

**Учитель начальных классов Каруна Елена Ивановна**

**МАСТЕР-КЛАСС**

**на тему:**

**« Использование результатов выполнения методики «Рисунок человека» для устранения затруднений посредством выполнения заданий из УМК».**

**Цель мастер-класса:** Представление опыта работы по созданию мотивации и воспитанию интереса у детей к обучению путем использования возможностей технологии игрового обучения для активизации познавательной деятельности, оптимального сочетания интерактивных приемов и методов при обучении посредством выполнения заданий из УМК.

**Задачи:**

- конкретизировать представление об игровом обучении как одном из видов интерактивного обучения;
- отработать возможные пути использования интерактивных методов и приемов при организации игрового обучения на уроке путем использования УМК «Школа России»;
- создать условия для диалога, направленного на выявление продуктивных подходов к решению актуальных проблем развития познавательной активности учащихся в процессе обучения.

**Предполагаемый результат:** участники мастер-класса получают знания о формировании общего развития, организационных умений и навыков первоклассников; педагоги смогут использовать приобретенные знания и приемы в своей практике или сопоставят свой уровень и формы работы с представленными на мастер-классе используя игровые технологии и задания из УМК.

**Ход мастер-класса.**

1. Организационный момент.

Добрый день, уважаемые коллеги! Я очень рада видеть вас на мастер-классе и надеюсь, что он будет для вас полезен, принесет вам положительные эмоции.

На представленном профиле готовности учащегося к школе видно, что первый тест «Рисунок человека», который исследует общий уровень умственного развития ребенка, выполнен на высоком уровне 22 %, средний -57 %, низкий – 21 процент

Высокий результат дали дети, которые психофизически и интеллектуально зрелы. У них на нужном уровне развиты концентрация внимания, самоконтроль, уравновешенность поведения, речь развита, то есть они готовы к обучению в школе.

Низкие же показатели говорят об общей инфантильности, незрелости детей. У них игровое отношение к учебе. И включить в таких детей в систему школьной жизни можно только игровыми методами.

С такими детьми полезно спланировать дополнительные общеразвивающие занятия в игровой форме.

Для этого мы предлагаем использование упражнений на уроках из УМК «Школа России»

У классика есть такие слова: «Вся наша жизнь – игра!». Мы можем перефразировать, что для ребёнка игра – это ЖИЗНЬ. И когда ребенок приходит в школу он продолжает играть. А мы, учителя, для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. Поэтому мы, обучаем детей, используя, игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Функции игровой технологии

**Игры используются для решения следующих задач:**

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникативности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игры можно классифицировать по-разному:

- а) развивающие игры;
- б) обучающие игры;
- в) игры-эксперименты;
- г) игры-забавы;
- д) компьютерные диагностические игры.

*Развивающие игры*

Это игры, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели – они являются инструментами для творчества, для самовыражения школьника.

К таким играм надо отнести:

\*различного рода графические игры («рисовалки», «раскраски»), конструкторы, рисунки;

\*«театрализация» с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и других элементов на фоне декораций, в том числе те, которые служат основой создания компьютерных презентация игрового характера

\*«музыкальные» ( По дороге Петя шёл...).

Обучающие игры и задания используются в УМК «Школа России»

Это игры дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач на любом уроке.

\* игры, связанные с отработкой у учащихся математических навыков; с закреплением правописания слов и пополнению словарного запаса;

\* обучение письму через чтение и чтению через письмо;

\* формирование динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием;

\* игры экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, с синтезом и анализом понятий.

#### Игры-эксперименты

В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы явно - скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому учащийся, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи.

***Игра формирует навыки самоконтроля и самооценки.***

#### **Пример:**

В течение урока одни дети выполняют роль учителя, другие – учеников. Первые - ставят задачу, вторые – её решают. Подобные игры реализуются в парной, групповой и коллективной работе. Например, игра «Передал – садись». Учащиеся передают друг другу волшебную палочку, задавая при этом примеры из таблицы умножения. Если ребёнок ответил правильно, то он может передать палочку следующему, задав ему пример, и так по цепочке. Использую игровые технологии и в форме ролевых игр, и на определённом этапе урока, и во внеклассной работе: инсценирование, урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН, лингвистический КВН, экскурсии, проекты, олимпиады

Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции учащихся. Игра позволяет сделать урок интересным, качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал учащихся.

Спасибо за внимание!