



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы «Школа № 1358»
ГБОУ Школа № 1358

125310, Москва, Пятницкое шоссе, дом 45 кор. 2 тел./факс: 8-(495)-751-69-72
ОГРН 1137746205541 ОКПО 17276769; ИНН/КПП 7733834994/773301001



Направление деятельности:
социально-педагогическое

ПРОГРАММА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ.
/КИК/

Автор
(автор-составитель):
педагог
дополнительного
образования
Н.В. Курова

Срок реализации: 2 года
Возраст детей: 5-7 лет

Программа принята
педагогическим
советом
ГБОУ Школа №1358
протокол № 1
от 30.08 2017г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА:

Психологическая готовность к жизни в информатизированном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Дошкольный уровень образования переживает время перемен, вызванных общественным осознанием самоценности детства. Научная психология (З.Фрейд, А.В.Запорожец) сегодня уже ясно говорит о зависимости будущего каждого человека от качества прожитого им детства. Успешность осуществления позитивных для общества перемен связана, прежде всего, с обновлением научной, методической и материальной базы воспитания и обучения на всех уровнях образования, и на дошкольном в первую очередь.

НИТ в дошкольном образовании в органическом сочетании с традиционными средствами воспитания входят в жизнь человека уже в дошкольном детстве, повышая качество его воспитания, способствуя его развитию как творческой личности.

Процесс овладения компьютерной грамотностью и последующего введения компьютера как средства детской деятельности требует ответственного учета человеческого фактора. Особенно остро это требование звучит по отношению к детям на дошкольной ступени образования, поскольку раннее и дошкольное детство не только источник человеческой одаренности, но и период большой душевной ранимости, о чем свидетельствует мировая практика реабилитации личности, изживания ее болезненных комплексов. Однако предпринимать что-то новое в отношении детей дошкольного возраста всегда следует с разумной осторожностью. "Помоги, но не навреди!" - вот девиз внедрения НИТ в жизнь детей дошкольного возраста.

Компьютер должен быть развивающим и обогащающим средством самостоятельной деятельности ребенка. Информатика должна войти в жизнь ребенка через его игру, конструирование, художественную и другие виды деятельности.

Компьютерная развивающая программа становится необходимым звеном развивающей предметной среды дошкольного учреждения любого типа. При этом сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, без программно-методического обеспечения, соответствующего задачам

развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизиологическим возможностям.

В детском саду создана система условий организации работы детей дошкольного возраста с использованием компьютеров.

В ее основе лежит метод эффективной организации среды и педагогического процесса на базе НИТ - компьютерно-игровой комплекс (КИК)

КИК представляет собой многофункциональный набор компонентов, образующих *“развивающую предметную среду”* и методологию его использования. В состав КИК входят:

- *компьютеры* снабженные оригинальной программно-методической системой развивающих, обучающих и диагностических игр и полезных программ; компьютеры размещены на специально сконструированной эргономичной мебели и располагаются в компьютерном игровом зале;
- *помещение для конструирования, которое непосредственно примыкает к компьютерному;*
- *помещение для психологической разгрузки* (рекреация).

Оборудование КИК соответствует санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям.

По сути дела в КИК рождается новый вид игры - творческая компьютерная игра. Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

Таким образом НИТ направлены на:

- формирование у ребенка мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности использовать НИТ, для осуществления своей деятельности, что позволит воспитать реального пользователя НИТ;
- обогащение когнитивной основы личности ребенка, что является важным условием и поддержкой его одаренности;
- дают возможность выявить и поддержать одаренных детей, а также широкой диагностике и коррекции развития детей с ограничениями умственного развития;
- являются педагогическими средствами постоянного совершенствования и методов воспитания ребенка в современных условиях.

Все развивающие программы и игры направленные на развитие у детей фундаментальных психических свойств личности, на развитие творческой активности, способности к самостоятельной деятельности, к самопознанию и саморазвитию.

Они формируют эмоционально-положительное отношение детей к компьютерам и компьютерным программам в целом. Их назначение – помочь малышу осознанно управлять изменениями сюжета на экране дисплея. .

