

Муниципальное образовательное учреждение
Новолетниковская средняя общеобразовательная школа

СОГЛАСОВАНО
на заседании
педагогического Совета
протокол от 1 №
«25» 08 2021 года



Дополнительная общеразвивающая программа

«В мире информатики»

Адресат программы 5-9 классы
срок реализации: 1 год
Разработчик программы:
Алексеева Галина Александровна
педагог дополнительного образования

Новолетники
2021г.

1. Пояснительная записка

Актуальность и целесообразность программы

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые ученику приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Новизна программы.

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из двух ступеней, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие конструкторских и изобретательских способностей ребенка с помощью познания основ компьютерных технологий

Задачи:

- Овладеть основными навыками создания и обработки электронных таблиц Excel
- Введение в курс «Лего-технологии».
- Овладеть практическими, значимыми информационными умениями и навыками к решению информационных и неинформационных задач.
- Создавать условия для выполнения инструкций и алгоритмов для решения некоторой практической или учебной задачи по алгоритму.

Планируемые результаты:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности и повседневной жизни. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся будут

владеть базовым понятийным аппаратом:

1. цепочка (конечная последовательность);
2. мешок (неупорядоченная совокупность);
3. одномерная и двумерная таблицы;
4. круговая и столбчатая диаграммы;
5. исполнитель, система команд и ограничений, конструкция повторения;

Уметь:

1. составлять и создавать кроссворды с помощью программы Microsoft Excel;
2. запустить программу Ms Excel
3. оформить лист кроссворда по образцу
4. форматировать таблицу (подобрать заливку ячеек, оформление ячеек, ширину столбцов, размер и начертание шрифта, добавить название кроссворда)

5. копировать и сохранять готовые работы
6. работать с контекстным меню

Планируемые результаты

Личностные результаты

- Формирование внутренней позиции школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса
- способность к самооценке;
- навыки сотрудничества в разных ситуациях

Метапредметные результаты

Владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- использовать общие приёмы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- *моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач.*
- подведение под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков;
- синтез;
- сравнение;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

В процессе обучения дети учатся:

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;

- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Направленность программы.

Научно-техническая

Программа предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми при решении и составлении кроссвордов, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др.

Многие задания составлены таким образом, чтобы они решались методами учебно-исследовательской и проектной деятельности. Большинство заданий встречаются в разных темах для того, чтобы показать возможности решения одной и той же задачи или проблемы различными средствами, обеспечивающими достижение требуемого результата, что в итоге приведет к способности выбирать оптимальное решение данной задачи или проблемы.

Уровень программы: базовый

Срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения: 2021-2022 учебный год. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2,25 часа, (4,5 часа в неделю) с начала октября по конец апреля.

Форма обучения: очная

Особенности образовательного процесса:

На занятиях курса «В мире информатики» дети должны научиться работать в программе электронных таблиц Excel.

Обучающая роль кроссвордов и ребусов заключается в том, что позволяет в игровой ситуации интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие у детей в процессе разгадывания кроссвордов и ребусов, способствуют предупреждению перегрузки. Здесь же решение вопросов индивидуального и дифференцированного подхода к учащимся. Развивающая и организующая роль кроссвордов и ребусов состоит в том, что при их решении учащимся приходится без всякого принуждения работать с учебными пособиями и другой литературой.

ЛЕГО – это совершенно новые технологии в образовании, которые позволяют повысить мотивацию учащихся к обучению, организовать их творческую и исследовательскую работу. LEGO позволяет учить детей быть любопытными по отношению к явлениям вокруг них, то есть учить тому, как решить проблему и где искать решения и находить ответы.

Состав группы: Данная программа предназначена для учащихся 5-9 класс. Занятия в объединении могут посещать как девочки, так и мальчики. Количество детей в группе – 10-12 человек.

Периодичность и продолжительность занятий:

Курс включает в себя 1 год обучения. Год обучения рассчитан на 56 занятий , 126 часов.

Режим занятий: Занятия проводятся два раза в неделю по 2 занятия по 45 минут с перерывом на отдых 25 минут и две динамические паузы по 5 минут.

Формы организации детей на занятии: групповая, индивидуально-групповая.

