



## Тема проектной деятельности «Елочка»

Александрова Раиса Анатольевна МДОУ ЦРР детский сад «Улыбка»

## Актуальность проекта:

- в условиях компьютерно-игрового комплекса «LigroGame» у детей формируются навыки компьютерного 3D-моделирования, начиная с элементов моделей, заканчивая тематическими детскими проектами,
- использование символической аналогии облегчает и ускоряет процесс запоминания и усвоения материала. Применяя графическую аналогию дети учатся видеть главное, формулировать и высказывать суждения. Применение наглядного моделирования оказывает положительное влияние на память, мышление, внимание.





**Цель проекта :**

- познакомить детей с представителями хвойных деревьев,
- создание на основе представлений 3D модели «Ель» в программе ЭВМ «LigroGame».

**-Ожидаемый результат:**

- сформированы элементарные представления о хвойных деревьях,
- сформировать представление об этапах проектной деятельности по модели «придумывай»- «моделируй»- «создавай»- «играй»,
- о профессиях архитектора, дизайнера на основе технологии 3D моделирования.

Новизна, практическая значимость:  
-в построении системы работы, направленной на формирование интеллектуальных действий, которые ребенок использует при исследовании объектов живой или неживой природы,  
--на развитие сенсорного восприятия формы, цвета, величины на основе игровой технологии компьютерного 3D моделирования в программе ЭВМ «LigroGame».



### Практическая значимость проекта :

- Проект развивает элементарные математические представления у детей дошкольного возраста, познавательный интерес и любознательность, логические операции (сравнения, обобщения, классификации), технологические навыки 3D моделирования;
- общую осведомленность детей об инженерных решениях на основе компьютерного 3D моделирования,
- разработан познавательный игровой проект, который стал элементом предметно-пространственной среды детской группы.



## Формирование общей сенсорной способности для составления модели «Елочка»



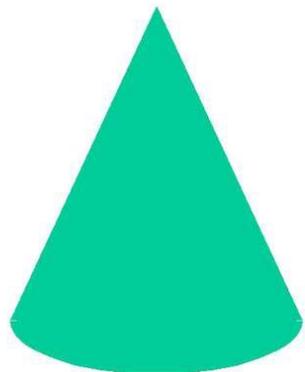
Придумывай



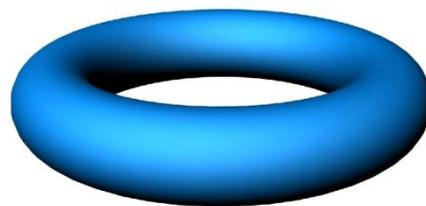
Составление знаково-  
символической схемы LigoGame  
«Елочка»



