

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 «29» 08 2023 г.

Председатель Педагогического
совета: М.М. Мухоморова

«Согласовано»

Заместитель заведующего
Е.Г. Старцева
«29» 08 2023 г.

«Утверждаю»

Заведующий МБДОУ «Крепыш»
Л.В. Цэрүш
приказ от «29» 08 2023 г.
№ 101-01



Рабочая программа
Образовательная область
«Познавательное развитие»
подготовительная к школе группа №14
(6-7 лет)
образовательный компонент
«Занимательная информатика»
на 2023 – 2024 учебный год

1 период образовательной нагрузки в неделю
(всего 37 периодов)

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

2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа по образовательному компоненту «Занимательная информатика» детей подготовительной к школе группы (далее - программа) составлена в соответствии с образовательной программой 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 образовательной нагрузки в год (1 раз в неделю). Длительность одного - 30 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 образовательной нагрузки	Количество периодов образовательной нагрузки	В т.ч. практических
1.	Вводная образовательная деятельность «Информатика»	1	1
2.	Правила техники безопасности	1	1
3.	Подготовка к введению понятия «Алгоритм»	1	1
4.	Закономерность в распоряжении фигур и предметов.	1	1
5.	Логическая операция «И»	1	1
6.	Упорядочение серии предметов по разным признакам	1	1
7.	Интеллектуальная игра: «Что? Где? Когда?»	1	1
8.	Упорядочение серии предметов по разным признакам	1	1
9.	Последовательность событий	1	1
10.	Расстановки и перестановки	1	1
11.	Задачи - шутки	1	1
12.	Задачи - шутки	1	1
13.	Упражнение на развитие воображения	1	1
14.	Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции	1	1
15.	Части - целое	1	1
16.	Сравнение объектов. Отличия.	1	1
17.	Объединение множеств, задаваемых свойством	1	1
18.	Вложенность множеств, характеризуемых свойствами	1	1
19.	Вложенность множеств, характеризуемых свойствами	1	1
20.	Элементы кодирования.	1	1
21.	Простейшие алгоритмы расстановки	1	1
22.	Простейшие алгоритмы расстановки	1	1
23.	Функции предметов	1	1
24.	Отображение множеств	1	1
25.	Отображение множеств	1	1
26.	Выделение свойств	1	1

27.	Выделение свойств	1	1
28.	Графическая штриховка	1	1
29.	Графическая штриховка	1	1
30.	Компьютерная графика	1	1
31.	Компьютерная графика	1	1
32.	Знакомство с программой «Paint»	1	1
33.	Работа в программе «Paint»	1	1
34.	Работа в программе «Paint»	1	1
35.	Работа в программе «Paint»	1	1
36.	Конкурс эрудитов	1	1
37.	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:

- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- разбивать множества на подмножества;
- сопоставлять части и целое;
- расставлять события в правильной последовательности;
- описывать свои действия;
- описывать порядок действий для достижения целей;
- находить ошибки в неправильной последовательности действий;
- проводить аналогию между разными предметами;
- переносить свойства одного предмета на другие;
- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- осуществлять перенос свойства одного предмета на другое;
- находить похожее у разных предметов;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.

К концу года дети должны иметь представление:

- об информации и ее представлении;
- о понятии «компьютер» и его составляющими;
- о понятии «клавиатура» и уметь пользоваться ей;
- о работе программы «Paint» и уметь использовать ее.

