

Работа с родителями

Консультация для родителей

Тема: Как организовать интеллектуальный досуг дома.

Интеллектуальная игра как средство активизации познавательной деятельности детей.

В дошкольной педагогике имеется много методов и приёмов воздействия на детей, выбор которых зависит от конкретной ситуации. Один из методов – это проведение познавательных (интеллектуальных) досуговых игр, основанных на лично ориентированном подходе к обучению и воспитанию. Эти игры развивают познавательный интерес к различным областям знаний, формируют навыки сотрудничества. Их цель – формирование у старших дошкольников интереса к познанию окружающей действительности, развитие самостоятельности, восприятия, воображения, коммуникативных способностей и других личностных качеств, обеспечивающих готовность детей к школьному обучению.

Интеллектуально-познавательные досуги, проводимые с детьми старшего дошкольного возраста, развивают познавательный интерес. С этой точки зрения наиболее полезны для ребёнка досуги, отвечающие следующим требованиям:

1. Способность пробуждать непосредственный интерес у детей.
2. Обеспечение детям возможности проявить свои способности.
3. Вовлечение ребёнка в соревнование с другими детьми.
4. Предоставление самостоятельности в поиске знаний, в формировании умений и навыков.
5. Доступность ребёнка в игре (досуге) источников новых знаний, умений и навыков.

6. Получение заслуженных поощрений за успехи, причём не столько за сам выигрыш в игре (досуге), сколько за демонстрацию в ней новых знаний, умений и навыков.

Тематика и содержание интеллектуальных игр для детей старшего дошкольного возраста очень разнообразны. Например, можно использовать следующие игры:

1. По произведениям поэта В. Берестова «Весёлое лето», «У меня в портфеле». По произведениям детского поэта К.И. Чуковского, «Юные натуралисты» и другие.
2. «Алфавит».
3. «Сто к одному».
4. «Турнир ораторов». Темы: «Я и моё тело», «Планеты Солнечной системы», «Животный мир родного края».
5. «Программы телепередач».

Благодаря познавательно досуговой деятельности в детях развивается опыт взаимодействия с действительностью, расширяется круг средств и способов ее познания. В плане подготовки детей к школе, внедряя разнообразные формы досуговых игр, удаётся обеспечить эмоциональное благополучие каждого ребёнка, развить его положительное самоощущение. В результате дети становятся более инициативны, самостоятельны, любознательны, повышается их способность к творческому самовыражению.

Сценарии совместных досугов детей и родителей

Тема: «Математический досуг»

Цель: создать условия для совершенствования навыков счета в пределах 10, расширения представления о последовательности частей суток, развития навыков решения простых задач.

Программное содержание:

1. Совершенствование навыков счета в пределах 10.
2. Расширение представления о последовательности частей суток.
3. Развитие мышления при решении простых задач.
4. Формирование умения рассуждать, аргументировать свои действия.
5. Развитие игровой деятельности детей, формирование семейной принадлежности.
6. Развитие свободного общения со взрослыми и детьми.
7. Закрепление умения понимать и практически применять результаты своей деятельности.

Ход мероприятия

I. Организационная часть.

Воспитатель:

Давайте, ребята, учиться считать,

Делить, умножать, прибавлять, вычитать.

Вспомните все, что без точного счета

Не сдвинется с места любая работа!

- Мы собрались сегодня, чтобы узнать, как вы умеете считать, отгадывать загадки, решать математические задачи. Посмотрим, какие вы ловкие, внимательные, находчивые. И помогут вам в этом ваши родители.

II. Практическая часть.

- У нас две команды: «Молния», «Лучик».

1. Вопрос команде «Молния»: посчитайте от 10 до 20. «Лучик» - посчитайте от 10 до 1.

Команды получают фишки.

2. А сейчас дети из команды «Молния» считают по порядку детей из команды «Лучик» и наоборот. Считаем слева направо. Который по счету Паша? Рома?

3. Вопросы – шутки. (Помогают родители).

- Пятачок, на который ничего не купишь?
- На что похожа половина апельсина?
- Почему во все колокола не звонят? (В овсе нет колоколов).
- Может ли страус назвать себя птицей? (Не умеет говорить).
- Сколько яиц можно съесть натощак?
- Три да три, да три, что получится? (Мозоль, дырка).

