

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №53 «СОЛНЫШКО»**

Принято:
Педагогическим советом
Протокол № 1
от «30» 08 2018г.



Утверждено
Заведующая МДОУ
Сечина Л.П.
приказ № 7 от «31» 08 2018г.

**ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ОБУЧЕНИЕ С УВЛЕЧЕНИЕМ» ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА
СРОК РЕАЛИЗАЦИИ – 2 ГОДА**

Педагог
доп. образования
Булгакова Е.В.

г. Новоалександровск, 2018г.

Пояснительная записка

Программа по ознакомлению и обучению информатике детей от 5 до 7 лет является программой нового поколения и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

Образовательный процесс и обучение в школах сегодня уже немыслим без компьютеров. Дети тоже не остаются в стороне от глобального процесса компьютеризации, причем не только школьники, но и дошколята. В сегодняшних условиях скоротечного развития техники и информационных технологий педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок обязательно столкнется с компьютером. Это обстоятельство диктует необходимость построения данного курса именно такого содержания, в котором акцент делался бы на развитие мышления детей, а также формировались бы предпосылки их дальнейшей информационной подготовки, информационной культуры и системно-информационных взглядов на мир.

Данная программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научит выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков. Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры. Специально созданные для дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

При обучении малышей компьютерной грамоте необходим специальный подход с учетом возрастных особенностей. Программа «Компьютерная игротека» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

1 год обучения - представляет собой серию упражнений и игр, предваряющую традиционную информатику в компьютерном классе. В этот период закладывается первое представление о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частях, таких понятий как компьютерная графика. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить

закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

2 год обучения - (6-7 лет) является продолжением программы первого года обучения, дополняет её, а также знакомит детей и формирует навыки применения и использования информационных технологий, графического редактора «Paint», программы Word Pad, конструирования, программирования. Знакомит с такими понятиями, как: жесткий диск, электронные носители, хранение информации, память, назначение и устройство компьютера, пиктограмма, сопоставление, алгоритм и т.д.

В непосредственной образовательной деятельности кружка «Компьютерная игротка» используется интерактивная доска и как наглядное средство, и как инструмент обучения и развития. Это делает образовательную деятельность не только плодотворной, но и интересной, привлекательной.

Особенностью данной программы является востребованность, индивидуальный, дифференцируемый подход к детям, реализация непосредственно-образовательной деятельности в области, включая средства информатизации (компьютерное оборудование и программное обеспечение) в игровую деятельность.

Цель программы: приобщить ребенка с раннего возраста к компьютеру, сформировать информационную картину и элементы информационной культуры в процессе организации компьютерной игровой деятельности ребёнка, облегчая дальнейшую его социализацию и вхождение в информационное общество.

Задачи 1 года обучения:

Образовательные:

- познакомить детей с электронной машиной – компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения
- научить детей здоровье берегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.)
- познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой
- познакомить с главными знаковыми клавишами enter, пробел, shift
- знакомство с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления
- формирование простейших представлений о свойствах, признаках и составных частях предметов, о множествах
- познакомить детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование
- познакомить детей с возможностями графического редактора Paint
- познакомить детей с программой Word Pad

Развивающие:

- развитие ключевых компетенций (информационной, коммуникационной, компетенции разрешения проблем)
- развивать воображения, памяти, внимания
- формирование умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации
- развить начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
- совершенствование моторно-двигательных навыков мелких мышц рук
- развитие творческих способностей, речи, обогащение словарного запаса

Воспитательные:

- формировать культуру обращения с электронной техникой
- воспитывать познавательную активность
- воспитывать умение работать в коллективе, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.

Задачи 2 года обучения:

Образовательные:

- Продолжать знакомить детей с основными понятиями информатики, компьютером и его частями
- формировать знания об этапах развития вычислительной техники
- продолжать формировать знания по понятиям: множество, симметрия, действие, порядок действия, признаки, кодировка и т.д.
- формировать знания об основных графических редакторах
- научить пользоваться графическим редактором «Paint» с помощью графического планшета
- научить кодировать информацию и расшифровывать ее
- формировать знания об известных популярных информационных программах
- формировать знания о графических редакторах

Развивающие:

- продолжать формировать наглядно-образного, наглядно-действенного, логического, алгоритмического, системного мышления, произвольного внимания и памяти
- продолжать формировать начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
- продолжать развивать пространственную ориентацию
- продолжать формировать творческие способности ребенка, воображение
- научить детей рисовать, конструировать в графическом редакторе «Paint» с помощью графического планшета
- научить работать со вспомогательными частями компьютера
- научить создавать и программировать модели из конструктора ПервоРобот WeDo по двумерным чертежам.

