использованию игровых технологий на уроках в начальной школе; показать роль игры и игровой деятельности в жизни младших школьников.

**Задачи:**

обозначить актуальность и эффективность использования игровых технологий на уроках в начальной школе; продемонстрировать участникам мастер-класса использование игровых технологий на уроках через просмотр презентации и прослушивание теоретического материала; создать условия для активного взаимодействия участников мастер-класса, комфортной среды и профессиональной коммуникации.

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

**Ход мастер-класса**

Добрый день!

Позвольте представиться, - Ирмухамбетова Клащ Ульбековна, учитель начальных классов МАОУ «Кваркенская СОШ».

- Уважаемые коллеги, рада видеть вас на мастер-классе.

Для положительного настроя на работу и для   установления доброжелательной атмосферы, предлагаю начать наше мероприятие с игры *«Поздороваемся ладошками!».*

-Пожалуйста, повернитесь к соседу, посмотрите в глаза, улыбнитесь. Разверните ладони друг к другу, но не прикасайтесь. Теперь соединяем по очереди пальцы, начиная с большого со словами:

**Слайд 1**

*Желаю* (большой)

*Успеха* (указательный)

*Большого* (средний)

*Во всем* (безымянный)

*И везде* (мизинец)

*Здравствуйте*! (всей ладонью)

А сейчас попрошу вас подобрать пожелание своим коллегам на каждую букву слова: *Здравствуйте*

Начинаем наши пожелания по цепочке:

«З» - здоровья

«д» - добра

«р» - решительности

«а» - активности

«в» - взаимопомощи

«с» - счастья

«т» - терпения

«в» - великодушия

«у» - уверенности

«й» - заменяем буквой и - идей

«т» - тепла

«е» - единства

Модернизация школы предполагает новое современное качество образования. Это формирование новой системы универсальных знаний, умений, навыков, а также опыт самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся.

*Живем в эпоху нанотехнологий,*

*И каждый год дает нам новый старт,*

*То освоение журналов электронных,*

*А ныне новый наш образовательный стандарт…*

 Современное отечественное образование характеризуется ориентацией на личность. В начальной школе главной задачей педагогов является формирование мотивации к учебной деятельности. «Научить детей учиться!» - это сложная задача. Именно от сформированности универсальных учебных действий в начальной школе зависит успешное обучение детей в старших классах. Ребенок должен учиться с радостью, получать удовольствие от познания, стремиться в школу. Конечно, от учителя, который проведёт в учебном классе первые школьные годы ученика, зависит очень многое. Но не менее важным является и подход (или метод) обучения, применяемый педагогическим коллективом начальной школы.

Задача педагогов: предвидеть, что ждет ребенка в будущем, научить детей принимать решения, быть мобильными, уметь меняться, уметь использовать полученные знания, умения, навыки, сформированные компетенции в той или иной учебной и/или житейской ситуации. Главная цель образования, получаемого младшими школьниками, прежде всего – развитие ребёнка, развитие это и есть такое «достижение возраста», такая функциональная грамотность (читательская, математическая, естественно-научная, социальная, информационная и т.п.), которая обеспечит ребенку возможность качественно использовать знания, умения, навыки, компетенции в процессе учения и повседневной жизни.

**Слайд 2**

Вашему вниманию, уважаемые коллеги, представляю свой мастер-класс на тему: «Использование игровых технологий на уроках в начальной школе».

 В педагогике содержание понятия «педагогическая

технология» рассматривается в широком и узком смыслах. В широком смысле под педагогической технологией понимают часть педагогической науки, соотносимую с категорией педагогической, дидактической и методологической системой. В этом смысле в большей степени соответствует определение этого понятия, данное ЮНЕСКО:

**Слайд 3**

педагогическая технология – это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования.

 К настоящему моменту в зарубежной и отечественной научной литературе описаны различные подходы к определению понятия «педагогическая технология» в узком смысле.

