

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования «город Бугуруслан»
«Детский сад комбинированного вида № 2»
(МАДОУ «Д/с №2»)

КОНСПЕКТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
по формированию целостной картины мира
с использованием технологии 3D-моделирования

«Подводный мир 3D»

Образовательная область: «Познавательное развитие»

Возрастная группа: старшая (5-6 лет).



Подготовила:
Корнякова Ольга Григорьевна
воспитатель первой
квалификационной категории
МАДОУ «Д/с №2»

Бугуруслан, 2020 г.

Конспект образовательной деятельности в старшей группе

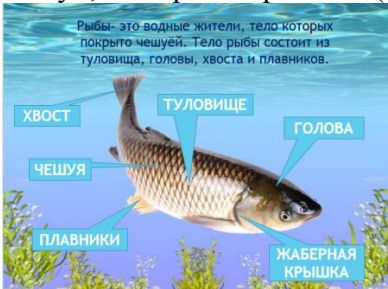
ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1.	Ф.И.О. педагога	Корнякова Ольга Григорьевна
2.	Доминирующая образовательная область	Формирование целостной картины мира с использованием технологии 3D-моделирования
3.	Вид деятельности детей	Коммуникативная Познавательно-исследовательская Конструирование Игровая Продуктивная Музыкальная Двигательная
4.	Форма организации	Занятие

МЕТОДИЧЕСКАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1.	Тема образовательной деятельности	Подводный мир 3D
2.	Методы и приемы реализации содержания занятия	<i>1. Приемы постановки целей и мотивации деятельности детей:</i> - просьба помочь решить проблему. <i>2. Приемы активизации деятельности детей в процессе ОД:</i> - решение проблемных ситуаций; - диалоговая беседа; - рассматривание слайдов презентации «Кто такие рыбы?». <i>3. Приемы организации практической деятельности детей:</i> - групповая работа детей по средствам работы с программным обеспечением Paint.net для создания 3D-моделей; - выполнения действия с готовыми моделями рыб; - соотнесение поученных 3D-моделей с готовым макетом. <i>4. Приемы поддержания интереса у детей:</i> - создание проблемной ситуации; - чередование видов деятельности; - индивидуальная и групповая работа детей. <i>5. Приемы оценки и самооценки:</i> - словесное поощрение в ходе ОД; - самоанализ; - обсуждение полученных результатов.
3.	Интеграция образовательных областей	<i>Социально-коммуникативное развитие:</i> диалоговая беседа; алгоритм работы по созданию для 3D-модели. <i>Познавательное развитие:</i> рассматривание слайдов презентации «Кто такие рыбы?» с комментариями; исследование фотообъектов окружающего мира (рыбы). <i>Художественно-эстетическое развитие:</i> выполнение дидактического задания «Чего не хватает?»; вырезание готовых 3D-моделей рыб; составление композиции всей работы на готовом макете «Океан». <i>Речевое развитие:</i> эвристическая беседа; обогащение активного словаря по теме ОД (туловище, голова, хвост, спинной плавник, брюшной плавник, чешуя, жаберная крышка). <i>Физическое развитие:</i> выполнение общеразвивающих упражнений в ходе динамической паузы.

