ВСТУП

Програмою передбачено оволодіння дошкільниками елементарною комп'ютерною грамотністю.

Вона спрямована на збалансований розвиток дитини, формування її життєвої компетентності, реалізацію власного природного потенціалу, вироблення активної життєвої позиції та становлення основ її особистої культури.

Програма формує освітні цілі і завдання. Орієнтуючи на пріоритети й світові тенденції розвитку, вона водночас створює простір для широкого використання педагогом різних освітніх технологій, прояву творчості і гнучкості у підході до дитини. Це дає можливість поєднати ідею так званої "стандартизації" з варіативністю реалізації її змісту.

Основним змістом програми є діалог дитини з дорослим в створених умовах розвивального навчання.

Програма є складовою комплекту нормативних і науково – методичних матеріалів, пов'язаних з модернізацією змісту дошкільної освіти України.

Для ефективної роботи за даною програмою педагоги повинні мати взаємопов'язані між собою документи, зокрема: – Базовий компонент дошкільної освіти та Програму розвитку дітей старшого дошкільного віку «Впевнений старт». Кожен з цих документів доповнює один одного.

Головний критерій структури змісту матеріалів програми – психологічний вік.

Програма спрямовує увагу педагогів не стільки на стандартизації знань, умінь та навичок дошкільника, скільки на формування дитини як суб'єкта власного життя. Це зумовлює істотне зміцнення акцентів на реалізацію природних можливостей, розгортання свого особистісного буття в єдності з іншими.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

В сучасних умовах розвитку освітньої системи України комп'ютер є своєрідним "інтелектуальним знаряддям", яке дозволяє людині вийти на новий інформаційний рівень. Його в теперішніх умовах слід розглядати як сучасний засіб діяльності дитини старшого дошкільного віку. Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення для розвитку їх інтелекту, моторики рук, зорово-моторної координації, поліпшують та розвивають пам'ять і увагу. Виконуючи веселі ігрові завдання, дитина вчиться аналітично мислити в нестандартній ситуації, класифікувати та узагальнювати поняття, прагнути до поставленої мети. В сім'ї та навчальних закладах різних типів за допомогою комп'ютера дитина розв'язує різні завдання, перетворюючи на екрані зображення з допомогою клавіатури та "мишки".

Комп'ютер, будучи найсучаснішим інструментом для обробки інформації, служить технічним засобом навчання та відіграє значну роль у загальному технічному розвиткові дошкільників.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим менший психологічний бар'єр між ним і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Чому? Та тому, що комп'ютер привабливий для дітей, як будь – яка нова іграшка.

Дошкільники виявляють високу зацікавленість до комп'ютера, його будови, функцій, можливостей, отримуючи при цьому хороший емоційний стан, задоволення. Працюючи на комп'ютері, дитина 6-го року життя діє з наочними екранними образами, які наділяє ігровим значенням. Старший дошкільник переходить від звичних йому практичних дій з предметами до дій з ними в образному плані (уявному, модельному, символічному). Робота дитини з комп'ютером формує передумови теоретичного мислення, здатність працювати в індивідуальному темпі. Дитина, яка оволоділа елементарною комп'ютерною технологією, краще за інших готова мислити, розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною у житті в інформаційному плані.

МЕТА І ЗАВДАННЯ НАВЧАННЯ КОМП’ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ

*Метою* курсу є навчання дітей старшого дошкільного віку комп’ютерної грамоти.

*Завданнями* курсу є:

* обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші», здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо) та елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально – розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку;
* вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером;
* виховання інформаційної культури, посидючості, дисциплінованості, логічного та абстрактного мислення, акуратності, бережного ставлення до оточуючого середовища.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ

Навчальна програма складається з:

* пояснювальної записки, де визначено мету та завдання навчання комп’ютерної грамотності, охарактеризовано структуру навчальної програми, наведено рекомендації щодо викладання навчального матеріалу за програмою;
* змісту навчального матеріалу та вимог щодо рівня навчальних досягнень вихованців;
* орієнтовний перелік програмного забезпечення необхідного для успішного навчання за програмою курсу, перелік методичної літератури.

РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬО – ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ

Організовуючи роботу старшого дошкільника на комп'ютері, педагог дотримується санітарно – гігієнічних вимог, визначених нормативними документами.

Дана програма спрямована на розвиток у дітей старшого дошкільного віку комп’ютерної компетенції тривалістю заняття 20 хвилин один раз в тиждень, з них оволодіння практичними навичками – до 12 хвилин, група у кількості 7 чоловік.

Заняття за комп'ютером не проводяться за рахунок сну, прогулянок, оздоровчих процедур. Забороняється використовувати одночасно один комп'ютер для двох або більше дітей. Заняття можуть проводитися з двома, дітьми одночасно на окремих комп'ютерах.

Під час організації занять особлива увага приділяється дотриманню дітьми правил техніки безпеки.

До заняття педагог готує робоче місце для дитини так, щоб їй було зручно (враховуючи особливості праворуких та ліворуких дітей).

В процесі навчання варто провести комплекс фізичних вправ з метою профілактики зорового та статичного стомлення.

Педагог має усвідомити, що навчання роботи на комп'ютері передбачає – знання старшим дошкільником алфавіту, його вміння читати.

Важливо підтримувати в дитини веселий, добрий настрій (поєднання казок та цікавих завдань з комп’ютерною грамотою). Постійно підтримується ігрова мотивація.

В процесі роботи в якості оцінки використовувати фішки або медальки, щоб привертати увагу дошкільників до правильного виконання дій, заохочувати їх бажання повторити та радіти своїм успіхам.

Ігри і заняття за комп’ютерною технологією проводяться у відповідності із загальним планом освітньої роботи з дітьми у ДНЗ.

Варто підкреслити: класно – урочна система, фронтальні та змагальні методи неприпустимі.

ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ,

НЕОБХІДНОГО ДЛЯ УСПІШНОГО НАВЧАННЯ ЗА ПРОГРАМОЮ КУРСУ

|  |  |
| --- | --- |
| **Тип програмного забезпечення** | **Приклад програми** |
| Операційна система з графічним інтерфейсом | Windows, Linux |
| Текстовий процесор | MS Word |
| Графічний редактор | Paint |

РОЗПОДІЛ КІЛЬКОСТІ ЗАНЯТЬ НА ВИВЧЕННЯ ТЕМ ПРОГРАМИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занять** | **Кількість занять** |
| 1. | Введення в предмет | 2 |
| 2. | Основні складові комп’ютера. Початкові навички роботи з комп’ютером | 10 |
| 3. | Графічний редактор Paint | 10 |
| 4. | Міжпредметні зв’язки комп’ютерної грамоти | 3 |

