

ПРИНЯТА
Педагогическим советом МДОУ ЦРР №6
«Синяя птица»
от « 30 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
Заведующим МДОУ ЦРР №6
«Синяя птица»

протокол № 1



от « 31 » 08 2023 г.

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – детский сад №6 «Синяя птица»**

**«АЗБУКА ВЕСЕЛОГО КОМПЬТЕРА»
Информатике и развивающие игры.**

**Программа по познавательному развитию
для детей старшего дошкольного возраста.**

Малоярославец

Содержание

Номер пункта	Название раздела	Страницы
1.	Целевой раздел.	2
	Пояснительная записка	
1.1.	Введение.	2
1.2.	Цели и задачи программы «Азбука весёлого компьютера»	4
1.3.	Основные принципы программы	5
1.4.	Сроки реализации программы, режим образовательной деятельности.	5
1.6.	Планируемые результаты освоения.	5
2.	Содержательный раздел.	7
2.2.	Форма подведения итогов реализации программы «Азбука весёлого компьютера»	8
3.	Организационный раздел.	8
3.1.	Организация деятельности.	9
3.2.	Условия реализации рабочей программы: «Азбука весёлого компьютера»	11
3.3.	Материально-техническое обеспечение.	11
	Приложение 1. Перспективное тематическое планирование. Подготовительные группы.	12

1. Целевой раздел. Пояснительная записка

1.1. Введение.

Программа разработана в силу актуальности проблем внедрения в образовательный процесс современных информационных технологий, необходимости формирования компьютерной грамотности и культуры использования электронных средств обучения, основ информационной безопасности начиная с дошкольного возраста. Программа разработана на основе следующих :

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155, зарегистрировано в Минюсте России 14 ноября 2013 г., регистрационный № 30384; в редакции приказа Минпросвещения России от 8 ноября 2022 г. № 955, зарегистрировано в Минюсте России 6 февраля 2023 г., регистрационный № 72264) (далее – ФГОС ДО)
2. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г № 273 – ФЗ.
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования (утверждена приказом Минпросвещения России от 31 июля 2020 года № 373, зарегистрировано в Минюсте России 31 августа 2020 г., регистрационный № 59599);
4. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28, зарегистрировано в Минюсте России 18 декабря 2020 г., регистрационный № 61573); СанПиН 1.2.3685-21.
5. Устав МДОУ ЦРР №6 «Синяя птица».

Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования ПК, как необходимой организационной техники необходимы для решения многих важных задач отраслевой деятельности человека, независимо от профессии. Всё это предъявляет качественно новые требования к образованию вообще, и к дошкольному воспитанию в частности, как первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - формирование у человека творческого и интеллектуального подхода к жизненным задачам.

Дошкольный уровень образования переживает время перемен, вызванных общественным осознанием ценности детства. Научная психология (З. Фрейд, Л. Выготский, А.В. Запорожец), говорит о зависимости будущего каждого человека от качества прожитого детства. Успешность осуществления позитивных общественных перемен связана с обновлением научной, методической и материальной базы воспитания и обучения, и на дошкольном в первую очередь.

Приобщая детей к различным видам развивающей совместной и индивидуальной деятельности, прививаем им новые её формы. Одними из важнейших критериев успешности работы ДОО психологи считают появление у детей таких качеств и показателей, как высокий уровень развития творческого воображения, образного, логического, математического и аналитического мышления, умение ориентироваться в символических изображениях, производить преобразовательные мысленно - практические эксперименты с предметами, выстраивать многоуровневый вариант умственной и практической деятельности маленькой личности.

СИТ (современные информационные технологии) в дошкольном образовании, есть

комплекс обучающих и развивающих материалов, на основе ПК, для совершенствования методов и форм работы специалистов дошкольного воспитания (администрации, педагогов, методистов, воспитателей), а так же для образования (развития, обучения, диагностики, коррекции) детей.

Информатика – комплексная научно-техническая дисциплина, обучающая, как получить, накопить и переработать необходимую информацию, которую человек может использовать в любой сфере своей деятельности.

Информатика входит в жизнь ребёнка через развивающие игры, художественную деятельность, развитие речи, формирование элементарных математических представлений посредством тематических развивающих бесед и многоступенчатых заданий с различными уровнями сложности, различных игровых технологий: сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных, конструктивных, игровых обучающих ситуаций, коммуникативного взаимодействия ...

Компьютерная развивающая программа становится необходимым звеном развивающей предметной среды детского сада. При этом сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в ДО, программно - методического обеспечения, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребёнка дошкольного возраста.

ПК в образовании занимает уникальное положение, т.к. является одновременно и объектом процесса обучения и ценнейшим техническим средством. Компьютер для дошкольника - это новейшая, сложнейшая, кардинально отличная от остальных, к тому же управляемая самим ребёнком игрушка.

Новые информационные технологии в дошкольном образовании гармонично сочетаются с традиционными средствами, повышая качество воспитания, способствуя развитию ребёнка, как творческой личности, на основе взаимообогащения.

