

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное  
учреждение «Детский сад № 27»**

606400, Нижегородская область, Балахнинский муниципальный район, г. Балахна, ул. ЦКК,  
д. 33 тел. (88344) 6-56-31

**Принято**  
Педагогическим советом  
Протокол № 3  
МБДОУ «Детский сад № 27»  
от « 29 » 08 2025 г.

**Утверждено** Заведующий МБДОУ  
«Детский сад № 27»  
Т.Ю. Лизун  
Приказ № 33 от 29.08.2025 г.

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ПиктоМир. Основы алгоритмики»**

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Срок реализации: 1 год

Разработала: Капранова И.А,

педагог дополнительного

образования МБДОУ «Детский сад № 27»

г. Балахна

2025 год

**Содержание:**

1. Пояснительная записка

3

2.	Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы	6
3.	Материально-техническое обеспечение	8
5.	Формы промежуточной аттестации и контроля	9
6.	Учебный план	10
7.	Календарно-тематическое планирование	13
9.	Программа воспитания	30
10.	План воспитательной работы	32
11.	Оценочные и методические материалы	33
12.	Список литературы	35

## **1. Пояснительная записка**

Современное общество требует от подрастающего поколения готовности к жизни в информационном обществе. Одним из ключевых факторов успешного образования является непрерывность и информатизация обучения, начиная с дошкольного возраста. Это открывает новые возможности для педагогов и требует подготовки детей к взаимодействию с информационными технологиями еще до школы.

Раннее обучение детей началам программирования способствует развитию важнейших когнитивных навыков, таких как, умение планировать и организовывать свою деятельность, развитию математических способностей и абстрактного мышления, развитию особого типа мышления, называемого алгоритмическим. Этот тип мышления подразумевает умение планировать структуру действий, разбивать сложную задачу на простые, составлять план решения задачи. В широком смысле алгоритмическое мышление является операционной базой всех методов и приемов обработки и использования информации. Навыки, составляющие его основу, являются метапредметными и необходимы каждому человеку, живущему в современном информационном обществе, независимо от его профессиональной подготовки и направленности.

Направленность программы: техническая, так как программа ориентирована на формирование и развитие у воспитанников универсальных навыков алгоритмического и логического мышления в процессе изучения основ пиктограммного программирования.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время большое внимание в стране уделяется дополнительному образованию в научно-техническом направлении. Информационные технологии входят в перечень пяти приоритетных направлений стратегического развития, выделенных президентом нашей страны.

Развитию этой отрасли – ключевой для процессов модернизации – уделяется приоритетное внимание на государственном уровне. Информационные технологии, как необходимый в сегодняшней жизни инструмент, осваивают на всех уровнях образования. В то же время одной из проблем в России являются: недостаточная обеспеченность инженерными кадрами и низкий статус инженерного образования. Постоянно растет потребность страны в специалистах – профессионалах в области ИКТ, а не только грамотных пользователях.

Актуальность программы состоит в том, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии. В процессе

занятий дошкольников с компьютерной техникой улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук. Общение с программным обеспечением «ПиктоМир» вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не только обучение детей основам алгоритмического мышления, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка.

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Программа «ПиктоМир» представляет собой инновационный подход к обучению алгоритмическому мышлению, основанный на использовании специализированного дидактического материала, включающего карточки с графическими символами и схемами. Данный метод предполагает составление и апробацию примеров алгоритмов в ходе учебных занятий, что способствует развитию у обучающихся когнитивных навыков и логического мышления.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она является начальным курсом программирования, с которым дети знакомятся через игру и который развивает в детях умение логически мыслить, понимать причинно-следственные связи, находить множество решений одной задачи, планировать свои действия. При разработке содержания программы использованы методические рекомендации авторов-разработчиков учебной среды ПиктоМир.

#### Уровень программы – базовый

Программа дополнительного образования «ПиктоМир. Основы алгоритики» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- "Конституция Российской Федерации" (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 09.11.2022 N 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р., от 15.05.2023г. №1230-р.);
- Распоряжение Правительства от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания Российской Федерации на период до 2025 года;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей"(с изменениями от 02.02.2021г. №38, от 21.04.2023г № 302)
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания (Зарегистрировано в Минюсте России 29 января 2021 г. N 62296);
- Положение об оказание бесплатных дополнительных образовательных услугах МБДОУ «Детский сад № 27» от 29.08.2023

**Цель программы** - развитие навыков алгоритмического мышления и программирования у детей старшего возраста средствами цифровой образовательной среды «ПиктоМир».

**Задачи:**

Обучающие:

- ✓ Способствовать овладению элементами фундаментальных понятий информатики.
- ✓ Формировать элементарные представления об алгоритмии, информационно-компьютерных технологиях.
- ✓ Способствовать овладению начальными навыками планирования деятельности и использованию компьютерной техники как инструмента деятельности.

Развивающие:

- ✓ Развивать логическое мышление и пространственное воображение.

- ✓ Развивать память, внимание, творческое воображение, абстрактно логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.
- ✓ Развивать диалогическую речь детей (умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них), обогащать активный словарь детей.