*(25 занять, 20 хв. на тиждень)*

ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ТА ВИМОГИ

ДО НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ ВИХОВАНЦІВ

**Старша група**

***(20 хвилин на тиждень)***

|  |  |
| --- | --- |
| **Зміст навчального матеріалу** | **Навчальні досягнення вихованців** |
| 1. **Введення в предмет** | |
| Ознайомлення з кабінетом, правилами поведінки та технікою безпеки в комп’ютерному класі. Введення в предмет.  Обговорення можливостей і демонстрування режимів роботи комп’ютера. Сфери використання комп’ютерів.  Короткі історичні відомості про обчислювальні прилади та з історії створення ЕОМ. | ***Вихованець (вихованка):***  **пояснює:**   * правила поведінки в комп’ютерному класі;   **наводить приклади:**   * використання комп’ютерів в різних сферах діяльності людини;   **розуміє:**   * призначення комп'ютера;**дотримується:** * правил поведінки при роботі з комп’ютером та правил поведінки в комп’ютерному класі. |
| 1. **Основні складові комп’ютера. Початкові навички**   **роботи з комп’ютером** | |
| Ознайомлення з основними пристроями комп’ютера та їх призначенням.  Ознайомлення з курсором, його видами і призначенням. Формування навичок роботи з маніпулятором «миша».  Ознайомлення з курсором, його видами і призначенням. Формування навичок роботи клавішами керування курсором. Ознайомлення з розміщенням і призначенням клавіш на клавіатурі.  Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками.  ***Практичне заняття № 1:*** Ознайомлення з курсором та його призначенням.  ***Практичне заняття № 2:*** Розібрані малюнки  ***Практичне заняття № 3:*** Використання «подвійного щиглика» за допомогою» миші».  ***Практичне заняття № 4:*** Знайомство та робота з клавіатурою.  ***Практичне заняття № 5:*** Робота з клавіатурою.  ***Практичне заняття № 6:*** Знайомство та робота з клавішами керування курсором.  ***Практичне заняття № 7:*** Робота з об’єктами Робочого стола  ***Практичне заняття № 8:*** Робота з об’єктами Робочого стола | **називає:**   * складові комп’ютера (системний блок, монітор, клавіатура, миша, колонки та принтер);   **розуміє:**   * призначення основних складових комп’ютера; * призначення клавіш керування курсором; * призначення маніпулятора «миша»;   **пояснює:**   * призначення курсору;   *використовує* маніпулятор «миша» і клавіші керування курсором;  **уміє:**   * вказувати вказівником на об’єкти, які знаходяться на Робочому столі або у вікні виконання програми; * використовувати значки на Робочому столі для запуску програм;   **володіє:**   * навичками вибирати об’єкти одинарним клацанням лівої кнопки миші; * навичками перетягувати об’єктів за допомогою миші; * навичками подвійного клацання лівої кнопки миші;   **розрізняє:**   * різні групи клавіш клавіатури комп’ютера та їх призначення;   **виконує:**   * практичні завдання. |
| 1. **Графічний редактор Раіnt** | |
| Можливості програми Paint. Створення графічного редактора Paint.  Робота в графічному редакторі Paint.  Ознайомлення з Панеллю інструментів.  Інформація.  Інформація корисна і некорисна.  Як людина сприймає інформацію.  Інформаційні процеси.  Наш вернісаж. Друкування малюнків за допомогою принтера.  ***Практичне заняття № 9:*** Створення графічного редактора Paint.  ***Практичне заняття № 10:*** Робота в графічному редакторі Paint. Ознайомлення з Панеллю інструментів.  ***Практичне заняття № 11:*** Ознайомлення з інструментом «Олівець»  ***Практичне заняття № 12:*** Ознайомлення з інструментом «Пензель»  ***Практичне заняття № 13:*** Ознайомлення з інструментом «Гумка»  ***Практичне заняття № 14:*** Малювання за допомогою геометричних фігур  ***Практичне заняття № 15:*** Інструмент «Багатокутник», Команда «Очистити малюнок»  ***Практичне заняття № 16:*** Робота в графічному редакторі Paint  ***Практичне заняття № 17:*** Робота в графічному редакторі Paint  ***Практичне заняття № 18:*** Робота в графічному редакторі Paint | **розуміє:**   * призначення графічного редактора; * призначення інструментів середовища графічного редактора;   **уміє:**   * запускати графічний редактор на виконання; * створювати прості графічні об’єкти та їх комбінації; * використовувати палітри кольорів у середовищі графічного редактора; * застосовує інструменти середовища графічного редактора для створення зображень за власним задумом; * змінювати значення властивостей об‘єктів в середовищі графічного редактора; * використовувати палітри кольорів у середовищі графічного редактора; * відкривати в середовищі графічного редактора збережені зображення;   **виконує:**   * практичні завдання. |
| 1. **Міжпредметні зв’язки інформатики** | |
| Поняття «об’єкт».  Ознайомлення з поняттями «множина». Знаходження «зайвого» об’єкта в групі.  Загальна ознака для групи предметів. Спільна ознака.  Поєднання математики з інформатикою. Виконання дії «додавання» та «віднімання».  Поєднання заняття читання з інформатикою. Читання слова та знаходження його зображення на моніторі.  ***Практичне заняття № 19:*** Третій зайвий  ***Практичне заняття № 20:*** Визначення зайвого  ***Практичне заняття № 21:*** Виконання дії додавання та віднімання. | **уміє:**   * рахувати об’єкти виконуючи дію «додавання» та «віднімання»;   **поєднує:**   * об’єкти в групи за їхніми властивостями; * прочитане слово з відповідним зображенням;   **розпізнає:**   * істотну ознаку предмета; * спільні ознаки для декількох предметів;   **знаходить:**   * «зайвий» об’єкт у групі;   **виконує:**   * практичні завдання. |