4.	Возрастная группа:	Старшая группа (5-6 лет)
5.	Цель:	Сформировать у детей представление о строении рыб и среде их обитания с помощью программы Paint.net для 3D-моделирования.
6.	Задачи:	- Познакомить с технологией создания 3D-модели; - учить понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно; - учить выделять характерные признаки различных рыб; - развивать познавательный интерес к предметам окружающего мира; - развивать умение наблюдать, анализировать, делать выводы, активизировать речевую деятельность; - воспитывать умение работать в парах, чувство взаимопомощи; - воспитывать бережное отношение к природе, формировать чувство прекрасного.
7.	Планируемые результаты:	- Ребенок активен в разных видах познавательной деятельности; по собственной инициативе наблюдает, рассуждает, выдвигает проблемы, проявляет догадку и сообразительность в процессе их решения; - ребенок организует и осуществляет познавательно-исследовательскую деятельность в соответствии с алгоритмом работы; - ребенок проявляет творческую активность; самостоятельно определяет замысел будущей работы, может ее конкретизировать; уверенно использует освоенные техники; - ребенок владеет диалогической речью и конструктивными способами взаимодействия с детьми и взрослыми (договаривается, обменивается предметами, распределяет действия при сотрудничестве); - ребенок способен самостоятельно действовать в различных видах детской деятельности; в случаях затруднений обращается за помощью к взрослому.
8.	Организация среды для проведения занятия (образовательной деятельности)	<i>Центр познавательной активности:</i> фотографии разных видов рыб; проектор, мультимедийная презентация «Кто такие рыбы?»; макет аквариума с рыбками; ноутбук с программным обеспечением Paint.net-бесплатная программа для создания 3D-моделирования; готовый макет для 3D-моделирования «Океан»; фотомагниты с изображением рыб. <i>Центр творчества:</i> фломастеры/карандаши, ножницы, лист с изображением рыб для игры «Чего не хватает?».
9.	Подготовка к образовательной деятельности на занятиях, в режимных моментах	Рассматривание иллюстраций в книгах, альбомах и открытках с изображением речных, морских, аквариумных рыб; раскрашивание различных видов рыб в раскрасках; чтение энциклопедической и познавательной литературы.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ			25 мин.
I.	Вводная часть	Вводная беседа Определение цели	2 мин.
1.1	Введение в тему	В.: Здравствуйте, ребята. Я очень рада видеть вас. А ещё вас рады видеть наши гости, поприветствуем их. Д.: Здравствуйте! В.: Давайте встанем в круг, а теперь поприветствуем, друг друга и подарим улыбку. <i>Дружно за руки возьмемся, И друг другу улыбнемся!</i> (Дети проходят в групповую комнату. Видят на доске яркие фотографии различных видов рыб). В.: Как вы думаете ребята, что это, о чём сегодня пойдет речь? Д.: Это фотографии, мы будем говорить о разных видах рыб.	
II.	Основная часть:	Актуализация ранее приобретенных знаний. Создание проблемной ситуации. Мотивация деятельности детей Добывание нового знания на основе приобретенного опыта Продуктивная деятельность.	20 мин.
2.1	Актуализация ранее приобретённых знаний	(Просмотр презентации) (1 Слайд)  В: Давайте вспомним, что мы знаем о рыбах. Д: Рыбы - это водные жители, тело большинство, которых покрыто чешуёй. В: Из чего состоит тело рыбы? (2 Слайд)  Д: Тело рыбы состоит из туловища, головы, хвоста и плавников, чешуи, жаберной крышки. (2-а Слайд)  В: Для чего рыбе нужны плавники? Д: При помощи плавников рыбы поворачиваются в воде и меняют направление. Хвост служит рулём. (3 Слайд)	



В: Что такое чешуя изачем она нужна рыбе?

Д: Чешуя нужна для лучшего скольжения по воде, для защиты от хищников.



В: Почти все рыбы покрыты чешуёй, она растёт всю жизнь, нарастая колечками. Чешуя выполняет защитную функцию, помогает передвижению и маскировке. (4 Слайд)

В: Как называются рыбы, которые обитают в реках?

Д: Их называют речными, или пресноводными.

В: Каких речных рыб вы знаете? (5 Слайд)



Д: Окунь, карась, ёрш, сом, щука. (5-а Слайд)



В: Верно ребята, как называются рыбы, которые могут обитать в море?

Д: Их называют морскими.

