

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

Средняя группа №10

Воспитатель: Симаненкова Мария Сергеевна

Месяц	Неделя	Тема занятия	Задачи
сентябрь	2 неделя	«Роботы бывают разные»	Дать понятие робот Познакомить детей с действиями Роботов-помощников человека
сентябрь	3 неделя	«РобоМир»	1) закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд); 2) познакомить детей с понятием «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир); 3) формировать у детей первоначальное представление о понятиях «программист», «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам); 4) познакомить детей со способами управления Роботами с помощью словесных команд и с помощью специально устройства – звукового Пульта.
сентябрь	4 неделя	«Крохасофт – клуб для начинающих программистов»	1) познакомить детей с назначением клуба «КрохаСофт», правилами поведения в клубе; 2) закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд); 3) продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».
сентябрь	5 неделя	«Командир и робот»	1) закрепить у детей назначение клуба «КрохаСофт», правила поведения в клубе; закрепить у детей понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд); 2) продолжать формировать у детей

			<p>первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».</p> <p>3) познакомить с процессом управления роботом по программе, используя реального робота Ползуна: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», человек-Командир отдает их Роботу с помощью звукового Пульта, ориентируясь на составленную программистом программу. Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».</p>
октябрь	1 неделя	«Управляем реальным роботом»	<p>познакомить детей с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле; познакомить детей с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма); упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.</p>
октябрь	2 неделя	«Управляем реальным роботом»	<p>1) закрепить у детей с понятия «игровое поле», знаки-обозначения на игровом поле (стрелка-указатель);</p> <p>2) продолжать формировать у детей первоначальное представление о понятиях «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (составляется из определенной последовательности пиктограмм команд), «пиктограмма команды», предназначение пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма), «программист».</p> <p>3) упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-</p>

			Командира, ориентируясь на программу-ленту.
	3 неделя	«Мы роботы двуноги»	1) закрепить у детей понятие «игровое поле», правила перемещения Робота по игровому полю; 2) познакомить детей с особенностями выполнения словесных команд роботом Двуногом: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двуног – «шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о её выполнении «Готово» или невыполнении «Команда невыполнима. Прекращаю работу».
	4 неделя	«Робот двуног и препятствие»	1) упражнять детей в выполнении словесных команд робота Двунога («шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») на игровом поле. Выполнять действие, стоя в той же клетке, в которой услышал команду, и шагать в центр соседней клетки, продолжая смотреть в ту же сторону, докладывая о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».
октябрь	5 неделя	«Робот двуног. Готово? Или команда невыполнима?»	1) упражнять детей в выполнении команд робота Двунога («шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») на игровом поле, докладывая о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».
ноябрь	1 неделя	«Тренировочная площадка робота двунога»	1) познакомить детей с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота»; 2) закрепить у детей понятия «Исполнитель команд», «Исполнитель программ»; 3) упражнять детей в выполнении словесных команд робота Двунога от

			старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом.
ноябрь	2 неделя	«Тренировка роботов двуногов»	1) закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «начальное положение Робота», «финиш»; 3) упражнять детей в выполнении команд робота Двунога от старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом, используя словесные команды («шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»).
ноябрь	3 неделя	«Тренировка роботов двуногов»	1) закрепить у детей правила поведения в клубе «КрохаСофт»; 2) упражнять детей в управлении роботом Двуногом с помощью словесных команд («шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»)
ноябрь	4 неделя	«Реальный робот в центре робота двунога»	1) закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота»; 2) закрепить у детей понятия «Исполнитель команд», «Исполнитель программ», «программист», «программа», «пиктограмма команды»; 3) закрепить у детей особенности управления Роботом: Робот - это Исполнитель команд; у каждого Робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта или отдавая словесные команды. Роботом может управлять только Исполнитель программ (человек-Командир или компьютер). Программу по управлению Роботом Командиру или компьютеру сообщает программист. Человек-Командир (компьютер) только отдает команды. Программу для Робота из определенного набора команд (пиктограмм команд) составляет программист. 4) упражнять детей в управлении реальным роботом Ползуном по заданному маршруту, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте
декабрь	1 неделя	«Реальный робот на	1) закрепить у детей понятия «Робот -

