

Конспект игровой образовательной ситуации в старшей группе « Измеряем все вокруг...» (игра – экспериментирование)

Цель: создать условия для развития опытно – экспериментальной детской деятельности по измерению.

Задачи:

Образовательная: закрепить у детей навыки измерения роста, длины, ширины, веса, времени, объема, навыки использования измерительных приборов и названия измерительных приборов, правила измерения и безопасного их использования, навыки фиксации измерений.

Развивающая: развивать социальные навыки умения работать в команде; умения находить решение и делать выводы, развивать чувство времени, умение пользоваться алгоритмами для проведения измерений.

Воспитательная: воспитывать сдержанность, доброжелательность, чувства взаимовыручки, желание прийти на помощь.

Виды детской деятельности: игровая, опытно - экспериментальная.

Формы организации: фронтальная, индивидуальная, групповая, работа командой.

Ход СОД:

Этапы ОС	Содержание деятельности
Процесс вовлечения в игру – экспериментирование	Тай, тай, налетай, В «Измерялку» поиграй! (собирает всех детей)
Постановка, формирование познавательных – исследовательских задач	Мы с Вами много говорили о том, как все вокруг можно измерить (рост, размер, вес, время, температуру и др.), даже собрали целый мини – музей приборов, которые нам помогают все измерять (разные весы, линейки, сантиметр, ростомер, градусник (не ртутный), секундомер, песочные часы, будильник, наручные часы, календарь и т.д.). Сегодня мы с вами попробуем с помощью некоторых из этих измерительных приборов все измерять.
Уточнение правил безопасности и правил использования измерительных приборов.	Давайте, вспомним, как надо безопасно обращаться с этими приборами (вспоминают дети, педагог задает им вопросы) А еще, для нашей игры нам нужны вот такие карточки (операционные карты - алгоритмы), они нам подскажут, как правильно проводить ими измерения.
Выдвижение предположений и разработка способов их проверки	Для игры мы разделимся на пять команд по два человека, каждая из них получит свое задание для измерения. Для деления на команды, каждый из Вас возьмет карточку, на ней нарисован измерительный прибор, с помощью которого они будут измерять (ростомер, ложка, весы, часы песочные, лента). Каждый из Вас возьмет свой измерительный прибор.

	<p>Первая команда (ростомер), должна найти, какая игрушка самая высокая (две куклы, два мишки, два зайчика и др.)? (стол № 1)</p> <p>Вторая команда (ложка чайная и столовая), измерит, сколько крупы в каждой банке? (стол № 2)</p> <p>Третья команда (весы детские двух видов), какие предметы тяжелее - два шарика, две конфеты, две стирательные резинки и др.? (стол № 3)</p> <p>Четвертая команда (часы песочные часы 2 и 5 минут), определит, сколько кружков можно нарисовать и сколько вырезать за 5 минут и сколько за 2 минуты? (стол № 4)</p> <p>Пятая команда (лента длинная и короткая), решит, какой предмет длиннее, а какой шире (стол или кровать)? (стол № 5)</p> <p>Все участники игры – эксперимента подойдите к свои столам. Давайте, вспомним ваши задания? (по - очереди)</p> <p>Остальные ребята у кого на карточке знак «вопроса», будут помогать фиксировать результаты, выберите себе команду.</p> <p>Подходим к своим столам, там лежат карточки, в которых Вы напишите ответ измерения (цифрой или нужным количеством кружочков), а так же Вы будете наблюдать, чтобы дети все делали правильно, помогать им.</p>
<p>Проверка предположений и фиксация результатов</p>	<p>Выполнение детьми игровых заданий, их фиксация.</p>
<p>Рефлексия</p>	<p>Сигналом завершения служит звон колокольчика. Все собираются для обсуждения результатов.</p> <p>Каждая команда рассказывает о том, что они делали, какой результат получили.</p> <p>Я тоже экспериментировала и придумала, чем еще можно взвесить предметы – вешалка, весы из строителя (педагог показывает).</p> <p>Педагог приглашает детей продолжить игру по своему желанию (выход в самостоятельную игровую деятельность).</p>