**Муниципальное бюджетное учреждение**

**дополнительного образования**

**«Центр информационных технологий»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | Принята  на Педагогическом Совете  Протокол  от 25.08.2020г.  № 1  С учётом мнения Родительского комитета | Утверждена  приказом директора  от 31.08.2020г.  № 64 | |  |

Дополнительная общеразвивающая программа

**«Компьютерная азбука для дошкольников»**

социально-педагогической направленности

Срок реализации – 1 год (36 часов)

Возраст – 6-7 лет

Составитель программы:

педагог дополнительного образования

*Ворновских Юлия Александровна*

МО «Кингисеппский муниципальный район»

Ленинградская область

2020 г.

**Данная программа разработана в соответствии:**

- с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

− с Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р)

− с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196)

− с Письмом Администрации Ленинградской области и Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 09 апреля 2014 года № 19- 1932/14-0-0(по состоянию на 09 сентября 2014 года ) «О соблюдении законодательства Российской Федерации в сфере образования при реализации дополнительных общеразвивающих программ»

- с Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);

- Письмо МОиН РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

− с Положением о структуре дополнительных общеразвивающих программ МБУ ДО «ЦИТ».

***Пояснительная записка***

|  |  |
| --- | --- |
| *Направленность* | социально-педагогическая |
| *Новизна* | В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в различных областях деятельности человека. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Новизна программы состоит в качественно новом виде творческой деятельности, в котором происходит интеграция достижений художественной культуры и прогресса в области информационных технологий. |
| *Актуальность*  *программы* | Актуальность программы обусловлена содействием воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Содержание программы позволяет освоить способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, преобразовывать информацию в текстовую и графическую форму, использовать её для решения необходимых задач, формирует навыки к творческой деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с информационными технологиями. Характер образовательного процесса при реализации программы направлен на выявление, развитие и поддержку одарённых детей. |
| *Цель* | создание условий для развития мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, способствовать ориентации в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве, научить создавать и использовать информационный продукт |
| *Задачи дополнительной общеразвивающей программы* | ***Образовательные:***   * формировать знания о современном информационном обществе; * формировать представления об информации: её свойствах и способах получения; * формировать навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT) и применения их в практической деятельности; * научить обрабатывать графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи; * формировать умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте); * познакомить со способами организации и поиска информации; * формировать информационную и алгоритмическую культуры обучающихся; * развивать представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; * развивать у обучающихся умения и навыки использования компьютерного оборудования; * обучить правилам безопасного и целесообразного поведения обучающихся при работе с компьютерными программами; * формировать умение соблюдать нормы информационной этики и права.   ***Развивающие:***   * развивать интеллектуальные и творческие способности детей, используя компьютерные технологии; * развивать интерес к практическому использова­нию информационных технологий при помощи компьютера, а также к самостоятельному освоению новых программ и технологий; * развитие познавательного интереса к знаниям, стремления применять знания на практике; * развивать ответственность за проделанную работу; * развивать умение планировать свою деятельность; * развивать фантазию, воображение; * развивать наблюдательность, умение анализировать, делать логические выводы, находить закономерности; * закрепить в сознании ребёнка правильную систему понятий и их   взаимосвязей взамен ложных стереотипов, связанных с компьютером: «компьютер — это игры», «интернет — это значок на экране», «процессор — это большой ящик» и т.п.;   * познакомить с современными направлениями развития компьютерной и другой микропроцессорной техники, и программного обеспечения, с последними достижениями в этих областях.   ***Воспитательные:***   * формировать умение применять компьютер как инструмент самостоятельного обучения; * формировать критическое и творческое мышления обучающихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему; * воспитывать умение работать в «команде»; * воспитывать осознанное отношение к получению знаний, умений, навыков, потребность к саморазвитию; * создать творческую атмосферу сотрудничества, обеспечивающую развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребенка; * формировать общую культуру обучающихся; * формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; * вовлекать обучающихся в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий. |
| *Отличительные особенности данной программы от yжe существующих программ* | Программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала обучающихся. Уровень программы – ознакомительный. Образовательный процесс направлен на обеспечение комфортного эмоционально-психического состояния обучающихся. Это помощь обучающимся в адаптации к новым условиям, создание общей эмоционально-положительной, дружественной, доверительной, доброй атмосферы на занятиях. Важное место занимает создание «ситуации успеха» на занятии, которая позволяет обучающимся находиться в состоянии психологического равновесия. |
| *Педагогическая целесообразность* | Педагогическая целесообразность программы «Компьютерная азбука» обусловлена тем, что открывает обучающимся путь к творчеству, способствует развитию образного воображения и алгоритмического мышления. Программа построена “от простого к сложному”. Рассматриваются различные сферы современных информационных технологий. Для активизации учебной деятельности обучающихся используются игровые моменты, занимательные приемы, наглядно - демонстрационный материал. Использование приемов игровой технологии способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным.  Система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации обучающихся предполагает применение проблемного метода изложения материала, переход от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим одним из основных методов обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение навыкам самостоятельной, творческой деятельности. |
| *Формы реализации программы* | использование различных образовательных технологий с применением мультимедиа, игровых технологий, информационно-коммуникационных технологий; здоровьесберегающих технологий, технологии проектной деятельности, в том числе дистанционных образовательных технологий (использованием новых форм телекоммуникаций и Интернет-ресурсов) для повышения эффективности образовательного процесса |
| *Формы обучения* | очная |
