

Челядьӧс сӧвмӧдан 93 №-а видзанін школаӧдз велӧдан
Сыктывкараса
муниципальной учреждение
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение
«Детский сад № 93 общеразвивающего вида» г. Сыктывкара
Республика Коми

**Примерная рабочая программа
дополнительного образования
«Дошкольник в мире ИКТ»**

Совместной деятельности педагога с детьми 4-7 лет
составлена воспитателем :
Бутенко Татьяна Степановна,



Содержание

1. Введение.....	3
2. Целевой раздел	
Пояснительная записка (цели, задачи, направления деятельности.....	4
3. Содержательный раздел	
Общие положения (новизна, методы обучения, формы и режим занятий; формы и методы работы; основное оборудование; ожидаемый результат и его оценка.....	5-9
4. Организационный раздел	
* кадровый ресурс; материально-технический ресурс.....	10
*перспективное планирование работы.....	11-14
5. Библиографический список:	
Нормативно-правовой ресурс; список использованной для разработки программы литературы.....	15

Введение

Повсеместное внедрение новейших информационных технологий в образовательный процесс поставило новые задачи перед педагогами детских дошкольных учреждений. Какими принципами руководствоваться при разработке и внедрении развивающих программ занятий детей дошкольного возраста в компьютерном классе? Какие программные продукты использовать? Для ответа на данные вопросы необходимо рассмотреть преимущества использования компьютерных игр в целях всестороннего развития детей.

Использование ребёнком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития. Развиваются: восприятие, внимание, память, мышление. В условиях компьютерной игры важное значение приобретает умение планировать свои действия, предвосхищать их результат. Значительно усложняется процесс детской деятельности: дошкольники должны действовать руками, нажимая клавиши на клавиатуре или управляя мышью, и одновременно наблюдать за меняющимся изображением на экране. Именно этот момент оказывает мощное влияние на общее психическое развитие детей.

Одна из основных способностей ребёнка, лежащая в основе как умственного развития, так и других линий развития, - это способность к построению всё более сложных структур собственной внешней деятельности, а затем и деятельности внутренней, психической. Развитие данной способности в значительной мере определяет общую психическую активность.

Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений. Различные формы детского творческого экспериментирования способствуют развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности.

Одна из важных линий умственного развития ребёнка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Так развитие наглядно-действенной формы мышления создаёт основу для перехода к наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического мышления. Большие возможности в этом отношении раскрываются при работе детей с компьютером. В процессе действий с изображёнными на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению.

2. Целевой раздел

Пояснительная записка (цели, задачи, направления деятельности)

В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания.

В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ информационно коммуникативные технологии могут выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором.

Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств. Различные компьютерные средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста.

но в тоже время чрезмерное увлечение ИКТ имеет негативные последствия для здоровья и психики ребёнка. В последние годы позитивных факторов от использования ИКТ становится всё меньше, и они уже не приводят в восторг. Учитывая все вышеперечисленное мы вышли на разработку примерной рабочей программы дополнительного образования «**Дошкольник в мире ИКТ**», которая бы, в полной мере помогла нам в решение данной проблемы.

Цель данной программы: обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности, направленного на формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к обучению в школе, посредством компьютерного - игрового комплекса.

Данная программа направлена на:

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей ребёнка, на умение анализировать и логически мыслить, разработана с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста,
- сохранение и укрепление психического, психологического и физического здоровья детей; повышение педагогической компетентности родителей в вопросах развития и воспитания детей;

Благодаря данной программе у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность.

Программа разрабатывалась в тесной взаимосвязи с воспитателями возрастных групп, психологом и логопедом и может меняться в зависимости от возрастных особенностей детей отдельных групп по запросу воспитателей.

Ожидаемый результат

Активизация познавательной деятельности детей, повышение уровня профессионального мастерства педагогов ДОУ, педагогического и культурного

сознания родителей через полноценное использование ИКТ в воспитательно-образовательном процессе.

