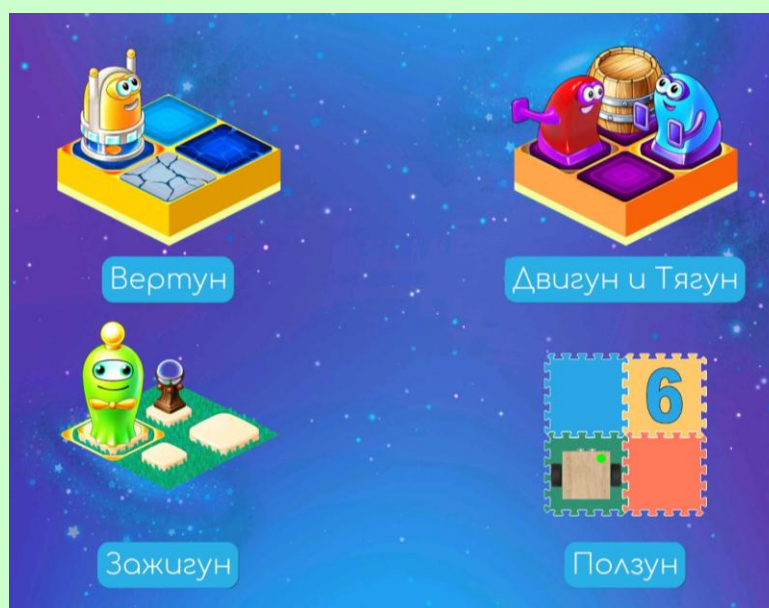


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 18 «СОЛНЫШКО»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПРИМОРСКО – АХТАРСКИЙ РАЙОН»



ТЕТРАДЬ

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА
(С 5 ДО 6 ЛЕТ)
СТАРШАЯ ГРУППА



Автор – составитель:
руководитель кружка
по дополнительному образованию
Костюк Т.В.

г. Приморско – Ахтарск
ул.Аэрофлотская, д.132, тел. 8 (86143)3-07-55
официальный сайт: <http://mbdou18.pr-edu.ru/>
<https://ok.ru/group/62111564824802>
https://t.me/mbdou_18soln
<https://vk.com/club203445864>

УДК 004.42
ББК 74.1

Рабочая тетрадь для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет): практическое пособие для работников дошкольных образовательных учреждений и родителей / Т.В.Костюк. – Приморско-Ахтарск, 2023. – 43 с.
Печатается по решению педагогического совета МБДОУ № 18 МО Приморско-Ахтарский район, протокол №5 от 06.04.2023г.

Издание подготовлено в рамках сетевой инновационной площадки по теме «Апробация и внедрение основ алгоритмизации и программирования для дошкольников и младших школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

Рецензент: начальник методического отдела МКУ ЦПО МО Приморско-Ахтарский район А.И.Петряева

Практическое пособие «Рабочая тетрадь для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)» предназначено детям и родителям воспитанников, изучающих дополнительную образовательную программу технической направленности «Основы алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» и содержит игровые задания и занимательные упражнения по закреплению у воспитанников основных изучаемых понятий, что позволяет создать необходимые условия для дальнейшего изучения алгоритмических конструкций и структур. Пособие ориентировано на совместную деятельность детей и родителей, предназначено для организации индивидуальной работы воспитанников, постигающих азы начального программирования.

Пособие адресовано педагогическим работникам дошкольных образовательных учреждений и родителям детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

© МБДОУ № 18 МО Приморско-Ахтарский район
© Т.В. Костюк

Пояснительная записка

Рабочая тетрадь адресована для детей старшего дошкольного возраста (с 5 до 6 лет) изучающих дополнительную образовательную программу технической направленности «Основы алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир».

Данная тетрадь составлена и адаптирована руководителем кружка «ПиктоМир» педагогом дополнительного образования Татьяной Владимировной Костюк, с целью реализации в дошкольном учреждении направленности «Основ алгоритмизации и программирования для дошкольников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» МБДОУ №18 г.Приморско – Ахтарска в рамках реализации сетевой инновационной площадки ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН по теме: «Апробация и внедрение основ школьников в цифровой образовательной среде ПиктоМир» (приказ ФГУ «Федеральный научный центр научно-исследовательский институт системных исследований российской академии наук» №П-95 от 17.05.2021г.) на основе Навигатора к учебно–методическому комплексу «Алгоритмика для дошкольников и учащихся начальных классов с использованием робототехнического образовательного набора и цифровой образовательной среды ПиктоМир».

анное пособие предназначено для совместной деятельности детей и родителей по организации индивидуальной работы воспитанников, постигающих азы начального программирования и создания предпосылок формирования практических навыков. Главное назначение рабочей тетради – расширить горизонты изучения материалов, предоставить ребёнку возможность остановиться, подумать, проанализировать и/или проверить понимание тех или иных вопросов попытаться самостоятельно решить наиболее интересные проблемы и задачи.

Цель

- создание предпосылок формирования практических навыков
- высокого уровня информационной культуры,
- овладения современными информационными технологиями,
- выработка умений оперативно и качественно работать с информацией,
- развитие творческого и познавательного потенциала обучающихся,
- раскрытие коммуникативных возможностей ребенка.

СОДЕРЖАНИЕ

№ занятия	Тема занятия	Номер страницы
	Пояснительная записка	3
	Условные обозначения	6
2.1	«Долгожданная встреча в клубе начинающих программистов «ПиктоМир»»	7
2.2	«Лабиринт для робота»	8
2.3	«Легенды роботов среды ПиктоМир»	9
2.4	«Платформы и лабиринты – задание Роботов среды ПиктоМир»	10
2.5	«Шаблон программы в среде ПиктоМир»	11
2.6	«Первые шаги с роботом Вертуном по платформе – космодрому»	12
2.7	«Помогаем Вертуну отремонтировать платформу – космодром»	13
2.8	«Спасательный патруль «ПиктоМир на платформе – космодроме робота Вертуна»	14
2.9	«Спасательный патруль «ПиктоМир»на платформе – складе робота Двигуна»	15
2.10	«Спасательный патруль «ПиктоМир»на платформе – складе робота Тягуна»	16
2.11	«Спасательный патруль «ПиктоМир» на клетчатом поле экранного робота Ползуна»	17
2.12	«Команда «ПиктоМир» вместе с роботом Вертуном помогает устранить последствия метеоритного дождя в королевстве ЛунЛу»	18
2.13	«Как робот Вертун помог осветить посадочную полосу гостям королевы ЛунЛу»	19
2.14	«Как робот Вертун помог осветить платформу – космодром гостям королевы ЛунЛу»	20
2.15	«Новый космодром для королевства ЛунЛу»	21
2.16	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная полоса – 2»	22

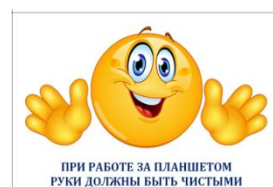
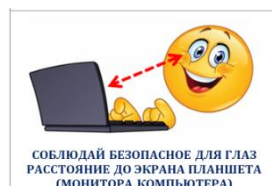
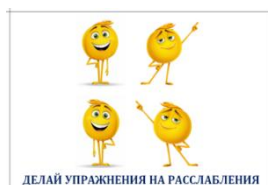
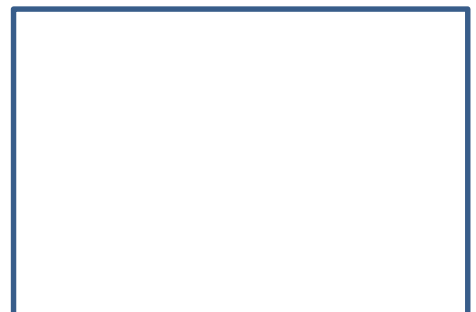
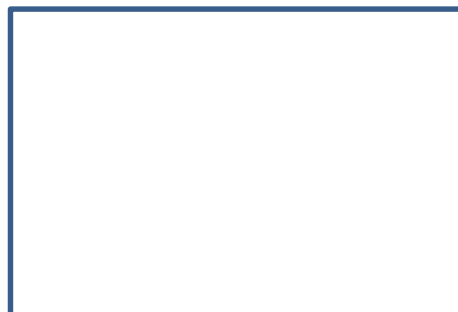
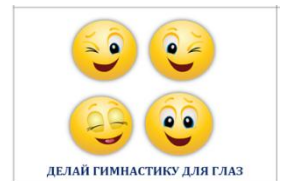
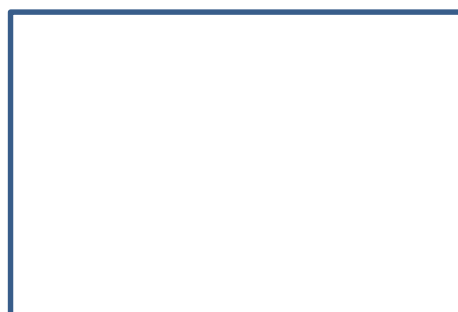
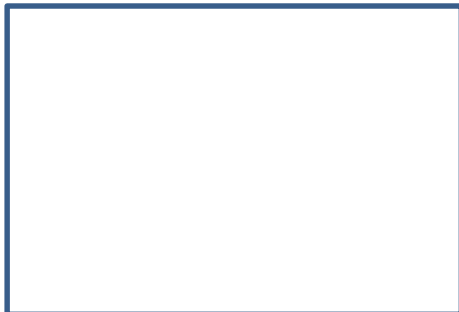
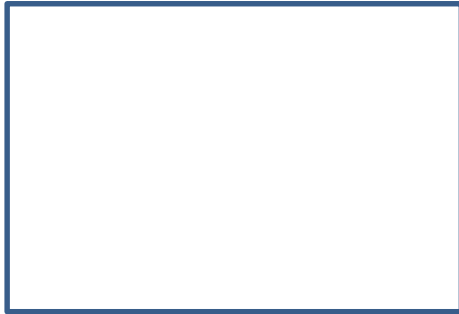
2.17	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка - 1»	23
2.18	«Новый космодром для королевства ЛунЛу: посадочная площадка - 2»	24
2.19	«Команда «ПиктоМир» помогает роботам королевства ЛунЛу доставить подарки в замок королевы»	25
2.20	Команда «ПиктоМир» помогает жителям королевства ЛунЛу распределить подарки на складах замка их королевства»	26
2.21	«Команда «ПиктоМир» вместе с Двигуном помогает жителям королевства ЛунЛу»	27
2.22	«Двигун помогает команде «ПиктоМир» зашифровать программу с помощью знака – повторителя»	28
2.23	«Команда «ПиктоМир» вместе с Тягуном помогает жителям королевства ЛунЛу»	29
2.24	«Робот Тягун помогает команде «ПиктоМир» зашифровать программу с помощью знака – повторителя»	30
2.25	«Команда «ПиктоМир» начинает помогать жителям королевства ЛунЛу распределять подарки – грузы на втором складе замка королевы ЛунЛу»	31
2.26	«Двигун помогает составить программу по управлению роботом на складе №2 замка королевы ЛунЛу»	32
2.27	«Робот Тягун помогает составить несколько программ для управления роботом комнаты №3 склада №2 королевства ЛунЛу»	33
2.28	«Робот Вертун помогает с ремонтом корабля «Звездная Бабочка»	34
2.29	Роботы Тягун и Двигун помогают с доставкой грузов на корабль «Звездная Бабочка»»	35
2.30	«Робот Ползун прокладывает безопасный маршрут для «Звездной Бабочки»»	36
2.31	«Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»»	37
2.32	«Фестиваль начинающих программистов в клубе «ПиктоМир»»	38
	Приложения к занятиям № 1- 32	39 - 42
	СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	43

