МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «КРЕПЫШ» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД НОЯБРЬСК
(МБДОУ «Крепыш»)
ОКПО 44703441, ОГРН 1028900710849, ИНН/КПП 8905026465/890501001
Проспект Мира, дом 65а, город Ноябрьск, ЯНАО, Россия, 629800,
тел.(3496) 42-47-99, 42-48-25 Email: krepish@noyabrsk.yanao.ru

«Рассмотрено»
на заседании Педагогического совета протокол № 1
от «30» 08 2021 г.

Председатель Педагогического совета: _____

«Согласовано»
Заместитель заведующего _____ Е.Г.Старцева
«30» 08 2021 г.

«Утверждаю»
Заведующий МБДОУ «Крепыш» _____ Л.В.Цэруш
приказ от «30» 08 2021 г.
№ 536-од

Рабочая программа

Образовательная область
«Познавательное развитие»
старшая группа № 11
(5 -6 лет)
образовательный компонент
«Занимательная информатика»
на 2021 – 2022 уч. год

1 период организованной детской деятельности в неделю
(всего 37 периодов)

МБДОУ «КРЕПЫШ» Цэруш Лариса Викторовна

Подписано цифровой подписью: Цэруш Лариса Викторовна
DN: E=uc_fk@roskazna.ru, S=г. Москва, ИНН=007710568760, ОГРН=1047797019830, STREET="Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1", L=Москва, C=RU, O=Федеральное казначейство, CN=Федеральное казначейство
Дата: 7 Сентябрь 2021 г. 18:36:39

Составитель: Е. В. Продан,
воспитатель МБДОУ «Крепыш»

2021 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по образовательному компоненту «Занимательная информатика» детей старшей группы (далее - программа) составлена на основе основной образовательной программы дошкольного образования по образовательной области «Познавательное развитие».

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта:

1. А.В. Горячев, Н.В. Ключ. Все по полочкам. Познавательное развитие детей дошкольного возраста (5-7 лет). Учебное пособие.– М.: Баллас, 2015
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. - М.: Баллас, 2011.

Программа рассчитана на 37 периодов организованной детской деятельности в год (1 раз в неделю). Длительность одного - 25 минут.

Цель программы - развитие логического, алгоритмического и системного мышления.

Задачи программы:

- построение информационно – логических моделей – деятельности, требующих умственных операций: абстрагирования, иерархической декомпозиции (т.е. разделение целого на составные части и представления целого в виде иерархии составных частей);
- предстоящее освоение базисного аппарата формальной логики и формирование навыков использования этого аппарата для описания моделей рассуждения;
- подготовка к творческой созидательной деятельности, развитие фантазии и воображения.
- содействовать развитию психологических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, воображения;
- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, аналогии, обобщения, классификации, умения выделять главное, делать несложные выводы;
- способствовать развитию познавательной активности самостоятельной мыслительной деятельности воспитанников;
- развитие сенсорной сферы (глазомера, мелких мышц кистей рук)
- воспитывать внимательность, усидчивость, любознательность;
- учить быстро реагировать на поставленную задачу;
- учить работать в группе;
- воспитывать систему нравственных межличностных отношений.

Новизна программы состоит в том, что при обучении информатике пристальное внимание уделяется развитию умения рассуждать строго и логически и одновременно развитию фантазии и творческого воображения.

Отличительная особенность программы

В связи с возрастающей учебной нагрузкой в детском саду, с одной стороны, и заинтересованностью родителей в изучении их детьми основ информатики, а также исходя из заботы о здоровье ребенка, появилась необходимость в создании программы обучения информатики в дошкольном возрасте, которая позволит развить и сохранить интерес и мотивацию к предмету «Информатика» и не нанесет вреда здоровью детей. Данная программа обусловлена также ее практической значимостью. Дети могут применить полученные знания и практический опыт, когда пойдут в школу. К тому моменту у них будет сформировано главное – интерес к дальнейшему изучению информационных технологий, накоплен определенный объем знаний, что значительно облегчит освоение любой программы обучения информатики в начальной школе.

Особенности организации образовательного процесса

Организация деятельности взрослых и детей по реализации и освоению образовательного компонента «Занимательная информатика» осуществляется в двух основных моделях организации образовательного процесса - совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей.

