

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kontrolnaya-rabota/433545>

Тип работы: Контрольная работа

Предмет: Педагогика

Введение 2

1. Игры на уроках 2

1.1 игры на уроках обучения грамоте. 3

1.2 игры на уроках русского языка. 3

1.3 игры на уроках математики 7

1.4 игры на уроках литературного чтения 12

1.5 игры на уроках окружающего мира 16

1.6 игры на уроках изобразительного искусства 20

2. Игры для развития психических процессов 25

2.1 игры для развития внимания 29

2.2 игры для развития воображения 29

Заключение 33

Библиография 38

Игра – основная деятельность ребенка практически с рождения. В целом термин «игра» охватывает самые разнообразные виды деятельности. Именно он играет главную роль в формировании и развитии умственных, эмоциональных, физических и творческих способностей ребенка. Игры помогают развивать память, мышление, воображение, концентрацию внимания. Одиночная игра развивает личностные качества ребенка, знакомит его со свойствами и качествами определенных предметов. Игра в группе знакомит ребенка с общественной жизнью, социальными ролями и взаимоотношениями между людьми. Ролевые игры помогают учащимся освоить нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Игра – это вид деятельности, в которой человек добровольно участвует и использует возможности для удовольствия и исследовательского поведения.

В основе предлагаемых материалов лежит идея использования игр в обучении детей начальных классов. В игре ребенок имеет возможность самостоятельно приобретать знания; Он чувствует радость успеха и уверенность в своих силах. Каждый учитель может найти несколько минут в течение учебного дня, чтобы погрузиться в игровую деятельность с юными учениками. Игры повышают эмоциональный уровень ученика, а без положительных эмоций не может быть плодотворной учебной деятельности. Использование технологий в играх, несомненно, окажет существенное влияние на развитие детей, а также улучшит их эмоциональное благополучие и поможет поддерживать интерес к образовательной деятельности среди младших школьников, преодолевая благоприятные тенденции школьного обучения.

1. Игры на уроках

1.1 игры на уроках обучения грамоте.

«Найди картинке ее домик»

Цель: активизировать знания детей о гласных и согласных звуках.

Для этой игры-соревнования потребуется два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком – символом на крыше, другой – с синим и набор предметных картинок.

Детям предлагается, подходя по очереди к столу педагога, взять одну из картинок, назвать изображенный на ней предмет и, выделив в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картинка помещается в один или другой домик. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

«Сколько звуков в слове?»

Цель: развивать фонематический слух

Учитель читает стихи С.Я. Маршака:

Дама сдавала багаж:

Диван,

Чемодан,

Саквояж

Картину,
Корзину,
Картонку
И маленькую собачонку.

Детям раздаются картинки с изображением перечисленных предметов. Учитель обращается к каждому из них с вопросом: сколько звуков в слове? Давайте скажем это слово вместе.

«Найди лишнюю букву»

Цель: закрепить знания детей об изученных буквах, учить классифицировать их проводя анализ внешнего вида буквы.

Игра интересна тем, что позволяет детям по предложению педагога проводить классификацию букв по самостоятельно найденному основанию. Но для этого дети должны провести тщательный анализ внешнего вида букв и определить, чем похожи две от них и чем отличается третья буква. Победителем игры может стать тот, кто предложит большее число адекватных вариантов выделения «лишней» буквы.

- МНК
- ОСЮ
- ЙКП
- МИШ
- ТПХ и т.д.

«Прописная и печатная»

Цель: закреплять знания о печатных и прописных буквах.

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и печатных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти для каждой печатной буквы ее прописной вариант.

«Заглавная или строчная»

Цель: учить соотносить заглавные и строчные буквы.

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и заглавных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти пары: заглавная + прописная. С этими же буквами можно дать другое задание: самостоятельно найти признак, по которому все карточки можно разделить на две группы.

«Построим дом»

Цель: учить слышать звук [р] в и находить его место в слове.

Учитель говорит, что собирается изобразить дом, и рисует одну стену. Ученики должны назвать части дома, которые нужно дорисовать. Называть можно только те слова, в которых есть звук [р]: крыша, чердак, карниз, рама, крыльцо, труба. Все называемые предметы педагог схематически рисует на доске.

«Магазин»

Цель: закреплять умение подбирать слова с заданным звуком и указывать его место в слове.

