

Проект для детей 6-7 лет «Прозрачный мир»

ПРОБЛЕМА:

У детей недостаточно сформировано первичное представление о свойствах объектов окружающего мира. Дети мало представляют, что есть такое понятие как «прозрачность».

ГЛАВНАЯ ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

Создание условий, при которых у детей сформируются представления о прозрачных объектах, о свойствах прозрачности.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА:

1. Развивать наблюдательность.
2. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и навыки исследовательской деятельности.

МЕРОПРИЯТИЯ:

1. Сбор разнообразного материала для копилки проекта, привлечение родителей к её созданию.
2. Чтение энциклопедий, различной литературы по теме.
3. Беседы о прочитанном.
4. Разучивание стихов о прозрачных явлениях и объектах.
5. Составление загадок о прозрачных явлениях.
6. Проведение опытов и экспериментов по теме.
7. Составление таблиц, модели.
8. Организация выставки «Прозрачный мир».
9. Изготовление игры «Поиграем в прозрачность».

ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

ПЕРВЫЙ ЭТАП – КОПИЛКА

- Предметные картинки
- Прозрачные предметы рукотворного мира
- Иллюстрации природных прозрачных явлений
- Иллюстрации природных прозрачных объектов

- Рассказы о природных явлениях
- Стихи, загадки, художественное слово по теме.
- Выдержки энциклопедий.
- Выдержки из научно-технической литературы.

ВТОРОЙ ЭТАП – СОЗДАНИЕ КАРТОТЕКИ

В ходе работы над проектом были проведены опыты на определение и выявление прозрачности.

«Сквозь предметы»

	Пропускает свет	Не пропускает свет
картон	-	+
целлофан	+	-
фольга	-	+
стекло	+	-
тюль	+	-
плотная ткань	-	+
тетрадь	-	+

Таблица по результатам опыта №1 «Сквозь предметы».

ОПЫТ №1 «ИЗМЕНЕНИЕ ВЕЛИЧИНЫ»



ОПЫТ №2 «УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО»



ОПЫТ №3 «ИЗМЕНЕНИЕ ЦВЕТА»

