

Утверждаю:
 Заведующий МАДОУ НТГО д/с «Голубок»
 О.Н. Шипицина _____
 « » _____ 2024 г.

**Календарно-тематический план
 к программе дополнительного образования
 естественнонаучной и технической направленностей
 «Играем и моделируем в LigoGame»**

Перспективное планирование (6-7 лет)

Месяц	Оборудование	Тема	Планируемые результаты
Сентябрь	1 неделя Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: - дорожка «друзья Лигрѐнка» (сумка-трансформер LigoGame), - набор карточек игровых персонажей с QR-код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или комплект карточек-признаков, - предметные картинки «Осьминожка спрятался в предметах». ПО: веб-приложение «LigoGame»	Название модуля. Друзья Лигрѐнка. Признаки и их значения. Играем с друзьями Лигрѐнка: игры с предметными картинками для определения значений признаков	Овладение навыком определять основные признаки на предмете, определение значений кейса признаков; развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти; создать условия для развития интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	2 неделя Технические средства: SMART-доска/ планшет. Дидактические пособия: - «волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами (распечатать на принтере), - карточка – «Осьминожка», - раскраска с «Осьминожкой», - набор карточек «Осьминожкины формы»,	Тема: «Признак «форма». Знакомство с геометрическими объемными телами Осьминога».	Формирование геометрических представлений детей, пространственных представлений, внимания, памяти, знакомство с объемными геометрическими телами в разных видах деятельности, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками. Знакомство с геометрическими объемными телами, раздел «галерея

		-сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах». ПО: программа ЭВМ «LigoGame»		Осьминога». Печать 3D файлов геометрических тел для деятельности с проекционным конструктором.
Октябрь	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», -карточки «Черепашка», -«Песочная математика», -карточка признака «Место», -сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах». ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: «Признак «форма». Знакомство с геометрическими объемными телами Осьминога, интерфейс программы ЭВМ «LigoGame».	Определение признака «форма», свойств геометрических объемных тел в разных видах деятельности, закрепление понятия «форма-значение формы» в процессе познавательной деятельности, определение геометрических тел в галерее «Осьминога», овладение командами действий с формами в программе ЭВМ 3D «LigoGame».
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -набор «игры с Черепашкой» для изучения геометрических проекций объемных форм: схема для опыта «Игры с черепашкой», карточки «черепашка», чертеж «Черепашка», -фонарик, маркеры на водной основе, -наборы плоских геометрических фигур. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: Изучаем свойства объемных тел. Игры с «Черепашкой»: математические эксперименты на изучение свойств объемных тел, определение плоских проекций тел, графическое изображение проекций сторон в чертежах «Черепашка». Осваиваем команду «переключатель вида» в программе ЭВМ.	Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях объемного тела, его значений, относительно пространственного расположения объекта в пяти позициях: «вид спереди», «вид слева», «вид сзади», «вид справа», «вид сверху» с помощью карточек - черепашек и наглядной схемы «Черепашка». Определение пространственных проекций объемного тела в геометрических фигурах.
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: - карточки «Черепашка»,	Тема: «Игры с Черепашкой». Проекционное конструирование на основе пособия «Черепашка»: решение пространственных задач	Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях объемного тела, его значений, умение решать

		<p>-проекторный конструктор «Черепашка», -альбом «проекторный конструктор Черепашка», -чертеж «Черепашка», -фонарик, маркеры на водной основе, -наборы геометрических форм и небольших объемных тел. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>на проекциях 3-х видов. 3D моделирование на основе проекций конструкции согласно чертежу «проекторный конструктор Черепашка».</p>	<p>пространственные задачи на проекционное конструирование 3-х видов: «вид спереди», «вид сбоку», «вид сверху», в двух измерениях: 2D и 3D, пользоваться чертежом для графического обозначений проекций конструкции или объемного тела, развитие внимания, памяти, интереса к познанию мира.</p>
	4 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -набор карточек «Осьминожкины формы», -«волшебный мешочек» с набором эталонов форм -объемная игра - головоломка «кубик – трансформер «LigroGame»» с набором игровых карточек, -карточки-признаки: «место», «броненосец», «муравьи». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: Изучаем свойства объемных тел. Эксперименты с геометрическими объемными телами в программе ЭВМ. Изучаем команду «поворот форм». Команды с формами: «перемещение», «копирование», удаления форм и отмены последних действий.</p>	<p>Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях объемного тела, изучение свойств геометрических объемных тел в разных видах деятельности, овладение командами действий с формами в программе ЭВМ 3D «LigroGame». Развитие внимания, памяти, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
Ноябрь	1 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -карточки «Черепашка», -проекторный конструктор «Черепашка», -альбом «проекторный конструктор Черепашка», -чертеж «Черепашка», -фонарик, фломастеры, -наборы геометрических форм и небольших объемных тел. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: «Игры с Черепашкой». Проекторное конструирование на основе альбома «Черепашка». 3D моделирование согласно чертежу модели в «проекторном конструкторе Черепашка».</p>	<p>Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях объемного тела, его значений, умение решать пространственные задачи на проекционное конструирование 3-х видов: «вид спереди», «вид сбоку», «вид сверху», в двух измерениях: 2D и 3D, пользоваться чертежом для графического обозначений проекций конструкции или объемного тела, создавать образные конструкции из геометрических тел по альбому моделей «проекторный конструктор Черепашка», развитие внимания, памяти, интереса к познанию мира.</p>

