

## Познавательно – игровая программа «Встреча прошлого и настоящего»

### **Цель:**

Формировать представление о модернизации (усовершенствовании) простейших предметов быта в сложные электроприборы;  
Развивать внимание, мышление, воображение, фантазию.  
Воспитать бережное отношение к электроэнергии.

### **Оборудование:**

Муз.сопровождение, картинки с изображением «чёрной хаты» и современного жилища человека, набор карточек с изображением электроприборов, энергосберегающих лампочек, лента времени.

### **Ход занятия:**

#### ***1. Организационный момент:***

В класс входят дети, участники игры занимают места за столами, заранее разделенными на три группы.

#### ***2. Погружение в тему занятия:***

На доске висят плакаты с изображением «чёрной хаты» и современного дома.

#### **1. Ведущий:**

В далёкие времена наши предки жили в небольших домах, которые называли «чёрными хатами». Откуда такое название? Топились (обогревались) они по – чёрному. Не было у печки трубы, и когда она топилась, дым расплзался по всей хате, на стенах и потолке оседала чёрная сажа. Вот отсюда и пошло название «чёрная» хата.

Прошло много лет и теперь люди живут в больших красивых домах, и служат им различные предметы, облегчая быт людей.

Сегодня мы с вами пройдем по временной ленте и узнаем, как изменялись предметы быта, и как изменилась жизнь человека с появлением электричества. Итак, приглашаем вас на познавательно – игровую программу «Встреча прошлого и настоящего».

#### **2 Ведущий:**

Давайте заглянем в «чёрную» хату, что же мы видим? Хата освещена лучиной, а с помощью чего освещаются наши дома? ( Ответы детей).

Первая электрическая лампочка зажглась в 1897 году, изобрёл её американский физик Томас Эдисон. Великий учёный говорил: «Для того чтобы что – нибудь открыть или изобрести, надо приложить 1 % врождённой гениальности и 99% упорного, тяжёлого труда».

Предлагаем вам потрудиться и с помощью рисунков восстановить историю появления электрической лампочки.

### **3. Основной этап.**

#### **Игра « Как это было»**

**Цель:** познакомить детей с историей появления электрической лампочки, показать, как освещалось жилище человека до появления электричества.

**Оборудование:** набор картинок с изображением лучины, свечи, керосиновой лампы, электрической лампы, люминисцентной лампочки.

**Ход игры:** каждая группа получает набор картинок. За определённое время, дети должны расположить картинки в порядке их усовершенствования.

**Итог игры:** на доске учитель вывешивает картинки в следующем порядке:

ЛУЧИНА      СВЕЧА      КЕРОСИНОВАЯ ЛАМПА

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЛАМПОЧКА      ЛЮМИНИСЦЕНТНАЯ ЛАМПОЧКА

Группа, которая правильно выполнила задание, получает жетон.

#### **2 Ведущий:**

В современном мире всё чаще используются энергосберегающие лампочки, они бывают разных форм и размеров.

#### **Игра « Где спрятана лампочка»**

**Цель:** воспитывать внимание, учить находить похожие предметы.

**Оборудование:** изображения энергосберегающих лампочек различной формы. Большой рисунок на котором энергосберегающие лампочки являются элементом какого – либо предмета ( цветок, фара машины и т. д.).

**Ход игры:** на большом рисунке дети должны найти 10 спрятанных энергосберегающих лампочек.

**Итог:** группа получает жетон, если найдено 10 энергосберегающих лампочек.

#### **3 Ведущий:**

Шли годы, проходили века, человеческое общество развивалось. Сегодня мало найдётся людей, которые бы не слышали слово « электричество», и не знали, для чего человек использует электрическую энергию. А знаете ли вы, как появилось слово « электричество»?

#### **Игра « Составь рассказ»**

**Цель:** развивать логическое мышление, умение составлять последовательный рассказ.

**Оборудование:** конверт, в котором находятся отдельные предложения.

**Ход игры:** из предложений надо составить рассказ.

**Итог:** дети читают полученные тексты. За правильно составленный текст, группа получает жетон.

## Текст для игры

Слово « электричество» придумал придворный врач английской королевы Елизаветы 1 – Джильберт. Этим словом он назвал способность некоторых предметов после того, как их сильно потрут, притягивать к себе другие мелкие предметы. По его наблюдениям, наибольшей способностью притягивать предметы обладает « янтарь». По – гречески «янтарь» звучит как « электрон», отсюда и произошло слово « электричество».

### **Ведущий 1:**

Пока люди не научились пользоваться электричеством, жизнь их была довольно тяжёлой, в основном использовался ручной труд. Постепенно на смену ручному труду приходили  
Что же облегчает быт человека?

### **Игра « Чудо – вещи вокруг нас»**

**Цель:** познакомить детей с бытовыми приборами, их назначением и правилам безопасного пользования.

**Оборудование:** картинки с изображением бытовых приборов.

**Ход игры:** Учитель говорит детям, что в современном доме их окружают чудо – вещи и, отгадав загадки, они узнают названия этих вещей.

**Итог:** картинки с изображением бытовых приборов появляются на изображении современного дома.

Помощница сердитая

Маме помогает:

Она бельё стирает,

Полощет , отжимает. ( стиральная машина)

После стирки у простынки

Он разгладит все морщинки. ( Утюг)

Ходит бродит по коврам,

Водит носом по углам.

