

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №1»

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Гимназия №1»

Приказ № 251 от «29»
августа 2023
г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Дошколенок и компьютер»
(срок реализации – 1 год, возраст детей 6-7 лет)

Составитель:
Червякова Марина Васильевна,
старший воспитатель

Программа принята на заседании
педагогического совета
протокол № 46 от «29» августа 2023 г.

Бийск 2023

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Учебно – тематический план
3. Содержание программы
4. Методическое обеспечение программы
5. Список литературы

1. Пояснительная записка

В настоящее время правительство Российской Федерации во главе с президентом уделяет большое внимание воспитанию информационной и коммуникационной культуры подрастающего поколения. В выступлении на II Общероссийском гражданском форуме в Москве в январе 2008 года Дмитрием Медведевым было сказано: «Очень важной является та информационная революция, которая проходит во всем мире. Она и дальше будет идти, и мы должны в эту революцию, в эти процессы «встроиться» грамотным образом, не подрывая нравственные устои и, в то же время, не выталкивая самих себя на обочину информационного развития».

Актуальность работы в данном направлении продиктована самим временем. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома. Научно - техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии.

Отличительной особенностью и новизной программы является то, что ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов. Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Программа имеет техническую и социально – педагогическую направленность.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана с учетом парциальной программой «Дошколёнок + компьютер» для детей 5-7 лет, конспекты занятий, содержащие комплекс игр: дидактических, развивающих, пальчиковых, жестовых, направленных на формирование умений работы с клавиатурой и мышью, компьютерной программой Windows и графическим редактором Paint, информационно-коммуникативных навыков. (Л. А. Коч. Ю.Л. Бревнова).

Программа разработана с использованием следующих нормативных документов:

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года № 1155.

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 г. № 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»;

- Приказ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»;

Программа рассчитана на один год обучения, занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительностью 25-30 минут. Общее количество часов 36 в год.

Учебный процесс программы ориентирован на детей подготовительной к школе группы (6-7 лет), характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

Форма проведения занятий: индивидуальные, групповые. Каждое занятие - комплексное и включает в себя 3 этапа: подготовительный - погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин); основной - овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребенка за компьютером (15 мин); заключительный - снятие зрительного и физического напряжения (5 мин). Даже если работа ведется в группах, лучше их делать небольшими – до 3 человек, чтобы у педагога была возможность в течение занятия каждому уделять внимание, следить за его выполнением.

Педагогическая целесообразность программы заложена в занятиях на компьютере и развивает не только интеллект, но и моторику, которая является важным моментом подготовки детей к овладению письмом. В процессе выполнения компьютерных заданий необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, компьютерные игры учат преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря им становится эффективным обучение планированию, контролю и оценке результатов самостоятельной деятельности, через сочетание игровых и неигровых моментов.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов у старших дошкольников.

Задачи программы:

1. Познакомить с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;

2. Научить использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
3. Сформировать навыки работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
4. Научить правилам техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

Ожидаемые результаты:

1. Дети знают функции компьютера, его основные устройства и приемы работы в среде «Windows»;
2. Дошкольники умеют пользоваться клавиатурой и «мышью»;
3. У дошкольников есть навык работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
4. Дети знают правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе.

2. Учебно – тематический план

Таблица 1

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Название темы	Количество часов
1	Наш компьютер – верный друг	Здравствуй класс компьютерный. Развивающая игра «Найди 10 отличий»	1
		Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера. Развивающая игра «Найди пару»	1
		Устройство «монитор». Дни недели. Развивающая игра «Составь картинку Часы»	1
		Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм». Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания	1
		Мы с компьютером - друзья	1
2	Рабочий стол	Рабочий стол. Времена года. Игра «Одень куклу по сезону»	1
		В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр. Развивающая игра «Пазлы».	1
		В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр. Развивающая игра «Пазлы».	1
3	Путешествие по клавиатуре	«Word», или Лягушонок на клавиатуре. Развивающая игра «Буквы и звуки»	1
		Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд. Развивающая игра «Составь слово»	1
		Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы. Развивающая игра «Раскрась картинку»	1
		Маленькие наборщики. Лингвистические игры	1

		Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия. Развивающая игра «Десять обезьянок»	1
		Практическая работа «Создание и редактирование текста». Беседа о профессиях	1
4	В гостях у «Пейнтика»	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку»	1
		Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму. Рисунок «Фоторобот»	1
		Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку»	1
		Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели. Рисунок «Ежик и грибы»	1
		Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи. Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»	1
		Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака. Рисунок «Облака»	1
		Основной цвет кисти и цвет фона. Путешествие в зимний лес. Рисунок «Зимний пейзаж»	1
		Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку Снеговик»	1
		Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные. Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»	1
		Редактирование компьютерного рисунка. Птицы. Рисунок «Курочка»	1
		Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика». Инсценировка «Солнышко»	1
		5	Графический редактор
Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России. Рисунок «Российский флаг»	1		
Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга». Инсценировка «Геометрические фигуры»	1		

		Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели. Рисунок «Морской пейзаж»	1
		Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь - сутки прочь. Рисунок «Ночной пейзаж»	1
		Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы. Рисунок «Космический поросенок»	1
		Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить. Рисунок «Многоэтажный дом»	1
		Моделирование в среде графического редактора. Транспорт. Рисунок «Поезд»	1
		Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог. Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора»	1
		В творческой мастерской. Рисунок по выбору	1
6	Принтер	Устройство «Принтер» и его назначение. Рисунок «Лабиринт»	1
Общее количество часов за один учебный год			36

3. Содержание программы

Таблица 2

Содержание изучаемого курса

п/п	Название темы	Программное содержание	Оборудование
1	Здравствуй класс компьютерный. Развивающая игра «Найди 10 отличий»	Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура.
	Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера. Развивающая игра «Найди пару»	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера реакции.	Компьютерный класс, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик.
	Устройство «монитор». Дни недели.	Знакомство с устройством «монитор». Развитие временных	Компьютерный класс, монитор, процессор,

	Развивающая игра «Составь картинку Часы»	представлений и пространственных ориентировок.	клавиатура, мышь, компьютерный коврик.
	Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм». Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания	Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты.	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик.
	Мы с компьютером - друзья	Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук.
2	Рабочий стол. Времена года. Игра «Одень куклу по сезону»	Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук.
	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр. Развивающая игра «Пазлы».	Знакомство с разнообразием компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.
	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр. Развивающая игра «Пазлы».	Знакомство с разнообразием компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.
3	«Word», или Лягушонок на клавиатуре. Развивающая игра «Буквы и звуки»	Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью» Буквы и звуки	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.
	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд. Развивающая игра «Составь слово»	Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол,

			интерактивная доска, документ – камера.	
	Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы. Развивающая игра «Раскрась картинку»	Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.	
	Маленькие наборщики. Лингвистические игры	Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.	
	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия. Развивающая игра «Десять обезьянок»	Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре. Развитие зрительного и слухового восприятия	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.	
	Практическая работа «Создание и редактирование текста». Беседа о профессиях	Обобщение темы «Текстовый редактор "Word"». Развитие обобщающих категорий и знаний о различных профессиях	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.	
4	4	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку»	Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.
		Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму. Рисунок «Фоторобот»	Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.

<p>Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку»</p>	<p>Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол.</p>
<p>Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели. Рисунок «Ежик и грибы»</p>	<p>Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи. Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»</p>	<p>Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака. Рисунок «Облака»</p>	<p>Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Основной цвет кисти и цвет фона. Путешествие в зимний лес. Рисунок «Зимний пейзаж»</p>	<p>Закрепление навыков работы с инструментом «Кисть», палитрой. Знакомство с инструментом «Распылитель». Расширение представлений о временах года</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку Снеговик»</p>	<p>Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора, умения выполнять действия по алгоритму</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>

	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные. Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»	Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы. Рисунок «Курочка»	Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика». Инсценировка «Солнышко»	Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент». Формирование умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
5	Построение линий и фигур: инструмент «Овал». Рисунок «Воздушные шары»	Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
	Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России. Рисунок «Российский флаг»	Формирование представлений о символике России. Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга». Инсценировка «Геометрические фигуры»	Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.