Формы организации образовательного процесса

Содержание работы	Формы работы	Формы организации детей
Образовательная нагрузка		
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	Вводная образовательная деятельность «Информатика»	Раскрыть области применения науки информатики.
2	Правила техники безопасности	Изучение правил по технике безопасности
3	Подготовка к введению понятия «Алгоритм»	Выделение главного свойства предметов. Разбиение множества на подмножества. Последовательность событий. Сравнение геометрических фигур. Упорядочение серии предметов.
4	Закономерность в распоряжении фигур и предметов	Сравнение образцов бумаги. Закономерности в расположении предметов.
5	Логическая операция «И»	Сравнение внешности морских обитателей, нахождение влияния особых признаков на поведение. Выбор правильного отражения из предложенных вариантов.
6	Упорядочение серии предметов по разным признакам	Закономерность в расположении предметов. Упорядочение серии предметов.
7	Интеллектуальная игра: «Что? Где? Когда?»	Актуализировать полученные умения и навыки, расширить и обогатить опыт поисковой деятельности. Содействовать развитию психологических познавательных процессов
8	Последовательность событий	Выполнение действий в описанной последовательности. Компьютерная игра «ВРЕМЕНА ГОДА»
9	Расстановки и перестановки	Построение высказываний, отрицающих данные высказывания. Выполнение действий, используя разрешающие и запрещающие знаки
10	Задачи - шутки	Составление истинных высказываний на тему «Мой дом» и построение на их основе ложных высказываний. Выделение главных свойств, замаскированных в виде задач-шуток, загадок и пр. Знакомство с функцией (действием). Нахождение предметов по указанной группе свойств
11	Упражнение на развитие воображения.	Называние положительных и отрицательных качеств одного и того же предмета. Расположение предметов по порядку по определенному признаку
12	Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции	Определение истинности или ложности высказывания Продолжение данной закономерности. Нахождение предмета, обладающего группой названных свойств Выполнение движения, последовательность которых закодирована стрелками. Находить положительные и отрицательные качества одного и того же предмета
13	Части - целое	Разделять действия - целое на действия - части. Расставлять действия - части по порядку так, чтобы добиться наилучшего результата
14	Сравнение объектов. Отличия	Сравнение реальных предметов (книг) между собой по разным признакам. Знакомство со словом «библиотека». Расставлять предметы (книги) разными способами. Называть функцию и элементы предмета (книги), а также

		систему, в которую предмет входит как элемент.
15	Объединение множеств, задаваемых свойствами	Нахождение и исправление нарушения закономерности. Выделение главных свойств, математических отношений, замаскированных в виде задач-шуток, загадок и пр.
16	Вложенность множеств, характеризуемых свойствами	Отгадывание загадок, ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадках. Выделение этапов (частей) заданного действия. Сочинение загадок, опираясь на заданную в иллюстрациях последовательность.
17	Элементы кодирования	Нахождение спрятанного предмета (картинки) по подсказке преподавателя (жестовый код). Восстановление последовательности событий. Выполнение действий, закодированных цветом и цифрами
18	Простейшие алгоритмы расстановки	Расставление предметов («дома» на «улице») в определенном порядке, описывая свои действия.
19	Функции предметов	Знакомство с функцией. Выделение главных свойств, математических отношений, замаскированных в виде задач-игрушек, загадок и пр.
20	Отображение множеств	Соотношение элементов двух множеств по некоторому признаку («ЖИЛИЩЕ ОБИТАТЕЛЬ»). Выполнение простого алгоритма, заданного графически
21	Выделение свойств.	Разбивать данное множество на подмножества. Разбивать целое действие на части (этапы). Выполнять действия по заданному алгоритму.
22	Графическая штриховка. Заключительная работа в рабочей тетради	Оценивание своей работы. Проведение графического диктанта.
23	Правила техники безопасности. Знакомство с персональным компьютером.	Закрепление основных частей компьютера. Повторение правил безопасности в компьютерном кабинете.
24	Компьютерная графика. Знакомство с программой «Paint»	Представление о компьютерном изображении
25	Конкурс эрудитов	Актуализация полученных умений и навыков, расширение и обогащение опыта поисковой деятельности.
26	Обобщающая образовательная деятельность «Мой компьютер»	Отчет о проделанной работе за год

Способы проверки освоения содержания программы

Определение уровня освоения программы по информатике проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) и включает в себя 11 заданий, с использованием низкоформализованных 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 6 –7 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.

