

**Электронные образовательные ресурсы, используемые в работе с детьми:**

Название программы	Краткая аннотация
<i>Серия «Первое знакомство с компьютером»</i>	
«Давай познакомимся»	Первое знакомство с компьютером. Ребёнок знакомится с компьютерными игрушками, учится пользоваться клавишами.
«Мы играем»	Малыш знакомится с персонажами этой серии и учится действовать самостоятельно.
«Наряди своих друзей»	На экране знакомые персонажи: заяц, медведь, лиса, волк ... Они очень хотят, чтобы малыши нарядили их, «раскрасили» одежду.
«Давай поиграем»	На экране 4 сектора. По очереди в центре экрана появляются животные. Каждого ребёнка должен провести в один из секторов, правильно соотнося клавиши перемещения с расположением секторов. При правильном выполнении зверюшки прыгают и веселятся.
«Карусель»	Задача ребёнка – посадить на карусель волка, зайца, лису и медведя.
«Колобок»	«Мышкой» надо провести колобка по дорожкам так, чтобы он попал в лапы лисы, волка и медведя.
«Мыльные пузыри»	Быстро «раскрыть» зонтик под падающими каплями. Количество капелек увеличивается, если задание выполнено правильно. Награда малышу – «путешествие» на воздушном шаре.
<i>Серия «Комбинаторика»</i>	
«Волки и поросята»	В пяти цветных домиках живут весёлые поросята. От домиков к воде идут дорожки. На некоторых из них, за деревьями, поросят подстерегают волки. Комбинацией клавиш малыш должен выбрать безопасный путь к воде.
«Волшебные ключи»	Чтобы освободить принцессу из темницы, надо подобрать к двери ключ, подходящий по размеру, цвету и форме.
«Дед Мазай и зайцы»	Задача ребёнка – помочь Деду Мазая спасти зайцев, подведя плот к островам, на которых они сидят. Направления движения скрыты от ребёнка – он определяет их путём эксперимента. Может быть использована и в серии «Ориентация в пространстве».
«Собери картинку»	Изображение дома, дворца или другого сооружения распадается на экране на одинаковые квадратики. Надо собрать картинку-изображение. Может быть использована и в серии «Ориентация в пространстве».
«Весёлые фигурки»	На экране 3 фигурки. Слева «весёлые» геометрические фигурки (круг, треугольник и квадрат). На картинках надо найти такие же геометрические фигуры. Может быть использована в серии «Живая математика», «Отчего, почему?».

«Зимние чудеса»	За замерзшим стеклом видна часть животного. Нужно по отдельным деталям (ушки, лапки...) отгадать, что это за животное. Окно постоянно замерзает, что усложняет игру и делает её увлекательной. В случаях успеха Дед Мороз наряжает ёлку новой игрушкой.
«Фантастические животные»	Малыши научатся не только играть в компьютерное лото – соединять две части одного животного, но и фантазировать, создавать своих собственных зверюшек
«Мир вокруг нас»	Экран компьютера условно разделён на 3 части. Две части – это сюжетные картинки, а между ними – предметы, зверюшки или человечки. Надо определить место предметов, зверюшек или человечков в окружающей обстановке
<i>Серия «Конструирование»</i>	
«Калейдоскоп»	Разнообразные возможности составлять рисунки из отрезков, окружностей, геометрических фигур, раскрашивать их, используя свойство симметрии. Может быть использована в сериях «Ориентация в пространстве» и «Живая математика».
«Кляксы»	Рисование с помощью пятнышек неправильной формы, похожих на чернильные кляксы. Можно менять их размер, перемещать, поворачивать и раскрашивать.
«Витраж»	Панно состоит из 24 треугольников. Раскрашивая каждый из них, можно составлять различные узоры, картинки, орнаменты. Может использоваться в серии «Первое знакомство с компьютером».
«Сложи узор»	На экране сетка из 36 квадратов. Выбирая способ и цвета для закрашивания каждого из них, можно составлять различные рисунки. Используется и в серии «Живая математика».
«Конструктор»	Составление рисунков из геометрических фигур. Возможность менять их размер, цвет и ориентацию, перемещать и удалять, накладывать одну на другую. Рисование, аппликация; математики, систематизация – в одной программе.
«Рисуем вдвоём»	Дети вдвоём рисуют произвольный рисунок, по очереди продолжая каждый на своём поле рисунок друг друга
«Каля-маля»	Развивает художественные способности, творчество, воображение. Малыши могут создавать компьютерные картины, а могут просто изобразить «каля-маля», как они обычно это делают на стенах.
<i>Серия «Водитель и пешеход»</i>	
«Водитель»	Ребёнок-водитель, выехав из гаража, должен объехать три пункта (медпункт, мастерская, бензоколонка), не посещая дважды один и тот же пункт, и вернуться в гараж, не нарушив правил дорожного движения
«Светофор»	Помогая кошке дойти до дома, малыш учится правилам дорожного движения
<i>Серия «Мир природы»</i>	
«Климат»	Совершая кругосветное путешествие, девочка и мальчик останавливаются в разных климатических зонах. Задача ребёнка –

