

Приложение к образовательной программе  
среднего общего образования  
МАОУ Ленской СОШ  
(утверждено приказом №130 от 30.08.2021г.)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**«Компьютерное моделирование»**

**Среднее общее образование, 10-11 классы**

Составитель:  
Бушланов Юрий Михайлович  
учитель физики, информатики,  
первая кв. категория

## Пояснительная записка

**Направленность** образовательной программы «Компьютерное моделирование» - техническая. Она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ в рамках их возможностей в области технического творчества. Обучающиеся получают широкий социальный опыт конструктивных взаимодействий и продуктивной деятельности. В творческой среде дополнительного образования, обеспечивающей возможности для раскрытия и эффективного развития способностей, формируется творческая, социально зрелая и активная личность, стремящаяся постоянному самообразованию, самосовершенствованию и самореализации на протяжении всей жизни.

**Вид** программы «Компьютерное моделирование»- модифицированная. **Уровень**- базовый.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. «Компьютерное моделирование» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Без компьютерной графики невозможна ни одна современная мультимедийная программа.

Программа «Компьютерное моделирование» ориентирована на углубление и расширение знаний учащихся по теме «Графические редакторы» и предусматривает изучение различных видов графики, цветовых моделей, форматов графических файлов, выполнение лабораторных работ в различных графических редакторах. Данный курс раскрывает перед учащимися удивительные возможности компьютерной графики.

**Актуальность** программы заключается в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «Компьютерное моделирование» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании изображений, коллажей, электронных презентаций. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческой направленностью. Внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный, позитивный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, оформления обложек и вкладышей к аудио кассетам, дискам, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

**Новизна программы** в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Отличительной особенностью является и использование нестандартных материалов при выполнении различных дизайн проектов.

**Педагогическая целесообразность** раскрывается через следующие принципы:

- тема занятия преподносится в простой, доступной для детей форме;
- включение обучающихся в активную творческую деятельность с предоставлением им широких возможностей для самовыражения средствами компьютерного моделирования

**Цель:**

Овладение навыками моделирования, конструирования и рисования, используя компьютерные программы и графические редакторы, создание оптимальных условий для самореализации личности.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- сформировать навыки работы с компьютерными программами и графическими редакторами;
- сформировать у детей навыки исследовательской деятельности: способность видеть проблему, рационально организовать свою деятельность;
- сформировать навыки умения моделировать с помощью компьютера, конструировать смоделированные модели из прикладных материалов, оформлять изделия.

*Развивающие:*

- развить интерес к компьютерным программам, графике, дизайну;
- развить креативные способности;
- развить композиционное мышление, художественный вкус, наблюдательность, творческое воображение;
- развить способность уверенно и легко владеть компьютером;
- развить смекалку, фантазию, исследовательское и изобретательское, развивающее мышления;
- развить интеллектуальные качества: внимание, память и т.д.;
- раскрыть возможности личности и творческого потенциала;
- развить глазомер, моторику рук, зрительную память.

*Воспитательные:*

- воспитать духовно-нравственную личность;
- воспитать добросовестное отношение к труду;
- воспитать толерантное отношение к окружающим;
- воспитать интерес к творческой работе;
- воспитать аккуратность, воображение, концентрацию внимания;
- воспитать трудолюбие, бережное отношение к экологии.

**Возраст детей участвующих в реализации программы:**

Программа адресована учащимся 15-17 лет. Наполняемость группы составляет 10 человек.

### **Объем программы.**

Программа рассчитана на 2 года обучения -10 класс – 34 часа и 11 класс - 34 часов.

### **Формы организации образовательного процесса, виды занятий.**

Групповые занятия, в процессе которых используются различные формы занятий:

- традиционные, комбинированные, индивидуальные занятия и т.д.;
- теоретические и практические занятия;
- досуговые и массовые мероприятия;
- мастер-классы.

Все коллективно-творческие дела проводятся по методике организации коллективно-творческих дел с созданием благоприятной и комфортной обстановке для детей.

