

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «РОВЕСНИК»

Принята
на методическом совете

Протокол № 1
от « 01 » марта 2021 г.

Утверждаю:

Директор МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник»
_____ В.Д. Андреева



ПРОГРАММА

объединения «Компьютер для малышей»

(для дополнительного образования учащихся 5-8 лет

в области научно-технического образования)

Срок реализации 1 год

Педагог дополнительного образования

Алексеева Наталья Николаевна

Городской округ Красноуральск 2021г.

Оглавление

- 1. Комплекс основных характеристик**
 - 1.1.** Пояснительная записка
 - 1.2.** Актуальность и педагогическая целесообразность программы
 - 1.3.** Цель и задачи общеразвивающей программы
- 2. Содержание общеразвивающей программы**
 - 2.1.** Учебно-тематический план
 - 2.2.** Содержание учебного плана
 - 2.3.** Планируемые результаты
 - 2.4.** Формы аттестации и контроля и оценочные материалы.
- 3. Комплекс организационно – педагогических условий**
 - 3.1.** Условия реализации программы
 - 3.2.** Методическое обеспечение
 - 3.3.** Список использованной литературы

1. Комплекс основных характеристик

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» предназначена для организации занятий со старшими дошкольниками по изучению основ компьютерной грамотности в МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник». Направленность программы – техническая.

Уровень освоения - вводный.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» составлена на основе следующих нормативно - правовых документов:

- Постановление Правительства Свердловской области от 06.08.2019 г. №503ПП «О системе персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории Свердловской области»
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (утверждён президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30.11.2016 №11);
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (статья 48);
- Федеральный закон от 29.10.2010. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта

начального общего образования» (в ред. приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060);

- Постановлению Главного Государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении СанПиН 2.4.2.3172-14» «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» от 14.07.2014 № 41 (зарегистрировано в Минюсте Российской Федерации 20.08.2014 №3360)».
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Минпросвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Приказ от 26.06.2019 № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»;
- Устав МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник»;
- Программа развития МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник» на 2019 – 2024 годы.

1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Тема внедрения технических и автоматизирующих средств в образовательную сферу в целом и в дошкольные образовательные учреждения в частности стала особенно актуальна в наши дни. Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая.

Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически

во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Таким образом, использование в программе «Компьютер для малышей» специальных развивающих игр и компьютерных программ позволяют ребенку освоить начальные приёмы управления компьютером, развить интеллектуальные способности, волевые качества, память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

1.2. Отличительные особенности программы

При разработке программы «Компьютер для малышей» были использованы идеи и методики разных авторов:

- Образовательная программа дополнительного образования детей «Компьюшка», автор-составитель Степкина М. Ф.;
- Дополнительная общеразвивающая программа для детей дошкольного возраста (5-7 лет) с учетом ФГОС ДОО художественно-эстетической направленности «Этот удивительный компьютер», автор-составитель Плотникова Н.Л.

Особенностью данной программы является использование универсальной учебной компьютерной среды на базе языка Лого для дошкольного образования, целью которой является развитие у детей логического и алгоритмического мышления, творческих способностей, художественных возможностей, умение работать в коллективе.

Другой особенностью данной программы является комплексный характер занятий, так как занятия по программе «Компьютер для малышей» включают в себя не только знакомство с основами компьютерной грамотности, но и разнообразные развивающие игры и упражнения, которые способствуют формированию познавательной активности и разностороннему развитию дошкольников.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» разработана с учетом современных психолого-педагогических знаний о методике ознакомления дошкольников с компьютерной техникой и реализуется с соблюдением санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-141.

Адресат и уровневость образовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» предназначена для работы с детьми 5-8 лет.

Уровень – вводный.

Режим и объем занятий следующий:

Занятия проводятся по группам из 8-12 человек 2 раза в неделю в первой половине дня. Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество занятий – 72, объем 72 часа. Длительность занятия - 25 минут, из них непрерывная продолжительность работы на компьютере составляет 7-10 минут (остальное время отводится на проведение подготовительных упражнений, развивающих игр, гимнастики для глаз и прочих видов деятельности, соответствующих задачам конкретного занятия).

Формы обучения – групповая и индивидуальная.

Виды занятий – беседы, лекции, практические занятия, мастер-классы, открытые занятия, выставки, конкурсы.

1.3. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: ознакомление детей старшего дошкольного возраста с основами компьютерной грамотности, развитие их творческих способностей и воспитание основ информационной культуры.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для работы с информацией, познакомить их с историей компьютера, его назначением и устройством, с правилами безопасной работы на компьютере.

