

Приложение 1

Систематизированные перечни компьютерных программ для дошкольников

Таблица 1

Компьютерно-игровые программы, разработанные на отечественных компьютерах БК-0010
(внутри серий программ приведены в алфавитном порядке)

Название программы	Возраст детей, лет	Основное назначение	Развивающая направленность	Авторы программы
1	2	3	4	5
Серия «Первое знакомство»				
Веселые картинки	4—5	Знакомство с простейшими способами управления клавиатурой — при нажатии клавиши на экране появляется картинка, при повторном нажатии она исчезает	Развитие речи, внимания, рефлексии, способности действия	Н. И. Беззаботнова
На прогулке	4—5	То же	То же	Н. И. Беззаботнова, С. Л. Новоселова

1	2	3	4	5
У Кремля	4—5	Составление картинки из частей (треугольники и прямоугольники) путем поочередного нажатия на клавиши с соответствующими изображениями	Развитие речи, наглядно-образного мышления	Н. И. Беззаботнова
Серия «Математика»				
Арбуз	6—7	Понятие о единицах измерения, веса, состав числа из 2, 3 меньших 0 чисел	Ориентация на плоскости, вправо, влево	Н. И. Беззаботнова
Братишки-картинки	5—6	Классификация предметов по цвету, величине, размеру, назначению	Развитие элементов теоретического мышления (классификация)	О. В. Соловьева, Л. В. Игнатова
Вверх по лестнице	6—7	Счет с различным основанием: 1, 2, 3, счет до 20	Формирование уверенности в себе	Н. А. Кривенкова
Веселый клоун	6—7	Усвоение действий сложения и вычитания	Развитие смекалки, сообразительности	Н. А. Кривенкова

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Войди в замок	6—7	Усвоение действия вычитания: по сумме и одному слагаемому определить другое слагаемое	Развитие смекалки, сообразительности	А. В. Сергеев
Волшебные карточки	5—7	Количественный и порядковый счет до 10	То же	В. В. Петроченков
Волшебные палочки	6—7	Количественный счет до 20, цифры до 20	» »	А. В. Сергеев
Второй десяток	6—7	Количественный счет до 20, цифры до 20	» »	О. А. Алексеева, Ю. М. Горвиц
Гуси-лебеди	5—7	Количественный счет до 10; форма, составление целого из частей	Ориентация на плоскости, элементы теоретического мышления	Т. Г. Осипова
Дельфины	6—7	Усвоение действий сложения и вычитания	Развитие смекалки и сообразительности	И. А. Кривенкова
Заплатки	4—5	Сравнение предметов по цвету и форме	Сенсорное развитие	Т. Г. Осипова, М. В. Кудрявая

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Здравствуй-те, числа!	6—7	Усвоение действий сложения и вычитания	Развитие смекалки и сообразительности	О. А. Алексеева, И. А. Кривенкова
Какой дом выше?	6—7	Усвоение знаков «равно», «меньше», «больше»	Умение сравнивать предметы (мышление)	О. А. Алексеева
Квадраты	5—6	Порядковый счет до 10 слева направо и справа налево	Усвоение закономерности в порядковом счете; порядков расположения предметов в ряду зависит от направления счета	А. В. Сергеев
Клавиши	4—5	Порядковый счет в пределах 5	То же	Т. Г. Осипова
Лесная полянка	5—7	Усвоение действий сложения и вычитания	♦ ♦	И. А. Кривенкова
Лестница	6—7	Прямой и обратный счет до 20, цифры	♦ ♦	Ю. М. Горвиц
Матрешки	5—6	Сравнение частей матрешки и подбор по величине	Действие сравнения (мышление), развитие глазомера	Т. Г. Осипова, Г. А. Харченкова

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
На что это похоже?	4—6	Представление о цвете и форме предмета	Сенсорное развитие	А. В. Старкова
Найди одинаковые фигуры	5—6	Порядковый счет от 0 до 10; геометрические фигуры	Ориентация на плоскости	Е. Д. Зверева
Найди пару	6—7	Группировки геометрических фигур по цвету, форме и величине	Развитие элементов теоретического мышления (классификация)	О. В. Соловьева
Обозначь цифрой	5—6	Количественный счет от 0 до 10	То же	А. В. Сергеев
Подбери предметы	5—6	Группировки предметов по цвету, форме, величине	♦ ♦	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Помоги птенчику	5—7	Состав числа из 2 меньших чисел, решение задач на сложение	Экспериментирование, развитие наглядно-образного мышления	А. Н. Подьяков, С. В. Тихончук
Поставь по порядку	5—6	Цифры до 10, последовательность цифр	То же	Ю. М. Горвиц

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Приглашаю в гости	5—6	Порядковый счет до 10	Развитие речи, монтаж режиссерской игры	О. А. Алексеева
Приключенческая Красной Шапочки	5—6	Счет до 10, ориентация на плоскости	Решение задач типа «лабиринт»	Н. А. Кривенкова
Пропавший элемент	6—7	Решение примеров на сложение и вычитание	То же	Ю. М. Горвиц
Птичка	6—7	Счет парами	» »	А. В. Сергеев
Разноцветные поляны	4—5	Классификация предметов по цвету	Развитие внимания, речи	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Реши задачу	6—7	Решение арифметических задач на сложение и вычитание	Развитие смекалки и сообразительности	О. А. Алексеева

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
<p>Рисунок по цифрам: «Домашние животные», «Животный мир», «Птицы», «Мир моря»</p>	<p>5—6</p>	<p>Счет до 10, последовательность чисел в пределах 10</p>	<p>Ориентация на плоскости; расширение представлений о животном мире</p>	<p>Н. А. Кривенкова</p>
<p>Садик</p>	<p>5—6</p>	<p>Порядковый счет до 10, составление числа из единицы</p>	<p>Ориентация на плоскости, знакомство с фруктовыми деревьями</p>	<p>О. А. Алексеева, Г. П. Петку</p>
<p>Сколько звезд на небе?</p>	<p>5—6</p>	<p>Количественный счет до 10</p>	<p>Развитие интереса к ночному небу и звездам</p>	<p>Н. А. Кривенкова</p>
<p>Сосчитай фигуры</p>	<p>5—6</p>	<p>Количественный счет до 10; геометрические фигуры</p>	<p>То же</p>	<p>О. А. Алексеева, Н. А. Кривенкова</p>
<p>Сосчитай яблоки</p>	<p>6—7</p>	<p>Действия сложения и вычитания</p>	<p>То же</p>	<p>В. В. Захаров</p>

