

**Тематическое планирование в рамках «Апробации и внедрения цифровой образовательной среды ПиктоМир» на 2023 – 2024 учебный год**

**Подготовительная группа для детей с ЗПР №8**

**Воспитатель Петрова Оксана Федоровна**

<b>Месяц</b>	<b>Неделя</b>	<b>Тема</b>	<b>Задачи</b>
Сентябрь	4 неделя	«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»», «Лабиринт для робота»	Закрепить правила поведения и общения в клубе «ПиктоМир» и правила работы на планшете; Закрепить у детей понятия «реальный робот», «виртуальный робот», «робот - Исполнитель команд», «человек-Командир или компьютер - Исполнители программ», «планшет», программа для управления Роботами в среде ПиктоМир, программист; Познакомить детей с понятием «алгоритм – последовательность определенных действий» Упражнять детей в запуске Игры в среде ПиктоМир на планшете.
Октябрь	1 неделя	«Легенды роботов среды ПиктоМир»	Закрепить у детей легенды виртуальных роботов среды ПиктоМир, знаки-обозначения на космических платформах-космодромах и клетчатом поле Роботов в среде ПиктоМир; Закрепить у детей алгоритм действий при запуске Игры среды ПиктоМир
	2 неделя	«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»	Познакомить детей с понятием «задание» для Робота в среде ПиктоМир; Закрепить у детей названием и предназначение знаков-обозначений в заданиях для Робота; Закрепить у детей понятие «лабиринт для Робота»; Упражнять детей в составлении программы для управления Двигуном, ориентируясь на «лабиринт для Робота»
	3 неделя	«Шаблон программы в среде ПиктоМир»	Закрепить у детей алгоритм действий при запуске Игры среды ПиктоМир. Упражнять детей в запуске Игры в среде ПиктоМир на планшете. Закрепить у детей представление о «задании для Робота»: для выполнения определенного задания необходимо составить соответствующую программу по управлению Роботом. Познакомить детей с понятием «шаблон программы», с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир
	4 неделя	«Первые шаги с роботом Вертуном по платформе-космодрому»	Познакомить детей с основными понятиями для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы

			<p>компьютером»</p> <p>Познакомить детей с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы), «синяя стрелка» (<i>пошаговое</i> 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 в среде ПиктоМир.</p> <p>Упражнять детей добавлять пиктограммы команд в шаблон программы при составлении программы для управления Роботом</p>
Ноябрь	1 неделя	«Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»	<p>Закрепить у детей понятие «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»</p> <p>Закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «<i>полочка</i> с пиктограммами команд», «шаблон программы», «<i>панель</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером / <i>панель</i> с кнопками управления программой»</p> <p>Закрепить у детей алгоритм действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир</p> <p>Закрепить у детей представление о предназначении кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> 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.</p>
	2 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-космодроме робота Вертуна»	<p>Закрепить у детей представление о наборе команд робота Вертуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир.</p> <p>Закрепить у детей алгоритм действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы).</p> <p>Упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы и запуске составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</p>
	3 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Двигуна»	<p>Закрепить у детей представление о наборе команд робота Двигуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир.</p> <p>Закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «<i>полочка</i> с пиктограммами команд», «шаблон программы», «<i>панель</i> с кнопками управления процессом выполнения программы</p>

			<p>компьютером».</p> <p>Упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы и запуске составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</p>
	4 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Тягуна»	<p>Закрепить у детей представление о наборе команд робота Тягуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир.</p> <p>Закрепить у детей алгоритм действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы).</p> <p>Упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы и запуске составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</p>
	5 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»	<p>Закрепить у детей представление о наборе команд экранного робота Ползуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир.</p> <p>Закрепить у детей основные понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «<i>полочка</i> с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»;</p> <p>Закрепить у детей алгоритм действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы)</p> <p>Закрепить у детей представление о предназначении кнопок «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;</p> <p>Упражнять детей в добавлении пиктограммы команды в шаблон программы и запуске составленной программы по управлению экранным роботом Ползуном в среде ПиктоМир.</p>
Декабрь	1 неделя	«Робот Ползун доставляет приглашения, прокладывая безопасный маршрут для друзей»	<p>Закрепить у детей понимание о нескольких вариантах записи одной программы: длинная, короткая программа; способе шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</p> <p>Закрепить у детей понимание о наличии нескольких вариантов решения одной задачи: разная последовательность команд в программе;</p> <p>Упражнять детей в заполнении шаблона</p>