Система работы включает комплекс заданий и упражнений, разнообразных методов и приемов работы с детьми (наглядно-практические, игровые), помогает воспитанникам овладеть способами и приемами познания, применять полученные знания в самостоятельной деятельности. Это создает предпосылки для формирования правильного миропонимания, позволяет обеспечить общую развивающую направленность обучения.

В работе с детьми используются игровые ситуации с элементами соревнований, которые мотивируют их деятельность и направляют мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. Методика работы с детьми не предполагает прямого обучения, способного отрицательно повлиять на осмысление и самостоятельное выполнение ребенком математических заданий, а подразумевает создание ситуаций содружества, содеятельности.

Тематический план

№	Тема организованной детской деятельности	Количество компонентов организованной детской деятельности	В т.ч. практических
1	Введение в курс «Информатики»	1	1
2	Правила техники безопасности	1	1
3	«Сравнение предметов по свойству»	1	1
4	«Подготовка к знакомству с отрицанием»	1	1
5	«Подготовка к введению понятий «истина» и «ложь»	1	1
6	«Отрицание по аналогии» Поиск закономерностей	1	1
7	Подмножества с общим свойством. Часть и целое	2	2
8	Описание последовательности действий	1	1
9	Функции предметов. Логическая операция «И»	1	1
10	Элементы кодирования. Симметрия по образцу	2	2
11	Обобщение по признаку	2	2
12	Выделение главных свойств предметов	2	2
13	Разбиение множества на подмножества с общим свойством	2	2
14	Повторение тем о свойствах, обобщение по признаку	1	1
15	Вложенность множеств предметов с общими свойствами	1	1
16	Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков	1	1
17	Правила техники безопасности. Знакомство с персональным компьютером	2	1
18	Информация	1	1
19	Виды информации	1	1
20	Источники информации	1	1
21	Персональный компьютер	2	2
22	Информация управление и знания	1	1

23	Получение знаний	1	1
24	Носители данных	1	1
25	Воспроизведение данных	1	1
26	Мышь	2	2
27	Знакомство с клавиатурой	1	1
28	Клавиатура	1	1
29	Обобщающая образовательная деятельность «Мой компьютер»	1	1
	Итого	**37**	**37**

Требования к результатам освоения образовательного компонента «Занимательная информатика» образовательной области «Познавательное развитие»

К концу года дети должны уметь:

- Уметь выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- Уметь сопоставлять части и целое;
- Уметь расставлять события в правильной последовательности;
- Уметь описывать свои действия;
- Уметь описывать порядок действий для достижения целей;
- Уметь находить ошибки в неправильной последовательности действий;
- Уметь проводить аналогию между разными предметами;
- Уметь переносить свойства одного предмета на другие.

Формы организации образовательного процесса

Содержание работы	**Формы работы**	**Формы организации детей**
Организованная детская деятельность		
Занимательная информатика	Логические операции. Развивающие, интеллектуальные игры, создание проблемных ситуаций. Компьютерные игры. Подвижные игры. Задачи – шутки. Работа в тетради. Продуктивная деятельность. Сравнение объектов. Упражнения по развитию воображения. Графические диктанты.	Подгрупповая
	Работа за компьютером	Индивидуальная

Содержание учебного предмета

№	**Раздел программы**	**Содержание учебного материала**
1	Введение в курс «Информатики»	Раскрыть области применения науки информатики; научить правилам по технике безопасности;
2	Правила техники безопасности	Раскрыть области применения науки информатики.
3	Сравнение предметов по свойству	Познакомить со свойствами. Учить находить в своем окружении предметы, обладающие свойством «Мягкое». Учить разбивать предметы на 2 группы: обладающие свойством и не обладающие ими.
4	Подготовка к знакомству	Познакомить с отрицанием. Учить находить предметы,

