

ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ
Гатчинский район
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад 54 комбинированного вида»
«Форум педагогических идей и инновационных практик 2022 год»

Инновационный проект
«Внедрение активной модели обучения в образовательный процесс с использованием интерактивных кубов IMO-LEARN в условиях ФГОС ДО»

Разработчики проекта:
Гадаборшева М.Х.
Румянцева М.А.

2022год

СОДЕРЖАНИЕ

Краткая аннотация проекта	3
1. Актуальность и значимость проекта	4
2. Реализация проекта	9
2.1. Стратегия и механизм достижения поставленной цели	9
2.2. Перспективный план реализации проекта	11
2.3. Ожидаемые результаты	14
2.4. Оценка эффективности реализации проекта	15
2.5. Перспектива дальнейшего развития проекта	15
3. Заключение	17
4. Список литературы	18

Краткая аннотация

Проект представляет собой систему работы по внедрению интерактивных кубов IMO-LEARN в воспитательно-образовательную деятельность педагогов ДООУ в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

В основу проекта положено перспективное планирование, которое позволяет поэтапно апробировать и в дальнейшем использовать в учебно-воспитательном процессе дошкольного образовательного учреждения интерактивные технологии, обеспечивающие интерактивность обучения.

Внедрение интерактивных кубов IMO-LEARN в педагогический процесс формирует мотивационную готовность у всех участников данного проекта, стимулирует и поддерживает инновационную деятельность педагогов.

1. Актуальность и значимость проекта

В настоящее время вопрос организации предметно-развивающей среды ДООУ на сегодняшний день наиболее актуален, так как является важным критерием оценки деятельности дошкольной организации по требованиям ФГОС. Предметно-развивающее пространство должно быть:

- содержательно насыщенным в соответствии с возрастом и реализацией программы;
- трансформируемым;
- полифункциональным;
- вариативным;
- доступным и безопасным;
- мобильным, динамичным (учитывается зона ближайшего развития детей, возрастные и индивидуальные особенности ребенка, его потребности, стремления и способности);
- обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую, двигательную, творческую активности, экспериментирование.

Таким образом, использование педагогами интерактивных технологий является значимым аспектом предметно-развивающей среды, мощным инструментом развития мотивации образовательного процесса, переноса центра тяжести с вербальных методов образования на методы поисковой и творческой деятельности педагогов и воспитанников.

По результатам мониторинга ЮНЕСКО, проведенного в различных странах мира, только 10% обучаются через слово. Как показывают другие данные - экранно-звуковое представление материала повышает эффективность запоминания до 50%. Это лишний раз доказывает, что учебное содержание для детей должно быть представлено не только словом, но и обязательно деятельностью с разнообразными по форме предъявления средствами обучения.

Существующие развивающие образовательные программы дают огромные возможности для развития детей. Однако приходится констатировать, что использующиеся традиционные методы и средства в обучении дошкольников в ДООУ реализуют далеко не все возможности, заложенные в них. Внедрение интерактивных кубов IMO-LEARN в образовательный процесс способно разрешить это противоречие.

2. Реализация проекта

Интерактивные кубы IMO-LEARN – одно из самых современных средств обучения, это устройство, позволяющее педагогу объединить два различных инструмента: экран для отображения информации и кубы.

IMO-LEARN- интерактивные кубы, позволяющие решить, как задачи образовательного характера, так и проблему так называемых «экранных детей», т.е. недостаточной подвижности детей. Датчик движения делает кубы IMO-LEARN интерактивным инструментом обучения. Используя программное обеспечение i3LEARNHUB на интерактивной доске, можно проводить голосование и опросы. Воспитанники отвечают на вопросы, вращая IMO-LEARN, и получают обратную связь благодаря световым индикаторам. Обучение с использованием IMO-LEARN может быть, как индивидуальным, так и групповым, включающим другие формы взаимодействия между детьми.

IMO-LEARN помогает встраивать в ход образовательной деятельности разные виды двигательной активности, что способствует усвоению материала, а также предлагает бесконечный выбор физических упражнений для поощрения активного обучения во всех областях: математика, обучение грамоте, развитие речи, познавательное развитие, упражнения на равновесие и различные головоломки, кубы можно передавать друг другу, выстраивать из них конструкции и т. д.

