Мастер-класс для педагогов

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

МБОУ «ТСОШ №2»

Саматова Гузель Назиловна

2020 год

**Содержание**

1. **Цель......................................................................................................3**
2. **Задачи...................................................................................................3**
3. **Основная часть. Сценарий занятия...............................................3**
4. **Вывод ...................................................................................................7**
5. **Список использованной литертуры...............................................8**
6. **Приложение. (Презентация отдельным файлом)**

**Цель:**

• осознание возможностей технологии игрового обучения для активизации познавательной деятельности, оптимального сочетания интерактивных приемов и методов при организации игрового обучения.

**Задачи:**

• конкретизировать представление об игровом обучении как одном из видов интерактивного обучения;

• отработать возможные пути использования интерактивных методов и приемов при организации игрового обучения;

• создать условия для диалога, направленного на выявление продуктивных подходов к решению актуальных проблем развития познавательной активности учащихся в процессе обучения.

**Основная часть**

Здравствуйте, исэнмесез.

Я рада приветствовать вас доброй улыбкой и хорошим настроением.

Посмотрите друг на друга. Улыбнитесь. Владимир Солоухин писал, что «У человека всё предназначено для самого себя: глаза - чтобы смотреть и находить, рот – чтобы поглощать пищу, уши – чтобы слышать. Всё нужно самому себе, кроме улыбки. Улыбка самому себе не нужна, она предназначена другим людям, чтобы им с вами было хорошо»

Пусть это занятие принесет вам радость общения.

**Слайд 1**

Позвольте представиться, я – Саматова Гузель Назиловна, учитель начальных классов.

**Слайд 2**

Василий Александрович Сухомлинский писал  «***Игра*** – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Мы можем сказать, что для ребёнка игра - это ЖИЗНЬ. И когда он приходит в школу, ему все ещё хочется играть.

**ВИДЕО начальные классы**

Значит мы, учителя, для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. И тема моего мастер-класса «Использование игровых технологий на уроках в начальной школе».

**Слайд 3 (цель, задачи)**

**Игровая технология** – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т. к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

Игровые технологии  в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая и интеллектуальная игра остается самым действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей.

И поэтому на своих уроках я часто использую игровые моменты.

Вот, например игра «Подбери пару», которую я использовала при изучении темы «Склонение существительных». Детям раздаются карточки, где написаны имена существительные и варианты окончаний падежей. Задача детей: вспомнить правило и подобрать правильное окончание к существительному.

Давайте и мы почувствуем себя детьми. Поиграем в эту игру. Я вам раздам карточки с собственными именами существительными и варианты окончаний. Ваша задача: составить слово на татарском языке, который отвечает на вопрос **где?** Для облегчения вашей задачи я использовала подсказки.

(самостоятельная работа фокус группы)

Игровые технологии хорошо сочетаются с новыми технологиями - методом проектов, также их легко можно сочетать с применением ИКТ, где можно использовать как элементы игр, так и построить всю работу над проектом в виде игры. На мой взгляд, применение новых технологий совместно с игровыми позволит стать нашим ученикам всесторонне развитыми личностями, имеющими множество компетентностей.

Во время выполнения проекта на этапах планирования и осуществления деятельности по решению проблемы, групповые игры помогают выяснить опасения участников, выявить способы преодоления страха, преград и также способствуют формированию универсальных учебных действий.

Например, игра «Вырасти цветок». **Слайд 5 цветок**

   Я вам предлагаю виртуально вырастить «цветок-знания» (а при работе с учащимся им на листке бумаги раздаются рисунки цветка).

Давайте узнаем, что необходимо, чтобы наш цветок зацвёл?

- нужно создать благоприятные условия

а что может помешать росту цветка?

- негативные факторы

давайте продумаем способы спасения цветка на случай опасности.

- зонтик, лампа.

**Слайд 6 цветок солнце туча**

1. Создаем благоприятные условия (солнце, воздух, вода) – это наши ожидания

2. Боремся с негативными факторами (тучи, дождик, снег) – это наши страхи

3. Находим способы спасения цветка на случай опасности (зонтик, лампа) – это определение способов борьбы со страхом.

Таким образом, перед выполнением любого проекта дети продумывают свои ожидания, возможные трудности и пути их решения.

После того, как участники пропишут свои ожидания, опасения и способы борьбы со страхом, учитель собирает  рисунки  и на доске в ходе выполнения проекта в 3 колонки выписывает предложенные учениками способы. Красным мелом учитель выделяет страхи, которые не оправдались; жёлтым – ожидания, которые удалось реализовать,  а зелёным цветом – способы борьбы со страхами, применённые в работе над проектом.

Такая игра способствует формированию познавательных универсальных действий:

* умению ставить и решать проблему,
* самостоятельно формулировать познавательную цель,
* выдвигать гипотезы и обосновывать их, структурировать знания,
* выбирать наиболее эффективные способы решения поставленной задачи,
* контролировать и оценивать результаты деятельности.

Спасибо. А сейчас продолжим работу.

**Работа с фокус группой.**

Давайте проверим наши работы, Первое слово Тәтеш, в какой группе было такое слово? Давайте прикрепим карточки на доске.

Вы узнали, что на татарском языке в предложенных вам вариантах существительные имеют такие окончания. Напомню, дети в это время вспоминают правило. Мы этого делать не будем. Если вы обратили внимание, у вас появились названия населённых пунктов нашего района. Теперь попробуем использовать полученные знания на практике, применяя ролевую игру в форме диалога «Давайте познакомимся». Исполняя ту или иную роль, ученик перестает боятся языковых ошибок, и это помогает ему ориентироваться в ситуации и действовать уверенно. В этой игре имеется своеобразная «рефлексия». Давайте представим, я – первый ученик и хочу узнать, где вы живёте.

- Исәнмесез, мин Гүзәл. Мин Тәтештә **яшим**. Ә сез?

- Исәнмесез, мин Лариса. Мин Урюмда яшим.

Спасибо. Справились заданием.

Во время выполнения этих работ учащиеся закрепляют грамматические, орфографические, орфоэпические нормы.

**Вывод**

Использование игровых технологий на уроках помогает мне снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального сознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации.

**Список использованной литературы**

1. Вергелес Г.И. Педагогические технологии в подготовке современного учителя начальных классов/Г.И. Вергелес, Л. В. Савинова // Начальная школа. – 2015. - №1.
2. Сергеева В. П. Теоретические основы организации обучения в начальных классах. Педагогические технологии: учебное пособие/ В.П Сергеева, Э. К. Никитина. – 2-е изд.
3. Сергеева И. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников [Текст]: методические рекомендации / И. С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова.­ М.: КНОРУС, 2016
4. Интернет-ресурсы