Работа с компьютером для дошкольника основана на подборе игр (математических, по развитию речи, обучению грамоте, логике, анализу, формирующих пространственное и системное восприятие). «Игры с правилами - важнейшее средство воспитания и обучения детей дошкольного возраста» (Д.Б. Эльконин).

Играя на ПК, ребёнок, выступая в роли экспериментатора, приобретает запас знаний и умений, пополняет их, черпая из информации, которую постоянно получает (компьютерных игр, графики, развивающих тетрадей, занятий в группе и дома, бытовых жизненных навыков...). «Формируются способности к самооценке и взаимооценке, порождающие стремление к самосовершенствованию» (Д.Б. Эльконин).

СИТ в сочетании с традиционными средствами воспитания, входящие в жизнь ребёнка- дошкольника, повышают качество воспитания и образования, способствуют его продуктивному развитию, формируя творческий, созидательный поход к решению задач его познавательной деятельности.

Всеобщая компьютеризация влияет на человека с самого раннего возраста, т.к. ПК теперь сопутствует человеку во всех сферах его деятельности, она корректирует политику государства в образовании, определяя перспективы информатизации школы и общества. Важно определить приоритеты в этом вопросе при обучении дошкольников, с детства давая детям знания о положительных и отрицательных свойствах компьютера, научить ребенка не только азам компьютерной грамотности, но и умению снять напряжение, регламентировать работу по времени, без ущерба для здоровья. С дошкольного возраста заложить в сознание детей главный принцип: « Уверенно владей компьютером, но не навреди себе!»

Мы живём в век стремительно развивающихся новых информационных технологий. Каким он станет- агрессивным или позитивным, будет зависеть от наших детей, каким станет государство и общество - будет зависеть от них. Постараемся же, чтобы разум и техника шли «нога в ногу», качественно дополняя друг друга.

1.2. Цели и задачи программы.

Образовательная область: познавательное развитие.

Форма реализации программы: содержание программы реализуется в процессе развивающей игровой и продуктивной деятельности.

Возрастная направленность: старший дошкольный возраст.

Цель программы: Формирование интеллектуальной, творческой, положительно мотивированной к познавательной деятельности личности - ребёнка старшего дошкольного возраста; развитие образного и логического мышления, формирование навыков работы с компьютером, мультимедийными, интерактивным оборудованием у дошкольников.

Сроки реализации программы: 1 год.

Программные задачи:

- Формировать систему элементарных математических представлений, доступных пониманию дошкольника.
- Заложить начала формирования и развития логического и аналитического мышления.
- Развивать творческое воображение и навыки компьютерной изобразительной деятельности при обучении компьютерной графике.
- Формировать образное и системное мышление, пространственное восприятие.
- Развивать грамотную речь, обогащать словарный запас.
- Учить анализировать, выполнять функцию планирования.
- Формировать основы информационной культуры и элементарные основы компьютерной грамотности.
- Формировать навыки безопасной работы с ПК. Обучать первичным навыкам работы с компьютером, оргтехникой; формировать основы информационной и технологической компетентности, навыки безопасного поведения в информационном пространстве, в среде «Интернет».

1.3. Основные принципы программы.

2. **Принцип развивающего обучения** - в основе программы лежат развивающие игровые технологии. Игра - одна из форм практического мышления. Мультимедийные технологии, виртуальная дидактическая игра - активный метод обучения, системный подход в обучении, взаимосвязь умственной активности и постепенного многоуровневого усложнения заданий, единство обучения и воспитания – эффективные формы и методы обучения!
3. **Принцип научности** - обоснование занятий и приемов, используемых на занятиях, научно обоснованными и практически апробированными методиками.
4. **Принцип интеграции** образовательных областей способствует всестороннему развитию маленькой личности, формируя широкий спектр различных видов мышления, соответственно возрасту.
5. **Принципы систематичности и последовательности.** Постепенно, поэтапно формируя основы компьютерной грамотности и развитие интеллекта согласно программы.
6. **Принцип результативности и гарантированности** - гарантия положительного результата, т.к. занятия разработаны с учётом возрастных особенностей детей и их возможностей полного усвоения навыков и знаний по программе.
7. **Принцип активности и сознательности** - участие всего коллектива педагогов и родителей в поиске новых, эффективных и целенаправленных методов

деятельности по развитию взрослого и ребёнка.

8. **Принцип преемственности** - установление связи между дошкольным курсом информатики и дальнейшим развитием его на уроках информатики в школе.

1.4. Сроки реализации программы, режим образовательной деятельности.

Программа «Азбука весёлого компьютера» рассчитана на 1 год освоения программного материала в группах старшего дошкольного возраста и представляет собой единую систему тем по курсу информатики для дошкольников.