*Создание моделей  
На основе геометрических тел  
«конус» «шар» «тор»*



**конус**



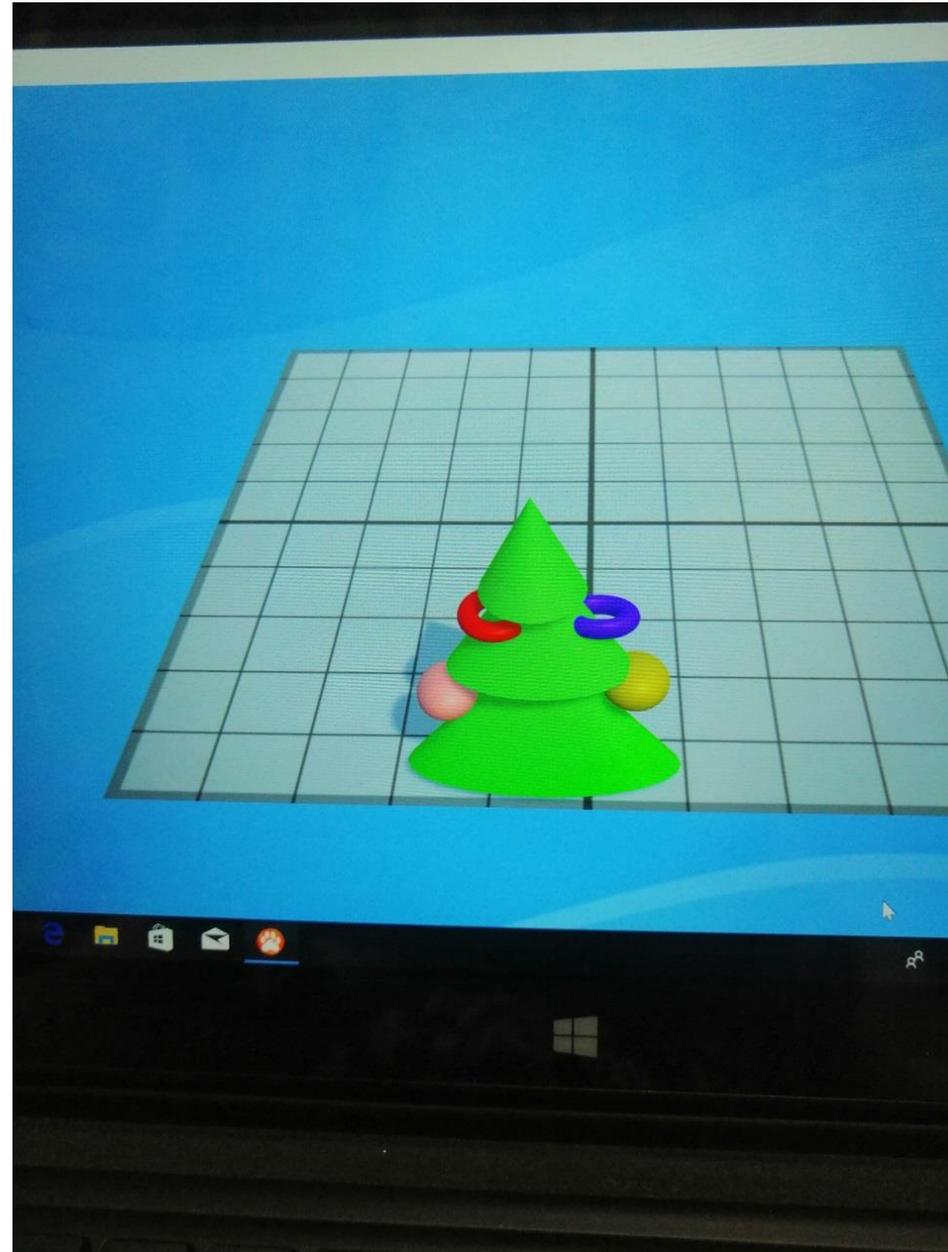
**тор**



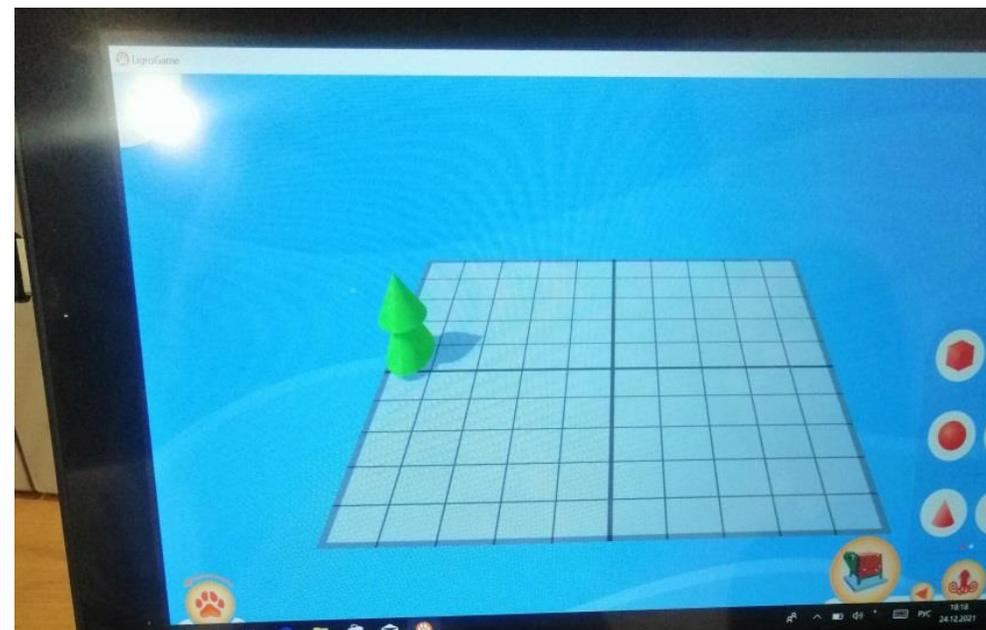
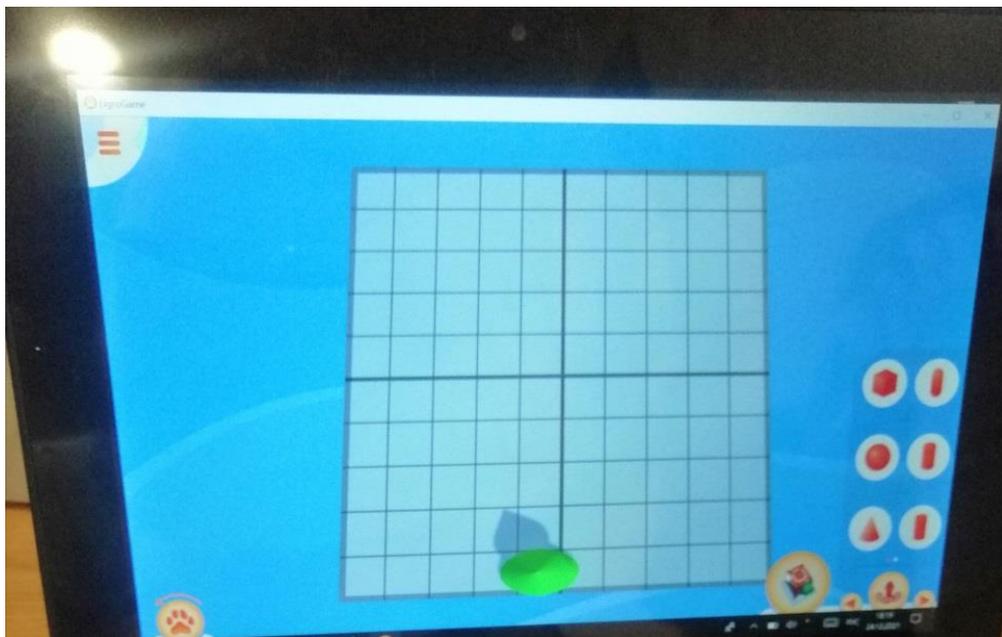
**шар**

