Календарно – тематическое планирование Второй год обучения (старшая группа)

1	2	3	4		5
Nº	Тема занятия	Планируемые результаты	Краткое содержание	Месяц	Неделя
2.1.	«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»»	 знакомы с назначением клуба «ПиктоМир», правилами поведения и общения в клубе, правила работы на планшете. знакомы с понятиями «реальный робот», «виртуальный робот», «робот - Исполнитель команд», «человек-Командир или компьютер Исполнители программ», «планшет», «программа для управления Роботами в среде ПиктоМир», «программист»; знакомы с понятием «алгоритм как последовательность определенных действий» знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете. 	Беседа «С кем познакомились в клубе «КрохаСофт?» Экскурсия в клуб «ПиктоМир» Беседа «Клуб «ПиктоМир» - клуб для начинающих программистов» Игровая ситуация «Послание от программиста» Игровая ситуация «Послание от программиста» Игровая ситуация «Правила клуба «ПиктоМир»» Беседа «Алгоритм действий» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете).	сентябрь	2 неделя
2.2.	«Лабиринт для Робота»	 знакомы с понятиями «команда», «пиктограмма команды», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир», «программист», «схема игрового поля с заданием для Робота» знакомы с понятиями «программа-лента», «лабиринт» для Робота знакомы с особенностями проведения робота Вертуна по «Лабиринту для Робота», ориентируясь на изображение пиктограмм команд в программе-ленте 	Беседа «Клуб «ПиктоМир»» Беседа «Виртуальные роботы цифровой среды ПиктоМир» Беседа «Программа-лента и лабиринт» Игровая ситуация «Лабиринт для робота Вертуна» Игра «Программа-лента для робота Вертуна»	сентябрь	3 неделя
2.3.	«Легенды роботов среды ПиктоМир»	 знакомы с правилами в клубе «ПиктоМир» (правила поведения, общения, работы на планшете); знакомы с легендами виртуальных роботов среды ПиктоМир, знаками-обозначениями на космических платформах-космодромах и клетчатом поле Роботов в среде ПиктоМир; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир; знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете. 	Игровая ситуация «Правила клуба «ПиктоМир» Беседа «Платформы-космодромы виртуальных роботов ПиктоМир и знаки-обозначения на них» Игровая ситуация ««Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете) ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.3.1	сентябрь	4 неделя
2.4.	«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»	 - знакомы с понятием «задание для Робота» в среде ПиктоМир; - знакомы с предназначением знаков-обозначений в заданиях для Роботов; - знакомы с понятие «лабиринт для Робота»; - знакомы с особенностями составления программы для управления Двигуном, ориентируясь на «Лабиринт для Робота» 	Игровая ситуация «Платформы и лабиринты – задание для Роботов среды «ПиктоМир». Игра «Программа для управления роботом Двигуном»	октябрь	1 неделя

2.5.	«Шаблон	- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды	Беседа «Что такое алгоритм действий?»		
	программы в	ПиктоМир;	Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир»		
	среде	- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на	(планшет).		
	ПиктоМир»	планшете;	Беседа «Программа-лента для задания виртуального Робота»	D E	ens
		- знакомы с предназначением «задания для Робота»: для	Игровая ситуация «Шаблон программы в среде ПиктоМир».	ТЯ(ед
		выполнения определенного задания необходимо составить	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5.1	0K	2 H
		соответствующую программу по управлению Роботом.	Игровая ситуация «Алгоритм заполнения шаблона		
		- знакомы с понятием «шаблон программы», с алгоритмом действий	программы в среде ПиктоМир»		
		при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5. 3		
2.6.	«Первые шаги с	- знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде	Игровая ситуация «Задание от программистов среды		
	роботом	ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд»,	«ПиктоМир»		
	Вертуном по	«шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом	Беседа-рассказ «Полочка с пиктограммами и шаблон		
	платформе-	выполнения программы компьютером»;	программы»		
	космодрому»	- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона	Беседа-рассказ «Панель с кнопками управления Роботом в		
		программы в среде ПиктоМир;	среде ПиктоМир»		
		- знакомы с «алгоритмом» действий при запуске Игры в среде	Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на		
		ПиктоМир;	интерактивной доске)	DP	вп
		- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка»	Игровая ситуация «Составляем программу и управляем	90	Де
		(непрерывное выполнение программы), «синяя стрелка» (пошаговое	роботом Вертуном в среде ПиктоМир»	LY	не
		выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов	Беседа «Кнопки панели управления выполнением	•	3
		выполнения программы, возвращение робота в исходное	программы Роботов в среде ПиктоМир»		
		положение на клетку старт) на панели с кнопками управления	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.6.1		
		процессом выполнения программы компьютером в среде			
		ПиктоМир;			
		- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команд в			
		шаблон программы при составлении программы для управления			
		Роботом			