В: Знаете ли вы морских рыб? (6 Слайд)



Д: Скаты, акулы, рыба-меч, рыба-бабочка. (6-а Слайд)

		В: Как же называются рыбы, которые живут в домашних условиях? Д: Их называют аквариумными рыбками. (8 Слайд) В: Каких аквариумных рыбок вы знаете? Д: Меченосец, гуппи, барбусы, скалярия, золотая рыбка. (8-а Слайд) В: Молодцы ребята, вы многое знаете о рыбах.	
2.2	Проведение дидактической игры «Чего не хватает?»	В: Давайте немного поиграем. Как вы думаете, что нам нужно сделать? Д: Дорисовать на листе с изображением рыб недостающие части их тела. В: Верно. Приступайте. В: Проверьте, правильно ли вы дорисовали части тела рыб.	
2.3	Создание проблемной ситуации	В: Ребята, я предлагаю Вам рассмотреть рыбок в модели аквариума. Похожи ли рыбки, чем они отличаются? (Дети определяют размер, окрас, строение, отличительные признаки) В: В настоящем ли аквариуме находятся рыбки? Д: Нет, это макет аквариума и рыбки в нём тоже ненастоящие.	

		В: Как думаете, есть ли способ оживить рыбок? (Дети высказывают свои предположения)	
2.4	Мотивация деятельности детей	В: Я предлагаю вам оживить рыбок с помощью 3D-моделирования. 3D-модель - это объёмное изображение объекта (например, рыбы) на экране, которое можно рассмотреть с разных точек, под разным углом. В: Чтобы создать свою модель рыбки нужно выполнять работу последовательно. Предлагаю разделить на пары и выбрать рыбку из модели аквариума, которая больше всего Вам понравилась. Но прежде чем выбрать рыбку, мы должны с ними подружиться.	
2.5	Проведение динамической паузы: «Рыбка»	<i>Рыбка плавает в водичке,</i> Сложенными ладонями дети изображают, как плывет рыбка. <i>Рыбке весело играть.</i> Хлопают в ладоши. <i>Рыбка, рыбка, озорница,</i> Грозят пальчиком. <i>Мы хотим тебя поймать.</i> Делают хватательное движение обеими руками. <i>Рыбка спинку изогнула,</i> Руки над головой, прогибаются в спине. <i>Крошку хлебную взяла.</i> Приседают. <i>Рыбка хвостиком махнула,</i> Сложенными ладонями дети изображают, как плывет рыбка. <i>Рыбка быстро уплыла.</i>	
2.6	Добывание нового знания на основе приобретенного опыта	В: Для создания модели рыбки мы должны открыть программу Paint.net. Загрузить выбранное фото рыбы с помощью вкладки ФАЙЛ-ОТКРЫТЬ. С помощью мыши и инструмента «ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА» обвести части тела рыбы. После выделения ОБРЕЗАТЬ по контуру инструментом НОЖНИЦЫ рыбку: туловище, спинной плавник, грудной плавник, брюшной плавник, хвостовой плавник. Далее удалить фоновое изображение ОБРЕЗАТЬ по выделению. Сделать обведенные части тела объемными с помощью функции ЭФФЕКТЫ-ВЫПУКЛОСТЬ. Сохранить проект 3D-модели рыбы с помощью вкладки СОХРАНИТЬ. Приступим к работе. В: Давайте рассмотрим полученные 3D-модели и вырежем их для создания макета. (Дети вырезают рыбок для создания 3D-макета).	
III.	Заключительная часть	Заключительный этап решения проблемы. Рефлексия.	3 мин.
3.1	Анализ и самоанализ деятельности детей	В.: У всех получились интересные рыбки. Давайте их расположим на макете. Справились ли мы с заданием? Что было сложным в процессе создания модели? Д: Сложно было работать инструментом ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА, ОБРЕЗАТЬ ПО КОНТУРУ... В: Получилось ли у нас оживить рыбок? Вы довольны своей работой? (Ответы детей) В: Все Вы большие молодцы, справились со сложным, но Интересным заданием и оживили рыбок из аквариума. Но работать одному было бы тяжело, а в паре легче? Почему? Д: Вдвоем легче справиться, один говорит, что нужно делать, а второй делает. В: Все верно ребята, нужно помогать друг другу, быть дружными и тогда легко справиться даже с самым трудным заданием. И в подарок о нашем занятии, я хочу подарить вам рыбок, которые будут жить у вас дома.	