

**Тематическое планирование по «Апробации и внедрению ЦОС ПиктоМир» для
детей старшей группы с ТНР №5 на 2023 – 2024 учебный год
Воспитатели: Евдокимова Виктория Львовна, Маркасова Юлия Александровна**

Месяц	Неделя	Тема занятия	Цель
Сентябрь	2 неделя	«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»»	Знакомство с назначением клуба «ПиктоМир», правилами поведения и общения в клубе, правила работы на планшете, с понятием «алгоритм как последовательность определенных действий», с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете.
Сентябрь	3 неделя	«Лабиринт для Робота»	Знакомство с понятиями «программа-лента», «лабиринт» для Робота, с особенностями проведения робота Вертуна по «Лабиринту для Робота», ориентируясь на изображение пиктограмм команд в программе-ленте
Сентябрь	4 неделя	«Легенды роботов среды ПиктоМир»	Знакомство с легендами виртуальных роботов среды ПиктоМир, знаками-обозначениями на космических платформах-космодромах и клетчатом поле Роботов в среде ПиктоМир, с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир
Октябрь	1 неделя	«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»	Знакомство с понятием «задание для Робота» в среде ПиктоМир, с предназначением знаков-обозначений в заданиях для Роботов
Октябрь	2 неделя	«Шаблон программы в среде ПиктоМир»	Знакомство с понятием «шаблон программы», с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир
Октябрь	3 неделя	«Первые шаги с роботом Вертуном по платформе-космодрому»	Знакомство с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное выполнение программы), «синяя стрелка» (пошаговое 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, с особенностями добавления пиктограммы команд в шаблон программы при составлении программы для управления Роботом

Октябрь	4 неделя	«Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»	Знакомство 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 / панель с кнопками управления программой»
Ноябрь	1 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-космодроме робота Вертуна»	Знакомство с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир», с основными понятиями при выполнении задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»
Ноябрь	2 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Двигуна»	Знакомство с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир
Ноябрь	3 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Тягуна»	Знакомство с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир
Ноябрь	4 неделя	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»	Знакомство с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению экранным роботом Ползуном в среде ПиктоМир
Декабрь	1 неделя	«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».	Знакомство с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк
Декабрь	2 неделя	«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы ЛунЛу».	Знакомство с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир

	3 неделя	«Как робот Вертун помог осветить платформу-космодром гостям королевы ЛунЛу».	Знакомство с особенностями заполнения шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир
	4 неделя	«Новый космодром для королевства ЛунЛу»	Знакомство с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир
Январь	2 неделя	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»	Знакомство с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное и короткое решение, разная последовательность команд.
Январь	3 неделя	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-1»	Знакомство с особенностями действия «Исполнитель команд – выполняет команды», «Исполнитель программы – отдает команды, ориентируясь на программу, составленную программистом»
Январь	4 неделя	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»	Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном по игровому полю ориентируясь на программу-ленту
Февраль	1 неделя	«Команда «ПиктоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу доставить подарки в замок королевы ЛунЛу».	Знакомство с понятием «знак-повторитель», способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя
Февраль	2 неделя	«Команда «ПиктоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу распределить подарки на складах замка королевы ЛунЛу.	Знакомство с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с заданием для Роботов
Февраль	3 неделя	«Команда «ПиктоМир» вместе с Двигуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	Знакомство со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу, со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;
Февраль	4 неделя	«Двигун помогает команде «ПиктоМир» зашифровать программу с помощью знака-повторителя».	Знакомство со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир
Март	1 неделя	«Команда «ПиктоМир» вместе с Тягуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	Знакомство со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир

	2 неделя	«Робот Тягун помогает команде «ПиктоМир» распределить подарки на складе №1 королевства ЛунЛу».	Знакомство алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир
	3 неделя	«Команда «ПиктоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки-грузы на складе №2 замка королевы ЛунЛу».	Знакомство со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир
	4 неделя	«Команда «ПиктоМир» вместе с Двигуном распределяет подарки-грузы на складе №2 замка королевы ЛунЛу».	Знакомиться алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир
Апрель	1 неделя	«Робот Тягун помогает составить несколько программ для управления роботом комнаты №3 склада №2 Королевства ЛунЛу».	Формировать умение заполнять шаблон программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир
Апрель	2 неделя	«Робот Вертун помогает с ремонтом корабля «Звездная бабочка»»	Совершенствовать умения определять несколько вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя, заполнение шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд, и запуском составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир
Апрель	3 неделя	«Двигун и Тягун помогают с заправкой «Звездной бабочки»»	Закреплять умение заполнения шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботами Тягуном и Двигуном в среде ПиктоМир
Апрель	4 неделя	«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной бабочки»»	Закреплять умения заполнения шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботом Ползуном, используя ЦОС ПиктоМир
Май	1 неделя	Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»	Закреплять знания о наличии нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд, со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя

Май	2 неделя	Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»	Совершенствовать навыки шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя, запуска составленной программы по управлению роботами ЦОС ПиктоМир
Май	3 неделя	Развлечение-путешествие «По следам Роботов среды ПиктоМир»	Закреплять полученные навыки и умения детей в составлении программы для роботов, заполнения шаблона программы, использовать копилку выполненных команд и знак повторитель