

**Календарно – тематическое планирование  
Третий год обучения (подготовительная группа)**

| 1    | 2                                                                                | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 4                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 5        |          |
|------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|
| №    | Тема занятия                                                                     | Планируемые результаты                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Краткое содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Месяц    | Неделя   |
| 3.1. | «ПиктоМир собирает друзей»                                                       | <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», «программист», «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы (компьютер), «планшет», «программа для управления Роботами в среде ПиктоМир»;</li> <li>- знакомы с понятием «алгоритм»</li> <li>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете.</li> </ul> | <p>Беседа «Роботы клуба «ПиктоМир»»</p> <p>Экскурсия по клубу «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>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете). ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.1</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (1-ая наклейка)</p> | сентябрь | 2 неделя |
| 3.2. | «Робот Ползун доставляет приглашения, прокладывая безопасный маршрут для друзей» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения при составлении одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы с наличием нескольких вариантов решения при составлении одной программы: разная последовательность команд;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> </ul>                                                                                                                     | <p>Беседа «Клетчатое поле Ползуна»</p> <p>Игровая ситуация «Как братья-близнецы реальный и экранный Ползун доставляли приглашения для друзей»</p> <p>Беседа «Одно задание – несколько вариантов решения»</p> <p>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.2.</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (2-ая наклейка)</p>                                                                                                            | сентябрь | 3 неделя |
| 3.3  | «Команда ПиктоМир помогает роботу Двигуну»                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи решения при составлении одной программы: короткая и длинная программа;</li> <li>- знакомы со способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы в несколько строк и с повторителем, запуском составленной программы по управлению роботом Двигуном, используя ЦОС ПиктоМир.</li> </ul>                                                                    | <p>Беседа «Двигун или Тягун?»</p> <p>Игровая ситуация «Маршрут для робота Двигуна»</p> <p>Игровая ситуация: «Шифруем длинную программу с помощью знака-повторитель»</p> <p>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.3.</p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (3-ая наклейка)</p>                                                                                                                                                 | сентябрь | 4 неделя |

|     |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                    |         |          |
|-----|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| 3.4 | «Шифруем программы с Вертуном» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с несколькими вариантами записи одной программы: длинная, короткая программа; способом шифрования длинной программы с помощью знака-повторителя;</li> <li>- знакомы с алгоритмом заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте</li> <li>- знакомы с запуском выполнения программы <i>пошагово</i> с помощью кнопки «синяя стрелка» на <i>панели</i> с кнопками управления программой</li> </ul> | <p>Беседа «Задание для Вертуна»<br/>Игровая ситуация «Для каждой программы свой шаблон с повторителем»<br/><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.4.</b><br/>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br/>(4-ая наклейка)</p>              | октябрь | 1 неделя |
| 3.5 | «Тренируем Вертуна»            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с назначением лабиринта для Робота в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с несколькими вариантами решения одного задания: длинное и короткое решение;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте</li> <li>- знакомы с алгоритмом заполнения шаблона в среде ПиктоМир с помощью Копилки выполненных команд ориентируясь на ленту-программы;</li> </ul>                                                                                                                             | <p>Беседа «Маршрут и Лабиринт для Робота»<br/>Игровая ситуация «Самый короткий и самый длинный маршрут для Вертуна»<br/><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.5.</b><br/>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br/>(5-ая наклейка)</p> | октябрь | 2 неделя |
| 3.6 | «Тренируем Вертуна-2»          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с назначением лабиринта для Робота в среде ПиктоМир; программой для управления Роботом</li> <li>- знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота;</li> <li>- знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной ленте-программе;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в программе с повторителем</li> </ul>                                                                                                              | <p>Беседа «Лабиринт для Вертуна»<br/>Игровую ситуацию «Программы для тренировки Вертуна»<br/><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.6.</b><br/>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br/>(6-ая наклейка)</p>                            | октябрь | 3 неделя |
| 3.7 | «Тренируем Двигуна»            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота;</li> <li>- знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте</li> </ul>                                                                                                                                                                                                         | <p>Беседа «Тягун или Двигун?»<br/>Игровую ситуацию «Тренируем Двигуна»<br/><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.7.</b><br/>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br/>(7-ая наклейка)</p>                                              | октябрь | 4 неделя |

