

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение города Ростова-на-Дону
«Детский сад №215»
344091 г. Ростов-на-Дону пр. Коммунистический 36/1 тел/факс 224-13-29 email:
buratino215@mail.ru
ИНН/КПП 6168099008/616808001 ОГРН1021026104364252

Утверждаю
Заведующий МБДОУ №215

О.Ю.Деникова
Пр. № ____ от ____.

**Программа реализации по инновационной деятельности
«Обучению детей программированию с целью развития
познавательной активности дошкольников»
«Юный программист»
На период с 2022 по август 2024года
Воспитателя Кардашова Ж.А.**

Актуальность

Алгоритмика – это наука, которая способствует развитию у детей алгоритмического мышления, что позволяет строить свои и понимать чужие алгоритмы.

При помощи решения алгоритмов, дети развивают логику и мышление, учатся легко и успешно решать базовые жизненные «проблемы» и задачи. Раннее обучение детей началам программирования способствует развитию важнейших когнитивных навыков, таких как, умение планировать и организовывать свою деятельность, развитию математических способностей и абстрактного мышления, развитию особого типа мышления, называемого алгоритмическим. Этот тип мышления подразумевает умение планировать структуру действий, разбивать сложную задачу на простые, составлять план решения задачи. В широком смысле, алгоритмическое мышление является операционной базой всех методов и приемов обработки и использования информации. Навыки, составляющие его основу, являются мета предметными и необходимы каждому человеку, живущему в современном

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Задача современного образования - формирование личности, обладающей высоким уровнем умственного развития, способной эффективно усваивать знания и применять их на практике. Поиск новых психолого-педагогических подходов к развитию умственной активности детей становится все более значимым, так как именно активность ума является одним из основополагающих свойств личности.

Проект направлен на общее развитие личности детей дошкольного возраста. Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

- ✓ развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
- ✓ формированию способов действий: обобщения, классификации;
- ✓ проявлению творческой инициативы, интуиции.

Направленность проекта - научно – техническая. Заключается в раннем развитии технического творчества у детей старшего дошкольного возраста, формирование у них первичных представлений азов программирования, умения составлять алгоритм.

Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

Проект рассчитан на детей старшего и подготовительного дошкольного возраста от 5 до 7 лет.

Сроки реализации с сентября 2022года по август 2024год.

Актуальность проекта заключается в:

-востребованности развития широкого кругозора старшего дошкольника, в том числе в естественнонаучном направлении;

-отсутствии методического обеспечения формирования основ технического творчества, навыков начального программирования;

-востребованности технической профессиональной ориентации

Новизна проекта заключается в исследовательское - технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем, особенно важно для старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Цель проекта – развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

Формирование основ алгоритмического мышления у детей старшего дошкольного возраста через применение компьютерных технологий

Задачи:

-Способствовать формированию у детей элементарных навыков программирования, умение задавать роботу план действий и разрабатывать для него различные задания.

- Обучать способам составления элементарных алгоритмов.

- Способствовать овладению начальными навыками планирования деятельности и использованию компьютерной техники (планшета) как инструмента деятельности.

-Познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;

-Формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;

-Научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;

-развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.

-формировать основы безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формировать представление о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Ожидаемые результаты:

Ребенок - овладел основами алгоритмики, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской деятельности и моделировании своей деятельности;

- научился составлять из пиктограмм простейшие программы управления виртуальным роботом, движения которого изображаются на экране компьютера

- обладает начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, знает компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования; демонстрирует технические возможности роботов-исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на компьютере для роботов с помощью педагога и запускает их самостоятельно;

- способен выбрать технические решения, участников команды, малой группы (в пары);

-обладает установкой положительного отношения к компьютеру, алгоритмике, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства;

- активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной игровой и моделирующей деятельности, техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации;

способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;

- обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской и творческо-технической деятельности, в строительной игре и конструировании; по разработанной схеме с помощью педагога,

- запускает программы на планшете для роботов - исполнителей;

владеет разными формами и видами творческо-технической игры, знаком с основными составными частями компьютера; основными понятиями, командами применяемые в начальной алгоритмике, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;

-достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической и исследовательской деятельности;

-развита крупная и мелкая моторика, он может контролировать свои движения и управлять ими при работе планшета и условными моделями – исполнителями.

