

**Мастер-класс учителя
начальных классов
Ахметкаримовой
Гульшат Рафиловны**



**Добрый день,
уважаемые члены
ори, коллеги!**





Что заинтересует ребенка?

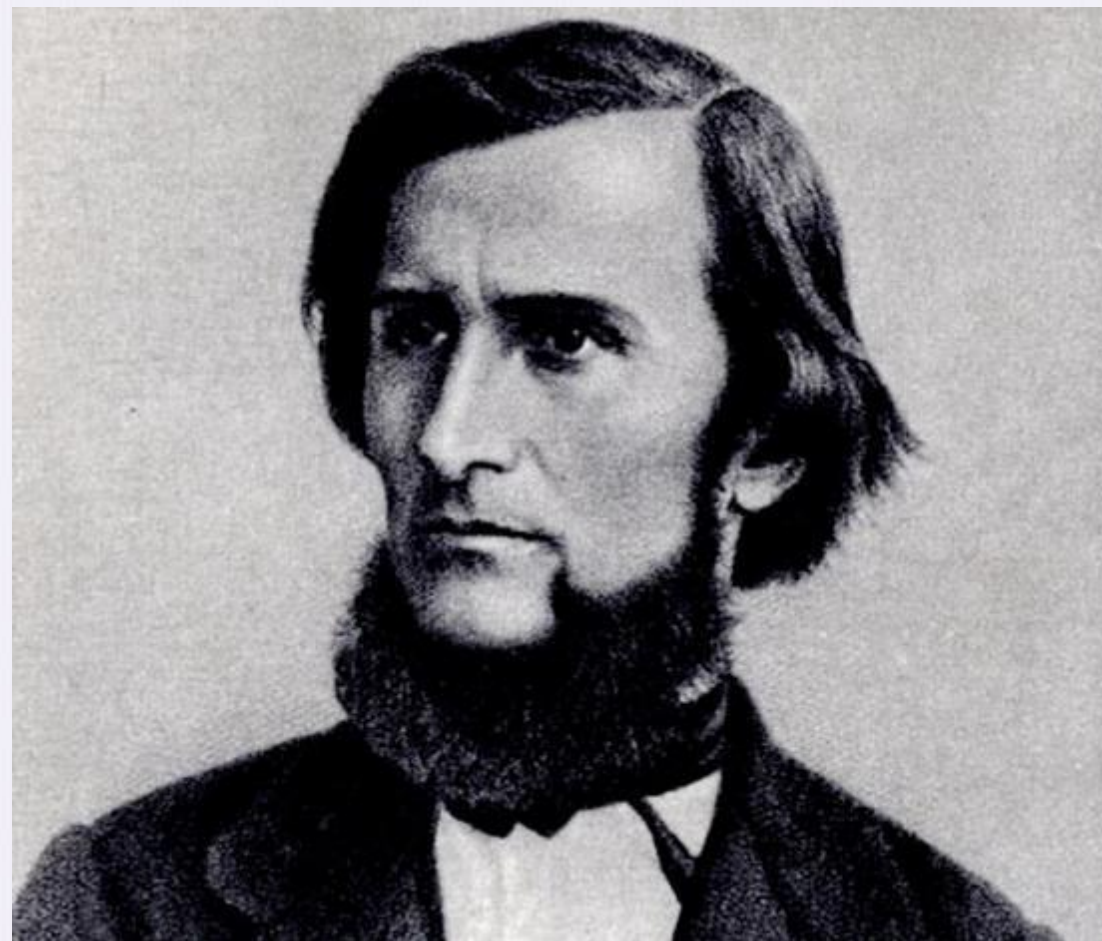


Тема мастер - класса:

"Использование игровых технологий на уроках в начальных классах"



К.Д.Ушинский:
«Сделать серьезное
занятие для ребенка
занимательным — вот
задача
первоначального
обучения».



Я. А. Каменский



считал, что

образование

должно возбуждать

«интерес к знанию и

охоту к учению»

В начале своей педагогической деятельности я поставила перед собой такие вопросы:

- **Как сделать так, чтобы сохранить интерес обучающихся к предмету с первого до последнего урока?**
- **Как создать атмосферу поиска и творчества на уроке?**
- **Как сделать так, чтобы учиться детям было интересно?**



Мой девиз: «Учение без принуждения»



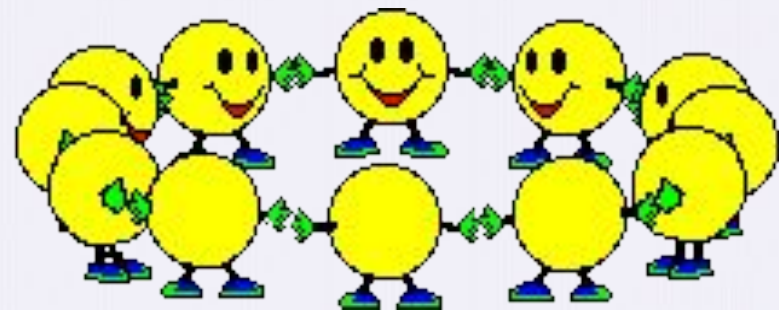
Важно соблюдать условия:

