



Адрес: 622051, Свердловская область, г. Нижний Тагил, пр-т Вагоностроителей, д. 35
Контакты: Телефон: +7 (909) 018-22-15
Сайт: www.ligrenok.ru E-mail: molodnalena@yandex.ru

КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС «LigroGame»



**ДИПЛОМ ВТОРОЙ СТЕПЕНИ НОМИНАЦИИ
«ИНТЕГРИРОВАННЫЕ КОМПЛЕКСНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ДОУ»**

ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Дошкольное образование; Дополнительное образование детей дошкольного возраста

ОСНОВНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ

1. Программное обеспечение «Электронная среда для 3D моделирования LigroGame»;
2. Руководство пользователя «Электронная среда для 3D моделирования LigroGame»;
3. Схема для моделирования «LigroGame»;
4. Карточки – кейс игровых признаков для 3D моделирования («улитка», «осьминог», «хамелеон», «листотел», «слон», «муравьи», «броненосец», «дрозд», «место», «змея свернулась», «змея ползет»);
5. Технологические карты по темам: «гусеница» (3 карточки), «дом» (2 карточки), «машина» (2 карточки);
6. Листовка-оригами «Лигренок»;
7. Буклет программы;
8. Брошюра «LigroGame» (32 стр.);
9. Сумка-трансформер LigroGame (класс «Лигренок»);
10. Сумка-трансформер «Матрица LigroGame»;
11. Папка-кармашки LigroGame (папка педагога);
12. Комплект «Геометрические игры с «Осьминожкой» для изучения плоских геометрических проекций объемных геометрических тел;
13. Комплект карточек «Осьминожкины формы» для изучения объемных геометрических тел;
14. Комплект карточек цветных эталонов «Хамелеон»;
15. Комплект карточек «Значения цвета»;
16. Карточка-трафарет «Листотел» (изучение свойств материала/текстуры тактильным способом);
17. Схема «Слон» для изучения и фиксации результатов измерения (высота, ширина, длина);
18. «Слонометр» для организации линейного измерения, лента иконками кругов;
19. Сериационный ряд по величине «Слон» из 10 карточек;
20. Сериационный ряд по количеству «Муравьи» из 10 карточек;
21. «Игры с Черепашкой» для изучения геометрических проекций объемных форм и объектов;
22. Набор «Черепашка» для изучения пространственных позиций объемных геометрических тел;
23. Чертеж «Черепашка» в трех проекциях (вид спереди, вид сбоку, вид сверху);
24. Проекционный конструктор «Черепашка»;
25. Матрица морфологического анализа «LigroGame» (метод Фрица Цвикки);
26. Сумка-трансформер «Поясок LigroGame» для изучения свойств объемных тел, развития внимания, памяти, мышления на предметных карточках;
27. Комплект предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах» для изучения объемных тел;
28. Объемная игра-головоломка «Куб-трансформер «LigroGame» и комплект игровых карточек;
29. Наклейка «Кейс признаков», наклейка для вырезания;
30. Комплект для экспериментов с кинетическим песком «Песочная математика»;
31. Папка LigroGame;
32. Мешочек для дидактических материалов «LigroGame» для игры с предметами тактильным способом;
33. Дорожка-трансформер «Эталоны цвета»;
34. Коврик-попрыгун «LigroGame» для подвижных игр с комплектами карточек и мячиком;
35. Руководство к играм и экспериментам «LigroGame».

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ

Образовательная программа; Методические рекомендации; Видео; Курсы повышения квалификации; Учебные пособия; Дистанционное техническое и консультационное сопровождение.



ООО «АВСПАНТЕРА» предлагает комплексное решение инновационного инженерного класса «Компьютерно–игровой комплекс «LigoGame» для ранних форм научно-технического и естественно-математического образования детей на основе авторской игровой технологии компьютерного 3D моделирования на геометрических понятиях (автор–разработчик Молоднякова А.В., доцент кафедры ППО НТГСПИ), который включает программу ЭВМ «Электронная среда для 3D моделирования LigoGame» и оригинальные учебно-методические и дидактические пособия по обучению детей дошкольного возраста и начальной школы инженерно-техническому творчеству и 3D моделированию на геометрических понятиях, для организации исследовательской и проектной деятельности.

Компьютерные 3D модели LigoGame могут быть реализованы в 3D печати или использоваться как объекты AR /VR в виртуальных проектах. На основе игровой технологии 3D моделирования в LigoGame ребенок может создать неограниченное количество компьютер-

ных трехмерных моделей на 3D печать и виртуальных сцен как игрового, так и познавательного характера.

Данный комплекс является инновационным инженерным классом для ранних форм естественно-математического и технического образования детей на 3D технологиях: 3D моделирование, 3D печать и виртуальные технологии.

Возрастная направленность: 4-7 лет, 8-12 лет.

Образовательные задачи развития детей: деятельность в электронной среде для 3D моделирования «LigoGame» развивает у детей элементарные естественно-математические представления, объемно-пространственное мышление и творческое воображение, технологические навыки.

Комплекс предназначен для дошкольных образовательных организаций, общеобразовательных школ и учебных заведений дополнительного образования.