

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### Первое полугодие обучения (старшая группа)

Месяц	Примерная тематика месяца	№ занятия	Тема занятия	Задачи	Игры и упражнения, используемые в содержании образовательной деятельности	№ приложени
сентябрь	«Мой дом – детский сад»	1.1	«Робот – друг человека» (русская народная сказка «Как собака друга искала»)	1. Познакомить детей с понятием «робот», «команда». 2. Формировать умения детей следовать правилам игры и выполнять команды: шаг вперёд, шаг назад, повернуться налево, повернуться направо, поднять левую ногу, поднять правую ногу, опустить ногу, «Готово», «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	Игра «Рассказки про робота» Игра «Робот Двухног» Упражнение «Воздушный шар»	1.1
		1.2	«Танец для робота» (А. Плещеев «Миновало лето...»)	1. Закреплять у детей представление о работе, командах, которые он выполняет. 2. Закреплять умения детей следовать правилам игры и выполнять команды: шаг вперёд, шаг назад, повернуться налево, повернуться направо, поднять левую ногу, поднять правую ногу, опустить ногу, «Готово», «Команда невыполнима. Прекращаю работу».	Игра «Робот Двухног» Игра «Проводи робота до детского сада» Упражнение «Марш»	1.1 1.2
октябрь	«Осенняя пора»	1.3	«Приключения Крошки Енота» (Л. Муур «Крошка Енот»)	1. Познакомить детей с понятием «маршрут», «старт», «финиш» и их символическим обозначением. 2. Создавать условия для понимания детьми схемы маршрута.	Игра «Назови и покажи» Игра «Дорожка дружбы» Упражнение «Подари улыбку другу»	1.3
		1.4	«Необычный гость»	1. Формировать у детей представление о работе Вертуны; познакомить с командами, выполняемыми роботом Вертуном и их символическим обозначением; познакомить с понятием «пиктограмма», «начальное положение робота». 2. Закреплять представления детей о понятиях «маршрут», «старт» и «финиш».	Игра «Узнай и покажи» Игра «Заправка для Вертуна» Упражнение «Шалтай-болтай»	1.4.

		<p>«Вертун в поисках дороги» (Е. Благишина «Листья золотые падают, летят»)</p>	<p>1. Закреплять знания о командах, которые выполняет робот Вертун, их символьном обозначении; закреплять понятие «старт», «финиш», «начальное положение робота».</p> <p>2. Упражнять детей в умении следовать правилам игры и выполнять команды: вперёд, налево, направо, закрасить, «Готово», «Команда невыполнима. Прекращаю работу».</p>	<p>Игра «Доброе дело» Игра «Осенний лес»</p>	<p>1.3 1.4 1.5</p>
		<p>«Доброе дело робота Садовника» (В. Сутеев «Мешок яблок»)</p>	<p>1. Закреплять понятие «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение робота» умение соотносить действия робота с символьным обозначением команд.</p> <p>2. Развивать умение выполнять действия на плоскости по образцу.</p>	<p>Игра «Садовод» Упражнение «Шалтай-болтай»</p>	<p>1.6</p>
		<p>«Двигун и тяжелый груз» (В. Сутеев «Раз, два - дружно!»)</p>	<p>1. Формировать у детей представления о работе Двигуне; познакомить с командами, выполняемыми роботом Двигуном и их символьным обозначением.</p> <p>2. Познакомить со знаками на игровом поле для Двигуна.</p>	<p>Игра «Робот Двигун» Упражнение «Ветерок»</p>	<p>1.3 1.7</p>
<p>«Я – житель России»</p>		<p>«Новоселье» (С. Маршак «Кошкин дом»)</p>	<p>1. Закреплять знания о командах, которые выполняет робот Двигун, их символьном обозначении, о знаках на игровом поле для Двигуна.</p> <p>2. Содействовать в понимании и использовании в деятельности схем, символических обозначений, предложенных взрослым.</p>	<p>Игра «Робот Двигун» Игра «Сбрось усталость»</p>	<p>1.3 1.8</p>
		<p>«Запутанный лабиринт» (С. Михалков «Три поросенка»)</p>	<p>1. Познакомить с понятием «лабиринт». Закреплять представления детей о командах Двигуна и их кодировании с помощью пиктограмм.</p> <p>2. Продолжать формировать умения детей понимать и использовать в деятельности схемы, предложенные взрослым.</p>	<p>Игра «Запутанный лабиринт» Зрительная гимнастика</p>	<p>1.9</p>