При реализации Программы проводится оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики в целях отслеживания эффективности особенностей и перспектив развития ребенка.

Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- *знаний воспитанников* (знает, как построить алгоритм с помощью условных знаков),

- *умений воспитанников* (умеет составлять простейшие алгоритмы, действовать по заданному алгоритму, правилу или схеме, планировать этапы и время своей деятельности, оценивать ее эффективность ориентироваться в пространстве, сотрудничать с другими детьми)

Список литературы:

Развитие психологических новообразований старших дошкольников в процессе обучения программированию на базе цифровой образовательной среды «ПиктоМир»

Рогожкиной «Родители по-умному»

Кушниренко А.Г., Рогожкина И.Б., Леонов А.Г. ПиктоМир: Пропедевтика алгоритмического языка (опыт обучения программированию старших дошкольников)

Интернет источники:

Практическая логика. Упражнения для детей 6-7 лет.

<https://materinstvo.ru/art/15201>

Логика и мышление 5-7 лет. Игры,

задания. <https://promany.ru/razvitielogiki/logika-i-myshlenie-5-6-let>

Игры на развитие логического мышления для детей 5-6 лет в детском

саду. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2020/01/26/igry-narazvitielogicheskogo-myshleniya-dlya-detey-5-6>

**Календарно-тематический план реализации проекта в
старшей группе (5-6 лет)**

Месяц	Тема занятия, деятельность	Цель	Результат, Отметка о проведении.
Январь	<p>Знакомство с компьютером</p> <p>Беседа «Знаки обозначения на игровом поле и лабиринте для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»</p>	<p>- знакомы с понятиями «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»;</p> <p>- 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 / панель с кнопками управления программой»;</p> <p>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Задания для робота Игры в среде ПиктоМир</p>	
Февраль	<p>История появления компьютера.</p> <p>Правила техники безопасности.</p> <p>Гимнастика для глаз.</p> <p>Знакомство с планшетами.</p> <p>Знакомство с Роботом, командами, которые он выполняет, символами – стрелками.</p>	<p>расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Робомышь».</p> <p>Познакомить детей с мини роботом «Робомышь» и элементами ее управления.</p> <p>Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.</p> <p>Способствовать созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе.</p> <p>Игровая ситуация, беседа.</p> <p>игровой набор</p>	

Март	<p>Ориентировка по плану №6</p> <p>Космическое путешествие</p> <p>Напольный лабиринт (играем в робота Двунога Вертуна)</p>	<p>знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир;</p> <p>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете;</p> <p>- знакомы с предназначением «задания для Робота»: для выполнения определенного задания необходимо составить соответствующую программу по управлению Роботом.</p>	
Апрель	<p>Беседа «Кнопки панели управления выполнением программы Роботов в среде ПиктоМир»</p> <p>Игра «Левая рука, правая рука»</p> <p>Беседа «Алгоритм добавление команды в шаблон программы с полочки с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p>	<p>Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу.</p> <p>Формировать навыки ориентирования и движения на местности по заданной схеме, составления плана пройденного маршрута с использованием условных знаков и обозначений; развивать быстроту реакции, наблюдательность, умение принимать самостоятельное решение в заданной игровой ситуации;</p>	
Май	<p>Беседа «Что такое алгоритм действий?»</p> <p>Рассматривают карточки на магнитной доске:</p> <p>«Робот-конвейер»</p> <p>«Робот-погрузчик»</p>	<p>Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации.</p>	

