

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Дом творчества  
Торбеевского муниципального района Республики Мордовия»

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол от 29.08.2025г. №1



Утверждаю:

Директор *Ванюшкина С. А.*

Приказ от 29.08.2025г. №28

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа

## **«Дошколенок и компьютер»**

Направленность: техническая

Уровень: ознакомительный

Возраст обучающихся 5 - 7 лет

Срок реализации: 1 год

Форма обучения: очная

Язык обучения: русский

**Составитель (разработчик):**

Горбунова Светлана Геннадьевна,  
педагог дополнительного образования

## **Пояснительная записка**

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем, проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только поступив школу, но и гораздо раньше. Поэтому готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями целесообразно еще в дошкольном образовательном учреждении. Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности «Дошколенок и компьютер» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 6-7 лет, один год обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

**Программа составлена в соответствии с нормативно - правовыми документами:**

– Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;

– Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России N 06-1844 от 11.12.2006 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30.10.2020 № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности образовательных организаций дополнительного образования детей»;

– Устав и локальные акты МБОУ ДО «Дом творчества Торбеевского муниципального района РМ»

**Цель программы:** создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики.

Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного *процесса*;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

**Основными задачами являются:**

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;
- развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

В результате изучения программы дети будут **знать:**

- название и функции основных частей компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

**уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» в графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах и обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

## **ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

Программа построена на следующих основных принципах:

**1. Принцип развивающего обучения.**

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

**2. Принцип воспитывающего обучения.**

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

**3. Принцип систематичности и последовательности обучения.**

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

**4. Принцип доступности.**

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

**5. Принцип индивидуализации.**

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

**6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.**

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

**7. Принцип связи с жизнью.** Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

**СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ.**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

**I этап - подготовительный.**

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы,

соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

## **II этап - основной.**

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

*1 способ.* Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

*2 способ.* Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

*3 способ.* Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

*4 способ.* Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

## **III этап - заключительный.**

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

### **Организация учебного и игрового процесса.**

Для нормального функционирования и эффективного обучения детей компьютерной грамотности необходимо придерживаться следующих рекомендаций:

**Компьютерный класс:** компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.

**Игровая зона компьютерного класса** – зона для предкомпьютерной подготовки и послекомпьютерной релаксации - включает в себя:

- Столы для работы детей
- Раздаточный материал – логопеналы на каждого ребенка:
- тетради с игровыми заданиями на каждое занятие
- игры – головоломки,
- раздаточный материал
- Демонстрационные дидактические игры
- Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

### **Пособия для занятий**

- Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка;
- Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

### **ФОРМЫ КОНТРОЛЯ**

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы "Дошколёнок и компьютер»" проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 3 раза в год.

В начале года (август, начало сентября) определяется общий уровень развития ребенка.

1) Изучение личности:

- изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха;
- изучение самоконтроля.

## 2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития;
- изучение объема произвольного внимания;
- изучение устойчивости и распределения внимания;
- изучение зрительной и слуховой памяти;
- изучение оригинальности воображения;
- изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- изучение умственной работоспособности.

## 3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
- изучение координации движений, взаимодействия руки и глаз.

В середине года (декабрь, январь) проводится диагностика развития речи:

- изучение грамматического строя речи;
- изучение звуковой стороны речи;
- изучение речи дошкольников в общении со сверстниками и взрослыми;
- изучение коммуникативных умений.

В конце года (апрель, май) проводится диагностика для определения прогресса в развитии ребенка за год, уровень эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.

### 1) Изучение личности:

- изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
- изучение целенаправленности деятельности.

### 2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
- изучение общей способности к обучению;
- изучение устойчивости внимания;
- изучение объема памяти;
- изучение уровня сформированности наглядно-схематического мышления;
- изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

### 3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.

В течение каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа для устранения пробелов в знаниях, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники так и без него):

6. Итоговое развлечение "Какими были, какими стали!" (Повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами.)