	определить, какое животное живёт в той или иной климатической зоне и какой символ солнца, снега соответствует каждой зоне. Может быть использована и в серии «Отчего, почему?»
«Постой город»	Извержение вулкана, землетрясение и наводнение – всё это необходимо учитывать при сооружении зданий. Нужно разместить различные здания, учитывая рельеф местности на компьютерной картинке. Может быть использована и в серии «Ориентация в пространстве».
«Карта»	Путешествовать можно, лишь хорошо зная условные обозначения различных объектов на карте. Программа помогает научиться соотносить названия объектов, их реальные и условные изображения.
«Лето растений»	Ребёнок должен выбрать из предложенных изображений цветов и плодов деревьев и кустарников тот, который подходит к изображённому в центре экрана растению.
«Урожай»	Чтобы вырастить и собрать урожай, посадить озимые, сделать запасы зерна на весну на случай гибели озимых, надо уметь управлять явлениями природы (дождь, снег, солнце), влияющими на урожай.
<i>Серия «Русский язык в картинках»</i>	
«Азбука»	Компьютерные картинки знакомят детей с буквами русского алфавита. Каждой букве соответствует определённая картинка. Программа показывает 4 картинки и букву. Одна из картинок начинается с этой буквы. Ребёнок должен найти её. Может быть использована в серии «Первое знакомство с компьютером».
«Подскажи словечко»	В слове пропущена буква. Если правильно вставить пропущенную букву, малыш увидит значение этого слова на картинке
«Меня зовут ...»	Найдя картинку, начинающуюся с предложенной буквы, или букву на картинке, малыш познакомится с новым другом и сможет прочитать его имя.
<i>Серия «Режиссёрские игры»</i>	
«Танцующая гусеница»	Весёлую гусеницу можно перемещать по экрану в различных направлениях. Затем она может исполнить задуманный танец и сама!
«Море»	Дети воспроизводят на экране придуманные ими сюжеты на «морскую» тему. В любой момент можно восстановить весь ход события в режиме мультфильма.
«Лес»	Дети воспроизводят на экране придуманные ими сюжеты на «лесную» тему. В любой момент можно восстановить весь ход события в режиме мультфильма.
<i>Серия «Живая математика»</i>	
«Дальние страны»	Правильно передвигая курсор по цифрам (прямой и обратный счёт), малыш будет дорисовывать зверюшку. Можно выбирать любых животных. В случае успеха изображения «оживают».

