Прежде, чем я назову тему своего выступления, предлагаю вам поиграть в игру «третий лишний» (на листочках, лежащих у вас на столе, нужно зачеркнуть повторяющиеся буквы, а из оставшихся сложить слово). И у вас получилось слово …«Игра». Все, наверное, уже догадались о чем пойдет речь. Правильно-об Игре. И тема звучит так «Применение игровых технологий на уроках в начальной школе» . А начать свое выступление я хочу с пословиц « Век живи, век учись» и «Повторение-мать учения»

Каждый раз, идя на урок, учитель задает себе вопрос: «Как пройдет сегодня урок? Получится ли он интересным? Смогу ли я вовлечь своих учеников в работу на уроке?» А решение таких проблем***-***превратить традиционное обучение, направленное на накопление знаний, умений, навыков, в  процесс развития личности ребенка. Учитель-личность творческая. Он всегда идет в ногу со временем и уход от традиционного урока через использование новых технологий позволяет устранить однообразие и монотонность учебного процесса.

С переходом ребенка из садика в школу меняется его социальная позиция. Ведущая его деятельность из игровой превращается в учебную, и основным видом деятельности становится учение, а не игра.

 **Но именно игра помогает ребенку пережить период адаптации.**

В этом возрасте, дети особенно любят играть, и одно из приоритетных мест в моей практике принадлежит игровым технологиям, так как я считаю, что они являются уникальной формой обучения, позволяющие сделать мой урок интересным и увлекательным. Кроме того, уроки с использованием игр (или игровых ситуаций) привлекают внимание учащихся ВСЕГО класса.

Но не так то все просто. В организации игры все должно быть продумано до мелочей. Учитель должен выбрать игру, соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить.

Игра должна быть:

* доступной для обучающихся данного возраста;
* интересной и увлекательной;

И самое главное -не заиграться, умеренность в использовании игр на уроках .

Игровые технологии можно использовать на любых этапах урока ,на любой ступени обучения , и на разном уровне сложности в соответствии с возрастными и умственными способностями обучающихся. **Сегодня поделюсь своим опытом.**

Подскажите, какое сегодня число?25.04. А какие праздники прошли недавно? 12- день космонавтики, 22- день рождения В.И.Ленина (вождь мирового пролетариата, он говорил « Учиться, учиться и учиться») . Что общего в этих числах? Какое число лишнее и почему? ( 12-1 десяток, 22-повторяющиеся цифры, 25- нечетное). Сегодня тоже праздник- 25 апреля отмечается ежегодный экологический праздник – **Всемирный день пингвинов**.

 Дальше я начинаю с пословицы или поговорки. Если у меня сегодня на уроке групповая работа, то я использую пословицу «Не имей сто рублей, а имей сто друзей» или « Семь раз отмерь-один раз отрежь»- при выполнении самостоятельной или контрольной работы, «Лучше 1 раз увидеть, чем 100 раз услышать»- работа у доски и т.д. С первой же минуты я завлекаю детей. Дети начинают размышлять: почему именно эта пословица ? Чем мы будем заниматься, и что именно имел ввиду учитель? А в конце дня мы подводим итоги.

 Очень нравится детям, когда я использую пословицы при устном счете. Например: 2 кольца, 2 конца, по середине гвоздик. Сколько всего деталей? Семеро одного не ждут. А если дождались, то сколько их оказалось? Обещанного 3 года ждут. А сколько это дней? Так же интересным упражнением на уроках математики является математическая эстафета.

Константин Дмитриевич Ушинский писал: «Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам - он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он усвоит на лету». На уроках русского языка в 1 классе для запоминания словарных слов я использую карточки с рисунками. На доске записываю любое словарное слово. Следующее слово должно начинаться с последней буквы первого слова. Дети находят картинку, вспоминают слово и записывают его. То есть, мы провели поисковую работу, дети сами нашли, записали и запомнили.

Сейчас, наверное, всем известно такое слово, как ТРИЗ. **(Теория** **решения** **изобретательских** **задач**)

Методов и приемов в ТРИЗ - очень много и успешно применяются на уроках в начальной школе. Чтобы понять какой прием или технику использовать на уроке, необходимо представить каждый этап урока в виде законченного модуля с четко определенными целями и задачами, а также планируемыми результатами. Я использую на уроках один из приемов ТРИЗ **«Паспорт».** Любой элемент( это может быть элемент из математики, русского языка или любого другого урока) можно описать через признаки (вопросы) и их значения (ответы). Школьники составляют паспорт объекта. А на уроках изобразительного искусства с удовольствием раскрашивают его, проявляя творческие способности. Такой прием использую при изучении частей речи.

