



*Структурное подразделение государственного
бюджетного общеобразовательного учреждения
Самарской области гимназии
«Образовательный центр «Гармония»
г.о. Отрадный Самарской области
«Детский сад №13»*

*Электронный сборник
лучших практик
Отрадненского
образовательного округа по
опытно-экспериментальной
деятельности дошкольников*

*«Лаборатория
открытий»*

*г. Отрадный
2022*

*Д*юрлюкова Ольга Александровна,
*Р*ябкова Ирина Александровна

Мастер – класс по опытно-экспериментальной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста «Экспериментальная деятельность дошкольников через художественную литературу»..... 35

*К*арпушина Екатерина Алексеевна

Мастер-класс по организации познавательно-исследовательской деятельности с детьми подготовительной к школе группы «Волшебное зеркало» (с использованием интеллект-карт)..... 40

*Л*едяева Юлия Петровна

Мастер-класс по опытно – экспериментальной деятельности с детьми среднего дошкольного возраста «Весёлые пружинки»..... 45

*В*рамкова Светлана Николаевна

Мастер-класс «Применение авторского пособия «познавательный куб» в опытно-экспериментальной деятельности старших дошкольников»..... 49

**МАСТЕР-КЛАСС «ПРИМЕНЕНИЕ АВТОРСКОГО ПОСОБИЯ
«ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ КУБ» В ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ»**

*Храмкова Светлана Николаевна, воспитатель
СП ГБОУ гимназии «ОЦ «Гармония» г.о. Отрадный
Самарской области «Детский сад №13»
e-mail: sad13@bk.ru*

Цель мастер-класса: создание условий для повышения профессионального мастерства педагогов-участников мастер-класса и передача коллегам личного профессионального опыта по применению многофункционального авторского пособия «Познавательный куб».

Задачи мастер-класса:

1. Познакомить участников мастер-класса с авторским многофункциональным пособием «Познавательный куб».
2. Создать условия для самореализации и стимулирования роста творческого потенциала педагогов в процессе проведения мастер-класса.
3. Обучить участников мастер-класса методам и приемам формирования инициативы и самостоятельности при использовании авторского многофункционального пособия.
4. Вызвать интерес к оригинальной образовательной игровой технологии и желание применять данную технологию на практике.

Целевая аудитория мастер-класса: разработка рассчитана на воспитателей ДОО и педагогов дополнительного образования.

Оборудование и материалы: проектор, ноутбук, экран, презентация, 2 стола, 6 стульев, многофункциональное пособие «Познавательный куб», дидактический материал «Строение человека (фетр)», «Высвети цветок фонариком», «Свойства материалов» («Четвертый лишний»), карточки «Магниты», карточки для стенда фиксации опытов и экспериментов, бейджики для ведущих, 6 бейджиков с изображением Фиксиков (Папус, Дедус, Верта, Симка, Игрек и Нолик), 6 фломастеров (для написания имени участника), карточка с загадкой «Вода», капелька воды, карточка с заданием, изображения с тремя состояниями воды, набор смайликов.

Приемы:

Ознакомление участников мастер-класса с основными методами и приемами по использованию пособия «Познавательный куб» с целью формирования самостоятельности и инициативности: объяснение, беседа с показом мультимедийной презентации, обыгрывание.

Ход мастер-класса

Введение

Добрый день, уважаемые коллеги! Вашему вниманию представляется мастер-класс на тему: «Применение авторского пособия «Познавательный куб» в опытно-экспериментальной деятельности старших дошкольников».

Данное пособие создано в рамках региональной опорной площадки по реализации основных направлений воспитательной работы в системе дошкольного образования, которой является наш детский сад в 2022 году по направлению «Познавательное воспитание».

Тема нашего исследования: «Развитие и поддержка инициативы и самостоятельности старших дошкольников в процессе фиксации опытов и экспериментов».

Одним из актуальных методов развития инициативы и самостоятельности детей дошкольного возраста считается детское экспериментирование, которое рассматривается как практическая деятельность поискового характера, направленная на познание свойств, качеств предметов и материалов, связей и зависимостей явлений.

Учитывая колоссальную значимость воспитания инициативной и самостоятельной личности дошкольника, наш детский сад занимается исследованием в данном направлении, именно через экспериментирование, ведь именно там дошкольник выступает в роли исследователя, который самостоятельно и активно познаёт окружающий мир, используя разнообразные формы воздействия на него, и получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность.