| *Формы проведения занятий* | Занятия состоят из теоретической и практической частей. Большее количество учебного времени занимает практическая часть, теоретическая часть занятия включает в себя необходимую и максимально компактную информацию о теме и предмете знания. Ведущей формой организации учебной деятельности обучающихся является практикум – разработанная и реализованная средством компьютера практическая работа, в основу которой положен навигативный принцип, предполагающий знакомство обучающихся с теоретическим материалом, размышление на предложенные по изучаемому материалу вопросы, проработку заданий, моделирующих практическую ситуацию.  При проведении занятия используются индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы.Формы по месту проведения   * аудиторные; * внеаудиторные (самостоятельные) занятия.   Формы по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:   * занятие-игра, занятие-сказка, репетиция, экскурсия, викторина, турнир, творческая встреча, занятие-проект, * лекция, беседы, семинар, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада, * мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль и т.д. * праздник, консультация и др. |
| *Методы проведения занятий* | Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:   * словесный; * наглядный; * практический.   Методы, в основе которых лежит *уровень деятельности детей:*   * объяснительно-иллюстративный; * частично-поисковый.   Программой предусмотрено использование элементов развивающего обучения. Большое внимание уделяется проблемному методу обучения, когда перед детьми ставится проблема, а они совместно должны решить её, найти наиболее оптимальный вариант. Вместе с тем программа предполагает личностно ориентированный и дифференцированный подход к обучающимся, возможность проявления творческой индивидуальности на всех этапах. |
| *Сроки реализации программы, объем программы* | Занятия проходят:  1 год обучения – с 1 сентября по 31 мая – 36 часов;  Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы –36 часов. |
| *Возраст детей и условия комплектации групп* | Программа предназначена для обучающихся 6-7 лет, которые проявляют интерес к информационным технологиям. Зачисление происходит независимо от гендерной принадлежности по принципам открытости и добровольности. |
| *Режим занятий* | Программа «Компьютерная азбука для дошкольников» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, психолого - физиологических возрастных особенностей обучающихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для педагога.  Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взора непосредственно на экране монитора, на занятии не превышает 15 минут. Для профилактики зрительного и общего утомления на занятиях регулярно применяется система физкультминуток и комплексов упражнений для глаз, которые проводятся в игровой форме. |
| *Ожидаемые результаты* | ***Предметные результаты:***   * будет знать правила техники безопасности в компьютерном классе; * будут формироваться знания о современном информационном обществе; * будут формироваться представления об информации: её свойствах и способах получения, передачи, обработки и кодирования, об организации хранения информации; * будут формироваться навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT, TuxPaint) и применения их в практической деятельности; * научится обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи; * будет формироваться умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте); * будет формироваться информационная и алгоритмическая культуры обучающихся; * будет развиваться представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; * будет развиваться у обучающихся умение и навыки использования компьютерного оборудования; * будет формироваться умение соблюдать нормы информационной этики и права.   ***Личностные результаты:***   * будут формироваться коммуникативные компетентности в процессе образовательной деятельности; * овладеет начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся информационном мире; * будут развиваться самостоятельность и личная ответственность за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости; * будут развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; * выработается умение в оценке объективной и субъективной трудности выполнения конкретного задания; * повысится информационная активность ребенка, инициатива и любознательность; * будет формироваться общая культура обучающихся; * обучающиеся будут вовлечены в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий;   ***Метапредметные результаты:***   * будет формироваться умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей; * будет формироваться умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; * приобретет опыт активно использовать речевые средства и средств информационных и коммуникационных технологий для решения развивающих логических задач; * приобретет умение осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме; * будут формироваться и развиваться компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий. |
| *Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы* | Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии, а также по результатам экспресс-опроса, собеседования. Контроль осуществляется постоянно, параллельно с изучением материала. По результатам текущего тестирования проводится диагностика и коррекция проблем на раннем этапе их возникновения. Коррекция производится индивидуально.  Промежуточный контроль: организуется в форме выставки, демонстрации, творческих проектов.  Итоговый контроль: осуществляется на последнем занятии освоения программы и может проходить в форме:  демонстрации проекта; отчетной виртуальной выставки творческих работ.  На протяжении всего периода освоения программы обучающиеся (по желанию) участвуют в различного рода выставках, конкурсах, олимпиадах.  Для эффективности освоения программы педагог осуществляет следующие виды мониторинга: «Мониторинг результатов обучения воспитанников по дополнительной общеразвивающей программе», «Мониторинг развития качеств личности обучающихся».  **Основные характеристики системы оценки:**   1. доброжелательное отношение к обучающемуся как личности; 2. положительное отношение к усилиям, предпринимаемым обучающимся для решения поставленной задачи; отношение педагога не ставится в прямую зависимость от успешности выполнения задачи: даже если ребенку не удалось решить её, оценивается его старание; 3. конкретный анализ трудностей, которые испытал обучающийся при решении поставленной задачи; 4. конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки. |
| *Методическое обеспечение программы* | Программа обеспечена учебно-методическим комплексом, включающим:  I. Учебные и методические пособия:   * Научная, специальная, методическая литература (см. список литературы).   II. Материалы из опыта работы педагогов:   * опорные конспекты занятий; * проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов; * образцы выполненных работ; * мультимедийные презентации по темам занятия; обучающие видеоролики; интерактивные обучающие игры (игры для развития логического мышления, игры для развития художественных навыков, математические игры, игры для получения навыков пользования мышью); * положения о конкурсах и соревнованиях; * карточки-иллюстрации по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. * «Карточки-задания» для выполнения практических работ. |
| *Материально-техническая база* | Персональные компьютеры с процессорами класса IntelCore с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, оперативной памятью не ниже 1Гб, объем жесткого диска не менее 40 ГБ, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное лицензионное обеспечение с выходом в сеть Интернет; пакет программных средств «Страна Фантазия»; сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, мультимедиа проектор, экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат; программа-тренажёр с заданиями на логическое мышление «Информатика»; клавиатурный тренажер |
| *Дата последнего обновления программы* | Программа разработана в августе 2020 года. |