Есть еще такая игра **«Круги на воде».** Например, при изучении темы «Глагол» после того, как знания школьников будут обобщены, выделены существенные признаки и составлена краткая характеристика части речи, наступает этап рефлексии. Вывешивается слово «Глагол» на доске. Учащимся предлагается на каждую букву придумать слово-действие. А из каждого придуманного слова – словосочетание- из словосочетания-предложение. То есть повторили и часть речи, и вспомнили что такое словосочетание и предложение.

Для запоминания терминов использую **Мнемотехнику,** в переводе с греческого – **«искусство запоминания**».

Мнемотехника - это система методов и приёмов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации.

Основной «секрет» мнемотехники очень прост и хорошо известен. Всем знакомый пример: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан» - запоминание цветов радуги. Взяв за основу этот прием, я придумала, как запомнить такие понятия как СИНОНИМЫ, АНТОНИМЫ, ОМОНИМЫ. ( ***Показать пример запоминания определений омонимов, синонимов и антонимов)***

На уроках литературного чтения в своем классе я практикую следующие игры: подскажи словечко; найди рифму; чтение стихов числами (числовые стихи); хокку. Больше всего дети любят играть в квест. Квест-это групповая (командная) игра, которая выполняет различные задания. Выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего задания. ( сложи картинку из пазлов - угадай из какой сказки- собери буквы – сложи из букв фамилию автора).

В 3ем классе мы изучили правила написания синквейна. Попробовали. Детям очень понравилось. Хочу предоставить вашему вниманию некоторые работы, написанные в 2019г, 4 класс

Игровые технологии формируют **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).

**Но при использовании игровых технологий есть и свои «Минусы»:**

* - подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
* - сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
* - увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;
* - невозможность использовать на любом материале;
* - сложность в оценки учащихся.

**Я сделала для себя вывод, что** игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения и при грамотном использовании их на уроках, помимо специальных образовательных целей помогают в решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся и, самое главное, гармонизируют отношения педагога и ребенка.(**вернутся к началу)**

 Если вы взяли что-то интересное и полезное для себя, значит я приехала не зря. Спасибо за внимание!

Приложение

**ТРИЗ(теория** **решения** **изобретательских** **задач)-**это то, что мы ежедневно применяем в своей жизни, но просто не называем этой аббревиатурой.

**Приемы ТРИЗ и их краткие характеристики**:

***Приём “Нестандартный вход в урок”***

Направлен на включение учащихся в активную мыслительную деятельность с первых минут урока. Учитель начинает урок с противоречивого факта, который трудно объяснить на основе имеющихся знаний.

***Приём “Отсроченная отгадка”***

Направлен на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке.

***1 вариант.***В начале урока учитель дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом.

***2 вариант.***Загадку (удивительный факт) дать в конце урока, чтобы начать с нее следующее занятие.

***Приём “Удивляй!”***

Направлен на активизацию мыслительной деятельности и привлечение интереса к теме урока.

Учитель находит такой угол зрения, при котором даже хорошо известные факты становятся загадкой.

“***Элемент - имя признака - значение признака*”**

Прием используется для рассмотрения составных частей изучаемого явления и их значений (окружающий мир, информатика, русский язык (составление лексического значения слова)

“***Морфологический ящик / копилка*”**

Прием служит для сбора и анализа информации по заданным признакам, выявление существенных и несущественных признаков изучаемого явления. Копилка универсальна, может быть использована на различных предметах:

*на русском языке* – сбор частей слова для конструирования новых слов; сбор лексических значений многозначных слов; составление синонимических и антонимических рядов; копилка фразеологизмов и их значений; копилка слов, содержащих определенную орфограмму; копилка родственных слов;

*на математике* – сбор элементов задачи (условий, вопросов) для конструирования новых задач; составление копилок математических выражений, величин, геометрических фигур для их последующего анализа и классификации;

*окружающий мир* – копилки различных видов животных и растений;

*литературное чтение* – копилка рифм, метафор; копилка личностных качеств для характеристик героев.

***Приём “Цепочка признаков“***

Направлен на актуализацию знаний учащихся о признаках тех объектов, которые включаются в работу.

