



## Мои первые проекты.

Дополнительная программа «Играем и моделируем в LigoGame»  
(автор Молоднякова А.В.)

**Автор-разработчик занятия**

**Перовская Светлана Андреевна, воспитатель.**

**Тема:** 3D моделирование на базовых формах.

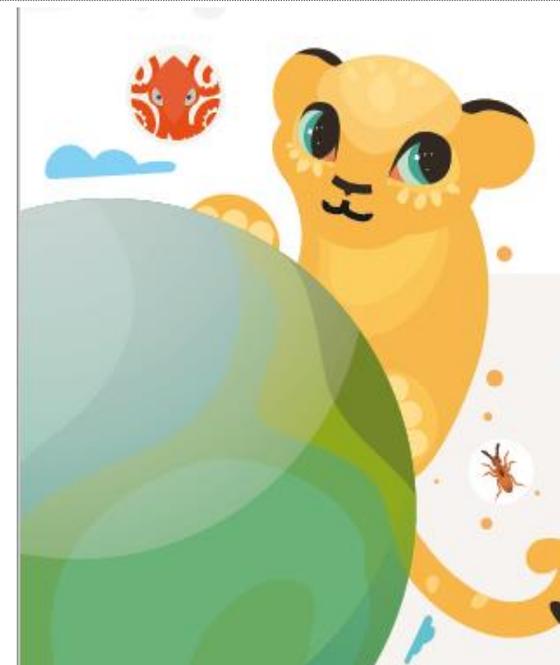
**Проект «Новогодние игрушки»: первый проект «Снеговик».**

**Возрастная группа:** старший дошкольный возраст.

**Форма организации:** игровой тренинг.

**Пространственно-временной ресурс:** 35–40 минут.

**Образовательные области:** познавательное развитие.



**Оборудование:**

Интерактивная доска, планшеты/ноутбуки, ПК – версия 3DLigoGame.

Набор карточек – признаков, «волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, карта – схема для моделирования, наборы значений признаков: форма, цвет, размер, материал, игрушка Лигрёнок, раскраска «снеговик», картины с изображением зимнего двора, серия картин «Снеговика».

Дополнительно: маркеры для фиксации значений, любое мобильное устройство со сканером QR-кода.

**Цель:** развитие навыков моделирования на базовых формах с опорой на методику матрицы морфологического анализа объекта.

**Задачи:****Образовательные:**

- овладение навыками описания объекта на методике морфологического анализа объекта,
- овладение способами и приемами моделирования в трехмерной среде LigoGame с опорой на схему со значениями признаков;

**Развивающие:**

- развитие геометрических представлений детей, пространственных представлений, абстрактных форм мышления, внимания, памяти.

**Воспитательные:**

- создать условия для развития интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.

**Планируемый результат:**

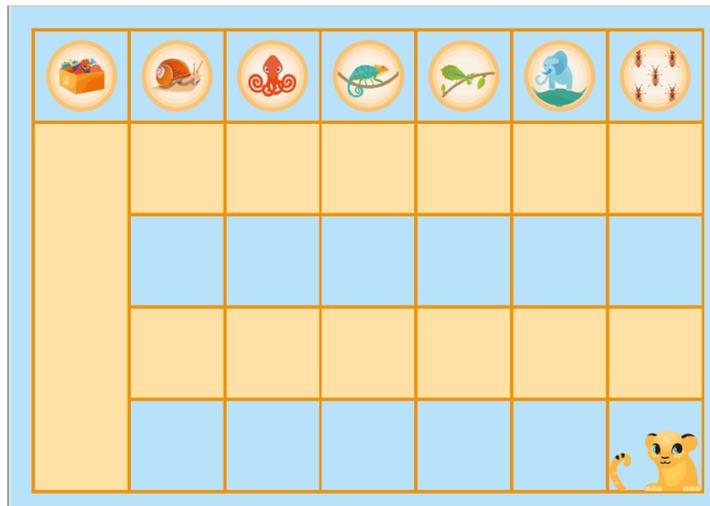
<b>Знают</b>	<b>Умеют</b>	<b>Проявляют отношение</b>
Признак – значение признака Форма – значение форм	Определять и называть значения признаков, составлять матрицу морфологического анализа (схема для моделирования) через выбор значений признаков, создавать проект модели с базовыми формами	проявляют интерес к познанию окружающего мира, с желанием участвуют в совместной деятельности

<b>Этапы</b>	<b>Результат</b>	<b>Деятельность педагога</b>	<b>Деятельность детей</b>	<b>Формы, методы и приемы организации</b>
<i>Вводно-организационный</i>	Психологическая готовность детей к предстоящей деятельности Привлечение	Воспитатель предлагает детям расположиться полукругом	Дети располагаются полукругом на ковре/грушах	Подгрупповая, игровой.