- Способствовать формированию начальных навыков работы за компьютером: познакомить с клавиатурой, с манипулятором "мышь".

- Научить пользоваться детскими компьютерными развивающими программами и играми.

- Формирование первоначальных навыков работы в графической среде ПервоЛого;

- Способствовать обучению основам алгоритмизации и программирования.

- Содействовать формированию у детей-дошкольников универсальных учебных действий: умений осознавать цель; выбирать системы действий для достижения цели; оценивать результаты деятельности.

Развивающие:

- Развивать творческие и конструктивные способности, приобщать к проектно-творческой деятельности.

- Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление.

- Развивать память, внимание, воображение и сенсорные возможности ребенка.

Воспитательные:

- Познакомить учащихся с правилами поведения в кабинете информатики.

- Способствовать воспитанию самостоятельности, собранности, сосредоточенности, усидчивости.

- Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству, умению работать в команде.

Методы и формы решения поставленных задач

Состав группы постоянный, набор детей свободный. Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей. Так как

программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютера (до 50% учебного времени) по всем темам, занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Работа с компьютером проводится по трем формам:

1. *Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.
2. *Фронтальная* - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

Для выполнения творческих работ используется технология проектов.

При реализации программы используются фронтальные и индивидуальные формы обучения.

Типы занятий:

- сообщения новых знаний, комбинированные;
- закрепления, обобщающего повторения;
- занятия-лекции, беседы, семинары, самостоятельные работы;
- применение коррекции и контроля знаний, умений, навыков и др.

Виды занятий:

- лекция;
- беседа;
- практическая работа;

- выставка; конкурс;

Методы организации занятия:

- репродуктивный;

- словесные методы обучения;

- методы практической работы;

- метод наблюдения;

- исследовательские методы;

- наглядный метод обучения

1. Содержание общеразвивающей программы

2.1. Учебно-тематический план

НА 2 ЧАСА В НЕДЕЛЮ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	0,5	0,5	Дидактические игры Устный опрос
2	Компьютерная грамотность	8	2	6	Дидактические игры
3	Развивающие компьютерные игры	10	-	10	Наблюдение, устный опрос
4	Программа «ПервоЛого»	51	20,5	30,5	Практическая работа
4.1	Создание личного альбома	1	0,5	0,5	Практическая работа
4.2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	14	7	7	Практическая работа
4.3	Работа с рисунком и формами Черепашки	18	7	11	Практическая работа
4.4	Объекты, управление объектами	18	6	12	Практическая работа
5	Итоговое занятие: конкурс «Веселый компьютер»	2	-	2	Практическая работа
	Всего:	72	22	50	

2.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с детьми. Знакомство с компьютером: для чего нужен компьютер, значение компьютера в жизни человека. Техника безопасности и правила работы за компьютером. Подробный осмотр ноутбука. Устройство компьютера: монитор, клавиатура, «мышь», системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер. Знакомство с курсором. Знакомства с понятием «Папка», «Файл», «Панель инструментов».

Практическая работа: Игра на знакомство «Имечко», беседа по картинкам «Как работать за компьютером», дидактическая игра «Собери компьютер».

Раздел 2. Компьютерная грамотность

Теория. Включение и выключение компьютера. Знакомство с рабочим столом: внешний вид рабочего стола, основные элементы рабочего стола (мой компьютер, корзина, кнопка Пуск, часы, календарь). Знакомство с компьютерной «мышью»: левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Знакомство с понятиями файл и папка.

Практическая работа: отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Перемещение, удаление, переименование папок и файлов.

Раздел 3. Развивающие компьютерные игры

Практическая работа. Развивающая компьютерная игра «Экспедиция домовенка Бу»:

- развивающая компьютерная игра с простым управлением и контролем времени. Помогая героям, дети сами становятся участниками игры. Эффект присутствия помогает детям погрузиться в сюжет и выполнять задания, не замечая их обучающего» характера. Педагог учит детей самостоятельно управлять ноутбуком

при помощи манипулятора «мышь» и клавиатуры. Так же учит следовать инструкциям игры и самостоятельно принимать решения, которые повлияют на ее сюжет. Контролирует осанку и общую позу детей при работе за компьютером.