Для получения положительных результатов обучения по программе «Дошколёнок и компьютер» необходимо:

- ИКТ компетентность педагога
- соблюдение рекомендованных методов и приемов,
- учебный план
- соблюдение техники безопасности работы на компьютере
- строгое выполнение требований СанПиН



### Календарно – тематический план

№	Перечень разделов тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы	Дата
1.	Здравствуй, класс компьютерный!	1	2	3	
2.	Наш компьютер – верный друг Устройство компьютера.	1	2	3	
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	1	2	3	
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм»	1	2	3	
5.	Рабочий стол. Времена года.	1	2	3	
6.	В гости к сказке. Разнообразие компьютерных игр.	1	2	3	
7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	1	2	3	
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	1	2	3	
9.	Школа волшебников	1	2	3	
10.	Маленькие наборщики.	1	2	3	
11	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	1	2	3	
12	Беседа о профессиях	1	2	3	
13.	Мы с компьютером -друзья	-	2	2	
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	-	2	2	
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	1	2	3	
16.	Палитра. Растения и насекомые Рисунок «Бабочка и цветы».	1	2	3	
17.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	1	2	3	
18.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	1	2	3	
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака	1	3	4	
20	Зимние подвижные игры и забавы. Создание ком-	1	3	4	

	пьютерного рисунка «Снеговик».				
21	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	1	3	4	
22.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	1	3	4	
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки»	1	3	4	
24	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	1	3	4	
25	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник» Символика России.	1	3	4	
26	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	1	3	4	
27	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	1	3	4	
28	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.	1	3	4	
29	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	1	3	4	
30	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	1	3	4	
31	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	1	3	4	
32	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	1	3	4	
33	Устройство «Принтер» и его	1	3	4	

	назначение				
34	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки»	1	3	4	
35	Развивающая игра «Паровози»	1	3	4	
36	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	-	2	2	
	Всего			128	

## Содержание программы

### **Занятие 1(3ч).**

Здравствуй, класс компьютерный!

#### **Теория**

Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

#### **Практика**

Развивающая игра «Найди 10 отличий»

### **Занятие 2 (3ч).** Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

#### **Теория**

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

#### **Практика**

Развивающая игра «Найди пару»

### **Занятие 3 (3ч).** Устройство «монитор». Дни недели.

**Теория.** Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок.

#### **Практика .**

Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

### **Занятие 4 (3ч).** Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

#### **Теория**

Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

## **Практика**

Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

**Занятие 5(3ч).** Рабочий стол. Времена года.

### **Теория**

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

**Практика.** Игра «Одень куклу по сезону».

**Занятие 6 (3ч).**

### **Теория**

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

**Практика.** Развивающая игра «Пазлы».

**Занятие 7 (3ч).** «Word», или Лягушонок на клавиатуре.

### **Теория**

Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью»! Буквы и звуки.

## **Практика**

Развивающая игра «Буквы и звуки»

**Занятие 8 (3ч).** Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

### **Теория**

Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму

### **Практика**

Развивающая игра «Составь слово»

**Занятие 9 (3ч).** Школа волшебников

### **Теория**

Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия.

### **Практика**

Развивающая игра «Раскрась картинку»

**Занятие 10 (3ч)** Маленькие наборщики.

**Теория.** Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций

**Практика**

Лингвистические игры

**Занятие 11 (3ч).** Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

**Теория.** Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре. Развитие зрительного и слухового восприятия.

**Практика.** Развивающая игра «Десять обезьянок».

**Занятие 12 (3ч).** Беседа о профессиях

**Теория.** Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях.

**Практика.** Практическая работа «Создание и редактирование текста».

Обобщение темы «Текстовый редактор «Word».

**Занятие 13 (3ч).** Мы с компьютером - друзья

**Практика.** Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

**Занятие 14 (3ч).** Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка».

**Теория.** Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения

**Практика.** Развивающая игра «Раскрась картинку». Обобщение знаний по теме.

**Занятие 15 (3ч).** Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

**Теория.** Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»

**Практика.** Рисунок «Фоторобот».

**Занятие 16 (3ч).** Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».

**Теория** Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

**Практика**

Игра «Составь картинку»

**Занятие 17 (3ч).** Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.

**Теория** Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране

**Практика** Рисунок «Ежик и грибы»

**Занятие 18(3ч).** Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.

**Теория.** Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях

**Практика.** Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

**Занятие 19 (4ч).** Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака

**Теория** Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде

**Практика.** Рисунок «Облака»

**Занятие 20 (4ч).** Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».

**Теория.** Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работ в среде графического редактора.

**Практика.** Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

**Занятие 21(4ч).** Сохранение компьютерного рисунка «Дикие и домашние животные».

**Теория.** Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных

**Практика.** Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото».

**Занятие 22(4ч).** Редактирование компьютерного рисунка. Птицы.

**Теория.** Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд

**Практика.** Рисунок «Курочка»

**Занятие 23 (4ч).** Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

**Теория.** Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

**Практика.** Игра «Мозаика».

**Занятие 24 (4ч).** Построение линий и фигур. Инструмент «Овал».

**Теория.** Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

**Практика.** Рисунок «Воздушные шары»

**Занятие 25 (4ч).** Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России.

**Теория.** Формирование представлений о символике России. Знакомство с инструментами «Линия», « Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования.