При этом усвояемость учебного материала резко повышается — к запоминанию подключаются не только зрительный и слуховой, но и кинестетический (отвечающий за движение) контур. К тому же дети сами гораздо охотнее участвуют в образовательном процессе — слушать и двигаться для них гораздо интереснее, чем просто слушать. Так же педагог с помощью опроса может проверить на сколько хорошо усвоился пройденный материал и над чем ещё необходимо поработать.

Интерактивные кубы IMO-LEARN обеспечивают интерактивность обучения, которое состоит в том, что все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад в процесс познания. Работая с интерактивными кубами, педагог всегда находится в центре внимания, что помогает поддерживать постоянный контакт с детьми.

Интерактивные кубы имеют высокий уровень производительности процесса обучения за счет одновременной работы со всей группой в целом и использованием заранее подготовленного материала, включения в процесс восприятия информации не одного человека (как в случае работы дошкольника с профессиональным компьютером), а всего коллектива обучающихся.

Использование интерактивных технологий позволяет ребенку стать активным участником образовательного процесса, удовлетворить свои индивидуальные потребности: самоутвердиться, самореализоваться, побуждает к исследованию, развивает деятельностные навыки, повышает мотивацию.

Наличие и умение использовать интерактивные кубы существенно повышает уровень компьютерной компетенции педагога, который получает статус современного воспитателя, идущего в ногу с развитием информационных технологий. Это средство обучения может быть применимо для обучения детей разных возрастов.

Грамотное применение возможностей кубов позволяет педагогу:

- обеспечить развитие личности, мотивации и способностей детей в коммуникативной деятельности;
- активизировать познавательные интересы и познавательные действия детей;
- повысить качество преподавания за счет сочетания традиционных и компьютерных методов организации учебной деятельности;
- выдавать большой объем информации по частям, поэтому изучаемый материал усваивается легче;
- контролировать временные параметры занимательной деятельности;
- повысить компетентность родителей обучающихся в вопросах развития и воспитания;
- поддерживать инициативу и самостоятельность детей в коммуникативной деятельности;
- использовать различные цифровые образовательные ресурсы;
- раскрыть широкие возможности для творческой реализации в профессиональной деятельности;
- проводить занятия на высоком методическом уровне.

Но в то же время при работе с компьютерной техникой в ДОУ следует соблюдать требования СанПиН 2.4.1.2660-10, которые предполагают:

- обеспечение равномерного освещения и отсутствия световых пятен повышенной яркости (указаны нормативы к правильности использования проекционного экрана);

- необходимость гимнастики для глаз;
- однотонный, не отвлекающий внимания от содержания слайда, спокойных, не раздражающих зрение цветов фон презентаций;
- крупные и реалистичные, не перегруженные лишними деталями иллюстрации;
- ограниченное применение спецэффектов.

Изучив методическую литературу о новых возможностях использования интерактивных технологий в области образования, опираясь на опыт других педагогов по работе в данном направлении, особенности развития детей с нарушениями речи было решено систематизировать материал по приобщению педагогов к использованию кубов в процессе освоения области Коммуникация. С этой целью был разработан проект, содержащий стратегию и тактику работы, обеспечивающий оптимальную инновационную деятельность педагогов.

Гипотеза: использование интерактивных кубов в работе педагогов с дошкольниками позволяет:

- создать интерактивную среду ДОУ, соответствующую требованиям ФГОС ДО;
- повысить уровень профессиональной компетентности педагогов ДОУ, в соответствии с ФГОС ДО;
- повысить уровень мотивации педагогов и воспитанников к коррекционно-образовательной деятельности;
- повысить эффективность воспитательно-образовательного процесса;
- повысить качество восприятия учебного материала и прочность его запоминания детьми в процессе практической деятельности.

Цель проекта:

«Внедрение активной модели обучения в образовательный процесс для создания интерактивной среды и повышения уровня профессиональной подготовки педагогов с использованием интерактивных кубов IMO-LEARN в условиях ФГОС ДО.

Задачи проекта:

- ознакомиться с требованиями ФГОС ДО;
- изучить литературу и по использованию интерактивных кубов;
- изучить программу работы с интерактивными кубами;
- освоить навыки работы с интерактивными кубами;

- создать пошаговую инструкцию по использованию интерактивной кубов;
- познакомить педагогов с устройством интерактивные кубы;
- создать картотеку интерактивных игр для продуктивной образовательной деятельности;
- включить в образовательную деятельность педагогов использование интерактивных кубов;
- осуществлять популяризацию деятельности ДОО в сети Интернет.

