

Муниципальное образовательное учреждение
Красноозерненская основная общеобразовательная школа

Принято На заседании педагогического совета Протокол №1 от «30» августа 2021 года	Утверждено Приказ директора № 106 от «31» августа 2021 года
---	---

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Основы информатики»

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ – 1 ГОД

Возрастной состав 7-10 лет

Разработчик:

Потеряева Надежда Анатольевна,

учитель математики

д. Красноозерное

2021 г

Содержание

1. Информационная карта	3
2. Пояснительная записка	4
3. Цели и задачи	6
4. Учебный план	6
5. Содержание учебно-тематического плана	10
6. Планируемые результаты	11
7. Календарный учебный график	13
8. Условия реализации	14
9. Формы аттестации	14
10. Оценочный материал	15
11. Методический материал	15
12. Список литературы	15
13. Календарно-тематическое планирование	приложение 16
14. Приложение 1	18
15. Приложение 2	19

Информационная карта

Наименование	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Основы информатики»
Направленность	Техническая
Автор программы	Потеряева Надежда Анатольевна
Место реализации	МОУ «Красноозерненская ООШ»
Контактный телефон	89522756489
Срок реализации	1 год
Возраст	7-10 лет
Режим занятий	1 раз в неделю, 45 минут
Цель	Сформировать у учащихся умения владеть компьютерными технологиями, подготовить учеников к активной работе в условиях современного информационного пространства.
Задачи	<p>Обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Углубленное знакомство с принципами аппаратного устройства и функционирования IBM-совместимого персонального компьютера и отдельных его узлов; • Изучение характерных особенностей, возможностей и ограничений при работе в операционной среде WINDOWS; • Обучение основным приемам с векторной, растровой и компьютерной графикой; • Создание проектов, исследовательских работ и мультимедийных презентаций; <p>Воспитывающие:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Воспитание потребности применения современных информационных технологий в повседневной жизни; • Формирование чувства ответственности; • Воспитание стремления к взаимопомощи и взаимной поддержки; <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Развитие навыков уверенной работы с ПК; • Развитие навыков поиска, получения и практического применения информационных ресурсов, представляемых посредством сетевых коммуникаций; • Развитие внимания и памяти; • Приобретение навыков коммуникативной культуры; • Приобретение навыков самостоятельной работы
--	---

Пояснительная записка

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе необходимо развивать логическое мышление (умение вычленять структуры объекта, выявлять взаимосвязи и принципы организации, создание новых моделей). Умение в любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о развитом логическом мышлении. Информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению обучающихся информационного компонента общеучебных умений и навыков.

Уникальное сочетание технологии и психологии, возможность приобрести не только навыки работы на компьютере, но и навыки общения, научиться лучше понимать себя и других людей - вот что в первую очередь отличает наше объединение от других компьютерных объединений.

Сегодня мало дать детям только определенную сумму знаний – ведь им предстоит жить и трудиться в динамическом, стремительно обновляющемся мире. Необходимо чтобы подрастающему поколению прививались трудолюбие, умение творчески мыслить, ориентироваться в нарастающем потоке информации, стремление к неустанному самообразованию. В век всеобщей компьютеризации информационная компьютерная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме.

Изучив весь курс информационных технологий, обучающийся получает возможность определить, к какой области он имеет наибольшую склонность; тем самым облегчается выбор его будущей профессии.

Программа объединения «Основы информатики» основана, с одной стороны, на простых в выполнении заданиях, позволяющих почувствовать удовлетворение от собственного успеха, с другой стороны, даются сложные творческие задания, при выполнении которых в комплексе используются все полученные навыки и возникает радость созидания и преодоления.

Содержание программы направлено на создание условий для развития личности обучающегося, обеспечение эмоционального благополучия подростков, на интеллектуальное и духовное развитие его потенциала, общественно – политическое, нравственное воспитание обучающегося, развитие эстетического вкуса, инициативы и творческих способностей, развитие мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области информационных технологий.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа кружка «Основы информатики» носит **техническую** направленность.

Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития творческих способностей школьников.

Актуальность программы

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач дополнительного образования состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников.

