

Познавательная деятельность в группе продленного дня

Познавательная деятельность в группе продленного дня направлена на обогащение знаний, развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей младших школьников. При выборе форм и содержания познавательных мероприятий воспитателю важно учитывать их новизну, занимательность, глубину, возможность реализации индивидуального подхода к детям. Познавательная деятельность должна строиться так, чтобы проявлялись все три компонента познавательного интереса: интеллектуальный, волевой и эмоциональный. Способы организации деятельности, как показывает практика, необходимо чередовать. Продолжительность занятий — от 10 до 30 минут.

Интеллектуальные игры справедливо называют гимнастикой ума. Они тренируют и развивают мышление, память, комбинаторные способности, расширяют словарный запас младших школьников.

Игра “Наборщик”

Для игры понадобятся бумага и ручка (карандаш). Предлагается какое-нибудь слово, состоящее не менее чем из 7 букв. Из них нужно составить новые слова (имена существительные, нарицательные, в единственном числе, именительном падеже).

Не стоит давать детям слишком длинные слова (типа “невнимательность”). Сначала они с энтузиазмом берутся за дело, но поскольку слов получается очень много, детям становится скучно, у них создается впечатление, что игре не будет конца.

При подборе слов важно учитывать повторяемость букв в слове, поэтому такие слова, как “талант”, “астра”, не годятся. Лучше подбирать существительные с разными согласными и гласными типа “конфета”, “монета”.

На составление слов отводится определенное время, например 7–10 минут, а если слово небольшое, то меньше. По истечении времени тот, у кого получилось больше слов, начинает их читать. Остальные вычеркивают у себя прозвучавшие слова (можно ставить точку напротив слова), затем читают невычеркнутые слова. Побеждает тот, у кого осталось больше невычеркнутых слов.

Если дети играют командами, подведение итогов проводится по-другому. К доске выходят представители команд и поочередно пишут по одному

слову, называемому командой. Повторения не допускаются. Побеждает команда, назвавшая последнее слово.

Анаграммы

Анаграмма — слово, образованное перестановкой букв, в результате которой получается новое слово (тело — лето, лось — соль).

Дети делятся на небольшие команды (оптимальное количество 5 человек). Каждая получает одинаковый по количеству набор слов. Путем перестановки букв нужно составить новые слова. Побеждает команда, справившаяся с заданием быстрее других.

Для младших школьников можно предложить следующие слова: гул (луг), баян (баня), забор (образ), ток (кот), адрес (среда), кулак (кукла), валик (вилка).

Шарады

Шарада — своеобразная загадка, в которой загаданное слово состоит из частей, каждая из которых, в свою очередь, представляет собой отдельное слово. Отгадывающие стараются сначала угадать эти отдельные части, а уже по ним — целое слово.

Например: часть первая — геометрическая фигура, часть вторая — подземное царство, часть третья — первая буква русского алфавита, целое — игра, загадка. Отгадка: шар-ад-а.

Шарады могут быть в прозе и стихах, короткие и длинные.

Первое — нота,

Второе — тоже,

А целое — на боб похоже. (**Фа-соль**)

Мой первый слог — на дереве,

Второй же слог — союз,

А в целом я материя

И на костюме гожусь. (**Сук-но**)

“Измени букву”

Детям предлагается в каждом слове изменить лишь одну букву так, чтобы получилось новое.

Щит (кит), лес (лис), рот (кот), воля (доля), сода (мода), лира (липа), корона (ворона), майка (лайка).

Эту игру можно проводить письменно и устно. Воспитатель проверяет быстроту реакции, сосредоточенность и сообразительность детей.

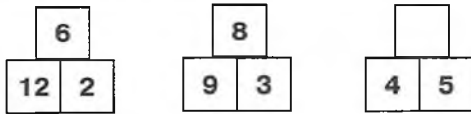
“Найди закономерность”

1. Какая цифра выпадает из общего ряда? Объясните почему.

