


Ямало – Ненецкий автономный округ
Муниципальное образование Красноселькупский район
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад «Буратино»

ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ
***«Проектируем и создаем
свой мир»***

село Красноселькуп, 2020



А что, если бы учиться
можно было бы не за партой?

А что, если бы учиться
было весело?

А если я хочу
побывать на Марсе?

А кто такой этот
«лизрёнок»?

А можно учиться стоя,
лежа, прыгая или сидя на полу?

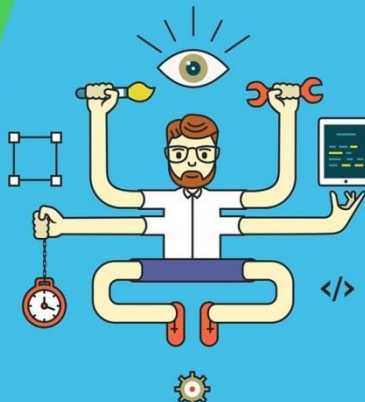
Учиться с планшетом?

Профессии будущего



Программист с
инновационным
мышлением и
потенциалом

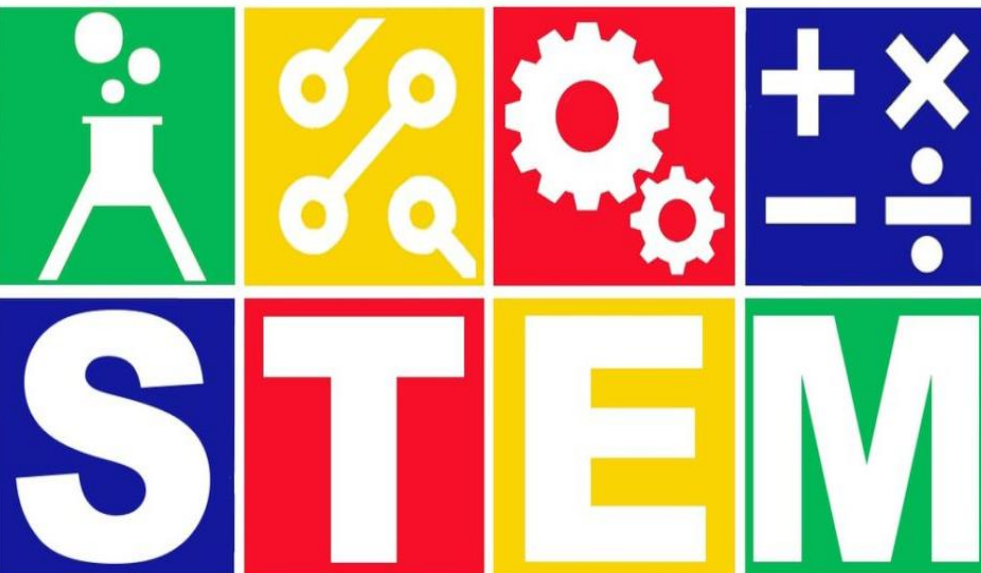
BIG DATA ENGINEER



Инженер big data



IT специалист



S - science | естественные науки



T - technology | технологии



E - engineering | инженерное искусство

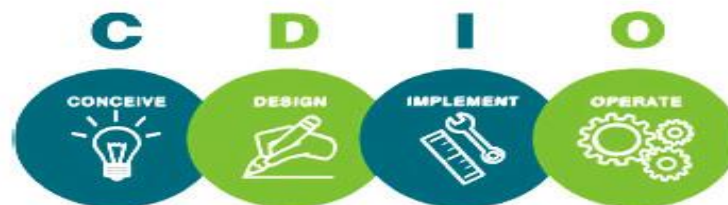


M - mathematic | математика

STEAM

Подход к практике обучения детей

Жизненный цикл детского проекта с использованием технологии компьютерного моделирования и 3D печати.



CDIO – это всемирная инициатива к стандартам инженерного образования (от англ. – придумывай, разрабатывай, внедряй, управляй), комплексный подход к подготовке инженерных кадров, разработке образовательных программ, их материально-технического и методического обеспечения....

CDIO – является общим контекстом инженерного образования и реализуется в рамках модели



Придумывай!



Педагог обучает детей создавать будущий проект модели с помощью игровых персонажей – признаков – друзей Лигрэнка. Дети в игровой форме изучают основные физические свойства объекта живой или неживой природы и определяют значения физических признаков для своей модели. Схема модели основана на методике теории решения изобретательских задач.



13

Моделируй!

Педагог обучает детей элементарным приемам математического моделирования на трехмерных формах – примитивах в электронной 3D среде LigoGame. Дети знакомятся с приемами моделирования в виртуальной среде в формах игровых математических экспериментов и создают свою модель по схеме проекта с персонажами – признаками. Проект модели сохраняют на 3D печать.



14

Создавай!



Педагог знакомит детей с технологией 3D печати, дети загружают свои модели в 3D принтер и наблюдают за процессом печати.



15

Играй!



Педагог совместно с детьми создаёт игровую среду с объектами детской деятельности. Дети получают опыт проектирования и создания своей игровой развивающей среды.