*Воспитательные:*

- ✓ Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам.
- ✓ Формировать информационную культуру.
- ✓ Воспитывать чувство личной ответственности за полученный результат.

**2. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Программа разработана с учетом возрастных особенностей детей старшего дошкольного возраста и адресована детям 5-6 лет.

В этом возрасте у детей продолжает развиваться восприятие, развивается образное мышление, продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение и внимание, оно становится произвольным

Формы реализации: занятия, досуговая деятельность, игровая деятельность.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на один учебный год (сентябрь-май), общее количество учебных часов для освоения программы – 32 часа. Программа реализуется на бесплатной основе.

Режим занятий: 1 раз в неделю в группе до 10 человек. Продолжительность занятия 25 минут.

Данная программа технической направленности, поэтому в процессе работы происходит постоянная смена деятельности, что является необходимым условием в соответствии с психофизическими особенностями данного возраста. Занятия проводятся в форме игры, дискуссии, демонстрации, сотрудничества в малых группах, индивидуальной или парной работы.

Структура занятия состоит из:

- Организационно – мотивационный этап
- Актуализация имеющегося опыта (проверка усвоенных знаний, введение нового)) –
- Основная часть (бескомпьютерные игры на плоскости, игровые упражнения и т.п.)
- Упражнения на расслабления, зрительная гимнастика
- Рефлексия

### **Планируемые результаты освоения программы**

В результате освоения программы:

- воспитанники будут знать основные алгоритмические понятия и определения, такие как: «алгоритм», «линейная программа», «команда», «цикл» и т.п.;
- воспитанники приобретут азы пиктограммного программирования, навыки алгоритмического мышления в процессе выполнения заданий и упражнений.
- у воспитанников будут сформированы устойчивые навыки ориентировки в пространстве (лево-право-вперед-назад).

### **3. Материально-техническое обеспечение:**

- ✓ Кубики с изображением команд (112 штук)
- ✓ Магниты для доски, с изображением команд (112 штук)
- ✓
- ✓ Мебель по росту детей,
- ✓ Интерактивная доска,
- ✓ Магнитно-маркерная доска
- ✓ Планшеты по количеству детей
- ✓ Ноутбук для педагога
- ✓ Ресурсы Интернета <https://piktomir.ru/>  
<http://www.youtube.com/watch?v=P7BV1Wf285g>

#### **4.Формы промежуточной аттестации и контроля**

Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы «ПикоМир. Основы алгоритмики» включает несколько этапов:

- входной контроль - проводится на начальном этапе формирования коллектива – изучение отношения ребенка к программированию, его способности и достижения в этой области, личностные качества ребенка.
- текущий контроль – проводится в течение года, возможен на каждом занятии;
- итоговый контроль - проводится в конце обучения по программе – проверка освоения программы, учет изменений качеств личности каждого ребенка. Комплексный подход к оценке итоговых и промежуточных результатов освоения Программы, позволять осуществлять оценку динамики достижений детей и включать описание объекта, форм, периодичности и содержания мониторинга. Текущий контроль проходит в виде опросов, собеседований, педагогических наблюдений, соревнований в составлении алгоритмов. Результаты контроля фиксируются в протоколах (приложение 1).

Итоговый контроль в конце учебного года проходит в виде соревнований. Критериями выполнения программы служат: знания, умения и навыки воспитанников.

Критерии	Обозначение
Обучающийся полностью усвоил материал	<b>П</b>
Обучающийся частично усвоил материал	<b>Ч</b>
Обучающийся не усвоил материал	<b>Р</b>

## **6. Учебный план:**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество академ. часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»»	1	0,5	0,5	Беседа
2.	«Лабиринт для Робота»	1	0,5	0,5	Игра
3.	«Легенды роботов среды ПиктоМир»	1	0,5	0,5	Игра
4.	«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»	1	0,5	0,5	Беседа
5.	«Шаблон программы в среде ПиктоМир»	1	0,5	0,5	Наблюдение
6.	«Первые шаги с роботом Вертуном по платформе-космодрому»	1	0,5	0,5	Опрос
7.	«Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»	1	0,5	0,5	Наблюдение
8.	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-космодроме робота Вертуна»	1	0,5	0,5	Наблюдение
9.	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Двигуна»	1	0,5	0,5	Наблюдение
10.	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Тягуна»	1	0,5	0,5	Игра
11.	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»	1	0,5	0,5	Беседа
12.	«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устраниТЬ последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».	1	0,5	0,5	Беседа
13.	«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы Лунлу»	1	0,5	0,5	Беседа
14.	«Как робот Вертун помог осветить платформу-космодром гостям королевы Лунлу».	1	0,5	0,5	Игра
15.	«Новый космодром для королевства ЛунЛу»	1	0,5	0,5	Беседа
16.	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2	1	0,5	0,5	Наблюдение

