

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
детского сада № 4 «Лукоморье» -
филиала АН ДОО «Алмазик»
Протокол № 1
от « 25 » 08 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий детским садом № 4
«Лукоморье» - филиалом АН ДОО «Алмазик»
Кап О.В. Калинина
от « 25 » 08 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»
«ПЕРВЫЙ ШАГ В IT-МИР»
(ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-8 лет)
детского сада № 4 «Лукоморье» - филиала АН ДОО «Алмазик»
(срок освоения программы – 1 год)**

**разработчик:
Соловьёва Екатерина Сергеевна
– учитель-логопед**

**РС(Я)
г. Мирный
2022 год**

	I. Целевой раздел	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Учебный план	4
1.3.	Цели и задачи	4
1.4.	Принципы и подходы к формированию Программы	4
1.5.	Планируемые результаты освоения воспитанниками Программы	5
	II. Содержательный раздел	
2.1.	Содержание психолого-педагогической работы	6
2.2.	Структура занятий	7
2.3.	Методы и приемы реализации Программы	8
2.4.	Перспективно – календарное планирование	9
2.5.	Мониторинг возможных достижений воспитанников	12
	III. Организационный раздел	
3.1.	Расписание занятий	14
3.2.	Материально-техническое обеспечение Программы Особенности организации предметно-развивающей среды для реализации Программы	14
3.3.	Обеспечение методическими рекомендациями и средствами обучения и воспитания	15

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Актуальность программы: Весьма актуальным на сегодняшний день является тот факт, что в современном дошкольном образовании компьютер рассматривается двусторонне: как средство обучения и как объект обучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности.

Компьютер как объект познания способен удовлетворить образовательные потребности ребенка в интеллектуальном развитии. Круг необходимых ему знаний и умений определяется только необходимостью использования компьютера в качестве средства интеллектуальной деятельности (соответствующей уровню развития ребенка-дошкольника).

Новизна программы: Использование компьютера в дошкольном возрасте затрагивает многие аспекты образовательного процесса и жизнедеятельности дошкольников. Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить мощным техническим средством обучения и развития познавательной активности ребенка.

Работа с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, затем и как познавательно-исследовательская деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольной памяти, внимания, креативности мышления. Интеграция педагогических и компьютерных технологий в образовании дошкольников позволяет обеспечить удовлетворение познавательных потребностей в индивидуальном развитии, развить их фантазию и творческие способности.

Владение навыками решения задач с помощью электронно-вычислительных машин, умение планировать действия и предвидеть их последствия, понимание основных идей информатики, представление о роли информационных технологий в жизни общества (академик А.П. Ершов). Компьютерная грамотность является элементом информационной культуры личности, предполагающей способность человека осознать и освоить информационную картину мира как систему символов и знаков, прямых и обратных информационных связей и свободно ориентироваться в информационном обществе, использовать образовательные ресурсы и информационно-телекоммуникационные сети. Для этого ребенку необходимо овладеть сводом правил поведения в таком обществе, способами общения с системами телекоммуникаций, локальными и глобальными информационно-вычислительными сетями. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «компьютерная грамотность» (для детей 6-8 лет) детского сада № 4 «Лукоморье» - филиала АН ДОО «Алмазик» (далее – Программа) разработана на основе Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников [Текст] / А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – М. : Баласс, 2013. – 64 с.

Данная Программа технической направленности разработана с учетом ФГОС ДО для знакомства воспитанников старшего дошкольного возраста с основами компьютерной грамотности, рассчитана на 1 год обучения. Образовательный процесс в дошкольном возрасте выстраивается с применением игровых форм обучения. Продолжительность занятия 30 минут. Занятия проходят во второй половине дня. Форма занятий групповая. Максимальное количество детей в группе – 12

1.2. Учебный план

Возраст	Продолжительность занятий в минутах	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в учебный год
Старший дошкольный возраст (6-8 лет)	30	2	8	66

1.3. Цели и задачи Программы

Цель Программы – состоит в том, что в результате освоения данной программы у детей дошкольного возраста приобретут знания, необходимые для овладения практическими умениями, которые заданы целями обучения.