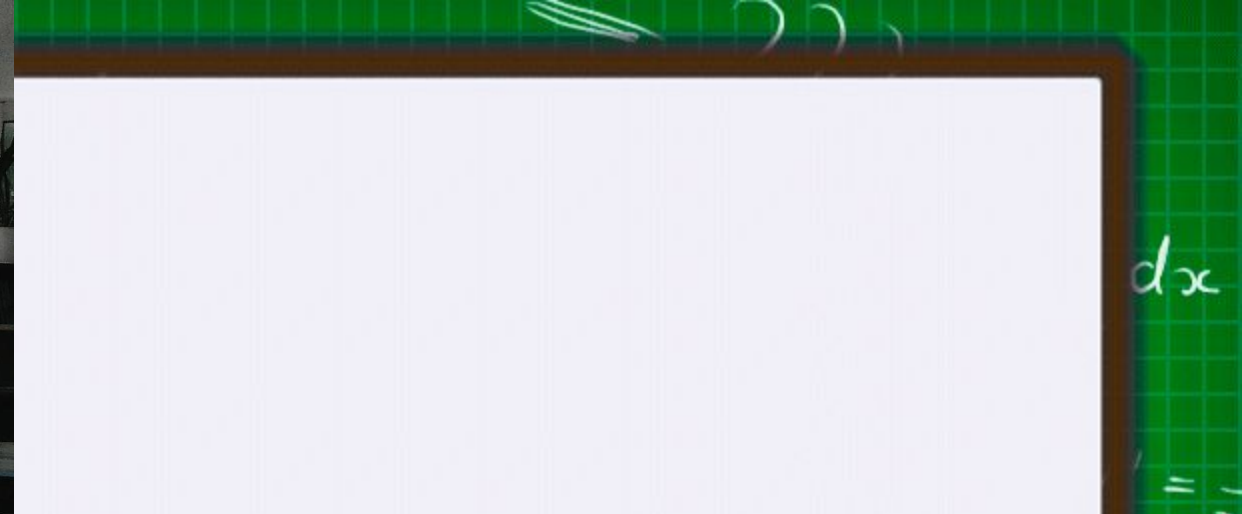
- Соответствие игры учебно — воспитательным целям урока;
- Доступность для обучающихся данного возраста;
- Умеренность в использовании игр на уроках.



Классификация игр:

- Дидактические;
- Настольные;
- Подвижные;
- Деловые;
- Интеллектуальные;
- Интерактивные.







АНАГРАММЫ

Переставьте буквы, не прибавляя и не выбрасывая ни одной так, чтобы получилось новое слово.



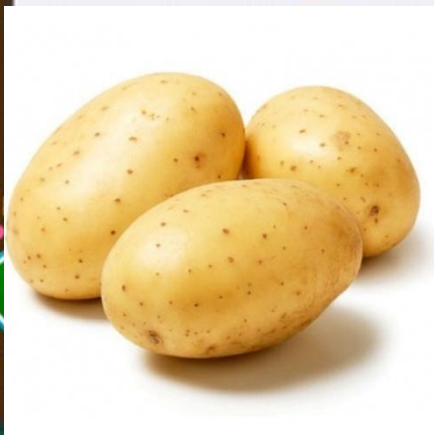
АНАГРАММЫ. СОСТАВЬ СЛОВА

I ГРУППА

САД + РЕКИ = ?

КЛИН + БУКА = ?

ПЕНЬ + СИЛА = ?



Стихотворные анаграммы

I группа

Я — юмор и веселый смех,
Любимица порой для всех.
Но если буквы переставишь,
Меня на бой пешком отправишь.



II группа





Игра «Разминка»

I группа

- 1. Чем кончается день и ночь?
- 2. Что стоит посередине земли?
- 3. Чем кончается лето и начинается осень?



II группа

- 1. Что находится в начале книги?

Шарада – это словесное развлечение, которое представляет небольшую загадку в форме стихов или прозы.

I группа

*На первом стоит часовой,
Второй в лесу зеленеет,
И в целом — только стемнеет,
Ты ляжешь, и кончен твой день трудовой*

II группа

*Слог первый мой — предлог,
Второе — летний дом.*



МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОКУС

**Задумайте число, прибавьте к нему 14,
к результату прибавьте 6, вычтите
задуманное число.**

У вас получилось 20?



Формула для разгадывания фокуса

$$a + 14 + 6 - a = 20$$

$$10 + 14 + 6 - 10 = 20$$

$$8 + 14 + 6 - 8 = 20$$



Задачи со сказочным сюжетом усиливают интерес к самой задаче, побуждают ребёнка решить проблему, вызывают желание помочь литературным героям.



Задачи



- Доктор Айболит велел Бармалею принимать таблетки через каждые 15 минут. Через какое время Бармалей примет 4 таблетки?
- Три поросенка бежали от волка 3 км. Сколько километров пробежал каждый поросёнок?
- Дядя Фёдор добирается из города в деревню Простоквашино на электричке за 1ч 30 мин, а обратно за 90 минут. Почему?



РЕБУС

это загадка, в которой какое-то слово или фраза зашифрованы комбинацией букв, фигур, знаков. В ребусе скрыта определенная тайна, и ребенок с его стремлением к познанию мира с большим желанием старается разгадать предложенную загадку.

1.  ОВАРЫ

2.  ЛЁНКА

3.  НИТОФОН

4.  ГА

5.  КОШ

6.  ТЕ ИЗОР

7.  ПЫ ОС

Ребусы-пословицы

I группа ←



T=P



3,4,1,6



3,1,2



2,3,4,5

II группа ↓

1, 2, 3



M=X 3, 4, 3



Результаты использования игровых технологий:

- 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.



**Игра есть практика развития.
Дети играют – потому что развиваются, и
развиваются, потому что играют.**



РЕФЛЕКСИЯ «ЯБЛОКО ОЖИДАНИЙ»



*А сейчас я предлагаю вам
зачитать вслух свои ожидания,
которые вы описали в начале
мастер — класса на яблочках.*





**Пока идёшь за кем-то вслед,
Дорога не запомнится.
Зато, куда б ты не попал,
И по какой распутице
Дорога та, что сам искал
Вовек не позабудется**



Благодарю за внимание!