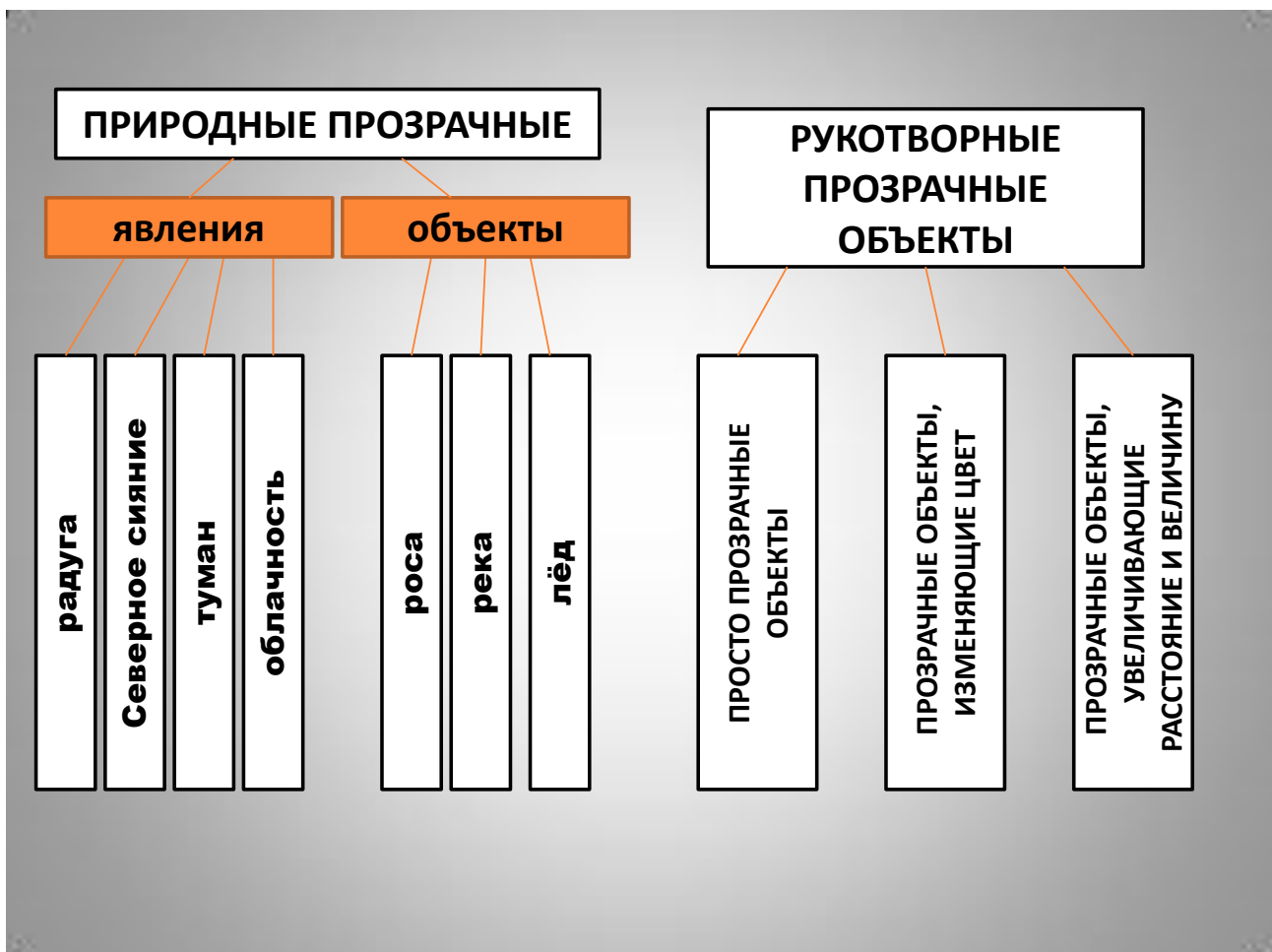


ОПЫТ №4 «ПОСМОТРИ ЧЕРЕЗ ПРОЗРАЧНЫЙ ОБЪЕКТ»

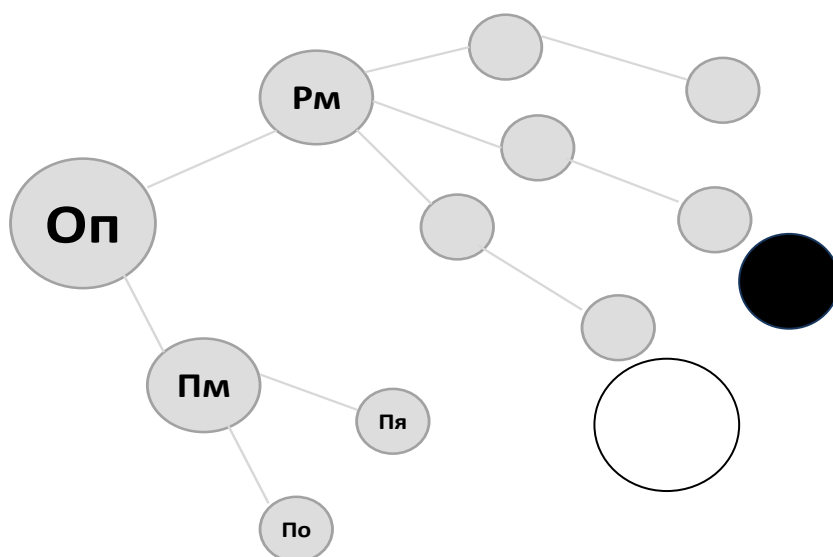


Игра «Хорошо - плохо»
(полезные и вредные свойства прозрачных объектов).

