

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

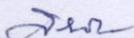
Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

Администрация ГО Заречный

МАОУ ГО Заречный "СОШ № 7"

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО
учителей математики



Дятлова Е.В.

Протокол № 1
от «29» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР



Кiryukhina С.В.

от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора



Кiryukhina С.В.

Приказ № 123 от
от «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образовательного курса «Мой друг компьютер»

для обучающихся 2 – 4 классов

г. Заречный 2024

Содержание

1. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы.....	4
2. Содержание общеразвивающей программы	5
2.1. Учебный (тематический) план	5
2.2. Содержание учебного (тематического) плана.....	5
2.3. Планируемые результаты.....	6
3. Организационно-педагогические условия	8
3.1. Условия реализации включают в себя.....	8
3.2. Формы аттестации.....	10
4. Список литературы	11

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

На базе центра «Точка роста» обеспечивается реализация дополнительных образовательных общеразвивающих программ технологической направленности, разработанных в соответствии с требованиями законодательства в сфере образования и с учётом рекомендаций Федерального оператора учебного предмета «Информатика».

Дополнительное образование дает возможность формировать и всесторонне развивать личность ребенка, его активность и самостоятельность, творческое отношение к выполнению задуманных проектов. Большую помощь в этом могут оказать современные информационные технологии.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мой друг компьютер» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».

Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р).

Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 22.09.2015г. № 1040)

Направленность программы

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мой друг компьютер» имеет техническую направленность. Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

Актуальность программы

Программа «Мой друг компьютер» предназначена для обучающихся, которые еще не изучали, или только приступили к изучению базового курса информатики. Программа направлена на получение изначальных навыков работы с компьютером, ознакомление с программным обеспечением в области структурирования и преобразования информации в текстовую и мультимедийную форму, использование его для решения учебных и жизненных задач.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мой друг компьютер» имеет комплексный характер. В соответствии с первым аспектом информатики осуществляется теоретическая и практическая без компьютерная подготовка, к которой относится формирование первичных понятий об информационной деятельности человека, об организации общественно значимых информационных ресурсов (библиотек, архивов и пр.), о нравственных и этических нормах работы с информацией. В соответствии со вторым аспектом информатики осуществляется практическая пользовательская подготовка - формирование первичных представлений о компьютере, в том числе подготовка школьников к учебной деятельности, связанной с использованием информационных и коммуникационных технологий на других предметах.

Таким образом, важнейшим результатом изучения информатики в школе является развитие таких качеств личности, которые отвечают требованиям информационного общества, в частности, приобретение учащимися информационной и коммуникационной компетентности (ИКТ - компетентности).

Адресат дополнительной общеразвивающей программы

Программа рассчитана на обучающихся 2-4 классов (возрастная группа 8-11 лет). Обучение проходят в группах (10-13 человек). В группы зачисляются дети одного возраста. Состав неизменен на протяжении всего учебного года.

Объем и срок обучения

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Мой друг компьютер» реализуется во 2-4 классах, рассчитана на 51 час учебного времени (по 17 часов в год). Занятия проходят в течение трех лет обучения по 1 часу в две недели.

Формы обучения: фронтальная, индивидуальная, групповая

Формы занятий: комбинированный урок, урок-практикум

Специфика программы – смена видов деятельности

Структура программы предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний.

Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей.

Формы предоставления результата. После изучения раздела, обучающиеся предоставляют для аттестации свои работы (слайдшоу рисунков, мультфильм, программу)

1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы:

формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение младшими школьниками навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи программы:

Обучающие:

➤ сформировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс)

➤ познакомить школьников с видами и основными свойствами информации, научить их приемам организации информации и планирования деятельности.

➤ дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях.

➤ научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWER POINT, с графической средой ЛогоМиры 3.0

➤ обучить учащихся основам алгоритмизации и программирования.

➤ научить учащихся находить информацию в Интернете и обрабатывать ее.

➤ углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности

➤ приобщить к проектно-творческой деятельности.

Развивающие:

➤ развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.

➤ развивать творческое воображение, внимание, наблюдательность, логическое мышление при самостоятельной работе по теме.

➤ формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Воспитывающие:

➤ способствовать расширению кругозора учащихся;

➤ воспитывать чувство коллективизма;

➤ воспитать чувство личной ответственности, чувство партнерства со сверстниками и с руководителями.