17.	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-1»	1	0,5	0,5	Опрос
18.	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»	1	0,5	0,5	Наблюдение
19.	«Команда «ПикоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу доставить подарки в замок королевы Лунлу».	1	0,5	0,5	Наблюдение
20.	«Команда «ПикоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу распределить подарки на складах замка королевы Лунлу».	1	0,5	0,5	Наблюдение
21.	«Команда «ПикоМир» вместе с Двигуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	1	0,5	0,5	Игра
22.	«Двигун помогает команде «ПикоМир» зашифровать программу с помощью знака-повторителя».	1	0,5	0,5	Беседа
23.	«Команда «ПикоМир» вместе с Тягуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	1	0,5	0,5	Беседа
24.	«Робот Тягун помогает команде «ПикоМир» распределить подарки на складе №1 королевства ЛунЛу».	1	0,5	0,5	Игра
25.	«Команда «ПикоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».	1	0,5	0,5	Игра
26.	«Команда «ПикоМир» вместе с Двигуном распределяет подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».	1	0,5	0,5	Беседа
27.	«Робот Тягун помогает составить несколько программ для управления роботом комнаты №3 склада №2 Королевства ЛунЛу».	1	0,5	0,5	Наблюдение
28.	«Робот Вертун помогает с ремонтом корабля «Звездная бабочка»»	1	0,5	0,5	Опрос
29.	«Двигун и Тягун помогают с заправкой «Звездной бабочки»»	1	0,5	0,5	Наблюдение
30.	«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной бабочки»»	1	0,5	0,5	Наблюдение
31.	Фестиваль начинающих программистов в клубе	1	0,5	0,5	Наблюдение

	«ПиктоМир» Кооперативные игры».				
32.	Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир». Играем вместе».	1	0,5	0,5	Игра
<b>Итого (академических часов):</b>		32	16	16	
<b>Длительность одного занятия 25 минут</b>					
<b>Количество занятий в неделю / объем учебной нагрузки (мин.) 1/25 минут</b>					
<b>Количество занятий в месяц / объем учебной нагрузки (мин.) 4/100минут</b>					

## 7. Календарно-тематический план на 2025-2026 г:

№	Тема занятия	Планируемые результаты	Краткое содержание	Месяц	Неделя
2.1.	<b>«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с назначением клуба «ПиктоМир», правилами поведения и общения в клубе, правила работы на планшете.</li> <li>- знакомы с понятиями «реальный робот», «виртуальный робот», «робот - Исполнитель команд», «человек-Командир или компьютер - Исполнители программ», «планшет», «программа для управления Роботами в среде ПиктоМир», «программист»;</li> <li>- знакомы с понятием «алгоритм как последовательность определенных действий»</li> <li>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете.</li> </ul>	<p>Беседа «С кем познакомились в клубе «КрохаСофт?»</p> <p>Экскурсия в клуб «ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Клуб «ПиктоМир» - клуб для начинающих программистов»</p> <p>Игровая ситуация «Послание от программиста»</p> <p>Игровая ситуация «Правила клуба «ПиктоМир»»</p> <p>Беседа «Алгоритм действий»</p> <p>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете).</p>	сентябрь	2 неделя
2.2.	<b>«Лабиринт для Робота»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «команда», «пиктограмма команды», «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир», «программист», «схема игрового поля с заданием для Робота»</li> <li>- знакомы с понятиями «программа-лента», «лабиринт» для Робота</li> <li>- знакомы с особенностями проведения робота Вертуна по «Лабиринту для Робота», ориентируясь на изображение пиктограмм команд в программе-ленте</li> </ul>	<p>Беседа «Клуб «ПиктоМир»»</p> <p>Беседа «Виртуальные роботы цифровой среды ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Программа-лента и лабиринт»</p> <p>Игровая ситуация «Лабиринт для робота Вертуна»</p> <p>Игра «Программа-лента для робота Вертуна»</p>	сентябрь	3 неделя
2.3.	<b>«Легенды роботов среды ПиктоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с правилами в клубе «ПиктоМир» (правила поведения, общения, работы на планшете);</li> <li>- знакомы с легендами виртуальных роботов среды ПиктоМир, знаками-обозначениями на космических платформах-космодромах и клетчатом поле Роботов в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете.</li> </ul>	<p>Игровая ситуация «Правила клуба «ПиктоМир»»</p> <p>Беседа «Платформы-космодромы виртуальных роботов ПиктоМир и знаки-обозначения на них»</p> <p>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете)</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.3.1</b></p>	сентябрь	4 неделя