Игра в компьютерно-игровом комплексе (КИК) проводится с учетом санитарно-эпидемиологических правил и нормативов. После игры проводится гимнастика для глаз. Мебель соответствует росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора находится на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см.

На открытие КИК имеется разрешение санэпидемстанции, которая постоянно делает замеры, на предмет безопасности КИК для детей.

Использование ребёнком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития. Развиваются: восприятие, внимание, память, мышление. В условиях компьютерной игры важное значение приобретает умение планировать свои действия, предвосхищать их результат. Значительно усложняется процесс детской деятельности: дошкольники должны действовать руками, нажимая клавиши на клавиатуре или управляя мышью, и одновременно наблюдать за меняющимся изображением на экране. Именно этот момент оказывает мощное влияние на общее психическое развитие детей.

Одна из основных способностей ребёнка, лежащая в основе как умственного развития, так и других линий развития, - это способность к построению всё более сложных структур собственной внешней деятельности, а затем и деятельности внутренней, психической. Развитие данной способности в значительной мере определяет общую психическую активность.

Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

Одна из важных линий умственного развития ребёнка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Так развитие наглядно-действенной формы мышления создаёт основу для перехода к наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического мышления.

Большие возможности в этом отношении раскрываются при работе детей с компьютером. В процессе действий с изображёнными на экране предметами и явлениями у детей формируются

гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Данная программа нацелена на принятие ребёнком старшего дошкольного возраста нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет. (Занятия проводятся в старших и подготовительных группах). Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Помимо компьютерных игр проводятся занятия с использованием различных дидактических развивающих игр.

Программа направлена не на механическое заучивание правил и алгоритма рассуждений, а на развитие у ребенка логических представлений, на закрепление у него желания и стремления к последующим решениям разнообразных задач. На первых этапах обучения игровые задания прививают ребенку интерес к изучению логики.

Для того чтобы дети были успешны с ними нужно регулярно заниматься: сравнивать, сопоставлять предметы, искать аналоги предметов, явлений и действий по тем или иным свойствам, развивать память.

Интеллектуальные упражнения позволяют существенно повысить развивающий эффект и обеспечит более раннее развитие у детей способов логического мышления, подготовить их к работе за компьютером.

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Программа разрабатывалась также с учётом основной общеобразовательной программы дошкольного образования.

В результате использования данной программы достигаются следующие цели: активизация мыслительной деятельности детей, развитие логического мышления, умение концентрировать внимание, сообразительность, умение выполнять самопроверку, сравнение, обобщение;

активизация самостоятельной познавательной деятельности, развитие воображения, формирование положительных эмоциональных реакций.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: сформировать у детей желание мыслить творчески, используя в своих рассуждениях четкие логические цепочки; обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного посредством компьютерно - игрового комплекса.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

1. Интеллектуальное и познавательное развитие:

- формирование у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план
- формирование общей умственной способности направленного анализа условий с точки зрения основной цели
- развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие ассоциативного, образного, пространственного мышления и задатков словесно-логического мышления
- развитие сенсомоторных способностей
- пополнение математических знаний и умений
- пополнение словарного запаса и развитие речи
- расширение представлений об окружающем мире

2. Развитие творчества:

- развитие графических навыков
- развитие художественных способностей
- развитие творческих способностей

3. Развитие компьютерных умений:

- развитие навыков управления компьютером
- развитие умения понимать интерфейс игровых программ
- развитие мелкой моторики рук
- развитие пространственного мышления

- пополнение знаний об устройстве компьютера

ПРОГРАММА СТРОИТСЯ, ОПИРАЯСЬ НА СЛЕДУЮЩИЕ ПРИНЦИПЫ:

1. От элементарного управления компьютерной программой к более сложному.
2. От постоянного руководства педагога к самостоятельной работе.
3. Концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению.
4. Чередование самостоятельной работы детей, работы в парах и фронтальной работы.
5. Частая смена видов деятельности.
6. Тесная взаимосвязь компьютерной игры и дидактической.
7. Подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности.
8. Внесение сюжетных линий (блок занятий связан сюжетной линией и посвящён достижению единой игровой цели).

СТРУКТУРА ПОСТРОЕНИЯ ЗАНЯТИЯ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ КОМПЛЕКСЕ.