2.7	«Помогаем Вертуну отремонтирова ть платформу- космодром»	 знакомы с понятиями «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»; знакомы с основными понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером / панель с кнопками управления программой»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Задания для робота Игры в среде ПиктоМир знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером; знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир 	Беседа «Знаки-обозначения на игровом поле и лабиринте для робота Вертуна» Игровая ситуация «Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.7.1 Вручение карт-достижений «ПиктоМир» (1-ая наклейка «Звездочка»)	октябрь	4 неделя
2.8	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- космодроме робота Вертуна»	 знакомы с набором команд робота Вертуна на полочке с пиктограммами в среде ПиктоМир; знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир; знакомы с основные понятиями при выполнении задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»; знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы); знакомы с представление кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное выполнения программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы), возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером; знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир. 	Беседа-рассуждение «Для чего <i>полочка</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд для робота Вертуна» Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- космодроме робота Вертуна». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.8.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (2-ая наклейка «Звездочка»)	ноябрь	1 неделя

2.9	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- складе робота Двигуна»	 знакомы с набором команд робота Двигуна на полочке с пиктограммами в среде ПиктоМир; знакомы с предназначение «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир; знакомы с основными понятия при выполнении задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»; знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы); знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное выполнения программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером; знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир. 	Беседа «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд робота Двигуна» Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- складе. Программа для робота Двигуна». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.9.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (З-я наклейка «Звездочка»)	ноябрь	2 неделя
2.10	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- складе робота Тягуна»	 знакомы с набором команд робота Тягуна на полочке с пиктограммами в среде ПиктоМир; знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир; знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»; знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы); знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнения программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером; знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир. 	Беседа «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд робота Тягуна» Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе- складе. Программа для робота Тягуна». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.10.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (4-ая наклейка «Звездочка»)	ноябрь	3 неделя

 патруль «ПиктоМир» на клегчатом поле экранного робота Ползуна» пиктограммами в среде ПиктоМир; знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», программы с полочки с пиктограммами в среде ПиктоМир иктоГрамман с полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир» знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд»,)>>	
 «ПиктоМир» на клетчатом поле среде ПиктоМир»; экранного робота ползуна» знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с задания для Робота в среде ПиктоМир»; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд экранного робота Ползуна» игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд экранного робота Ползуна» знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», 		
 клетчатом поле среде ПиктоМир»; экранного робота робота в среде ПиктоМир; знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатор поле. Программа для экранного робота Ползуна». ЧОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» 		
 экранного робота ползуна» - знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатов поле. Программа для экранного робота Ползуна». - знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», - знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», 		
робота в среде ПиктоМир; - знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», « <i>полочка</i> с пиктограммами команд», С		
Ползуна» - знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.1 ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»		
ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»	1	
		E
«шаолон программы», «панель с кнопками управления процессом (5-ая наклеика «звездочка»	<u>d</u>	ens
выполнения программы компьютером»;	080	Гед
- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона	H H	4 H
программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить		
ненужную команду из шаблона программы)		
- знакомы с предназначением кнопки «зеленая стрелка», «красная		
стрелка» на <i>панель</i> с кнопками управления процессом выполнения		
программы компьютером;		
- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в		
шаблон программы и запуски составленной программы по		
управлению экранным роботом Ползуном в среде ПиктоМир.		
2.12 «Команда - знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасател	њй	
«ПиктоМир» Робота в среде ПиктоМир патруль «ПиктоМир»».		
вместе с - знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде Беседа «Кто из роботов ПиктоМир сможет помочь жит	ИЯИ	
роботом ПиктоМир: «игра», «задание», « <i>полочка</i> с пиктограммами команд», королевства «ЛунЛу»		
вертуном «шаолон программы», «панель с кнопками управления процессом игровая ситуация «команда «пиктомир» вместе с рос	гом	
помогает выполнения программы компьютером»; Вертун помогает устранить последствия метеори	ого	
устранить - знакомы с алгоритмом деиствии при заполнении шаолона дождя в королевстве лунлу».		ыга
программы в среде пиктомир в несколько строк; программы в среде пиктомир в несколько строк; Сиринание и стронующие и стронующи и с		еде
метеоритного - знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» Заполнение карты-достижении «тиктомир» пожня р. (цапрарцанов ринолиение, программи), икрасная стрелка» (сброс (6 ад наклейка иЗреалонка»)	dei dei	1 H
дождя в (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сорос (о-ая наклеика «эвездочка»)		
$\mathbf{T}_{\mathbf{Y}\mathbf{Y}}$ T		
управления процессом выполнения программы компьютером.		
- знакомы с особенностями побавления пиктограммы компьютером,		
шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной		
программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир		

