Муниципальное дошкольное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 38 «Зоренька»

Программа

«Удивительное рядом»

(старший дошкольный возраст 5-7 лет)

Разработчик: воспитатель
Волкова Н.П.

Содержание

1.Целевой раздел.	
1.1. Пояснительная записка	
1.2. Актуальность Программы	
1.3. Цели и задачи реализации Программы;	
1.4. Принципы и подходы к формированию Программы;	
1.5. Подходы к реализации Программы	
1.6. Особенности развития познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста	
1.7.Планируемые результаты освоения Программы.	
1.8. Мониторинг познавательной активности детей старшего дошкольного возраста	
2.Содержательный раздел	
2.1. Формы, способы, методы и средства реализации Программы	
2.2. Технологии развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста	
2.3Проектная деятельность	
2.4. Технология проблемного обучения	
2.5. Экспериментально-практическая деятельность	
2.6. Функциональность работы цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандия»	
2.7. ИКТ в развитии познавательной активности детей дошкольного возраста	
2.8. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников	
3 . Организационный раздел	
3.1. Описание материально-технического обеспечения и организация пространственной предметно-развивающей среды	
3.2. Учебно-методического обеспечения.	
3.3. Примерный перспективный план проектно-исследовательской деятельности	
3.4. Планирование работы в цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурадия»	
3.5. Картотека интерактивных игр для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет	
3.6. Картотека интерактивных игр для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет	
4.Список литературы	
5.Приложение	
Методики мониторинга развития познавательной активности и познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста	
Памятка для педагогов Электронные образовательные ресурсы для педагогов	
Консультация для родителей «Интерактивные игры для дошкольников»	
Памятка для педагогов Электронные образовательные ресурсы для педагогов	
Консультация для родителей «Интерактивные игры для дошкольников»	

1.Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.

Одна простая истина гласит: «Все дети рождаются гениями, а все взрослые первые шесть лет жизни ребенка заняты тем, чтобы уничтожить в ребенке признаки гениальности». Мозг маленького человека открыт также широко и пытливо, как его блестящие любознательностью глаза. Вот почему ребенок ежеминутно сыплет десятками вопросов, которые возникают синхронно вещам и событиям, проходящим перед взором ребенка. Мы живем в XXI веке, веке информации. В настоящее время окружающее цифровое пространство стало неотъемлемой составляющей жизни ребенка, начиная с раннего возраста. Источником формирования представлений ребенка об окружающем мире, общечеловеческих ценностях, отношениях между людьми становятся не только родители, социальное окружение и образовательные организации, но и медиаресурсы.

1.2. Актуальность Программы

Для современных детей познавательная, исследовательская, игровая деятельность с помощью компьютерных средств является повседневным, привлекательным занятием, доступным способом получения новых знаний и впечатлений. Нас не удивляет то, что планшеты и телефоны являются игрушками детей, сидящих в колясках и на коленях у родителей. С раннего возраста дети осваивают электронные устройства, знают, на какую кнопку нажать. И для взрослых это удобно: не нужно утруждать себя общением с ребенком.

Дети привыкают, что электронные устройства служат игрушками. Но спектр их возможностей значительно шире. Организация современной цифровой среды в ДОУ способствует реализации ключевых принципов, целей и задач Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Интерактивные обучающие игры дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями, выстраивать образовательную деятельность на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка. Цифровые технологии являются эффективным средством для решения задач развивающего обучения и реализации деятельностного подхода, обогащения развивающей среды ДОУ. В процессе решения виртуальных образовательных задач у детей развиваются творческий потенциал, инициатива, любознательность, настойчивость, трудолюбие, ответственность, что является целевыми ориентирами ФГОС дошкольного образования. Цифровые технологии могут стать важным звеном в организации сотрудничества детского сада с семьей, в том числе, при организации дистанционного обучения, создания социальных образовательных сетей и сообществ. Воспитанники ДОО — это будущие школьники, и их подготовка должна соотносится в том числе и с цифровыми технологиями, имеющими качественное преимущество перед традиционными методиками обучения. Цифровые технологии формируют современную образовательную среду, дают новый потенциал классическим методам и приемам, предоставляют педагогам новые инструменты. Таким образом, применение цифровых технологий обусловлено, с одной стороны, требованиями ключевых нормативных документов в области образования, с другой стороны, интересами и потребностями детей и родителей.

Внедрение цифровых технологий имеет преимущества перед традиционными средствами обучения:

1. Даёт возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее.
2. Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу. Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей.
3. Обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста. При этом включаются три вида памяти: зрительная, слуховая, моторная.

4. Слайд-шоу и видеофрагменты позволяет показать те моменты из окружающего мира, наблюдение которых вызывает затруднения: например, рост цветка, вращение планет вокруг Солнца, движение волн, вот идёт дождь.
5. Также можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать и увидеть в повседневной жизни *(например, воспроизведение звуков природы; работу транспорта и т.д.)*.
6. Использование цифровых технологий побуждает детей к поисковой исследовательской деятельности, включая и поиск в сети Интернет самостоятельно или вместе с родителями;
7. Цифровые технологии – это дополнительные возможности работы с детьми, имеющими ограниченные возможности.

Применение новых информационных технологий в практике воспитателя служат целям обогащения познавательной основы личности ребенка, что является важным условием и поддержкой развития его одаренности; является педагогическим средством постоянного совершенствования содержания и методов воспитания ребенка в современных условиях.

Новизна: новизна программы «Удивительное рядом» состоит в том, что ведущей формой организации педагогического процесса является интегрированный подход в обучении. Это организация разнообразных игр, наблюдений, использование ИТК, цифровой лабораторнии, исследовательской и трудовой деятельности, интерактивных игр.

1.3. Цели и задачи реализации Программы

Цель программы: способствовать развитию у детей познавательной активности, любознательности, потребности в умственных впечатлениях детей, стремления к самостоятельному познанию и размышлению средствами цифровых технологий

Задачи программы:

- Стимулировать познавательную активность детей, любознательность, стремление к получению новых знаний, речевую активность;
- Расширять представления детей об окружающем мире через знакомство с элементарными знаниями из различных областей наук: развивать у детей элементарные представления об основных физических свойствах и явлениях (магнетизм, оптика, звук, температура, состояние веществ, сила тяготения, трения, а также электричество и инерция);
- Развивать у детей познавательные способности: мыслительных операций: анализ, классификация, сравнение, обобщение; способов познания путем сенсорного анализа.
- Развивать ребенка в социально-личностном направлении: развивать коммуникативность; совершенствовать самостоятельность, наблюдательность; развивать элементарный самоконтроль и саморегуляцию своих действий.
- Активизировать работу по повышению уровня представлений детей о неживой природе через взаимодействие с семьёй.
- Повышать интерес к развивающим играм через специально организованную деятельность с использованием цифровых технологий.
- воспитывать культуру совместной деятельности, формировать навыки сотрудничества.

1.4.Принципы и подходы к формированию Программы

При формировании программы учитывались принципы:

Принцип научности: - предполагает подкрепление всех средств познания научно-обоснованными и практически апробированными методиками;

- содержание работы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики, при этом имеет возможность реализации в практике дошкольного образования.

Принцип доступности:

- предполагает построение процесса обучения дошкольников на адекватных возрасту формах работы с детьми, а так как одной из ведущих деятельностей детей дошкольного возраста является игра, то и обучение происходит в игровой форме;

- предусматривает решение программных задач в совместной деятельности взрослых и детей и самостоятельной деятельности воспитанников;

Принцип систематичности и последовательности:

- обеспечивает единство воспитывающих, развивающих и обучающих задач развития опытно – экспериментальной деятельности дошкольников;
- предполагает повторяемость тем во всех возрастных группах и позволяет детям применить усвоенное и познать новое на следующем этапе развития;
- формирует у детей динамические стереотипы в результате многократных повторений.

Принцип индивидуально-личностной ориентации воспитания:

- предполагает реализацию идеи приоритетности самоценного детства, обеспечивающей гуманный подход к целостному развитию личности ребенка- дошкольника и обеспечению готовности личности к дальнейшему ее развитию;
- обеспечивает психологическую защищенность ребенка, эмоциональный комфорт, создание условий для самореализации с опорой на индивидуальные особенности ребенка.

Принцип целостности:

- основывается на комплексном принципе построения непрерывности и непрерывности процесса опытно - экспериментальной деятельности;
- предусматривает решение программных задач в совместной деятельности педагогов, детей и родителей.

*Принцип активного обучения**:***

- предполагает не передачу детям готовых знаний, а организацию такой экспериментальной детской деятельности, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают новое путем решения доступных проблемных задач;
- обеспечивает использование активных форм и методов обучения дошкольников, способствующих развитию у детей самостоятельности, инициативы, творчества.

Принцип креативности:

- предусматривает «выращивание» у дошкольников способности переносить ранее сформированные навыки в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребности детей самостоятельно находить решение нестандартных задач и проблемных ситуаций.

Принцип результативности:

- предусматривает получение положительного результата проводимой работы по теме независимо от уровня интеллектуального развития детей.

1.5.Подходы к реализации Программы

Личностно-ориентированный подход - содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребёнка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений, разностороннее, свободное и творческое развитие каждого ребёнка, реализация их природного потенциала, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий развития воспитанников; целостное развитие дошкольников и готовность личности к дальнейшему развитию; поддержка инициативы детей в различных видах деятельности, - психологическая защищённость ребёнка, обеспечение эмоционального комфорта, создание условий для самореализации; развитие ребёнка в соответствии с его склонностями, интересами и возможностями, создание условий для воспитания и обучения каждого воспитанника с учётом индивидуальных особенностей его развития (дифференциация и индивидуализация).

Системно-деятельный подход - построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребёнка, при котором сам ребёнок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования, - формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности, организация детской деятельности, в процессе которой они самостоятельно делают «открытия», узнают новое путём решения проблемных задач; креативность – «выращивание» у воспитанников способности переносить полученные знания в ситуации самостоятельной деятельности, инициировать и поощрять потребность детей самостоятельно находить решения

нестандартных задач и проблемных ситуаций; овладение культурой – приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества, государства, обеспечить способность ребёнка ориентироваться в мире и действовать (или вести себя) в соответствии с интересами и ожиданиями других людей, социальных групп, общества и человечества в целом.

Индивидуальный подход – постоянное наблюдение, сбор данных о ребенке, анализ его деятельности и создание индивидуальных программ развития; помощь и поддержку ребенка в сложной ситуации; представление ребенку возможности выбора в разных видах деятельности, акцент на инициативность, самостоятельность и личностную активность.

1.6. Особенности развития познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста

В дошкольном детстве складывается потенциал для познавательного развития ребенка. Мир не только устойчив в восприятии ребенка, но и может выступать как релятивный (все можно всем); складывающийся в предшествующий период развития условный план действия воплощается в элементах образного мышления, воспроизводящего и творческого продуктивного воображения; формируются основы символической функции сознания, развиваются сенсорные и интеллектуальные способности. К концу периода ребенок начинает ставить себя на место другого человека: смотреть на происходящее с позиций других и понимать мотивы их действий; самостоятельно строить образ будущего результата продуктивного действия. В отличие от ребенка раннего возраста, который способен лишь к элементарному различению таких сфер действительности, как природный и рукотворный мир, "другие люди" и "Я сам", к концу дошкольного возраста формируются представления о различных сторонах каждой из этих сфер. Зарождается оценка и самооценка.

Познавательная активность - основной вид деятельности детей. Она имеет большое значения для интеллектуального развития ребёнка, для уточнения его знаний об окружающем мире. Познавательная активность, как никакая другая деятельность, в силу своей специфики обеспечивает детскую активность, самодеятельность.

Познавательная активность ребенка старшего дошкольного возраста определяется оптимальностью отношений к выполняемой ребенком деятельности, интенсивностью усвоения способов эффективного достижения результата, направленностью на практическое использование результатов познания в повседневной жизни.

Основой познавательной активности ребенка в старшем дошкольном возрасте является противоречие между имеющимися у ребенка знаниями, умениями, навыками, опытом достижения цели (решения задач), овладение методом проб и ошибок при решении познавательных задач и средствами достижения результата, умением их определять и использовать в практической деятельности. Ребенок старшего дошкольного возраста уже вполне способен разрешить это противоречие, проявляя самостоятельность и творческое
отношение при выполнении задания.

В старшем дошкольном возрасте на базе полученного опыта учебной, игровой и трудовой деятельности, складываются предпосылки для развития познавательной активности.

1.7. Планируемые результаты

Целевые ориентиры образования в дошкольном возрасте

В соответствии с ФГОС дошкольного образования к целевым ориентирам образовательной области «Познавательное развитие» относятся следующие социально- нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребёнка:

- ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно- исследовательской деятельности, конструировании и др.;
- способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- ребёнок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.

- ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать.
- Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живёт; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности.

Ожидаемые результаты работы по программе «Удивительное рядом»:
Ребенок:
- принимает, понимает и осознает цель и проблему поставленную взрослым или детьми, на основе определенной мотивации;
- умеет прогнозировать действия по преобразования предмета, выбирает вариант преобразования, находит способ решения проблемы;
- умеет планировать процесс с помощью алгоритма, схемы, рисунка.
- способен реализовать свой замысел оригинальным нестандартным замыслом;
- развита познавательная активность, интерес к окружающему миру, желание узнать новое;
- приобретены ряд познавательных умений и навыков.

1.8. Мониторинг познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

Для изучения познавательной активности детей старшего дошкольного возраста в качестве диагностического инструментария использовались следующие методики:
1. Методика «вопрошайка, автор М.Б. Шумакова
Цель: Изучение познавательной активности ребенка-дошкольника, умения задавать вопросы.
2. Методика «Столкновение интересов», автор Н.И. Гуткина
Цель: выяснить степень выраженности познавательного или игрового интереса (мотива) в обучении и общении.
3. Методика «Древо желаний» В.С. Юркевич
Цель: изучение познавательной активности детей (используются словесные ситуации)
4. Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?» Немов Р. С.
Цель: диагностика познавательных способностей.
5. Методика «Радости и огорчения» (Н.В. Ковалева)
Методика помогает выявить место исследовательской деятельности в системе целостных ориентаций дошкольников, развивать умение сравнивать, анализировать, делать выводы,
6.Диагностическое задание «Игровое упражнение «Да- Нет» (Л.А. Венгер)
Цель: исследование динамики исследовательской активности в форме вопросов, умения видеть проблемы, находить неизвестное в известном, необычное в обычном
Диагностика познавательных способностей проводилась на основе методики О.Соломенковой., тестов Л.М.Григорьевой, В.И.Ковалевской, Т.Г.Любимовой.

Результаты диагностики

Для аналитической обработки результатов исследования и получения количественных показателей были выделены три уровня сформированности познавательной активности у дошкольника: низкий, достаточный и оптимальный
Низкий уровень - не проявляют инициативности и самостоятельности в процессе выполнения заданий, утрачивают к ним интерес при затруднениях и проявляли отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задают познавательных вопросов; нуждаются в поэтапном объяснении условий выполнения задания, показе способа использования той или иной готовой модели, в помощи взрослого.
Достаточный уровень - большая степень самостоятельности в принятии задачи и поиске способа ее выполнения. Испытывая трудности в решении задачи, дети не утрачивают эмоционального

отношения к ним, а обращаются за помощью к воспитателю, задают вопросы для уточнения условий ее выполнения и получив подсказку, выполняют задание до конца, что свидетельствует об интересе ребенка к данной деятельности и о желании искать способы решения задачи, но совместно со взрослым.

Оптимальный уровень - проявление инициативности, самостоятельности, интереса и желания решать познавательные задачи. В случае затруднений дети не отвлекаются, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносит им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

(Приложение 1)

2.Содержательный раздел.

Под познавательной активностью детей дошкольного возраста следует понимать активность, возникающую по поводу познания и в его процессе, она выражается в заинтересованном принятии информации, в желании уточнить, углубить свои знания, в самостоятельном поиске ответов на интересующие вопросы, в использовании сравнения по аналогии и по противоположности, в умении и желании задавать вопросы, в проявлении элементов творчества, в умении усвоить способ познания и применить его на другом материале.

Познание – приобретение знаний, постижение закономерностей объективного мира. Познать – постигнуть, приобрести знание о чем-либо, о ком-нибудь.

Развивать познавательный интерес к окружающей действительности нужно уже в дошкольном возрасте. Это осуществляется через поощрение присущей детьми любознательности, связанной потребностью в новых впечатлениях. Проявляться детская любознательность может в форме многочисленных детских вопросов. Отвечая на задаваемые детьми вопросы, поощряя их возникновение, можно постепенно перевести детскую любознательность в стойкую потребность в узнавание нового, которая сможет в дальнейшем направлять деятельность ребёнка.

2.1. Формы, способы, методы и средства реализации Программы

В своей работе я использую как традиционные методы, так и инновационные. Традиционные методы, которые прошли проверку временем и широко применяются:

Наглядные (наблюдения, иллюстрации, просмотр видео презентаций об изучаемых явлениях и др.).

Словесные (беседы, чтение художественной литературы, использование фольклорных материалов).

Практические методы. (игры-опыты, игры-эксперименты, дидактические игры, сюжетно-ролевые игры с элементами экспериментирования , настольно-печатные игры, интерактивные игры)

2.2. Технологии развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста

В качестве решения задач по развитию познавательной активности современных детей предлагаю использование инновационных технологий:

- проектная деятельность;
- технология проблемного обучение (решение проблемных ситуаций)
- опытно-экспериментальная деятельность
- ИКТ.

2.3. Проектная деятельность

Сегодня особое место в дошкольном образовании занимает проектирование. Основной целью проектного метода в дошкольных учреждениях является развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.

