

аю:
ций МАДОУ детский са
ипцина

Павлов
08 2025 г.

Министерство образования и науки
Свердловской области
Государственное автономное учреждение
образования «Государственный центр
образования «Горно-Алтайский институт
образования и профессионального
развития»

Перспективное планирование (3-4 года)

Месяц		Оборудование	Тема	Планируемые результаты
Сентябрь	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка» (сумка-трансформер LigoGame)/коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей с QR-код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», -предметные картинки «Осьминожка спрятался в предметах»/или набор карточек-признаков. ПО: Веб-версия LigoGame	Название модуля. Друзья Лигрёнка. Признаки и их значения. Вводное занятие. Знакомство с персонажем «Лигрёнок». Лигрёнок знакомит ребят со своими друзьями-помощниками: Улитка, Осьминог, Хамелеон, Листотел, Слон, Муравьи.	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.

Октябрь	2 неделя	Технические средства: SMART-доска/ планшет. Дидактические пособия: -сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах», -дорожка «друзья Лигрѐнка» (раскладываем сумку – трансформер LigoGame)/ коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей с QR-код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или набор карточек-признаков. ПО:веб-версия LigoGame	Тема: Играем с друзьями Лигрѐнка: игры с предметными картинками для определения значений признаков	Овладение навыком определять группы предметов по признаку «живое/неживое», определять признаки и значения объектов живой и неживой природы; развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти; создать условия для развития интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -сумка – трансформер «матрица LigoGame»/ коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или набор карточек-признаков, -набор белых карточек, - набор карточек «Осьминожкины формы». ПО: веб-версия LigoGame	Тема: Играем с друзьями Лигрѐнка: игры с предметными картинками для определения значений признаков (2)	Овладение навыком определять основные признаки предмета, определение значений кейса признаков; развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, интерактивная песочница, 3D принтер. Дидактические пособия:	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

	-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами (распечатать на принтере), -карточка – «Осьминожка», -раскраска с «Осьминожкой», -набор карточек «Осьминожкины формы», -сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах».		деятельности со сверстниками. Ознакомление с процессом 3D печати при печати форм из галереи «Осьминожки».
3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», -«Песочная математика», -карточка- признак «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, знакомство с интерфейсом программы ЭВМ «LigoGame», определение геометрических тел в галерее «Осьминога».
4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточки «черепашка», - раскраска «черепашка», -наборы плоских геометрических фигур, -набор карточек «Осьминожкины формы», -«Песочная математика»,	Тема: «Изучаем свойства объемных тел. Игры с «Черепашкой».	Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях своего тела и 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.

Ноябрь	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», -карточки «Черепашка», -схема «Черепашка» по количеству детей, -«Песочная математика», -карточка – признак «место». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Признак «форма». Математические эксперименты «Осьминожка играет с Черепашкой», интерфейс программы ЭВМ «LigroGame».	Формирование геометрических представлений, овладение навыками деятельности со схемой «Черепашка» в экспериментальной деятельности с объемными геометрическими телами, ознакомление с функцией кнопки-индикатора «Черепашка» на рабочем поле программы ЭВМ «LigroGame», называние позиций «черепашки» в игровой деятельности.
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -сумка – трансформер «поясок LigroGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах», -набор карточек «Осьминожкины формы», -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -объемная игра - головоломка «кубик – трансформер «LigroGame»» с набором игровых карточек, -комплект «Песочная математика», -карты «геометрические зверушки». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: Изучаем свойства объемных тел: «геометрические игры с осьминожкой».	Определение признака «форма», свойств геометрических объемных тел в разных видах деятельности, определение геометрических тел в галерее «Осьминога». Развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти, создать условия для развития интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», набор карточек «Осьминожкины	Тема: «Признак «форма». Эксперименты с геометрическими объемными телами, команда «броненосец» - «поворот форм».	Формирование геометрических представлений детей, изучение свойств объемных геометрических тел, знакомство с командой «поворот форм» программы ЭВМ. Развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти, создать условия для развития интереса к