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1. Учебный (тематический) план

№	Раздел	кол-во часов			Формы аттестации /контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство с компьютером	5	2	3	
2	Создание рисунков	4	2	2	Слайдшоу рисунков
3	Создание мультфильмов и «живых» картинок	8	3	5	Презентация мультфильма
4	Знакомство с компьютером: файлы и папки	5	2	3	
5	Создание текстов	6	2	4	
6	Создание презентаций	6	2	4	
7	Развитие алгоритмического мышления «Технология работы в среде ЛогоМиры	17	5	12	Создание программы
	Итого	51	18	33	

2.2. Содержание учебного (тематического) плана

Раздел «Знакомство с компьютером».

Теория: Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.

Практика: Включение и выключение компьютера. Настройка интерфейса. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

Раздел «Создание рисунков».

Теория: Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора.

Практика: Работа в графическом редакторе. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Раздел «Создание мультфильмов и «живых» картинок».

Теория: Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Практика: Создание основного фона. Создание героев мультфильма. Создание покадровой анимации в различных программах.

Раздел «Знакомство с компьютером: файлы и папки».

Теория: Файлы. Папки. Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла.

Практика: Операции над файлами и папками: создание папок, копирование файлов и папок, перемещение файлов и папок, удаление файлов и папок.

Раздел «Создание текстов».

Теория: Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма.

Практика: Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Раздел «Создание презентаций».

Теория: Электронные презентации. Примеры программ для создания электронных презентаций. Гиперссылки в презентациях. Звук, видео и анимация в презентациях.

Практика: Основные операции при составлении презентации. Вставка звуков и музыки, анимации и видео в презентации. Порядок действий при создании электронной презентации.

Раздел «Развитие алгоритмического мышления «Технология работы в среде ЛогоМиры»:

Теория: Интерфейс программы ЛогоМиры и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Понятие команды в среде ЛогоМиры. Команды управления движением Черепашки. Входные параметры команды.

Практика: Рисование фигур с помощью Черепашки. Микромир. Организация движения Черепашки: Освоение технологии работы с Полем форм. Заполнение Рабочего поля оттисками форм. Создание декораций микромира, используя Поле форм и графический редактор. Личная карточка Черепашки. Как задать ее движение. Моделирование прямолинейного движения объектов с разными скоростями. Моделирование движения по сложной траектории. Суть анимации. Команда смены форм Черепашки. Моделирование движения со сменой форм. Моделирование траектории движения с повторяющимся фрагментом. Составление программ Понятие программы. Примеры программ. Назначение обязательных частей программы: заголовок, тела программы, признака завершения. Правила оформления программ. Составление программ рисования графических объектов.

2.3. Планируемые результаты

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель - создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Учебные результаты:

Школьник сможет приобрести следующие знания:

- О правильном и безопасном поведении в компьютерном классе;
- Об основных устройствах компьютера;
- О том, что такое полное имя файла;
- О командах, которые может выполнять Черепашка в среде ЛогоМиры;
- О том, как вводить последовательности команд, в результате которых получаются проекты рисования
- О назначении команд в меню Поля форм;

➤ Об особенностях среды LOGO и действующего в этой среде исполнителя Черепашки;

➤ О командах управления пером.

Школьник сможет приобрести следующие умения:

➤ пользоваться мышью и клавиатурой;

➤ запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

➤ выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

➤ сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

➤ выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;

➤ сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения

➤ выполнять основные операции при проектировании домов и квартир с помощью одной из компьютерных программ;

➤ сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

➤ выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;

➤ сохранять созданные игры и вносить в них изменения.

➤ создавать, удалять, копировать перемещать папки (каталоги);

➤ набирать текст на клавиатуре;

➤ сохранять набранные тексты, открывать ранее сохранённые текстовые документы и редактировать их;

➤ копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

➤ устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

➤ подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;

➤ составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

➤ искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;

➤ искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем;

➤ вставлять изображения в презентацию;

➤ создавать схемы и включать их в презентацию;

➤ создавать таблицы и включать их в презентацию.

➤ красиво оформлять презентации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;

➤ включать в презентацию звуковые, видео- и анимационные элементы.

➤ создавать презентации, предназначенные для какой-либо цели, и оформлять их, используя тексты, изображения, звуки, видео и анимацию.