Условные обозначения

	Вперед		«Ящик»
	Налево		«Исходное положение ящика»
	Направо		«Место, куда нужно задвинуть ящик»
	Закрасить		«Бочка»
	Тащить		«Исходное положение бочки»
	«Финиш» (место «зарядки» робота Вертуна)		«Место, куда нужно задвинуть бочку»
	«Начальное положение робота»		Стрелка – указатель направления движения
	Финиш		Этим знаком помечаются все клетки (плитки), которые нужно закрасить
	Плитке (клетке) нужен ремонт		Стена
	Плитка (клетка) отремонтирована		Знак - повторитель
	Ползун понимает и умеет выполнять команды – приказы: вперед, налево, направо		Вертун понимает и умеет выполнять команды – приказы: вперед, налево, направо, закрасить
	Двигун понимает и умеет выполнять команды – приказы: вперед, налево, направо		Тягун понимает и умеет выполнять команды – приказы: вперед, налево, направо, тащить

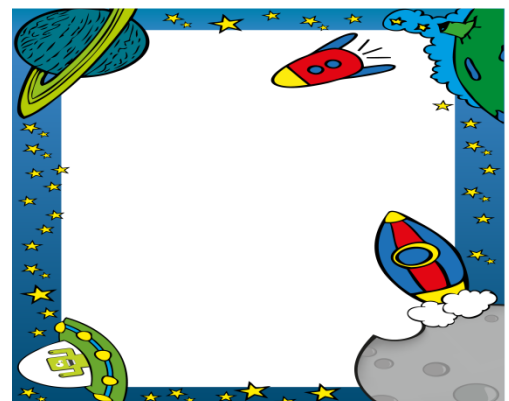
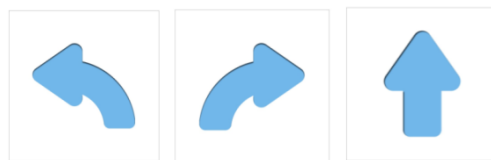
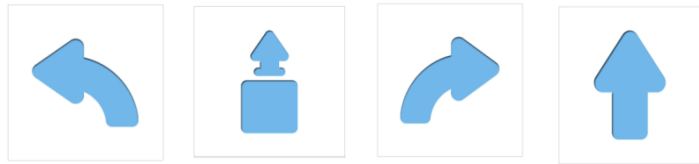
ТЕМА 2.1: «ДОЛГОЖДАННАЯ ВСТРЕЧА В КЛУБЕ ПРОГРАММИСТОВ «ПИКТОМИР»».

Из приложения к занятию 2.1 вырежи детали разрезных картинок с изображением правил работы с планшетом. Составь правила работы с планшетом, ориентируясь на проверочные карточки.



ТЕМА 2.2: «ЛАБИРИНТ ДЛЯ РОБОТА».

Из приложения к занятию 2.1 вырежи фотографии роботов. Рассмотрите внимательно пиктограммы команд. Вспомни, какие команды выполняет каждый робот. Вклей фотографии роботов в фоторамку, ориентируясь на пиктограммы команд, которые умеет выполнять каждый робот.



ТЕМА 2.3: «ЛЕГЕНДЫ РОБОТОВ СРЕДЫ ПИКТОМИР».

Из приложения к занятию 2.3 вырежи картинки этапы действий запуска игры «ПиктоМир». Вклей картинки в карточки.

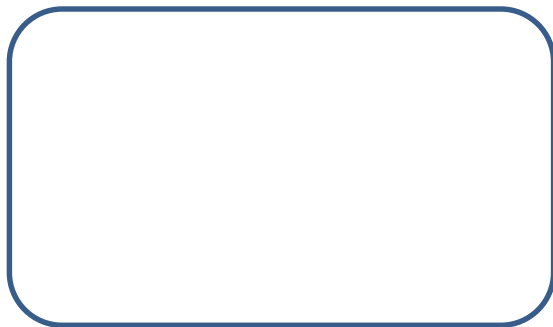
1 Этап. Найдите на экране планшета иконку ПиктоМир.



2 Этап. Нажмите на экране планшете иконку ПиктоМир.



3 Этап. Дождитесь загрузки стартовой страницы «ПиктоМир».



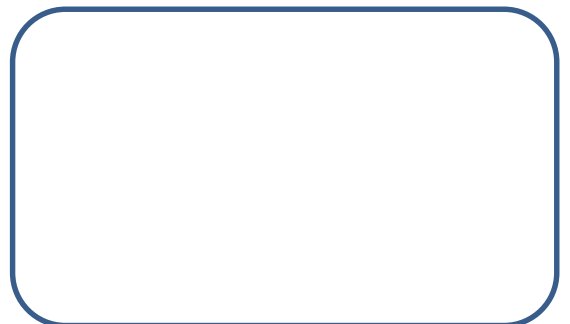
4 Этап. Нажмите на иконку со стрелочкой В главном меню «ПиктоМир» - «Начать игру».



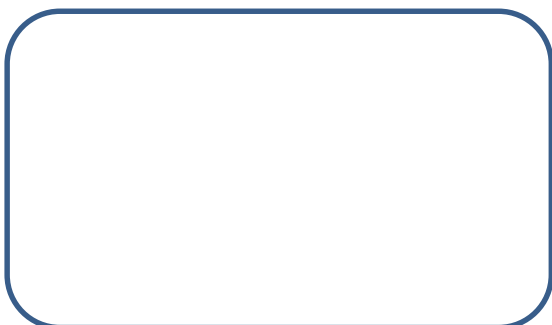
5 Этап. Выберите игру.



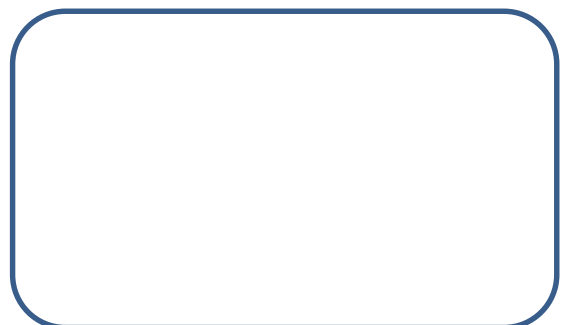
6 Этап. Выберите задание.



7 Этап. Начните составлять программу для робота.

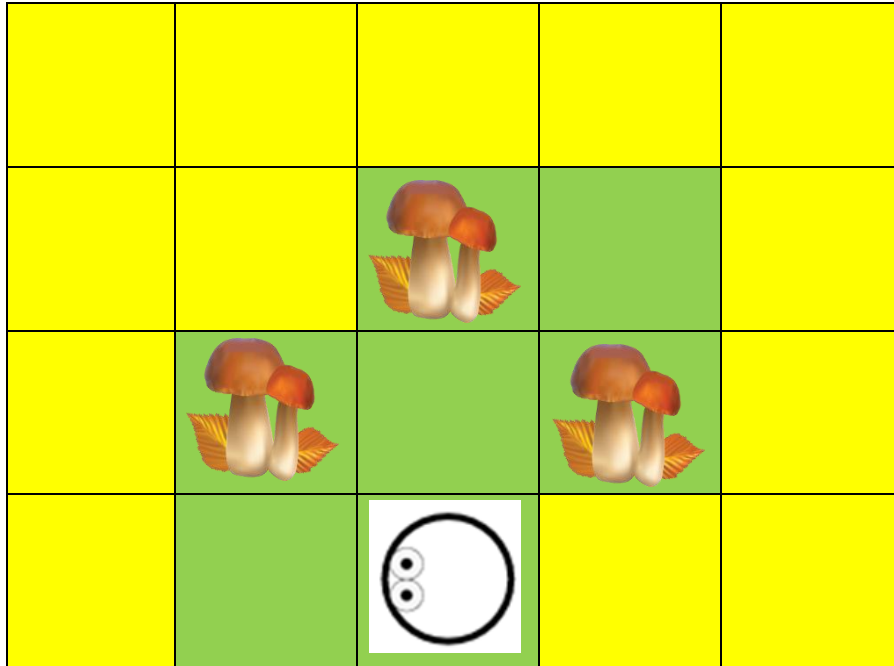


8 Этап. ВНИМАНИЕ! «Если погас экран, позови педагога».



ТЕМА 2.4: «ПЛАТФОРМЫ И ЛАБИРИНТЫ – ЗАДАНИЕ РОБОТОВ СРЕДЫ ПИКТОМИР».

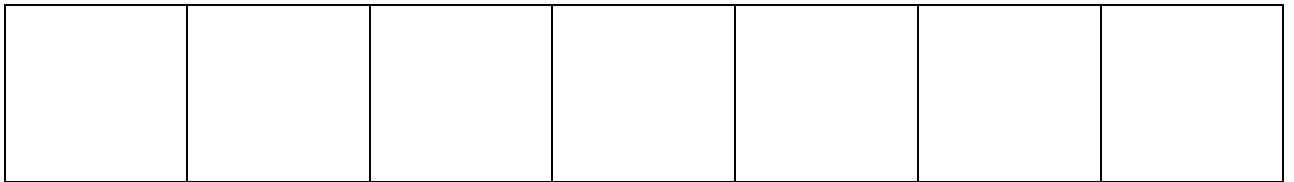
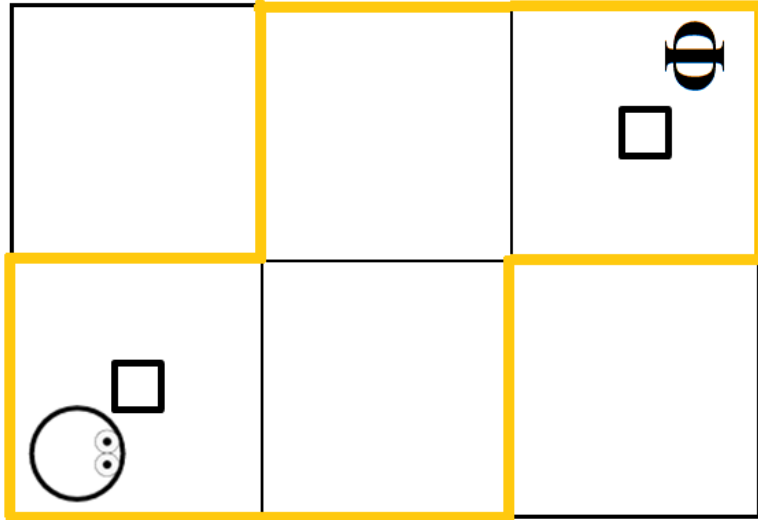
Из приложения 2.4 вырежи карточки-пиктограммы команд. Помоги Ползуну собрать грибы. Составь программу для робота Ползуна, заполняя таблицу пиктограммами команд, ориентируясь на изображение клетчатого поля.



