

План деятельности инновационной площадки АНО ДПО «НИИ дошкольного образования "Воспитатели России" по проекту: «ПИКТОмир»

в 2024 -2025 учебном году

Месяц	Неделя	Тема занятия	Краткое содержание	Планируемые результаты
сентябрь	1 неделя	Роботы бывают разные	Беседа «Роботы бывают разные» Знакомятся с понятиями «робот», «команда», «Исполнитель команд». Игра «Роботы помощники»	- Знакомы с понятиями «робот», «Исполнитель команд», «команда»; -Имеют представление о том, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд.
сентябрь	2 неделя	РобоМир	Игровая ситуация «Роботы помощники» Закрепляют понятия «робот», «команда», «Исполнитель команд». Знакомятся с понятиями «Исполнитель программы» (компьютер или человек-командир)». Знакомятся с особенностями управления Роботами с помощью словесных команд и с помощью специального устройства-звукового пульта. Беседа «Особенности управления реальным роботом с помощью Пульта» Знакомятся с понятием	-Знакомы с понятиями «робот, «команда», «Исполнитель команд»; - сформировано представление, что роботы бывают разные, каждый понимает и умеет выполнять только свой определенный набор команд; -знакомы с понятием «Исполнитель программы», «человек-командир»; -имеют первоначальное представление о понятиях «программист», «программа»; - знакомы с особенностями управления Роботами с помощью специального устройства - звукового пульта.

			«программист», «программа»	
сентябрь	3 неделя	«Командир и робот»	Беседа «Кто или что управляет роботом?» Беседа «Реальный робот Ползун. Пульт» Игра «Командир и робот» 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	-знакомы с процессом управления роботом по программе, используя реального робота Ползуна: у робота свой набор команд: «налево», «направо», «вперед». Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово»
сентябрь	4 неделя	Управляем реальным роботом	Игровая ситуация «Реальный Робот Ползун на игровом поле». Беседа «Одна команда – одна программа» Игра «Управляем реальным Роботом»	-знакомы с понятием «Игровое поле», предназначением знаков-обозначений (стрелки-указателя) на игровом поле; Знакомы с понятием «пиктограмма команды», предназначением пиктограммы команды для составления программы; -знакомы с особенностями управления реальным роботом с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.
октябрь	1 неделя	Управляем реальным роботом	Беседа «Игровые поля» Беседа «Программист-Исполнитель программы - Исполнитель команд». Игра «Управляем реальным	Имеют первоначальное представление о понятиях «Исполнитель команд», «Исполнитель программы», «программа», «пиктограмма команды», предназначение пиктограммы команды для составления

			Роботом»	программы. знакомы с особенностями управления реальным роботом с помощью звукового Пульта, принимая на себя роль человека-Командира, ориентируясь на программу-ленту.
октябрь	2 неделя	<i>Мы роботы Двухноги</i>	Беседа «Центр Роботов Двухногов» Беседа «Особенности управления роботом Двухногом» Игра «Мы роботы Двухноги»	- знакомы с особенностями управления с роботом Двухногом с помощью словесных команд: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двухног – «шаг вперед», «шаг назад», «повернуться направо», «повернуться налево», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение.
октябрь	3 неделя		Беседа «Робот Двухног и препятствие» Игра «Мы роботы Двухноги»	- знакомы с особенностями управления с роботом Двухногом с помощью словесных команд: свой набор команд, которые понимает и умеет выполнять Двухног – «шаг вперед», «шаг назад», «повернуться направо», «повернуться налево», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу»; Командир отдает команды, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение.
октябрь	4 неделя	<i>«Робот Двухног. «Готово?» или команда невыполнима?»</i>	Игра «Робот Двухног на игровом поле»	- знакомы с особенностями выполнения словесных команд роботом Двухногом на игровом поле и ситуациями. Требуемыми докладом о выполнении действий.
ноябрь	1 неделя	<i>Тренировочная площадка робота Двухнога</i>	Беседа «Схемы игровых полей для Робота бывают разные».	Знакомы с понятиями «Исполнитель команд», «Исполнитель программы». -Знакомы с особенностями выполнения