**Календарно-тематический план реализации проекта в
старшей группе (5-6 лет)**

Месяц	Тема занятия, деятельность	Цель	Результат, Отметка о проведении.
Сентябрь	<p>Почемучки</p> <p>«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»</p> <p>Зрительный диктант</p> <p>Первые шаги с роботом Вертуном по Платформе космодрому» дать представление детям о видах спорт</p>	<p>расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Робомышь». Продолжать знакомить детей с мини роботом «Робомышь» и элементами ее управления. Развивать познавательную активность детей, ориентировку, восприятие, цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры».</p> <p>Воспитывать толерантное отношение к ответам детей, чувство дружбы, взаимовыручки; Игровая ситуация, беседа.</p> <p>Коврик«Геометрические фигуры». игровой набор «Робомышь» «Путешествие в страну спортландию» Цель:</p>	
Октябрь	<p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформескладе робота Двигуна»</p> <p>Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд для робота Вертуна»</p> <p>Беседа «Знакиобозначения на игровом поле и лабиринте для робота Вертуна»</p>	<p>- знакомы с понятиями «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»;</p> <p>- знакомы с основными понятия для выполнения задания в среде ПиктоМир: «игра», «задание», «полочка с пиктограммами команд», «шаблон программы», «панель с кнопками управления процессом выполнения программы компьютером / панель с кнопками управления программой»;</p> <p>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Задания для робота Игры в среде ПиктоМир</p>	

<p style="text-align: center;">Ноябрь</p>	<p>Играй-отдыхай!</p> <p>«Путешествие в страну спортландию»</p> <p>Первые шаги с роботом Вертуном по Платформе космодрому»</p> <p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформекосмодроме робота Вертуна»</p>	<p>дать представление детям о видах спорта используя мини-робота «Пчелка» Составлять несложные программы для мини робота. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры». Развивать коммуникативные навыки общения.</p>	
<p style="text-align: center;">Декабрь</p>	<p>«На помощь к умной мышке»</p> <p>Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд для робота Вертуна» «Спасательный Патруль</p> <p>«ПиктоМир» на Платформе складе робота Двигуна»</p> <p>Беседа-рассказ «Полочка с пиктограммами и шаблон программы»</p>	<p>совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Робомышь». Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика «Дом умной мыши».Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины Воспитывать нравственные качества детей.</p>	

<p style="text-align: center;">Январь</p>	<p>Мир профессий</p> <p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»</p> <p>«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».</p> <p>Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный патруль «ПиктоМир»».</p>	<p>закрепление знаний детей о профессиях. Развивать межполушарное взаимодействие и вестибулярно-моторную активность кистей рук.</p> <p>Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними.</p> <p>Формировать умение соблюдать правила. знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир.</p> <p>накомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир</p>	
---	--	--	--

Февраль	<p>«Помоги пчелке найти дорогу к Винни-Пуху»</p> <p>«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы Лунлу».</p> <p>Первые шаги с роботом Вертуном по Платформе космодрому»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает осветить посадочную площадку космодрома королевства ЛунЛу»</p>	<p>развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Продолжать учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана. Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микро группах умение договариваться,</p>	
Март	<p>«Помоги мышке найти дорогу домой»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – два решения»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»</p>	<p>развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат с использованием коврика «Геометрические фигуры» Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними, произвольность внимания, ориентировке на плоскости. Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микрогруппах, умение договариваться.</p>	

<p style="text-align: center;">Апрель</p>	<p>«Волшебная палитра»</p> <p>Беседа «Какая программа сэкономит энергию Роботу?»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную полосу на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p> <p>Беседа «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p>	<p>Формирование и закрепление представлений о смешивании цветов для получения нового цвета с помощью миниробота</p> <p>Формировать представления детей о получении нового цвета путём смешивания нового материала; Развивать познавательный интерес, причинноследственных связей и элементарным основам программирования с помощью мини-робота BeeBot.</p> <p>Воспитывать самостоятельность в принятии оптимальных решений в различных ситуациях, и умения работать в микрогруппе.</p>	
<p style="text-align: center;">Май</p>	<p>«Прощание с Умными Робомышками»</p> <p>Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»</p> <p>Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы пошагово»</p>	<p>закрепить представления детей о основах программирования через мини робота «Робомышь».</p> <p>Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам с использованием коврика «Лес»</p> <p>Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе.</p>	