2 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -карточка признака «Слон» (с QR-код), -комплект «Слон» : схемы «слон», «слонометры», сериационный ряд «слон», маркеры или фломастеры для фиксации значений, -спортивные геометрические элементы для измерения (куб, параллелепипед и др.), -раскраска «Слон» с QR-кодом, -картинки с изображением зверей: медведь, лиса, ёжик. <p>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Проект «Башенка».</p>	<p>Формирование представлений о признаке «величина/размер» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей на основе линейного измерения объемного тела. Овладение способами знаковой фиксации значений размера объемного тела в схеме «Слон»: высота, ширина, длина. Овладение командой действий с формами «масштабирование» в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
3 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор геометрических фигур, -комплект «Песочная математика» , -карточка признака «Улитка», - карта «Геометрическая дорожка» и «Геометрический лабиринт», - карточки сериационный ряд «муравьи». <p>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: Играем с «Улиткой», закрепляем понятие «геометрическая фигура».</p>	<p>Научить детей выделять, называть и определять признак «целое/часть» (объекты из 1 до 4-5 частей) в предметах реального окружения, формирование геометрических представлений, определение пространственных проекций объемного геометрического тела в геометрических фигурах, овладение командами действий с формами в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
4 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины 	<p>Тема: «Признак «форма». Эксперименты с геометрическими объемными телами: «Колобок».</p>	<p>Формирование геометрических представлений детей, пространственных представлений, внимания, памяти, формирование представлений о свойствах объемных геометрических тел в разных видах деятельности, овладение</p>

		<p>формы», -карточка признака «Броненосец». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>		<p>командами действий с формами в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
Декабрь	1 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, 3D раскраска, ноутбуки, 3D принтер. Дидактические пособия: - карточка признаков «Хамелеон», «Листотел» (с QR-код), -комплект «Хамелеон» : комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета», - карточки «значения цвета», - трафареты «Листотел», копилка значений материала. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: «Играем с «Хамелеоном» и «Листотелом»: изучаем признак «цвет» и «материал/текстура». Проект «Новогодний шар».</p>	<p>Формирование представлений о признаке «цвет» и «материал» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений цвета и материала в игровой деятельности. Овладение командой действий с формами «наложение цвета», «наложение материала» в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
	2 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -карточка признака «Змейка» (2 карточки), -карточки «Осьминожкины формы». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p>	<p>Тема: «Играем со «Змейкой»: изучаем приём «объединить/разъединить форму». Проект на основе объединения в блоки одной формы.</p>	<p>Развитие познавательного интереса детей, овладение командой действий с формами «объединить/разъединить форму» в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
	3 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрэнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR-код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigroGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными</p>	<p>Название модуля. Мои первые проекты в формах. <i>3D моделирование на базовых геометрических телах.</i> Тема: форма «пирамида». Проект «Краб». <i>Продуктивная деятельность с пластилином или кинетическим песком: «Осьминожек-</i></p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigroGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков</p>

		геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин.	<i>пирамида».</i> <i>Составление схемы проекта «Краб»</i>	объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: форма «пирамида». Проект «Краб». <i>Проект «Краб»: 3D моделирование.</i>	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «краб».
Январь	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрэнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин.	Тема: форма «капсула». Проект «Скафандр для космонавта». <i>Продуктивная деятельность с пластилином или кинетическим песком: «Осьминожек-капсула»</i> <i>Составление схемы проекта «Скафандр для космонавта».</i>	Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigoGame,	Тема: форма «капсула». Проект «Скафандр для космонавта». <i>Проект «Скафандр для</i>	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как

