**МБОУ «Октябрьская средняя общеобразовательная школа №1»**

Мастер класс на тему:

**« Игровые технологии и их значение в процессе обучения в начальной школе»**

**Учитель начальных классов –** Резанова Елена Александровна

**первая квалификационная категория**

**П. Октябрьский, 2025 г.**

**Ход мастер-класса**

Уважаемые педагоги, добрый день! **Тема** моего мастер класса: **« Игровые технологии и их значение в процессе обучения в начальной школе»** (Слайд1)

**Цель:** Осознание возможностей применения игровых технологий и их значения, на уроках в начальной школе .

**Задачи:**

1.Познакомить участников с игровыми упражнениями, применяемыми на уроках в начальной школе.

2.Показать возможности игровых технологий для активизации познавательных процессов обучающихся.

3.Убедить участников, что использование игр в процессе обучения является важнейшим фактором формирования и актуализации познавательного интереса.

(Слайд2)Константин Дмитриевич Ушинский говорил :

«Сделать серьёзное занятие для ребёнка занимательным - вот задача первоначального  обучения».

Я думаю, что каждый педагог стремится к тому, чтобы его уроки были яркими, интересными и запоминающимися. Этой цели помогают добиться игровые технологии. По сравнению с традиционными способами обучения игра всегда вызывает у учеников радость, оказывает мощное позитивное воздействие на их интеллектуальную, эмоциональную и мотивационную сферы.  Игра - популярнейшее средство активизации познавательной деятельности учащихся в урочной и внеурочной работе.

(Слайд 3) **.Игра в процессе обучения позволяет:**

* более  эффективно достичь цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса;
* формировать метапредметные результаты
* раскрыть личностные качества;
* даёт возможность проверить свои личностные способности;
* учит коллективизму и взаимодействию между учащимися;
* снимает эмоциональное напряжение;
* усиливает непроизвольное запоминание.

(Слайд 4) **Игровая технология обучения** — это форма организации учебного процесса, основанная на преобразовании ситуаций, в том числе социального жизненного опыта, в заданные условия. Игровые технологии актуальны не только на уроках в начальных классах, но их можно применять и в среднем звене. Их можно использовать как средство для изучения конкретного понятия, темы школьной программы или даже целой части учебной дисциплины.

(Слайд 5).**Педагогические игры достаточно разнообразны по:**  
- дидактическим целям;  
- организационной структуре;  
- возрастным возможностям их использования;  
- специфике содержания

(Слайд 6).**По характеру педагогического процесса игры бывают:***-* обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;  
-познавательные, воспитательные, развивающие;  
-репродуктивные, продуктивные, творческие;  
-коммуникативные, диагностические, профориентационные.

(Слайд 7) **.При  использовании  игровых технологий обязательно соблюдение следующих условий:**  
-Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;  
-Доступность для учащихся данного возраста;  
-Умеренность в использовании игр на уроках;

  Так как существует огромное количество игр, важно учитывать необходимость использования той, которая максимально будет подходить к изучаемой теме. На уроках я использую сочетание разнообразных игровых технологий, приёмов , на разных этапах обучения в зависимости от содержания учебного материала, возрастных особенностей учащихся, уровня развития их мышления.

**Рассмотрим примеры игровых технологий на уроках в начальной школе**

(Слайд 8) **1.«Видимо – невидимо»**

**Цель:** развитие зрительной памяти, орфографической зоркости.

(Игровая форма проведения словарной или терминологической работы по любой теме).

Правила

1. Ученики разбиваются на 2-3 команды. Можно и индивидуально.
2. Учитель вывешивает слова на доску например 10 слов По истечении времени (40 сек., 1мин.) слова снимаются, а команды записывают все запомнившиеся слова. ( в 1 классе в начале обучения запоминаем буквы)
3. Если работали самостоятельно можно сделать взаимопроверку. Учитель вывешивает слова обратно.

Эту игру можно провести на разных уроках.

- русский язык – непроизносимые согласные; безударные гласные; парные согласные, словарные слова

- литература – имена героев рассказа, имена и фамилии писателей, пословицы и поговорки;

- окружающий мир – растения и животные природных зон; название рек, озер, населенных пунктов.

(Слайд 9)-Мы с вами сейчас поиграем в запоминание словарных слов. Внимание на слайд.

