

**Календарно – тематическое планирование
Третий год обучения (подготовительная группа)**

1	2	3	4	5	
№	Тема занятия	Планируемые результаты	Краткое содержание	Месяц	Неделя
3.1.	«ПиктоМир собирает друзей»	- знакомы с назначением клуба «ПиктоМир», правилами поведения и общения в клубе, правила работы на планшете. - знакомы с понятиями «реальный робот», «виртуальный робот», «программист», «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы (компьютер), «планшет», «программа для управления Роботами в среде ПиктоМир»; - знакомы с понятием «алгоритм» - знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете.	Беседа «Роботы клуба «ПиктоМир»» Экскурсия по клубу «ПиктоМир» Беседа «Клуб «ПиктоМир» - клуб для начинающих программистов» Игровая ситуация «Послание от программиста» Игровая ситуация «Правила клуба «ПиктоМир»» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете). ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (1-ая наклейка)	сентябрь	2 неделя
3.2.	«Робот Ползун доставляет приглашения, прокладывая безопасный маршрут для друзей»	- знакомы с несколькими вариантами записи решения при составлении одной программы: короткая и длинная программа; - знакомы с наличием нескольких вариантов решения при составлении одной программы: разная последовательность команд; - знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;	Беседа «Клетчатое поле Ползуна» Игровая ситуация «Как братья-близнецы реальный и экранный Ползун доставляли приглашения для друзей» Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.2. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (2-ая наклейка)	сентябрь	3 неделя
3.3	«Команда ПиктоМир помогает роботу Двигуну»	- знакомы с несколькими вариантами записи решения при составлении одной программы: короткая и длинная программа; - знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; - знакомы с заполнением шаблона программы в несколько строк и с повторителем, запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном, используя ЦОС ПиктоМир.	Беседа «Двигун или Тягун?» Игровая ситуация «Маршрут для робота Двигуна» Игровая ситуация: «Шифруем длинную программу с помощью знака-повторитель» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.3. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (3-ая наклейка)	сентябрь	4 неделя

3.4	«Шифруем программы с Вертуном»	- знакомы с несколькими вариантами записи одной программы: длинная, короткая программа; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; - знакомы с алгоритмом заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд; - знакомы с заполнением шаблона программы в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте - знакомы с запуском выполнения программы <i>пошагово</i> с помощью кнопки «синяя стрелка» на <i>панели</i> с кнопками управления программой	Беседа «Задание для Вертуна» Игровая ситуация «Для каждой программы свой шаблон с повторителем» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.4. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (4-ая наклейка)	октябрь	1 неделя
3.5	«Тренируем Вертуна»	- знакомы с назначением лабиринта для Робота в среде ПиктоМир; - знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное и короткое решение; - знакомы с заполнением шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте - знакомы с алгоритмом заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд ориентируясь на ленту-программы;	Беседа «Маршрут и Лабиринт для Робота» Игровая ситуация «Самый короткий и самый длинный маршрут для Вертуна» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.5. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (5-ая наклейка)	октябрь	2 неделя
3.6	«Тренируем Вертуна-2»	- знакомы с назначением лабиринта для Робота в среде ПиктоМир; программой для управления Роботом - знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота; - знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной ленте-программе; - знакомы с заполнением шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе с повторителем	Беседа «Лабиринт для Вертуна» Игровую ситуацию «Программы для тренировки Вертуна» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.6. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (6-ая наклейка)	октябрь	3 неделя
3.7	«Тренируем Двигуна»	- знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота; - знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте; - знакомы с заполнением шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте	Беседа «Тягун или Двигун?» Игровую ситуацию «Тренируем Двигуна» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.7. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (7-ая наклейка)	октябрь	4 неделя