			Беседа «Знаки – обозначения на схеме игрового поля с заданным маршрутом». Игра «Тренировочная площадка «Робота Двунога».	команд роботом Двуногом от старта до финиша на игровом поле с заданным маршрутом.
ноябрь	2 неделя	Тренировка роботов Двуногов	Беседа «Знаки – обозначения на схеме игрового поля» Игра «Тренировка роботов Двуногов»	- знакомы с понятиями «маршрут», «начальное положение Робота», «старт», «финиш». - знакомы с особенностями управления роботом Двуногом на игровом поле от старта до финиша с помощью словесных команд.
ноябрь	3 неделя	Реальный робот в «Центре Робота Двунога»	Беседа «Робота Двуног» Беседа «Способы управления Роботами: словесные команды или Пульт». Беседа «Программа-план управления роботом» Игровая ситуация «План управления реальным роботом Ползуном по заданному маршруту».	-Знакомы с особенностями управления Роботами: Робот-это исполнитель команд; у каждого робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта или отдавать словесные команды.
ноябрь	4 неделя	Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов	Беседа «Зачем нужны знаки-обозначения на игровых полях: «финиш», «Начальное положение Робота, стрелки-указатели»	- знакомы с понятиями «финиш», «старт», «маршрут»; «начальное положение». - знакомы с особенностями управления реальным роботом по заданному маршруту с помощью Пульта, учитывая «Начальное положение робота» на старте.
декабрь	1 неделя	Разрешите представиться, робот Вертун	Беседа «Схема игрового поля-маршруты для Робота» Игра «Путь к «посланию» робота Вертуна	-знакомы с легендой робота Вертуна (свой набор команд, особенности управления); -знакомы с понятием «пиктограмма команды»

			Беседа « Легенда робота Вертуна» Игровая ситуация «Команды для робота Ползуна и робота Вертуна»	
декабрь	2 неделя	<i>Ремонтная площадка робота Вертуна</i>	Игровая ситуация «Путь от старта до финиша: стрелочки-указатели и пиктограммы команд» Игра «Ремонтная площадка»	-знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на заданном маршруте с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово».
декабрь	3 неделя	<i>Управляем Вертуном</i>	Беседа «Предназначение робота Вертуна и особенности его управления» Игровая ситуация «Пиктограммы с командами робота Вертуна» Беседа «Путь для Робота: стрелки – указатели и последовательность пиктограмм команд».	- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на заданном маршруте с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово».
декабрь	4 неделя	<i>Управляем Вертуном</i>	Игровая ситуация «Команды робота Ветуна» Беседа «Последовательность из пиктограмм команд для заданного маршрута робота Вертуна на игровом поле».	- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном на заданном маршруте с помощью последовательности пиктограмм команд «пошагово».
январь	1 недя	<i>«Робот Вертун в поисках погрузочной площадки робота</i>	Игровая ситуация «Знаки обозначения на схеме платформы в задании для робота Вертуна» Беседа «Схема игрового поля	-знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Вертуна: «стена», «финиш-заправка робота Вертуна», «плитке-клетке нужен ремонт», «плитка-клетка-отремонтирован.

		<i>Двигуна.</i>	с заданным маршрутом». Игра «Путь от «центра робота Вертуна» до «Центра роботов Двигуна и Тягуна».	- знакомы с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения и пиктограмму команды.
январь	2 неделя	<i>«Будем знакомы, робот Двигун!»</i>	Беседа «Легенда робота Двигуна» Беседа «Пиктограммы команд робота Двигуна» Игровая ситуация «Команды для робота Вертуна и для Робота Двигуна»	-знакомы с легендой робота Двигуна (свой набор команд, предназначение и особенности управления на игровом поле); -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.
январь	3 неделя	<i>Вертуны и Двигуны</i>	-Беседа «Предназначение робота Вертуна и робота Двигуна на их платформах» Игра «Вертуны и Двигуны»	-знакомы с легендой робота Двигуна (свой набор команд, предназначение и особенности управления на игровом поле); -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.
январь	4 неделя	<i>На платформе складе робота Двигуна</i>	Беседа «Знаки – обозначения на схеме игрового поля и платформе-складе робота Двигуна». Игра «Двигун и грузик».	-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 от старта до финиша).
февраль	1 неделя	<i>Двигун и грузики</i>	Беседа «Знаки – обозначения на схеме игрового поля и	-Знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Двигуна («Исходное

			платформе-складе работа Двигуна». Игра «Двигун и грузик».	положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для зарядки робота Двигуна от старта до финиша).
февраль	2 неделя	Платформа-склад работа Тягуна	Беседа «Платформа-склад работа Двигуна и Тягуна», Игра «Двигуны и тягуны».	- 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).
февраль	3 неделя	Как Тягун помог Двигуну груз передвинуть	Игровая ситуация «Команды робота Двигуна и робота Тягуна». Игровая ситуация «Как передвинуть грузик?», Обсуждение «Почему у Двигуна не получилось сдвинуть «грузик» Игра «Как Тягун помог Двигуну грузик передвинуть»	- знакомы с набором команд робота Двигуна и Тягуна, знаками-обозначениями на их платформах-складах в среде ПикторМир и схемах игровых пролей с заданиями для роботов. - знакомы с особенностями управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. Двигун может передвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун наоборот не может, груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть.
февраль	4 неделя	Тягун и грузики	Беседа «Отличие Тягуна от Двигуна». Игра «Тягун и грузики»	- знакомы с особенностями управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. Двигун может передвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун наоборот не может, груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть.