Воспитатель: Пошутили и достаточно.

4. Решение задач.

- Решите задачи на схемах, объясняйте, почему такой ответ (у каждого своя задача). Фишки.

5. Задание на состав числа 5 из 2 меньших.

- Закрасьте только те кабины на колесе обозрения, где суммы чисел 5.

6. Вопросы родителям.

- Торжественный день в честь или память кого-либо, чего-либо.
- Сильная метель, снежная бурю.
- Загородный дом для летнего отдыха.
- Часть суток от конца дня и начала ночи.

Пауза. По одному ребенку из каждой команды читают по стихотворению.

7. Вопросы детям.

- К вам пришли Буратино и Чиполлино. Вы хотите угостить их яблоками. Но яблоко всего одно. Вы разрежете его пополам. Кому отдадите большую половину?

- На тарелку положили 5 огурцов и 3 помидора. За обедом съели все помидоры и столько же огурцов. Сколько огурцов осталось на тарелке?

8. Задание. На доске буквы, нужно составить слова.

- Составьте как можно больше слов.

*Родители пишут свои слова. Дети читают свои слова, считывают.
Родители добавляют другие слова.*

III. Заключительная часть.

Подведение итогов. Приглашение всех на совместное чаепитие.

Тема: «Скоро в школу!» (КВН)

Цель: определить уровень готовности детей к обучению в школе.

Форма проведения: конкурс.

Материал и оборудование: мультимедиапроектор, слайды (картинки с заданиями к конкурсам), разрезные картинки по школьной тематике, ребусы.

Ход мероприятия

I. Организационная часть.

Игра начинается под знакомую мелодию игры КВН (на экране появляется заставка КВН).

Ведущий: Мы рады вас приветствовать на заключительной финальной игре КВН, которая посвящена теме «Скоро в школу!». Наши участники будут сегодня демонстрировать родителям, педагогам свои знания, приобретенные во время организованной образовательной деятельности, направленной на подготовку к обучению грамоте, формирование элементарных математических

представлений, ознакомление с окружающим в подготовительной к школе группе.

В нашей игре принимают участие две команды: команда «Знайки» и команда «Умники». А сейчас встречаем игроков.

Девиз команды «Знайки»:

Мы ребята знайки, знайки – незазнайки.

В игры разные играем, в КВНе побеждаем!

Девиз команды «Умники»:

Мы умные детишки, детишки-шалунишки.

Любим в КВН играть и, конечно, побеждать!

Ведущий: Сегодня игру наших участников будет оценивать жюри (представляет членов жюри).

II. Практическая часть.

1. Конкурс «Разминка».

Детям предлагается игра «Да – нет», в которой на каждый вопрос ведущего надо ответить либо «да», либо «нет».

Вопросы 1-й команде:

1. Ноль меньше трех? (Да).
2. Год начинается в марте? (Нет).
3. Земля квадратная? (Нет).
4. Весами измеряют температуру? (Нет).
5. Есть ли числа больше, чем тысяча? (Да).
6. «А» - последняя буква в алфавите? (Нет).
7. Звук [м] – гласный? (Нет).
8. Буква «е» состоит из двух звуков? (Да).
9. Названия городов пишутся с маленькой буквы? (Нет).

Вопросы 2-й команде:

1. Неделя начинается со вторника? (Нет).
2. У большого льва четыре лапы? (Да).
3. Градусником измеряют длину? (Нет).

4. Может ли быть пятница после четверга? (Да).
5. У пятиугольника шесть сторон? (Нет).
6. «Я» - первая буква в алфавите? (Нет).
7. Предложение начинается с большой буквы? (Да).
8. Буква «ь» не обозначает никакого звука, это верно? (Да).
9. Ударный звук всегда гласный? (Да).

Жюри оценивает конкурс.

2. Конкурс «Домашнее задание».

Ведущий: Наши игроки приготовили домашнее задание на тему «Пословицы об учебе, знаниях и уме».

Ответы детей:

- Один ум хорошо, а два – лучше.
- Ученье – свет, а неучение – тьма.
- Грамоте учиться – в жизни пригодится.
- За ученого двух неученых дают.
- Сперва аз да буки, а потом науки.
- Кто любит науки, тот не знает скуки.
- Повторение – мать учения.
- В науку нет легких путей.