3.8	«Тренируем Ползуна»	- знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота; - знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте; - знакомы с заполнением шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте	Беседа «Задание для Ползуна» Игровую ситуацию «Тренируем Ползуна» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.8. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (8-ая наклейка)	ноябрь	1 неделя
3.9	«Секретный пакет»	- знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте; - знакомы с нахождением неверной команды в расшифрованной программе; - знакомы с выбором нужного знака-повторителя при составлении программы с повторителем, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте - знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем в среде ПиктоМир, используя Копилку выполненных команд.	Беседа «Расшифровываем программу» Игровая ситуация «Расшифруй программу-ленту» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.9. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (9-ая наклейка)	ноябрь	2 неделя
3.10	«Делаем программу короче – подпрограммы»	- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Игровая ситуация «Лабиринт для Вертуна» Беседа «Способ шифрования программы с помощью подпрограммы» Игровая ситуация «Делаем программу короче – подпрограммы». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.10. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (10-ая наклейка)	ноябрь	3 неделя
3.11	«Делаем программу короче – подпрограммы для Двигуна»	- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?» Беседа «Способ шифрования программы с помощью подпрограммы» Игровая ситуация «Подпрограмма для Двигуна». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.11. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (11-ая наклейка)	ноябрь	4 неделя

3.12	«Шифруем программу для Двигуна»	- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?» Беседа «Знак-повторитель или подпрограмма» Игровую ситуацию «Шифруем программу для Вертуна». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.12. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (12-ая наклейка)	декабрь	1 неделя
3.13	«Шифруем программу для Тягуна»	- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?» Беседа «Знак-повторитель или Подпрограмма» Игровая ситуация «Шифруем программу для Тягуна». Игровая ситуация «Шифруем программы для Тягуна с помощью подпрограммы» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.13. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (13-ая наклейка)	декабрь	2 неделя
3.14	«Загадка для Вертуна»	- знакомы с управлением Роботом программой составленной с помощью подпрограммы - знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Беседа «Для управления каким роботом ПиктоМир составлены программы?» Игровая ситуация «Игровое поле для Робота». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.14. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (14-ая наклейка)	декабрь	3 неделя
3.15	«Расшифровываем вместе с Вертуном»	- знакомы с управлением Роботом программой составленной с помощью подпрограммы. - знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд; - знакомы с заполнением шаблона программы с подпрограммой в среде ПиктоМир.	Беседа «Несколько Роботов одновременно на одном игровом поле помогают расшифровать послание от программистов» Игровая ситуация «Расшифруй программу для своего Вертуна». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.15. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (15-ая наклейка)	декабрь	4 неделя

3.16	Играем с Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм.	- знакомы с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; - знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записью программы в виде главного и вспомогательного алгоритма; - знакомы с новым приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма; - знакомы с заполнением шаблона программы в виде главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир; - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри вспомогательного алгоритма.	Беседа «Для управления, каким Роботом среды ПиктоМир, составлена программа?» Беседа «Как можно узнать, какими пиктограммами команд нужно заполнить шаблон <i>Подпрограммы А?</i>» Беседа «Линейный алгоритм» Игровая ситуация «Составляем линейный алгоритм с Вертуном». Беседа «Главный и вспомогательный алгоритм программы в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Составь вспомогательный алгоритм программы с повторителем внутри». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.16. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (16-ая наклейка)	январь	2 неделя
3.17	«Играем с Вертуном. Для каждой программы свой шаблон программы»	- знакомы с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; - знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма; - знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записью программы в виде главного и вспомогательного алгоритма; - знакомы с заполнением шаблона программы в виде главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир, с использованием повторителя.	Игровая ситуация «Как можно узнать, какая программа, в какой из шаблонов программ может быть загружена в среде ПиктоМир» Беседа «Чем отличаются программы, записанные в виде ленты, от программ, которые нужно занести в шаблон программы в среде ПиктоМир?» Беседа «Какой линейный алгоритм нельзя сократить ни с помощью повторителя, ни с помощью подпрограммы» Игровая ситуация «Для каждой программы свой шаблон программы». Беседа «Главный и вспомогательный алгоритм» Игровая ситуация «Сокращаем программу, записывая главный алгоритм и вспомогательный алгоритм с повторителем внутри» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.17. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (17-ая наклейка)	январь	3 неделя