	с отрицанием	обладающие одним свойством. Учить проводить примеры предметов, обладающих заданным свойством. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач – игрушек.
5	Подготовка к введению понятий «Истина» и «Ложь»	Познакомить с истинными и ложными высказываниями. Учить выделять свойства предметов. Учить обобщению по признаку. Учить находить закономерность по признаку. Учить устанавливать последовательность событий.
6	Отрицание по аналогии. Поиск закономерностей	Учить формулировать отрицание по аналогии. Учить выполнению перечисляемой последовательности действий. Учить восстанавливать нарушенную закономерность. Учить выполнению изображенной в рисунках последовательности действий.
7	Подмножества с общим свойством. Часть и целое	Учить разбивать множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством. Познакомить с объедением множества. Учить различать части и целое.
8	Описание последовательности действий	Научить детей соотносить элементы двух множеств по количеству. Научить детей описывать свои действия. Познакомить детей с использованием разрешающих и запрещающими знаками.
9	Функции предметов. Логическая операция «И»	Познакомить детей с функцией предмета. Научить сравнивать объекты по назначенному признаку. Познакомить детей с логической операцией «И».
10	Элементы кодирования. Симметрия по образцу	Научить выполнять действия, которые заданы при помощи рисунков. Научить дорисовывать симметричный рисунок. Учить разбиению множества на подмножества. Познакомить детей с вложенными множествами.
11	Обобщение по признаку	Познакомить со свойством «Оставлять след на чем-то». Учить находить вокруг себя предметы, обладающие каким – либо свойством. Учить сравнивать предметы по свойству. Учить соотносить элементы двух множеств.
12	Выделение главных свойств предметов	Закрепление умения выделять свойства предметов. Учить выделять из множества предметов вложенное в него множество. Учить делить группу предметных картинок на множества. Учить подбирать иллюстрации, обозначающие объединение множеств.
13	Разбиение множества на подмножества с общим свойством	Закрепить разбиение множества на подмножества по какому либо свойству. Учить называть объединения множеств. Учить описывать порядок действий для достижения цели. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач – шуток.
14	Повторение тем о свойствах, обобщение по признаку	Учить соотносить элементы двух множеств (взрослое животное – детеныш, еда - с помощью чего ее едят). Учить детей разделяться на группы по определенному признаку. Учить сравнивать предметы по признаку.
15	Вложенность множеств предметов с общими свойствами	Выяснить, чем отличается зима от других времен года. Выявить положительные стороны этих отличий. Учить подбирать родовое понятие к видовым, видовые – к родовому. Подготовится к знакомству с отрицанием. Находить закономерности в расположении фигур и продолжать заданную закономерность.
16	Действия при наличии	Учить находить ошибки в неправильной последовательности

	разрешающих и запрещающих знаков	действий. Учить различать истинные и ложные высказывания. Развивать умение самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Учить находить предметы по двум заданным условиям.
17	Правила техники безопасности	Вспомнить и повторить правила по технике безопасности.
18	Информация	Дать понятие, что такое информация и зачем она нужна. Активировать внимание, память, логику.
19	Виды информации	Дать представление о том, какие бывают виды информации.
20	Источники информации	Рассказать в каком виде информацию можно представить.
21	Знакомство с персональным компьютером	Знакомство с компьютером и с его составляющими
22	Персональный компьютер	Закрепление составных частей компьютера. Повторение правил безопасности в компьютерном кабинете.
23	Информация управление и знания	Объяснить, с какой целью мы получаем информацию.
24	Получение знаний	Объяснить, что такое обучение.
25	Носители данных	Объяснить, что такое носители данных и что является их носителем.
26	Воспроизведение данных	Помочь разобраться, какие носители могут воспроизводить, какие данные.
27	Мышь	Знакомство с частью компьютера – мышь.
28	Клавиатура	Рассказать о правильной эксплуатации клавиатуры. Показать и объяснить необходимость клавиатуры.
29	Обобщающая образовательная деятельность «Мой компьютер»	Подвести итог изученного за год. Вспомнить все составляющие компьютера, его применение в нашей жизни.

Способы проверки освоения содержания программы

Определение уровня освоения программы по информатике проводится 1 раз в конце года с использованием низко формализованных методов - наблюдение, беседа и в форме индивидуальной работы, где выявляется уровень сформированности знаний, умений, навыков по образовательному компоненту «Занимательная информатика».

Методика проведения обследования уровня освоения детьми 5 – 6 лет программного материала по образовательному компоненту «Занимательная информатика»

Задание 1.

Цель: выявить умение классифицировать геометрические фигуры по заданному признаку.

Содержание диагностического задания

На листе бумаги изображены геометрические фигуры, разные по размеру, цвету, форме:

большой и маленький круг, прямоугольный, равнобедренный и равносторонний треугольники, два квадрата, два прямоугольника, ромб, трапеция, пятиугольник.

- Рассмотри фигуры. Сколько их всего?
- Сколько разных цветов?
- Сколько разных фигур?