<p>Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели. Рисунок «Морской пейзаж»</p>	<p>Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Развитие знаний об обитателях морей и океанов. Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь - сутки прочь. Рисунок «Ночной пейзаж»</p>	<p>Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы. Рисунок «Космический поросенок»</p>	<p>Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.</p>
<p>Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить. Рисунок «Многоэтажный дом»</p>	<p>Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования, работы с инструментом «Выделение прямоугольной области»</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.</p>
<p>Моделирование в среде графического редактора. Транспорт. Рисунок «Поезд»</p>	<p>Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска.</p>
<p>Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну</p>	<p>Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования</p>	<p>Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол,</p>

	Безопасных Дорог. Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора»	в среде графического редактора, составления целого из частей	интерактивная доска, документ – камера.
	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии	Компьютерный класс, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.
6	Устройство «Принтер» и его назначение. Рисунок «Лабиринт»	Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт»	Компьютерный класс, принтер, монитор, процессор, клавиатура, мышь, компьютерный коврик, ноутбук, интерактивный стол, интерактивная доска, документ – камера.

4. Методическое обеспечение программы

Таблица 3

Методическое обеспечение

Техническое	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютерный класс • принтер • монитор (имеет диагональ не менее 17 дюймов. Так как ребенок лучше воспринимает крупные и четкие картинки, на экране установлено невысокое разрешение.) • процессор • клавиатура • мышь • компьютерный коврик • ноутбук • интерактивный стол • интерактивная доска • документ – камера
Учебно - наглядные пособия	<ul style="list-style-type: none"> • различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги); • подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).
Оборудование	<ul style="list-style-type: none"> • клавиатура • мышь

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• компьютерный коврик ноутбук |
|--|---|

5. Список литературы

1. Венгер, Л. А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста / Л. А. Венгер. - М.: Просвещение, 1989.
2. Видерхольд, К. Компьютер в начальной школе / К. Видерхольд // Информатика и образование. - 1993. - № 2.
3. Габдуллина, З. М. Развитие навыков работы у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации для родителей / З. М. Габдуллина. - Волгоград: Учитель, 2009.
4. Дошкольник и компьютер: медико-гигиенические рекомендации / под ред. Л. А. Леоновой [и др.]. - М.: МОДЭК, 2004.
5. Зайцев, А. А. Повесть о настоящей черепашке / А. А. Зайцев // Информатика. - 2001. - № 3.
6. Коцюбинский, А. О. Рисунки на компьютере: экспресс - курс / А. О. Коцюбинский. - М.: ТРИУМФ, 2000.
7. Кривич, Е. Я. Компьютер для дошколят / Е. Я. Кривич М.: Эксмо, 2006.
8. Новоселова, С. Л. Компьютеры в подготовительной к школе группе / С. Л. Новоселова. - М.: Дошкольное воспитание, 1989.
9. Пионтковская, Н. А. Компьютер для малышей / Н. А. Пионтковская // Информатика в начальной школе. - 2005. № 4.
10. Симонович, С. В. Специальная информатика / С. В. Симонович [и др.]. М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком - Пресс, 2009.
11. Тур, С. Н. Первые шаги в мире информатики: пособие для учителей / С. Н. Тур, Т. П. Бокучава. - СПб. БХВ - Петербург, 2002.
12. Филиппова, Н. В. Формы воспитания информационной культуры детей дошкольного возраста / Н. В. Филиппова // Программа Областных Педагогических чтений. - Тюмень, 2009.
13. Чиндацкая, Е. С. Нужен ли детский сад голландскому ребенку? / Е. С. Чиндацкая // Детский сад от А до Я. - 2008. - № 2.
14. Шишкин, Е. Стихи и фигуры / Е. Шишкин, Г. Шишкин // Квант. -2001.
15. Юдина, А. Г. Лого - среда для развития мышления / А. Г. Юдина // Информатика. - 1995. - № 33.
16. Электронный ресурс: Гурьев, С. В. Информационные компьютерные технологии как эффективное средство в образовательном процессе детей старшего дошкольного возраста / С. В. Гурьев. - Режим доступа: <http://www.256.ru>.