3.18	«Играем с Ползуном. Повторитель внутри вспомогательного алгоритма»	- знакомы с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; - знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записью программы в виде главного и вспомогательного алгоритма; - знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма; - знакомы с заполнением шаблона программы в виде главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир, с использованием повторителя. - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри вспомогательного алгоритма.	Беседа «С помощью какого приема можно составить программу для управления Роботом» Игровая ситуация «Составляем линейный алгоритм для управления Ползуном». Беседа «Чем похожи и чем отличаются задания для Ползуна» Игровая ситуация «Чем похожи и чем отличаются задания для Ползуна» Игровая ситуация «Составляем программу для Ползуна, используя повторитель внутри вспомогательного алгоритма». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.18. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (18-ая наклейка)	январь	4 неделя
3.19	«Играем с Вертуном. Повторитель внутри главного и вспомогательного алгоритма».	- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд в главном и во вспомогательном алгоритме; - знакомы с приемом: использование повторителя внутри главного алгоритма; - знакомы с заполнением в среде ПиктоМир шаблона программы с главным и вспомогательным алгоритмами, используя внутри повторитель; - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма.	Беседа «Как на схеме игрового поля обозначены клетки, которые нуждаются в ремонте» Игровая ситуация «Программа для управления Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм» Игровая ситуация «Программа для управления Вертуном. Повторитель внутри главного и вспомогательного алгоритма». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.19 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (19-ая наклейка)	февраль	1 неделя
3.20	«Шифруем программу с помощью повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма».	- знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного и главного алгоритма; - знакомы с заполнением в среде ПиктоМир шаблона программы с главным и вспомогательным алгоритмами, используя внутри повторитель; - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма.	Игровая ситуация «Используем прием: повторитель внутри главного или вспомогательного алгоритмов». Беседа «Одно задание несколько вариантов записи решения» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.20. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (20-ая наклейка)	февраль	2 неделя

3.21	«Шифруем программы вместе с Вертуном с помощью вспомогательного Алгоритма А и Алгоритма Б».	- знакомы с приемом шифрования программы с помощью <i>Главного Алгоритма</i> и вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>; - знакомы с заполнением в среде ПиктоМир главного и вспомогательного Алгоритма <i>А</i> и <i>Алгоритма Б</i>; - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>.	Игровая ситуация «Шифруем вместе с Вертуном». Беседа «Как можно зашифровать программу с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>». Игровая ситуация «Шифруем программу с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i> в среде ПиктоМир» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.21. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (21-ая наклейка)	февраль	3 неделя
3.22	«Шифруем линейный алгоритм. Несколько вариантов записи решения одного задания».	- знакомы с приемом шифрования программы с помощью <i>Главного Алгоритма</i> с повторителем внутри и вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>; - знакомы с заполнением в среде ПиктоМир шаблона программы с главным и вспомогательным Алгоритмом <i>А</i> и <i>Алгоритмом Б</i>; - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием <i>Главного Алгоритма</i> и вспомогательных <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>	Игровая ситуация «Шифруем линейный алгоритм. Задание для Вертуна». Беседа «Несколько вариантов записи решения одного задания». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.22. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (22-ая наклейка)	февраль	4 неделя
3.23	«Шифруем программы. Несколько вариантов записи решения одного задания»	- знакомы с приемом шифрования программы с помощью <i>Главного Алгоритма</i> с повторителем внутри и вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>; - знакомы с заполнением в среде ПиктоМир шаблона программы с использованием внутри <i>Главного Алгоритма</i> повторителя и вспомогательных <i>Алгоритма А</i>, <i>Алгоритма Б</i> - знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием внутри <i>Главного Алгоритма</i> повторителя и вспомогательных <i>Алгоритма А</i>, <i>Алгоритма Б</i>.	Беседа «Виды записи программы: одно задание несколько вариантов решения» Игровая ситуация «Определяем количество и последовательность команд главного и вспомогательных алгоритмов» Игровая ситуация «Составляем вспомогательные алгоритмы для программы с повторителем внутри <i>Главного Алгоритма</i>». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.23. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (23-ая наклейка)	март	1 неделя

