

## Календарный учебный график

№	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	неделя 2
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»,</li> <li>«программист», «схема игрового поля с заданием для Робота»</li> <li>- знакомы с понятиями «программа-лента», «лабиринт» для Робота - 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	неделя 3
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</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	неделя 4

		ПикоМир на планшете.			
2.4.	<b>«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПикоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «задание для Робота» в среде ПикоМир;</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 «ПикоМир». Игра «Программа для управления роботом Двигуном»	ок тя бр ь	не де ля 1
2.5.	<b>«Шаблон программы в среде ПикоМир»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПикоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПикоМир 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 ПикоМир</li> </ul>	Беседа «Что такое алгоритм действий?» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПикоМир» (планшет). Беседа «Программа-лента для задания виртуального Робота» Игровая ситуация «Шаблон программы в среде ПикоМир». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5.1 Игровая ситуация «Алгоритм заполнения шаблона программы в среде ПикоМир» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.5. 3	ок тя бр ь	не де ля 2
2.6.	<b>«Первые шаги с роботом Вертуном по платформекосмодрому»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с основными понятиями для выполнения задания в среде ПикоМир: «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 ПикоМир;</li> <li>- знакомы с «алгоритмом» действий при запуске Игры в среде ПикоМир;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка»</li> </ul>	Игровая ситуация «Задание от программистов среды «ПикоМир» Беседа-рассказ «Полочка с пиктограммами и шаблон программы» Беседа-рассказ «Панель с кнопками управления Роботом в среде ПикоМир» Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПикоМир» (на интерактивной доске) Игровая ситуация «Составляем программу и управляем	ок тя бр ь	не де ля 3

		<p>(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;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команд в шаблон программы при составлении программы для управления Роботом</li> </ul>	<p>роботом Вертуном в среде ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Кнопки панели управления выполнением программы Роботов в среде ПиктоМир»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.6.1</p>	
2.8	<b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформекосмодроме робота Вертуна»</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Вертуна на полочке 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» (непрерывное 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;</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 полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p> <p>Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд для робота Вертуна»</p> <p>Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформекосмодроме робота Вертуна».</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.8.1</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (2-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>но яб рь</p> <p>не де ля</p> <p>1</p>

2.9	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформескладе робота Двигуна»</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Двигуна на полочке 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» (непрерывное 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;</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 «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир»  Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд робота Двигуна»  Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформескладе. Программа для робота Двигуна». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.9.1  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»  (3-я наклейка «Звездочка»)</p>	но яб рь 2
2.10	<p><b>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформескладе робота Тягуна»</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Тягуна на полочке 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</li> </ul>	<p>Беседа «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир»  Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд робота Тягуна»  Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформескладе. Программа для робота Тягуна». ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.10.1  Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»  (4-ая наклейка «Звездочка»)</p>	но яб рь 3

	<p>команду, удалить ненужную команду из шаблона программы);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с предназначением кнопок «зеленая стрелка» (непрерывное 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;</li> <li>- знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Тягуном в среде ПиктоМир.</li> </ul>			
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 полочке 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 кнопки «зеленая стрелка», «красная стрелка» на панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</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 полочки с пиктограммами в среде ПиктоМир» Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд экранного робота Ползуна» Игра «Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле. Программа для экранного робота Ползуна».</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.11.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (5-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>но яб рь</p> <p>не де ля</p> <p>4</p>

2.12	<p><b>«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устраниТЬ последствия метеоритного дождя в королевстве 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» (непрерывное 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;</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 «Кто из роботов ПиктоМир сможет помочь жителям королевства «ЛунЛу»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устраниТЬ последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.12.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (6-ая наклейка «Звездочка»)</p>	де ка бр ь не де ля 1
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» (непрерывное 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;</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>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.13.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (7-ая наклейка «Звездочка»)</p>	де ка бр ь не де ля 2