2.1. Стратегия и механизм достижения поставленной цели

Проект представляет собой систему работы по внедрению интерактивных кубов IMO-LEARN в воспитательно-образовательную деятельность педагогов ДОО с целью формирования мотивационной готовности у всех участников образовательного процесса к апробации интерактивных технологий, стимулирования и поддержки инновационной деятельности педагогов в соответствии с требованиями ФГОС ДО.

Проект: практико-ориентированный, 1 год.

Участники проекта: педагоги, воспитанники ДОО, в том числе дети-инвалиды.

С появлением в дошкольном учреждении интерактивных кубов IMO-LEARN перед коллективом возникла проблема по освоению технического устройства и грамотному использованию возможностей кубов в работе с дошкольниками. Для решения проблемы была создана инициативная группа во главе с заместителем заведующего по УВР, которая систематически проводила обучающие семинары, консультации, мастер-классы. Был разработан план по освоению интерактивных кубов, который включил следующие этапы:

Этап 1.

Определение актуальности, целей, задач и перспективы проекта, поэтапной модели и плана действий, анализ условий, составление сметы расходов. Изучение методической литературы по вопросам организации образовательной деятельности с использованием кубов, нормативов СанПиН. Обобщение опыта педагогов, использующих в своей деятельности интерактивные кубы. Знакомство с программным обеспечением интерактивных кубов. Выявление уровня знаний, представлений, навыков педагогов по использованию интерактивных кубов в речевой и познавательной деятельности.

Результатом данного этапа работы стало создание учебно-развивающей среды, соответствующей требованиям СанПиН, возрастным особенностям

дошкольников; пошаговых рекомендаций по освоению программы и подготовка к изданию пособия, которое носит универсальный характер и может быть полезно любому обладателю интерактивных кубов. Определение плана мероприятий по внедрению интерактивных кубов IMO-LEARN в профессиональную деятельность педагогов.

Этап 2.

Планирование и проведение занятий с детьми с использованием интерактивных кубов. Просмотр и отбор готовых дидактических материалов для кубов с учетом возрастных особенностей детей, формирование копилки технических приемов, которые обогащают и расширяют границы применимости данного устройства при подготовке и проведении развивающей деятельности. Анализ готовых цифровых образовательных ресурсов на CD носителях и ресурсов Интернет, которые могут быть использованы в работе с дошкольниками. Проведение семинаров, консультаций, мастер-классов для педагогов ДОУ с целью повышения их профессионального уровня.

Результат этапа: включение в перспективный план интерактивных игр. Включение интерактивных игр в образовательный процесс. Разработка алгоритмов создания дидактических игр, которые содержатся в практической части данного проекта, создание мультимедиатеки по образовательным областям «Речевое развитие», «Познавательное развитие», «Физическое развитие». Проведение семинаров, консультаций, мастер-классов для педагогов ДОУ. Создание картотеки упражнений, снимающих зрительное перенапряжение.

Этап 3.

Расширение консультативной группы за счет включения педагогов ДОУ, которые готовы распространить свой опыт освоения интерактивных кубов IMO-LEARN. Распространение опыта среди других педагогов по использованию кубов через участие в конференциях и семинарах разного уровня, на сайтах сети-Интернет, публикацию статей.

Результат: подведение итогов образовательной деятельности педагогов за учебный год с использованием интерактивных кубов.

План по освоению интерактивных кубов воспитанниками ДОУ, который включил следующие этапы:

Этап 1.

На этом этапе дети исследуют кубы, открывают их свойства и особенности, учатся правильно переворачивать куб, знакомятся с правилами их использования, например, нельзя делать резких движений. Для закрепления всех полученных представлений мы используем упражнения:

«Переверни правильно куб», «Куб вправо», «Куб влево», «Куб вперед», а также используем сигнальные карточки с соответствующими стрелками, так дети действуют с кубом с помощью символов-алгоритмов.

Этап 2.

На 2 этапе мы знакомим детей с датчиком-индикатором, который встраивается в куб, знакомим с правилами пользования датчиком, воспитываем привычку бережно и аккуратно обращаться с оборудованием.