**Календарно-тематический план реализации проекта в
подготовительной группе (6-7 лет)**

Месяц	Тема занятия, деятельность	Цель	Результат, Отметка о проведении.
Январь	<p>Знакомство с компьютером</p> <p>Беседа «Знаки обозначения на игровом поле и лабиринте для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Помогаем Вертуну отремонтировать платформу-космодром»</p>	<p>- знакомы с понятиями «программа для управления Роботом», «лабиринт для Робота»;</p> <p>- 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 / панель с кнопками управления программой»;</p> <p>- знакомы с алгоритмом действий при запуске Задания для робота Игры в среде ПиктоМир</p>	
Февраль	<p>История появления компьютера.</p> <p>Правила техники безопасности.</p> <p>Гимнастика для глаз.</p> <p>Знакомство с планшетами.</p> <p>Знакомство с Роботом, командами, которые он выполняет, символами – стрелками.</p>	<p>расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Робомышь».</p> <p>Познакомить детей с мини роботом «Робомышь» и элементами ее управления.</p> <p>Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.</p> <p>Способствовать созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе.</p> <p>Игровая ситуация, беседа.</p> <p>игровой набор</p>	

Март	<p>Ориентировка по плану №6</p> <p>Космическое путешествие</p> <p>Напольный лабиринт (играем в робота Двунога Вертуна)</p>	<p>знакомы с алгоритмом действий при запуске Игры среды ПиктоМир;</p> <p>- знакомы с особенностями запуска Игры в среде ПиктоМир на планшете;</p> <p>- знакомы с предназначением «задания для Робота»: для выполнения определенного задания необходимо составить соответствующую программу по управлению Роботом.</p>	
Апрель	<p>Беседа «Кнопки панели управления выполнением программы Роботов в среде ПиктоМир»</p> <p>Игра «Левая рука, правая рука»</p> <p>Беседа «Алгоритм добавление команды в шаблон программы с полочки с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p>	<p>Развивать логическое и пространственное мышления; В процессе занятия ребенок учится действовать по образцу; решать задачи поискового творческого характера, имеющие несколько решений; планировать свои действия, целеустремленно, шаг за шагом выполняя поставленную задачу.</p> <p>Формировать навыки ориентирования и движения на местности по заданной схеме, составления плана пройденного маршрута с использованием условных знаков и обозначений; развивать быстроту реакции, наблюдательность, умение принимать самостоятельное решение в заданной игровой ситуации;</p>	
Май	<p>Беседа «Что такое алгоритм действий?»</p> <p>Рассматривают карточки на магнитной доске:</p> <p>«Робот-конвейер»</p> <p>«Робот-погрузчик»</p>	<p>Развивать логическое и пространственное мышление ребенка, внимание и сосредоточенность, умение достигать цели; ставит ребёнка перед выбором правильного пути, нахождения выхода из заведомо сложной ситуации.</p>	

**Календарно-тематический план реализации проекта в
подготовительной группе (6-7 лет).**

Месяц	Тема занятия, деятельность	Цель	Результат, Отметка о проведении.
Сентябрь	<p>Играй-отдыхай!</p> <p>Беседа «Клуб «ПиктоМир» - клуб для начинающих программистов»</p> <p>Игровая ситуация «Запускаем Игру в среде ПиктоМир» (на планшете).</p> <p>«Лабиринт для Робота»</p> <p>Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный патруль «ПиктоМир»».</p>	<p>расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Робомышь».</p> <p>1. Познакомить детей с мини роботом «Робомышь» и элементами ее управления.</p> <p>2.Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины.</p> <p>3. Способствовать созданию положительного эмоционального фона в детском коллективе.</p> <p>Игровая ситуация, беседа. игровой набор</p>	

Октябрь	<p>Почемучки</p> <p>«Платформы и лабиринты - задание Роботов среды ПиктоМир»</p> <p>Беседа «Что такое алгоритм действий?»</p> <p>Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна»</p>	<p>расширить представления детей о основах программирования через знакомство с мини роботом «Робомышь». Продолжать знакомить детей с мини роботом «Робомышь» и элементами ее управления. Развивать познавательную активность детей, ориентировку, восприятие, цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры». Воспитывать толерантное отношение к ответам детей, чувство дружбы, взаимовыручки; Игровая ситуация, беседа. Коврик«Геометрические фигуры». игровой набор «Робомышь» «Путешествие в страну спортландию» Цель: дать представление детям о видах спорт</p>	
Ноябрь	<p>«Путешествие в страну спортландию»</p> <p>Первые шаги с роботом Вертуном по Платформе космодрому»</p> <p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на платформекосмодроме робота Вертуна»</p>	<p>дать представление детям о видах спорта используя мини-робота «Пчелка» Составлять несложные программы для мини робота. Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины с использованием коврика «Геометрические фигуры». Развивать коммуникативные навыки общения.</p>	

