

**Календарно – тематическое планирование  
Первый год обучения (средняя группа)**

| 1    | 2   | 3  | 4  | 5        |          |
|------|---|--|--|----------|----------|
| №    | Тема занятия  | Планируемые результаты   | Краткое содержание   | Месяц    | Неделя   |
| 1.1. | <b>«Роботы бывают разные»</b>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «робот», «Исполнитель команд», «команда»</li> <li>- имеют представление о том, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор действий (команд).</li> </ul>   | <p>Беседа «Роботы бывают разные».</p> <p>Знакомятся с понятиями «робот», «команда», «Исполнитель команд».</p> <p>Игра «Роботы помощники»</p>   | сентябрь | 1 неделя |
| 1.2. | <b>«РобоМир»</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «робот», «команда», «Исполнитель команд»;</li> <li>- сформировано представление, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор действий (команд).</li> <li>- знакомы с понятием «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир);</li> <li>- имеют первоначальное представление о понятиях «программист», «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам);</li> <li>- знакомы с особенностями управления Robotами с помощью словесных команд и с помощью специального устройства – звукового Пульта.</li> </ul> | <p>Игровая ситуация «Роботы-помощники»</p> <p>Закрепляют понятия «робот», «команда», «Исполнитель команд».</p> <p>Знакомятся с понятиями «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир).</p> <p>Знакомятся с особенностями управления Robotами с помощью словесных команд и с помощью специального устройства – звукового Пульта.</p> <p>Беседа «Особенности управления реальным роботом с помощью Пульта»</p> <p>Знакомятся с понятиями «программист», «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам).</p> <p>Игра «Программист для Робота»</p> | сентябрь | 2 неделя |
| 1.3. | <b>«КрохаСофт» - клуб для начинающих программистов»</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с назначением клуба «КрохаСофт», правилами поведения в клубе;</li> <li>- знакомы с понятиями «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд);</li> <li>- имеют первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».</li> </ul>   | <p>Экскурсия «Клуб «КрохаСофт»</p> <p>Закрепляют понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда», «Исполнитель программы», «программист», «программа»</p> <p>Игра «Правила клуба «КрохаСофт»</p> <p>Знакомятся с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»</p>  | сентябрь | 3 неделя |

|      |                              |   |   |          |          |
|------|------------------------------|---|---|----------|----------|
| 1.4. | «Командир и Робот»           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с центрами клуба «КрохаСофт», правилами поведения в клубе «КрохаСофт»;</li> <li>- знакомы с понятиями «робот», «Исполнитель команд», «команда» (роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд);</li> <li>- имеют первоначальное представление о понятиях «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (план управления роботом, составленный по определенным правилам), «программист».</li> <li>- знакомы с процессом управления роботом по программе, используя реального робота Ползуна: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», человек-Командир отдает их Роботу с помощью звукового Пульта на смартфоне (планшете), ориентируясь на составленную программистом программу. Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».</li> </ul> | <p>Беседа «Центры клуба «КрохаСофт»»<br/> Беседа «Карта-продвижения «БонусСофт»»<br/> Игровая ситуация «Правила клуба «КрохаСофт»»<br/> Беседа «Кто или что управляет Роботом?»<br/> Закрепляют понятия «робот», «Исполнитель команд», «команда», «Исполнитель программы», «программист».</p> <p>Беседа «Реальный робот Ползун. Пульт»<br/> Игра «Командир и Робот»</p> <p>Знакомятся с процессом управления Роботом по программе, используя реального робота Ползуна. Поочередно принимают на себя роль Командира, отдают нужную команду реальному роботу Ползуну, используя звуковой Пульт.</p> | сентябрь | 4 недели |
