МОУ ДОД «Горьковский центр развития творчества детей и юношества»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Согласовано с экспертным светом комитета по образованию администрации Горьковского муниципального района Омской области протокол  № \_\_\_ от  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г.  \_\_\_\_\_\_\_\_ И.П. Богданович | Принято  Педагогическим советом  протокол № \_\_\_\_ от  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. | Утверждаю  Директор ЦРТДиЮ  \_\_\_\_\_\_\_Е.П. Балоба  «\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. |

**Образовательная программа**

**«Весёлый информатик»**

**(для детей 7 – 9 лет) 2 ступень**

Педагог дополнительного образования:

Будзинская Ольга Сергеевна

2012г.

**Пояснительная записка.**

Основное направление программы – техническое.

Благодатный детский возраст 7-9 лет открыт и восприимчив к чудесам познания, к умению удивляться богатству и красоте окружающего мира. Для осуществления развивающих целей обучения необходимо активизировать познавательную деятельность, создать ситуацию заинтересованности.

Целенаправленное, интенсивное развитие творческого и логического мышления становится одной из центральных задач обучения, важнейшей проблемой его теории и практики. Информатика и ИКТ практически используются во всех сферах современного информационного общества. Современное производство, компьютеризация общества, внедрение современных информационных технологий требует информационной грамотности и ИКТ компетентности (ИКК). Это предполагает и конкретные знания по различным предметам, и владение информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ), и определенный стиль мышления.

Информационное образование вносит существенный вклад в формирование общей культуры современного человека.

С каждым годом все больше увеличивается количество людей, пользующихся Интернетом, в том числе, большой процент из этого количества составляет детская аудитория. Дети разных возрастов все больше включаются во Всемирную глобальную сеть, тем более что согласно результатам реализации нацпроекта "Образование" все российские школы подключены к интернету. Задача учителя заключается в помощи в использовании сети. То есть:

- во-первых, если существует потребность в использовании Интернета ребенком младшего школьного возраста, то необходимо объяснить и помочь ребенку освоиться в Интернет среде;

- во-вторых, необходимо объяснить ребенку, какие опасности он может встретить, используя Интернет, чтобы оградить ребенка от необдуманных поступков;

- также необходимо контролировать время, проведенное ребенком за компьютером вообще, предлагая детям альтернативную деятельность;

- обучение детей качественным и эффективным навыкам работы с Интернет и с электронной информацией, обеспечение доступа к качественной сетевой информации, адаптация детей к новым информационным технологиям;

- знакомство с основными поисковыми системами, возможность самостоятельно поработать в сети Интернет, завести персональные электронные ящики, обмениваться друг с другом сообщениями по электронной почте;

- знакомство с информационными ресурсами Интернет: игровыми развивающими детскими сайтами, социальными сетями;

- знакомство с этическими нормами и правилами общения в социальных сетях.

Программа разработана на основе развивающих и обучающих компьютерных игр и ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся.

Осваивая компьютер в младших классах, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей учебной деятельности.

В соответствии с санитарно-гигиеническими нормами занятия предполагают непрерывную работу учащихся за компьютером - 10-15 мин   
(в зависимости от возраста). Поэтому каждое занятие делится на две части: 1) дидактические игры и упражнения; 2) работа с обучающими программами на компьютере. Для снятия утомления проводятся физкультминутки. Все занятия проводятся через активные (в основном игровые) методы и средства обучения.

Данная программа рассчитана на 1 год, 72 учебных часа и предназначена для детей 7 – 10 лет. Занятия проходят 2 часа в неделю. Продолжительность занятий 40 минут.

***Цель:*** формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры младших школьников через практическую работу с обучающими и развивающими программами.

