

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
"Саконская средняя школа"

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 30 августа 2024 г.  
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ  
Саконской СШ  
\_\_\_\_\_ О.А. Поселеннова  
от 30 августа 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**"Компьютерный мир"**  
Возраст обучающихся: 9-11 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:  
Сыхраннова Любовь Ивановна,  
учитель

## Оглавление

<b>Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Содержание программы	5
1.4 Планируемые результаты	7
<b>Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>10</b>
2.1 Календарный учебный график	10
2.2 Условия реализации программы	11
2.3 Формы аттестации	11
2.4 Оценочные материалы	12
2.5 Методические материалы	17
2.6 Список литературы	20
Приложение	22

## **Раздел №1 "Комплекс основных характеристик программы"**

### **1.1. Пояснительная записка**

Анализ опыта преподавания курса компьютерных технологий показывает, что этот курс можно и нужно вводить для изучения учащимися с младших классов. Особенностью обучения работе на компьютере младших школьников является продуманный отбор эффективных форм и методов работы с детьми, но главное это то, что каждое учебное занятие – это не монолог педагога, не традиционные объяснения нового материала и простые ответы на вопросы. В основе деятельности с младшими школьниками лежит игра, в процессе которой осуществляется и обсуждение новых понятий, и организуется совместный поиск, решение и анализ примеров и задач.

Вступая в этот компьютерный мир, человек должен знать теоретические основы информатики и уметь применять компьютер в своей профессиональной деятельности.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее ДООП) "Компьютерный мир " имеет техническую направленность.**

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в настоящее время современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. Необходимо помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике. Решать задачи разной сложности помогает компьютер. Будущее сегодняшних детей – это информационное общество. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку. Успешность данных перемен связана с внедрением в школьном учреждении информационных технологий.

#### **Отличительные особенности программы.**

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка. Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Новизна программы** заключается в том, что она содержит дополнительный изучаемый материал, который значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков.

Специфика программы состоит в том, что она строится на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

#### **Адресат программы**

ДООП " **Компьютерный мир** " опирается на возрастные возможности и образовательные потребности обучающихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления, на развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений, с текстовым редактором.

**Возраст обучающихся: 9-11 лет.** Набор в объединение производится на добровольных началах, без ограничений и отбора детей.

#### **Объем и срок освоения программы.**

Программа рассчитана на 1 год обучения -72 часа.

#### **Формы организации образовательного процесса:**

- форма обучения - очная;
- форма проведения занятий - аудиторная;
- форма организации занятий - всем составом объединения.

#### **Режим занятий.**

Программа реализуется в течение всего учебного года, включая каникулярное время. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие творческих способностей детей и воспитание культуры безопасного поведения в процессе формирования основ компьютерной грамотности.

#### **Задачи:**

##### **Обучающие:**

- сформировать начальные навыки и умения работы за компьютером;
- осуществлять профориентационную работу с обучающимися;
- научить работать с готовыми программными средствами: графическими и текстовыми редакторами.

##### **Развивающие:**

- совершенствование компьютерной грамотности ребенка;

- развивать необходимые качества: усидчивости, аккуратности, художественного вкуса;
- развивать умение излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию;
- расширить представления о различных профессиях цифрового мира.

#### **Воспитательные**

- воспитать творческую личность;
- реализация воспитательного потенциала профориентации;
- работать в сотрудничестве;
- сформировать доброе отношение друг к другу.

