

**Мастер-класс учителя  
начальных классов  
Оюн А.М.**

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

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?**

## **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. СОСТАВЬ СЛОЕ

## I ГРУППА

САД + РЕКИ = ?

КЛИН + БУКА = ?

ПЕНЬ + СИЛА = ?

# гра «Найди фразеологизм»

## I группа

- 1. Во все лопатки.
- 2. Избушка на курьих ножках.
- 3. Ушки на макушке.
- 4. Играть первую скрипку.

## II группа

# МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОКУС

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

***У вас получилось 20?***

# Формула для разгадывания фокуса

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

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

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

# МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФОКУС

- **Игра «Угадывание дня рождения».**
- Я могу узнать, когда кто из вас родился. Я угадаю день рождения каждого из вас, если вы правильно выполните все мои задания.
- Запишите день своего рождения, умножьте это число на 2, к полученному числу припишите 0, к результату прибавьте 73. Полученное число умножьте на 5 и, наконец, прибавьте номер месяца, в котором вы родились. Назовите полученный ответ, и я без ошибок определю день и месяц вашего рождения.

Игра «Собери слова»

Игра «Поезд»

## Логическая задача

***На лужайке сидели 7 воробьёв, к ним прилетели ещё 4. Кот подкрался и схватил одного. Сколько воробьёв осталось на лужайке?***

Ответ 



# Ответ

***Воробьи испугались кота и  
все улетели!***

Далее 

## Логическая задача

***В корзине 7 яблок. Как поделить их между семью девочками, чтобы одно яблоко осталось в корзине?***

Ответ 

# Ответ

***Одной девочке надо дать  
яблоко в корзине.***

Далее 

# 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.**

**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!**