«Архитектор»	Программа предлагает малышу определить состав числа и показывает модели и изображения зданий различной архитектуры.
«Рассади зрителей в кресла»	В центре арены – клоун, в руке у него карточка с цифрой. Клоун предлагает оставить в зрительном зале столько зрителей, сколько он показывает на карточке.
«Помоги птенчику»	На дереве – птенчик. Под деревом – зверюшки. Ребёнок должен построить такую пирамиду из животных, составляя нужное число из других чисел, чтобы можно было достать птенчика
«Войди в замок»	Принц обязательно попадёт в замок и встретится с принцессой, если ребёнок правильно решит 3 математические задачи: определит недостающую цифру; решит задачи на сложение и вычитание; подберёт геометрическую фигуру.
«Домашние животные»	Дорисовать животное, переводя указатель по порядку с цифры на цифру. В случае правильного решения животные «оживают».
«Качели»	Каждой зверюшке соответствует определённая цифра. Рассади всех зверюшек надо так, чтобы качели уравнились
«В гости к обезьянке»	Надо найти в игровом поле домик, а также определить порядковый номер клетки, в которой находится домик (в горизонтальном и вертикальном рядах).
<i>Серия «Отчего, почему?»</i>	
«Четвёртый лишний»	На экране 4 картинка с изображениями предметов, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Надо найти лишнюю, не подходящую к остальным картинку.
«Одень по сезону»	Задача ребёнка – подобрать девочке или мальчику одежду по сезону (осень, зима, весна, лето).
«Что я ем»	Программа награждает малыша мелодией, если из предложенных на экране компьютера видов пищи он выбирает всё съедобное для медведя, петуха. Может быть использована и в серии «Первое знакомство».
«Найди пару»	Необходимо найти сходство между картинками по смыслу. Может быть использована и в серии «Первое знакомство».
«Матрёшки 3x3»	На экране компьютера собирают матрёшек вдвоём. Один малыш выбирает половинку матрёшки, другой подбирает к ней другую половинку
«Матрёшки 5x5»	— // —
«Космос»	Компьютерное путешествие на планеты. Задача ребёнка – правильно собрать нужные вещи для путешествия. Награда малышу – несколько секунд «полёта» в космос
<i>Серия «Ориентация в пространстве»</i>	
«Куб-игра»	Цветные кубики составляют структуру большого куба. Есть три варианта: 3x3x3, 4x4x4 и 5x5x5 кубиков. Требуется поставить подряд в любом направлении 3 (соответственно 4 и 5) кубика одного цвета. Может быть использована и в серии

	«Комбинаторика», «Живая математика».
«Волшебный гараж»	Все стороны гаража разного цвета (от 3 до 7). Такого же цвета и машины. Машина подъезжает к гаражу. Въехать она может только в дверь такого же цвета. Задача ребёнка – правильно повернуть гараж. Может быть использована в серии «Комбинаторика».
«Построй дом»	Задача малыша – составлять из осколков целые кирпичи, помогая тем самым котёнку достроить дом. Может быть использована и в серии «Комбинаторика»
«Поймай собачку»	Цирк, арена и зрительный зал. От арены до границ зрительного зала – множество дорожек, у одной из них собачка. С помощью «мышки» надо провести клоуна к собачке по одной из дорожек.
«Лиса и цыплята»	В центре экрана разделённая на квадраты полянка. На полянке – лиса и цыплята. Надо оградить цыплят от лисы, выбрав для этого одну из расположенных в нижней части экрана фигур. Может быть использована и в серии «Живая математика».
«Салочки»	На экране квадрат, разделённый на клеточки, - это игровое поле. В клеточках несколько предметов, мяч и фигурки животных. Задача ребёнка – «мышкой» успеть переместить мяч в клетку с фигуркой животного. Может быть использована и в серии «Первое знакомство».
«Новосёлы»	Семья получила квартиру, и надо расставить мебель в комнате по своему вкусу. Мебель можно двигать и поворачивать. Одновременно ребёнок видит комнату сверху и сбоку.
«Фотоохота»	Заяц прыгает по полянке, оставляя следы. Надо попытаться предугадать движение зайца и сфотографировать то место, куда он прыгнет, переместив по экрану изображение фотоаппарата. Может быть использована и в серии «Комбинаторика»
<i>Серия «Закономерности движения»</i>	
«Дельфин»	Нужно правильно выбрать скорость движения дельфина и помочь ему успешно прыгнуть через кольцо, которое находится на разной высоте.