Декабрь	<p>«На помощь к умной мышке»</p> <p>Игровая ситуация «Полочка с пиктограммами команд для робота Вертуна»</p> <p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на Платформе складе робота Двигуна»</p> <p>Беседа «Полочка с пиктограммами в среде ПиктоМир»</p>	<p>совершенствовать умения детей в решении проблемных задач. Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе через использование мини-робота «Робомышь». Дать возможность детям составлять несложные программы для мини робота с использованием коврика «Дом умной мыши». Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины. Воспитывать нравственные качества детей.</p>	
Январь	<p>Мир профессий</p> <p>«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»</p> <p>«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу».</p> <p>Беседа «С какими заданиями уже справился «Спасательный патруль «ПиктоМир»».</p>	<p>закрепление знаний детей о профессиях. Развивать межполушарное взаимодействие и вестибулярно-моторную активность кистей рук. Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними. Формировать умение соблюдать правила. знакомы с особенностями добавления пиктограммы команды в шаблон программы из нескольких строк и запуски составленной программы по управлению роботом Вертуном в среде ПиктоМир</p>	

Февраль	<p>«Помоги пчелке найти дорогу к Винни-Пуху»</p> <p>«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы Лунлу».</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает осветить посадочную площадку космодрома королевства ЛунЛу»</p>	<p>развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Продолжать учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат. Формировать навыки чтения плана. Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микрогруппах умение договариваться,</p>	
Март	<p>«Помоги мышке найти дорогу домой»</p> <p>Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Игровая ситуация «Одно задание – два решения»</p> <p>Игровая ситуация «Заполняем шаблон программы с помощью Копилки выполненных команд»</p> <p>«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка-2»</p>	<p>развивать навыки ориентации с помощью простых ориентиров. Учить определять положение объекта на листе бумаги с помощью простейшей системы координат с использованием коврика «Геометрические фигуры» Способствовать умению читать готовые схемы и действовать в соответствии с ними, произвольность внимания, ориентировке на плоскости. Воспитывать отзывчивость, умение действовать сообща, работать в микрогруппах, умение договариваться.</p>	

<p style="text-align: center;">Апрель</p>	<p>«Волшебная палитра»</p> <p>Беседа «Какая программа сэкономит энергию Роботу?»</p> <p>Игровая ситуация «Команда «ПиктоМир» вместе с Вертуном помогает осветить посадочную полосу на новом космодроме жителям королевства ЛунЛу»</p>	<p>Формирование и закрепление представлений о смешивании цветов для получения нового цвета с помощью минибота</p> <p>Формировать представления детей о получении нового цвета путём смешивания нового материала; Развивать познавательный интерес, причинноследственных связей и элементарным основам программирования с помощью мини-бота BeeBot. Воспитывать самостоятельность в принятии оптимальных решений в различных ситуациях, и умения работать в микрогруппе.</p>	
<p style="text-align: center;">Май</p>	<p>«Прощание с Умными Робомышками»</p> <p>Беседа «Схема лабиринта посадочной полосы с заданием для робота Вертуна»</p> <p>Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса-2»</p> <p>Игровая ситуация «Проверяем правильность заполнения шаблона программы пошагово»</p>	<p>закрепить представления детей о основах программирования через мини робота «Робомышь».</p> <p>Совершенствовать умение понимать и моделировать предметно-пространственные отношения, ориентироваться в ближайшем пространстве и на микро-плоскости по схемам с использованием коврика «Лес» Развивать познавательную активность детей, пространственную ориентировку, восприятие цвета, формы, величины</p> <p>Побуждать детей к созданию дружеских взаимоотношений в группе.</p>	