1.5. Планируемые результаты освоения тематического блока «Информатика и развивающие игры»

Ребенок:

- имеет первоначальные знания об устройстве компьютера, назначении его частей;
- имеет первоначальные навыки работы с клавиатурой, «мышью»; навыки работы в графическом редакторе (умеет создавать изображение, пользоваться предложенными инструментами);
- имеет навыки работы с интерактивным оборудованием (песочница, пол, доска, панель);
- планирует этапы своей деятельности;
- умеет ориентироваться в новой, нестандартной для него ситуации, в некоторых источниках информации (книги, предметы искусства, игрушки, рассказ сверстника, рассказ взрослого, телевидение, видеофильмы и т.д.);
- понимает и выполняет алгоритм деятельности;
- умеет устанавливать причинно-следственные связи, делать выводы из полученной информации;
- выбирает способы действий из усвоенных ранее способов;
- использует способы преобразования (изменение формы, величины, функции по воссозданию, аналогии);
- понимает и принимает задание и предложение взрослого;
- старается доводить начатое дело до конца и добиваться результатов;
- имеет первоначальные навыки игры в шашки и шахматы; проявляет интерес к головоломкам, ребусам;
- имеет первоначальные навыки безопасной работы за персональным компьютером, с мультимедийной техникой, интерактивным оборудованием. Имеет представления о правилах безопасного поведения в сети «Интернет», старается их выполнять.

2. Содержательный раздел.

Настоящая программа предназначена для работы с детьми подготовительной группы и рассчитана на образовательную деятельность один раз в неделю.

Программа «Азбука весёлого компьютера» построена на принципах развивающего игрового обучения. Приоритет в обучении отдаётся пониманию, рассуждению, запоминанию и осмысленному воспроизведению действий согласно вновь получаемого или имеющегося навыка, совместной практической деятельности педагога и детей. Большое значение уделяется практической деятельности детей (технология «Всё по полочкам» А.В. Горячева).

Каждое занятие по программе «Азбука весёлого компьютера» состоит из двух частей: фронтальной (формирующей и обобщающей знания детей), и практической работы с ПК (компьютерных развивающих игр или работы в графическом редакторе Paint).

В программе отражены ведущие понятия и навыки, имеющиеся и получаемые в процессе освоения программы.

Дошкольная информатика активно развивает и закрепляет знания, умения и навыки по образовательным направлениям: ФЭМП (формирование элементарных

математических представлений), развитие речи и грамотности, изобразительной деятельности, и предстают в новой форме, увлекательной, яркой, дающей колоссальный позитивный настрой.

✚ Одновременно с этим отражаются и **специфические знания и умения, связанные с подготовкой к предстоящему обучению** - умение мысленно выстроить логическую модель, зависящую от получаемой информации:

- абстрагирование от действительности;
- иерархическая композиция и декомпозиция (деление целого на части);
- создание иерархии понятий (усвоение целого ряда понятий, зависимых или не зависимых);
- проекция усвоенных понятий (на объекты: предметы, действия и т.д...)

✚ **Знания и умения, связанные с началами формирования формальной логики, навыков её использования для создания модели рассуждения:**

- уметь выделять свойства предметов, предметы по заданному свойству (нескольким свойствам), делить множество на подмножества с заданным свойством;
- научить обобщать по признаку, находить закономерности по признаку;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- выявлять главную функцию (назначение) предметов, объединять их в множества, согласно их функциональному назначению;
- уметь расставлять события в правильной последовательности;
- описывать свои действия, выстраивать закодированную знаками последовательность
- формулировать отрицание по аналогии;

✚ **Знания и умения, связанные с подготовкой к творческой созидательной деятельности, а так же развитием воображения, фантазии:**

- разгадывать и действовать согласно кодированию (разрешающие и запрещающие знаки);
- учить находить максимальное количество свойств объекта;
- видеть пользу и вред предметов и их свойств, функционального назначения;
- уметь проводить аналогию между предметами, общее и отличия в свойствах и функциях предметов.

Все эти вопросы рассматриваются в отношении простейших навыков, предметов, действий, высказываний

Приобщаясь к ПК посредством игры, а так же компьютерной графики, ребенок получает среди прочих, важные навыки работы с компьютером, формирование информационной культуры:

- элементарных навыков владения мышью, клавиатурой;
- культуры поведения и безопасной работы с ПК для сохранения здоровья и хорошей работоспособности.

Работа с электронными средствами обучения при реализации Программы осуществляется в соответствии с требованиями СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21.