3.24	«Рисуем буквы с Вертуном. Линейные и циклические алгоритмы»	- знакомы с понятием «линейный алгоритм», «циклический алгоритм»; - знакомы с отличием записи программы в виде линейного алгоритма и циклического алгоритма - знакомы с заполнением шаблона программы в виде линейного алгоритма с подпрограммой и циклического алгоритма с повторителем - знакомы с управлением Роботом программой, составленной в виде линейного алгоритма с повторителем и циклического алгоритма с повторителем	Беседа «Приемы записи программы: линейный или циклический алгоритм» Игровая ситуация «Рисуем вместе с Вертуном букву «Г»» Игровая ситуация «Рисуем вместе с Вертуном букву «Р»» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.24. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (24-ая наклейка)	март	2 неделя
3.25	«Рисуем буквы с Вертуном. Циклические алгоритмы»	- знакомы с понятием «линейный алгоритм», «циклический алгоритм»; - знакомы с отличием записи программы в виде линейного алгоритма и циклического алгоритма - знакомы с заполнением шаблона программы в виде циклического алгоритма с повторителем - знакомы с управлением Роботом программой, составленной в виде циклического алгоритма с повторителем	Игровая ситуация «Рисуем буквы с Вертуном» Беседа «Цикл с повторителем» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.25. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (25-ая наклейка)	март	3 неделя
3.26	«Программы для Тягуна и Двигуна: линейный и циклический алгоритмы»	- знакомы с понятием «линейный алгоритм», «циклический алгоритм»; - знакомы с отличием записи программы в виде линейного алгоритма и циклического алгоритма - знакомы с заполнением шаблона программы в виде линейного алгоритма с подпрограммами и циклического алгоритма с циклом с повторителем - знакомы с управлением Роботом программой, составленной в виде линейного алгоритма с подпрограммой и циклического алгоритма с повторителем.	Беседа «Способы шифрования длинной программы в клубе ПиктоМир» Игровая ситуация «Программа для Тягуна: циклический алгоритм». Игровая ситуация «Программа для Двигуна: линейный и циклический алгоритмы». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.26. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (26-ая наклейка)	март	4 неделя

3.27	«Команды-вопросы для вертуна: цикл пока»	- знаком с пиктограммами команд-вопросов (командами с обратной связью) Вертуна; - знакомы с понятием цикл пока; - знакомы с заполнением шаблона программы в ЦОС ПиктоМир с командами-вопросами; - знакомы с управлением Роботом универсальной программой, составленной с помощью команд-вопросов с помощью кнопки «Двойная стрелка»	Беседа «Команды-приказы и команды-вопросы робота Вертуна» Беседа «Универсальная программа для управления Роботом на нескольких платформах». Игровая ситуация «Задание для Вертуна: команды-вопросы – команды-приказы». Игровая ситуация «Универсальная программа: цикл пока» Игровая ситуация «Цикл пока в среде ПиктоМир» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.27. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (27-ая наклейка)	апрель	1 неделя
3.28	«Команды-вопросы для Двигуна и Тягуна: цикл пока»	- знаком с пиктограммами команд-вопросов (командами с обратной связью) Двигуна и Тягуна; - знакомы с понятием цикл пока; - знакомы с заполнением шаблона программы в ЦОС ПиктоМир с командами-вопросами; - знакомы с управлением Роботом универсальной программой, составленной с помощью команд-вопросов с помощью кнопки «Двойная стрелка»	Беседа «Команды-приказы и команды-вопросы робота Двигуна и Тягуна» Игровая ситуация «Универсальная программа для робота Двигуна: цикл пока». Игровая ситуация «Универсальная программа для робота Тягуна: цикл пока». Игровая ситуация «Цикл пока в среде ПиктоМир» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.28. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (28-ая наклейка)	апрель	2 неделя
3.29	«Знакомство с Волшебным кувшином»	- знакомы с роботом-Исполнителем «Волшебный кувшин» - знакомы с использованием цикла пока при написании программы; - знакомы с заполнением шаблона программы в ЦОС ПиктоМир, используя команды, которые умеет выполнять Волшебный кувшин, и вопросы, на которые Волшебный кувшин умеет отвечать; - знакомы с управлением Вертуном в среде ПиктоМир с помощью Волшебного кувшина.	Игровая ситуация «Считаем коврики». Беседа «Исполнитель-Волшебный кувшин: команды и вопросы» Игровая ситуация «Вертун и Волшебный кувшин: универсальная программа». Игровая ситуация «Вертун и Волшебный кувшин в среде ПиктоМир» ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.29. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (29-ая наклейка)	апрель	3 неделя