- Рассмотрите 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 парходик, 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 6-7 лет**

Дата: « _____ » _____ 20 ____ г. Воспитатели: _____

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Умение классифицировать предметы по признакам						Умение решать логические задачи		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	Умение решать логические задачи	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	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	Умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, вести дискуссию	
		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:

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.

Средства обучения

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

Календарно-тематическое планирование

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
Сентябрь	1			Вводная образовательная деятельность «Информатика»	Продолжать изучать области применения информатики.	1. Опрос в виде викторины	Презентация «Мир информатики»
					Примечание:		
	2			Правила техники безопасности	Закрепление правил по технике безопасности.	1. Правила по технике безопасности	Компьютер, плакат по технике безопасности
					Примечание:		
	3			Подготовка к введению понятия «Алгоритм»	Познакомиться с алгоритмом игры «Иду в гости». Учить сравнивать геометрические предметы. Инсценировать правила вежливого общения. Учить сравнивать порядок расположения предметов и находить изменения. Учить сопоставлять «Части и целое».	Подготовка к введению понятия алгоритм. Игра «Иду в гости». Исполнение алгоритма. Сравнение геометрических фигур. Работа в тетради. Упорядочение серии предметов. Работа в тетради. Части и целое.	Карточки с изображением геометрических фигур по количеству детей, коробочки с фишками.
				Примечание:			
4			Закономерность в расположении фигур и предметов	Учить сравнивать предметы по свойствам. Учить соотносить части и целое. Учить создавать свои закономерности и располагать предметы в этой последовательности. Учить выполнять действия, закодированные рисунком, цифрами.	Сравнение образцов бумаги. Изготовление целой гирлянды. Закономерности в расположении предметов. Работа в тетради. Кодирование. Компьютерная игра «Карта» (развитие логики, мышления, реакции)	Комплект из 4-5 листов разных типов бумаги, клей, иголка с толстой длинной нитью для гирлянды.	
				Примечание:			

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
Октябрь	5			Логическая операция «И»	Сравнивая внешность морских обитателей, учить находить влияние особых признаков на поведение. Учить называть как можно больше свойств и признаков одного объекта. Учить находить по названной функции предмет, выполняющие ее. Выбирать правильное отражение из предложенных вариантов.	Сравнение объектов. Логическая операция «И». Игра с мячом. Функциональный подход. Игра «Море волнуется, раз». Работа в тетради. Игра «Хорошо – плохо»	Изображения морских обитателей: кит, акула, моллюски, водоросли, мяч для игры в кругу.
					Примечание:		
	6			Упорядочение серии предметов по разным признакам	Учить расставлять предметы (игрушечных зверей) в определенном порядке. Развивать память и воображение. Учить находить и продолжать заданную закономерность. Подготовиться к знакомству с отрицанием.	Упорядочение серии предметов. Упражнение на развитие воображения. Игра «Что изменилось?» Работа в тетради. Закономерность в расположении предметов. Работа в тетради. Подготовка к введению понятия «Отрицания»	Рабочие тетради, элементы костюма фокусника, игрушки, реквизиты для фокуса.
					Примечание		
	7			Интеллектуальная игра: «Что? Где? Когда?»	Актуализировать полученных умений и навыков, расширить и обогатить опыт поисковой деятельности. Содействовать развитию психологических познавательных процессов: различных видов памяти,	Проведение игры.	Компьютер, музыка, сопровождающая игру. Медали и призы.