***Задачи курса:***

* расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
* формирование у учащихся навыков работы с клавиатурой, мышью;
* знакомство с основными устройствами компьютера, его возможностями и областями использования;
* формирование у учащихся устойчивого интереса к информатике;
* выявление и развитие ИКТ компетентности, логического мышления;
* овладение конкретными знаниями в сфере информационно-коммуникационных технологий, главным образом Интернет, необходимыми для применения в практической деятельности;
* интеллектуальное развитие учащихся;
* формирование информационной культуры учащихся;
* формирование представлений о ИКТ, как части общечеловеческой культуры, понимание значимости ИКТ для общественного прогресса;
* подготовка к сознательному усвоению систематического курса информатики;
* воспитание аккуратного и бережного отношения к ЭВМ.

***Предлагаемая программа обладает рядом особенностей:***

1. построена на принципах развивающего обучения;
2. каждая тема имеет программную поддержку;
3. широко представлены межпредметные связи;
4. предполагает проведение занятий в занимательной и игровой формах, а также использование упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером;
5. предлагаются диагностические тесты для прослеживания динамики развития интеллектуальных способностей школьников.

***Организация учебно-воспитательного процесса.***

Процесс обучения должен быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями обучаемых. Предлагаемая идея реализуется через компьютерные игры и игровые приемы работы – как известные, так и малоизвестные. Например: интеллектуальные (логические) игры на поиск связей, закономерностей, задания на кодирование и декодирование информации, сказки, конкурсы, игры на движение с использованием терминологии предмета.

Формы проведения занятий нестандартные: мини-игры, занятия-сказки, путешествия, конкурсы, викторины и т.п. Основные методы – это познавательные игры: ребусы, кроссворды, различные головоломки, которые помимо определенной образовательной функции непосредственно стимулируют интерес учащихся к изучаемым предметам, побуждают учащихся рассуждать логически, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть.

Виды деятельности разнообразны: игровая, графическая, компьютерная, работа со справочным материалом.

Курс представлен четырьмя разделами: знакомство с компьютером; компьютерная графика; компьютерные игры; Интернет. Компьютерные социальные сети.

Основными исполнителями программы являются педагог-руководитель, учащиеся, родители.

***Формы контроля и проверки достижений ожидаемых результатов:***

Проводится всегда с целью отслеживания: какой процент информации остается в голове у каждого конкретного ребенка. Проводится в следующих формах:

* один вопрос – четыре ответа, выбрать нужный;
* вставить пропущенное ключевое слово;
* опрос по «цепочке»;
* цифровой диктант;
* графический диктант;
* маршрутная карта;
* обнаружение ошибок (фактических и логических) и их исправление;
* повторение последней фразы и оценка ее корректности;
* продолжение ответа, прерванного в произвольном месте;
* в качестве текущего контроля используются опросы учащихся во время занятий, практические работы на компьютере;
* в качестве дополнительных средств контроля и проверки используются личные наблюдения педагога за учащимися, индивидуальные беседы с учащимися.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: конкурс лучшего компьютерного рисунка.

***Ожидаемые результат:.***

1. правила поведения в кабинете информатики;
2. назначение иосновные сферы применения компьютеров;
3. основные устройства компьютера;
4. назначение мыши, клавиатуры и монитора;
5. правила техники безопасности при работе на компьютере;
6. понятие информации, многообразие ее форм;
7. носители информации;
8. информационные процессы (передача, обработка, хранение информации).