		тренировочной площадке роботов двуногов»	Исполнитель команд», «Исполнитель программы – человек-Командир или компьютер», «программист», «программа» (последовательность команд, приводящая к прохождению роботом заданного маршрута, записанная с помощью пиктограмм); 2) закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота»; 3) упражнять детей соотносить расположение карточки «Начальное положение Робота» (куда «смотрят глаза» на схематическом изображении Робота) и реального робота Ползуна на коврике «старт» для прохождения заданного маршрута.
декабрь	2 неделя	«Разрешите представиться, робот Вертун»	1) закрепить у детей понятия «игровое поле», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»; 2) упражнять детей в управлении реальным Роботом с помощью Пульта по заданному маршруту; 3) сформировать у детей первоначальное представление о работе Вертуне (легенда робота Вертуна, свой набор команд, особенности управления Роботом); 4) закрепить у детей понятие «пиктограмма команды», у каждого робота свой набор команд.
декабрь	3 неделя	«Ремонтная площадка робота Вертуна»	1) формировать у детей первоначальное представление о работе Вертуне (легенда, свой набор команд, особенности управления Вертуном на игровом поле) 2) закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды» 3) упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью последовательности пиктограмм команд
декабрь	4 неделя	«Управляем Вертуном»	1) формировать у детей первоначальное представление о работе Вертуне (легенда, свой набор команд, особенности управления Вертуном на игровом поле) 2) закрепить у детей понятия «пиктограмма

			команды», «начальное положение Робота», «маршрут», «старт», «финиш». 3) упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью последовательности пиктограмм команд
январь	2 неделя	«Управляем Вертуном»	1) закрепить у детей понятия «человек-Командир – Исполнитель программ », «Робот – Исполнитель команд». 2) закрепить у детей понятия «пиктограмма команды», «начальное положение Робота», «старт», «финиш». 3) упражнять детей в управлении Вертуном на игровом поле «пошагово» с помощью последовательности пиктограмм команд
январь	3 неделя	«Мы роботы Вертуны»	1) закрепить у детей правила поведения в клубе «КрохаСофт»; 2) упражнять детей в последовательном выполнении команд робота Вертуна на игровом поле, ориентируясь на пиктограмму команды и докладывая «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».
январь	4 неделя	«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота Двигуна»	1) познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях для робота Вертуна: «стена», «заправка» - финиш робота Вертуна, «плитке-клетке - нужен ремонт», «плитка-клетка - отремонтирована»; 2) закрепить у детей предназначением пиктограммы команды; 3) упражнять детей в управлении роботом Вертуном по заданному маршруту, ориентируясь на знаки-обозначения от старта до финиша и определенную последовательность пиктограмм команд.
февраль	1 неделя	«Будем знакомы, робот Двигун»	1) сформировать у детей первоначальное представление о роботе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле) 2) закрепить у детей понятие «пиктограмма команды» 3) продолжать формировать у детей представление, что у каждого Робота

			свой набор команд, только их Робот понимает и умеет выполнять (робот Вертун: «вперед», «налево», «направо», «закрасить»; робот Двигун: «вперед», «налево», «направо»).
февраль	2 неделя	«Вертуны и Двигуны»	<p>1) продолжать формировать у детей первоначальное представление о работе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле)</p> <p>2) продолжать формировать у детей представление, что у каждого Робота свой набор команд, только их Робот понимает и умеет выполнять (робот Вертун: «вперед», «налево», «направо», «закрасить»; робот Двигун: «вперед», «налево», «направо»).</p> <p>3) упражнять детей в выполнении команд робота Вертуна и робота Двигуна.</p>
февраль	3 неделя	«На платформе складе робота Двигуна»	<p>1) продолжать формировать у детей первоначальное представление о работе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле);</p> <p>2) познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна);</p> <p>3) упражнять детей в выполнении команд робота Двигуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд</p>
февраль	4 неделя	«Двигуны и грузики»	<p>1) продолжать формировать у детей представление о работе Двигуне (легенда робота Двигуна, свой набор команд, особенности управления Двигуном на игровом поле)</p> <p>2) закрепить у детей значение знаков-обозначений в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное</p>

