

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 45 «ВОЛЧОК»

Конспект интерактивного открытого занятия по
ФОП «Всё увидим, всё узнаем»
(с использованием УМК «Енотик»)

Автор: Асайдуллина Бахия Ринатовна,
воспитатель

Сургут, 2024

Интерактивная концепция занятия

Легенда занятия: Мы не просто пришли в лабораторию. Мы — команда юных блогеров-исследователей, которые ведут прямой репортаж из лаборатории Енотика для тех детей, которые не смогли прийти. Наша задача — не только провести опыты, но и снять о них интересный видеоролик (или заполнить интерактивный дневник).

Интерактивные фишки:

1. **Кубик Блума (или Кубик вопросов):** На каждом этапе дети бросают кубик, на гранях которого написано: «Объясни», «Назови», «Почему», «Придумай», «Поделись», «Исследуй».
2. **QR-коды:** В «Журнале исследователя» вместо картинок для наклеивания — QR-коды, которые ведут на короткие видео-подсказки от Енотика или на анимацию явления.
3. **Микрофон:** Дети передают друг другу игрушечный микрофон, когда делятся предположениями (развитие речи и навыков публичного выступления).

Ход интерактивного занятия

1. Интерактивный организационный момент (Кодирование / Вход в тему)

Цель: мотивация через цифровую игру.

Воспитатель: «Ребята, сегодня у нас необычный день. Нас пригласили стать ведущими научного блога детского сада! Вы готовы? Но чтобы свет в лаборатории зажегся, нам нужно ввести код доступа».

Интерактив «Кодовый замок»: На интерактивной доске висит изображение закрытой двери в лабораторию. Чтобы её открыть, дети должны правильно ответить на вопросы, и тогда буквы собираются в слово «НАУКА».

- Вопросы: Что легче: воздух или вода? (Воздух). Металл притягивается к ...? (Магниту). Вода какая? (Мокрая) и т.д.

Игровой момент: Дверь открывается, на экране появляется анимированный **Енотик** (можно использовать живую маску или видео-обращение, записанное заранее).

Енотик (с экрана): «Привет, ребята! У меня случилась беда — в моей цифровой лаборатории сбились настройки. Все опыты перепутались. Поможете мне всё настроить и снять научный ролик?»

2. Основная часть. Интерактивное экспериментирование

Блок 1: Воздух. Интерактив «Поймай и оживи»

(Сочетание реального опыта с цифровой анимацией)

Задача: Доказать, что воздух есть, и "оживить" его на экране.

1. **Реальный опыт:** Дети ловят воздух пакетами (как в классическом конспекте).
2. **Интерактивная фиксация:** Дети подходят к сенсорному столу или доске. На экране — изображение пустого пакета.
 - Воспитатель: «Если мы поймали воздух, давайте нарисуем его в пакете на экране».
 - Дети пальчиками на экране «закрашивают» пакет, и появляется анимация — облачка, смайлики, или пакет надувается.
3. **Кубик Блума:** Бросаем кубик. Выпадает грань «Почему?». Дети отвечают: «Почему пакет стал упругим?» (Потому что внутри воздух).

Блок 2: Вода. Интерактивная игра «Верю — Не верю»

(Технология критического мышления)

Задача: Закрепить свойства воды в игровой форме.

1. **Опыт с растворением:** Дети добавляют краску в воду, наблюдают изменение цвета.
2. **Интерактивная игра на доске:**
 - На экране появляются утверждения. Если дети согласны (после опыта), они хлопают в ладоши и кричат «ДА!», если нет — топают.

○ *Утверждения:*

- Вода всегда бывает только синей. (Нет — топаем)
- Вода может быть и сладкой, и соленой. (Да — хлопаем)
- Вода пахнет духами. (Нет — топаем)
- Вода прозрачная. (Да — хлопаем)

3. **Микрофон:** Ведущий (ребенок с микрофоном) делает вывод о том, что вода — растворитель.

Физминутка «Интерактивная зарядка с Енотиком» (с видео-помощником)

Цель: смена деятельности, здоровьесбережение.

На экране включается видео, где персонаж (Енотик) показывает движения под веселую музыку, но в какой-то момент видео "зависает" или искажается (эффект глюка).

Воспитатель: «Ой, кажется, вирус в программе! Давайте не просто повторять, а показывать Енотику, как надо правильно!»

Дети продолжают зарядку сами, а затем видео "восстанавливается", и Енотик их хвалит. Это создает эффект живого общения.

Блок 3: Магнит. Интерактив «Спасательная операция» (VR/AR элемент или игра на сплочение)

Задача: Показать действие магнита через стекло и воду в игровой спасательной миссии.

1. **Легенда:** В лаборатории у Енотика случилась авария. Все железные детали упали в воду и рассыпались по дну. Их нужно срочно достать, иначе техника сломается.
2. **Реальная задача:** Дети магнитами через стекло стакана достают скрепки и винтики из воды.
3. **Интерактивная игра «Найди металл» (на планшетах или большом экране):**
 - Если есть возможность использовать программируемых мини-роботов (например, «Умная пчела» или MatataLab) — это идеально. Если нет, то простая игра на экране.

- **Задание:** На экране — нагромождение разных предметов. Детям нужно касанием экрана выбрать только те предметы, которые притянутся магнитом. Если выбор правильный, предмет «улетает» к магниту и играет веселая музыка.

3. Интерактивная рефлексия «Лаборатория эмоций» (с использованием планшетов или смайлов)

Цель: получить обратную связь от каждого ребенка.

Воспитатель предлагает детям оценить занятие с помощью «Научного пульта».

Вариант А (Если есть планшеты): Дети выходят на сайт (или приложение для голосования, например, Mentimeter или аналоги), где видят три картинки: Микроскоп (было сложно), Лупа (было интересно), Колбочка (было весело). Дети нажимают на картинку, и на экране в реальном времени строится диаграмма их настроения.

Вариант Б (Без планшетов): «Мобильный журналист».

Один ребенок берет микрофон (телефон) и берет интервью у других:

- «Что бы ты хотел показать дома?»
- «Какое открытие было самым трудным?»
- «Спасибо за интервью!»

Итог от Енотика (видеосвязь):

На экране появляется Енотик.

Енотик: «Ребята, вы не только починили мою лабораторию, но и сняли потрясающий репортаж! Все ваши опыты зафиксированы в цифровом журнале. Высылаю вам на память видеооткрытку о наших приключениях (на электронную почту детского сада или на флешку для педагога). До новых встреч в эфире!»

Что потребуется для реализации интерактива:

1. **Техника:** Интерактивная доска или большой экран с проектором, планшеты (по желанию), колонки.
2. **Программное обеспечение:** Любая программа для создания презентаций с триггерами (PowerPoint, Smart Notebook), простые приложения для голосования.
3. **Ссылка на УМК «Енотик»:** Наборы ЕН1 и ЕН2 для реальных опытов.
4. **QR-коды:** Распечатанные, ведущие на YouTube-ролики с объяснением физики процессов (для детей).