Отличительные особенности программы

Образовательная программа «В мире информатики» разработана на основе программы общеобразовательных учреждений Босовой Л.Л. «Программа курса информатики и ИКТ для 5-7 классов средней общеобразовательной школы», изданной в сборнике «Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы / Составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010». При разработке программы основной упор сделан на практическую работу, с учетом индивидуальных интересов обучающихся. Ключевым моментом программы является внедрение элементов дистанционного обучения посредством взаимодействия педагога и обучающегося через электронную почту.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: с 7 до 10 лет.

Ценность, новизна программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности учащихся: освоение базовых понятий и представлений в области информатики, а также наиболее необходимых навыков и умений при изучении различных предметов с использованием компьютерной техники и для дальнейшего изучения информатики. Программа основана на принципах развивающего обучения, способствует повышению качества обучения, формированию алгоритмического стиля мышления и усилению мотивации к обучению.

Объем программы – 34 часов .

Основные формы проведения занятий: индивидуальные и групповые, так же используются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Работа с компьютером приводит к повышенным нагрузкам на органы зрения. Развивается зрительное утомление, которое способствует возникновению близорукости, головной боли, раздражительности, нервного напряжения и стресса. Программой предусмотрено соблюдение режима работы для предотвращения утомляемость зрительных рецепторов у детей.

Виды занятий:

- Практическая работа
- Самостоятельная работа
- Создание и защита проектов

Срок освоения программы составляет один год.

Режим занятий: Продолжительность занятий – 45 минут. Продолжительность непрерывных занятий на компьютере для школьников составляет не более 15 минут. После 15 мин непрерывной работы проводятся физкультурные паузы, в том числе и для глаз, в течение 3 – 4 минут.

Режим работы кружка - 1 час в неделю по 45 минут.

Ключевые понятия программы: информация, информационные процессы, текстовый редактор, графический редактор, мультимедиа.

Цели и задачи

Цель программы - Сформировать у учащихся умения владеть компьютерными технологиями, подготовить учеников к активной работе в условиях современного информационного пространства.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

Обучающие:

- Углубленное знакомство с принципами аппаратного устройства и функционирования IBM-совместимого персонального компьютера и отдельных его узлов;
- Изучение характерных особенностей, возможностей и ограничений при работе в операционной среде WINDOWS;
- Обучение основным приемам с векторной, растровой и компьютерной графикой;
- Создание проектов, исследовательских работ и мультимедийных презентаций;

Воспитывающие:

- Воспитание потребности применения современных информационных технологий в повседневной жизни;
- Формирование чувства ответственности;
- Воспитание стремления к взаимопомощи и взаимной поддержки;

Развивающие:

- Развитие навыков уверенной работы с ПК;
- Развитие навыков поиска, получения и практического применения информационных ресурсов, представляемых посредством сетевых коммуникаций;
- Развитие внимания и памяти;
- Приобретение навыков коммуникативной культуры;
- Приобретение навыков самостоятельной работы

Содержание программы

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы кружка «**Основы информатики**»

№ п.п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Вводное занятие (1 час)					
1.1	Основы техники безопасности и противопожарной безопасности. Инструктаж. Введение: структура дисциплины.	1	0.5	0.5	групповая	
2	Раздел 2. Компьютер- помощник человека (6 часов)					
2.1	Из чего состоит ПК?	1	0.5	0.5	групповая	Устный опрос Выполнение практической работы
2.2	Манипулятор. Мышь	1	0.5	0.5	групповая	Самостоятельная работа по теме «Из чего состоит ПК?» Выполнение практической работы
2.3	Клавиатура	1	0.5	0.5	групповая	Устный опрос. Выполнение практической работы в клавиатурном тренажере
2.4	Что внутри системного блока	1	0.5	0.5	фронтальная	Тест «Виды клавиш на клавиатуре» Выполнение

						практической работы в клавиатурном тренажере
2.5	Периферийные устройства ПК.	1	0.5	0.5	групповая	Устный опрос
2.6	Проект «Компьютер – помощник человека»	1		1	групповая	Выполнение проекта «Компьютер – помощник человека»
Раздел 3. Рисуем на компьютере (6 часов)						
3.1	Компьютерная графика	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
3.2	Растровый графический редактор	1	0.5	0.5	групповая	Компьютерный тест «Компьютерная графика» Выполнение практической работы
3.3	Работа в растровом графическом редакторе	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
3.4	Векторный графический редактор	1	0.5	0.5	индивидуальная	Тест «Инструменты растрового графического редактора» Выполнение практической работы
3.5	Работа в векторном графическом редакторе	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
3.6	Создание	1		1	индивидуальная	Выполнение