1	2	3	4	5
Сравни числа	6—7	Знакомство со знаками «больше», «меньше», «равно»	Действия сравнения	Ю. М. Горвиц
Теремок	6—7	Состав числа из двух меньших в пределах 10	Элементы режиссерской игры	О. А. Алексеева, Г. П. Петку
Три медведя	4—5	Подбор предметов по величине	Действие сравнения	Т. Г. Осипова, И. М. Носова
Урожай	5—6	Количественный счет до 10; состав числа из единиц	Обогащение словарного запаса, расширение представлений об овощах	Н. И. Беззаботнова, Г. П. Петку
Учим цифры	5—6	Количественный счет до 9, цифры до 9	То же	Н. И. Беззаботнова
Фигуры	5—6	Знакомство с объемными фигурами; выделение граней, их формы и количества	Ориентация на плоскости	Т. Г. Осипова, И. Пашилите
Фотоохота	5—6	Знакомство с двухмерной системой координат	Ориентация на плоскости; экологическое воспитание	Н. И. Беззаботнова, Л. В. Игнатова

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Шарики	6—7	Решение примеров, действие вычитания	Сообразительность и смекалка	Т. Г. Осипова
Серии «Ориентация в пространстве» и «Конструирование»				
Водители	5—6	Действовать в соответствии с дорожными знаками	Ориентация на плоскости, развитие наглядно-образного мышления	О. А. Алексеева
Волки и поросята	5—7	Развитие мышления при выполнении логических действий	Понятие «пара», сравнение, прогноз	А. Н. Подьяков, И. М. Носова
Гараж	5—6	Формирование представлений об объеме и геометрического тела, выделение граней куба	Развитие проектного и образного мышления	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Гекс	6—9	Развитие мышления при выполнении логических действий и операций	Развитие ориентировки на плоскости	Б. С. Капцанов
Дед Мазай и зайцы	6—9	Ориентировка на плоскости в меняющемся режиме	Развитие внимания, экспериментирование	Т. Г. Осипова

1	2	3	4	5
Доджем	6—9	Развитие логических действий и операций	Ориентация на плоскости	Б. С. Кацанов
Дорожные знаки	5—6	Знакомство с дорожными знаками	Ориентация на плоскости, развитие памяти	О. А. Алексеева
Жонглер	5—6	Ориентировка на плоскости, умение предвидеть результат действия	Развитие речи	Т. Г. Осипова, М. В. Кудрявая
Золотой ключик	5—6	Знакомство с фронтальной и боковой проекциями	Развитие наглядно-образного мышления	Т. Г. Осипова, И. Пашилите, Л. А. Парамонова
Игра в перестановки	5—6	Развитие воображения, действие экспериментирования	Развитие проектного и образного мышления	Т. Г. Осипова
Клетки	6—9	Понятия: отрезок, прямая, замкнутая, сторона, вершина, конструирование квадрата	Ориентировка на плоскости	Б. С. Кацанов

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Конструктор и модельер	3—5	Конструирование целого из частей	Развитие дизайнерских способностей, речи, сообразительности	Н. К. Мелешко, И. М. Носова
Конструктор малышам	4—5	Составление целостного изображения из отдельных геометрических фигур	Развитие ориентации на плоскости, формирование представлений о форме	И. М. Носова, О. М. Дьяченко
Королевство кривых зеркал	6—7	Развитие динамичных пространственных представлений	Развитие воображения	Б. С. Капцанов
Кто, где	5—6	Ориентировка на плоскости	Развитие памяти, речи, наблюдательности	Т. Г. Осипова
Куб-конструктор 3x3	6—7	Усвоение понятия трехмерности пространства, конструирование	Развитие элементов теоретического мышления, внимания	Т. Г. Осипова
Куб-конструктор 4x4	6—7	То же	То же	Т. Г. Осипова
Куб-игра 3x3	6—7	» »	» »	Т. Г. Осипова

1	2	3	4	5
Куда плывет корабль?	5—7	Ориентировка на плоскости по схеме	Развитие речи, воображения	Т. Г. Осипова, В. Н. Кучаев
Лабиринт — 1, 2	6—9	Составление алгоритма движения	Развитие проектно-го и образного мышления	В. Н. Кучаев
Ледоход	5—6	Формирование динамичных пространственных представлений	Представления о живой и неживой природе	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Лиса и цып-лята	4—5	Формирование динамичных пространственных представлений	Счет и цифры до 5; развитие наглядно-образного мышления	О. А. Алексеева
Найди свой домик	4—5	Ориентировка на плоскости	Расширение представлений о животных и месте их обитания (белка, еж, медведь, заяц)	Г. П. Петку, С. М. Никифорова, Т. Г. Осипова
Новоселье	5—6	Ориентировка на плоскости, представления о величине	Развитие наглядно-образного мышления	Б. С. Капцанов

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Озорной ко- тенок	5—6	Ориентировка на плоскости с опорой на схему	Проектное мышле- ние, развитие воображения	В. А. Терехин, И. М. Носова
Построй дом	4—5	Формирование динамичных пространственных представлений	Составление целого из частей	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Пятнашки: «игра с циф- рами», «игра с фигурами», «игра-доми- ки»	5—6	Развитие элементов теоретического мышления	Проектное и образ- ное мышление, развитие смекалки	Б. С. Капцанов
Радуга	5—6	Формирование динамичных пространственных представлений	Сенсорное воспита- ние — знакомство с цветовым спектром	Л. А. Парамонова, Л. В. Кокорев
Раскрась кар- тинку	5—6	Ориентировка на плоскости и понятие двухмерности	Развитие проектно- го и образного мышления, раз- витие речи	Н. А. Кривенкова