### **1.3 Содержание программы Учебный план**

№ п/п	Название разделов	1 год обучения		Кол-во часов
		1 полугод (в т.ч. атт)	2 полугод (в т.ч. атт)	
1.	Учимся работать на компьютере.	20	-	20
2.	Графический редактор. Рисуем картинку.	13(1)	12	25
3.	Текстовый редактор. Печатаем текст.	-	25	25
4.	Аттестация	-	1(1)	1 (1)
5.	Итоговое занятие.	-	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>33(1)</b>	<b>39(1)</b>	<b>72(2)</b>

#### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	

<b>1.</b>	<b>Учимся работать на компьютере.</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	
<b>1.1</b>	<b>Вводное занятие.</b>	1	-	1	
1.2	История развития компьютерной техники.	1	1	2	
1.3	Человек и компьютер.	2	6	8	
1.4	Назначение основных устройств компьютера.	2	7	9	
<b>2.</b>	<b>Графический редактор. Рисуем картинки.</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>25</b>	<b>Тестирование</b>
2.1	Знакомство с графическим редактором Paint.	2	2	4	
2.2	Инструменты графического редактора.	2	2	4	
2.3	Работа в программе Paint	5	12	17	
<b>3.</b>	<b>Текстовый редактор. Печатаем текст.</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	<b>25</b>	
<b>3.1</b>	<b>Знакомство с текстовым редактором Word.</b>	4	4	8	
<b>3.2</b>	<b>Работа в текстовом редакторе.</b>	5	12	17	
<b>4.</b>	<b>Аттестация.</b>	-	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Тестирование</b>
<b>5.</b>	<b>Итоговое занятие.</b>	-	<b>1</b>	<b>1</b>	
	<b>Итого:</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Учимся работать на компьютере.

**1.1 Вводное занятие.** Знакомство с содержанием программы. Правила Т.Б. на занятиях.

##### Теория:

Вводное занятие. Знакомство с содержанием программы. Правила Т.Б. на занятиях.

#### **1.2 История развития компьютерной техники.**

##### Теория:

Немного об истории компьютера. **Роль компьютера в профессии человека.**

##### Практика:

Игры на знакомство. Прогулки по рабочему столу.

#### **1.3 Человек и компьютер.**

##### Теория:

Знакомство с компьютером. Правила Т.Б. в компьютерном классе.

Знакомство с рабочим столом. Запуск программ.

**Практика:**

Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Внешний вид рабочего стола.

Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.

Включение и выключение компьютера. Правила включения/выключения компьютера.

Выход из игры с использованием клавиши Esc.

#### **1.4 Назначение основных устройств компьютера.**

**Теория:**

Понятие компьютерного меню. Устройства, входящие в состав ПК.

Понятие и значение курсора. Профессия и компьютер.

**Практика:**

Клавиатура. Освоение приемов работы с ней.

Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры.

Правила работы с клавиатурой. Печать заглавных букв.

Цифровая клавиатура. Правила работы с клавиатурой.

Работа с клавиатурным тренажером.

Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней.

Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану.

### **Раздел 2. Графический редактор. Рисуем картинку.**

#### **2.1 Знакомство с графическим редактором Paint.**

**Теория:**

Знакомство с графическим редактором Paint.

Операции с цветом.

**Практика:**

Работа в графическом редакторе Paint: выбор и изменение палитры, действия с рисунком.

#### **Инструменты графического редактора.**

**Теория:**

Знакомство с панелью инструментов. Инструменты графического редактора.

Раздел «Инструменты» (карандаш, заливка цветом, текст, ластик, пипетка, масштаб).

**Практика:**

Раздел «Инструменты» (карандаш, заливка цветом, текст, ластик, пипетка, масштаб).

Практическое использование инструментов.

#### **2.2 Работа в программе Paint.**

**Теория:**

Техника создания изображений.

Палитра. Назначение инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.

Шрифт. Виды и размеры шрифта

Понятие фрагмента рисунка.

Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка.

**Практика:**

Раскрашивание готовых образцов рисунков.

Создание узоров и орнаментов в графическом редакторе.

Мозаика «Сказочный герой»

Рисунок «Цветик-семицветик»

Рисунок на свободную тему

Составление рисунка при помощи копирования .

Создание поздравительной открытки «Новогодняя открытка», «День защитников Отечества», «Международный женский день 8 Марта», «День Победы».

**Тестирование.**

**Раздел 3. Текстовый редактор. Печатаем текст.**

**3.1 Знакомство с текстовым редактором Word.**

**Теория:**

Окно текстового редактора. Запуск и завершение Word.