2.14	<p><b>«Как робот Вертун помог осветить платформу космодрома 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» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на панели 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». 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>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.14.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (8-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>де ка бр ь</p> <p>не де ля</p> <p>3</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» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт), «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером - знакомы с порядком выполнения действий для обнаружения неверной команды в составленной программе в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями</li> </ul>	<p>Беседа «Новое задание для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить новый космодром для жителей королевства ЛунЛу»</p> <p>Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.15.1 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (9-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>де ка бр ь</p> <p>не де ля</p> <p>4</p>

		запыления шаблона программы с помощью Копилки выполненных команд и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.			
2.16	<b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»</b>	<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» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) «синяя стрелка» (запуск выполнения программы Роботом пошагово) на панели 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»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную полосу на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p> <p>Беседа «Какая программа сбережет энергию Роботу?»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – два решения»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.16.1</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир</p> <p>(10-ая наклейка «Звездочка»)</p>	ян ва рь	не де ля
2.17	<b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-1»</b>	<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» (пошаговое выполнение программы), «зеленая стрелка» (непрерывное выполнение программы), «красная стрелка» (сброс результатов выполнения программы), возвращение робота в исходное положение на</li> </ul>	<p>Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом</p> <p>космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – несколько решений»</p> <p>Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы пошагово»</p>	ян ва рь	не де ля

		<p>клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.17.1 Заполнение карты-достижений «ПикоМир (11-ая наклейка «Звездочка»)</p>		
2.18	<b>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»</b>	<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» (пошаговое выполнение программы), «красная стрелка» (брос результата выполнения программы, возвращение робота в исходное положение на клетку старт) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> <li>- знакомы с предназначением кнопки «зеленая стрелка» (непрерывное выполнение программы) на панели с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером;</li> </ul>	<p>Беседа «Схема лабиринта посадочной площадки с заданием для робота Вертуна» Игровая ситуация «Команда «ПикоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную площадку на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу» Игровая ситуация «Одно задание – два решения» Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы пошагово» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.18.1 Заполнение карты-достижений «ПикоМир (12-ая наклейка «Звездочка»)</p>	ян ва рь	не 4 деля

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»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения на лабиринтах робота Двигуна и Тягуна»</p> <p>Игровая ситуация «Определяем номер комнаты, чтобы каждый Робот смог выполнить свое задание на складе №1»</p> <p>Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд»</p> <p>Беседа «Предназначение знака-повторителя»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.19. Заполнение карты-достижений «ПикоМир (13-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>фе вр ал ь</p> <p>не де ля</p> <p>1</p>
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»</p> <p>Беседа «Как знаки-обозначения на лабиринте помогают составить программу для управления Роботом среды ПикоМир»</p> <p>Игровая ситуация «Определи номер комнаты, чтобы каждый Робот смог выполнить свое задание на складе №2»</p> <p>Беседа «Шифруем длинную программу с помощью знакаповторителя»</p> <p>Беседа «Алгоритм заполнения шаблона программы с повторителем, используя Копилку выполненных команд»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.20. Заполнение карты-достижений «ПикоМир (14-ая наклейка «Звездочка»)</p>	<p>фе вр ал ь</p> <p>не де ля</p> <p>2</p>

2.21	«Команда «ПиктоМир» вместе Двигуном помогает жителям королевства ЛунЛу».	<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; - 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>	февраль	неделя 3
2.22	«Двигун помогает команде «ПиктоМир» зашифровать программу с помощью знакаповторителя».	<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 «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?». 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>	февраль	неделя 4

2.23	<b>«Команда «ПиктоМир» вместе с Тягуном помогает жителям королевства ЛунЛу».</b>	<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»?»</p> <p>Игровая ситуация «Заполни ленту-программу нужными пиктограммами команд для управления роботом Тягуном». Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем Копилку выполненных команд пиктограммами команд, используя ленту-программу».</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.23 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (17-ая наклейка «Звездочка»)</p>	матр	неделя 1
2.24	<b>«Робот Тягун помогает команде «ПиктоМир» распределить подарки на складе №1 королевства ЛунЛу».</b>	<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»?»</p> <p>Беседа ««Для чего нам нужны знаки-обозначения «Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Начальное положение Робота»?»</p> <p>Беседа «Как нам может пригодиться лента-программа для составления программы в шаблоне программы с повторителем?»</p> <p>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»</p> <p>Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе».</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон с повторителем с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.24 Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (18-ая наклейка «Звездочка»)</p>	матр	неделя 2

2.25	<b>«Команда «ПиктоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».</b>	<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?»</p> <p>Беседа «Как определить, какой Робот клуба «ПиктоМир», поможет составить программу?»</p> <p>Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».</p> <p>Игровая ситуация «Шаблоны программ бывают с разным количеством клеточек»</p> <p>Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе».</p> <p>Игровая ситуация «Составляем программу с помощью Копилки выполненных команд, заполняя шаблон программы с повторителем»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.25</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (19-ая наклейка «Звездочка»)</p>	матр	неделя 3
2.26	<b>«Команда «ПиктоМир» вместе с Двигуном распределяет подарки-грузы на складе №2 замка королевы Лунлу».</b>	<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?» Игровая ситуация «Лабиринт для Робота».</p> <p>Игровая ситуация «Заполни свою ленту-программу нужными пиктограммами команд».</p> <p>Беседа «Почему важно при составлении программы учитывать условия решения задания?»</p> <p>Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»</p> <p>Игровая ситуация «Определяем количество повторяющихся «кусков» команд в программе с помощью ленты программы».</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с повторителем, ориентируясь на свою ленту-программу».</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.26.</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир (20-ая наклейка «Звездочка»)</p>	матр	неделя 4

2.27	«Робот Тягун помогает составить несколько программ для управления роботом комнаты №3 склада №2 Королевства ЛунЛу».	<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 ПикоМир;</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 ПикоМир.</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 Тягуна».</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>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.27. Заполнение карты-достижений «ПикоМир (21-ая наклейка «Звездочка»)</p>	апрель 1
2.28	«Робот Вертун помогает с ремонтом корабля «Звездная бабочка»»	<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 ПикоМир</li> </ul>	<p>Беседа «Какой робот среди ПикоМир 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» Игровая ситуация «Составляем с помощью Копилки выполненных команд программы для управления роботом Вертуном»</p> <p>Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.28. Заполнение карты-достижений «ПикоМир (22-ая наклейка «Звездочка»)</p>	апрель 2

2.29	<b>«Двигун и Тягун помогают с заправкой «Звездной бабочки»</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; 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»»</p> <p>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»</p> <p>Игровая ситуация «Составляем с помощью Копилки и ленты-программы программы для управления роботом Тягуном и Двигуном»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.29. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (23-ая наклейка «Звездочка»)</p>	апрель	неделя 3
2.30	<b>«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной бабочки»</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; 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»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения на клетчатом поле Ползуна»</p> <p>Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»</p> <p>ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.30. Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (24-ая наклейка «Звездочка»)</p>	апрель	неделя 4

2.31	<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 - знакомы с запуском составленной программы по управлению роботами ЦОС ПикоМир.</li> </ul>	Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.31. Вручение наклейки «Большая Звезда»	май	неделя 1
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 - знакомы с запуском составленной программы по управлению роботами ЦОС ПикоМир.</li> </ul>	Игровая ситуация «Одно задание – несколько вариантов решения» ЦОС Мир «Дошкольники. ДОП (старшая)» Игра 2.32. Вручение грамоты клуба начинающих программистов «ПикоМир»	май	неделя 2

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 208744631447614036545032762199276272953274060073

Владелец Лизун Татьяна Юрьевна

Действителен С 24.12.2024 по 24.12.2025