2.13	«Как робот	- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для	Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный		
	Вертун помог	Робота в среде ПиктоМир;	патруль «ПиктоМир»».		
	осветить	- знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде	Беседа «Схему посадочной полосы платформы-космодрома		
	посадочную	ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд»,	королевства ЛунЛу».		
	полосу гостям	«шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом	Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом		
	королевы	выполнения программы компьютером»;	Вертуном помогает осветить посадочную полосу		
	Лунлу».	- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона	космодрома королевства ЛунЛу»	bь	ы
		программы в среде ПиктоМир в несколько строк;	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.13.1	:a6]	эде
		- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка»	Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»	lek	HE
		(непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс	(7-ая наклейка «Звездочка»)	7	7
		результатов выполнения программы, возвращение робота в			
		исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками			
		управления процессом выполнения программы компьютером;			
		- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в			
		шаолон программы из нескольких строк и запуски составленной			
2 1 4	"Kan pohor	программы по управлению росотом вергуном в среде пиктомир.	Басала "С какими заланиями ужа спрариласт команла		
2.14	«пак рооот Вертун помог	- знакомы с алгоритмом действий при запуске игры с заданием для Робота в спеце ПиктоМир:	исседа «С какими заданиями уже справилась команда ПиктоМир»»		
	осветить	- знакомы с основными понятиями для выполнения залания в среде	Кликтокир////. Бесела «Схему посалочной плошалки платформы-		
	платформу-	ПиктоМир: «игра». «залание». « <i>полочка</i> с пиктограммами команл».	космолрома королевства ЛунЛу».		
	космодром	«шаблон программы», « <i>панель</i> с кнопками управления процессом	Беседа «Копилка выполненных команд»		
	гостям	выполнения программы компьютером», порядком выполнения	Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом		
	королевы	действий для обнаружения неверной команды в составленной	Вертуном помогает осветить посадочную площадку		
	Лунлу».	программе в среде ПиктоМир;	космодрома королевства ЛунЛу»		
		- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка»	Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с	Р	ы
		(непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс	помощью Копилки выполненных команд»	a6p	дел
		результатов выполнения программы, возвращение робота в	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.14.1	ek:	не
		исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск	Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»	Д	3
		выполнения программы Роботом пошагово) на панели с кнопками	(8-ая наклейка «Звездочка»)		
		управления процессом выполнения программы компьютером;			
		- знакомы с принципом работы Копилки выполненных команд при			
		составлении программы для управления Роботом в среде			
		пиктомир;			
		- знакомы с особенностями заполнения шаолона программы с			
		помощью копилки выполненных команд и запуски составленной			
		программы по управлению росотом вертуном в среде пиктомир.			

2.15	«Новый космодром для королевства ЛунЛу»	 знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное, короткое решение; знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПиктоМир; знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» 	Беседа «Новое задание для робота Вертуна» Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить новый космодром для жителей королевства ЛунЛу» Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?» Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с		
		(непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером - знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир; - знакомы с особенностями запыления шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир	помощью Копилки выполненных команд» Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.15.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (9-ая наклейка «Звездочка»)	декабрь	4 неделя
2.16	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»	 знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное и короткое решение, разная последовательность команд. знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПиктоМир; знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления программы Боботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления программы выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир; знакомы с особенностями заполнения шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир. 	Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна» Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную полосу на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу» Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?» Игровая ситуация «Одно задание – два решения» Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.16.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (10-ая наклейка «Звездочка»)	январь	2 неделя