Декабрь		формы», -карточка признака «Броненосец», мяч для фитнеса ПО: программа ЭВМ «LigroGame»		познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», -«Песочная математика», -карты «геометрические зверушки».	Тема: «Признак «форма». Эксперименты с геометрическими объемными телами на песке.	Формирование геометрических представлений детей, пространственных представлений, внимания, памяти, формирование представлений о свойствах объемных геометрических тел в разных видах деятельности, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор геометрических фигур, -комплект «Песочная математика» , -карточка признака «Улитка», - раскраска «улитка», -карта «Геометрическая дорожка».	Тема: Знакомимся с «Улиткой», знакомимся с понятием «геометрическая фигура».	Научить детей выделять, называть и определять признак «целое/часть» в предметах реального окружения из 1-3-х частей, формирование геометрических представлений, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор геометрических фигур, -карточка признака «Улитка», -карточка признака «Муравьи», - карточки сериационный ряд «муравьи».	Тема: Знакомимся с «Муравьем»: учимся определять количество частей объекта (1-3 части)	Научить детей выделять, называть и определять признак «целое/часть», признак «количество частей» в предметах реального окружения, формирование геометрических представлений, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.

Январь	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор геометрических фигур, - карточка признака «Улитка», - карточки сериационный ряд «муравьи», - карта «Геометрическая дорожка» и «Геометрический лабиринт», - Песочная математика.	Тема: изучаем признак «форма»: песочная математика и «Геометрические дорожки Осьминожки».	Научить детей определять и называть геометрические фигуры, определение пространственных проекций объемного геометрического тела в геометрических фигурах путем наложения объемного тела на карту или печать на песке, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Слон» (с QR-код), -карточки сериационный ряд «слон», -раскраска «Слон» с QR-кодом.	Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Составляем сериационный ряд по величине.	Формирование представлений о признаке «величина/размер» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей на основе комплекта карточек «сериационный ряд «слоники». Развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Слон» (с QR-код), -карточки сериационный ряд «слон». ПО: веб-приложение «LigroGame»	Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Проект «большой-маленький мяч» в веб-приложении LigroGame.	Формирование представлений о признаке «величина/размер» в процессе игровой и экспериментальной деятельности. Знакомство с приемом «уменьшение/увеличение» в веб-приложении «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Слон» (с QR-код), -комплект «Слон» : схемы «слон», «слонометры», -карточки сериационный ряд «слон», маркеры или фломастеры для фиксации значений,	Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Проект «Башенка» из спортивных снарядов «кубики».	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,

Март		-спортивные геометрические элементы для измерения и стройки проекта «Башенка» (куб, параллелепипед и др.), -картинки с изображением зверей: медведь, лиса, ёжик. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»		ширина, длина. Знакомство с командой действий с формами «масштабирование» в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, 3D раскраска. Дидактические пособия: -карточка признака «Хамелеон» (с QR-код), -комплект «Хамелеон»: комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета», -раскраска «Хамелеон» с QR-кодом. ПО: веб-приложение «LigroGame».	Тема: «Играем с «Хамелеоном»: изучаем признак «цвет».	Формирование представлений о признаке «цвет» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений цвета в игровой деятельности, развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, 3D раскраска. Дидактические пособия: -карточка признака «Хамелеон» (с QR-код), -комплект «Хамелеон»: комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета». ПО: веб-приложение «LigroGame».	Тема: «Играем с «Хамелеоном»: изучаем признак «цвет».	Формирование представлений о признаке «цвет» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений цвета в игровой деятельности, развитие сенсорных представлений детей, внимания, памяти, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: - карточка признака «Хамелеон» (с QR-код), -комплект «Хамелеон» : комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета», - комплект карточек «значения цвета». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Играем с «Хамелеоном»: изучаем признак «цвет». Проект «Цветные кубики».	Формирование представлений о признаке «цвет» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений цвета в игровой деятельности. Знакомство с командой «наложение цвета» в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса

				к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Листотел» (с QR-код), -трафарет «Листотел», -раскраска с QR-код «Листотел», образцы значений материала. ПО: веб-приложение «LigroGame»	Тема: «Играем с «Листотелом»: изучаем признак «материал», экспериментальная деятельность с образцами материала.	Формирование представлений о признаке «материал» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений материала в игровой деятельности. Развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Листотел» (с QR-код), -трафарет «Листотел», образцы значений материала. ПО: веб-приложение «LigroGame»	Тема: «Играем с «Листотелом»: изучаем признак «материал», экспериментальная деятельность с образцами материала.	Формирование представлений о признаке «материал» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений материала в игровой деятельности. Развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
Апрель	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -карточка признака «Листотел» (с QR-код), -трафарет «Листотел», образцы значений материала. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Играем с «Листотелом»: изучаем признак «материал», экспериментальная деятельность с образцами материала.	Формирование представлений о признаке «материал» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей, изучение и определение значений материала в игровой деятельности. Знакомство с командой «наложение цвета» в программе ЭВМ 3D «LigroGame». Развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия:	Название модуля. Мои первые проекты в формах. <i>3D моделирование на базовых геометрических телах.</i>	Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса

	-дорожка «друзья Лигрѐнка» (раскладываем сумку-трансформер LigoGame)) , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или комплект «карточки-признаки», - сумка-матрица LigoGame с белыми карточками, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин.	Тема: форма «шар». Проект «Солнышко». Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек -шар». <i>Составление групповой схемы проекта «Солнышко»</i>	признаков для 3D моделирования, знакомство в групповой деятельности со знаково-символическим моделированием объекта на схеме LigoGame (пособие «сумка-матрица»), 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: -дорожка «друзья Лигрѐнка», -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - карточка признака «место», - сумка-матрица LigoGame, с заполненными значениями кейса признаков на карточках. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: форма «шар». Проект «Солнышко». Проект «Солнышко»: 3D моделирование.	Формирование элементарных технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы (групповая на основе сумки-матрицы) 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 «солнышко».
4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрѐнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - сумка-матрица LigoGame с белыми карточками,	Тема: форма «куб». Проект «Кубик». Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек –куб». <i>Составление групповой схемы проекта «Кубик».</i>	Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, знакомство в групповой деятельности со знаково-символическим моделированием объекта на схеме LigoGame (пособие «сумка-матрица»), используя графические обозначения значений

		-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин.		признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками.
Май	1 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», - карточка признака «место», - сумка-матрица LigoGame, с заполненными значениями на карточках. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: форма «куб». Проект «Кубик». Проект «Кубик»: 3D моделирование.	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы (групповая на основе сумки-матрицы) 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 «кубик».
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрэнка» , -набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - сумка-матрица LigoGame с белыми карточками, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика».	Тема: форма «конус». Проект «Трюфелька для мамы». Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек-конус». <i>Составление групповой схемы проекта «Трюфелька для мамы».</i>	Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса признаков для 3D моделирования, знакомство в групповой деятельности со знаково-символическим моделированием объекта на схеме LigoGame (пособие «сумка-матрица»), 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: -дорожка «друзья Лигрэнка»,	Тема: форма «конус». Проект «Трюфелька для мамы». Проект «Трюфелька для мамы»: 3D моделирование.	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы (групповая на основе сумки-матрицы) как опорной

		-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи», - карточка признака «место», - сумка-матрица LigoGame, с заполненными значениями на карточках. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»		карты для создания 3D модели, развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «трюфелька для мамы».
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, Планшет. Дидактические пособия: - коврик-попрыгун LigoGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком.	Тема: итоговое занятие по проектированию сюжетно-ролевых игр (дидактических и т.п.) 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.