Воспитательные:

- продолжать формировать информационную культуру
- воспитывать в ребенке умение подчинить свои интересы определенным правилам
- воспитывать правильное, культурное обращение с техникой и содержания своего места
- воспитывать умение слышать команды и четко их исполнять
- воспитывать умение организовывать, планировать свою работу

Программа рассчитана на детей от 5 до 7 лет.

Предполагаемый результат 1 года обучения:

По окончании программы 1 года обучения воспитанник должен

Знать: правила поведения в компьютерном классе, названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение; что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации; признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название), что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, сопоставление, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование

Уметь: использовать в своей работе клавиатуру и мышь, графический планшет находить необходимую для работы пиктограмму, собирать картинку из нескольких частей, находить предметы с одинаковым значением признака, объединять предметы по признакам, обобщать, находить закономерности, выделять существенный признак, находить лишний предмет, называть характерное действие предмета, расставлять события в последовательности, описывать свои действия, определять истинные и ложные высказывания, пользоваться разрешающими и запрещающими знаками, уметь кодировать информацию.

Владеть: операцией включения и выключения компьютера, входа и выхода из программ и игр, операцией собирания картинок с помощью мыши, операцией конструирования из деталей конструктора, навыками использования главных знаковых клавиш enter, пробел, shift; операцией объединения или выделения предметов по характерному признаку; нахождения лишнего предмета в группе предметов, операцией расстановки событий и правильной последовательности, операцией определения истинных и ложных высказываний.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Предполагаемый результат 2 года обучения:

По окончании программы 2 года обучения воспитанник должен:

Знать: правила поведения в компьютерном классе, здоровье сберегающие правила, что такое компьютер, его применение в жизни человека, этапы развития вычислительной техники, название и предназначение основных видов устройств компьютера, 5 каналов получения информации, основные популярные программы, виды графических редакторов, что такое палитра, инструменты палитры, способы рисования, конструирования; что такое симметрия, кодирование, множество, алгоритм.

Владеть: операцией входа, выхода из различных программ, основные пиктограммы в компьютерных играх, операцией объединения, обобщения, выделения предмета по отдельному признаку, операцией описания своих действий.

Уметь: использовать в своей работе мышь, клавиатуру, графический планшет, находить пиктограмму, осуществлять необходимые операции при работе в различных программах, конструировать по образцу, обобщать и находить предметы по признаку, составлять алгоритм событий, кодировать информацию, отображать на рисунке симметричную его часть, собирать и программировать модели реальных механизмов.

Виды и форма совместной деятельности: коммуникативные игры, беседа, обсуждение, сообщение, исследовательская деятельность, конструирование, проектирование, работа с развивающими и обучающими игровыми программами, работа с мультимедийными программными средствами, работа с интерактивной доской, турниры и выставки.

Структура занятий

Подготовительная часть

- Организация детей: создание эмоционального настроения, переключение внимания детей на предстоящую деятельность
- Познавательная беседа
- Подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения)
- Пальчиковая гимнастика.

Основная часть

- Обучающая игра на компьютере

Реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале

Заключительная часть

- Подведение, анализ и оценка результатов проделанной работы
- Гимнастика для глаз
- Физминутка
- Релаксация

Продолжительность: реализация программы осуществляется через совместную деятельность, проводится по подгруппам по 9 человек. Программа рассчитана на 72 учебных часа. Дети 5-6 лет занимаются по 25 минут, 5-7 лет по 30 минут.

Данная программа разработана на основе следующих методических рекомендаций:

1. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2003 г.
2. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс, 2004 г.
3. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». – М.: изд. Дом РАО, Баласс, 2010 г.
4. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса»

5. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя»- М.: «Баллас», 2003

6. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).

