МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 4 "СЕМИЦВЕТИК"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 4 "СЕМИЦВЕТИК" 2023.09.05 14:56:03+0200

УТВЕРЖДЕНО
Приказом МБДОУ № 4
От 30.08.2022 №180 - ОД

Примерное календарно-тематическое планирование для детей старшей группы по программе «АЛГОРИТМИКА «ПИКТОМИР»

№ занятия	Тема занятия	Содержание
1. Что такое Алгоритмика. Знакомство с роботами.		
1.	Что такое Алгоритмика. Роботы – исполнители команд.	Основные понятия Алгоритмики. Знакомство с героями ПиктоМира и игровым оборудованием. Набор команд, которые можно отдавать роботу и описания действий, которые будет выполнять робот по этим командам. Игра в Робота «Двунога».
2.	Робот – Вертун.	Рассказа о Роботе-Вертуне и принципе программного управления. Легенда о Роботе-Вертуне.Демонстрация старта космического корабля на планшете. Составление программы управления Вертуном. Задания 2б, 2в.
3.	Робот – Вертун.	Знакомство с кнопками системы ПиктоМир. Игра 2. Прохождение уровней 2.1-2.4
4.	Робот – Садовник.	Игра «Садовник.1».Задача «Садовника» собрать яблоки, они упали и спрятались в траве, под стикерами. Чтобы найти три яблока, «Садовник» должен поочередно пройти по маршруту или выполнить программу, которые приведут его к цели. Задание 3а.
5.	Робот – Садовник.	Задание 3б, 3в.
2.Шифруем программы и проверяем их на компьютере.		
6.	Рассуждаем о программах	Игры 4а, 4б на составление алгоритма выполнение команд.Напомнить детям как заполняется шаблон программы из нескольких строк.
7.	Робот Двигун	Знакомство с роботом. Беседа «Легенда о роботе Двигуне». Сравним Двигуна и Вертуна. Чем отличаются? Что общего? В данном методическом пособии задания на составление программ для Двигуна приводятся в виде рисунка лабиринта.
8.	Тренируем Вертуна	Игра 6а.Составление на готовом шаблоне игрового поля наиболее трудного маршрута для робота., а также наиболее короткого маршрута
9.	Тренировка	Игра 7а, 7б. Самостоятельная работа детей: найти какому роботу подходит модель заданного маршрута. Игры с Вертуном и Двигуном.
10.	Тренировка с «фанерным» роботом. Робот Ползун	Сравнение Ползуна и Вертуна. Ползуна и Двигуна: Чем отличаются? Что общего? Тренировочный этап с реальным Роботом рекомендуется для закрепления навыков программного управления, понятий «исполнитель» и «программа».
11.	Олимпиада	Игра «Олимпиада».Игра состоит в том, что командир

		(один из детей) отдает команды остальным детям, изображавшим роботов: присесть, подпрыгнуть, шаг вперед, шаг назад, поднять руку, опустить руку, потянуться и т.д.
3.Делаем программу короче.		
12.	Делаем программу короче – повторители.	Составление программы в сокращенном виде, т.е.программу можно записать короче, в зашифрованном виде, с помощью знака-**повторителя.** Игра 10а, 10б.
13.	Повторители.	Игра 10в, 10д задание 10.1
14.	Повторители.	Игра 10г, 10е Задание 10.2
4. Игры на расшифровку программ.		
15.	«Секретные пакеты»	Игроки получают три секретных пакета. «В одном пакете находится зашифрованная программас повторителями и ее расшифровка, но дороге пакеты попали под дождь, программы попортились и нужно восстановить правильные программы.» Игра 11а.
16.	«Секретные пакеты»	Игра 11б уровень1 и 2.
17.	«Садовник.2	Игра на полу с ковриком.Выбирается Робот, Командир и проверяющий. Игра 12а.
18.	Шифруем команды и проверяем их на компьютере.	Игра 13а Программы 1, 3, 5. Игра 13б уровень 1.
19.	Шифруем команды и проверяем их на компьютере.	Игра 13а Программы 2, 4. Игра 13в уровень 2.
20	Шифруем команды и проверяем их на компьютере.	Командная игра 13г

Учебный план

Название возрастной группы	Количество недель в год	Количество занятий в неделю	Продолжительность занятия
Старшая группа компенсирующей направленности «Колокольчики»	19	1 занятие каждые две недели (2,4 вторник месяца)	25 минут
Старшая группа компенсирующей направленности «Фиалки»	18	1 занятие каждые две недели (1,3 вторник месяца)	25 минут