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятие проводится подгруппами по 8 человек, в зависимости от количества компьютеров в классе.

Стандартное занятие обязательно включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, индивидуальные, парные и групповые дидактические игры)
2. Работа за компьютером (объяснение педагогом, самостоятельная работа с программой под руководством педагога) В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
3. Физкультминутка.
4. Игра в релаксационной зоне.

В зависимости от цели занятия учитель может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

Этапы реализации программы.

- *просветительский (работа с родителями, педагогами)* предназначен для просвещения родителей и педагогов о назначении данного курса для развития детей-дошкольников. Этот этап

реализуется посредством участия педагога в родительских собраниях и проведении индивидуальных и групповых консультаций.

- **диагностико-аналитический** направлен на выявление уровня владения компьютером (управление компьютером клавишами, мышью; слежению за экраном) и общего уровня развития (учитываются данные диагностики психолога и его рекомендации); на основе данных диагностики дети разделяются по группам.
- **формирующий и развивающий в течение 2-х лет**; на этом этапе непосредственно осуществляется процесс обучения. Для этого составлены годовые планы занятий, включающие игры дидактические традиционные и обучение работе на компьютере через компьютерные игровые программы.
- **контрольно-диагностический**; осуществляется контроль результатов работы программы и выявление последующих направлений в работе.

Результаты работы.

Программа действует более 20 лет и даёт положительные результаты: по данным диагностики дети, прошедшие двухгодичный курс, свободно оперируют детскими игровыми программами, принимают и выполняют поставленные цели; у детей повышается уровень сформированности основных психических процессов, улучшаются моторные реакции, повышается уровень учебной мотивации.

ОСНОВНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНКИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА НА КОМПЬЮТЕРЕ:

1. Навыки элементарного управления компьютером:

Сформирован (одинаково владеет и мышкой и клавиатурой)

Не сформирован (работа мышкой и пытается клавиатурой)

В стадии формирования (работа только мышкой)

2. Самостоятельность деятельности ребенка:

Сформирована (играет самостоятельно)

Не сформирована (с небольшой помощью воспитателя)

В стадии формирования (только вместе с педагогом, другими детьми)

3. Уровень творческой направленности:

Сформирован (сам принимает решение и создает новые оригинальные образы).

Не сформирован (выполняет задание по словесной инструкции)

В стадии формирования (выполняет задание по образцу, по подсказке)

4. Осознание смысла игры и ее последовательности:

Сформировано (понимает, принимает, сам ставит цели)

Не сформировано (не всегда самостоятельно)

В стадии формирования (только вместе с педагогом или с другими детьми)

5. Отношение ребенка к своим ошибкам:

Сформировано (спокойное, деловое)

Не сформировано (не всегда стабильное)

В стадии формирования (отрицательное)

6. Общение:

Сформировано (инициативное, эмоциональное)

Не сформировано (только деловое общение (ответы на вопросы))

В стадии формирования (мало общается)

7. Координация пальцев рук:

Сформирована (хорошо ориентируется право-лево, хорошо владеет мышкой)

Не сформирована (путает право-лево)

В стадии формирования (работает мышкой с помощью педагога, отсутствует пространственная ориентация)

8. Перенос опыта на другие виды деятельности:

Сформирован (использует часто)

Не сформирован (использует, но не всегда)

В стадии формирования (не использует)

ПОКАЗАТЕЛИ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ (СТАРШАЯ ГРУППА):

-знает правила техники безопасности при работе на компьютере

- знает особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь») с учетом возможностей той или иной программы;
- сформирован ли интерес к компьютерным игровым программам;
- умеет выделять свойства (функция предметов), признаки и составные части предметов;
- определяет действия предметов, последовательность действий;
- частично развито творческое воображение и фантазия.