3. Содержательный раздел

Настоящая рабочая учебная программа «Дошкольник в мире ИКТ» разработана на основе;

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральные Государственные Образовательные Стандарты Дошкольного образования, утвержденные Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 (Далее ФГОС ДО),
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 г. Москва от "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций" (Далее СанПиН),
- Письмо Минобрнауки РФ от 14.03.2000 n 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста организованных формах обучения»,
- Устав муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 93 общеразвивающего вида» г. Сыктывкар, Республика Коми

Программа «Дошкольник в мире ИКТ» включает 3 взаимосвязанных составляющих:

- «Занимательная информатика» (работа с детьми),
- «Моя интерактивная доска» (работа с детьми)
- «Играя – изучаем» (работа с педагогами)

на которых реализуются следующие задачи:

- обучение детей при помощи новейших образовательных технологий;
- выполнение максимально широкого круга образовательных и развлекательных задач и обладание максимальным удобством работы, как для детей, так и для взрослых;
- знакомство детей и взрослых с возможностями и навыками компьютерных технологий

1. На занятиях «Занимательная информатика» и «Моя интерактивная доска» дети знакомятся с компьютером и его устройством, учатся находить нужный объект, работать в текстовом редакторе. С помощью индивидуальных нетбуков и интерактивной доски играют в развивающие компьютерные игры, побуждающие к активному пополнению знаний об окружающем мире.

Вся работа по данным составляющим строится в тесном сотрудничестве с воспитателями групп.

2. На занятиях «Играя - изучаем» - педагоги и родители включаются в единое информационное пространство дошкольного учреждения

Программа ориентирована на практические, творческие работы с использованием индивидуальных нетбуков, интерактивной доски и мультимедийной системы.

Формы и методы, средства обучения:

1. Демонстрационная - работу на компьютере с использованием интерактивной доски или мультимедийной системы выполняет педагог, а дети наблюдают.
2. Фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с нет буком в пределах части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль над работой детей.

Педагогический процесс строится в виде:

- Интерактивных занятий по подгруппам.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют единое задание на интерактивной доске, а затем выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере.

- Познавательных бесед

Беседы организуются как начальная или итоговая часть занятия по окончании определенной темы

- Домашние задания в тетрадях

Выдаются по итогам занятий на отдельную тему с целью закрепления пройденной темы. Это могут быть как обычные раскраски, с целью закрепления цветы или формы, так и более сложный задания в виде кроссвордов и ребусов.

Домашнее задание - один из главных моментов: на него возложено создание мотивационной деятельности, творчества, т.е. умения работать самостоятельно, воссоздавать забытое, поддерживать себя в активной форме. В его выполнении участвуют как сам ребенок, так и его родители. Домашние задания должны помочь осмыслить то, что происходило на занятиях, выявить суть занятий, ощутить важность самих занятий.

Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

Компьютерные игры – средства для обучения, развития ребенка и подбираются в соответствии с требованиями:

- игры русифицированы;
- имеют звуковое сопровождение;
- действия развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста
- игры отражают действительность и не развивают агрессию

Работы с родителями. При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

- **Электронные образовательные ресурсы**

(образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)

- **Аудиовизуальные и мультипликационные фильмы**

- **Компьютерная учебная программа «Веселая информатика для малышей»**

- **Мультимедийные презентации**

как наглядный материал к занятию (карты, настенные, иллюстрации, (Из Истории компьютера), «Устройство компьютера», «Правила поведения», «Правильная осанка при работе на компьютере»)

- **Подборка мультимедийных звуковых презентаций;**

«Гимнастика для глаз», «Буквы и звуки», «Цвет и формы», «Живое и неживое» и т.д.

- **Учебная техника –**

Компьютерный класс оборудован интерактивной доской, мультимедийным оборудованием и 15 детскими индивидуальными комплектами состоящий из нетбука, «мышки» и наушников.

- **А также -** использование музыки на занятиях; принтер для распечатки картинок, букв, цифр и т.д. , различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);

Программа «Дошкольник в мире ИКТ» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 3 года обучения, от простого к более сложному, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 4-7 лет.

Современные компьютерные игры и ЭОР для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

1 год обучения – 4-5 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, направленных на овладение начальными навыками владения компьютерной техникой, ознакомление с элементарной работой на интерактивной доске. Происходит формирование начальных основ логического мышления, умений систематизировать, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов.

2 год обучения – 5-6 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, закладывающих первые представления о знаковом мире, способах получения

информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

3 год обучения - 6-7 лет. Является продолжением программы второго года обучения, дополняет её в части подготовки к школьному периоду.