2.4.	<b>«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «задание для Робота» в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением знаков-обозначений в заданиях для Роботов;</li> <li>- знакомы с понятие «лабиринт для Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы для управления Двигуном, ориентируясь на «Лабиринт для Робота»</li> </ul>	Игровая ситуация «Платформы и лабиринты – задание для Роботов среды «ПиктоМир». Игра «Программа для управления роботом Двигуном»	<b>октябрь</b> <b>1 неделя</b>
2.5.	<b>«Шаблон программы среде ПиктоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете;</li> <li>- знакомы с предназначением «задания для Робота»: для выполнения определенного задания необходимо составить соответствующую программу по управлению Роботом.</li> <li>- знакомы с понятием «шаблон программы», с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир</li> </ul>	Беседа «Что такое алгоритм действий?» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (планшет). Беседа «Программа-лента для задания виртуального Робота» Игровая ситуация «Шаблон программы в среде ПиктоМир». <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5.1</b> Игровая ситуация «Алгоритм заполнения шаблона программы в среде ПиктоМир» <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5. 3</b>	<b>октябрь</b> <b>2 неделя</b>
2.6.	<b>«Первые шаги с роботом Вертуном по платформе-космодрому»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с «алгоритмом» действий при запуске Игры в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «синяя стрелка» (<i>шаговое выполнение программы</i>), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку <i>старт</i>) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команд в шаблон программы при составлении программы для управления Роботом</li> </ul>	Игровая ситуация «Задание от программистов среды «ПиктоМир» Беседа-рассказ «Полочка с пиктограммами и шаблон программы» Беседа-рассказ «Панель с кнопками управления Роботом в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на интерактивной доске) Игровая ситуация «Составляем программу и управляем роботом Вертуном в среде ПиктоМир» Беседа «Кнопки <i>панели</i> управления выполнением программы Роботов в среде ПиктоМир» <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.6.1</b>	<b>октябрь</b> <b>3 неделя</b>

2.7	<p><b>«Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»;</li> <li>- знакомы с основными понятия 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Задания для робота Игры в среде ПиктоМир</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир</li> </ul>	<p>Беседа «Знаки-обозначения на игровом поле и лабиринте для робота Вертуна»  Игровая ситуация «Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.7.1</b>  Вручение карт-достижений «ПиктоМир»  (1-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p style="text-align: center;"><b>октябрь</b></p> <p style="text-align: center;"><b>4 неделя</b></p>
-----	--	--	---	--

2.8	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-космодроме робота Вертуна»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Вертуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с основные понятиями при выполнении задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы);</li> <li>- знакомы с представление 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;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа-рассуждение «Для чего <i>полочка</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p> <p>Игровая ситуация «<i>Полочка</i> с пиктограммами команд для робота Вертуна»</p> <p>Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-космодроме робота Вертуна».</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.8.1</b></p> <p>Заполнение карты- достижений «ПиктоМир» (2-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>ноябрь</p> <p>1 неделя</p>
-----	--	--	--	-------------------------------

2.9	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Двигуна»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Двигуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначение «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с основными понятия при выполнении задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы);</li> <li>- знакомы с предназначением 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;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «<i>Полочка с пиктограммами</i> в среде ПиктоМир»  Игровая ситуация «<i>Полочка с пиктограммами</i> команд робота Двигуна»  Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе. Программа для робота Двигуна».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.9.1</b>  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»  (3-я наклейка «Звездочка»)</p>	<p>ноябрь</p> <p><b>2 неделя</b></p>
-----	--	--	---	--------------------------------------

2.10	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе робота Тягуна»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Тягуна на <i>полочке</i> с пиктограммами в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы);</li> <li>- знакомы с предназначением 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;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «<i>Полочка с пиктограммами</i> в среде ПиктоМир»  Игровая ситуация «<i>Полочка с пиктограммами</i> команд робота Тягуна»  Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформе-складе. Программа для робота Тягуна».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.10.1</b>  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»  (4-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>ноябрь</p> <p>3 неделя</p>
------	---	---	---	-------------------------------

2.11.	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд экранного робота Ползуна на <i>полочке с пиктограммами</i> в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением «лабиринта» и «задания для Робота в среде ПиктоМир»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир (добавить нужную команду, удалить ненужную команду из шаблона программы)</li> <li>- знакомы с предназначением кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка» на <i>панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером</i>;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению экранным роботом Ползуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Алгоритм добавление команды в шаблон программы с <i>полочки с пиктограммами</i> в среде ПиктоМир»  Игровая ситуация «<i>Полочка с пиктограммами</i> команд экранного робота Ползуна»  Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле. Программа для экранного робота Ползуна».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.11.1</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир»  (5-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>ноябрь</p> <p>4 неделя</p>
2.12	<p><b>«Команда «ПиктоМир» вместе роботом Вертуном помогает устраниить последствия метеоритного дождя королевстве ЛунЛу».</b></p>	<p><b>с</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир</li> <li>- знакомы 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное</i> выполнение программы), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul> <p><b>в</b></p>	<p>Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный патруль «ПиктоМир»».  Беседа «Кто из роботов ПиктоМир сможет помочь жителям королевства «ЛунЛу»  Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертун помогает устраниить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.12.1</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир»  (6-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>декабрь</p> <p>1 неделя</p>