**Слайд 4**

 Педагогическая технология – это научное обоснование, во-первых, характера педагогического воздействия на ребенка в процессе взаимодействия с ним, во-вторых, системы профессиональных умений педагога, позволяющих соприкасаться с личностью ребенка, входящего в культуру (Н. Е. Щуркова).*(Наде́жда Его́ровна Щурко́ва (13 декабря 1937 г., Москва - 28 января 2021 г., Москва) - профессор, доктор педагогических наук, российский ученый в области*[*педагогики*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0)*. Н. Е. Щуркова педагог, ученый - исследователь в области нравственного воспитания детей, автор - разработчик научной концепции «Педагогика высокого полета»).*

**Слайд 5**

 Педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель
совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя (В. М. Монахов).

*(Монахов Вадим Макариевич (*[*15марта*](https://ru.wikipedia.org/wiki/15_%D0%BC%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B0)[*1936*](https://ru.wikipedia.org/wiki/1936_%D0%B3%D0%BE%D0%B4)*,*[*Москва*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B2%D0%B0)*,*[*СССР*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0)*, -*[*12 ноября*](https://ru.wikipedia.org/wiki/12_%D0%BD%D0%BE%D1%8F%D0%B1%D1%80%D1%8F)[*2019*](https://ru.wikipedia.org/wiki/2019)*,*[*Москва*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%B2%D0%B0)*) - учёный, педагог, доктор педагогических наук, профессор, член-корреспондент*[*Российской академии образования*](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F_%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F)*. В. М. Монахов - создатель нового научного направления информатизации школьного образования. Он совместно с академиками А. П. Ершовым и А. А. Кузнецовым создали первый учебник «Основы информатики и вычислительной техники» для школьников.)*

**Слайд 6**

Понятие «педагогическая технология» можно представить в трех

аспектах:

1. **Научный аспект.** Педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы.
2. **Процессуально-описательный аспект.** Описание (алгоритм)
процесса, совокупность методов и средств для достижения планируемых результатов обучения.
3. **Процессуально-действенный аспект.** Осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.
 В образовательном процессе начальной школы активно используются игровые технологии.

**Слайды 7-10**

**Спектр целевых ориентаций игровых технологий**

 *Дидактические:* расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;

развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

*Воспитывающие:* воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

*Развивающие:* развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

*Социализирующие:* приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль,саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

**Слайд 11**

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии. Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В игре ребёнок получает опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и
непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети охотно
вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

Понятие «[игровые педагогические технологии](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5)» включает достаточно обширную группу методов и [приемов](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%91%D0%BC%D1%8B_%D0%B8_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D0%B4%D1%83%D1%80%D1%8B) организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко сформулирована цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Место и роль игровых методов в учебном процессе во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр.

**Слайд 12**

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

* *Обучающая функция.* Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Она способствует развитию общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора.
* *Функция самовыражения и самореализации человека.* Игра дает развитие воображению, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры, и активизирует мыслительную деятельность ученика. В игровой ситуации у учащегося появляется возможность для самореализации и проявления творческих способностей, для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (или трудно выполнимы) в реальной жизни.
* *Коммуникативная функция.* Игра - это деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игры дают возможность моделировать разные ситуации общения, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности. Игровая деятельность позволяет учителю установить с ребенком доверительные отношения, наладить контакт содружества и сотрудничества.

**Слайд 13**

* *Диагностическая функция.* Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью: она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что человек ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое «поле самовыражения». Так как в игре ребёнок стремится сыграть желаемую роль, поэтому учитель может определить потребности и интересы учащегося. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.
* *Релаксационная функция.* Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает ребенок в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил. Она уместна во многих случаях: если дети устали и им нужно отдохнуть, если расшалились и их нужно успокоить. На игровом уроке значительно повышается активность детей и снижается их утомляемость.
* *Функция коррекции.* Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.
* *Развлекательная и мотивирующая функции игры.* Развлечение - это влечение к разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность. Игра без получения удовольствия невозможна. Она всегда радостна для играющих. Если в игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается, разваливается. Превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение повышает интерес школьников к изучению определённого предмета, создает у учащегося положительную мотивацию и стимул к обучению. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это – мощное стимулирующее средство.

Существует множество педагогических игр. Каждая игра имеет свои цели и задачи. Одни направлены на отдых детей, другие на закрепление приобретённых знаний, третьи – на проверку смекалки и волю к победе. Некоторые игры помогают детям раскрепоститься, почувствовать свою значимость в коллективе.

При подборе игр необходимо помнить о том, что они должны содействовать всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помочь ребенку овладеть умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.