Жюри оценивает конкурс.

3. Конкурс «Познавательный».

Ведущий: В этом конкурсе каждой команде необходимо ответить на 13 вопросов.

Вопросы 1-й команде:

1. Сколько месяцев в году? Перечислите.
2. Лошадь в детстве. (*Жеребенок*).
3. Дом автомобиля. (*Гараж*).
4. Сказочный герой, который 33 года лежал на печи. (*Илья Муромец*).
5. Прибор для глаженья белья. (*Утюг*).
6. Номер телефона «Скорой помощи». (*03*).

7. Жгучая трава. (*Крапива*).
8. Что значит «прикусить язык»? (*Замолчать*).
9. В какое время года птицы выют гнезда? (*Весной*).
10. Когда дети идут в школу? (*Осенью*).
11. Назовите цвета радуги.
12. На каком дереве растут желуди? (*Дуб*).
13. Закончите пословицу «Сделал дело...» (... *гуляй смело*).

Вопросы 2-й команде:

1. Сколько дней в неделе? Перечислите.
2. Мама теленка. (*Корова*).
3. Дом совы. (*Дупло*).
4. Сказочный герой, который всех оглушал своим свистом. (*Соловей-разбойник*).
5. Прибор для стирки белья. (*Стиральная машина*).
6. Номер телефона пожарных. (*01*).
7. Какой травой лечат раны? (*Подорожник*).
8. Что значит «бить баклуши»? (*Бездельничать*).
9. Когда листья опадают? (*Осенью*).
10. Когда появляются подснежники? (*Весной*).
11. Назовите части суток. (*Утро, день, вечер, ночь*).
12. У какого дерева бывают сережки? (*Береза*).
13. Закончите пословицу «Любишь кататься...» (... *люби и саночки возить*).

Жюри оценивает конкурс.

4. Конкурс «Математический».

Ведущий: В следующем конкурсе каждая команда получает домик с недостающими цифрами. Нужно как можно быстрее посчитать, узнать отсутствующие цифры и вписать их.

- 1) Домики с цифрами.

Играет вся команда, записывает капитан; кто готов – отдает «домик».

- 2) Составление арифметических задач по картинкам.

Ведущий: Составляем задачу и ее решение по картинке.

Картинки появляются поочередно на экране для 1-й и 2-й команды.

3) Логические задания.

Задание появляется на экране для 1-й команды.

Ведущий: Какого шарика не хватает в третьем ряду? Какого самолета не хватает в третьем ряду? С правой стороны представлены самолеты под цифрами. Укажите, под какой цифрой находится недостающий самолет.

Задание появляется на экране для 2-й команды.

Ведущий: Какого флажка не хватает в третьем ряду? Какой кошки не хватает в третьем ряду? С правой стороны представлены кошки под цифрами. Укажите, под какой цифрой находится недостающая кошка.

4) Числовой ряд.

Команды играют поочередно. Каждый участник получает цифру, все строятся по порядку.

Ведущий показывает цифру, должны выйти только «соседи» этого числа.

Жюри оценивает конкурс.

Игра-соревнование «Собери портфель» (физкультурная пауза).

5. Конкурс капитанов.

Игра «Разрезные картинки».

- Капитаны должны за одну минуту собрать разрезные картинки по школьной тематике.

Жюри оценивает конкурс.

6. Конкурс «Грамотей».

1) Выбрать слова-приятели (синонимы).

Задание 1-й команде:

- *холодный, грустный, ледяной;*

- *умный, красивый,мышленый.*

Задание 2-й команде:

- *веселый, смелый, отважный;*

- *добрый, веселый, радостный.*

2) Разгадать ребус.

Командам поочередно предлагаются карточки с ребусами. На отгадывание дается 1 минута.

Задание появляется на экране для 1-й команды.

Ведущий: Команда «Знайки», отгадайте, какие слова зашифрованы в этих ребусах?

Задание появляется на экране для 2-й команды.

Ведущий: Команда «Умники», отгадайте, какие слова зашифрованы в этих ребусах?

3) Найти лишний предмет.

Игра «Четвертый лишний».

Задание появляется на экране поочередно для 1-й и 2-й команды.

