

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 43 «Малыш»
624804, Свердловская область, г. Сухой Лог, ул. Белинского 18а,
тел. 8(34373) 4-53-56, e-mail: madou43@yandex.ru, сайт: <https://43shl.tvoysadik.ru/>



УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МАДОУ № 43
С.В. Семухина

Проект

«Друзья Лигренка. Признаки и их значения»

**в рамках первого модуля программы технической
направленности «Играем и моделируем в LigoGame»**

возраст: 3-4 года

срок реализации: 1 год

Исполнитель:
Возмищева Е.П., воспитатель 1КК

2020
г. Сухой Лог

Введение

Первое открытие, к которому приходит каждый ребёнок младшего дошкольного возраста на этапе освоения окружающего мира, - нас окружает мир разнообразных объектов, которые имеют разные свойства: твердые и жидкие, соленые и кислые, зелёные и оранжевые и т.д. Все эти свойства ребенок исследует с опорой на свои органы чувств, закрепляя посредством слова новые значения за каждым предметом. Для того, чтобы данный путь естественного познания сформировал системную картину мира, каждый объект можно рассматривать как систему, которая включает определенный набор признаков. Эти признаки, как максимально обобщенные свойства присущие любому объекту, помогают описать или воссоздать любой объект в его модели.

Данная модель имеет название «элемент мира – признак – значение признака» (ЭПЗ) и является базовым инструментом, который мы будем использовать для создания модели объекта живой или неживой природы. Эта модель используется в играх по методу ОТСМ – ТРИЗ (общая теория сильного мышления - теория решения изобретательских задач), но в нашей модели мы будем использовать игровую связку «вопрос признака» - «ответ - значение признака», которая создает игровую ситуацию для определения базовых значений объекта.

Итак, первый шаг к созданию своего объекта, а точнее его заместителя – модели – это сформированный навык описания объектов живой или неживой Природы в системе их признаков и данный навык мы формируем в игре – ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста. А помогать нам будут игровые персонажи – «друзья» любопытного и забавного Лигрёмка, каждый из которых отвечает за один игровой вопрос:

Из каких частей состоит объект?

Какой формы объект или часть объекта?

Какого цвета объект или часть объекта?

Какого размера объект или часть объекта?

Из какого материала объект или часть объекта?

Количество каждой части объекта?

Когда ребята научатся давать ответы на эти вопросы, мы можем создать знаково – символическую модель объекта в значениях признаков на основе морфологической матрицы объекта или схемы для знаково – символического моделирования «LigroGame». Игровые признаки, которые используются для составления схемы модели, воспроизводятся в программе ЭВМ по 3 D моделированию «LigroGame», так как моделирование – это создание объекта на его информационных признаках. Как превратить изучение предметного мира в игру и научиться «играть» с физическими признаками, ребят научит самый главный персонаж программы – забавный и любопытный Лигрёмок и его «друзья» – «живые» обитатели планеты Земля.

Вид проекта: игровой, групповой, долгосрочный.

Участники: дети вторая младшая группа

Цель: Знакомство с окружающим миром через объекты, их информационные признаки и значения этих признаков.

Задачи:

1. Знакомство с признаком цвет
2. Знакомство с признаком форма
3. Знакомство с признаком количество
4. Знакомство с признаком часть целое
5. Знакомство с признаком размер
6. Знакомство с признаком материал

Дидактические пособия.

- наборы значений признаков к признакам: материал, цвет, форма, размер,

- предметные картинки для игр со значениями признаков.

Учебно – методическое и дидактическое обеспечение по игровым персонажам – признакам:

Признак - «Материал», игровой персонаж «Листотел».

1. Карточка – персонаж признака - «листотел»;
2. Образцы материалов:
 - ✓ пластик,
 - ✓ ткань,
 - ✓ кожа,
 - ✓ стекло,
 - ✓ камень,
 - ✓ бумага,
 - ✓ дерево,
 - ✓ металл,
 - ✓ кирпич.

Каждое значение материала может включать дочерние значения данного значения материала, например, бумага – альбомная, картон, фантики от конфет и другое.

Образцы значений материала можно хранить в коробочках с картинкой значения.

3. Раздаточный материал: раскраски для изучения значения признака.
4. Карточки с дидактическими играми на данный признак.
5. Другой игровой материал : трафареты с «листотелом» и другие познавательные игры.

Признак - «Цвет», игровой персонаж «Хамелеон».

1. Карточка – персонаж признака «цвет» - «хамелеон»;
2. Спектр значений цвета, набор «хамелеончиков»;
3. Наборы предметов, инструментов для изучения световых и цветных явлений: цветные стеклышки, призма и зеркало для радуги, цветные волчки, наборы цветных красок, мелков.
6. Раздаточный материал: раскраски для изучения значения признака.
7. Карточки с дидактическими играми на данный признак.
8. Другой игровой материал

Признак «Размер», игровой персонаж «Слон».

1. Карточка – персонаж признака «размер» - «слон»;
2. Сантиметр «слонометр» - атласная лента с размеченными по 10 см слониками разного размер;
3. Карта «Слон» для фиксации мерок слонюметра.
4. Раздаточный материал: раскраски для изучения значения признака.
5. Карточки с дидактическими играми на данный признак.
6. Другой игровой материал

Признак «Форма», игровой персонаж «Осьминог».

1. Карточка – персонаж признака «форма» - «осьминог»;
2. Наборы геометрических трехмерных форм, основные:
 - куб, шар, конус, пирамида, труба, тор, капсула.

Дополнительные:

Дополнительные признаки: «часть» (улитка), «количество» (муравьи), «звук» (дрозд) являются вспомогательными и обеспечены дидактическими играми и карточками персонажами.

**Планирование образовательной деятельности
Учебно-тематическое планирование**

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов
1	Название модуля. Друзья Лигрёнка. Признаки и их значения.			
1.1	Вводное занятие. Знакомство с персонажем «Лигрёнок». Лигрёнок знакомит ребят со своими друзьями – помощниками: Хамелеон, Осьминог, Листотел, Слон.	1	1	2
1.2	Признак «Форма». Игры с Осьминогом. <i>Исследование значений признака и способов их преобразования. Дидактическая игра «Волшебный мешочек Осьминога». Проект «эталон формы».</i>	1	1	2
1.3	Признак «Цвет». Игры с Хамелеоном. <i>Исследование значений признака и способов их преобразования. Проект «Цветные кубики».</i>	1	2	3
1.4	Признак «Размер». Игры со Слоном. <i>Исследование значений признака, решение практических задач на изменение объема и величины объекта. Проект «Мяч большой – маленький».</i>	1	1	2
1.5	Признаки «Материал» и «Текстура». Игры с Листотелом. <i>Исследование значений признака «текстура» в зависимости от материала объекта. Проект «Домики для трех поросят».</i>	1	2	3