**Формирует:**умение описывать объект через имена и значения признаков; умение определять по заданным частям модели скрытые части; умение составлять внутренний план действий.

***Приём “Целое-часть. Часть-целое”***

Прием на развитие логического мышления. По первой паре слов вам следует определить, какое правило имеет здесь место: целое-часть или часть-целое. Для слова второй пары нужно из предложенных вариантов указать тот, который соответствует найденному правилу.

***Приём Пинг-понг «Имя – Значение»***

Направлен на актуализацию знаний учащихся, способствующий накоплению информации о признаках объектов и диапазонах их возможных значений.

Задается конкретный объект. Игроки первой команды называют имя признака, игроки второй команды отвечают значением признака. На следующем шаге роли меняются

(2-я команда называет имена признаков, 1-я – значения признаков). Команда проигрывает, если не может назвать имя признака или ответить значением.

Фиксируя наиболее типичные имена признаков, можно собрать копилку имен признаков и на ее основании строить паспорта объектов. Игра может использоваться в любом учебном предмете. Особенно – для объектов, которые требуется описывать по определенному плану (части речи, природные зоны, живые организмы и т. д.).

“***Системный лифт”***

Прием используется для рассмотрения частей изучаемого объекта и объекта как части другого более крупного объекта (окружающий мир, русский язык).

“***Создай паспорт*”**

Направлен на систематизацию и обобщение полученных знаний; для выделения существенных и несущественных признаков изучаемого явления; создания краткой характеристики изучаемого понятия, сравнения его с другими сходными понятиями (русский язык, математика, окружающий мир, литература).

Это универсальный прием составления обобщенной характеристики изучаемого явления по определенному плану. Может быть использован для создания характеристик:

*на литературном чтении* – героев литературных произведений;

*на окружающем мире* – полезных ископаемых, растения, животных, частей растений, систем организма;

*на математике* – геометрических фигур, математических величин;

*на русском языке* – частей речи, членов предложений, частей слова, лингв. терминов.

“***Составление плана/раскадровка*”**

Используется для составления простого и развернутого плана прочитанного произведения.

“***Метод Маленьких Человечков”***

Прием используется для создания представления о внутренней структуре тел живой и неживой природы, предметов (окружающий мир).

***«Метод противоречий»***

Противоречие – ситуация, при которой любое изменение системы и её частей и хорошо и плохо одновременно. Метод учит смотреть на проблему с разных точек зрения. Пасмурная погода хорошо или плохо? Поступок героя: хорошо или плохо? Именно с этого метода начинается разбор любой проблемной задачи. После таких игр дети легко ориентируются в окружающем мире, находя во всем противоречие.

***«Да –нетка»***

Метод сужения поиска посредством задавания вопросов, на которые можно отвечать «да -нет». Самый распространённый приём, применяющийся с первых уроков первого класса. Развивает умения выделять различные признаки объектов, производить группировку объектов, ситуаций, явлений по выявленным характеристикам, осуществлять классификацию по различным основаниям, развивает умения ориентироваться в пространстве. Учитель загадывает число, понятие, литературного героя и т. д. Учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами «да» или «нет» «и да и нет» В результате происходит сужение поля поиска и постепенно дети самостоятельно «раскрывают» секрет задумки. Можно проводить в виде игры в парах. Один из игроков загадал какую-то часть речи, а другой должен отгадать, используя (примерные) вопросы:

**1)**Это служебная часть речи? Нет.

**2)**Это самостоятельная часть речи? Да.

**3)**Обозначает предмет? Нет.

**4)**Действие предмета? Да.

**5)**Отвечает на вопросы **что делать? что сделать?**Да.

Это глагол!

***Прием «Лови ошибку!»***

Объясняя материал, учитель намеренно допускает ошибки. Сначала ученики заранее предупреждаются об этом. Иногда можно даже подсказать “опасные места” интонацией или жестом. Главное научить детей предупреждать ошибки. Цель этого приема – добиться понимания орфограмм, а не механического запоминания правильного ответа.

***«СИНКВЕЙН»***

Алгоритм синквейна.

1 строка

-ключевое слово, определяющее синквейн.

2 строка

–два прилагательных, характеризующие данное понятие.

3 строка

–три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка

–фраза из нескольких слов, показывающая отношение к теме.

5 строка

- обычно одно слово, вывод, в котором человек выражает свои

чувства, связанные с данным понятием.