Набор детских развивающих видео-игр. Игры на развитие внимания, памяти, реакции, логического мышления, воображения:

- игра на развитие внимания «Собери хлеб» Самостоятельный запуск игры, управление персонажем через клавиатуру, ориентировка в пространстве (право, лево), правильная поза и положение рук при игре.
- игра на развитие мышления «Убеги от Бабки-Ежки» Самостоятельный запуск игры, управление манипулятором мышь, умение соотносить контур и предмет, положение рук при работе с манипулятором мышь.
- игра на развитие реакции и внимания «Ежик» Игра аналогична игре «Собери хлеб». Самостоятельный запуск игры, управление персонажем через клавиатуру, ориентировка в пространстве (право, лево), развитие реакции, правильная поза и положение рук при игре.
- игра на логическое мышление «Спаси богатыря». Самостоятельный запуск игры, действие компьютерной мыши «Нажать и удержать», свойства предметов (стекло, железо, дерево, бумага, пластик), положение рук при работе с манипулятором мышь.
- игра на развитие памяти «Полянка». Самостоятельный запуск игры, управление манипулятором мышь, положение курсора на игровом поле, поиск одинаковых картинок (тренировка памяти).

Раздел 4. Программа «ПервоЛого»

4.1 Создание личного альбома

Теория. Знакомство с программой «ПервоЛого» и ее компонентами. Основные возможности по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты.

Интерфейс программы и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню,

Практика. Создание альбома.

4.2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы.

Теория. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования.

Практика. Выбор и создание детьми рисунков. Рисунок «Геометрический дом». Рисунок «Зимний лес». Создание собственных проектов. Знакомство с flash-проектами. Проект «Город». Самостоятельный проект на темы по выбору («Зима», «На горке», «Новый год»). Проект «Сад». Проект «Летние каникулы». Оформление проекта «Подводный мир». Защита проекта «Подводный мир».

4.3. Работа с рисунком и формами Черепашки.

Теория. Черепашка. Общее представление об основных командах программы. Изучение правила выполнения команд и наблюдение за результатами выполнения этих команд.

Практика. Изменение форм черепашки. Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму. Создание новой формы. Оформление проекта «Космос». Оформление проекта «Космос». Защита проекта «Космос». Копирование форм черепашки. Копирование части рисунка в форму. Размещение формы черепашки на лист.

4.4. Объекты, управление объектами.

Теория. Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта.

Практическая работа: Оформление проекта «Город». Оформление проекта «Город». Защита проекта «Город». Команды: «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок». Команды: «Покажись - Спрячься», «Перед всеми – Позади всех». Подготовка материала к проекту «В зоопарке». Оформление проекта «В зоопарке». Защита проекта «В зоопарке», «Домой», «Замри - Отомри».

Раздел 5. Итоговое занятие

Соревнование между детьми. Подведение итогов. Конкурс «Веселый компьютер». Игра «Части компьютера». Награждение.

2.3. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знать правила поведения в компьютерном классе и соблюдать их;
- знать общее устройство компьютера и технику безопасности при работе на нем;
- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера:
- системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь» и знать их назначение;
- правила изученных развивающих игр.

Метапредметные результаты:

- уметь пользоваться клавиатурой и манипулятором «мышь»;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- должны иметь навыки работы в графическом редакторе ПервоЛого, знать элементарные основы программирования и уметь их использовать;
- уметь создавать простейшие проекты;
- уметь работать в изученных развивающих играх;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;

Личностные результаты:

- описывать свои действия и оценивать полученный результат;
- самостоятельно планировать ход решения и доводить начатое дело до конца;
- уметь работать в команде.

2.4. Формы аттестации и контроля и оценочные материалы.

Формы подведения результатов

- Практические задания
- Самостоятельные творческие, проектные работы,
- Выставки, соревнования, конкурсы.
- Индивидуальная папка работ в электронном виде;
- Портфолио обучающегося (материалы лекций с дополнениями и комментариями детей, распечатки работ уроков, работы – участники конкурсов, выставок, документы - свидетельства с выставок и т.д.)

Для определения уровня усвоения программы 2 раза в год проводится диагностика с учетом индивидуальных особенностей детей, что позволяет определить знания компьютерной терминологии, умение пользоваться манипулятором «мышь», умение пользоваться программой «ПервоЛого». В декабре проводится промежуточная диагностика с целью выявления полученных знаний, в мае – итоговая диагностика для определения прогресса и выявления изменений.