1	2	3	4	5
Сказочный цветок	5—6	Составление целого из частей, ориентация на плоскости	Знание цифр, раз- витие внимания	Н. А. Кривенкова
Сложи квад- рат	5—6	Составление целого из частей; ориентировка на плоскости	Развитие проектно- го и образного мышления	Н. А. Кривенкова
Сороконожки	5—6	Группировка предметов по форме и цвету; ориентация на плоскости	Развитие памяти, внимания	Н. А. Кривенкова
Так-тикс	6—9	Развитие мышления при выполнении логических операций	Ориентация на плоскости	Б. С. Кацанов
Танграм	6—7	Умение составлять целое из частей; ориентировка на плоскости	Представление о геометрических фигурах и вели- чине; проектное мышление	О. Соловьева
Серия «Сложи картинку»				
Игрушки	5—6	Составление целого из частей; ориентация на плоскости	Развитие проектного и образного мышле- ния; развитие речи	Т. Г. Осипова

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Звери	5—6	Составление целого из частей;	Расширение представлений о животном мире	Т. Г. Осипова
Цирк	5—6	То же	То же	Т. Г. Осипова
Лето	5—6	» »	» »	Т. Г. Осипова
Серия «Азбука»				
Буквы и знаки	6—7	Знакомство с буквами и знаками; запись букв, цифр, знаков на дисплее; умение работать с клавиатурой компьютера	Ориентировка на плоскости; развитие элементарных математических представлений; развитие мышления, внимания	В. Н. Кучаев
Как меня зовут	6—7	Выделение первой буквы (звука) слова и составление целого из частей — слова из букв	То же	О. А. Алексеева, И. Папилиге

1	2	3	4	5
Конструктор букв	6—7	Формирование целостного образа письменных букв (строчных и прописных)	Ориентировка на плоскости; понятие размера и положения предмета в пространстве, действие анализа	Н. А. Кривенкова
Подскажи словечко-1	6—7	Формирование представлений о слове, его составе, графическом образе звука — букве, умение читать	Развитие речи	А. В. Сергеев
Подскажи словечко — 2, 3, 4	6—7	Формирование представлений о слове, его составе, графическом образе звука — букве, умение читать	Развитие речи	Т. Г. Осипова, М. В. Кудрявая
Учим буквы	6—7	Обучение детей умению определять первую букву в знакомом слове	То же	Т. Г. Осипова
Хитрые буквы	6—7	Знакомство с графическим образом заглавных печатных букв	» »	Т. Г. Осипова

1	2	3	4	5
Серия «Мир природы»				
В лесу	4—6	Обучение умению распознавать растения ближайшего окружения; различать их по форме листа, по плодам и цветам	Развитие речи и восприятия, представлений о многообразии растительного мира	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Вершки и ко- решки	4—5	Знакомство с овощами и их употреблением в пищу (в сыром или вареном виде); представления о строении растений	Развитие речи	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Весна, лето, осень	5—6	Определение по внешнему виду растения (цветение, созревание и в какое время года)	Развитие речи, представлений о временах года и их последовательности	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Где это рас- тет?	4—6	Формирование представлений о месте произрастания растений (сад, огород, лес)	Развитие речи, формирование представлений о биоценозе (сад, огород, лес)	О. А. Алексеева, И. Пашилите

1	2	3	4	5
Деревья и кустарники	4—6	Определение по веточке растения, нахождения в матрице одинаковых веточек	Развитие речи, внимания, наблюдательности	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Домашние и дикие животные	4—5	Определение домашних и диких животных	Действие сравнения и классификации, развитие речи	Т. Г. Осипова, М. В. Кудрявая
Зверья	4—5	Знакомство с многообразием животного мира; нахождение животного по признаку сходства	Развитие речи, внимания и памяти	М. В. Кудрявая
Знакомые цветы	5—6	Классификация цветов на дикие и садовые	Развитие речи, внимания, сообразительности	О. А. Алексеева, И. Пашилите
Животные и климат	5—6	Формирование знания о животных и среде их обитания в соответствии с климатическими условиями (очень холодно, тепло, очень жарко)	Развитие речи, внимания, представлений о многообразии животного мира	О. А. Алексеева, И. Пашилите

1	2	3	4	5
Фантастические животные	5—6	Составление изображения животного из двух разных частей: голова—туловище с конечностями; создание по образцу необычных фантастических образов	Развитие образного мышления, речи и наблюдательности, фантазии	А. Н. Подьяков, А. В. Сергеев
Фильм «Хлеб»	6—7	Соотношение роста и развития растения (пшеницы) с сезонными явлениями природы и деятельностью человека по выращиванию растений	Установление причинно-следственных связей в природе, развитие внимания, формирование экологической культуры	П. А. Гагарин, В. И. Столяров
Серия «Музыка»				
Знакомые мелодии	4—6	Передача несложного музыкального ритмического рисунка	Развитие музыкального слуха	Н. А. Кривенкова
Компьютофон	6—7	Знакомство с музыкальной грамотой: ноты, гаммы и т.д.	Развитие музыкального слуха, развитие речи	Н. И. Беззаботнова

1	2	3	4	5
Ритм	5—7	Определение на слух ритма, мелодии	Развитие музыкального слуха и ритма	Н. И. Беззаботнова
Серия «Изобразительное творчество»				
Витраж	4—6	Создание графических образов и композиций из треугольников разного цвета	Образное и проектное мышление	Т. Г. Осипова
Волшебный карандаш	6—9	Создание графических образов с помощью отрезков, окружностей разной величины	Ориентация на плоскости, воображение, математические представления	Б. Л. Пикельнер
Графический редактор	6—9	Создание рисунков с помощью линий, фигур, символов; закрашивание экрана и изображений 4 основными цветами и 5 дополнительными	Ориентация на плоскости, образное и проектное мышление	П. А. Гагарин
Калейдоскоп «Паутинка»	5—7	Создание графических образов из окружностей	Развитие воображения, элементарных математических представлений	Б. С. Капцанов

