

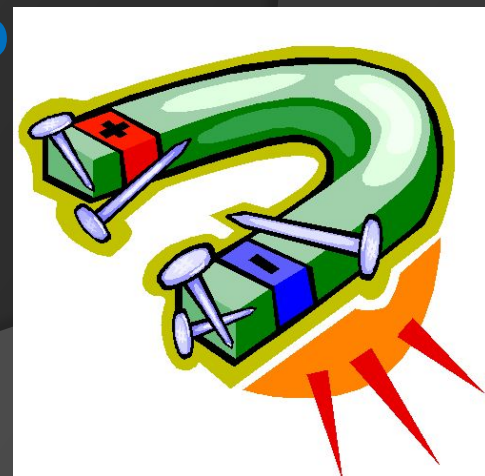
Муниципальное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение МБДОУ №2



# МАСТЕР-КЛАСС ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ПО ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЮ «МАГНИТ И МАГНЕТИЗМ»

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ -Э

Составила: Редькина Л.В  
воспитатель 1 кв. категории.



# Цели и задачи мастер-класса.



**Цель:** представление опыта работы с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной активности и конкретных представлений о магните через поисково- исследовательскую деятельность.

## Задачи:

- Повысить уровень профессиональной компетенции участников мастер – класса по развитию познавательной активности дошкольников через поисково – исследовательскую деятельность;
- Представить участникам мастер – класса одну из форм проведения опытно – экспериментальной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста;
- Для развития познавательной активности дошкольников сформировать у участников мастер – класса мотивацию на использование в воспитательно – образовательном процессе опытно – экспериментальной деятельности .
- Активизировать самостоятельную работу воспитателей, дать им возможность заимствовать элементы педагогического опыта.



Современный ребёнок старшего дошкольного возраста стремится, как можно больше узнать, попробовать, исследовать, поэкспериментировать. А игры-эксперименты дают ребёнку большую возможность самостоятельно узнать, попробовать, испытать, открыть для себя окружающий мир.

Целью нашего исследования стало: изучение физических свойств магнита, определение областей применения в повседневной жизни, через игру с элементами эксперимента.

Что такое магнит и магнетизм.? Всё ли притягивает магнит? Почему поворачивается стрелка компаса? Можно ли намагничивать предмет?

На эти и другие вопросы можно найти ответ играя, экспериментируя и путешествуя.



# Два варианта последовательности детского экспериментирования

## Вариант 1

- выдвижение гипотезы
- проверка предположения
- целеполагание
- проблемная ситуация
- формулировка вывода
- новая гипотеза