Информатика	Знакомство с компьютером, его устройством, назначением, функциями. Компьютер и оргтехника в жизни человека. Правила безопасной работы (электробезопасность, правильная посадка, охрана зрения). Умение работать с манипулятором «мышь», клавиатурой, находить нужный объект на рабочем
--------------------	--

	<p>столе, выполнять с ним различные действия. Умение работать с интерактивным оборудованием (тач-панель, интерактивный стол, песочница, пол). Умение работать в графическом редакторе – создавать рисунок, пользоваться изобразительными инструментами и различными функциями программы. Знакомство с сетью «интернет» - назначение, роль в жизни человека. Правила безопасности в сети «Интернет». Безопасные правила использования цифровых ресурсов, правила пользования мобильными телефонами, планшетами, приставками и другими цифровыми ресурсами.</p>
Развивающие игры	<p>Сравнение предметов по свойству (поиск предметов, обладающих одним свойством, и не обладающих им, умение выделять главные свойства). Знакомство с отрицанием, истинным и ложным высказыванием. Последовательность действий (умение разделять действия на этапы, устанавливать последовательность). Описание последовательности действий и событий. Порядок действий, ведущих к цели. Целое действие и его части. Нахождение закономерности по признаку. Поиск закономерностей. Часть и целое. Множества. Умение соотносить элементы двух множеств. Умение объединять множества, разбивать множества на подмножества. Понятие алгоритма действий. Элементы кодирования.</p> <p>Знакомство с шашками и шахматами. История игры. Знакомство с правилами игры, с шахматной доской; названиями, положением и назначением фигур (на примере компьютерной игры)</p>

Формы организации образовательной деятельности по освоению тематического блока «Информатика и развивающие игры»

Формы организации образовательного процесса	Формы работы с детьми с учетом интеграции образовательных областей
Старшая группа	
Организованная образовательная деятельность	Беседы, игры дидактические и развивающие, головоломки, обучающие и развивающие компьютерные игры, игры с применением интерактивного оборудования (песочница, интерактивный пол, интерактивная панель); продуктивная деятельность (компьютерная графика). Выставки творчества. Квесты, турниры по шашкам, шахматам, состязания с применением развивающих игр, головоломок.
Образовательная деятельность в ходе режимных моментов	Беседы, дидактические и развивающие игры. Сюжетно – ролевые игры.
Самостоятельная деятельность	Дидактические и развивающие игры (шашки, шахматы, головоломки и пр.).
Взаимодействие с родителями	<p>Анкетирование, родительские собрания, консультации, семинары. Оформление информационных стендов, памяток, рекомендаций. Привлечение родителей к организации предметной среды. Участие в развлечениях, выставках творчества (компьютерной графики).</p> <p>Информирование, отчеты на официальном сайте МДОУ ЦРР №6 «Синяя птица». Организация творческих мероприятий (конкурсов, он-лайн выставок, мастер-классов и пр.) на интернет-платформах групп, в интернет-сообществе «Синяя птица».</p>
Подготовительная группа	
Организованная образовательная деятельность	Беседы, игры дидактические и развивающие, головоломки, обучающие и развивающие компьютерные игры, игры с применением интерактивного оборудования (песочница, интерактивный пол, интерактивная панель); продуктивная

	деятельность (компьютерная графика). Выставки творчества. Квесты, турниры по шашкам, шахматам, состязания с применением развивающих игр, головоломок.
Образовательная деятельность в ходе режимных моментов	Беседы, дидактические и развивающие игры. Сюжетно – ролевые игры.
Самостоятельная деятельность	Дидактические и развивающие игры (шашки, шахматы и головоломки).
Взаимодействие с родителями	Анкетирование, родительские собрания, консультации, семинары. Оформление информационных стендов, памяток, рекомендаций. Привлечение родителей к организации предметной среды. Участие в развлечениях, выставках творчества (компьютерной графики). Информирование, отчеты на официальном сайте МДОУ ЦРР №6 «Синяя птица». Организация творческих мероприятий (конкурсов, он-лайн выставок, мастер-классов и пр.) на интернет-платформах групп, в интернет-сообществе «Синяя птица».

2.1. Форма подведения итогов реализации программы «Азбука весёлого компьютера».

Основной формой подведения итогов реализации программы является педагогическое наблюдение за детьми в процессе: коммуникационных действий с детьми и воспитателями, эмоциональных проявлений и выражения впечатлений от работы с персональным компьютером. О качестве усвоения программы свидетельствует то, что в игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Педагогические наблюдения дают понять, как развивающие и обучающие компьютерные игры влияют на формирование результатов:

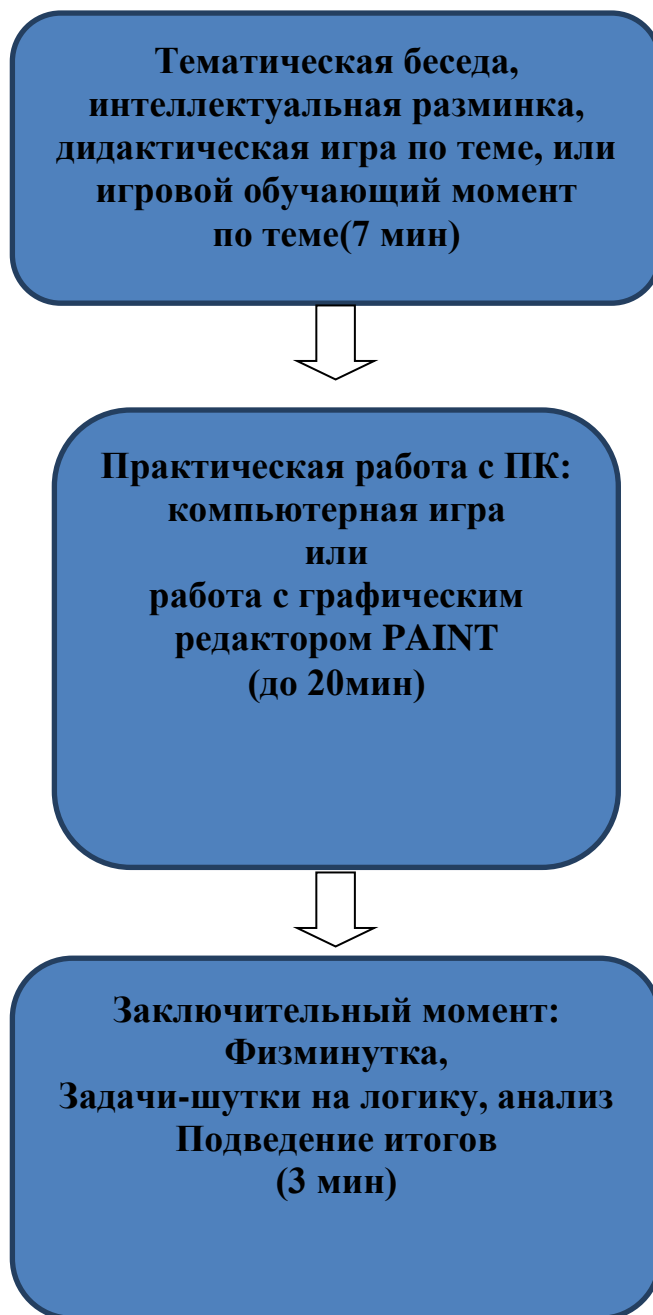
- ✓ понятия формы, цвета и величины;
- ✓ насколько глубоко постигаются понятия числа и множества;
- ✓ как быстро возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
- ✓ тренируется эффективность внимания и память;
- ✓ насколько активно пополняется словарный запас и развивается речь;
- ✓ как развивается мелкая моторика;
- ✓ как формируется тончайшая координация движений глаз;
- ✓ как уменьшается время для простой реакции, и реакции выбора;
- ✓ как воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- ✓ как формируется и развивается воображение и творческие способности;
- ✓ как развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления;
- ✓ как дошкольник учится планировать;
- ✓ как выстраивается логика и анализ конкретных игровых событий, а так же прогнозирование результата своих действий.

3. Организационный раздел.

3.1. Организация деятельности.

Основной формой организации обучения в дошкольном образовательном учреждении является организованная образовательная деятельность. Организованная образовательная деятельность по информатике проводится в соответствии с основной образовательной программой МДОУ «Синяя птица», Санитарных правил СП 2.4.3648-20, и СанПиН 1.2.3685-21.

и тематическим планированием рабочей программы «Азбука весёлого компьютера» (см. Приложение1), и проходит 1 раз в неделю подготовительных группах, в кабинете информатики. ООД проводится по подгруппам (продолжительность – 30 мин.) с перерывом между подгруппами 10 мин. и имеет структуру (см. Приложение 2).



3.2. Условия реализации рабочей программы: «Азбука весёлого компьютера»

Развивающая предметно-пространственная среда для образовательной деятельности по информатике, должна быть сформирована согласно принципам:

- насыщенности;
- вариативности;
- доступности;
- безопасности.

Образовательная деятельность с детьми в кабинете информатики проводится на специальных рабочих местах

Материально-техническое обеспечение.

В процессе образовательной деятельности используются необходимые технические средства: персональные компьютеры, принтеры, сканнер, возможно жидкокристаллическая либо плазменная панель..

Технические средства и мебель:

- Рабочее место для главного ПК с укомплектованным персональным компьютером (для воспитателя).
- Персональные компьютеры (ноутбуки), укомплектованные в количестве 5- 6 штук.
- Интерактивный пол, интерактивная тач-панель, интерактивная песочница.
- Столы и стулья для детских рабочих мест(по количеству ПК)

Программное обеспечение:

1. Многофункциональный Microsoft Paint — компании Microsoft, входящий в состав всех операционных систем Windows.
2. Серия обучающих, развивающих компьютерных игр, входящих в комплект компьютерного и интерактивного оборудования для дошкольников (игры и приложения для обучения и развития дошкольников)..