3.30	«Волшебный кувшин помогает Двигуну и Тягуну»	- знакомы с роботом-Исполнителем Волшебный кувшин - знакомы с использованием цикла пока и цикла с повторителем при написании программы - знакомы с заполнением шаблона программы в ЦОС ПиктоМир, используя команды, которые умеет выполнять Волшебный кувшин, и вопросы, на которые Волшебный кувшин умеет отвечать; - знакомы с управлением Двигуном и Тягуном в среде ПиктоМир с помощью Волшебного кувшина.	Беседа «Лабиринты с заданием для Двигуна и Тягуна» Игровая ситуация «Робот Тягун и Волшебный кувшин: универсальная программа». Игровая ситуация «Универсальная программа для Двигуна с помощником Кувшином». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.30. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (30-ая наклейка)	апрель	4 неделя
3.31	«Фестиваль начинающих программистов. Кооперативные игры».	- знакомы с цифровой образовательной средой ПиктоМир: компьютерная среда с пиктограммным языком программирования виртуальных роботов, где Роботом управляет Компьютер (автоматическое устройство с памятью, которому известны правила, по которым составлена программа); - знакомы с правилами составления и выполнения программы: Программист загружает в память Компьютера программу, составленную по заданным для каждого Робота правилам. Компьютер (человек-Командир), следуя заданному порядку выполнения программы (линейный, циклический алгоритм), автоматически управляет Роботом. - знакомы с составлением и проверкой программы для управления Роботами в кооперативных играх.	Игровая ситуация «Программист – Компьютер – Робот» «Кооперативные игры» Игровая ситуация «Пиктограммный язык программирования. Правила составления и правила выполнения программ среды ПиктоМир». Игровая ситуация «Команды-приказы – команды-вопросы». Игровая ситуация «Программы для Вертунов: кооперативные игры». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.31. Заполняют карты-достижений «ПиктоМир» недостающими наклейками «Звездочка» и проверочную карточку 3.31.2 (большая «Звезда»)	май	1 неделя

3.32	«Фестиваль начинающих программистов. Играем вместе».	- знакомы с ЦОС ПиктоМир: компьютерная среда с пиктограммным языком программирования виртуальных роботов, где Роботом (Исполнителем команд) управляет Компьютер (автоматическое устройство с памятью, которому известны правила, по которым составлена программа программистом); - знакомы с правилами составления и выполнения программы с обратной связью (универсальная программа, где помимо команд-приказов, используются команды-вопросы, при разных начальных обстановках компьютер выдает разную последовательность команд) и без обратной связи (последовательность команд-приказов, которую компьютер выдает роботу, заранее известна); - знакомы с правилом выполнения программы: 1) программист загружает в память компьютера программу, составленную по заданным для каждого робота правилам; 2) компьютер (Исполнитель программы), следуя заданному порядку выполнения программы (линейный, циклический алгоритм), автоматически управляет роботом (Исполнителем команд); 3) Исполнитель команд (робот) выполняет известную ему команду (одна команда – одно действие); - знакомы с принципом программного управления Компьютером: 1) любая работа выполняется компьютером по программе; 2) исполняемая программа загружается (находится) в памяти компьютера; 3) программа выполняется автоматически. - знакомы с составлением программы с обратной связью и без обратной связи с использованием разных способов шифрования (цикл с повторителем, вспомогательный алгоритм, цикл пока) и проверки их в среде ПиктоМир.	Игровая ситуация «Кто знает правила составления программы». Игровая ситуация «Программы с обратной связью – программы без обратной связи». Игровая ситуация «Программы для управления роботами среды ПиктоМир». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.32. Заполняют карты-достижений «ПиктоМир» недостающими наклейками «Звездочка» и проверочную карточку 3.32.1, 3.32.2 (большая «Звезда») Вручение диплома клуба начинающих программистов клуба «ПиктоМир»	май	2 неделя
------	--	---	--	-----	----------