		<p>-набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком,</p> <p>- схемы LigoGame по количеству детей,</p> <p>- значения кейса признаков,</p> <p>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами.</p> <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p><i>космонавта»: 3D моделирование.</i></p>	<p>опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «скафандр для космонавта».</p>
	4 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <p>-дорожка «друзья Лигрѐнка» ,</p> <p>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,</p> <p>- схемы LigoGame по количеству детей,</p> <p>- значения кейса признаков,</p> <p>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,</p> <p>-набор карточек «Осьминожкины формы»,</p> <p>- набор «Песочная математика» или пластилин.</p>	<p>Тема: форма «труба».</p> <p>Проект «Свистулька».</p> <p><i>Продуктивная деятельность с пластилином или кинетическим песком: «Осьминожек-труба»</i></p> <p><i>Составление схемы проекта «свистулька».</i></p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
Март	1 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <p>-коврик-попрыгун LigoGame,</p> <p>-набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком,</p> <p>- схемы LigoGame по количеству детей,</p> <p>- значения кейса признаков,</p> <p>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами.</p> <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p>Тема: форма «труба».</p> <p>Проект «Свистулька».</p> <p><i>Проект «Свистулька»: 3D моделирование.</i></p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «свистулька».</p>

2 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дорожка «друзья Лигрэнка» , - набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, - «волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, - карточка – «Осьминожка», - набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин. 	<p>Тема: форма «полушар».</p> <p>Проект «Божья коровка».</p> <p><i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-полушар». Составление схемы проекта «Божья коровка».</i></p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
3 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - коврик-попрыгун LigoGame, - набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, - «волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p>Тема: форма «полушар».</p> <p>Проект «Божья коровка».</p> <p><i>Проект «Божья коровка»: 3D моделирование.</i></p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «божья коровка».</p>
4 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дорожка «друзья Лигрэнка» , - набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», 	<p>Тема: форма «получилиндр».</p> <p>Проект «Кораблик».</p> <p><i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек - полуцилиндр». Составление схемы проекта «Кораблик».</i></p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин. 		<p>на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
Апрель	1 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p>Тема: форма «полуцилиндр».</p> <p>Проект «Кораблик».</p> <p><i>Проект «Кораблик»: 3D моделирование.</i></p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «кораблик».</p>
	2 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -дорожка «друзья Лигрэнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин. 	<p>Тема: форма «треугольная призма».</p> <p>Проект «Рыбка».</p> <p><i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-треугольная призма».</i></p> <p><i>Составление схемы проекта «Рыбка».</i></p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>

Май	3 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p>Тема: форма «треугольная призма».</p> <p>Проект «Рыбка».</p> <p>Проект «Рыбка»: 3D моделирование.</p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «рыбка».</p>
	4 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -дорожка «друзья Лигрэнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин. 	<p>Тема: форма «шестигранная призма».</p> <p>Проект «Самodelкин».</p> <p>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-шестигранная призма».</p> <p>Составление схемы проекта «Самodelкин».</p>	<p>Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
	1 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, 	<p>Тема: форма «шестигранная призма».</p> <p>Проект «Самodelкин».</p> <p>Проект «Самodelкин»: 3D моделирование.</p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с</p>

	<p>- схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>		<p>процессом 3D печати при печати модели «Самоделкин».</p>
2 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - схемы LigoGame по количеству детей, -пособие «матрица LigoGame», - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы».</p>	<p><i>Название модуля</i> Моделируем и создаем свой мир! <i>Групповая проектная деятельность на основе 3D моделей по теме «Марсианские хроники».</i> Проект «Марсианские хроники». <i>Модели по выбору: ракета, космическая станция, космический дом, марсоход, марсиане.</i> <i>Графическое изображение моделей в виде рисунка или геометрической аппликации.</i> <i>Составление схем моделей, разработка фантастических объектов на основе пособия «матрица LigoGame».</i></p>	<p>Овладение навыками знаково-символического моделирования объекта на схеме LigoGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, создавать новые знаково-символические модели на основе пособия «матрица LigoGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.</p>
3 неделя	<p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>	<p>Тема: Проект «Марсианские хроники». <i>3D моделирование: модели по выбору: ракета, космическая станция, космический дом, марсоход, марсиане.</i></p>	<p>Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати моделей по проекту «Марсианские хроники».</p>

4 неделя	Технические средства: SMART-доска, Планшет. Дидактические пособия: - коврик-попрыгун LigoGame, - комплект карточек-признаков или других наборов карточек для игры с ковриком.	Тема: итоговое занятие по проектированию игр с разработанными 3D моделями: разработка сценария игры, рисование иллюстраций или фонов к игре, игровая деятельность. Выставка детских работ в группе, пополнение центров деятельности в группе объектами детского моделирования.	Развитие творческих способностей и воображения, формирование интереса к совместной деятельности со сверстниками, коммуникативных способностей.
-------------	--	---	--