***«Лимерики»***

Это короткие стихотворения, состоящие из пяти строк. Они пишутся в жанре нонсенса (нелепицы) и рифмуются таким образом: первые четыре строчки – парной рифмой, пятая строка является выводом и может не рифмоваться.

***«Составление загадок»***

При составлении загадок используем модель

Какой? Кто такой же?

У объекта выделяется признак, отвечающий на вопрос «какой?», и делается подборка объектов, у которых данный признак ярко выражен. После заполнения таблицы вставляем между правыми и левыми столбцами «как» или «но не». Например:

*Какая?* *Кто такая же?*

нарядная барышня Нарядная, как барышня.

сверкающая звезда Сверкающая, как звезда.

привлекающая модница Привлекающая внимание, но не модница.

*Ответ: новогодняя елка.*

***Приём «Я беру тебя с собой»***

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество. Можно использовать в качестве разминки на уроках.

***Приём «Ложная альтернатива»***

Универсальный прием ТРИЗ. Внимание слушателя уводится в сторону с помощью альтернативы "или - или", совершенно произвольно выраженной. Ни один из предлагаемых ответов не является верным.

***Пример.*** Учитель предлагает вразброс обычные загадки и лжезагадки, дети должны их угадывать и указывать их тип. Например: Сколько будет 8 и 4 : 11 или 12 ?

Что растет не березе - яблоки или груши?

Слово "часы" - пишется как "чесы" или "чисы"?

Кто быстрее плавает - утенок или цыпленок?

Столица России - Москва или Минск?

Какие звери живут в Африке - мамонты или динозавры?

Сколько в минуте секунд - 10 или 100?

***Приём «Хорошо-плохо»***

Направлен на активизацию мыслительной деятельности учащихся, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

*Вариант 1.*Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют «плюсы» и «минусы».

*Вариант 2.*Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.

*Вариант 3.* Ученики делятся на продавцов и покупателей. И те и другие представляют каких-то известных персонажей. Дальше играют по схеме. Только «плюсы» ищут с позиции персонажа – продавца, а «минусы» – с позиции персонажа – покупателя.

*Вариант 4.* Ученики делятся на три группы: «прокуроры», «адвокаты», «судьи». Первые обвиняют (ищут минусы), вторые защищают (ищут плюсы), третьи пытаются разрешить противоречие (оставить «плюс» и убрать «минус»).

***«Составление метафор»***

Метафора создается путем переноса свойств одного объекта на другой и основана на скрытом сравнении. Например: составим метафору про морковь. Работаем по алгоритму:

1. Что? Морковь.

2. Какая? Красивая.

3. Кто такая же? Принцесса.

4. Где? В огороде.

5. В каком? В веселом огороде.

6. Какого? Веселого огорода.

- Что получилось? Принцесса веселого огорода.

- Составим предложение:

*Оранжевая принцесса веселого огорода красовалась на солнышке.*

Краснодарский край

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 14 имени Героя Советского Союза маршала Георгия Константиновича Жукова с. Кривенковское муниципального образования Туапсинский район

ПЕРВЫЙ РАЙОННЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА «ОТКРЫТЫЙ ФОРМАТ»