## Вариант 2

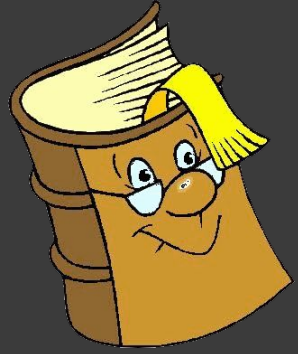
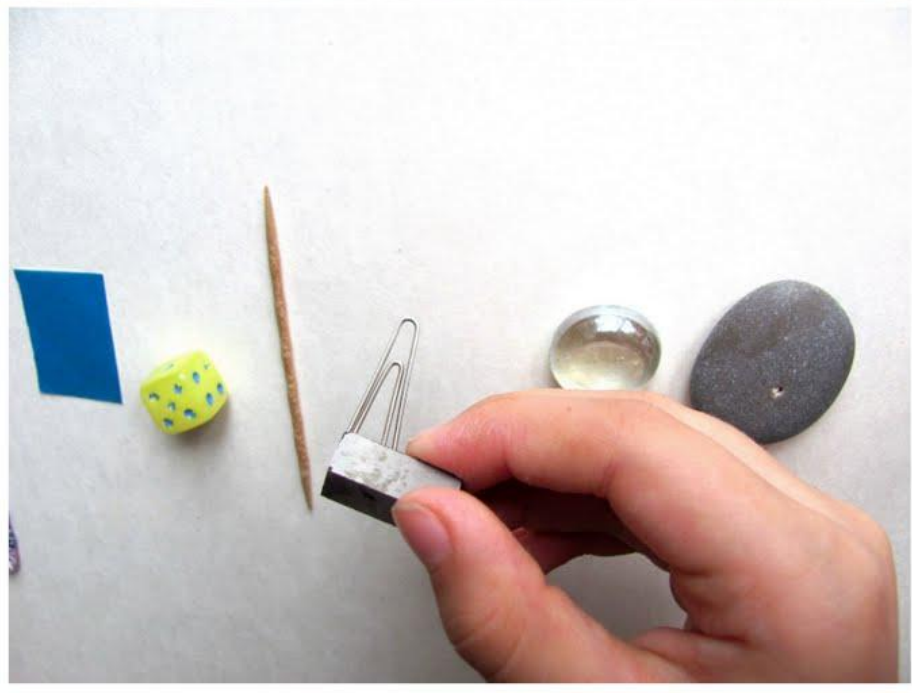
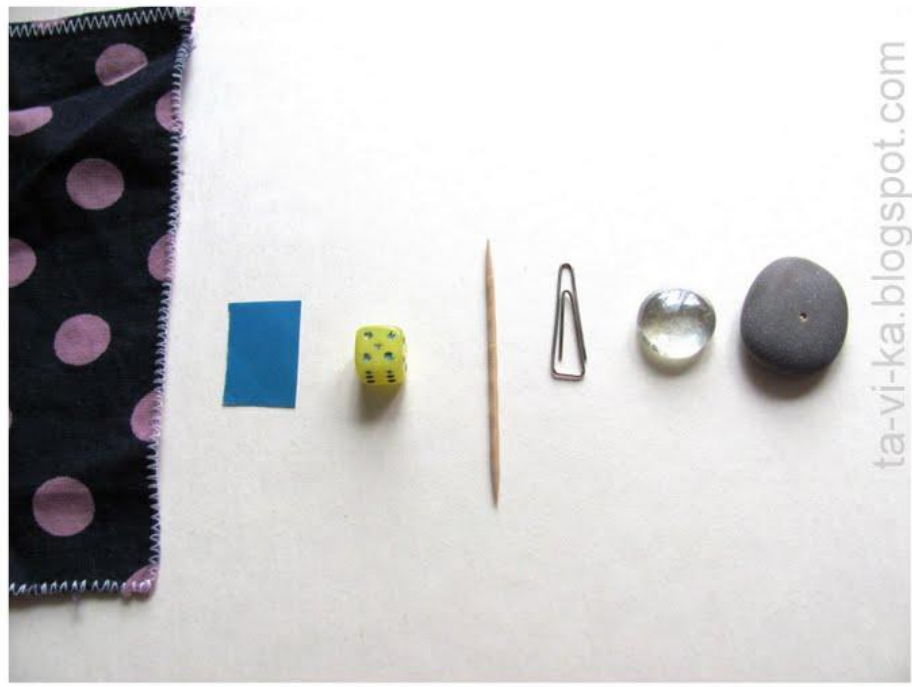
- проблемная ситуация.
- целеполагание.
- выдвижение гипотез.
- проверка предположения
- если предположение подтвердилось:  
формулировка вывода
- если предположение не подтвердилось:  
возникновение новой гипотезы