Правильное положение в работе с датчиком — это когда грань с датчиком смотрит вверх, а желтый круг находится перед вами.

Этап 3.

На 3 этапе мы начинаем осваивать программное обеспечение интерактивных кубов согласно принципу *«от простого к сложному»*. Вначале предлагаем детям задания из серии *«да-нет»*.

Примеры заданий:

1. задание: Задаем вопрос: *«Как вы думаете, земля круглая?»* Предлагаем варианты ответов: круг — да, треугольник — нет. Необходимо перевернуть куб вверх гранью с правильным ответом. Если ответ верный, то при проверке индикатор загорится зеленым цветом, если нет — красным.

2. задание:

Предлагаем картинки, на которых изображены планеты — Земля, Меркурий, Юпитер, Венера. Названию каждой планеты соответствует символ: Земля — квадрат, Меркурий — круг и т.д. Задаем вопрос:

«На какой планете есть вода?» Предлагаем детям ответить при помощи куба. Дети с удовольствием самостоятельно проверяют правильность ответа использованием индикатора.

Возможности программы позволяют с помощью датчика-индикатора разделить детей на подгруппы, установить очередность при выполнении того или иного задания, установить время на выполнение задания. Особенно нравится нашим детям игра *«Сортировщик»*.

Детям предлагается разделить предметы на группы. Задание выполняется по очереди, ход получает тот, у кого загорелся индикатор. Возможности программы позволяют это задание выполнять за определенное время.

На экран можно вывести таблицу успехов детей, на которой при проверке задания детям отобразится их ответ, что дает возможность ребенку оценить самого себя, а педагогу — степень усвоенного материала всеми детьми.

2.2. Перспективный план реализации проекта

І этап

(подготовительный)

№ п/п	Срок	Содержание работы	Результат	Ответственный
1.	Сентябрь	Сбор сведений о возможностях использования интерактивных кубов в изучение нормативов СанПиН, потребительского рынка, выбор необходимого оборудования.	Выбор комплек- тующих для интерактивных кубов.	Зам. зав.по УВР ДОУ
2.	Октябрь	Изучение уровня компетентности педагогов в вопросах использования кубов.	Анкета для педа- гогов.	Педагоги ДОУ
3.	Ноябрь	Обмен мнениями. Анализ анкетирования педагогов.	Отзывы педагогов	Педагоги ДОУ
4.	В течение учебного года	Установка интерактивных кубов, дидактических материалов.	Создание учебно- развивающей сре-ды	Зав. ДОУ, Зам. зав.по УВР ДОУ
5.	Ноябрь	Изучение технических характеристик, инструкции по эксплуатации. Освоение навыков работы.	Создание поша- говых рекомен- даций по осво- ению кубов.	Педагоги ДОУ
6.	Ноябрь	Определение направлений работы по внедрению интерактивных кубов.	План мероприятий	Педагоги ДОУ

II этап
(основной)

№ п/п	Срок	Содержание работы	Результат	Ответственный
1.	Август	Включение в перспективное планирование работы раздела «ИКТ-обеспечение».	Перспективный план	Педагоги ДОУ
2.	В течении учебного года	Включение в занятия интерактивных игр и.	Использование интерактивных игр	Педагоги ДОУ
3.	Октябрь	Анализ готовых дидактических материалов для интерактивных кубов. Подбор зрительных упражнений.	Создание мультимедиа-теки, карточек зрительных упражнений	Педагоги ДОУ
4.	Декабрь	Консультация для педагогов «Возможности интерактивной кубов в работе с дошкольниками».	Привлечение педагогов к данной проблеме	Педагоги ДОУ
5.	В течение учебного года	Разработка и пополнение заданий, упражнений и игр по развитию лексико-грамматической и связной сторон речи с использованием интерактивной кубов.	Мультимедийный банк игр и упражнений	Педагоги ДОУ