Метод проектов — это педагогическая инновационная технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей — исследовательская, познавательная, продуктивная, в

процессе которой ребенок познает окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

Задачи проектной деятельности:

- Формировать готовность и способность ребёнка исследовать новое в окружающем мире путём реального взаимодействия с ним;
- Развивать инициативу, сообразительность, пытливость, самостоятельность;
- Развивать умение определять возможные методы решения проблемы с помощью взрослого, а затем и самостоятельно;
- Обучать детей дошкольного возраста специальным знаниям, необходимым для проведения самостоятельных исследований;
- Формировать и развивать у детей дошкольного возраста умения и навыки исследовательского поиска.

Основной целью проектного метода в ДОУ является развитие свободной творческой личности ребёнка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.

Проекты – одна из самых успешных форм индивидуализации дошкольного образования.

Типы проектов:

1. По доминирующему методу: исследовательские, информационные, творческие, игровые, приключенческие, практико-ориентированные.
2. По характеру содержания: включают ребенка и его семью, ребенка и природу, ребенка и рукотворный мир, ребенка, общество и культуру.
3. По характеру участия ребенка в проекте: заказчик, эксперт, исполнитель, участник от зарождения идеи до получения результата.
4. По характеру контактов: осуществляется внутри одной возрастной группы, в контакте с другой возрастной группой, внутри ДОУ, в контакте с семьей, учреждениями культуры, общественными организациями *(открытый проект)*
5. По количеству участников: индивидуальный, парный, групповой и фронтальный.
6. По продолжительности: краткосрочный, средней продолжительности и долгосрочный.

В практике современных дошкольных учреждений используются типы проектов, применение которых возможно при развитии у дошкольников интереса к истории предметного мира:

1. *исследовательские проекты* требуют хорошо продуманной структуры, полностью подчинены логике исследования, предполагают выдвижение предположения решения обозначенной проблемы, разработку путей ее решения, в том числе экспериментальных, опытных. В ходе проекта дети экспериментируют, проводят опыты, обсуждают полученные результаты, делают выводы, оформляют результаты исследования в виде газет, репортажей, видеозарисовок;
2. *творческие проекты*, как правило, не имеют детально проработанной структуры совместной деятельности участников, она только намечается и далее развивается. Конечный результат может быть оформлен как сценарий видеофильма, драматизации, программы праздника, детского дизайна, альманаха, альбома. Представление же результатов может проходить в форме праздника, устного журнала, видеофильма, драматизации, спортивной игры, развлечения;
3. *структура ролевых, игровых проектов* также только намечается и остается открытой до завершения работы. Дети принимают на себя определенные роли, обусловленные характером и содержанием проекта. Это могут быть литературные персонажи или выдуманные герои, имитирующие социальные или деловые отношения, осложняемые придуманными участниками ситуациями. Например, дети входят в образ персонажей сказки и решают по-своему поставленную проблему. Данный вид проекта оказывается эффективным для речевого развития дошкольников;
4. *информационно-практические* — ориентированные проекты изначально направлены на сбор информации о каком-то объекте, явлении; предполагается ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение фактов. Воспитанники собирают информацию, обсуждают ее и реализую.

Основные этапы работы над проектом

1. Постановка проблемы

2. Выдвижение гипотез – путей решения проблемы
3. Планирование деятельности по реализации проекта
4. Сбор информации
5. Структурирование информации
6. Изготовление продукта
7. Выбор формы презентации
8. Подготовка презентации
9. Презентация
10. Самоанализ и самооценка

Работа над проектом включает деятельность педагога и детей. Она распределяется следующим образом по этапам проекта:

I этап. Деятельность педагога:

1. Формулирует проблему (цель). (При постановке цели определяется и продукт проекта).
2. Вводит в игровую (сюжетную) ситуацию.
3. Формулирует задачу.

Деятельность детей:

1. Вхождение в проблему.
2. Вживание в игровую ситуацию.
3. Принятие задачи.
4. Дополнение задач проекта.

II этап.

Деятельность педагога:

4. Помогает в решении задачи.
5. Помогает спланировать деятельность.
6. Организует деятельность.

Деятельность детей:

5. Объединение детей в рабочие группы.
6. Распределение амплуа.

III этап.

Деятельность педагога:

7. Практическая помощь (по необходимости).
8. Направляет и контролирует осуществление проекта.

Деятельность детей:

7. Формирование специфических знаний, умений, навыков.

IV этап.

Деятельность педагога:

9. Подготовка к презентации. Презентация.

Деятельность детей:

8. Продукт деятельности готовят к презентации.
9. Представляют (зрителям или экспертам) продукт.

Педагогическую значимость метода проектов, что он:

- является методом практического и целенаправленного действия, открывает возможности формирования собственного жизненного опыта ребёнка по взаимодействию с социальной средой;
- является педагогической инновационной технологией, методом, идущим от детских потребностей и интересов, возрастных и индивидуальных особенностей детей, стимулирующих детскую самостоятельность, обеспечивающей рост личности ребёнка, позволяет фиксировать этот рост, вести ребёнка по ступеням роста – от проекта к проекту;
- один из немногих методов, выводящий педагогический процесс из стен детского учреждения в социальную среду;
- способствует актуализации знаний, умений и навыков ребёнка, их практическому применению во взаимодействии с окружающим;

- формирует потребность ребёнка в самореализации, самовыражении, творческой личностно и общественно значимой деятельности;
- реализует принцип сотрудничества детей и взрослых;
- позволяет сочетать коллективное и индивидуальное в педагогическом процессе.

Проект – продукт сотрудничества и сотворчества воспитателей, детей и родителей. Поэтому тема проекта, его форма и подробный план действия разрабатываются коллективно.

Что даёт нам работа в проекте?

Прежде всего, это:

- в группе создается благоприятная атмосфера для обучения;
- все учатся у всех;
- проект интегрирует различные аспекты знаний и действий;
- каждый участник работает в своем ритме;
- проекты не привязаны к содержанию программы;
- ребенок может научиться ставить проблему, находить пути решения, планировать, самостоятельно работать с информацией, быть ответственным партнёром, уважать мнение собеседника;
- у детей появляется стимул для работы и познания с удовольствием, с желанием;
- создается сообщество детей, воспитателей и родителей;
- проекты позволяют быстро получать наглядный результат своей деятельности.

Использование технологии проектной деятельности в развитии познавательной активности позволяет сочетать интересы всех участников проекта:

- дети занимаются разнообразной деятельностью в соответствии с их интересами, желаниями, потребностями;
- родители (при желании) активно участвуют в значимом для них процессе развития познавательной активности;
- педагог имеет возможность самореализации и проявления творчества в работе в соответствии со своим профессиональным уровнем;
- задачи всех пяти образовательных областей решаются в интеграции.

2.4. Технология проблемного обучения

Технология проблемного обучения - это такая организация взаимодействия с воспитанниками, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных вопросов, задач, ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению. Постановка проблемной задачи и процесс решения ее происходит в совместной деятельности воспитателя и детей. Познавательная деятельность сопровождается эвристической беседой. Воспитатель ставит вопросы, которые побуждают детей на основе наблюдений, ранее приобретенных знаний сравнивать, сопоставлять отдельные факты, а затем путем рассуждений приходить к выводам. Дети свободно высказывают свои мысли, сомнения, следят за ответами товарищей, соглашаются или спорят.

Условия для успешного решения проблемных ситуаций:

- Проблемные ситуации должны отвечать целям формирования системы знаний.
- Быть доступным для обучающихся.
- Должны вызывать собственную познавательную деятельность и активность.
- Задания должны быть таковыми, чтобы обучающийся не мог выполнить их, опираясь на уже имеющиеся знания, но достаточными для самостоятельного анализа проблемы и нахождения неизвестного.

Этапы решения проблемных ситуаций:

- осознание общей проблемной ситуации;
- анализ проблемной ситуации, формулировка конкретной проблемы;
- решение проблемы (выдвижение, обоснование гипотез, последовательная их проверка);
- проверка правильности решения проблемы.

Приемы создания проблемных ситуаций в работе с дошкольниками

- Акцентирование внимания детей на противоречии между знаниями и жизненным опытом.
- Побуждение детей к сравнению, обобщению, выводам, сопоставлению фактов путем постановки эвристических и проблемных вопросов.
- Рассматривание какой-либо проблемы с различных позиций, часто ролевых.
- Создание противоречия, проблемной ситуации.
- Организация противоречия в практической деятельности детей

Требования к проблемным ситуациям:

- решение проблемной ситуации должно быть ориентировано на максимальную самостоятельность и творческую деятельность ребенка;
- проблема должна соответствовать учебной информации, которую познает
- ребенок, а также уже имеющуюся у него информацию;
- формулировка проблемы должна быть максимально ясной и свободной от
- непонятных для детей слов и выражений;
- проблемная ситуация должна создавать достаточную трудность в ее решении и в то же время быть посильной для ребенка. Это будет формировать потребность в ее решении;
- проблемная ситуация должна бросать вызов любознательности детей;
- в процессе решения проблемы должна возникать потребность в рассмотрении новых ситуаций, связанных с ней;
- проблемная ситуация должна строиться с учетом основных дидактических принципов обучения;
- в основе проблемной ситуации должно быть противоречие.

2.5. Экспериментально-практическая деятельность

Экспериментально-практическая деятельность по развитию познавательной активности проводится с использованием детской цифровой лаборатории «Науараша в стране Наурандии». «Науараша в стране Наурандии» – это игровой мультимедийный продукт для дошкольников и учеников начальной школы, с использованием датчиков в качестве контроллеров. В игровой форме вместе с главным героем дети научатся измерять температуру, понимать природу света и звука, познакомятся с чудесами магнитного поля, померятся силой, узнают о пульсе, заглянут в загадочный мир кислотности. Совместные занятия-игры будут также увлекательны и интересны взрослым.

Мальчик Науараша - маленький гений, исследователь и конструктор, ровесник игроков, увлеченный желанием познавать мир. Образ главного героя призван вдохновлять детей к познаниям и исследованиям. Науараша перенесет игроков в удивительную страну Наурандию - Цифровую Лабораторию, где с помощью датчика "Божья Коровка" дети проведут исследования множества природных явлений, узнают и почувствуют то, что нельзя увидеть глазами (магнитное поле).

Науараша любит не только экспериментировать с помощью датчиков, но и собирать собственные модели роботов, которые живут в Цифровой Лаборатории и помогают определить результаты проведения экспериментов (выдают анимированные реакции).

Организация работы идет по трем взаимосвязанным направлениям, каждая из которых представлено несколькими темами:

- *живая природа* – многообразие живых организмов как приспособление к окружающей среде и др.;
- *неживая природа* – воздух, вода, вес, свет, цвет и др.;
- *человек* – функционирование организма; рукотворный мир: материалы и свойства, преобразование предметов и др.

Все темы усложняются и дополняются по содержанию в зависимости от возраста детей.

Проведения занятий с данными модулями педагог в игровой форме познакомит детей с различными природными явлениями и введет простейшие понятия, описывающие эти явления.

Главная задача - дать понять маленькому испытателю, что существует некий добрый, почти одушевленный прибор(в каждом наборе есть цифровой датчик, сделанный в виде божьей коровки),который обладает, как и он сам, разными способностями чувствовать окружающий мир. Такой опыт может оказаться весьма полезным, поскольку этот мир не всегда является комфортным: слишком горячим или холодным, очень громким или незаметным и тихим. На занятиях ребенку предлагается придумать способы, как повлиять на окружающий мир, чтобы сделать его комфортнее.

2.6. Функциональность работы цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурандия»

Набор состоит из шести мини-игр, каждая из которых посвящена своему датчику. Внутри каждой темы содержится набор экспериментов. При этом тема и персонажи в сцене реагируют на показания датчика и результат эксперимента, помогая ребенку понять суть явления.

- Возможности настроек предусматривают:
- Последовательное прохождение заданий внутри каждой из шести тем;
- Переключение между темами;
- Ручную настройку выбора заданий;
- Свободный режим;
- Повторение заданий.

Игра содержит задания, предусматривающие работу в парах. Результатом проведения таких заданий становится сравнение двух показателей.

Цифровая Лаборатория состоит из шести тем. Игровой процесс разделен на задания, каждое из которых включает в себя измерения с помощью датчика.

Для проведения опытов к каждой теме прилагается набор с оборудованием.

- Температура;
- Свет;
- Звук;
- Электричество;
- Сила;
- Кислотность.

Изучение предложенных тем в лаборатории проводится в любом порядке.

Способы работы с детьми:

- Работа педагога с подгруппой детей;
- Дети проводят эксперименты самостоятельно или парами.
- Часть заданий построена на сравнении показателей, полученных в ходе проведения эксперимента.
- Возможность настройки индивидуальной последовательности заданий внутри игры;
- Возможность повторить эксперимент.

Во время занятий проводится один эксперимент, который имеет четкую структуру проведения:

- постановка, формирование проблемы (познавательная задача);
- выдвижение предположений, отбор способов проверки, выдвинутых детьми;
- проверка гипотез;
- подведение итогов, вывод;
- фиксация результатов (если это необходимо);
- вопросы детей.

Для положительной мотивации деятельности дошкольников воспитатель используют различные стимулы:

- внешние стимулы (новизна, необычность объекта);
- тайна, сюрприз;
- мотив помощи;

- познавательный мотив (почему так?);
- ситуация выбора.

Методика работы предполагает интегрированный подход в обучении. Это организация разнообразных игр, наблюдений, использование инновационного оборудования, экологических инсценировок, исследовательской и трудовой деятельности.

2.7. ИКТ в развитии познавательной активности детей дошкольного возраста

В современных условиях, решая проблему познавательного развития, нельзя не оценить возможности широкого внедрения новых информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образовательную деятельность ДОУ.;

*Выделяют 2 вида занятий с использованием ИКТ***.**

1. Занятие с мультимедийной поддержкой.
2. Занятие с компьютерной поддержкой.

Основные направления использования компьютерных технологий на занятиях:

- Визуальная информация (иллюстративный, наглядный материал)
- Интерактивный демонстрационный материал (упражнения, опорные схемы, таблицы, понятия)
- Тренажёр
- Контроль знаний, умений и навыков учащихся

На современном этапе развития информационных технологий средства ИКТ (информационно-коммуникативных технологий) все более активно внедряются в процесс образования. На ступени дошкольного образования интерактивные игры могут стать помощником в организации познавательного развития.

Так как игра – ведущий вид деятельности дошкольников, она имеет широкие возможности для всестороннего развития детей.

Интерактивная игра – это метод обучения и воспитания, в котором воедино соединяются функции образования, развития и воспитания детей. Одним из ведущих направлений применения интерактивной игры является исследовательская и познавательная деятельность ребенка.

Ребенок получает информацию через познавательные процессы: восприятие, мышление, воображение, ощущение, внимание, речь, память. В основе развития познавательных процессов лежат анализаторы, благодаря им ребенок более эффективно и полно познает окружающий его мир.

Главным преимуществом интерактивных игр является наглядность – инструмент усвоения новых понятий, свойств, явлений. Кроме наглядности, дети так же воспринимают новую информацию на слух, с помощью движения объектов. Кроме того, занимаясь с интерактивными играми самостоятельно, ребенок может сам контролировать темп и количество выполняемых заданий, что отвечает принципу индивидуализации, в соответствие с ФГОС ДО.

С помощью интерактивных и мультимедийных средств, возможно моделировать различные ситуации из окружающей среды, составлять наглядные загадки на различные темы, знакомить детей с временами года, профессиями, жилищами животных, овощами и фруктами и т.д

Работу с интерактивными технологиями можно организовать в разных формах: индивидуальная форма предполагает самостоятельное решение ребенком поставленных перед ним задач; для решения заданий в паре используется парная форма; при использовании групповой формы, детей делят на подгруппы; если задание выполняют все участники одновременно, данная форма называется коллективная или фронтальная. Так же существует планетарная форма – наиболее сложная форма интерактивного обучения. При планетарной форме дети разбиваются на подгруппы, работают над проектами, а затем озвучивают свои исследования.

Для проведения интерактивных игр авторами Н.Л.Кряжевой, К.Фопелем, Е.К.Лютовой, Г.Б.Мониной предложен определенный алгоритм:

- Подбор интерактивных игр педагогом для группы детей. Возможна предварительная работа;
- Знакомство детей с целью игры, правилами и инструкцией. Информация должна быть сформулирована доступно и четко;
- Взаимодействие детей друг с другом в процессе игры. При затруднительных моментах педагог корректирует действия дошкольников;
- Подведение итогов игры. После окончания интерактивной игры проводится анализ результатов, который включает рефлексию эмоционального и содержательного аспектов.

Отличительной чертой интерактивных игр является то, что они могут использоваться во всех образовательных областях:

1. Физическое развитие – формирование представлений о здоровом образе жизни, развитие инициативы, самостоятельности и творчества в двигательной активности, способности к самоконтролю, самооценке при выполнении движений, развитие интереса к участию в подвижных и спортивных играх и физических упражнениях, активности в самостоятельной двигательной деятельности, интереса и любви к спорту;
2. Экологическое образование – формирование первичных представлений о природном многообразии планеты Земля, Формирование понимания того, что человек — часть природы, что он должен беречь, охранять и защищать ее, что в природе все взаимосвязано, воспитание умения правильно вести себя в природе, воспитание любви к природе, желания беречь ее;
3. Развития элементарных математических представлений – усвоение понятий формы, цвета, величины, числа и множества, пространства и времени;
4. Нравственное воспитание – формирование таких качеств как сочувствие, отзывчивость, взаимопомощь, толерантность;
5. Художественно-эстетическое развитие – развитие эстетических чувств детей, художественного восприятия, образных представлений, воображения, художественно-творческих способностей, приобщение к искусству, музыкальная деятельность, знакомство с художественной литературой.
6. Социально-коммуникативное развитие – усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, развитие навыков самообслуживания, формирование основ безопасности);
7. Развитие речи – развитие всех компонентов устной речи детей: грамматического строя речи, связной речи — диалогической и монологической форм, формирование словаря, воспитание звуковой культуры речи.