ТЕМА 2.5: «ШАБЛОН ПРОГРАММЫ В СРЕДЕ ПИКТОМИР».

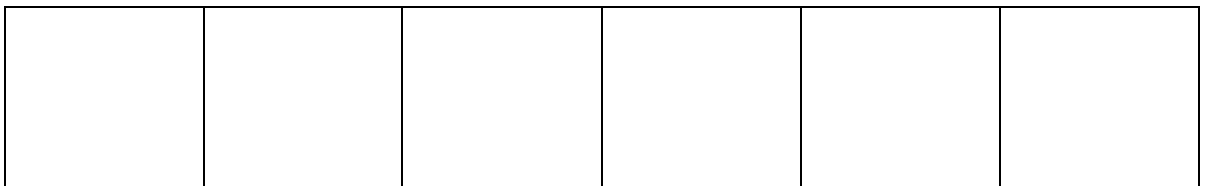
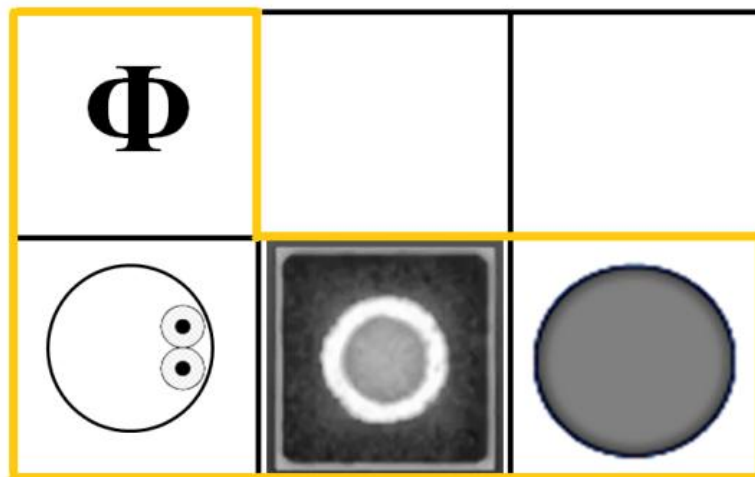
Рассмотри схему игрового поля для робота Вертуна. Из приложения к занятию 2.5 – А вырежи пиктограммы с командами. Ориентируясь на изображение схемы игрового поля, с заданием для робота Вертуна составь программу.

А



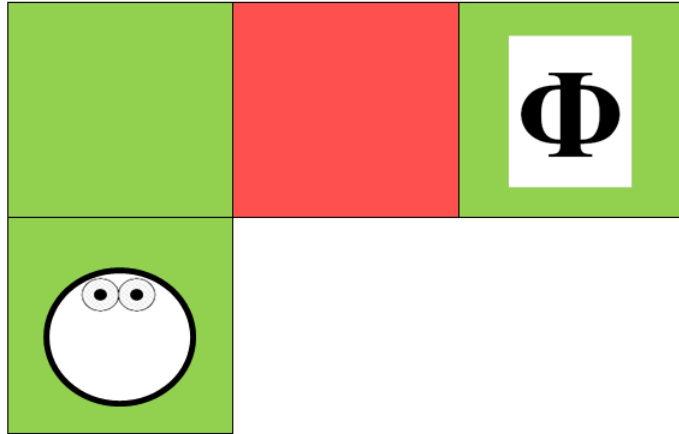
Рассмотри схему игрового поля для робота Тягуна. Из приложения к занятию 2.5 – Б вырежи пиктограммы с командами. Ориентируясь на изображение схемы игрового поля, с заданием для робота Тягуна составь программу.

Б



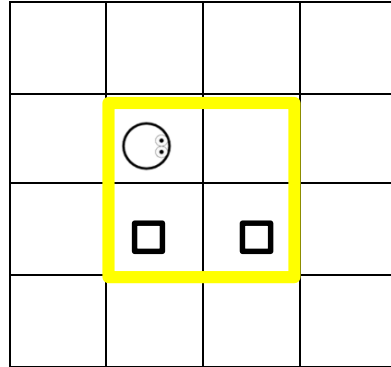
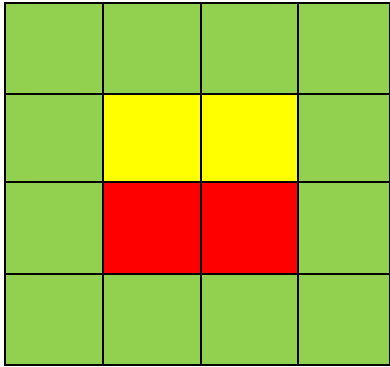
ТЕМА 2.6: «ПЕРВЫЕ ШАГИ С РОБОТОМ ВЕРТУНОМ ПО ПЛАТФОРМЕ - КОСМОДРОМУ».

Рассмотри игровое поле для робота Вертуна. Вырежи пиктограммы из приложения к занятию 2.6. Составь программу для робота Вертуна. Заполни таблицу пиктограммами (движение робота).



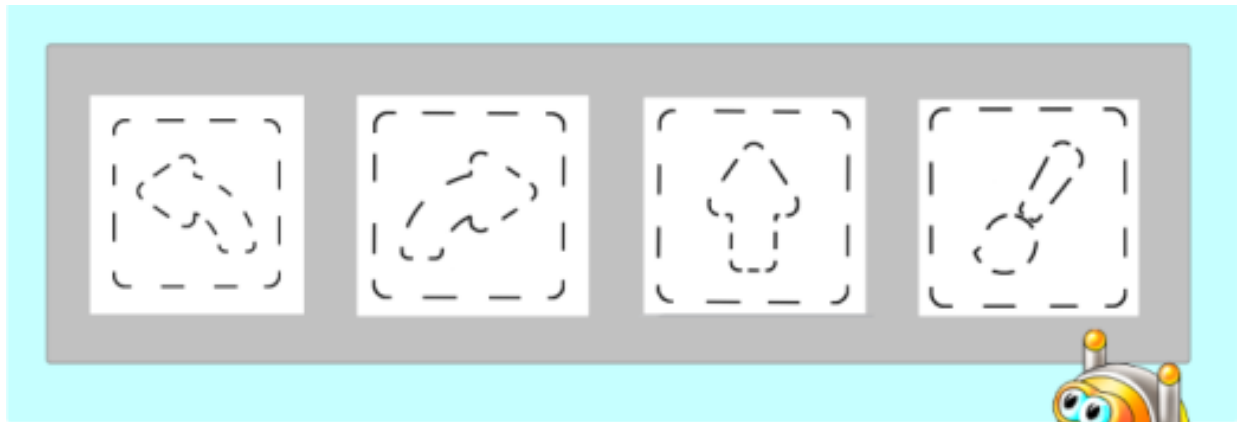
ТЕМА 2.7: «ПОМОГАЕМ ВЕРТУНУ ОТРЕМОНТИРОВАТЬ ПЛАТФОРМУ – КОСМОДРОМ».

Рассмотри игровое поле для робота Вертуна. Вырежи пиктограммы из приложения к занятию 2.7. Составь программу для робота Вертуна. Заполни таблицу пиктограммами (маршрут движения робота).



ТЕМА 2.8: «СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ «ПИКТОМИР» НА ПЛАТФОРМЕ – КОСМОДРОМЕ РОБОТА ВЕРТУНА».

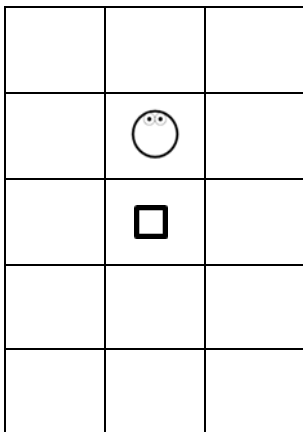
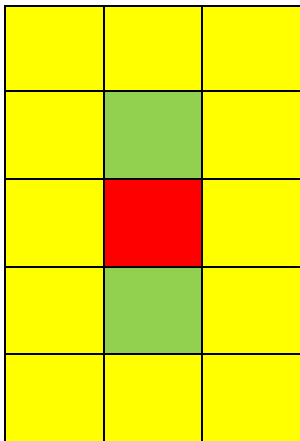
Обведи и заштрихуй синим цветом команды робота Вертуна.



КОМАНДЫ РОБОТА ВЕРТУНА

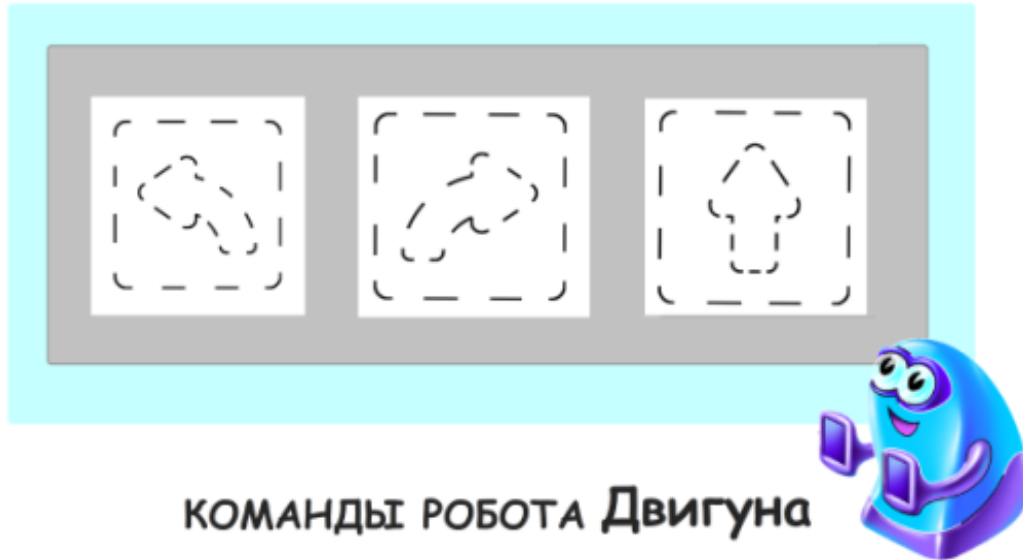


Вырежи пиктограммы из приложения к занятию 2.8. Составь программу для робота Вертуна. Заполни таблицу пиктограммами (маршрут движения робота).

