

Утверждаю:  
Заведующий МАДОУ детский сад «Голубок»  
О.Н. Шипицина  
« 01 » \_\_\_\_\_ 2026 г.



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

**Перспективное планирование (3-4 года)**

| Сентябрь |  | Месяц | Оборудование                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Тема                                                                                                                                                                                                                                           | Планируемые результаты                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------|--|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 неделя |  |       | Технические средства:<br>SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-дорожка «друзья Лигрёнка» (сумка-трансформер LigoGame)/коврик-попрыгун LigoGame,<br>-набор карточек игровых персонажей с QR-код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,<br>-предметные картинки «Осьминожка спрятался в предметах»/или набор карточек-признаков.<br>ПО: Веб-версия LigoGame | Название модуля.<br><b>Друзья Лигрёнка. Признаки и их значения.</b><br><br>Вводное занятие. Знакомство с персонажем «Лигрёнок».<br>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                              |
| 2 неделя |  |       | Технические средства:<br>SMART-доска/ планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах»,<br>-дорожка «друзья Лигрёнка» (раскладываем сумку – трансформер LigoGame) коврик-                                                                                                                                                             | Тема: Играем с друзьями Лигрёнка: 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 |

|         |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Октябрь | 1 неделя | <p>Технические средства:<br/>SMART-доска,<br/>планшет.</p> <p>Дидактические пособия:<br/>-сумка – трансформер «матрица LigoGame»/<br/>коврик-попрыгун LigoGame,<br/>-набор карточек игровых персонажей с QR –<br/>код голосовыми сообщениями вопросов:<br/>«Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон»,<br/>«Листотел», «Муравьи» или набор карточек-<br/>признаков,<br/>-набор белых карточек,<br/>- набор карточек «Осьминожкины формы».</p> <p>ПО: веб-версия LigoGame</p> | <p>Тема: Играем с друзьями<br/>Лигрѐнка: игры с предметными<br/>картинками для определения<br/>значений признаков</p>                      | <p>Овладение навыком определять основные<br/>признаки предмета, определение<br/>значений кейса признаков; развитие<br/>сенсорных представлений детей,<br/>внимания, памяти, развитие интереса к<br/>познанию мира и совместной<br/>деятельности со сверстниками</p>                                                                                                                  |
|         | 2 неделя | <p>Технические средства:<br/>SMART-доска,<br/>интерактивная песочница,<br/>3D принтер.</p> <p>Дидактические пособия:<br/>-«волшебный мешочек» с объемными<br/>геометрическими формами (распечатать на<br/>принтере),<br/>-карточка – «Осьминожка»,<br/>-раскраска с «Осьминожкой»,<br/>-набор карточек «Осьминожкины формы»,<br/>-сумка – трансформер «поясок LigoGame» с<br/>набором предметных карточек «Осьминожка<br/>спрятался в предметах»</p>                       | <p>Тема: «Признак «форма».<br/>Знакомство с геометрическими<br/>объемными телами Осьминога».</p>                                           | <p>Формирование геометрических<br/>представлений детей, пространственных<br/>представлений, внимания, памяти,<br/>знакомство с объемными<br/>геометрическими телами в разных видах<br/>деятельности, развитие интереса к<br/>познанию мира и совместной<br/>деятельности со сверстниками.<br/>Ознакомление с процессом 3D печати<br/>при печати форм из галереи<br/>«Осьминожки»</p> |
|         | 3 неделя | <p>Технические средства:<br/>SMART-доска,<br/>планшет.</p> <p>Дидактические пособия:<br/>-«волшебный мешочек» с объемными<br/>геометрическими формами,<br/>-карточка – «Осьминожка»,<br/>-набор карточек «Осьминожкины</p>                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>Тема: «Признак «форма».<br/>Знакомство с геометрическими<br/>объемными телами Осьминога,<br/>интерфейс программы ЭВМ<br/>«LigoGame»</p> | <p>Определение признака «форма», свойств<br/>геометрических объемных тел в разных<br/>видах деятельности, знакомство с<br/>интерфейсом программы ЭВМ<br/>«LigoGame», определение<br/>геометрических тел в галерее<br/>«Осьминога»</p>                                                                                                                                                |

