Мастер-класс: «Использование игровых методов обучения на уроках в начальных классов»

Спикер: Лилия Махмутовна Студеникина
Учитель начальных классов

Функции игровых технологий

- Активизация познавательного интереса учащихся.
- Развитие памяти, внимания, мышления и воображения.
- Создание позитивного психологического климата.
- Развитие коммуникабельности и навыков общения.
- Формирование навыков самоконтроля и самооценки.

Классификация учебных игр

✔ **Развивающие игры:** Формирование общих умственных способностей, фантазии, основы для творчества.

✔ **Обучающие игры:** Дидактические игры для отработки предметных навыков (счет, правописание).

✔ **Игры-эксперименты:** Цель скрыта в сюжете, ребенок находит решение путем поисковых действий.

✔ **Игры-забавы и Ролевые игры:** Возможность развлечься, развитие ответственности и дисциплины.

Практикум: Минутка вхождения и пальчиковые игры

Связь пальцев с организмом человека:

— Большой палец — напрямую связан с головным мозгом

— Указательный палец — взаимодействует с легкими

— Средний палец — связан с кишечником

— Безымянный палец — соотносится с почками

— Мизинец — поддерживает работу сердца

Математическая игра «Передал – садись»

Суть и механика игры:

Ученики передают друг другу волшебную палочку (или бумажный мяч), одновременно задавая пример из таблицы умножения или устного счета. Если ребенок ответил верно, он передает палочку дальше по цепочке и садится на место.

ИНТЕРАКТИВ НА МАСТЕР-КЛАССЕ: «Поймай слог»

Бросаем мяч коллегам и просим продолжить слово:
«Умень-... ШАЕМОЕ!», «Вычи-... ТАЕМОЕ!», «Пери-... МЕТР!»

Сюжетные уроки-путешествия

Пример: Путешествие в Тридевятое царство (1 класс)

• Тема: Сложение и вычитание в пределах 8.

• Встреча с Дюймовочкой: знакомство со старинной мерой длины (дюйм = 2 см 5 мм).

• Задание Дюймовочки: определение номеров домов (состав чисел 5, 6, 7).

• Помощь Буратино: решение примеров на сложение и вычитание, устный счет.

Игра «Серпантин одной фразы»

Развитие речи, внимания и умения строить сложные предложения:

Учитель задает короткую фразу. Каждый следующий игрок должен расширить её строго в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не сможет продолжить.

Пример живой цепочки на уроке:

1-й ученик: «Я читаю книгу.»

2-й ученик: «Я читаю интересную книгу.»

3-й ученик: «Я читаю интересную книгу по вечерам.»

4-й ученик: «Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.»

Приемы «Горячий стул» и «Гипотезы»

1. Прием «Горячий стул» (идеально для 4 класса):

Ученик садится перед классом и отвечает на 2–3 вопроса одноклассников по новой теме. Снимается монотонность опроса, активизируется учебный диалог.

2. Игра «Фантастические гипотезы»:

Развитие воображения и речи. Вопросы детям: «Что бы произошло, если бы из крана полился апельсиновый сок?», «...если бы из тучи вместо дождя стал падать изюм?», «...если бы люди придумали таблетку от сна?»

Спасибо за внимание!

Желаю вам творческого вдохновения и увлеченных учеников!
Спикер: Лилия Махмутовна Студеникина