 МАСТЕР-КЛАСС

«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

**Подготовила: учитель начальных классов**

 **МБОУ СОШ № 14 с.Кривенковское**

**Саакян Ольга Борисовна**

**2022г**

**Примеры цифровых стихов**

|  |  |
| --- | --- |
| **В.Маяковский**2 46 38 1116 14 2015 14 2114 0 17...2 46 38 1116 14 2015 14 2114 0 17 | **В.Маяковский**(Стихи о Советском паспорте)Я волком бы выгрыз бюрократизм.К мандатам почтения нету.К любым чертям с матерями катисьлюбая бумажка. Но эту...Я достаю из широких штанинДубликат бесценного груза.Читайте, завидуйте, я — гражданинСоветского Союза. |
| **В.Маяковский**40 3 05 0 100,3 15 40:100 08 00 100,100 08 40? | **В.Маяковский**Что такое хорошо? |
| **В.Маяковский**47 3 9 53 4 20220 3052 105 17 ? | **В.Маяковский**Крошка сын к отцу пришел,и спросила кроха:- Что такое хорошои что такое плохо? |
| **В.Маяковский**15 20 2816 30 29123 120 8110 2495 28 10 20124 136105108 3 17511 2106 ? | **В.Маяковский**Я сразу смазал карту будня,плеснувши краску из стакана;я показал на блюде студнякосые скулы океана.На чешуе жестяной рыбыпрочел я зовы новых губ.А выноктюрн сыграть могли бына флейте водосточных труб? |
| **А.С. Пушкин**138 5 1512 8 4517 19 204 225 | **А.С. Пушкин**(из романа в стихах "Евгений Онегин")Мой дядя самых честных правил,Когда не в шутку занемог,Он уважать себя заставилИ лучше выдумать не мог.Его пример другим наука;Но, боже мой, какая скукаС больным сидеть и день и ночь,Не отходя ни шагу прочь!Какое низкое коварствоПолуживого забавлять,Ему подушки поправлять,Печально подносить лекарство,Вздыхать и думать про себя:Когда же черт возьмет тебя!» |
| **А.С. Пушкин**511 165 20 337712 1920000473 15121602511 0 3 15100006 0 23 | **А.С. Пушкин**(К \*\*\*) - к Анне КернЯ помню чудное мгновенье:Передо мной явилась ты,Как мимолетное виденье,Как гений чистой красоты.В томленьях грусти безнадежной,В тревоге шумной суеты,Звучал мне долго голос нежныйИ снились милые черты. |
| **А.С. Пушкин**17 30 48140 10 01126 138140 3 501 | **А.С. Пушкин**(К \*\*\*) - к Анне КернЯ помню чудное мгновенье:Передо мной явилась ты,Как мимолетное виденье,Как гений чистой красоты. |
| **А.С. Пушкин**17 30 48140 10 01126 138140 3 501 | **А.С. Пушкин**(письмо Татьяны к Онегину)«Я к вам пишу — чего же боле?Что я могу еще сказать?Теперь, я знаю, в вашей волеМеня презреньем наказать...» |
| **А.С. Пушкин**17 30 29128 35133 149516 2 1055020 6 10815 30 47127 5 2 082000 0 27 | **А.С. Пушкин**(из поэмы "Руслан и Людмила")У лукоморья дуб зеленый;Златая цепь на дубе том:И днем и ночью кот ученыйВсё ходит по цепи кругом;Идёт направо - песнь заводит,Налево - сказку говорит.Там чудеса: там леший бродит,Русалка на ветвях сидит; |
| **С. Есенин**14 126 14132 17 43…16 42 511704 83170! 16 39514 700 142612 34917 114 02 | **С. Есенин**(Письмо к женщине)Вы помните, Вы всё, конечно, помните,Как я стоял, Приблизившись к стене,Взволнованно ходили вы по комнатеИ что-то резкое В лицо бросали мне.Любимая! Меня вы не любили.Не знали вы, что в сонмище людскомЯ был как лошадь, загнанная в мыле,Пришпоренная смелым ездоком. |
| **С. Есенин**45 132 1727 16 322 4 10 220340 5 4 218 7 4 8915 45327 6 4828 3 4 5 | **С. Есенин**(Письмо матери)Ты жива еще, моя старушка?Жив и я. Привет тебе, привет!Пусть струится над твоей избушкойТот вечерний несказанный свет.Пишут мне, что ты, тая тревогу,Загрустила шибко обо мне,Что ты часто ходишь на дорогуВ старомодном ветхом шушуне. |
| **А. Блок**5 32 4 8146 1324 5 7 386 9 3 4 21 11 1713 6 1 3 25 29 6 164 8 32 | **А. Блок**(из цикла "Пляски смерти")Ночь, улица, фонарь, аптека,Бессмысленный и тусклый свет.Живи еще хоть четверть века -Все будет так. Исхода нет.Умрешь - начнешь опять сначалаИ повторится все, как встарь:Ночь, ледяная рябь канала,Аптека, улица, фонарь. |
| **А.Фет**40 1842 0620 8 20219300 40 6 | **А.Фет**Ласточки пропали,А вчера зарейВсё грачи леталиДа как сеть мелькалиВон над той горой |
| **Гимн Советского Союза**16 1312 417 15 14 213 164 1215 14 132! | **Гимн Советского Союза**Союз нерушимыйреспублик свободныхСплотила навеки Великая Русь.Да здравствует созданныйволей народовЕдиный, могучий Советский Союз! |
| **Жили у бабуси…**40 382 1281 10 1 102 128 | **Жили у бабуси…**Жили у бабусиДва весёлых гуся,Один - серый, другой - белый,Два весёлых гуся. |
| **Бодрые стихи**2 15 4242 1537 08 520 20 20!7 14 100 02 00 1337 08 520 20 20!38 460 4 207 08 3320 20 20!45 108 247 163 4 50220 20 20!7 14 100 00 0 0 1337 08 520 20 20! | **Бодрые стихи** |
| **Грустные стихи**511 165 20 337712 192.000.0473 1.51216.02511 0 3 15100.006 0 2 0 5 | **Грустные стихи** |
| **Считалка 1**40 9 3 1530 8 2 1720 10 607 13 50 | **Считалка 1**Вышел месяц из тумана,Вынул ножик из кармана.Буду резать, буду бить –Всё равно тебе водить. |
| **Считалка 2**2 12 4648 3 0633 1 1028 30 32 | **Считалка 2** |
| **Частушки 1**2 4 3742 15230 5 6 729 20 | **Частушки 1** |
| **Частушки 2**10 40 5 151.000.000 14,39 8 20,25 11… | **Частушки 2** |
| **А. Дольский****Арифметика**Однажды 2/12 позвали 3/13:– Пойдемте, 3/13, пройдемся вечерком.– Ах, что Вы, 2/12, – смутились 3/13, –Увидят 5/15, что Вы со мной вдвоём.– Пусть видят 5/15, – сказали 2/12, –Мне это, 3/13, поверьте, все равно.Пусть знают 5/15, – сказали 2/12, –Что я Вас, 3/13, люблю уже давно.– И я Вас, 2/12, – сказали 3/13, –Пройдемте, 2/12, подайте мне пальто.Ну что нам 5/15, ну что нам 6/16,Ну что нам 7/17 и даже если 100! |

