

Педагогическое мероприятие с детьми

«Мы – исследователи»

Форма организации – творческая лаборатория.

Образовательные области – познавательное развитие, речевое развитие.

Программные задачи:

- актуализировать и обогащать представления детей о свойствах воздуха, явлении магнетизма, силе тяжести, трения;
- учить детей проверять свои предположения в ходе экспериментирования, анализировать, описывать наблюдаемые явления;
- учить детей самостоятельно работать по алгоритму.

Оборудование: эмблема Мультлаборатории «Фиксики», эмблемы для столов – 3 шт., карточки для выбора столов – 12 шт., смайлики на магнитах, карточки с алгоритмами экспериментов, декорации для мультфильма, коробка с лесным пейзажем, фигурки волка и зайца из картона на подставке – 4 шт., два пластмассовых ведерка на нитках, вешалка, яйца «Киндер-сюрприза» с наполнителем – 4 шт., воздушный шарик, скотч, ножницы, трубочка для коктейля, веревка, магнит, телефон, презентация.

Ход педагогического мероприятия

1. Мотивационно-организационный этап.

- Здравствуйте, ребята. Давайте знакомиться.

Меня зовут Юлия Тагировна. Как здорово, что вы догадались написать свои имена на бейджиках, теперь я знаю, как вас зовут. Я приехала к вам, чтобы рассказать, как интересно и необычно проводят свое время дети в одном детском саду города Сургута. Они очень любят мультфильмы. А вы любите?

- Мы вместе с ребятами придумали целый город Мультиград, где живут герои разных мультиков. Смотрите (видео на экране). Вы кого-нибудь узнали?

- Кажется, из Мультиграда пришло какое-то сообщение.

Видео: «Мы в Мультиграде посмотрели мультфильм «Ну, погоди» и решили придумать новую серию, в которой волк и заяц подружатся. Мы сделали декорации, героев и выяснили способ, как можно передвигать фигурки без помощи рук. А вы сможете?».

- Ух ты, мои ребята решили снять новый мультфильм. А у вас в детском саду есть мультстудия? Я уверена, что скоро появится, и вы тоже будете создавать мультфильмы. А сейчас уже можно подготовиться. Вот действительно интересно, как же передвигать фигурки героев, чтобы не было видно рук и посторонних предметов? Какие у вас есть идеи? (дети отвечают).

- Предлагаю отправиться в Мультиград, чтобы проверить их, а может мы там найдем еще какие-нибудь способы. Вы согласны? Тогда отправляемся.

2. Основной этап.

2.1. Поисковый этап. Подходим к карте Мультиграда.

- В Мультиграде нам поможет сориентироваться карта. Что вы на ней видите? (дети отвечают).

- А еще в Мультиграде есть место, где можно проводить исследования с помощью опытов и экспериментов. Это Мультилаборатория «Фиксики». Я предлагаю туда отправиться, что проверить ваши идеи, а может мы там найдем и другие способы.

2.2. Практический этап. Обращаю внимание детей на 3 стола с эмблемами.

- Смотрите, какая большая лаборатория. Как же в ней работать? Подходим к месту для эксперимента с шариком. Дети встают по обе стороны от веревочки.

- А вот есть алгоритм. Вы знаете, что это такое? Это план действий в картинках (вместе с детьми рассматриваю алгоритм и проверяю, какие этапы выполнены). Остается только снять прищепку (один ребенок снимает). Фигурка волка сдвинулась? Что ее сдвинуло? (воздух). Подходит нам этот способ, чтобы снимать мультфильм (поднимаю зеленую карточку) или не подходит (поднимаю красную карточку)? Почему? (дети отвечают).

— Значит, наш вывод – не подходит (поднимаю красную карточку), потому что фигурка перемещается очень быстро.

- Ребята, есть еще много способов, которые нам надо проверить. Я предлагаю разделить на команды и отправиться в разные отделы нашей Мультилаборатории, чтобы провести исследования. Для этого надо получить пропуск (предлагаю детям выбрать одну из карточек). На столах вы видите цветные фигуры. Выберите, пожалуйста, одну карточку с той фигурой, куда бы вы хотели отправиться (дети берут). Посмотрите внимательно, у кого на фигурке цветная точка? Здорово, вы будете руководителями лаборатории, после окончания исследования вы расскажете нам о его результатах. Сейчас я предлагаю всем подойти к своему отделу лаборатории, провести исследование по алгоритму и определить, подходит ли этот способ для передвижения фигурок героев при 100 съемке мультфильма. Когда вы будете готовы, поднимите вверх зеленую карточку, если способ подходит, и красную - если не подходит. Дети подходят к столам и проводят эксперименты по алгоритму.

1. Перемещение с помощью магнита.

2. Перемещение с помощью силы тяжести.

3. Перемещение с помощью силы трения.

- А я хочу поработать вместе с вами в разных отделах лаборатории (воспитатель подходит к детям с вопросами «Что вы делаете? Можно ли с вами? Расскажите, что нужно делать» и т.п.).

- Ребята, я вижу, вы уже готовы. Я попрошу руководителей отделов остаться у своих столов, а остальные подойдите, пожалуйста, ко мне. Здесь нам будет видно и слышно, что говорят наши коллеги. Руководители озвучивают вывод. Вы согласны? (к остальным детям).

- Я поняла, что в ходе исследований мы пришли к выводу, что больше всего подходит способ передвижения фигурок с помощью магнита. Давайте покажем это на декорации, я сниму видео и отправлю своим ребятам, они ведь ждут нашего ответа.

3. Рефлексивно-оценочный этап.

- Ребята, мы были настоящими исследователями! Давайте вернемся к карте Мультиграда и посмотрим, где мы были и куда еще можно отправиться, чтобы применить наш опыт исследований (отмечаем смайликами на карте Мультилабораторию и Мультифабрику).

- Сложно ли было работать по алгоритму? А что было самым интересным? Удивительным? Звук сообщения.

- А вот и ответ моих ребят (видео «Молодцы, ребята. Берем вас в команду мультипликаторов!»).

- Здорово, теперь мы все будем одной командой и сможем вместе снимать мультфильмы! Мои ребята подготовили вам подарки - блокноты с картой Мультиграда и его станциями. Вместе с воспитателем вы сможете побывать в разных его местах и зарисовывать свои идеи. Наверняка у вас появится свой вариант, как подружить волка и зайца. Присылайте нам свой сценарий.