Продолжение табл. 1

1	2	3	4	5
Калейдоскоп «Снежинки»	5—7	Создание графических образов с помощью линий; понятие симметрии	То же	Б. С. Капцанов
Калейдоскоп «Фигурный»	5—7	Создание графических образов, комбинация геометрических фигур	Развитие воображения, элементарных математических представлений	Б. С. Капцанов
Коллаж	6—7	Составление рисунка из 10 геометрических фигур	Понятие величины, формы; ориентация на плоскости; воображение	П. А. Гагарин
Компьютерный художник	4—6	Способность описывать графический образ	Развитие речи и воображения	Т. Г. Осипова
Конструктор (плоскостная аппликация)	5—7	Создание графических образов по типу аппликации на экране	Образное и проектное мышление; представление о форме, величине, цвете; ориентация на плоскости	Ю. М. Горвиц

1	2	3	4	5
Мозаика	5—7	Создание графических образов из квадратов разного цвета, узоров	Ориентация на плоскости, закрепление навыков счета, развитие воображения	Ю. М. Горвиц С. Л. Новоселова
Панно	3—5	Формирование способности соотносить свои действия (нажатие клавиш) с действиями на экране (последовательное закрашивание треугольника панно)	Ориентация на плоскости, развитие внимания	Т. Г. Осипова
Сложи узор	4—6	Создание графических образов из квадратов (разделенных на треугольники, раскрашиваемые по желанию)	Образное и проектное мышление, ориентация на плоскости	Т. Г. Осипова
Фантазия	5—7	Создание графических образов с помощью линии, фигур, цвета	Развитие воображения и речи; ориентации на плоскости	Н. А. Кривенкова

Окончание табл. 1

1	2	3	4	5
Серия «Режиссерские игры»				
Город	5—7	Развертывание режиссерской игры на компьютере; развитие воображения, речи	Знания об окружающем, умение составить композицию	С. Л. Новоселова, Т. Г. Осипова
Космос	5—7	То же	Расширение представлений о космосе	Т. Г. Осипова
Море	5—7	» »	Расширение представлений о море; его обитателях; профессиях, связанных с морем	С. Л. Новоселова, Т. Г. Осипова
Общение	5—7	Развертывание режиссерской игры на компьютере; развитие воображения, речи	Экспериментирование, социальное ориентирование	С. Л. Новоселова, П. А. Гагарин

Компьютерные развивающие игры для детей от 3 до 9 лет,
разработанные Ассоциацией «Компьютер и детство» на компьютерах IBM

Название программы	Краткая аннотация	Авторы программы
1	2	3
Серия «Первое знакомство с компьютером»		
Давай познакомимся	Первое знакомство с компьютером. Ребенок знакомится с компьютерными игрушками, учится пользоваться клавишами	С. Л. Новоселова, И. М. Носова, И. В. Красноперкина
Мы играем	Малыш знакомится с персонажами этой серии и учится действовать самостоятельно	С. Л. Новоселова, И. М. Носова, И. В. Красноперкина
Наряди своих друзей	На экране знакомые персонажи: заяц, медведь, лиса, волк... Они очень хотят, чтобы малыши нарядили их, раскрасили одежду	С. Л. Новоселова, Н. А. Кривенкова, И. В. Красноперкина
Давай поиграем	На экране четыре сектора. По очереди в центре экрана появляются животные. Каждого ребенок должен провести в один из секторов, правильно соотнося клавиши перемещения с расположением секторов. При правильном выполнении зверушки прыгают и веселятся	С. Л. Новоселова, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина

1	2	3
Карусель	Задача ребенка — посадить на карусель волка, зайца, лису и медведя	С. Л. Новоселова, А. В. Глазко, И. В. Красноперкина
Колобок	«Мышкой» надо провести колобка по дорожкам так, чтобы он попал в лапы лисы, волка и медведя	С. Л. Новоселова, В. Н. Кучаев
Мыльные пузыри	Быстро раскрыть зонтик под падающими каплями. Количество капелек увеличивается, если задание выполняется правильно. Награда малышу — «путешествие» на воздушном шаре	Г. Г. Осипова, А. В. Сергеев, И. В. Красноперкина
Серия «Комбинаторика»		
Волки и поросята	В пяти цветных домиках живут веселые 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	А. Н. Подьяков, А. В. Сергеев, С. В. Базденков
Волшебные ключи	Чтобы освободить принцессу из темницы, надо подобрать к двери ключ, подходящий по размеру, цвету и форме	А. Н. Подьяков, Е. Д. Зверева

1	2	3
Дед Мазай и зайцы	Задача ребенка — помочь Деду Мазая спасти зайцев, подведя плот к островам, на которых они сидят. Направление движения скрыты от ребенка — он определяет их путем эксперимента. Может быть использована и в серии «Ориентация в пространстве»	Т. Г. Осипова, В. Н. Кучаев, И. В. Красноперкина
Собери картинку	Изображение дома, двorca или другого сооружения распадается на экране на одинаковые квадратики. Надо собрать картинку-изображение. Может быть использована и в серии «Ориентация в пространстве»	Т. Г. Осипова, Б. Л. Пикельнер, Ю. М. Горвиц, Н. В. Кондратьев
Веселые фигурки	На экране три фигурки. Слева «веселые» геометрические фигурки (круг, треугольник и квадрат). На картинках надо найти такие же геометрические фигуры. Может быть использована в серии «Живая математика», «Отчего, почему?»	Е. Д. Зверева
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 ее увлекательной. В случаях успеха Дед Мороз наряжает елку новой игрушкой	Т. Г. Осипова, А. В. Глазко
Фантастические животные	Малыши научатся не только играть в компьютерное лото — соединять две части одного животного, но и фантазировать, создавать своих собственных зверюшек	А. Н. Поддяков, А. В. Сергеев, О. А. Марченко