### **Режим занятий:**

Занятия проводятся 1 раз в неделю с обязательным 10 минутным перерывом для отдыха детей в соответствии с СанПиН, в среду с 15.30 до 16.10

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.**

*По окончании обучения учащиеся должны:*

#### **Знать:**

- основную базовую информацию о персональном компьютере;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие конструирования.

#### **Уметь:**

- уверенно и легко владеть компьютером;
- использовать базовый набор инструментов и возможности графического редактора для создания собственных изображений;
- свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- моделировать схемы при помощи компьютерных программ;
- конструировать разработанные модели;
- оформлять дизайн.

### **Планируемые образовательные результаты:**

## **Личностные УУД:**

- личностное, профессиональное, жизненное самоопределение;
- понимание значения различных видов информации;
- умение слушать и выделять главное, запоминать;
- формирование интереса к изучению графических редакторов, компьютерного моделирования через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
- способность к самооценке;
- уважительное отношение к другим участникам рабочего процесса.

## **Метапредметные:**

### *Регулятивные УУД:*

- планирование путей достижения цели;
- прогнозирование результатов;
- составление плана и последовательности действий;
- применение правил безопасного поведения при работе с инструментом и в компьютерном классе;
- умение самостоятельно контролировать и рационально использовать своё время.

### *Познавательные УУД:*

- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- создание различных информационных объектов с использованием графического компьютерного редактора;
- создание целостного изображения, используя базовые геометрические фигуры;
- преобразование модели из простой в более сложную;
- сравнение объектов по заданным или самостоятельно определенным критериям;
- структурирование знаний;
- преобразование информации;
- использование ручного труда для создания полезных вещей.

### *Коммуникативные УУД:*

- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками;
- управление поведением сверстников – коррекция, оценка действий сверстников;
- проявление уважения к сверстникам и педагогу;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.

### **Предметные:**

- умение самостоятельно и мотивированно организовать свою познавательную деятельность;
- поиск нужной информации в источниках различного типа;
- участие в практической деятельности, приобщение к поисковой и творческой деятельности.

### **Формы и виды контроля.**

Итоги результатов реализации программы подводятся педагогическим советом по представленному педагогом анализу результатов. Мониторинг качества образования осуществляется в течении всего года и делится на несколько этапов:

1. Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований и фиксирует исходный уровень обучающегося.
2. Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.
3. Промежуточный – это результаты выполнения контрольных заданий, которые фиксируются в журнале учета работы объединения.
4. Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач.

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:**

- продуктивные формы: творческий проект;
- документальные формы подведения итогов: карты оценки результатов освоения программы.

### *Инструменты контроля:*

- Диагностическая карта мониторинга результатов обучения.
- Мониторинг личностного развития обучающихся.
- Мониторинг результатов освоения программы.

#### IV. Учебно-тематический план

	Название разделов и тем	Количество часов				Формы занятий
		всего	теория	практика	Индивидуальные занятия и консультации	
<b>1</b>						
<b>10 класс</b>						
1.1	Введение. Основы техники безопасности.	1	1	0	0	Лекция беседа
1.2	Растровая и векторная графика.	2	1	0	0	Лекция
1.3	Основные отличия растровой и векторной графики.	2	0	1	0	Лекция Практические занятия
1.4	Графические информационные объекты.	2	1	0	0	Лекция Практические занятия
<b>2</b>						
2.1	Техника создания изображений.	2	1	0	0	Лекция
2.2	Симметрия в жизни и на экране.	2	1	0	0	Лекция
2.3	Составление рисунка из фрагментов	3	0	1	0	Практические занятия
2.4	Составление рисунка из фрагментов	2	0	1	0	Практические занятия
2.5	Работа с текстом в графическом редакторе.	2	0	1	0	Практические занятия
2.6	Итоговая работа	2	0	1	0	Практические занятия
<b>3</b>						
3.1	Структура презентации.	2	1	0	0	Лекция
3.2	Создание текстовых слайдов.	2	1	0	0	Лекция
3.3	Настройка презентации.	2	0	1	0	Практическая работа