| 1.5. | «Управляем реальным роботом» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле;</li> <li>- знакомы с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма);</li> <li>- знакомы с особенностями управления реальным роботом с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.</li> </ul>  | <p>Беседа «Клуб «КрохаСофт»»<br/> Игровая ситуация «Реальный робот Ползун на игровом поле»<br/> Беседа «Одна команда – одна пиктограмма»<br/> Игра «Управляем реальным Роботом»</p>   | октябрь  | 1 неделя |
| 1.6. | «Управляем реальным роботом» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле;</li> <li>- имеют первоначальное представление о понятиях «Исполнитель команд» (робот), «Исполнитель программы» (компьютер или человек-Командир), «программа» (составляется из определенной последовательности пиктограмм команд), «пиктограмма команды», предназначение пиктограммы команды для составления программы (одна команда - одна пиктограмма), «программист»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления реальным роботом с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.</li> </ul>  | <p>Беседа «Игровые поля»<br/> Беседа «Программист – Исполнитель программы – Исполнитель команд»<br/> Игра «Управляем реальным роботом»</p>  | октябрь  | 2 недели |

|       |  |  |  |         |          |
|-------|--|--|--|---------|----------|
| 1.7.  | «Мы роботы Двуроги»                                  | <p>- знакомы с понятием «игровое поле», правилами перемещения Робота по игровому полю;</p> <p>- знакомы с особенностями управления роботом Двурогом с помощью словесных команд: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двурог – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о её выполнении «Готово» или невыполнении «Команда невыполнима. Прекращаю работу».</p> | <p>Беседа «Центр «Роботов Двурогов в клубе «КрохаСофт»»</p> <p>Беседа «Особенности управления роботом Двурогом»</p> <p>Игра «Мы роботы Двуроги» (вариант 1)</p>                                | октябрь | 3 неделя |
| 1.8.  | «Робот Двурог и препятствие»                         | <p>- знакомы с особенностями управления роботом Двурогом с помощью словесных команд («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») и их выполнением на игровом поле (выполняет действие, стоя в той же клетке, в которой услышал команду, шагает в центр соседней клетки, продолжая смотреть в ту же сторону, докладывает о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу»)</p>  | <p>Беседа «Робот Двурог и препятствие»</p> <p>Игра «Мы роботы Двуроги» (вариант 2)</p>   | октябрь | 4 неделя |
| 1.9   | «Робот Двурог. «Готово?» или «Команда невыполнима?»» | <p>- знакомы с особенностями выполнения словесных команд роботом Двурогом на игровом поле и ситуациями, требующими доклада о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».</p>   | <p>Беседа «Робот Двурог на игровом поле: «Готово?» или «Команда невыполнима?»».</p> <p>Игра «Мы Двуроги-2»</p>   | ноябрь  | 1 неделя |
| 1.10. | «Тренировочная площадка робота Двурога»              | <p>- знакомы с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота»;</p> <p>- знакомы с понятиями «Исполнитель команд», «Исполнитель программы»;</p> <p>- знакомы с особенностями выполнения команд роботом Двурогом от старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом.</p>  | <p>Беседа «Схемы игровых полей для Робота бывают разные»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля с заданным маршрутом»</p> <p>Игра «Тренировочная площадка робота Двурога»</p> | ноябрь  | 2 неделя |
| 1.11. | «Тренировка роботов Двурогов»                        | <p>- знакомы с понятиями «маршрут», «начальное положение Робота», «старт», «финиш»;</p> <p>- знакомы с особенностями управления роботом Двурогом на игровом поле от старта до финиша с помощью словесных команд.</p>   | <p>Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля»</p> <p>Игра «Тренировка роботов Двурогов» (вариант 1)</p>   | ноябрь  | 3 неделя |

|       |   |   |  |         |          |
|-------|---|---|--|---------|----------|
| 1.12. | «Тренировка роботов Двурогов»                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Двурогом с помощью словесных команд: свой набор команд – «шаг вперед», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу». Отдает их Командир, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о ее выполнении: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».</li> </ul>  | <p>Беседа «Правила клуба «КрохаСофт»<br/>Игра «Тренировка роботов Двурогов» (вариант 2)</p>  | ноябрь  | 4 недели |
