**«Компьютерно-игровой комплекс «LigroGame»**

**«Компьютерно-игровой комплекс «LigroGame»** - это комплексное решение **инновационного инженерного класса**  **для** **ранних форм технического и естественно – математического детей** на основе авторской игровой технологии компьютерного 3D моделирования на геометрических понятиях (автор-разработчик Молоднякова А.В., доцент кафедры ППО НТГСПИ (ф) РГППУ), который включает программу ЭВМ «**электронная среда для 3 D моделирования LigroGame»** и оригинальные учебные и дидактические пособия для организации исследовательской и проектной деятельности детей. Комплекс составляет многофункциональный набор компонентов, образующих развивающую предметную среду и методологию его использования с функциональным зонированием учебного кабинета: компьютерную и игровую зоны и лабораторию экспериментальной деятельности. Данный комплекс реализует модель электронного обучения 1:1 (1 ребенок – 1 электронное устройство) на основе отечественного программного продукта – программа ЭВМ «**электронная среда для 3D моделирования LigroGame**», где дети осваивают методы математического моделирования на объемных геометрических телах. Компьютерные 3D модели «LigroGame» могут быть реализованы в 3D печати или использоваться как объекты AR /VR в виртуальных проектах.

Дети знакомятся с технологией компьютерного 3D моделирования в познавательных экспериментах и дидактических играх на оригинальных учебных пособиях комплекса с друзьями Лигрёнка – «Осьминожкой», «Хамелеоном», «Листотелом», «Слоном», «Улиткой» и другими, которые являются физическими признаками объектов живой или неживой природы и «живут» в интерфейсе электронной среды «LigroGame», разрабатывают свои первые проекты игрушек на основе технологии 3D моделирования, технологий 3D печати и виртуальной реальности. На основе технологии 3D моделирования в «LigroGame» ребёнок может создать неограниченное количество моделей на 3D печать и виртуальных сцен как игрового, так и познавательного характера.

**Образовательные задачи развития детей:** деятельность в условиях компьютерно-игрового комплекса «LigroGame» развивает у детей элементарные естественно-математические представления, объемно-пространственное мышление и творческое воображение, инженерное мышление и технологические навыки по 3D проектированию, навыки исследовательской и проектной деятельности на 3D технологиях.

**Компьютерно – игровой комплекс «LigroGame»**входит в **Реестр лучшего учебного оборудования и средств обучения** <https://industryart.ru/reestr-rossijskix-proizvoditelej-sredstv-obucheniya-i-vospitaniya/?fbclid=IwAR2EinM_VNbDf6k-oC4koVrL1KCLTD5-lcVTaDQbhn2jbly2J_S8jyC7n9A>

, сформированный по итогам Конкурсного отбора лучшего отечественного учебного оборудования и средств обучения (2020), включая цифровые, при содействии Агентства Стратегических Инициатив и ActivityEdy для обеспечения эффективного освоения обучающимися основных и дополнительных общеобразовательных программ по направлениям  **«Проектная деятельность»** и **«Технологии»,** **победитель** Конкурсного отбора лучшего отечественного учебного оборудования, средств обучения и воспитания для дошкольного образования в номинации «[**«Интегрированные комплексные решения для ДОУ»**](https://industryart.ru/wp-content/uploads/2021/05/%D0%A1%D0%92%D0%9E%D0%94%D0%9D%D0%90%D0%AF-%D0%92%D0%95%D0%94%D0%9E%D0%9C%D0%9E%D0%A1%D0%A2%D0%AC_%D0%98%D0%9D%D0%A2%D0%95%D0%93%D0%A0%D0%98%D0%A0%D0%9E%D0%92%D0%90%D0%9D%D0%9D%D0%AB%D0%95-%D0%A0%D0%95%D0%A8%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%AF.pdf) 2021 **победитель** Международного конкурса технологических продуктов в образовании **Edcrunch Award Product – 2020 в спецноминации "Робототехника. Умные игры",** участник проекта **«КРЕАТИВ – ПАРК»** Научного Центра Российской академии образования на базе Российского государственного профессионально – педагогического университета.