

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом творчества Торбеевского муниципального района Республики Мордовия»

РЕКОМЕНДОВАНО:
педагогическим советом
Протокол №1 от 30.08.2024 г

УТВЕРЖДАЮ:

Директор *Ванюшкина* С.А. Ванюшкина

Приказ № 33 от 30.08.24 г.



Дополнительная общеобразовательная

общеразвивающая программа

«ДОШКОЛЕНОК и КОМПЬЮТЕР»

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся: 5 - 6 лет

Срок реализации программы: 1 год

Составитель - разработчик:

С.Г. Горбунова,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности «Юный программист» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 6-7 лет, один год обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа составлена в соответствии с нормативно - правовыми документами:

– Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;

– Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России N 06-1844 от 11.12.2006 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.10.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Устав и локальные акты МБОУ ДО «Дом творчества Торбеевского муниципального района РМ»»

Цель программы: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире;

пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного *процесса*;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

Основными задачами являются:

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
 - формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;
- развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

В результате изучения программы дети будут **знать:**

- название и функции основных частей компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» в графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах и обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа построена на следующих основных принципах:

1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

3. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

4. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

5. Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

7. Принцип связи с жизнью. Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

Организация учебного и игрового процесса.

Для нормального функционирования и эффективного обучения детей компьютерной грамотности необходимо придерживаться следующих рекомендаций:

Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и послекомпьютерной релаксации включает в себя:

- Столы для работы детей
- Раздаточный материал – логопеналы на каждого ребенка:
- тетради с игровыми заданиями на каждое занятие
- игры – головоломки,
- раздаточный материал
- Демонстрационные дидактические игры
- Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

Пособия для занятий

- Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка;
- Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы "Дошколёнок и компьютер»" проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 3 раза в год.

В начале года (август, начало сентября) определяется общий уровень развития ребенка.

1) Изучение личности:

- изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха;
- изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития;
- изучение объема произвольного внимания;
- изучение устойчивости и распределения внимания;
- изучение зрительной и слуховой памяти;
- изучение оригинальности воображения;
- изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- изучение умственной работоспособности.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
- изучение координации движений, взаимодействия руки и глаз.

В середине года (декабрь, январь) проводится диагностика развития речи:

- изучение грамматического строя речи;
- изучение звуковой стороны речи;
- изучение речи дошкольников в общении со сверстниками и взрослыми;
- изучение коммуникативных умений.

В конце года (апрель, май) проводится диагностика для определения прогресса в развитии ребенка за год, уровень эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.

1) Изучение личности:

- изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
- изучение целенаправленности деятельности.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
- изучение общей способности к обучению;
- изучение устойчивости внимания;
- изучение объема памяти;
- изучение уровня сформированности наглядно-схематического мышления;
- изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.

В течение каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа для устранения пробелов в знаниях, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники так и без него):

б. Итоговое развлечение "Какими были, какими стали!" (Повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами.)

Для получения положительных результатов обучения по программе «Дошколёнок и компьютер» необходимо:

- ИКТ компетентность педагога
- соблюдение рекомендованных методов и приемов,
- учебный план
 - соблюдение техники безопасности работы на компьютере
- строгое выполнение требования СанПиН

Календарно – тематический план

№	Перечень разделов тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы	Дата
1.	Здравствуй, класс компьютерный.	1	2	3	
2.	Наш компьютер – верный друг Устройство компьютера.	1	2	3	
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	1	2	3	
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм»	1	2	3	
5.	Рабочий стол. Времена года.	1	2	3	
6.	В гости к сказке. Разновидности компьютерных игр.	1	2	3	
7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	1	2	3	
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	1	2	3	
9.	Школа волшебников	1	2	3	
10.	Маленькие наборщики.	1	2	3	
11	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	1	2	3	
12	Беседа о профессиях	1	2	3	
13.	Мы с компьютером -друзья	-	2	2	
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	-	2	2	
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	1	2	3	
16.	Палитра. Растения и насекомые Рисунок «Бабочка и цветы».	1	2	3	
17.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	1	2	3	
18.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	1	2	3	
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака	1	3	4	
20	Зимние подвижные игры и забавы. Создание ком-	1	3	4	