**Слайд 14**

Рассмотрим принципы организации игровой деятельности наиболее значимые и актуальные для педагогов:

-активность - основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения её результатов;

-открытость и доступность игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;

-динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игре. Продолжительность игры значима для возраста детей и уровня их подготовленности;

-наглядность игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;

-принцип индивидуальности отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;

-коллективность же отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща;

-самодеятельность и самостоятельность игрока в игре - это один из главных принципов, имеет функцию управления, выражающегося в соотношении между мерой самодеятельности и мерой самостоятельности;

-состязательность и соревнование в игре. Без соревнования нет игры.

**Слайд 15**

 В арсенале педагога начальной школы содержатся игры,
способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря,
связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений,
обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность,
укрепляющие волю. Не всякая игра имеет существенное образовательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной игры.

 Хорошая, умная и занимательная игра активизирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, облегчает восприятие нового материала. В значительной мере этому содействуют физкультминутки, которые используются многими учителями на уроках. Наибольшая эффективность от физкультминуток достигается лишь тогда, когда их форма и содержание разнообразны. Приведу примеры некоторых физкультминуток.

**1. Физкультурно-спортивные.**

Это традиционная гимнастика, которая выполняется строго под счет, с равномерным чередованием вдохов и выдохов. Каждое упражнение рассчитано для укрепления определенной группы мышц. Сюда можно включить бег, прыжки, приседания, ходьбу на месте и т. д.

**2. Танцевальные.**

Детям нравится под веселую музыку выполнять произвольные движения.

**3. Двигательно-речевые.**

Самые любимые детьми. Они коллективно читают небольшие интересные стихи и выполняют различные движения, как бы инсценируя их, например:

 а) Мишка по полю гулял

 Топ-топ, топ-топ.

 Мимо зайчик пробегал

 Скок-скок, скок-скок.

 По деревьям белка скачет

 Прыг-прыг, прыг-прыг.

 Филин крыльями взмахнул,

 Полетел, полетел.

 Выбрал место он на ветке

 Опустился, тихо сел.

**4**.**Подражательные.**

Успех этих физкультминуток целиком зависит от фантазии и творчества учителя и детей. Ребятам нравится подражать движениям лягушат, обезьянок, зайчиков, кузнечиков.

 На уроках обычно проводятся две-три физкультурные паузы, поэтому учителю необходимо иметь большое количество разнообразных физкультминуток, которые помогут детям переключиться, поднимут настроение.

 Игровым материалом для уроков могут являться и веселые задачи-шутки, загадки, скороговорки, ребусы и многое другое.

 Умелое использование игровых материалов поможет достичь цели урока и сделать его интересным и эффективным.

**Слайды 16 - 29**

На следующих слайдах представлены дидактические игры, которые используются для активизации познавательной деятельности обучающихся.

**ИГРЫ НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ**

**«Найди картинке ее домик»**

*Цель: активизировать знания детей о гласных и согласных звуках.*

Для этой игры-соревнования потребуется два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком – символом на крыше, другой – с синим и набор предметных картинок.

Детям предлагается, подходя по очереди к столу педагога, взять одну из картинок, назвать изображенный на ней предмет и, выделив в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картинка помещается в один или другой домик. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

**«Прописная и печатная»**

*Цель: закреплять знания о печатных и прописных буквах.*

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и печатных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти для каждой печатной буквы ее прописной вариант.

**ИГРЫ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА.**

**Фонетические игры.**

**«Угадай первый звук»**

*Цель: развивать фонематический слух, учить выделять звук из слова.*

В произнесенных учителем словах дети должны назвать первый звук, например, дом, трава, арка, кит, гриб и т.д. Правильно ответивший получает фишку. Побеждает тот, кто получит большее количество фишек.

**«Глухие телефоны»**

 *Цель***:** *отработать чистоту произношения*

Дети усаживаются в ряд, ведущий говорит скороговорку на ухо первому, который повторяет ее соседу и т.д. Когда текст передан по цепочке, ведущий спрашивает, что каждый слышал. Ошибившийся выходит из игры.

Скороговорки.

1. На машине мышь и Нина - вот какая мешанина.

2. Коси коса, пока роса; роса долой, и мы домой.