|        |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ноябрь |          | формы»,<br>-«Песочная математика»,<br>-карточка- признак «место»,<br>-сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах.<br>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»                                                                                                                                                                |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|        | 4 неделя | Технические средства:<br>SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-карточки «черепашка»,<br>- раскраска «черепашка»,<br>-наборы плоских геометрических фигур,<br>-набор карточек «Осьминожкины формы»,<br>-«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.                      |
|        | 1 неделя | Технические средства:<br>SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-карточка – «Осьминожка»,<br>-набор карточек «Осьминожкины формы»,<br>-карточки «Черепашка»,<br>-схема «Черепашка» по количеству детей,<br>-«Песочная математика»,<br>-карточка – признак «место».<br>ПО: программа ЭВМ «LigoGame» | Тема: «Признак «форма». Математические эксперименты «Осьминожка играет с Черепашкой», интерфейс программы ЭВМ «LigoGame» | 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 «LigoGame», называние позиций «черепашки» в игровой деятельности |
|        | 2 неделя | Технические средства:<br>SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-сумка – трансформер «поясок LigoGame» с набором предметных карточек «Осьминожка спрятался в предметах»,<br>-набор карточек «Осьминожкины формы»,                                                                                                                                               | 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                                                                     |

|         |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Декабрь |          | -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-объемная игра - головоломка «кубик – трансформер «LigroGame»» с набором игровых карточек,<br>-комплект «Песочная математика»,<br>-карты «геометрические зверушки».<br>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»                         |                                                                                                                   | познанию мира и совместной деятельности со сверстниками                                                                                                                                                                                                                                                      |
|         | 3 неделя | Технические средства: SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-карточка – «Осьминожка», набор карточек «Осьминожкины формы»,<br>-карточка признака «Броненосец», мяч для фитнеса<br>ПО: программа ЭВМ «LigroGame» | Тема: «Признак «форма».<br>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 познанию мира и совместной деятельности со сверстниками |
|         | 4 неделя | Технические средства: SMART-доска, планшет.<br>Дидактические пособия:<br>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-карточка – «Осьминожка»,<br>-набор карточек «Осьминожкины формы»,<br>-«Песочная математика»,<br>-карты «геометрические зверушки».                  | Тема: «Признак «форма».<br>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.<br>Дидактические пособия:<br>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-набор геометрических фигур,<br>-комплект «Песочная математика»,<br>-карточка признака «Улитка»,<br>- раскраска «улитка»,                           | 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.                                                                 |

|        |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |          | -карта «Геометрическая дорожка».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|        | 2 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,</li> <li>-набор геометрических фигур,</li> <li>-карточка признака «Улитка»,</li> <li>-карточка признака «Муравьи»,</li> <li>- карточки сериационный ряд «муравьи».</li> </ul>                                                                  | 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                                          |
|        | 3 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,</li> <li>-набор геометрических фигур,</li> <li>- карточка признака «Улитка»,</li> <li>- карточки сериационный ряд «муравьи»,</li> <li>- карта «Геометрическая дорожка» и «Геометрический лабиринт»,</li> <li>- Песочная математика.</li> </ul> | Тема: изучаем признак «форма»: песочная математика и «Геометрические дорожки Осминожки»                                | 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 | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Слон» (с QR-код),</li> <li>-карточки сериационный ряд «слон»,</li> <li>-раскраска «Слон» с QR-кодом</li> </ul>                                                                                                                                                                       | 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                                           |
| Январь | 2 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Слон» (с QR-код),</li> <li>-карточки сериационный ряд «слон».</li> </ul>                                                                                                                                                                                                             | Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Проект «большой-маленький мяч» в веб-приложении LigoGame | Формирование представлений о признаке «величина/размер» в процессе игровой и экспериментальной деятельности. Знакомство с приёмом                                                                                                                                                                 |