1	2	3
<p>Мир вокруг нас</p>	<p>Экран компьютера условно разделен на три части. Две части — это сюжетные картинки, а между ними — предметы, зверюшки или человечки. Надо определить место предметов, зверюшек или человечков в окружающей обстановке</p>	<p>Е. Д. Зверева</p>
<p>Серия «Конструирование»</p>		
<p>Калейдоскоп</p>	<p>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»</p>	<p>Т. Г. Осипова, Е. Г. Красавин</p>
<p>Кляксы</p>	<p>Рисование с помощью пятнышек неправильной формы, похожих на чернильные кляксы. Можно менять их размер, перемещать, поворачивать и раскрашивать</p>	<p>Л. А. Ворончук, С. Б. Томашевский</p>
<p>Витраж</p>	<p>Панно состоит из 24 треугольников. Раскрашивая каждый из них, можно составлять различные узоры, картинки, орнаменты. Может использоваться в серии «Первое знакомство с компьютером»</p>	<p>Т. Г. Осипова, Е. Г. Инясевская</p>

1	2	3
Сложный узор	На экране сетка из 36 квадратов. Выбирая способ и цвета для закрашивания каждого из них, можно составлять различные рисунки. Используются и в серии «Живая математика»	Т. Г. Осипова, Е. Г. Иняевская
Конструктор	Составление рисунков из геометрических фигур. Возможность менять их размер, цвет и ориентацию, перемещать и удалять, накладывать одну на другую. Рисование, аппликация; математика, систематизация — в одной программе	Т. Г. Осипова, И. А. Кривенкова, А. В. Кобрунов
Рисуем вдвоем	Дети вдвоем рисуют произвольный рисунок, по очереди продолжая каждый на своем поле рисунок друга друга	Т. Г. Осипова, Б. Л. Пикельнер
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	Е. Д. Зверева, И. М. Носова
Серия «Водитель и пешеход»		
Водитель	Ребенок-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	Л. И. Цехонская, А. В. Глазко, Н. А. Кривенкова

1	2	3
Светофор	Помогай кошке дойти до дома, малыш учиться правилам дорожного движения	К. В. Кучерова, А. В. Сергеев, М. Е. Рындин
Серия «Мир природы»		
Климат	Совершая кругосветное путешествие, девочка и мальчик останавливаются в разных климатических зонах. Задача ребенка — определить, какое животное живет в той или иной климатической зоне и какой символ солнца, снега соответствует каждой зоне. Может быть использована и в серии «Отчего, почему?»	Т. В. Илюшина, С. С. Розов, Т. П. Розова
Построй город	Извержение вулкана, землетрясение и наводнение — все 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»	В. Ю. Воскресенский, Е. Г. Инясевская, Н. А. Кривенкова
Карта	Путешествовать можно, лишь хорошо зная условные обозначения различных объектов на карте. Программа помогает научиться соотносить названия объектов, их реальные и условные изображения	Т. В. Илюшина, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина

1	2	3
Лото растений	Ребенок должен выбрать из предложенных изображений цветов и плодов деревьев и кустарников тот, который подходит к изображенному в центре экрана растению	Н. А. Кривенкова, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина
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	В. И. Столяров, П. А. Гагарин, Е. Д. Зверева, И. В. Красноперкина
Серия «Русский язык в картинках»		
Азбука	Компьютерные картинки знакомят детей с буквами русского алфавита. Каждой букве соответствует определенная картинка. Программа показывает четыре картинки и букву. Одна из картинок начинается с этой буквы. Ребенок должен найти ее. Может быть использована и в серии «Первое знакомство с компьютером»	Т. Г. Осипова, Н. Г. Камин
Подскажи словечко	В слове пропущена буква. Если правильно вставить пропущенную букву, малыш увидит значение этого слова на картинке	Т. Г. Осипова, С. Б. Томашевский, Н. А. Кривенкова
Меня зовут...	Найди картинку, начинающуюся с предложенной буквы, или букву на картинке, малыш узнается с новым другом и сможет прочитать его имя	Н. А. Кривенкова

1	2	3
Серия «Режиссерские игры»		
Танцующая гусеница	Веселую гусеницу можно перемещать по экрану в различных направлениях. Затем она может исполнить задуманный танец и сама!	Т. Г. Осипова, А. В. Глазко, И. В. Красноперкина
Море	Дети воспроизводят на экране придуманные ими сюжеты на «морскую» тему. В любой момент можно восстановить весь ход события в режиме мультфильма	С. Л. Новоселова, Л. А. Яворончук, С. Б. Томашевский, И. В. Красноперкина
Лес	Дети воспроизводят на экране придуманные ими сюжеты на «лесную» тему. В любой момент можно восстановить весь ход событий в режиме мультфильма	Л. А. Яворончук, С. Б. Томашевский, Т. Н. Чеснокова
Серия «Живая математика»		
Дальние страны	Правильно передвигая курсор по цифрам (прямой и обратный счет), малыш будет дорисовывать зверюшку. Можно выбирать любых животных. В случае успеха изображения «оживают»	Н. А. Кривенкова

1	2	3
Архитектор	Программа предлагает малышу определить состав числа и показывает модели и изображения зданий различной архитектуры	Т. Г. Осипова, Б. Л. Пикельнер, М. Г. Горвиц, Н. В. Кондратьев
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	Е. Д. Зверева, С. Б. Томашевский, С. В. Базденков
Помоги птенчику	На дереве — птенчик. Под деревом — зверюшки. Ребенок должен построить такую пирамиду из животных, составляя нужное число из других чисел, чтобы можно было достать птенчика	А. Н. Подьяков, Н. А. Кривенкова
Войди в замок	Принц обязательно попадет в замок и встретится с принцессой, если ребенок правильно решит три математические задачи: определит недостающую цифру; решит задачи на сложение и вычитание; подберет геометрическую фигуру	Е. Д. Зверева, Е. Г. Иняевская, С. В. Базденков
Домашние животные	Дорисовать животное, переводя указатель по порядку с цифры на цифру. В случае правильного решения животные «оживают»	Н. А. Кривенкова
Качели	Каждой зверюшке соответствует определенная цифра. Рассадить всех зверюшек надо так, чтобы качели уравновесились	Т. Г. Осипова, Е. Г. Иняевская, И. В. Красноперкина