Существует несколько видов интерактивных игр для дошкольников:

- Развивающие игры: направлены на развитие познавательных способностей, эмоционального и нравственного развития, развития воображения. В них нет четко выделенной дидактической задачи – они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка. К этому виду относятся разнообразные графические редакторы («раскрашки» и «рисовалки»), музыкальные редакторы, конструкторы сказок, работа с иллюстрациями и др.
- Обучающие игры: ребенку предлагается в игровой форме решить ту или иную дидактическую задачу. Сюда относятся игры на формирование у детей начальных математических представлений, обучением родному и иностранному языкам, с эстетическим и нравственным воспитанием, с развитием речи и др.
- Логические игры: направлены на развитие логического мышления ребенка-дошкольника. К таким играм относятся головоломки с одной или несколькими задачами, которые должен решить ребенок.
- Игры-забавы: дают возможность ребенку в развлекательной форме полезно провести время. Здесь он может отправиться в увлекательное путешествие с любимым героем сказки или придумать дальнейшее развитие сюжета мультфильма.

Основные достоинства интерактивных игр.

- Простой и понятный интерфейс.
- В играх использованы красочные и привлекательные материалы, звуковые эффекты.
- Игры используются как часть индивидуального, подгруппового, фронтального занятия.

- Для проведения диагностических заданий по исследованию развития логического мышления у детей, внимания.
- С помощью материалов игр, мы знакомим детей и закрепляем заданные темы.

Интерактивные игры делают образовательный процесс дошкольного образования разнообразным, живым и ненавязчивым для детей. Применяя интерактивные игры, повышается мотивация детей к обучению (что особо важно в подготовительной к школе группе), развивается познавательная активность, дети учатся новым формам сотрудничества, формируется рефлексия ребенка, оценка своих достижений.

Интернет-ресурсы. Компьютер и сеть Интернет это главное изобретение XX века. Интернет *«виртуальная реальность»*, способствующая усилению *«человеческого интеллекта»*. Интернет – ресурсы позволяют реализовать личностно – ориентированный подход, обеспечивают с учётом способностей детей, их уровня развития.

2.8. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников.

Известно, что ни одну воспитательную или образовательную задачу нельзя успешно решить без плодотворного контакта с семьей и полного взаимопонимания между родителями и педагогом.

От отношения взрослых к познавательной активности ребенка, от того, насколько они правильно смогут создать на каждом возрастном этапе развивающую среду, отвечающую возможностям и потребностям ребенка, зависит его познавательное и интеллектуальное развитие.

Современные родители мало стали обращать внимание на информационные папки-передвижки в группах, редко замечают объявления, пока воспитатель не обратит на них внимание. Родители предпочитают общаться с педагогами и получать информацию о своем ребенке средствами современных средств: сайт детского сада, чаты в Viber, WhatsApp и др.

Использование мессенжеров и Интернет-сайтов ДОУ, позволяет повысить эффективность общения между педагогами и родителями. Подробная информация о жизни детского сада и его воспитанниках, возможность общаться с помощью чатов и электронной почты – все это помогает более тесно общаться педагогам и родителям, а также вовлекает родителей в жизнь дошкольного учреждения и делает их непосредственными участниками воспитательно-образовательного процесса.

Основные технологии и средства которые имеют практическое применение в нашем дошкольном учреждении и обеспечивают эффективности взаимодействия ДОУ, педагога и родителей:

1. Наличие сайта ДОУ. На сайте каждый родитель в удобное для него время может найти интересующую его информацию о деятельности ДОУ, об образовательном процессе, учебных программах, проводимых мероприятиях, новостях. Важным элементом в использовании данного информационного ресурса является навигация сайта, которая играет немалую роль и отражает структуру сайта.
2. Использование социальных сетей, в частности создание групп *ВКонтакте, ведение страницы в Instagram.* Это ведение как общей открытой группы для всего детского сада, так и отдельных по каждой возрастной группе, которые имеют закрытый формат в целях сохранения конфиденциальных данных участников образовательного процесса.
3. Мобильные приложения для общения, как Viber и WhatsApp, которые являются самым быстрым источником информации наряду с SMS. В случае необходимости можно не только быстро и оперативно передать необходимую информацию определенному лицу, но также осуществить и звонок. Данное средство позволяет передать фото- и видеоматериалы.
4. Использование цифровых образовательных платформ позволяет родителям присутствовать и быть не только наблюдателем, но и участником при организации педагогом образовательного процесса с ребенком. Родители могут также самостоятельно организовывать образовательный процесс ребенка при помощи предложенных педагогом учебных платформ.
5. Родители не всегда могут присутствовать на собрании. И порой это происходит не потому, что родители не интересуются жизнью своего ребенка. Таковы современные условия, они просто

заняты работой, а иногда мы сами в силу определенных препятствующих обстоятельств не можем собрать родителей вместе. Приходится поддерживать связь удаленно, используя общение в онлайн режиме с помощью многих сервисов, например, таких как Skype или Zoom. (данные платформы нами были использованы в период в период сложной эпидемиологической обстановки, а также когда ребенок отсутствует в период болезни).

3.Организационный раздел

3.1. Описание материально-технического обеспечения и организация пространственной предметно-развивающей среды

Для полноценного развития познавательной активности детей в группе созданы следующие условия:

В группе оборудованы центры: центр экспериментирования с необходимым оборудование, комплекс «Удивительная математика», многофункциональный стол «Приоритет», комплект дидактических игр «Дары Фребеля»

Технические средства:

1. Музыкальный центр.
2. Цифровая лаборатория «Науараша в стране Наурандия»
3.Ноутбук
3.Мультимедийная система
4.Интерактивный комплекс «Шхуна»
5.Интерактивная доска с точкой доступа в сеть интернет.
6. Интерактивный комплекс «Енотик»
7.Цикл презентаций по ознакомлению с окружающим

Образовательная деятельность по программе «Удивительное рядом» проводится: в процессе совместной, самостоятельной и индивидуальной деятельности с детьми, в процессе учебной деятельности, как часть занятия.

Занятия в цифровой лаборатории «Науараша в стране Наурандия» проводятся во второй половине дня – фронтально, по подгруппам или индивидуально, в совместной и самостоятельной деятельности детей.

3.2. Учебно-методического обеспечения.

Для организации самостоятельной детской деятельности были разработаны карточки-схемы, мнемо-таблицы проведения экспериментов. Совместно с детьми разработаны условные обозначения, разрешающие и запрещающие знаки.

1.Приборы и оборудование для мини-лаборатории: микроскопы, лупы, зеркала, весы, термометры, бинокли, веревки, линейки, песочные часы, глобус, лампы, фонарики, венчики, взбивалки, мыло, щетки, губки, пипетки, желоба, одноразовые шприцы, пищевые красители, ножницы, отвертки, винтики, терка, клей, наждачная бумага, лоскутки ткани, соль, колесики, дерево, пластмасса, металл, мел, магниты и т.д.

2.Емкости: пластиковые банки, бутылки, стаканы разной формы, величины, мерки, воронки, сита, лопатки, формочки.

3.Материалы: природные (желуди, шишки, семена, спилы дерева и т.д.) бросовые (пробки, палочки, резиновые шланги, трубочки и т.д.) Неструктурированные материалы: песок, вода, опилки, листья, пенопласт и т.д.

4.Материалы для сенсорного развития: вкладыши-формы, объекты для сериации, головоломки, ребусы, мозаики, погремушки (с различным звучанием),воздушные шары;

5.Наглядно-графические модели: картинки для иерархической классификации предметов (родо-видовых связей), парные картинки с реалистическими и условными изображениями предметов, схемы-планы пространственного расположения элементов целого, модели эколого-систематических групп, схемы описания и сравнения предметов и т.п.;

6.Инструменты для создания различных «модельных» схематических изображений: циркули, наборы лекал, карандаши, краски и др.

7.Наглядно-графические модели пространства: глобусы, географические карты.
8.Системы условных обозначений: наборы карточек и плакаты с изображением дорожных знаков, с обозначением погодных явлений.
9.Иллюстрированные издания познавательного характера:
10.Серия наглядно-дидактических пособий, дидактический материал.
11.Литература:

- Веракса Н.Е., Комарова Т.С., Васильева М.А. Программа « От рождения до школы»
- Дыбина О.В. Ребёнок в мире поиска. Программа по организации поисковой деятельности детей дошкольного возраста». -М.: ТЦ « СФЕРА», 2005.
- Емельянова М. Исследовательская деятельность детей» //Ребёнок в детском саду. – 2009.- № 3.
- Емельянова М. Организация исследовательской деятельности детей дошкольного возраста» //Детский сад от А до Я.- 2006. –№ 2.
- Иванова А.И. Живая Экология. - М.: ТЦ Сфера,2007.
- Иванова А.И. Методика организации экологических наблюдений и экспериментов в детском саду.- М.: ТЦ Сфера, 2004.
- Короткова Н. Организация познавательно – исследовательской деятельности детей старшего дошкольного возраста. //Ребёнок в детском саду. -2002.- № 1.
- Куликовская И.Э., Совгир Н.Н. Детское экспериментирование. Старший дошкольный возраст. –М.- Педагогическое общество России, 2003.
- Мартынова Е.А., Сучкова И.М. Организация опытно – экспериментальной деятельности детей 2 - 7 лет . -Издательство: Учитель, 2011.
- Менщикова Л. Н. Экспериментальная деятельность детей. — Издательство: Учитель, 2009
- Москаленко В. В. Опытно-экспериментальная деятельность. — Издательство: Учитель, 2009.
- Поддьяков Н.Н. Творчество и саморазвитие детей дошкольного возраста. Концептуальный аспект. — Волгоград: Перемена, 1995.
- Прохорова. Л. Н. Организация экспериментальной деятельности дошкольников. Методические рекомендации. — Издательство: Аркти, 2005.

12. Цикл презентаций

Тема: «Круглый год»
Цель: знакомство детей с последовательностью смены времени года, уточнение характерных признаков каждого времени года.

Тема: «Вода»
Цель знакомство со свойствами воды и её агрегатными состояниями.

Тема: «Воздух»
Цель: знакомство со свойствами воздуха.

Тема: Тема «Живое неживое».
Цель познакомить детей с признаками живой и неживой природы.

Тема: «Развитие живых организмов»
Цель: познакомить детей с развитием живой природы, цикличностью развития.

Тема: «Водоем»
Цель: познакомить детей с растениями и животными водоема.

Тема: «Лес»
Цель: познакомить детей с растениями и животными леса.

Тема: «Луг»
Цель: познакомить с животными и растениями луга.

Тема: «Воздух, вода, суша»
Цель: познакомить детей с разнообразием животного и растительного мира Земли.

Тема: «Солнечная система»
Цель: познакомить детей с солнечной системой, её планетами, внешним видом.

Тема: «Древние животные».
Цель: познакомить с древними обитателями земли – динозаврами.
Тема: «Лес и тайга»
Цель: познакомить детей с экосистемой леса и тайги.
Тема: «Север»
Цель: познакомить детей с экосистемой – Север.
Тема: «Тундра»
Цель: познакомить детей с экосистемой - тундра.
Тема: «Степь»
Цель: познакомить детей с экосистемой – степь.
Тема: «Пустыня»
Цель: познакомить детей с экосистемой – пустыня.

Диагностика познавательных способностей детей.

1. Умение классифицировать..

Цель: определить уровень освоения умения классифицировать.

2. Умение обобщать.

Цель: определить уровень освоения умения обобщать.

3. Способность к наглядному моделированию.

Цель: определить уровень освоения использования модели.

3.3. Примерный перспективный план проектно-исследовательской деятельности

План проектно-исследовательской деятельности составлен на основе календарно-тематического планирования по Программе В.А.Веракса «От рождения до школы»

№	Название проекта		Тип Вид проекта продолжительность
1	**Моя Родина.**		Групповой Долгосрочный (учебный год) Исследовательско-информационный
1.1	Проекты недели	Конкурс детско-родительских проектов на тему «Моя Родина в музыке, стихах, рисунках»	Индивидуальный Краткосрочный(неделя) Информационный
1.2		Какой я? Что я знаю о себе? Я человек! Я гражданин! Мои права	Групповой Краткосрочный(неделя) Информационный
1.3		Мой дом. Мой город	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационно-исследовательский
1.4		Родная страна	Групповой Индивидуальный Краткосрочный(неделя) Информационно-исследовательский
1.5		Защитники Отечества	Групповой Краткосрочный(неделя) Информационный
1.6		Народное творчество, культура и традиции	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационно-исследовательский

1.7		День Победы	Групповой семейный Краткосрочный(неделя) Информационно-исследовательский
2	**Наше здоровье-в наших руках.**		Групповой Долгосрочный Информационно-исследовательский
2.1	Проекты недели	Твоя безопасность	Групповой Краткосрочный(неделя) Информационный
2,2		Мы – спортсмены	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
2.3		Неделя здоровья	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
2.4		Знай и уважай ПДД	Групповой Индивид Краткосрочный(неделя) Информационный
2.5		Безопасное лето	Групповой ,семейный, Индивидуальный Краткосрочный(неделя) Информационно-исследовательский
3	**Моя семья**		Групповой Информационно-исследовательский долгосрочный
3.1	Проекты недели	Моя семья	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
3.2		Женский день	Групповой семейный
3.3		Изготовление поделок для мам «Вам подарки от души изготовят малыши»	индивид семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
3.4.		Мини-проект «Давайте познакомимся»	Индивидуальный ,семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4		**Знания-сила!**	Групповой Семейный Долгосрочный Информационно-исследовательский
4.1	Проекты недели	Сегодня – дошколята, завтра – школьники	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя)

			Информационный
4.2		Мир предметов и техники	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.3		Труд взрослых. Профессии	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.4		Юные волшебники (неделя художественного творчества)	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.5		Любопытные почемучки (неделя познания)	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.6		Неделя книги	индивид семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.7		Опыты и эксперименты	ивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
4.8		Мир вокруг нас	индивид семейный
5	**«Дружба начинается с улыбки. Наши добрые дела»**		Групповой Семейный Индивидуальный Долгосрочный Информационно-исследовательский
5.1	Проекты недели	Наши добрые дела (дружба, помощь, забота, внимание)	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
5.2		Мальчики и девочки	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
5.3		Культура общения	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
5.4		Искусство и культура	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6	**Природа вокруг нас**		Групповой Семейный Индивидуальный

			Долгосрочный Информационно-исследовательский
6.1	Проекты недели	Осень. Осенние дары природы. Труд людей осенью	групповой семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.2		Наши друзья – животные	групп семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.3		Поздняя осень	групп семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.4		Комнатные растения	Индивидуальный Семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.5		Зима пришла	индивидуальный семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.6		Новый год	групповой семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.7		Весна-красна	Групповой Семейный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.8		Космические просторы	индивидуальный Краткосрочный(неделя) Информационный
6.9		Пернатые соседи и друзья	Групповой Краткосрочный(неделя) Информационный
6.10		Путешествия по экологической тропе	Групповой Краткосрочный(неделя) Информационный

3.4. Планирование работы в цифровой лаборатории «Наураша в стране Наурадия»

Это традиционные направления, которые дают базу для последующего усложнения в подготовительной группе.

Блок	Тема	Цель
Диагностический	4 неделя сентябрь	
	Диагностика	Выявить уровень развития познавательных процессов у детей
Температура	1 неделя октября	

	Знакомство с цифровой лабораторией «Наураша в стране Наурандии»	Познакомить детей с лабораторией «Наураша в стране Наурандии»
	«Такая волшебная вода»	Расширять представления у детей о свойствах воды (вода может находиться в разных состояниях – твердом, жидком, газообразном)
	2 неделя октября	
	«Долгое путешествие»	Продолжать знакомить детей со свойствами воды (вода может переходить из твердого состояния жидкое).
	«Что такое термометр?»	Познакомить детей с принципом работы термометра, его многообразием (водный, уличный, медицинский, датчик температур цифровой лаборатории)
	3 неделя октября	
	«Что такое температура?»	Познакомить детей с делениями на градуснике
	«Измерение температуры в комнате (за окном, температуру своего тела)»	Формировать представление о температуре
	4 неделя октября	
	«Почему изменился воздух?»	Дать представление о том, что воздух обладает свойством менять температуру
	«Куда движется воздух?»	Дать представление о том, что при нагревании меняется свойство воздуха: воздух становится легким и поднимается верх
	1 неделя ноября	
	«На солнышке тепло»	Дать представление о том, что солнце является источником тепла, нагревает объекты неживой природы
	«Ближе – теплее»	Познакомить детей с зависимостью температуры нагревания от расстояния до источников тепла
	2 неделя ноября	
	«Магнитное поле»	Дать представления детям о магнитном поле
Магнитное поле	3 неделя ноября	
	«Полюса магнита»	Познакомить детей полюсами магнита
	«Тянем - потянем»	Закрепить представления о том, что магнит обладает магнитной силой. Познакомить детей со свойствами магнита
	4неделя ноября	
	«Исследовать кольцевой магнит»	Формировать представления о свойствах магнита
	«Исследовать плоский магнит»	Формировать представления о свойствах магнита
	1 неделя декабря	
	«Поле на разных полюсах магнита»	Формировать представления о свойствах магнита
	«Дальше – слабее»	Закрепить представления о том, что магнит обладает магнитной силой