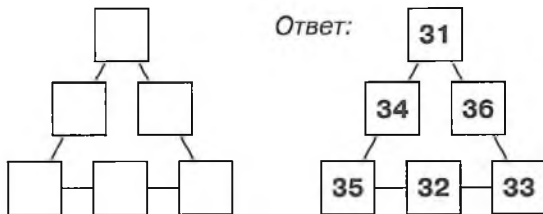
9, 7, 4, 1, 3, 5. (4 — делится на 2)

64, 32, 16, 12, 8, 4, 2. (12 — в данном ряду каждое следующее число в 2 раза меньше предыдущего)

2. Установите закономерность размещения чисел на рисунках и заполните пустую клетку. (11 — на каждом рисунке сумма чисел в трех квадратах равна 20)



3. Расставьте числа 31, 32, 33, 34, 35, 36 таким образом, чтобы сумма чисел на всех сторонах треугольника была одинаковой и равнялась 100.



Конкурс “Пословицы и поговорки”

Цель: вызвать у детей интерес к пословицам и поговоркам как к яркой, образной форме народного творчества.

В конкурсе участвует несколько команд. В процессе подготовки младшие школьники ищут пословицы и поговорки, готовят их демонстрацию с помощью пантомимы и рисунков.

Конкурс может включать как все семь туров, так и часть из них. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков по результатам всех туров.

I тур. “Кольцовка” пословиц и поговорок

Воспитатель называет темы, например: “Без знаний и умений нет мастерства”, “Мастерство, умение добываются в труде, проверяются трудом”, “Порядок, организованность, деловитость — залог успеха в труде”. Команды по очереди вспоминают и называют пословицы и поговорки на эту тему. Можно пользоваться записями, сделанными во время подготовки. Если на счет “три” команда не назовет очередную пословицу или поговорку, она выбывает из конкурса. Побеждает команда, назвавшая последнюю пословицу или поговорку.

- ✦ Труд кормит, труд одевает, труд согревает, на ум наставляет.
- ✦ Где охота и труд, там поля цветут.
- ✦ Есть терпенье, будет и умение.
- ✦ Дело мастера боится.

Если команда называет пословицы, которые другие дети слышат в первый раз, надо обязательно пояснить их смысл (постоянно помним о познавательной цели игровой деятельности).

II тур. Узнай пословицу

Команды по очереди с помощью пантомимы показывают одну-две пословицы, а остальные должны их отгадать.

- ✦ Хочешь есть калачи, не сиди на печи.
- ✦ Пospешишь — людей насмешишь.

III тур. Творческий

Командам дают пословицы и поговорки. За 5—6 минут они должны сочинить по ним рассказ, сказку или житейскую историю. Рассказы, сказки, истории могут быть совсем коротенькими.

Этот конкурс можно проводить двумя способами: всем командам дать одну и ту же пословицу или каждой команде свою (можно предложить выбрать пословицу в качестве задания на дом). Для творческого конкурса подойдут такие пословицы:

- ✦ Труд человека кормит, а лень портит.
- ✦ Не стыдно не знать, стыдно не учиться.
- ✦ Без терпенья нет ученья.

IV тур. Заверши пословицу или поговорку

Командам предлагается начало трех-четырех пословиц и поговорок, которые нужно закончить. Заранее оговаривается, что отвечать будет та команда, к которой обращается воспитатель. Если одна команда не смогла завершить пословицу, то это делает другая. Для конкурса выбираются хорошо знакомые детям пословицы:

- ✦ Ворчаньем наскучишь... (примером научишь).
- ✦ Хорошо того учить, кто... (слушает).
- ✦ Ум хорошо, а два... (лучше).
- ✦ Сделал дело — ... (гуляй смело).

V тур. Конкурс рисунков

Команды по очереди демонстрируют рисунки, сделанные дома, а остальные должны отгадать, какие пословицы они иллюстрируют.

VI тур. Кто быстрее?

Команды получают конверты, в которых находятся карточки с отдельными словами из двух-трех пословиц. За определенное время (например, 3 минуты) дети должны собрать пословицы. Например:

- ✦ За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймашь.
- ✦ Птица красна пением, а человек умением.

VII тур. Подбери пословицу

Командам предлагается назвать пословицы, которыми можно объяснить смысл следующих выражений, например:

- Береги время (Делу время, потехе — час.)
- Не ссорься (Ссора до добра не доведет.)
- Не болтай (Держи язык за зубами.)

Т. А. СТАРОВОЙТОВА,

доцент кафедры педагогики и методики начального обучения Могилевского государственного университета им. А. А. Кулешова, кандидат педагогических наук