(Высокий уровень, если ребенок объединит в одну группу многоугольники или четырехугольники; низкий уровень, если перечисляет все фигуры).

Задание 2.

Цель: выявить умение решать логические задачи.

Содержание диагностического задания

-Ваня выше Лены, а Лена выше Андрея. Кто самый высокий и самый низкий?

Задание 3.

Цель: выявить умение находить сходства и различия.

Содержание диагностического задания

- Лист - зеленый пароходик, Пруд - огромный океан. Судно в плаванье уводит Лягушонок-капитан.

- Он кидает кольца вверх, Он устроил фейерверк: Пять, и шесть, и семь колец, И двенадцать наконец! Удивляются вокруг:

-Как ему хватает рук?

Задание 4.

Цель: выявить умение устанавливать причинно-следственные связи.

Содержание диагностического задания

- Что произойдет, если у тебя вырастут крылья?

Задание 5.

Цель: выявить умение классифицировать предметы.

Содержание диагностического задания

На столе картинки с изображения инструментов, необходимых для представителей той или иной профессии.

-Выбери инструменты, которые необходимы строителю (повару, врачу, учителю, спасателю, военному, ученику).

Задание 6.

Цель: выявить умение отгадывать загадки.

Содержание диагностического задания

- Бел, да не сахар.
- Нет ног, да ходит.
- Зимой в поле лежал, весной в речку побежал.
- Зимой спит, летом ульи ворошит.
- На всех садится, никого не боится.

Задание 7.

Цель: выявить умение решать головоломки.

Содержание диагностического задания

- «Найди, кто спрятался». Назови всех, о ком говорится в стихотворении. Найди их на рисунке и сосчитай.

- Укрылось в листочках зеленых Зеленое платье Алены.

И бантик - зеленою бабочкой. Зеленый забор и лавочка... В зеленой обложке - сказки. Спит братик в зеленой коляске.

Задание 8.

Цель: выявить умение логически правильно строить вопросы.

Содержание диагностического задания

Игра «Угадай задуманное число».

Задание 9.

Цель: выявить умение реально решать проблемные ситуации.

Содержание диагностического задания

- Плыл корабль. Потерпел кораблекрушение. Ребенок - Робинзон Крузо попадает на необитаемый остров. На берег выбрасывается содержимое трюмов. Ребенку предлагается, например: коробки с жевательной резинкой в неограниченном количестве. Как в этой ситуации поступит ребенок?

Задание 10.

Цель: выявить умение составлять логические задачи.

Содержание диагностического задания

Предложить ребенку самому составить задачу.

Задание 11.

Цель: выявить умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию

Содержание диагностического задания

- Зимой деревья без листьев. На березе листьев нет, значит, сейчас зима.
- Я утверждаю, что мышь - это домашнее животное. Я права или нет?

Оценка уровня освоения программного материала

2 балла (часто) - дети, имеющие высокий уровень развития логического мышления, умеют мыслить, рассуждать, понимают и могут объяснить причинно-следственные связи, существующие между предметами и явлениями, умеют решать и составлять логические задачи, умеют решать головоломки и отгадывать загадки, умеют логически правильно строить вопросы и предложения, умеют отстаивать свою точку зрения.

1 балл (*иногда)* - дети умеют мыслить, понимают причинно-следственные связи, существующие между предметами и явлениями, умеют решать логические задачи, головоломки, отгадывать загадки, но не умеют: аргументировано объяснить природу причинно-следственных связей, не могут составлять логические задачи, логически правильные вопросы без помощи взрослого, не умеют отстаивать свою точку зрения без помощи взрослого.

0 баллов (крайне редко) - дети умеют мыслить «размыто», поверхностно, решают логические задачи, отгадывают загадки наугад, не умеют составлять логические задачи, устанавливать причинно-следственные связи, строить логически правильные вопросы, не умеют отстаивать свою точку зрения.

Протокол определения уровня достижения детьми планируемых результатов освоения образовательного компонента «Занимательная информатика» для детей 5-6 лет

Дата: «_____»_____20____г. Воспитатели:_____

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Умение классифицировать предметы по признакам								Умение решать логические		Умение находить сходства и различия		Умение устанавливать причинно-следственные связи		Умение классифицировать предметы		Умение отгадывать загадки		Умение решать головоломки		Умение логически правильно строить вопросы		Умение реально решать проблемные ситуации		Умение составлять логические задачи		Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию		Выводы	
		цвет	форма	величина	материал	цвет	форма	величина	материал	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года
		начало года				конец года																									
1																															
2																															
3																															
4																															
5																															
6																															
7																															

Условные обозначения:

0 баллов (крайне редко) - данная характеристика не сформирована, а ее появление носит случайный характер.