1	2	3
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)	Н. А. Кривенкова, И. М. Носова, И. В. Красноперкина
Четвертый лишний	Серия «Отчего, почему?»	О. Л. Печора, Н. А. Кривенкова
Одень по сезону	На экране четыре картинки с изображениями предметов, три из которых относятся к одному общему понятию. Надо найти лишнюю, не подходящую к остальным картинку	Л. А. Яворончук, П. А. Гагарин, И. В. Красноперкина
Что я ем	Задача ребенка — подобрать девочке или мальчику одежду по сезону (осень, зима, весна, лето)	М. Г. Медведева, Г. Г. Филиппова, Е. Д. Зверева
Найди пару	Программа награждает малыша мелодией, если из предложенных на экране компьютера видов пищи он выбирает все съедобное для медведя, пегуха. Может быть использована и в серии «Первое знакомство»	О. Л. Печора, Т. Н. Чеснокова

1	2	3
Матрешки 3x3	На экране компьютера собирают матрешек вдвоем. Один малыш выбирает половинку матрешки, другой подбирает к ней другую половинку	Т. Г. Осипова, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина
Матрешки 5 x 5	На экране компьютера собирают матрешек вдвоем. Один малыш выбирает половинку матрешки, другой подбирает к ней другую половинку	Т. Г. Осипова, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина
Космос	Компьютерное путешествие на планеты. Задача ребенка — правильно собрать нужные вещи для путешествия. Награда малышу — несколько секунд «полета» в космос	О. Лыткин, А. В. Глазко, И. В. Красноперкина
Серия «Ориентация в пространстве»		
Куб-игра	Цветные кубики составляют структуру большого куба. Есть три варианта: 3x3x3, 4x4x4 и 5x5x5 кубиков. Требуется поставить подряд в любом направлении три (соответственно четыре и пять) кубика одного цвета. Может быть использована и в серии «Комбинаторика», «Живая математика»	Т. Г. Осипова, Р. А. Пустомлин

1	2	3
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 ребенка — правильно повернуть гараж. Может быть использована и в серии «Комбинаторика»	Н. А. Кривенкова, А. В. Сергеев, Л. А. Парамонова
Построй дом	Задача малыша — составлять из осколков целые кирпичи, помогая тем самым котенку достроить дом. Может быть использована и в серии «Комбинаторика»	И. Пашилите, А. В. Глазко, Е. В. Федорова Л. А. Парамонова
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	Е. Д. Зверева, С. В. Базденков
Лиса и цыплята	В центре экрана разделенная 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»	И. Пашилите, Н. Г. Камин Л. А. Парамонова
Салочки	На экране квадрат, разделенный на клеточки, — это игровое поле. В клеточках несколько предметов, мяч и фигурки животных. Задача ребенка — «мышкой» успеть переместить мяч в клетку с фигуркой животного. Может быть использована и в серии «Первое знакомство»	П. А. Гагарин, И. В. Красноперкина

1	2	3
Новоселы	Семья получила квартиру, и надо расставить мебель в комнате по своему вкусу. Мебель можно двигать и поворачивать. Одновременно ребенок видит комнату сверху и сбоку	Т. Г. Осипова, П. А. Гагарин, И. В. Красноперкина
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»	Т. Г. Осипова, А. В. Глазко, И. В. Красноперкина
Серия «Закономерности движения»		
Дельфин	Нужно правильно выбрать скорость движения дельфина и помочь ему успешно прыгнуть через кольцо, которое находится на разной высоте	А. Н. Подьяков, И. М. Носова, Е. Д. Зверева, Т. П. Чеснокова
Серия «Диагностика»		
Запомни цыплят	Необходимо запомнить, где были цыплята, и переместить рамку на соответствующие клетки игрового поля	Э. М. Рутман, А. В. Глазко, Н. Г. Камин

1	2	3
Клоун на арене	Запомнить и отдать участнику представления принадлежащий ему предмет	Э. М. Рутман, Е. Д. Зверева
Клад	Несколько раз подбрасывается кубик, на каждой грани которого изображена стрелочка направления движения (влево, вправо, вверх и вниз). Необходимо запомнить последовательность направлений и за короткое время нажать на клавиатуре компьютера на соответствующие клавиши со стрелочками. Игра все время усложняется. В случае успеха можно обнаружить клад	А. С. Горев, А. В. Глазко, И. В. Красноперкина
Кто сидел на ка- челях	Запомнить зверюшек и посадить их на качели в том же порядке, в каком они сидели до начала игры	Э. М. Рутман, Е. Г. Инясевская, И. В. Красноперкина
Оценка голов- ности к д/саду	Предназначена для заведующих, воспитателей, родителей, врачей-педиатров. На основании ответов на вопросы анкеты дает индивидуальные рекомендации по уходу за ребенком в период его адаптации в дошкольном учреждении (д/саду, доме ребенка)	О.Л. Печора, Е.Д. Зверева
Загадки клоуна	На арене цирка появляются разные зверюшки. Затем появляется клоун и по очереди показывает разные предметы: шапочку, платочек и др. Надо вспомнить и определить, кому из зверюшек принадлежит этот предмет	Е. Д. Зверева, С. В. Базденков

Компьютерная игра «Учимся рисовать»

Аннотация

Данное руководство представляет описание системы «Учимся рисовать», версия 1.0 от 30.11.92 для ЭВМ типа IBM PC.