**Перспективный план работы
Подготовительная к школе группа**

№	Месяц	Название темы	Программное содержание	Интерактивные средства обучения
1	сентябрь	«Здравствуй, мой друг- «Весёлый компьютер». Чему учит информатика? <i>(вводное)</i>	Знакомить с компьютерным классом, персональным компьютером (ПК). Обучать правилам поведения в кабинете информатики, технике безопасности, здоровьесберегающим приёмам. Демонстрировать возможности ПК(печатать информацию, играть, слушать музыку, смотреть фото, и т.д.)	Беседа и презентация «Зачем человеку ПК?» «Правила поведения в компьютерном классе. Советы «весёлого компьютера». Демонстрация мультфильма
2		Свойства предметов. Сравнение по свойству. Свойства компьютера	Познакомить с устройством ПК: системный блок, монитор, устройства ввода-вывода информации, учить работать с манипулятором-мышь. Вспомнить с детьми, каким правилам нас научил «Весёлый компьютер» : правила поведения в кабинете информатики, техника безопасности, здоровьесберегающие приёмы. Собираем пазлы и головоломки (развивать конструктивное и логическое мышление, сенсорику, сообразительность).	Беседа и презентация «Как устроен весёлый компьютер?» Компьютерная игра: «Живые картинки» , Задача- шутка.
3		Свойства предметов. Главные свойства компьютерной техники.	Развивать аналитическое и логическое мышление, анализируя многообразие компьютерной техники в обучении и быту. Формировать навыки работы с компьютерной мышкой. Формировать цветовые представления в компьютерной игре, навыки работы с мышью Развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ПК и своему здоровью. Гимнастика для глаз и снятия напряжения	Беседа и презентация «Компьютер в жизни людей?» Компьютерная игра - раскраска: «Красная шапочка» , Задача- шутка.
4		Понятия «Истина» - «Ложь».	Знакомить детей с истинными и ложными высказываниями в игре «Правда-неправда», учить анализировать. Подбирать множества предметов по функциональному свойству в дидактической игре и компьютерной. Формировать навыки работы мышью с виртуальными предметами посредством щелчка. Учить выбирать цвета в палитре для создания сказочного пейзажа. Физминутка	Беседа, дидактическая игра «Что умеет шуметь?». Компьютерная игра - раскраска: «Красная шапочка», Задача- шутка.
5	октябрь	Отрицание по аналогии. Определение закономерности. Правила «Весёлого компьютера» повторение	Знакомить с отрицанием, учить мыслить логически, подбирать отрицание предмету, находить закономерности, и умению упорядочить серии предметов.). Обучать правилам поведения в кабинете информатики, технике безопасности, здоровьесберегающим приёмам Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами, щелчок- двойной щелчок, перетаскивание. Физминутка для глаз и снятие напряжения с рук, плечевого пояса.	Беседа и дидактическая игра: «Что изменилось?» Компьютерная игра: «Алик идёт в школу» . Задачи-шутки(на логику).

6	ноябрь	Объединение множества, задаваемого общим свойством. Часть и целое.	Учить разбивать на подмножества и объединять в множество предметы с общим свойством. Вводить понятие часть- целое в процессе дидактической игры. . Формировать начальные математические представления в дидактической и компьютерной играх. Вспоминаем правила работы с ПК, навыки работы мышью с виртуальными предметами, щелчок- двойной щелчок, перетаскивание. Физминутка	Беседа о геометрических фигурах и дидактическая игра: «Построй корабль» (из геометрических фигур). Компьютерная игра: «Алик идёт в школу», Задачи- шутки(на сообразительность).
7		«Мой друг – компьютер» - закрепляющее занятие Выстраивание последовательности и действий.	Вспоминаем правила работы с ПК, составляющие компьютера. Учить находить соответствие между элементами множеств в процессе дидактической игры: «Бременские музыканты». Учить выстраивать простейшие алгоритмы расстановки. Формировать начальные математические представления в работе с графическим редактором Paint, навыки работы мышью с виртуальными предметами, щелчок- двойной щелчок, перетаскивание. Физминутка	Беседа о ПК и дидактическая игра: «Бременские музыканты» Рисуем дом и улицу в графическом редакторе Paint. Задачи- шутки на логику.
8		Функции предметов. Логическая операция «И». Знакомство с Paint.	Учить определять функцию- свойство предмета, сравнивать и анализировать. Формировать начальные математические представления в работе с графическим редактором Paint (меню, панель инструментов, палитра), навыки работы мышью. Физминутка	Дидактическая игра - презентация: «Мой компьютер» (составляющие). Рисуем природу в графическом редакторе Paint. Задачи- шутки на анализ.
9		Элементы кодирования. Правила «Весёлого компьютера» повторение	Учить пространственному кодированию действием. Учить объединять предметы в множество и разделять на подмножества. Обучать правилам поведения в кабинете информатики, технике безопасности, здоровьесберегающим приёмам Продолжаем осваивать Paint(меню, панель инструментов, палитра, фоновая заливка, заливка). Физминутка	Беседа и подвижная игра: «Индейцы». Рисуем в графическом редакторе Paint. Заканчиваем рисунок «Осенний пейзаж» для выставки. Задачи- шутки
10		Обобщение по признаку	Учить находить и сравнивать предметы по признаку: «оставлять след». Учить видеть полезные и вредные свойства предметов Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами, щелчок- двойной щелчок, перетаскивание	Беседа: Свойство предметов: «Оставлять след» и подвижная игра: «Следопыты». Компьютерная игра: «Учимся с Аликом». Задачи- шутки.
11		Выделение главных свойств Закрепляющее занятие «Компьютер в жизни людей?» - повторение	Закреплять умение выделять свойства предметов, объединять предметы в множество и разделять на подмножества. Повторить где встречается компьютер (бытовая техника). Работать с Paint. Физминутка	Беседа и дидактическая игра: «День рождения». Компьютерная игра: «День рождения Миши»