➤ открывать программу ЛогоМиры;

➤ работать в графическом редакторе ЛогоМиры

➤ перемещать Черепашку по рабочему полю в разных направлениях.

➤ разрабатывать программы для рисования различных фигур;

➤ работать с Полем форм;

➤ переодевать Черепашку в разные формы и оставлять оттиск и;

➤ Перемещать Черепашку по Рабочему полю;

➤ Настраивать размер Черепашки при помощи лупы.

➤ управлять Черепашкой из поля команд

Воспитательные результаты:

Школьник сможет приобрести следующие социально значимые знания:

➤ формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель - и их свойствах;

➤ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;

➤ формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

➤ формирование умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей - таблицы, схемы, график и, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

➤ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

У школьника могут быть развиты следующие социально значимые отношения:

➤ наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;

➤ владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

➤ развитие способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ.

Школьник сможет приобрести опыт следующих социально значимых действий:

➤ опыт публичного выступления по проблемным вопросам;

➤ опыт интервьюирования и проведения опросов общественного мнения;

➤ опыт общения с представителями других социальных групп;

➤ опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

➤ овладение умениями организации собственной деятельности;

➤ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

3. Организационно-педагогические условия

3.1. Условия реализации включают в себя

Материально-технического обеспечения

Занятия проходят в оборудованном компьютерном классе, в котором есть парты для теоретических занятий и 10-13 учебных мест за компьютером и одно место для преподавателя.

Техническое оснащение занятий: мультимедийный компьютер, проектор, экран, колонки, операционная система Windows 7 (и выше), пакет офисных приложений MSOffice 2007 (и выше), Windows Movie Maker (ВидеоМАСТЕР).

Кадровое обеспечение

Занятия ведет педагог дополнительного образования, учитель информатики Володина Ю.С., высшая квалификационная категория

Методические материалы

Программа обеспечена методическими материалами: разработки (индивидуальные карточки, компьютерные программы, презентации) учителя на основе учебного плана, рабочая тетрадь О.А. Холодова «Информатика, логика математика», компьютерные тренажеры, программное обеспечение.

Интернет-ресурсы:

www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»

www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.

<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.

<http://www.kinder.ru/default.htm> – Интернет для детей. Каталог детских рисунков.

<http://www.solnet.ee> – детский портал «Солнышко».

Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)

Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Формы обучения: фронтальная, индивидуальная, групповая

Формы занятий: комбинированный урок, урок-практикум

Специфика программы – смена видов деятельности

Структура занятий:

1. Разминка - 10 мин (решение фантазийных и логических задач)
2. Теория по теме – 15 мин
3. Решение задач или выполнение проекта – 15 мин

Используемые педагогические технологии

Игровые технологии обучения (К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев)

Цель использования: Создание положительной мотивации учения. Расширение объема и повышение устойчивости внимания. Развить интерес к предмету. Раскрывать креативные способности учащихся. Развивать коммуникативные навыки учащихся. Обеспечивать свободный обмен мнениями. Вовлекать всех учащихся в учебный процесс. Практически закреплять полученные знания. Формировать навык совместной деятельности.

Описание внедрения: Игровые приемы и ситуации выступают как средство пробуждения, стимулирования обучающихся. Основная задача – организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности. Повышает качество обучения, что способствует созданию психологической готовности к работе. Активизирует мыслительную деятельность обучающихся (развивает память, внимание). Помогает обучающимся в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях. Приобретение новых знаний, улучшение качества уже существующих. Существенно повышает желание учащихся изучать информатику более углубленно

Результат использования: Сформировать у обучающихся новые умения и навыки. Создать условия реального общения. Создать благоприятную психологическую атмосферу общения. Повысить мотивацию к обучению.

Групповые технологии обучения (И.Д. Первин, В.К. Дьяченко).

Цель использования: Групповое обучение строится на принципе сотрудничества. Ученики, работая в группе, пытаются совместно выполнить поставленную задачу. При этом задание формулируется таким образом, чтобы ученик не смог выполнить его без помощи остальных участников группы.

Описание внедрения: Особенности организации групповой работы учащихся на уроке являются:

- 1) класс на данном уроке делится на группы для решения конкретных учебных задач;
- 2) каждая группа получает определенное задание (либо одинаковое, либо дифференцированное) и выполняет его сообща под непосредственным руководством лидера группы или учителя;
- 3) задания в группе выполняются таким способом, который позволяет учитывать и оценивать индивидуальный вклад каждого члена группы;
- 4) состав группы непостоянный, он подбирается с учетом того, чтобы с максимальной эффективностью для коллектива могли реализоваться учебные возможности каждого члена группы, в зависимости от содержания и характера предстоящей работы.