Комплексная компьютерная игра «Учимся рисовать» рассчитана на использование детьми дошкольного и младшего школьного возраста и предназначена для составления, редактирования, хранения и воспроизведения при помощи стандартных принтеров (черно-белой или цветной печати) цветных изображений, созданных ребенком.

Данная игра разработана с учетом системы факторов, формирующих психофизиологические процессы ребенка: восприятие, память, внимание, воображение, сенсомоторику и т. п. Изображения создаются либо путем использования простых геометрических фигур: прямоугольника (квадрата), треугольника, параллелограмма, окружности, эллипса, произвольного четырехугольника; либо при помощи линий: непрерывных или отрезков прямых, а также в режиме «свободная рука» — рисование произвольными линиями различной толщины (типа рисования фломастерами или цветными карандашами). Законченный рисунок передается в «альбом», в котором рисунки хранятся и могут просматриваться или удаляться (стираться).

Вначале предполагается участие старшего помощника (методиста, воспитателя, одного из родителей), освоившего методику пользования игрой, в дальнейшем ребенок сам может ставить и решать интересующие его задачи, так как пользование игрой является весьма простым и доступным.

Игра «Учимся рисовать» может быть использована на занятиях по изобразительной деятельности, конструированию, а также в качестве игрового средства для самостоятельной творческой деятельности детей.

Для управления функциями, заложенными в игре, применяется стандартная клавиатура или устройство «мышь». Возможности режимов рисования продемонстрированы на рисунках.

Языки программирования: Turbo Pascal 5.0, MS Assembler 3.0.

Литература

Артемова Л.В. Педагогические условия развития сюжетно-ролевых игр //Игра и ее роль в развитии ребенка-дошкольника. — М., 1978. — С. 74—83.

Бальчитис Б.И. Компьютер как средство воспитания дошкольников //Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9: Экономика и система управления. — М.: ЦНИИ «Электроника», 1989. — С. 41—43.

Бинг И. Первые шаги электронных игр //Импакт. Наука и общество. — ЮНЕСКО. — 1984. — № 2. — С. 31—39.

Богоявленская Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества. — Р. н/Д, 1983. — 176 с.

Болтянский В.Г., Рубцов В.В. Проблемы компьютеризации обучения //Математика в школе. — 1986. — № 1. — С. 69—72.

Бондаревская В.М. Вопросы эргономики в процессе взаимодействия ребенка с компьютером //Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9: Экономика и система управления. — М.: ЦНИИ «Электроника», 1989. — С. 31—33.

Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. — М.: Просвещение. 1991. — 93 с.

Выготский Л.С. Педагогическая психология /Под ред. В.В.Давыдова. — М.: Педагогика, 1991. — 480 с.

Гаспарова Е.М. Психологические особенности смены содержания игровой деятельности на рубеже раннего и дошкольного возраста: Автореф. дис. канд. психол. наук. — М., 1985. — 22 с.

Глушкова Е. и др. Гигиенические требования к занятиям для дошкольников //Информатика и образование. — 1990. — № 6. — С. 102—104.

Глушкова Е.К., Леонова Л.А. и др. Компьютер в детском саду //Дошкольное воспитание. — 1990. — № 10. — С. 44—49.

Горвиц Ю.М. Компьютер и детство //Компьютер-Пресс. — 1991. — № 3. — С. 67—72.

Горвиц Ю.М. Персональные компьютеры для детей: эргономический аспект //Техническая эстетика. — 1990. — № 2. — С. 13—16.

Горвиц Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников //Информатика и образование. — 1990. — № 4. — С. 100—106.

Гринявичене Н.Т. Предметно-игровая среда игрового зала в компьютерно-игровом комплексе //Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9: Экономика и системы управления. — М.: ЦНИИ «Электроника», 1989. — С. 27—29.

Гудонис В. Компьютер в детском саду //Дошкольное воспитание. — 1986. — № 11. — 32 с.

Дьяченко О.М., Лаврентьева Т.В. Психическое развитие дошкольников. — М.: Педагогика, 1984. — 126 с.

Запорожец А.В. Проблемы дошкольной игры и руководство ею в воспитательных целях //Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. — М.: Педагогика, 1978. — С. 3—7.

Зворыгина Е.В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников //Информатика и образование. — 1990. — № 6. — С. 94—102.

Зинченко В.П. Эргономика и информатика //Вопросы философии. — 1986. — № 7. — С. 53—64.

Игра дошкольника /Под ред. С.Л. Новоселовой. — М.: Просвещение, 1989. — 285 с.

Использование компьютерных развивающих и обучающих программ в системе дошкольного воспитания: Методические рекомендации /Науч. ред. С.Л. Новоселова, Ю.М. Горвиц; Сост. Г.П. Петку, С.М. Никифорова. — М., 1989. — 42 с.

Использование компьютерных развивающих и обучающих программ в системе дошкольного воспитания /Науч. ред. Ю.М. Горвиц, С.Л. Новоселова. — М., 1989. Вып.2. — 31 с.

Йоки Т. ЭВМ в детском саду //Перспективы. Вопросы образования. — 1987. — № 4. ЮНЕСКО. — С. 96—102.

Каптелинин В.Н. Психологические проблемы формирования компьютерной грамотности //Вопросы психологии. — 1986. — № 5. — С. 54—65.

Каримов М., Габдулисламова Л. Компьютеры в подготовительной к школе группе //Дошкольное воспитание. — 1989. — № 10. — С. 55—57.

Коган И.Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. — М.: Педагогика, 1989. — 64 с.

Комарова Н.Ф. Диагностика игры детей: Методические рекомендации. — Н. Новгород, 1992. — 23 с.

Концепция информатизации образования //Информатика и образование. — 1990. — № 1. — С. 3—9.

Ладанов И., Пронников В. Робот мой друг? //Новое время. — 1988. — № 9. — 43 с.

Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры //Проблемы развития психики. — М.: Изд-во Моск. ун-та, 1981. — С. 481—509.