Способы выполнения операций.

Текстовый редактор Word. Правила ввода текста.

**Практика:**

Окно текстового редактора Запуск и завершение Word.

Работа с фрагментом текста в Word: изменение шрифта, размера, цвета, выравнивание.

**3.2 Работа в текстовом редакторе.**

**Теория:**

Панель инструментов и панель рисования.

Операции над текстом

Создание, загрузка и сохранение файлов документов (папка).

Основные работы с документами: (создание нового документа, открытие существующего документа, переключение между документами).

Обработка текста: ввод текста, правила набора, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, проверка орфографии, исправления в тексте.

Форматирование текста: цвет и размер шрифта, начертание.

**Практика:**

Упражнения по набору текста

Способы выделения текста.

Работа с текстовым объектом WordArt.

Редактирование текстового документа.

Обработка текста: ввод текста, правила набора, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, проверка орфографии, исправления в тексте.

Форматирование текста: цвет и размер шрифта, начертание.

Вставка в текст рисунка. Меню вставка.

**4. Аттестация.**

**Практика:**



**Тестирование.**

**5.Итоговое занятие.**

**Практика:**

**Итоговое занятие.** Подведение итогов работы. **Викторина «В мире профессий».**

#### **1.4. Планируемые результаты:**

**Предметный уровень:**

По итогам реализации программы обучающиеся:

**должны знать:**

- технику безопасности при работе на ПК, взаимодействия с устройствами: мышью, клавиатурой; правила поведения в компьютерном классе;
- понятие об информации, способах ее восприятия, хранения, передачи, обработки;
- характеристики информации по объему, содержанию, характеру;
- общую структуру ПК (монитор, системный блок, устройства ввода/вывода информации), дополнительные устройства;
- возможности использования ПК в повседневной жизни, профессиональной деятельности;
- возможности графического и текстового редакторов.

**должны уметь:**

- работать с ПК при помощи мыши и через программное меню;
- составлять последовательности действий для достижения поставленной цели;
- использовать инструментальный графического редактора для создания изображений в редакторе Paint;
- использовать инструментальный текстового редактора для создания простейших текстов, пользоваться переключением языковой раскладки клавиатуры;
- набирать короткий текст в редакторе Word, уметь вносить исправления.

**Метапредметный уровень:**

- у обучающихся повысится уровень осознанного стремления к освоению новых знаний и умений, коммуникативных способностей; применить полученные навыки для выполнения работ в повседневной жизни;
- у обучающихся будет сформировано умение принимать другие мнения и высказывания, уважительно относиться к ним.

**Личностный уровень:**

- сформируются положительные навыки работы в парах;
- сформируется активная потребность в общении.





## 2.2 Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение

Для реализации данной программы необходима следующая материальная база:

Кабинет должен быть удобным для занятий, хорошо освещенным, просторным.

#### Оборудование кабинета:

- мультимедийный компьютер;
- (ноутбуки;
- проектор Epson и экран;
- локальная сеть и доступ в Интернет;
- доска маркерная белая;
- столы;
- стулья;

#### Инструменты и приспособления:

- литература.

## 2.3. Формы аттестации.

**Формы аттестации** разрабатываются для отслеживания результативности освоения программы. Согласно учебно-тематическому плану это:

- Тестирование;

#### Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- Журнал посещаемости;
- Материал тестирования;
- Фото;

#### Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

практическое задание.

## 2.4 Оценочные материалы

С целью выявления соответствия уровня полученных обучающимися знаний, умений и навыков планируемым результатам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы используются следующие виды контроля:

Вид контроля	Содержание	Формы контроля
<i>Промежуточный контроль</i>	Уровень знаний, умений и навыков ДООП за 1 полугодие	Тестирование
<i>Аттестация</i>	Уровень знаний, умений и навыков по всей ДООП	Тестирование

#### *Промежуточный контроль*

Подсчитывается общее количество баллов и определяется уровень результативности за 1 полугодие:

## Тестирование по графическому редактору Paint

### 1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...

- а) Редактирования вида и начертания шрифта;
- б) Работы с графическим изображением;
- в) Построения графиков.