Ведущий: Посмотрите на картинки и скажите, какой из четырех предметов лишний. Почему?

4) Ответить на вопросы.

Вопросы 1-й команде:

- Какие звуки называются гласными? Какой фишкой мы обозначаем гласные звуки? *(Звуки, которые во рту ничего не мешают произносить, называются гласными, такие звуки можно петь и тянуть, они длинные. Мы обозначаем гласные звуки красной фишкой).*
- Зачем нужны заглавные буквы в русском языке, какие слова с них начинаются? *(С заглавной буквы пишутся имена, отчества и фамилии людей, клички животных и названия городов. С нее же всегда начинается первое слово в предложении).*
- Когда мы читаем, как мы узнаем, что предложение началось и закончилось? *(Предложение всегда начинается с заглавной буквы, а заканчивается точкой или другим знаком).*
- Сколько в слове может быть ударных звуков? Может ли ударение падать на согласные звуки? *(Ударный звук в слове всегда один. Ударение не может падать на согласные звуки).*

Вопросы 2-й команде:

- Какие знаки препинания ставят в конце предложения? Если в предложении говорится о чем-то радостно, возбужденно и эмоционально, какой знак следует поставить? *(В конце предложения ставят точку, восклицательный знак или знак вопроса. Если в предложении говорится о чем-то радостно, надо поставить восклицательный знак).*

- Что такое слоги? *(Слоги – это кусочки (части) слов. На слоги делятся слова; если прочитать слоги вместе, получится слово).*

- Какие звуки называются согласными? Какой фишкой мы обозначаем согласные звуки? *(Звуки, которые что-нибудь мешает произносить – губы, зубы и язык, называются согласными, такие звуки нельзя петь и тянуть, они короткие. Твердые звуки обозначаются синими фишками, а мягкие – зелеными).*

- Вы знаете, что буквы бывают большие и маленькие. Скажите, как еще по-другому называются маленькие буквы и почему? *(Маленькие буквы называются строчными, потому что из них состоят строчки).*

7. Конкурс для родителей.

Задание 1-й команде:

«Якорь» *(мягкий согласный, гласный, твердый согласный, гласный, мягкий согласный).*

Задание 2-й команде:

«Копьё» *(твердый согласный, гласный, мягкий согласный, мягкий согласный, гласный).*

Задача 1-й команде:

- Если в 12 часов ночи идет дождь, можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода? *(Через 72 часа, то есть через трое суток, будет 12 часов ночи, поэтому солнечной погоды быть не может).*

Задача 2-й команде:

- Недалеко от берега стоит корабль со спущенной в воду веревочной лестницей. У лестницы пять ступенек. Самая нижняя ступенька касается поверхности воды. Расстояние между ступеньками 30 см. Океан спокоен, но начинается прилив, во время которого вода поднимается на 30 см каждый час. Через какое время покроется водой средняя ступенька? *(Вода никогда не покрывает среднюю ступеньку, потому что с приливом одновременно поднимаются и корабль, и лестница на нем).*

Общие дополнительные вопросы:

- Что можно услышать, но никогда не увидеть? *(Эхо).*
- У кого есть шапка без головы, нога без сапога? *(Гриб).*
- На какое дерево садится ворона после дождя? *(На мокрое).*
- Вот веселая загадка, у кого за носом пятка? *(Ботинок).*
- Как можно воду принести в решете? *(Заморозить).*
- Что никогда не возвращается? *(Время).*
- Какое крыло без перьев? *(Крыло самолета).*
- На что похожа половина яблока? *(На другую половину).*
- Что у цапли впереди, а у зайца сзади? *(Буква «ц»).*
- Сколько минут нужно варить крутое яйцо? *(Нисколько).*
- Назовите пять дней, не называя чисел и названий дней. *(Вчера, позавчера, сегодня, завтра, послезавтра).*

Родитель, правильно выполнивший задание, приносит своей команде очко.

Ведущий вместе с детьми проверяет выполнение задания, исправляет ошибки.

Жюри оценивает конкурс.

III. Заключительная часть.

Ведущий: Наша конкурсная программа завершена. А сейчас наше уважаемое жюри подведет итоги.

Звучит мелодия игры, жюри объявляет победителя. Церемония награждения.