**Тема: «Применение игровых технологий в обучении младших школьников»**

**Обеспечение**: дидактический материал

**Цель:** показать целесообразность применения современных игровых образовательных технологий для достижения образовательных результатов, соответствующих требованиям ФГОС

**Задачи:**

1.Повышение мотивации педагогов на применение игровых технологий в учебном процессе.

2.Применение игровых технологий в учебном процессе.

**“Без игры нет и, не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”.**

**В. А. Сухомлинский.**

- Добрый день, уважаемые коллеги!Сегодня предлагаю вам мастер-класс по теме:

**«Применение игровых технологий в обучении младших школьников»**

Начальная школа – фундамент, от качества которого зависит дальнейшее обучение ребенка. И это налагает особую ответственность на учителя начальных классов, основной задачей которого является научить ребенка работать с информацией, научить учиться.

Поэтому, первоочередной моей задачей является формирование положительной мотивации к учению. Учитель должен помочь ребенку осознать, что успеваемость в школе — это его будущее.

Мы должны помнить, что чем больше удовольствия станет получать ребенок от учебы, тем легче будет и ему, и нам.

Каждый период жизни и развития ребёнка характеризуется определённым ведущим видом деятельности. В дошкольном возрасте ребёнка ведущее место занимала игра. К началу школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, только меняются содержание и направленность игр. Большое значение имеют игры с правилами и дидактические игры. С помощью их ребёнок учится подчинять своё поведение правилам, они формируют его движения, внимание, память, умение сосредоточиться, т.е. развивают способности, необходимые для успешного обучения в школе.

В сегодняшнее современное время актуальность игры повышается. Телевидение, видео, компьютерные сети увеличили и разнообразили поток информации, получаемой детьми. Но эти источники, в основном, представляют собой материал для пассивного восприятия. Наша задача – развить умение самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Это позволяет игра, которая служит практикой использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра – это естественная форма обучения для ребёнка, она является частью его жизненного опыта. Передавая знания с помощью игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. В игре ребёнок создаёт свой мир. Ресурс детской игры велик, он максимально воздействует на разные стороны развития, и в первую очередь – на формирование у младших школьников творческой и социальной активности, становление навыков учебной деятельности и всех тех качеств и способностей, которые в совокупности обеспечивают успешность их развития, обучения и воспитания.

Сегодня я хочу вам рассказать о игровых технологиях, которые я применяю на уроках. Игры я использую на любом этапе урока. Особенно нравятся детям игры-соревнования, эстафеты, сюжетно-ролевые, уроки в нестандартной форме (игра, сказка, путешествие, квесты и т.д)

Правила игры содержат нравственные требования и влияют на решение дидактической задачи. Результат помогает выявить детей, которые лучше выполнили игровое задание. Я же как учитель должна отметить достижения каждого ребёнка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

Вот например, вместо традиционного опроса по математике можно устроить **блиц-турнир**, где учащиеся в быстром темпе заканчивают фразу учителя. Например:

1) 1 кг яблок стоят 5 р. Сколько надо заплатить за 7 кг таких яблок?

2) За 2ч бабушка печет 10булок. За какое время она испечет 20булок?

3) 17л молока разлили в банки по 3 л в каждую. После этого осталась незаполненная 1 банка. Сколько всего было банок?

4)После того как Таня прочитала 12 страниц книги, ей осталось прочитать на 7 страниц больше, чем она прочитала. Сколько всего страниц в этой книге?

.  **Игры, которые я использовала на уроках обучения грамоте:**

**Игра «Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: МАИЗ - ЗИМА.

В сложных случаях буквы, являющиеся в окончательном варианте первыми, подчеркиваются.

Пример:  НЯНААВ — ВАННАЯ

**«Буквоград»**

**Оборудование:** у каждого обучающегося – конверт с несколькими (от трёх до пяти) элементами букв, вырезанными из картона.

