

**Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение
детский сад №89 «Крепыш»**

**Тематическое планирование
«Озобот. Основы программирования»**

Разработчик:

**Костянова О. Л. воспитатель
первой квалификационной
категории**

г. Сургут

2023 г.

Тематическое планирование работы по УМК «Енотик»
«Озобот. Основы программирования»

№№ недели	Название занятия	Образовательные задачи, примечания	Номер карт, идущих в комплекте
Сентябрь			
1	Как видит робот?	Раскрыть понятие «робот», обозначить основные способы кодирования.	
2	Знакомство	Ознакомить с озоботами Бит и Иво, дать понятие цветной кодировки, научить проводить калибровку.	1
3	Я бегу- бегу- бегу	Учить строить дорожки для озоботов, объяснить требования к линиям.	2
4	Соедини правильно	Учить соединять концы уже начерченных дорожек широкой полосой маркера.	3
5	Тренировочные упражнения	Учить детей строить прямые, ломанные, замкнутые дорожки для озобота.	
Октябрь			
6	Забег озоботов	Закреплять умение чертить прямую непрерывистую равномерно толстую линию. Устроить соревнования- чей озобот придет быстрее к финишу? !Дети сами чертят свои линии. Педагог только в конце них ставит код Финиш. <i>Для соревнования используем шапочки для озоботов, распечатанные на 3д принтере.</i>	
7	Световое шоу	Ознакомить детей с тем, что озобот реагирует на цвет дорожки, и если она	5, 6

		продолжительна, озобот начинает светиться тем же светом. Предложить нарисовать свою замкнутую цветовую дорожку; устроить гиганскую дискотеку- начертить на А3 различные цветовые дорожки и запустить одновременно всех озоботов.	
8	В какую сторону?	Провести эксперимент- начертить дорожку в виде вилки (сверху ее замкнуть) и предложить детям предположить, как пойдет озобот. Посчитать сколько раз озобот пошел прямо, свернул влево- вправо. Провести самостоятельно индив. эксперименты, подсчитать, сделать вывод, что число поворотов или прохождения прямо у всех разное.	4
9	Как озобот нас услышит?	Ввести понятие «цветовой код», что он состоит из 3-4 цветов (красный, черный, зеленый, синий), показать, как озобот «читает» коды и выполняет команды.	7
Ноябрь			
10	Цветовые команды для озобота	Познакомить детей с цветовыми кодами, что они делятся на коды скорости, направления, специальных движений, времени. Ознакомить детей с требованиями к размещению команд- кодов на черной беговой дорожке.	8, 9
11	Вперед- обратно	Эмпирическим путем сделать вывод, что есть коды, которые читаются озоботом одинаково, не зависимо от направления, а есть коды, которые имеют два значения. Предложить детям по цифрам раскрасить карты с заданиями и понаблюдать, что делает озобот, идущий в том или ином направлении.	11

12	Неправильный путь	Ввести коды направления (налево, направо), выполнить карточку с заданиями	12
13	В поход за приключениями	Детальная проработка кодов направления: налево, направо. Построение маршрута озобота-грибника. <i>Использование STEM-стола.</i>	Для тренировки можно использовать карточку 13, 16
Декабрь			
14	Заяц или улитка?	Введение кодов скорости (улитка, нитроускорение; медленно-быстро)	
15	Поход в магазин	Упражнять в расположении кодов скорости и составлении рассказа. <i>Использование блок-схем.</i>	
16	Прыг- скок	Введение кодов прыжка (прыжок влево, вправо, прямо). Выполнение заданий на карточках.	17, 18
17	Озобот- сапер	Упражнять в решении задач (упражнять в кодах- прыжках).	
18	Озобот- Красная шапочка идет к бабушке	Введение кода «зиг-заг», упражнять в употреблении кодов направления, скорости. Прорисовка маршрута озобота, размещение препятствий на маршруте, рассказ сказки. <i>Использование STEAM- стола.</i>	
Январь			
19	Лабиринт	Повторение кодов, размещение их на путях лабиринта.	
20	Гонки озоботов	Повторение кодов скорости.	
21	Озобот- озобот, я тебя съем!	Введение кода «пауза», прокладывание маршрута озобота, рассказ сказки <i>Использование STEAM-стола.</i>	
Февраль			
22	Озобот-царевич и царевна-лягушка	Упражнять в использовании цветowych кодов направления, прыжков, паузы, скорости. <i>Использование STEAM-стола, фигурок Лего.</i>	

23	Беги назад	Введение кода «назад», решение карточек с заданиями.	
24	Колесо удачи	Игровое упражнение. Простое колесо, двойное колесо. Упражнять в употреблении кода назад.	
25	Страшная история	Изготовление из блоков конструктора замка. Закрепление ранее изученных кодов. Составление рассказа о путешествии озобота в заброшенный замок, встреча с приведениями, его бегство со спасенной розой.	
Март			
26	Маму я свою люблю, ей цветочек подарю	Создание поздравительной открытки для мамы озобота и использованием кодов. Идея-озобот «рисует открытку»- полностью ее проходит.	
27	Здравствуйте, я- Иво	Знакомство с озоботом Иво. Сравнение характеристик двух озоботов, с приложением, планшетом.	
28	Ах, эти танцы	Изучение приложения, использование функции управления движения озоботом+ управление цветом.	
29	Рисунки Иво	Ознакомить детей с приспособлением для Иво-держатель для ручки, возможностью создать рисунок с помощью озобота. <i>Держатель напечатан на 3д принтере.</i>	
30	Изучение OsobotBlockly	Детальный разбор приложения с использованием интернет ресурса и интерактивной доски. Правила сбора элементарной схемы-щелчок, выполнение команд по очереди.	
Апрель			

31	Иво на страже чистоты речи Оби	Изучение параметра «Движение» Написание элементарной программы (озобот убирает мусор с берега реки)	
32	Лодка среди льдов	Изучение параметра «Движение» Написание элементарной программы (озобот проходит через льды к населенному пункту и доставляет груз)	
33	Раз, еще раз, еще много- много раз	Изучение параметра «Циклы». Написание элементарной программы	
34	Прогулка по квадрату	Изучение параметра «Светоэффекты». Написание элементарной программы (озобот идет по квадрату. Включает зелёный свет, двигаясь прямо, и красный свет при повороте направо.	
Май			
35	Урок танца	Изучение параметра «Звуки». Написание элементарной программы. (после выполненного упражнения добавляем какую-то эмоцию)	
36	На дороге	Изучение параметра «Время». Написание элементарной программы» (при одновременном движении двух озоботов по пересеченным линиям, нужно чтобы один пропустил другого. И наоборот)	
37	Моя история	Самостоятельное придумывание и написание программы	
38	Моя история	Самостоятельное придумывание и написание программы	