В «Магазине» можно «покупать» только те предметы, в названиях которых есть звук [с]. Дети называют слова: масло, соль, сахар, сухари, колбаса, сыр, сало, сок, капуста, свекла и т.д. после того, как запас слов - названий предметов со звуком [с]

«Переключка»

Цель: учить слышать звук и находить его место в слове.

Педагог называет попеременно разные звуки – гласные и согласные. Дети, имена которых начинаются с названного звука, встают.

«Полубуковка»

Цель: закрепить знания о графическом виде буквы.

Учитель медленно показывает из-за ширмы букву, начиная с ее верхней части, нижняя часть буквы остается закрытой. Дети должны мысленно дорисовать контур буквы по памяти и узнать ее. После того, как буква будет названа, педагог показывает ее целиком.

«Абвгдейка»

Цель: закреплять знания о твердых и мягких звуках.

Для игры заготавливаются 33 карточки со всеми буквами алфавита. (Желательно расположить на карточках по две картинки. Если это согласная буква, обозначающая два звука, то название предмета на одной картинке должно начинаться с мягкого согласного, а другого – с твердого согласного. Например, на карточке с буквой М с одной стороны нарисован мишка, с другой – мышка. Буквы Ъ, Ь, Ы печатаются без картинок.)

Каждая карточка разрезается посередине.

Вариант 1.

Учитель оставляет себе карточки с изображением правой половины буквы, а карточки с изображением левой половины буквы раздает детям. Правую половину буквы показывает детям. Тот, у кого находится левая половина, выходит, складывает букву и называет ее.

Вариант 2.

Детям раздаются карточки, с которыми они расходятся по классу. По сигналу учителя «Все в пары!» каждый ученик ищет товарища с парной карточкой.

«Сколько и какие?»

Цель: закреплять знания учащихся о графическом виде букв.

Педагог обращается к детям:

- Воробей и скворец решили научиться читать, но не знали, как это сделать. Взяли они сухие прутики и начали составлять буквы. У воробья было три прутика, а у скворца – два. Сколько букв и какие получились у птиц?

Класс делится на две команды. Команда «воробьев» составляет буквы из трех палочек (А, П, Н, Ч, И, К, С), команда «скворцов» – из двух (Г, Т, Х, Л, У). Побеждает команда, которая быстро и правильно составит все возможные буквы.

«Телеграф»

Цель: закрепить умение делить слова на слоги.

Основным игровым действием является отхлопывание в ладоши количества слогов в слове. Сначала учитель называет слова, а дети отхлопывают количество слогов.

«Живые слоги»

Цель: закрепить знания о слогах.

К доске вызываются 10 человек, которые строятся в две шеренги. Лево́й пятерке даются согласные буквы, право́й – гласные. По сигналу учителя дети сходятся попарно, поднимая вверх буквы. Сидящие за партами ученики хором читают получившийся слог.

«Договори слово»

Цель: вырабатывать навык деления слова на слоги, научить выделять закрытый слог.

ши__навет__ка

ти__на сум__ка

лод__ка шу__ка

«Цепочки слов»

Учитель выкладывает на наборном полотне какое-либо слово. Ученики читают его, после чего закрывают глаза. В это время педагог меняет в слове букву и предлагает детям открыть глаза, быстро прочитать слово и сказать, что изменилось.

Вариант. Учитель выкладывает на доске слово из букв разрезной азбуки и предлагает превратить его в новое слово, изменив, убрав или добавив одну букву. Например, от слова «май» в соответствии с правилами игры можно получить слова: май – мак – рак – лак – лук – сук – суп – суд – сад – сам – сама – мама – Маша – наша – каша – кашка – кошка и т.д. освоив трехзвуковые слова, школьники переходят к четырех- и пятизвуковыми словами.

«Сколько звуков в слове?»

Цель: закреплять умение определять количество букв и звуков в словах.

Приседайте столько раз, сколько звуков в слове осень.

Подпрыгните столько раз, сколькими буквами записано это слово (открыть запись слова на доске).

Наклонитесь столько раз, сколько букв в слове еж (слово записано на доске).

Потянитесь столько раз, сколько звуков в этом слове.

«Какой звук новый появился?»

Цель: развивать фонематический слух, быстроту мышления.