|  |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |          | ПО: веб-приложение «LigroGame»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                | «уменьшение/увеличение» в веб-приложении «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|  | 3 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Слон» (с QR-код),</li> <li>-комплект «Слон»: схемы «слон», «слонометры»,</li> <li>-карточки сериационный ряд «слон», маркеры или фломастеры для фиксации значений,</li> <li>-спортивные геометрические элементы для измерения и стройки проекта «Башенка» (куб, параллелепипед и др.),</li> <li>-картинки с изображением зверей: медведь, лиса, ёжик.</li> </ul> <p>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p> | 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, 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 | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет, 3D раскраска.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Хамелеон» (с QR-код),</li> <li>-комплект «Хамелеон»: комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета»,</li> <li>-раскраска «Хамелеон» с QR-кодом.</li> </ul> <p>ПО: веб-приложение «LigroGame»</p>                                                                                                                                                                     | 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 | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет, 3D раскраска.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Хамелеон» (с QR-код),</li> <li>-комплект «Хамелеон»: комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета».</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                      | 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,                                                                                                                                                                                                                                       |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | ПО: веб-приложение «LigroGame»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                 | внимания, памяти, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками                                                                                                                                                                                                                             |
| 2 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- карточка признака «Хамелеон» (с QR-код),</li> <li>-комплект «Хамелеон»: комплект карточек «Хамелеон», дорожка-трансформер «Эталоны цвета»,</li> <li>- комплект карточек «значения цвета».</li> </ul> <p>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»</p> | 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 | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Листотел» (с QR-код),</li> <li>-трафарет «Листотел»,</li> <li>-раскраска с QR-код «Листотел», образцы значений материала.</li> </ul> <p>ПО: веб-приложение «LigroGame»</p>                                                        | 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 | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Листотел» (с QR-код),</li> <li>-трафарет «Листотел», образцы значений материала.</li> </ul> <p>ПО: веб-приложение «LigroGame»</p>                                                                                                 | 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                                                                 |
| 1 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-карточка признака «Листотел» (с QR-код),</li> </ul>                                                                                                                                                                                                  | Тема: «Играем с «Листотелом»: изучаем признак «материал», экспериментальная деятельность с образцами материала  | Формирование представлений о признаке «материал» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей,                                                                                                                                                                                                               |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | -трафарет «Листотел», образцы значений материала.<br>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 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.<br>Дидактические пособия:<br>-дорожка «друзья Лигрёнка» (раскладываем сумку-трансформер LigroGame»),<br>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или комплект «карточки-признаки»,<br>- сумка-матрица LigroGame с белыми карточками,<br>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,<br>-набор карточек «Осьминожкины формы»,<br>- набор «Песочная математика» или пластилин | Название модуля.<br><b>Мои первые проекты в формах.</b><br><i>3D моделирование на базовых геометрических телах.</i><br><br><i><b>Тема: форма «шар». Проект «Солнышко». Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек -шар».</b></i><br><br><i>Составление групповой схемы проекта «Солнышко»</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 LigroGame (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.<br>Дидактические пособия:<br>-дорожка «друзья Лигрёнка»,<br>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,<br>- карточка признака «место»,<br>- сумка-матрица LigroGame, с заполненными значениями кейса признаков на карточках.<br>ПО: программа ЭВМ «LigroGame»                                                                                                                    | <i><b>Тема: форма «шар». Проект «Солнышко». Проект «Солнышко»: 3D моделирование</b></i>                                                                                                                                                                                                                                     | 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»                                                                                                                  |

|     |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Май | 4 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-дорожка «друзья Лигрѐнка» ,</li> <li>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,</li> <li>- сумка-матрица LigoGame с белыми карточками,</li> <li>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,</li> <li>-набор карточек «Осьминожкины формы»,</li> <li>- набор «Песочная математика» или пластилин.</li> </ul> | <p><b>Тема: форма «куб». Проект «Кубик».</b> <i>Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек –куб».</i></p> <p><i>Составление групповой схемы проекта «Кубик»</i></p>                             | <p>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</p> |
|     | 1 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-дорожка «друзья Лигрѐнка»,</li> <li>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,</li> <li>- карточка признака «место»,</li> <li>- сумка-матрица LigoGame, с заполненными значениями на карточках.</li> </ul> <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p>                                                                  | <p><b>Тема: форма «куб». Проект «Кубик».</b> <i>Проект «Кубик»: 3D моделирование</i></p>                                                                                                                                      | <p>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».</p>                                                                                                                                |
|     | 2 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, планшет.</p> <p>Дидактические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-дорожка «друзья Лигрѐнка»,</li> <li>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,</li> <li>- сумка-матрица LigoGame с белыми карточками,</li> </ul>                                                                                                                                                                          | <p><b>Тема: форма «конус». Проект «Трюфелька для мамы»</b> <i>Продуктивная деятельность с пластилином/кинетическим песком: «Осьминожек-конус».</i></p> <p><i>Составление групповой схемы проекта «Трюфелька для мамы»</i></p> | <p>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</p>                                                                                                                                 |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | <p>-«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами,</p> <p>-набор карточек «Осьминожкины формы»,</p> <p>- набор «Песочная математика»</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>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> <p>-дорожка «друзья Лигрѐнка»,</p> <p>-набор карточек игровых персонажей с QR – код голосовыми сообщениями вопросов: «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи»,</p> <p>- карточка признака «место»,</p> <p>- сумка-матрица LigoGame, с заполненными значениями на карточках.</p> <p>ПО: программа ЭВМ «LigoGame»</p> | <p><b>Тема: форма «конус». Проект «Трюфелька для мамы».</b></p> <p><i>Проект «Трюфелька для мамы»: 3D моделирование</i></p>                                                                                                                                                                                                        | <p>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 «трюфелька для мамы»</p> |
| 4 неделя | <p>Технические средства: SMART-доска, Планшет.</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>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.</p> <p>Выставка детских работ в группе, пополнение центров деятельности в группе объектами детского моделирования</p> | <p>Развитие творческих способностей и воображения, формирование интереса к совместной деятельности со сверстниками, коммуникативных способностей</p>                                                                                                                                                                                   |