По результатам опытов сделали картотеку:



ТРЕТИЙ ЭТАП – МОДЕЛЬ



1. Природные объекты (Оп) есть в рукотворном мире (Рм) и природном мире (Пм).
2. Рукотворные прозрачные объекты можно поделить на:
 - Прозрачные объекты, через которые можно просто смотреть;
 - Прозрачные объекты, которые изменяют цвет;
 - Прозрачные объекты, которые изменяют расстояние и величину.
3. Прозрачность в природном мире встречается как в природных явлениях (Пя), так и в природных объектах (По).

ЧЕТВЁРТЫЙ ЭТАП – ПРОДУКТ

- Выставка «Прозрачный мир»



- Игра «Поиграем в прозрачность»





ПЯТЫЙ ЭТАП – ПОСТАНОВКА НОВОЙ ЦЕЛИ

1. Знакомство с понятием и свойством отражения.
2. Отражение в прозрачных объектах.

ШЕСТОЙ ЭТАП – ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА ДЕТЬМИ

1. Описание детьми этапов работы над проектом (в приложении №1).
2. Описание опытов (в приложении №2).
3. Презентация выставки и игры (в приложении №3).

Описание этапов работы детей над проектом.

Мы очень любим исследовать, узнавать что-то новое. Наш главный вопрос «Почему?». Вопрос: «Почему через банку с водой буквы видно и они увеличиваются?» стал стартом нашего исследования на тему: «Прозрачный мир».

На первом этапе работы над проектом мы собирали копилку прозрачных объектов природного и рукотворного мира.

Мы искали в окружающем прозрачные объекты: дома, в детском саду, на улице и приносили в группу. Все прозрачные объекты складывали в большую коробку.

На втором этапе мы создавали картотеку прозрачных объектов, где все объекты мы разделили по следующим направлениям:

1. Рукотворные прозрачные объекты (стакан, зонт, банка, бутылка, ткань, часы, очки, лампочка).
2. Природные прозрачные объекты (вода, облака, сосульки, море).
3. Природные прозрачные явления (туман, радуга, северное сияние).
4. Прозрачные объекты, которые изменяют цвет (цветное стекло, вода, туман).
5. Прозрачные объекты, которые изменяют расстояние и величину (вода, очки, лупа, бинокль, микроскоп, подзорная труба).

Следующим шагом нашего проекта стала разработка модели присутствия прозрачности в объектах, где отражается созданная нами картотека.

В ходе работы над проектом были проведены опыты на определение и выявление прозрачности. Вот некоторые из них:

- «Сквозь предметы»
- «Изменение величины»
- «Увеличительное стекло»
- «Изменение цвета»
- «Посмотри через прозрачный объект».

В результате исследовательской деятельности мы пришли к выводу, что прозрачными называют те объекты, которые пропускают свет и через которые можно смотреть.

Заключительным этапом стало открытие выставки прозрачных объектов и изготовление игры «Поиграем в прозрачность».

Нам очень понравилось заниматься исследованиями. Мы многое узнали про прозрачные объекты и явления. Но недавно мы обратили внимание на то, что в прозрачных объектах отражаются другие предметы. Например, в воде. Почему? Но это уже тема другого проекта.

Описание опытов.

Опыт «Сквозь предметы»

Для опыта приготовили несколько объектов, чтобы проверить проходит через них свет или нет. Взяли фонарик и направляли его на объекты. Смотрели, пропустит ли он свет.

Опыт «Изменение величины»

Через банку с водой рассматривали буквы в книге. Они увеличились, потому что банка – это объект выпуклой формы. А вода преломляет свет таким образом, что буквы становятся крупнее.

Опыт «Увеличительное стекло»

Рассматривали объекты через бинокль, микроскоп, подзорную трубу, лупу. Объекты увеличивались, потому что в данных приборах используется линза. А линзы преломляют свет так же, как это делает банка с водой.

Опыт «Изменение цвета»

Для этого опыта брали прозрачные цветные объекты и смотрели сквозь них. Менялся цвет.