3.4	Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	2	0	1	0	Практическая работа
3.5	Вставка графических объектов в слайды.	2	0	1	0	Практическая работа
3.6	Рисование форм и линий.	2	0	1	0	
3.7	Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм.	2	0	1	0	Практическая работа
<b>11 класс</b>						
3.8	Настройка показа слайдов.	2	0	1	0	
3.9	Добавление аудио- и видеоэффектов.	2	0	1	0	Практическая работа
3.10	Настройка просмотра презентаций.	2	0	1	0	Практическая работа
4						
4.1	Подготовка к созданию мультфильма.	2	1	0	0	
4.2	Разработка сценария мультфильма.	2	1	0	0	Практическая работа
4.3	Создание слайдов мультфильма.	2	0	1	0	Практическая работа
4.4	Редактирование слайдов	2	0	1	0	
4.5	Вставка звука и озвучивание героев мультфильма.	2	0	1	0	Практическая работа
4.6	Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	2	0	1	0	Практическая работа
4.7	Просмотр мультфильмов.	4	0	2	0	
5.1	Введение в Windows MovieMaker. Структура фильма.	2	1	0	0	Практическая работа
5.2	Вставка изображения.	2	0	1	0	
5.3	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	2	0	1	0	Практическая работа
5.4	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	1	0	1	0	Практическая работа
5.5	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	1	0	1	0	Практическая работа
5.6	Завершение создания фильма.	1	0	1	0	Практическая работа
5.7	Создание собственного фильма	1	0	1	0	Практическая работа



5.8	Защита проекта	1	0	1	0	Практическая работа
5.9	Создание и защита коротких видеороликов	1	0	1	0	
						Практическая работа
	<b>Всего:</b>	<b>68 час</b>	<b>10</b>	<b>31</b>	<b>0</b>	

## V. Содержание изучаемого материала

**1. Введение.** Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники.

**2. Освоение графического редактора Paint.** Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение.

*Практические работы:* Создание изображений в растровом графическом редакторе. Создание изображений с помощью инструмента распылитель. Создание изображений с помощью кривой. Создание изображений с помощью ломанной линией. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов. Создание орнамента. Конкурс рисунков.

**3. Освоение программы MS PowerPoint.** Структура презентации. Создание текстовых слайдов. Настройка презентации. Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Группировка и разгруппировка объектов. Аудио- и видеоэффекты.

*Практические работы:* Создание презентации с использованием готового материала. Запись звука с использованием микрофона. Создание проекта в форме презентации.

**4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS PowerPoint.** Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.

*Практические работы:* Создание собственного мультфильма.

**5. Освоение программы Windows Movie Maker.** Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. Завершение создания фильма.

*Практические работы:* Создание фильма с использованием готового материала. Творческая работа.

**Всего: 68 час.**

## VI. Календарный учебный график

№ п/п	Количество часов	Дата	Время проведения занятия	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1. Введение.(4 часа)</b>							
1	1	2.09	15.30-16.10	Введение. Основы техники безопасности.	Лекция беседа	Кабинет информатики	Определение целей и задач работы. Вспоминаем правила работы в текстовом редакторе MSWord и MSPowerPoint
2	2	9.09	15.30-16.10	Растровая и векторная графика.	лекция	Кабинет информатики	Основы обработки графических изображений.
3	3	16.09	15.30-16.10	Основные отличия растровой и векторной графики.	лекция практическое занятие	Кабинет информатики	Графический редактор, назначение и основные функции
4	4	23.09	15.30-16.10	Графические информационные объекты.	лекция практическое занятие	Кабинет информатики	Графический редактор, назначение и основные функции
<b>2.Освоение графического редактора Paint. (8 часов)</b>							
5	1	30.09	15.30-16.10	Техника создания изображений.	лекция	Кабинет информатики	Создание изображений в растровом графическом редакторе.
6	2	7.10	15.30-16.10	Симметрия в жизни и на экране.	лекция	Кабинет информатики	Создание изображений в растровом графическом редакторе.
7	3	14.10	15.30-16.10	Составление рисунка из фрагментов	практическое	Кабинет информатики	Создание орнамента. Конкурс рисунков.
8	4	21.10		Составление рисунка из фрагментов	практическое	Кабинет информатики	Создание орнамента.