Программа также включает в себя выборочные задания на основе учебника «Информатика.1 класс» серии «Перспектива» Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова.

Достоинством программы является использование цифровых информационных технологий и современных компьютерных программ.

Условия реализации программы или развивающая среда

Компьютерный класс – это развивающее пространство, которое вводит детей в мир информатики и способствует ускорению развития ряда психических функций, формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать их посредством манипуляций с компьютером.

В состав компьютерного класса входят:

1. Компьютеры (9 ноутбуков для детей и 1 компьютер для педагога), система голосования (24 человека), интерактивная доска, 13 графических планшетов, 13 наборов конструктора «Перворобот Lego WeDo” ;

2. Оригинальная программно-методическая система развивающих, обучающих и диагностических компьютерных игр и других полезных программ, то есть необходимое программное обеспечение (в игротекке насчитывается свыше 80 игр);

3. Специально сконструированная эргономическая мебель для размещения компьютеров, сейф для хранения и зарядки ноутбуков;

Оборудование компьютерного класса соответствует санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям. Компьютерная техника, которая используется в детском саду, имеет гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающий ее безопасность для детей.

Отчетность. В ходе реализации программы представляется отчетность в виде открытых итоговых занятий, ведения дневника по наблюдению за владением детьми навыков использования компьютера, консультации, родительские собрания.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.
Распределение учебных часов по полугодиям
(учебный час – 30 минут)

Год обучения	Всего часов	I полугодие (01.09-28.12) 18 учебных недель	II полугодие (12.01-25.05) 18 учебных недель
1-й	34	18 часов	18 часов
2-й	34	18 часов	18 часов

Тематический план

I –й год обучения

Блок	№	Содержание	Количество часов
1		Компьютер	
	1	Правила поведения в кабинете информатики	1
	2	Применение компьютеров в жизни человека	1
	3	Компьютер и его основные устройства	1
	4	Составные части компьютера: мышь, клавиатура. Стрелки. Клавиши shift, enter. Пиктограммы	1
	5	Итоговая встреча	1
Блок		Информация	
2	1	Информация вокруг нас	1
	2	5 способов получения информации	1
	3	Как мы передаем информацию, символическое изображение. Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)	1
	4	Итоговая встреча	1
Блок		Информационные технологии	
3	1	Знакомство с программой Paint, с палитрой.	2
	2	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью графического планшета	2
	3	Создание компьютерных рисунков с помощью графического планшета	2
	4	Компьютерные символы в игре. Читаем знаки	2
	5	Итоговая встреча. Чему мы научились.	1
		Итого	18
Блок		Предметы. Признаки предметов.	
4	1	Цвет предметов	1
	2	Форма предметов	1
	3	Размер предметов	1
	4	Признаки предметов. Сравнение признаков предметов.	1
	5	Итоговое занятие	1

Блок		Предметы. Действия предметов.	
5	1	Действия предметов	1
	2	Последовательность событий	1
	3	Разбиение действий на этапы	1
	4	Понятие «Алгоритм»	1
	5	Кодирование действий устными знаками	1
		Элементы логики	
	1	Суждение истинное и ложное	1
	2	Сопоставление	1
	3	Закономерность	2
	4	Отрицание	1
	5	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	1
	6	Итоговая встреча. Чему мы научились	2
		Итого:	18

II – й год обучения.

Блок	№	Содержание	Количество часов
6		Компьютер	
	1	Правила поведения. Компьютер. Составные части компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура.	2
	2	Компьютер: функции составных частей (монитор, системный блок, мышь, клавиатура)	2
		Дополнительные устройства ПК	2
		Знакомство с программами	2
	3	Знакомство с рабочим столом, файлами и папками	2
	4	Знакомство с программой Word Pad	2
	5	Создание компьютерных рисунков с помощью графического планшета	2
	6	Создание открыток, приглашений с помощью графического редактора Paint	2
	7	Обучающие упражнения и тесты «Я иду в школу»	2
		Итого	18 часов
Блок		Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo»	
7	1	Знакомство с конструктором и программным обеспечением	2
	2	Первые шаги в программировании.	2
	3	Раздел «Забавные механизмы» (Танцующие птицы, Умная вертушка, Обезьянка барабанщица)	3

	4	Раздел «Звери» (Голодный аллигатор, Рычащий лев, Порхающая птица)	3
	5	Раздел «Футбол» (Нападающий, Вратарь, Ликующие болельщики)	3
	6	Раздел «Приключения»(Спасение самолета, спасение от великана, Непотопляемый парусник)	3
	7	Итоговая встреча . Чему мы научились.	1
	8	Тестовое занятие «Компьютер это?»	1
		Итого	18 часов

Перспективно-тематический план кружка «Компьютерная игротека»

I год обучения Сентябрь.

