

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](mailto:krepish@noyabrsk.yanao.ru)

«Рассмотрено»

на заседании Педагогического  
совета протокол № 1  
от «29» 08 2023 г.

Председатель Педагогического  
совета: М.М.М.

«Согласовано»

Заместитель заведующего  
Е.Г. Старцева

«29» 08 2023 г.

«Утверждаю»

Заведующий МБДОУ «Крепыш»  
Л.В. Цэрүш  
приказ от «29» 08 2023 г.

№ 101-8



**Рабочая программа**  
Образовательная область  
**«Познавательное развитие»**  
подготовительная к школе группа №8  
(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, характеризующих свойствами                               | 1  | 1                   |
| 19. | Вложенность множеств, характеризующих 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         |
|     | <b>Итого</b>  | <b>37</b> | <b>37</b> |

**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 |
|---------------------------------|--|-------------------------|
| <b>Образовательная нагрузка</b> |  |                         |
| 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<br>Продолжение данной закономерности. Нахождение предмета, обладающего группой названных свойств<br>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  | 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<br>Учить продолжать данную закономерность. Учить находить предмет, обладающий группой названных свойств<br>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.<br>Работа в тетради.<br>Последовательность событий.<br>Игра «Хорошо – плохо». Игра в мяч.<br>Компьютерная игра «Четвертый лишний»<br>(логическое мышление.)                           | Рабочая тетрадь.<br>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)<br>Учить находить и исправлять нарушения закономерности<br>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 тетрадях. 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.<br>Функция.<br>Задачи – шутки.<br>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                         |
|--------|----|------------------|------------------|---------------------------------|---|---|---|
|        |    |                  |                  |                                 | 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<br>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.<br>2.Работаем мышью в компьютерной игре | Компьютер, графический диктант, штриховка |
|        |    |                  |                  |                                 | Примечание  |   |   |
|        | 30 |                  |                  | Компьютерная графика            | Дать представление о компьютерном изображении   | 1. Графические данные<br>2. Графические редакторы                                   | Компьютер, штриховка                      |
| Апрель |    |                  |                  |                                 | Примечание  |   |   |
|        | 31 |                  |                  | Компьютерная графика            | Дать представление о компьютерном изображении   | 1. Графические данные<br>2. Графические редакторы                                   | Компьютер, штриховка                      |
|        |    |                  |                  |                                 | Примечание  |   |   |
|        | 32 |                  |                  | Знакомство с программой «Paint» | Познакомить с программой  | 1. Графические данные.<br>2. Графические редакторы.<br>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  |  |  |                               |