	непроизвольного внимания.			
<i>Подготовительный</i> или этап постановки проблемы	Развитие познавательного интереса	<p>Беседа воспитателя:</p> <p>- «Ребята, наш Лигрёнок принес для вас загадку: Вьюга по двору гуляет, В доме елочка сверкает. Дети водят хоровод, Что за праздник? (новый год)</p> <p>Дети называют праздник.</p> <p>- «Ребята, а вы уже написали письмо Деду Морозу? (нет) Как же так, ребята? Нужно срочно писать письма и отправлять их скорее Деду Морозу! А кто поможет нам доставить письма, мы с вами узнаем, расшифровав QR-код от Лигрёмка! Помогите мне ребята сканировать штрих-код. ( QR-код на видео со Снеговиком-почтовиком)</p> <p>- «Кто это, ребята? - А что у него в руках? - Кому нужно доставить письмо?»</p> <p>В нашем детском саду очень много ребят и один Снеговик не справится с заданием.. Как же быть?» Педагог вместе с детьми приходит к выводу, что нужно каждому сделать своего Снеговика – почтовика.</p> <p>Объект для моделирования: Снеговик. Объект «Снеговик», создается проект на основе описания модели по образцу.</p>	Дети заинтересованы, проявляют интерес, отвечают на вопросы.	Постановка проблемы, словесный (вопросы, объяснения).
<i>Этап создания схемы модели на значениях</i>	Схема модели проекта (матрица морфологического анализа)	- Чтобы сделать снеговиков нам нужно составить схему. Мы составим проект нашего снеговика с помощью карты, где живут друзья - признаки (карта - схема с признаками для моделирования).		Подгрупповая, словесный (вопросы, объяснения).

признаков

Детям раздают карты с наборами/кейсами значений признаков, фломастеры для рисования на ламинированной карте – схеме в разделе «части», «количество».



- Помните, ребята, что для создания модели мы должны дать ответы друзьям – помощникам Лигрэнка. Готовы?

- Посмотрите внимательно на картинку снеговика. Картинка «снеговик» находится у детей под картинкой «коробка с игрушками».

Педагог демонстрирует карточку – персонаж «улитка».

«Улитка» спрашивает: «Из каких частей состоит снеговик?» (шляпа, голова, туловище, нос, глаза, пуговицы, руки).

- Нарисуем части под «Улиткой».

Самостоятельная работа с картой – схемой.

Педагог демонстрирует детям карточку «Осьминог».

- «Осьминог» задает вопрос (показываем картинку с осьминогом детям): «Из каких форм шляпа? Какую форму мы возьмем для проектирования снеговика? Какую форму мы можем подобрать для части

Самостоятельная работа с картой - схемой

		<p>«морковки»? А для рук, глаз и пуговиц?</p> <p>Педагог предлагает детям посмотреть и потрогать эталоны форм из «волшебного мешочка» «Осьминога».</p> <p>Самостоятельная работа детей с картой - схемой</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Хамелеон» задает вопрос: « Какое значение цвета мы подберем к каждой части снеговика?» (белый, оранжевый).</li> </ul> <p>Выбор детей, самостоятельная работа с картой – схемой.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Слон спрашивает: «Какого размера будет каждая часть? Подберите «слоника» (из картинок – значений) по размеру к каждой части.</li> <li>- Листотел спрашивает: «Какой материал вы подберете для создания модели «снеговика» ? (пластик).</li> <li>- Муравьи спрашивают: «Какое количество у каждой части?»</li> </ul> <p>Самостоятельная работа с картой - схемой</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, давайте «прочитаем» нашу карту, которую мы составили для модели «снеговик».</li> </ul> <p>Дети называют значения признаков по составленной схеме</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мы с вами сделали проект модели «снеговик», а теперь отправляемся в лабораторию LigroGame для создания нашей модели.</li> </ul>		
<p><i>Этап «моделирования» проекта в LigroGame</i></p>	<p>3 D модель проекта «снеговик»</p>	<p>Педагог предлагает детям в порядке очереди или самостоятельно за компьютером выполнить последовательность технологической цепочки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбор форм для каждой части по количеству, с опорой на схему в центр рабочего поля, наложение цвета, материала, изменение размера.</li> <li>- конструктивная деятельность: наложение форм</li> </ul> <p>Педагог совместно с детьми рассматривает проекты</p>	<p>Дети отвечают в порядке очереди, возможно использовать готовую схему на интерактивной доске (составляет заранее педагог)</p>	<p>Подгрупповая, словесный (вопросы, объяснения) Продуктивная деятельность.</p>

		детей и показывает, как сохранить проект на 3 D печать.		
<i>Физкультминутка</i>	Подвижная игра на закрепление способа моделирования объекта	<p>- «Ребята, а теперь проверим, как вы научились моделировать «снеговика!»</p> <p><b>Подвижная игра «Снеговики».</b></p> <p>Раскраснелась детвора</p> <p><b>(потираем щёчки)</b></p> <p>Накатала три шара!</p> <p><b>(имитируем катание шаров)</b></p> <p>Друг на друга их сложили, (строим пирамиду из воображаемых шаров)</p> <p>И ведро нагромоздили. <b>(ставим воображаемое ведро на голову)</b></p> <p>Нос - морковка, уголь - глазки, <b>(дотрагиваемся до своего носика, прикрываем ручками глазки)</b></p> <p>Снеговик из детской сказки! <b>(берёмся за голову, качаем в восхищении головой)</b></p> <p>Руки - ветки, рот – конфета. <b>(ручки в стороны, ручкой показываем на свой ротик)</b></p> <p>Пусть стоит теперь до лета! <b>(топаем ножками в ритм стиха)</b></p>	Дети участвуют в подвижной игре.	Подвижная игра
<i>рефлексия</i>		<p>- «Ребята, мы с вами спроектировали модель «снеговика» и отправили нашу модель на 3 D печать. Перечислите, какие друзья Лигрэнка нам помогали, и какие значения мы использовали для создания модели LigoGame?</p> <p>- Давайте попрощаемся с Лигрэнком, в следующий раз мы будем придумывать новогодние игрушки с помощью «Осьминожки» для нашего новогоднего проекта! До новых встреч!</p>	<p>Дети называют персонажи – признаки и те значения, которые они выбрали для создания модели «ёлка».</p> <p>Прощаются.</p>	Словесный (объяснение, пояснения, вопросы)