| 1.13. | «Реальный робот в «Центре «Робота Двурога»          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «Начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с понятиями ««Исполнитель команд», «Исполнитель программ», «программист», «программа», «пиктограмма команды»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления Роботами: Робот - это Исполнитель команд; у каждого Робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта или отдавая словесные команды. Роботом может управлять только Исполнитель программ (человек-Командир или компьютер). Программу по управлению Роботом Командиру или компьютеру сообщает программист. Человек-Командир (компьютер) только отдает команды. Программу для Робота из определенного набора команд (пиктограмм команд) составляет программист;</li> <li>- знакомы с особенностями управления реальным роботом Ползуном по заданному маршруту, ориентируясь на последовательность команд в программе-ленте.</li> </ul> | <p>Беседа «Робот Двурог»<br/>Беседа «Способы управления Роботами: словесные команды или Пульт»<br/>Беседа «Программа – план управления Роботом»<br/>Игровая ситуация «План управления реальным роботом Ползуном по заданному маршруту»</p> | декабрь | 1 неделя |
| 1.14. | «Реальный робот на тренировочной площадке Двурогов» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «Робот - Исполнитель команд», «Исполнитель программы – человек-Командир или компьютер», «программист», «программа - последовательность команд, приводящая к прохождению роботом заданного маршрута, записанная с помощью пиктограмм»;</li> <li>- знакомы с понятиями «старт», «финиш», «маршрут»; «начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления реальным роботом по заданному маршруту с помощью Пульта, учитывая «Начальное положение Робота» на старте.</li> </ul>   | <p>Беседа ««Зачем нужны знаки-обозначения на игровых полях: «финиш», «Начальное положение Робота», стрелки-указатели?»<br/>Игровая ситуация «Реальный робот на тренировочной площадке роботов Двурогов»</p>                                | декабрь | 2 недели |
| 1.15  | «Разрешите представиться, робот Вертуна!»           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «игровое поле», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления реальным роботом ползуном с помощью Пульта по заданному маршруту;</li> <li>- знакомы с легендой робота Вертуна (свой набор команд, особенности управления);</li> <li>- знакомы с понятием «пиктограмма команды».</li> </ul>   | <p>Беседа «Схема игрового поля - маршруты для Робота»<br/>Игра «Путь к «посланию» робота Вертуна»<br/>Беседа «Легенда робота Вертуна»<br/>Игровая ситуация «Команды для робота Ползуна и робота Вертуна»</p>                               | декабрь | 3 недели |

|      |   |  |  |         |          |
|------|---|--|--|---------|----------|
| 1.16 | <b>«Ремонтная площадка робота Вертуна»</b>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с легендой робота Вертуна (свой набор команд, особенности управления Вертуном на игровом поле);</li> <li>- знакомы с понятиями «пиктограмма команды», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на заданном маршруте с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово»</li> </ul>                                       | <p>Беседа «Легенда робота Вертуна»<br/> Беседа «Путь от старта до финиша: стрелочки-указатели и пиктограммы команд»<br/> Игра «Ремонтная площадка робота Вертуна»</p>  | декабрь | 4 недели |
| 1.17 | <b>«Управляем Вертуном»</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с набором команд робота Вертуна и его особенностями управления на игровом поле;</li> <li>- знакомы с понятиями «пиктограмма команды», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на игровом поле с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово».</li> </ul>   | <p>Беседа «Предназначение робота Вертуна и особенности его управления»<br/> Игровая ситуация «Пиктограммы с командами робота Вертуна»<br/> Беседа «Путь для Робота: стрелки-указатели и последовательность пиктограмм команд»<br/> Игра «Управляем Вертуном»</p> | январь  | 1 неделя |