	1.10	«Завонил телефон, а на проводе он - Айболит» (К. Чуковский «Айболит»)	1. Закрепить представления детей о командах Двигуна, их кодировании с помощью пиктограмм. 2. Продолжать закреплять умения детей понимать и следовать правилам игры.	Игра «Робот Двигун» Игра «Палуба»	1.3 1.7 1.10
	1.11	«Реальный робот» (В. Витка «Считалочка»)	1. Познакомить с понятием «реальный робот», с системой команд исполнителя и его управлением с помощью пульта управления. 2. Упражнять детей следовать правилам игры, правилам управления роботом Ползуном с помощью пульта управления.	Игра «От старта до финиша» Игра «Замедленное движение»	1.11
	1.12	«В поисках новогодней ёлки» (В. Сутеев «Ёлка»)	1. Закрепить представления детей о «реальном роботе», о системе команд исполнителя и его управлении с помощью пульта управления; продолжать формировать умения детей использовать пульт для управления «реальным роботом» на полу. 2. Закрепить у детей умение понимать и использовать в деятельности схемы, предложенной взрослым.	Игра «В поисках елки» Упражнение на расслабление «Воздушный шарик»	1.12
	1.13	«Друзья познаются в беде» (В. Сутеев «Дед Мороз и серый волк»)	1. Закрепить умения детей использовать пульт для управления «реальным роботом» на полу. 2. Закрепить умение следовать инструкциям педагога и условно выполнять их в процессе своей деятельности.	Упражнение «Разгадай сигнал» Упражнение «Расшифровка» Игра «В поисках подарка» Зрительная гимнастика «Снежинки»	1.13
	1.14	«Ремонт плиток» (Ш. Перро «Золушка»)	1. Закрепить знания о командах, которые выполняет робот Вертун, их символьном обозначении. 2. Закрепить умения детей понимать и следовать правилам игры.	Игра «Робот Вертун» Упражнение «Веселая зарядка»	1.14

<p>«Рождественский подарок»</p>	<p>1.15</p> <p>«Дорога к замку» (С. Маршак «Двенадцать месяцев»)</p>	<p>1.12</p> <p>1.15</p> <p>Игра «Короткий путь» Упражнение «Снежок»</p>	<p>1.12</p> <p>1.15</p>
<p>1.16</p>	<p>«Первое знакомство с планшетом»</p>	<p>1. Формировать представления детей о понятии «программист», «программа», «шаблон программы».</p> <p>2. Формировать у детей навыки составления и чтения программы управления роботом Ползуном, соотнося команды Ползуна с символическим обозначением пиктограмм.</p> <p>1. Познакомить детей с планшетом (назначение, части планшета, культура использования планшета); формировать первоначальные навыки использования планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир (включение, выключение, запуск программы, значение кнопок на панели управления роботом в ЦОС для выполнения программы).</p> <p>2. Закреплять понятие «программа», правила составления программы.</p>	<p>1.16</p> <p>Игра «Собери картинку» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая) игры 16.1, 16.2, 16.3) Зрительная гимнастика</p>
<p>1.17</p>	<p>«Новый год кончается, елка убирается» (В. Одоевский «Мороз Иванович»)</p>	<p>1. Закреплять понятие «программист», «программа», «шаблон программы»; закреплять понимание детьми принципов программного управления без обратной связи: «правила составления программы», «выполнение программы» («непрерывно», «пошагово»), правила работы с планшетом, первоначальные навыки использования планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир (включение, выключение, запуск программы, кнопки управления).</p> <p>2. Упражнять в составлении простых программ без обратной связи.</p>	<p>1.4</p> <p>1.16</p> <p>1.17</p> <p>Игра «Робот Вертун» Игра «Покажи и назови» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 17.1, 17.2, 17.3) Упражнение «Снежинка»</p>

	<p>«Даренка и самоцветы» (П. Бажов «Серебряное копытце»)</p>	<p>1. Познакомить детей с понятием «компьютер», «память компьютера», «загрузить в память». 2. Закреплять первоначальные навыки использования планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир (включение, выключение, запуск программы, кнопки управления).</p>	<p>Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 18.1, 18.2, 18.3) Зрительная гимнастика</p>	1.18
	<p>«Подарки для Крокодила Гены» (Э. Успенский «День рождения Крокодила Гены»)</p>	<p>1. Формировать первоначальное представление о «копилке выполненных команд» (копилке). 2. Закреплять навыки по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир.</p>	<p>Игра «Робот Двигун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 19.1, 19.2, 19.3) Зрительная гимнастика «Веселый мяч»</p>	1.19
<p>«Мальчики и девочки»</p>	<p>«Про Крошечку Хаврошечку» (русская народная сказка «Крошечка Хаврошечка»)</p>	<p>1. Формировать у детей представления о работе Тягуна; познакомить с командами, выполняемыми роботом Тягуном и их символическим обозначением. 2. Закреплять первоначальные навыки использования планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир (включение, выключение, запуск программы, кнопки управления).</p>	<p>Игра «Робот Тягун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 20.1, 20.2, 20.3) Зрительная гимнастика</p>	1.20
	<p>«Скоро день – Восьмое марта» (В. Сутеев «Мамин праздник»)</p>	<p>1. Закреплять у детей представление о работе Тягуна и его командах; развивать умение сравнивать робота Тягуна и робота Двигуна. 2. Упражнять в действиях по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир (включение, выключение, запуск программы, кнопки управления, «копилка выполненных команд»).</p>	<p>Игра «Робот Тягун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 21.1, 21.2, 21.3) Зрительная гимнастика «Гишина»</p>	1.20 1.21