2.13	<p><b>«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы Лунлу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы 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»;</li> <li>- знакомы с алгоритмом действий при заполнении шаблона программы в среде ПиктоМир в несколько строк;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный патруль «ПиктоМир»».</p> <p>Беседа «Схему посадочной полосы платформы-космодрома королевства ЛунЛу».</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает осветить посадочную полосу космодрома королевства ЛунЛу»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.13.1</b> Заполнение карты- достижений «ПиктоМир» (7-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>декабрь</p> <p><b>2 неделя</b></p>
2.14	<p><b>«Как робот Вертун помог осветить платформу-космодром гостям королевы Лунлу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры с заданием для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы 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», порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с принципом работы Копилки выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями заполнения шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «С какими заданиями уже справилась команда «ПиктоМир»».</p> <p>Беседа «Схему посадочной площадки платформы-космодрома королевства ЛунЛу».</p> <p>Беседа «Копилка выполненных команд»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает осветить посадочную площадку космодрома королевства ЛунЛу»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.14.1</b> Заполнение карты- достижений «ПиктоМир» (8-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>декабрь</p> <p><b>3 неделя</b></p>

2.15	<p><b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером</li> <li>- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями запыления шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Новое задание для робота Вертуна»  Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить новый космодром для жителей королевства ЛунЛу»  Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?»  Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»  Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.15.1</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (9-ая наклейка «Звездочка»)</p>	декабрь	4 неделя
2.16	<p><b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное и короткое решение, разная последовательность команд.</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями заполнения шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна»  Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную полосу на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»  Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?»  Игровая ситуация «Одно задание – два решения»  Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.16.1</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (10-ая наклейка «Звездочка»)</p>	январь	2 неделя

2.17	<p><b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-1»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: длинное и короткое решение;</li> <li>- знакомы с особенностями действия «Исполнитель команд – выполняет команды», «Исполнитель программы – отдает команды, ориентируясь на программу, составленную программистом»;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «синяя стрелка» (<i>пошаговое выполнение программы</i>), «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы по управлению роботом Вертуном программы с помощью кнопок «синяя стрелка», «зеленая стрелка» в среде ПикоМир для проверки правильности заполнения шаблона программы.</li> </ul>	<p>Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПикоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – несколько решений»</p> <p>Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы <i>пошагово</i>»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.17.1</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПикоМир (11-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p><b>январь</b></p> <p><b>3 неделя</b></p>
2.18	<p><b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одного задания: разная последовательность команд.</li> <li>- знакомы с особенностями действия «Исполнитель команд – выполняет команды», «Исполнитель программы – отдает команды, ориентируясь на программу, составленную программистом», «программист – составляет программу для управления роботом»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном по игровому полу ориентируясь на программу-ленту;</li> <li>- знакомы с особенностями выполнения команд робота Вертуна на игровом поле ориентируясь на словесные команды;</li> <li>- знакомы с особенностями поиска ошибки при заполнении шаблона программы с помощью кнопки «синяя стрелка» (<i>пошаговое выполнение программы</i>), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопки «зеленая стрелка» (<i>непрерывное выполнение программы</i>) на <i>панели</i> с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> </ul>	<p>Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПикоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – два решения»</p> <p>Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы <i>пошагово</i>»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.18.1</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПикоМир (12-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p><b>январь</b></p> <p><b>4 неделя</b></p>

2.19	<p><b>«Команда «ПикоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу доставить подарки в замок королевы Лунлу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с заданием для Роботов;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПикоМир;</li> <li>- знакомы с понятием «знак-повторитель», способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПикоМир, используя кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка», «синяя стрелка» на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Ползуном в среде ПикоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Предназначение знаков-обозначений на лабиринте для Робота»  Беседа «Знаки-обозначения на лабиринтах робота Двигуна и Тягуна»  Игровая ситуация «Определяем номер комнаты, чтобы каждый Робот смог выполнить свое задание на складе №1»  Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд»  Беседа «Предназначение знака-повторителя»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.19.</b>  Заполнение карты- достижений «ПикоМир»  (13-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<span style="color: #92D050;">февраль</span> <span style="color: #92D050;">1 неделя</span>
2.20	<p><b>«Команда «ПикоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу распределить подарки на складах замка королевы Лунлу.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с заданием для Роботов;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с Копилкой выполненных команд при составлении программы для управления Роботом в среде ПикоМир;</li> <li>- знакомы с понятием «знак-повторитель», способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПикоМир, используя кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка», «синяя стрелка» на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Ползуном в среде ПикоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Команда «ПикоМир» помогает составить программы для управления Роботами склада №1 королевства ЛунЛу»  Беседа «Как знаки-обозначения на лабиринте помогают составить программу для управления Роботом среды ПикоМир»  Игровая ситуация «Определи номер комнаты, чтобы каждый Робот смог выполнить свое задание на складе №2»  Беседа «Шифруем длинную программу с помощью знака-повторителя»  Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.20.</b>  Заполнение карты- достижений «ПикоМир»  (14-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<span style="color: #92D050;">февраль</span> <span style="color: #92D050;">2 неделя</span>