| 1.18 | <b>«Управляем Вертуном»</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятиями «человек-Командир – Исполнитель программ», «Робот – Исполнитель команд»;</li> <li>- знакомы с понятиями «пиктограмма команды», «старт», «финиш», «начальное положение Робота»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на игровом поле с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово».</li> </ul>   | <p>Игровая ситуация «Команды робота Вертуна»<br/> Беседа «Последовательность из пиктограмм команд для заданного маршрута робота Вертуна на игровом поле»<br/> Игра «Управляем Вертуном - 2»</p>  | январь  | 2 недели |
| 1.19 | <b>«Мы роботы Вертуны».</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»;</li> <li>- знакомы с последовательным выполнением команд робота Вертуна на игровом поле, ориентируясь на пиктограмму команды и докладывая ««Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».</li> </ul>  | <p>Игровая ситуация «Вспоминаем правила клуба «КрохаСофт»»<br/> Беседа «Команды робота Вертуна»<br/> Игра «Мы роботы Вертуны» (вариант 1)<br/> Игра «Мы роботы Вертуны» (вариант 2)</p>  | январь  | 3 недели |
| 1.20 | <b>«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота Двигуна»</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Вертуна: «стена», «финиш - заправка робота Вертуна», «плитке-клетке - нужен ремонт», «плитка-клетка - отремонтирован»;</li> <li>- знакомы с предназначением пиктограммы команды;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения и пиктограмму команды</li> </ul>                          | <p>Беседа «Знаки-обозначения на схеме платформы в задании для робота Вертуна»<br/> Беседа «Схема игрового поля с заданным маршрутом».<br/> Игра «Путь от «Центра робота Вертуна» до «Центра роботов Двигуна и Тягуна»».</p>                                      | январь  | 4 недели |
| 1.21 | <b>«Будем знакомы, робот Двигун!»</b>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с легендой робота Двигуна (свой набор команд, предназначение и особенности управления на игровом поле);</li> <li>- знакомы с понятием «пиктограмма команды»;</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном («вперед», «налево», «направо», «закрасить») и роботом Двигуном: («вперед», «налево», «направо»), у каждого свой набор команд, которые Робот понимает и умеет выполнять.</li> </ul> | <p>Беседа «Легенда робота Двигуна»<br/> Беседа «Пиктограммы команд робота Двигуна»<br/> Игровая ситуация «Команды для робота Вертуна и для робота Двигуна».</p>  | февраль | 1 неделя |

|      |                                      |  |  |         |          |
|------|--------------------------------------|--|--|---------|----------|
| 1.22 | «Вертуны и Двигуны»                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с командами, предназначением и особенностями управления роботом Двигуном);</li> <li>- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном и роботом Двигуном (у каждого своего набора команд, которые Робот понимает и умеет выполнять);</li> <li>- знакомы с особенностью выполнения команд робота Вертуна («вперед», «налево», «направо», «закрасить») и робота Двигуна («вперед», «налево», «направо») на игровом поле</li> </ul>  | <p>Игровая ситуация «Пиктограммы с командами робота Двигуна»<br/> Беседа «Предназначение робота Вертуна и робота Двигуна на их платформах»<br/> Игра «Вертуны и Двигуны»</p> | февраль | 2 неделя |
| 1.23 | «На платформе-складе робота Двигуна» | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с легендой робота Двигуна;</li> <li>- знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна по завершению выполнения задания);</li> <li>- знакомы с особенностями выполнения команд робота Двигуна от старта до финиша и его управлением, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.</li> </ul>   | <p>Беседа «Платформа-склад робота Двигуна»<br/> Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля и платформе-складе робота Двигуна»<br/> Игра «Двигун и «грузик»».</p>       | февраль | 3 неделя |
| 1.24 | «Двигун и «грузики»                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с легендой робота Двигуна;</li> <li>- знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна по завершению выполнения задания);</li> <li>- знакомы с особенностями выполнения команд робота Двигуна от старта до финиша, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.</li> </ul>   | <p>Игровая ситуация «Пиктограмма команды робота Двигуна»<br/> Беседа «Схемы игровых полей с заданием для робота Двигуна»<br/> Игра «Двигун и «грузик»-2».</p>                | февраль | 4 неделя |