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ

***(20 хвилин на тиждень)***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | | **Тема заняття** | **Дата проведення** | **Примітка** |
| 1. **Введення в предмет** | | | | |
| **1.** | | Що вивчає комп’ютерна грамота.  Ознайомлення з кабінетом, правилами поведінки та технікою безпеки в комп’ютерному класі |  |  |
| **2.** | | Сфери використання комп’ютерів |  |  |
| 1. **Основні складові комп’ютера. Початкові навички роботи з комп’ютером** | | | | |
| **3.** | Ознайомлення з основними пристроями комп’ютера та їх призначенням. | |  |  |
| **4.** | Ознайомлення з курсором, його видами і призначенням. Формування навичок роботи з маніпулятором «миша».  ***Практичне заняття № 1:*** Ознайомлення з курсором та його призначенням | |  |  |
| **5.** | Ознайомлення з курсором, його видами і призначенням. Формування навичок роботи з маніпулятором «миша».  ***Практичне заняття № 2:*** Робота з курсором | |  |  |
| **6.** | Закріплення навичок роботи з мишею. Операція «подвійний щиглик»  ***Практичне заняття № 3:*** Використання «подвійного щиглика» за допомогою «миші» | |  |  |
| **7.** | Ознайомлення з розміщенням і призначенням клавіш на клавіатурі.  ***Практичне заняття № 4:*** Знайомство та робота з клавіатурою | |  |  |
| **8.** | Ознайомлення з розміщенням і призначенням клавіш на клавіатурі.  ***Практичне заняття № 5:*** Робота з клавіатурою | |  |  |
| **9.** | Ознайомлення з курсором, його видами і призначенням. Формування навичок роботи клавішами керування курсором.  ***Практичне заняття № 6:*** Знайомство та робота з клавішами керування курсором | |  |  |
| **10.** | Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками. | |  |  |
| **11.** | Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками.  ***Практичне заняття № 7:*** Робота з об’єктами Робочого стола | |  |  |
| **12.** | Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками.  ***Практичне заняття № 8:*** Робота з об’єктами Робочого стола | |  |  |
| 1. **Графічний редактор Paint** | | | | |
| **13.** | | Можливості програми Paint  ***Практичне заняття № 9:*** Створення графічного редактора Paint |  |  |
| **14.** | | Можливості програми Paint  ***Практичне заняття № 10:*** Робота в графічному редакторі Paint. Ознайомлення з Панеллю інструментів |  |  |
| **15.** | | Використання інструмента «Олівець»  ***Практичне заняття № 11:*** Ознайомлення з інструментом «Олівець» |  |  |
| **16.** | | Використання інструмента «Пензель»  ***Практичне заняття № 12:*** Ознайомлення з інструментом «Пензель» |  |  |
| **17.** | | Використання інструмента «Гумка». Інформація корисна і некорисна  ***Практичне заняття № 13:*** Ознайомлення з інструментом «Гумка» |  |  |
| **18.** | | Як людина сприймає інформацію  ***Практичне заняття № 14:*** Малювання за допомогою геометричних фігур |  |  |
| **19.** | | Інформаційні процеси  ***Практичне заняття № 15:*** Інструмент «Багатокутник», Команда «Очистити малюнок» |  |  |
| **20.** | | Наш вернісаж. Друкування малюнків за допомогою принтера  ***Практичне заняття № 16:*** Робота в графічному редакторі Paint |  |  |
| **21.** | | Створення вітальної листівки з використанням графічного редактора і тексту. Друкування листівки.  ***Практичне заняття № 17:*** Робота в графічному редакторі Paint |  |  |
| **22.** | | Створення вітальної листівки з використанням графічного редактора і тексту. Друкування листівки.  ***Практичне заняття № 18:*** Робота в графічному редакторі Paint |  |  |
| 1. **Міжпредметні зв’язки комп’ютерної грамоти** | | | | |
| **23.** | | Ознайомлення з поняттями «множина». Знаходження «зайвого» об’єкта в групі  ***Практичне заняття № 19:*** Третій зайвий |  |  |
| **24.** | | Спільна ознака. Знаходження «зайвого» об’єкта в групі  ***Практичне заняття № 20:*** Визначення зайвого |  |  |
| **25.** | | Поєднання математики з інформатикою. Виконання дії «додавання» та «віднімання».  ***Практичне заняття № 21:*** Виконання дії додавання та віднімання |  |  |