ПОКАЗАТЕЛИ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ (ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА):

- знает правила техники безопасности при работе на компьютере;
- знает особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь», клавиатура) с учетом возможностей той или иной программы;
- сформирован ли интерес к компьютерным игровым и обучающим программам;
- сформирован ли интерес к работе в простейшем графическом редакторе Paint (сюжетное рисование);
- определяет свойства, признаки и составные части предметов, выделяет из множества подмножества;
- определяет действия предметов, последовательность действий, умеет строить алгоритмы;
- определяет элементы логики, умеет строить логические последовательности и закономерности;
- развито творческое воображение и фантазия.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА УЧЕБНЫЙ ГОД ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ

Содержание занятий	М Е С Я Ц Ы												Всего часов
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Геометрические фигуры													
Первое знакомство с компьютером									9				9
Русская народная сказка «Репка»									3	1			4
Р.И. «Хитрые букашки»										3			3
Р.И. «Ловкий ежик»										1			1
Русская народная сказка «Маша и										4			4

медведь»													
Русская народная сказка «Гуси-лебеди»									3	1		4	
Р.И. «Чудо – печка»										1		1	
Супер-игра										1		1	
Р.И. «Бабки-Ёжкины дорожки»										2		2	
Р.И. «Живая вода»										1		1	
Множества													
Программа Power Point	1										6	6	13
Трансфигурация													
Р.И. «Фантазеры». Мастерская «Сказки природы»	7											6	13
Развитие количественных представлений. Сравнение чисел													
Р.И. «Фантазеры». Мастерская «Конструктор-Архитектор»	4	5											9
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Художник»		4											4
Алгоритм													
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Цветочная фантазия»:		2											2
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Театр из бумаги»:		1	1										2
Понятие четных и нечетных чисел													
Р.И. «Домашние животные»			6		4								6
Логические задачи													
Игровой комплекс «Баба-Яга»			5	12	8								25
Всего:													
	12	12	12	12	12				12	12	12	12	108

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ГРУППЫ

Содержание занятий	М Е С Я Ц Ы	Всего часов
--------------------	-------------	-------------

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Выделение по признаку													
Первое знакомство с компьютером									4				4
Разбиение множеств на подмножества													
Русская народная сказка «Репка»									4	4			8
Р.И. «Хитрые букашки»										2			2
Р.И. «Ловкий ежик»										1			1
Русская народная сказка «Маша и медведь»										1	3		4
Пространственное расположение предметов													
Русская народная сказка «Гуси-лебеди»											4		4
Р.И. «Чудо – печка»											1	1	2
Супер-игра												1	1
Р.И. «Бабки-Ёжкины дорожки»												4	4
Выявление закономерностей													
Р.И. «Фантазеры». Мастерская «Сказки природы»	4											2	6
Подготовка к введению понятия «алгоритм»													
Р.И. «Фантазеры». Мастерская «Конструктор-Архитектор»	4	4	2										10
Геометрические фигуры													
Программа Power Point		4	4										8
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Цветочная фантазия»:				6									6
Формирование понятий «истина» и «ложь»													
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Художник»				2	4								6
Р.И. «Фантазеры» Мастерская «Театр из бумаги»:			2		4								6
Всего:	8	8	8	8	8				8	8	8	8	72

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абраменкова В.В. Во что играют наши дети? Игрушка и АнтиИгрушка. – М.: Яуза, Эксмо, Лепта Книга, 2006. – 640 с.: ил.
2. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере. – М.: Айрис Пресс, 2007. – 128 с.
3. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр. // www.vopsyl.ru
4. Булгакова Н.Н. Знакомство с компьютером в детском саду. // Информатика. – 2001. – №18. – С.16-17.
5. Вальчук Н. Компьютерная программа "Грамотей". // Обруч. – 2005. – №4.
6. Венгер Л.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.Л. Готов ли ваш ребенок к школе. – М.: Знание, 1994. – 192 с.
7. Горвиц Ю.М. Зачем малышам компьютер?// Детский сад от А до Я. – 2003. – №1. – С.126-130.
8. Горвиц Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников. // Информатика и образование. – 1990. – №4. – С.100-106.
9. Горвиц Ю.М., Поздняк Л.В. Кому работать с компьютерами в детском саду. //Дошкольное воспитание. – 1997. – №5. – С.92-95.
10. Гушлевская Г.С. Организация работы компьютерно-игрового комплекса дошкольного учреждения. // Детский сад от А до Я. – 2003. – №1.
11. Дошкольник и компьютер: Медико-гигиенические рекомендации / под ред. Л.А.Леоновой. – М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО "Модэк", 2004. – 64 с.
12. Зверева О.Л., Кротова Т.В. Родительские собрания в ДОУ./ М.:Айрис пресс, 2006. – 128 с.
13. Зворыгина Е.В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников. // Информатика и образование. – 1999. – №6. – С.94-102.
14. Зеленская В.А. Компьютер для дошкольников. // Управление ДОУ. – 2008. -№6. – С.74-79.
15. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2008. – 112 с.
16. Ивакина И. О-Э. О педагогических условиях развития интеллектуальной активности дошкольников в компьютерных играх. //Дошкольное воспитание. – 1995 – №12. – С.28-30.
17. Ивакина И.О-Э. Компьютерные игры – индивидуализированное средство развития творческой активности детей 7-го года жизни: Автореф. дис... канд. пед. наук/МПГУ. – М., 1996. – 16 с.
18. Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989. – 286 с.
19. Коган И.Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. – М.: Педагогика, 1999. – 64 с.
20. Коробейников Н.А. Воспитательные возможности компьютерных игр. // Детский сад и семья. – 2002. – №5.