			программы с повторителем и в запуске составленной программы по управлению роботом Ползуном в среде ПиктоМир.
	2 неделя	«Команда ПиктоМир помогает роботу Двигуну»	Закрепить у детей понимание о нескольких вариантах записи одной программы: длинная, короткая программа; способе шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя. Закрепить у детей алгоритм заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд. Упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте. Упражнять детей в запуске выполнения программы <i>пошагово</i> с помощью кнопки «синяя стрелка» на <i>панели</i> с кнопками управления программой.
	3 неделя	«Шифруем программы с Вертуном»	Закрепить у детей понимание о нескольких вариантах записи одной программы: длинная, короткая программа; способе шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя. Закрепить у детей алгоритм заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд. Упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте. Упражнять детей в запуске выполнения программы <i>пошагово</i> с помощью кнопки «синяя стрелка» на <i>панели</i> с кнопками управления программой.
Январь	3 неделя	«Тренируем Вертуна»	Закрепить у детей понятие лабиринт для Робота в среде ПиктоМир. Закрепить у детей понимание о нескольких вариантах решения одного задания: длинное и короткое решение. Упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе с повторителем. Закрепить у детей алгоритм заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд.
	4 неделя	«Тренируем Вертуна-2»	Упражнять детей в заполнении бумажной ленты-программы пиктограммами команд ориентируясь на задание для Робота. Упражнять детей в выделении повторяющегося набора команд на бумажной ленте-программе. Упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на

			последовательность команд в программе с повторителем.
	5 неделя	«Тренируем Двигуна»	Упражнять детей в заполнении бумажной ленты-программы пиктограммами команд ориентируясь на задание для Робота. Упражнять детей в выделении повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте. Упражнять детей в заполнении шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте.
Февраль	1 неделя	«Тренируем Ползуна»	Упражнять детей в заполнении бумажной ленты-программы пиктограммами команд ориентируясь на задание для Робота. Упражнять детей в выделении повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте. Упражнять детей в заполнении шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте.
	2 неделя	«Секретный пакет»	Упражнять детей в нахождении неверной команды в расшифрованной программе. Упражнять детей в выборе нужно знака-повторителя при составлении программы с повторителем, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте. Упражнять детей в заполнении шаблона программы с повторителем в среде ПиктоМир, используя Копилку выполненных команд.
	3 неделя	«Делаем программу короче – подпрограммы»	Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд; Познакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
	4 неделя	«Делаем программу короче – подпрограммы для Двигуна»	Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд. Продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы. Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
Март	1 неделя	«Шифруем программу для Двигуна»	Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд. Продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью

			подпрограммы; Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
	2 неделя	«Шифруем программу для Тягуна»	Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд. Продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир
	3 неделя	«Загадка для Вертуна»	Закрепить у детей понимание управления Роботом программой составленной с помощью подпрограммы. Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд. Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
	4 неделя	«Расшифровываем вместе с Вертуном»	Закрепить у детей понимание управления Роботом программой составленной с помощью подпрограммы. Упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд. Упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир
Апрель	1 неделя	«Играем с Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм»	Познакомить с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм. Упражнять детей в выделении в подпрограмме повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма. Познакомить детей новый важный прием: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма. Упражнять детей в заполнении шаблона главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир. Познакомить детей с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри вспомогательного алгоритма.
	2 неделя	«Играем с Вертуном. Для каждой программы свой шаблон программы»	Продолжать знакомить с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм. Продолжать знакомить с новым приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма. Упражнять детей в выделении в подпрограмме

			<p>повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма.</p> <p>Упражнять детей в заполнении шаблона главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир, составленного с использованием повторителя.</p>
	3 неделя	«Фестиваль начинающих программистов в клубе ПиктоМир»	<p>Закрепить у детей полученные знания о предназначение знаков-обозначений, схем маршрутов, лабиринтов, платформ с заданием для Робота, шаблонов программ и пиктограмм команд при составлении программ для управления Роботом.</p> <p>Развивать у детей навыки выполнения задания самостоятельно и в паре.</p> <p>Формировать у детей умения излагать мысли, моделировать ситуацию.</p> <p>Закрепить у детей полученные знания о цифровой образовательной среде ПиктоМир: компьютерная среда с пиктограммным языком программирования виртуальных роботов, где Роботом управляет Компьютер (автоматическое устройство с памятью, которому известны правила, по которым составлена программа).</p> <p>Закрепить у детей правила составления и правила выполнения программы.</p>
	4 неделя	«Фестиваль начинающих программистов в клубе ПиктоМир»	<p>Закрепить у детей полученные знания о предназначение знаков-обозначений, схем маршрутов, лабиринтов, платформ с заданием для Робота, шаблонов программ и пиктограмм команд при составлении программ для управления Роботом.</p> <p>Развивать у детей навыки выполнения задания самостоятельно и в паре.</p> <p>Формировать у детей умения излагать мысли, моделировать ситуацию.</p> <p>Закрепить у детей полученные знания о цифровой образовательной среде ПиктоМир: компьютерная среда с пиктограммным языком программирования виртуальных роботов, где Роботом управляет Компьютер (автоматическое устройство с памятью, которому известны правила, по которым составлена программа).</p> <p>Закрепить у детей правила составления и правила выполнения программы.</p>