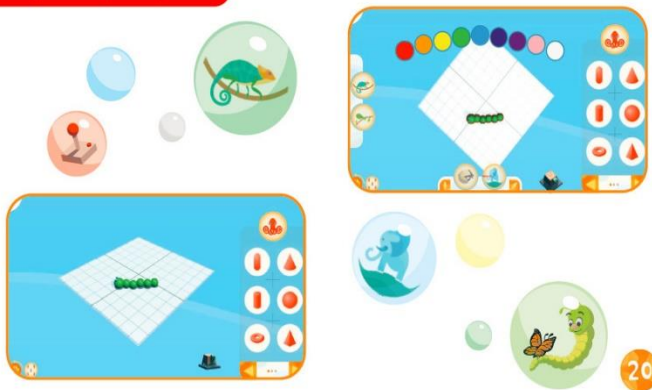


16



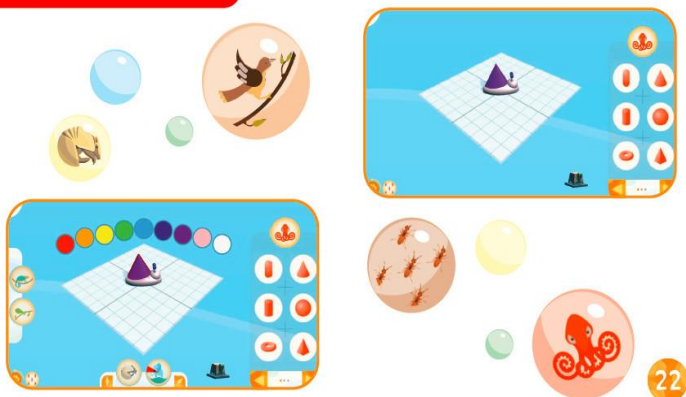
Примеры проектов из одной базовой формы

Проект «Гусеница»



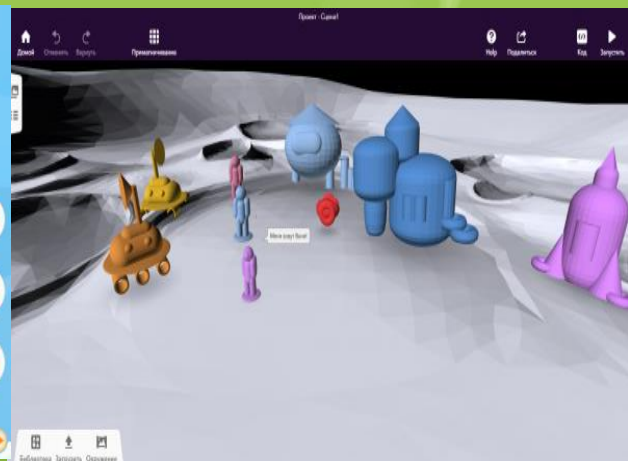
Примеры проектов из 2 - 3-х форм

Проект «Улитка»





ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ
«Проектируем и создаем
свой мир»





Новизна проекта:

повышение эффективного развития воспитанников посредством использования технологии компьютерного моделирования в LigroGame на этапе создания объекта и реализации данного объекта на технологиях 3D печати.

Цель проекта:

создание условий для развития элементарных навыков инженерного мышления детей дошкольного возраста средствами игрового компьютерного моделирования в программном обеспечении LigroGame.

ЗАДАЧИ

1. Повышение профессиональной компетенции педагогов по вопросам компьютерного моделирования в программном обеспечении LigroGame;
2. Развивать умения конструировать, моделировать, проектировать, в том числе с использованием веб-платформы LigroGame;
3. Расширение спектра дополнительных образовательных программ технического творчества;
4. Модернизировать развивающую предметно-пространственную среду, способствующую решению задач цифрового образования.
5. Развитие и популяризация новых форм технического творчества и инженерного образования детей, реализующих на практике идеи цифровых технологий;
6. Формировать интерес родительской общественности к компьютерному 3D моделированию в LigroGame дошкольниками.





Целевая аудитория проекта:

- ✓ обучающиеся 5-8 лет;
- ✓ педагогические работники;
- ✓ родители (законные представители).

Сроки реализации проекта:

сентябрь 2020 года — май 2022 года

План реализации проекта:

- 1. Организационно-проектный этап**
сентябрь 2020 г. - октябрь 2020 г.
- 2. Практический этап**
октябрь 2020 г. — май 2022 г.
- 3. Обобщающе-аналитический этап**
январь 2022 г. - май 2022 г.

Ожидаемые результаты реализации проекта:

Для обучающихся:

- овладение способами проектной деятельности в трехмерной среде по моделированию **LigroGame** для реализации на **3D печати**;
- сформированность панорамных представлений о рабочих и инженерных профессиях;
- получение нового опыта и освоенность первичных действий в проектной, конструктивно-модельной, поисковой деятельности в области естественно-математического и технического профиля;
- сформированность способностей детей к естественно-научному мышлению, техническому творчеству и интереса к техническим специальностям.

Для педагогической среды:

совершенствование профессиональных компетенций, повышение мобильности педагогов.

Для образовательной организации:

- повышение имиджа образовательной организации.





*Современное обучение
для современных детей!*