	2 неделя декабря	
	«Кто сильнее?»	Закрепить представления детей о способности магнита притягивать некоторые предметы
	«Летающий магнит»	Формировать представления детей о свойствах магнита
	3 неделя декабря	
	«Магнитная левитация»	Свободный режим
Электричество	4 неделя декабря	
	«Что такое электричество?»	Дать детям представление об электричестве
	«Откуда ток в батарейке»	Познакомить детей с полюсами на батарейке
	2 неделя января	
	«Батарейка»	Познакомить детей с получением электричества с помощью батарейки
	«Электроплоды»	Познакомить детей со способами использования некоторых плодов вместо батарейки для получения электричества
	3 неделя января	
	«Почему горит лампочка»	Дать представление о работе лампочки
	«Водное электричество»	Формировать представление об электричестве
	4 неделя января	
	«Динамо– машина»	Познакомить детей с динамо – машиной, для получения электричества
	«Создать напряжение, убрать напряжение»	Закрепление изученной темы
Свет	1 неделя февраля	
	«Что дает нам свет?»	Формировать представления об искусственных и естественных (природных) источников света
	«Измерить силу света (комната, фонарик, экран компьютера)»	Формировать у детей представления о свете
	2 неделя февраля	
	«Как сделать светлее?»	Дать детям понятие о том, что освещенность предметов зависит от силы источника
	«Измерить силу света возле окна»	Формировать у детей представления о свете
	3 неделя февраля	
	«Прохождение света через объекты»	Дать представление детям через какие предметы проходит свет
	«Эксперимент со светофильтром»	Формировать у детей представления о свойствах света
	4 неделя февраля	
	«Темнее –светлее»	Дать детям представления о том, что освещенность предмета зависит от расстояния до источника света
	«Опыты с красителем, отражателем»	Формировать у детей представления о свойствах света
Звук	1 неделя марта	

	«Что такое звук»	Дать представления детям, что такое звук
	«Что такое громкость»	Формировать представления детей о звуке
	2 неделя марта	
	«Почему пищал Мишутка»	Закрепить представление о высоких и низких звуках
	«Игра на кселофоне»	Формировать представления детей о звуке
	3 неделя марта	
	«Игра на флейте»	Формировать представления детей о звуке
	«Исследовать звук свистка»	Формировать представления детей о звуке
	4неделя марта	
	«Кто громче свиснет в свисток»	Формировать представления детей о звуке
	«Исследовать голос воспитателя»	Формировать представления детей о звуке
	1 неделя апреля	
	«Звук и расстояние»	Формировать представления детей о звуке
	«Исследовать шум за окном»	Формировать представления детей о звуке
Сила	2 неделя апреля	
	«Что такое сила?»	Познакомить с физическим понятием «сила» и зависимостью движения предметов от примененной к ней силы
	«Что такое вес?»	Дать представление о весе
	3 неделя апреля	
	«Измерение силы»	Формировать представление о силе
	«Измерение веса»	Формировать представление о весе
	4 неделя апреля	
	«Измерение силы удара»	Формировать представление о силе
	«Сила пальцев»	Формировать представление о силе
	2 неделя мая	
	«Кто сильнее ударит»	Формировать представление о силе
	«Давление под колесами»	Формировать представление о силе
	3 неделя мая	
	«Кто сильнее надавит»	Формировать представление о силе
	«Сила в единстве»	Формировать представление о силе
	4 неделя мая	
	«Сильный удар» «Слабый удар» «Удар средней силы»	Закрепление изученного материала

3.5. Картотека интерактивных игр для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет

№ п/п	Название игры	Цели, задачи	Оборудование и материалы
1	«Близкие родственники»	Появляющиеся забавные лица надо успеть мысленно «сфотографировать», выделить и поставить в пары. Развивать у детей зрительную память.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека

			интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
2	«Бобр добр»	Учить детей ориентироваться в понятиях «больше» и «меньше», вычислять загаданное число.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
3	«Гудвин»	Знание антонимов значительно расширяет словарный запас и обогащает речь ребенка. Пополнить у детей запас антонимов в речи.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Развитие речи»
4	«Ветерок озорник»	Тренировать зрительную память и внимание. Учить восстанавливать последовательность, после того, как Ветерок-озорник ее нарушил.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
5	«Пират и клад»	Развивать умение ориентироваться на плоскости, повторить и освоить понятия «верх-низ», «право-лево».	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
6	«Волшебное зелье»	Развивать слухового и зрительного внимания. Картинки на экране появляются, а потом исчезают. Учить ставить их в том порядке, в котором они были до исчезновения.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
7	«Поезд неделька»	Формирование понятия о днях недели.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
8	«День Барона»	Учить определять время по часам со стрелкой, а также запоминать и пересказывать интересные истории Барона.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
9	«Разбиралка-собиралка»	Развивать умение запоминать предметы формируется	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки,

		постепенно. Помочь ребенку понять, что целое состоит из частей, а также научить запоминать образ предмета.	дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
10	«Невнимательный художник»	Учить детей составлять предложения по исправленным картинкам.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Развитие речи»
11	«Домашние животные»	Закрепить знания детей о домашних животных. Закреплять навыки «озвучивать» животных, а затем назвать их детёнышей и то, чем они питаются.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
12	«Рюкзак туриста»	Формировать навык детей ориентирования в пространстве.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
13	«Загадки – заплатки»	Предметы на картинках вдруг стали «дырявыми». Учить детей находить предметы похожие по цвету и форме.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
14	«Цифры с драконом»	Знакомить детей с числами от 10 до 20.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
15	«Звуковая меморна»	Развивать у детей воображение, логику и мышление. Учить запоминать картинки и находить пары, которые начинаются с одного и того же звука.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
16	«Развесим одежду по порядку»	Обучать детей порядковому счету. Развивать логику и мышление.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека

			интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
17	«Кто лишний?»	Формировать у детей навык нахождения из четырех картинок одной лишней. делать обоснованный выбор.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
18	«Древний спорт»	Учить сравнить две величины, доказывать, насколько одно расстояние больше или меньше другого.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
19	«Кто прав?»	Занимательная викторина, в которую можно поиграть с друзьями. Отличная проверка знаний для детей – что они уже знают об окружающем мире. Поиграли с веселыми героями? А теперь попробуйте составить свою викторину!	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
20	«Как считают индейцы?»	Учить детей внимательно слушать, что говорят герои, производить вычисления и записывать ответ в специальное окошко. Формировать навыки сложения и вычитания чисел.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»

3.6 Картотека интерактивных игр для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста 6-7 лет

№ п/п	Название игры	Цели, задачи	Оборудование и материалы
1	«Кто сказал МУ?»	Закреплять умение детей определять животных по голосу.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
2	«Обжорка»	Формировать у детей навык счета. Подготовка к более сложным математическим вычислениям.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
3	«Кушать подано»	Развивать зрительное внимание и память. Учить в игре запоминать, что надо подать на стол, а затем	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к

		находить блюдо на полке и отдать официанту.	интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
4	«Лягушка-числоедка»	Учить детей отличать четные числа от нечетных.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
5	«Наши превращения»	Формировать у детей представление о ролях человека в жизни, который может являться то пассажиром, то продавцом, то строгой мамой.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
6	«Стометровка для ежа»	Учить составлять и решать примеры в пределах двух десятков.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
7	«Чудеса на поляне»	Развивать внимание и сообразительность.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
8	«Пингвины – невидимки»	Тренировать и расширять зрительное внимание. Пингвины появляются и исчезают. Число их растет. Учить детей запоминать их местоположение и четко его указывать.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
9	«Бабушкины запасы»	Учить детей правильно решать примеры, помогая бабушке пересчитать продукты. Занятие кропотливое, но увлекательное. Примеры в пределах первого десятка – легко освоить, чтобы двигаться дальше.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
10	«По домам»	Закреплять навык распределения животных по признакам.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
11	«Карибский круиз»	Учить уравновешивать две чаши весов разными грузами.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки,

			дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
12	«Потерянный хвост»	Развивать логику, мышление и внимательность.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
13	«Беличий переполох»	Учить запоминать и сравнивать числа.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
14	«В гостях у джина»	Отличные ребусы для разгадывания слов. Ребенок видит картинку и несколько слогов. Его задача подобрать верный слог к картинке и отгадать задуманное слово. Джин будет доволен.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
15	«Магазин игрушек»	Тренировать навык чтения и одновременно счета. У каждой вещи есть своя цена. Учить соотносить ее с покупкой – главная цель игры.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»
16	«Дружные гусеницы»	Тренировать детей запомнить наряд, а затем повторять его. Развивать внимательность.	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «Окружающий мир»
17	«Железный дровосек»	Закрепление понятия "лево-право".	Интерактивная доска, проектор, ноутбук, музыкальные колонки, дидактические материалы к интерактивным играм, интернет, картотека интерактивных игр – Диск МЕРСИБО «ФЭМП»

Используемая литература:

1. Дыбина О. В Неизведанное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников /Текст/ О.В. Дыбина, Н. П. Рахманова, В.В. Щетинина. –М.: ТЦ «Сфера», 2005.
2. Деркунская В.А. Проектная деятельность дошкольников/Учебно-методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования, 2013.
3. Иванова А. И. Естественнонаучные наблюдения и эксперименты в детском саду. Растения. /Текст/: детская энциклопедия/ А. И. Иванова –М.: ТЦ «Сфера», 2004.
4. Поддьяков А.И. Комбинаторное экспериментирование дошкольников с многосвязным объектом- «черным ящиком»// Вопросы психологии, 1990. №
5. Поддьяков Н.Н. Творчество и саморазвитие детей дошкольного возраста. Концептуальный аспект. — Волгоград: Перемена, 1995.
6. Рыжова Н. А. Волшебница – вода /Текст/ Н. А. Рыжова. – М.: Линка-Пресс, 1997 .
7. Рыжова Н.А. Игры с водой и песком// Обруч, 1997. — № 2.
8. Рыжова НА.. Опыты с песком и глиной// Обруч, 1998. — № 2.
9. Тугушева Г.П., Чистякова А.В. Игра-экспериментирование для детей старшего дошкольного возраста// Дошкольная педагогика, 2001. — № 1.
10. Интернет-ресурсы

Приложение 1

Методики мониторинга развития познавательной активности и познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста

1. Методика «вопрошайка, автор М.Б. Шумакова

Цель: Изучение познавательной активности ребенка-дошкольника, умения задавать вопросы.

Материал: Две картинки, представляющие собой рисунки завершающего этапа происходящих ранее действий и событий с действующими лицами, которые неизвестны для ребенка.

Содержание картинок:

«Волк и зайцы». На переднем плане рисунка изображен убегающий волк, на спине у которого заяц. На заднем плане несколько зайцев спрятались за пень.

«Кот-рыболов». Кот держит в лапах удочку. Рядом с ним ведро с уловом. Кот дремает. На заднем плане виднеется котенок, который выглядывает из-за дерева и крадет рыбку из ведра.

Обработка и интерпретация данных. Полученные материалы обрабатываются по следующим критериям:

– широта охвата предметов, изображенных на картинках;

– количество вопросов, задаваемых одним ребенком;

– тип вопросов.

1-й тип. Устанавливающие вопросы – это вопросы, направленные на выделение и идентификацию объекта исследования .

2-й тип. Определительные вопросы – связанные с выделением всевозможных признаков и свойств объектов, определением временных и пространственных характеристик .

3-й тип. Причинные вопросы – относящиеся к познанию взаимосвязи объектов, выявлению причин, закономерностей, сущности явлений .

4-й тип. Вопросы-гипотезы, выражающие предположения .

10 баллов – ребенок задал 4 вопроса и более всех типов; 8-9 баллов ребенок задал 3 – 4 вопроса всех типов; 4 – 7 баллов ребенок задает от 2 до 3 вопросов; 2 – 3 балла ребенок задает 1 вопрос; 0 – 1 балл ребенок не смог задать ни одного вопроса.

Перевод баллов в уровень:

10 баллов – очень оптимальный уровень; 8 – 9 баллов – оптимальный уровень; 4 – 7 баллов – достаточный уровень; 2 – 3 балла – низкий уровень; 0 – 1 балл – очень низкий уровень.

2. Методика «Столкновение интересов», автор Н.И. Гуткина

Цель: выяснить степень выраженности познавательного или игрового интереса (мотива) в обучении и общении.

Порядок проведения: в комнате, на столике выставлены обычные, не слишком привлекательные игрушки . Ребенку предлагают в течении минуты рассмотреть их. Затем взрослый подзывает его к себе и предлагает послушать сказку. На самом интересном месте чтение прерывается, и у ребенка спрашивают, что ему в данный момент больше хочется: поиграть с выставленными на столе игрушками или дослушать сказку до конца?

Тестовый материал

Сказка « Почему зайцы зимой шубки носят»

Повстречались как-то в лесу Мороз и заяц. Мороз расхвастался: - Я самый сильный в лесу. Любого одолею, заморожу, в сосульку превращу. - Не хвастай, Мороз Васильевич, не одолеешь! — говорит заяц. - Нет, одолею! - Нет, не одолеешь! — стоит на своем заяц. Спорили они, спорили, и надумал Мороз заморозить зайца. И говорит: - Давай, заяц, об заклад биться, что я тебя одолею. - Давай, — согласился заяц.

(В данном месте чтение прерывается)

Принялся тут Мороз зайца морозить. Стужу-холод напустил, ледяным ветром закружил. А заяц во всю прыть бегать да скакать взялся. На бегу-то не холодно. А то катается по снегу, да поет: -Князю тепло, Князю жарко! Греет, горит — Солнышко ярко. Уставать стал Мороз, думает: «До чего ж крепкий заяц!» А сам еще сильнее лютует, такого холода напустил, что кора на деревьях лопается, пни трещат. А зайцу все нипочем — то на гору бегом, то с горы

кувырком, то чертогоном по лугу носится. Совсем из сил Мороз выбился, а заяц и не думает замерзать. Отступился Мороз от зайца: - Разве тебя, косой, заморозишь — ловок да прыток ты больно! Подарил Мороз зайцу белую шубку. С той поры все зайцы зимой ходят в белых шубках.

Обработка данных: О доминировании познавательного интереса свидетельствует выбор ребенка: дети с выраженным познавательным интересом предпочитают послушать продолжение сказки, дети со слабым познавательным интересом предпочитают поиграть.

Качественный анализ:

Оптимальный уровень – 8 балов, достаточный уровень – 6 балов, низкий уровень – 3 бала.

3. Методика «Древо желаний» В.С. Юркевич

Цель: изучение познавательной активности детей (используются словесные ситуации)

- Волшебник может исполнить 5 твоих желаний. Чтобы ты у него попросил? (6 мин.)
- Мудрец может ответить на любые твои вопросы. О чем бы ты спросил у него? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
- Ковер-самолет в мгновение ока доставит тебя куда ты захочешь. Куда бы ты хоте слетать? (регистрируются первые 5 ответов) – 6 мин.
- Чудо-машина умеет все на свете: шить, печь пироги, мыть посуду, делать любые игрушки. Что должна сделать чудо-машина по твоему приказанию? – 5 мин.
- Главная книга страны Вообразилии. В ней любые истории обо всем на свете. О чем бы ты хотел узнать из этой книги? – 5 мин.
- Ты очутился вместе с мамой в таком месте, где все разрешается. Ты можешь делать все, что твоей душе угодно. Придумай, что бы ты в таком случае делал? – (регистрируются первые 5 ответов) – 4 мин.

Из ответов выбираются ответы познавательного характера.

Оптимальный уровень познавательной потребности – 9 ответов и выше – 8 балов.

Достаточный уровень познавательной потребности – от 3 до 8 ответов – 6 балов.

Низкий уровень познавательной потребности – 2 и меньше ответов – 3 бала.

Качественный анализ:

Оптимальный уровень – стремление проникнуть в причинно-следственные связи явлений, отчетливо проявляется исследовательский интерес к миру.

Достаточный уровень – потребность в знаниях имеется, но привлекает только конкретная информация, причем достаточно поверхностная.

Низкий уровень – дети удовлетворяются односложной информацией, например их интересует реальность услышанной когда-то сказки, легенды и т.д

4. Методика «Какие предметы спрятаны в рисунках?» Немов Р. С.

Цель: диагностика познавательных способностей.

Инструкция по организации тестирования:

- В начале работы ребёнку представляются 3 рисунка, которые сопровождаются комментарием взрослого: «Ты видишь очертания предмета, внутри него, как в мешке Деда Мороза, спрятались разные интересные штуковины. Попробуй их найти и как можно быстрее назвать».
- Малыш определяет распознанные объекты, а взрослый фиксирует их количество удобным для себя способом.
- Если ребёнок спешит, не найдя все предметы на одной картинке сразу же переходит к следующей, то экспериментатору следует мягко вернуть малыша к работе над предыдущим изображением.
- По прошествии минуты взрослый подсчитывает результаты.

Обработка данных:

10 баллов – ребенок назвал все 14 предметов, очертания которых имеются а всех трех рисунках, затратив на это меньше чем 20 сек.

8 – 9 баллов – ребенок назвал все 14 предметов, затратив на их поиск от 21 до 30 сек.

6 – 7 баллов – ребенок нашел и назвал все предметы за время от 31 до 40 сек.

4 – 5 баллов – ребенок решил задачу поиска всех предметов за время от 41 до 50 сек.

2 – 3 балла – ребенок справился с задачей нахождения всех предметов за время от 51 до 60 сек.
0 – 1 балл – за время, больше чем 60 сек., ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов, «спрятанных» в трех частях рисунка.
Вывод об уровне развития:
10 баллов – очень оптимальный уровень, 8 – 9 баллов – оптимальный уровень, 4 – 7 баллов – достаточный уровень, 2 – 3 балла – низкий, 0 – 1 балл – очень низкий.

Методика «Радости и огорчения» (Н.В. Ковалева) (определение навыка ОЭД « умение делать выводы, обобщать, анализировать»)

Методика помогает выявить место исследовательской деятельности в системе целостных ориентаций дошкольников, развивать умение сравнивать, анализировать, делать выводы, обобщать.
После организованной опытно-экспериментальной деятельности ребенка спрашивают:
- Что тебе больше всего порадовало ?
- Что тебя больше всего огорчило ?
-Сравни что было до, что стало после?
- Сделай вывод что получилось?
- Докажи, что мы сделали правильно(в среднем возрасте с опорой на образец, схему)
-как ты думаешь, с какими материалами можно провести такой же опыт?
Анализ ответов фиксируется в схеме:

Фамилия, имя				
	Сравнение	Анализ	Обобщение, выводы	Эмоциональный отклик

Диагностическое задание «Игровое упражнение «Да- Нет» (Л.А. Венгер) определение навыка ОЭД « реализация»)

Цель: исследование динамики исследовательской активности в форме вопросов, умения видеть проблемы, находить неизвестное в известном, необычное в обычном.
Ребенку необходимо с помощью задаваемых вопросов отгадать, что спрятано в коробке, не задавая при этом прямых вопросов типа «Что это? Что можно с ним сделать чтобы определить его свойства , качества, признаки?»
Качественный и количественный анализ вопросов:
Оценивается изменение в развитии любознательности в форме вопросов по показателям « продуктивность» и «уровень вопроса»

1. общее количество
2. ориентация детей на поиск ответа, а не на последующие вопросы, попытку с помощью вопросов проверить свои конкретные гипотезы

(Это кукла?...машина? ….человек?....и т.д.)