2.21	<p><b>«Команда «ПиктоМир» вместе Двигуном помогает жителям королевства ЛунЛу».</b></p>	<p><b>с</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с предназначением знаков-обозначений на лабиринтах с заданием для Роботов;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир;</li> <li>- знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Предназначение знаков-обозначений на лабиринте для Робота»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения на лабиринтах робота Двигуна и Тягуна»</p> <p>Беседа «Исполнитель программ – Исполнитель команд – программист»</p> <p>Игровая ситуация «Что нужно программисту клуба ПиктоМир, чтобы он смог составить программу для управления Роботом?»</p> <p>Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».</p> <p>Беседа «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в ленте-программе»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.21.</b> Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (15-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p><b>февраль</b></p> <p><b>3 неделя</b></p>
2.22	<p><b>«Двигун помогает команде «ПиктоМир» зашифровать программу помощью знака-повторителя».</b></p>	<p><b>с</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир;</li> <li>- знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Что нужно программисту клуба ПиктоМир, чтобы он смог составить программу для управления Роботом?»</p> <p>Беседа «Как помогает лента-программа определить количество повторяющегося набора команд в программе?».</p> <p>Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».</p> <p>Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе».</p> <p>Игровая ситуация «Что произойдет с пиктограммами команд, отправленными в Копилку, при переносе их в шаблон программы с повторителем».</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.22.</b> Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (16-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p><b>февраль</b></p> <p><b>4 неделя</b></p>

2.23	<p><b>«Команда «ПиктоМир» вместе Тягуном помогает жителям королевства ЛунЛу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Что мы можем узнать, рассмотрев карточку «Лабиринт для Робота»?»  Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными пиктограммами команд для управления роботом Тягуном». Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе»  Игровая ситуация «Заполняем Копилку выполненных команд пиктограммами команд, используя ленту-программу».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.23</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (17-ая наклейка «Звездочка»)</p>	март	1 неделя
2.24	<p><b>«Робот Тягун помогает команде «ПиктоМир» распределить подарки на складе №1 королевства ЛунЛу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Что мы можем узнать, рассмотрев карточку «Лабиринт для Робота»?»  Беседа ««Для чего нам нужны знаки-обозначения «Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Начальное положение Робота»?»»  Беседа «Как нам может пригодиться лента-программа для составления программы в шаблоне программы с повторителем?»  Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными пиктограммами команд для управления роботом Тягуном». Беседа «Почему важно Тягуна разворачивать перед грузом в одну и ту же сторону»  Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе».  Игровая ситуация «Заполняем шаблон с повторителем с помощью Копилки выполненных команд»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.24</b>  Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (18-ая наклейка «Звездочка»)</p>	март	2 неделя

2.25	<p><b>«Команда «ПиктоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир; знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме игрового поля нет знаков-обозначений?»  Беседа «Как определить, какой Робот клуба «ПиктоМир», поможет составить программу?»  Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».  Игровая ситуация «Шаблоны программ бывают с разным количеством клеточек»  Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе».  Игровая ситуация «Составляем программу с помощью Копилки выполненных команд, заполняя шаблон программы с повторителем»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.25</b>  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (19-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<span>март</span> <span>3 неделя</span>
2.26	<p><b>«Команда «ПиктоМир» вместе с Двигуном распределяет подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное, короткое решение;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир;</li> <li>- знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме игрового поля нет знаков-обозначений?»  Игровая ситуация «Лабиринт для Робота».  Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».  Беседа «Почему важно при составлении программы учитывать условия решения задания?»  Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»  Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе с помощью ленты-программы».  Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с повторителем, ориентируясь на свою ленту-программу».  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.26.</b>  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (20-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<span>март</span> <span>4 неделя</span>

2.27	<p><b>«Робот Тягун помогает составить несколько программ для управления роботом комнаты склада №3 №2 Королевства ЛунЛу».</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одного программы: способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с алгоритмом работы с лентой-программой при составлении программы для управления Роботом в клубе ПиктоМир;</li> <li>- знакомы со способом определения количества повторяющихся «кусков» программы, используя ленту-программу;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения к одной задачи: разная последовательность команд в программе;</li> <li>- знакомы со способом заполнения шаблона программы, используя знак-повторитель, и запуском составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Беседа «Почему нельзя составить программу, если на схеме игрового поля нет знаков-обозначений?»</p> <p>Беседа ««Для чего на карточке «Лабиринт с заданием для Робота» изображены знаки-обозначения?»</p> <p>Игровая ситуация ««Игровые дорожки с заданием для робота Тягун».</p> <p>Беседа «Строим план действий Робота для выполнения поставленной задачи»</p> <p>Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными пиктограммами команд, проведя Робота по заданному маршруту».</p> <p>Игровая ситуация «Шифруем составленные программы с помощью знака-повторителя»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.27.</b> Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (21-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>апрель</p> <p>1 неделя</p>
2.28	<p><b>«Робот Вертун помогает ремонтом корабля «Звездная бабочка»»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд, и запуском составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир</li> </ul>	<p>Беседа «Какой робот среди ПиктоМир сможет помочь нам составить программу для ремонта обшивки корабля «Звездная бабочка»?»</p> <p>Игровая ситуация ««Определяем, сколько программ для управления Роботами королевства ЛунЛу нужно составить»</p> <p>Игровая ситуация ««Составляем с помощью Копилки выполненных команд программы для управления роботом Вертуном»</p> <p>Беседа ««Одно задание – несколько вариантов решения»</p> <p><b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.28.</b> Заполнение карты- достижений «ПиктоМир (22-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>апрель</p> <p>2 недели</p>