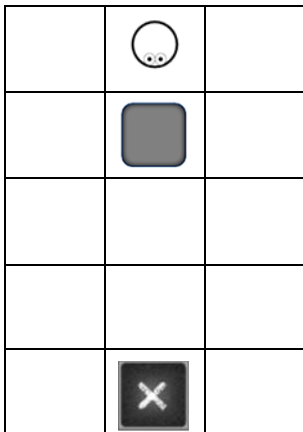


ТЕМА 2.9: «СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ «ПИКТОМИР» НА ПЛАТФОРМЕ – СКЛАДЕ РОБОТА ДВИГУНА».

Обведи и раскрась синим цветом команды робота Двигуна.

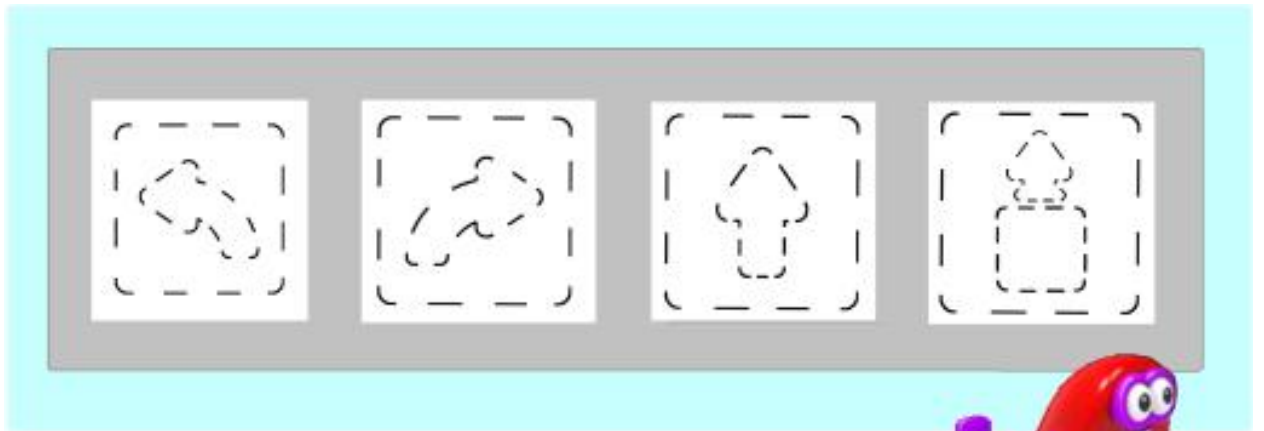


Рассмотри рисунок «Платформа – склад» робота Двигуна. Составь программу для робота Двигуна. Заполни таблицу необходимыми пиктограммами (запиши пиктограммы в таблице).



ТЕМА 2.10: «СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ «ПИКТОМИР» НА ПЛАТФОРМЕ – СКЛАДЕ РОБОТА ТЯГУНА».

Обведи и раскрась синим цветом команды робота Тягуна.



КОМАНДЫ РОБОТА ТЯГУНА



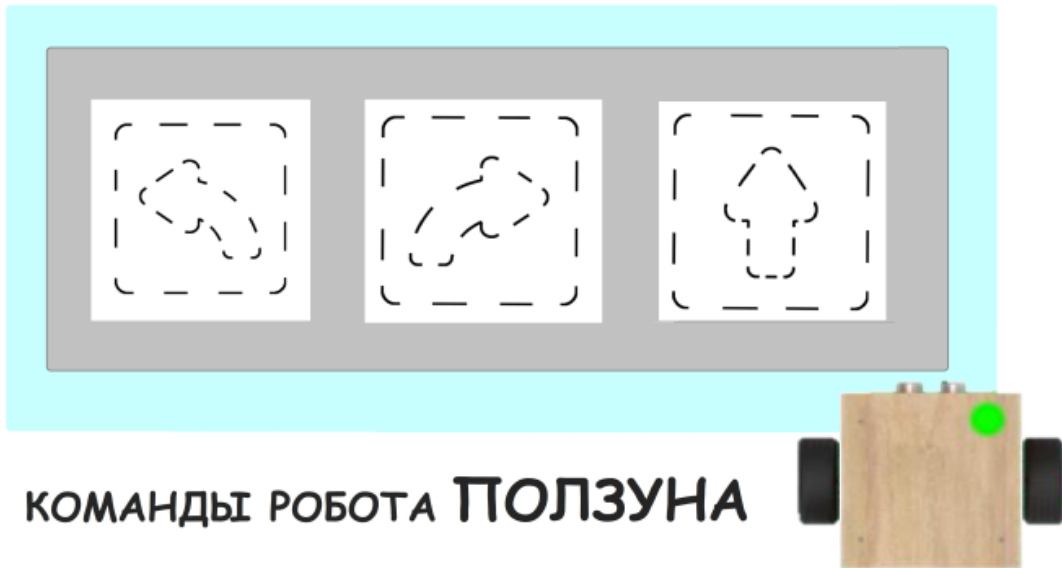
Рассмотри рисунок «Лабиринт для робота Тягуна». Составь программу для робота Тягуна. Заполни таблицу необходимыми пиктограммами (запиши пиктограммы в таблице).

	●	
	○	
	⊙	
	Ф	

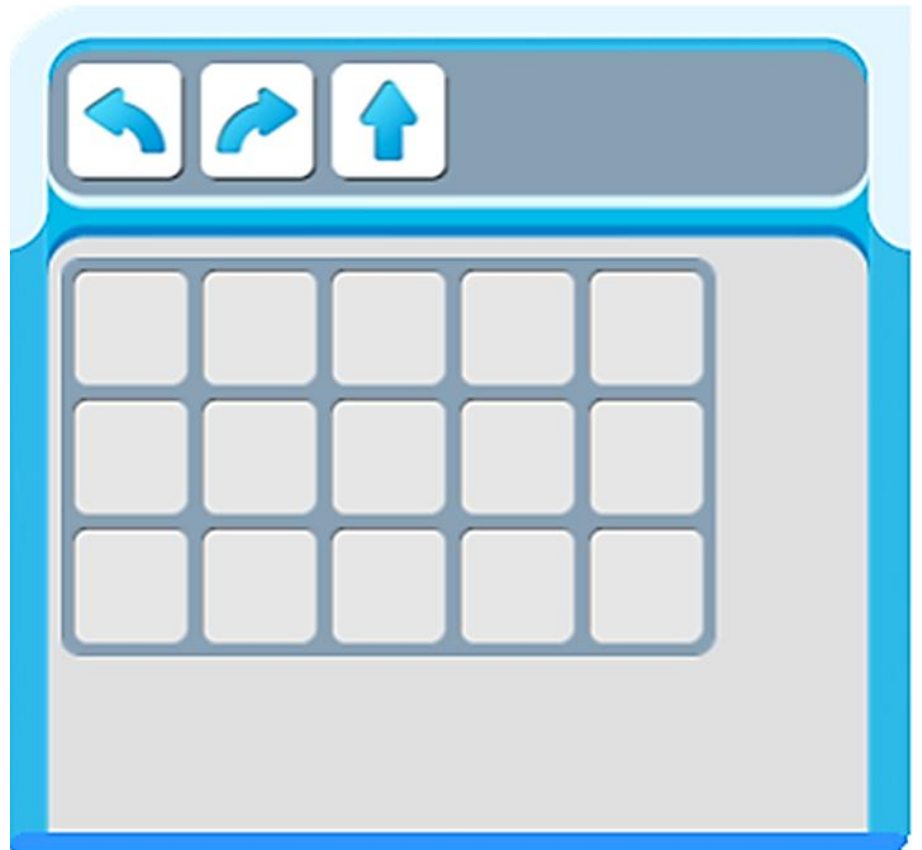
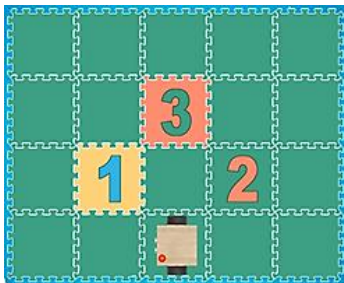


ТЕМА 2.11: «СПАСАТЕЛЬНЫЙ ПАТРУЛЬ «ПИКТОМИР» НА КЛЕТЧАТОМ ПОЛЕ ЭКРАННОГО РОБОТА ПОЛЗУНА».

Обведи и раскрась синим цветом команды робота Ползуна.

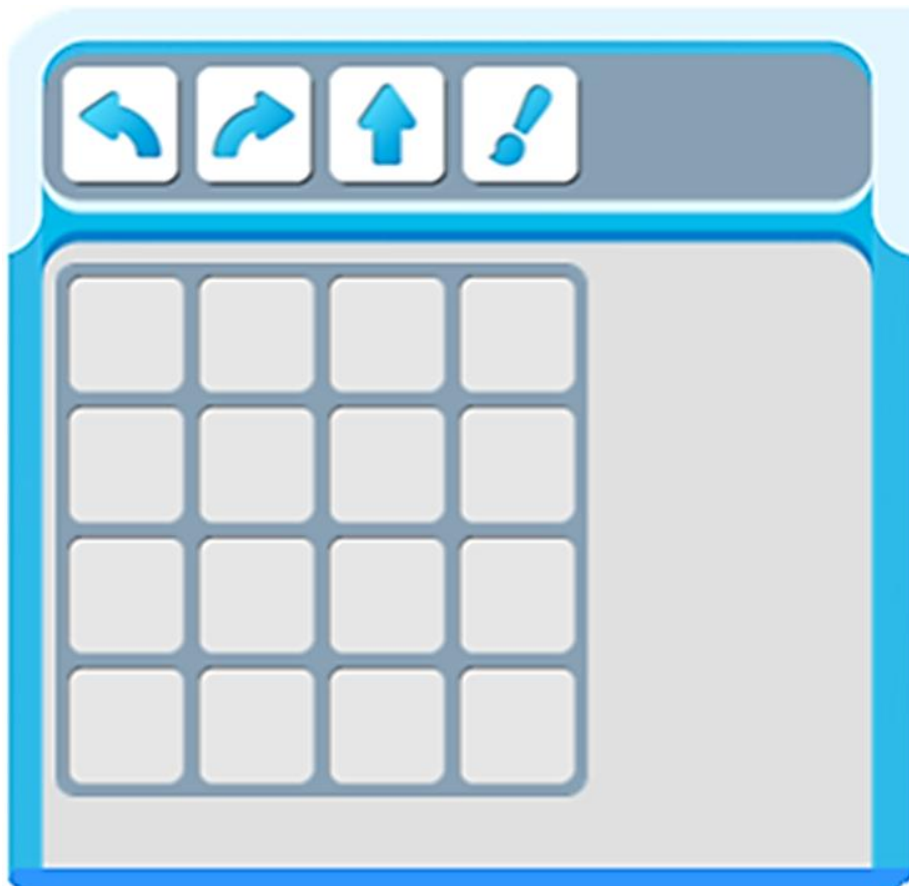
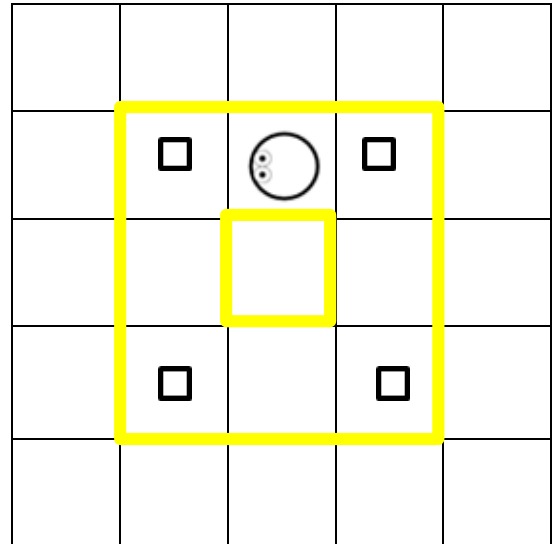
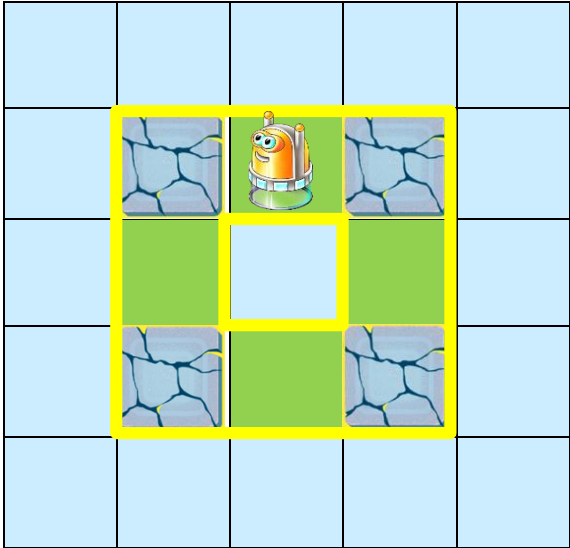