Учебно-тематический план первый год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование тем** | **Всего часов** | **Из них** | |
| ***теория*** | ***практика*** |
|
|
| 1. | Введение общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности. | 2 | 2 | - |
| 2. | Знакомство с компьютером. | 8 | 4,5 | 3,5 |
| 3. | Информация | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Работа с графической информацией. | 15 | 6,5 | 8,5 |
| 5. | Работа с текстовой информацией | 6 | 1 | 5 |
| 6. | Подготовка к отчетной выставке творческих работ | 2 | - | 2 |
|  | **Итого:** | **36** | **15** | **21** |

*Содержание программы обучения*

1. **Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.**

Организационный сбор. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности; ознакомление со здоровьесберегающими технологиями при работе за компьютером. Обзор содержания программы. Диагностика начального уровня. Устный опрос «Знаешь ли ты правила».

*Требования к знаниям и умениям:*

* + знать правила поведения в компьютерном классе;
  + понимать основные цели и задачи данного курса.

1. **Знакомство с компьютером.**

Закрепление рабочих мест за обучающимися. История появления компьютера. Разновидности компьютеров. Компоненты «классического» настольного компьютера. Традиционное разделение на периферийные и внутренние устройства. Компьютерные термины. Монитор, системный блок, клавиатура и мышь. Назначение и функции. Получение навыков работы с мышью. Назначение клавиш. Освоение клавиатуры. Рабочий стол. Панель задач. Главное меню. Действия с объектом. Курсор. Программа и её окно. Понятие и назначение курсора. Развивающие логические игры.

*Практические работы*. Просмотр развивающих видеороликов; набор текста; дискуссия на тему «Что умеет делать компьютер?»; беседа «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах на каждом занятии.

*Требования к знаниям и умениям:*

* + знать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
  + понимать понятие компьютера как информационной машины;
  + знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
  + приводить области применения компьютера;
  + выбирать и загружать нужную программу;
  + работать с манипулятором мышь;
  + освоить работу клавиатуры

1. **Компьютерная графика.**

Понятие компьютерной графики. Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов**.** Получение навыков работы в графическом редакторе Paint. Знакомство с инструментами редактора. Разработка и редактирование изображений**.** Составление рисунка из геометрических фигур**.** Копирование элементов рисунка. Создание и открытие нового рисунка в программе TuxPaint: сохранение рисунка; удаление рисунка.

*Практические работы*: раскрашивание компьютерных рисунков; логика и конструирование; создание и редактирование объектов; упражнение «Раскрась картинку» в программе TuxPaint; выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; выполнение мозаики: построение с помощью простейших фигур и выбор цвета небольших конструкций; перемещение объектов; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»

*Требования к знаниям и умениям:*

* + уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
  + применять инструменты графического редактора для создания и редактирования рисунков;
  + создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять;
  + выполнять основные технологические операции над графическими объектами;
  + уметь выполнять конструирование рисунков;

1. **Текстовый редактор.**

Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. Структура макета текстового документа. Текстовый редактор Word окно программы. Работа в текстовом редакторе. Освоение клавиатуры. Отработка навыков по набору текста: шрифт, цвет текста. Вставка символов, рисунков, надписей.