**Универсальные учебные действия.**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Обучающийся научится*** | ***Обучающийся получит возможность научиться*** |
| 1. выключать и включать компьютер; выполнять основные манипуляции мышью: щелчок, двойной щелчок, зависание, перемещение; управлять компьютером с помощью клавиатуры; 2. работать с разными источниками информации; 3. пользоваться обучающим и развивающим программным обеспечением. 4. пользоваться изученной терминологией; выполнять инструкции при решении учебных задач; 5. ориентироваться в окружающем пространстве (планирование маршрута, выбор пути передвижения); 6. сравнивать, анализировать полученную информацию; рассуждать, строить догадки, выражать свои мысли; раскрывать общие закономерности; 7. составлять простейшие ребусы, кроссворды; решать открытые и закрытые задачи; 8. работать в группе, в паре; 9. Различать звуки и буквы; различать предложение, словосочетание, слово; 10. Элементарным навыками чтения информации, представленной в наглядно-символической форме, приобретут опыт работы с текстами, содержащими рисунки, таблицы, диаграммы, схемы. 11. Создавать текстовые сообщения с использованием средств ИКТ: редактировать, оформлять и сохранять их; 12. Создавать изображения, пользуясь графическими возможностями компьютера; составлять новое изображение из готовых фрагментов (аппликация); 13. Использовать начальные математические знания для описания окружающих предметов, процессов, явлений, оценки количественных и пространственных отношений; 14. Получат представление о числе как результате счёта и измерения; 15. Овладеют основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи; 16. Устанавливать истинность (верно, неверно) утверждений о числах, величинах, геометрических фигурах; 17. Оценивать правильность выполнения действия, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата; 18. Обнаруживать простейшие взаимосвязи между живой и неживой природой, взаимосвязи в живой природе; использовать их для объяснения необходимости бережного отношения к природе; 19. Пользоваться основными средствами телекоммуникации; участвовать в коллективной коммуникативной деятельности в информационной образовательной среде. 20. Размещать сообщение в информационной образовательной среде образовательного учреждения; 21. Вежливо и корректно общаться в социальных сетях. | 1. Проводить фонетико-графический (звукобуквенный) разбор слова самостоятельно по предложенному в учебнике алгоритму; различать простые и сложные предложения; 2. Развивать такие читательские действия, как поиск информации, выделение нужной для решения практической или учебной задачи информации, систематизация, сопоставление, анализ и обобщение имеющихся в тексте идей и информации, их интерпретация и преобразование. 3. Группировать числа по заданному или самостоятельно установленному признаку; описывать взаимное расположение предметов в пространстве и на плоскости; 4. Устанавливать закономерность — правило, по которому составлена числовая последовательность, и составлять последовательность по заданному или самостоятельно выбранному правилу (увеличение/уменьшение числа на несколько единиц, увеличение/уменьшение числа в несколько раз); 5. Называть размеры геометрических объектов, расстояния приближённо (на глаз); распознавать, различать и называть геометрические тела и изображать геометрические фигуры 6. Выполнять устно и письменно арифметические действия с числами; находить неизвестный компонент арифметического действия; применять математические знания и представления для решения учебных задач, 7. Понимать простейшие выражения, содержащие логические связки и слова («…и…», «если… то…», «верно/неверно, что…», «каждый», «все», «некоторые», «не»); 8. Составлять, записывать и выполнять инструкцию (простой алгоритм), план поиска информации; строить программы для компьютерного исполнителя с использованием конструкций последовательного выполнения и повторения; 9. Использовать при проведении практических работ инструменты ИКТ (фото‑ и видеокамеру, микрофон и др.) для записи и обработки информации, готовить небольшие презентации по результатам наблюдений и опытов; 10. Осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов Интернета; интерпретировать информацию, полученную при проведении несложных исследований (объяснять, сравнивать и обобщать данные, делать выводы и прогнозы); 11. Грамотно формулировать запросы при поиске в Интернете, оценивать, интерпретировать и сохранять найденную информацию; критически относиться к информации и к выбору источника информации; 12. Владеть диалогической формой коммуникации, используя средства и инструменты ИКТ и дистанционного общения; соблюдать нормы речевого взаимодействия при интерактивном общении (sms‑сообщения, электронная почта, Интернет и другие виды и способы связи); 13. Самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия. |

