

Утверждаю:

Заведующий МАДОУ детский сад «Голубок»

О.Н. Шипицина

« 01 » июня 2026 г.



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

Перспективное планирование (6-7 лет)

Сентябрь		Месяц	Оборудование	Тема	Планируемые результаты
	1	неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка» (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 Лигрёнка. Признаки и их значения. Играем с друзьями Лигрёнка: 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

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», -проекторный конструктор «Черепашка», -альбом «проекторный конструктор Черепашка», -чертеж «Черепашка», -фонарик, маркеры на водной основе,	Тема: «Игры с Черепашкой». Проекторное конструирование на основе пособия «Черепашка»: решение пространственных задач на проекциях 3-х видов. 3D моделирование на основе проекций конструкции согласно чертежу «проекторный	Формирование геометрических представлений, ориентация в пространственных позициях объемного тела, его значений, умение решать пространственные задачи на проекторное конструирование 3-х видов: «вид спереди», «вид сбоку», «вид сверху», в двух измерениях: 2D и 3D,

Ноябрь		-наборы геометрических форм и небольших объемных тел. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	конструктор Черепашка»	пользоваться чертежом для графического обозначений проекций конструкции или объемного тела, развитие внимания, памяти, интереса к познанию мира
	4 неделя	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»	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	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
	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -карточки «Черепашка», -проекционный конструктор «Черепашка», -альбом «проекционный конструктор Черепашка», -чертеж «Черепашка», -фонарик, фломастеры, -наборы геометрических форм и небольших объемных тел. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Игры с Черепашкой». Проекционное конструирование на основе альбома «Черепашка». 3D моделирование согласно чертежу модели в «проекционном конструкторе Черепашка»	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 «проекционный конструктор Черепашка», развитие внимания, памяти, интереса к познанию мира
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -карточка признака «Слон» (с QR-код), -комплект «Слон»: схемы «слон», «слонометры»,	Тема: «Играем со «Слоном»: изучаем признак «размер/величина». Проект «Башенка»	Формирование представлений о признаке «величина/размер» в процессе игровой и экспериментальной деятельности детей на основе линейного измерения

	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. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»		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
3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -«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». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: Играем с «Улиткой», закрепляем понятие «геометрическая фигура»	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
4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», -карточка признака «Броненосец». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Признак «форма». Эксперименты с геометрическими объемными телами: «Колобок»	Формирование геометрических представлений детей, пространственных представлений, внимания, памяти, формирование представлений о свойствах объемных геометрических тел в разных видах деятельности, овладение командами действий с формами в программе ЭВМ 3D «LigroGame», развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками

Декабрь	1 неделя	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»	Тема: «Играем с «Хамелеоном» и «Листотелом»: изучаем признак «цвет» и «материал/текстура». Проект «Новогодний шар»	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
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -карточка признака «Змейка» (2 карточки), -карточки «Осьминожкины формы». ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: «Играем со «Змейкой»: изучаем приём «объединить/разъединить форму». Проект на основе объединения в блоки одной формы	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
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка», -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 геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка», -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин	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-пирамида».</i> <i>Составление схемы проекта «Краб»</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 LigroGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками

	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigroGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigroGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: форма «пирамида». Проект «Краб». Проект «Краб»: 3D моделирование	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigrooGame 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 Лигрёнка», -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 геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин	Тема: форма «капсула». Проект «Скафандр для космонавта». Продуктивная деятельность с пластилином или кинетическим песком: «Осьминожек-капсула» Составление схемы проекта «Скафандр для космонавта»	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 объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	3 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigroGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigroGame по количеству детей,	Тема: форма «капсула». Проект «Скафандр для космонавта». Проект «Скафандр для космонавта»: 3D моделирование	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigroGame 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

Март		- значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»		«скафандр для космонавта»
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка», -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 геометрическими формами, -набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин	Тема: форма «труба». Проект «Свистулька». <i>Продуктивная деятельность с пластилином или кинетическим песком: «Осьминожек-труба»</i> <i>Составление схемы проекта «свистулька»</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 LigroGame «признак-значение признака», используя графические обозначения значений признаков объекта, развитие интереса к познанию мира и совместной деятельности со сверстниками
	1 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -коврик-попрыгун LigroGame, -набор карточек игровых персонажей «Улитка», «Осьминог», «Хамелеон», «Слон», «Листотел», «Муравьи» или других карточек для игры с ковриком, - схемы LigroGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами. ПО: программа ЭВМ «LigroGame»	Тема: форма «труба». Проект «Свистулька». <i>Проект «Свистулька»: 3D моделирование</i>	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigrooGame 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»
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка», -набор карточек игровых персонажей с QR – код	Тема: форма «полушар». Проект «Божья коровка». <i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-</i>	Формирование геометрических представлений, овладение навыком определять основные признаки заданного объекта, определение значений кейса

	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	полушар». Составление схемы проекта «Божья коровка»	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, -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 «полушар». Проект «Божья коровка». Проект «Божья коровка»: 3D моделирование	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»
4 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», - схемы LigoGame по количеству детей, - значения кейса признаков, -«волшебный мешочек» с объемными геометрическими формами, -карточка – «Осьминожка»,	Тема: форма «получилиндр». Проект «Кораблик». Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек - получилиндр». Составление схемы проекта «Кораблик»	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

		-набор карточек «Осьминожкины формы», - набор «Песочная математика» или пластилин		мира и совместной деятельности со сверстниками
Апрель	1 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 «полуцилиндр». Проект «Кораблик». <i>Проект «Кораблик»: 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 «кораблик»
	2 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка», -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	Тема: форма «треугольная призма». Проект «Рыбка». <i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-треугольная призма».</i> <i>Составление схемы проекта «Рыбка»</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, -набор карточек игровых персонажей «Улитка»,	Тема: форма «треугольная призма». Проект «Рыбка». <i>Проект «Рыбка»: 3D</i>	Формирование технологических навыков в процессе 3D моделирования, использование схемы LigoGame как опорной карты для создания 3D модели,

		«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»	<i>моделирование</i>	развитие внимания, памяти, интереса к деятельности с инструментами программы ЭВМ. Ознакомление с процессом 3D печати при печати модели «рыбка»
	4 неделя	Технические средства: SMART-доска, планшет, ноутбуки. Дидактические пособия: -дорожка «друзья Лигрёнка», -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	Тема: форма «шестигранная призма». Проект «Самodelкин». <i>Продуктивная деятельность с пластилином: «Осьминожек-шестигранная призма».</i> <i>Составление схемы проекта «Самodelкин»</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
Май	1 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 «шестигранная призма». Проект «Самodelкин». <i>Проект «Самodelкин»: 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 «Самodelкин»

2 неделя	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»	<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>	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
3 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. ПО: программа ЭВМ «LigoGame»	Тема: Проект «Марсианские хроники». <i>3D моделирование: модели по выбору: ракета, космическая станция, космический дом, марсоход, марсиане</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 моделей по проекту «Марсианские хроники»
4 неделя	Технические средства: SMART-доска, Планшет. Дидактические пособия: - коврик-попрыгун LigoGame, - комплект карточек-признаков или других наборов	Тема: итоговое занятие по проектированию игр с разработанными 3D моделями: разработка сценария игры,	Развитие творческих способностей и воображения, формирование интереса к совместной деятельности со сверстниками, коммуникативных

		карточек для игры с ковриком	рисование иллюстраций или фонов к игре, игровая деятельность. Выставка детских работ в группе, пополнение центров деятельности в группе объектами детского моделирования	способностей
--	--	------------------------------	---	--------------