Методы диагностики результатов

Данная программа предполагает выполнение обучающимися контрольных заданий, которые заключаются в самостоятельном создании детьми проекта в программе «ПервоЛого». Работа оценивается по точности и скорости выполнения заданий, а так же по художественно-эстетическому исполнению. Лучшие детские графические работы представляются на выставках компьютерной графики. Знания по основам информатики, технике безопасности, компьютерной терминологии проверяются во время проведения устной викторины.

3. Комплекс организационно – педагогических условий

3.1. Условия реализации программы

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Стол письменный двухтумбовый	1
Стол компьютерный	9
Стул компьютерный «Престиж»	9
Стол регулируемый по высоте	6
Стул ученический регулируемый по высоте 3-5 ГКФ	16
Магнитно-маркерная доска 90*120 см	1
Экран на штативе Screen Media Apollo T 150*150 № 1512 R	1
Жалюзи	3
МФУ Canon MF 211	1
Системные блоки Intel G 1840/4Gd	3
Системные блоки	3
Мониторы	5
Компьютеры в комплекте	3
Ноутбук	1
Струйный МФУ HP PHOTOSMAN C5283	

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Интернет

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Педагог дополнительного образования Алексеева Наталья
Николаевна

I квалификационная категория

Стаж работы по основной специальности 24 года

3.2. Методическое обеспечение

При обучении по программе «Компьютер для малышей» необходимы следующие программные средства:

Компьютерные программы:

1. Название: Окружающий мир. «Экспедиция домовенка Бу». Год выхода: 2006
Жанр: Детские обучающие игры. Разработчик: Баюн Выпущено: ИДДК. Язык: русский. Рекомендуется для детей от 4 до 6 лет. Особенности продукта: оригинальный сюжет, забавные герои; серьезная методическая база; классическая рисованная анимация; увлекательные обучающие ролики.

2. Название: «ПервоЛого». Год выхода: 2006. Жанр: Рисование, создание анимации. Разработчик: Совместная разработка ИНТ и LCSi. Язык: русский
Рекомендуется для детей старшего дошкольного возраста.

Эта программа предназначена для дошкольников, в ней максимально упрощён процесс программирования, а вся информация представляется в красочном виде. Основные команды записаны на соответствующую страницу в виде понятных и наглядных картинок.

3. Компьютерные игры «Сказочный диск», издательство «Радуга», студия «Март». Год выхода: 2013. В данную программу включены такие компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка, и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать. Уровень перечисленного аппаратного и программного обеспечения является минимальным и может пополняться, и изменяться по мере возникновения новых программ и устройств.

3.3. Список использованной литературы

1. Антошин М.К. – Учимся работать на компьютере – М., 2007.
2. Бугуславская З. М., Смирнова Е.О. – Развивающие игры для детей дошкольного возраста. – М., 2003
3. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. // Молодой ученый – 2015 - №15.
4. Зарецкий А., Труханов А., Зарецкая Л. – Энциклопедия профессора Фортрана. – М., 2001.
5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007.
6. Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] — URL: <http://government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf>
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 г., №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Приложение к письму Минобрнауки России 09-3242 от 18.11.2015: Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ. – М., 2015.
9. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" - от 4 июля 2014 года N 41.
10. Симонович С.В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» - М.: 2005.
11. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2008.
12. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ. [Электронный ресурс] —URL: <http://www.consultant.ru>

Литература для родителей:

1. Кравцов С.С., Дошкольник и компьютер: медико-гигиенические рекомендации / под ред. Л.А.Леоновой и др. – М., 2004;
2. Леонова Л.А., Макарова Л.В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4-6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития) - М.: 2004 г.
3. Моторин В. «Воспитательные возможности компьютерных игр». Дошкольное воспитание, 2000г., № 1;
4. Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./С.С.Кравцов, Л.А. Ягодина//Информатика. – 2006. – № 12.
5. Дуванов А., "Изучаем компьютер"/ Эксмо – 2012
6. Игровая информатика. Рабочая тетрадь. Часть 1,2 /Издательство: Весна - Дизайн - 2016

Интернет источники

1. Детский портал “Играемся” - развивающие компьютерные игры - www.igraemsa.ru
2. Интерактивные игры детям - http://i-gnom.ru/games/view_game_cat.php
3. Педагогическая копилка - <http://ped-kopilka.ru/blogs>
4. Практические советы и рекомендации для воспитателей – www.bebygarden.ru
5. Развивающие пособия и CD-диски для детей дошкольного и младшего школьного возраста - www.adalin.mospsy.ru
6. Сайт детских обучающих и развивающих компьютерных игр - www.logozavr.ru