1 балл (*иногда)* - характеристика предполагает периодическое проявление, зависящее от особенностей ситуации, наличия контроля со стороны взрослого, настроения ребенка и т. д.

2 балла - (часто) - проявляющаяся характеристика является устойчиво сформированной, не зависит от особенностей ситуации, присутствия или отсутствия взрослого, других детей, настроения ребенка, успешности или неспешности предыдущей деятельности и т.

Литература и средства обучения

Методическая литература:

3. А.В. Горячев, Н.В. Ключ. Все по полочкам. Познавательное развитие детей дошкольного возраста (5-7 лет). Учебное пособие.– М.: Баллас, 2015

4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. - М.: Баллас, 2011.

Средства обучения

- Компьютер
- DVD диски
- Рабочие тетради
- Дидактические игры
- Альбомы, цветные карандаши
- Игрушки

Календарно-тематическое планирование

Дата (месяц)	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
Сентябрь	1			**Введение в курс «Информатики»**	Раскрыть области применения науки информатики.	1. Опрос в виде викторины. 2. Правила по технике безопасности	Презентация «Мир информатики»
					Примечание:		
	2			**Правила техники безопасности**	Раскрыть области применения науки информатики; научить правилам по технике безопасности;	1.Введение в предмет «Информатика» 2. Правила по технике безопасности	Компьютер, плакат по технике безопасности
					Примечание:		
	3			**Сравнение предметов по свойству**	Познакомить со свойствами. Учить находить в своем окружении предметы, обладающие свойством «Мягкое». Учить разбивать предметы на 2 группы: обладающие свойством и не обладающие ими.	Знакомство с признаком «Мягкий». Сравнение предметов по признаку «Мягкий». Выделение главного свойства предметов. Разбиение множества на подмножества. Последовательность событий.	Рабочая тетрадь, игрушки, раздаточный материал: кусочки ткани, меха, поролона, ваты.
					Примечание:		
	4			**Подготовка к знакомству с отрицанием**	Познакомить с отрицанием. Учить находить предметы, обладающие одним свойством. Учить проводить примеры предметов, обладающих	Знакомство с отрицанием. Выделение лишних предметов в предложенной группе, не обладающих общим свойством предметов в группе. Подбор	Рабочая тетрадь, зарядка «Наоборот».

					заданным свойством. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач – игрушек.	предметов по свойству. Игра. Задачи – шутки.	
					Примечание:		
Октябрь	**5**			**Подготовка к введению понятий «Истина» и «Ложь»**	Познакомить с истинными и ложными высказываниями. Учить выделять свойства предметов. Учить обобщению по признаку. Учить находить закономерность по признаку. Учить устанавливать последовательность событий.	Знакомство с истинными и ложными высказываниями в игре «Правда – неправда». Поиск предметов и явлений, обладающих общим свойством. Выявление цветовой закономерности. Восстановление правильной последовательности событий во времени.	Рабочая тетрадь. Приготовить ножницы и клей для каждого ребенка, продумать меры безопасности.
					Примечание:		
	6			**Отрицание по аналогии. Поиск закономерностей.**	Учить формулировать отрицание по аналогии. Учить выполнению перечисляемой последовательности действий. Учить восстанавливать нарушенную закономерность. Учить выполнению изображенной в рисунках последовательности действий.	Знакомство с отрицанием. Упорядочение серии предметов. Закономерность. Выполнение последовательности действий. 2. Компьютерная игра «Времена года» (развитие зрительных анализаторов; умение в сезон подобрать одежду)	Рабочая тетрадь, приготовить 4 игрушки, разные по высоте. Компьютерная игра «Времена года»
					Примечание		
	7			**Подмножества с общим свойством.**	Учить разбивать множества на подмножества,	Разбиение множества на подмножества, характеризующиеся	Рабочая тетрадь, цветные карандаши.