Опыт «Посмотри через прозрачный объект»

Когда смотришь через прозрачные объекты (чашка, стакан), то ничего не меняется. Мы поняли, что через них просто проходит свет и через них можно смотреть.

Описание игры «Поиграем в прозрачность»

1. Игра направлена на развитие у детей умений классифицировать объекты по наличию прозрачности, формирование исследовательской деятельности, развитие наблюдательности, взаимодействие со свойством прозрачности.

2. Игра состоит из пяти больших карт и 40 маленьких карточек с изображением прозрачных и непрозрачных объектов.

Вариант 1 « Определи правильно»

В игре участвуют 2-5 детей. Играем маленькими карточками. Дети должны разделить все маленькие карточки на 2 группы: прозрачные и непрозрачные объекты.

Вариант 2. «Собери правильно»

В игре участвуют большие и маленькие карточки лото. Количество игроков: от 2 до 5. Каждый игрок выбирает себе большую карточку. При этом спрашиваем каждого участника, какую группу предметов он будет собирать, чтобы закрепить у детей знание слов-обобщений. Разрезанные маленькие карточки с картинками ведущий перемешивает в коробке и кладет изображениями вниз на стол. Когда все игроки готовы к игре, он выбирает любую из находящихся у него карточек и показывает ее игрокам. У кого из игроков на поле есть такой объект, тот поднимает руку и берет карточку себе.

Если кто-то из участников был невнимателен и не заметил на своем поле нужный объект, эта карточка кладется вновь в коробку. Выигрывает тот, кто первым закрыл все картинки на большой игровой карте. Победитель должен сказать, какую группу предметов он собрал.

Вариант 3 «Цепочка»

В игре участвуют маленькие карточки-картинки. Количество игроков: 2-5.

Всем игрокам раздается одинаковое количество карточек. Считалкой выбираем того, кто начнет игру. Он выкладывает одну любую картинку. Следующий игрок кладет рядом свою карточку, объясняя, что общего между этими двумя картинками. Например, к биноклю можем положить подзорную трубу, потому что у обоих объектов есть линза, и т.д.

Упражняем ребенка находить между любыми объектами общий признак, который хотя бы абстрактно, может их объединять. Побеждает тот, кто первым освободится от всех имеющихся у него карточек.

Вариант 4. «Что лишнее»

В игре участвуют маленькие карточки лото. Количество игроков: от 2 до 5.

Взрослый подбирает 3 картинки, у двух из которых есть общий признак (цвет, форма, назначение и т.д.), а у третьей картинки этого признака быть не должно. Задаем вопрос: «Какая картинка лишняя? Почему?» Обязательно учим ребенка объяснять свой ответ. Если ребенок затрудняется ответить – задаем настоящие вопросы.

Если ребенок легко справляется с заданием, можно усложнить игру, подобрав карточки так, чтобы лишними были две или каждая из картинок. В этом случае после ответа ребенка на вопрос: «Что лишнее?», надо спросить: «Как ты думаешь, а может ли еще какая-нибудь из этих карточек быть лишней? Почему?»

Например, берем следующие карточки: - очки, стакан, радуга, Что лишнее? - 1. Радуга. Потому что она объект природного мира. - 2. Очки, потому что они увеличивают объекты. - 3. Стакан, потому что он относится к посуде и т.д.

Когда ребенок освоится с правилами игры, предлагаем ему самому придумать задание для вас или для другого игрока. Следующим этапом игры будет увеличение карточек до четырех. Каждый правильный ответ ребенка оценивается.

Вариант 5. «Разрезные картинки»

В игре участвуют разрезанные на кусочки картинки и карты – поля. Количество игроков: 1-5. Предлагаем детям выбрать по одной карте - полю. Все разрезанные картинки перемешиваем и раскладываем изображением вверх. По сигналу ведущего игроки начинают выбирать из общей кучи частички своего рисунка и раскладывать их на карте – поле (или вне его).

Выигрывает тот, кто первым соберет свою картинку.