	проекта.				я	проекта
Раздел 4. <i>Текстовые редакторы(10часов)</i>						
4.1	Символ, слово, строка, страница.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.2	Редактирование и форматирование текстовых документов.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.3	Редактирование и форматирование текстовых документов.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.4	Разметка страницы, вставка нумерации страниц.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.5	Списки.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.6	Создание текстовых эффектов с помощью WordArt	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.7	Вставка и форматирование таблиц.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.8	Границы и заливка. Направление текста, объединение ячеек.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.9	Вставка картинок в текст.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы

4.10	Итоговый проект «Увлекательный мир текстового редактора»	1		1	групповая	Выполнение проекта
Раздел 5. Компьютерные презентации (5 часов)						
5.1	Компьютерные презентации.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
5.2	Редактирование презентаций и Добавление объектов.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
5.3	Настройка анимации и времени.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
5.4	Добавление и настройка звука. Демонстрация.	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
4.5	Создание проекта с применением презентаций.	1		1	групповая	Выполнение проекта
Раздел 6. Делаем мультимедийный продукт. Microsoft Publisher (5 часов)						
6.1	Общие сведения о Microsoft Publisher	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
6.2	Как создать красивый буклет	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
6.3	Создание открытки или календаря	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
6.4	Создание баннера	1	0.5	0.5	групповая	Выполнение практической работы
6.5	Создание мультимедийног	1		1	индивидуальна я	Выполнение проекта

	о проекта					
7	Итоговая аттестация (1 часа)					
7.1	Создание итогового проекта	1		1	индивидуальная	Выполнение проекта
Итого часов		34	14.5	21.5		

Содержание учебно-тематического плана

Обучение школьников по программе строится на основе освоения конкретных процессов преобразования и использования материалов, информации, в соответствии с использованием форм и методов обучения психологических особенностей.

Раздел 1. Вводное занятие (1 час)

Компьютерная безопасность. Техника безопасности в кабинете информатики. Полезные сайты. Информация.

Раздел 2. Компьютер – помощник человека (6 часов)

Персональный компьютер. Основные устройства компьютера. Манипулятор. Виды клавиш. Материнская плата. Системный блок. Процессор. Порт. Периферийные устройства. Монитор. Принтер. Сканер. Видеопамять.

Раздел 3. Рисуем на компьютере (6 часов)

Графический редактор. Компьютерная графика. Растр. Растровый графический редактор. Заливка. Кривая. Фигуры. Создание растрового рисунка. Векторный графический редактор. Вектор. Линия. Точка. Прямоугольник. Окружность. Объединение фигур. Создание векторного рисунка.

Раздел 4. Текстовые редакторы (10 часов)

Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приемы редактирования (вставка, удаление, замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер,

начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.). Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными.

Раздел 5. Компьютерные презентации(5 часов)

Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.

Раздел 6. Делаем мультимедийный продукт. (5 часов)

Мультимедиа продукт. Брошюра. Открытка. Календарь. Заливка области. Разметка брошюры. Вставка объекта. Работа с несколькими объектами.

Раздел 7. Итоговая аттестация (1 часа)

Проект. Создание мультимедийного продукта.

Тема 1. « Вводное занятие » (1 ч.)

Теоретическая часть. (Компьютерная безопасность. Техника безопасности в кабинете информатики. Полезные сайты. Информация)

Практическая часть (Тест «Безопасность в компьютерном классе»)

Тема 2. «Компьютер- помощник человека» (6 ч.)

Теоретическая часть. (Персональный компьютер. Основные устройства компьютера. Манипулятор. Виды клавиш. Материнская плата. Системный блок. Процессор. Порт. Периферийные устройства. Монитор. Принтер. Сканер. Видеопамять)

Практическая часть (тест «Основные устройства ПК», с/р «Виды клавиш на клавиатуре», П/р «Что внутри системного блока», П/р «Периферийные устройства ПК»)

Тема 3. Рисуем на компьютере (6 часов)

Теоретическая часть. Графический редактор. Компьютерная графика. Растр. Растровый графический редактор. Заливка. Кривая. Фигуры. Создание растрового рисунка. Векторный графический редактор. Вектор. Линия. Точка. Прямоугольник. Окружность. Объединение фигур. Создание векторного рисунка.