Основная часть

С целью развития инициативы и самостоятельности старших дошкольников было создано авторское многофункциональное пособие «Познавательный куб» для детей старшего дошкольного возраста. Именно с ним я и хочу вас познакомить. Данное пособие универсально, ведь именно благодаря данной разработке, можно изучать сразу все 9 тем, на которые направлена региональная опорная площадка.

Рассмотрим данное пособие – оно представляет собой куб, выполненный из полипропиленовых труб, соединенных между собой двойной клипсой для труб и сэндвич панелей толщиной 5 мм. Куб имеет 6 рабочих граней с разными поверхностями. Задания на каждой стороне исходят от разных героев любимого детского мультфильма «Фиксики».

Практическая часть

Уважаемые коллеги, а сейчас попрошу вас побыть в роли детей старшего дошкольного возраста и приглашаю поиграть. Для этого мне нужны 6 человек. *Ведущий раздает каждому из игроков бейджики с изображением героев мультфильма «Фиксики»: Папуса, Дедуса, Верту, Симку, Игрека и Нолика.*

Напишите свое имя на бейджике. Как только я поворачиваю грань с вашим героем, именно вы становитесь игроком!

1. «Работа со стороной Папуса»

Первая сторона с заданиями фиксика Папуса. Она выполнена из фетра, который приклеен на панель. На фетре нашиты полоски из мягкой липучей ленты для штор. Ваша задача собрать человека по «частям», вспомнив его внешнее строение, а потом рассказать нам.

Игрок берет конверт с внешним строением человека и собирает его из частей, приклеивая на липучую ленту.

А пока наша коллега занята делом, обратите внимание на экран, какие еще темы по опытно-экспериментальной деятельности можно изучить на данной стороне Папуса: «Круговорот воды в природе», это «Строение человека (не только внешнее, но и внутреннее)», «Строение растения». Ребенок сам выбирает, во что он будет играть!

(Обращаясь к игроку №1) Пожалуйста, расскажите, как называются части внешнего строения человека. *Слушает.* А теперь поиграем в игру «Чего не стало?». Закройте глаза, я уберу одну из частей, смотрите, какой части не хватает. А теперь сыграем в игру «Исправь ошибку». Еще раз закройте глаза, а я переставлю части местами, вам задание: «Что нужно исправить?». И так далее. Дети, проявляя инициативу, сами предлагают разные варианты игры.

2. «Работа со стороной Игрека»

(Обращается ко второму участнику) Рассмотрим вторую сторону – сторону Фиксика Игрека. Здесь приклеен большой пластиковый карман формата А-4. Я предлагаю вам поиграть с волшебным фонариком. Здесь на выбор предлагаются изображения. Ваша задача – с помощью фонарика из бумаги высветить изображение, рассказать, что там изображено? *(Цветок)* Из каких частей он состоит? *(Высвечивает и называет: корень, стебель, листья, цветок, плод с семенами).* А теперь покажите мне стебель *(высвечивает только стебель),* как думаете, для чего он нужен? *(Соединяет корень с цветком и листьями и т.д.)* А теперь покажите мне лист *(Высвечивает только лист).* А какого значение листьев для растения? *(Помогает с питанием и т.д.).*

На данной стороне дети с помощью фонарика изучают такие темы, как: «Человека», «Растения», «Животные», «Насекомые», «Рыбы», «Созвездия». *(НА ЭКРАНЕ.)*

3. «Работа со стороной Верты»

Далее рассмотрим третью сторону – сторону Фиксика Верты. Она состоит из лент и волшебных мешочков. Мешочки помогают организовать сюрпризные моменты, дети достают предмет и угадывают, какая тема будет на занятии. Ленты, расположенные на этой стороне, нужны для дидактических игр.

Предлагаю вам поиграть с Вертой. Давайте посмотрим, что находится в первом кармашке. *(Достает задание с карточкой-загадкой: «Мы говорим: она течёт, мы говорим: она играет, она бежит всегда вперёд, но никуда не убегает»)*. Как вы думаете, о чем эта загадка? *(Вода)*. Давайте посмотрим, правильно ли вы ответили, проверьте это с помощью второго мешочка. *(Достает изображение капельки с водой)*. Давайте заглянем в третий мешочек. *(Достает задание: Дорогой друг, я бываю в трех состояниях, ты же знаешь в каких?) (Газообразное, жидкое, твердое). Помогите мне понять, где в каком состоянии меня можно встретить? В этом тебе помогут ленточки и четвертый мешочек. (Достает картинки с изображением трех состояний воды)*. Приступайте к заданию.