# Опыт №1

## «Все ли притягивает магнит?»



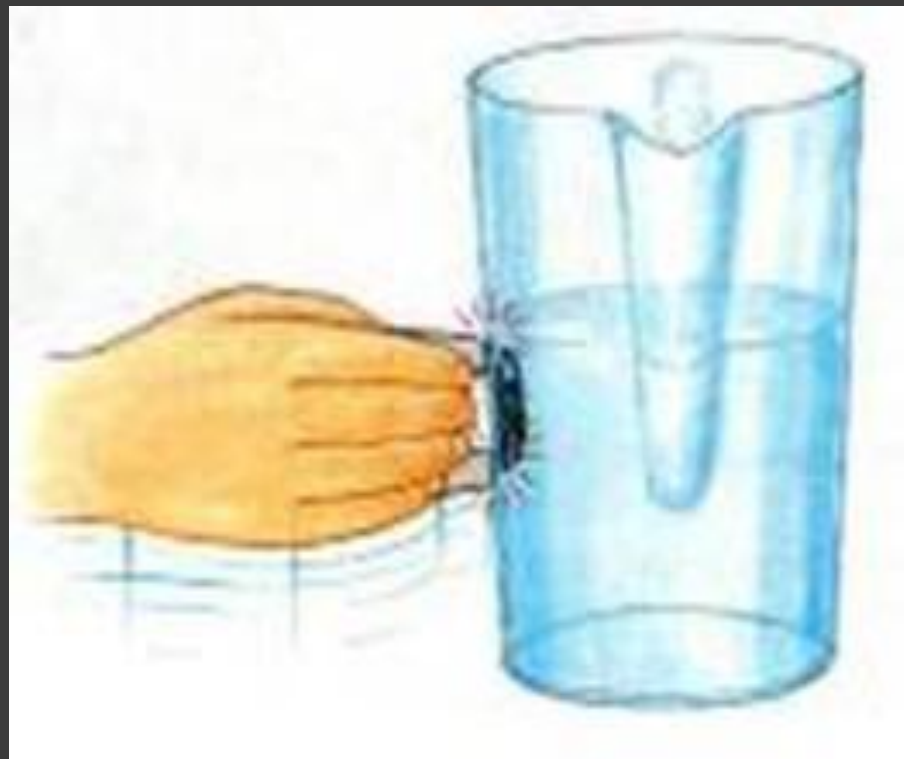






# Опыт №2

## «Не замочи рук»





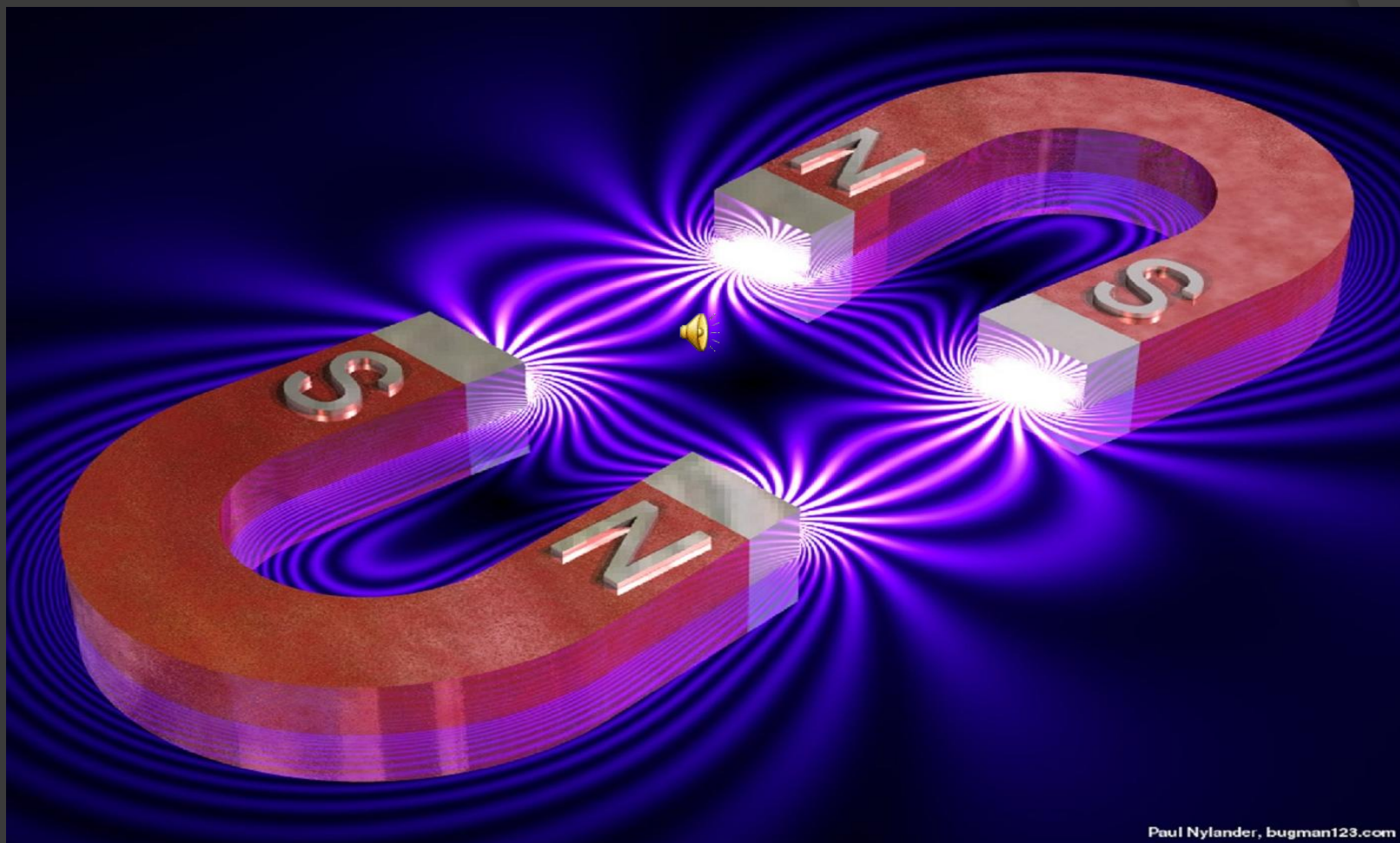


# Опыт №3.Игра «Бумажные гонки»

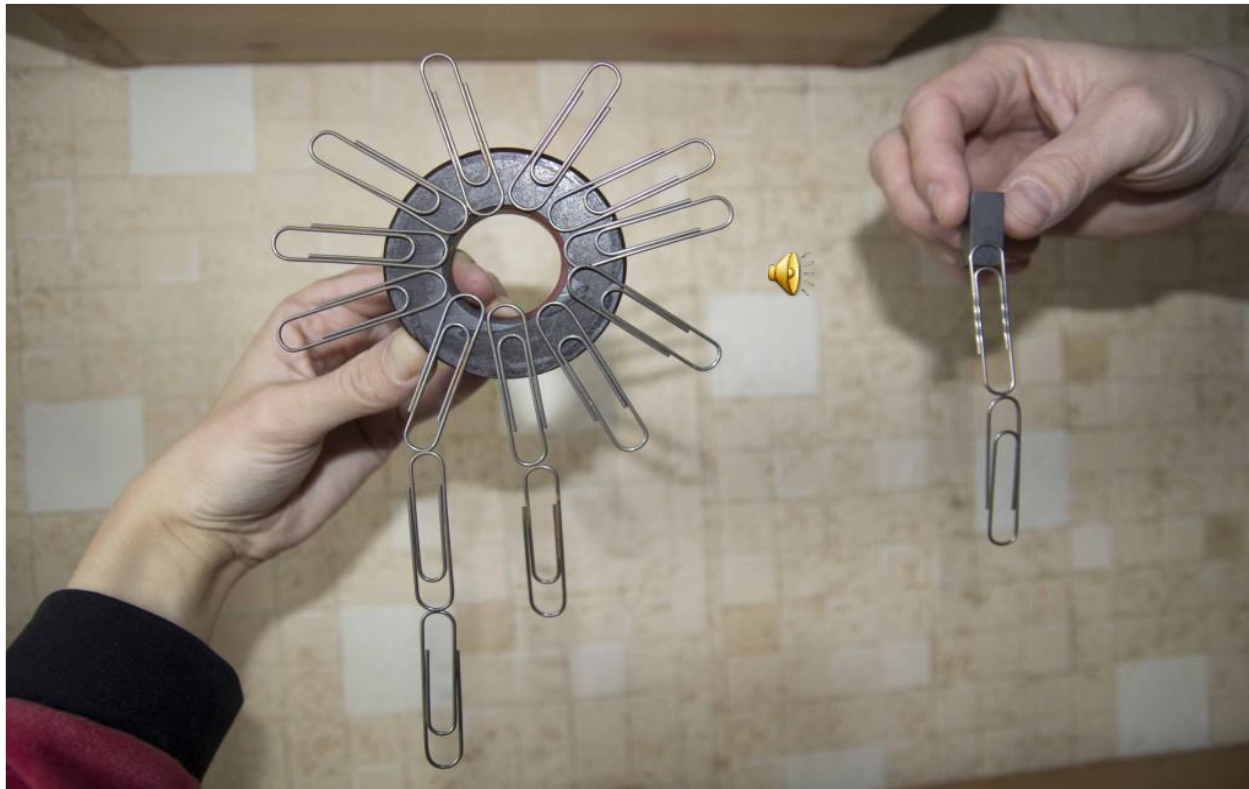




# Игра-опыт №4 «Магнитики»



# Игра-опыт №5. «Сила магнита»









**Вывод:** познавательная деятельность понимается не только как процесс усвоения знаний, умений и навыков, а, главным образом, как поиск знаний, приобретение знаний самостоятельно или под тактичным руководством взрослого.

Знания, добытые самостоятельно, всегда являются осознанными и более прочными.