Инструментарий диагностики познавательных способностей

Диагностика познавательных способностей проводилась на основе методики О.Соломенковой., тестов Л.М.Григорьевой, В.И.Ковалевской, Т.Г.Любимовой.

1.Умение классифицировать.

Старший возраст.

Картинки с живой и не живой природой.

2.Умение обобщать.

Старший возраст.

Дидактическая игра «Четвертый лишний», «Что лишнее».

3.Умение анализировать.

Старший возраст.

1 .Игрушка сделана из дерева, дерево не тонет в воде. Утонет ли в воде игрушка. Почему?
2.Резиновые игрушки наполнены воздухом, они не тонут в воде. Мяч резиновая игрушка. Утонет мяч в воде. Почему?

3.Вода замерзает при низкой температуре. Замерзнет ли огурец, если он в основном состоит из воды. Почему?
4.Во всех фруктах содержится сахар. Яблоко - фрукт. Есть ли сахар в яблоке. Почему?
5. У вороны две лапы. У птицы - две лапы. У голубя -две лапы. Ворона, синица, голубь птицы. Какой можно сделать вывод.?

4.Умение составлять логические цепочки, делать умозаключения.

Старший возраст.

1.Как можно назвать одним словом: платье, рубашка, пальто, свитер; яблоко, груша, банан,; сапоги, тапки, красовки; и т.п.

2.Картинки насекомые и птицы. Разделить на две группы, сравнить понятия насекомые, птицы, животные.

3.Пять кругов, разной величины, - это кастрюли, в них вода разной температуры. Самый большой - кипяток. Самый маленький - из холодильника. Заваривать чай - ? Мыть посуду - ? Умывать малыша - ? Полить цветок -? Сделать лед - ? Ответы обосновать.

Старший дошкольный возраст т (6-7 лет)

1.Карточки с изображение животных, людей, грибов, ягод и т.д.
Дети должны создать пару.
Воспитатель называет слова, а ребенок показывает картинку и дает обоснование.
Звери - волки
Люди - мальчик
Деревья - кустарники
Ягоды - грибы.

2. Картинки с изображением мебели, посуды, фруктов, людей.
Ребенок смотрит на картинку и загадывает ее. Воспитатель - отгадывает.
Воспитатель загадывает - ребенок отгадывает. При ответах говорить – «да», «нет».

3. 4-5 картинок с неизвестными названиями животных, рыб, птиц.
Воспитатель называет животное, а ребенок задает вопросы кто это и старается угадать, на какой картинке изображено данное животное. Отвечать на вопросы только, – «да», «нет».
Нельзя прямо спрашивать, что это животное, рыба, птица.

5.Использовать свои знания и умения для решения познавательных задач.

1. Применяет свои знания в процессе сюжетно-ролевых игр.
2.Применяет свои знания на занятиях и при наблюдениях.

6.Способность к наглядному моделированию.

Старший возраст (5-6 лет)

1. Ребенку предлагаются условные обозначения.
Задание: заселить планету растениями в соответствии с моделями условий жизни. Модель растения, которое может жить в данных условиях.

Старший дошкольный возраст (6-7 лет)

1. Карточки модели с экосистемами.
Составит модель: Арктики, тайги, саваны, пустыни, джунглей. Оценивается способность использования моделей.

Критерии диагностики познавательных способностей.

Оптимальный уровень: ребенок без труда классифицирует, обобщает, анализирует, составляет логические цепочки, делает верные умозаключения. Использует знания для решения познавательных задач. Самостоятельно использует модели и составляет их.

Достаточный уровень: ребенок в основном справляется с заданиями после дополнительных вопросов, или приводимых примеров.

Низкий уровень: ребенок допускает значительные ошибки при классификации, обобщении, анализе. Неправильно отвечает на поставленные вопросы. Затрудняется в решении познавательных задач, даже после дополнительных примеров.

Вопросы для проверки знаний

о свойствах воздуха, воды, песка, глины, магнита.

1.Почему мы не видим воздух? (прозрачный, бесцветный, не имеет запаха).
2.Почему в стакане с водой ложку видно, а в стакане с молоком нет?
(вода прозрачная).
3.Почему, когда насыпаем в стакан с водой сахар или соль, вода
остается прозрачной, а когда мел или глину мутной?
(вода растворитель, но не все вещества растворяются в воде).
4.Почему, когда жарко лужи после дождя высыхают быстро, а когда прохладно - долго? (вода при нагревании испаряется).
5.Когда вода кипит в чайнике, что ты видишь над ним? (пар).
6. Почему воду зимой можно взять руками и она не выльется? (зимой холодно - вода превращается в лед и снег).
7.Почему при опускании кусочка почвы в воды, идут пузырьки?
(в почве есть воздух, так как в ней живут черви, кроты, жуки, а они дышат).
8.Что будет с почвой если поливать грязной водой?
(почва станет грязной, а для жизни растений и животных нужно чтобы почва была чистой).
9.Почему смешав спички и гвоздики, чтобы разделить, мы используем магнит? (магнит притягивает все железное).
10.Что легче высыпать глину или песок? (песок, т.к. песок сыпучий, а глина нет)
11 .Из какого песка можно лепить? (из мокрого)
12.Что случится с посудой слепленной из глины и песка, после того как она высохнет? (из песка рассыплется, а из глины станет твердой).

Для обработки полученных результатов составляю таблицу

Фамилия, имя ребенка	задания
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
	+ + - + - + - + +

Все задания оцениваются из расчета 1 балл за каждый правильный ответ. Высокий уровень - 12 -9 баллов; средний -9-6 баллов; низкий ниже 6 баллов.

Приложение 2

Проблемные ситуации
для организации самостоятельного и совместного со взрослыми экспериментирования.

1. «Как и почему вода льется?» (Вода льется из разных сосудов по-разному: из широкого - большим потоком, из узкого - тоненькой струйкой; от воды летят брызги; вода принимает форму того сосуда, в который налита; если воду лишь переливать из одного сосуда в другой, ее останется столько же; воды станет меньше, если ее отлить.)
2. «Можно ли удариться о воду? Как из воды сделать значок?» (Вода может быть в виде жидкости, пара, льда; для этого необходима определенная температура. Использовать лист бумаги.)
3. «Почему стучит крышка у чайника?», «Как увидеть пар?» (Вода испаряется и ее становится меньше.)
4. «Почему идет дождь?», «Почему идет снег?» (Конденсация пара на крышке чайника, на блюдце, если накрыть блюдцем чашку.)
5. «Можно ли унести воду в решете?» (Различные материалы пропускают воду, фильтрация с использованием различных материалов и веществ.)
6. «Измеряем воду». (Вода в различных емкостях: литр и килограмм. Молочные бутылки емкостью 0,5 л); «Поровну ли в емкостях воды, как это проверить? Как узнать, сколько воды в непрозрачном сосуде?»
7. «Помоги умыть Хрюшу». (Вода, ее взаимодействие с другими материалами, веществами: солью, сахаром, гуашью, масляной краской, глиной, содой, мукой, речным песком, землей, стеклом резиной.)
8. «Бывает ли жидкий камень?» (Парафин, пластилин, лед, железо, стекло, олово.)
9. «Зачем нужен нос?» (Воздух и запах.)
10. «Как увидеть воздух?», «Откуда дует ветер?» (Флюгер.)

И. «Почему летит мыльный пузырь?» (Что летает, не летает мыльный пузырь, воздушный шарик, воздушный змей, пух, парашют.)

12. «Как сделать подарок ослику Иа?» (Использовать резину — сжимается, принимает прежний вид; растягивается, принимает прежний вид; губку, эластичный бинт, автомобильную покрышку; бинт растянулся, он стал длиннее, но губка сжалась, изменила форму. Как сделать, чтобы резины стало больше, меньше?)
13. «Почему глина лепится?» (Глина, пластилин, пластик принимают разную форму. Можно раскатать и скатать снова — меняется форма, а не количество.)
14. «Волшебный гвоздик». (Магнит, свойства магнита — притягивает другой железный предмет. Почему магнит отталкивает? Стороны света, действие компаса.)
15. «Как сделать из мухи слона?» (Увеличительное стекло.)
16. «Как зажечь костер, если нет спичек?» (Использовать стекло, зеркало.)
17. «Бывает ли стекло непрозрачным?» (Цветное стекло. Зачем нужны солнечные очки?

Опытно-экспериментальная деятельность в решении логических задач и творческих заданий.

1.Древние люди лепили тарелки, кувшины, чашки из глины. А если посуда была бы из песка? (вспомните опыт № 6) Даже если нам удастся слепить глубокую тарелку из песка и налить туда суп, то съесть мы его не успеем. Такая посуда пригодилась бы только тем, кто не любит есть первое: вся вода просочится через тарелку, и суп сразу превратился во второе блюдо (кашу-малашу).

2.Многие видели песочные часы. Можно ли сделать такие же их глины? (опыт № 1).

3.В пустынях и полупустынях, где часто бывают пыльные и песчаные бури, обитают звери с необычно большими носами – верблюды и сайгаки. Как вы думаете, для чего им нужны такие носы-противогазы?

Ветер поднимает песок он попадает в нос животных, внутри большого горбатого носа воздух фильтруется, песок оседает. Вспомнить опыт № 3.

4.Почему растениям трудно расти на сыпучих песчаных холмах, барханах? Вспомните, что песок рыхлый, легко переносится ветром с места на место.

Опыт № 3. песок может совсем засыпать растение или наоборот, открыть его корни палящему солнцу. В таких условиях выживают только самые выносливые растения.

5.Представьте, что вам нужно очень быстро выкопать нору, чтобы спрятаться от жары или врагов. В каком месте ее лучше копать – в песчаной или глинистой почве? А если нужно, чтобы нора была прочной и не осыпалась, тогда где? (опыт № 1,6).

6.Песком часто посыпают дорожки. Это делают для красоты? А может для того чтобы впитывалась вода и не было грязи? (Опыт № 5).

Подумайте, каким животным понравилось бы что дорожки в парке посыпают песком, а каким не очень? (червяку и лягушке – нет, пустынной ящерице и черепахе – да).

Приложение 3

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВОЙ ЛАБОРАТОРИИ «НАУРАША В СТРАНЕ НАУРАНДИИ»

Занятие №1,2

Введение в программу

Цель: Знакомство с программой, оборудованием, главным героем – мальчиком Наурашей.

Задачи:

Познакомить детей с понятиями «учёный», «лаборатория», «опыт», «эксперимент», «исследование».

Сформировать интерес к опытно-исследовательской деятельности. ***Организационный момент:***

Дети входят в кабинет, оформленный под лабораторию. Их встречает воспитатель.

(слайд с фото Наураши)

Воспитатель: - Здравствуйте, ребята! Давайте знакомится: я главный помощник маленького ученого, и вы пришли ко мне в исследовательскую лабораторию! Но прежде чем рассказать про мою лабораторию, скажите мне, пожалуйста, кто такие ученые? ***(Ученые — это люди, изучающие наш мир, ученые занимаются наукой)***

Совершенно верно! Учёные изучают различные предметы и явления. Посмотрите, пожалуйста, на экран, вот перед вами учёный, который изучает что-то новое и интересное.

(слайд с фотографией учёного)

Воспитатель: - Мы сказали, что учёные занимаются наукой. А что такое наука? ***(необходимо подвести детей к выводу, что наука — это познание.***

Это изучение различных предметов, явлений)

Воспитатель: - Все ученые, которые занимаются наукой, работают в специальных лабораториях.

(слайд с фото лаборатории)

- Вот и у меня есть лаборатория. Посмотрите, здесь есть столики для работы, различные сосуды, палочки, камешки, и т.д. И мы сегодня, как настоящие учёные, попробуем поработать здесь.
- А чем же мы в нашей лаборатории будем заниматься?

(проводить опыты и эксперименты, а также исследовать новое и неизведанное)

- Ребята, пришло время познакомиться с маленьким ученым, маленьким гением. Знакомьтесь - это мальчик Науараша, он живет в стране Наурандии. Он очень любит познавать все новое, исследовать и экспериментировать, и он хочет поделиться с вами своими познаниями, раскрыть секреты природы. У Науараши есть помощники – маленькие божьи коровки, которые помогают ему во всем. Но вот беда, они все разбежались и теперь он просит нас помочь ему их найти, ведь без них у нас ничего не получится.

-Поможем?

(божьи коровки из картона спрятаны в комнате, дети находят их и Науараша в знак благодарности дарит детям раскраски)

Конспекты по теме:
ТЕМПЕРАТУРА

Занятие 3 «Температура, градус и термометр».

Цель: Познакомить с температурой, градусом, термометром, его строением, назначением, правилами использования.

Вводная беседа

Когда мы говорим «тепло», «холодно», «потеплело», «похолодало», то имеем в виду температуру и ее изменение. Жизнь на планете Земля напрямую зависит от температуры окружающей среды. Так, растениям для роста требуется тепло. Не случайно зимой рост

большинства растений прекращается. Животные тоже нуждаются в тепле. Вспомните, что помогает им пережить зимние холода? (ответы детей).
Люди, при разной температуре воздуха, по-разному одеваются. Каким образом?
Как для человека, так и для растений и животных, одинаково опасна и сильная жара, и сильный холод. Подумайте, чем опасна сильная жара? А сильный холод?
Это важный показатель, Градусник - ееприятель.
Если жарко - высока,
А в мороз она низка. (Температура)
Почему важно знать температуру окружающей среды?

Ты повесь его снаружи
- И узнаешь, зной иль стужа.
Тонкий столбик спиртовой
В нем гуляет, как живой. (Термометр)

Для измерения температуры используют специальный прибор – **термометр**.
Существует несколько видов термометров: комнатный, уличный, медицинский, водный. Как вы думаете, для чего предназначен каждый из представленных видов термометров?
Рассмотрим, как устроен термометр. (картинки, показ на экране).
Главные части – стеклянная трубка, наполненная жидкостью и шкала (пластина с делениями).
Каждая черточка – 1°. В середине увидите 0°. Это граница между градусами тепла и градусами холода. Конец столбика жидкости в трубке указывает на число градусов.
Определите, на какой отметке остановилась жидкость. Это и есть температура воздуха.

– Какие правила нужно соблюдать при обращении с термометром?

Опыт 1 Измерение температуры в помещении.
Опыт 2 Измерение температуры за окном с помощью датчика.
Изготовление модели термометра (Нарисовать на заготовках шкалы и закрасить цветом).

Ребята, а кто мне скажет, что поднимается у человека когда он заболевает? Температура тела - это общий показатель состояния организма человека или животного. Нормальная температура до 37-36,6. Когда человек заболевает, к нему во внутрь попадают инфекции и вирусы. Организм начинает защищаться, поднимая температуру тела, тем самым уничтожает опасность. А чем можно измерить температуру тела? (градусник)

– Какие правила нужно соблюдать при обращении с градусником?

СКАЗКА ПРО ГРАДУСНИК.

Жил – был на свете градусник. Был он стеклянный, такой весёлый и, конечно, смешной. И вот однажды отправился градусник в лес погулять.
Идёт – идёт, песенку напевает, по сторонам смотрит:"
Я градусник, я градусник,
Весёлый и смешной,
Я градусник, я градусник,
Стеклянный весь такой"
Смотрит, а навстречу ему - заяц. И заяц его увидел, аж запрыгал от радости: " Градусник, а градусник, а я с тобой поиграю, как с мячиком, и вверх побросаю. Вот здорово будет!"
Не очень – то обрадовался градусник, говорит: "Ты что, ты что, заяц, я ведь стеклянный, разобьюсь на мелкие осколки – не собрать, не склеить, и температуру не померить – беда!"
Остался заяц ни с чем, а градусник дальше пошёл. Идёт, поёт, с солнечными лучиками играет: Я градусник, я градусник,
Весёлый и смешной,
Я градусник, я градусник,
Стеклянный весь такой"

А навстречу ему волк идёт. Увидел волк градусник и завыл: " Ах, как хочется свежим градусником похрустеть!" Не испугался наш герой и говорит: " Ты волк, наверное, забыл, я ведь – стеклянный. Ну, куснёшь ты меня, и что: – будет у тебя полон рот мелких стекляшек и кровь!" Не завидую я тебе, волк!" Испугался волк – и в кусты. А градусник дальше идёт и песенку поёт:
Я градусник, я градусник,
Весёлый и смешной,
Я градусник, я градусник,
Стеклянный весь такой"
Смотрит – стоит на пригорке детский центр, а из окон его плач доносится: "
Вот разбились у нас все градусники и нечем ребятам температуру померить!" Обрадовался тут наш градусник, заспешил к ребятам. Всем по порядку померил температуру, никто его не уронил, не покусал. Наоборот, держали под мышкой крепко, ручками себя обнимали, да и про градусник не забывали.

-А теперь давайте вместе с Наурашей измерим температуру тела каждого из вас.

Ну вот наше путешествие закончилось. Желаю вам не болеть и всегда одеваться по погоде, а чтобы точно знать температуру на улице использовать……..
Науараша нам подарил мультик, давайте посмотрим Фиксики-термометр

Занятие 4 Тема: **«Водичка, водичка…» (свойства и состояния воды)**

Цель: Знакомство детей с двумя агрегатными состояниями воды — жидким и твёрдым, выявить свойства воды.