Формы проведения занятий: лекции, практические занятия, рассказ, беседа, игра.

Оценочные материалы.

Способы определения результативности:

Введение **Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики**

- Блок Эксель

Практические занятия

1. Практическая работа

«Создание интерактивного кроссворда в программе MSExcel»

2. отгадывание ребуса с помощью генератора

3. Лего-конструктор. Создаие модели по своей программе

Формы контроля и подведения итогов

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения создания кроссвордов и ребусов и применять их в практической деятельности.

Начальный контроль: определение исходного уровня знаний и умений в виде теста.

Текущий контроль:

В результате освоения навыков работы в электронных таблицах учащиеся будут уметь:

- Создавать кроссворды и ребусы в таблицах Excel
- Свободно использовать электронные таблицы при решении математических задач

Учебный план

		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125
2.	Электронные таблицы Excel	9/20,25	4/9	5/11,25
3.	Создание кроссворд в Excel	14/31,5	5/11,25	9/20,25
4.	Создание ребусов в Excel	14/31,5	5/11,25	9/20,25
5.	Лего-конструирование	18/40,5	8/18	10/22,5

2.Содержание программы

Вводное занятие.

Теория:

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой ЭТ Excel. Организация рабочих мест.

Практика:

- Показ презентации по работе с программой Excel
- Работа в таблицах

Электронные таблицы Excel

Теория: Excel — это программа для работы с электронными таблицами, входящая в состав пакета Microsoft Office. С помощью Excel можно создавать и форматировать книги (наборы листов) для анализа данных и принятия более обоснованных деловых решений. Например, с помощью Excel можно отслеживать данные, разрабатывать модели анализа данных, создавать формулы для вычислений с этими данными, сводить данные множеством способов, а также отображать их на профессиональных диаграммах различных видов.

Практика. Научиться работать с программой ЭТ, понять основные принципы ее функционирования, познакомиться с ее основными возможностями, уметь ими пользоваться.

Создание кроссворд в Excel.

Теория: Кроссворды любят разгадывать все. Это чрезвычайно полезная вещь, которая пригодится в разных сферах деятельности: для привлечения пользователей на ресурс, для проверки и закрепления знаний в ходе преподавания и др. Электронные таблицы Excel позволяют «автоматизировать» разгадывание кроссвордов: пользователю сразу видны результаты решения. Создадим их с помощью стандартных функций.

Практика: Научиться создавать кроссворды в электронных таблицах Excel. Изучения теории, практики создания кроссвордов, оформление и защита.

Создание ребусов с помощью генератора ребусов.

Теория: Что такое ребус?

Ребусом называется загадка, состоящая из изображений разных предметов (часто перемежку с буквами, цифрами и музыкальными нотами), названия которых не обозначают понятий, выражаемых подлежащими разгадке словами, но сходны с ними по произношению или созвучию (без всякого отношения к правописанию).

Ребусы тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, анализировать и сопоставлять.

Ребус — загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур букв или знаков (Ожегов С.)

Суть ребуса — загадка, сформулированная в виде рисунка (либо фотографии) в сочетании с буквами, цифрами, знаками, символами, фигурами.

Практика: Решить ребус — значит “перевести” всё, что он содержит, в буквы, составляющие осмысленное слово или предложение.

Научиться создавать и читать ребусы, используя генератор ребусов¹.

Знакомство с ЛЕГО.

Теория: Леготехнологии позволяют школьникам в форме познавательной игры получить новые знания и развивать необходимые в дальнейшей жизни навыки, иные возможности обучения, ставя оптимальные проблемы и предлагая детям оптимальные ресурсы. Ресурсы LEGO позволяют педагогам создавать благоприятную обучающую среду, и каждый вид деятельности проводит детей через структурированный процесс обучения. LEGO позволяет учить детей быть любопытными по отношению к явлениям вокруг них, то есть учить тому, как решить проблему и где искать решения и находить ответы

Практика: Конструирование сказочных героев русских сказок. Конструирование собственной модели.

Зачетная работа, беседа.

Календарный учебный график

Продолжительность учебного года

Начало учебного года: 01.10.2021 года

Окончание учебного года: 30.04.2022 года

Продолжительность учебного процесса: 28 недель

Промежуточная аттестация: 24-28 декабря 2021 года

Итоговая аттестация: 25-30 апреля 2022 года.