Структура построения занятия:

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятия организуются и проводятся подгруппами по 8 - 15 человек, длится 20 - 30 минут, в зависимости от возраста детей. Частота занятий – 2 раза в неделю. Каждое занятие носит комплексный характер, и имеет следующую структуру построения:

- Вводная часть (развивающая фронтальная игра, беседа)
- Основная часть (работа за компьютером (объяснение, самостоятельная работа с программой под руководством педагога), работа с интерактивной доской и ЭОР, полный либо частичный показ способов управления, задания-игры на индивидуальных листах (см. приложение 3). В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
- Заключительная Физкультминутка, анализ, домашнее задание.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

Общая продолжительность занятий с использованием компьютера
(в минутах)

Возраст	Вводная часть	Основная часть	Заключительная часть
Средняя группа	5	До 10	3-5
Старшая Подготовительная группа	5	До 15	3-5

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению,

продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

В результате освоения программы ребята получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения:

Воспитанники должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав мини нетбуков: клавиатура, манипулятор «мышь»; наушники, интерактивная доска, стикер;
- правила безопасной работы с компьютером.

Уметь:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- свободно оперировать предложенными детскими игровыми программами, принимать и выполнять поставленные цели

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Критерии оценки усвоения программы

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

4. Организационный раздел

Предметно – пространственная развивающая среда в компьютерном классе

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Эта технология начинается с организации в дошкольном учреждении компьютерного класса.

Для достижения цели и задач рабочей программы «Дошкольник и мире ИКТ» создана предметно-развивающая среда в соответствии с СанПиН2.2.2/2.4.1340-03 в компьютерном классе:

- Детский персональный комплект (нетбук, компьютерная мышка, наушники, коврик для компьютерной мыши) – 15 шт.
- Мультимедийный проектор – 1 шт.
- Интерактивная доска – 1 шт.
- Цифровая видеокамера – 1 шт.
- Цифровой фотоаппарат – 1 шт.
- Аудиоколонки – 2 шт.

Кадровый ресурс:

Занятия в компьютерном классе проводит воспитатель по обучению начальной компьютерной грамотности

Планирование образовательной деятельности по реализации программы

1 год занятий (4-5 лет)

Задачи:

1. Познакомить детей: с компьютерным классом, правилами поведения в компьютерном классе.
2. Научить элементарным навыкам обращения с компьютерной техникой (нет-буком, компьютерной мышью, наушниками)
3. Формировать положительное отношение к компьютерным играм.
 - ✓ **Сентябрь «Анкетирование с родителями. Подписание договоров»**
 - ✓ **Октябрь "Знакомство. Компьютерная азбука".**
 1. Знакомство с компьютером. Мультимедийная презентация «Компьютер Пудик» / Тестирование.
 2. Правила поведения при работе с компьютером. Мультимедийная презентация «Техника безопасности»
 - ✓ **Ноябрь "Компьютер знакомит с окружающим миром".**
 1. Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. - 2 занятия
 2. Перемещение объектов по экрану мышью. - 2 занятия
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2
 - ✓ **Декабрь. "Компьютер развивает мышление"**
 1. Знакомство с компьютером. Средства управления. Клавиатура – 2 занятия
 2. Логика. Классификация
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2.
 - ✓ **Январь. "Ура праздник".**
 1. Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры.
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2.
 - ✓ **Февраль . "Компьютер развивает".**
 1. Восприятие, внимание и логика.
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 3
 - ✓ **Март. "Компьютер помогает творить".**
 1. Время музыки/ время красок
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 3
 - ✓ **Апрель "Компьютер и мир вокруг".**
 1. Цвет вокруг/ Логика
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 4
 - ✓ **Май. "Что я знаю о компьютере и программах".**
 1. Что, я знаю о компьютере (тестирование) - 1 занятие
 2. Играем с любимыми героями в любимые игры - 1 занятие
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 5

2 / 3 год занятий

Задачи:

1. Продолжать обучать элементарным навыкам обращения с компьютерной техникой (нет-буком, компьютерной мышью, наушниками).
2. По развитию речи:
 - ✓ Пополнить и расширять словарный запас
 - ✓ Учить внимательно вслушиваться в речь
 - ✓ Понимать её и отвечать на вопросы педагога и компьютерного героя
 - ✓ Учить буквы, соотносить их со звуками
 - ✓ Складывать слоги/ слова из слогов
5. По развитию элементарных математических представлений
 - ✓ Упражнять в умении определять и находить курсором на экране направление сторон, положение предметов, различать предметы по форме и величине
 - ✓ Закреплять понятия «позади», «впереди», «передо мной», «позади меня»
 - ✓ Учить счёту до 20/30, расширить представления о геометрических фигурах и соотносить их с формами предметов.
 - ✓ Познакомить со знаками, символами и научить узнавать их на клавиатуре,
 - ✓ Решать элементарные математические примеры в пределах 10;
6. По ознакомлению с окружающим:
 - ✓ Расширять знания об условиях жизни растений и животных
 - ✓ Обобщить и систематизировать представления о живой и неживой природе
7. По эстетическому направлению
 - ✓ Закреплять цвета
 - ✓ Учиться самостоятельно, создавать цветные компьютерные картины
 - ✓ Научиться слышать звуки и соотносить их с музыкальным инструментом
 - ✓ Узнавать названия нот и самостоятельно создавать элементарную мелодию