Задачи:

1.Научить определять температурные качества воды веществ и предметов.
2.Учить детей анализировать, делать выводы.
3.Развивать любознательность.

Ход занятия:

Воспитатель вносит стакан с водой. Отгадайте загадку.
Ни готовить, ни стирать,
Без чего, мы скажем прямо,
Человеку умирать?
Чтобы лился дождик с неба,
Чтоб росли колосья хлеба,
Чтобы плыли корабли —
Жить нельзя нам без ... (Вода)

Основная часть

1. Экспериментальная работа –

Подойдемте к столу.

- Возьмите стаканчики. Что внутри? *(вода)*
- Понюхайте воду. Вода пахнет? *(ответы)*
- Вода не имеет запаха *(показываю схему)* . Но если в воду добавить специи и что – нибудь еще, появится запах.
- Как вы считаете, какой у воды вкус? *(ответы)* - Давайте попробуем воду. Какой вкус у воды?
- Правильно, вода не имеет вкуса *(показываю схему)* .
- А теперь положите в стаканчики немного соли или сахара. Помешайте воду ложечкой. Вы видите соль или сахар?
- А почему ни вы, ни я ни видим в воде ни сахар ни соль? Что случилось? - Верно, ребята, они растворились в воде. Давайте теперь попробуем эту воду на вкус. Появился вкус?
- Какая стала вода на вкус?
- Что можно сказать о воде?

Чистая вода не имеет вкуса, она безвкусная. Некоторые вещества, такие как соль, сахар в ней растворяются, придавая вкус. Значит вода растворитель. *(показываю схему)* - Давайте, немного отдохнем.

игра «Хорошо - плохо»

- Сейчас мы с вами определим еще одно свойство воды.
- Посмотрите в этот стакан. Вы видите в ней картинку?
- Почему вы увидели картинку? Ведь стакан не пустой – в нем вода.
- Верно, вода прозрачная, поэтому вы и увидели картинку *(показываю схему)* - Повторите, какая вода?
- А теперь посмотрите, если мы добавим краску в воду *(добавляю)* Что произошло? Видна картинка? Почему?

Чистая вода прозрачная, не имеет цвета, но ее легко сделать непрозрачной, растворив в ней, например, краску.

- Воду еще можно наливать, переливать *(показываю)* - Значит ребята, что можно сказать про воду? Какая она?
- Молодцы, текучая. *(показываю схему)*

Опыт 1 Мокрое задание (синий стакан) Холодная вода

Ребята, а как мы можем узнать температуру воды? (потрогать, измерить)

Измерить температуру воды

Опыт 2 Мокрое задание (красный стакан) Вода из чайника

Когда воду нагревают, то на поверхности появляются пузырьки. Говорят, что вода кипит. Ребята, вода кипит при 100 градусах. Давайте проверим? Измерить температуру воды

Опыт 3 Измерить температуру льда. Формочки со льдом

А что произойдёт с водой, если её вынести на холод? (Она замёрзнет, превратится в лёд). Вода замерзает при 0 градусов. Какой формы она будет? (Предположения детей). Уточнить, что сделать, чтобы лёд получился разноцветным? (Добавить в воду краску). (Показать контейнер со льдом). Какой формы он получился,

Измерить температуру льда

Эксперимент со льдом и холодной водой. (добавить в стакан с холодной водой лед)

Эксперимент со смешиванием холодной и горячей воды.

Ну вот ребята, наше увлекательное путешествие подошло к концу. А теперь Науараша приготовил вам в подарок мультфильм.

Занятие 5. «Измерения температуры различных предметов»

Цель: Научить определять температурные качества веществ и предметов.

Задачи:

1.Развивать познавательную активность в процессе экспериментирования.

2.Стимулировать желание делать выводы.

Ход занятия:

Здравствуйте, мои юные первооткрыватели.

Ребята, а кто мне скажет, что такое комфортная температура? (ни холодно, ни жарко).

А для всех ли животных и людей комфортная температура одинакова? На центральной стене висит карта мира. На столе голубой(лед) лист и желтый(пустыня)

Воспитатель: ребята давайте посмотрим на эту карту, на которой приклеены картинки с изображением животных в соответствии со средой их обитания и необходимыми условиями для жизни. Посмотрите, вот ещё 2 картинки, видимо отклеились. Это рептилия.

(Дети находят картинку с изображением крокодила). А куда бы вы «поселили» рептилию?

А это птица-пингвин.

А куда бы вы «поселили» птицу?

Дети приклеивают картинку на материки с тёплым и холодным климатом.

Или сажают на листы бумаги.

Воспитатель: А почему выбран именно это место?

Дети: Потому что там тепло и достаточно солнечного света и тепла.

Воспитатель: ребята, а где хотели бы побывать вы? Возьмите изображения человечков и приклейте туда, куда хотели бы попутешествовать.
Дети выполняют задание.
Воспитатель: Почему выбран именно этот материк? (Опросить нескольких детей) Скажите, а человек так же как рептилия зависит от солнечного тепла?
Дети: нет
Воспитатель: почему мы можем выжить в холодном климате?
Дети: у нас постоянная температура тела.
Воспитатель: Ребята, предлагаю вам отправиться в Антарктиду! Дети рассаживаются на коврике.
Закройте глаза и представьте, что вы идёте по бескрайней, снежной пустыне, дует сильный, пронизывающий ветер, метёт метель. Снежинки летят вам в лицо и покалывают щёки и нос. Но что это чернеет впереди, да это же стая пингвинов. Как удаётся выжить птицам в таких суровых условиях?
Дети: тёплый пух, толстый слой жира, собираются в большие стаи.
Воспитатель: а как не замёрзнуть нам?
Дети: тепло одеться.
Воспитатель: А как же одежда позволяет сохранить нам тепло. Давайте проведём эксперимент.
Дети подходят к экспериментальному столику.
Опыт №1.
Берём 2 банки с горячей водой. Одну оставляем без изменений, а другую утепляем с помощью шерстяного шарфа. В конце занятия посмотрим, как шерстяная вещь помогает поддерживать температуру.
Воспитатель: Ребята, а вы знаете что любой предмет имеет свою температуру и ее тоже можно измерить.
Опыт 2 (измерить металлическую пластину, потом одежду) Воспитатель: С помощью трения можно повысить температуру. Давайте поиграем, возьмите ладошки и потрите быстро-быстро. Чувствуете, что они стали горячее. Вот так в древние временя люди добывали огонь. Брали палочку и быстро вращали на камне от искры появлялся огонь. (картинка) **Опыт 3 Сильно потереть кончик датчика об одежду или другие материалы**
Эксперимент с лампочкой.
Игровые измерения. Дети должны сами догадаться , что надо сделать
чтобы получить различную температуру.

Конспекты по теме: СВЕТ
Конспект занятия № 1 «Опыты со светом»
Цель: Формирование знаний детей об окружающем мире.
Задачи:
1.Дать понятие о возникновении света и тени.
2.Развивать стремление к поисково-познавательной деятельности.
3.Способствовать овладению приёмами практического взаимодействия с окружающими предметами.
4.Воспитывать самостоятельность, активность.
Активизация словаря: проникает, яркий, тусклый, тень, отражается,
рассеивается.
Оборудование: фонарики, настольная лампа, свеча, экран, цветные стёкла, прозрачные стекла, картон, белая писчая бумага, тряпочки, дощечки, пластмассовые тарелочки, расческа, коробка с отверстием сверху. Картинки с изображением солнца, луны, звезд, настольная лампа, фонарик, свеча, лампочка и др.
Ход занятия:

Ребята! Сегодня мы будем играть со светом. Отправимся путешествовать. Видим коробку, она не простая. Посмотрите, в ней есть отверстие, давайте посмотрим в это отверстие. Что лежит в коробке.
Смотрят дети, ничего не видят.

- Почему ничего не видно? (потому, что в коробке темно).

Как сделать, чтобы в коробке стало светлее? (Открыть коробку, тогда попадет свет и осветит все внутри нее.) Открывает коробку, туда попал свет, и все видят фонарик.
А если мы не будем открывать коробку, как сделать, чтобы в ней было светло? Зажигает фонарик, опускает его в коробку. Дети сквозь прорезь рассматривают свет.
В коробке картинка: звездное небо, луна.

- Почему мы теперь увидели картинку? (в коробке стало светло)

Воспитатель сообщает детям: Свет — это форма энергии, которая помогает нам видеть окружающие вещи. Он повсюду вокруг нас и большую часть времени остается с нами. Это потому, что свет не имеет цвета, для нас он невидимый.

- Что является главным источником света для нас днем? (солнце, а ночью? луна).

А что помогает видеть нам вечером? (лампы, которые у нас в люстрах, электрические лампы на столбах, фонари на столбах).

- Правильно, значит: свет бывает естественным (солнце, луна, месяц, звезды, костер) и искусственным, т. е. что изобрели люди, то, что испускает свет – электрические лампочки, лампы дневного света, свечи, фонарики. Свет помогает нам видеть окружающие вещи.

Игра «Свет бывает разный»

Воспитатель предлагает детям разложить картинки на две группы: свет в природе, искусственный свет — изготовленный людьми.
Что светит ярче — свеча, фонарик, настольная лампа? Продемонстрировать действие этих предметов, сравнить, разложить в такой же последовательности картинки с изображением этих предметов. Что светит ярче — солнце, луна, костер? Сравнить по картинкам и разложить их по степени яркости света (от самого яркого).
Путешествие продолжается. Возможно, мы будем двигаться при свете, а возможно и в темноте. А что нам поможет двигаться в темноте? (фонарик).
Давайте возьмем собой фонарик.
Давайте вспомним правила пользования фонариком.
Дети: - включать по необходимости, батарейки не вынимать, не ронять, т. к. могут разбиться
В. -А теперь возьмите в руки фонарики, проверьте, как они работают.
В путь мои друзья
-Ой! Наступила темнота, но нам не страшно. Отважные путешественники, включайте свои фонарики.
Дети включают фонарики и направляют луч света вверх, вниз (держат фонарик на вытянутой руке)
-Что нам дают фонарики? Как светят фонарики в темноте? (ярко) -Если фонарики направим вверх, что произойдёт? (наверху будет свет) -На что похож свет от фонариков?
-А если направим фонарики вниз. Где будет светло?
-Давайте приблизим фонарики к полу, что произойдёт? (свет уменьшится) -А если фонарики удалить от пола, что произойдёт? (дети поднимают руку с фонариком вверх) (света становится больше)
-Свет рассеивается. Давайте повторим слово - рассеивается.
-Продолжаем наше путешествие, выходим на свет. -Ребята, а как теперь светят фонарики? (тускло) -Когда светло фонарики можно выключить.
Подходит к столу с разными предметами.
-Посмотрим, что это за предметы, ребята (тряпочки, дощечки, картон, бумага писчая, книги)

-Ребята, а теперь мы поиграем с этими предметами.
-Ребята, как вы думаете, если мы закроем фонарики дощечкой, свет будет проникать сквозь дощечку? (ответы детей)
Проводим опыты: дети прикладывают к фонарику предметы с подносов, проверяют – проходит свет или нет.
-Давайте попробуем, что получится. (свет не проникает) -А почему?
Аналогичная работа проводится с картоном, тряпочками, ладошками.
-Через какие предметы свет проходит?
-А через какие предметы свет не проходит?
Значит, свет может проникать через прозрачные предметы, а через непрозрачные предметы – не проходит.
В путь мои друзья. (на пути настольная лампа и свеча)
-Ребята, а это что за предметы? Для чего они нужны? (ответы детей) -Дети, как вы думаете, от чего света будет больше: от лампы, свечи или моего фонарика?
(ответы детей)
-Давайте проверим. А, что для этого нужно сделать? (включить свет)
-Чтобы лампа давала свет, что нужно сделать? (включить в розетку)
-А фонарик тоже включаем в розетку? (нет, у него есть батарейки)
-А как включить свечу? (её надо зажечь)
Опыт
«Что дает больше света?
Лампа стоит на столе, фонарик в руках ребёнка, свеча у воспитателя. Ребята сравнивают яркость света.
-Что же светит ярче? Делают вывод, что ярче светит настольная лампа, свеча дает меньше света.
Воспитатель: Наше путешествие закончено, спасибо всем за активное участие в экспериментах.

Конспект занятия № 2 «Опыты со светом»

Цель: Формирование знаний детей об окружающем мире.

Задачи:

1.Закрепить понятие о возникновении света и тени.
2.Продолжать развивать стремление к поисково-познавательной деятельности.
3.Познакомить детей с тем, как можно увидеть световой луч; понять, что свет двигается по прямой линии и когда что-либо преграждает его путь, лучи света останавливаются и не проходят дальше; понять, что освещенность предмета зависит от силы источника и удаленности от него.
4.Способствовать овладению приёмами практического взаимодействия с окружающими предметами.
5.Воспитывать самостоятельность, активность.
Активизация словаря:
проникает, яркий, тусклый, тень, отражается, рассеивается.
Оборудование:
фонарики, настольная лампа, свеча, экран, расческа, экран теневого театра, фигурки теневого театра, коробка с отверстием сверху. настольная лампа, фонарик, свеча, лампочка и др.
Воспитатель: Здравствуйте ребята! Сегодня мы продолжим знакомиться со светом и его свойствами. И в своей лаборатории нас ждет Науараша.
Опыты с Наурашей. Что такое свет?
Измерить силу света в комнате, фонарика, экрана.
Как свет влияет на жизнь растений?
Опыт «ВОЛШЕБНЫЕ ЛУЧИ»
Взрослый вместе с детьми освещает издалека фонариком картину и предлагает детям определить изображение. Спрашивает, почему плохо видно?

- Что сделать, чтобы разглядеть изображение лучше (приблизить фонарь или заменить его на более сильный). Дети пробуют оба варианта, обсуждают результаты и делают вывод (освещенность зависит от источника: чем он ближе и сильнее, тем больше света, и наоборот).

Опыт «Расческа»

Воспитатель выключает свет, включает настольную лампу, ставит расческу ребром (между листом бумаги и лампой). - Что видите на листе бумаги? (тень от расчески)

- На что она похожа? (на палочки, деревья, забор и др)

Попробуйте подвигать расческой, отодвиньте её дальше от лампы, что происходит с тенями на листе бумаги?

Вывод:

Свет "бежит" от своего источника – лампы прямо. Лучи распространяются во все направлениях. Когда расческа находится близко к лампе, лучи преломляются, и мы видим тень веером на листе бумаги. Чем дальше лампа от расчески, тем меньше угол между тенями от лучей, они становятся почти параллельными.

Опыт с Наурашей: Прохождение света через предмет

Конспект занятия № 3 «Опыты со светом»

Цель: Формирование знаний детей об окружающем мире.

Задачи:

1.Закрепить понятие о возникновении света и тени.

2.Продолжать развивать стремление к поисково-познавательной деятельности.

3.Способствовать овладению приёмами практического взаимодействия с окружающими предметами.

4.Воспитывать самостоятельность, активность.

Активизация словаря:

проникает, яркий, тусклый, тень, отражается, рассеивается.

Оборудование: фонарики, настольная лампа, свеча, экран теневого театра, фигурки теневого театра, коробка с отверстием сверху. настольная лампа, фонарик, Воспитатель: Здравствуйте ребята! Сегодня мы продолжим знакомиться со светом и его свойствами. И в своей лаборатории нас ждет Науараша. -Продолжаем наше путешествие (подходим к экрану). Свет выключен, из коробки светит луч, воспитатель преграждает луч рукой. Что видим на стене? (Тень.) Предлагает то же проделать детям. Почему образуется тень? (Рука мешает свету и не дает дойти ему до стены.). Воспитатель закрывает свет от прожектора.

-Ребята, а сейчас есть тень? (нет)

-А почему не стало тени? (нет света)

-Значит, бывает тень без света? (нет)

Воспитатель предлагает с помощью руки показать тень зайчика, собачки. Дети повторяют, делают свои фигурки. Поиграем с тенью. (дети показывают различные фигуры)

-Ребята, на основе игры света и тени, люди придумали Теневой театр.

• «Теневой театр». Воспитатель достает из коробки теневой театр. Дети рассматривают оборудование для теневого театра. Чем необычен этот театр? Почему все фигурки черные? Для чего нужен фонарик? Почему этот театр называется теневым? Как образуется тень? Дети вместе с воспитателем рассматривают фигурки животных и показывают их тени. **Игра «Угадай сказку» по тени**

Показ сказки «Заюшкина избушка»

Наше путешествие закончено, спасибо всем за активное участие в экспериментах.

Путешествие в прошлое электрической лампочки

Цель. Подведение детей к выводу, что каждая вещь имеет историю *(на примере **электрической лампочки**).*

Задачи.

1.Создать условия для ознакомления детей с достижением человечества – **электричеством**.

2.Добиться уточнения знаний детей об источниках света; обеспечить воспроизведение правил безопасного обращения с **электроприборами**;
3. Способствовать развитию психических процессов, развитию познавательного интереса, стремления к исследовательской деятельности.
4. Вызывать чувство уважения и гордости к достижениям человека. Оборудование: Мультимедийная установка с презентацией; фрагмент мультфильма из серии *«Уроки Тетушки Совы. Школа безопасности»*; лучина, свеча, керосиновая **лампа**, **электрическая лампочка**, спички, светильники *(или картинки с их изображение*
Воспитатель:
– Вы любите **путешествовать**? Хотите отправиться в интересное **путешествие**? Куда? Чтобы узнать это, надо отгадать следующие загадки.

1. Дом - стеклянный пузырёк, а живёт в нём огонёк. Днём он спит, а как проснётся, ярким пламенем зажжётся.
2. Висит груша - нельзя скушать.
3. Чудеса на потолке - повисло солнце на шнурке.
4. Висит без дела днём, а ночью освещает дом.