12		Множества и подмножества с общим свойством. <i>Закрепляющее занятие «Мой друг-компьютер» повторение.</i>	Закреплять умение разбивать множества на подмножества согласно свойству. Вспоминаем правила работы с ПК, составляющие компьютера. Физминутка	Обучающая сказка- игра «Василиса прекрасная» Компьютерная игра: «День рождения Миши», Задачи- шутки.
13		Свойства предметов. Главные свойства <i>Повторение</i>	Закреплять умение сравнивать предметы по признакам. Развивать воображение. Соотносить элементы множеств. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Обучающая сказка- игра «Теремок» Компьютерная игра: «День рождения Клиффорда», Задачи- шутки.
14	декабрь	Вложенные множества предметов с общими свойствами	Закреплять умение сравнивать времена года по признакам. Развивать воображение. Выявлять положительные и отрицательные свойства времени года Учить понятиям род и вид, и соотносить их, т.е. соотносить элементы множеств. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Беседа и дидактическая игра: «Времена года»; упражнение на логику: «Хорошо-плохо» Компьютерная игра: «День рождения Клиффорда», Задачи- шутки.
15		Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков	Учить истинные и ложные высказывания. Развивать логическое мышление, умение самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Продолжаем осваивать Paint(меню, панель инструментов, палитра, фоновая заливка, заливка). Физминутка	Беседа: «Разрешаю - запрещаю» и дидактическая игра: «Доктор Айболит» Рисуем зимний пейзаж в графическом редакторе Paint. Задачи- шутки
16		«Подготовка к введению понятия «Алгоритм» «Мой друг-компьютер» (составляющие)-повторение.	Познакомить с алгоритмом игры «Иду в гости». Развивать речь, обогащать словарный запас. Формировать начальные математические представления: учить сравнивать геометрические фигуры. Вспомнить составляющие ПК. Продолжаем осваивать Paint(меню, панель инструментов, палитра, фоновая заливка, заливка). Физминутка	Беседа «Правила вежливого общения» и дидактическая игра: «Иду в гости» Готовимся к выставке компьютерного рисунка. Рисуем зимний пейзаж в графическом редакторе Paint. Задачи- шутки
17	январь	Свойства предметов. Закономерности расположения предметов	Закреплять умение сравнивать предметы по свойству на примере различных видов бумаги, соотносить части и целое, при изготовлении гирлянды. Учить создавать собственные закономерности и располагать предметы согласно им. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Беседа: «Свойства бумаги» и творческое задание: «Новогодняя гирлянда»-создать украшение Компьютерная игра: «Незнайкина грамота» Задачи- шутки

18		Логическая операция «И». Что мы знаем о ПК? Звуковая система компьютера	Развивать аналитическое мышление, учить сравнению объектов, поиску признаков предметов, определению максимального количества свойств и признаков одного предмета, находить по названной функции предмет. Развивать словарный запас, речь, память. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы с клавиатурой. Физминутка	Беседа: «Морские обитатели» и задание на сообразительность: «Назови признаки морского животного»- игра с мячом. Компьютерная игра: «Незнайкина грамота» Задачи- шутки
19		Упорядочение серии предметов по различным признакам. Что мы знаем о ПК? Манипулятор-«мышь»	Развивать память и воображение, расставлять предметы в заданном порядке, находя и продолжая закономерность. Развивать логическое мышление, словарный запас, речь, память. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы с мышью и клавиатурой. Физминутка	Интеллектуальная игра: «Цирк», мыслительное упражнение: «Что изменилось?» Компьютерная игра: «Незнайкина грамота» Задачи- шутки
20	февраль	Последовательность событий. Что мы знаем о ПК? (составляющие) повторение	Учить выстраивать события и выполнять действия в описанной последовательности. Знакомит с отрицанием (на вводя термин). Развивать логическое и аналитическое мышление, словарный запас, речь. Вспомнить составляющие ПК. Формировать навыки развития речи и обучать грамоте в компьютерной игре. Физминутка	Интеллектуальная математическая игра: «Овощи», мыслительное упражнение - действие: «Не..» Компьютерная игра: «Красная шапочка» Задачи- шутки
21		Расстановки и перестановки. Что мы знаем о ПК? Клавиатура – назначение.	Знакомить с функцией(действием), учить строить отрицающие высказывания, выполнять действия по разрешающим и запрещающим знакам. Развивать логическое и аналитическое мышление, словарный запас, речь. Вспомнить составляющие ПК. Формировать навыки развития речи и обучать грамоте в компьютерной игре. Физминутка	Интеллектуальная игра: «Доктор», мыслительное упражнение: «Фома» Компьютерная игра: «Красная шапочка», Задача- шутка.
22		Тренируем логику и внимание. Как компьютер думает? Память ПК.	Учить составлять истинные высказывания на тему «Мой дом», и выстраивать ложные высказывания. Продолжать знакомить с функцией(действием). Закреплять элементарные навыки работы с ПК. Физминутка.	Интеллектуальная игра: «Красная шапочка», Задачи на логику Компьютерная игра: «Башня знаний»
23		Развитие воображения. Виртуальное управление ПК	Развивать память и воображение, расставлять предметы в заданном порядке, находя и продолжая закономерность. Развивать логическое мышление, словарный запас, речь, память. Дать понятия «рабочий стол, курсор» Учить перемещать ярлыки и папки на рабочем столе. Развивать память, глазомер, сообразительность. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы с мышью. Физминутка	Интеллектуальная игра «Магазин», Логическое упражнение: «Хорошо-плохо», Компьютерная игра: «Башня знаний» Задачи на логику