*Практические работы*: создание и редактирование текстовых документов (использование стихотворений детских писателей при наборе текста); создание Поздравительной открытки; игры на перемещение объектов различными способами; игры на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель».

*Требования к знаниям и умениям:*

* + Знать назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров;
  + Создавать графические объекты в тексте;

**6. Подготовка к отчетной выставке творческих работ.**

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. По окончанию обучения по программе каждый обучающийся готовит работу на отчетную выставку. Выставка творческих работ в разделах по продуктивной художественной деятельности (создание рисунка в графических редакторах Paint и WORD). На последнем занятии проводится выставка работ и конференция, на которой обучающиеся обсуждают свои работы и ведут дискуссию на тему «Компьютер – что это?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ».

*Учебно-методическое обеспечение первого года обучения*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Раздел или тема программы*** | ***Формы занятий*** | ***Приемы и методы организации образовательного процесса*** | ***Дидактический материал, техническое оснащение занятий*** | ***Формы подведения итогов*** |
| Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности. | фронтальные  занятия | *Словесные*: устное изложение, беседа.  *Наглядные:* показ мультимедийной презентации.  *Практические:* словесная игра-тренинг «Давайте познакомимся» | компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран | Устный опрос «Знаешь ли ты правила». |
| Знакомство с компьютером | фронтальные  занятия,  групповые заня-тия  индивидуальная работа | *Словесные:* устное изложение, беседа.  *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций, просмотр развивающих видеороликов  *Практические:* развивающие игры на развития логического мышления: «Спасение мяча», «Раскраска», «Колобок», «Пазлы», «Подъемный кран», «Ныряльщик», «Освобождение колобка»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах | компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, компьютерная программа «Клавиатурный тренажер», памятки | Развивающие логические игры; участи в дискуссии на тему «Что умеет делать компьютер?»; участие в беседе «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах |
| Компьютерная графика | фронтальные  занятия,  групповые занятия,  индивидуальная работа | *Словесные:* устное изложение, беседа.  *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций  *Практические:* выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, компьютерные игры для развития художественных навыков | компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями,  раздаточный материал | Выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; практические задания;  творческая работа по созданию рисунка;  виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ» |
| Текстовый редактор | фронтальные  занятия,  групповые занятия,  индивидуальная работа | *Словесные:* устное изложение, беседа.  *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций  *Практические:* выполнение практических работ по инструкционным картам, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель» | компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практиче-скими заданиями,  раздаточный материал | Участие в играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель»; практические задания; творческая работа обучающихся; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ» |
| Подготовка к отчетной выставке творческих работ | индивидуальная работа,  контроль знаний  (творческая лаборатория) | *Практические:* самостоятельная творческая работа обучающихся | компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран | Презентация итоговых творческих работ; участие в дискуссии на тему «Компьютер – что это?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ». |

***Список литературы для педагога***

1. А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина, «Информатика в играх и задачах». 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя», Москва «Баласс».2012г.

2. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007

3. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.:Баласс,2008г. Учебник 1-2 часть

4. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс.-М.:Издательство ТРИУМФ, 2000.

5. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для ученикаСПб.: БХВ-Петербург, 2004.

6. Материалы сайта www.it-n.ru

7. Материалы сайта [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)

8. Журин А.А. Интегрированное медиаобразование в средней школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 408 с.

9. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2008. – 112 с.

10. Мельникова Е.Л. Проблемно-диалогическое обучение как средство реализации ФГОС. – М.: АПКиППРО, 2013. – 138 с.

11. Поливанова Е.Н. Проектная деятельность школьников. – М.: Просвещение, 2010. – 192 с.

12. Фёдоров А.В. Медиаобразование будущих педагогов. – Таганрог: Кучма, 2005. – 314 с.

***Список литературы для обучающихся***

1. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007

2. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.:Баласс,2008г. Учебник 1-2 часть

3. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс.-М.:Издательство ТРИУМФ, 2000.

4. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для ученикаСПб.: БХВ-Петербург, 2004.

5. Материалы сайта [www.it-n.ru](http://www.it-n.ru)

6. Материалы сайта [www.school-collection.edu](http://www.school-collection.edu).

7. Animation Life [Электроный ресурс]: сайт о создании компьютерной анимации. – Режим доступа: http://animation-life.ru.

8. Страничка мультипликатора [Электроный ресурс]: авторский сайт аниматора Максимовой Е. – Режим доступа: https://sites.google.com/site/gekatarina.