



Проект

**«Развитие исследовательской и проектной
деятельности дошкольного возраста
посредством технологии игрового
компьютерного моделирования
в 3 D LigoGame»**

Тема проекта:

«Развитие исследовательской и проектной деятельности дошкольного возраста посредством технологии игрового компьютерного моделирования в 3 D LigoGame»

Срок реализации: 3 года - 2019 - 2021 гг.

- МДОУ «Центр развития ребенка – детский сад «Улыбка»
- Свердловская область, Качканарский городской округ, 5А микрорайон, д.15
- сайт: ulybka-kch.tvoysadik.ru
- e-mail: dou.u@kgo66.ru
- тел: 8(34341) 6-12-65, 8(34341) 6-30-82

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА



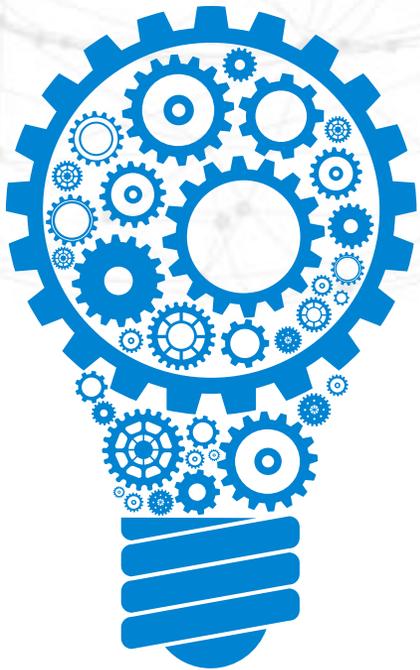
- сформировать у воспитанников навыки практической деятельности, необходимой для ведения исследовательских, лабораторных и конструкторских работ, дать детям элементарные представления о современных инженерных технологиях проектирования и реализации проекта на основе 3 D печати.

ЗАДАЧИ ПРОЕКТА



- развивать сенсорно-перцептивные навыки в организованной исследовательской и экспериментальной деятельности детей с объектами живой и неживой природы;
- развивать умения описывать объект посредством освоения базовой модели;
- научить использовать опорную карту – схему – матрицу морфологического анализа объекта для составления и анализа модели объекта на основе его значений признаков;
- обучить способам действий с формами – примитивами для создания объектов от 2-х и более частей в плоскостной и трехмерной среде учебного контента LigoGame;
- развивать навыки сотрудничества, командообразования, критического мышления, креативности, применения знаний иными способами;
- знакомить детей со способами инженерных практик на этапе моделирования объекта и реализации модели средствами 3 D печати;
- - способствовать развитию математического и пространственного мышления детей в процессе моделирования с использованием геометрических форм – примитивов.

СУТЬ ПРОЕКТА



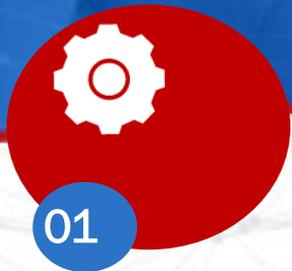
Суть Проекта в том, что с помощью приложения LigoGame, дети овладеют практическими навыками компьютерного моделирования, которое предполагает умение строить «информационные модели», а «строительным материалом для этих моделей являются признаки объектов».

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА



- Дети старшего дошкольного возраста
- Воспитатели данных групп

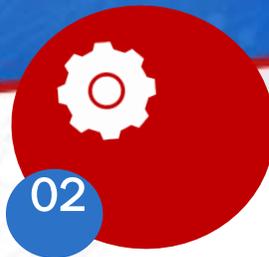
ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА



I этап – Подготовительный

Результат проекта

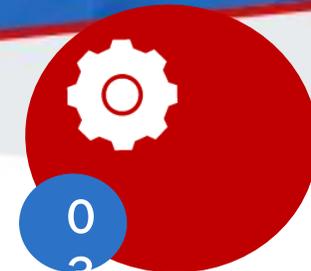
- Разработка программы деятельности МДОУ «ЦРР – детский сад «Улыбка» на тему: «Развитие исследовательской и проектной деятельности дошкольного возраста посредством технологии игрового компьютерного моделирования в 3 D LigoGame»
- Создание пакета документов, регулирующих реализацию инновационного проекта.
- Специальная работа по обучению и развитию педагогов, участников рабочей группы по реализации Проекта



II этап –Реализационный

Результат проекта

Экспериментальная апробация проекта «Развитие исследовательской и проектной деятельности дошкольного возраста посредством технологии игрового компьютерного моделирования в 3 D LigoGame».



III этап - Итогово-аналитический

Результат проекта

Подведение итогов реализации программы (обработка данных, соотнесение результатов эксперимента и освоения нового опыта, методических разработок с поставленными целями, анализ всех результатов, корректировка гипотезы в соответствии с результатами, оформление и описание хода и результатов освоения разработанного новшества).

Для оценки эффективности образовательной деятельности по реализации проекта педагог ведет педагогический мониторинг согласно данным диагностической карты.

Критерии оценивания:

- Сформированность сенсорного эталона цвета;
- Сформированность сенсорного эталона формы;
- Сформированность сенсорного эталона величины;
- Сформированность сенсорного эталона материала.

Основные результаты реализации инновационного проекта

Образовательные результаты реализации проекта направлены, в первую очередь, на развитие предпосылок научно-технического типа мышления детей средствами организации системы опытно-проектно-экспериментальной деятельности, овладение детьми навыками исследовательской и проектной деятельности, элементарным представлениям о современных инженерных технологиях проектирования и реализации проекта на основе 3 D печати, на знакомство детей дошкольного возраста с профессиями ГОК.

Также педагог должен ориентироваться на практическое внедрение продуктов детской деятельности, созданных в 3 D печати, в развивающую пространственно – предметную среду детской группы, где детское изделие должно стать объектом игровой деятельности ребенка.