6.	В течение учебного года	Разработка и пополнение заданий, упражнений, игр по подготовке к обучению элементам грамоты с использованием возможностей интерактивной кубов.	Мультимедийный банк игр и упражнений.	Учителя-логопеды
7.	В течение учебного года	Индивидуальное консультирование педагогов по возникающим вопросам в работе по данной проблеме.	Повышение уровня компетентности в данном вопросе	Учителя-дефектолог и
8.	Январь	Проведение семинара-практикума для педагогов ДОУ «Методика проведения НОД по развитию речи с использованием интерактивных кубов».	Создание мотивационной готовности педагогов к апробации инновационных технологий в НОД	Зам. зав.по УВР ДОУ
9.	Март	Проведение мастер-класса для педагогов ДОУ «Электронные игры и упражнения для развития речи с использованием интерактивных кубов».	Повышение профессионального уровня педагогов	Учителя-логопеды, воспитатели и
10.	Апрель	Проведение районного семинара для педагогов. «Использование интерактивных кубов в коррекционной работе с детьми старшего дошкольного возраста, имеющих нарушения речи».	Презентация проекта	Зам. зав.по УВР ДОУ, учителя-логопеды

III этап
(заключительный)

N п/п	Срок	Содержание работы	Результат	Ответственный
1.	В течение учебного года	Проведение НОД по развитию речи с использованием интерактивных кубов.	Внедрение интерактивных кубов в образовательную деятельность	Педагоги ДОУ
2.	Май	Обобщение опыта по использованию интерактивного оборудования в образовательном процессе ДОУ.	Обобщение опыта	Зав. ДОУ, Зам. зав.по УВР ДОУ, педагоги ДОУ
3.	Сентябрь-май	Обмен опытом с другими педагогами.	Размещение материалов проекта на сайте ДОУ и в других интернет-ресурсах	Зам. зав.по УВР ДОУ, педагоги ДОУ
4.	Март	Проведение семинара-практикума для педагогов «Возможности интерактивных кубов в образовательной деятельности с детьми».	Презентация опыта	Зам. зав.по УВР ДОУ, педагоги ДОУ
5.	Сентябрь-май	Создание электронной базы данных по использованию интерактивных кубов в непосредственно-	Конспекты НОД с использованием	Зам. зав.по УВР ДОУ, педагоги ДОУ

		образовательной деятельности с детьми.	интерактивных кубов.	
6.	Май	Проведение мониторинга эффективности использования педагогами ДОУ современных технологий в образовательном процессе.	Анализ результатов мониторинга	Зам. зав. по УВР ДОУ

2.3. Ожидаемые результаты:

- создание интерактивной среды ДОУ в соответствии с требованиями ФГОС ДО;
- повышение уровня компетентности и уровня профессионализма педагогов ДОУ в вопросах использования интерактивных кубов в образовательной деятельности по развитию речи в соответствии с требованиями ФГОС ДО;
- создание мотивации и положительного эмоционального настроя педагогов к внедрению интерактивных кубов в образовательную деятельность;
- позитивное взаимодействие детей и педагогов в образовательной деятельности;
- целостное воздействие на различные анализаторы для эффективного речевого развития дошкольников;
- активизация речевой функции, повышение темпа развития речи дошкольников в целом, за счет включения интерактивных игр на занятиях по образовательной области «Речевое развитие», «Физическое развитие»;
- подбор и систематизация электронного материала по исправлению нарушений звукопроизношения, развитию лексико-грамматической, связной сторон речи, обучению элементарным навыкам чтения и письма, используемого в работе с интерактивными кубами в ходе образовательной деятельности;
- консультативное взаимодействие педагогов ДОУ с целью распространения опыта;
- пополнение сайта ДОУ новыми материалами с целью просвещения родителей воспитанников и их взаимодействия.

2.4. Оценка эффективности реализации проекта

Оценка эффективности реализации проекта будет проводиться по следующим критериям:

- результативность инновационной деятельности педагогов в использовании интерактивных кубов в воспитательно-образовательном процессе;
- диагностика готовности дошкольников к обучению в школе;
- анализ уровня компьютерной грамотности педагогов ДОУ;
- готовность педагогов к использованию информационно-коммуникационных технологий.

2.5. Перспектива дальнейшего развития проекта:

- распространение опыта работы ДОУ по данному направлению;
- популяризация деятельности ДОУ в сети Интернет;
- повышение интереса педагогов к внедрению инновационных методов обучения в процесс речевого развития дошкольников;
- создание педагогами ДОУ мультимедийных картотек для обучения детей;
- привлечение родителей воспитанников к коррекционно-развивающему процессу детей;
- привлечение специалистов ДОУ к использованию интерактивных кубов в образовательном процессе;
- создание интеллектуальной и практической базы для совершенствования профессионального мастерства педагогов ДОУ.