21. Кудрявцев В. Инновационное дошкольное образование: опыт, проблемы и стратегия развития. // Дошкольное воспитание. – 1998. – №12.
22. Кукушкина О. Компьютерная программа "Лента времени". // Дошкольное воспитание. – 2007. – №12.
23. Моторин В.В. Воспитательные возможности компьютерных игр. // Дошкольное воспитание. – 2000. – №11. – С.53-57
24. Моторин В.В. Исследовательская деятельность ребенка в условиях взаимодействия с компьютером. // Детский сад от А до Я. – 2004. – №2.
25. Моторин В.В. Об использовании компьютера в педагогическом процессе. // Дошкольное воспитание. – 2001. – №12. – С.42-46.
26. Мухортова А.В. Формирование информационной культуры дошкольника. //Начальная школа плюс до и после. – 2003. – №10.
27. Никитина М.В. Ребенок за компьютером. – М.: Эксмо, 2006. – 287 с.
28. Новоселова С.Л. В чем проблема информатизации дошкольного образования? //Детский сад от А до Я. – 2003. – №1. – С.6-13.
29. Новоселова С.Л. Компьютер в детском саду. // Дошкольное воспитание. – 1989. – №10. – С.53-55.
30. Новоселова С.Л., Парамонова Л.А. Информатизация дошкольного уровня образования в России: начало положено в Москве. // Дошкольное воспитание. – 1998. – №9. – С.65-71.
31. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997. – 128 с.
32. Новоселова С.Л., Петку Г.П., Пашелите И. Новая информационная технология в работе с дошкольниками. Применима ли она? // Дошкольное воспитание. – 1989. – №9. – С.73-76.
33. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю.М.Горвица. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
34. Об информатизации системы дошкольного образования в России. Письмо Министерство Образования РФ № 753/23-16 от 25.05.2001 г.
35. Осипова Т.Г. Компьютерные программы для детей дошкольного возраста. // Детский сад от А до Я. – 2003. – №1. – С.149-161.
36. Петрова Е. Развивающие компьютерные игры. // Дошкольное воспитание – 2000 – №8. – С.60-62.
37. Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе. // Дошкольное воспитание – 2000 – №4.
38. Степанова М.И Приобщение детей к компьютеру. //Справочник руководителя дошкольного учреждения. – 2006. – №12.

39. Сурова О.А. Что могут дать детям компьютерные игры? // Управление ДОУ. – 2009. – №8. – С.55-59.
40. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Помоги принцу найти золушку.: Просвещение, 1994.- 144 с.
41. Устинова Ю.И. Использование компьютерных игр для обучения грамоте и развитию речи детей дошкольного возраста. // Начальная школа плюс до и после. – 2003. – №10.
42. Фомичева О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. – М.: Гелиос АРВ, 2000. – 192 с.
43. Шувалова Н.Ю. и др. К вопросу о развитии познавательной активности у старших дошкольников в процессе компьютерной игры. // Психология и школа. – 2008. – №1. – С.60-64.