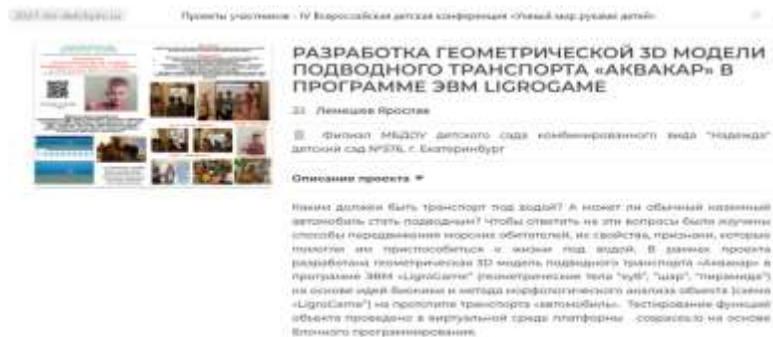


ЯРОСЛАВ ЛЕМЕШЕВ, воспитанник программы дополнительного образования «Играем и моделируем в LigoGame, **ПОБЕДИТЕЛЬ Всероссийской детской конференции «Умный мир руками детей»** (Москва-Троицк), **ПОБЕДИТЕЛЬ городского конкурса сотворчества детей, родителей и педагогов «Новогодний архипелаг творчества»** (УрГПУ, Департамент образования Администрации г.Екатеринбурга и малое инновационное предприятие «Институт дизайна инноваций» (ООО «ИДИ»))

Руководители проекта: С.А. Перовская, старший воспитатель; А.В. Молоднякова, автор проекта «LigoGame», научный руководитель проекта, доцент кафедры ППО НТГСПИ (ф) РГППУ.

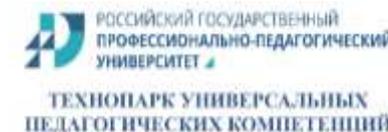


Приятного просмотра!

Ссылка на регистрацию на мероприятие!



СПАСИБО!



X открытый областной фестиваль научно-технического творчества и современных технологий «Город ТехноТворчества»

Педагогическая мастерская

Играем и моделируем в “LigoGame”

в рамках городской педагогической ассоциации «ОРИОН»

«Компьютерно-игровой комплекс «LigoGame» как педагогическая технология и современная STEAM-среда для раннего инженерного и естественно-математического образования детей на 3D-технологиях»



Место проведения:

*Технопарк универсальных педагогических компетенций РГППУ,
адрес Машиностроителей 11
г. Екатеринбург*

3 марта 2023 года

ПРОГРАММА авторской педагогической мастерской

«Компьютерно-игровой комплекс «LigroGame» как педагогическая технология и современная STEAM-среда для раннего инженерного и естественно-математического образования детей на 3D-технологиях»

Место проведения: Технопарк универсальных педагогических компетенций РГППУ, адрес Машиностроителей 11, ауд. 113.

Дата проведения: 3 марта 2023 года **Время проведения:** с 13:30

Цель: изучение и освоение участниками педагогической мастерской элементов игровой технологии компьютерного 3D моделирования «LigroGame» на основе дидактических материалов и в программе для ЭВМ «LigroGame» в форме авторской педагогической мастерской.

Аудитория педагогической мастерской: руководители, педагоги дошкольных образовательных организаций, дополнительного образования детей в школах и центрах технического творчества.

Ведущий авторской педагогической мастерской - Молоднякова Алена Валерьевна, доцент кафедры ППО НТГСПИ (ф) РГППУ, автор-разработчик проекта “LigroGame”, сертифицированный эксперт по направлению «цифровые технологии», педагог-психолог высшей квалификационной категории, директор ООО «АВСПАНТЕРА» и др.

Планируемый результат (приобретенный опыт):

1. Определить воспитательный потенциал компьютерно-игрового комплекса «LigroGame» для развития интереса детей к научно-техническому творчеству и проектной деятельности на основе цифровых технологий, к познанию окружающего мира посредством восприятия и наблюдения, анализа и фиксации результатов наблюдения в знаково-символической форме.
2. Сформировать представления о компьютерном 3D моделировании в программе для ЭВМ «LigroGame» как образовательной технологии, создающей предпосылки для развития системного, логического и объемно-пространственного мышления детей.
3. Определить воспитательный потенциал компьютерно-игрового комплекса «LigroGame» по формированию ценностного отношения к современным практикам инженерной деятельности на основе цифровых технологий и стандартов инженерного образования CDIO, о конечном результате труда инженера.

№	Время	Содержание деятельности участников	Практика действия, задачи для участников мастерской	Ведущий, организатор, ответственный ФИО
1.	13:30 - 14:00	Регистрация участников		Организаторы семинара
2.	14:00 - 14:45	Приветствие участников, актуализация темы мероприятия 1. Что такое «моделирование объекта»: изучаем объект как систему признаков – играем с «друзьями Лигрѐнка». 2. Что такое «морфологический анализ объекта» или как изобрести новый объект, используя схему “LigroGame”.	Практикум по организации познавательно-исследовательской деятельности на основе дидактических материалов «LigroGame»	Молоднякова Алена Валерьевна, доцент кафедры ППО НТГСПИ (ф) РГППУ, автор-разработчик проекта “LigroGame”
3.	14:50 - 15:55	3. Где живут «друзья Лигрѐнка»? Знакомство с интерфейсом программы для ЭВМ “LigroGame”. 4. Как «подружиться» с «Осьминожками» формами или изучаем свойства геометрических тел на основе пособий LigroGame”. 5. Компьютерное 3D моделирование в программе для ЭВМ “LigroGame”.	Практикум по организации деятельности детей на основе 3D моделирования в программе ЭВМ «LigroGame»	Молоднякова Алена Валерьевна, доцент кафедры ППО НТГСПИ (ф) РГППУ, автор-разработчик проекта “LigroGame”
4.	15:55 - 16:00	«Свободный микрофон» Ответы на вопросы и обмен мнениями участников семинара	Обсуждение представленного материала	Организаторы семинара Молоднякова Алена Валерьевна

Для того, чтобы сохранить свою 3D модель необходимо взять флеш-носитель.
Контакты для обратной связи: molodnalena@yandex.ru

ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ, ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ И ПЕРВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ 3D МОДЕЛЬ С ДРУЗЬЯМИ «ЛИГРѐНКА»!