(Слайд 10,11) **2.«Волшебный микрофон »**

**Цель:** закрепить изученное правило, учебный материал.

(Форма проведения опроса по правилам или по восстановлению алгоритма действия).

Правила

1. Ученики сидят на своих местах или стоят по кругу. Это может быть группа учеников, выбранная по жребию или другим способом.
2. Учитель начинает говорить фразу и передает микрофон следующему ученику.(Имя существительное –это ) Ученик продолжает и передает микрофон дальше.
3. Микрофон передается до тех пор, пока не будет восстановлено правило или алгоритм.
4. Микрофон может передаваться и в вопросно-ответном варианте игры, где учащиеся задают друг другу вопросы по пройденной теме или произведению.

(Слайд 12 )-**3«Ключ»**

**Цель:** закрепить пройденный материал, учиться доказывать свою точку зрения.

Правила

1. На карточке дается набор ключевых слов (термины по одной теме, слова с определенной орфограммой, ключевые слова или обороты из текста и т.п.)
2. Ученики соединяют, сопоставляют, добавляют и получают в результате продукт целостный и обоснованный. Доказывают правильность выбора.

**4.«Федот, да не тот»**

Цель:   обогащение и активизация словаря младших школьников

1) Учитель кладет в «шапку» записки с названием предмета, или какого то понятия. Можно по определённой теме например « Живая – неживая природа» (в шляпе слова – камень ,река,лиса, солнце )

2) Один ученик тянет записку и опрашивает 3-х по желанию. «На что похоже?»

3) После того, как все скажут свою гипотезу. Читается слово в записке. Каждый из 3-х доказывает, что действительно похоже на то, что он сказал.

4) Кто не может ответить - Федот, да не тот ищет признак, на что похоже и водит в игру.

- Поиграем (Приложение1)

(Слайд 13,14 **)**- **5.Игра «Ручеек в цифрах».** Эту игру можно использовать **на уроке** **математики**впервом классе. **на уроке обучения грамоте** (чтение слогов или составление слов) В процессе данной игры дети овладеют навыками контроля, научатся тактично поправлять соседа, объяснять причину неправильного ответа

**Цели игры:** закрепить и обобщить знания о составе чисел;  отработать навыки контроля в паре.Или закрепить чтение изученных слогов

*Оборудование:* карточки с цифрами от 0 до 9 (количество карточек соответствует количеству игроков), колокольчик

Ход игры.

**1.**Дети встают в пары друг за другом, как в игре "Ручеек", берут в руки карточки.  
**2.**Лишний игрок водит.

**3.**Учитель дает задание - повторить состав, например, числа 6.

**4.**По сигналу учителя (хлопку, колокольчику,) водящий игрок произносит: "Все знают, что 6 - это 2 (поднимает вверх карточку с цифрой 2) и еще...". Далее водящий находит себе пару и добавляет:"... и еще 4". Берет за руку участника с цифрой 4. Вместе они встают в конец "ручейка".

**5.**Тот, кто остался лишним (например, участник с цифрой 1),становится водящим: "Все знают, что 6 - это 1 и еще..и т. д.Игра заканчивается тогда, когда перечислены все варианты состава числа.

**(Слайд 15 )**- **6.Игра «Школа разведки»**Даннуюигру можно использовать **на любом уроке**, например на уроке русского языка по теме «Части речи».  
**Целиигры:** отработать навыки взаимоконтроля в паре; обобщить знания по теме «Части речи».  
*Оборудование:*  
·  карточки с названиями частей речи: «Глагол», «Существительное»;  
·   карточки со словами: «играет», «рисовал», «снег», «река», «мама», «красный», «теплое» и т. д.;  
·   карточки с вопросами: «Что делает?», «Кто?», «Что?», «Что делал?», «Какой?», «Какое?» и т. д.;  
·    колокольчик (для подачи сигнала).  
**Ход игры**  
**1.**Детям объявляют, что они поступили в «школу разведки»

Раздаются «секретные карточки-пароли», их пока нельзя никому показывать.  
**2**Те, у кого карточки с названиями частей речи (существительное, глагол - таких детей двое), будут разведчиками-генералами.  
**3**Главная цель разведчиков-генералов: собрать команду - подпольную группу и наибольшее количество информации.  
**4**Остальные дети берут в руки карточки со словами и вопросами.  
По сигналу учителя два разведчика-генерала «Существительное» и «Глагол» отправляются в путь. Встречаясь, собирают команды. Генералы объединяют слова по группам: в первой группе объединяются слова, обозначающие предметы, и вопросы, на которые отвечают имена существительные; во второй группе - слова, обозначающие действия предметов, и вопросы, на которые отвечают глаголы.  
**5**Ребята каждой группы могут встать в круг, взявшись за руки, или изобразить паровозик, который набирает пассажиров.  
**6.**В конце игры каждая группа должна доказать правильность такого распределения по командам (вспомнить правило и т. д.)

