

Занятие по познавательному развитию на тему: «Играем с друзьями Лигренка» в рамках проекта «Формирование раннего инженерного образования в условиях ДОО средствами игрового компьютерного 3D моделирования в «LigoGame», для детей 3-5 лет

Провела: воспитатель, Флегонтова Э.К.

Форма организации: игровой тренинг.

Пространственно-временной ресурс: 20-25 минут.

Образовательные области: познавательное развитие.

Оборудование: интерактивная доска, планшеты/ноутбуки, ПК – версия 3D LigoGame. Набор карточек – признаков, игрушка Лигрёнок и Хамелеон

Цель: развитие навыков моделирования на форме «шар» 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:

Знают	Умеют	Проявляют отношение
Признак–значение признака Форма–значение «шар»	Определять и называть значения признаков, составлять матрицу морфологического анализа (схема для моделирования) через выбор значений признаков, создавать проект модели с формой «шар»	проявляют интерес к познанию окружающего мира, с желанием участвуют в совместной деятельности

Ход занятия:

Воспитатель предлагает детям расположиться полукругом

Беседа воспитателя:

- Ребята, к нам пришел очень забавный малыш, посмотрите на него, кто это? (Лигрёнок)
- Ребята, наш Лигрёнок любит играть и делать маленькие открытия, а помогают ему в этом его друзья!
- Ребята какое сейчас время года, а по каким признакам мы его определяем, Осень нам приносит урожай, а где мы его собираем? Давайте отгадаем загадки?

Дети отгадывают загадки про фрукты.

Беседа воспитателя:

-Ребятки посмотрите Лигренок нам что-то принес (корзинка), а давайте посмотрим, что в ней лежит. (в корзинке Хамелеон и цветные карточки)

Игра с хамелеонами:

У меня карточки с хамелеонами, которые уже окрасились в определенный цвет. Мы помним, что хамелеоны окрашиваются в цвет предмета, на котором находятся, чтобы стать незаметными. Мы поиграем с нашими цветными хамелеонами в прятки. Я раздам каждому цветного хамелеона, а вы должны «спрятать» его на фрукт, который имеет такое же значение цвета, и положить в нашу пустую корзинку.

Беседа воспитателя:

-Ребятки посмотрите внимательно вы все фрукты собрали своих цветов? А какие вы фрукты собрали? А сколько фруктов у вас?

-Вы молодцы, справились с заданием.

- Лигренок прислал нам загадку, здесь знакомая нам «цифровая загадка» (QR-код), мы посмотрим, что же там.

-Для того, чтобы открыть «цифровую загадку», я использую сканер штрих-кода! Эта программа помогает нам прочитать или увидеть информацию, которую генерируют в штрих-код.

Воспитатель предлагает одному из детей сканировать штрих-код и вместе с детьми просматривает видео, побуждает детей дать ответ «это – яблоко».

Беседа воспитателя:

- Яблоко - это фрукт оно очень вкусное и полезное.

- Какого цвета бывают яблоки? А какой фигуры? Формы? Какого размер?

- Молодцы ребята, давайте смоделируем наше яблоко в нашей цифровой лаборатории.

Дети рассаживаются за столы, а один из детей показывает на интерактивной доске.

Беседа воспитателя:

- Давайте нажмем на лапку и зайдем в нашу цифровую лабораторию, Какой нам друг поможет выбрать нужную форму? (Осьминожка) Какая нам нужна форма? (шар)

- Давайте вынесем нашу форму на поле.

- Нам нужно сделать больше наше яблоко, кто нам поможет из наших друзей признаков? Кто помогает измерять размер? (Слоник).

- У вас на столах лежит у каждого свой цветной хамелеон, давайте покрасим наше яблочко в тот цвет, который у вас на карточке.

- Ребята, мы с вами спроектировали модель яблока и отправим нашу модель на 3 D печать. И на следующем занятии увидим, что с вами получилось.

- Перечислите, какие друзья Лигрэнка нам помогли, и какие значения мы использовали для создания модели в LigoGame?

- А теперь каждому участнику подарок от Лигрэнка – раскраска с яблоком!

- Давайте попрощаемся с Лигрэнком.

- До новых встреч!