Регламент образовательного процесса

Продолжительность одного учебного занятия: 45 минут

Продолжительность перерыва между занятиями: 10 минут

Время проведения занятий: с 15.00 по 17.15

Количество учебных дней в неделю: 2 дня

Режим занятий: Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МОУ Новолетниковская СОШ. На период школьных каникул занятия проводятся по временному утвержденному расписанию, составленному на период каникул.

Раздел/месяц	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель
1. Вводное занятие	1/2,25						
Электронные таблицы Excel	7/15,75	3/6,75					
Создание кроссворд в Excel		5/6,25	9/20,25				
Создание ребусов в Excel				8/18	6/13,5		
Лего-конструирование					2/4,5	9/20,25	7/15,75
	8	8	9	8	8	9	9

Материально-технические условия реализации:

1. Монитор ASUS 6 шт
2. Компьютер 6шт
3. Принтер HP LaserJet P1005 1 шт
4. Сканер Canon FC108 1 шт
5. Колонки Genlus 1 шт
6. Компьютерная программа «В мире информатики»
7. Редактор Excel
8. Конструктор Лего

Календарный учебно-тематический план

№	Дата	Название раздела; темы раздела; темы занятия	Объем часов	Форма занятия		Форма аттестации (контроля)
				Лекция	Практика	
1.		Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	1	0,5/ 1,125	0,5/1,125	тестирование
		Электронные таблицы Excel	10/22,5	4/9	6/13,5	
2		Электронные таблицы.	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
3		Как вводить информацию в таблицу.	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
4		Панель инструментов Лента .	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
5		Структура ЭТ	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
6		Создание ЭТ	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
7		Копирование и перемещение данных	2	0,5/ 1,125	1,5/ 3,375	
8						
9		Оформление таблицы. Форматирование данных	2	0,5/ 1,125	1,5/ 3,375	Беседа на тему: «Редактирование и форматирование таблицы»
10						
		Создание кроссвордов	14	5/ 11,25	9/ 20,25	
11		Знакомство с кроссвордами	2	1/ 2,5	1/ 2,5	
12						
13		Online сервисы по созданию кроссвордов.	1	0,5/ 1,125	0,5/ 1,125	
14		Создание кроссвордов при помощи прикладных программ.	2	0,5/ 1,125	1,5/ 3,375	Работа с графическими примитивами
15						
16		Общие требования при составлении кроссвордов.	3		4/9	
17						
18				1/ 1,25		
19		Создание кроссвордов в Excel.	4	1/ 2,25	3/ 6,75	
20						
21						
22						

23 24		Защита проекта	2		2/ 4,5	Защита, созданного кроссворда на свободную тему.
		Создание ребусов в Excel	14	4	10	
25 26 27 28 29		В разделе «Генератор ребусов»	5	2/ 4,5	4/9	
30 31 32 33 34 35 36		Алгоритм составления ребусов в Excel	7	2/ 4,5	6/13,5	
37 38		Защита проекта	2		2/ 4,5	Работа по созданию ребуса из картинок и из слов
		«Лего-конструирование»	18	8	10	
39 40		Модели Лего-конструкторов	2	1/ 2,25	1/ 2,25	Работа с конструктором
41 42		Пространственно-графическое моделирование	2	1/ 2,25	1/ 2,25	Создание моделей
43 44 45 46 47 48		Программирование моделей	6	2/ 4,5	4/ 9	Составление программы
49 50 51 52 53 54		Программирование моделей	6	2/ 4,5	4/ 9	
55 56		Зачетная работа	2		2/ 4,5	Защита своей работы
		Итого:	60/135	20/ 45	40/ 180	

Тест

Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики

Выберите один вариант ответа:

I. Общие правила поведения и ТБ в кабинете

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо
 - 1) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 2) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 3) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?
 - 1) нет;
 - 2) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
 - 3) да.
3. Что **можно делать** обучающемуся в кабинете информатики **только с разрешения учителя**?
 - 1) сдвигать с места монитор и/или системный блок;
 - 2) устанавливать или удалять программы на компьютер;
 - 3) отключать и подключать устройства к компьютеру.
4. При появлении запаха гари или странного звука обучающимся необходимо
 - 1) продолжить работу за компьютером;
 - 2) сообщить об этом учителю;
 - 3) немедленно покинуть класс.
5. В случае пожара необходимо
 - 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 - 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
 - 3) выключить компьютер и покинуть здание.
6. Какие из перечисленных действий **не запрещаются** в кабинете информатики?
 - 1) отключать и подключать устройства к компьютеру;
 - 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
 - 3) работать двум обучающимся за одним компьютером.
7. Сколько обучающихся допускаются одновременно к работе за одним компьютером?
 - 1) двое;
 - 2) трое;
 - 3) один;
 - 4) четыре.
8. Какие действия **не запрещены** правилами поведения в кабинете?
 - 1) пройти в кабинет без обуви;
 - 2) работать с влажными или грязными руками;
 - 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

II. Правила работы за компьютером

9. Можно ли перезагружать ПК во время работы на уроке
 - 1) да, если это необходимо;
 - 2) можно, но только с разрешения учителя;
 - 3) нет.
10. Если персональный компьютер не включается, необходимо:
 - 1) проверить питание;
 - 2) проверить переключатели;
 - 3) сообщить учителю.
11. Можно ли выключать ПК по окончании работы на уроке?
 - 1) да, при необходимости;
 - 2) да;

- 3) нет.
12. Какие компьютерные программы можно запускать обучающимся во время урока?
- 1) любые;
 - 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
 - 3) только те, которые изучали раньше.
13. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
- 1) проверить, подключено ли устройство к ПК;
 - 2) перезагрузить ПК;
 - 3) сообщить учителю.
14. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?
- 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
 - 2) покинуть кабинет;
 - 3) выключить компьютер.

III. Сохранение здоровья при работе за компьютером

15. Каково оптимальное расстояние от экрана монитора до глаз пользователя?
- 1) 30-40 см;
 - 2) 40-50 см;
 - 3) 50-70 см.
16. Можно ли работать за компьютером при плохом самочувствии?
- 1) нет;
 - 2) да, если разрешил учитель;
 - 3) да.
17. Какую часть урока в средней школе должна занимать непрерывная работа за компьютером?
- 1) можно весь урок;
 - 2) половину урока;
 - 3) 10 минут.
18. При ослабленном зрении учащимся необходимо
- 1) работать за компьютером только в очках;
 - 2) уменьшить время работы за компьютером вдвое;
 - 3) отказаться от работы за компьютером.

0-7 низкий уровень

8-12 средний уровень

13-18 повышенный

Тест по теме - Табличный процессор, электронные таблицы Excel .

1. В электронных таблицах нельзя удалить:

- Текстовые данные ячеек

+ Имена ячеек

- Столбцы

2. Минимальной составляющей таблицы является:

+ Ячейка

- Строка

- Книга

3. В электронных таблицах имя ячейки образуется:

- Произвольным образом

- Путем соединения имен строки и столбца

+ Путем соединения имен столбца и строки

4. Табличный процессор – это:

- + Группа прикладных программ, которые предназначены для проведения расчетов в табличной форме
- Команда приложения Excel, вызов которой приводит к выполнению расчетов по введенным в таблицу данным
- Специальная компьютерная программа, помогающая преобразовывать массивы данных из текстового вида в табличный

5. Рабочая книга табличного процессора состоит из:

- Таблиц
- Строк и столбцов
- + Листов

6. Табличный процессор – это программный продукт, предназначенный для:

- Создания и редактирования текстовой информации
- + Управления табличными базами данных
- Работы с данными, представленными в виде электронных таблиц

7. Основными функциями табличного процессора являются:

- Структурирование данных в таблицы; выполнение вычислений по введенным в таблицы данным
- + Все виды действий с электронными таблицами (создание, редактирование, выполнение вычислений); построение графиков и диаграмм на основе данных из таблиц; работа с книгами и т.д.
- Редактирование таблиц; вывод данных из таблиц на печать; правка графической информации

8. К табличным процессорам относятся:

- + Quattro Pro 10, Lotus 1-2-3
- Microsoft Excel, Freelance Graphics
- Paradox 10, Microsoft Access

9. К встроенным функциям табличных процессоров относятся:

- Экономические
- + Расчетные
- Математические

0-3-низкий уровень

4-7 средний уровень

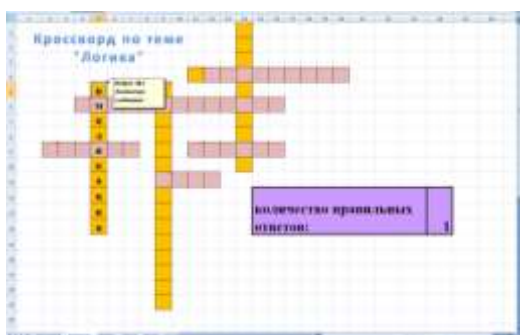
8-9 повышенный уровень

Практическая работа

«Создание интерактивного кроссворда в программе MSExcel»

Задание: создать интерактивный кроссворд по теме «Логика», содержащий 8 вопросов с помощью всплывающих меню. Организовать вывод количества правильных ответов.

Образец:



Вопросы кроссворда:

По вертикали

1. Логическое следование (импликация)
2. Логическое равенство (эквивалентность)
3. Логическое умножение (конъюнкция)

По горизонтали

4. Форма мышления (умозаключение)
5. Результат логического выражения (истина)
6. Результат логического выражения (ложь)
7. Логическое сложение (дизъюнкция)
8. Наука о формах мышления (логика)

Алгоритм выполнения задания:

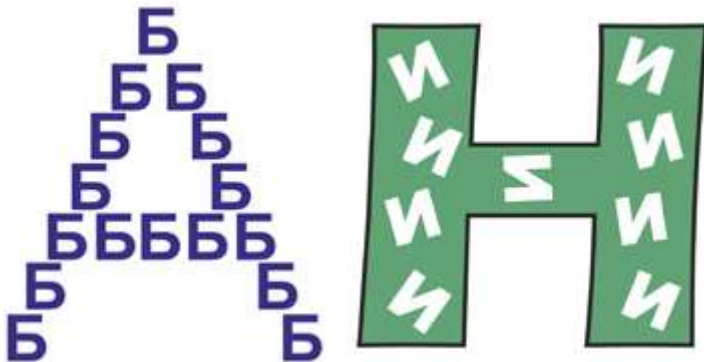
1. Запустить программу Ms Excel
2. Оформить лист кроссворда по образцу
3. Переименовать лист1 на Вопросы
4. Сделать копию листа Вопросы.
5. Переименовать лист Вопросы(2) на Ответы.
6. На листе Ответы организовать проверку введенных слов.
7. Организовать подсчет количества правильных ответов.
8. Проверить работу интерактивного кроссворда.
9. Организовать выставление отметки с учетом критериев: «5» - за 7-8 правильных ответов, «4» - за 5-6, «3» -за 4, если меньше 4 – вывести сообщение «Попробуй еще раз!»

Создать 5 ребусов с помощью генератора по образцу:





ЖеГ



1. ПОВАР + цифра ДВА + ЛЕС = ПОДВАЛ
2. ПАРАД

3. РОДИНА
4. МАРЛЯ
5. ПАЛКА
6. СНЕГ
7. ИЗБА
8. ПОНИ

5-средний уровень

7-8 повышенный

9. Список литературы для учителя

- информатика : методическая копилка преподавателя / О.Б.Воронкова. – Изд. 2-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 313, - (Сердце отдаю детям)

- Методические пособия к учебникам по информатике для 7-11 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.

- А. Владимирова «Увлекательная информатика. 5-11 классы» Логические задачи, кроссворды, ребусы, игры. Серия «В помощь преподавателю», Волгоград, «Учитель», 2013.

- Учебный курс Microsoft Office: Питер 2004 г.

— <https://www.graycell.ru/rebus.html>

— <https://it-doc.info/generatory-rebusov-onlajn-top-5/>

Список литературы для учащихся

— Мир информатики Базовое учебное пособие под редакцией А.В.Могилева, .2005г.

— <https://it-doc.info/generatory-rebusov-onlajn-top-5/>

Список литературы для родителей

— <https://it-doc.info/generatory-rebusov-onlajn-top-5/>

— - информатика : методическая копилка преподавателя / О.Б.Воронкова. – Изд. 2-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 313, - (Сердце отдаю детям)