Рассмотри рисунок «Лабиринт для робота Ползуна». Составь программу для робота Ползуна. Заполни таблицу необходимыми пиктограммами (запиши пиктограммы в таблице).



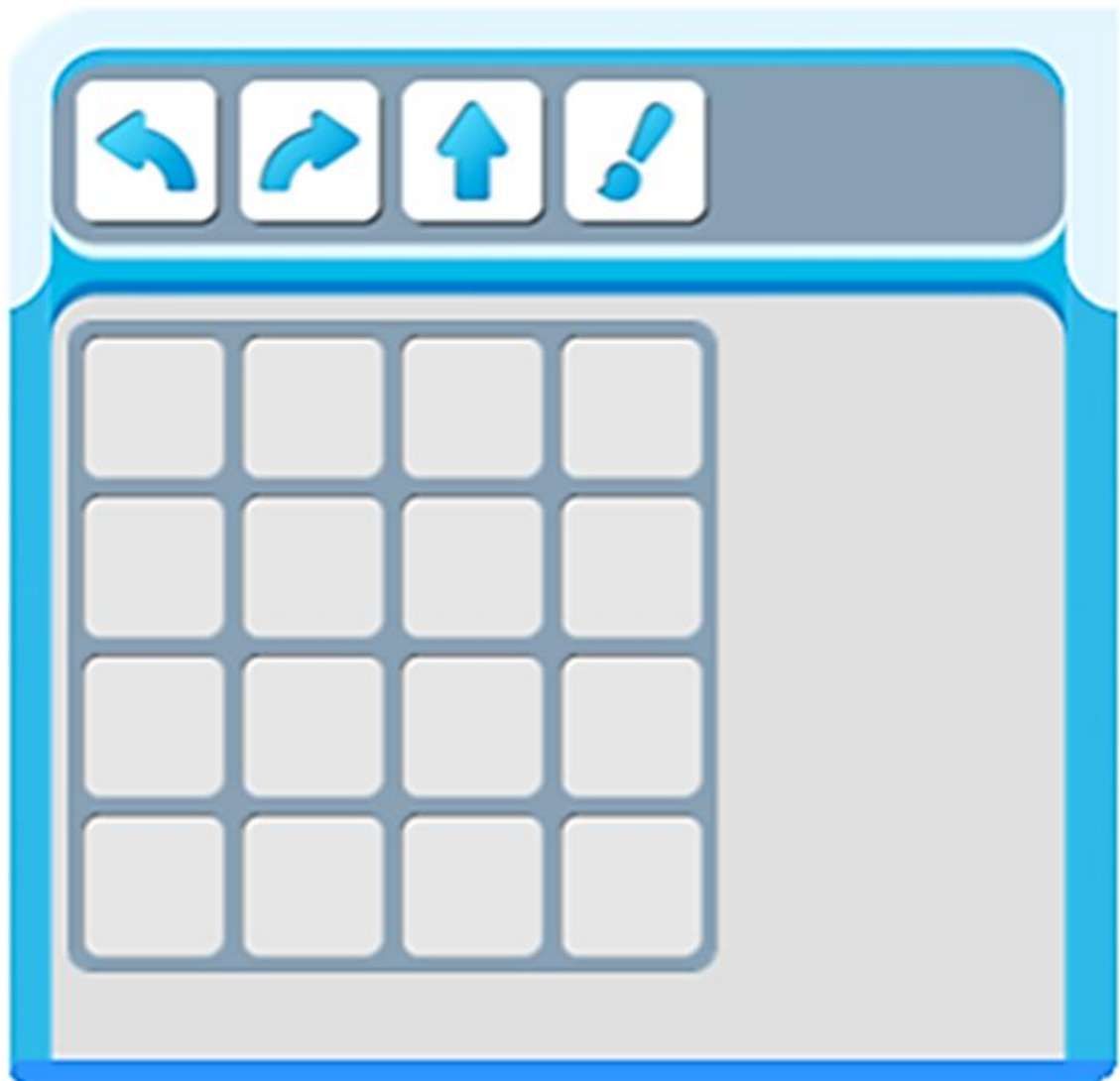
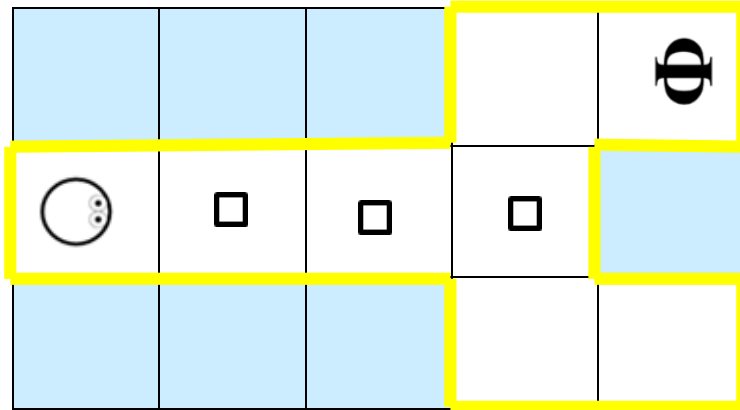
ТЕМА 2.12: «КОМАДА «ПИКТОМИР» ВМЕСТЕ С РОБОТОМ ВЕРУНОМ ПОМОГАЕТ УСТРАНИТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ МЕТЕОРИТНОГО ДОЖДЯ В КОРОЛЕВСТВЕ ЛУНЛУ».

Прошел метеоритный дождь, который повредил платформу. Помоги жителям королевства ЛунЛу отремонтировать поврежденные плиты. Рассмотрите платформу – космодрома с заданием для робота Вертуна. Составь программу для Вертуна, пиктограммы запиши в таблицу.



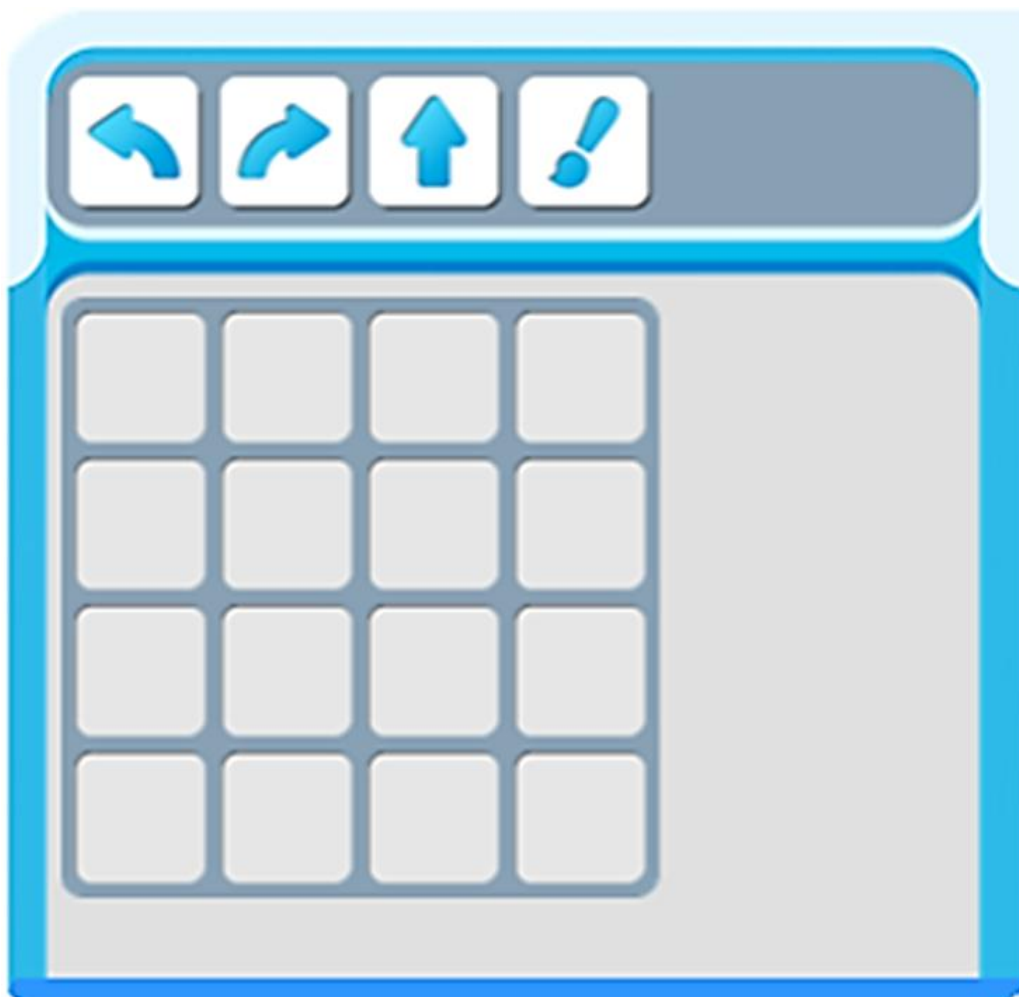
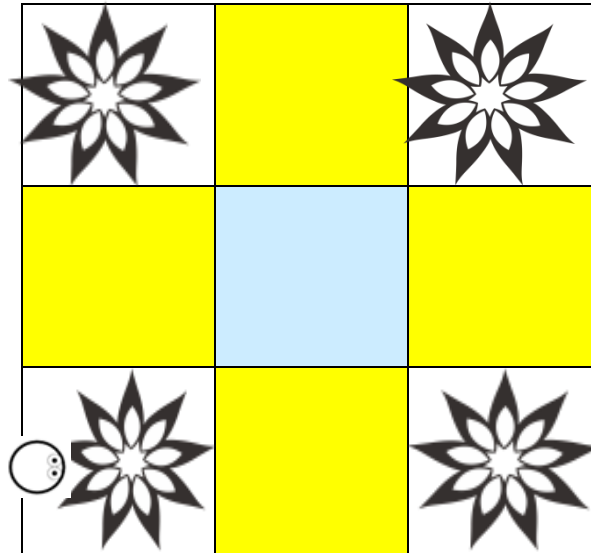
ТЕМА 2.13: «КАК РОБОТ ВЕРТУН ПОМОГ, ОСВЕТИЛ ПОСАДОЧНУЮ ПОЛОСУ ГОСТЯМ КОРОЛЕВЫ ЛУНЛУ».