2.17	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-1»	 знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное и короткое решение; знакомы с особенностями действия «Исполнитель команд – выполняет команды», «Исполнитель программы – отдает команды, ориентируясь на программу, составленную программистом»; знакомы с предназначением кнопок «синяя стрелка» (<i>пошаговое</i> выполнение программы), «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы), возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером; знакомы с особенностями составления программы по управлению роботом Вертуном программы с помощью кнопок «синяя стрелка», 	Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна» Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу» Игровая ситуация «Одно задание – несколько решений» Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы <i>пошагово</i> » ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.17.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (11-ая наклейка «Звездочка»)	январь	3 неделя
		«зеленая стрелка» в среде ПиктоМир для проверки правильности заполнения шаблона программы.			
2.18	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»	 знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: разная последовательность команд. знакомы с особенностями действия «Исполнитель команд – выполняет команды», «Исполнитель программы – отдает команды, ориентируясь на программу, составленную программистом», «программист – составляет программу для управления роботом»; знакомы с особенностями управлении роботом Вертуном по игровому полу ориентируясь на программу-ленту; знакомы с особенностями выполнения команд робота Вертуна на игровом поле ориентируясь на словесные команды; знакомы с особенностями поиска ошибки при заполнении шаблона программы с помощью кнопки «синяя стрелка» (<i>пошаговое</i> выполнения программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения компьютером; знакомы с предназначением кнопки «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения компьютером; 	Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна» Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу» Игровая ситуация «Одно задание – два решения» Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы <i>пошагово</i> » ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.18.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (12-ая наклейка «Звездочка»)	январь	4 неделя

2.19	«Команда	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Предназначение знаков-обозначений на лабиринте		
	«ПиктоМир»	длинное, короткое решение;	для Робота»		
	помогает	- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с	Беседа «Знаки-обозначения на лабиринтах робота Двигуна и		
	роботам	заданием для Роботов;	Тягуна»		
	королевства	- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд	Игровая ситуация «Определяем номер комнаты, чтобы		
	ЛунЛу	при составлении программы для управления Роботом в среде	каждый Робот смог выполнить свое задание на складе №1»		
	доставить	ПиктоМир;	Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с		F
	подарки в	- знакомы с понятием «знак-повторитель», способом шифрования	повторителем, используя Копилку выполненных команд»	ал	ели
	замок королевы	длинной программы с помощью знака-повторителя;	Беседа «Предназначение знака-повторителя»	BD	Гед
	Лунлу».	- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.19.	фе	1 H
		неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир,	Заполнение карты-достижений «ПиктоМир		
		используя кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка», «синяя	(13-ая наклейка «Звездочка»)		
		стрелка» на панели с кнопками управления процессом выполнения			
		программы компьютером;			
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя			
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по			
		управлению роботом Ползуном в среде ПиктоМир.			
2.20	«Команда	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Команда «ПиктоМир» помогает составить		
	«ПиктоМир»	длинное, короткое решение;	программы для управления Роботами склада №1		
	помогает	- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с	королевства ЛунЛу»		
	роботам	заданием для Роботов;	Беседа «Как знаки-обозначения на лабиринте помогают		
	королевства	- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд	составить программу для управления Роботом среды		
	ЛунЛу	при составлении программы для управления Роботом в среде	ПиктоМир»		
	распределить	ПиктоМир;	Игровая ситуация «Определи номер комнаты, чтобы каждый	م	в
	подарки на	- знакомы с понятием «знак-повторитель», способом шифрования	Робот смог выполнить свое задание на складе №2»	ал	ел
	складах замка	длинной программы с помощью знака-повторителя;	Беседа «Шифруем длинную программу с помощью знака-	BD	Цел
	королевы	- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения	повторителя»»	фе	2 1
	Лунлу.	неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир,	Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с		
		используя кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка», «синяя	повторителем, используя Копилку выполненных команд»		
		стрелка» на панели с кнопками управления процессом выполнения	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.20.		
		программы компьютером;	Заполнение карты-достижений «ПиктоМир		
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	(14-ая наклеика «Звездочка»)		
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по			
		управлению роботом Ползуном в среде ПиктоМир.			