3. У маленькой Сани сани едут сами.

4. У Сени и Сани в сетях сом с усами.

5. У Ивашки рубашка,

У рубашки кармашки.

**«Родственные слова»**

*Цель: закрепить знания о родственных словах.*

Если я назову пару родственных слов, вы хлопаете в ладоши. Если назову пару слов, которые не являются родственными, вы приседаете. Постарайтесь сосчитать, сколько пар родственных слов будет названо.

Лес – лесник, река – ручей, стена – потолок, кот – котик, сад – садовый, дом – домашний, дом – дым, поле – полюшко, гриб – грибной, обед – стол.

**«Поэт напутал, поправь его»**

*Цель: учить различать согласные и гласные звуки, а также слова, отличающиеся одним звуком.*

Учитель медленно читает стихотворение «Чудеса» А. Санина, дети замечают ошибку и хором исправляют ее.

Дым на улице стоит,

Дом из труб его валит.

На чердак залезла ложка

Со стола упала кошка.

В день весенний у ворот

Начал дружно таять мед.

Пироги пекутся в речке,

Рыбаки сидят у печки.

Путник в город шел мешком...

Вы слыхали о таком?

Кто не верит в чудеса,

Убедиться может сам.

**«Веселая мозаика»**

*Цель: учить составлять предложения.*

Не переставляя букв, запишите из этого буквосочетания несколько предложений:

ТЕПЕРЬЯПОДНИМИТЕТОЖЕ

(Теперь я, поднимите тоже.

Те перья подними, те тоже.

Те перья под ним и те тоже.)

**ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ.**

**«Быстро занять места!»**

*Цель: закрепление представления о порядковом значении числа.*

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева – четные, справа – нечетные).

**«Белочка и грибы»**

*Цель: закрепить знания о составе числа.*

Кто по елкам ловко скачет?

И взлетает на дубы?

Кто в дупле орешки прячет,

Сушит на зиму грибы?

Учитель рассказывает учащимся о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не хранит запасы, а раскладывает в 2 – 3 дупла. Белочка каждый день сушила по 7 белых грибов (число можно менять) и раскладывала их в два дупла. По сколько грибов в каждое дупло может положить белочка? Дети выходят к доске и раскладывают грибы в «дупла».

* Задачи в стихах
* Занимательный квадрат
* Задачи – шутки
* Математические эстафеты
* Математические фокусы
* Круговые примеры
* Задачи на смекалку
* Головоломки, ребусы
* Игры: «Кто быстрее?»,

«Закодированный ответ»,

 «Поднимись по лесенке»,

«Найди ошибку»,

«Продолжи счёт»,

 «Математическое домино» и многие др.

**ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА.**

**«Эти разные цветы».**

*Задачи: закрепить знания детей о комнатных и дикорастущих цветах. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания. Формировать умение работать в парах. Развивать интерес и любовь к природе.*Эта дидактическая игра может использоваться как на развивающих часах, так и во время урока для работы в парах. Карточки раздаются заранее.

*Оборудование: у* детей  карточки с изображением комнатных цветов и цветов дикорастущих, а так же два полотна с буквами «Д» и «К».
После рассказа учителя детям предлагается распределить цветы на комнатные и дикорастущие. Потом ученики называют цветы, которые они отнесли к комнатным и дикорастущим. Можно на доске прикрепить такие же буквы, и дети по очереди будут выходить, и прикреплять по одной карточке под нужной буквой.





 **«Откуда письмо?»**

*Задачи: сформировать представления учащихся о живой природе разных континентов; развивать умение распределять представителей живой природы и фауны по странам и природным зонам; развивать познавательную активность, умение рассуждать, сравнивать, высказывать свои мысли.*

*Оборудование:* макеты писем, на которых наклеены или нарисованы особенные признаки определенной страны и природной зоны. На доске изображения материков. Письма раздаются детям. Работа в парах. Ученик должен определить в какую страну (континент) или в какую природную зону надо отправить письмо. После того как ученик определит, куда надо «отправить» письмо он должен подойти к доске и прикрепить письмо там, «куда оно должно дойти».

**ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ**

**«Сочини рассказ»**

Ученикам предлагается придумать рассказ. Один из участников игры должен произнести первую фразу, другой – повторить её и добавить следующую, и т.д., Например

1 ученик: «Жил-был в Антарктиде пингвин.»