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	I Блок. Компьютер. Знакомство с компьютерным классом. Правила поведения в компьютерном классе.	1. Познакомить детей с пространством компьютерного класса. 2. Познакомить с правилами поведения в компьютерном классе. 3. Познакомить детей со знаковой системой правил.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ. Физ. минутка, гимнастика для глаз.	Фильм «Правила поведения в кабинете информатики». Д/задания по картинкам. Знаковая система правил. Правила поведения в кабинете информатики.	1	1
2.	Применение компьютеров в жизни человека.	1. Познакомить детей с компьютером как электронной машиной, виды эл. Машин. 2. Познакомить детей с применением компьютеров в разных сферах человеческой жизни.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	«Мир информатики» Могилев. «Компьютер – электронная машина» С.В. Симонович «Компьютеры для детей» Игра Применение компьютеров. О. Зыкина «Компьютер для детей»	1	1
3.	Компьютер и его основные устройства.	1. Познакомить детей с основными и дополнительными устройствами компьютера. 2. Познакомить детей с клавиатурой. Научить детей управлять манипулятором мышь: щелчок,	Организация детей. Беседа. Презентация Чебурашка изучает компьютер. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра	Компьютерная игра «Смешарики». Презентация «Компьютер и его устройства».	1	1

		двойной щелчок, удерживание, перетягивание.	на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
4.	Составные части компьютера: мышь, клавиатура, стрелки, клавиши «shift, enter. Пиктограммы	1. Научить детей легко нажимать на клавиши. 2. Научить детей удерживать клавишу. 3. Познакомить детей с клавишами (работа с клавишами вверх, вниз, вправо, влево) Познакомить детей с пиктограммой.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Компьютерная игра «Смешарики» Могилев «Мир информатики»	1	1
5.	Итоговая встреча Чему мы научились	1. Повторить основные устройства компьютера. 2. Закрепить понятия «пиктограмма, двойной щелчок, удерживание, перетягивание	Организация детей. Беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	«Манипулятор: мышь». Игра Компьютерная игра «Смешарики»	1	1

Октябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
-----------	------	--------------	------------------	---------------------------------------	------------------------	-----------------------

1.	II Блок. Информация Информация вокруг нас	1. Сформировать у детей представление об общении как процессе передачи и восприятия информации. 2. Повторить составные части компьютера.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Игра «Чей голос» Задания по презентации Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1	1
2.	Пять способов получения информации	1. Сформировать представления у детей об органах чувств как каналах получения информации человеком. 2. Закрепить знания о составных частях ПК.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Задание. Как мы получаем информацию. Развивающая игра на компьютере	1	1
3.	Как мы передаём информацию, символические изображения. Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)	1. Повторить основные устройства компьютера. 2. Сформировать представления о видах информации.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ.	Презентация «Способы представления и передачи информации» Игра «Раскрась картинку»	1	1

			минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
4.	Итоговая встреча. Информация	1. Повторить способы получения информации, виды. 2. Закрепить знания о пиктограмме, основных клавишах компьютера.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Способы представления и передачи информации. Игра «Загадки». Игра подумай и ответь.	1	1

Ноябрь.