3. Заключение

Современные образовательные технологии позволяют педагогу не только идти в ногу со временем, но и отвечают требованиям ФГОС ДО, влияют на коррекцию и развитие речи с более высокой эффективностью.

Выявлено, что у большинства детей дошкольного возраста преобладает визуальное восприятие над слуховым. Использование интерактивных кубов помогает "погрузить" ребёнка в предмет изучения, создать на занятии иллюзию соприсутствия, сопереживания с изучаемым объектом, содействовать становлению объёмных и ярких представлений. Слайды, выведенные на большой экран - прекрасный наглядный материал, который не только оживляет образовательную деятельность, но и формирует вкус, развивает творческие и интеллектуальные качества личности ребёнка.

Использование компьютерных средств в коррекционном процессе помогает более полно реализовать активную позицию деятельности ребёнка при взаимодействии со взрослым через создание системы приемов компьютерно-опосредованного воздействия. Объяснение материала с использованием интерактивных кубов IMO-LEARN позволяет сделать занятия красочнее, информативнее и увлекательнее. Действия на доске завораживают детей, даже дошкольники с низким уровнем познавательного и речевого развития не отвлекаются на таких занятиях. Интерактивные кубы позволяют ускорить темп занятия и вовлечь в него всех детей группы, помогает преодолеть страх и стеснение, легко увлекает их в процесс усвоения знаний.

Основные преимущества использования интерактивных кубов IMO-LEARN по познавательно-речевому развитию детей:

- повышение мотивации к речевой активности детей;
- обеспечение психологического комфорта на занятиях;
- развитие познавательного интереса обучающихся;
- совершенствование навыков пространственной ориентировки, развитие точности движений руки;
- развитие всех сторон речи, сенсорных функций, артикуляционной и мелкой моторики;
- совершенствование познавательной деятельности, прежде всего мышления, памяти, внимания;
- формирование личности ребёнка в целом;
- повышение качества обучения и работоспособности детей.

«Компьютерные технологии призваны в настоящий момент стать не дополнительным в обучении и воспитании, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его качество» («Концепция долгосрочного социально-экономического развития РФ на период до 2020 года», а так же Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 года №273-ФЗ, Письмо Министерства образования РФ от 25.05.2001года №753/23-16 «Об информатизации дошкольного образования»).

Для достижения полноты и качества использования, научных и практических знаний в образовательной деятельности дошкольных учреждений требуется создать эффективную информационно – образовательную среду, которая будет способствовать формированию гармонично развитой, социально активной, творческой личности.

Таким образом, эффективность компьютеризации обучения в ДОУ зависит как от качества применяемых педагогических программных средств, так и от умения рационально и умело их использовать в образовательном процессе.

Список литературы

1. Галишникова Е. М. Использование интерактивных технологий в процессе обучения // Учитель. - 2019. - № 4.
2. Интерактивные технологии в образовании// учебно-методический комплекс// Российский государственный гуманитарный университет. – Москва, 2020.
3. Беспалько В. П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). // Москва - Воронеж, Изд-во Моск. псих.-пед. ин-та; Изд-во: НПО «Модэк», 2002.
4. Вренева Е.П. Ресурсы информационно-компьютерных технологий в обучении дошкольников с нарушениями речи. // «Логопед» №5, 2010.
Кадочникова Н.К. Использование интерактивных технологий на логопедических занятиях // Логопед, №1, 2012.
5. Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б. Инновационные обучающие технологии в профессиональной подготовке специалистов. – Барнаул: Изд-во Алтайского ГУ, 2002.
6. Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения.//М.: Педагогика. 1988.
7. Пышненко А.Э. Использование интерактивной технологий при организации и проведении письменных проверочных работ на логопедических занятиях с детьми с задержкой психического развития и нарушением интеллекта.
8. Резцова М.М. Использование информационно-коммуникационных технологий в коррекционно-развивающей работе учителя-логопеда.
9. Репина З.А., Лизунова Л.Р. Компьютерные средства обучения: проблемы разработки и внедрения //Вопросы гуманитарных наук. 2004, № 5.

10. Репина З.А., Лизунова Л.Р. Новые информационные технологии: специализированная компьютерная логопедическая программа «Игры для Тигры» // Вопросы гуманитарных наук, 2004, № 5 (14).