			15.30-16.10			ки	Конкурс рисунков.
9	5	28.10	15.30-16.10	Работа с текстом в графическом редакторе	практическое	Кабинет информатики	Создание орнамента. Конкурс рисунков.
10	6	11.11	15.30-16.10	Итоговая работа	практическое	Кабинет информатики	Конкурс рисунков.
<b>3. Освоение программы MS PowerPoint. (14 часов)</b>							
11	1	18.11	15.30-16.10	Структура презентации.	теоретическое	Кабинет информатики	Создание презентации с использованием готового материала.
12	2	25.11	15.30-16.10	Создание текстовых слайдов.	теоретическое	Кабинет информатики	Создание презентации с использованием готового материала.
13	3	2.12	15.30-16.10	Настройка презентации.	практическое	Кабинет информатики	Создание презентации с использованием готового материала.
14	4	9.12	15.30-16.10	Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	практическое	Кабинет информатики	Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды.
15	5	16.12	15.30-16.10	Вставка графических объектов в слайды.	практическое	Кабинет информатики	Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды.
16	6	23.12		Рисование форм и линий.	практическое	Кабинет информатики	Дизайн и макеты слайдов. Вставка

			15.30-16.10			ки	графических объектов в слайды.
17	7	13.01	15.30-16.10	Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм.	практическое	Кабинет информатики	Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды.
18	8	20.01	15.30-16.10	Настройка показа слайдов.	практическое	Кабинет информатики	Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды.
19	9	27.01	15.30-16.10	Добавление аудио- и видеоэффектов.	практическое	Кабинет информатики	Аудио- и видеоэффекты.
20	10	3.02	15.30-16.10	Настройка просмотра презентаций.	практическое	Кабинет информатики	Аудио- и видеоэффекты.
<b>4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS PowerPoint. (16 часов)</b>							
21	1	10.02	15.30-16.10	Подготовка к созданию мультфильма.	Теоретическое	Кабинет информатики	Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма.
22	2	17.02	15.30-16.10	Разработка сценария мультфильма.	Теоретическое	Кабинет информатики	Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма.
23	3	24.02	15.30-16.10	Создание слайдов мультфильма.	практическое	Кабинет информатики	Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма.

24	4	3.03	15.30-16.10	Редактирование слайдов	практическое	Кабинет информатики	Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма.
25	5	10.03	15.30-16.10	Вставка звука и озвучивание героев мультфильма.	практическое	Кабинет информатики	Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.
26	6	17.03	15.30-16.10	Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	практическое	Кабинет информатики	Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.
27	7	24.03	15.30-16.10	Просмотр мультфильмов.	практическое	Кабинет информатики	Просмотр мультфильмов.
28	8	31.03	15.30-16.10	Просмотр мультфильмов.	практическое	Кабинет информатики	Просмотр мультфильмов.

#### 5. Освоение программы WindowsMovieMaker. (26 часов)

29	1	7.04	15.30-16.10	Введение в Windows MovieMaker. Структура фильма.	лекция практическое занятие	Кабинет информатики	Введение в Windows Movie Maker.
30	2	14.04	15.30-16.10	Вставка изображения в Windows Movie Maker.	практическое	Кабинет информатики	Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка.
31	3	21.04	15.30-16.10	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	практическое	Кабинет информатики	Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров.

32	4	28.0 4	15.30- 16.10	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов	практическ ое	Кабинет информати ки	Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров.
33	5	5.05	15.30- 16.10	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	практическ ое	Кабинет информати ки	Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров.
34	6	12.0 5	15.30- 16.10	Завершение создания фильма.	практическ ое	Кабинет информати ки	Завершение создания фильма.
35	7	19.0 5	15.30- 16.10	Создание собственного фильма	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.
36	8	26.0 5	15.30- 16.10	Защита проекта	защита проекта.	Кабинет информати ки	Творческая работа.
37	9	2.06	15.30- 16.10	Создание и защита коротких видеороликов	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.
38	10	9.06	15.30- 16.10	Создание и защита коротких видеороликов	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.
39	11	16.0 6	15.30- 16.10	Создание и защита коротких видеороликов	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.
40	12	23.0 6	15.30- 16.10	Создание и защита коротких видеороликов	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.
41	13	30.0 6	15.30- 16.10	Создание и защита коротких видеороликов	практическ ое	Кабинет информати ки	Творческая работа.