Королева ЛунЛу просит починить дорожку, ведущую к замку. Внимательно рассмотри схему платформы космодрома и посадочной полосы. Составь программу для выполнения задания Вертуну. Из приложения к занятию 2.13 вырежи пиктограммы команд, пиктограммы вклей в таблицу.



ТЕМА 2.14: «КАК РОБОТ ВЕРТУН ПОМОГ, ОСВЕТИЛ ПОСАДОЧНУЮ ПОЛОСУ ГОСТЯМ КОРОЛЕВЫ ЛУНЛУ».

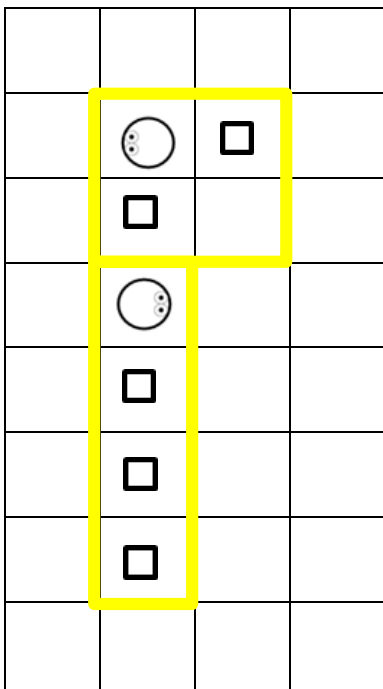
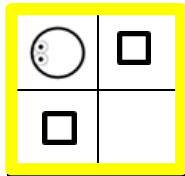
Королева ЛунЛу готовится к прилету гостей. Метеоритный дождь повредил космические цветы. Королева ЛунЛу просит Вертуна помочь восстановить космические цветы. Внимательно рассмотри схему платформы – оранжерея цветов. Составь программу для выполнения задания Вертуну. Пиктограммы команд запиши в таблицу. Раскрась космические цветы.



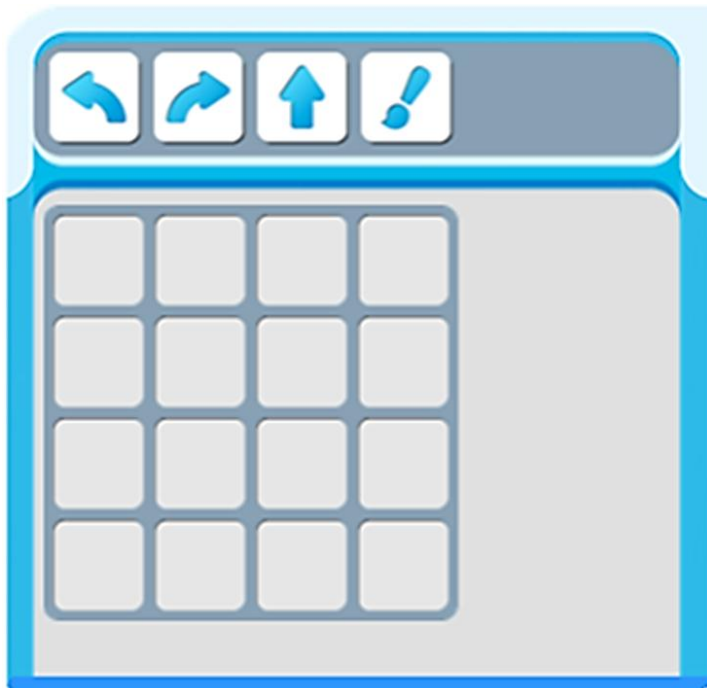
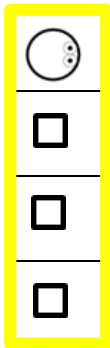
**ТЕМА 2.15: «НОВЫЙ КОСМОДРОМ ДЛЯ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ:
ПОСАДОЧНАЯ ПОЛОСА».**

Королева ЛунЛу просит команду спасателей патруля «ПиктоМир» составить программу для роботов нового космодрома. Внимательно рассмотри схему посадочной полосы и платформы космодрома королевства ЛунЛу. Составь программу, запиши в таблицы.

А

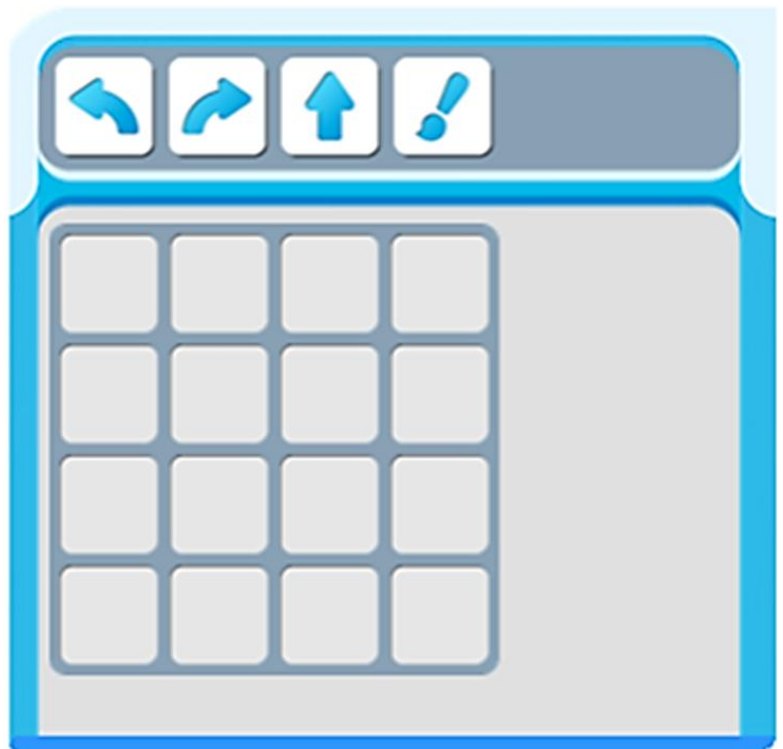
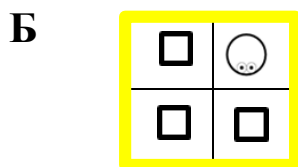
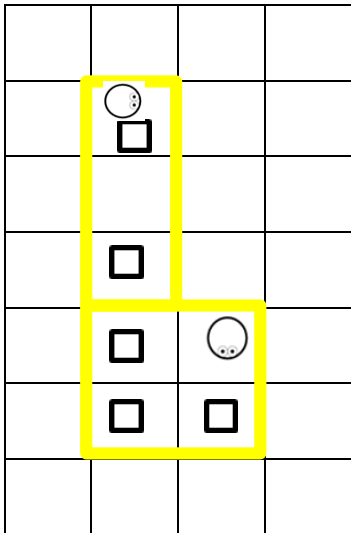
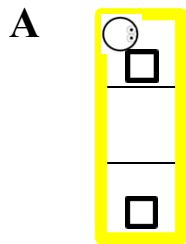


Б



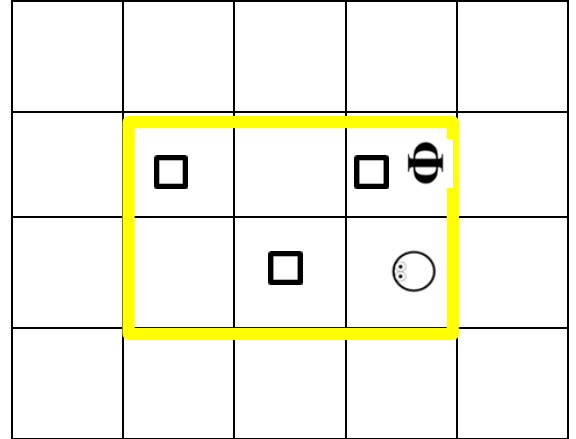
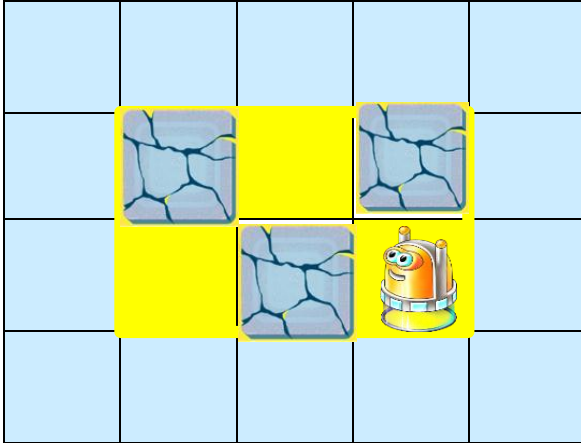
**ТЕМА 2.16: «НОВЫЙ КОСМОДРОМ ДЛЯ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ:
ПОСАДОЧНАЯ ПОЛОСА».**

Королева ЛунЛу просит команду спасателей патруля «ПиктоМир» составить программу для роботов нового космодрома. Внимательно рассмотри схему посадочной полосы и платформы космодрома королевства ЛунЛу. Составь программу, запиши в таблицы.