**Учебно-тематический план (72 часа)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование темы** | **Содержание** | **Количество часов** |
| **Раздел 1. Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером.(20)** | | | |
| 1.1. | Введение. Гимнастика для глаз и рук | Игра-викторина по правилам безопасности, упражнения для рук, упражнения для глаз, нахождение различий. | 1 |
| Понятие об информации. Информация в нашей жизни. Информация вокруг нас (примеры из окружающего мира). | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Найди лишний предмет», «Найди половинки» | 1 |
| 1.2. | Что можно делать с информацией?  Компьютер - средство работы с информацией. | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 1, урок 1. Игра: обведи по точкам и раскрась, «Найди половинки», «Найди отличия», «Соедини похожие предметы». | 6 |
| 1.3 | Основные устройства компьютера. Монитор, принтер | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игра «Информатика с Печкиным» | 1 |
| 1.4 | Клавиатура. Работа на клавиатуре | Виртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», Работа в программных средах «Компьютер для малышей» Часть 2, урок 1, 2, «Нескучные уроки – клавиатурный тренажёр» | 6 |
| 1.5 | Мышь. Работа с мышью. | Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 1, урок 1, 2.  Игры «Прогулка по лабиринту», «Посмотри и запомни», «Кто спрятался на картинке?». | 5 |
| **Раздел 2. Графика.(14)** | | | |
| 2.1 | Компьютерная графика | Работа в программе «Весёлые акварели – маленький художник». Игры: обведи линии по пунктирам, обведи одной линией, дорисуй по клеточкам и раскрась. | 2 |
| 2.2 | Компьютерные программы для создания рисунков. | Работа в графическом редакторе Paint. | 4 |
| 2.3 | Конструирование | «Калейдоскоп игр. Смешарики» | 4 |
| 2.4 | Раскрашивание компьютерных рисунков. | «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game), «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Весёлые акварели – маленький художник». | 4 |
| **Раздел 3. Компьютерные игры.(20)** | | | |
| 3.1. | Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий в игре | Работа в программной среде «Компьютер для малышей» Часть 3, урок 1, 2. | 2 |
| 3.2. | Буквы и слова. | Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: пять голов –один вратарь, ставь стожок на лужок, что у белочки в корзинке. | 4 |
| 3.3. | Составление слов.  Сложные слова. | Игра «Букварик-Смешарик», игра «Баба-Яга учится читать». Игры: водяные стрелялки, открываем магазин. | 2 |
| 3.4. | Составляем и отгадываем кроссворды. | Какой цветок загадан, составь из двух слов одно, замени цифры буквами, закончи стихотворение, ребусы, загадки. | 2 |
| 3.5. | Решение логических задач | Игры «Планета чисел для малышей», «Дракончик Гоша спасает черепах», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Лунтик. Подготовка к школе» Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, повтори клеточный рисунок, игра «Три шарика», найди закономерность и продолжи ряд. | 4 |
| 3.6. | Вычислительные методы. | Игры – путешествия. «Планета чисел для малышей». «Гав! Два! Три!». Игры: повтори рисунок по клеточкам, сосчитай предметы, найди различия, дорисуй картинку, найди тень предмета, положи грибок в свою корзинку, каждый цветок поставь в свою вазу, расставь фигуры в таблице и раскрась их, зачеркни лишнее и запиши ответ. | 2 |
| 3.7. | Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок.  Сравнение авторских и народных сказок. | Путешествие в страну «Алгоритмика». Составь сказку по картинкам, составь картинки в хронологическом порядке. | 2 |
| 3.8. | Экологическая игра-путешествие «Пятачок и разные звери» |  | 2 |
| **Раздел 4. Интернет. Компьютерные социальные сети.(18)** | | | |
| 4.1. | Что такое Интернет. | Путешествие по всемирной паутине. Игра «Почемучка». Подготовка к защите проекта. | 1 |
| Поиск информации в Интернет. | 4 |
| 4.2. | Компьютерные социальные сети. Этикет. | Игра «Этикет. Школа изящных манер». Подготовка к защите проекта | 1 |
| Создание личного почтового ящика, странички. Обмен сообщениями. | 5 |
| 4.3. | Онлайн-игры | "Почитай-ка", Детский портал «Солнышко», «Играемся», «Развивай-ка», «Логозаврия». | 6 |
| 4.4 | Итоговое занятие. | Защита проекта «Электронная классная газета «Умняшки» | 1 |
|  | **Итого** |  | **72** |