**Первый пример:**

Игра.
Увлекательная, интересная.
Начинается, происходит, завершается.
Объединяет разных людей.
Забава.

**Хокку** должно состоять из трех строк. Это **правило** нарушать никак нельзя, так как три строки — это основа всего **хокку**. В каждой строке должно быть определенное количество слогов, а именно: 5 в первой, 7 во второй и снова 5 в третьей. Вопрос о количестве слогов в хайку, написанном на русском и других языках, уже давно считается решённым. Русские слоги и звуковые единицы в японском – это разные вещи, можно лишь придерживаться общей схемы расположения слогов, помня про краткость и лаконичность. Пишите в три строки. Не превышайте формулу 5-7-5 больше чем в полтора раза, т.е. располагайте в каждой строчке не более 10 слогов. Старайтесь одну из строчек делать чуть длиннее остальных двух. Также допускается использование только стр

Таким образом,  игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. При грамотном использовании их на уроках, помимо специальных образовательных целей помогают в решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся, гармонизируют отношения педагога и ребенка.

- В наших руках, чтобы ребенок чувствовал себя любимым, нужным, а главное – успешным

Если вы взяли что-то интересное, полезное для себя, мой мастер-класс вам понравился, то поставьте этих радужных зайчиков на радугу. На сколько, вы считаете, эффективным было для вас мое выступление.

**Квест - это игры,**в которых игрокам необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест -**это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию

в В своей практике я использую начало урока вместо обычного вступления предлагаю, иное начало урока – например: определить тему урока, посредством решения загадки, ребуса, рисунки, карточки с заданием. (СЛАЙД) На уроках русского языка, я использую следующие игры. При изучении темы Правописание безударных гласных в корне слова я использовала такие игры как «Вставьте пропущенные буквы», «Самый внимательный»(найди и справь ошибку), это способствовало формированию навыка правописания безударных гласных в корне слова, развитию орфографической зоркости, памяти и мышления.

Использование игр игровых ситуаций на уроках математики помогает решить проблемы усвоения материала, развивать интерес к предмету, сформировать навыки решения задач, от простых до сложных, сформировать вычислительные навыки. (СЛАЙД).

Но при использовании игровых технологий очень важно соблюдать некоторые условия:

1. Соответствие игры учебно — воспитательным целям урока;

Все знают, чтопо форме использования на уроке и содержанию игры делятся на настольные, дидактические, подвижные, деловые, интеллектуальные, интерактивные

Наверное, вы уже догадались, чему будет посвящено мое выступление. Да, это(СЛАЙД) «Применение игровых технологий на уроках в начальной школе». позволяющей сделать интересной и увлекательной деятельность учащихся на творческо-поисковом уровне.