|      |                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |          |
|------|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------|
| 3.8  | «Тренируем Ползуна»                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с заполнением бумажной ленты-программы пиктограммами команд, ориентируясь на задание для Робота;</li> <li>- знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона с повторителем в среде ПиктоМир, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте</li> </ul>                                                                                                            | Беседа «Задание для Ползуна»<br>Игровую ситуацию «Тренируем Ползуна»<br><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.8.</b><br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br>(8-ая наклейка)                                                                                                   | ноябрь | 1 неделя |
| 3.9  | «Секретный пакет»                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением повторяющегося набора команд на бумажной программе-ленте;</li> <li>- знакомы с нахождением неверной команды в расшифрованной программе;</li> <li>- знакомы с выбором нужного знака-повторителя при составлении программы с повторителем, ориентируясь на последовательность команд в бумажной программе-ленте</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона программы с повторителем в среде ПиктоМир, используя Копилку выполненных команд.</li> </ul> | Беседа «Расшифровываем программу»<br>Игровая ситуация «Расшифруй программу-ленту»<br><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.9.</b><br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br>(9-ая наклейка)                                                                                      | ноябрь | 2 неделя |
| 3.10 | «Делаем программу короче – подпрограммы»             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.</li> </ul>                                                                                                                                                         | Игровая ситуация «Лабиринт для Вертуна»<br>Беседа «Способ шифрования программы с помощью Подпрограммы»<br>Игровую ситуацию «Делаем программу короче – подпрограммы».<br><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.10.</b><br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br>(10-ая наклейка) | ноябрь | 3 неделя |
| 3.11 | «Делаем программу короче – подпрограммы для Двигуна» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.</li> </ul>                                                                                                                                                         | Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?»<br>Беседа «Способ шифрования программы с помощью Подпрограммы»<br>Игровую ситуацию «Подпрограмма для Двигуна».<br><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.11.</b><br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир»<br>(11-ая наклейка)             | ноябрь | 4 неделя |

|      |                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |         |          |
|------|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| 3.12 | «Шифруем программу для Двигуна»    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир</li> </ul>                 | Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?»<br>Беседа «Знак-повторитель или Подпрограмма»<br>Игровую ситуацию «Шифруем программу для Вертуна». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.12.<br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (12-ая наклейка)                                                                          | декабрь | 1 неделя |
| 3.13 | «Шифруем программу для Тягуна»     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с понятием «подпрограмма», способом шифрования длинной программы с помощью подпрограммы;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир.</li> </ul>                | Беседа «Лабиринт для Тягуна или Двигуна?»<br>Беседа «Знак-повторитель или Подпрограмма»<br>Игровая ситуация «Шифруем программу для Тягуна». Игровая ситуация «Шифруем программы для Тягуна с помощью подпрограммы»<br>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.13.<br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (13-ая наклейка) | декабрь | 2 неделя |
| 3.14 | «Загадка для Вертуна»              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с управлением Роботом программой составленной с помощью подпрограммы</li> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир при кооперативном программировании</li> </ul>  | Беседа «Для управления каким роботом ПиктоМир составлены программы?»<br>Игровая ситуация «Игровое поле для Робота». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.14.<br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (14-ая наклейка)                                                                                                   | декабрь | 3 неделя |
| 3.15 | «Расшифровываем вместе с Вертуном» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с управлением Роботом программой составленной с помощью подпрограммы.</li> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона подпрограммы и программы, зашифрованной с помощью подпрограммы в среде ПиктоМир при кооперативном программировании</li> </ul> | Беседа «Несколько Роботов одновременно на одном игровом поле помогают расшифровать послание от программистов»<br>Игровая ситуация «Расшифруй программу для своего Вертуна». ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.15.<br>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (15-ая наклейка)                                           | декабрь | 4 неделя |

|      |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |        |          |
|------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|----------|
| 3.16 | <b>Играем с Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм.</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием <b>линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм</b>;</li> <li>- знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записью линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с новым приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри вспомогательного алгоритма.</li> </ul> | <p>Беседа «Для управления, каким Роботом среды ПиктоМир, составлена программа?»</p> <p>Беседа «Как можно узнать, какими пиктограммами команд нужно заполнить шаблон <i>Подпрограммы А?</i>»</p> <p>Беседа «Линейный алгоритм»</p> <p>Игровая ситуация «Составляем линейный алгоритм с Вертуном».</p> <p>Беседа «Главный и вспомогательный алгоритм в среде ПиктоМир»</p> <p>Игровая ситуация «Составь вспомогательный алгоритм с повторителем внутри».</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.16.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (16-ая наклейка)</p>                                                                                                                                                                                          | январь | 2 неделя |
| 3.17 | <b>«Играем с Вертуном. Для каждой программы свой шаблон программы»</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием <b>линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм</b>;</li> <li>- знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записью линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир, составленного с использованием повторителя.</li> </ul>                                                                                             | <p>Игровая ситуация «Как можно узнать, какая программа, в какой из шаблонов программ может быть загружена в среде ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Чем отличаются программы, записанные в виде ленты, от программ, которые нужно занести в шаблон программы в среде ПиктоМир?»</p> <p>Беседа «Какой линейный алгоритм нельзя сократить ни с помощью повторителя, ни с помощью подпрограммы»</p> <p>Игровая ситуация «Для каждой программы свой шаблон программы».</p> <p>Беседа «Вспомогательный и главный алгоритм»</p> <p>Игровая ситуация «Сокращаем программу, записывая главный алгоритм, используя повторитель внутри вспомогательного алгоритма»</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.17.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (17-ая наклейка)</p> | январь | 3 неделя |