-Поиграем (Приложение 2)

**Сочетаю также игры-физкультминутки; игры разминки релаксационные игры.**

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету. Такие «минутки» заряжают энергией и повышают интерес к предмету.

**Цель:** снятие мышечного и психоэмоционального напряжения у детей. Охрана психического здоровья всех учащихся, развитие концентрации внимания.

**Игра «Ёж»** -цель:снятие агрессивной потребности. Поиграем!

Представьте ,что вы ёж которые приготовился встретить опасность и защищается иголками. Сильно- сильно сжимаются в клубочек. Напрягите все мышцы своего тела. Но все неприятели разбежались. Еж остались в кругу друзей. Медленно он вытягиваются и греются на солнышке.

(Слайд16) Примеры игр-разминок:

**«Руки-ноги»**. (Развивает внимание, сообразительность, быстроту реакции.

Инструкция.

1) Один хлопок – команда рукам (их надо поднять )Два хлопка – команда ногам (нужно встать)

2) Сигналы подаются сначала в медленном темпе, а потом в быстром. Задание уясняется на ходу, идет моментальное включение.

Сюда же подойдут игры на внимание «Пол, потолок, нос», « Капуста ,редиска».

**«Встать по пальцам»**

Инструкция

1) Исходное положение - все сидят. Учитель, отвернувшись, поднимает над головой пальцы.

2) Дети на каждом ряду должны посчитать, сколько человек должны встать. И молча встают.

3) Учитель считает: «Раз, два, три, замри». Поворачивается. На каждом ряду должны стоять показанное количество человек. Поиграем!

(Слайд 17)**Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на разных этапах урока применяю следующие игровые приёмы:**

**«Ребусы»**1очка (одиночка) 1бор (разбор)7Я (семья) и т.д.(Использую в начале урока для определения например темы урока)

**«Умозаключения»** Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.

Сад (растение, садовник, собака, забор, земля);

Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки);

Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);

Сумма (слагаемое, равенство, множитель, результат);

**«Пятый лишний»**

1.Тюльпан, лилия, **фасоль,** ромашка, фиалка.

2.Река, озеро, море, **мост**, болото.

3.Кукла, медвежонок, **песок**, мяч, лопата и т.д.

**« Назови одним словом»**

Июнь, июль … (месяца) Окунь, карась… (рыбы)и т.д.

**Игра «Замени одним словом»**

Заменить словосочетания одним словом:

– промежуток времени в 60 минут, (Час)

– военнослужащий, стоящий на посту, (солдат)

– ребенок, любящий сладкое,(сладкоежка)

**Все виды тематических пауз**: «Летает, не летает», «Хлопни, если услышишь», Например -Хлопни когда услышишь звук **«м»** в словах. или усложнить 1-я колонка делает хлопок если услышит звук в вначале слова , 2-я топает ногами если услышит в середине,3-я встанет если услышит звук в конце. (, море, мак, томат, сом , смак, моток, комок)

**Игра « Шифровальщики»**

**Цель**: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло – различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой – отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв( тарелка, ложка, кружка, звонок)

2.Оарз, страа, енкл, роамкша( роза, астра, клен, ромашка)

**Игра « Клички» Цель**: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен. Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, РЫЖИЙ.( ШАРИК, СТРЕЛКА, РЫЖИК.)Составить предложения.

**Игра «Фантазёры»**

**Цель:** развитие находчивости, смекалки, связной речи учащихся, обогащение словарного запаса.

Закончи предложения:

Однажды они пошли …………. Вдруг из кустов……………..  
Потом ребята долго вспоминали как……..

**Игры на развитие концентрации внимания .**

**«Поиграем в корректора»**,-( для игры потребуются ненужные журналы или книги с крупным шрифтом. Ребёнку даётся текст и задание – вычеркни все буквы О. затем ребята меняются текстами и проверяют друг у друга.