				Часть и целое.	характеризующиеся общим свойством. Познакомить с объединением множества. Учить различать части и целое.	общим свойством. Объединение множеств. Задание по теме: «части и целое»	
					Примечание		
	8			**Подмножества с общим свойством. Часть и целое.**	Учить разбивать множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством. Познакомить с объединением множества. Учить различать части и целое.	Разбиение множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством. Объединение множеств. Задание по теме: «части и целое»	Рабочая тетрадь, цветные карандаши.
					Примечание		
	9			**Описание последовательности действий.**	Научить детей соотносить элементы двух множеств по количеству. Научить детей описывать свои действия. Познакомить детей с использованием разрешающих и запрещающими знаками.	Работа в тетради. Отображение множеств. Простейший алгоритм расстановки. Инсценировка. Работа в тетради. Умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Упражнения по развитию воображения.	Рабочая тетрадь, маски для инсценировки, ширму
					Примечание		
Ноябрь	**10**			**Функции предметов. Логическая операция «И»**	Познакомить детей с функцией предмета. Научить сравнивать объекты по назначенному признаку. Познакомить детей с логической операцией «И».	Выделение функции предметов. Сравнение объектов по свойству «Издавать звуки». Работа в тетради. Логическая операция «И». Задачи – шутки.	Рабочая тетрадь, Иллюстрации с изображением музыкальных инструментов. Любые музыкальные инструменты.
					Примечание		
	11			**Элементы**	Научить выполнять действия,	Кодирование. Кодируем рисунками	Рабочая тетрадь, подготовить

				кодирования. Симметрия по образцу.	которые заданы при помощи рисунков. Научить дорисовывать симметричный рисунок. Учить разбиению множества на подмножества. Познакомить детей с вложенными множествами.	действия. Работа в тетради. Отражение предметов. Разбиение на подмножества, характеризующиеся общим свойством. Множества. Вложенность множества.	геометрические фигурки из бумаги одного размера и цвета, но трех видов.
					Примечание		
	12			**Элементы кодирования. Симметрия по образцу.**	Научить выполнять действия, которые заданы при помощи рисунков. Научить дорисовывать симметричный рисунок. Учить разбиению множества на подмножества. Познакомить детей с вложенными множествами.	Кодирование. Кодируем рисунками действия. Работа в тетради. Отражение предметов. Разбиение на подмножества, характеризующиеся общим свойством. Множества. Вложенность множества.	Рабочая тетрадь, подготовить геометрические фигурки из бумаги одного размера и цвета, но трех видов.
					Примечание		
	13			**Обобщение по признаку.**	Познакомить со свойством «Оставлять след на чем-то». Учить находить вокруг себя предметы, обладающие каким – либо свойством. Учить сравнивать предметы по свойству. Учить соотносить элементы двух множеств.	Знакомство «Оставлять след на чем-то». Работа в тетради. Сравнивать предметы по свойству «Оставлять след на чем-то». Игра «Хорошо – плохо». Работа в тетради. Отображение множества. Компьютерная игра «4 лишний» (выделить общие признаки и выбрать предмет не подходящий к остальным)	Рабочая тетрадь, подготовить 3-4 необычных способа рисования (мокрая тряпка и доска, песок, игла с ниткой)
					Примечание		

Декабрь	14			**Обобщение по признаку.**	Познакомить со свойством «Оставлять след на чем-то». Учить находить вокруг себя предметы, обладающие каким – либо свойством. Учить сравнивать предметы по свойству. Учить соотносить элементы двух множеств.	Знакомство «Оставлять след на чем-то». Работа в тетради. Сравнивать предметы по свойству «Оставлять след на чем-то». Игра «Хорошо – плохо». Работа в тетради. Отображение множества. Компьютерная игра «4 лишний» (выделить общие признаки и выбрать предмет не подходящий к остальным)	Рабочая тетрадь, подготовить 3-4 необычных способа рисования (мокрая тряпка и доска, песок, игла с ниткой)
					Примечание		
	15			**Выделение главных свойств предметов.**	Закрепление умения выделять свойства предметов. Учить выделять из множества предметов вложенное в него множество. Учить делить группу предметных картинок на множества. Учить подбирать иллюстрации, обозначающие объединение множеств.	Выделение свойств предметов. Работа в тетради. Вложенность множеств. Игра «Разбегалочки». Разбиение множества на подмножества. Разбегаемся на группы: «Игрушки», «Сладости», «Посуда», «Гости», «Цветы». Отображение множеств. Раздаем подарки. Работа в тетради. Объединение множеств.	Раздаточный материал: картинки на темы «Игрушки», «Сладости», «Цветы», «Посуда», «Дети». Приготовить сюрпризы на каждого ребенка
					Примечание		
	16			**Выделение главных свойств предметов.**	Закрепление умения выделять свойства предметов. Учить выделять из множества предметов вложенное в него множество. Учить делить группу предметных картинок на множества. Учить подбирать иллюстрации, обозначающие объединение	Выделение свойств предметов. Работа в тетради. Вложенность множеств. Игра «Разбегалочки». Разбиение множества на подмножества. Разбегаемся на группы: «Игрушки», «Сладости», «Посуда», «Гости», «Цветы». Отображение множеств. Раздаем подарки. Работа в тетради.	Раздаточный материал: картинки на темы «Игрушки», «Сладости», «Цветы», «Посуда», «Дети». Приготовить сюрпризы на каждого ребенка