	пьютерного рисунка «Снеговик».				
21	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	1	3	4	
22.	Редактирование компьютерно рисунка. Птицы	1	3	4	
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки»	1	3	4	
24	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	1	3	4	
25	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник» Символика России.	1	3	4	
26	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	1	3	4	
27	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	1	3	4	
28	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.	1	3	4	
29	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	1	3	4	
30	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	1	3	4	
31	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	1	3	4	
32	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	1	3	4	
33	Устройство «Принтер» и его	1	3	4	

	назначение				
34	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки»	1	3	4	
35	Развивающая игра «Паровози»	1	3	4	
36	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	-	2	2	
	Всего			128	

Содержание программы

Занятие 1(3ч).

Здравствуй, класс компьютерный!

Теория

Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

Практика

Развивающая игра «Найди 10 отличий»

Занятие 2 (3ч). Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

Теория

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

Практика

Развивающая игра «Найди пару»

Занятие 3 (3ч). Устройство «монитор». Дни недели.

Теория. Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок.

Практика .

Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

Занятие 4 (3ч). Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

Теория

Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

Практика

Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

Занятие 5(3ч). Рабочий стол. Времена года.

Теория

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

Практика. Игра «Одень куклу по сезону».

Занятие 6 (3ч).

Теория

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

Практика. Развивающая игра «Пазлы».

Занятие 7 (3ч). «Word», или Лягушонок на клавиатуре.

Теория

Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью»! Буквы и звуки.

Практика

Развивающая игра «Буквы и звуки»

Занятие 8 (3ч). Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

Теория

Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму

Практика

Развивающая игра «Составь слово»

Занятие 9 (3ч). Школа волшебников

Теория

Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия.

Практика

Развивающая игра «Раскрась картинку»

Занятие 10 (3ч) Маленькие наборщики.

Теория. Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций

Практика

Лингвистические игры

Занятие 11 (3ч). Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

Теория. Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре. Развитие зрительного и слухового восприятия.

Практика. Развивающая игра «Десять обезьянок».

Занятие 12 (3ч). Беседа о профессиях

Теория. Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях.

Практика. Практическая работа «Создание и редактирование текста».

Обобщение темы «Текстовый редактор «Word».

Занятие 13 (3ч). Мы с компьютером - друзья

Практика. Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

Занятие 14 (3ч). Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка».

Теория. Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения

Практика. Развивающая игра «Раскрась картинку». Обобщение знаний по теме.

Занятие 15 (3ч). Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

Теория. Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»

Практика. Рисунок «Фоторобот».

Занятие 16 (3ч). Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».

Теория Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

Практика

Игра «Составь картинку»

Занятие 17 (3ч). Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.

Теория Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране

Практика Рисунок «Ежик и грибы»

Занятие 18(3ч). Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.

Теория. Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях

Практика. Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

Занятие 19 (4ч). Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака

Теория Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде

Практика. Рисунок «Облака»

Занятие 20 (4ч). Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».

Теория. Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работ в среде графического редактора.

Практика. Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

Занятие 21(4ч). Сохранение компьютерного рисунка «Дикие и домашние животные».

Теория. Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных

Практика. Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото».

Занятие 22(4ч). Редактирование компьютерного рисунка. Птицы.

Теория. Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд

Практика. Рисунок «Курочка»

Занятие 23 (4ч). Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория. Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика. Игра «Мозаика».

Занятие 24 (4ч). Построение линий и фигур. Инструмент «Овал».

Теория. Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

Практика. Рисунок «Воздушные шары»

Занятие 25 (4ч). Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России.