## **VII. Методическое сопровождение программы**

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Стены светлых тонов.

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Аудио устройства

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в конкурсах; прохождение курсов.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Обучающийся, заходя в такой кабинет, вне всяких сомнений, настраивается на творческую и плодотворную работу.

Моей основной задачей становится развивать этот настрой, не давая ему угаснуть в течение занятия.

### **Организация воспитательного процесса**

Метод воспитания - способ совместной деятельности воспитателя и воспитанника, в ходе которого у последнего формируются понятия, представления, суждения, убеждения, положительная мотивация, способы деятельности и качества личности.

Изучая проблему организации воспитательной работы в учреждениях дополнительного образования, можно выделить следующие группы методов воспитания обучающихся:

1. Методы организации коллектива: дисциплина и самоуправление.
2. Группа методов, содействующих формированию сознания:
  - 2.1. Методы убеждения: информация, поиск, дискуссия и взаимное просвещение.
  - 2.2. Методы педагогического стимулирования: требование, перспектива, поощрение, общественное мнение.

Методам воспитания сопутствует педагогическая техника. Она включает в себя искусство общения с учащимися, управление их поведением, действиями и поступками, посредством мимики и жестов, выразительной речи, приемов театральной педагогики.

### **Форма оценки качества реализации программы.**

За период обучения в объединении «Компьютерное моделирование» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

- беседы;
- наблюдения;

- специальные тестовые задания;
- анализ открытых занятий;
- опросы обучающихся;
- карточки;

Наиболее распространенной формой контроля является открытое занятие. Оно проводится в конце первого полугодия и в конце второго, что позволяет сравнивать результаты и сделать заключение об эффективности программы.

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса.

### **Дидактический блок**

Наличие методических и дидактических разработок, рекомендаций, пособий

для детского объединения «Компьютерное моделирование» разработала дидактические материалы:

#### **1. Кроссворды**

На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

#### **1. Ребусы**

Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

#### **1. Презентации**

Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме. Также главное отличие от подобных мультимедийных файлов - это непосредственное управление.

#### **1. Раздаточный материал**

В виде пошаговой деятельности по темам которые в тематических планах программы Movie Maker.

Операционная система Microsoft. Пакет программ офисного пакета Microsoft Office. Графический редактор Movie Maker.



## VIII. Список литературы.

### *Для педагога*

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. «Компьютер в нашей школе. Компьютер. Информатика Интернет» С. В. Симонович «Инфорком-Пресс» 2001 г.
3. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
4. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев  
Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремова  
Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
10. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

### *Для обучающихся*

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. *Общая информатика.*
3. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс: <http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
4. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>

5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

***Для родителей:***

1. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
2. «Занимательная информатика» А. Ефремова Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
3. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
4. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

***Электронные ресурсы:***

ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» на сайте: <http://school-collection.edu.ru>.

**Общие образовательные сайты:**

1. [www.edu.ru](http://www.edu.ru) федеральный портал Российское образование
2. [www.school-collection.edu.ru](http://www.school-collection.edu.ru)
3. [www.school.edu.ru](http://www.school.edu.ru)
4. [www.mon.tatar.ru](http://www.mon.tatar.ru)

**Электронные библиотеки:**

- [ru.wikipedia.org](http://ru.wikipedia.org) Википедия
- [www.solnet.ee](http://www.solnet.ee) портал «Солнышко»
- [www.1september.ru](http://www.1september.ru) издательский дом «Первое сентября»
- [www.eidos.ru/index.htm](http://www.eidos.ru/index.htm) центр дистанционного образования детей