Для начала я предлагаю вам поиграть в игру «Выгляни в окошко». Выгляните вот в это окошко и скажите, что вы здесь видите? я хочу рассказать вам об игровых технологиях на уроках в начальной школе.

**Цель игровой технологии**: (СЛАЙД)

- побудить интерес к познанию, науке, книге, учению

Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса (СЛАЙД). 1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; 2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры; 3. Учебный материал используется в качестве её средства; 4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых; 5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Игровые технологии формируют 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).

Обучая посредством игры я учу детей:

К – КЛАССИФИЦИРОВАТЬ

1. **«Собери рисунок»**Рисунок разрезается на несколько частей. На каждой части пишется какое-либо задание. Другой такой лист также расчерчивается и пишутся ответы. Нужно выполнить задание правильно, найти ответ и прикрепить эту часть на другой лист. Если рисунок соберется, то задание выполнено правильно.

О – ОБОБЩАТЬ

1. **«Кто ты такой?»**Эта игра на развитие умения находить признаки, обобщать их. Над головой ребенка выставляется какая-нибудь картинка. Дети описывают ее, а ребенок угадывает, кто он сейча**с**.**(Солнце, учитель, президент )**

**Ж – ЖЕЛАТЬ ДОКАЗЫВАТЬ**

1. **«Хорошо – плохо»**Давайте мы с вами разделимся на 2 группы. Одна группа будет защитником, другая обвинителем. КНИГА

**З – ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ**

1. **«Интересный вопрос» -** на экране разные интересные картинки. Надо задать интересные вопросы. Чей вопрос окажется самым оригинальным.

Г – ГЛАВНОЕ ВЫДЕЛЯТЬ

1. Одной из основных задач в начальной школе является задача научить ребенка читать. Тот, кто работал с первоклассниками, знает, как нелегко приходится учителю в первые месяцы обучения детей. На помощь, конечно, приходят различные игры.

С – СИСТЕМАТИЗИРОВАТЬ

1. **«Соображалка»**Игра на развитие логического мышления. С помощью счетных палочек выложить разные фигуры. Например: из 5 счетных палочек выложите 2 треугольника. «Рыбка» Переложите 3 палочки так, чтобы рыбка поплыла в другую сторону.

**Ф - ФАНТАЗИРОВАТЬ**

1. **«Новое назначение предмета»**Эта игра развивает воображение, мыслительную деятельность. Предлагается какому-либо предмету придумать новое назначение.

**(Зонтик, пакет, газета)**

- Посмотрите, у нас получилось слово, которое и указывает, какую основную функцию они несут. Каждая игра учит, активизирует познавательную деятельность, игровой материал запоминается быстрее и на дольше. Следовательно, это эффективное средство обучения.

Игровой метод обучения, достаточно интересен и эффективен в учебной деятельности обучающихся.

Игра используется:

• В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета (проект игры "Дерево знаний", "Дворец знаний").

• Как элементы соревнования.

• В качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

• Как технологии внеклассной работы.

• Игры, содержащие упражнения на релаксацию (физ. минутки на уроках).

1. .

Применяя на своих уроках игровые технологии, я наблюдаю следующие результаты у моих учеников:

* формируются такие качества личности как терпение, настойчивость, ответственность, любознательность, стремление к познавательной деятельности;
* вырабатывается умение самостоятельно добывать знания и применять их на практике;
* создается положительный морально — психологический климат в классе для развития личности учащихся;
* повышается уровень развития коммуникативных навыков, обучающихся;
* развивается наблюдательность, умения видеть необычное в знакомых вещах.
* активизация познавательной деятельности обучающихся;
* - тренировка памяти, помогающая выработать речевые умения и навыки;
* - стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
* - способствует преодолению пассивности учеников;
* - способствует усилению работоспособности учащихся.
* Таким образом, игровые технологии в учебном процессе обладают большими возможностями для дальнейшего формирования и активизации у учащихся умений, и навыков творческой мыслительной, познавательной деятельности. Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут, и который они призваны изменить.
* **Подводя итог выше изложенному можно отметить «плюсы»**
* использование игровых технологий:
* - игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации 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, приготовлением 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.

Я представила лишь малую долю игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами.

Посредством решения загадок, ребусов или какого-нибудь творческого задания дети сами определяют тему урока.

|  |  |
| --- | --- |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |
| упиысрпугсаы – | упиысрпугсаы - |