– Молодцы! Ответ один и тот же - **электрическая лампочка**. Значит, мы с вами отправимся в **прошлое электрической лампочки**. Закройте глаза, а я произнесу волшебные слова. С их помощью мы окажемся рядом с предметами, которые расскажут о **прошлом лампочки**. Раз, два, три – мы пришли! Что за предметы перед нами?
(Дети перечисляют предметы, представленные на экране. Возникают затруднения) II. Основная часть.
а) Воспитатель:
–Что общего у всех этих предметов? *(Они зажигаются и дают свет)* Сейчас мы с вами поговорим о том, как человек придумал свет.
–Но сначала скажите, всегда ли была **электрическая лампочка**? *(Ответы)*
–Как вы думаете, чем люди в древности освещали свои пещеры?
б) Верно, они разжигали огонь, и от него становилось светлее.
–А как вы думаете, нашим далёким предкам не страшно было ходить по улице ночью? *(Ответы)*
–Почему страшно? *(Ответы)*

– Что придумали люди, чтобы освещать себе путь ночью? *(Ответы)* – Сначала люди использовали факел, это короткая палка с намотанной на неё просмолённой паклей. С факелами ходили по улице, их прикрепляли на стене, и тогда они освещали помещение. Затем люди стали использовать лучину. Что это такое? *(Ответы)*

– Это самая обыкновенная щепка, только заострённая на конце. Обычно лучину делали из берёзы: это дерево лучше других горит. Один конец лучины закрепляли, а другой зажигали. От лучины мало света, она быстро сгорает и сильно коптит. Как вы думаете, такое освещение удобно? *(Ответы)*

– **Прошли годы**, и человек придумал более удобный предмет для освещения - свечу. Её делали из пчелиного воска, бараньего сала (рассматривается свеча, обращается внимание на то, что внутри неё фитиль из ниток, он и зажигает свечу) – Как вы думаете, чем неудобна свеча? *(Ответы)*

– Действительно, ею можно обжечься, от неё может быть пожар, от неё мало света.

– Люди хотели придумать более удобное освещение для своего жилья. Со временем они научились из нефти делать керосин и придумали керосиновые **лампы** *(Показывается **лампа**, объясняется принцип её действия)*

– Удобной ли была керосиновая **лампа**? Почему? *(Ответы)* –
Керосиновая **лампа** плохо освещала комнату, в неё постоянно надо было наливать керосин. Если кто-то нечаянно опрокидывал **лампу**, керосин разливался, вспыхивал огонь.
в) Физминутка
Разомнемся немного. Выполняйте движения со мной.
(Педагог произносит слова и показывает движения, дети повторяют)

Ток бежит по проводам,
Свет несет в квартиру нам.
Чтоб работали приборы,
Холодильник, мониторы.
Кофемолки, пылесос, Ток энергию принес.

Прошло много лет. Люди искали всё новые способы удобного освещения своего жилья. Когда появилось **электричество**, русский изобретатель Александр Ладыгин придумал **электрическую лампочку**. Она и сейчас освещает наши квартиры и улицы. Теперь в наших домах много разных красивых светильников: люстры, бра, настольные **лампы**, торшеры. Просмотр видеофильма *«Уроки тетушки Совы. Школа безопасности.»* - С **электричеством** обращаться надо очень осторожно. Без разрешения взрослых нельзя включать **электроприборы**, нужно знать правила обращения с ними. Помните: неосторожное обращение приводит к пожарам!

III. Итог. – Что вы узнали сегодня на **занятии**? Что вам особенно запомнилось?

Конспекты занятий на тему:
ЗВУК
«Что такое «Звук»?
Конспект занятия «Удивительный мир звуков»

Цель: Дать детям представление о звуке, как физическом явлении; выявить особенности передачи звука на расстоянии, причины происхождения высоких и низких звуков, разного восприятия звуков человеком и животными.

Материалы: 4 пластиковых шарика, верёвка, струна, пластмассовые расчёски с разной частотой и размером зубьев, таз с водой, камешки, бумага очень тонкая и бумага очень плотная.

Ход занятия:

Ребята! Вы любите слушать музыку? Наверно, у вас есть любимые песни и мелодии! И, может быть, вы играли на каких-нибудь музыкальных инструментах? Как потрясающе они звучат! А задумывались ли вы, как люди могут слышать звуки? Что такое звук? Как инструменты издают звуки, как они могут звучать так громко и так красиво? Давайте-ка разберёмся, что к чему.

Вы знаете, что нас окружает воздух. Тот самый, которым мы дышим. А сам воздух состоит из множества маленьких частичек, которые называются «молекулы». Любое движение воздуха – это движение миллионов молекул. Воздух прозрачный, поэтому мы не видим его движение, зато можем слышать его, ведь от соударения миллионов молекул и получается звук!

Проведём с вами опыт.

Возьмём 3 пластиковых теннисных шарика и выстроим их на столе в одну прямую линию. Возьмём 4-й шарик и толкнём его так, чтобы он стукнулся о крайний шарик в ряду. Что получилось? Шарик, который мы кинули, столкнулся с крайним шариком и остановился. А вот шарик, стоявший с другого конца ряда, откатился. Молекулы воздуха ударяют друг друга, как шарики в опыте. Энергия по цепочке передаётся от одной молекулы к другой. Так появляется звуковая волна.

Почему мы слышим звук? Давайте посмотрим, как дрожит натянутая струна. Она колеблется в воздухе, а значит, расталкивает его молекулы в разные стороны. Каждая молекула, в свою очередь, толкает своих «соседей», те – своих, и так далее. Толкая друг друга, молекулы «долетят» до твоих ушей и начнут стучаться в них. Глубоко в ухе человека есть барабанная перепонка – тонкая плёночка, настолько чувствительная, что она ощущает, как крохотные молекулы бьются об неё. Когда молекулы воздуха ударяются в барабанную перепонку, мы слышим звук!

Как распространяется звук? Бросим камешек в воду. Что мы видим? Во все стороны побежали волны. Когда струна на гитаре колеблется, звук распространяется от неё точно, как волны, разбегающиеся от упавшего в воду камня. Поэтому, когда говорят о

распространении звука, употребляют термин «звуковая волна». Звуки бывают громкими и тихими, высокими и низкими. Это зависит от размеров звуковой волны.
А задумывались ли вы, ребята над тем, почему комар пищит, а шмель жужжит? Давайте проведём ещё один опыт – проведём пластмассовой пластиной по зубьям разных расчёсок. Одинаковый ли мы слышим звук? От чего зависит частота звука?
(Дети обращают внимание на частоту зубьев и размер расчёсок. У расчёсок с крупными и редкими зубьями звук низкий, грубый, громкий; у расчёсок с частыми редкими зубьями – звук тонкий, высокий)
Рассмотрите иллюстрации комара и шмеля, определите их величину.
Покажите, как пищит комар: у комара звук тонкий, высокий, он звучит, как «з-з-з». А у шмеля звук низкий, грубый – «ж-ж-ж», как вы думаете, почему мы слышим такие разные звуки? Комар маленькими крыльями машет очень быстро, часто, поэтому звук получается высокий. Шмель машет крыльями медленно, летит тяжело, поэтому звук получается низкий.
Давайте вспомним «Сказку о глупом мышонке», один из его отрывков: «Стала петь мышонку щука, но не слышал он ни звука. Разевает щука рот, а не слышно, что поёт». Почему мышонок не услышал щуку? Какая часть уха помогает услышать звук? Барабанная перепонка, которая находится внутри уха. У разных живых организмов барабанная перепонка устроена неодинаково. Она может быть разной по толщине, как бумага.
(*Дети с помощью специальных действий выясняют, какую по толщине мембрану легче заставить колебаться: поднося разные по толщине листочки бумаги ко рту, «гудят», определяют, что тонкая бумага дрожит сильнее. Значит, тонкая мембрана быстрее улавливает звуковые колебания)*
Звуки бывают очень высокими и очень низкими, которые ухо человека слышать не может, а разные виды животных их слышат. Например, кошка слышит мышь, узнаёт шаги хозяина; перед землетрясением животные чувствуют колебания земли раньше человека.
Ребята, а что такое громкость?
Громкость – это кажущаяся сила звука, которая измеряется в децибелах и зависит от звукового давления.
Измерения.
Цифровая лаборатория

Конспекты занятий по теме:
Кислотность

ТЕМА: «Кислотность»
Цель: Знакомство с понятием «Кислотность».
Задачи:
Образовательные:
- Закрепить знания детей об органах чувств;
- Дать детям представление о кислотности;
- Расширять кругозор детей;
- Закреплять умение работать в команде.

Развивающие**:**
- Совершенствовать процессы внимания, памяти, мышления, восприятия.
- Расширять словарный запас детей;
- Развивать вкусовое восприятие;
- Развивать навыки исследовательской деятельности и познавательной активности.

Воспитательные**:** Воспитывать бережное отношение к своему здоровью.
Оборудование: Иллюстрации, ноутбук, лоток с набором для эксперимента «Кислотность», контейнеры для опытов по 2 шт., на каждую пару детей (с лимонным соком и пищевой содой), одноразовые ложки (маленькие) на каждого ребёнка; стакан с чистой водой на каждую пару детей, зубочистки или шпажки, тарелки с нарезанными яблоком, лимоном и апельсином, влажные салфетки, сок яблочный, сок лимонный, сок апельсиновый для

опытов, бутылка сладкой газированной воды, пищевая сода, салфетки детские влажные, тряпочка сухая протирать датчик кислотности.

Ход занятия:

Задание №1

Приглашаются 2 ребенка. Вы должны с закрытыми глазами определить, что попробовали и отгадать содержимое контейнера.

(Фрукты заранее разрезаны на маленькие кусочки, детям даётся по кусочку яблока и лимона. Пробуют на вкус, и отмечают, какой фрукт они ели.

-Что помогло вам определить? Язык.

-Что такое язык?

Орган чувств, который отвечает за распознавание вкуса. Язык расположен в ротовой полости. Язык это мышца, которая способна различать вкус. На языке есть вкусовые сосочки, которые помогают различить вкус.

- Что такое ОРГАНЫ ЧУВСТВ?

(Органы, с помощью которых человек воспринимает или чувствует окружающий мир

- Какие вкусы распознавал ваш язык? (сладкий и кислый**)** -Какая часть языка какие вкусы распознаёт?

Кончик языка – чувствует сладкое и солёное,

Боковые стороны языка – чувствует кислое,

Корень языка –чувствует горькое

Вывод: Сравнивая вкусы мы проводим определённые измерения.

-Можно ли измерить кислоту прибором?

-Полезны ли кислые продукты?

Всегда ли кислота живёт там, где кисло?

2я часть эксперимент

1.Загружаем программу.

2.Открываем модуль кислотность.

3.Выбираем настройку заданий.

4. Определяем задачи исследования.

- Познакомиться с понятием «кислота»
- Научиться измерять кислотность разных продуктов

Внимание! Перед проведением каждого измерения необходимо промыть датчик в чистой воде

Внимание! Начинать измерения необходимо после того, как науараша закончит формулировать задание.

Для измерения кислотности существует ШКАЛА измерения кислотности. (Показать изображение шкалы). Значение кислотности измеряется по шкале от 1 до 14.Чем ниже значение, тем выше показатель кислотности. Середина шкалы (7) нейтральное значение.

1. **ЯБЛОЧНЫЙ СОК** - Налить яблочный сок в стакан с зелёной наклейкой.

- Произвести измерение.
- Кислота есть и в нашем желудке (соляная кислота), если её в желудке очень много, то человек испытывает дискомфорт, неприятные ощущения и даже боль.

2. **ЛИМОННЫЙ СОК** - Налить лимонный сок в стакан с жёлтой наклейкой.

- Произвести измерения.
- какой сок самый кислый, согласно проведённым измерениям? **(Лимонный)**

3. **ЧИСТАЯ ВОДА** - Налить воду в стакан с белой наклейкой.

- Произвести измерения. (Вызывается один ребёнок).

ВЫВОД: Вода не содержит кислоты, показатель кислотности воды 7 – это соответствует нейтральной (не кислой) среде.

4 **ГАЗИРОВКА** - Налить газировку в стакан с коричневой наклейкой.

- Произвести измерение. (Вызывается один ребёнок)

ВЫВОД: Газированная вода содержит много кислоты. Частое употребление газированных напитков вредно для здоровья человека, особенно детей, т.к. они содержат много кислоты.

4.Заключительная часть. Рефлексия.

- **Ч**то нового вы узнали сегодня?
- Что вам понравилось?

ВЫВОД: аскорбиновая кислота полезна для нашего организма, но в умеренных количествах. Самое большое кол-во аскорбиновой кислоты в лимоне. Газировка вредна, т.к. содержит много кислоты, увеличивает кислотность в желудке, что приводит к дискомфорту, плохому самочувствию.

Конспекты занятий по теме:

Магнит

Конспект занятия «Удивительные свойства магнита»

Образовательные задачи: сформировать у детей представление о магните и его свойстве притягивать предметы; выяснить, через какие материалы воздействует магнит; познакомить об использовании магнита человеком.

Развивающие задачи: развивать стремление к познанию через экспериментально-исследовательскую деятельность, активизировать словарь детей, умение делать выводы.

Воспитательные задачи: способствовать воспитанию самостоятельности, инициативности, развитию коммуникативных качеств.

Оборудование и материалы:

Демонстрационный - письмо, поднос, « волшебная» магнитная палочка, магнит, мяч.

Раздаточный – магниты, металлические, пластмассовые, деревянные, стеклянные, бумажные предметы в тарелочках, стакан с водой, картонные карточки с «лабиринтом».

Ход занятия.

Дети заходят в группу под «песенку Элли» (проходят по ковру, становятся полукругом)

В. - Здравствуйте, ребята!

Д. - Здравствуйте, дорогие гости!

В. - Ребята, я знаю, что вы любите сказки. Я тоже люблю сказки, в них есть волшебство и загадка. Я предлагаю вам поиграть и что-то новое узнать.

Согласны? К нам из волшебной страны пришло письмо от Элли и ее друзей. Хотите узнать, что написано в нем? (Да!) Тогда нам поможет волшебная палочка. (Воспитатель берет письмо волшебной палочкой с подноса) В. - Как же это у меня получилось? Вы разгадали волшебство?

В. - Я не буду сразу раскрывать свой секрет, а сначала расскажу вам такую легенду. Присядьте на коврик, чтобы было удобнее слушать. Легенда:

В старину рассказывали, будто есть на краю света, у самого моря огромная гора. У подножья этой горы давным-давно люди нашли камни, обладающие невиданной силой - притягивать к себе некоторые предметы. Неподалёку от горы был город Магнезия, в котором жил храбрый рыцарь Магнитолик. Как и все рыцари, он носил доспехи, сделанные из железа, и поэтому ничего не боялся, ни стрел вражеских, ни диких зверей. Смело разгуливал Магнитолик, где хотел. Только в одном месте ещё ни разу не был - возле той самой горы. С детства рассказывала ему мама, что ни один рыцарь мимо неё проехать не может. Притягивает гора их к себе и больше уже не отпускает... Но Магнитолик был очень храбрый, да и любопытно ему было, что за колдовство в этом месте скрыто, вот и поспорил он, что мимо горы проедет и живым и невредимым в город вернётся. Но как ни был Магнитолик силён и отважен, гора всё равно притянула его к себе. Магнитолик был не только храбрым, но и умным. Он нашел способ как от неё освободиться и освободил всех рыцарей.

В. - Ребята, вы догадались, как называлась эта гора?

В. - Какой способ нашёл Магнитолик, чтобы освободиться от этой горы (снял доспехи, сделанные из железа).

(Воспитатель показывает магнит)

"Вот перед вами обычный магнит, Много секретов
в себе он хранит".
В. - Если магнит такой сильный и притягивает предметы из железа, то может быть он должен притягивать и другие предметы?
В. - Чтобы проверить это, давайте поэкспериментируем. Предлагаю всем пройти в нашу лабораторию.
Пока вы располагались в нашей лаборатории, я успела узнать из письма Элли, что с Железным Дровосеком случилась беда. После битвы с Летучими обезьянами у него растерялось несколько железных деталей. Как их быстро найти на поле боя? (С помощью магнита)
В.- Давайте проверим, поможет ли нам магнит отыскать детали Дровосека?
В. - У вас на столах, в тарелочках, находятся предметы из разных материалов: железа, дерева, пластмассы, бумаги и стекла. Возьмите магнит и с помощью него разделите ваши предметы на две группы: в первой группе у вас будут предметы, которые притягиваются магнитом, а во второй группе - предметы, которые не притягиваются магнитом.
В. – Из чего сделаны предметы, которые притягиваются магнитом? (Из железа)
В. – Из чего сделаны предметы, которые не притягиваются магнитом? (Из дерева, из пластмассы и т.д.)
Вывод: магнит притягивает железные предметы через воздух. Это свойство называется магнитной силой. В. - Ребята, неприятности Железного Дровосека на этом не закончились. (Воспитатель зачитывает письмо)
«Дорогие ребята, мне нужна ваша помощь! Злая Бастинда похитила мой железный топор и закинула в глубокий колодец, наполненный водой. Я не знаю, как достать свой топор и прошу вашего совета, помогите!» В. - Давайте проведем еще один эксперимент и узнаем, действует ли магнитная сила в воде. Перед вами стоят стаканы с водой. Возьмите скрепку и бросьте ее в этот стакан. Теперь вы должны взять магнит и опустить его в воду, поднести к скрепке. Что же мы видим? (Дети высказываются) Вывод: магнит сохраняет свои свойства в воде.
В.- Вот вам задачка посложнее. Как достать скрепку из стакана с водой, не замочив ни рук, ни магнита. (Ответы детей)
В.- А мы сейчас узнаем, может ли магнит притягивать предметы через преграду. Для этого возьмем магнит, приблизим его к скрепке через стекло и попробуем ее передвинуть к краю стакана.
Вывод: магнит воздействует через стекло.
В.- А сейчас я предлагаю вам игру «Волшебный лабиринт». У вас у всех лежат карточки с разными дорожками. Попробуем по этим дорожкам провести железный предмет (монетку) с помощью магнита через картон. Для этого монетку положите сверху на дорожку, а магнит приложите снизу. Нужно двигать монетку с помощью магнита как можно точнее, не сходить с намеченного пути.
В. - Что происходит с монеткой? (Двигается)
В. - Почему так происходит?
Вывод: магнит оказывает свое волшебное действие через картон.
В.- Сейчас я приглашаю вас поиграть в игру «Притянет – не притянет». Осторожно выходим из лаборатории и встречаемся на ковре.
Игра с мячом «Притянет - не притянет» (мяч - это магнит, дети – предмет, который называет воспитатель. Дети должны определить, притягиваются они магнитом или нет, в соответствии - ловят или не ловят мяч)
В. – Молодцы, хорошо поиграли. А теперь я хотела бы спросить, знаете ли вы, в каких предметах человек использует магнит? Есть ли у вас дома магнит? У нас в группе?
В.- Еще магниты используют в холодильниках, в компасе, даже в сверхскоростных поездах вместо обычных колес и рельс человек придумал использовать магнит. Благодаря своей способности притягивать под водой, магниты используют при строительстве и ремонте подводных сооружений. С их помощью удобно держать инструменты. В. - Люди делают из

природного магнита украшения: серьги, браслеты, бусы. Считают, что он обладает лечебными свойствами, успокаивает и придает силы.
Итог занятия.
В. - С чем мы сегодня познакомились?
В. - Какие свойства магнита вы запомнили? (Он обладает магнитной силой, магнитная сила проходит через воду, воздух, стекло, картон)
В. - Ну и наконец, я хочу спросить, разгадали вы секрет моего волшебства с палочкой? (Палочка магнитная, а в письме железная пластинка) В. - Молодцы, вы замечательно поработали. Выход детей под «песенку Элли».