Где прошёл, там пыли нет.

Пыль и сор – его обед. ( Пылесос)

Там сверкает снег и лёд,

Там внутри зима живёт. ( Холодильник)

Вот так дом – одно окно.

Каждый день в окне – кино. ( Телевизор)

### **Ведущий 2:**

### **Игра « Поле чудес»**

**Цель:** познакомить с названием старинных предметов быта.

**Ход игры:**

Электроприборы стали такими, какими мы их привыкли видеть. Например, использование низкой температуры является одним из древнейших способов хранения пищи. С того самого момента, когда люди стали жить в районах с холодным климатом, они начали замораживать различные продукты – рыбу, дичь, мясо. Затем стали замораживать ягоды, фрукты. Для этого использовали так называемый метод «холодной упаковки». Контейнеры или ящики с ягодами помещали на большие скалы, где температура достигала - 40 градусов. Как вы думаете, какие были утюги? Сначала – никаких. Гладили холодным способом. Материю перед сушкой старательно расправляли и растягивали, затем наматывали на палку и водили по ней рифлёной доской. Вопрос: как назывались эти предметы?

В А Л Ё К

Р У Б Е Л Ь

**Итог:** группа, отгадавшая слово получает жетон.

**Ведущий 3:**

Как вы думаете, каким утюгом проще, быстрее и качественней можно отутюжить вещь? Давайте проведём опыт.

### **ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА**

Два участника гладят полотенца, один современным утюгом, второй – вальком и рубелем.

Вывод: электрическим утюгом гладить быстрее, удобнее, качественнее.

**Ведущий 1:**

### **Игра «Музыкальная пауза»**

**Цель:** обогащать словарный запас учащихся, познакомить с новыми названиями электроприборов.

**Оборудование:** бумага, ручка.

**Ход игры:** пока звучит музыка, каждая группа должна придумать электроприборы, в названиях которых есть ноты.

**Итог:** группа, придумавшая большее количество слов получает жетон.

До – домофон, посудомойочная машина.

Ре – электрообогреватель

Ми – миксер

Фа - фара

Соль –  
Ля – вентилятор  
Си – газонокосилка, синтезатор.

### **Ведущий 2:**

Огромное количество электроприборов служат человеку, облегчают его быт. Свою жизнь мы уже не представляем без электричества, но не зря в народе говорят : « Всякий дом хозяином держится» .

### **Игра: « Мультипликаторы»**

**Цель:** формировать бережное отношение к электроприборам и электричеству, учить устанавливать причинно – следственные связи.

**Оборудование:** бумага, цветные карандаши, текст.

**Ход игры:** каждая команда получает отрывок текста. По данному отрывку нужно нарисовать серию картинок.

#### **« Сказка о маленьком домике».**

В одном небольшом городе, на одной маленькой улице жил был домик. В этом домике вся электротехника работала без остановки. Поэтому он был уставший и грустный. Вся техника была очень обижена на своих хозяев. Счётчик жаловался, что у него не хватает цифр, чтобы сосчитать всю используемую электроэнергию. Электрические лампочки плакали: « Мы горим день и ночь, нас никто не выключает». Тогда телевизор предложил: «Давайте, друзья, мы не будем включаться, и пусть люди проживут без нас».

Вернувшись домой, хозяева включили электрочайник, но он остался холодным, захотели узнать новости, посмотреть кинофильм, но телевизор не включался. Стиральная машина отказалась стирать вещи. Утюг не стал гладить бельё. Детишки, любившие играть в компьютерные игры – остались без развлечений. Все лампочки не горели, в доме стало темно, неудобно, тоскливо. Вместо лампочек горели свечи, стирать приходилось вручную, а пищу готовить на костре.

Так прошёл день, два , неделя. Жизнь людей стала трудной и скучной. Люди поняли, что электричество – их друг, а к друзьям надо относиться бережно. Как только они это осознали, домик сразу повеселел, в его глазах – окна заиграли яркие, озорные огоньки, и весёлым гулом разнёсся смех работающих электроприборов.  
С тех пор в этом домике электричество экономят и с электроприборами дружат.

**Итог:** рисунки располагаются в нужной последовательности на доске. Учитель читает текст полностью, сопоставляя его с нарисованными фрагментами.

### **Ведущий 3 :**

Как вы думаете, что мы должны делать, чтобы не оказаться на месте этих хозяев? ( Ответы детей).

Лента времени привела нас из прошлого в настоящее, мы увидели, какими были первые предметы быта людей, какими они стали сейчас, а давайте на минутку представим себя в будущем. Какими будут наши помощники через 100 лет?

### **4. Рефлексия.**

#### **ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ.**

Нарисовать электроприбор будущего.

Рисунки с изображением электроприборов будущего демонстрируются детьми. Каждая группа представляет свой электроприбор, в каких целях он будет применяться.

### **Ведущий 1:**

Наша познавательно – игровая программа подошла к концу. Мы благодарим всех участников игры.

Итог игры подводится по количеству набранных жетонов.

Уважаемые участники игры, мы благодарим вас за проявленную фантазию и творчество.

Закончить нашу игру хотелось бы словами русского поэта А. С. Пушкина

« О, сколько нам открытий чудных

Готовят просвещенья дух

И опыт, сын ошибок трудных,

И гений, парадоксов друг,

И случай, бог изобретатель.»