март	1 неделя	<i>Братья Близнецы</i>	Беседа «Знаки обозначения в задании для робота Ползуна» Игра «Прокладываем маршрут вместе с Ползуном».	-знакомы с легендой, командами экранного робота Ползуна, -знакомы с понятием виртуальный робот среды ПиктоМир; -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»). -Знакомы со знаками-обозначениями в заданиях для робота Ползуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место куда нужно задвинуть бочку», «Финиш».
март	2 неделя	<i>Программа для управления роботом</i>	Беседа «Роботы среды Пиктомир», Игра «Программа для управления Роботом».	-сформировано представление о роботах: Двигун, Тягун, Вертун, реальный Ползун и виртуальных роботах среды ПиктоМир, особенностях управления роботами с помощью словесных команд; Либо Пульта. -знакомы с особенностями составления программы для управления Ползуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием.
март	3 неделя	<i>Программа для управления роботом</i>	Беседа «Виртуальные роботы среды ПиктоМир и команды, которые они знают и умеют	- знакомы с командами виртуальных роботов среды ПиктоМир; - знакомы с понятиями «программа для

		<i>Ползуном</i>	выполнять». Беседа «Путь робота: пиктограмма команды и стрелка-указатель направления движения на заданном маршруте» Игра «Программа для управления роботом Ползуном».	управления роботами в среде ПиктоМир», «маршрут»; - 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.
март	4 неделя	<i>Программа для управления роботом Вертуном</i>	Беседа «Платформа-космодром робота Вертуна, платформа-склад робота Тягуна и Двигуна, клетчатое поле экранного Ползуна» Беседа «Платформа космодром робота Вертуна и игровое поле с заданием для робота Вертуна» Игра «Программа для управления роботом Вертуном»	-знакомы с особенностями платформы-космодрома, платформы-склада и клетчатым полем, по которым перемещаются виртуальные роботы среды ПиктоМир; - знакомы с понятиями «программа для управления роботами в среде ПиктоМир», «маршрут»; - знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Вертуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-космодрома робота Вертуна.
апрель	1 неделя	<i>Программа для управления роботом Двигуном</i>	Беседа «Знаки-обозначения в заданиях для виртуальных роботов среде Пиктомир» Игровая ситуация «Платформа-космодром т клетчатое поле для роботов среды ПиктоМир»	-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. -знакомы с особенностями составления

			Игра «Программа для управления роботом Двигуном».	программы для управления Двигуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием.
апрель	2 неделя	Программа для управления роботом Тягуном.	Игровая ситуация «Найди роботу схему игрового поля с заданием для него, ориентируясь на изображение платформы-космодрома/ клетчатое поле виртуальных роботов среды ПиктоМир». Игра «Программа для управления роботом Тягуном».	-знакомы с особенностями составления программы для управления роботом Тягуном из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь а изображение платформы-склада робота Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданием для робота.
апрель	3 неделя	Составляем программы для управления роботами среды «ПиктоМир»	Беседа «Программист. Программа для управления роботом» Игровая ситуация «Программа для схемы игрового поля с заданием». Игра «Составь программу для управления виртуальным роботом среды ПиктоМир».	-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.
апрель	4 неделя	Внимание! Правила работы с планшетом.	Беседа «Виртуальные роботы среды Пиктомир» Беседа «Правила работы с планшетом» Игровая ситуация «Планшет. Назови правило работы с	-знакомы с понятием «Виртуальный робот» среды ПиктоМир», -Знакомы с понятием «планшет», -знакомы с правилами работы с планшетом.

			планшетом»	
май	1 неделя	«Цифровая среда ПиктоМир-получен»	Беседа «Этапы запуска Игры в цифровой среде Пиктомир» Игровая ситуация «Запускаем игру в среде ПиктоМир»	- знакомы с правилами работы с планшетом; -знакомы с последовательностью действий запуска Игры в цифровой среде ПиктоМир».