Конспекты занятий по теме:

Сила

Конспект занятия «Лаборатория весовых измерений»

Цель: Познакомить детей с измерительным прибором-весы, с историей возникновения **весов**, видами: чашечные, напольные, аптекарские, безмен.
Закрепить умение сравнивать вес предмета «на руку». Учить взвешивать предметы на весах, сравнивать вес предметов. Развивать внимательность, наблюдательность.
Оснащение: слайды с изображением видов **весов**, историей возникновения **весов**, мешочек сахара **весом 1кг**, безмен, предметы-грузы для взвешивания; слайды с изображением условий задач.

Ход
На подносе лежат два шара одинакового цвета и размера.
Воспитатель: Ребята, что вы можете сказать об этих предметах?
Дети: Это шары одинаковые по цвету и размеру.
Воспитатель: Я сейчас дам их вам в руки, и вы скажите в чём разница между этими шарами.
Дети: Один шар тяжёлый, а другой лёгкий.
Воспитатель: Совершенно верно. Мы знаем, что одни предметы могут быть тяжёлыми, а другие лёгкими. Это от чего *(какого предметы размера и из чего они сделаны)*. Когда мы говорим» тяжёлый» или *«лёгкий»*, мы говорим о весе предметов. А на сколько точно они различаются мы можем узнать при помощи…Отгадайте загадку: Фрукты на качели
Покачаться сели.
Стоит им лишь прекратить,
Нам придётся заплатить *(весы)*
Воспитатель: Верно, при помощи **весов**. А что же такое весы *(Весы-это прибор для* ***измерения веса предметов)***.
А сейчас, ребята, я приглашаю вас в **лабораторию весовых измерений**, где мы с вами сможем побывать настоящими работниками **лаборатории**. Но для начала нам нужно получить необходимую информацию, и для этого я педлагаю вам пройти в информационную часть **лаборатории**. Предлагаю надеть специальную одежду. *(дети надевают халаты и шапочки)*.
Рассказ воспитателя сопровождается показом слайдов: Весы изобрели древние торговцы. Народы с глубокой древности обменивались друг с другом различным товаром. У одних была соль, а другие умели делать красивые стеклянные вазы. У третьих было много скота, но не было шёлковых тканей. Люди торговали друг с другом тем, что у них было в избытке. Чтобы обмен товаром был равноценным, люди придумали весы. Первоначально весы использовались не для взвешивания товара, а для взвешивания денег. На одну чашу **весов** клали гири с изображением товара, который продавали или покупали, а на другую кусок серебра или золота. Так определяли стоимость товара.
А сейчас, ребята, назовите те виды **весов**, которые вы знаете. (ответы детей по слайдам: безмен, весы с чашами, напольные, аптекарские весы).
Воспитатель: Теперь я прошу вас пройти в следующую часть **лаборатории**, где мы познакомимся с эталоном веса-*«килограмм»*.
Ребята, что вы видите перед собой *(безмен)*.

Хотите узнать, сколько это килограмм? Возьмите и подержите в руке этот мешочек сахара. *(дети по очереди берут в руки мешочек сахара)*.
А теперь внимательно послушайте, как звучит слово
«килограмм». Оно состоит из двух слов «кило» и *«грамм»*. Килограмм складывается из тысячи граммов. Хотите узнать, сколько весит грамм?
Положите на палец спичку и узнаете.
Я думаю, вы получили достаточно знаний, и мы можем перейти в главную часть **лаборатории**-опытно-экспериментальную.
Ребята, для работников **лаборатории** очень важна ловкость рук, и мы свами сейчас сделаем пальчиковую гимнастику, чтобы подготовить наши ручки для работы.
Я хочу построить дом,
Чтоб окошко было в нём,
Чтоб у дома дверь была,
Рядом чтоб сосна росла.
Чтоб вокруг забор стоял,
Пёс ворота охранял,
Солнце было, дождик шёл,
И тюльпан в саду расцвёл.
А ещё, ребята, для **лаборанта** очень важно быть внимательным. И мы сейчас проверим, насколько вы внимательны.
Задание: На столах лежат листочки, на которых изображены животные. Их вес неодинаков: одни тяжелее, другие легче. Задача детей пронумеровать цифрами животных от самого лёгкого к самому тяжёлому.
А теперь приступим к самому главному-взвешиванию.
Взвешивание безменом различных предметов.

Приложение 4

Памятка для педагогов

Электронные образовательные ресурсы для педагогов

- **Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов**
  http://school-collection.edu.ru/
  Единая Коллекция цифровых образовательных ресурсов для учреждений общего и начального профессионального образования создается в ходе проекта "Информатизация системы образования" и реализуется Национальным фондом подготовки кадров по поручению Министерства образования и науки Российской Федерации. Электронные издания, коллекции, программы, игры, методические пособия.
- **Журнал "Детский сад: теория и практика**
  http://www.editionpress.ru/magazine_ds.html
- **Журнал "Справочник старшего воспитателя"**
  http://vospitatel.resobr.ru/
  Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. Первый журнал по организации воспитательно-образовательной работы в ДОУ.
- **Журнал "Детский сад будущего"**
  http://www.gallery-projects.com
  Журнал включает:
- опыт педагогов, педагогических коллективов и управленцев дошкольных образовательных учреждений по реализации творческих проектов;
- набор готовых проектов по взаимодействию с детьми, их семьями, с сотрудниками и различными партнёрами ДОУ;
- разъяснение теоретических основ проектного обучения и воспитания с позиций практиков;
- новые идеи и интересные находки Ваших коллег.
- **Журнал "Воспитатель ДОУ"**
  http://doshkolnik.ru
  это принципиально новый журнал для ВОСПИТАТЕЛЕЙ ДОУ;
- ценнейший опыт лучших ДОУ;
- четкая структура, построенная в логике дня воспитателя и ребенка (утро, день, вечер, ночь);
- не только проверенные временем и новейшие методические рекомендации, разработки игр, занятий и т.д., но и материалы, посвященные развитию личности воспитателя и ребенка.
- **Журнал "Современный детский сад" -**
  http://www.det-sad.com/sovremenni_det_sad
  упорядочивает и тематически систематизирует информационную среду, обеспечивающую качественное развитие дошкольного образования. Общие сведения об издании, состав редакционной группы, сведения о подписке, архив с содержаниями номеров, контактные данные.
- **Журнал «Справочник руководителя дошкольного учреждения»**
  http://www.menobr.ru/products/7/
  - авторитетное и наиболее полное издание по вопросам административно-хозяйственной деятельности дошкольного образовательного учреждения. Все материалы подбираются с учетом годовой циклограммы деятельности образовательного учреждения. Журнал предлагает готовые решения актуальных административно-хозяйственных задач по управлению ДОУ, финансированию, особенностям бюджетного учета, делопроизводству, кадровой работе, организации питания, охране труда.
- **Журнал «Обруч»**
  http://www.obruch.ru/
  - иллюстрированный научно-популярный журнал для руководителей всех уровней, методистов, воспитателей детских садов, учителей начальной школы и родителей. В нем

публикуются разнообразные теоретические, методические, практические материалы, опыт работы дошкольных учреждений. Большое внимание уделяется вопросам психологии, методики воспитания и обучения, созданию развивающей среды.

- **Журнал «Детский сад от А до Я»**
  http://detsad-journal.narod.ru/
  - научно-методический журнал для педагогов, родителей и всех тех, кто неравнодушен к миру детства. На страницах журнала обсуждаются актуальные проблемы современного дошкольного образования и перспективы развития отрасли, освещается опыт инновационной деятельности детских образовательных учреждений и профильных учебных заведений, результаты научных исследований, публикуются конспекты занятий и игр, сценарии досугов и праздников, консультации управленцев, врачей, гигиенистов, психологов.
- **Газета «Дошкольное образование»**
  http://best-ru.net/cache/9988/
  -электронная версия газеты "Дошкольное образование", выпускаемой издательским домом "Первое сентября". Педагогическое издание включает разделы: Детский мир, Родительская консультация, Лаборатория, Мастерская, Игротека, Бабушкин сундук, Личный опыт, Школа природы, Психологическая школа, Документы, Школьный портфель, Школа управления. Для всех номеров публикуется содержание. Полнотекстовая версия номера размещается на сайте через год после публикации печатного издания.
- **Журнал «Современное дошкольное образование: теория и практика»**
  http://sdo-journal.ru/
  - наиболее интересные и перспективные достижения науки в области дошкольного воспитания, в доступной форме раскрыты возможности их применения как для специалистов, так и для родителей. Особый акцент придан практической работе с детьми. Рассказывается о наиболее оригинальных занятиях и играх, книгах и игрушках, которые помогут сделать жизнь ребенка и взрослого более насыщенной и увлекательной. Проводится ежегодный конкурс для педагогов. В 2013 году объявлен третий международный конкурс «Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в дошкольном образовании – 2013»
- **Сайт "Фестиваль педагогических идей. Открытый урок"**
  http://festival.1september.ru/
  Конспекты занятий, сценарии, статьи, различные приложения
- **Детский сад.**
  http://detsad-kitty.ru/
  Это сайт для детей и взрослых, для малышей и их родителей, для дошкольников и воспитателей детских садов. Имеются и конспекты занятий, сценарии праздников, статьи для родителей, аудиозаписи, художественная литература.
- **Воспитание детей дошкольного возраста в детском саду и семье.**
  http://www.doshvozrast.ru/
  Здесь и методическая работа, оздоровительная работа, игровая деятельность, работа с родителями, проведение праздников, конспекты занятий.
- **Всё для детского сада**
  http://www.moi-detsad.ru
  Сайт работников дошкольного образования. Методические разработки, консультации и для воспитателей, и для родителей, дидактические игры, основы безопасности и т. д.
- **Социальная сеть работников образования**
  nsportal.ru
  Можно создать свой персональный мини-сайт.
  Зарегистрированные пользователи могут создавать сайты образовательных учреждений, где можно рассказать о своей работе, добавлять новости и объявления, создавать обсуждения и фотоальбомы.

Можно создать блог - интернет-дневник, где автор публикует свои размышления о важных для автора событиях или темах. Читатели могут комментировать и обсуждать эти статьи, высказывать свои мысли.

Создаются группы по интересам (сообщества) - основа социальных сетей, создаются для тесного общения на общие темы. Это хорошая возможность построить свой круг общения. Группа может иметь свои фотоальбомы, опросы, новостную ленту, библиотеку учебно-методических материалов и т.д. На основе расширяемой функциональности групп можно создавать большие образовательные проекты.

- **ВОСПИТАТЕЛЬ | в помощь воспитателю детского сада.**
  http://detsadd.narod.ru/
  Сайт ориентирован на воспитателей детских садов и молодых родителей. Также сайт может быть полезен и студентам факультетов дошкольного образования. На страницах сайта собрано множество познавательных статей, конспектов занятий в детском саду, полезных советов и рекомендаций. Ответы на самые разные вопросы, возникающие перед воспитателем и родителями малышей, по самым различным темам - от воспитания детей до оформления пособий для проведения занятий.
- **Сайт "Воспитатель"**
  http://vospitatel.com.ua/
  конспекты занятий в детском саду по различным категориям.
- **Детский сад. Ру.**
  http://www.detskiysad.ru
  Статьи, конспекты, консультации и для воспитателей и для родителей, масса полезной информации для самообразования педагогов.
- **Педагогический интернет-портал для педагогов «О детстве»**
  http://www.o-detstve.ru/
  Методические материалы, конкурсы, обсуждения вопросов воспитания, образования и творчества детей.
- **Международный образовательный портал «maam.ru»**
  http://www.maam.ru/

Консультация для родителей
Интерактивные игры для дошкольников

Стремительное развитие информационных технологий приводит к снижению возрастной планки юных пользователей компьютеров. Сейчас подавляющее большинство дошкольников уже владеют основными навыками общения с компьютерной техникой. Это общение начинается с компьютерных игр, которые привлекают детей, и они все чаще и чаще стремятся к экрану монитора, нежели к своим собственным реальным игрушкам.

Остается лишь вопрос – как правильно использовать «благо цивилизации»?

Плюсы:

+ Использование компьютерных игр для развития дошкольников, безусловно, имеет ряд достоинств. Например, предъявление информации на экране компьютера в игровой форме привлекательно для ребенка, так как подобные игры вызывают у него яркие эмоции. Компьютерные игры становятся увлекательными посредством интеграции аудио- и видеозаписи, тем самым подстегивая непроизвольное внимание благодаря возможности демонстрации явлений и объектов в динамике. Помимо этого, если ребенок правильно решает игровую задачу, герои сказок и мультфильмов поощряют его, повышая уверенность в себе, что особенно важно для детей с заниженной самооценкой.

+ Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать и прогнозировать результат своих действий.

+ Компьютерные игры, как и некоторые игры-фантазирования, с одной стороны, позволяют моделировать ситуации, недоступные для дошкольника в повседневной жизни.

+ Если использовать компьютер исключительно как тренажер.

+ Компьютер позволяет развиваться деятельности ребенка, обогащая его разными способами действий, обогащая его опыт.

Минусы:

- Но, с другой стороны, данные игры могут приобретать патологическую окраску, в результате чего ребенок как бы приобретает еще одну, но уже виртуальную жизнь, где у него есть возможность бороться с пришельцами, иметь несколько жизней и пр., с чем он никогда не столкнется в реальности. Переживая в течение дня ту или иную ситуацию, произошедшую в компьютерной игре, ребенок тем самым отодвигает на второй план реальные жизненные события.

Исключить компьютерные игры из жизни ребенка мы не можем, так как видим, что больше «плюсов», чем «минусов». Стоит обратить внимания на

требования, которые следует соблюдать, допуская ребенка к компьютеру:

- Согласно гигиеническим требованиям к организации работы детей и подростков с компьютером детям 3–7 лет можно проводить за компьютером не более 10–15 минут в день.
- Начинать стоит со среднего дошкольного возраста.
- Подбирать игры с учетом его возраста, содержания игры и индивидуальных психологических особенностей самого ребенка.

Для детей среднего и старшего дошкольного возраста (от 4 до 6–7 лет) рекомендуются разнообразные игры, в которых при помощи курсора можно нарисовать любую фигуру или даже картину. Можно попросить ребенка придумать название для нарисованной картинки, населить ее определенными персонажами и вместе придумать про них какую-нибудь историю. Особенно хороши для этого специальные игры (драматизации), в которых нарисованные персонажи могут оживать и воспроизводить придуманные действия, как в мультфильме. Сразу необходимо сделать оговорку: это ни в коем случае не те игры, в которых нужно создать игровой персонаж (выбрать внешность, одежду и пр.) и действовать согласно игровому сценарию, чтобы затем появилась возможность добавить своему персонажу игровые предметы или способности. Это своеобразное «замещение Я» более «крутым» образом, который действует в рамках предлагаемых программой задач. Такого

вида игры ни в коем случае не рекомендуются дошкольникам, потому что игровые задачи они должны ставить самостоятельно.
Взрослым следует поощрять любые ролевые высказывания детей, а если они не могут придумать самостоятельно сюжет, необходимо им помочь, включившись в ролевую беседу.

Портал Мерсибо

Для детей этого возраста подойдут развивающие и обучающие игры, направленные на познавательное развитие ребенка. В качестве рекомендаций можно посоветовать портал МЕРСИБО. На этом сайте вы найдёте более 130 развивающих игр для детей от 2 до 8 лет. Они создали игры для развития речи, памяти, внимания, освоения чтения и счета, развития логики и творческих способностей!
К созданию игр они привлекают логопедов, психологов, педагогов, учитывают мнения и предложения других специалистов.
Их достоинство проявляется в следующем:
- К созданию игр они привлекают логопедов, психологов, педагогов, учитывают мнения и предложения других специалистов.
- игры для автоматизации звуков, развития фонематического слуха
- игры основаны на методике опережающего обучения;
- здесь используются красочная мультипликация и анимация.

Компьютер является средством, которое способствует развитию познавательной активности дошкольников, созданию благоприятного эмоционального фона, социализации личности, благодаря развитию регулятивных способностей (т. е. подчинению правилам) и возможности коммуникативного взаимодействия в игре. Компьютерные игры в современных условиях являются своеобразной формой освоения окружающей действительности. Однако важно отметить, что они должны лишь дополнять, а не замещать самодеятельные игры.