# Этапы проекта

## Моделируй

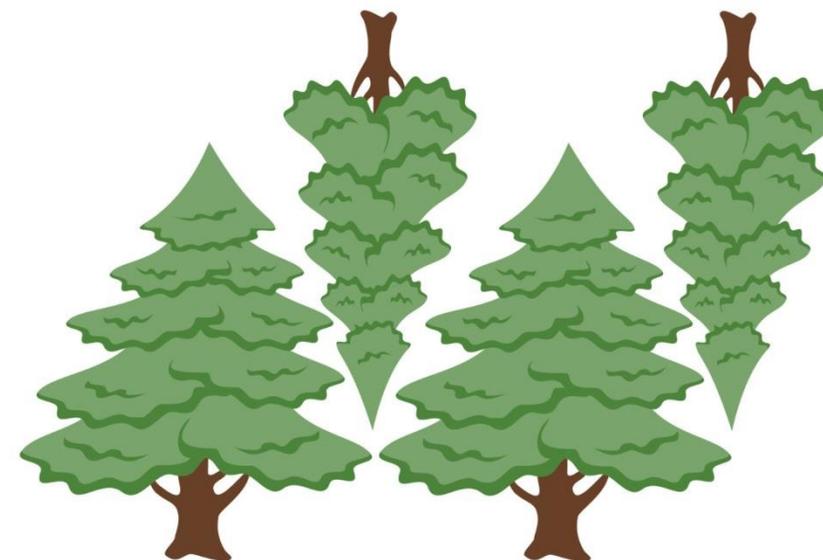


**Игровой (виртуальный  
интерактивный) проект на  
3D моделях  
«Елочка»**



## Играй

Игровое и познавательное содержание проекта:  
- создание модели «Елочка» для игры.  
Дидактическая игра Широкая и узкая .  
- объект 3D-печати можно использовать как новогоднюю игрушку.



# Элементарные современные инженерные компетенции детей

- *Способность ребенка к взаимодействию с детьми и взрослыми в процессе проектной творческой деятельности,*
- *Склонность к наблюдению, экспериментированию, использованию информационных ресурсов в рамках темы проекта,*
- *Развитие новых форм конструктивно-модельной деятельности на основе технологии 3D моделирования в программе ЭВМ LigoGame*

**МДОУ»ЦРР- детский сад  
«Улыбка»  
Александрова Раиса  
Анатольевна**