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Блок III Информационные технологии Знакомство с программой Paint, с палитрой.	1. Познакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере, графическими редакторами. 2. Чем мы можем рисовать. 3. Закрепить основные цвета. Палитра на ПК.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Отгадывание загадок Раскрась рисунок с помощью палитры и графического планшета». Игра на графическом планшете.	1	2

2.	Раскрашивание компьютерных рисунков с помощью графического планшета	1.Продолжить знакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере в графическом редакторе. 2. Раскрашивание рисунков на компьютере. 3. Продолжить закреплять основные цвета и инструменты палитры.	Организация детей. Познавательная беседа.. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Раскрашивание рисунков на компьютере Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Программа Paint на компьютере.	1	2
----	---	--	--	--------------------------------	---	---

Декабрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Создание компьютерных рисунков с помощью графического планшета	1.Продолжить знакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере в графическом редакторе. 2. Раскрашивание рисунков на компьютере. 3. Продолжить закреплять основные цвета и инструменты палитры.	Организация детей. Познавательная беседа.. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Раскрашивание рисунков на компьютере Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Программа Paint на компьютере	1	2
2.	Компьютерные символы в игре. Читаем знаки.	1. Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами, находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке (жесткий код). 2. Учить читать	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере.	Кодирование. Игра «Найди дорожку». Задание «Кто куда попадет»	1	2

		и понимать знаки.	Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
3.	Итоговая встреча. Чему мы научились.	1. Повторить правила раскрашивания компьютерных рисунков, палитру. 2. Повторить способы раскрашивания на компьютере.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Закрепляющая игра с помощью графического планшета. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Викторина «Я – художник». Выставка рисунков. Компьютерная игра-раскраска.	1	1

Январь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	IV Блок. Предметы. Признаки предметов. Цвет предметов	1. Научить квалифицировать предметы по их цвету. 2. Научить выявлять закономерности в чередовании цветов. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Игра «Цвета», Пирамидка, игра раскраска.	1	1
2.	Форма предметов	1. Научить определять форму предметов. 2. Научить классифицировать предметы по	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация	Игра – противоположности. Решение задач на логику.	1	1

		<p>форме.</p> <p>3. Научить выявлять закономерности в чередование фигур различной формы.</p> <p>4. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>игровой и дидактической задачи.</p> <p>Обучающая игра на компьютере.</p> <p>Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>			
3.	Размер предметов	<p>1. Ввести понятие размера предмета: большой, маленький, средний.</p> <p>2. Научить сравнивать и классифицировать предметы по их размеру.</p> <p>3. Закрепить навыки выявления закономерности в чередование предметов.</p> <p>4. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей.</p> <p>Реализация игровой и дидактической задачи.</p> <p>Обучающая игра на компьютере.</p> <p>Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	Игра «Забавные предметы», «Наш дом Земля»		

Февраль

1.	Признаки предметов. Сравнение признаков предметов	<p>1. Учить сравнивать предметы по различным признакам.</p> <p>2. Развивать воображение.</p> <p>3. Учить соотносить элементы двух множеств.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере.</p> <p>Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	Игра Найди одинаковые по цвету предметы. Д/и «Всё по полочкам» Горячев	1	1
----	---	---	--	--	---	---

2.	Итоговое занятие.	1. Обобщить пройденный материал 2. Проанализировать полученные знания и умения. 3. Закрепить понятие признаки предмета.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Закрепляющая на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Викторина «Я вижу мир», Игра «Найди друга» Игра «Назови множество». Игра – загадки.	1	1
3.	V Блок. Предметы. Действия предметов. Действия предметов	1. Научить детей называть характерное действие предмета. 2. Научить детей называть предмет по характерному действию 3. Научить обобщать и классифицировать предметы по их действиям. 4. Развивать воображение.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Игра «Назови действие» - с мячом. Задание «Зачеркни лишнее».	1	1
4.	Последовательность событий	1. Учить расставлять события в правильной последовательности 2. Познакомить с отрицанием (не вводя термина). 3. Учить выполнять действия в описанной последовательности.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Дидактическое задание «Расставь номера по порядку» Всё по полочкам. Горячев Игра «Кем, (чем) был.	1	1

Март.