Практическая часть. (тест «Компьютерная графика, П/р «Растровый графический редактор», П/р «Работа в растровом графическом редакторе», П/р «Векторный графический редактор», П/р «Работа в векторном графическом редакторе»)

Тема 4. «Текстовые редакторы» (10 ч.)

Теоретическая часть. (Символ, слово, строка, страница, редактирование и форматирование текстовых документов, разметка страницы, вставка нумерации страниц, вставка и форматирование таблиц, границы и заливка, направление текста, объединение ячеек, вставка картинок в текст, встроенный векторный графический редактор, работа с векторными фигурами)

Практическая часть (Работа в текстовом редакторе, набор текста, форматирование текста, вставка и форматирование таблиц, вставка картинок в текст, создание списков, вставка объектов WordArt)/

Тема 5. «Компьютерные презентации» (5 ч.)

Теоретическая часть (Компьютерные презентации, редактирование презентаций, добавление объектов, настройка анимации и времени, добавление и настройка звука, демонстрация, правила показа презентации)

Практическая часть (Создание компьютерной презентации, редактирование презентаций, добавление объектов, настройка анимации и времени, добавление и настройка звука, демонстрация, правила показа презентации)

Тема 6. Делаем мультимедийный продукт. (5 часов)

Теоретическая часть Мультимедиа продукт. Брошюра. Открытка. Календарь. Заливка области. Разметка брошюры. Вставка объекта. Работа с несколькими объектами.

Практическая часть (Создание мультимедийного продукта, Создание брошюры, Создание открытки, Создание календаря. Вставка объектов).

Планируемые результаты:

Личностные результаты обучения:

- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «родина», «семья», «желание понимать друг друга», «понимать позицию другого»;
- проявлять понимание личностного смысла учения;
- представлять выбор дальнейшего образовательного маршрута;

Метапредметные результаты обучения:

- знать основные этапы создания текстовых документов
- разработка проектов и выполнение творческих работ

Предметные результаты обучения:

- работать за компьютером и в Интернете, соблюдая правила техники безопасности;
- различать виды информации и типы информационных процессов;
- распознавать различные устройства компьютера;
- копировать и вставлять объекты; создавать сложные изображения в графическом редакторе Paint и в текстовом редакторе Word;
- создавать сложные документы в текстовом редакторе с графикой и таблицами;

получит возможность научиться:

- создавать компьютерные презентации со множеством встроенных объектов (аудио, видео);
- сравнивать, обобщать, анализировать, классифицировать, делать выводы.

Изучив курс, обучающиеся значительно повысят свои знания в области информатики. Они активизируют свою интеллектуальную и познавательную деятельность, логическое мышление, научатся ценить персональный компьютер и его устройства.

Календарно – тематическое планирование
дополнительной общеразвивающей программы
кружка «Основы информатики»
на 2021-2022 учебный год

№	Название темы	Количество часов	Дата проведения
Раздел 1. «Вводное занятие » 1 час			
1/1	Основы техники безопасности и противопожарной безопасности. Инструктаж. Введение: структура дисциплины.	1	
Раздел 2. «Компьютер – помощник человека» 6 часов			
2/1	Из чего состоит ПК?	1	
3/2	Манипулятор. Мышь	1	
4/3	Клавиатура	1	
5/4	Что внутри системного блока	1	
6/5	Периферийные устройства ПК.	1	
7/6	Проект «Компьютер – помощник человека»	1	
Раздел 3 « Рисуем на компьютере» 6 часоа			
8/1	Компьютерная графика	1	
9/2	Растровый графический редактор	1	
10/3	Работа в растровом графическом редакторе	1	
11/4	Векторный графический редактор	1	