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ**

**ЩОДО САНІТАРНИХ НОРМ ТА ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЯЛЬНОСТІ В КАБІНЕТІ ІНФОРМАТИКИ ДЛЯ НАВЧАННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ КОМП’ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ**

Комп’ютер стрімко входить у життя дорослих та дітей. Навчання старших дошкільників комп’ютерної грамоти передбачено у варіативній складовій Базового компонента дошкільної освіти.

Однією з ефективних додаткових форм організації освітнього процесу в умовах дошкільного навчального закладу є гурткова робота, яка спрямована на задоволення потреб та інтересів дітей до певного виду діяльності, виявлення та розвиток у них загальних та спеціальних здібностей. З огляду на це, у дошкільних навчальних закладах реалізацію завдань по навчанню дітей комп’ютерної грамоти доцільно здійснювати через гурткову роботу, під час якої одночасно може займатися невелика кількість дітей (в залежності від кількості комп’ютерів). Забороняється одночасно користуватися одним комп’ютером двом або більше дітям.

Діяльність гуртка потребує наявності відповідної матеріальної бази.

Кабінет, обладнаний комп'ютерною технікою, повинен розміщуватись в окремому приміщенні з природним і штучним освітленням (природне світло має падати збоку, а штучне – згори) та організованим обміном повітря. Важливо стежити, щоб на екрані не було бліків від вікон або освітлювальних приладів.

Електропроводка повинна бути ізольованою, розетки та вимикачі – недоступними дітям.

Площа на одну дитину, яка працює за ПК, повинна складати не менше 6,0 кв. м. площа учбового приміщення з ПК повинна розраховуватись не більш як на 12 чоловік. Комп'ютери встановлюються на відстані, не меншій за 1,2 м один від одного і не ближче, ніж 0,8 м від батарей опалювання.

Температура повітря повинна бути 19,5 + - 0,5 ˚C , відносна вологість повітря 60 +- 5 %, швидкість руху повітря не більше 0,1 м/с.

Основним обладнанням робочого місця з ПК є відеомонітор, клавіатура, робочий стіл, стілець (крісло), допоміжним – пюпітр, підставка для ніг та ін.

Розміри столів і стільців повинні відповідати зросту дітей, зокрема: при зрості дитини 100 – 115 см – висота столу 46 – 48 см, висота сидіння стільця 26 – 28 см; при зрості дитини 115 – 120 см – висота столу 52 – 54 см, висота сидіння стільця 30 – 32 см; при зрості дитини вище 130 см – висота столу 58 – 60 см, висота сидіння стільця 34 – 36 см. Стілець обов’язково має бути з вертикальною спинкою. Ноги користувача ПК не повинні згинатися більш як на 90 градусів.

Столи, які розраховані на одну дитину для роботи з ПК, повинні мати ширину не менше 700 мм, глибину – 600 – 800 мм.

Екран відеомонітора ПК в залежності від висоти символів рекомендовано розміщувати на відстані 400 – 800 мм від очей користувача.

Робота «миші» повинна бути якісною, її розмір має відповідати розміру руки дитини.

Клавіатуру слід розташовувати на поверхні столу на відстані 100 – 300 мм від краю, який повернутий до користувача. Кут нахилу до панелі клавіатури має знаходитись в межах від 5 град. до 15 град.

Робота гуртка має будуватися на основі чинних парціальних авторських програм або варіативної частини чинних комплексних програм, які конкретизують, розширюють, а в окремих випадках перевищують вимоги до рівня обізнаності, життєвої компетентності дітей, окресленого інваріантною складовою цих програм.

Заняття за комп’ютером проводяться в І чи ІІ половину дня, але не за рахунок сну, прогулянки чи оздоровчих заходів.

Періодичність: 1 – 2 заняття на тиждень, тривалість: 20 – 25 хвилин (для дітей 5-го року життя), 25 – 30 хвилин (для дітей 6-го року життя).