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактическое задание)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
-----------	------	--------------	------------------	---------------------------------------	------------------------	-----------------------

1.	Разбиение действий на этапы	<p>1. Учить составлять команды для выполнения действия.</p> <p>2. Учить расставлять предметы в определенном порядке, описывая свои действия.</p> <p>3. Научить находить пропущенное действие</p> <p>4. Развивать воображение.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Игра «Соедини между собой» «Все по полочкам».</p>	1	1
2.	Понятие «Алгоритм»	<p>1. Познакомиться с алгоритмом игры «Иду в гости»</p> <p>2. Учить сравнивать геометрические фигуры.</p> <p>3. Учить сравнивать порядок расположения предметов и находить изменения.</p> <p>4. Повторить последовательность разбиения действий на этапы.</p> <p>5. Развивать умение логически мыслить.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Игра «Строительство дома» Игра «Большая стирка». Игра «Иду в гости»</p>	1	1
3	Кодирование действий условными знаками.	<p>1. Научить кодировать информацию и действия.</p> <p>2. Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами.</p> <p>3. Развивать</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной</p>	<p>Графический диктант «Найди дорогу». Все по полочкам.</p>	1	1

		воображение.	работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
4.	VI Блок Элементы логики. Суждение истинное и ложное	1. Познакомить детей с понятием ложь и истина. 2. Научить детей определять суждение: истинное оно или ложное 3. Развивать логическое мышление	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Игра «Неправильные картинки». Задание «Что неправильно?»	1	1

Апрель

1.	Сопоставление	1. Научить находить сходства и различия между предметами. 2. Учить расставлять предметы в определенном порядке 3. Развивать память и воображение. 4. О чем мы узнаем, сравнивая предметы 5. Развивать умение логически мыслить.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Игра «Одинаковые цепочки». Игра «Продолжи ряд»	1	1
2.	Закономерность	1. Понятие закономерности. 2. Научить детей видеть закономерность и уметь её продолжать. 3. Развивать воображение и логическое мышление.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи.	Задание «Дорисуй следующий предмет».	1	2

			Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация			
3.	Отрицание	1. Формировать понятие «отрицание». 2. Учить составлять истинные высказывания и строить на их основе ложные высказывания. 3. Формировать культуру речи 4. Развивать внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Тестирование. «Истина или ложь» Игра «Маленький искатель» Задачи-шутки. «Все по полочкам» Методическое пособие.	1	1

Май

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	1. Познакомить детей с разрешающими и запрещающими знаками. 2. Учить находить ошибки в неправильной последовательности действий. 3. Развивать умение самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Игра «Светофор» Игра « В гостях у тигры»	1	1

2	Итоговая встреча. Чему мы научились	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обобщить и повторить пройденный материал за год. 2. Анализ и подведение итогов. 3. Награждение. 	<p>Организация детей. Анализ проделанной работы.</p> <p>Закрепляющая игра-викторина.</p> <p>Физ. Минутка.</p> <p>Награждение.</p>	Игра-викторина по пройденным темам	1	2
---	-------------------------------------	--	---	------------------------------------	---	---

Перспективно-тематический план кружка «Компьютерная игротека»

II год обучения Сентябрь.

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Правила поведения. Компьютер. Составные части	1. Вспомнить с детьми навыки управления компьютером, основные кнопки 2. Познакомить с правилами поведения. 3. Развивать произвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Смешарики»	1	2
2.	Компьютер: Функции составных частей (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	1. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером. 2. Продолжать знакомить с клавиатурой: кнопки вверх, вправо, вниз, влево. 3. Развивать произвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Смешарики» «Искатель-фантазер»	1	2
3.	Дополнительные устройства ПК	1. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером. 2. Продолжать знакомить с принтером, сканером и другими дополнительными устройствами	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере.	Компьютерная игра «Смешарики» «Искатель-фантазер»	1	1

		3. Развивать произвольное внимание.	Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация			
--	--	-------------------------------------	--	--	--	--

Октябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Дополнительные устройства ПК	1. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером. 2. Продолжать знакомить с принтером, сканером и другими дополнительными устройствами 3. Развивать произвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Смешарики» «Искатель-фантазер»	1	1
3.	Знакомство с программами компьютера.	1. Познакомить детей с программой Microsoft Word 2. Развивать произвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	программа Microsoft Word	1	2

4.	Знакомство с рабочим столом, файлами и папками	1. Ввести понятия «Рабочий стол», «файл», «папка». 2. Научить сохранять файлы в папки. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Игра «Решаем задачи»	1	1
----	--	--	---	----------------------	---	---

Ноябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Знакомство с рабочим столом, файлами и папками	1. Ввести понятия «Рабочий стол», «файл», «папка». 2. Научить сохранять файлы в папки. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Игра «Решаем задачи»	1	1
2.	Знакомство с программой Word Pad	1. Познакомить с программой Word Pad . 2. Научить работать с меню программы. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ	Программа Word Pad	1	2

			проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация			
3.	Создание тематических компьютерных рисунков с помощью графического планшета	1.Продолжить знакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере в графическом редакторе. 2. Рисование рисунков на компьютере к Новому году. 3. Продолжить закреплять основные цвета и инструменты палитры.	Организация детей. Познавательная беседа.. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Раскрашивание рисунков на компьютере Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация рисунков, Программа Paint на компьютере	1	1

Декабрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Создание тематических компьютерных рисунков с помощью графического планшета	1.Продолжить знакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере в графическом редакторе. 2. Рисование рисунков на компьютере к Новому году. 3. Продолжить закреплять основные цвета и инструменты палитры.	Организация детей. Познавательная беседа.. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Раскрашивание рисунков на компьютере Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация рисунков, Программа Paint на компьютере	1	1
2.	Создание открыток , с помощью графического редактора	1.Продолжить знакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере в графическом редакторе. 2. Создание	Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Раскрашивание рисунков на	Презентация открыток, Программа Paint на компьютере	1	2

		открыток на компьютере к Новому году. 3. Продолжить закреплять основные цвета и инструменты палитры.	компьютере Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
1	Обучающие упражнения и тесты «Я иду в школу»	1. Закрепить приобретенные навыки в решении задач комбинаторного типа. 2. Привить навыки решения логических задач. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерные игры на смекалку.	1	2

Январь

1.	Знакомство с конструктором «ПервоРобот Lego WeDo» и программным обеспечением	1. Познакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое конструирование и виды компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	2
2.	Первые шаги в программировании конструктора	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и	Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	1

		3. Развивать внимание, логику и воображение	дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
--	--	---	---	--	--	--

Февраль

1.	Первые шаги в программировании конструктора	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	1
	Раздел Забавные механизмы (Танцующие птицы, Умная вертушка, Обезьянка барабанщика)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	3

Март

	Раздел «Звери» (Голодный аллигатор, Рычащий лев, Порхающая птица)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	3
--	---	--	---	--	---	---

		внимание, логику и воображение	задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
	Раздел «Футбол» (Нападающий)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	1

Апрель

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Раздел «Футбол» (Вратарь, Ликующие болельщики)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	2
2.	Раздел «Приключения» (Спасение самолета, спасение от великана,)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика,	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	2

		программировании компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.			
--	--	---	---	--	--	--

Май

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в неделю
1	Раздел «Приключения» (Непотопляемый парусник)	1. Продолжить знакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит. 2. Что такое программирование компьютерных конструкторов. 3. Развивать внимание, логику и воображение	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр модели. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация Конструктор «ПервоРобот Lego WeDo» и программное обеспечение	1	1
2.	Чему мы научились? Итоговая встреча	1. Повторить пройденный материал, отработать и закрепить приобретенные знания и умения. 2. Подвести итоги. 3. Почетное награждение.	Организация детей. Закрепляющая игра-турнир. Анализ проделанной работы. Подведение итогов. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Турнир. Награждение	1	2

Список литературы:

1. Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет. – М.: Изд. Дом РАО Баласс, 2010 г.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М.: изд. Дом РАО, Баласс, 2010 г.
3. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса.- М.: Баласс, 2010г.
4. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя - М.: «Баллас», 2003
5. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г
6. Зарецкий А.В. и др. Мой друг – компьютер. Детская энциклопедия. – М.: изд-во «Рон,С» совместно с изд-вом «Ассоциация 21», 1994 г.
7. ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ: <http://school-collection.edu.ru/>,
<http://robotlandia.ru/abc/0101.htm> , <http://www.logozavr.ru/> и др.
8. Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2011 г.
9. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К. и др. Информатика. Учебник для 1 класса в 2 частях. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
10. Могилев А.В. Мир информатики. – М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
11. ПервоРобот LEGO® WeDo™ Книга для учителя, 2011г.
12. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 1класс. – М.: серия «Перспектива», 2011 г.
13. Соколова Ю.А. Информатика. Математика. Логика. (Готовимся к школе по интенсивной методике). - М: Изд-во Эксмо, 2004 г.
14. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА», 2005 г.