Результат использования: Высокое качество знаний. Познавательная активность и высокая работоспособность обучающихся, направленная на приобретение знаний. Творческая инициатива обучающихся. Преодоление индивидуальных недостатков в знаниях учащихся. Взаимное обогащение учащихся в группе. Рефлексия, через которую устанавливается отношение участника к собственному действию и обеспечивается адекватная коррекция этого действия.

Технология проблемного обучения (Д. Дьюи, В.Х. Килпатрик)

Цель использования: Сформировать активную познавательную деятельность по предмету. Расширить и углубить знания обучающихся по предмету. Развить творческие способности детей. Повысить качество обучения. Подвигнуть ребенка на желание мыслить, самому достигать результата, определенного аргументированного умозаключения. Воспитание гармоничной, социально-зрелой личности. Ученики способны сами распознать проблему, размышляют над путями ее решения и находят пути решения проблемы.

Описание внедрения: Учебно-познавательная деятельность обучающихся строится таким образом, что обучающиеся оказываются в ситуации интеллектуального затруднения, тем самым происходит побуждение обучающихся к сравнению, сопоставлению, противопоставлению фактов, явлений, правил.

Результат использования: На основе анализа фактов учащиеся самостоятельно делают выводы и обобщения, формируют с помощью меня ответы на поставленные проблемные вопросы.

Проектная технология (Дж. и Э. Дьюи, У. Х. Килпатрик, К.Фрей, Е.С. Полат)

Цель использования: Затрагивать личность ученика целиком и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения. Делать ученика активным действующим лицом в учебном процессе. Создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой; дети должны стать равноправными субъектами учебного процесса и активно общаться друг с другом; это меняет функции учителя, делая его наблюдателем, консультантом и участником детских игр. Постепенно научить школьника работать самостоятельно и обеспечивать дифференциацию и индивидуализацию учебного процесса. В условиях проекта учебный процесс выходит за узкие рамки урока в область личностных отношений и интересов, когда создаются ситуации, в которых дети сосредотачивают свое внимание на содержание своей работы. В ходе выполнения проектной деятельности ученик активен, он проявляет творчество и самостоятельность и не является пассивным исполнителем моей воли.

Описание внедрения проектной технологии: формулировка конкретной цели, направленной на достижение практического результата; - получение каждым учеником конкретного задания, нацеленного на выполнение практического действия с помощью компьютера; - самостоятельное выполнение детьми задания и помощь в случае необходимости

Результат внедрения: Создается конечный результат деятельности – проект . Узнать новую информацию и определённым образом её оформить, сделать что-либо вместе с другими. Исключается формальный характер изучения информатики (по принципу «Надо знать») и активизируется их взаимодействие для достижения практического результата изучения информатики. Меняются функциональные обязанности ученика и учителя. Ученик активно участвует в выборе, организации и конструировании содержания обучения информатики и конкретного урока; учитель выступает в роли советчика, помощника, участника детских игр и занятий. Формулируется способность самостоятельно действовать в социальных ситуациях. Развивается чувство ответственности за конечный результат. Развивается умение публично выступать, аргументировано проводить презентацию данного результата

3.2. *Формы аттестации*

Журнал посещаемости, аналитический материал, фото.

После изучения раздела, обучающиеся предоставляют для аттестации свои работы (слайдшоу рисунков, мультфильм, программу)

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

Аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики, отчет итоговый.

4. Список литературы

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2014. –№ 2. –С. 52-60.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2018. – 98 с.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017 г.
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
6. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017
7. Столяров А.М.,Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2018г, 256 с

Литература, рекомендуемая для детей и родителей по данной программе

8. Информатика в школе №4 2015 г. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint. Л.Л. Босова.
9. Использование возможностей графического редактора в курсе «Информатика и ИКТ» в начальной школе. Г.А. Кобелева, Н.Ю. Блохина.
10. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017 г.
11. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 г.
12. Столяров А.М.,Столярова Е.С. Уроки по видеомонтажу. Издательство: НТ ПРЕСС ООО МОСКВА, 2018г, 256 с.