

## Доклад-презентация детского познавательно - игрового проекта «Спортивный мир» средствами игровой компьютерной 3D моделирования в «LigroGame»

Разработчик: Флегонтова Э.К., воспитатель 1КК

### *1 слайд*

Добрый день, уважаемые коллеги! Представляю Вашему вниманию детский познавательно - игровой проект на основе игровой технологии LigroGame «Спортивный мир!» с детьми среднего дошкольного возраста 4-5 лет.

### *2 слайд (Актуальность)*

Сохранение и укрепление здоровья является актуальной проблемой физического воспитания дошкольников. В настоящее время проблема профилактики и оздоровления детей приобрела особую актуальность для большинства дошкольных образовательных учреждений.

Важной задачей является развитие движений детей, формирование двигательных навыков и физических качеств.

Спортивные игры укрепляют крупные группы мышц, развивают психофизические качества: силу, быстроту, ловкость, выносливость, повышается умственная активность, ориентировка в пространстве, развивается сообразительность, быстрота мышления, происходит осознание собственных действий. В дошкольном возрасте основной вид деятельности - это игра. Пальчиковые игры - важная часть работы по развитию мелкой моторики. Игры эти очень эмоциональны, увлекательны. Они способствуют развитию речи, творческой деятельности. "Пальчиковые игры" как бы отображают реальность окружающего мира - предметы, животных, людей, их деятельность, явления природы. В ходе "пальчиковых игр" дети, повторяя движения взрослых, активизируют моторику рук. Также проблема вызвана недостаточным просвещением родителей в данном вопросе.

Поэтому, мы решили создать пальчиковые игры с использованием элементов футбола и хоккея на основе игровой технологии 3D моделирования в «LigroGame» (автор Молоднякова А.В.), продукт проекта – настольная игра «Лига детства».

### *3 Слайд (цель и ожидаемый результат)*

Я определила следующие ожидаемые результаты и цель проекта. Они представлены на слайде.

### *4 слайд (новизна)*

Новизна познавательно - игрового проекта заключается в использовании информационных компьютерных технологий - игровой технологии компьютерного 3D моделирования в «LigroGame» для изучения и создания спортивного инвентаря. Творческие задания в проекте способствуют актуализации знаний, умений, навыков ребенка, практическому применению во взаимодействии со здоровым образом жизни, физических упражнений и играх, стимулируют потребность дошкольника в

овладении навыками игровой и проектной деятельности, которые соответствуют концепции STEM – подхода в раннем инженерном и технологическом образовании детей.

*5 слайд (практическая значимость)*

Значимость проекта это развитие элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста

*6 слайд (1 этап придумывай)*

В начале проекта с детьми были проведены беседы о том, какие виды спорт они знают. Зачем нужен спорт? Что такое здоровый образ жизни?

На первом этапе придумывай, в первую неделю мы с детьми сходили на экскурсию в спортивный зал, на стадион, смотрели познавательные видео и мультфильмы о спорте, играли в интерактивные игры на смарт доске, проводили беседы на тему здоровый образ жизни.

*7 слайд*

На второй недели проекта мы подробно познакомились с видом спорта – Футбол, узнали правила игры, играли в футболу с помощью интерактивных технологий, была проведена непосредственно- образовательную деятельность рисование и лепка.

*8 слайд*

провела совместно с инструктором по физической культуре подвижную игру футбол.

*9 слайд*

На 3 недели проекта познакомились подробно с видом спорта хоккей.

Играли в различные настольные игры, смотрели презентации, конструировали с помощью лего конструктора, так же провела непосредственно- образовательную деятельность аппликация «Юный хоккеист».

*10 слайд*

Ярким мероприятием недели была подвижная игра хоккей с мячом и шайбой.

*11 слайд*

Играли с друзьями Лигренка. Учились описывать предметы в значениях основных признаков.

*12 слайд*

В ходе реализации проекта была совместно с родителями сделана папка передвижка на тему «Мы со спортом дружим», где дети поделились своими спортивными увлечениями.

*13 слайд*

Провела открытое занятие с родителями на тему «Мячи бывают разные».

*14 слайд*

В конце первого этапа с детьми составляли описание спортивного инвентаря по методике морфологической матрицы, фиксировали значения признаков в знаково – символической форме в схеме LigoGame.

*15 слайд (2 этап)*

На 2 этапе «Моделируй» мы с помощью разработанных схем моделей объекта, дети на планшетах 1:1 проектировали модели в электронной среде LigoGame.

*16 Слайд*

На слайде представлены модели, которые у нас получились (шайба, клюшка, мяч).

*17 Слайд*

Для наших объектов мы использовали три основные формы (капсулу, цилиндр, шар).

*18 слайд (3 этап)*

На 3 этапе проекта «Создавай» мы с детьми распечатали объекты на 3D принтере для нашей будущей настольной игры.

*19 слайд (4 этап)*

На заключительном этапе «Играй» создали с детьми настольную пальчиковую игру «Лига детства». Предлагаю вашему вниманию видео обзор игры.

*20 слайд* Видео игры «Лига Детства»

*21 слайд*

По итогам работы, в ходе реализации проекта было отмечено, что дети приобрели новый опыт, понимают и осознают, насколько значим спорт в их жизни.

Благодаря проведенной работе, наши дети осознанно могут ответить на вопрос, зачем и почему необходим спорт ребенку, какие есть виды спорта, спортивный инвентарь, который, можно использовать в качестве инженерных решений, как создавать простые инженерные проекты на основе технологии 3D моделирования в программе для ЭВМ «LigoGame».

*22 слайд*

Элементарные современные инженерные компетенции детей представлены на слайде.

*23 слайд*

18 марта 2023 года, дети среднего возраста 4-5 лет приняли участие в детском проекте на XXVII Региональной научно-практической конференции школьников и студентов колледжей «Творчество юных», Подсекция «Цифровая среда образования»

*24 слайд*

30 марта 2023 года в рамках Года Педагога и Наставника приняла участие Всероссийская научно-практическая конференция «Steam-образование: от дошкольника до выпускника вуза» в г. Нижний Тагил на базе РГППУ. В секция 2. STEAM-образование как форма организации познавательной-исследовательской деятельности детей дошкольного возраста, защитила о проекте на тему «Спортивный мир» на основе технологии «Ligogame».

*25 слайд*

18-19 октября 2023 года приняла участие в Международную научно-практическую конференцию «Цифровая дидактика: от инсайтов до реальных

технологий» в центр цифровых образовательных технологий EduTech Института филологии и межкультурной коммуникации Казанского федерального университета.

*26 слайд*

Уважаемы коллеги, надеюсь, что данный проект Вас заинтересовал, буду рада, если Вы будете использовать его в своей профессиональной деятельности.