**Практика.** Рисунок «Российский флаг»

**Занятие 26 (4ч).** Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».

**Теория.** Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора.

**Практика.** Инсценировка «Геометрические фигуры»

**Занятие 27(4ч).** Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели

**Теория** Знакомство с инструментом «Красивая линия». И принципами работы. Развитие знаний об Обитателях морей и океанов.

**Практика**

Рисунок «Морской пейзаж»

**Занятие 28 (4ч).** Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.

**Теория.** Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.

**Практика.** Рисунок «Ночной пейзаж»

**Занятие 29 (4ч).** Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.

**Теория.** Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.

**Практика.** Рисунок «Космический поросёнок».

**Занятие 30 (4ч).** Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить?

**Теория.** Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Работы с инструментом «Выделение прямоугольной области»

**Практика.** Рисунок «Многоэтажный дом»

**Занятие 31(4ч).** Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.

**Теория.** Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах.

**Практика.** Рисунок «Поезд»

**Занятие 32 (4ч).** Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог

**Теория.** Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей

**Практика.** Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора».

**Занятие 33(4ч).** Устройство «Принтер» и его назначение .

**Теория.** Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт».

**Практика.** Рисунок «Лабиринт».

**Занятие 34 (4ч).** Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

**Теория.** Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Закрепление понятия «орнамент».

**Практика.** Игра «Мозаика».

**Занятие 35 (4ч).** Развивающая игра «Паровозик».

**Теория.** Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

**Практика.** Игра «Паровозик».

**Занятие 36 (2ч).** В творческой мастерской. Рисунок по выбору

**Практика.** Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии.



## Список литературы для педагога

1. Антошин М.К. «Учимся работать на компьютере» Москва 2004г.
2. Горвица Ю.М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» Москва 2010 г.
3. Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
4. Интернет – ресурсы [www.botik.ru/~robot](http://www.botik.ru/~robot); [kurs@robotland.botik.ru](http://kurs@robotland.botik.ru)  
Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка»  
(кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
5. Коч Л. А. программа «Дошколёнок + компьютер» М.:2012 г.

## Интернет - ресурсы для детей



### ["Detskiy-mir" - детский портал](http://www.detskiy-mir.net/)

(<http://www.detskiy-mir.net/>): Стенгазеты и пожелания к праздникам, флеш-раскраски, игры, ребусворды и др. материалы для развития детей. Детские знакомства. Блоги.



### ["Твиди.ру" - детский развлекательный портал](http://www.tvidi.ru/)

(<http://www.tvidi.ru/ch/Main/>): Коллекция флеш-игр. Создание собственного веб-сайта. Загрузка обоев на рабочий стол, аватарок, картинок и др.



### ["Теремок" - сайт для детей](http://www.teremok.ru/)

(<http://www.teremok.ru/>): Мультфильмы, детские рисунки, развивающие и активные игры, тесты.



### ["Солнышко. Игротека" - портал для детей Flash-игры для малышей.](http://www.solnet.ee/games/)

(<http://www.solnet.ee/games/>): Викторины и конкурсы. Мультфильмы. Подвижные и логические игры.



### ["Ребзики" - детские раскраски](http://www.rebzi.ru/)

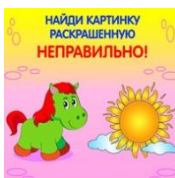
(<http://www.rebzi.ru/>): Коллекция игр-раскрасок, пазлов для детей. Информация о фестивале рисунков. Галерея детских работ.



(<http://www.baby-gamer.ru/>): Игры онлайн для малышей - Внимание и логика Цвета и фигуры Математика дошкольникам Учимся читать Часы и время Раскраски Головоломки

### ["Бесплатные развивающие онлайн игры для детей 3-4-5 лет"](http://345-games.ru/)

(<http://345-games.ru/>): логические игры, раскраски, пазлы, "Найди отличие", лабиринты



### "Детские развивающие онлайн игры"

(<http://igraem.pro/>): Играем и учимся - картинку, раскраски, развиваем внимание и память, игры для малышей



### «Весёлые обучалки и развивалки»

(<http://www.kindergenii.ru/playonline.htm>): Развивающие Flash-игры для детей - учимся владеть мышкой, играем, развиваемся и развлекаемся