24	март	Упорядочение, последовательность действий, логические операции повторение	Учить продолжать закономерность, находить предметы, обладающие заданными свойствами, находить положительные и отрицательные свойства, присущие одному предмету. Развивать логическое мышление, словарный запас, речь, память. . Развивать память, глазомер, сообразительность. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы с мышью. Физминутка	Логическая игра: «Бывает- не бывает», Подвижная игра в мяч: «Говори наоборот»; Компьютерная игра: «Башня знаний» Задачи на логику
25		Части- целое	Формировать понятие, что части и целое относится не только к предмету, но и к действиям. Учить разделять действие на части. Развивать логическое мышление, словарный запас, речь. Развивать память, глазомер, сообразительность. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы с мышью. Физминутка	Интеллектуальная игра: «8 марта», Подвижная игра с мячом: «Хорошо-плохо» Компьютерная игра: «Башня знаний» Задачи на логику
26		Сравнение объектов, отличия	Продолжать знакомить с функцией. Учить находить и исправлять нарушенные закономерности. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Подвижная игра: «Гости», интеллектуальное упражнение: «Библиотека», Мы с компьютером рисуем. Работа в Paint: «Космическое путешествие»
27		Объединение множеств, задаваемых свойством	Продолжать знакомить с функцией, закреплять умение находить и исправлять нарушение закономерностей. Учить работать в Paint, осваивать приемы создания рисунка из геометрических фигур, распылителя, с различными видами заливки объекта	Игра малой подвижности: «Открой», логическое упражнение: «Цветник», Мы с компьютером рисуем. Готовимся к выставке: «Космос»
28	апрель	Вложенность множеств, характеризуемых свойствами	Учить отгадывать загадки, ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадке. Учить выделять этапы заданного действия Учить сочинять загадки, опираясь на заданную в иллюстрации последовательность. Развивать логическое и аналитическое мышление, умение делать вывод. Обогащать словарный запас, активизировать речь. Физминутка	Загадки. Игра малой подвижности: «Я тружусь. Части и целое», Работа по картинкам: «Сочини загадку», Мы с компьютером рисуем. Заканчиваем рисунок к выставке: «Космос»
29		Элементы кодирования	Учить находить спрятанный предмет по указанным действиям (количеству хлопков). Учить восстанавливать последовательность событий. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Подвижная игра: «Найди меня», интеллектуальное упражнение - загадка: «Когда это бывает?», Компьютерная игра: «День рождения Миши» Задачи на логику
30		Простейшие алгоритмы перестановки	Учить составлять команды для выполнения действий. Учить расставлять предметы в определённом порядке, описывая свои действия. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Логическое упражнение: «Робот», Игра малой подвижности: «Архитекторы», Компьютерная игра: «День рождения Миши» Задачи на логику

31		Выделение свойств	Учить разбивать данное множество на подмножества, разбивать целое- действие на части, выполнять действия по заданному алгоритму. Формировать начальные математические представления в компьютерной игре, навыки работы мышью с виртуальными предметами. Физминутка	Логическое упражнение: «Стирка» Компьютерная игра: «День рождения Миши» Задачи на логику
32	май	«Мы с компьютером рисуем. Как работать в графическом редакторе?» Повторение.	Проанализировать, что усвоили дети по теме. Вспомнить, как работать в графическом редакторе Paint Развивать творческое воображение, логическое и аналитическое мышление, словарный запас, речь. Проанализировать, как работают дети в графическом редакторе Paint. Физминутка	Мы с компьютером рисуем. Готовимся к итоговой выставке: «Весна, весна на улице..» Задачи - шутки
33		«Мой друг- компьютер» Итоговое занятие. Что мы знаем и как работаем с ПК?	Проанализировать, что усвоили дети по теме. Вспомнить составляющие ПК. Развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, словарный запас, речь. Проанализировать, как работают дети в графическом редакторе Paint. Физминутка	Мы с компьютером рисуем. Готовимся к итоговой выставке: «Весна, весна на улице..» Задачи на логику