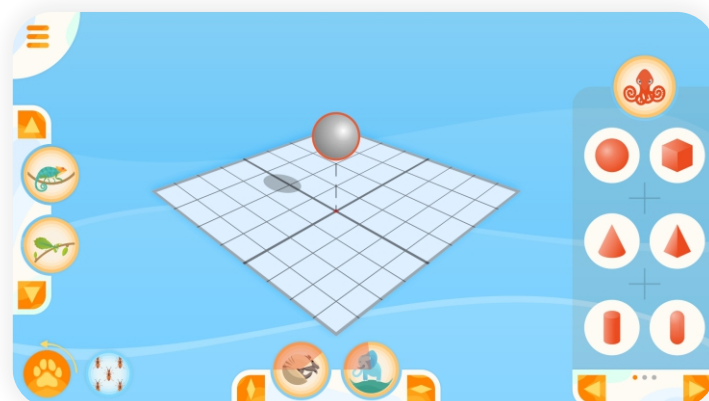


Комплект программы включает:

- ✓ Персонажи – признаки,
- ✓ Карточки с дидактическими играми,
- ✓ Технологические карты для моделирования,
- ✓ Раздаточные материалы.

**STEM – программа + электронная
среда для 3 D моделирования + Ligro print P200D !**



LigroGame
Играем и моделируем!

**STEM – программа для дошкольного и дополнительного
образования детей**

Для учреждений предлагается форма дистанционного обучения по внедрению программы по теме:
"Организация исследовательской и проектной деятельности детей дошкольного возраста в рамках реализации
программы «Играем и моделируем в LigroGame»".

Чтобы узнать больше
www.Abspantera.ru - www.Ligrenok.ru
к.т. +7 909 018-22-15

Автор STEM - программы: Молоднякова А.В., директор ООО «АВСПАНТЕРА», преподаватель НТГСПИ (ф) РГППУ;
Научный консультант: Нестеренко А.А., кандидат педагогических наук, ТРИЗ-специалист (IV уровень), лауреат
Международной программы стипендий Фонда Форда (2003), TRIZ-champion по версии Международной Ассоциации ТРИЗ;
Разработчики программного обеспечения, дизайн: Порывкин М.В., Малков Г.В., Ковязин А.В.

Science — естественные науки

Technology — технологии

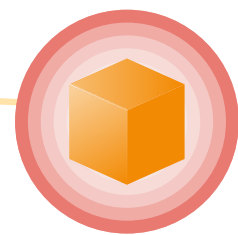
Engineering — инжиниринг, проектирование, дизайн

Mathematics — математика

ABSPANTHERA

Придумывай!

Открывать новое и изобретать – это естественная потребность здоровых детей, которые осваивают Окружающий мир в играх и экспериментах. В нашей программе педагог предлагает детям новые инструменты познания, которые основаны на подходах Теории Решения Изобретательских Задач. В играх и познавательных экспериментах друзья Лигрэнка – осьминог, Хамелеон, Слон, Листотел и другие забавные персонажи знакомят детей с признаками объектов живой и неживой природы, которые помогают детям исследовать и создавать модели новых объектов.

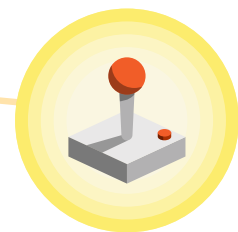


Моделируй!

Можем ли мы сделать маленький мячик большим, кубик превратить в шар и сделать для героев сказки «Теремок» дом с помощью технологии 3D печати? Да, в «лаборатории» Лигрэнка есть все инструменты для юных творцов и изобретателей: осьминог научит создавать форму для модели проекта, хамелеон поможет подобрать нужный цвет, слоник поменяет размер нашей модели, а листотел подберет материал. Дети с поддержкой педагога осваивают в курсе программы инновационную технологию компьютерного моделирования, которая развивает естественно – математические представления детей и формирует цифровые компетенции детей в трехмерной учебной среде LigoGame!

Создавай!

Для чего нам нужна модель объекта? Для того, чтобы создать этот объект, используя технологию 3D печати, которая является современной инженерной технологией в разных областях современной профессиональной деятельности человека. Дети знакомятся с технологией и процессом 3D печати в рамках учебной проектной деятельности, понимают значение и цель данной технологии для создания продукта.



Играй!

Наш проект готов и дети используют свои изделия для познавательной и игровой деятельности в группе, теперь они знают весь жизненный цикл создания любого предмета, который может быть реализован с использованием аддитивных технологий.



CDIO

Игровое обучение и проектная деятельность в трехмерной среде!

Инновационная технология последовательно осваивается детьми под сопровождением педагога в рамках учебного плана программы.

Инструмент деятельности педагога – учебный план программы.

Учебный план программы включает 3 модуля:

- Друзья Лигрэнка: признаки и их значения;
- Мои первые проекты в формах;
- Проектируем и создаем свой мир!

Ключевые навыки детей:

- ✓ Навык описания объекта в системе его физических признаков;
- ✓ Умение использовать схемы для создания и исследования объекта;
- ✓ Умение создавать модели объектов посредством технологии математического моделирования объектов;
- ✓ Развитие познавательного интереса и воображения детей в процессе познавательной деятельности;
- ✓ Овладение технологией проектной деятельности с использованием аддитивных технологий.