Пока наш участник выполняет задание, предлагаю посмотреть на экран и посмотреть, какие варианты игр можно обыграть на стороне Верты. С помощью лент можно проиграть игры не только с водой, но и с воздухом, с ветром и так далее. Такие, как: «Распредели, где содержится вода», «Кому нужна вода?», «Что загрязняет воду?», «Ветер – наш друг или враг?» и так далее.

Например, при изучении темы «Свойства материалов», в мешочки можно помещать изображения или предметы из одного или нескольких материалов. Ребенок рассматривает их и называет материал: пластмасса, дерево, ткань и так далее. Также дети на ощупь могут отгадывать, что в мешочках спрятано, из какого материала сделан тот или иной предмет и так далее.

Например, изучая тему «Электричество», в мешочках находятся светодиоды, динамики, резисторы, провода, транзисторы. А в одном из кармашков находятся схемы. Ребенок выбирает схему, которую он хотел бы собрать, называет, из каких элементов она состоит и собирает ее.

Также Верта предлагает игру «Кто, где живет?». Выбрав изображение среды обитания, ребенок подбирает животных данной местности.

Давайте проверим, как выполнил задание наш участник. *(Озвучивает: вода в твердом состоянии встречается в..., в газообразном – в ..., в твердом - ...)*.

4. «Работа со стороной Симки»

Далее познакомимся с четвертой стороной – стороной Фиксика Симки. Она состоит из узких пластиковых кармашков, которые позволяют закреплять с детьми все пройденные темы в игровой форме, а также знакомиться с новыми.

Предлагаю вам игру «Четвертый лишний» по теме опытно-экспериментальной деятельности «Свойства материалов». Посмотрите, какая картинка здесь лишняя, почему? *(Например, на первой полосе расположены предметы из стекла и один предмет из дерева. На второй полосе изображены предметы из камня и один из пластмассы. На третьей полосе предметы из металла и один из дерева. Участнику нужно выбрать лишнее изображение и объяснить свой выбор)*.

Посмотрите на экран, здесь также можно обыграть игру «Четвертый лишний» на примере тем: «Магнитится – не магнитится», «Внутреннее и внешнее строение человека», «Ветер – наш друг или враг?», а также игру «Что здесь лишнее?» («Свойства материалов»).

5. «Работа со стороной Дедуса»

Переходим к пятой стороне – стороне Дедуса: эта грань представлена в виде магнитных полос. Здесь мы изучаем тему «Магниты» и на практике определяем, что магнит притягивает, а что – нет. Итак, перед вами лежат карточки, где изображены разные предметы, ваша задача выбрать в одну сторону те предметы, которые магнитятся, а в другую – не магнитятся. Как только все карточки разобраны, приступаем к проверке. Ваша гипотеза – такая, что именно эти карточки магнитятся, а эти – нет (*Предлагают свою гипотезу*). Подносим карточку к стороне Дедуса и проверяем. (*Карточки с изображением металлических предметов магнитятся за счет того, что на обратной стороне приклеены магниты, но они скрыты белой бумагой. А те картинки, на которых предметы не магнитятся – к полосе не притянутся*).

Обратите внимание, что данная сторона может использоваться, как магнитная доска.

6. «Работа со стендом» (сторона Нолика)

Последняя, шестая сторона куба – сторона Нолика, которая посвящена именно фиксации опытов и экспериментов.

Посмотрите на экран, здесь представлены стенды, которые есть в группах детского сада. А сейчас мы вместе попробуем зафиксировать проведенный эксперимент с магнитами. Участник с изображением Нолика, прочитайте названия кармашка №1:

Участник: Карман №1 называется «Дата».

Ведущий: Расположите здесь дату проведения эксперимента (*16 мая*).

Участник: Карман №2 называется «С чем?».

Ведущий: Этот карман обозначает, с каким объектом проводился эксперимент? (материалы, вещество)

Участник выбирает картинку с изображением магнита и размещает на стенде.

Участник: Карман №3 называется «К чему это относится?».

Ведущий: Все эксперименты, как и наблюдения, классифицируются по определенным принципам, предложенным Ивановой Александрой Ивановной, кандидатом биологических наук. Именно они и были взяты за основу создания стендов. Данный карман №3 обозначает принцип «По характеру объектов, используемых в эксперименте».

Ведущий: Выберите из предложенных изображений, к чему относится данный эксперимент, и разместите данное изображение в карман №3.

Участник выбирает изображение «Опыты с физическими явлениями» и помещает в карман №3.

Участник: Карман №4 называется «Где?».

Ведущий: Выберите из предложенных изображений, место проведения эксперимента: в лаборатории, на улице, в группе, дома (*в группе, в кабинете*). Разместите данное изображение в карман №4.