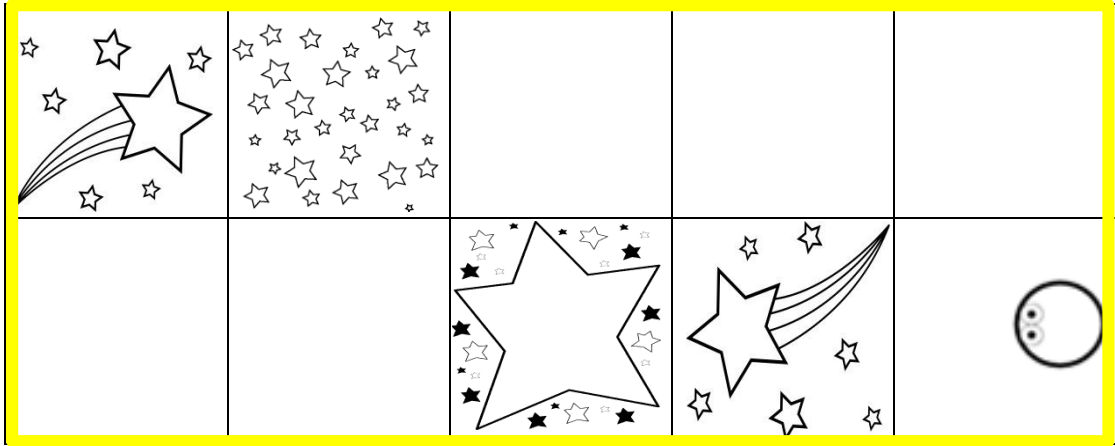
**ТЕМА 2.17: «НОВЫЙ КОСМОДРОМ ДЛЯ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ:
ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА».**

Метеоритный дождь, который повредил еще одну платформу. Помоги жителям королевства ЛунЛу отремонтировать поврежденные плиты. Рассмотрй платформу – посадочная площадка. Составь программу для Вертуна, пиктограммы запиши в таблицу.



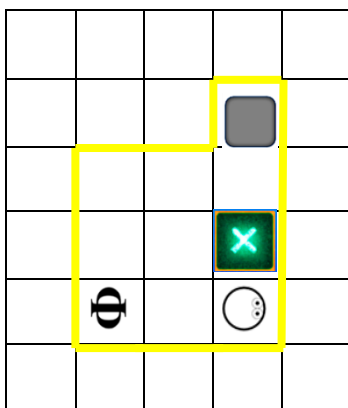
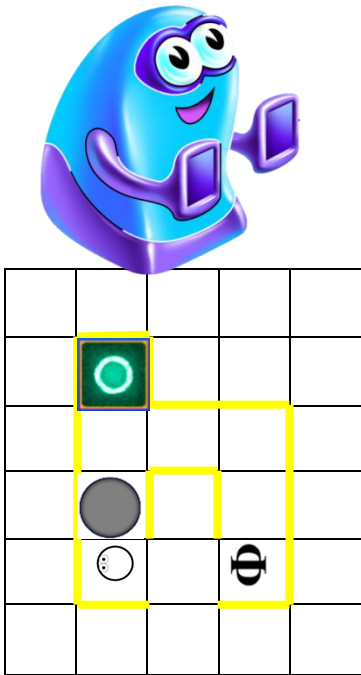
**ТЕМА 2.18: «НОВЫЙ КОСМОДРОМ ДЛЯ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ:
ПОСАДОЧНАЯ ПЛОЩАДКА».**

Королева ЛунЛу просит собрать космические звезды, которые оставил метеоритный дождь. Внимательно рассмотри схему платформы – посадочная площадка. Составь программу для выполнения задания Вертуну. Пиктограммы команд запиши в таблицу. Раскрась космические звезды.



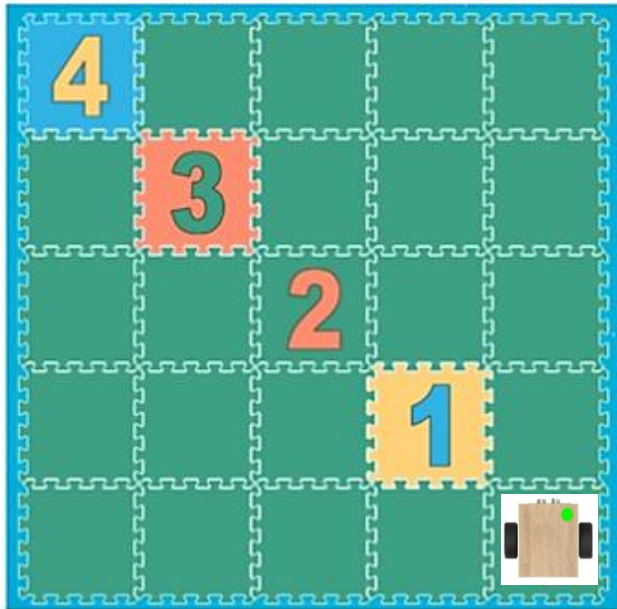
ТЕМА 2.19: «КОМАНДА «ПИКТОМИР» ПОМОГАЕТ РОБОТАМ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ ДОСТАВИТЬ ПОДАРКИ В ЗАМОК КОРОЛЕВЫ».

Гости королевства ЛунЛу привезли много подарков. Необходимо доставить контейнеры с подарками. Рассмотрим схему склада замка, где нужно разместить контейнеры – грузы. Составь программу для роботов Тягуна и Двигуна. Пиктограммы команд запиши в таблицах.



ТЕМА 2.20: «КОМАНДА «ПИКТОМИР» ПОМОГАЕТ ЖИТЕЛЯМ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ РАСПРЕДЕЛИТЬ ПОДАРКИ НА СКЛАДАХ ЗАМКА ИХ КОРОЛЕВЫ».

Рассмотри внимательно клетчатое поле робота Ползуна. Помоги роботу Ползуну пройти все цифры от 1 до 4. Составь программу. Пиктограммы команд запиши в таблице.



ТЕМА 2.21: «КОМАНДА «ПИКТОМИР» ВМЕСТЕ С ДВИГУНОМ ПОМОГАЕТ ЖИТЕЛЯМ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ».

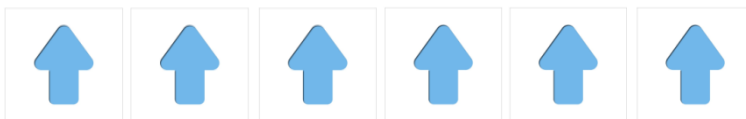
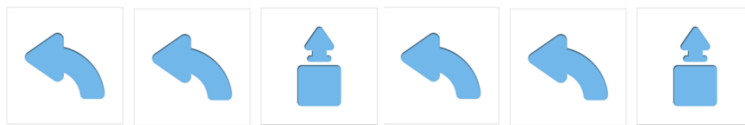
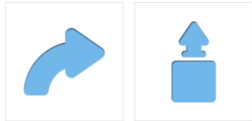
Помоги жителям королевства Лунлу собрать подарки. Рассмотрю схему, где расположены подарки. Составь программу для робота Двигуна, чтобы он собрал все подарки. Пиктограммы команд запиши в таблице.



	⊖			
	⦿	●		
	⦿		●	
				○

ТЕМА 2.22: «ДВИГУН ПОМОГАЕТ КОМАНДЕ «ПИКТОМИР» ЗАШИФРОВАТЬ ПРОГРАММУ С ПОМОЩЬЮ ЗНАКА-ПОВТОРИТЕЛЯ».

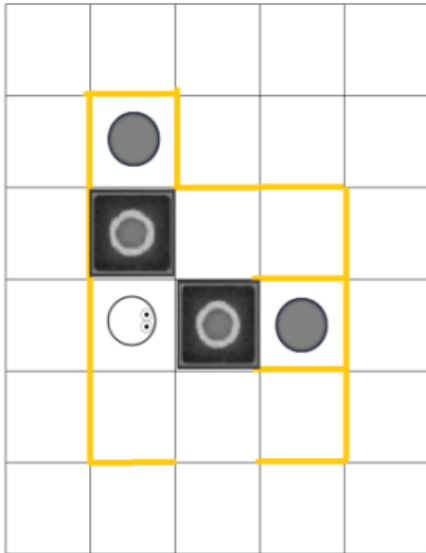
Внимательно рассмотри полочки с пиктограммами и программы повторители. Соедини линиями полочки с пиктограммами и повторителями.



ТЕМА 2.23: «КЛИМАНДА «ПИКТОМИР» ВМЕСТЕ С ТЯГУНОМ ПОМОГАЕТ ЖИТЕЛЯМ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ».

Помоги жителям королевства Лунлу собрать груз. Рассмотрю схему, где расположен груз. Составь программу для робота Тягуна, чтобы он собрал весь груз. А) пиктограммы команд запиши в таблице; Б) Запиши программу для Двигуна, используя знак-повторитель.

А

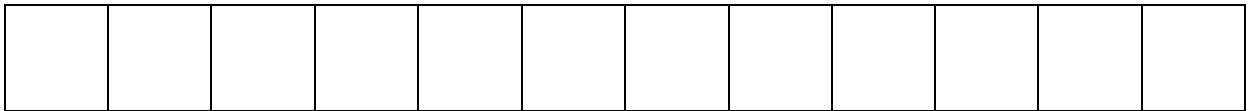
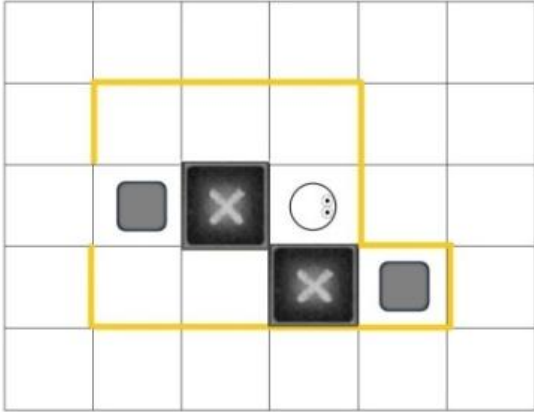


Б



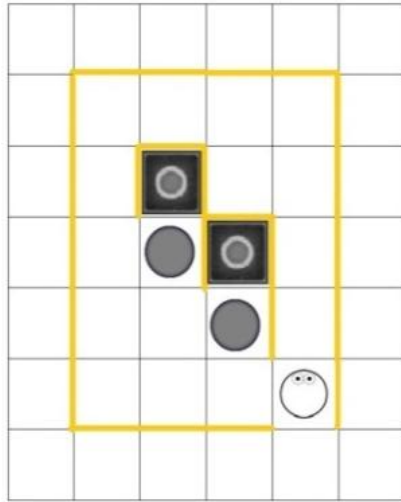
**ТЕМА 2.24: «РОБОТ ТЯГУН ПОМОГАЕТ КОМАНДЕ «ПИКТОМИР»
ЗАШИФРОВАТЬ ПРОГРАММУ С ПОМОЩЬЮ ЗНАКА-
ПОВТОРИТЕЛЯ».**

В ленту-программу можно записать команды для управления роботами, потом выделить повторяющиеся команды, и зашифровать программу с помощью знака-повторителя, если есть повторяющиеся «куски». Запиши программу для робота Тягуна, используя в записи знаки-повторители.