			<p>положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна);</p> <p>3) упражнять детей в выполнении команд робота Двигуна одну за другой от старта до финиша, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.</p>
март	1 неделя	«Платформа склад робота Тягуна»	<p>1) сформировать у детей первоначальное представление о роботе Тягуне (легенда робота Тягуна, свой набор команд, особенности управления Тягуном на игровом поле)</p> <p>2) познакомить детей со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Тягуна);</p> <p>3) закрепить у детей понятия «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды»</p> <p>4) упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна «вперед», «налево», «направо», «тащить» и робота Двигуна «вперед», «налево», «направо».</p>
март	2 неделя	«Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть»	<p>1) закрепить представления у детей о командах роботов Тягуна и Двигуна, знаках-обозначениях на платформах-складах в среде ПиктоМир и схемах игровых полей.</p> <p>2) сформировать у детей представление об особенностях управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого свой набор команд, свое предназначение. Двигун может придвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть.</p> <p>3) упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм</p>

			команд
март	3 неделя	«Тягун и грузики»	<p>1) продолжать формировать у детей представление об особенностях управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого Робота свой набор команд, свое предназначение: Двигун может придвинуть груз к стене, но не может отодвинуть груз от стены; Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стене, зато может груз от стены отодвинуть;</p> <p>2) упражнять детей в выполнении команд робота Тягуна одну за другой от старта до финиша и управлении Роботом, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд</p>
март	4 неделя	«Братья близнецы»	<p>1) сформировать у детей первоначальное представление об экранном роботе Ползуне (легенда, команды, особенности управления Роботом);</p> <p>2) познакомить детей с понятием «виртуальный робот» среды ПиктоМир;</p> <p>3) закрепить у детей понятия «старт», «финиш», «начальное положение Робота»</p> <p>4) упражнять детей в выкладывании в определенной последовательности пиктограмм команд при прокладывании маршрута для робота Ползуна от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле.</p>
апрель	1 неделя	«Программа управления роботом»	<p>1) закрепить у детей представление о роботах клуба «КрохаСофт» (Двуног, Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун, реальный Ползун) и о виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун), особенностях управления Роботами (словесные команды; Пульт, установленный на смартфон; компьютер/планшет);</p> <p>2) познакомить детей с понятием «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»;</p> <p>3) упражнять детей в составлении программы для управления Роботом из магнитных карточек с пиктограммой команды,</p>

			ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Ползуна.
апрель	2 неделя	«Программа для управления роботом Ползуном»	1) закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (команды роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, экранного Ползуна) 2) закрепить у детей понятие «маршрут», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»; 3) упражнять детей в составлении программы для управления роботом Ползуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на изображение клетчатого поля экранного Ползуна в среде ПиктоМир.
апрель	3 неделя	«Программа для управления роботом Вертуном»	1) закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертун, Двигун, Тягун, экранный Ползун); 2) закрепит у детей понятия «маршрут», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»; 3) упражнять детей в составлении программы для управления роботом Вертуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на изображение платформы-космодрома с заданием для Вертуна в среде ПиктоМир.
апрель	4 неделя	«Программа для управления роботом Двигуном»	1) закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (знаки-обозначения на платформах роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна, клетчатом поле экранного Ползуна и схемах игровых полей Роботов); 2) упражнять детей в составлении программы для управления роботом Двигуном из магнитных карточек с пиктограммами команд, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Двигуна.
апрель	5 неделя	«Программа для управления роботом Тягуном»	1) закрепить у детей первоначальные представления о виртуальных роботах среды ПиктоМир (особенностями схем игровых полей и платформ-космодромов с заданием для виртуальных роботов среде ПиктоМир) 2) упражнять детей в составлении

			<p>программы для управления роботом Тягуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-склада с заданием для Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданием для Робота.</p>
май	1 неделя	«Составляем программы для управления роботами среды ПиктоМир»	<p>1) закрепить у детей понятие «программист», «программа для управления Robotами среды ПиктоМир»</p> <p>2) упражнять детей в составлении программы для управления роботом Вертуном, Двигуном, Тягуном, Ползуном из пиктограмм команд, ориентируясь на изображение схемы игрового поля с заданием для Робота.</p>
май	2 неделя	«Внимание! Правила работы с планшетом»	<p>1) закрепить у детей понятия «виртуальный робот» среды ПиктоМир,</p> <p>2) знакомы с правилами работы в клубе «КрохаСофт»;</p> <p>2) познакомить детей с понятием «планшет», правилами работы с планшетом.</p>
май	3 неделя	«Допуск к цифровой среде получен!»	<p>1) закрепить у детей понятие «планшет», правила работы с планшетом</p> <p>2) познакомить детей с последовательностью действий запуска Игры в цифровой среде ПиктоМир.</p>