2.29	<p><b>«Двигун и Тягун помогают с заправкой «Звездной бабочки»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботами Тягуном и Двигуном в среде ПиктоМир</li> </ul>	<p>Игровая ситуация «Как Двигун и Тягун помогали с заправкой корабля «Звездная бабочка»»          Беседа «Для чего нам нужны знаки-обозначения «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Начальное положение Робота»?» на лабиринтах с заданием для робота Тягуна и Двигуна»          Игровая ситуация «Составляем с помощью Копилки и ленты-программы программы для управления роботом Тягуном и Двигуном»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.29.</b>          Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (23-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>апрель</p> <p>3 неделя</p>
2.30	<p><b>«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной бабочки»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем и запуском составленной программы по управлению роботом Ползуном, используя ЦОС ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Игровая ситуация «Как братья-близнецы реальный и экранный Ползун проложили маршрут для корабля «Звездная Бабочка»          Беседа «Знаки-обозначения на клетчатом поле Ползуна»          Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.30.</b>          Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (24-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>апрель</p> <p>4 неделя</p>
2.31	<p><b>Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд и ленту-программу</li> <li>- знакомы с запуском составленной программы по управлению роботами ЦОС ПиктоМир.</li> </ul>	<p>Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов решения»  <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.31.</b>          Вручение наклейки «Большая Звезда»</p>	<p>май</p> <p>1 неделя</p>

2.32	<b>Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПикоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения одной программы: разная последовательность команд;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд и ленту-программу</li> <li>- знакомы с запуском составленной программы по управлению роботами ЦОС ПикоМир.</li> </ul>	Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов решения» <b>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.32.</b> Вручение грамоты клуба начинающих программистов «ПикоМир»	май	2 неделя
------	---	--	--	-----	----------

## **9. Программа воспитания.**

Цели и задачи воспитания.

Цель воспитания в ДОО – личностное развитие каждого ребёнка с учётом его индивидуальности и создание условий для позитивной социализации детей на основе традиционных ценностей российского общества, что предполагает:

- формирование первоначальных представлений о традиционных ценностях российского народа, социально приемлемых нормах и правилах поведения;
- формирование ценностного отношения к окружающему миру (природному и социокультурному), другим людям, самому себе;
- становление первичного опыта деятельности и поведения в соответствии с традиционными ценностями, принятыми в обществе нормами и правилами.

Задачи воспитания в ДОО:

- содействовать развитию личности, основанному на принятых в обществе представлениях о добре и зле, должном и недопустимом;
- способствовать становлению нравственности, основанной на духовных отечественных традициях, внутренней установке личности поступать согласно своей совести;
- создавать условия для развития и реализации личностного потенциала ребёнка, его готовности к творческому самовыражению и саморазвитию, самовоспитанию;
- осуществлять поддержку позитивной социализации ребёнка посредством проектирования и принятия уклада, воспитывающей среды, создания воспитывающих общинностей;
- формирование общей культуры личности ребенка, в том числе ценностей здорового и устойчивого образа жизни, инициативности, самостоятельности и ответственности, активной жизненной позиции;
- поддержка традиций дошкольного учреждения в проведении социально значимых образовательных и досуговых мероприятий.

Целевые ориентиры воспитания детей на этапе завершения освоения программы.

Направления воспитания	Ценности	Целевые ориентиры
Патриотическое Родина, природа	Родина, природа	Любящий свою малую родину и имеющий представление о своей стране - Россию,

		испытывающий чувство привязанности к родному дому, семье, близким людям.
Духовно-нравственное	Жизнь, милосердие, добро	Различающий основные проявления добра и зла, принимающий и уважающий традиционные ценности, ценности семьи и общества, правдивый, искренний, способный к сочувствию и заботе, к нравственному поступку. Способный не оставаться равнодушным к чужому горю, проявлять заботу; Самостоятельно различающий основные отрицательные и положительные человеческие качества, иногда прибегая к помощи взрослого в ситуациях морального выбора.
Социальное	Человек, семья, дружба, сотрудничество	Проявляющий ответственность за свои действия и поведение; принимающий и уважающий различия между людьми. Владеющий основами речевой культуры. Дружелюбный и доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, способный взаимодействовать со взрослыми и сверстниками на основе общих интересов и дел.
Познавательное	Познание	Любознательный, наблюдательный, испытывающий потребность в самовыражении, в том числе творческом. Проявляющий активность, самостоятельность, инициативу в познавательной, игровой, коммуникативной и продуктивных видах деятельности и в самообслуживании. Обладающий первичной картиной мира на основе традиционных ценностей.
Физическое и оздоровительное	Здоровье, жизнь	Понимающий ценность жизни, владеющий основными способами укрепления здоровья - занятия физической культурой, закаливание, утренняя гимнастика, соблюдение личной гигиены и безопасного поведения и другое; стремящийся к сбережению и укреплению собственного здоровья и здоровья окружающих. Проявляющий интерес к физическим упражнениям и подвижным играм, стремление к личной и командной победе, нравственные и волевые качества. Демонстрирующий потребность в двигательной деятельности. Имеющий представление о некоторых видах спорта и активного отдыха.
Трудовое	Труд	Понимающий ценность труда в семье и в обществе на основе уважения к людям труда, результатам их

		деятельности. Проявляющий трудолюбие при выполнении поручений и в самостоятельной деятельности.
Эстетическое	Культура красоты и	Способный воспринимать и чувствовать прекрасное в быту, природе, поступках, искусстве. Стремящийся к отображению прекрасного в продуктивных видах деятельности.