Теория. Формирование представлений о символике России. Знакомство с инструментами «Линия», « Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования.

Практика. Рисунок «Российский флаг»

Занятие 26 (4ч). Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».

Теория. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора.

Практика. Инсценировка «Геометрические фигуры»

Занятие 27(4ч). Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели

Теория Знакомство с инструментом «Красивая линия». И принципами работы. Развитие знаний об Обитателях морей и океанов.

Практика

Рисунок «Морской пейзаж»

Занятие 28 (4ч). Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.

Теория. Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.

Практика. Рисунок «Ночной пейзаж»

Занятие 29 (4ч). Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.

Теория. Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.

Практика. Рисунок «Космический поросёнок».

Занятие 30 (4ч). Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить?

Теория. Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Работы с инструментом «Выделение прямоугольной области»

Практика. Рисунок «Многоэтажный дом»

Занятие 31(4ч). Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.

Теория. Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах.

Практика. Рисунок «Поезд»

Занятие 32 (4ч). Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог

Теория. Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей

Практика. Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора».

Занятие 33(4ч). Устройство «Принтер» и его назначение .

Теория. Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт».

Практика. Рисунок «Лабиринт».

Занятие 34 (4ч). Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория. Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Закрепление понятия «орнамент».

Практика. Игра «Мозаика».

Занятие 35 (4ч). Развивающая игра «Паровозик».

Теория. Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика. Игра «Паровозик».

Занятие 36 (2ч). В творческой мастерской. Рисунок по выбору

Практика. Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии.

Список литературы для педагога

1. Антошин М.К. «Учимся работать на компьютере» Москва 2004г.
2. Горвица Ю.М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» Москва 2010 г.
3. Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
4. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
5. Коч Л. А. программа «Дошколёнок + компьютер» М.:2012 г.

Интернет - ресурсы для детей



["Detskiy-mir" - детский портал](http://www.detskiy-mir.net/)

(<http://www.detskiy-mir.net/>): Стенгазеты и пожелания к праздникам, флеш-раскраски, игры, ребусворды и др. материалы для развития детей. Детские знакомства. Блоги.



["Твиди.ру" - детский развлекательный портал](http://www.tvidi.ru/)

(<http://www.tvidi.ru/ch/Main/>): Коллекция флеш-игр. Создание собственного веб-сайта. Загрузка обоев на рабочий стол, аватарок, картинок и др.



["Теремок" - сайт для детей](http://www.teremoc.ru/)

(<http://www.teremoc.ru/>): Мультфильмы, детские рисунки, развивающие и активные игры, тесты.



["Солнышко. Игротека" - портал для детей Flash-игры для малышей.](http://www.solnet.ee/)

(<http://www.solnet.ee/games/>): Викторины и конкурсы. Мультфильмы. Подвижные и логические игры.



["Ребзики" - детские раскраски](http://www.rebzi.ru/)

(<http://www.rebzi.ru/>): Коллекция игр-раскрасок, пазлов для детей. Информация о фестивале рисунков. Галерея детских работ.



(<http://www.baby-gamer.ru/>): Игры онлайн для малышей - Внимание и логика Цвета и фигуры Математика дошкольникам Учимся читать Часы и время Раскраски Головоломки

["Бесплатные развивающие онлайн игры для детей 3-4-5 лет"](http://345-games.ru/)

(<http://345-games.ru/>): логические игры, раскраски, пазлы, "Найди отличие", лабиринты



["Детские развивающие онлайн игры"](http://igraem.pro/)

(<http://igraem.pro/>): Играем и учимся - картинку, раскраски, развиваем внимание и память, игры для малышей



[«Весёлые обучалки и развивалки»](http://www.kindergenii.ru/playonline.htm)

(<http://www.kindergenii.ru/playonline.htm>): Развивающие Flash-игры для детей - учимся владеть мышкой, играем, развиваемся и развлекаемся