**Содержание программы**

**Информация вокруг нас. Знакомство с компьютером. (20ч.).**

**Работа с обучающими программами** **«Компьютер для малышей», «Нескучные уроки – клавиатурный тренажёр»**. Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Гимнастика для глаз и рук. , Компьютер как средство работы с информацией. Основные устройства компьютера их функции. Начальные навыки работы с мышью и клавиатурой.

**Дидактические игры и упражнения: в**иртуальная экскурсия с использованием презентации «В мире компьютеров», игры «Найди лишний предмет», «Найди половинки», «Обведи по точкам и раскрась», «Найди отличия», «Соедини похожие предметы», «Прогулка по лабиринту», «Посмотри и запомни», «Кто спрятался на картинке?».

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство – работа с рисунком, математика.

**Графика (Рисование) (14ч.)..**

**Работа с обучающими программами** **“Paint”, «Весёлые акварели – маленький художник», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game).** Цель раздела - развивать у детей интерес к изобразительной деятельности. Компьютерная графика. Компьютерные программы для создания рисунков. Конструирование. Раскрашивание компьютерных рисунков.

**Дидактические игры и упражнения:** «Обведи линии по пунктирам», «Обведи одной линией», «Дорисуй по клеточкам и раскрась».

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство – работа с рисунком, человек и окружающий мир – знакомство с животным и растительным миром.

**Компьютерные игры (20ч.).**

Раздел представлен темами по русскому языку, математике, чтению и природоведению.

***Русский язык и чтение.***

**Работа с обучающими программами** **«Компьютер для малышей», «Букварик-Смешарик», «Баба-Яга учится читать»,**  Цель раздела – развитие устной и письменной речи учащихся в единстве с развитием их мышления, знакомить учащихся с детской литературой и книгой, раскрывать перед детьми мир нравственно-эстетических ценностей и духовной культуры. Буквы и слова. Составление слов. Сложные слова. Составляем и отгадываем кроссворды.

**Дидактические игры и упражнения: «**Пять голов –один вратарь», «Ставь стожок на лужок», «Что у белочки в корзинке», «Водяные стрелялки», «Открываем магазин», «Какой цветок загадан», «Составь из двух слов одно», «Замени цифры буквами», «Закончи стихотворение», «Ребусы», «Загадки».

***Веселая математика.***

**Работа с обучающими программами** **«Планета чисел для малышей», «Дракончик Гоша спасает черепах», «Калейдоскоп игр. Смешарики», «Лунтик. Подготовка к школе», «Гав! Два! Три!».** Решение логических задач. Вычислительные методы. Алгоритм. Виды алгоритмов Составление алгоритма сказок. Сравнение авторских и народных сказок.

**Дидактические игры и упражнения: «**Повтори рисунок по клеточкам», «Сосчитай предметы», «Найди различия», «Дорисуй картинку», «Найди тень предмета», «Три шарика», «Найди закономерность и продолжи ряд», «Положи грибок в свою корзинку», «Каждый цветок поставь в свою вазу», «Расставь фигуры в таблице и раскрась их», «Зачеркни лишнее и запиши ответ». Составление сказки по картинкам, «Составь картинки в хронологическом порядке».

***Природоведение. Экология.***

**Работа с обучающей программой «Пятачок и разные звери».**

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, экология, русский язык, математика, букварь и литературное чтение.

**Интернет. Компьютерные социальные сети. (18ч.).**

**Работа с Интернет-ресурсами:** <http://mail.ru/>, <http://www.solnet.ee/games/g1.html>, <http://www.logozavr.ru/>, <http://www.igraemsa.ru/>. Беседа «Что такое Интернет». Знакомство с информационными ресурсами Интернет. Создание электронного почтового ящика. Общение в компьютерных социальных сетях. Нормы общения. Правила безопасности работы в компьютерных сетях. Онлайн-игры.