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
					внимания, воображения.		
					Примечание		
	8			Упорядочение серии предметов по разным признакам	Учить расставлять предметы (игрушечных зверей) в определенном порядке. Развивать память и воображение. Учить находить и продолжать заданную закономерность. Подготовиться к знакомству с отрицанием.	Упорядочение серии предметов. Упражнение на развитие воображения. Игра «Что изменилось?» Работа в тетради. Закономерность в расположении предметов. Работа в тетради. Подготовка к введению понятия «Отрицания»	Рабочие тетради, элементы костюма фокусника, игрушки, реквизиты для фокуса
					Примечание		
	9			Последовательность событий	Учить расставлять события в правильной последовательности. Познакомить с отрицанием (не вводя термин). Учить выполнять действия в описанной последовательности.	Последовательность событий. Отрицание. Игра «НЕ». Работа в тетради. Выполнение действий в описанной последовательности. Компьютерная игра «ВРЕМЕНА ГОДА» (логическое мышление, последовательно одеть ребенка в определенное время года.)	Рабочая тетрадь
					Примечание		
Ноябрь	10			Расстановки и перестановки	Подготовить к знакомству с функцией (действием). Сам термин вводится. Учить строить высказывания, отрицающие данные высказывания. Учить выполнять действия, используя разрешающие и запрещающие	Подготовка к введению понятия «Функция». Подготовка к введению понятия «Отрицание». Работа в тетради. Умение использовать разрешающие и запрещающие знаки.	Рабочая тетрадь. Шапочка с крестом для доктора, банку с надписью мед. Ножницы и клеящие карандаши.

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
					знаки		
					Примечание		
	11			Задачи - шутки	Учить составлять истинные высказывания на тему «Мой дом» и строить на их основе ложные высказывания. Учить выделять главные свойства, замаскированные в виде задач-шуток, загадок и пр., продолжать знакомить с функцией (действием). Учить находить предмет (домик) по указанной группе свойств	Подготовка к введению понятий «Истина» и «Ложь». Задачи – шутки. Работа в тетради. Подготовка к введению понятия «Функция». Логическая операция «И»,	Рабочая тетрадь. Ножницы, клеящие карандаши.
					Примечание		
	12			Упражнение на развитие воображения	Учить выявлять и продолжать закономерность в расположении предметов. Развивать воображение (провести аналогию между цветком и человеком). Учить называть положительные и отрицательные качества одного и того же предмета (чашка). Учить располагать предметы по порядку по определенному признаку	Закономерность в расположении предметов. Упражнение по развитию воображения. Игра «Хорошо – плохо». Работа в тетради «Хорошо – плохо». Работа в тетради. Упорядочение серии предметов. Разложи по порядку. Нарисовать фантастическое животное и дать ему имя.	Рабочая тетрадь. Большая чашка для игры «Хорошо – плохо», карточки с примерами различных закономерностей.
					Примечание		

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
	13			Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции	Учить определять истинность или ложность высказывания Учить продолжать данную закономерность. Учить находить предмет, обладающий группой названных свойств Учить выполнять движения, последовательность которых закодирована стрелками. Учить находить положительные и отрицательные качества одного и того же предмета	Игра в мяч «Говори наоборот». Истина и ложь. Игра «Бывает не бывает». Закономерность. Игра «Молчанка». Операция «И». Игра «Разбегалочки» Кодирование. Дополнительное задание. Игра «Хорошо – плохо».	Раздаточный материал: картинки на темы «Игрушки», «Сладости», «Цветы», «Посуда», «Дети». Приготовить сюрпризы на каждого ребенка
					Примечание		
Декабрь	14			Части - целое	Объяснить, что категория «часть – целое» относится не только к объектам, но и к действиям. Учить разделять действия - целое на действия – части. Учить расставлять действия - части по порядку так, чтобы добиться наилучшего результата	Часть – целое. Работа в тетради. Последовательность событий. Игра «Хорошо – плохо». Игра в мяч. Компьютерная игра «Четвертый лишний» (логическое мышление.)	Рабочая тетрадь. Мяч для игры. Ватман, маркер.
					Примечание		
	15			Сравнение объектов. Отличия	Учить сравнивать реальные предметы (книги) между собой по разным признакам. Познакомить со словом «библиотека». Учить	Сравнение объектов. Подвижная игра. Простейшие алгоритмы расстановки. Системный подход. Упражнения по развитию воображения.	Рабочая тетрадь, книги разные по размеру, цвету, толщине.

