***Мастер-класс для педагогов начальной школы по теме:***

***«Игровые приемы как способ развития креативного мышления педагогов»***

*Автор:* учитель начальных классов МАОУ гимназии № 49 города Тюмени Сидорова Ксения Михайловна.

*Цель:* создать условия для формирования у педагогов потребности в организации работы по развитию собственной креативности.

*Задачи:*

* активизация индивидуальных и творческих способностей педагогов;
* профилактика синдрома эмоционального выгорания.

*Материалы:* игровые кости, набор карточек для игры «Мемо. Животные», набор карточек с цифрами 2-9.

*Ход мастер-класса*

1. Приветствие
2. Теоретическая часть

*Функциональная грамотность* – это способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности, общения и социальных отношений.

Составляющими функциональной грамотности являются: читательская грамотность, естественно-научная грамотность, математическая грамотность, финансовая грамотность, креативное мышление, глобальные компетенции.

Креативное мышление – это способность создавать или иным образом воплощать в жизнь что-то новое, будь то решение проблемы, метод, устройство, художественные объект или форму. Креативное мышление помогает быстро реагировать на любую проблему и находить нестандартные пути выхода из сложных ситуаций. Оно требуется не только людям творческих профессий – креативность с успехом можно применять для решения самых разных повседневных задач.

Например, бухгалтеру способность мыслить нетривиально поможет сэкономить для компании массу средств, а менеджеру — продать больше товаров и услуг. С каждым годом этот навык становится все более востребованным.

Вести работу по формированию и развитию креативного мышления необходимо с первого года обучения ребенка в школе. Один из способов – показать учащимся, как с помощью простых повседневных предметов, на первый взгляд, не относящихся к науке, можно изучать математику, русский язык, окружающий мир и другие дисциплины.

1. Практическая часть
2. Игральные кости

На уроке математики можно предложить учащимся по паре игральных костей. Ученики могут выполнять задание индивидуально или в парах. Учащийся кидает кости и смотрит, какие числа выпали. С этими числами можно выполнять разные математические действия: составлять выражения на сложение и умножение, сравнивать числа, делить с остатком. Играя вдвоем, учащиеся могут устроить соревнование: кто быстрее назовет ответ в полученных выражениях.

Если заранее распределить номера между учениками в группе, то можно с помощью костей определять очередность ответа в ходе работы.

1. Набор карточек с цифрами от 1 до 9.

С помощью такого набора можно организовать упражнение на закрепление таблиц умножения или сложения. Каждому ученику в случайном порядке выдается по 3 карточки с цифрами. Карточки нужно держать стопкой рубашкой наверх. По команде учителя ученики составляют в случайном порядке пары. На «Раз, два, три» показывают друг другу верхнюю карточку и стараются быстро назвать сумму или произведение предложенных чисел. Тот, кто назвал быстро и правильно – забирает карточку товарища. Цель игры – набрать как можно больше карточек. Ученик, чьи карточки закончились, прекращает игру.

1. Карточки для игры «Мемо. Животные».

Игра «Мемо» представляет собой набор парных картинок, которые игроки должны найти, поочередно переворачивая карточки. На уроках такой набор можно использовать для разбиения класса на пары: перед уроком учащиеся получают карточку. По сигналу учителя ученики должны образовать пару – найти одноклассника с такой же картинкой. А дальше можно предложить большое количество заданий, в зависимости от изучаемой дисциплины и темы:

* русский язык: в паре составить список прилагательных, описывающих животное, изображенное на картинке; список глаголов – действий этого животного; составить предложение по картинке или рассказ.
* окружающий мир: учащиеся могут образовать группы, в зависимости от материков или природных зон, где животные обитают.
* математика: составить задачу о животном.
* развитие читательской грамотности: с помощью дополнительных источников найти информацию об этом животном и составить задачу или ответить на вопрос учителя.
1. Заключение.

Мы считаем, что любой предмет, используемый детьми в повседневной жизни или игре, можно привлечь для изучения дисциплин начальной школы и повышения интереса к обучению. Но для этого педагогу важно самому научиться видеть нестандартные способы применения простых вещей.