сон-стон каска – краска ролик-кролик

сок-сток салка – скалка тучка – штука

сук – стук кошка – крошка кот – крот

«Большая буква»

Цель: повторить правила написания имен собственных, названий рек, городов, кличек животных.

Если названные мною слова надо писать с большой буквы – поднимайте руки вверх, если с маленькой – приседайте.

Барсик, котенок, город, Воронеж, Никита, река, Волга, собака, Дружок, воробей, урок.

«Мягкий знак»

Цель: повторить изученные правила о мягком знаке.

Если в названных словах мягкий знак служит для обозначения мягкости согласного – выполняйте приседание, для разделения согласного и гласного – рывки руками.

Царь, льдина, волчи, варенье, радость, соловьи, тьма, здоровье, лень, соль.

«Большая буква»

Цель: повторить правила написания имен собственных, названий рек, городов, кличек животных.

Если названные мною слова надо писать с большой буквы – поднимайте руки вверх, если с маленькой – приседайте.

Барсик, котенок, город, Воронеж, Никита, река, Волга, собака, Дружок, воробей, урок.

1.2 игры на уроках русского языка.

Угадай первый звук

Цель - развивать фонематический слух, учить выделять звук из слова.

В произнесенных учителем словах дети должны назвать первый звук, например: дом, трава, арка, кит, гриб и т.д. Правильно ответивший получает фишку. Побеждает тот, кто получит большее количество фишек.

Кто внимательный?

Цель - учить выделять звук из слова.

На карточках дано несколько изображений, например: васильки, велосипед, дверь, ворона, телевизор.

Необходимо назвать одинаковый звук в словах.

Придумайте новое слово

Цель - развивать фонематический слух и расширять словарный запаса учащихся.

Дополните предложенные сочетания букв до слов.

(я) --- мы Оскол --- (ок)

(кума)---ч (С,ото)----прут

кама---(ринская) (и,Бо)----рис

(за,у,)---дача (и)----волга

Заря --- (д) рыба----(лка,к)

Пол....(ено,ка) Бор----(т,овик,ьба)

Что нарисовано?

Цель - учить правильно ставить ударения в словах.

Учитель показывает картинки, изображающие предметы, названия которых вызывают затруднения в постановке ударений. Учащиеся за каждое правильное произнесенное слово получает фишку. Побеждает набравший большее количество фишек. Можно использовать картинки с изображением следующих предметов: арбуз, шофер, автобус, портфель, доска, жаворонок, инструмент, камбала, квартал, крапива, пингвин, пихта, планер, ракушка, свекла.

Исправь ошибку поэта

Цель - учить выделять звук из слова, учить производить звуковой анализ слова, учить различать согласные звуки по звучанию.

Исправьте предложение:

У вратаря большой улов - влетело в сетку пять волон.

Лежит лентяй на раскладушке, грызёт, похрустывая пушки.

Пугал крестьян окрестных сёл паривший в воздухе осёл.

Над тихим озером росла пышноголовая метла.

Ехал дядя без жилета, заплатил он штраф за это.

Волкам и беркутам на страх кабан пасет овец в горах.

Поэт закончил строчку, в конце поставил бочку и т.д.

1. Андреева Е. Лучшая в мире шалость и трехминутная развивающая игра для детей – М.: РИПОЛ Классик, 2006. – 320 с.

2. Волкова С. Тетрадь с математическими функциями – М.: Просвещение, 1993. – 158 с.: ил.

3. Зикалкина Т. Система игр в учебной программе по математике в первом и втором классе четырехлетней начальной школы. – М.: Новая школа, 1995. – 176 с.: ил.

4. Ковалько против. Младшие школьники на занятиях: 1000 минут развивающих игр, упражнений, физкультуры (1-4 классы). – М.: Иксмо, 2007. – 512 с.

5. Кудыкина Н.В. Дидактические игры и развлекательные занятия – К.: «Райданская школа», 1990. – 142 с.
6. Панкратова Н.В. Речевое развитие младших школьников // Начальная школа №6, 2001 г.
7. Тупичкина Е. Игра стимулирует детское воображение и воображение. // Начальная школа № 11, 1992 г.
8. Федин С. Веселые игры и головоломки От 4 до 9 лет – М.: Ирис-Пресс, 2005. – 240 с.

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой:

<https://stuservis.ru/kontrolnaya-rabota/433545>