## 10. План воспитательной работы

Событийные мероприятия планируются на основе традиционных ценностей российского общества, Указа Президента РФ о теме предстоящего календарного года и событий в РФ, календаря образовательных событий, календаря профессиональных праздников.

Направления воспитания	Тематика мероприятия	Сроки проведения
Патриотическое	День Победы	9 мая
Духовно-нравственное	Международный день пожилых людей	1 октября
	Международный день инвалидов	3 декабря
Социальное	Международный женский день	8 марта
	День смеха	1 апреля
	День матери в России	24 ноября
Познавательное	День космонавтики	12 апреля
Физическое и оздоровительное	День воспитателя и всех дошкольных работников	27 сентября
Трудовое	День знаний	1 сентября

## **11. Оценочные и методические материалы:**

Педагогическая диагностика проводится 1 раз в год в конце года.

Результат заносится в протокол, который хранится в методическом кабинете в течение одного года.

Критерии	Обозначения
<b>П</b>	Выполняет задание самостоятельно, без помощи взрослого, в случае необходимости обращается с вопросами.
<b>Ч</b>	Требуется незначительная помощь взрослого, с вопросами к взрослому обращается редко.
<b>Р</b>	Необходима поддержка, стимуляция деятельности со стороны взрослого, сам с вопросами к взрослому не обращается.

## **Обработка результатов промежуточной аттестации:**

**П** - Программа освоена в полном объёме.

**Ч** - Программа частично освоена

**Р** - Освоение программы находится на стадии формирования (точка роста)

## Приложение 1

### Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 27» (МБДОУ «Детский сад № 27»)

#### ПРОТОКОЛ № 1 промежуточной аттестации по завершению года

программы дополнительного образования «ПиктоМир. Основы алгоритики» (для детей 5-6 лет)

Форма проведения: наблюдение

Педагогический работник, реализующий программу дополнительного образования:

ФИО

№ п/п	ФИ ребенка	Самостоятельно запускает игру в среде ПиктоМир	Знает команды робота и их обозначение в пиктограммах	Умеет составлять линейную программу	Заполняет шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд	Шифрует составленные программы с помощью знака повторителя
1.						
2.						
3.						

Дата проведения промежуточной аттестации: «\_\_\_» \_\_\_\_ г.

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу: \_\_\_\_\_

## **12. Список литературы, рекомендованный педагогам:**

1. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б.
2. Кушниренко А.Г. , Леонов А.Г, Ройтберг М.А. Статья: «Знакомим дошкольников и младших школьников с азами алгоритмики с помощью систем ПиктоМир и КуМир» (А.Г.Кушниренко, А.Г.Леонов, М.А.Ройтберг).; [http://mo-info.ru/images/piktomir\\_kumur/azy\\_algoritmiki.pdf](http://mo-info.ru/images/piktomir_kumur/azy_algoritmiki.pdf)
3. Кушниренко А.Г., Рогожкина И.Б., Леонов А.Г.»Пиктомир: Пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников); [http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-2012\\_09\\_25.html](http://ito.edu.ru/sp/SP/SP-0-2012_09_25.html)
4. Рогожкина И.П. «Пиктомир: дошкольное программирование как опыт продуктивной интеллектуальной деятельности»; [http://vestnik.yspu.org/releases/2012\\_2pp/09.pdf](http://vestnik.yspu.org/releases/2012_2pp/09.pdf)
5. Кушниренко А.Г., Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы “КуМир”. Лекция 1. Основные цели курса. Методика построения курса
6. Толстикова О.В., Савельева О.В., Иванова Т.В., Овчинникова Т.А., Симонова Л.Н., Шлыкова Н.С., Шелковкина Н.А. Современные педагогические технологии образования детей дошкольного возраста: методическое пособие. - Екатеринбург: ИРО, 2019
7. Методическое пособие Навигатор «Алгоритмика для дошкольников и учащихся начальных классов с использованием робототехнического образовательного набора и цифровой образовательной среды ПиктоМир»., 2022

Список литературы, рекомендованный детям и родителям в помощь усвоения программы:

8. Рогожкина И.Б. «Легкий способ заинтересовать ребенка и развить его способности. Умные задачи для детей от 5 до 9 лет». Учебное пособие, М.: Издательство «Альянс Медиа Стратегия».

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 208744631447614036545032762199276272953274060073

Владелец Лизун Татьяна Юрьевна

Действителен С 24.12.2024 по 24.12.2025