Я предлагаю достать из конверта элементы букв и сложить так, чтобы не осталось лишних элементов. Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.

**«У кого отличный слух?»**

**Оборудование:** предметные картинки.

Я показываю картинки и называю изображённые на них предметы. Дети должны захлопать в ладоши, если услышат в названии предмета звук, заданный мною в начале игры.

**«Продолжай»**

Обучающихся делю на две команды. Называю несколько слов, которые начинаются с изучаемого звука, например, со звука [а] – астра, айва, ананас. Представители команд продолжают по очереди подбирать слова, начинающиеся с этого звука. Повторять уже названные слова нельзя. Побеждает команда, придумавшая последнее слово.

**«Красный –синий»**

**Оборудование:** синие и красные кружки для каждого игрока, фанты.

Я произношу гласный звук, обучающиеся повторяют его, поднимая красный кружок. Когда я произношу согласный звук, дети поднимают синий кружок. За каждую ошибку дети платят фант. Победитель тот, у кого останутся все фанты.

Такую же игру можно провести на определение мягкости, твёрдости согласных. Называться она будет **«Твёрдый**–**мягкий»** и в оборудование будут входить синие и зелёные кружки.

**Игры, которые я провожу на уроках русского языка:**

**«Сложи имя»**

**Оборудование:**конверты с набором слогов для каждого игрока: ня, Ва, ля, То, Са, ша, ба, Лю, Ро, ма и т.д. Игроки составляют из слогов, находящихся в конвертах, имена детей. Победитель тот, кто первым и без ошибок составит из слогов имена.

**«Эстафета букв»**

Класс делится по четыре человека. Для каждой группы я называю первую букву слова. Первый ученик группы записывает букву и дописывает ещё одну, передаёт товарищу, тот дописывает ещё одну и т.д. В результате должно получиться слово. Выигрывает группа, которая первой написала слово.

**«Один- много»**

**Оборудование:** мяч.

Я бросаю мяч кому-либо из детей и называю один предмет. Обучающийся, поймавший мяч, должен назвать слово, обозначающее много таких предметов и бросить мяч мне. Кто дал правильный ответ, получает фишку.

**«Придумай предложение»**

**Оборудование:** схемы предложений.

Я прикрепляю к доске схему предложения. Обучающиеся придумывают предложения с соответствующим числом слов. За правильно составленное предложение ряду засчитывается очко. В конце игры отмечаются самые интересные предложения.

**Игры, которые я провожу на уроках окружающего мира:**

**«Что изменилось?»**

**Оборудование:**предметные картинки.

На наборном полотне я выставляю предметные картинки: цветы, листья, плоды. По команде дети закрывают глаза, я меняю месторасположение картинок или убираю одну-две картинки. Дети должны определить, что изменилось.

**«Что где растёт?»**

**Оборудование:**деревянная палочка.

Я даю палочку детям по очереди и называю растение. Взяв палочку, ученик должен быстро ответить где оно растёт – в саду, в поле, в лесу, в водоёме и передать палочку мне.

**«Лесные-садовые»**

Я называю лесные и садовые растения. Обучающиеся должны не ошибиться и хлопнуть в ладоши, когда будет звучать название садового растения. Победитель считается тот, кто не ошибся на протяжении всей игры.

**«Что сделано руками?»**

**Оборудование:** предметные картинки на наборном полотне.

Класс делится на две команды. Первая команда выбирает картинки, на которых изображены предметы, сделанные руками человека, вторая – картинки с изображением предметов, в создании которых человек не участвовал.

**«Найди пару»**

**Оборудование:** картинки с изображением предметов, схожих по назначению. Например: стул-табуретка, шапка-шляпа, стакан-кружка, перчатки-варежки и т.д. Класс делится на группы, состоящие из четырёх человек. Начиная игру, ученик спрашивает: «У кого моя пара?». Ученик, у которого парная картинка отзывается, далее другой показывает свою картинку с вопросом. Так продолжается игра, пока все пары не будут найдены.