					множеств.	Объединение множеств.	
					Примечание		
	17			**Разбиение множества на подмножества с общим свойством.**	Закрепить разбиение множества на подмножества по какому либо свойству. Учить называть объединения множеств. Учить описывать порядок действий для достижения цели. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач – шуток.	Разбиение множества на подмножества. Работа в тетради, объединение на подмножества. Подготовка к введению понятия «Алгоритм». Задачи – шутки.	Приготовить иллюстрации с изображением зверей, птиц, рыб.
					Примечание		
Январь	**18**			**Разбиение множества на подмножества с общим свойством.**	Закрепить разбиение множества на подмножества по какому либо свойству. Учить описывать порядок действий для достижения цели. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач – шуток.	Разбиение множества на подмножества. Работа в тетради, объединение на подмножества. Подготовка к введению понятия «Алгоритм». Задачи – шутки.	Приготовить иллюстрации с изображением зверей, птиц, рыб.
					Примечание		
	19			**Повторение тем о свойствах, обобщение по признаку.**	Учить соотносить элементы двух множеств (взрослое животное – детеныш, еда - с помощью чего ее едят). Учить	Выделение признаков предметов. Чем отличается рисунок? Игра «Теремок». Сравнение предметов по различным признакам. Работа в	Листы по количеству детей с нарисованными геометрическими фигурами, фломастеры. Рабочая тетрадь.

					детей разделяться на группы по определенному признаку. Учить сравнивать предметы по признаку.	тетради. Соотнесение элементов двух множеств. Игра «Разбегалочки» Разделение на группы по определенному признаку.	
					Примечание		
	20			**Вложенность множеств предметов с общими свойствами.**	Выяснить, чем отличается зима от других времен года. Выявить положительные стороны этих отличий. Учить подбирать родовое понятие к видовым, видовые – к родовому. Подготовится к знакомству с отрицанием. Находить закономерности в расположении фигур и продолжать заданную закономерность.	Игра «Хорошо – плохо». Вложенность множеств. Работа в тетради. Подготовится к знакомству с отрицанием. Работа в тетради. Закономерности в расположении фигур.	До компонента непосредственно образовательной деятельности обсудить с детьми рассказ К. Ушинского «Времена года». Подобрать любое стихотворение о зиме.
					Примечание		
Февраль	**21**			**Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.**	Учить находить ошибки в неправильной последовательности действий. Учить различать истинные и ложные высказывания. Развивать умение самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Учить находить предметы по двум заданным условиям.	Последовательность событий. Подготовка к введению понятий «Истина» и «Ложь». В тетради. Умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. В тетради. Логическая операция «И».	Кукла, картинки, иллюстрирующие последовательность действий при чистке зубов. Приготовить игрушку – телефон.
					Примечание		

