

**Тематическое планирование по апробации и внедрению ЦОС «ПиктоМир»
в подготовительной группе № 3 на 2023-2024 учебный год
Воспитатель: Александрова Яна Павловна**

Месяц	Неделя	Тема	Задачи
Сентябрь	4 неделя	«ПиктоМир собирает друзей»	1) закрепить у детей понятия «программист», «реальный робот», «виртуальный робот», «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы» (компьютер), «планшет», программа для управления Robotami в среде ПиктоМир; 2) закрепить у детей понятие «алгоритм – последовательность определенных действий».
Октябрь	2 неделя	«Робот Ползун доставляет приглашения, прокладывая безопасный маршрут для друзей»	1) закрепить у детей понимание о нескольких вариантах записи одной программы: длинная, короткая программа; способе шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя; 2) закрепить у детей понимание о наличии нескольких вариантов решения одной задачи: разная последовательность команд в программе.
	4 неделя	«Команда ПиктоМир помогает роботу Двигуну»	1) закрепить у детей алгоритм заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд; 2) упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте.
Ноябрь	1 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.
	3 неделя	«Тренируем Вертуна»	1) закрепить у детей понятие лабиринт для Робота в среде ПиктоМир; 2) упражнять детей в заполнении шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе с повторителем.
Декабрь	1 неделя	«Тренируем Вертуна-2»	1) упражнять детей в заполнении бумажной ленты-программы пиктограммами команд ориентируясь на задание для Робота; 2) упражнять детей в выделении повторяющегося набора команд на бумажной ленте-программе.
	3 неделя	«Тренируем Двигуна»	1) упражнять детей в выделении

			повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте; 2) упражнять детей в заполнении шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте.
	5 неделя	«Тренируем Ползуна»	упражнять детей в заполнении бумажной ленты-программы пиктограммами команд ориентируясь на задание для Робота.
Январь	2 неделя	«Секретный пакет»	1)упражнять детей в выборе нужно знака-повторителя при составлении программы с повторителем, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте; 2) упражнять детей в заполнении шаблона программы с повторителем в среде ПиктоМир, используя Копилку выполненных команд.
	4 неделя	«Делаем программу короче – подпрограммы»	1)познакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы; 2) упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
Февраль	2 неделя	«Делаем программу короче – подпрограммы для Двигуна»	1) упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд; 2) продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы.
	4 неделя	«Шифруем программу для Двигуна»	1) упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд; 2) продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы.
Март	2 неделя	«Шифруем программу для Тягуна»	1) упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд; 2) продолжать знакомить детей с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы.
	4 неделя	«Загадка для Вертуна»	1) закрепить у детей понимание управления Роботом программой составленной с помощью подпрограммы. 2) упражнять детей в выделении в

			программе повторяющегося набора команд; 3) упражнять детей в заполнении шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.
Апрель	2 неделя	«Расшифровываем вместе с Вертуном»	1) закрепить у детей понимание управления Роботом программой составленной с помощью подпрограммы. 2) упражнять детей в выделении в программе повторяющегося набора команд.
	4 неделя	Играем с Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм.	1) познакомить с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; 2) упражнять детей в выделении в подпрограмме повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма; 3) познакомить детей новый важный прием: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма.
Май	2 неделя	«Играем с Вертуном. Для каждой программы свой шаблон программы»	1) продолжать знакомить с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; 2) продолжать знакомить с новым приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма; 3) упражнять детей в выделении в подпрограмме повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма.
	4 неделя	«Играем с Ползуном. Повторитель внутри вспомогательного алгоритма»	1) продолжать знакомить детей с понятиями линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм; 2) упражнять детей в выделении в подпрограмме повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма.