

Утверждаю
Заведующий МБДОУ №67 «Буратино»
Е.А. Забалухина
« 23 » _____ 2020г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ
«ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»
С ПРИМЕНЕНИЕМ КОМПЬЮТЕРА**

Рассмотрена и принята на педагогическом Совете
МБДОУ №67 «Буратино»

протокол № 2 от 10.12. 2020 г.

Автор-составитель:

старший воспитатель Судакова Л.Н.

Пояснительная записка

Современные тенденции в образовании характеризуются высокими темпами происходящих изменений, направленных на достижение более высокого качества образования. В условиях введения Федеральных государственных требований особенно остро встает вопрос о внедрении в образовательный процесс ДОУ информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)

Начальные шаги в использовании компьютерных игр (компьютерная игра-специально созданная компьютерная программа, предоставляющая пользователю возможность активного участия в изменении игровых ситуаций, отображаемых на экране компьютера) в детском саду были сделаны в России в 80-е гг. XX в. Результаты междисциплинарных исследований (медико-психолого-педагогических, физиолого-гигиенических, эргономических и др.) показали целесообразность применения компьютерных игр в подготовке дошкольников к полноценной жизнедеятельности в современном обществе, позволили выявить их возможности в освоении компьютерных средств деятельности, разработать рекомендации по использованию компьютером в условиях ДОУ (безопасный режим установки и содержания технических средств, методики проведения непосредственной образовательной деятельности с применением компьютеров, принципы работы компьютерно-игрового комплекса и т.д.)

Новые нормативные документы (ФГТ), отвечая требованиям времени и обеспечивая непрерывность образовательного процесса на всех его ступенях, переносят акцент с формирования у детей знаний, умений и навыков на формирование интегративных качеств, нравственных характеристик личности, умения учиться, готовности к самоизменению, саморазвитию и самовоспитанию в течении всей жизни как основного результата образования.

Предметным результатом в дошкольном возрасте может считаться интегративное качество «овладевший необходимыми умениями и навыками», характеризующее те знания, умения и навыки, которыми ребенок овладевает в ходе освоения содержания конкретных образовательных областей; метапредметными – в первую очередь, универсальные предпосылки к учебной деятельности; личностными – характеристики мотивационного, морально-нравственного, эмоционально-волевого развития. На уровне нормативных документов в качестве одного из приоритетных целевых ориентиров программы дошкольного образования выделены универсальные предпосылки к учебной деятельности, обеспечивающие социальную успешность дошкольников, их адаптацию при переходе к обучению в начальной школе, а следовательно – преемственность дошкольного и начального образования.

В связи с этим исследование закономерностей становления учебной деятельности и разработка педагогического инструментария по формированию ее предпосылок на дошкольной

ступени образования составляют первоочередные задачи современной педагогической науки.

Стратегия информатизации системы дошкольного образования определена государственной концепцией как одно из приоритетных направлений в развитии современного общества.

Основная идея программы заключается в гармоничном соединении ИКТ с традиционными средствами развития ребенка, формами и методами организации педагогического процесса, направленного на реализацию программно-методических задач дошкольного образования.

Актуальность выбора данного направления продиктована необходимостью решения проблем воспитания, развития и образования детей в современном информационном обществе, которое существенно изменило практику повседневной жизни. Информационные технологии входят в жизнь ребёнка с ранних лет и оказывают большое влияние на его развитие. По силе воздействия на детскую психику они не сравнимы ни с каким другим средством.

Педагогически грамотное использование современных технологий помогает детям не только развивать способности, но и формирует у них правильное отношение к современным технологиям, как к средству практической реализации своих идей.

Одной из задач внедрения новых компьютерных технологий в учебно-воспитательный процесс дошкольников является создание базы для овладения детьми компьютерной грамотностью,

формирование готовности к осуществлению общественной и учебной деятельности, широко основанной на использовании компьютера как одного из средств обучения, познания, решения разного рода задач. Внедрение компьютера в среду дошкольного учреждения не может ставить цель, ориентированную только на формирование навыков работы с новыми техническими средствами. Задачей дошкольного воспитания является полноценное и гармоничное психологическое, личностное, познавательное развитие ребёнка, формирование и развитие ведущей деятельности, основных новообразований возраста.

Компьютер должен стать частью развивающей среды для ребёнка, фактором обогащения его интеллектуального развития, создающего основу для формирования новых типов мышления. Эти выводы подтверждают в своих исследованиях многие специалисты, среди них - С.Л. Новоселова, Л.А. Парамонова, Н.Н. Поддъяков, Л.Д. Чайнова и др.

Наиболее распространенное и полезное направление применения компьютера в дошкольном возрасте – использование его в качестве средства обучения в системе развивающей дидактики ДООУ.

Опыт применения компьютера в ДООУ позволил выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ.

Во-первых, предъявлении информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.

Во-вторых, компьютер несет в себе образный тип информации, понятной дошкольникам, которые пока не умеют читать и писать. Движения, звук, мультипликация привлекают внимание ребенка.

В-третьих, это отличное средство поддержки задач обучения. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей.

В-четвертых, компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (ледоход, полет ракеты, превращение куколки в бабочку и др.)

В-пятых, компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам их исправит.

Цель программы: создать условия для построения системы развивающей работы, направленной на формирование у воспитанников мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к обучению в школе для успешной социальной адаптации.

Задачи:

- обеспечение ребенку возможности радостно и содержательно прожить дошкольные годы;
- обеспечение охраны и укрепление его здоровья (как физического, так и психического);
- всестороннее и своевременное психическое развитие;
- формирование активного и бережно-уважительного отношения к окружающему миру;
- приобщение к основным сферам человеческой культуры (труду, знаниям, искусству, морали)

Нормативно-правовые документы

1. Конституция РФ, ст. 43, 72.
2. Закон Российской Федерации «Об образовании» от 29 декабря 2012г.
3. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).
4. Письмо Минобразования от 02.06.98 г. № 89/34-16 «О реализации права дошкольного образовательного учреждения на выбор программ и педагогических технологий».
5. Письмо Минобразования РФ от 24.04.95 г. № 46/19-15 «Рекомендации по экспертизе образовательных программ для дошкольных образовательных учреждений».
6. Письмо Минобразования РФ от 14.03.00 г. № 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения».
7. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А. Васильевой

Формы работы с детьми по реализации рабочей программы:

- Специально организованная деятельность педагога с детьми.

(непосредственная образовательная деятельность)

- Совместная деятельность

(деятельность педагога с детьми, включающие совместные игры)

- Самостоятельная деятельность дошкольников на компьютерах.

Непосредственная образовательная деятельность в КИК включает следующие этапы:

- Докомпьютерный (совместная деятельность с педагогом на этапе подготовки к занятию на компьютере, в ходе которого создаётся ориентировочная основа деятельности, изучается материал и характер предстоящей работы, формируется мотивация и интерес.);
- Компьютерный (непосредственная самостоятельная продуктивная деятельность ориентированная на решение определенного круга задач);
- Посткомпьютерный (совмещает контрольно-оценочную и оздоровительную деятельность)

На основе экспериментальных данных (Е.К. Глушкова, Л.И. Леонова и др.) установлено, что продолжительность непрерывной работы детей старшего дошкольного возраста с компьютером (второй этап) не должна превышать 10 минут. В соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами

(СанПин 2.4.1.3049-13 от 15.05.2013г.), непрерывная продолжительность работы с компьютерами для детей 5 лет не должна составлять более 10мин., а для детей 6 лет – 15 мин.

Содержание программы по направлению «Познавательно-речевое развитие» в образовательной области «Познание» с применением компьютера определяют следующие дидактические принципы:

Принцип развивающего обучения	Обучение должно вести за собой развитие, обучение не должно ориентироваться только на достигнутый уровень, а всегда опережать его, чтобы ребенок затрачивал усилия для овладения новым материалом.
Принцип доступности обучения	Обучение только тогда результативно, когда оно посильно и доступно детям. В непосредственной образовательной деятельности дети изучают предметы и явления окружающего мира, которые им понятны и доступны. Я.А. Коменский так сформулировал данный принцип: «От близкого к далекому, от простого к сложному, от знакомого к незнакомому».
Принцип систематичности и последовательности	Новые знания всегда должны опираться на имеющиеся у ребенка, быть связанными с ними и способствовать упрочнению и уточнению их. На основе последовательного накопления знаний в образовательной деятельности у детей формируется новая система знаний и обобщенные понятия.
Принцип сознательности и активности детей в усвоении и применении знаний	Полученные знания прочны тогда, когда они осознанны и осмысленны. Освоение знаний происходит тем результативнее, чем активнее ребенок ими оперирует. Для развития активности детей в процессе обучения воспитатель-специалист использует различные приемы: вопросы, сравнения, проблемные ситуации, беседы и т.д.
Принцип	Использование в работе различных видов

наглядности	наглядности – наблюдение живых объектов, рассматривание предметов, картин, образцов, применение ТСО, использование схем, моделей и т.д. в процессе обучения – способствует осознанному восприятию тех явлений и предметов, с которыми знакомит воспитатель-специалист.
Принцип индивидуального подхода	Индивидуальные особенности развития детей диктуют необходимость их учета и в процессе обучения детей в непосредственной образовательной деятельности с применением компьютера. Все задания, которые получают дети, соответствуют их уровню ближайшего развития, как и степень сложности заданий. Индивидуальный подход используется в целях создания условий для всестороннего развития каждого ребенка.

Методы и приемы

В программе используются классические методы и приемы:

Наглядные методы обучения - обеспечивают яркость чувственного восприятия необходимых для возникновения у ребенка наиболее полного и конкретного представления о предмете, активизирующий развитие его сенсорных способностей.

К группе наглядных методов, используемых в дошкольном обучении относятся:

- наблюдение;
- рассматривание картин;
- демонстрация диафильмов и кинофильмов, видеофильмов и презентаций;
- некоторые приемы обучения, в отдельных случаях выступающие в качестве самостоятельных методов: показ образца задания, способа действия и др.

Словесные методы обучения

Живое общение взрослого и детей, которое характерно для речевых методов, оказывает большое воспитательное воздействие – оно возбуждает чувства, вызывает определенное отношение к содержанию формируемых знаний. Основные словесные методы, используемые в дошкольном обучении.

1. Рассказы воспитателя.

Основная задача этого метода – создать у детей яркие и точные представления о событиях или явлениях. Рассказ воздействует на ум, чувства и воображение детей, побуждает их к обмену

впечатлениями. Воспитатель должен следить, чтобы интерес детей не ослабевал в ходе повествования. Для этого обучающая сторона (новая для детей информация, расширение кругозора) должна сочетаться с эмоциональной окраской, динамичностью. По окончании рассказа детям предлагается ответить на вопросы. Это даст педагогу возможность полнее представить, насколько хорошо дети усваивают новые знания со слов взрослого, а также могут ли они и до какой степени сосредоточить свое внимание на ходе повествования. Это имеет большое значение для последующего обучения в начальной школе.

2. Рассказы детей.

Этот метод направлен на совершенствование знаний и умственно—речевых умений детей.

3. Чтение художественных произведений детям.

Чтение позволяет решить ряд задач: расширять, обогащать знания детей об окружающем, формировать способности детей к восприятию и пониманию художественной литературы, воссозданию словесного образа, формировать понимание основных связей в произведении, характера героя, его действий и поступков.

4. Беседы.

Беседы применяются для уточнения, коррекции знаний, их обобщения и систематизации. По дидактическим задачам беседы делятся на предварительные и обобщающие. Первые проводятся тогда, когда воспитатель знакомит детей с новыми для них

навыками. Итоговая, или обобщающая, беседа проводится с целью систематизации знаний, их дальнейшего углубления и осознания.

Практические методы обучения

В группе практических методов обучения в детском саду относятся:

- упражнения;
- игровой метод;
- элементарные опыты;
- моделирование.

Практический метод -способствует развитию логического мышления, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Познавательная деятельность детей при этом основывается на наглядно—действенных и наглядно—образных формах мышления во взаимодействии со словесно—логическим мышлением.

УПРАЖНЕНИЕ – это многократное повторение ребенком умственных и практических действий заданного содержания.

Основные виды упражнений:

- подражательного характера;
- конструктивного характера;
- творческого характера;
- игровые.

Игровой метод - предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с

другими приемами: вопросами, указаниями, объяснениями, пояснениями, показом.

ЭЛЕМЕНТАРНЫЙ ОПЫТ – это преобразование жизненной ситуации, предмета или явления с целью выявления скрытых, непосредственно не представленных свойств объектов, установления связей между ними, причин их изменения и т. д.

МОДЕЛИРОВАНИЕ – процесс создания моделей и их использование в целях формирования знаний о свойствах, структуре, отношениях, связях объектов.

Интерактивный метод—позволяет взаимодействовать детям, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал). Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не

столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

Основной методологический принцип системы заключается в комплексном подходе к внедрению ИКТ в педагогический процесс. Для реализации программно-методических задач с использованием ИКТ, в целях развития ведущих сфер личности ребенка, коллективом нашего детского сада сформулированы следующие методические принципы:

- Соответствие физиологическим нормам и санитарным требованиям
- Гармоничность использования ИКТ в едином образовательном пространстве ДОУ
- Опора на ведущие дидактические принципы –научность, наглядность, систематичность, последовательность, доступность, учет возрастных и индивидуальных особенностей
- Условия реализации образовательных задач с использованием ИКТ
- Создание единого информационно-образовательного пространства
- Повышение уровня ИКТ компетентности у педагогов и родителей.

Для реализации программы необходимо создание развивающей среды, соответствующей требованиям.

При построении предметно-развивающей среды КИК ДОУ учтены различные факторы: возраст детей, их потребности и интересы, требования программы воспитания и обучения, методические разработки, нормы СанПиН и опыт деятельности, тип образовательного учреждения т.д.

Для оказания образовательных услуг посредством компьютерных технологий в ДОУ сформирована специализированная информационно-образовательная среда, так называемый компьютерный игровой комплекс (КИК), который включает в себя:

- Компьютерный зал
- Игровая зона
- Зона психологической разгрузки

В состав оборудования входят:

- Компьютеры (для детей и педагога), снабженные оригинальной программно-методической системой игр (развивающих, обучающих, диагностических и т.п.), необходимыми программными продуктами;
- Специально сконструированная эргономичная мебель;
- Наборы твердых и мягких предметных средообразующих модулей;
- Игры и игрушки.

Непрерывная образовательная деятельность в форме занятий с использованием развивающих игр проводится 1 раз в неделю в утренние часы.

группа	возраст	продолжительность занятий	количество занятий в неделю	количество занятий в месяц	количество занятий в год
старшая	5-6 лет	25 минут	1	4	28
подготовительная	6-7 лет	30 минут	1	4	28

Образовательная область «Познание»

Содержание образовательной области «Познание» направлено на достижение целей развития у детей познавательных интересов, интеллектуального развития детей через решение следующих задач:

- Сенсорное развитие
- Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности
- Формирование элементарных математических представлений
- Формирование целостной картины мира, расширение кругозора детей

Региональный компонент основывается на постановлении Правительства Московской области от 30.04.2013 №284/18 « Об утверждении плана мероприятий («дорожная карта») «Изменения в отраслях социальной сферы, направленные на повышение эффективности образования и науки Московской области» и находит свое отражение в следующих задачах:

- Создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной школе;
- Решение программных задач, определяемых в образовательной области «Познание» по направлениям и видам деятельности
- Комплексный подход к использованию информационных технологий в системе традиционной работы ДОУ

- Компьютерно-опосредованная деятельность в соединении с детской продуктивной деятельностью
- Психолого-педагогические требования к компьютерным программам для дошкольников

Компонент ДОУ основывается на общеобразовательной программе МБДОУ №67 «Буратино»

И решает задачи:

- формирование понятия и способа информационной деятельности;
- ознакомление детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере;
- развитие интеллектуальных, творческих способностей ребёнка;
- развитие ассоциативного, образного, пространственного и логического мышления;

Возрастные особенности у детей 5-6 лет

На шестом году жизни у ребёнка развиваются способность управлять своим поведением, произвольная память, наглядно-действенное и нагляднообразное мышление. Главное направление в математическом развитии детей старшего дошкольного возраста – развитие познавательных и творческих способностей детей: умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, решать проблемы, выдвигать их, предвидеть результат и ход решения творческой задачи.

В старшем дошкольном возрасте особое значение для полноценного развития детской личности приобретает дальнейшее приобщение к миру взрослых людей и созданных их трудом предметов. В этом возрасте появляется исследовательский подход к доступным для дошкольника объектам окружающей действительности, что позволяет действовать в повседневной жизни разумно и достаточно самостоятельно, реализовывать в своём поведении нравственное отношение к предметам как результатам человеческого труда.

На шестом году жизни дети достигают больших успехов в освоении знаний о природе. Они познают не только факты, но и достаточно сложные закономерности, лежащие в основе природных явлений, например связь живого и неживого в природе, единство и многообразие живых существ, непрерывное движение, изменение и развитие и др. Стремление к обобщениям

и возможность обобщать делают реальной задачу усвоения детьми элементарных видовых и родовых понятий.

Конструирование и ручной труд имеют большое значение для умственного и эстетического воспитания, для овладения трудовыми навыками. В процессе конструкторской деятельности развиваются важные психические процессы (образные представления, образное мышление, воображение и др., творчество, формируются художественно-творческие конструкторские способности.

Содержание программы (старшая группа от 5 до 6 лет)

Раздел 1. Сенсорное развитие

Задачи:

- Развитие восприятия, умения выделять разнообразные свойства и отношения предметов (цвет, форма, величина, расположение в пространстве т.п.)
- Развитие умения сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия (найди в группе предметы, игрушки такой же формы, такого же цвета; чем эти предметы похожи и чем отличаются и т.д.)
- Продолжение знакомства с цветами спектра: красным, оранжевым, желтым, зеленым, голубым, синим, фиолетовым (хроматические) и белым, серым и черным (ахроматические). Формирование умения различать цвета по светлоте и насыщенности, правильно называть их (светло-зеленый, светло-розовый). Знакомство с природными названиями цветов (малиновый, салатовый, лимонный, абрикосовый). Знакомство с особенностями расположения цветовых тонов в спектре. Развитие умения группировать объекты по нескольким признакам.
- Продолжение знакомства детей с различными геометрическими фигурами, формирование умения использовать в качестве эталонов плоскостные и объёмные фигуры

- Формирование умения обследовать предметы разной формы; при исследовании включать движения рук по предмету. Расширение представлений о фактуре предметов (гладкий, пушистый и т.п.)

Совершенствование глазомера.

Раздел 2. Развитие познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности

Задачи:

- Развитие умения устанавливать связь между создаваемыми постройками и тем, что дети видят в окружающей жизни; создавать разнообразные постройки и конструкции
- Закрепление умения выделять основные части и характерные детали конструкций; анализировать сделанные педагогом поделки и постройки; на основе анализа находить конструктивные решения и планировать создание собственной постройки.

Раздел 3. Формирование элементарных математических представлений

Количество

Задачи:

- Закрепление умения создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов; разбивать множества на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и каждой его частью, понимать, что множество больше части, а часть меньше

целого множества; сравнивать разные части множества на основе счета и соотнесения элементов (предметов) один к одному; определять большую (меньшую) часть множества или их равенство

- Закрепление умения считать до 10. Последовательное знакомство с образованием каждого числа в пределах от 5 до 10 (на наглядной основе).
- Формирование умения сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 на основе сравнения конкретных множеств; получать равенство из неравенства (неравенство из равенства), добавляя к меньшему количеству один предмет или убирая из большего количества один предмет
- Развитие умения отсчитывать предметы из большего количества по образцу и заданному числу (в пределах 10)
- Развивать умения считать предметы на ощупь, считать и воспроизводить количество звуков, движений по образцу и заданному числу (в пределах 10)
- Знакомство с цифрами от 0 до 9
- Знакомство с порядковым счетом в пределах 10
- Знакомство с количественным составом числа из единиц в пределах 5 на конкретном материале

Величина

Задачи:

- Закрепление умения устанавливать размерные отношения между 5-10 предметами разной длины (высоты, ширины) или

толщины: систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру

- Развитие умения сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте) опосредованно – с помощью третьего (условной меры), равного одному из сравниваемых предметов
- Развитие глазомера, умения находить предметы длиннее (короче), выше (ниже), шире (уже), толще (тоньше) образца и равные ему.

Форма

- Знакомство с овалом на основе сравнения его с кругом и прямоугольником. Формирование представлений о четырехугольнике: подведение к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырехугольника.
- Развитие у детей геометрической зоркости: умения анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы
- Развитие представлений о том, как из одной формы сделать другую

Ориентировка в пространстве

Задачи:

- Совершенствование понимания смысла пространственных отношений (вверху -внизу, впереди -сзади, слева -справа, между, рядом с , около); умений ориентироваться в окружающем пространстве; двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками –указателями направления движения; определять свое местоположение среди окружающих людей и предметов
- Формирование ориентироваться на листе бумаги(справа-слева, вверху- внизу, в середине, в углу)

Ориентировка во времени

Задачи:

- Формирование представлений о том, что утро, вечер, день и ночь составляют сутки
- Закрепление умения на конкретных примерах устанавливать последовательность различных событий: что было раньше(сначала), что позже(потом), определять, какой день сегодня, какой был вчера, какой будет завтра

Перспективно - тематическое планирование в старшей группе.

1 раз в неделю, 4 раза в месяц

№ п/п	Тема, игра	Программное содержание
Октябрь		
1	Тема: « Знакомство с компьютером» Презентация: « Мой компьютер»	- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации: - Познакомить с историей, назначением и устройством ЭВМ. - Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере. - Познакомить с основными частями персонального компьютера: системным блоком, монитором, звуковыми колонками, клавиатурой, и манипулятором "Мышь".
2	Тема: «Направления» Игра: «Стрелки - рисовалки»	- Знакомство детей с понятиями «направление»- «вправо-влево», «вверх-вниз». - Учить ориентироваться на плоскости
3	Тема: «Животные»	- Обобщение накопленных

	« Что я ем»	знаний о животных, образование элементарных понятий животного мира (хищные, травоядные, домашние, дикие...) - Расширение кругозора - Развитие мышления, речи.
4	Тема: « Осенние листья» Шаблон рисунка. Программа «Paint»	- Учить детей отражать в рисунке осенние впечатления, использовать подходящие краски для изображения листьев различных деревьев (клена, березы, дуба, липы, рябины) - Учить пользоваться инструментами программы Paint: «Заливка», «Кисть круглая»; - Развивать эстетическое чувство цвета, формировать художественный вкус; - Познакомить с понятием «натюрморт»; - Тренировать мелкую моторику, восприятие.
Ноябрь		
1	Тема: « Количество в пределах 5, счет, отсчитывание, сравнение,	-Закрепление у детей счёта в пределах 5, отсчитывания,

	состав числа (далее на каждом занятии) Игра: «Загадки клоуна»	сравнения, уравнивания -Развивать мышление, память, речь -Тренировать мелкую моторику
2	Тема: «Фигуры» Игра: «Учимся считать. Поиграй-ка»	- закреплять знания геометрических фигур, умение находить их в окружающей обстановке - учить определять большую(меньшую) часть множества
3	Тема: « Классификация предметов» Игра: «Четвертый лишний»	-закреплять умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам; -развивать внимание и речь
4	Тема: « Овощи» Шаблон рисунка. Программа «Paint»	-закрепить знания детей фруктов и овощей; - учить детей использовать подходящие краски для изображения овощей (тыквы, картофеля, свеклы, огурца, помидора....) - учить пользоваться инструментами программы Paint: «Заливка», «Распылитель»; - развивать эстетическое чувство цвета, формировать

		художественный вкус; - тренировать мелкую моторику, восприятие.
Декабрь		
1	Тема: «Счет. Состав числа в пределах 5» Игра: «Помоги птенчику»	-развивать математическое мышление на основе взаимосвязанного формирования пространственных представлений о числе; -развивать фантазию, речь
2	Тема: «Симметрия» Игра: «Калейдоскоп»	-познакомить детей со свойством-симметрия; -закрепить название фигур; -развивать воображение, восприятие, творческую активность
3	Тема: «Скоро Новый год» Игра: «Зимние чудеса»	- развивать наблюдательность , логическое мышление, память, сообразительность -создавать праздничное настроение
4	Тема: «Наряжаем новогоднюю ёлку» Шаблон рисунка. Программа «Paint»	- создавать праздничную эмоциональную обстановку; - учить использовать геометрические формы для изображения окружающих предметов;

		- совершенствовать умение работать с инструментами программы «Paint»: «Фигура (закрашенная)», «Заливка».
Январь		
1	Тема: «Равенства, неравенства» Игра: «Учимся считать. Поиграй-ка»	- закреплять понятия «больше», «меньше», «поровну»; -учить детей составлять равенства, неравенства; -вызывать желание помочь домовёнку
2	Тема: «Времена года» Игра: «Одень по сезону»1 вариант	- закреплять знания о временах года - развивать речь детей -развивать пространственное и временное мышление
3	Тема: «Счет.» Игра: «Учимся считать. Поиграй-ка»	-упражнять в прямом и обратном счете в пределах 10;в классификации предметов по разным признакам -закреплять соотношение числа и цифры; -воспитывать уважительное отношение к героям игры
4	Тема: «Конструирование снеговика» Программа «Paint»	-при помощи инструментов программы учить детей собирать снеговика («овал», «многоугольник»,

		«распылитель», «кисть») -учить доделывать свою работу до конца; -развивать речь
	Февраль	
1	Тема: «Счет: +1,-1)» Игра: «Дельфин»1 вариант	-развивать способность детей выявлять и устанавливать связи и зависимость в окружающем их динамическом мире; - развивать основные формы детского мышления в их тесной взаимосвязи; -развивать память и внимание
2	Тема: «Составные изображения» Игра: «Лото растений»	-обогащать знания детей об окружающей природе; -закреплять умения различать по элементарным признакам кустарники, деревья, цветы; -развивать умение составлять из простых частей сложные составные изображения; -развивать наблюдательность
3	Тема: «Счет: +1,-1)» Игра: «Рассади зрителей в кресла»	-развивать реакцию, наблюдательность, математические способности; -упражнять детей в счете в пределах первого десятка; -знакомить в игровой форме

		арифметические действия: сложение и вычитание
4	Тема: « Конструирование» Игра: «Кляксы»	-развивать абстрактное мышление, конструктивные способности, фантазию; -учить видеть в пятнах и их сочетаниях разные образы, конструировать из них предметные, сюжетные картины, орнаменты и т.д. - учить работать одновременно «мышкой» и клавиатурой, с помощью клавиши «пробел» вызывать и отменять меню
Март		
1	Тема: «Ланшафт» Игра: «Лес»	-способствовать активному творческому мышлению, воображению, экологическому воспитанию; - развивать речь детей; -формировать бережное отношение к природе
2	Тема: «Состав числа до5» Игра: «Учимся считать. Поиграй-ка»	-закреплять знания детей в образовании чисел до 5 из двух меньших; -закреплять навыки замещения реальных предметов

		символами; -развивать общую и мелкую моторику, динамический стереотип
3	Тема: «Величина, форма, цвет» Игра: «Матрешки»	-учить детей находить предметы нужной величины, расцветки, формы; -развивать глазомер; -при игре парами на компьютере учить детей согласовывать свои действия;
4	Тема: «Конструирование» Игра: «Витраж»	-развивать у детей способности ориентироваться на плоскости; -закреплять название геометрических форм и цветов; -развивать фантазию, навыки конструирования
Апрель		
1	Тема: Игра: «Азбука»	- закреплять знание детей букв, нахождения их в начале слова; - развивать речь детей; - способствовать желанию быстрее научиться читать
2	Тема: «Цвет+форма» Игра: «Волшебные ключи» 1 уровень	-формировать комбинаторно-логическое мышление; -развивать внимание; - создавать положительный эмоциональный настрой

3	Тема: «Числовой ряд» Игра: «Учимся считать. Поиграй-ка»	-закрепление числового ряда от 1 до 10; -закрепление навыков соотнесения количества предметов с цифрой; навыков согласования числительных с существительными
4	Тема: «Конструирование» Игра: «Сложи узор»	-развивать у детей способности ориентироваться на плоскости; -закреплять название геометрических форм и цветов; -развивать фантазию, навыки конструирования

Возрастные особенности 6-7 лет

В подготовительной к школе группе у детей продолжает развиваться внимание, оно становится произвольным и может достигать 30 минут. В значительной степени дошкольники осваивают конструирование, они свободно владеют обобщенными способами анализа как изображений, так и построек; не только анализируют основные конструктивные особенности различных деталей, но и определяют их форму на основе сходства со знакомыми им объемными предметами. Постройки становятся симметричными и пропорциональными, их строительство осуществляется на основе зрительной ориентировки. Дети способны выполнять различные по степени сложности постройки как по собственному замыслу, так и по условиям. Для углубления пространственных представлений у детей необходимо обучать их сложным формам сложения из листа бумаги.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков.

Развивается образное мышление. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Содержание программы

(подготовительная к школе группа 6-7 лет)

Раздел 1. Сенсорное развитие

Задачи:

- Совершенствование координации руки и глаза; развитие мелкой моторики рук в разнообразных видах деятельности.
- Развитие умения созерцать предметы, явления, направляя внимание на более тонкое различие их качеств.

Раздел 2. Развитие познавательно – исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности

Задачи:

- Формирование интереса к разнообразным зданиям и сооружениям, поощрение желания передать их особенности в конструктивной деятельности.
- Развивать умения видеть конструкцию объекта и анализировать ее основные части, их функциональное назначение.
- Поощрение стремления самостоятельно находить отдельные конструктивные решения на основе анализа сооружений.
- Закрепление навыков коллективной работы: умения распределять обязанности, работать в соответствии с общим замыслом, не мешая друг другу.
- Конструирование из деталей конструктора

Раздел 3. Формирование элементарных математических представлений

Количество

- Развитие общих представлений о множестве: умения формировать множества по заданным основаниям, видеть составные части множеств, в которых предметы отличаются определенными признаками
- Упражнения в объединении, дополнении множеств, удалении из множества части или отдельных его частей
- Закрепление умения устанавливать отношения между отдельными частями множества, а также целым множеством и каждой его частью на основе счета, составления пар предметов или соединения предметов стрелками
- Совершенствование навыков количественного и порядкового счета в пределах 10. Знакомство со счетом в пределах 20.
- Знакомство с числами второго десятка.
- Закрепление понимания отношений между числами натурального ряда, умения увеличивать и уменьшать каждое число на 1 (в пределах 10).
- Закрепление умения называть числа в прямом и обратном порядке (устный счет), последующее и предыдущее число к названному или обозначенному цифрой, определять пропущенное число
- Знакомство с составом чисел от 0 до 10

- Формировать умения раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее (в пределах 10, на наглядной основе).
- Формирование умения на наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и на вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий: плюс (+), минус (-), и знаком отношения равно (=)

Величина

- Закрепление умения считать по заданной мере, когда за единицу счета принимается не один, а несколько предметов или часть предмета
- Закрепление умения делить предмет на 2-8 и более равных частей путем сгибания предмета, а также используя условную меру; правильно обозначать части целого. Две части из четырех; устанавливать соотношение целого и части, размера частей; находить части целого и целое по известным частям
- Формирование первоначальных измерительных умений. Закрепление умения измерять длину, ширину, высоту предметов с помощью условной меры.
- Формирование представлений о весе предметов и способах его измерения. Закрепление умения сравнивать вес предметов путем взвешивания их на ладонях. Знакомство с весами.

Форма

- Уточнение знаний о геометрических фигурах, их элементах (вершины, углы, стороны) и некоторых их свойствах.
- Формирование представлений о многоугольнике, о прямой линии, отрезках прямой.
- Закрепление умения распознать фигуры независимо от их пространственного положения, изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.
- Закреплять умения моделировать геометрические фигуры; составлять из нескольких треугольников один многоугольник, из нескольких маленьких квадратов – один большой прямоугольник; из четырех отрезков – четырехугольник, из двух коротких отрезков – один длинный и т.д.; конструировать фигуры по словесному описанию и перечислению их характерных свойств; составлять тематические композиции из фигур по собственному замыслу.
- Закрепление умения анализировать форму предметов в целом и отдельных их частей; воссоздавать сложные по форме предметы из отдельных частей по контурным образцам, по описанию, представлению.

Ориентировка в пространстве

- Формирование умения ориентироваться по ограниченной поверхности; располагать предметы и их изображения в

указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

- Знакомство с планом, схемой, маршрутом, картой. Развитие способностей к моделированию пространственных отношений между объектами в виде рисунка, плана, схемы.
- Формирование умения «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве, самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы).

Ориентировка во времени

- Формирование элементарных представлений о времени: его текучести, периодичности, необратимости, последовательности дней недели, месяцев, времен года.
- Развитие «чувства времени», умения беречь время, регулировать свою деятельность в соответствии со временем; различать длительность отдельных временных интервалов (1 минута, 10 минут, 1 час)
- Формирование умения определять время по часам с точностью до 1 часа.

№ п/п	Тема, игра	Программное содержание
Октябрь		
1	Тема: « Знакомство с компьютером.» Презентация: « Мой компьютер»	- познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации; с историей, назначением и устройством ЭВМ; с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере, с основными частями персонального компьютера: системным блоком, монитором, звуковыми колонками, клавиатурой, и манипулятором "Мышь".
2	Тема: «Направления» Игра: «Стрелки - рисовалки»	- знакомство детей с понятиями «направление»- «вправо-влево», «вверх-вниз», «зеркальное отражение»; - учить мысленно ориентироваться на плоскости; - развивать наблюдательность, внимание.
3	Тема: «Растения» Игра: «Лото растений»	- обогащать знания детей об окружающей природе;

		- учить различать по признакам кустарники, деревья, цветы; - развивать умения составлять из простых частей сложные составные изображения, наблюдательность.
4	Тема: «Золотая осень» Шаблон рисунка. Программа «Paint»	- учить детей отражать в рисунке впечатления от золотой осени, передавать ее колорит; - закреплять знания детей о характерных особенностях различных деревьев (клен, береза, дуб): форма и цвет осенней кроны, цвет ствола. - учить использовать инструменты программы «Paint» (заливка, распылитель) подбирать цветовую гамму для наиболее точного отражения осенней природы в рисунке; - создавать положительный эмоциональный настрой к процессу творчества.
Ноябрь		
1	Тема: «Счет до 10» Игра: «Дальние страны»	- формирование элементарных математических представлений, навыки прямого счета в пределах первого десятка;

		- закреплять умение ориентироваться на плоскости; - обогащать знание детей о животных.
2	Тема: «Цвет+форма» Игра: «Волшебные ключи»	-формировать комбинаторно-логическое мышление; -развивать внимание; -создавать положительный эмоциональный настрой
3	Тема: «Состав числа» Игра: «Архитектор»	-развивать элементарные математические представления, образное и логическое мышление. Речь. Фантазию; -учить детей составу чисел; -развивать умение сравнивать схематичное изображение домика (построенного из кубиков) с его художественным изображением;
4	Тема: « Фрукты» Шаблон рисунка. Программа «Paint»	-закрепить знания детей фруктов и овощей, умение быстро их различать; - учить детей использовать подходящие краски для изображения фруктов (апельсина, банана, груши, арбуза, винограда, яблока....) - учить пользоваться

		инструментами программы Paint: «Заливка», «Распылитель»; - развивать эстетическое чувство цвета, формировать художественный вкус; - тренировать мелкую моторику, восприятие.
Декабрь		
1	Тема: «Времена года» Игра: «Одень по сезону» 2 вариант	- закреплять знания о временах года - развивать речь детей -развивать пространственное и временное мышление
2	Тема: «Путешествие в космос» Игра: «Спасатели в космосе»	-развивать у детей способности осознанного управления движущимися объектами, причем в достаточно сложной форме движения – вращательной; -способствовать выявлению связей и зависимостей окружающего их мира; -способствовать гармоничному развитию основных форм детского мышления в их тесной взаимосвязи; -развивать память и внимание

3	Тема: «Скоро Новый год» Игра: «Зимние чудеса»	- развивать наблюдательность , логическое мышление, память, сообразительность -создавать праздничное настроение
4	Тема: « Новогодняя ёлка» Программа «Paint»	-учить использовать геометрические формы (круг, квадрат, многоугольник, овал) для изображения окружающих предметов; -тренировать глазомер -формировать навык предвидения композиции рисунка и формы изображаемого предмета; -совершенствовать умение работать с инструментами программы «Paint» формы : «Фигура (закрашенная)», «Заливка»
	Январь	
1	Тема: «Путешествие» Игра: «Веселое путешествие»	-развитие фундаментальных способностей детей к выделению (установлению) новых связей и зависимостей окружающего их мира; -развивать память и внимание; -воспитывать у детей

		обобщенное умение решать творческие задачи, успешно действовать в различных проблемных ситуациях
2	Тема: «Счет» Игра: «Дельфин» 2 вариант	-развивать способность детей выявлять и устанавливать связи и зависимость в окружающем их динамическом мире; - развивать основные формы детского мышления в их тесной взаимосвязи; -развивать память и внимание
3	Тема: «Карта» Игра: «Новосёлы»	-развивать у детей логическое и пространственное мышление; -формировать умения ориентироваться на плоскости и в пространстве,
4	Тема: «Симметрия» Игра: «Калейдоскоп»	-продолжить знакомить детей со свойством-симметрия; -закрепить название фигур; -развивать воображение, восприятие, творческую активность
	Февраль	
1	Тема: «Сложение, вычитание» Игра: « В гости к обезьянке»	- учить находить предметы по контуру-схеме, арифметическому действию-вычитанию

		- познакомить в упрощенном виде с системой координат -закрепить знание обозначения цифрами разное количество предметов
2	Тема: «Конструирование» Игра: «Построй дом»	- формировать у ребёнка гибкие и подвижные пространственные представления -развивать мышление
3	Тема: «Числовой ряд, сложение, вычитание» Игра: «Войди в замок»	-закреплять навыки количественного счёта в пределах первого десятка, умения обозначать цифрой количество предметов, знания о геометрических фигурах; - развивать внимание и сообразительность
4	Тема: «Слова» Игра: «Подскажи словечко»	-обучать детей грамоте и чтению; -развивать речь; -учить ребенка правильно читать
	Март	
1	Тема: «Конструируем подарок для мамы» Программа «Paint»	-учить детей передавать характерные особенности формы и цвета цветка мимозы, используя подходящие инструменты программы

		«Paint»; -вызывать положительный эмоциональный отклик в душе ребенка от создания подарка для мамы; совершенствовать умение работать с инструментами программы «Paint»; -активизировать словарь детей
2	Тема: «Скорость» Игра: «Переправа»	-знакомить детей с различными скоростями движения: очень медленно, медленно, быстро, очень быстро; -сформировать понимание соотношения скоростей и умения пользоваться осознанным выбором; -познакомить с символическим изображением скорости; -воспитывать умение решать творческие задачи, успешно действовать в различных проблемных ситуациях
3	Тема: «Буквы» Игра: «Азбука»	-закрепить знания русского алфавита, правильному написанию букв -развивать внимание , память
4	Тема: «Симметрия, конфигурация»	- учить детей находить нужную

	Игра: « Лиса и цыплята»	конфигурацию забора, располагать ее на модели поля так, чтобы оградить всех цыплят; - учить считать предметы; - закреплять знание цифр; - познакомить со свойством симметрии (зеркальное отражение)
	Апрель	
1	Тема: «Ландшафт» Игра: « Море»	-развивать фантазию, творческое мышление, воображение -помочь ребёнку почувствовать себя создателем собственного фильма
2	Тема: «Путешествие» Игра: «Космос»	-расширять знания детей об окружающем мире; -развивать мышление, воображение, речь
3	Тема: «Направления» Игра: «Стрелки - рисовалки»	- закрепление у детей понятия «направление»- «вправо- влево», «вверх-вниз», «зеркальное отражение», мысленно ориентироваться на плоскости; - развивать наблюдательность, внимание.
4	Тема: «Конструирование»	-развивать у детей способность

	Игра: «Сложи узор»	ориентироваться на плоскости; -закреплять название геометрических форм и цветов; -развивать фантазию, навыки конструирования
--	--------------------	---

Средства обучения

1. Компьютерные программы:

- «Компьютер и детство» (КиД)

- серия игр «Поиграйка GOLD». Математика. Учимся считать.

Окружающий мир

- серия игр «Медиа Хауз». Баба Яга учится считать. Пойди туда не знаю куда»

- стандартная программа «PAINT»

2. Мультимедийные презентации по темам

3. Шаблоны для конструирования в программе «PAINT»

4. Муляжи овощей, фруктов, грибов

5. Гербарий осенних листьев

6. Спортивное оборудование для динамических пауз

7. Демонстрационный и раздаточный материал

8. Дидактические игры (обучающие)

Игры с предметами

В этих играх используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством.

В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, назначение, величина,

материал, из которого они сделаны. Это позволяет воспитателю упражнять детей в решении определенных дидактических задач, например, отбирать все игрушки, сделанные из дерева.

Используя дидактические игры с подобным содержанием, воспитателю удастся вызвать у детей интерес к самостоятельной игре, подсказать им замысел игры с помощью отобранных игрушек.

Настольно-печатные игры

Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино.

Словесные игры

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах.

Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом.

Развивающие игры по методике В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Развивающие игры по методике Никитина Б.П.

Развивающие игры представляют собой систему и предопределяет интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления.

- «Кубики для всех» Никитина Б.П.
- «Сложи узор» Никитина Б.П.
- «Квадрат Воскобовича»,
- Цветные счетные палочки Кьюизенера
- «Чудо-крестики 1» В.В.Воскобовича
- «Чудо-крестики 2» В.В.Воскобовича
- «Чудо-крестики 2» В.В.Воскобовича
- «Чудо-соты» В.В.Воскобовича
- Корфограф «Ларчик» с приложением

Ожидаемые результаты освоения программы

Продуктивная (конструктивная) деятельность.

Ребенок может создавать различные конструкции одного и того же объекта, модели из конструктора по рисунку и словесной инструкции. При помощи инструментов компьютерной программы ребенок может осуществить любой замысел.

Формирование элементарных математических представлений.

Ребенок самостоятельно объединяет различные группы предметов, устанавливает связи и отношения между целым множеством и различными его частями, считает до 10 и дальше (количественный и порядковый счет в пределах 20), соотносит цифру и количество предметов, составляет и решает задачи в одно действие на сложение и вычитание, умеет делить предмет на несколько частей, проводит сравнение фигур, ориентируется в окружающем пространстве и на плоскости (лист, фланелеграф, монитор компьютера), умеет определять временные отношения, знает названия текущего месяца года, последовательность всех дней недели.

Формирование целостности картины мира.

Ребенок должен выбирать и группировать предметы в соответствии с познавательной задачей; знать герб, флаг, гимн России, название столицы России, иметь представления о родном крае, его достопримечательностях, знать некоторых представителей животного мира, характерные признаки времен

года, устанавливать элементарные причинно-следственные связи между природными явлениями.

К 7 годам у детей сформирован навык работы на компьютере:

- пользоваться клавиатурой;
- манипулятором «Мышь» ориентироваться на экране монитора;

пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя;

- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;

Ребенок знает:

- правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации;
- правила работы с исполнителями алгоритмов;
- правила работы, основные функции графического редактора

Список литературы

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий –Волгоград : Учитель, 2012. – 175 с.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Метод, рек. к курсу информатики для дошкольников. М., 1999.
3. Коджаспирова Г.М., Петров К.В. Технические средства обучения и методика их использования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М., 2001.
4. От рождения до школы. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования/Под ред.Н.Е.Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А. Васильевой.-3-е изд., испр. И доп.- М.: МОЗАЙКА-СИНТЕЗ,2012.-336 с.
5. Гершунский Б. С. Компьютеризация в сфере образования: Проблемы и перспективы. — М., 1987.
6. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. –Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
7. Горвиц Ю.М. Программно-методический комплекс «Компьютер и детство». - М.: Ассоциация «Компьютер и детство», 1995,-150 стр.
8. Горвиц Ю.М. Развивающие компьютерные игры для дошкольников. Информатика и образование/Ю.М. Горвиц.-№4.- 1990. – с.100-106.
9. Дошкольник и компьютер: Медико-гигиенические рекомендации /Под.ред Л.А Леоновой.-Москва-Воронеж., 2004.
10. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. — М., 1988.
11. Могилева В. Я. Влияние компьютеризации учебной деятельности на формирование мышления учащихся: Дис. ... канд. психол. наук. — М.,

2001.

12. Пономарева Е.А. Основные закономерности развития мышления // Информатика и образование. — 1999. — № 8.
13. Семенов И.Н. Системный подход к изучению и организации продуктивного мышления // Исследование проблем психологии творчества. - М., 1983.
14. Могилёва В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером : учеб. пособие для студ. образовательных учреждений сред. проф. образования / В.Н.Могилёва. — М. : Издательский центр «Академия», 2007. — 240 с.
15. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет.
Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Волгоград: Учитель, 2010.
16. Новосёлова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника.-М.: Новая школа, 1997.-128 с.
17. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры» М., 1994.- 183 с.