2.21	«Команда	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Предназначение знаков-обозначений на лабиринте		
	«ПиктоМир»	длинное, короткое решение;	для Робота»		
	вместе с	- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с	Беседа «Знаки-обозначения на лабиринтах робота Двигуна и		
	Двигуном	заданием для Роботов;	Тягуна»		
	помогает	- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при	Беседа «Исполнитель программ – Исполнитель команд –		
	жителям	составлении программы для управления Роботом в клубе	программист»		
	королевства	ПиктоМир;	Игровая ситуация «Что нужно программисту клуба	E B	ы
	ЛунЛу».	- знакомы со способом определения количества повторяющихся	ПиктоМир, чтобы он смог составить программу для	paJ	дел
		«кусков» программы, используя ленту-программу;	управления Роботом?»	eB]	не
		- знакомы со способом шифрования длинной программы с	Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу	- 4	3
		помощью знака-повторителя;	нужными пиктограммами команд».		
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	Беседа «Определяем количество повторяющихся «кусков»		
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по	команд в ленте-программе»		
		управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.21.		
			Заполнение карты-достижений «ПиктоМир		
			(15-ая наклейка «Звездочка»)		
2.22	«Двигун	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Что нужно программисту клуба ПиктоМир, чтобы		
	помогает	длинное, короткое решение;	он смог составить программу для управления Роботом?»		
	команде	- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при	Беседа «Как помогает лента-программа определить		
	«ПиктоМир»	составлении программы для управления Роботом в клубе	количество повторяющегося набора команд в программе?».		
	зашифровать	ПиктоМир;	Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу		
	программу с	знакомы со способом определения количества повторяющихся	нужными пиктограммами команд».	ПЬ	вп
	помощью	«кусков» программы, используя ленту-программу;	Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся	pa	Де
	знака-	- знакомы со способом шифрования длинной программы с	«кусков» команд в программе».	e B	Η€
	повторителя».	помощью знака-повторителя;	Игровая ситуация «Что произойдет с пиктограммами	÷	4
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	команд, отправленными в Копилку, при переносе их в		
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по	шаблон программы с повторителем».		
		управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.22.		
			Заполнение карты-достижений «ПиктоМир		
			(16-ая наклейка «Звездочка»)		
2.23	«Команда	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Что мы можем узнать, рассмотрев карточку		
	«ПиктоМир»	длинное, короткое решение;	«Лабиринт для Робота»?»		
	вместе с	- знакомы с алгоритмом раооты с лентои-программои при	Игровая ситуация «заполни ленту-программу нужными		
	1 ягуном	составлении программы для управления Роботом в клубе	пиктограммами команд для управления росотом Тягуном».		
	помогает	Пиктомир;	игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся	F	ыга
	жителям	знакомы со способом определения количества повторяющихся	«кусков» команд в программе».	ap	еде
	королевства	«кусков» программы, используя ленту-программу;	игровая ситуация «заполняем Копилку выполненных	M	H I
	лунлу».	- знакомы со способом шифрования длинной программы с	команд пиктограммами команд, используя ленту-		
		помощью знака-повторителя;	программу». ПОС Мир «Пошион шиен ПОП (сторшоя)» Игра 2.22		
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	цостипр «дошкольники. доп (старшая)» игра 2.25 Заполнение карти постижений «ПиктоМир		
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по	заполнение карты-достижении «никтонир (17-ая наклейка «Звездонка»)		
	Гягуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	составлении программы для управления Росотом в клусе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу; - знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; - знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуномв среде ПиктоМир.	пиктограммами команд для управления рооотом Тягуном». Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе». Игровая ситуация «Заполняем Копилку выполненных команд пиктограммами команд, используя ленту- программу». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.23 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (17-ая наклейка «Звездочка»)	март	1 неделя

2.24	«Робот Тягун помогает команде «ПиктоМир» распределить подарки на складе №1 королевства ЛунЛу».	 знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение; знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу; знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуномв среде ПиктоМир. 	Беседа «Что мы можем узнать, рассмотрев карточку «Лабиринт для Робота»?» Беседа ««Для чего нам нужны знаки-обозначения «Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Начальное положение Робота»?» Беседа «Как нам может пригодиться лента-программа для составления программы в шаблоне программы с повторителем?» Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными пиктограммами команд для управления роботом Тягуном». Беседа «Почему важно Тягуна разворачивать перед грузом в одну и ту же сторону» Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе». Игровая ситуация «Заполняем шаблон с повторителем с помощью Копилки выполненных команд» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.24 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир	MapT	-	2 неделя
2.25	«Команда «ПиктоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».	 знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение; знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу; знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир. 	Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме игрового поля нет знаков-обозначений?» Беседа «Как определить, какой Робот клуба «ПиктоМир», поможет составить программу?» Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд». Игровая ситуация «Шаблоны программ бывают с разным количеством клеточек» Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе». Игровая ситуация «Составляем программу с помощью Копилки выполненных команд, заполняя шаблон программы с повторителем» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.25 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (19-ая наклейка «Звезлочка»)	MapT		3 неделя