12/5	Работа в векторном графическом редакторе	1	
13/6	Создание проекта.	1	
Раздел 4. «Текстовые редакторы»10 часов			
14/1	Символ, слово, строка, страница.	1	
15/2	Редактирование и форматирование текстовых документов.	1	
16/3	Редактирование и форматирование текстовых документов.	1	
17/4	Разметка страницы, вставка нумерации страниц.	1	
18/5	Списки.	1	
19/6	Создание текстовых эффектов с помощью WordArt	1	
20/7	Вставка и форматирование таблиц.	1	
21/8	Границы и заливка. Направление текста, объединение ячеек.	1	
22/9	Вставка картинок в текст.	1	
23/1 0	Итоговый проект «Увлекательный мир текстового редактора»	1	
Раздел 5. «Компьютерные презентации» 5 часов			
24/1	Компьютерные презентации.	1	
25/2	Редактирование презентаций и Добавление объектов.	1	
26/3	Настройка анимации и времени.	1	
27/4	Добавление и настройка звука. Демонстрация.	1	
28/5	Создание проекта с применением презентаций.	1	
Раздел 6. «Делаем мультимедийный продукт» 5 часов			

29/1	Общие сведения о Microsoft Publisher		
30/2	Как создать красивый буклет		
31/3	Создание открытки или календаря		
32/5	Создание баннера		
33/6	Создание мультимедийного проекта		
Раздел 7. Итоговая аттестация 1 часа			
34/1	Создание и защита проекта		

Условия реализации программы

Кабинет информатики № 16

Оборудование - Магнитно-маркерная доска – 1 шт.,

Компьютерный стол – 8 шт.

Стационарный компьютер – 8 шт.

Мультимедийный проектор – 1 шт.

Многофункциональное устройство – 1 шт.

Акустические колонки – 1 шт.

Стол учительский - 1 шт.

Стенды – Виды алгоритмов

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе

Формы аттестации – Практическая работа

Творческая работа

Выполнение и защита проекта

Оценочные материалы

1. Диагностика развития внимания «Шифровка»
2. Диагностика уровня развития памяти Рассолимо.
3. Тест методика определения умственного развития.
4. Методика определения интеллектуальной лабильности Козловой.
5. Методика определения уровня развития самооценки Лонга.
6. Методика определения ведущей мотивации Прихожан

Методические материалы

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Практический
- Объяснительно- иллюстративный
- Частично- поисковый
- Игровой
- Дискуссионный
- Проектный.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача учебного материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа 15 взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование обучающихся на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Формы организации учебного занятия:

беседа, выставка, диспут, защита проектов, игра, конкурс, круглый стол, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, спектакль, экскурсия, презентация. Педагогические технологии: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения.

В пакете методических материалов находятся:

Тесты:

1. Компьютерная безопасность
2. Безопасность в компьютерном классе

Самостоятельные программы

1. Единицы измерения информации
2. Измерение информации
3. Кодирование информации
4. Метод координат

Практические работы

1. Работа в текстовом редакторе,
2. набор текста, форматирование текста,

3. Вставка и форматирование таблиц,
4. Вставка картинок в текст,
5. Работа в векторном графическом редакторе, работа с векторными фигурами
6. Создание компьютерной презентации,
7. Редактирование презентаций,
8. Добавление объектов,
9. Настройка анимации и времени,
10. Добавление и настройка звука,
11. Демонстрация правила показа презентации

Список литературы

Литература для учителя

1. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 119 с.

2. Клуб весёлых информатиков: занимательные уроки, внеклассные мероприятия / авт.-сост. Л.Н. Горбунова, Т.П. Лунина. – Волгоград: Учитель, 2009. –113 с.

3. Методическая газета для учителей информатики «Информатика», Издательский дом «Первое сентября», № 6, № 8 2006 года, № 23 2007.

Литература для учащихся

1.Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика : учебник для 5 класса 4-е изд., испр. и доп. - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013

2.Информатика и ИКТ: 6 класс: Учебник. 2-е изд./ Под ред. Л.Л. Босова- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г

3.Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВПетербург, 2010.- 352с.: ил.

4. Макарова Н.В., Николайчук Г.С.,Титова Ю.Ф., Симонова И.В. Информатика 5-6 класс (начальный курс) Питер, 2009.

5. Макарова Н.В., Волкова И.В., Николайчук ЕС. и др. / Под ред. Макаровой Н.В.

Информатика Питер Пресс, 2009-2012.

Видео-, аудиоматериалы:

Диск «Безопасность в Интернете», МТС.

Цифровые ресурсы:

1. Электронный образовательный ресурс www.fcior.edu.ru
2. Электронный образовательный ресурс www.school-collection.edu.ru
3. Интернет - сайты: фестиваль методических идей, газета «Первое сентября».
4. Электронный образовательный ресурс – сайт «Открытый класс»