	22			**Правила техники безопасности. Знакомство с персональным компьютером**	Вспомнить и повторить правила по технике безопасности;	1. Правила по технике безопасности 2. Просмотр мультфильма «Спасик» Поведение в быту.	Компьютер, плакат по технике безопасности .
					Примечание		
	23			**Правила техники безопасности. Знакомство с персональным компьютером**	Вспомнить и повторить правила по технике безопасности; Продолжать знакомство с персональным компьютером	1. Правила по технике безопасности 2. Просмотр мультфильма «Кот Саймон» Поведение в быту.	Компьютер, плакат по технике безопасности .
					Примечание		
	24			**Информация**	1. Дать понятие, что такое информация и зачем она нужна; 2. Активировать внимание, память, логику;	1. Вводная беседа. Что такое информация? 2. Содержание информации. 3. Оформление информации.	Карточки с предметами. Предложить составить информацию о тех или иных предметах.
					Примечание		
Март	**25**			**Виды информации**	Дать представление о том, какие бывают виды информации.	1.Вид звуковой информации. 2. Виды визуальной информации. 3. Компьютерная игра «Карта» (наглядно показать вид визуальной информации, развитие логики)	Карточки с предметами. Музыкальные инструменты.
					Примечание		
	26			**Представление информации**	Рассказать в каком виде информацию можно представить.	1.Формы представления информации. 2. Форма представления речи. 3. Форма представления текста.	Компьютер, игра компьютерная, книга, магнитофон, карта.

						4. Графические формы. 5. Символьная форма. 6. Модели и макеты. 7. Модели реальные и виртуальные.	
					Примечание		
	27			**Знакомство с персональным компьютером**	Знакомство с компьютером и с его составляющими	1. Знакомство с персональным компьютером. 2. Объяснить значение каждой детали компьютера. 3. Инструктаж и меры безопасности в работе с компьютером.	компьютер, схематичное изображение компьютера.
					Примечание		
	28			**Персональный компьютер**	Закрепление составных частей компьютера. Повторение правил безопасности в компьютерном кабинете.	1. Опрос по пройденному материалу. 2. Сложить схему компьютера. 3. Компьютерная игра «Дракончик Гоша спасает черепах» (логическое мышление, распознавание цветов, форм.)	Схема компьютера, Компьютерная игра «Дракончик Гоша спасает черепах»
					Примечание		
	29			**Информация управление и знания**	Объяснить, с какой целью мы получаем информацию.	1. Зачем нужна информация? 2. Информационные связи 3. Обратная связь. 4. Внимательность. 5. Знание. 6. Личное знание. 7.Компьютерная игра «Карта» (ориентировка в пространстве)	2 Рисунка, найди отличие. Лист бумаги, карандаш.
					Примечание		

Апрель	**30**			**Получение знаний**	Объяснить, что такое обучение.	1. Обучение 2. Образование. 3. Школа. 4 .Компьютер и профессия.	Телеграмма, картинки учреждений.
					Примечание		
	31			**Носители данных**	Объяснить, что такое носители данных и что является их носителем.	1.Инструменты и материалы. 2.Носители данных. 3. Виды носителей данных.	Книга, компакт – диск, дискета
					Примечание		
	32			**Воспроизведение данных**	Помочь разобраться, какие носители могут воспроизводить, какие данные.	1. Чтение. 2. Воспроизведение звука и видео. 3.Воспроизведение данных на компьютере. 4. Печать данных.	Компьютер, принтер, радио.
					Примечание		
	33			**Мышь**	Знакомство с частью компьютера – мышь.	1.Учимся правильно располагать в руке мышь. 2.Работаем мышью в компьютерной игре	Компьютер, графический диктант, штриховка
					Примечание		
	34			**Мышь**	Знакомство с частью компьютера – мышь.	1.Учимся правильно располагать в руке мышь. 2.Работаем мышью в компьютерной игре	Компьютер, графический диктант, штриховка

					Примечание		
Май	**35**			**Клавиатура**	Рассказать о правильной эксплуатации клавиатуры.	1.Правильная эксплуатация клавиатуры. 2. Как держать пальцы. 3. Как нажимать клавиши 4.Компьютерная игра «Дракончик Гоша спасает черепах» (логическое мышление, распознавание цветов, форм.)	Клавиатура, мячик.
					Примечание		
	36			**Клавиатура**	Показать и объяснить необходимость клавиатуры.	1.Рассказать о происхождении клавиатуры. 2. Ознакомить с основными клавишами 3. Компьютерная игра «Обезьянка» (логическое мышление, умение решать поставленные задачи.). Виды клавиатуры.	Клавиатура, компьютерная игра.
					Примечание		
	37			**Обобщающая образовательная деятельность «Мой компьютер»**	Подвести итог изученного за год. Вспомнить все составляющие компьютера, его применение в нашей жизни.	Проведение игрового компонента непосредственно образовательной деятельности. Отображение сказанного в детских рисунках.	
					Примечание		