### 2. Укажите инструменты графического редактора:

- а) Ластик; г) Ручка;
- б) Карандаш; д) Прямоугольник;
- в) Ножницы; е) Распылитель.

### 3. Инструмент позволяет...

- а) Проводить произвольные линии и кривые;
- б) Вводить текст;
- в) Удалять фрагмент рисунка.

### 4. Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- а) Заливка;
- б) Валик;
- в) Кисть.

### 5. Инструмент позволяет...

- а) Изменяет размер области рисунка;
- б) Изменяет размер панели инструментов;
- в) Изменяет размер файла.

### 6. Палитрами в графическом редакторе являются...

- а) Линия, круг, прямоугольник;
- б) Карандаш, кисть, ластик;
- в) Наборы цветов.

### 7. Какой командой можно запустить программу MS Paint?

- а) Программы / Стандартные / Paint;
- б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint;
- в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint.

### 8. Для чего предназначен инструмент в Paint?

- а) Для удаления фрагментов рисунка;
- б) Для рисования линий произвольной формы;
- в) Для введения текста.

### 9. Для чего предназначен инструмент в Paint?

- а) Для выделения фрагмента произвольной формы;
- б) Для рисования многоугольника;
- в) Для рисования кривых.

### 10. Для чего предназначен инструмент в Paint?

- а) Для введения текста;
- б) Для выбора цвета;
- в) Для сохранения рисунка.

Ответы: 1- б; 2-а,б,д; 3-а; 4-б; 5-а; 6-в; 7-в; 8-а; 9-б 10-а

**10-9- баллов – высокий уровень**

**8 -6 баллов – средний уровень**

**5 - 1 – балла – низкий уровень**

**Аттестация по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе "Компьютерный мир"**

**Цель:** Выявление уровня знаний, умений и навыков по итогам обучения по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе "Компьютерный мир"

**Форма проведения: Тестирование**

**Тестирование**

**Ф.И.** \_\_\_\_\_

**1. Это устройство поможет перенести изображение или текст с бумаги в компьютер.**

А) сканер    Б) принтер    В) монитор

**2. Устройство, которое помогает выводить информацию на бумагу**

А) Сканер    Б) Монитор    В) принтер

**3. В нём хранится и обрабатывается всё, с чем мы работаем на компьютере.**

А) монитор    Б) системный блок    В) Процессор

**4. Во время работы ученик должен...**

А) Обращаться бережно с техникой

Б) разбирать системный блок    В) Трогать экран монитора руками

**5. На его экран выводится изображение при работе компьютера.**

А) клавиатура    Б) монитор    В) мышь

**6. Без этого устройства компьютер не может работать**

А) Процессор    Б) Мышь    В) Колонки

**7. Укажите инструменты графического редактора:**

а) Ластик;    г) Ручка;

б) Карандаш;    д) Прямоугольник;

в) Ножницы;    е) Распылитель.

**8. Для чего предназначен инструмент  в Paint?**

А) Для введения текста;

Б) Для выбора цвета;

В) Для сохранения рисунка.

**9. Набор символов, слогов, предложений, являющихся частью документа:**

А) колонтитул

Б) документ

В) текст

Г) фрагмент

**10. Процедура придания тексту документа желаемой формы:**

А) макрос

Б) форматирование

В) изменение

Г) рецензирование

**10-9- баллов – высокий уровень**

**8 -6 баллов – средний уровень**

## 2.5 Методические материалы

### Методы обучения и воспитания

#### Методы обучения.

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесный (беседа, объяснение, рассказ, анализ текста и др.);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций и др.);
- практический

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. Объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
2. Репродуктивные методы обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
3. Частично-поисковые методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом).
4. Исследовательские методы обучения (овладение детьми методами самостоятельной творческой работы) и др.