|      |                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |         |          |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| 3.18 | «Играем с Ползуном. Повторитель внутри вспомогательного алгоритма»                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием линейный алгоритм, главный алгоритм, вспомогательный алгоритм;</li> <li>- знакомы с выделением в подпрограмме повторяющегося набора команд; записи линейного алгоритма с помощью главного и вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением шаблона главного и вспомогательного алгоритма в среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри вспомогательного алгоритма.</li> </ul> | <p>Беседа «С помощью какого приема можно составить программу для управления Роботом»</p> <p>Игровая ситуация «Составляем линейный алгоритм для управления Ползуном».</p> <p>Беседа «Чем похожи и чем отличаются задания для Ползуна» игровую ситуацию «Чем похожи и чем отличаются задания для Ползуна»</p> <p>Игровая ситуация «Составляем программу для Ползуна, используя повторитель внутри вспомогательного алгоритма».</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.18.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (18-ая наклейка)</p> | январь  | 4 неделя |
| 3.19 | «Играем с Вертуном. Повторитель внутри главного и вспомогательного алгоритма».          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с выделением в программе повторяющегося набора команд в главном и в вспомогательном алгоритме;</li> <li>- знакомы с приемом: использование повторителя внутри главного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением в среде ПиктоМир блоков главного и вспомогательного алгоритма, используя внутри повторитель;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма.</li> </ul>                                                                                                     | <p>Беседа «Как на схеме игрового поля обозначены клетки, которые нуждаются в ремонте»</p> <p>Игровая ситуация «Программа для управления Вертуном. Главный и вспомогательный алгоритм»</p> <p>Игровая ситуация «Программа для управления Вертуном. Повторитель внутри главного и вспомогательного алгоритма».</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.19</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (19-ая наклейка)</p>                                                                                                                  | февраль | 1 неделя |
| 3.20 | «Шифруем программу с помощью повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма». | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с приемом: использование повторителя внутри вспомогательного и главного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением в среде ПиктоМир шаблона главного и вспомогательного алгоритма, используя внутри блоков повторитель;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя внутри главного и вспомогательного алгоритма.</li> </ul>                                                                                                                                                                                            | <p>Игровая ситуация «Используем прием: повторитель внутри главного или вспомогательного алгоритмов».</p> <p>Беседа «Одно задание несколько вариантов записи решения»</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.20.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (20-ая наклейка)</p>                                                                                                                                                                                                                                                         | февраль | 2 неделя |

|      |                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         |          |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------|
| 3.21 | «Шифруем программы вместе с Вертуном с помощью вспомогательного Алгоритма А и Алгоритма Б». | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с приемом шифрования программы с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>.</li> <li>- знакомы с заполнением в среде ПиктоМир блока главного и вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>.</li> </ul>                                                                                                                                       | <p>Игровая ситуация «Шифруем вместе с Вертуном».</p> <p>Беседа «Как можно зашифровать программу с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>».</p> <p>Игровая ситуация «Шифруем программу с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i> в среде ПиктоМир»</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.21.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (21-ая наклейка)</p> | февраль | 3 неделя |
| 3.22 | «Шифруем линейный алгоритм. Несколько вариантов записи решения одного задания».             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с приемом шифрования программы с помощью вспомогательного <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i> и использованием повторителя внутри главного алгоритма;</li> <li>- знакомы с заполнением в среде ПиктоМир блоков главного алгоритма с использованием повторителя и вспомогательных <i>Алгоритма А</i>, <i>Алгоритма Б</i>;</li> <li>- знакомы с управлением Роботом программой, составленной с использованием повторителя в блоке главного алгоритма и вспомогательными <i>Алгоритма А</i> и <i>Алгоритма Б</i>.</li> </ul> | <p>Игровая ситуация «Шифруем линейный алгоритм. Задание для Вертуна».</p> <p>Беседа «Несколько вариантов записи решения одного задания».</p> <p><b>ЦОС ПиктоМир Мир «Дошкольники. ДОП (подготовительная)» Игра 3.22.</b></p> <p>Заполнение карты-достижений «ПиктоМир» (22-ая наклейка)</p>                                                                                                                                                             | февраль | 4 неделя |