**«Весёлый лес»** ; Задание внимательно слушай текст. Как только услышишь слово зелёный хлопни в ладоши. Затем более сложное задание слово лес и однокоренные слова и т.д

Обобщить знания на любом урокеможно в простой **игре «Аплодисменты»** (если правильный ответ - хлопают в ладоши). У ребёнка появляется явное стремление не попасть впросак. Здесь игровая деятельность активизирует эмоциональные и мотивационные состояния.

Таким образом, из опыта работы могу сделать вывод ,что игры положительно влияют не только на формирование универсальных учебных действий обучающихся, их познавательных интересов в рамках ФГОС, но и  способствуютповышению качества знаний,осознанному освоению программы, а процесс обучения становится:

* **интересным;**
* **создаёт бодрое рабочее настроение;**
* **облегчает преодоление  трудностей в усвоении учебного материала;**
* **повышает эмоциональность;**
* **становится творческим.**
* **способствуют формированию учебной мотивации**
* **способствует формированию метапредметных УУД**

(Слайд 19)Поставим в соответствие действия обучающихся во время проведения дидактической игры и группы универсальных учебных действий входящих в состав метапредметных результатов обучения согласно принятому ФГОС ООО. Для наглядности рассмотрим таблицу в виде схемы представленной на слайде. Таким образом, видно, что дидактическая игра способствует развитию каждой из категорий УУД.

(Слайд20)Как результат использования игровых технологий представляю вам итоги Диагностика сформирован ности УУД с 1-г по 4 класс.

Считаю, что каждый учитель должен иметь свою энциклопедию игр, которые он мог бы предложить ученикам в зависимости от их типологических особенностей.      Правильно подобранную, умело и уместно проведенную игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок.

**А сейчас проведём рефлексию."Плюс-минус-интересно".** Выскажите пожалуйста своё мнение : (на столах у каждого участника карточки с буквами «П», «М», «И». поднимают карточки и высказываются)

если выбираете **«**«П» - «плюс»- скажите что понравилось на мероприятии, информация и формы работы, которые вызвали положительные эмоции, либо, по мнению педагога, могут быть ему полезны для достижения каких-то целей.

 если выбираете М» - «минус» - скажите , что не понравилось , показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось непонятным, или информация, которая, по мнению педагога, оказалась для него не нужной, бесполезной.

если выбираете «И» - «интересно» - скажите ,что показалось самым интересным, что бы еще хотелось узнать по данной проблеме, вопросы к ведущему.

- (Подарить памятки с играми . приложение3)

(Слайд 21) Источники:  
1. <https://pandia.ru/text/80/077/1668.php>

2. [https://npk.asou-mo.ru/images/2021/04/15н/44.\_Доклад\_Мацкевич\_Н.В.\_Одинцово.pdf](https://npk.asou-mo.ru/images/2021/04/15%D0%BD/44._%D0%94%D0%BE%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4_%D0%9C%D0%B0%D1%86%D0%BA%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D1%87_%D0%9D.%D0%92._%D0%9E%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D1%86%D0%BE%D0%B2%D0%BE.pdf)

3.Афанасьева С.С., Головнева Н.А. Опыт использования игровых технологий в начальных классах / С.С. Афанасьева. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://scienceforum.ru/2014/743/6578

4.Бекиш М.А. Приемы, используемые на уроках и во внеурочной деятельности / М.А. Бекиш // Начальная школа. – 2011. – № 11. – С. 43–45.

5.Бианки В.В. Лесная газета / В.В. Бианки. – М.: Мир искателя, 2004. – 440 с.

6.Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: Метод. пос. для педагогов начальной и средней школы / Т.П. Войтенко. – Калуга: Адель, 2008. – 361 с.

7.Энциклопедия образовательных технологий, Г.Н. Селевко.

8.Нестандартные уроки в начальной школе, 2008 г.сост. М.С.Умнова.

**Приложение 1.**Игра «Федот, да не тот»

|  |  |
| --- | --- |
| **камень** | **лиса** |
| **река** | **солнце** |

**Приложение2.** Игра «Школа разведки»

|  |
| --- |
| **«Глагол»** |
| **«Существительное»** |

|  |
| --- |
| **играет** |
| **снег** |
| **красный** |
| **Что делает?** |
| **Что?** |
| **Какой?** |
| **тёплое** |
| **рисовал** |
| **река** |
| **мама** |
| **Кто?** |
| **Что делал?** |
| **Какое?** |