#### Методы воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения): объяснение, рассказ, беседа, пример;
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения: приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;
- методы стимулирования поведения и деятельности: поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

#### Формы организации учебного занятия

Основными формами проведения занятий являются: беседа, объяснение, обсуждение, демонстрация с помощью программ или банка личных наработок, работа с компьютером, самостоятельная работа, творческие задания, занятие-игра, презентация, практическое занятие, открытое занятие, методы устного контроля.

Педагогические технологии. На занятиях объединения используются следующие современные педагогические технологии:

- личностно-ориентированные;
- игровые;
- здоровьесберегающие технологии.

1. Личностно-ориентированные технологии позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении. Они предусматривают выбор задания, объем материала с учетом сил, способностей и интересов ребенка,

создают ситуацию сотрудничества для общения с другими членами коллектива.

2. Игровые технологии помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе.

3. Здоровьесберегающие технологии направлены на решение самой главной задачи - сохранить, поддержать и улучшить здоровье детей. Здоровьесберегающие технологии это, прежде всего, условия обучения ребенка при отсутствии стресса, адекватности требований, адекватности методик обучения и воспитания, рациональная организация учебного процесса в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, создание благоприятного эмоционально-психологического климата. Неотъемлемой частью также является обеспечение двигательной активности, которая оказывает большое влияние на здоровье и физическое состояние детей, привитие культуры здорового образа жизни личности.

### **Алгоритм учебного занятия**

Занятия строятся по следующему алгоритму.

#### **1 этап: организационный.**

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

#### **2 этап: Повторение пройденного материала.**

Задача: установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если было), диагностика усвоения, выявление пробелов и их коррекция. Содержание этапа: проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

#### **2 этап: подготовительный (подготовка к новому содержанию).**

Задача: обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

#### **3 этап: основной Объяснение нового материала с элементами промежуточного контроля.**

Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения.

Содержание этапа: при усвоении новых знаний используются задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

#### **4 этап: Комплекс упражнений для снятия усталости.**

#### **5 этап: Практическая работа за компьютером.**



Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: сообщаются ответы на следующие вопросы: как работали ребята на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели? Поощрение ребят за учебную работу.

#### **6 этап: Подведение итогов.**

Задача: мобилизация детей на самооценку.

Содержание этапа: оценивается работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

#### **Типы занятий.**

- занятие изучения нового материала;
- занятия применения и совершенствования полученных знаний;
- комбинированные занятия;
- контрольные занятия.

- тематические подборки материалов, сценариев, игр.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями учащихся, уровнем их развития и способностями.

## **2.6 Список литературы**

### **Нормативно-правовое обеспечение программы**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (действующая редакция).
2. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. №309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года".
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (в редакции от 21 апреля 2023г.).
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
6. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р "Об

утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р" (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года").

7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка", утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. N28 г.Москва "Об утверждении санитарных правил СП.2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021г. N2 г.Москва "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
10. Распоряжение Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р "О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей".
11. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)").
12. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ- 245/06 "О направлении методических рекомендаций": Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
13. Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Саконская средняя школа".

### **Список литературы, используемой педагогом в работе**

1. Гейн А. Г., «Информатика», Москва, "Просвещение", 1995;
2. Угринович Н., «Информатика и информационные технологии», М Москва, Л.Б.З., 2002;
3. Кушниренко А.Г., «Основы информации и в. т», Москва, "Просвещение", 1993;
4. Ефимова О.В., "Практикум по компьютерной технологии", Москва, "Просвещение", 1999;

### **Список литературы для обучающихся**

1. Горячев А.В., Е.М.Островская Справочник-практикум «Графический редактор» \_ Баласс
2. Горячев А.В., Е.М.Островская Справочник-практикум «Конструктор мультфильмов « МУЛЬТИ – ПУЛЬТИ»» - Баласс
3. Горячев А.В., Е.М.Островская Справочник-практикум «Конструктор игр» - Баласс