Задачи Программы:

- закрепление знаний об устройстве компьютера, назначением его составных частей; о видах памяти (внутренней и внешней), об их расположении»;
- закрепление умений управлять событиями на экране с помощью операторов (клавиатура, мышка, стилус);
- развитие у детей познавательной активности;
- содействие развитию информационной культуры дошкольников;
- расширение знаний о многообразии компьютерной техники;
- формирование у детей опыта практической познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением;
- способствовать развитию мыслительных операций: сравнение, анализ и синтез;
- формировать творческую активность, самостоятельность в принятии решений алгоритмических задач;
- развивать внимание, память, воображение, мышление;
- формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре);
- воспитывать ответственность, коммуникативные способности.

1.4. Принципы и подходы к формированию Программы

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- ✓ Принцип развивающего обучения - педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям;
- ✓ 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.

- ✓ Принцип систематичности и последовательности – 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;
- ✓ Принцип прочности усвоения знаний – роль повторения и закрепления пройденного материала при специальной организации различных видов деятельности, побуждает детей к припоминанию и воспроизведению полученной ранее информации или практических действий;
- ✓ Принцип наглядности и доступности – использование различных видов наглядности способствует осознанному восприятию тех явлений и предметов, с которыми знакомит детей взрослый; он соответствует основным формам мышления дошкольника;
- ✓ Принцип активности – его развитие тесно связано с непосредственным восприятием окружающей действительности или познанием этой действительности через технические средства, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования;
- ✓ Принцип творчества – поддержка инициативы детей в продуктивной творческой деятельности;
- ✓ 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;
- ✓ Принцип связи с жизнью - педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.
- ✓ Принцип развивающего обучения – постепенный переход от простого к сложному с учетом индивидуальных возможностей каждого воспитанника.

1.5. Планируемые результаты освоения воспитанниками Программы

Планируемые результаты
<i>будет знаком с:</i> - главными частями компьютера; - устройствами ввода информации; - с основными носителями информации; - рабочими программами; - алгоритмом; - начальным программированием <i>будет уметь:</i> - работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться в мониторе; - пользоваться графическим редактором, офисными программами word, power point; - составлять алгоритмы;

- сравнивать предметы, перемещать, группировать, делить их;
- находить закономерности;
- понимать язык стрелок и как ими пользоваться;
- определять последовательность событий;
- самостоятельно запускать компьютер и программы;
- свободно без психологических проблем работать на компьютере

будет способен:

- способен соблюдать правила безопасного поведения при работе с компьютером, периферийными устройствами;
- проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями;
- обладает развитым воображением, которое реализуется в работе с графическими программами;
- договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других;
- различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном творчестве, имеет навыки работы с различными источниками информации;
- указывает на сильные и слабые стороны своей деятельности;
- владеет устной речью, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации естественно-научной деятельности;
- при взаимодействии в коллективе использует в устной речи специальные термины.

2. Содержательный раздел

2.1. Содержание психолого-педагогической работы с детьми

Работа с ИКТ теснейшим образом связана интеллектуальным развитием ребенка. Особое значение оно имеет для совершенствования остроты зрения, точности цветового восприятия, тактильных качеств, развития мелкой мускулатуры кистей рук, восприятия формы и размеров объекта, пространства.

Дети пробуют установить, на что похож предмет и чем он отличается от других; овладевают умением соизмерять ширину, длину, высоту предметов; начинают решать логические; развивают образное мышление; учатся представлять предметы в различных пространственных положениях, мысленно менять их взаимное расположение. В процессе занятий идет работа над развитием интеллекта, воображения, мелкой моторики, творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления.

Игровая технология позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть, и

объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерное королевство».

Все последующие занятия строятся в виде игры-путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются правила поведения в компьютерном классе и техника. Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядная образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

2.2. Структура занятий

- В основе программы лежит дидактическая игра и она создаёт мотивацию к деятельности.
- Детям предлагаются игры, во время которых они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой. Каждый ребёнок должен принять участие в игре.
- Затруднение в игровой ситуации.
- Во время игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднения в деятельности детей, которое они проговаривают. В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из сложной ситуации.
- Открытие нового знания или умения.
- С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформив в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей проблему, и проходят её, используя новый способ действия.
- Повторение и развивающие задания. Проводятся если есть свободное время.
- Итог занятий.

Дети фиксируют в речи, что нового узнали.

- Оздоровительная работа. Физминутки снимают утомление детей средствами релаксационных упражнений.

Физкультминутки и гимнастика для глаз положительно влияют на расслабление глазных мышц, способствуют профилактике нарушения зрения, развитию подвижности и снятию утомления с глаз, восстановлению бинокулярного зрения, расслаблению зрительной системы, аналитико-синтетическую деятельность мозга, активизируют сердечно-сосудистую и дыхательную системы, улучшают кровоснабжение внутренних органов и работоспособность нервной системы. Время начала физминуток определяется самим воспитателем. Физиологически обоснованным временем для их проведения является 15-я минута занятия.

Длительность физминуток составляет до 5 минут. Каждая физминутка включает в себя комплекс из 3–4 упражнений, повторяемых 4–6 раз.

2.3. Формы и методы, используемые при реализации Программы:

Решение задач Программы осуществляется, прежде всего, в непосредственной образовательной деятельности с использованием метода амплификации детского развития. Также обучение по Программе имеет место также в опосредованной деятельности – совместной деятельности взрослого с детьми и в специально организованной взрослыми самостоятельной деятельности детей.

Формы

- ✓ беседа (получение нового материала);
- ✓ самостоятельная деятельность (дети выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или одного-двух занятий);
- ✓ ролевая игра;
- ✓ компьютерные игры;
- ✓ творческое проектирование и презентация;
- ✓ показ, выставка.
- ✓ физминутки;
- ✓ коллективная деятельность;
- ✓ совместные с педагогом работы

Форма организации занятий может варьироваться педагогом и выбирается с учетом той или иной темы.

Методы

- ✓ словесные (беседа, загадки, рассказ, инструктаж, объяснение) – передача словесной информации в ходе занятия;
- ✓ игровой – использование различных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими методами; при использовании этого метода ведущая роль сохраняется за взрослым;
- ✓ наглядные (показ – личный пример взрослого, видеопросмотр обучающего материала);
- ✓ практические (составление программ, презентаций, работа с графическими программами) – практическая деятельность воспитанника индивидуально или в составе группы, демонстрация своих навыков и умений;
- ✓ репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- ✓ частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- ✓ метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение);
- ✓ программирование, презентация проектов.

2.4. Перспективно – календарное планирование

сроки	№ занятия	Тема занятия	Задачи
Модуль 1. Устройство персонального компьютера. Информация вокруг нас			
13.09	1.	На пороге компьютерной грамотности	Познакомить с происхождением компьютера. Развитие познавательных способностей. Сформировать представление о ПК как о средстве работы с информацией
15.09	2.		Дать основные правила поведения при работе с компьютером, гимнастикой для глаз. Познакомить с Т.Б. и с составными частями компьютера, ноутбука. Дать основные понятия для чего каждая составная часть нужна.
20.09	3.		Познакомить с устройством ввода – Мышь. Научить пользоваться ей. Развивать внимание, аккуратность.
22.09	4.		Познакомить с устройством ввода – Клавиатурой. Формировать основные умения пользоваться некоторыми кнопками.
27.09	5.		ввести понятие "программа"
4.10	6.		сформировать представление о понятии "Информация"
6.10	7.		знакомство с клавиатурой и её основными клавишами
11.10	8.		знакомство с основной позицией пальцев на клавиатуре
13.10	9.		Формировать понятие – Рабочий стол. Научить преобразовывать его. Развивать внимательность, усидчивость.
18.10	10.		Познакомить с основным понятием «Меню». Практика. Работа за компьютером
20.10	11.		Познакомить с разновидностями съёмных носителей. Для чего нужны, и как ими пользоваться.
Модуль 2. Компьютерная графика			
25.10	12.	Окно графического редактора Paint	знакомство с основными элементами окна программы Paint.
27.10	13.		знакомство с элементами компьютерной графики и графическими возможностями редактора Paint.
1.11	14.	Инструментарий программы Paint	инструменты редактора Paint;
3.11	15.		вычерчивание геометрических фигур в графическом редакторе Paint.
8.11	16.		нахождение и запуск программы с рабочего стола и из меню «Пуск»

10.11	17.	Работа с изображением	создание изображений в графическом редакторе
15.11	18.		понятие «иллюстрация», история создания иллюстраций к тексту
17.11	19.		обрезка, поворот и стирание фрагмента рисунка
22.11	20.		изменение размера всего изображения, его фрагмента и области рисования
24.11	21.		создание иллюстраций к тексту
29.11	22.		выполнение развивающих заданий
1.12	23.	Компьютер – универсальное средство обработки изображений	инструмент «Многоугольник», алгоритм рисования замкнутого многоугольника
6.12	24.		инструменты «Заливка», «Выбор цвета». Заливка замкнутой области, выбор цвета по образцу;
8.12	25.		инструмент «Кривая». Алгоритм рисования кривых, состоящих из одной и двух дуг
13.12	26.		инструмент «Эллипс», алгоритм рисования овалов и кругов
15.12	27.		инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисование прямоугольников
20.12	28.		воспитанникам предлагается повторить рисунок, из геометрических фигур, используя пример изображения
22.12	29.		инструменты «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка;
2023 г.			
10.01	30.		инструмент «Волшебный ластик», его использование для «исправления» рисунка;
12.01	31.		инструмент «Надпись». Ввод и редактирование текста
17.01	32.		инструменты «Выделение», «Выделение произвольной области», перемещение выделенной области по экрану. Копирование выделенной области, перемещение по экрану.
19.01	33.		поворот рисунка, выделенной области, перемещение по экрану. Наклон рисунка, выделенной области.
24.01	34.		создание изображений в графическом редакторе
26.01	35.		воспитанникам предлагается нарисовать свой рисунок, используя воображение
31.01	36.		работа с панелью инструментов в графическом редакторе

2.02	37.	Создание презентаций	воспитанникам предлагается фрагмент рисунка, который они «дорисовывают», используя воображение
7.02	38.		Самостоятельная работа «Открытка» создание при помощи инструментов Paint открытки на заданную тематику
9.02	39.		знакомство с программой Power Point
14.02	40.		создание и дизайн слайда
16.02	41.		редактирование слайдов
21.02	42.		оформление слайда
28.02	43.		вставка фигур, рисунков
2.03	44.		настройка формата фона, фигуры
7.03	45.		настройка анимации
9.03	46.		настройка смены слайдов
14.03	47.		вставка и настройка звукового файла
16.03	48.		Самостоятельная работа «Презентация собственных творческих работ» с использованием ранее созданных рисунков.
Модуль 3. 3D - моделирование			
21.03	49.	Вводное занятие	Знакомство с правилами и техникой безопасности при работе с 3d ручкой. Знакомство с устройством 3d ручки. Знакомство с компьютерной программой 3d моделирования
23.03	50.	Геометрические фигуры.	Создание двумерных моделей геометрических фигур.
28.03-30.03	51.	Машинка	Создание модели машины по готовому контуру, развитие мелкой моторики, внимания.
4.04	52.	Веселый снеговик.	Дифференцирование предметов по величине (большой, средний, маленький). Закрепление навыков работы с ручкой.
6.04	53.	Колечко для мамы.	Создание модели колечка.
11.04	54.	Подарок папе (медаль).	Создание модели медали с надписью.
13.04	55.	Разноцветная бабочка.	Составление модели бабочки. Развитие чувства цвета, ритма, воображения.
18.04	56.	Вот что я умею!	Подготовка выставки работ воспитанников.
Модуль 4. Знакомство с программой Scratch 2.0			
20.04	57.	Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Обсуждение перспектив занятий

25.04	58.	Введение в программирование	Создание мини проектов с использованием простейших команд исполнителя
27.04	59.	Знакомство со средой программирования Scratch	Создание, сохранение проектов.
4.05	60.	Линейный алгоритм	Создание анимационных проектов с линейной программой и командами блоков перо, движение, контроль, внешность. Размещение спрайтов на пол с учетом системы координат.
11.05	61.	Циклический алгоритм	Создание анимации (классический метод) – смены картинок, с циклами всегда и повтори.
16.05	62.	Графические форматы	Создание, редактирование изображений во встроенном редакторе. Импорт изображений в программу, редактирование изображений. Создание своих спрайтов, сцен различными способами: рисование, редактирование, импорт.
18.05	63.	Разветвляющийся алгоритм	Создание простой компьютерной игры
23.05	64.	Запись звука.	Озвучивание игры, использование библиотеку звуков, импорт звуков, конвертация звука для импорта в программу
25.05	65.	Создание презентаций в Scratch	Создание презентаций
30.05	66.	Создание творческих проектов	Создание проекта «Театр в Scratch». Создание сценария, создание исполнителей, создание анимационного проекта, озвучивание проекта

2.5. Мониторинг возможных достижений

Мониторинг по освоению Программы проводится два раза в период реализации данной программы с целью определения результата освоения и осуществляется с использованием метода наблюдения.

Формы подведения итогов реализации программы и контроля деятельности:

1. Наблюдение за работой детей на занятиях.
 2. Участие детей в проектной деятельности.
 3. Участие в выставках творческих работ дошкольников.
 4. Подготовка рекламных буклетов и презентаций о проделанной работе.
- Заполняется индивидуальная карта развития ребенка.

Фамилия имя ребенка _____

Группа _____ Возраст _____

Индикаторы деятельности/ Критерии оценки	Стадия поддержки (1 балл)	Стадия самостоятельности (2 балла)	Стадия инициативы и творчества (3 балла)
	Испытывает значительные затруднения, задание выполняется только при помощи педагога.	Самостоятельно выполняет задание, однако имеются умеренные трудности.	Выполняет задание самостоятельно и правильно, проявляет инициативу.
Правила поведения в компьютерном классе			
Технику безопасности при работе за компьютером			
Названия и функции основных частей компьютера			
Внутреннюю память компьютера			
Устройства внешней памяти			
Устройства ввода информации			
Устройства вывода информации			
Компьютерную технику (узнавать и называть)			
Об интернете			
Включать и выключать компьютер			
Пользоваться мышью: водить курсором мыши; один щелчок левой кнопкой; двойной щелчок; перетаскивать предметы, удерживая кнопку			
Пользоваться клавиатурой: кнопки со стрелками ENTER ESC ПРОБЕЛ DELETE CAPS LOCK			
Работать на интерактивной доске стилусом, 3d ручкой.			
Владеет знаниями изученных компьютерных программ.			

Излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем рассуждений.			
Работает над проектом в команде, эффективно распределяет обязанности			
Итоговые данные (ср/показатель стадии)			

III. Организационный раздел

3.1. Расписание занятий

Дни недели/ подгруппа	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
I подгруппа		18.50-19.15		18.50-19.15	

3.2. Материально-техническое обеспечение Программы

п/п	Наименование	Количество/шт.
1	Интерактивная доска	1
3	Ноутбук	4
4	Персональные компьютеры	8
8	Стол	8
9	Стулья	16

3.3. Программно – методическое обеспечение

- Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
- Постановление Правительства РФ от 15.08.2013 № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (Утверждены на заседании Научно-методического совета по дополнительному образованию детей Минобрнауки России 03.06.03) с изменениями и дополнениями, внесенными Департаментом молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России (письмо от 11.12.2006. № 06-1844).
- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ (ред. от 23.07.2013).
- Безруких, М.М. Возрастная физиология. Физиология развития ребенка [Текст]: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / М.М. Безруких, В.Д. Сонькин, Д.А. Фарбер. – М., 2002.
- Волошина, О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду [Текст] / О.В. Волошина // Информатика. – 2006. – №19.
- Горвиц, Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании [Текст] / Ю.М. Горвиц, А.А. Чайнова, Н.Н. Поддъяков. – М. : Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
- Горячев, А.В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5–6 лет [Текст] / А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М. : Баласс, Издательство Школьный дом, 2013. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Образовательная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).
- Горячев, А.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников [Текст] / А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – М. : Баласс, 2013. – 64 с.
- Дубровская Н.В. Психофизиология ребенка [Текст] / Н.В. Дубровская, Д.А. Фарбер, М.М. Безруких. – М., 2000.
- Книга игр для детей: кроссворды, ребусы, головоломки [Текст] / сост. Г. Коненкина. – М. : Астрель, 2003. – 192 с. 13. Ковалько, В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст] / В.И. Ковалько. – М. : ВАКО, 2007. – 304 с. 14. Коджаспирова, Г.М. Технические средства обучения и методика их использования [Текст] : учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, К.В. Петров. – М. : Академия, 2001. – 256 с.

- Кравцов, С.С. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников [Текст] / С.С. Кравцов, Л.А. Ягодина // Информатика. – 2006. – №12.
- Леонова, Л.А. Компьютер и здоровье ребенка [Текст] / Л.А. Леонова, Л.В. Макарова. – М., 2003.
- Могилева, В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером [Текст]: учеб. пособие для студ. обрз. учр. сред. проф. образования / В.Н. Могилева. – М. : «Академия», 2007. – 240 с. 18. Сапин, М.Р. Анатомия и физиология человека (с возрастными особенностями детского организма) [Текст] : учебное пособие для студ. сред. пед. заведений / М.Р. Сапин, В.И. Сивоглазов. – М., 2004