Ломов Б.Ф. ЭВМ и развитие человека //Вестник высшей школы. — 1985. — № 12. — С. 29—33.

Лудис В.Л. Информационное обучение и наука: Научно-аналитический обзор. — М.: ИНИОН РАН, 1992.

Лысенко Е.Е. Компьютерная игра с точки зрения психолога //Микропроцессорные средства и системы. — 1985. — № 3. — С. 15—16.

Марголис Я., Иванов А., Баранкина Э. Содержание и методы непрерывного обучения информатике //Информатика и образование. — 1991. — № 1. — С.33—38.

Марголис Я., Иванов А. Шестилетки: к творчеству через компьютер //Информатика и образование. — 1991. — № 3. — С. 85—90.

Маханева М.Д. Компьютер в детском саду //Дошкольное воспитание. — 1990. — № 10. — С. 46—49.

Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. — М.: Педагогика, 1988. — 192 с.

Морира Буске М. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться?// Перспективы. Вопросы образования. —1987. —№ 4. — ЮНЕСКО. — С. 85—95.

Николов Р., Сендова Е. Начала информатики: Язык ЛОГО. —М.: Наука, 1989. —173 с.

Новоселова С.Л. Проблемы информатизации дошкольного образования// Информатика и образование. —1990. —№ 2.— С. 92—96.

Новоселова С.Л., Петку Г.П. Пашилите И.Ю. Новая информационная технология в работе с дошкольниками. Применима ли она?// Дошкольное воспитание. —1989. — № 9. — С. 73—76.

Обучающая система ДИЛ// Информатика и образование. —1990. — № 2. —С. 115—116.

Остин Джильберт, Латтеродт Сара. ЭВМ в школе// Перспективы. Вопросы образования. —1983. № 4. —ЮНЕСКО. —С. 26—39.

Парамонова Л.А., Пашилите И.Ю. Значение компьютерных программ для формирования пространственных представлений у старших дошкольников// Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы науч.-техн. семинара. Серия 9: Экономика и система управления. —М., 1989. — С. 18—21.

Пашилите И.Ю. Педагогические условия формирования пространственных представлений у детей старшего дошкольного возраста в процессе конструирования: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. —М., 1990. —17 с.

Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. —М.: Педагогика, 1989. — 221 с.

Петку Г.П. Компьютерные игры —особенности их использования в дошкольном возрасте// Разнообразие форм воспитания и обучения дошкольников в психолого-педагогическом аспекте: Сб. науч. тр. — М.: Ротапринт АПН СССР, 1990. —С. 113—119.

Петку Г.П. Особенности использования компьютерно-игровых программ в игре детей старшего дошкольного возраста// Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. —М.: ЦНИИ «Электроника». —1989. —С. 47—49.

Петку Г.П. Педагогические условия познавательного развития старших дошкольников в режиссерской игре с применением компьютерных средств: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. —М., 1992. —17 с.

Поддьяков Н.Н. Мышление дошкольника. —М.: Педагогика, 1977. — 272 с.

Саар А.Д. Педагогические условия развития познавательной сферы дошкольников в сюжетно-ролевой игре: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. —М., 1987. —23 с.

Сворень Р. Французские электронные игрушки// Наука и жизнь. — 1987. —№ 8. —С. 110—112.

Семинар «Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания// Информатика и образование. —1989. —№ 5. — С. 120—121.

Тарловская Н. Игры на компьютерах// Дошкольное воспитание. — 1989. —№ 2. — С. 79—82.

Тихомиров О.К. Психология компьютеризации. —Киев: Знание, 1988. — 16 с.

Чайнова Л.Д. Компьютерные игры в дошкольном образовании// Техническая эстетика. —1992. —№ 1.

Чайнова Л.Д. Система показателей функционального комфорта в игровой деятельности с компьютером// Компьютерно-игровой комплекс в народном образовании: Материалы второго Всесоюзного семинара. — Москва; Сочи, 1990. —С. 19—21.

Чайнова Л.Д., Горвиц Ю.М. Компьютер для детей: Психологические проблемы безопасности// Психологический журнал. —1994. —№ 4.

Шмелев А. Детская болезнь компьютерного всеобуча// Информатика и образование. —1987. —№ 1. — С. 85—92.

Эльконин Д.Б. Психологические основы дошкольной игры// Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. —М., 1948. —С. 16—23.

Содержание

О пользе компьютеров и немного истории	3
Электронная игрушка: зачем она нужна ребенку?	8
Для чего современному ребенку компьютерный мир	17
Компьютерная игра: за и против	26
Ребенок-программист	37
Чему и как обучать ребенка через компьютер	43
Художник за компьютером. Реально ли это для дошкольника?	58
Режиссерская компьютерная игра, что это такое?	66
Компьютерно-игровой комплекс в детском саду	79
Приложение 1. Систематизированные перечни компьютерных программ для дошкольников	86
Приложение 2. Компьютерная игра. «Учимся рисовать»	123
Литература	124

**Новоселова Светлана Леонидовна,
Петку Галина Павловна**

Компьютерный мир дошкольника

Художник обложки А.А. Смирнов

Редактор Н.А. Мясникова

Корректор В.С. Антонова

Оригинал-макет Л.И. Шмелева-Агинская, О.В.Новикова

ЛР № 061967 от 28.12.92.

Сдано в набор 5.01.96. Подписано к печати 5.04.96.

Формат 60x90 1/16. Бумага офсетная. Гарнитура «Школьная».

Печать офсетная. Усл. печ. л. 8. Тираж 10 000
(1-й завод 1—2000) экз. Зак. 589

Издательство «Новая школа».
123308, Москва, проспект Маршала Жукова, 2.

Московская типография № 6
Комитета Российской Федерации по печати,
109088, Москва, Южнопортовая ул., 24

С. Л. Новоселова, Г. П. Петку



МОСКВА «НОВАЯ ШКОЛА» 1997

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР ДОШКОЛЬНИКА