**Дидактические игры и упражнения:** путешествие по всемирной паутине, игры «Почемучка», «Этикет. Школа изящных манер», создание электронной классной газеты.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, русский язык, математика, этика и психология, журналистика, литературное чтение, изобразительное искусство, информатика.

Данный курс, включает в себя специально подобранные упражнения и задания для развития творческих мыслительных способностей и обеспечивает учащихся и учителей материалом для преодоления стереотипов и шаблонов мышления. Оптимальным условием выступает планомерное, целенаправленное предъявление их в системе, отвечающей следующим требованиям: познавательные задачи строятся на междисциплинарной, интегрированной основе и способствовать развитию психических свойств личности – памяти, внимания, мышления, логики; задачи должны подбираться с учетом рациональной последовательности их предъявления; система познавательных задач должна вести к формированию беглости мышления, гибкости ума, любознательности, умению выдвигать и разрабатывать гипотезы.

**Итог программы – проект** «Электронная классная газета «Умняшки» (создание электронной газеты).

**Дидактический материал:**

1.Счетный дидактический материал.

2.Задачи на развитие логики мышления.

3.Загадки в рисунках.

4.Дидактический материал для игры со словами.

**Материально-техническое оснащение**

* принтер;
* проектор;
* интерактивная доска;
* бумага;
* компьютер;
* электронные носители с играми, дидактическим материалом, презентациями;
* доступ к Интернет.

**Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования. II квалификационная категория. Стаж работы 10 лет (из них 5 лет - в школе).

**Примерный перечень рекомендуемой литературы.**

1. Горячев А.В Графический редактор «TuxPaint»: справочник-практикум /А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
2. Горячев А. В. Конструктор игр: справочник-практикум / А. В. Горячев, Е. М. Островская. — М: Баласс, 2007.
3. Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007.
4. Горячев А.В. Мой инструмент компьютер: для 3-4 классов/ А. В. Горячев. — М.: Баласс, 2007.
5. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых/А.О. Коцюбинский, СВ. Грошев. — М.: НТ-Пресс, 2006.
6. А.А. Столяр «Давайте поиграем». Математические игры для детей 5-6 лет. Москва «Просвещение», 1991 г.
7. Л.В. Артемова «Окружающий мир в дидактических играх дошкольников». Москва «Просвещение», 1992 г.
8. Н.В.Новоторцева «Развитие речи детей». Ярославль «Академия развития», 1996 г.
9. Н.Л.Кряжева «Развитие эмоционального мира детей». Ярославль «Академия развития», 1997 г.
10. Т.П. Бессонова «Развитие речи». Москва «Просвещение», 1994 г.
11. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.
12. Фролов М.И. Учимся работать на компьютере: самоучитель/ М. И. Фролов. — М.: Бином, 2006.
13. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель/ М.И. Фролов. - М.: Бином, 2002.

Интернет-ресурсы:

1. http://www.kinder.ru/default.htm – Интернет для детей. Каталог детских рисунков.
2. http://www.ug.ru – сайт «Учительской газеты».
3. http://www.cofe.ru/read-ka – детский сказочный журнал «Почитайка».
4. http://www.kostyor.ru/tales – электронная версия журнала «Костер».
5. http://www.skazochki.narod.ru/index\_flash.html - сайт «Детский мир». Детские песни, мультфильмы, загадки и др.
6. http://www.solnet.ee – детский портал «Солнышко».
7. http://www.solnet.ee/skazki – книга сказок.
8. http://www.freepuzzles.com – сайт, содержащий математические головоломки.
9. http://playroom.com.ru – детская игральная комната.