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
					расставлять предметы (книги) разными способами. Учить называть функцию и элементы предмета (книги), а также систему, в которую предмет входит как элемент. Развивать воображение		
					Примечание		
	16			Объединение множеств, задаваемых свойствами	Продолжать знакомить с функцией (действием) Учить находить и исправлять нарушения закономерности Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-шуток, загадок и пр.	Работа в тетради. Функция. Подвижная игра. Закономерность в расположении. Задачи – шутки.	Рабочая тетрадь, красный карандаш.
					Примечание		
	17			Вложенность множеств, характеризуемых свойствами	Учить отгадывать загадки, ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадке. Учить выделять этапы (части) заданного действия. Учить сочинять загадки, опираясь на заданную в иллюстрациях последовательность	Множества. Объединение множеств. Части – целое. Подвижная игра. Работа в тетрадях. Последовательность событий.	Иллюстрации – ответы к загадкам, мяч. Рабочая тетрадь.
					Примечание		
	18			Вложенность	Учить отгадывать загадки,	Множества. Объединение множеств.	Иллюстрации – ответы к

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
				множеств, характеризующих свойствами	ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадке. Учить выделять этапы (части) заданного действия. Учить сочинять загадки, опираясь на заданную в иллюстрациях последовательность	Части – целое. Подвижная игра. Работа в тетрадах. Последовательность событий.	загадкам, мяч. Рабочая тетрадь.
					Примечание		
	19			Элементы кодирования	Учить находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке преподавателя (жестовый код). Учить восстанавливать последовательность событий. Учить выполнять действия, закодирован цветом и цифрами	Кодирование. Последовательность событий. Логическая операция «И». Работа в тетради. Кодирование.	Заранее спрятать в группе сюжетную картину на тему «Весна». Рабочая тетрадь.
					Примечание		
	20			Простейшие алгоритмы расстановки	Учить составлять команды для выполнения действия. Учить расставлять предметы («дома» на «улице») в определенном порядке, описывая свои действия. Развивать воображение.	Подготовка к введению понятия алгоритм. Простейшие алгоритмы расстановки. Упражнение по развитию воображения. Работа в тетради. Функциональный подход. Разбиение множества на подмножества	Рабочая тетрадь, конструктор.
					Примечание		
	21			Простейшие алгоритмы расстановки	Учить составлять команды для выполнения действия. Учить расставлять предметы	Подготовка к введению понятия алгоритм. Простейшие алгоритмы расстановки. Упражнение по	Рабочая тетрадь, конструктор.

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
					(«дома» на «улице») в определенном порядке, описывая свои действия. Развивать воображение.	развитию воображения. Работа в тетради. Функциональный подход. Разбиение множества на подмножества	
					Примечание		
Февраль	22			Функции предметов	Учить называть предметы, выполняющие некоторую функцию («Летать»). Продолжать знакомить с функцией. Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-игрушек, загадок и пр. Учить различать часть и целое	Функциональный подход. Функция. Задачи – шутки. Части – целое.	Рабочая тетрадь.
					Примечание		
	23			Отображение множеств	Учить выявлять и изображать свойства группы предметов (обитателей леса). Учить соотносить элементы двух множеств по некоторому признаку («ЖИЛИЩЕ ОБИТАТЕЛЬ»). Учить выполнять простой алгоритм, заданный графически	Выделение свойств предметов. Игра «Море волнуется». Функциональный подход. «Хорошо – плохо». Работа в тетради. Отображение множеств. Выполнение алгоритма	Рабочая тетрадь
					Примечание		
	24			Отображение множеств	Учить выявлять и изображать свойства группы предметов (обитателей леса). Учить	Выделение свойств предметов. Игра «Море волнуется». Функциональный подход. «Хорошо – плохо». Работа в	Рабочая тетрадь