	«Моя семья, мои корни»	1.22	«Гостицы для медведя» ( <i>русская народная сказка «Маша и медведь»</i> )	<p>1. Формировать навык в нахождении и исправлении ошибок в простейших линейных алгоритмах.</p> <p>2. Упражнять в действиях по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>Игра «Найди ошибку» Игра «Помоги Маше» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 22.1, 22.2, 22.3) Зрительная гимнастика «Как мы Мишке помогли»</p>	1.22
		1.23	«Посуда для Федоры» ( <i>К. Чуковский «Федорино горе»</i> )	<p>1. Закреплять понятия «робот», «программист», «программа», «шаблон программы», «загрузить в память».</p> <p>2. Создавать условия для понимания детьми результатов выполнения команд и последовательностей команд реальным и виртуальным роботами.</p>	<p>Игра «Доставка посуды» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 23.1, 23.2, 23.3) Зрительная гимнастика «Посуда»</p>	1.23
		1.24	«Гуси-лебеди» на новый лад» ( <i>русская народная сказка в обработке А. Н. Толстого «Гуси-лебеди»</i> )	<p>1. Формировать представление детей о понятиях «лента-программа» и «повторитель», о назначении записи программы с помощью ленты-программы и способах «шифрования» программы с помощью повторителя.</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>Игра «Робот Вертун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 24.1, 24.2, 24.3, 24.4) Зрительная гимнастика</p>	1.24
		1.25	«Ползуна мы проведем, Семицветик соберем» ( <i>В. Катаев «Цветик - семицветик»</i> )	<p>1. Закреплять понимание и навык использования знака – «повторитель» при составлении программы для виртуального робота на планшете.</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>Игра «Зашифруй программу» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 25.1, 25.2, 25.3) Зрительная гимнастика</p>	1.25

	<p>1. Закреплять понятия «программа», «правила составления программы», «повторитель»; упражнять в составлении простых программ без обратной связи с помощью повторителя.</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>«Помогай всем и везде, не оставляй в беде» (В. Сутеев «Палочка-выручалочка»)</p>	<p>1.26</p>	<p>Игра «Робот Двигун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 26.1, 26.2, 26.3, 26.4) Зрительная гимнастика «Веселый мяч»</p> <p>1.26</p>
	<p>1. Закреплять умение использовать ленту-программу для составления программ без обратной связи с помощью повторителя.</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>«Необычное путешествие» (Н. Носов «Незнайка на Луне»)</p>	<p>1.27</p>	<p>Игра «Подбери программу» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 27.1, 27.2, 27.3, 27.4) Зрительная гимнастика «Космос»</p> <p>1.27</p>
<p>«Я – часть Вселенной»</p>	<p>1. Закреплять понятие «робот»; актуализировать знания о роботе Двигуне.</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>«Лунный груз» (Н. Носов «Приключение Незнайки и его друзей»)</p>	<p>1.28</p>	<p>Игра «Подготовь робота к работе» Игра «Робот Двигун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 28.1, 28.2, 28.3) Зрительная гимнастика «Бутончики»</p> <p>1.28</p>
	<p>1. Закреплять понятия «команда», «программа», «программист», «правила составления программы».</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>«Подготовка к празднику» (Н. Носов «Приключение Незнайки и его друзей»)</p>	<p>1.29</p>	<p>Игра «Подготовь робота к работе» Игра «Робот Вертун» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 29.1, 29.2, 29.3, 29.4) Зрительная гимнастика</p> <p>1.28 1.29</p>

	<p>1. Закреплять понятия «лабиринт», «копилка выполненных команд».</p> <p>2. Упражнять в навыке по использованию планшета в рамках цифровой образовательной среды ПиктоМир: закреплять последовательность действий при управлении виртуальным роботом на планшете.</p>	<p>«Незнайка попал в лабиринт» (Н. Носов «Приключения Незнайки и его друзей»)</p>	1.30	<p>Игра «Запутанный лабиринт» Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 30.1, 30.2, 30.3, 30,4) Зрительная гимнастика</p>	1.30
<p>«Я – часть Вселенной»</p>	<p>1. Закреплять понимание детьми понятий «виртуальный робот», «реальный робот» - система команд исполнителя и управление исполнителем с помощью пульта управления; «загрузить в память».</p> <p>2. Создавать условия для понимания детьми результатов выполнения отдельных команд и последовательностей команд реальным и виртуальным роботами.</p>	<p>«Скоро весна...» (Н. Носов «Приключения Незнайки и его друзей»)</p>	1.31	<p>Игры в ЦОС ПиктоМир (Дошкольники. ООП (старшая), игры 31.1, 31.2, 31.3, 31,4) Зрительная гимнастика</p>	1.31
	<p>1. Закреплять у детей представление о роботах ЦОС ПиктоМир.</p> <p>2. Закреплять умения детей следовать правилам игры и выполнять инструкции воспитателя.</p>	<p>Фестиваль роботов</p>	1.32	<p>Задания «Викторина», «Исправь программу» Игра «Робот Вертун» Игра «Проложи маршрут» Игра «Гяжелый груз» Игра «Сбрось усталость»</p>	1.32