| 1.25 | «Платформа-склад робота Тягуна»      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с легендой робота Тягуна;</li> <li>- знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Тягуна по завершению выполнения задания);</li> <li>- знакомы с понятиями «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды»</li> <li>- знакомы с выполнением команд робота Тягуна («вперед», «налево», «направо», «тащить») и робота Двигуна («вперед», «налево», «направо»).</li> </ul> | <p>Беседа «Платформа-склад робота Двигуна и Тягуна»<br/> Игра «Двигуны и Тягуны»</p>   | март    | 1 неделя |

|      |  |   |   |        |          |
|------|--|---|---|--------|----------|
| 1.26 | «Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть» | <p>- знакомы с набором команд робота Двигуна и Тягуна, знаками-обозначениями на их платформах-складах в среде ПиктоМир и схемах игровых полей с заданиями для роботов;</p> <p>- знакомы с особенностями управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого робота свой набор команд, свое предназначение. Двигун может придвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть;</p> <p>- знакомы с особенностями выполнения команд робота Тягуна от старта до финиша и его управлением, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.</p> | <p>Игровая ситуация «Команды робота Двигуна и робота Тягуна»</p> <p>Беседа «Платформы-склады робота Двигуна»</p> <p>Игровая ситуация «Как передвинуть «грузик»?»</p> <p>Обсуждение «Почему у Двигуна не получилось сдвинуть «грузик»</p> <p>Игра «Как Тягун помог Двигуну «грузик» передвинуть»</p> | март   | 2 неделя |
| 1.27 | «Тягун и «грузики»»                        | <p>- знакомы с особенностями управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого робота свой набор команд, свое предназначение. Двигун может придвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть;</p> <p>- знакомы с особенностями выполнения команд робота Тягуна от старта до финиша и его управлением, ориентируясь на последовательность пиктограмм команд.</p>  | <p>Беседа «Отличие Тягуна от Двигуна»</p> <p>Беседа «Схемы игровых полей с заданием для робота Тягуна»</p> <p>Игра «Тягун и «грузики»»</p>  | март   | 3 неделя |
| 1.28 | «Братья близнецы»                          | <p>- знакомы с легендой, командами экранного робота Ползуна,</p> <p>- знакомы с понятием «виртуальный робот среды ПиктоМир»;</p> <p>- знакомы с понятием «старт», «финиш», «начальное положение Робота», со знаками-обозначениями в заданиях для робота Ползуна (коврик-клетка «старт», коврик-клетка «цифра», коврик-клетка «финиш»);</p> <p>- знакомы с выкладыванием в определенной последовательности пиктограмм команд при прокладывании маршрута для робота Ползуна от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле.</p>   | <p>Беседа «Центр «Робота Ползуна»: братья близнецы»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения в задании для робота Ползуна»</p> <p>Игра «Прокладываем маршрут вместе с Ползуном»</p>   | март   | 4 неделя |
| 1.29 | «Программа для управления Роботом»         | <p>- сформировано представление о Роботах клуба «КрохаСофт» (Двуногом, Вертуном, Двигуном, Тягуном, реальным Ползуном) и виртуальных роботах среды ПиктоМир (Вертуном, Двигуном, Тягуном, экраным Ползуном), особенностях управления Роботами либо с помощью словесных команд; либо Пульта, установленного на смартфон; либо компьютера/планшета.</p> <p>- знакомы с понятием «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»;</p> <p>- знакомы с особенностями составления программы для управления Ползуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Ползуна.</p>  | <p>Беседа «Роботы клуба «КрохаСофт» и среды ПиктоМир. Особенности их управления».</p> <p>Беседа «Программа для управления Роботом в среде ПиктоМир»</p> <p>Игра «Программа для управления Роботом»</p>  | апрель | 1 неделя |

|      |  |   |   |        |          |
|------|--|---|---|--------|----------|
| 1.30 | <b>«Программа для управления роботом Ползуном»</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с командами виртуальных роботов среды ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с понятиями «программа для управления Роботами в среде ПиктоМир», «маршрут»;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Ползуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение клетчатого поля экранного Ползуна в среде ПиктоМир.</li> </ul>  | <p>Беседа «Виртуальные роботы среды ПиктоМир и команды, которые они знают и умеют выполнять»</p> <p>Беседа «Путь Робота: пиктограмма команды и стрелка-указатель направления движения на заданном маршруте»</p> <p>Игра «Программа для управления роботом Ползуном»</p>   | апрель | 2 неделя |