2 ученик: «Жил был в Антарктиде пингвин. Однажды он пошел на прогулку» и т.д

**«Подбери синоним»**

Сначала педагог объясняет ученикам, что одно и тоже явление или предмет можно назвать разными словами. Такие слова, сходные по значению, и есть синонимы.

Педагог: «Заяц трусливый. А как еще можно его назвать?»

Ученик: «Пугливый, боязливый, робкий, несмелый»

Педагог: «Волк злой. А как еще его можно назвать?»

Ученик: «Сердитый, свирепый, жестокий»

Педагог: «Винни Пух смешной. А какими еще словами его можно назвать?»

Ученик: «Веселый, забавный, потешный»

* Литературные викторины
* Игры -путешествия
* «Узнай героя»
* «Бюро находок»
* «По страницам любимых книг»
* «Собери пословицу»

**ИГРЫ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА**

**«Солнышко выглянуло»**

Рисование по памяти неба и облаков:

* Ясное небо, которое затягивает туча.
* Снова выглянуло солнышко.

**«Прошел дождик»**

*Цель: учить использовать пятно как одно из главных средств изображения.*

Дождем смыты цвета с некоторых осенних листьев, нужно раскрасить смытые листья. Игровое упражнение: обмакнем опавший листок в краску и сделаем его отпечаток на белой бумаге. Что это нам напоминает?

**«Палитра осени»**

*Цель: развивать умение получать новые цвета при смешивании основных.*

Каждый ученик получает карточку, по которой он должен выполнить задания:

а) два прямоугольника раскрашены, например, один желтым, а другой красным цветом, между ними поставлен знак «+». Дополнительно выдается неокрашенная бумага в форме листьев деревьев. Учащиеся смешивают на палитре два указанных цвета, получают третий и раскрашивают им белый листок;

б) осенний лист раскрашен цветом начала осени – зеленовато-желтым, рядом с ним находятся два неокрашенных прямоугольника, соединенных знаком «+». Учащиеся должны раскрасить их желтым и зеленым цветами, так как при смешивании именно этих цветов получается зеленовато-желтый.

С помощью этой игры учащиеся знакомятся с основами композиции.

Для развития творческого воображения существует множество дидактических игр, среди них можно отметить дидактические игры «Пифагор», «Мозаика», «Волшебные кляксы», «Волшебные пальчики», «Дорисуй картинку», «Рисуем настроение», «Охотники», «Угадайка», «Маятник», «Цепочка» и другие.

 В ходе дидактической игры происходит процесс обучения, который стимулирует активность всех детей. Игра способствует умению рассуждать, высказывать свое мнение, не боясь при этом ошибиться, ведь каждый ошибочный ответ рассматривается не как неудача, а как поиск правильного ответа, решения. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания.

 Но, как и в любой технологии и в данной технологи 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:

**Слайд 30**

+ 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 деятельности обучающихся.

+ Способствует объединению и формированию коллектива, ответственности.

 Игровые технологии являются 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 базового материала. Занимательность условного мира игры активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. То есть, если мы вложим

образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

**Слайд 31**

Делаем 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. Игровые технологии формируют коммуникативные универсальные учебные действия: умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли; познавательные универсальные учебные действия: сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности; личностные универсальные учебные действия: фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы; регулятивные универсальные учебные действия: планировать, оценивать правильность выполнения действий. Игра побуждает учеников к учебной деятельности. В ее структуру входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.Использование игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

**Слайды 32-33**

 Нельзя не согласиться со словами В. А. Сухомлинского *«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. 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».*

 «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества**.** Этот мир должен окружать ребёнка и тогда, когда мы хотим научить его читать и писать. Да, от того, как будет чувствовать себя ребёнок, поднимаясь на первую ступеньку лестницы познания, что он будет переживать, зависит весь его дальнейший путь к знаниям.»

 В. А. Сухомлинский.

Век XXI – век открытий,

Век инноваций, новизны,

Но от учителя зависит,

Какими дети быть должны.

Желаю вам, чтоб дети в вашем классе

Светились от улыбок и любви,

Здоровья вам и творческих успехов

В век инноваций, новизны!