**Приложение**

***Краткая характеристика обучающе-развивающих компьютерных игр:***

1. «Дракончик Гоша спасает черепах» - десятки мини-игр, задач и головоломок помогут малышам усвоить основные навыки чтения и счёта, научат их логически мыслить, творчески подходить к решению любых проблем и самостоятельно искать выход из сложных ситуаций.
2. «Букварик-Смешарик» - В игровой форме рассказывается, что такое предложения, слова, звуки и буквы, предлагаются задания для закрепления материала. А затем малыши вместе с Нюшей и Крошем отправляются на поиски букв.
3. Сборник развивающих компьютерных игр «Калейдоскоп игр. Смешарики» - на диске представлены игры самых разных жанров: раскраски, головоломки, логические задачки, аркады. Они помогут малышам в увлекательной форме тренировать цветовое и пространственное восприятие, развивать скорость реакции, пополнить словарный запас, научить считать.
4. «Пятачок и разные звери» - развивающе-обучающая игра-путешествие в увлекательной форме поможет ребёнку пополнить свои знания по экологии, о жизни растений и животных.
5. «Гав! Два! Три!» - образовательная программа предназначенная для детей младшего возраста (4 – 8 лет). Яркая красочная графика сделает процесс обучения базовым навыкам счёта увлекательным и интересным
6. «Баба-Яга учится читать» - детская обучающая игра "Баба-Яга учится читать" позволит ребенку легко и быстро научиться читать. Игра создана таким образом, что ребенка ждет огромное приключение с множеством различных игр, веселыми стишками и песенками, букварем и словариком. А возможность получить приз за выполненные задания будет интересна даже школьникам.
7. «Большие игры Пятачка» (Piglet's Big Game) - обучающе-развивающая игра «Большие игры Пятачка» - детский рисованный квест, созданный по мотивам последнего Диснеевского полнометражного мультфильма о приключениях Винни-Пуха, Пятачка и всех, всех, всех. Юным игрокам предлагается помочь Пятачку в решении нескольких головоломок, раскраске картинок и занятиях кулинарией. Способствует логическому, творческому развитию, обучает счёту и другим полезным вещам. Очень интересной является раскраска, которая помогает детям понять процесс смешивания красок, получение из малого количества огромное множество цветов. Развивает творческое воображение ребёнка в игровой форме.
8. «Планета чисел для малышей» - это первое знакомство с миром математики. Оно станет для ребёнка приятным и интересным. С помощью игры он войдёт в Страну чисел играя – и сможет полюбить её навсегда. «Планета чисел для малышей» учит детей 3 – 7 лет распознавать цвета и фигуры, сопоставлять размеры, высоту, расстояние, выполнять простые логические задачи – и, конечно же, считать!
9. «Лунтик. Подготовка к школе» - это обучающая игра, созданная по мотивам анимационного фильма «Лунный гость» от кинокомпании СТВ и студии «Мельница». Это весёлое путешествие в красочный мир Лунтика и его друзей, в котором ребёнок учится считать, учит алфавит и получает множество других полезных знаний.

На сегодняшний день в сети Internet нашлось большое количество детских игровых порталов, созданных как взрослыми для детей, так и силами самих школьников:

1. "Почитай-ка" - детский сказочный журнал (http://cofe.ru/read-ka/). Ориентирован на старший дошкольный и младший школьный возраст. Основные направления: детская художественная литература, стихи для детей, игры для детей (в том числе дидактические, подвижные), ручной труд.
2. Детский портал «Солнышко» - портал для детей и любящих их взрослых (http://www.solnet.ee/). Ориентирован на старший дошкольный, младший и средний школьный возраст; статьи, викторины для родителей. Основные направления: всестороннее развитие ребенка в домашних условиях.
3. Детский Internet-журнал «Санька – бешеный кролик!» (http://sashka.km.ru/). Ориентирован на старший дошкольный, младший и средний школьный возраст. Основные направления: всестороннее развитие ребенка в домашних условиях.

И др.