Участник: Карман №5 называется «С кем?».

Ведущий: Выберите из предложенных изображений участников эксперимента: с детьми, с воспитателем, с родителями, самостоятельно (*с воспитателем*). Разместите данное изображение в карман №5.

Участник: Карман №6 называется «Сколько нас?».

Ведущий: Выберите из предложенных картинок изображение по количеству детей, участвовавших в эксперименте: индивидуальные, групповые, коллективные (*индивидуальные*). Разместите данное изображение в карман №6.

Участник: Карман №7 называется «Сколько по времени шел эксперимент?».

Ведущий: Выберите из предложенных изображений изображение по продолжительности эксперимента: кратковременные или длительные (*кратковременные*). Разместите данное изображение в карман №7.

Участник: Карман №8 называется «Сколько раз экспериментировали?».

Ведущий: Выберите из предложенных картинок изображение по количеству наблюдений за одним и тем же объектом: однократные или многократные (*однократные*). Разместите данное изображение в карман №8.

Участник: Карман №9 называется «Гипотеза».

Ведущий: Какова была ваша гипотеза?

Участник: Мы предположили, что одни изображения магнитятся (металлические предметы), а другие нет.

Ведущий: Когда мы всё проверили, ваша гипотеза подтвердилась или нет?

Участник отвечает да или нет в зависимости от гипотезы.

Ведущий: Разместите в карман №9 изображение с галочкой, если гипотеза подтвердилась, или изображение с перечеркнутой галочкой – если не подтвердилась.

Итак, почти весь стенд заполнен. Данный стенд дети используют, как индивидуально, так и подгруппой, как самостоятельно, так и с педагогом, фиксируя проведенный эксперимент и аргументируя свой выбор.

Заключительная часть. Рефлексия

Работа со стендами помогает проводить рефлексию с детьми после проведения опытов и экспериментов. Родители, просматривая стенды, также наблюдают за опытно-экспериментальной деятельностью в детском саду.

Рефлексия с детьми проводится следующим образом: детям предлагается выбрать определенный смайлик: с улыбкой обозначает, что эксперимент

понравился, был доступен ребенку; с прямым ртом – не очень понравился или был немного не понятен данный эксперимент; с грустным ртом – не понравился или не был вообще понятен данный эксперимент. Далее все смайлики помещаются в желтый кармашек, а дети высказывают свое мнение о проведенном эксперименте.

Данное пособие позволяет обыграть много других игр исследовательского характера, которые предлагают наши инициативные дети. Также пособие пользуется большим спросом в самостоятельной деятельности детей, в течение дня оно всегда находится в работе. Может у вас тоже появились предложения по его использованию?

Выслушивают предложения, по необходимости обыгрывают.

А сейчас мы предлагаем вам подвести итоги сегодняшнего мастер-класса и провести рефлексию с помощью наших смайликов.

Уважаемые участники мастер-класса, выберите тот смайлик, который вам поможет найти ответы на вопросы: «Считаете ли вы данное пособие интересным, обучающим, многофункциональным? Был ли полезен наш мастер-класс? Доступно ли была донесена информация? Хотели ли вы взять нашу авторскую разработку себе на заметку?»

- Смайлик с улыбкой – утвердительный ответ на все вопросы.
- Смайлик с прямым ртом – согласен, но не совсем.
- Смайлик с грустным ртом – было не интересно, мне это не пригодится.

Помещают смайлики в желтый кармашек, но аргументируя свой выбор.

Ответное слово участникам и слушателям, вручение подарков.



Список литературы

1. Деркунская В.А. Игры – эксперименты с дошкольниками / Центр педагогического образования, 2012.
2. Дыбина О.В., Рахманова Н.П., Щетина В.В. Неизведанное рядом / М., 2004.
3. Зубкова Н.М. Воз и маленькая тележка чудес. Опыты и эксперименты для детей от 3 до 7 лет / Издательство «Речь», 2006.
4. Исакова Н.В. Развитие познавательных процессов у старших дошкольников через экспериментальную деятельность / «Детство-пресс», 2013.
5. Котенева О.Н. Развитие самостоятельности и инициативности дошкольников в условиях реализации ФГОС ДО / О.Н. Котенева, Л.К. Талькова // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. - №2.- С. 30-32.
6. Примерная рабочая программа воспитания для образовательных организаций, реализующих образовательные программы дошкольного

образования /.Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 01.07.2021 №2/21) – М., 2021

7.Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 г. №304-ФЗ