| 1.31 | <b>«Программа для управления роботом Вертуном»</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с особенностями платформы-космодрома, платформы-склада и клетчатым полем, по которым перемещаются виртуальные роботы среды ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с понятием «программа для управления Роботом в среде ПиктоМир», «маршрут»;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Вертуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-космодрома робота Вертуна в среде ПиктоМир.</li> </ul> | <p>Беседа «Платформа-космодром робота Вертуна, платформа-склад робота Тягуна и Двигуна, клетчатое поле экранного робота Ползуна»</p> <p>Беседа «Платформа-космодром робота Вертуна и игровое поле с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Игра «Программа для управления роботом Вертуном»</p>  | апрель | 3 неделя |
| 1.32 | <b>«Программа для управления роботом Двигуном»</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы со знаками-обозначениями на платформе-космодроме Вертуна, платформе-складе Тягуна и Двигуна, клетчатом поле экранного Ползуна в среде ПиктоМир и схемах игровых полей с заданием для Роботов;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Двигуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для Двигуна.</li> </ul>  | <p>Беседа «Знаки-обозначения в заданиях для виртуальных роботов среды ПиктоМир»</p> <p>Игровая ситуация «Платформа-космодром и клетчатое поле для Роботов среды ПиктоМир»</p> <p>Игра «Программа для управления роботом Двигуном»</p>   | апрель | 4 неделя |
| 1.33 | <b>«Программа для управления роботом Тягуном»</b>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с особенностями схем игровых полей и платформ-космодромов с заданием для виртуальных роботов среде ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Тягуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-склада робота Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданием для Робота.</li> </ul>   | <p>Игровая ситуация «Найди Роботу схему игрового поля с заданием для него, ориентируясь на изображение платформы-космодрома / клетчатое поле виртуальных Роботов среды ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Знаки-обозначения на схемах игровых полей и платформах-космодромах Роботов в среде ПиктоМир»</p> <p>Игра «Программа для управления роботом Тягуном»</p> | май    | 1 неделя |
| 1.34 | <b>«Составляем программы для управления роботами среды ПиктоМир»</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «программа по управлению роботами в среде ПиктоМир», «программист»;</li> <li>- знакомы с особенностями составления программ для управления роботами Вертуном, Двигуном, Тягуном и Ползуном из пиктограмм команд, ориентируясь на изображение схемы игрового поля с заданием для Робота.</li> </ul>  | <p>Беседа «Программист. Программа для управления Роботом»</p> <p>Беседа «Программа для схемы игрового поля с заданием для Робота»»</p> <p>Игровая ситуация «Составь программу для управления виртуальным роботом среды ПиктоМир»</p>  | май    | 2 неделя |



|      |  |  |  |     |          |
|------|--|--|--|-----|----------|
| 1.35 | <b>«Внимание! Правила работы с планшетом»</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «виртуальный робот» среды ПиктоМир;</li> <li>- знакомы с правилами работы в клубе «КрохаСофт»</li> <li>- знакомы с понятием «планшет»,</li> <li>- знакомы с правилами работы с планшетом.</li> </ul> | Беседа «Виртуальные роботы» среды ПиктоМир»<br>Игровая ситуация «Правила работы в клубе «КрохаСофт»»<br>Беседа «Планшет. Назови правило работы с планшетом»<br>Игровая ситуация «Правила работы с планшетом» | май | 3 недели |
| 1.36 | <b>«Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомы с понятием «планшет»,</li> <li>- знакомы с правилами работы с планшетом;</li> <li>- знакомы с последовательностью действий запуска Игры в цифровой среде ПиктоМир.</li> </ul>                                   | Беседа «Планшет. Правила работы с планшетом»<br>Беседа «Этапы запуска Игры в Цифровой среде ПиктоМир»<br>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир»  | май | 4 недели |