Заняття проводиться у вигляді бесіди педагога – фахівця та практичної діяльності дітей на комп’ютері. На кожному занятті передбачається засвоєння дітьми теоретичних знань та оволодіння практичними навичками (не більше 12 хвилин).

Примірний поетапний та похвилинний розподіл заняття:

І етап – організаційний – 1 хв.

ІІ етап – актуалізація знань, мотивація навчальної діяльності – 3 хв.

ІІІ етап – засвоєння нового матеріалу – 7 хв.

ІV етап – фізкультурна хвилинка – 1 хв.

V етап – закріплення та застосування знань – 7 хв.

VІ етап – підсумок заняття – 1 хв.

Під час бесід та різноманітних ігор і вправ педагогом здійснюється активізація словника дітей спеціальною термінологією (клавіатура, екран, миша, курсор, програма, диск, клавіша, комп’ютерні ігри тощо). У процесі виконання ігрових та навчально – розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку (ліцензованих), відбувається навчання дітей елементарним прийомам роботи з комп’ютером, збагачення їх уявлень про навколишній світ, реалізація завдань освітніх ліній Базового компонента дошкільної освіти.

З метою профілактики зорової та статичної втоми по закінченню заняття обов’язково проводиться з дошкільниками комплекс спеціальних вправ.

Особлива увага приділяється дотриманню вихованцями правил техніки безпеки.

**ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ**

* Інтерес до комп’ютера та до предмету;
* Знання будови та принцип роботи апаратної складової ПК;
* Знання елементарної комп’ютерної технології;
* Інтерес до ігор з використанням комп’ютерних програм;
* Вміння свідомо вибирати спосіб дій;
* Здатність працювати в індивідуальному темпі;
* Готовність думати, розв’язувати задачі, почуватися вільно в інформаційному просторі;
* Розвинені форми образного сприйняття світу, почуттєва сфера, сформовані сенсорні еталони;
* Віра у власні можливості, вміння допомагати собі у скрутних ситуаціях, покладатися на себе;
* Сформованість базових якостей особистості, самостійності, працелюбності, спостережливості, людяності, розсудливості, справедливості, самовладання, посидючості, стриманості, відповідальності, креативності;
* Дотримання правил техніки безпеки при роботі за комп’ютером.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Авторська програма навчання комп’ютерній грамоті дошкільнят 5-го і 6-го року життя. Вакуленко Н.М. Відділ Києво-святошинської райдержадміністрації. Районний інформаційно-методичний центр. 2007 – 2008 н.р.
2. Базовий компонент дошкільної освіти/ М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. акад. пед. наук України; наук. кер.: А.М.Богуш, дійсний член НАПН України, проф., д-р пед. наук – К.: Ред. журн. «Вихователь-методист дошкільного закладу», 2012. – Спецвипуск. – С.29.
3. Влаштування і обладнання кабінетів комп’ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп’ютерах/ДСанПіН 5.5.6.009-98, затв.пост. Гол.держ.сан.лікаря України від 30.12.1988 р. № 9.
4. Інструкція з організації охорони життя і здоров’я дітей у дошкільних навчальних закладах, затв. нак. М-ва освіти і науки України від 28.10.2012 р. № 985.
5. О.Червинська. Інформаційні технології в освітній процес//Дошкільне виховання. –2011. – № 1. – С.12-15
6. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі»/ М-во освіти і науки України, Акад. пед. наук України; наук. ред. та упоряд. О. Л. Кононко – К.: Світич, 2008. – 430 с. – С. 358-364.
7. **Про організовану і самостійну діяльність дітей у дошкільному навчальному закладі/ Інструктивно-методичні рекомендації.** Лист Інституту інноваційних технологій і змісту освіти М-ва освіти і науки Українивід 26.07.2010 р. №1.4/18-3082.
8. Составные части компьютера. Формирование навыков работы с мышью и клавиатурой [Элект. ресурс]//Режим доступа: <http://www.teacherjournal.com.ua/multimedjnij-urok/4134-qmasha-i-medvedq-skladov-chastini-kompyutera.html> – заглавие с экрана