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
					соотносить элементы двух множеств по некоторому признаку («ЖИЛИЩЕ ОБИТАТЕЛЬ»). Учить выполнять простой алгоритм, заданный графически	тетради. Отображение множеств. Выполнение алгоритма	
					Примечание		
	25			Выделение свойств	Учить разбивать данное множество на подмножества. Учить разбивать целое действие на части (этапы). Учить выполнять действия по заданному алгоритму. Развивать воображение. Учить восстанавливать последовательность событий	Работа в тетради. Разбиение множества на подмножества. Части – целое. Подготовка к введению понятия «Алгоритм». Упражнения по развитию воображения. Работа в тетради. Последовательность событий.	Рабочая тетрадь. Мел для работы с доской, ватман.
Март					Примечание		
	26			Выделение свойств	Учить разбивать данное множество на подмножества. Учить разбивать целое действие на части (этапы). Учить выполнять действия по заданному алгоритму. Развивать воображение. Учить восстанавливать последовательность событий	Работа в тетради. Разбиение множества на подмножества. Части – целое. Подготовка к введению понятия «Алгоритм». Упражнения по развитию воображения. Работа в тетради. Последовательность событий.	Рабочая тетрадь. Мел для работы с доской, ватман.
					Примечание		
	27			Конкурс эрудитов	Актуализировать полученных умений и навыков, расширить	Проведение игры.	Компьютер, музыка, сопровождающая игру.

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
Апрель					и обогатить опыт поисковой деятельности. Содействовать развитию психологических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, воображения		Медали и призы.
					Примечание		
	28			Графическая штриховка	Обобщить и закрепить знания детей о части компьютера – мыши	1.Учимся правильно располагать в руке мышь 2.Работаем мышью в компьютерной игре	Компьютер, графический диктант, штриховка
					Примечание		
	29			Графическая штриховка	Обобщить и закрепить знания детей о части компьютера – мыши	1.Учимся правильно располагать в руке мышь. 2.Работаем мышью в компьютерной игре	Компьютер, графический диктант, штриховка
					Примечание		
	30			Компьютерная графика	Дать представление о компьютерном изображении	1. Графические данные 2. Графические редакторы	Компьютер, штриховка
Апрель					Примечание		
	31			Компьютерная графика	Дать представление о компьютерном изображении	1. Графические данные 2. Графические редакторы	Компьютер, штриховка
					Примечание		
	32			Знакомство с программой «Paint»	Познакомить с программой	1. Графические данные. 2. Графические редакторы. 3. Программа «Paint»	Программа «Paint»
				Примечание			

Месяц	№	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения
	33			Работа в программе «Paint»	Активизировать полученные знания в программе «Paint»	Изобразить компьютер в программе «Paint» и устроить выставку компьютерных рисунков	Программа «Paint»
					Примечание		
	34			Работа в программе «Paint»	Активизировать полученные знания в программе «Paint»	Изобразить компьютер в программе «Paint» и устроить выставку компьютерных рисунков	Программа «Paint»
					Примечание		
Май	35			Работа в программе «Paint»	Активизировать полученные знания в программе «Paint»	Изобразить компьютер в программе «Paint» и устроить выставку компьютерных рисунков	Программа «Paint»
					Примечание		
	36			Работа в программе «Paint»	Закрепить полученные знания в программе «Paint»	Изобразить компьютер в программе «Paint» и устроить выставку компьютерных рисунков	Программа «Paint»
					Примечание		
	37			Обобщающая образовательная деятельность «Мой компьютер»	Подвести итог изученного за год. Вспомнить все составляющие компьютера, его применение в нашей жизни	Проведение образовательной детской деятельности в игровой форме. Отображение сказанного в детских рисунках	Наглядный материал, карандаши
				Примечание			