2.26	«Команда	- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания:	Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме			
	«ПиктоМир»	длинное, короткое решение;	игрового поля нет знаков-обозначений?»			
	вместе с	- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при	Игровая ситуация «Лабиринт для Робота».			
	Двигуном	составлении программы для управления Роботом в клубе	Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу			
	распределяет	ПиктоМир;	нужными пиктограммами команд».			
	подарки-грузы	- знакомы со способом определения количества повторяющихся	Беседа «Почему важно при составлении программы			
	на складе №2	«кусков» программы, используя ленту-программу;	учитывать условия решения задания?»		Ы	
	замка королевы	- знакомы со способом шифрования длинной программы с	Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»	Ldı	l le	t
	Лунлу».	помощью знака-повторителя;	Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся	M8	не	
		- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	«кусков» команд в программе с помощью ленты-		4	
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по	программы».			
		управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.	Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с			
			повторителем, ориентируясь на свою ленту-программу».			
			ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.26.			
			Заполнение карты-достижений «ПиктоМир			
			(20-ая наклейка «Звездочка»)			
2.27	«Робот Тягун	- знакомы с несколькими вариантами записи решения одного	Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме			
	помогает	программы: способом шифрования длинной программы с помощью	игрового поля нет знаков-обозначений?»			
	составить	знака-повторителя;	Беседа ««Для чего на карточке «Лабиринт с заданием для			
	несколько	- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при	Робота» изображены знаки-обозначения?»			
	программ для	составлении программы для управления Роботом в клубе	Игровая ситуация ««Игровые дорожки с заданием для			
	управления	ПиктоМир;	робота Тягуна».			
	роботом	- знакомы со способом определения количества повторяющихся	Беседа «Строим план действий Робота для выполнения	٩	БГ	
	комнаты №3	«кусков» программы, используя ленту-программу;	поставленной задачи»	БЭ	Де	t
	склада №2	- знакомы с наличием нескольких вариантов решения к одной	Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными		Не	
	Королевства	задачи: разная последовательность команд в программе;	пиктограммами команд, проведя Робота по заданному		-	
	ЛунЛу».	- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя	маршруту».			
		знак-повторитель, и запуском составленной программы по	Игровая ситуация «Шифруем составленные программы с			
		управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.	помощью знака-повторителя»			
			ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.27.			
			Заполнение карты-достижений «ПиктоМир			
			(21-ая наклейка «Звездочка»)			

2.28	«Робот Вертун помогает с ремонтом корабля «Звездная бабочка»»	 знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа; знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд, и запуском составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир 	Беседа «Какой робот среды ПиктоМир сможет помочь нам составить программу для ремонта обшивки корабля «Звездная бабочка»?» Игровая ситуация «Определяем, сколько программ для управления Роботами королевства ЛунЛу нужно составить» Игровая ситуация «Составляем с помощью Копилки выполненных команд программы для управления роботом Вертуном» Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.28. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (22-ая наклейка «Звездочка»)	апрель	2 неделя
2.29	«Двигун и Тягун помогают с заправкой «Звездной бабочки»	 знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа; знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботами Тягуном и Двигуном в среде ПиктоМир 	Игровая ситуация «Как Двигун и Тягун помогали с заправкой корабля «Звездная бабочка»» Беседа «Для чего нам нужны знаки-обозначения «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Начальное положение Робота»?» на лабиринтах с заданием для робота Тягуна и Двигуна» Игровая ситуация «Составляем с помощью Копилки и ленты-программы программы для управления роботом Тягуном и Двигуном» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.29. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (23-ая наклейка «Звездочка»)	апрель	3 неделя
2.30	«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной бабочки»»	 знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа; знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботом Ползуном, используя ЦОС ПиктоМир. 	Игровая ситуация «Как братья-близнецы реальный и экранный Ползун проложили маршрут для корабля «Звездная Бабочка» Беседа «Знаки-обозначения на клетчатом поле Ползуна» Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.30. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (24-ая наклейка «Звездочка»)	апрель	4 неделя
2.31	Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»	 знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа; знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд и ленту-программу знакомы с запуском составленной программы по управлению роботами ЦОС ПиктоМир. 	Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.31. Вручение наклейки «Большая Звезда»	май	1 неделя

2.32	Фестиваль	- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной	Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов			
	начинающих	программы: короткая и длинная программа;	решения»			
	программистов	- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной	ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.32.			
	в клубе	программы: разная последовательность команд;	Вручение грамоты клуба начинающих программистов		5	U
	«ПиктоМир»	- знакомы со способом шифрования длинной программы с	«ПиктоМир»	ай	Цел	TC.
		помощью знака-повторителя;		W	Не	5 H
		- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем,			7	4
		используя Копилку выполненных команд и ленту-программу				
		- знакомы с запуском составленной программы по управлению				
		роботами ЦОС ПиктоМир.				