ТЕМА 2.25: «КОМАНДА «ПИКТОМИР» НАЧИНАЕТ ПОМОГАТЬ ЖИТЕЛЯМ КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ РАСПРЕДЕЛЯТЬ ПОДАРКИ-ГРУЗЫ НА ВТОРОМ СКЛАДЕ ЗАМКА КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ».

Рассмотри лабиринт для робота Двигуна. Двигуну необходимо отправить груз на склад королевства ЛунЛу. Запиши программу для робота Двигуна, используя в записи знаки-повторители.

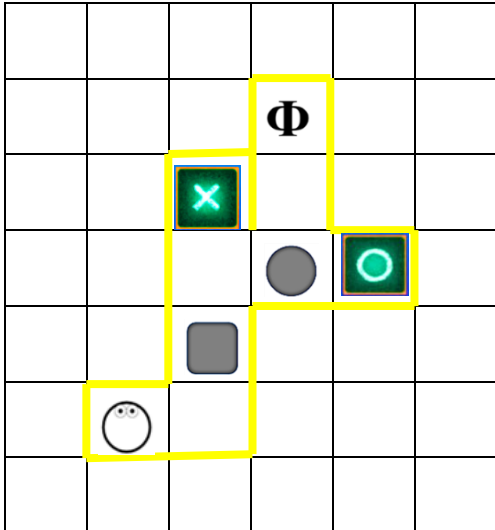


--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



ТЕМА 2.26: «ДВИГУН ПОМОГАЕТ СОСТАВИТЬ ПРОГРАММУ ПО УПРАВЛЕНИЮ РОБОТОМ НА СКОАДЕ №2 ЗАМКА КОРОЛЕВЫ ЛУНЛУ».

Жители королевства ЛунЛу просят составить программу для управления роботом Двигуном. Двигун должен расставить подарки-грузы в комнатах замка королевы ЛунЛу. Запиши программу для робота Двигуна, используя в записи знаки-повторители.

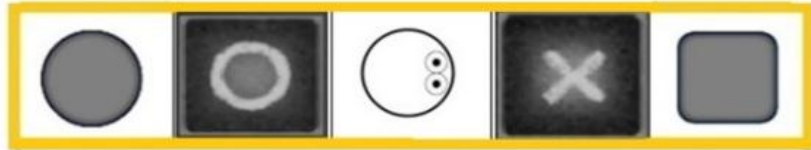
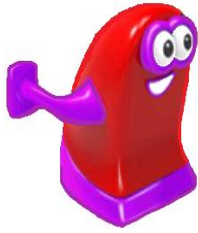


--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



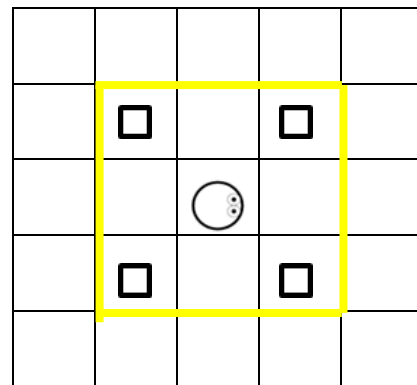
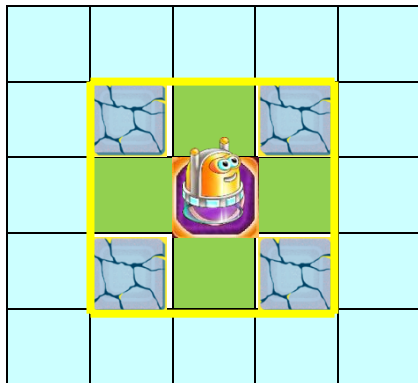
ТЕМА 2.27: «РОБОТ ТЯГУН ПОМОГАЕТ СОСТАВИТЬ НЕСКОЛЬКО ПРОГРАММ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ РОБОТОМ КОМНАТЫ №3 СКЛАДА №2 КОРОЛЕВСТВА ЛУНЛУ».

Жители королевства ЛунЛу просят составить программу для управления роботом Тягуном. Тягуну необходимо расставить подарки-грузы в комнатах замка королевы ЛунЛу. Рассмотрите лабиринт для робота Тягуна. Вставьте в ленты – программы пропущенные пиктограммы команд.














ТЕМА 2.28: «РОБОТ ВЕРТУН ПОМОГАЕТ С РЕМОНТОМ КОРАБЛЯ «ЗВЕЗДНАЯ БАБОЧКА»».


Составь программу для робота Вертуна. Помоги исправить повреждения. Запиши программу для робота Вертуна, используя в записи знаки – повторители.



ТЕМА 2.30: «РОБОТ ПОЛЗУН ПРОКЛАДЫВАЕТ БЕЗОПАСНЫЙ МАРШРУТ ДЛЯ «ЗВЕЗДНОЙ БАБОЧКИ»».

Экипаж «Звездной бабочки» не может вернуться на свою планету. Помоги восстановить программу навигатора «Звездной бабочки», чтобы корабль смог по безопасным коридорам облететь зоны метеоритных дождей и вернуться на свою планету. Составь программу для робота Ползуна. Запиши команды - пиктограммы в таблице.

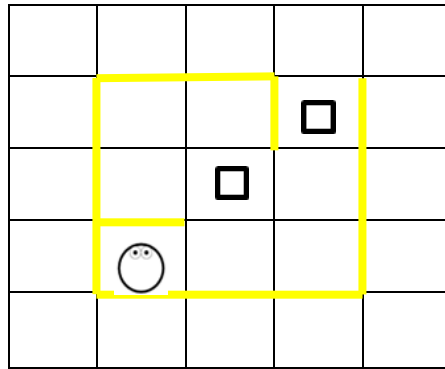
			3	4
		2		
0 	1			

			3	4
		2		
0 	1			

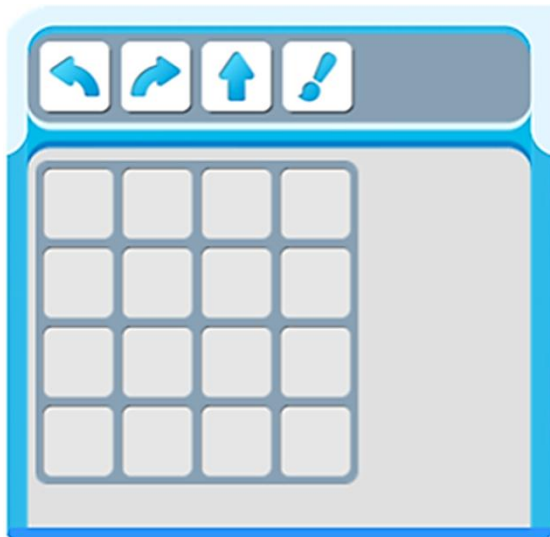


ТЕМА 2.31: «ФЕСТИВАЛЬ НАЧИНАЮЩИХ ПРОГРАММИСТОВ В КЛУБЕ «ПИКТОМИР»».

Заполни шаблон программы, чтобы робот Вертун выполнил свое задание. А) составь программу для управления роботом Вертуном. Б) Зашифруй составленную программу с помощью знака-повторителя. В) Найди и зачеркни лишние команды в составленной ниже программе.



А.



Б.



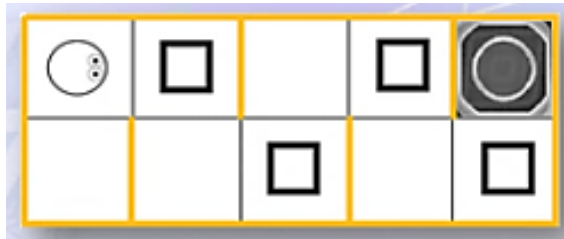
В.



ТЕМА 2.32: «ФЕСТИВАЛЬ НАЧИНАЮЩИХ ПРОГРАММИСТОВ В КЛУБЕ «ПИКТОМИР»».

Рассмотри лабиринты с заданиями для роботов. Для каждого робота составлено задание. Ответь на вопросы, заполняя пустые клетки рядом с роботами.

1. Сколько раз команду «закрасить» нужно отдать Вертуну?



2. Сколько раз команд «тащить» нужно отдать Тягуну, чтобы ящик был передвинут в нужное место?



3. Сколько раз команд «вперед» нужно отдать Двигуну, чтобы бочка была передвинута в нужное место?



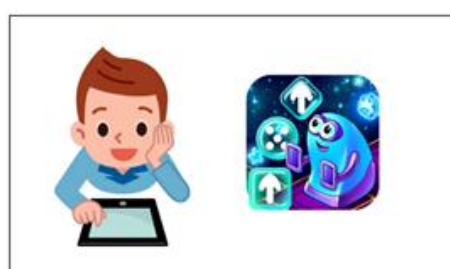
4. На клетке, с какой цифрой должен закончить маршрут робот Ползун?

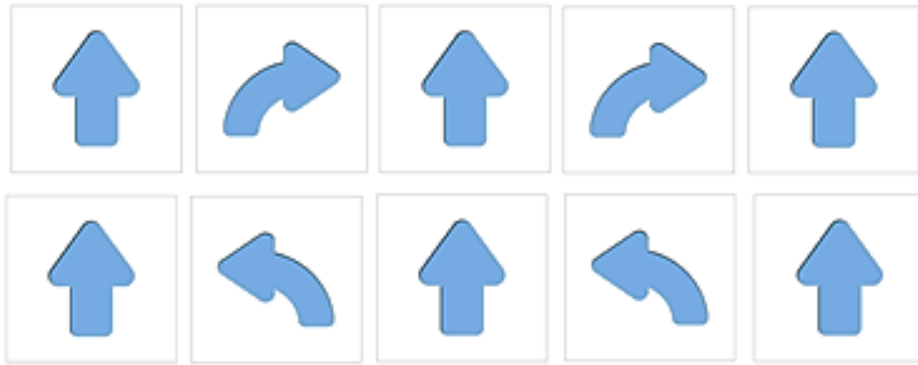


Приложение к занятию 2.2



Приложение к занятию 2.3



Приложение к занятию 2.4**Приложение к занятию 2.5**

А



Б

**Приложение к занятию 2.6**

Приложение к занятию 2.7



Приложение к занятию 2.8



Приложение к занятию 2.13



СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Кушниренко, А.Г. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир [Электронный ресурс] / А.Г. Кушниренко, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина. – Режим доступа: <https://www.niisi.ru/piktomir/m2016.pdf>
2. Навигатор к учебно-методическому комплексу «Алгоритмика для дошкольников и учащихся начальных классов с использованием робототехнического образовательного набора и цифровой образовательной среды ПиктоМир
3. Алгоритмика. IT-платформа и образовательная программа для обучения детей 7-12 лет программированию. – Режим доступа: <https://algoritmika.org/>
4. ПиктоМир. – Режим доступа: <https://vk.com/piktomir> аудиовизуальные материалы.