2 год занятий (старшая группа)

✓ **Октябрь. "Что я знаю о компьютере и программах".**

1. Тестирование. - 1 занятие
2. Компьютер и его части (по возможности экскурсия в компьютерный класс СОШ № 36) -1 занятие

"Компьютер рассказывает историю".

1. Просмотр мультфильма из серии «Фиксики» (правила поведения при работе на компьютере) - 1 занятие.
Рекомендуемые игровые программы: из практики прошлого года.

✓ **Ноябрь. " Компьютер готовит к школе".**

1. Развитие элементарных математических представлений
Рекомендуемые игровые программы: «Первые уроки - Весёлые уроки домовёнка БУ»

✓ **Декабрь. "Компьютер помогает творить".**

1. Рисуем и раскрашиваем. - 1 занятие
2. Создаём новогодние маски. - 1 занятие
Рекомендуемые игровые программы: «Детское творчество. Мастерская домовёнка БУ»

✓ **Январь. "Компьютер и чудеса»".**

1. Мастерская Деда Мороза.
Рекомендуемые игровые программы: «Детское творчество. Мастерская домовёнка БУ»

✓ **Февраль. "Компьютер готовит к школе".**

1. Знаем звуки и буквы.
Рекомендуемые игровые программы: Развитие речи. Домовенок Бу в мире слов";

✓ **Март. "Компьютер готовит к школе".**

1. Читаем. - 1 занятие
2. Ориентируемся. - 1 занятие
3. Мыслим. - 1 занятие
Рекомендуемые игровые программы: Логика для малышей. Домовенок Бу в парке аттракционов

✓ **Апрель. "Мой друг -Компьютер".**

1. Развиваем мышление. - 1 занятие
2. Развиваем реакцию. - 1 занятие
3. Ориентируемся. - 2 занятия
Рекомендуемые игровые программы: "Баба Яга. Пойди туда, не знаю куда" (издатель "МедиаХауз");

✓ **Май. "Что я знаю о компьютере и программах".**

1. Тестирование. - 1 занятие
2. Играем с любимыми героями. - 3 занятия;

3 год занятий (подготовительная к школе группа)

Повторение игр и заданий с предыдущего года с учётом возрастных особенностей и усложнений для уровня 6-7 лет.

Разрешается внесение дополнительных развивающих компьютерных игр из данных серий на усмотрение педагога.

5. Библиографический список:

Нормативно-правовой ресурс:

- График работы педагогов дополнительных платных услуг
- Договор об образовании на обучение по дополнительным образовательным программам
- Положение об организации деятельности по оказанию дополнительных платных услуг

Список использованной для разработки программы литературы:

Учебно-методический комплекс

- Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.-179 с.
- Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
- Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.- 139 с.
- Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: Асгард, 2015. — С. 30-38.
- Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192 с.

Интернет ресурсы

- Гатаулина Нина Сергеевна<https://infourok.ru>

Электронные образовательные и развивающие программы

- Антология «Школа тетушки Совы»
- Антология 2011. Лунтик./ Издательство «Полиформ-Медиа»
- Веселая информатика для малышей/ Издательство ООО «1С-Публишинг»
- Маша и медведь. Развивающие задания для малышей / Издательство ООО «VIDEOGame»
- Развивающие игры для малышей (39) игр
- Учимся играть на компьютере. Часть 3 / Издательство «БУКАСофт»- 2008г.
- Учимся играть на компьютере. Часть 5./ Издательство «БУКАСофт»- 2008г.
- "Баба Яга. Пойди туда, не знаю куда" (издатель "МедиаХауз");
- «Первые уроки - Весёлые уроки домовёнка БУ»

Электронные образовательные ресурсы для дошкольников, педагогов и родителей